

**WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY**

EDYCJA POLSKA

LICZMISTRZ



**GAMES
WORKSHOP**



PRZYGODA DLA POCZĄTKUJĄCYCH BOHATERÓW
CARL SARGENT, RICK PRIESTLEY

**WARHAMMER®
FANTASY ROLE PLAY**

EDYCJA POLSKA

LICZMISTRZ

**CARL SERGENT
I
RICK PRIESTLEY**

**GAMES
WORKSHOP**





• OPRACOWANIE •

WERSJA ORYGINALNA

▲ TEKST

Carl Sargent

▲ MATERIAŁ DODATKOWY

Graeme Davis

▲ ILUSTRACJA NA OKŁADCE

Gary Chalk

▲ MAPY

Ian Cooke

▲ ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE

Tony Ackland, Dave Andrews, John
Blanche, Paul Bonner, Gary Chalk,
Martin McKenna, Russ Nicholson,
Steve Tappin

WERSJA POLSKA

▲ PRZEKŁAD

Artur Marciniak

▲ REDAKCJA

Jarosław Grzędowicz,
Dariusz J. Toruń

▲ OPRACOWANIE GRAFIKI

Jarosław Musiał

▲ SKŁAD KOMPUTEROWY

Tomasz Kreczmar

▲ PRODUKCJA

MAG, Warszawa

Warhammer Fantasy Roleplay is copyright © 1986, 1994 Games Workshop Ltd. All rights reserved.

Return of the Lichmaster is copyright © 1989, 1994 Games Workshop Ltd. All rights reserved.

Ta książka w całości, ani w żadnej części nie może być kopiowana lub w jakikolwiek sposób mechanicznie bądź chemicznie powielana bez zgody wydawcy. Wszystkie postacie są fikcyjne i jakiegokolwiek podobieństwo do osób żyjących bądź zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

Wydawnictwo MAG, 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10, tel. (022) 416042, fax (022) 415894

ISBN: 83-86572-05-2

cenadet. 195 000 zł

SPIS TREŚCI:

WSTĘP

Skróty 5; CO ZAWIERA TA KSIĄŻKA 5; Pięć rozdziałów 5; JAK KORZYSTAĆ Z TEJ KSIĄŻKI 6; Użycie doświadczonych bohaterów 6; Charakterystyki, mapy i pomoce do gry 7; POWRÓT LICZMISTRZA 7; WPROWADZENIE DLA MG 9.

W POSZUKIWANIU SŁAWNego NIEBOSZCZYKA 10

ZACZYNAJEMY PRZYGODĘ 10; DROGA DO LA MAISONTAAL 10; SPOTKANIA PODCZAS DROGI 10; Skradzione dobra 10; Duch Skał 13; Przyroda 13; Niebezpieczeństwa 14; LA MAISONTAAL 14; PRZYBYCIE 16; Spotkanie z przeorem 16; Radość wiedzy 17; WIECZERZA W LA MAISONTAAL 17; DROGA DO FRUGELHOFEN 18; Mali poszukiwacze złota 18; ŚMIERTELNA UMOWA 20; FRUGELHOFEN 21; Opis Frugelhofen 21; Główni BN 24; WYDARZENIA I SPOTKANIA WE FRUGELHOFEN 25; Pierwszy dzień 26; Drugi dzień 27; Informacje 28; Wydarzenia i spotkania 28; Do kopalni 29.

ATAK LICZMISTRZA

KOPALNIA GIMBRINA 30; Podejście do kopalni 30; Spotkanie z Gimbrinem 31; Mędrzec 31; Ostrzeżenie 32; ATAK NA KOPALNIĘ 32; Poprowadzenie bitwy 32; System narracyjny 33; Pełna bitwa 34; Gdy opadnie kurz 34; Co teraz 35; GOSPODARSTWO WERNICKÓW 36; Atak 36; Po bitwie 37.

RZEŹ WE FRUGELHOFEN

ŚMIERĆ Z CIEMNOŚCI 38; Na ratunek! 38; Atakowanie napastników 39; Bohaterowie czy tchórze? 39; Układanie łamigłówek 40; RADA ROZPACZY 40; Kolejne ataki? 41; Co teraz? 41; Organizowanie się 41; Nagroda z odwagę 41; Przygotowanie do bitwy 41; CISZA PRZE BURZĄ 42; Przepowiednie zagłady 43; BITWA O FRUGELHOFEN 44; Przygotowania 44; Obliczanie siły żywiołów 44; Prowadzenie bitwy 44; Początkowa walka strzelecka 45; Walka wręcz 45; Sukces lub klęska 47; Bieg! 48; Do koni! 48; Poprzez bystrzyny 48; PODSUMOWANIE 50; Bohaterowie, prowadzeni przez graczy 50; Główni bohaterowie niezależni 50; Inni ocaleni 50; Siły żywiołów 51; Leczenie 51; Bohaterowie czy tchórze? 51.

TAJEMNICE W KRYPCIE

CZAS 52; PRZYGOTOWUJĄC SIĘ NA NAJGORSZE 52; Pierwsza pomoc 52; „Tu będziemy się bronić” 53; Nie mam po co żyć 53; Lepiej uciec niż zginąć 53; To nie moja sprawa 54; Nemezis tchórzy 55; SPOTKANIE Z PRZEOREM 55; Leczenie 56; Ekwipunek 56; Potrzebujemy cudu 56; KRYPTA 57; 1. Główne drzwi 58; 2. Główna krypta 58; 3a-d. Krypty boczne 58; 4. Krypta przeorów 59; Odnalezienie ukrytych drzwi 59; 5. Wejście do ukrytych pomieszczeń 59; 6-7. Dół z węzłem 59; 8. Zakratowane drzwi 60; 9-10. Główny kanał 60; 11. Ukryte drzwi 60; 12. Drzwi wejściowe 60; 13. Czujesz się senny 60; 14. Pracownia 60; 15. Sypialnia 60; 16. Żelazny Człowiek 61; 17. Dół-pułapka 61; 18. Gabinet 61; Ku powierzchni 62.

ŚMIERĆ ICH NIE WEZMIE

POWRÓT Z KRYPTY 63; Upływ czasu 63; Otoczeni 63; Zasadzka! 63; Natarcie! 64; NARADA WOJENNA 64; Polowanie na skaveny 65; Teraz tylko chwilę... 65; Jedyne wyjście 66; Odnalezienie skavenów 66; Rozmowa ze skavenami 67; Atak! 68; Brak umowy 68; Umowa 68; OSTATECZNA BITWA 69; Z powrotem z lasu 69; Tajne bronie 69; Co teraz 70; LICZMISTRZ ATAKUJE 71; Posiłki żywiołów 72; Skaveni 72; Liczmistrz przybywa 73; ŻYCIE PRZECIWKO ŚMIERCI 73; Śmierć bohatera 74; Koniec Liczmistrza 74; KRES GROZY 74; Straty 74; Arca Chaotis 75; Żelazny Człowiek 75; Mutacje 75; Brakująca osoba 75.

ZAKOŃCZENIE PRZYGODY

NAGRADZANIE PUNKTAMI DOŚWIADCZENIA 76; W poszukiwaniu sławnego nieoszczyka 76; Tajemnice w krypcie 77; Śmierć ich nie weźmie 77; PUNKTY PRZEZNACZENIA 77; WYDAWANIE PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA 78; Jean-Louis Dintras 78; Padre Pierre Habermas 78; Alain Gascoigne 78; Shalyir Moonhand 78; Albi Schutz 78; Cecil de Vere Chomondely 78; Gimbrin Finehelm 78; Bardak Barantan 78; Emmerich Wernicke 79; Dziadek Gunther Wernicke 79; KOLEJNE PRZYGODY 79; Przydatny znajomy 79; Kampania *Wewnętrzny wróg* 79; Kampania *Potępieniec* 79.

CHARAKTERYSTYKI

W POSZUKIWANIU SŁAWNego NIEBOSZCZYKA 81; Rassaback i skaveni 81; Mieszkańcy La Maisontaal 81; Mali poszukiwacze złota 82; Frugelhofen 83; ATAK LICZMISTRZA 85; Krasnoludy z kopalni Gimbrina 85; Gospodarstwo Wernicków 85; Tajemnice w krypcie 86; Liczmistrz i jego słudzy 87.

ARCA CHAOTIS

Moce ofensywne 88; Moce defensywne 88; Efekty uboczne 88; Tabela efektów ubocznych 89.

DODATEK 1

WARHAMMER FANTASY BATTLE

Przeciwnicy 90; Teren 90; Kampania Liczmistrz 90.

DODATEK 2

PROFESJA MNICHA

WSPÓLNOTA 91; Profesje 91; Bracia służebni 91; SZKOLENIE 91; KONEKSJE 91; Kontakty towarzyskie 91; Pomysły na przygody 91.

DODATEK 3

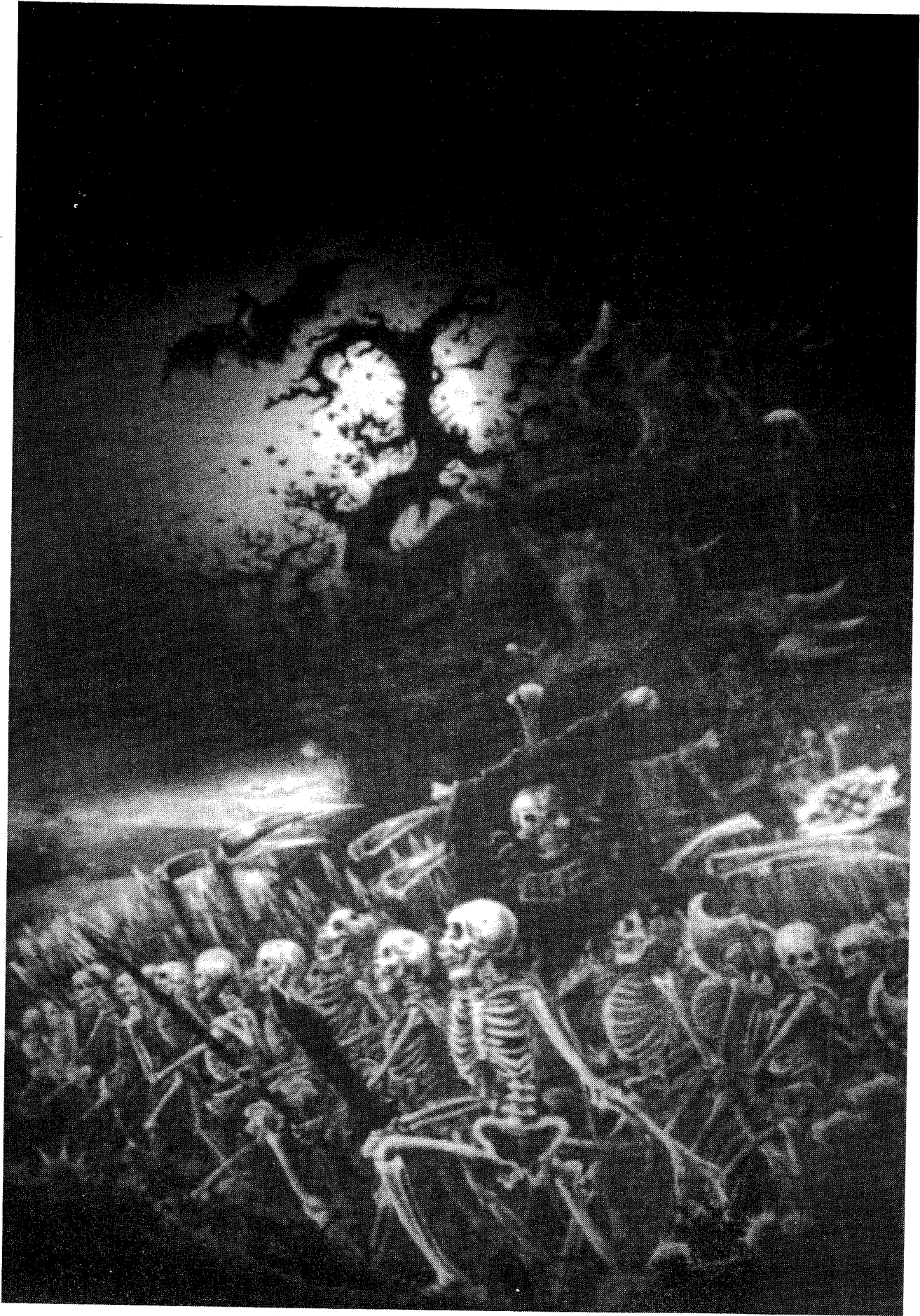
NOWE CZARY NEKROMANTYCZNE

CZARY 92; Wezwanie żywiołowej katapulty 92; Wezwanie żywiołowego rydwanu 92; MACHINY 92; Żywiołcza katapulata 92; Żywiołczy rydwan 92.

PRZYKŁADOWI OHATEROWIE GRACZY

POMOCE

Dziennik przygody 97; Spis uczestników walki we Frugelhofen 101; Spis uczestników walki w La Maisontaal 102; Pomoce 103; Pomoc numer 1 104; Pomoce numer 2-4 105.



POWRÓT LICZMISTRZA

Witamy w Powrocie Liczmistrza. W tej minikampanii, przeznaczonej do rozegrania według zasad Warhammera Fantasy Roleplay, poszukiwacze przygód stawiają czoła straszliwej armii ożywieńców, zbierającej się w Górach Szarych i przygotowującej do najazdu na podgórskie osady.

Pewien stary mnich w ustronnym klasztorze La Maisontaal domyśla się prawdy. Ale kiedy pojawiają się ożywieńcy? Gdzie uderzą najpierw? Jak można ich powstrzymać?

Trzeba przeczesać góry i odnaleźć pewien ważny kurhan zanim będzie za późno. Na dodatek, ponieważ wyjawienie straszliwej tajemnicy spowodowałoby panikę, bohaterowie nie mogą wiedzieć, czego naprawdę szukają.

Ta przygoda, przeznaczona dla bohaterów kompletujących swą pierwszą profesję, do maksimum wykorzysta umiejętności graczy oraz sprawdzi, w czasie ataku ożywieńców, wartość bojową prowadzonych przez nich bohaterów.

Skróty

A	Ilość możliwych ataków (walka wręcz)
BG	Bohaterowie, prowadzeni przez graczy
BN	Bohaterowie niezależni
CŁ	Czas ładowania (broń strzelecka)
CNB	przygoda Cienie nad Bögenhafen
CP	<i>Cechy przywódcze</i>
CSPWK	przygoda Coś się psuje w Kislevie
ES	Efektywna siła (broni strzeleckiej)
I	<i>Inicjatywa</i>
Int	<i>Inteligencja</i>
IwP	przygoda Imperium w płomieniach
JZ	Jakość zamka
KC-NC	dodatek Królestwa Chaosu – Niewolnicy ciemności
KC-SIP	dodatek Królestwa Chaosu – Straceni i przeklęci
MG	Mistrz Gry
Pot	dodatek Potępieniec
O	Obrażenia
Ogd	<i>Ogląda</i>
Op	<i>Opanowanie</i>
P	Parowanie
PD	Punkty doświadczenia
PM	Punkty magiczne
PP	Punkty pancerza
S	<i>Sila</i>
SE	przygoda Szara Eminencja
ss	Srebrny szyling
SW	<i>Sila woli</i>
Sz	<i>Szybkość</i>
ŚnRR	przygoda Śmierć na rzece Reik
US	<i>Umiejętności strzeleckie</i>
WewW	przygoda Wewnętrzny wróg
WFRP	podręcznik Warhammer Fantasy Roleplay
WM	dodatek Warhammer miasto
Wt	<i>Wytrzymałość</i>
WW	<i>Walka wręcz</i>
Z	Zasięg (broń strzelecka)
ZK	Złota korona
Zr	<i>Zręczność</i>
Żyw	<i>Żywotność</i>

CO ZAWIERA TA KSIĄŻKA

Powrót Liczmistrza zawiera następujące części:

- Wprowadzenie (właśnie je czytasz), zawierające instrukcje korzystania z tej książki oraz opowiadające tło straszliwych wydarzeń będących treścią tej przygody.
- Kompletną minikampanię, zawierającą się w pięciu rozdziałach oraz wszystkie niezbędne mapy, dodatki dla graczy, pomoce dla Mistrza Gry wraz z kilkoma sugestiami, dotyczącymi rozszerzenia i kontynuowania przygody.
- Sześciu przygotowanych już wcześniej bohaterów z kompletnymi życiorysami.
- Dodatek, pomagający w rozegraniu czterech głównych bitew przy użyciu reguł gry **Warhammer Fantasy Battle**.
- Dodatek, w którym opisano mnicha – nową profesję dla bohaterów **WFRP**.

Pięć rozdziałów

Powrót Liczmistrza dzieli się na pięć różnych faz:

W poszukiwaniu sławnego nieboszczyka

BG (bohaterowie, prowadzeni przez graczy) zostają wynajęci przez uczonego mnicha, by odnaleźli stary kurhan, mający duże znaczenia dla właśnie pisanej przez niego książki historycznej. Ale w górach dzieją się dziwne rzeczy...

Atak Liczmistrza

Podjmując wyzwanie, BG muszą przetrwać atak ożywieńców na odległą krasnoludzką kopalnię. Później trzeba ostrzec, a następnie obronić ludzi, mieszkających na odosobnionej, górskiej farmie.

Rzeź we Frugelhofen

BG, wraz z licznymi uciekinierami, muszą wycofać się do wsi Frugelhofen. Zanim na wioskę spadną hordy ożywieńców, przerażonych wieśniaków trzeba przekształcić w sprawnych i zdolnych do walki żołnierzy.

Tajemnice w krypcie

Frugelhofen padło. Po mroźnej krew w żyłach ucieczce przed armią ożywieńców, BG i pozostali uciekinierzy znajduje się z powrotem w klasztorze La Maisontaal. Kiedy dookoła monastynu budowane są umocnienia, przeor klasztoru przypomina sobie opowieść o ukrytym w lochach laboratorium i znajdujących się w nim dwóch potężnych machinach bojowych. Czasu jest mało – czy bohaterowie potrafią odszukać laboratorium, unieszkodliwić jego zabezpieczenia i odnaleźć rzeczy, które dla klasztoru mogą być wybaeniem?

Śmierć ich nie weźmie

Armia umarłych, wzmocniona przez poległych w poprzednich bitwach, oblega La Maisontaal. Jak długo wytrzymają obrońcy? Czy bohaterowie odnaleźli w krypcie tajemniczą broń? Czy wiedzą jak jej użyć? Jeżeli La Maisontaal padnie, dokąd mają uciekać?

JAK KORZYSTAĆ Z TEJ KSIĄŻKI

Korzystając z **Powrotu Liczmiŝtrza**, naleŝy posiadać podręcznik gry fabularnej **Warhammer Fantasy RolePlay** oraz dodatkowo czyste kartki papieru, ołówki i kostki do gry. W prezentowanej minikampanii używane s  niektóre z czarów i magicznych przedmiotów, opisanych w dodatku **Potępieniec**, dlatego prawdopodobnie r wnieŝ jego posiadanie b dzie pomocne. Jeŝeli nie masz dostępu do egzemplarza tej ksi żki (w ci gu kilku miesi cy ukaŝe si  ona w j zyku polskim), moŝesz z  latwością zast pić proponowane przez nas czary i przedmioty wybranymi przez siebie z podręcznika **WFRP**.

Powr t Liczmiŝtrza jest przeznaczony dla bohater w dopiero rozpoczynaj cych gr , wci ŝ b d cych w swych podstawowych profesjach. Gracze mog  wylosować w slnych bohater w wed lug zasad, zamieszczonych w g wnym podręczniku lub teŝ uŝyć postaci gotowych, wcze niej przez nas stworzonych, kt rych opis znajduje si  na ko cu tej ksi żki. Graczom, kt rzy r w  si  do zabawy zaoszcz dzi to duŝo czasu!

Opisani przez nas bohaterowie maj  teŝ inne zalety. Po pierwsze, zostali stworzeni specjalnie do tej przygody i posiadaj  pewne cechy oraz osobiste tajemnice, kt re czyni 



z nich bardzo interesuj c  i zabawn  druŝyn . Po drugie, w przypadku ich wykorzystania, niekt rzy bohaterowie niezaleŝni (BN) i cz ść wydarze  ma pewne dodatkowe znaczenie. Na koniec, gotowi bohaterowie s  druŝyn  o duŝych moŝliwo ciach, niezbyt ukierunkowanych na walk , ale – jeŝli zajdzie taka konieczno   – potrafi cych radzi  sobie z broni . Dodatkowo, maj  r wnieŝ w swym gronie poŝadanych i w lnych specjalist w – ucznia czarodzieja i ucznia medyka. Kiedy ma si  do czynienia z oŝywie ciami, magia i medycyna s  bardzo w ŝne, a druŝyna, nie maj ca w swym sk adzie os b, zajmuj cych si  tymi dziedzinami moŝe si  znaleŝ  w pow ŝnych tarapatach.

Niezaleŝnie od tego, czy b dziesz, czy nie b dziesz uŝywa  gotowych bohater w, warto im si  przyŝrzeć. Być moŝe kiedy b dziesz m g  wykorzysta  ich jako BN. Ich ŝyciorysy mog  stać si  uŝyteczn  podstaw  do stworzenia przez was szczeg  w waszych bohater w i do dostosowania ich do okolic klasztoru La Maisontaal, czyli miejsca, w kt rym ta przygoda ma sw j pocz tek.

Uŝycie doŝwiadczonego bohatera

Powr t Liczmiŝtrza zosta  zaprojektowany dla takich bohater w, kt rzy doŝwiadczenia jeszcze nie maj  w og le, albo maj  go bardzo niewiele. Jeŝeli jednak b dziecie pami ta  o poniŝszych uwagach, scenariusz moŝe by  rozegrany przy pomocy bohater w nieco bardziej doŝwiadczonego.

Po pierwsze, naleŝy ustalić ile punkt w doŝwiadczenia bohaterowie mog  posiadać, przyst puj c do gry? **Powr t Liczmiŝtrza** zosta  wymy lony dla bohater w, maj cych nie wi cej niŝ, powiedzmy, 800 punkt w doŝwiadczenia w dotychczas wykorzystanych rozwini ciach cech i umiej tno ci. Za oŝeniem scenariusza s  bohaterowie relatywnie s bci; w celu przeŝyci cia groŝącego ze strony oŝywie c w niebezpiecze stwa musz  zjednać sobie Bohater w Niezaleŝnych oraz odnaleŝ  pomocne im magiczne przedmioty. Jeŝeli b d  w stanie bez ŝadnego wysi ku wyci ć czterdzie ci szkielet w, to wiele z oferowanych przez przygod  wyzwa  i dylemat w – oraz zabawy – b dzie straconych.

Silniejszych bohater w moŝna uŝyć w mniejszej liczbie – na przyk lad druŝyna moŝe sk adać si  z trzech os b, z kt rych kaŝda ma dwie profesje albo wr cz z dw ch, kt re s  w trakcie swych trzecich profesji. Po prostu, spr buj utrzyma  og ln  liczb  profesji w druŝynie na poziomie sze ciu lub mniej.

W chwili rozpocz cia przygody, doŝwiadczeni bohaterowie b d  potrzebowa  jakiego  powodu, by przebywa  w La Maisontaal albo w pobliŝu. Na przyk lad, jaki  stary mol ksi ŝkowy m g  wynaj  ich do ochrony podczas odwiedzin w La Maisontaal. Jaki  mnich w s lŝbie Jeana-Louisa Dintransa, przeora La Maisontaal, moŝe chcieć wynaj  ich do przewoŝu skrzyni starych ksi g, wys lanych z Altdorfu (lub z jakiego  innego miejsca, bliskiego temu, w kt rym w danej chwili s  bohaterowie) do La Maisontaal.

W czasie podr ŝy do klasztoru moŝesz z  latwością zaizolowa  kilka zdarze . Nie powinny one by  zbyt niebezpieczne (kilku mutant w, ma a grupa goblin w itp.), ŝeby nie naraŝa  graczy na pow ŝne ryzyko jeszcze przed rozpocz ciem przygody – b d  mieli wystarczaj co duŝo roboty, kiedy okolic  zalej  hordy oŝywie c w.

Kampania WEWNĘTRZNY WR G

Jeŝeli chcesz uŝyć **Powrotu Liczmiŝtrza** w powi zaniu z kampani  **Wewn trzny wr g**, powinienes niniejszy scenariusz rozegrać jako pierwszy – lub nieco p wniej, jednak nie p wniej niŝ przed ** mierci  na rzece Reik**.

Po tej ostatniej przygodzie bohaterowie będą raczej zbyt silni dla niniejszego scenariusza – a pod koniec kampanii **Wewnętrzny wróg** będą szlachcicami, mającymi znacznie większe problemy niż kilka szkieletów! Umieszczony na końcu tej książki rozdział, zatytułowany *Rozszerzenie przygody* zawiera uwagi na temat połączenia **Powrotu Liczmistrza** z kampanią **Wewnętrzny wróg**.

Kampania POTĘPIENIEC

Bohaterowie, którzy mają za sobą tę kampanię całkiem dobrze pasują do **Liczmistrza**, choć być może wielkość drużyny nie powinna przekroczyć pięciu osób, a nawet wtedy możesz być zmuszony podczas rozmaitych potyczek do zwiększenia o jakieś 50% podanej tu ilości szeregowych szkieletów.

Kampania **Potępieniec** kończy się w Delberz, mieście niezbyt odległym od Altdorfu, można więc będzie użyć któregoś z wprowadzeń, przeznaczonych dla doświadczonych bohaterów.

Jeżeli chcesz, to do **Potępieńca** mogą przejść bohaterowie, którzy ukończyli **Powrót Liczmistrza**. Ta możliwość została omówiona w rozdziale *Rozszerzenie przygody* umieszczonym na końcu książki.

Charakterystyki, mapy i pomoce do gry

Na końcu książki umieszczony jest dział, do którego gracze są odsyłani po różnego rodzaju charakterystyki, mapy, wskazówki itp. Najważniejszy jest tu *Dziennik przygody*, pomocny w śledzeniu zachodzących w czasie kampanii wydarzeń. Często będziesz proszony o zanotowanie czegoś, co zdarzyło się w czasie rozgrywki i jest to właśnie odpowiednie miejsce na dokonanie takiego wpisu. Dziennik jest szczególnie przydatny w śledzeniu strat wśród Bohaterów Niezależnych, a *Karta Odwagi Bohaterów* odegra, jak zobaczycie, kluczową rolę.

POWRÓT LICZMISTRZA

Nasza opowieść rozpoczyna się w 2132 roku kalendarza Imperium, w Górach Szarych, wśród cieszących się złą sławą banitów, znanych jako Błękitnokrwieści Bandyci. Banda, dowodzona przez niejakiego Adolphusa Zwemmera grabiła na terenie, rozciągającym się od przełęczy Helmgartkiej do górnego biegu rzeki Bogen.

Bandyci o Błękitnej Krwi, jak ich również nazywano, zdobyli swą nazwę dzięki temu, że wielu z nich urodziło się w szlacheckich rodach Imperium i Bretoni. Niektórzy z nich byli „czarnymi owcami” swych rodzin lub młodszymi synami, zmuszonymi do bandytyzmu z braku pieniędzy; inni byli łowcami sensacji, znudzonymi bardziej konwencjonalnymi rozrywkami. Sterroryzowali oni środkową część Gór Szarych, organizując śmiałe napady na kupieckie karawany przekraczające przełęcz Helmgart. Przez prawie cztery lata unikali sił Diuka Parravonu, ale w końcu zmuszono ich do przyjęcia bitwy, w trakcie której zostali pobici przez połączone siły parrawońskiej milicji i imperialnych łowców czarownic, którym pomagali krasnoludscy zwiadowcy. Żaden z najazdów i rabunków Błękitnokrwistych nie zostawił przy życiu choćby jednego świadka, który mógłby powiedzieć skąd przychodzą, ani jak wyglądają.

Tyle lokalna legenda. Brutalność Bandytów o Błękitnej Krwi była ogólnie przypisywana arystokratycznej pogardzie dla niżej urodzonych śmiertelników; w rzeczywistości miała znacznie bardziej ponure pochodzenie. Mało kto wie, że Adolphus Zwemmer był bohaterem Chaosu i że u źródeł powstania bandy leżał kult Nurgła – Boga Chaosu, Władcy Zarazy i Rozkładu.





W koŝcowej bitwie Zwemmer został ŝmiertelnie ranny i kilku ocalałych kompanów zabrało go do odległej doliny Frugelhorn, gdzie zmarł. Towarzysze pogrzebali go w kurhanie, podobnym do starożytnych grobowców, których wiele znaczy górski krajobraz. Mieli nadzieję, że w ten sposób ukryją miejsce jego ostatecznego spoczynku przed oczami licznych wrogów. Poniewaŝ kamraci obawiali się zatrzymać zbroję i miecz Chaosu, naleŝące do Zwemmera, złożono je wraz z ciałem do grobu. Resztki bandy rozproszyły się po ŝwiecie, a zwłoki ich przywódcy przeleŝały ukryte prawie cztery stulecia.

Ukryte aŝ do nadejŝcia Heinricha Kemmlera – nekromanty, który przewała się Liczmiŝtrzem.

Kariera Kemmlera rozpoczęła się prawie sto lat temu, gdy rozpoczął on studia na Uniwersytecie w Nuln. Z natury samotnik, coraz bardziej interesował się tajemnymi sztukami magicznymi, które w cywilizowanych miastach muszą być z konieczności praktykowane w odosobnieniu: nekromancją, magiczną transmutacją kształtu i właściwości żywych istot i wieloma innymi strasliwymi dziedzinami magii.

Przez lata i dziesięciolecia moce Kemmlera rosły, a on sam pogrąŝał się w deprawacji. Trwało to do momentu, kiedy władze odkryły w jego domu tajne laboratorium.

Kemmler z łatwością pokonał oddział milicji, który został wysłany, by go pojąć. Wielu milicjantów uciekło w przeraŝeniu, gdy ich martwi towarzysze powstałi, by walczyć po stronie nekromanty. On sam uciekł z miasta zanim wezwano silniejszych czarodziejów. Zbiegł w dół rzeki Reik, mając pogoń łowców czarownic i czarodziejów nie więcej niŝ godzinę drogi za plecami. Poniewaŝ wiadomość o jego ucieczce rozniosła się wzdłuż Reiku przy pomocy wie-

semaforowych, łączących Nuln i Altdorf, Kemmler stwierdził, że pułapka powoli się zamyka. Zawrócił na zachód i umknął w Góry Szare, kierując się ku Przełęczu Helmgarkkiej i Bretoni.

Kemmler odnalazł w górach oddalony od cywilizacji klasztor La Maisontaal. Tamtejsi mnisi przyjęli go uprzejmie, więc sądził, iŝ w końcu znalazł chwilowo bezpieczne schronienie. Mylił się. Przeor René de Muscadet sam był czarodziejem, a wiadomości o Kemmlerze zdążyły juŝ do niego dotrzeć.

Atak przeora zaskoczył Kemmlera. Ku przeraŝeniu Liczmiŝtrza, de Muscadet uderzył go *Różdŝką Eteryicznego Rozgrzeszenia* – rzadkim i potężnym przedmiotem magicznym, który na stałe pozbawia nekromantów wszystkich magicznych mocy. Oszałały z gniewu, okaleczony fizycznie i psychicznie, Kemmler zdołał uciec jedynie przy pomocy *Pierŝcienia Lotu*. Odleciał w góry, a de Muscadet myślał, że skończył z nim raz na zawsze; chociaŝ Kemmler wciąż żył, jego moc została złamana, a on sam wkrótce miał stanąć przed obliczem sprawiedliwości.

W góry wysłano grupy poszukiwawcze, ale nie odnalazły one nekromanty ani martwego, ani żywego. Po kilku miesiącach poszukiwania zakończono; przyjęto, że Kemmler z pewnością zginął w górach, a jego ciało zostało zjedzone przez wilki lub inne zwierzęta.

Poszukiwawcze mylili się. Przez czterdzieŝci lat przypuszczano, że Kemmler nie żyje, lecz zaledwie dwa tygodnie temu de Muscadet, bliski swej ŝmierci, miał wizję. Ujrzał w niej swego starego wroga – Kemmlera – i zrozumiał, że jest on na progu odzyskania swej dawnej, a moŝe nawet jeszcze większej mocy. Zobaczył na tle górskiego krajobrazu kurhan i usłyszał nazwisko przywódcy legendarnych Błękitnokrwistych Bandytów – Zwemmera. Kiedy się ocknął, wezwał swego następcę – Jeana-Louisa Dintransa, który w czasie walki z Kemmlerem był nowicjuszem w klasztorze i powie-

dział mu o swej wizji. Zmarł dwa dni później, a w chwili jego ŝmierci jeden z młodszych mnichów widział kruka – albinosa, odlatującego w stronę gór.

Dintrans – teraz przeor La Maisontaal – bardzo wziął sobie do serca wizję Miŝtrza. Jeŝeli Kemmler przezwyciężył efekt działania *Różdŝki Eteryicznego Rozgrzeszenia*, oznaczało to, że nawiązał kontakt ze ŝródłem jakiejś potężnej, złej mocy. Jeŝeli te przypuszczenia były prawdziwe, to cały kraj znajdował się w strasliwym niebezpieczeństwie – być moŝe zagrożony był nawet cały Stary Świat.

Nowy przeor wie, że musi odnaleźć kurhan Zwemmera, lecz w górach takich starożytnych grobowców jest wiele. Odnalezienie tego jednego to zadanie prawie niewykonalne. Ponadto poszukiwania trzeba prowadzić w tajemnicy – głównie dlatego, by uniknąć paniki. Tak więc Dintrans rozpoczął pisanie książki – dokładnej historii Bandytów o Błękitnej Krwi. Wynajął zwiadowców i poszukiwaczy przygód jako „pomocników w badaniach”. Kaŝdej grupie przydzielił obszar, w którym mają szukać miejsca spoczynku Adolphusa Zwemmera. Przypadkowo, bądź teŝ dzięki przeznaczeniu, to właśnie bohaterowie, prowadzeni przez graczy zostają wysłani do przeszukania doliny Frugelhorn.

Kemmler nie umarł w górach. Błąkał się latami, utrzymywany przy życiu jedynie przez nienawiść i myśli o zemście. Na wysokogórskich, letnich pastwiskach opowiadano o Duchu Skał – widzianej czasami przez wypasających owce pasterzy, odcinającej się od nieba sylwetce, niepewnie stawającej po wysokich urwiskach wśród górskich szczytów.

Kemmler wciąż żywi się odpadkami i skradzionym z samot-

Tego dnia, wysoko w dolinie Frugelhorn, natknie się na grobowiec, w którym demon, niegdyś pomagający Adolphusowi Zwemmerowi, złoży mu ofertę nie do odrzucenia. W zamian za służbę, mag otrzyma straconą moc i szansę zemsty.

WPROWADZENIE DLA MG

Dla bohaterów przygoda rozpoczyna się na górskiej drodze, wiodącej do La Maisontaal. Może widzieli plakat Jeana-Louisa Dintransa, oferujący wynagrodzenie za proste zadanie zwiadowcze. Być może mają inne powody, by zmierzać do klasztoru, tak jak wyjaśniono to wcześniej w części, zatytułowanej *Użycie doświadczonych bohaterów*.

Na wijącej się wśród gór drodze bohaterowie mają szansę spotkania małej grupki skavenów. Szczuroludzie wykonują własne zadanie i, jeśli będzie to możliwe, spróbują uniknąć tego spotkania. Jego znaczenie stanie się w pełni jasne nieco później.

Po przybyciu do klasztoru, BG zostają przyjęci przez Jeana-Louisa Dintransa, który nie mówi im o rzeczywistym celu zadania – a następnego dnia rozpoczynają pracę. Kiedy dotrą do Frugelhofen, które ma być ich bazą operacyjną, będą mieli okazję przepytac wieśniaków i stwierdzić, że niektórzy z nich nie są zwykłymi chłopami. Otrzymają kilka potwierdzonych wiadomości, dotyczących grobowców i zdecydują, że następnego dnia wyruszą do mieszczącej się wysoko w górach krasnoludzkiej kopalni.

Właśnie tym czasie Kemmler odnajduje kurhan Zwemmera i zawiera demoniczny pakt, który doprowadzi do następnych, koszmarnych wydarzeń.

W kopalni BG mogą porozmawiać ze starym krasnoludem, który może skierować ich do kurhanu, w którym, jak sądzi, został pochowany Zwemmer. Wydobyć od niego tej informacji zabierze jednak trochę czasu. W tym czasie zaczynają się dziać dziwne i trudne do wytłumaczenia rzeczy. Znalezione zabitego w okrutny sposób pasterza oraz część jego trzody. Nagła burza wstrząsa wsią, rozpoczynając się i kończąc nienaturalnie szybko. Ludzie zaczynają się bać...

W kopalni BG dowiadują się, że zauważono ożywieńców. Zanim mają szansę podjąć jakieś kroki, grupa szkieletów atakuje kopalnię, a bohaterowie i krasnoludy muszą walczyć o swe życie.

Za cenę życia kilku krasnoludów ożywieńcy zostają pokonani. Zwycięzcy wycofują się do Frugelhofen, żeby naradzić się tam ze swymi ludzkimi sąsiadami nad tym, co należy zrobić. Prowadzeni przez graczy bohaterowie zostają wysłani z ostrzeżeniem do odległego gospodarstwa Wernicków. Trzeba ostrzec ich przed niebezpieczeństwem i, jeśli będzie to możliwe, przekonać do opuszczenia gospodarstwa i udzielenia pomocy w planowanej obronie Frugelhofen. Jednak ożywieńcy nadchodzą wkrótce po przybyciu bohaterów na miejsce i raz jeszcze muszą oni walczyć o swe życie.

Uciekając do Frugelhofen, bohaterowie przybywają do wioski tuż przed jej okrażeniem przez ożywieńców. Tam muszą zjednoczyć przestraszonych wieśniaków i przygotować ich do walki. Przez chwilę wygląda na to, że obrona Frugelhofen zostanie uwieńczona sukcesem, jednak wkrótce przybywają nowi napastnicy i staje się jasne, że wieś musi paść. Ocalańcy zmuszeni są do ucieczki w dół rzeki, do La Maisontaal. Droga wiedzie przez straszliwe wodospady, a jedynym środkiem transportu są trudne w obsłudze bretońskie korakle. To, czy bohaterowie będą mieć ze sobą sprzymierzeńców i w jakim stopniu będą oni przydatni uzależnione jest od ich dotychczasowego zachowania. Jeżeli byli odważnymi i rozsądnymi przywódcami, mają na to

o wiele większe szanse, niż wtedy, jeśli przy najmniejszym zagrożeniu kryli się za plecami najbliższego wieśniaka.

Po powrocie do La Maisontaal, Jean-Louis Dintrans opowie BG wszystko to, o czym poprzednio nie wspomniał. Podczas ich nieobecności odnaleziono notatkę, skreśloną przez de Muscadeta na łożu śmierci. W leżących pod klasztorem krypcie i katakumbach można odnaleźć jakąś magiczną pomoc, jednak na bohaterów oczekują niebezpieczeństwa i pułapki, a to, co znajdują, jest bronią obosieczną – jej użycie może być groźne dla obrońców. Podczas, gdy inni starają się desperacko powstrzymać ożywieńców, BG muszą zejść do krypty i przynieść dwa potężne przedmioty magiczne – straszliwą i groźną, działającą dzięki spaceniu *Arca Chaotis* i na wpół sprawnego *Żelaznego Wojownika*. Te rzeczy mogą przeważyć szalę i przyczynić się do zwycięstwa obrońców klasztoru, trzeba jednak odnaleźć je na czas.

Lecz kiedy przedmioty te zostaną już odnalezione i wyniesione z katakumb, obrońcy klasztoru muszą jeszcze dowiedzieć się w jaki sposób ich używać. *Żelazny Wojownik* nie jest w pełni aktywny, może się poruszać, ale nie jest w stanie walczyć. *Arca Chaotis* również nie działa – może ją uaktywnić jedynie skaweński Szary Prorok. Notatki de Muscadeta wspominają o szczuroludziach, a prowadzeni przez graczy bohaterowie pamiętają być może o wcześniejszym z nimi spotkaniu. Skaveni są ich jedyną nadzieją – jednak czy bohaterowie zdołają przedostać się przez linie ożywieńców, odnaleźć skavenów i przekonać ich, by pomogli swym ludzkim wrogom?

Przypadkowo – lub dzięki przeznaczeniu – grupa skavenów znajduje się w tej chwili niezbyt daleko od klasztoru. Celem ich misji jest odzyskanie *Arca Chaotis* z ludzkich rąk, ich przywódca – Szary Prorok – już od miesięcy podąża za zapachem spacenia. Prorok posiada *spaceniowy klucz*, lecz w obronie klasztoru weźmie udział pod pewnym warunkiem – on i jego pobratymcy będą mogli spokojnie odejść wraz z *Arką*. Oczywiście bohaterowie mogą zabić skavenów, osłabiając się w ten sposób przed ostateczną bitwą i zdobywając *klucz*, którego nie będą umieli użyć. W jakiś sposób muszą jednak powrócić do klasztoru, przedzierając się przez szeregi atakujących ożywieńców, wyzwolić moce *Arca Chaotis*, uaktywnić *Żelaznego Wojownika* i uratować La Maisontaal – jeżeli klasztor jeszcze istnieje.



W POSZUKIWANIU SŁAWNEGO NIEBOSZCZYKA

ZACZYNAMY PRZYGODĘ

Powrót Liczmiŝtrza rozpoczyna się, gdy BG jadą wzdłuż górskiej drogi, prowadzącej do klasztoru La Maisontaal. Jeżeli wykorzystujesz świeżo wylosowanych bohaterów, lub doświadczonych, ale znajdujących się w pobliżu Helmgartu, powinieś rozpocząć grę przez wręczenie graczom *Notki nr 1*. Jest to kopia ogłoszenia, rozprowadzanego przez Jeana-Louisa Dintransa, który poszukuje drużyn, chętnych do badania gór. Plakaty takie wiszą w zajazdach i tawernach wzdłuż całej przełęcz Helmgarciej i Górnej Grismarie, a pogłoski o mnichu z gór, chcącym wynająć poszukiwaczy przygód doszły aż do Bögenhafen, Auerswaldu i Dunkelbergu.

Jeżeli chcesz wykorzystać doświadczonych bohaterów, którzy w obecnej chwili nie są w pobliżu klasztoru, możesz dostarczyć im powodu do odwiedzenia La Maisontaal. Wspomnieliśmy już o takiej możliwości. W takim przypadku powiedz graczom, że w czasie podróży, w jakimś zajeździe, zauważyli ogłoszenie. Daj im wtedy *Notkę nr 1*. Jeżeli teraz nie podejmą oferty, gdy dotrą do klasztoru Jean-Louis pokaże im kolejną kopię i zapyta czy nie są zainteresowani taką pracą.

POTRZEBNI ROZUMNI I INTELIGENTNI POSZUKIWACZE PRZYGÓD

Do przeszukania pobliskiego obszaru Szarych Gór, a to w celu odnalezienia KRYPT, KURHANÓW i tym podobnych relikwów zamierzchłej przeszłości.

Poszukiwania prowadzone będą przez małe grupy, każda z nich przydzielony mieć będzie określony obszar, który musi zbadać, przeszukać i naszkicować plany.

Następnie trzeba opisać (czytelnie i dokładnie) wszelkie ciekawe miejsca, które zdołano odkryć.

Potrzebne będą umiejętności związane z tropieniem, przeszukiwaniem, rysowaniem map i przeżyciem w dzikich ostępach, ponieważ każda grupa polegać będzie musiała na własnych zapasach, a także bronić się przed wszelkimi niebezpieczeństwami i wrogami.

DOBRA PŁACA, z PREMIĄ za każde ODKRYCIE.

PYTAĆ u JEANA-LOUISA DINTRANSA W KLASZTORZE LA MAISON TAAL.

DROGA DO LA MAISON TAAL

Mapa 1 pokazuje graniczący z Bretonią obszar południowo-zachodniego Imperium, a *mapa 2* teren w pobliżu klasztoru La Maisontaal (w zbliżeniu). W czasie swej wędrówki do klasztoru, bohaterowie będą prawdopodobnie przechodzić przez Parravon – podstawowe informacje o tym mieście można znaleźć w podręczniku **WFRP**, a dodatkowo wiadomości na temat tego i innych miejsc w Bretoni zamieszczono w *Indeksie miejscowości* bretońskich, który umieszczony jest pod koniec książki w dziale pomocy do gry. Więcej informacji raczej nie będzie ci potrzebne, gdyż w drodze do klasztoru bohaterowie będą jedynie przejeżdżać przez tę miejscowość – jeżeli będziesz musiał, po prostu improwizuj. Jeśli do tej pory BG nie widzieli jeszcze plakatu (*Notka numer 1*), z pewnością ujrzą go w Parravonie. Jest rozlepiony na wszystkich placach, w zajazdach, tawernach i piwiarniach.

Z Parravonu do Gruneré BG mogą bądź iść drogą, bądź płynąć rzeką. Stamtąd w góry, do klasztoru wiedzie ścieżka. Rzeka powyżej Gruneré nie nadaje się do żeglugi – zwęża się znacznie i przemienia w bystry, górski strumień, gęsto poprzedzielany wodospadami i bystrzynami.

Z Gruneré do La Maisontaal jest około sześćdziesięciu kilometrów, głównie górami. Podróż konno zajmuje około 12 godzin. Jeśli BG będą posługiwać się innymi środkami transportu, to dotarcie do klasztoru potrwa około 20 godzin. Mniej więcej w połowie drogi stoi mała, przydrożna kapliczka, poświęcona Taalowi – okrągła, kryta strzechą szopa, nad wejściem przybita jest czaszka jelenia. W kapliczce może znaleźć schronienie dziesięciu ludzi.

SPOTKANIA PODCZAS DROGI

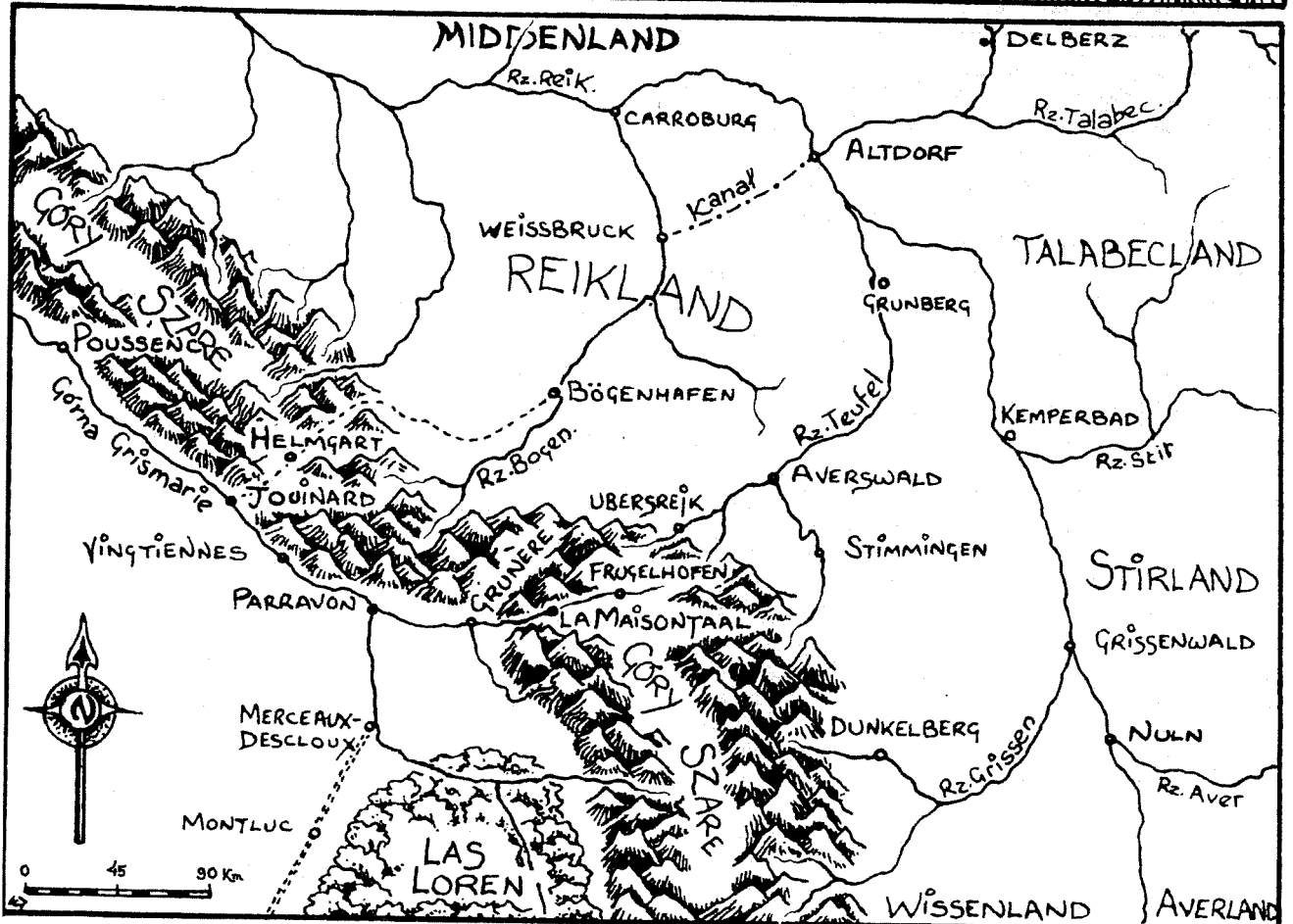
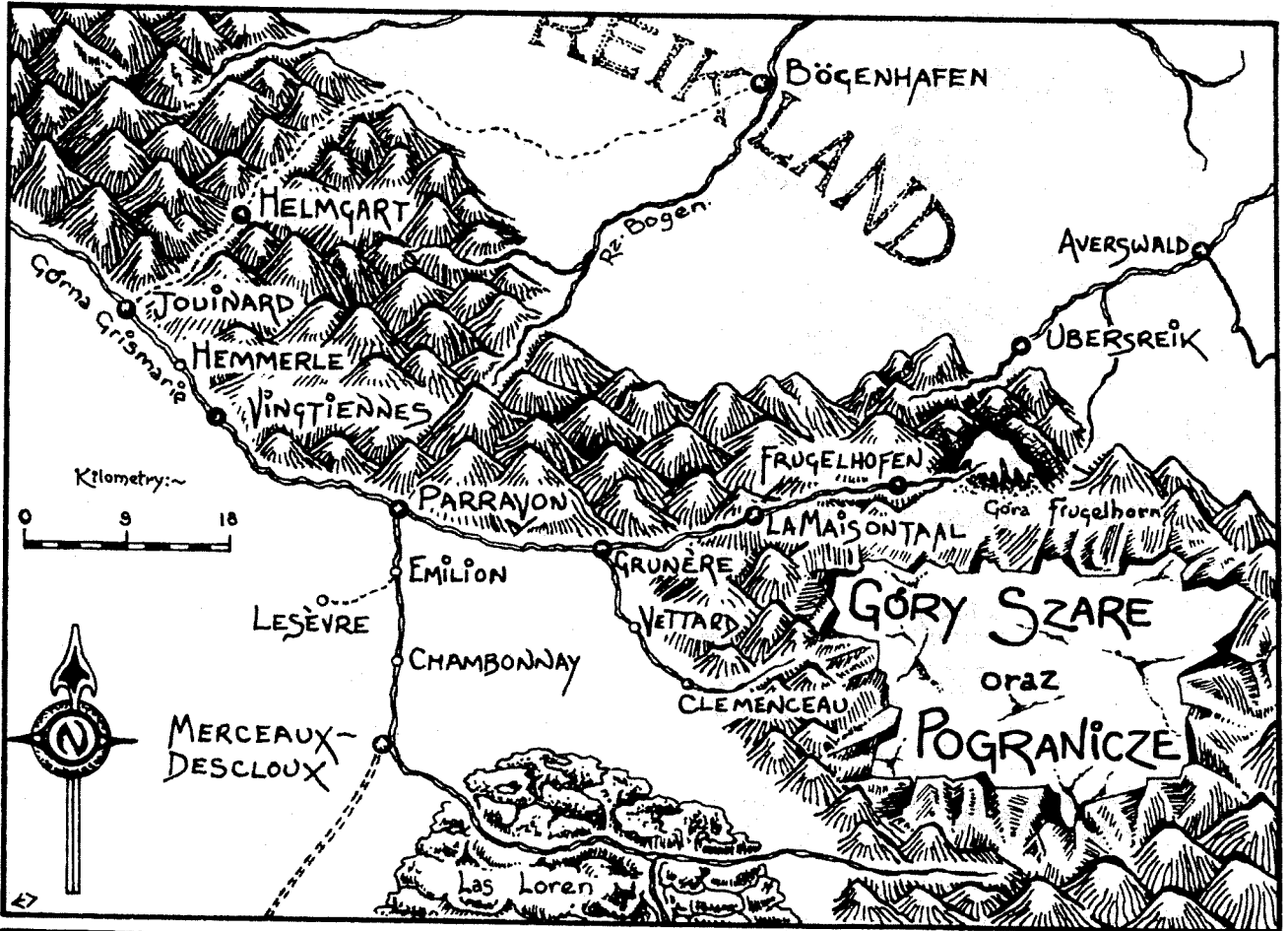
Droga do La Maisontaal najeżona jest takimi samymi niebezpieczeństwami, jak każda inna ścieżka w wysokich górach. Jeśli chcesz, możesz wymyśleć kilka spotkań podczas drogi, ale zaplanuj je ostrożnie, by nie osłabić niepotrzebnie drużyny – swych sił będą potrzebować w czasie nadchodzącego koszmara!

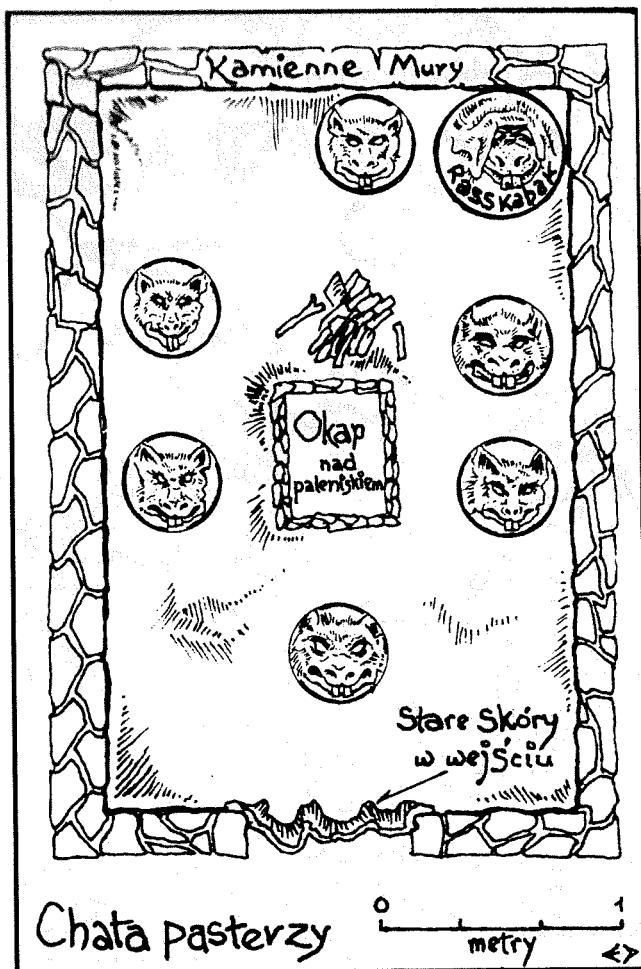
W tej części przygody jest jednak jedno spotkanie obowiązkowe. Mam na myśli spotkanie drużyny z grupą skavenów, opisane w podrozdziale *Skradzione dobra*. Znaczenie tego spotkania stanie się jasne w późniejszej części przygody. Inne opisane tu wydarzenia są opcjonalne. MG może je według swej woli wykorzystać, zmienić lub zignorować.

Skradzione dobra

Jak już wiemy, René de Muscadet, późniejszy przeor La Maisontaal, był czarodziejem i badał tajemnice magii. Historia zdobycia potężnej *Arki Chaotis* to temat na osobną opowieść, ale dla naszych potrzeb wystarczy wiedzieć, że niektórzy skaweniŝcy Szarzy Prorocy są naprawdę bardzo zainteresowani odzyskaniem tak wielkiej ilości spaczenia.

Jednym z nich jest Rasskabak. Na czele niewielkiego oddziału szczyroludzi przeszukuje on góry. Magiczny *kamień jasnowidzenia* mówi mu, że zbliża się do zagubionego skarbu, ale nim odnajdzie drogę do La Maisontaal minie jeszcze trochę czasu.





Na szlaku z Gruneré do La Maisontaal BG spotkają Rasskabaka i jego wojowników. Skaveni chcą uniknąć walki, gdyż ich celem jest odnalezienie *Arki* i odzyskanie zawartego w niej spaczenia.

Spotkanie to najlepiej będzie rozegrać tuż po zmierzchu, gdy bohaterowie będą już wysoko w górach. Pogoda zmienia się z gwałtownością typową dla gór – zbierają się chmury, temperatura spada tak szybko, jakby na okolicę rzucono czar *Strefa zimna*, zrywa się wiatr. Na dodatek zaczyna padać. Prawie w tej samej chwili widoczność spada do mniej niż trzydziestu metrów. Bohaterowie powoli brną naprzód, coraz bardziej zziębnięci, mokrzy i godni pożałowania. Jeśli ktokolwiek użyje czaru *Zabezpieczenie przed deszczem*, pozostali bardzo szybko będą chcieli go udusić.

Nagle poprzez ciemności i deszcz przebija światło. Wydaje się, że dochodzi z miejsca, leżącego nieco z boku drogi. Gdy bohaterowie udadzą się w tamtym kierunku, ujrzą małą, kamienną pasterską szopę. Myśl o schronieniu się przed deszczem, o ogrzaniu się przy ognisku, jest w tych okolicznościach bardzo kusząca.

Jeśli prowadzeni przez graczy bohaterowie udadzą się w stronę obiecującego schronienia – a najprawdopodobniej to uczynią – wewnątrz spotkają skavenów. Szczuroludzie będą bardzo zaskoczeni – nie słyszeli zbliżających się bohaterów, ponieważ ich kroki zostały zagłuszone przez wycie wiatru i plusk deszczu. Prawdopodobnie również poszukiwacze przygód nie spodziewali się skavenów – chyba, że do budynku zbliżali się ostrożnie, przed otwarciem drzwi wyciągnęli broń i przygotowali się do walki. Aby uniknąć zaskoczenia na widok szczuroludzi, każdy z bohaterów musi wykonać test I.

Skaveni siedzą dookoła ognia, po pogorszeniu się pogody wpadli najwyraźniej na ten sam pomysł, co nasi bohaterowie. Rysunek obok pokazuje sytuację wewnątrz szopy, którą, jeśli chcesz, możesz odtworzyć przy użyciu figurek i planów podłoża.

Walka ze skavenami

Strop na środku chaty znajduje się na wysokości zaledwie 2 metrów, a po bokach obniża się do 1,5 m – co oznacza, że każda osoba, która walczy wewnątrz szopy, a ma powyżej 120 cm wzrostu otrzymuje ujemny modyfikator -10 do szansy trafienia przeciwnika. Łuki i proce mogą zostać wykorzystane we właściwy sposób jedynie przez osoby, stojące przed wejściem do szopy i strzelające do jej wnętrza. Jedynym źródłem światła jest płonące wewnątrz ognisko, strzelanie przez jego płomienie daje ujemny modyfikator -10 do **US**.

To spotkanie nie powinno zamienić się w długotrwałą potyczkę. Chociaż w pierwszej rundzie przewagę prawdopodobnie będą mieć bohaterowie, skaveni są na tyle silni, że mogą ich poważnie poranić lub nawet wybić do nogi. Dodatkowo, jak już wcześniej wspomnieliśmy, szczuroludzie muszą się oszczędzać, dlatego spróbują uniknąć walki.

Nie powinieneś dopuścić, by w pierwszej rundzie Rasskabak został związany walką – wokół niego stoją pozostali skaveni, którzy wezmą każdego napastnika na siebie. Na początku drugiej rundy Szary Prorok rzuci czar *Uderzenie* na tylną ścianę chaty, po czym spróbuje uciec przez wybitą w ten sposób dziurę. Pozostali szczuroludzie, wciąż walcząc, również spróbują się wycofać przez wybitą dziurę, po czym wezmą nogi za pas. Biorąc pod uwagę panującą ciemność, złą pogodę i wyższą *Szybkość* szczuroludzie powinni uciec bez poważniejszych strat. Jeśli bohaterowie są szczególnie dobrze zorganizowani i pomysłowi, zabiją może jednego czy dwóch wojowników, ale nikogo więcej. Za wszelką cenę należy utrzymać przy życiu Rasskabaka, gdyż w późniejszej części przygody ma on jeszcze do odegrania pewną rolę.

Eeee... cześć...

Istnieje szansa, że bohaterowie nie zaatakują skavenów natychmiast po wejściu do szopy. Każdy bohater, który choćby przez chwilę będzie się im przyglądał, zauważy, że skaveni mają przewagę. Zobaczy również, iż nie wykonują żadnych wrogich ruchów. Jeśli w momencie spotkania obie strony są zaskoczone lub gdy z jakichś innych przyczyn bohaterowie nie wykonują żadnych gwałtownych ruchów, Rasskabak przemówi:

– *Staćspoko, wyludzie! Słuchaćmowa. Niewalczyć skaven, bo szybkoumrzeć! Iśćteraz, długożyć!* (Czyli w bardziej przystępnym języku: – *Nie ruszajcie się i słuchajcie! Jeśli nas zaatakujecie, zginiecie. W tej chwili nie chcemy z wami walczyć, więc zróbcie sobie przysługę i odejdźcie w spokoju.*)

Kiedy Szary Prorok mówi powyższe słowa, wojownicy skaveńscy gromadzą się w najbardziej odległym od bohaterów zakątku chaty, dłonie zaciskają na rękojeściach mieczy i bacznie obserwują swych przeciwników. Jasne jest, że chcą uniknąć starcia, ale niemiernie wyraźne jest, iż w razie walki z pewnością poradzą sobie z bohaterami.

Jeżeli któryś z bohaterów spróbuje rozmawiać z Rasskabakiem, obojętnie czy w celu wydobywania informacji, czy też zaproponowania skavenom opuszczenia szalasau, Rasskabak przerwie mu w środku pierwszej sylaby: – *Iśćteraz, wyludzie, Iśćić! Myzabić!*

Skaveńscy wojownicy wyciągną broń, ale poza tym nie wykonają żadnych ruchów. Jeśli bohaterowie zrobią coś innego niż wyjście z szalasau, rozpocznie się walka, która będzie miała taki przebieg, jak to opisano powyżej.

Celem tego spotkania jest jedynie uświadomienie bohaterom, że w pobliżu znajduje się grupa skavenów. Jest ważne, by zdawała sobie z tego sprawę. W czasie ewentualnej walki ani skaveni, ani bohaterowie nie powinni odnieść poważniejszych obrażeń; skaveni znikną w mrokach nocy, pozostawiając bohaterów w przeświadczeniu, że w każdej chwili mogą się pojawić ponownie.

Pogoda poprawi się po około trzech godzinach, a poranek będzie zimny i bezchmurny. Jeśli BG pozostawią szopę skavenom, szczuroludzie odejdą na długo przed tym, nim będą mogły przybyć jakiejkolwiek posiłki dla drużyny.

Duch Skół

Jeżeli chcesz, możesz pozwolić, by BG dostrzegli od czasu do czasu na tle nieba jakąś postać, niewyraźny zarys ludzkiej sylwetki (lub przynajmniej czegoś *podobnego* do człowieka) – jak się później dowiedzą, będzie to Duch Skół, wędrujący wśród szczytów.

To spotkanie bezpośrednio nie ma żadnego znaczenia (choć gracze mogą o tym nie wiedzieć), ale doskonale współgra z głównym wątkiem przygody i pomaga stworzyć nastrój tajemnicy i napięcia. Duch Skół będzie zawsze co najmniej o pół mili w przodzie, przed bohaterami, i nie odpowie na żadne nawoływania. Jeśli drużyna będzie próbowała go dogonić, zawsze, za każdą kolejną granią będzie znajdowała tylko nagie skały. Wiesz chyba, jak gracze nienawidzą takich rzeczy – wykorzystaj to.

Przyroda

Małe, żyjące w górach zwierzęta mogą być pretekstem do rozegrania kilku interesujących, a nie narażających bohaterów na niebezpieczeństwo spotkań – pamiętaj, że przygoda się jeszcze właściwie nie rozpoczęła, a drużyna ma przed sobą naprawdę dużo pracy.

Sssss...

Przy drodze nagle pojawi się wąż. Przestraszy konie pierwszych K3 osób, co będzie wymagało od chcących utrzymać się w siodle jeźdźców wykonania testu **Inicjatywy** (jeździectwo +20), a następnie testu **Inteligencji** (jeździectwo +10, tresura +10, posłuch u zwierząt +10, kumulatywne), którego celem będzie uspokojenie przerażonych zwierząt. Test

Inteligencji należy powtarzać co rundę, aż do pierwszego pozytywnego rezultatu. Za każdym razem, gdy zakończy się on niepowodzeniem należy powtórzyć test **Inicjatywy**, utrzymujący jeźdźcę w siodle. Osoby, które spadną z konia muszą wykonać standardowy test **ryzyka** w celu uniknięcia obrażeń.

Wąż jest normalnej wielkości i nawet nie musi być jadowity. Gdy drużyna podjedzie do niego, będzie po prostu wyłgiwał się na kamieniu. Sam przerazi się koni w równym stopniu, jak one jego. W drugiej rundzie spotkania odpelnie w gęste zarośla.

Skalne szczury

Góry są naturalnym środowiskiem skalnych szczurów i bohaterowie, najpewniej w czasie noclegu, mogą natknąć się na jednego bądź kilka tych stworów. Na przykład mogą przypadkowo zaskoczyć skalnego szczura, decydując się na odpoczynek w przydrożnej kapliczce.

Ze sterty zeschniętych liści, leżących w kącie budynku, dobiega jakiś szelest, a po chwili wynurza się z nich głowa dużego gryzonia. Szczur rozgląda się wokół, węszy i desperacko rzuca się w kierunku drzwi.

Próbuje jedynie uciec, ale bohaterowie mogą o tym nie wiedzieć. Każdy, kto stoi pomiędzy szczurem, a drzwiami ze

sporym niepokojem zda sobie sprawę, że spogląda prosto w oczy gryzonia wielkości sporego psa, który biegnie na niego w widocznej *furii*. Udany *unik*, wykonany przez taką osobę pozwoli szczurowi bezpiecznie przebiec obok, w innym przypadku zaatakuje on przeszkadzającego mu bohatera, po czym wybiegnie ze świątyni.

Kolejną możliwością jest spędzenie przez bohaterów nocy pod gwiazdami i wtedy zapach przygotowywanej kolacji może przyciągnąć grupę około sześciu skalnych szczurów, które spróbują dostać się do juków i pakunków z żywnością. Konie i muły zaczną panicznie rzeć, a osoba, która pójdzie to sprawdzić zobaczy szczury wielkości psów nacierające w ciemnościach na obóz. Wszędzie dookoła w blasku pochodni będą błyszczeć w ciemnościach małe, czerwone oczka...

Jeśli jedno lub więcej spotkań ze skalnymi szczurami zostanie rozegranych po spotkaniu ze skavenami, możesz mieć wiele zabawy. Bohaterowie, którzy nie urodzili się i wychowali w górach nigdy wcześniej nie widzieli takich zwierząt – opisz je po prostu jako zwierzęta długie na 120 centymetrów, z nienaturalnie długimi i chudymi nogami, zaopatrzonymi w dziwne pazury – i napawaj się widokiem graczy, zastanawiających się czy nie są to czasem jakieś mutanty, powiązane z Rasskabakiem i jego grupą i przez nich stworzone. Po prostu siedź i wyglądaj niewinnie, podczas gdy gracze będą się wzajemnie przekonywać, że w ciemnościach maszeruje cała armia szczuroludzi.





Niebezpieczeństwa

Są też wydarzenia, które możesz rozegrać wyłącznie dzięki specyfice górskiego środowiska.

Pogoda

Wspomnieliśmy już, że w górach powszechne są nagle i gwałtowne zmiany pogody. Gdy nagle znacznie mocno wiać, gracze powinni pojąć aluzję i rozejrzeć się za jakimś schronieniem. W takich warunkach rozbicie namiotu lub rozpalenie ognia (pod warunkiem, że bohaterowie potrafią znaleźć wystarczająco suche drewno) wymaga wykonania testu **Zr** z ujemnym modyfikatorem -30. Każda próba trwa 10 rund.

Jeśli prowadzeni przez graczy bohaterowie nalegają na kontynuowanie podróży w zacinającym deszczu i na ostrym wietrze, pozwól im na to, ale w czasie, gdy będą słodko spać wykonaj dla każdego z nich test **Wytrzymałości** dodając modyfikator +20 za chodzenie w odpowiedniej do pogody odzieży i +10 (kumulatywne) za umiejętność *odporność na choroby*. Następnego dnia, każda osoba, która nie wykonała testu budzi się przeziębiona – wszystkie jej cechy procentowe zostają zmniejszone o 5 punktów na K3+1 dni. Ponieważ ma ona skłonność do potężnego kichania w najmniej odpowiednim momencie, każda próba skradania się wykonywana jest z ujemnym modyfikatorem -10.

Nie przesadz jednak z tą chorobą – choćby na nią w najwyższym stopniu zasługiwali – gdyż w nadchodzącej przyszłości bohaterowie, którzy zachorują na obustronne zapalenie płuc nie będą mieć żadnych szans.

Trzystumetrowa przepaść

Oprócz wszystkich tych niebezpieczeństw pozostaje jeszcze sama droga – czyli często po prostu ścieżka brzegiem przepaści. Po deszczu jej krawędź może być mocno niepewna. Także i tym razem postaraj się nikogo nie zabić, ale porządne nastraszenie bohaterów wcale nie powinno zaszkodzić.

W pewnym miejscu w czasie podróży do La Maisontaal, droga powinna bieć tuż obok stromej skalnej ściany. Stanie się ona skalną półką, szeroką na około 2,5 metra i kończą się krawędzią, za którą jest trzystumetrowa przepaść. Jeśli bohaterowie są konno, muszą jechać gęsiego, a nawet wtedy często tracą kamienie, które długo, długo leżą na skaliste dno przepaści. Bohaterowie powinni doznać zawrotu głowy, po czym zawal pod ostatnim koniem duży fragment ścieżki.

Dla konia wykonaj test **I** (w większości wypadków **I** 30), dodając +10, jeśli jeździec posiada umiejętność *jeździectwo* – sukces wskazuje, że koniowi udało się wydostać na pewniejsze podłoże, a bohaterowie po prostu patrzą, jak duży kawał ścieżki niknie w otchłani. Jeśli koń nie wykona testu, wtedy, no cóż, *basta la vista, baby* – jednak w tej fazie przygody naprawdę nie możesz pozwolić sobie na stratę bohatera. Przydziel więc mu dodatkowy test **I** (*akrobatyka* +10, *jeździectwo* +10), który pozwoli mu na zeskoczenie ze skazanego już wierzchowca. Jeśli test się nie uda, bohaterowi pozostanie już tylko wydanie Punktu Przeznaczenia, dzięki któremu zdoła się schwycić i zawisnąć na niepewnej krawędzi ścieżki. Będzie tak wisiał, aż inni go uratują. Jeśli jesteś szczególnie złośliwy, za tak bliskie otarcie się o śmierć możesz przydzielić mu punkt obłędu. Jednak najpierw bohater powinien wykonać test **Op**, dzięki któremu może tego punktu uniknąć.

Nie musimy chyba dodawać, że jeśli koń spadł ze ścieżki, juki i pakunki, które miał na sobie oraz wszystko, co w nich było jest stracone. Jeździec uratuje się wraz z tym dobytkiem, który miał w sakwach przy pasie i przy sobie.

Jeśli bohaterowie będą wracać tą samą drogą, zawalony odcinek można pokonać przy dużej dozie ostrożności – każda osoba, idąca szybciej niż w *ostrożnym* tempie musi wykonać test **I**, by nie spaść w przepaść.

LA MAISONTAAL

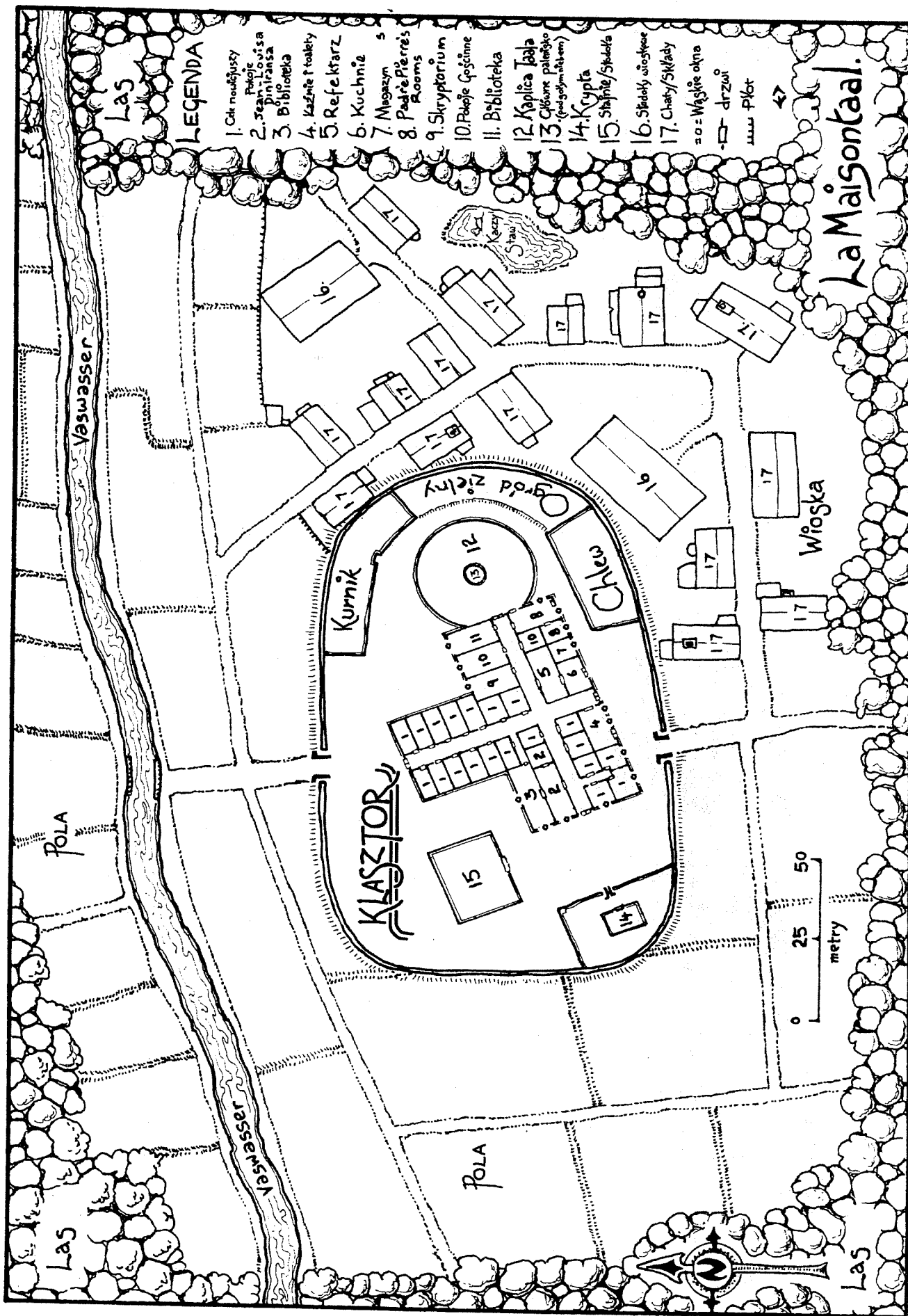
Klasztor La Maisontaal leży w małej dolinie wśród szczytów. Tak, jak pokazano na *Mapce 3* okolica jest zalesiona, jedynie dookoła klasztoru las został wykarczowany, a na jego miejscu są teraz pola uprawne i mała wioska, zamieszkała głównie przez rolników, pasterzy, myśliwych i trapezistów, dostarczających klasztorowi jedzenia i innych potrzebnych przedmiotów. W pobliżu płynie Vaswasser, dopływ Górnej Grismarie, wzdłuż której bohaterowie szli z Gruneré. Ponieważ w tym miejscu dno doliny jest dość płaskie, Vaswasser jest tu spokojniejsza niż w swym dolnym biegu, ale to raczej duży strumień niż rzeka i nadal jest zbyt mała dla łodzi.

Jak można się było spodziewać, monastyr La Maisontaal poświęcony jest Taalowi, bogowi przyrody i dzikich miejsc. Szuka tu odosobnienia wielu zagorzałych wyznawców i kapłanów Taala z zachodniego Imperium i wschodniej Bretoni.

Wewnątrz murów stoi budynek w kształcie litery T, do jego wschodniego końca dobudowano okrągłą, pokrytą strzechą kaplicę, która jest otoczona ogrodem ziołowym i zagrodami dla zwierząt. Po przeciwnej stronie znajdują się stajnie i wejście do krypty, w której spoczywają prochy wielu pokoleń mnichów. Klasztor wybudowany jest z powszechnego w tej okolicy piaskowca, ma solidny dach i okna z ciężkimi okiennicami.

Ważne jest, iż pomimo tego, że La Maisontaal jest zamieszkały, są w nim ogrody i zabudowania gospodarcze, wokół niego nie ma większych obszarów uprawnych. Taal jest bogiem dzikich miejsc i nie podobają mu się pola. Każdy bohater, który był lub jest Rangerem, lub który ma odpowiednią umiejętność, na przykład taką jak *zielarstwo*, z łatwością stwierdzi, że mieszkańcy klasztoru żywią się głównie produktami, pochodzącymi z lasu i hodowli zwierząt. Nie uprawiają owoców, malin, jeżyn i jagód, po prostu zbierają je w lesie.

La Maisontaal jest prymitywnym miejscem, a mieszcuchy mogą być przerażeni oferowanymi przez klasztor spartańskimi warunkami, jednak dla wyznawców Taala jest to idealne miejsce kontemplacji i nauki.



PRZYBYCIE

BG zbliŝa ŝię do klasztoru od zachodu i ujrzå jego budynki, gdy tylko wyjdå z lasu. Jeszcze wŝród drzew mogå natknå ŝię na wieŝniaka, pasåcego klasztorne gęŝi lub ŝwinie, które przez cały rok ŝerujå w okolicy. Zwierzęta så jedynie na wpół udomowione i będå unikać obcych, ale pasterza moŝna spytać o drogę do klasztoru. Powie: – *Po prostu trzymajcie ŝię ŝcieŝki. Prowadzi prosto do klasztoru, nie wieŝdzie nigdzie indziej.*

W ciågu dnia klasztorne wrota så otwarte. Wisi przy nich ŝelazny dzwon, którego moŝna uŝyć w nocy. Bohaterowie zostanå powitani przez młodego mnicha, który zapyta ich o powód przybycia. Z łatwoŝciå zostaje ustalona audienca z przeorem, po czym bohaterowie zostanå poprowadzeni do pokojów goŝcinnych, gdzie mogå ŝię odŝwieŝyć. Osoby cierpiåce z powodu obraŝeń, przeŝiębienia i innych niewygód w czasie drogi mogå poszukać kogoŝ, kto im pomoŝe. Wkrótce przychodzi po nich jakiŝ młody braciszek i prowadzi ich do komnat przeora.

Bohaterowie zostanå wprowadzeni do biblioteki, gdzie zaproponuje im ŝię ziołowå herbatę lub wino oraz chleb i ser. Zarówno herbata, jak i wino så doskonałe, chociaŝ osoby często pijåce stwierdzå prawdopodobnie, ŝe jest nieco zbyt lekkie. Zostaje to wyrównane serem, o którym moŝna powiedzieć coŝ wręcz przeciwnego. Jest to miejscowy *Salaud*



Bleu, robiony z koziego mleka. Pachnie doŝć ostro, ale zapach jest niczym w porównaniu z intensywnoŝciå smaku; kaŝda osoba, która zjadła choć kawalek musi wykonać test **Wytrzymaloŝ** (poniewaŝ Bretońcy bardziej niŝ mieszkańcy Imperium przywykli do nabiału tego rodzaju majå do tego testu modyfikator +10), w przeciwnym wypadku po mniej więcej 20 minutach poczuje pragnienie. Niezaleŝnie od wyników testu, przeŝiębione osoby stwierdzå, ŝe ser prawie natychmiast oczyszcza ich drogi oddechowe i utrzymuje ŝię to przez około pół godziny.

Ser ma w grze tylko jeden efekt: kaŝdy, kto go zjadł, otrzymuje ujemny modyfikator -10 przy uŝywaniu umiejętnoŝci typu *ukrywanie ŝię na wsi czy w mieŝcie*. Po prostu kaŝda dysponujåca zmysłem węchu istota moŝe z łatwoŝciå „wyniuchać” takiego smakosza! Oczywiŝcie, jeŝli chcesz zawŝtydzić gracza, moŝesz opisać sytuacjå, w czasie której jego bohater robi ŝię nagle zielony, łapie ŝię za usta i wybiega w popłochu ze spotkania z przeorem. Jeŝli bohaterowie teraz nie zjedzå sera, moŝesz wykorzystać go póżniej.

Spotkanie z przeorem

Mniej więcej pół godziny po przybyciu do klasztoru bohaterowie zostanå wprowadzeni do gabinetu Jeana-Louisa. Charakterystyki jego i innych mnichów z *La Maisontaal* zamieszczono w rozdziale *Charakterystyki*, znajdujåcym ŝię na końcu ksiåŝki.

Przeor *La Maisontaal* siedzi przy oknie w duŝym, drewnianym fotelu, skåpany w blasku zachodzącego słońca. Kiedy bohaterowie wchodzå do komnaty, powŝstaje ze swego miejsca.

– *Witamy, witamy. Ufam, ŝe podróŝ przez góry była bezpieczna?* Bohaterowie powinni wykazać ŝię w tym momencie choćby elementarnå oglådå towarzyszkå, to znaczcy uklonić ŝię i pozdrowić przeora. Winni przy tym zwrócić uwagę na prawidłowå formę zwracania ŝię do przeora klasztoru Taala, by nie narazić ŝię na popełnienie gafy.

Wyznawcy Taala powinni zwracać ŝię do Jeana-Loisa per „mój panie”, czciciele *Ulryka* i wyznawcy Dawnej Wiary „panie bracie” – ta forma poprawna jest teŝ dla kapłanów (ale nie nowicjuszy!) innych bogów Starego Ŝwiata. Wŝszyscy inni powinni mówić do niego per „panie”. Aby bohaterowie zdali sobie sprawę z prawidłowej formy, przydziel kaŝdemu z nich test **Int** (kapłani +10/poziom, *teologia* +10, *etykieta* +10, kumulatywne).

Jean-Louis nie przejmie ŝię zbyttnio, jeŝli ktoŝ będnie ŝię do niego zwracał w niewłaŝciwy sposób, uniesie jedynie w rozbawieniu brew, jednak jeden z asystujåcych w spotkaniu młodszych mnichów zacznie kaszleć i ŝurać nogami, po czym po audienca weŝmie danå osobę na stronę i pouczy jå co do wlaŝciwych form zwracania ŝię do przeora. Bohater, który uŝył niewłaŝciwej formy otrzymał ujemny modyfikator -10 do testów **Oglådy** wykonywanych podczas spotkań z mnichami przez cały czas trwania przygody.

Po początkowych grzecznoŝciach, Jean-Louis przejdzie do interesów. Jeŝli bohaterowie pojawili ŝię w klasztorze z innego powodu niŝ jego ogłoszenie, zapyta ich, czy je widzieli, w razie potrzeby dostarczy im kopię plakatu (*Notka nr 1*).

Przyjmujemy tu, ŝe bohaterowie podejmå jego ofertę zatrudnienia. Jeŝli tego nie robiå, nie powinienes mieć wyrzutów sumienia, odbierajåc im po punkcie przeznaczenia – oto majå przed sobå przygodę swego ŝycia i uciekajå przed nią? Godne pogardy.

Jeŝli bohaterowie spotkali *Rasskabaka* i jego wojowników, prawdopodobnie wspomnå o tym przeorowi. Będnie

zainteresowany, ale niezbyt przejęty – przecież było ich tylko około pół tuzina. Obieca jednak, że ostrzeże okolicznych mieszkańców, by mieli się na baczności.

Radość wiedzy

Kiedy BG wyraża zainteresowanie złożoną przez Jeana-Louisa ofertą, ten dokładnie wyjaśni o co mu chodzi. No, może nie *bardzo dokładnie*. Powie im tylko tyle, ile chce, by na razie wiedzieli.

– *Mniej więcej cztery lata temu – rozpoczyna – zacząłem pisać książkę. Na pewno nie rzucę nią świata na kolana, opisuję w niej po prostu część historii tej okolicy, ale mam nadzieję, że niektórzy uczeni i historycy się nią zainteresują.*

Jakieś czterysta lat temu działała w tych stronach banda wyjętych spod prawa. Byli znani jako Błękitnokrwisci Bandydyci i rzeczywiście, wydaje się, iż większość z nich była potomkami bretońskiej i imperialnej szlachty. Ich wyczyny stały się podstawą wielu legend. Po prawie czterech latach terroryzowania okolicy zostali wytropieni i zniszczeni przez siły Duika de Parravon.

Każdy bohater, urodzony we wschodniej Bretoni lub w zachodnim Imperium (powiedzmy pomiędzy Reikiem, a Górą Grismarie) może wykonać test **Int** (historia +10, heraldyka +10, ludzka szlachta +10, kumulatywne). Udany rezultat oznacza, że przypomniał sobie jakieś opowieści o takiej grupie „szlacheckich bandytów”, działających dawno temu w Górach Szarych. Wspomnienia są jednak pozbawione jakichkolwiek szczegółów. Jean-Louis kontynuuje:

– *Jak już wspominałem, moja praca dobiegła już prawie końca. Pozostaje jedynie udokumentować miejscowe legendy i opowieści oraz odnaleźć tak wiele grobowców bandytów, jak to tylko będzie możliwe. Tradycja mówi bowiem, iż bandyci grzebali swych poległych w grobach podobnych do starożytnych kurhanów – częściowo ponieważ sądzili, iż pasuje to do szlachty poległej w tak dzikim miejscu, a częściowo, gdyż chcieli uniknąć odnalezienia ich grobów przez władze. Muszę odnaleźć wszystkie te miejsca i mieć mapy ich okolicy.*

Oczywiście przeszukanie tak dużego terenu jest zadaniem wykraczającym poza możliwości jednego człowieka – lub nawet grupy ludzi. Wobec tego wynajmę kilka grup podobnych do waszej i mam nadzieję, że się do nich przyłączycie. – Wyciąga mapę Gór Szarych, na której czerwonymi kreskami zaznaczono poszczególne obszary poszukiwań. – *Chciałbym, żeby wasza grupa przeszukała ten oto obszar.* – Pokazuje na okolice Frugelhofen.

– *Pogadajcie z miejscowymi, zbadajcie dokładnie tamtejsze legendy i jeśli znajdziecie interesujący mnie kurhan, zróbcie jego plan. Przyszło mi też na myśl, że moglibyście też zebrać lokalne legendy, dotyczące tych grobowców – może napiszę kiedyś książkę na ten temat. Frugelhofen jest bardzo małą wioską, ale w jej pobliżu jest kilka pojedynczych gospodarstw, a wyżej w górach kopalnia. Zbierzcie opowieści, zbadajcie ile tylko będziecie mogli, gdyż nic nie zastąpi obserwacji. Zobaczmy, co znajdziecie.*

Wasze poszukiwania nie powinny trwać dłużej niż dwa tygodnie, potem złożycie mi relację. W tym czasie proponuję wam 2 korony dziennie na osobę jako pensję podstawową, plus niewielką sumę, przeznaczoną na opłacanie informatorów. Po zakończeniu pracy nastąpi dodatkowa wypłata – w każdym przypadku 5 koron na osobę i dodatkowo 5 koron na osobę za mapę każdego kurhanu. Jeśli grobowiec można będzie bez wątpliwości powiązać z Bandytami o Błękitnej Krwi nagroda będzie wynosić 20 koron. Każdemu z was dam 20 koron jako zaliczkę, będzie to równowartość tygodniowej pensji i zwrotu wydatków; resztę zapłacę, gdy złożycie mi raport. Zgadzacie się na takie warunki?

Bohaterowie mogą *targować się* by podnieść płacę; udany test **Oglady** (*targowanie się* +10) nie podniesie wynagrodzenia podstawowego, ale zwiększy nagrodę za zbadanie kurhanu bandytów do wysokości 25 ZK. Niezależnie od wyniku testu, *targujący się* bohater musi wykonać kolejny test **Oglady**. Jeżeli będzie on nieudany, Jean-Louis będzie sprawiał wrażenie nieco urażonego próbami wyłudzenia od niego większej ilości pieniędzy.

W tej chwili – gdy podano już podstawowe wiadomości, a bohaterowie mają zacząć zadawać pytania – rozlega się pukanie i do komnaty wchodzi młody mnich. Szepcze coś do ucha kiwającego głową przeora.

– *Muszę prosić was o wybaczenie – mówi ten, wstając ze swego krzesła (dobre wychowanie wymaga, by bohaterowie uczynili to samo). – Mam kolejnego gościa, któremu powinienem poświęcić nieco uwagi. Kupiec z Parravonu przyjechał nabyć nasze wina i sery. Oczywiście najpierw spróbuje zbić cenę do zera. Jeśli bohaterowie obrazili przeora swymi próbami wytargowania korzystniejszej płacy ta ostatnia uwaga zostanie wypowiedziana z pewnym naciskiem.*

– *Pozostawiam was pod opieką brata François. Mam nadzieję, że tę noc spędzicie pod naszym dachem i że będzie wam odpowiadać prosta strawa, którą zwykliśmy tu spożywać. Być może stwierdzicie, że szczególnie ciekawym rozmówcą jest Padre Pierre, nasz bibliotekarz. Każdy bohater, który wykona test **Inteligencji** (z ujemnym modyfikatorem -1 za każdy punkt różnicy dzielącej **Ogd 47** Jeana-Louisa od jego **Int**) wykryje ślad ironii w jego głosie.*

Co powiedziawszy, Jean-Louis opuszcza komnatę. Brat François odprowadza bohaterów do ich pokojów, gdzie aż do wieczery o zmierzchu będą pozostawieni samym sobie.

WIECZERZA W LA MAISON TAAL

W czasie wieczery Jean-Louis będzie siedział obok starego Padre Pierra, który jest bardzo ekscentryczny, a w stosunku do bohaterów prawie obraźliwy. Wytyka brak wiary wśród młodzieży, stwierdza, że mocne napitki, hazard i temu podobne zachowania prowadzą do kultu demonów, że wiara w Taala nie jest wystarczająco mocna wśród młodzieży (znacząco pyta, czy wśród bohaterów jest jakiś wyznawca Taala – a nie uda się go łatwo oszukać) itd. Jean-Louis w tym czasie siedzi z wyraźnie zrezygnowaną miną, jakby chciał powiedzieć: *To trzeba przeczekać*. Nie odpowiada na pytania bohaterów, dotyczące ich misji, a jeżeli zostanie ona w ogóle wspomniana Pierre natychmiast rozpocznie długą tyradę, w której stwierdzi, że cały ten pomysł jest niedorzeczny. Mówi, że zamiast wydawać pieniądze na poszukiwania bandyckich grobowców, lepiej je przeznaczyć na budowę szubienic dla rabusiów żyjących w tej chwili. Pierre jest po prostu osobą tego pokroju.

Padre Pierre wstaje od stołu po deserze, który jest tradycyjnym wschodniobretońskim daniem, czymś, co wygląda na budyń z chleba i masła, kandyzowanych skórek owocowych i gęstego żółtego kremu. Posiłek kończy się podaniem likierów i słodkiej herbaty ziołowej. Kiedy Padre Pierre odejdzie, mamrocząc coś o późnym chodzeniu spać prowadzącym do degeneracji całej rasy, Jean-Louis może odpowiedzieć na pytania bohaterów. Większość koniecznych informacji została już im przekazana, ale poniżej podajemy odpowiedzi na pytania, które ewentualnie mogą paść.

– **Powiedziałeś, że nie jesteśmy jedynymi pracującymi dla ciebie ludźmi?**

– *Och, nie. Teren do przeszukania jest bardzo rozległy, pomyślałem więc, że najlepiej będzie podzielić go na mniejsze obszary i do każdego przydzielić inną grupę.*

Chciałbym jak najprędzej skończyć swą książkę – obawiam się, że Padre Pierre powiedziałby, że uraz ze zbliżaniem się do końca pracy, kończy się również moja cierpliwość.

– Czy we Frugelhofen jest coś ciekawego?

– O ile wiem, nie. To zresztą musicie ustalić już sami. Ten obszar zostawiłem na koniec, ponieważ leży dość blisko La Maisontaal – gdybym nie znalazł jeszcze jednej grupy pomocników, mógłbym sam przeszukać dolinę Frugelhornu. Poza tym, mam nadzieję, że dzięki wysłaniu ludzi najpierw w bardziej oddalone rejony gór raporty zaczną spływać w mniej więcej tym samym czasie.

– O co chodzi z tymi mapami?

– Nic specjalnego – musicie po prostu zrobić mapę, dzięki której będę mógł odnaleźć miejsce, którego szukam i która może mi coś powiedzieć na temat wyglądu okolicy. Nie musi być tak precyzyjna, jak marienburgska mapa okrętowa. Oczywiście musi jednak być rozumiała. A tak na marginesie, byłoby dobrze gdybyście dostali się do środka kurbanu i naszkicowali jego wnętrze. Powiedzmy, dodatkowe dwie korony za wykonanie czegoś takiego, co? I nie zapomnijcie zbierać miejscowych przesądów i opowieści – zapiszcie je. Jeśli przez jakiś czas będziecie zajmować się folklorem, zdziwi was ilość informacji, jaką można w ten sposób uzyskać. Mogą one nawet doprowadzić do kolejnych odkryć.

– Czy pójdziesz z nami?

– Obawiam się, że nie. Mam tu swe obowiązki, a w przyszłym tygodniu spodziewam się powrotu pierwszych grup. Będą chcieli zapłacić, a ja chcę przejrzeć ich raporty – jak więc widzicie, jest to niemożliwe.

– Czy napisałeś dużo książek?

– Kilka. Interesuję się między innymi historią – Padre Pierre powiedziałby, że jest to jedna z mych słabostek, gdyż odwodzi ona mój umysł od służby Taalowi. Pięć lat temu opublikowałem w niezależnym wydawnictwie w Parravonie „Mezalianse w szlacheckich rodzinach Bordeleaux, 1550-1822”. Książka była rezultatem moich studiów na tamtejszym uniwersytecie, które odbyłem zanim wstąpiłem na służbę u Taala. Obawiam się, że jest ona ciekawa jedynie dla innego historyka. Tłumaczę także komentarze, pochodzące z Norski, a dotyczące praktykowania Dawnej Wiary w Starym Świecie, ale ta praca jest na razie odłożona na półkę, najpierw chcę skończyć książkę o bandytach.



– Od jak dawna jesteś tu przeorem?

– Od niedawna. Tak naprawdę, to mniej niż dwa tygodnie – wciąż jeszcze nie zostałem właściwie zainstalowany. Zawsze wydawało mi się to dziwnym terminem. „Zostać zainstalowanym.” Wyobrażam sobie grupę krasnoludzkich inżynierów, mocujących mnie do podłogi i wbijających we mnie jakieś rurki i śrubki. Głupie myśli. Stary przeor umarł dwa tygodnie temu – był bardzo stary i już od pewnego czasu szwankował na zdrowiu. Byłem jego zastępcą – przed laty wprowadził mnie do klasztoru – tak więc jestem teraz nowym przeorem. Mam jedynie nadzieję, że swe obowiązki będę potrafił wykonywać choć w połowie tak dobrze, jak on. Trzeba zwracać tak wiele uwagi na rozmaite drobiazgi, sprawiać, by wszystko działało i by wszyscy byli szczęśliwi. Nie wiem, czy będę miał do tego głowę.

Inne pytania

Odpowiedz na nie jak potrafisz, wiadomości czerpiąc z podanych wcześniej danych na temat klasztoru i jego otoczenia. Wszystko, czego potrzebujesz do poprowadzenia tej przygody zostało ci już przekazane, więc nie obawiaj się wymyślać odpowiedzi!

DROGA DO FRUGELHOFEN

Nie powodu, dla którego bohaterowie mieliby pozostać w La Maisontaal dłużej niż przez jedną noc, a Jean-Louis spodziewa się, że rankiem bohaterowie wyruszą w drogę. Jeśli zechcą nieco opóźnić swe wyjście, pod drzwi ich gościnnego pokoju przybędzie kilku młodych mnichów, którzy przyniosą koszyki z zapakowanym jedzeniem. Będą mieli rozkaz pomocy bohaterom w przygotowaniu się do drogi.

Do Frugelhofen, podobnie jak do La Maisontaal, bohaterowie będą iść drogą (a raczej ścieżką). Na wschodnim końcu doliny, w której leży La Maisontaal i przyklasztorna wioska, Vaswasser spada do małego jeziora. Skalna ściana, z której spada wódospad jest wysoka na co najmniej trzydzieści metrów. Ścieżka po południowej stronie siklawy prowadzi zakosami na szczyt klifu. Nie stosuj w tym miejscu sztuczki z zapadającym się traktem. Nasi bohaterowie z tym szczególnym wódospadem spotkają się nieco później. W tej chwili on sam – i zdradzieckie, usiane kamieniami bystrzyny powyżej niego – powinny tylko zostawić ich pod w przekonaniu, że spływ łódką w tym miejscu byłby samobójstwem.

Frugelhofen jest oddalone od klasztoru o około 35 mil, ale droga wiedzie przez nieco trudniejszy teren, podróż zabierze więc mniej więcej tyle samo czasu, co droga z Gruneré do La Maisontaal. Oznacza to, że zanim BG dotrą do wioski, będą musieli spędzić kolejną noc pod gołym niebem. Jeśli do tej pory nie wykorzystali spotkania ze skavenami, teraz jest do tego okazja. Niezależnie od tego, co wydarzy się tej nocy, po rozbiciu przez bohaterów obozowiska przeprowadź spotkanie z dwoma krasnoludami.

Mali poszukiwacze złota

To spotkanie ma miejsce w czasie drogi z La Maisontaal do Frugelhofen, gdy BG rozbijają na noc obóz. W świetle zachodzącego słońca widzą na ścieżce dwie małe postacie, prowadzące ku nim parę mułów. Zatrzymują się one w odległości jakiś stu metrów, po czym jedna z nich pozdrawia bohaterów.

Jeśli w drużynie jest jakiś krasnolud, dwójka napotkanych podróżnych przyjmie, że on lub ona jest przywódcą grupy i pozdrowienie wypowie w Khazalidzie. W innym przypadku napotkane krasnoludy zwrócą się do całej drużyny.

– Hej tam! Czy nie będzie wam przeszkadzać jeśli rozbijemy się razem z wami? W tej części gór jest dużo wilków i dzikich kotów, więc lepiej trzymać się razem.

Jeżeli bohaterowie nie zaatakują ich lub nie powiedzą, by sobie poszli, poszukiwacze zbliżą się i przyłączą do obozowiska bohaterów, z mułów zdejmą też dwa posłania.

– *Grumbli Stonehand* – powie starszy z nich, wyciągając spracowaną rękę do bohatera nie-elfa, który wygląda na przywódcę. – *A ten młodzik to Thalgrim, mój siostrzeniec. Idziemy z kopalni Gimbrina do Gruneré.* Pełne charakterystyki Grumbliego i Thalgrima są zamieszczone w rozdziale *Charakterystyki*.

Po wzajemnej prezentacji (krasnoludy pod żadnym pozorem nie uściskną ręki elfowi), Thalgrim zaproponuje wypicie ziołowej herbaty, którą trzyma w jednej z sakiew. Z innej wyciągnie blok suszonego zieleńca fajkowego i samą fajkę.

Herbata jest doskonała, ale tytoń to straszliwie mocny *Krasnoludzki Czarny No. 4*. Thalgrim zaoferuje go każdemu prócz elfów. Jeśli bohater-elf wyrazi chęć zapalenia, Thalgrim zacznie mamrotać jakieś przeprosiny, gdy nagle Grumbli szepnie mu coś do ucha. Dwaj krasnoludowie zaczną się trząść od wstrzymywanego śmiechu, a młodszy pozwoli elfowi spróbować.

Każdy bohater, próbujący palić *Krasnoludzki Czarny No. 4* musi wykonać test **Wt**, do którego stosuje się następujące modyfikatory:

Krasnolud	+20	Halfling	+10
Niepalący	-40	Odporność na trucizny	+10

Wszystkie modyfikatory są kumulatywne. By uniknąć dyskusji, za niepalącą uważamy osobę, która na początku przygody nie ma w swojej Karcie Bohatera wpisanych przyrządów związanych z paleniem (fajki, fiki itd.) i jak dotąd ich nie nabyła.

Jeśli test zakończył się porażką, dany bohater zgina się wpół w ataku kaszlu i na K4 godziny traci po jednym punkcie **Siły** i **Wytrzymałości**. Nawet po wykonaniu testu, nie-krasnolud będzie kasłał przez pełną turę i będzie chory przez K3 godziny. Nie trzeba chyba dodawać, że zdaniem krasnoludów, to wszystko jest szalenie zabawne.

Pogawędka z krasnoludami

BG mogą zapytać Grumbliego i Thalgrima o kurhany i rozmaite inne sprawy. Oto odpowiedzi na najbardziej prawdopodobne pytania.

– **Gdzie jest kopalnia Gimbrina?**

– *Wysoko w górach, za Frugelhofen.*

– **Jak daleko jesteście od Frugelhofen?**

– *Może dzień. Dla was długonogich może pół dnia. Powinniście dotrzeć tam przed jutrzejszym wieczorem. Nie możecie zabiłdzić – to jedyne miejsce, do którego prowadzi ta ścieżka.*

– **Co wieciecie?**

– *Nic. Jedziemy po zaopatrzenie.*

– **Czy w górach jest niebezpiecznie?**

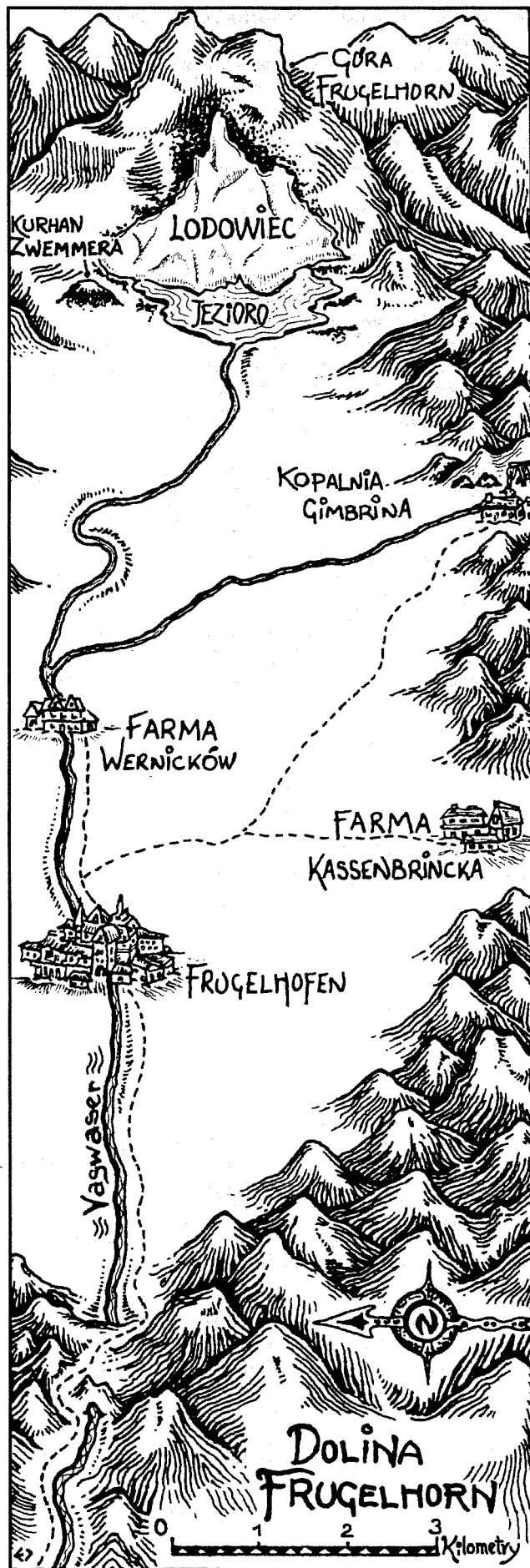
– *Jeśli zna się teren tak dobrze jak my, to nie. Poza tym, każdy kto by nam zagroził, będzie mieć do czynienia ze wszystkimi klanami z Gór Szarych.*

– **Czy ostatnio w górach widzieliście jakieś skaveny?**

– *Skaveny? Nie. Od czasu do czasu jakąś grupę zielonoskórych, ale ci nie żyją zbyt długo. Zwykle w ciągu kilku dni zostają wytropieni przez wojowników z naszych twierdz.*

– **Co wydobywacie w kopalni?**

– *Złoto, czasami, a głównie kwarc. Wysokiej jakości różowy kwarc i ametysty próbujemy sprzedawać ludziskom w Gruneré. Robią z nich tanią biżuterię.*



– Czy wiecie coś o jakichś kurhanach w dolinie Frugelhornu?

– Nie. My trzymamy się blisko kopalni. Mamy wystarczająco dużo kłopotów z utrzymaniem się przy życiu.

Bohater, który zapytał o grobowce powinien wykonać test Ogd. Zignoruj zwykły modyfikator -20, stosowany przy kontaktach z przedstawicielami innej rasy, chyba, że pytał elf. Jeśli test jest udany, krasnolud dokończy swoją odpowiedź. – *Myszę, że będzie mógł wam pomóc stary Bardak. Jest mędrce w kopalni. Siedzi tam od kilku wieków i mówi, że całkiem dobrze zna okolice. Pytajcie o Bardaka Barantana i nie zapomnijcie o szacunku – jest ważny. Gdy dotrzecie do wioski, idźcie do młynarza, Hectora Briocha, i kupcie od niego butelkę jego brandy. Stary Bardak za nią przepada – to wyrzuci na nim wrażenie korzystniejsze niż wszystko inne. Ale ostrouchych trzymajcie od niego z dala – elfów nienawidzi jeszcze bardziej niż zielonoskórych.*

Może partyjkę?

Po rozbiciu obozu i zjedzeniu kolacji, Grumbli wyciąga parę kości i próbuje namówić bohaterów na grę. Zastosuj normalne zasady związane z hazardem. Przez pierwszych kilka gier krasnoludy grają o małe stawki. *Po prostu dla zabawy* – jak mówią. Za każdym razem, gdy Grumbli przegra, wykonaj dla niego test SW – jeśli go nie wykona będzie podnosił stawkę, najpierw do sześciu penów za grę, później do szylinga, pięciu, dziesięciu, a w końcu do korony za grę.

Oba krasnoludy posiadają umiejętność *hazard*, a po przegraniu pięciu gier Grumbli zacznie oszukiwać raz na trzy rzuty (rzucić K6, przy rezultacie 1-2 Grumbli oszukuje). Jeśli któryś z bohaterów to zauważy, Thalgrim, chcąc zapobiec jakimś ewentualnym nieprzyjemnościom, spróbuje puścić do niego oko (ten zauważy to, jeśli MG wykona tajny test jego D). Młodszy krasnolud spróbuje później spłacić tego bohatera, prosząc go, by wybaczył Grumbliemu, który jest stary i lubi sprawiać kłopoty.

Gwałtowne przebudzenie

Noc jest ładna, czysta i sucha, a mniej więcej do pierwszej po północy nawet spokojna (chyba, że chcesz przeprowadzić wspomniane wcześniej spotkanie ze skalnymi szczurami). BG mogą się dowolnie podzielić wartami; krasnoludy podzielią noc na dwie czterogodzinne zmiany, Thalgrim weźmie pierwszą, a Grumbli drugą.

Mniej więcej godzinę po północy ciemność na wschodzie zostaje przecięta oślepiającym światłem, wystarczająco jasnym, by obudzić każdego śpiącego.

Około dwudziestu sekund później rozlega się ogłuszający grzmot. Jeszcze kilka sekund później każda patrząca na wschód osoba dostrzega odległą górę w kształcie piramidy, przez prawie pełną minutę otoczoną błyskawicami.

Po kolejnych dwudziestu sekundach do uszu bohaterów dobiega następny grzmot, dzięki któremu każda osoba, będąca kiedyś lub obecnie Rangerem po udanym teście *Int* zdaje sobie sprawę, że błyskawice biją w miejsce odległe o około 30 kilometrów.

Grumbli i Thalgrim zerwali się na równe nogi i obserwują dziwne zjawisko. – *To na prawo od Frugelhornu* – mówi Grumbli. – *Wydaje się, że błyskawice biją z czystego nieba, wokół góry nie ma w ogóle chmur. Nigdy nie widziałem czegoś podobnego.* W zastanowieniu drapie się przez chwilę po głowie, wzrusza ramionami i wraca na posłanie. Błyskawice uderzają jeszcze przez moment, po czym wszystko wraca do normy.

Reszta nocy przechodzi bez żadnych wydarzeń, chociaż nagle i dziwne pioruny wokół Frugelhornu mogą martwić bohaterów. I powinni – jak później się przekonamy, dla każdego mieszkańca doliny Frugelhornu rozpoczął się koszmar.

ŚMIERTELNA UMOWA

W postaci, która potykając się brnęła po usianym kamieniami górskim zboczach z trudem można było rozpoznać człowieka. Zaśliniony, o błędnym spojrzeniu, mamrotał do siebie, idąc jak we śnie na sztywnych nogach.

Jego umysł był pusty. Nie widział otaczającego krajobrazu, nie słyszał wiatru, nie czuł zimna ani deszczu. Nie wiedział nic o góralach, którzy widzieli go z daleka i zamykali swe drzwi na zasuwę, strasząc przed snem dzieci opowieściami o Duchu Skał.

Czasami coś sobie przypominał. Nie wszystko, tylko oderwane fragmenty przeszłości. Widział piękne kości tych, którzy byli jego sługami, oczodoły zwracające się ku niemu z miłością i uwielbieniem. Czasami pamiętał chwile, gdy go ścigano, a jego wodniste oczy rozszerzały się, wykręcone nogi próbowały poruszać się szybciej. Prawie zawsze wiedział, że go oszukano, że ścigał go każdy człowiek. Wiedział, że skradziono mu moc i chwałę i płonął z chęci ich odzyskania. Gdyby tylko mógł pamiętać jak i *dłaczego*...

Gdy szedł wśród górskich szczytów noc była zimna i czysta. Nie wiedział dokąd idzie – nigdy tego nie wiedział – ale prowadziły go nogi, a reszta ciała posłusznie podążała za nimi. Być może, myślał, ciągle jest ścigany – ale nie wiedział tego na pewno. Wiedział tylko tyle, że musi iść.

Bezwiednie pośliznął się i uderzył w głowę. Przez moment ból przywrócił mu ostrość widzenia – stwierdził, że leży u podnóża małego kurhanu. Coś kryjącego się głęboko w jego umyśle powiedziało mu, że kiedyś takie miejsca, jak to miały dla niego specjalne znaczenie. Próbował sobie przypomnieć jakie, ale nie mógł.

Wielki kamień, zamykający wejście do grobowca był popękany. Jego fragment odpadł, pozostawiając wystarczająco dużo miejsca, by wślizgnąć się do środka. Chciał się ukryć, a jego chory umysł podpowiadał mu, że podobne miejsca niegdyś były dla niego przyjazne. Skulił się w ciemnościach, objął kolana rękoma i powoli zaczął się kołysać. Stwierdził, że w jakiś dziwny sposób ten ruch jest przyjemny.

HEINRICHU KEMMLER...

Rozczochrana, krwawiąca głowa obróciła się gwałtownie, oczy bezskutecznie wypatrywały czegoś w ciemności. Czy tylko wyobraził sobie szepczący głos?

HEINRICHU KEMMLER...

Słowa były znajome, ale nie pojmował ich znaczenia. Głos był miękkie, niemal ciepły. Obiecował przyjaźń. Zaczął czołgać się głębiej w ciemność, w stronę głosu. Gdy tak włókł się po posadzce, jego umęczone ciało nawiedziło dziwne uczucie, podobne zbliżaniu się do ognia, który ogrzewał, nie wydzielając ciepła. Znowu czuł, że powinien sobie coś przypomnieć, ale i tym razem nie wiedział co.

HEINRICHU KEMMLER...

Gdy w głowie eksplodowało mu tysiąc gwiazd, plecy wygięły się gwałtownie. Odpryski pamięci załśniły w umyśle, połączyły się w całość.

– *Heinrich Kemmler... Ja ... jestem Heinrichem Kemmlerem.* Usta odzwyczały się od mówienia, a słowa przychodziły z trudnością. Ale zaczął sobie przypominać.

– *DOBRE, BARDZO DOBRE. OKRADLI CIĘ, HEINRICHU KEMMLER. TWOI WROGOWIE PRÓBOWALI CIĘ ZNISZCZYĆ. ZNAM TWE CIERPIENIE, HEINRICHU KEMMLER. PRZYWRÓĆ CIĘ CI MOC.*

Jego ciało drgało na posadzce, z ust wyrwał się głuchy jęk. Nagle wszystko sobie przypomniał: zdemaskowanie w Nuln, ucieczkę przez Reikland w góry, mnicha, który go zdradził – wszystko.

– *MOGĘ NA POWRÓT UCZYNIĆ CIĘ SILNYM, HEINRICHU KEMMLER. MOGĘ UMOŻLIWIĆ CI ZEMSTĘ. CHCESZ TEGO?*

Obszarpana postać padła na kolana. Oczy były bardziej rozumne, głos spokojniejszy.

– Kim... czym... jesteś?

– *JESTEM NARZĘDZIEM ZEMSTY, O KTÓREJ MARZYSZ, HEINRICHU KEMMLER. JESTEM TWYM NAJWIĘKSZYM PRAGNIENIEM. CHCESZ BYĆ POTĘŻNY, CZYŻ NIE? CZY CHCESZ SIĘ ZEMŚCIĆ?*

Kemmler skłonił głowę i mocno zacisnął powieki. Z jego gardła wyrwało się pojedyncze słowo.

– TAK!

– A WIĘC POWIEM CI, CO MUSISZ ZROBIĆ.

☆ ☆ ☆

Gdy stał na szczycie grobowca, wiatr targał mu włosy i poszarpane resztki ubrania. Chociaż nie słyszał już głosu, czuł moc sączącą się z kurhanu w jego nagie, zakrwawione stopy. Zamknął oczy i spróbował przypomnieć sobie słowa, których musiał użyć.

– *Neferkhet atruxiel!* – Powietrze nasyciło się mocą.

– *Nekrozon Khyfodian!* – Podniósł rękę.

– *Marbodan Astegan!* – Z głębi kurhanu dobiegło jakieś szuranie.

– *Feniak Lyris – Taibis!* – Ręka opadła w dół, a z czystego nieba uderzył piorun. Poczerniała ziemia wydeła się i pękła; podniósł się z niej szkielet, trzymający stary oręż i okryty zardzewiałą zbroją z przed stuleci. Kiedy stał nieruchomo, oczekując na słowa swego nowego pana, pył osypywał się z jego kości.

– *Taibis!* – Kolejny piorun, kolejny szkielet.

– *Taibis!*

Po kilku minutach na kurhanie stał duży oddział martwych od wieków wojowników. Szuranie stało się teraz głośniejsze, wznosiło się ponad wycie wichru i grzmoty błyskawic, a grobowiec drżał lekko. Popękany i zniszczony kamień zagrządzający wejście rozpadł się na kawałki. Z wnętrza grobu wyszła postać, odziana w dziwną, płytową zbroję, koloru brązu i zieleni. Rycerz wspinał się na szczyt kurhanu i przykleknął przed tym, który go wezwał. Zdjął hełm, odsłaniając nagą czaszkę. Z wiszącej u pasa pochwy wyciągnął długi, zębaty miecz z nienaturalnie jasnego metalu, po czym rękojeścią naprzód podał swemu odzianemu w łachmany mistrzowi.

Kiedy ten wziął miecz, z dziesiątków martwych ust wydobył się wysoki, przeszywający do szpiku kości jęk. Licznik powrócił.

Warunki umowy

Tak, jak na łożu śmierci ujrzał w swej wizji de Muscadet, oszalały i pozbawiony mocy Heinrich Kemmler natknął się na kurhan Adolphusa Zwemmera. Grobowiec nie był pusty.

Kemmler spotkał w nim Fachal'trethoulaera, demona Nurgla, który kiedyś służył Zwemmerowi. Umowa, którą Licznik zawarł z demonem, brzmi następująco:

☆ Kemmler otrzyma broń Chaosu, usługi Zwemmera i Błękitnokrwistych Bandytów – obecnie szkieletów. Niewielki oddział na początek, ale stopniowo ofiary napadów powiększą jego szeregi.

☆ Kemmler odzyska zdrowy rozum i magiczną moc. Poza tym musi jeszcze umrzeć i stać się liczem. Co więcej, Kemmler może teraz odzyskiwać Magiczne Punkty, ale tylko w jeden sposób – poprzez morderstwa, dokonywane osobiście lub przez jego martwych żołnierzy. Demon nasyci się psychiczną energią tych śmierci, a jej część zwraca Kemmlerowi. Dzięki tej energii, Fachal'trethoulaer rośnie w siłę, umożliwiającą mu wykonanie swoich zamierzeń we własnym, spaczonym wymiarze.

Kemmler musiał zgodzić się na takie warunki, pakt z deminem jest jego jedyną nadzieją na odzyskanie magicznych mocy. Pamięta również René de Muscadeta i klasztor La Maisontaal. Cóż może być słodsze od zniszczenia doliny Frugelhorna i, po wzmocnieniu się śmiercią jej mieszkańców, starcie klasztoru z powierzchni ziemi?

FRUGELHOFEN

Po nocnych wydarzeniach ranek jest zimny, a niebo zachmurzone. Jeśli bohaterowie jadą wierzchem, docierają do wioski wczesnym popołudniem drugiego dnia wędrówki, jeżeli idą pieszo, tuż przed zmierzchem.

Na *mapie 5* przedstawiono dolinę Frugelhorn, a *mapa 6* ukazuje szczegółowy rozkład Frugelhofen. W tej części książki podano krótki opis wioski i szczegóły, dotyczące kilku głównych bohaterów niezależnych, z którymi BG powinni się zaprzyjaźnić. Na końcu podano wiadomości, jakie bohaterowie mogą uzyskać od mieszkańców wsi.

Opis Frugelhofen

W poniższym opisie mieszkańcy wioski nie zostali opisani zbyt szczegółowo, ponieważ spotkania ze zwykłymi mieszkańcami nie będą długie, a główni BN zostali przedstawieni gdzie indziej. Charakterystyki i inne szczegóły „typowego wieśniaka” i „słabego wieśniaka” są podane na końcu książki w części pomocy do gry. Liczby przy opisie poszczególnych miejsc odnoszą się do *mapki 6*.

1. Most

Jest to zwykły, drewniany most, wspierający się na dwóch kamiennych słupach. Ma około 8 metrów długości i 2 szerokości.

2. Młyn

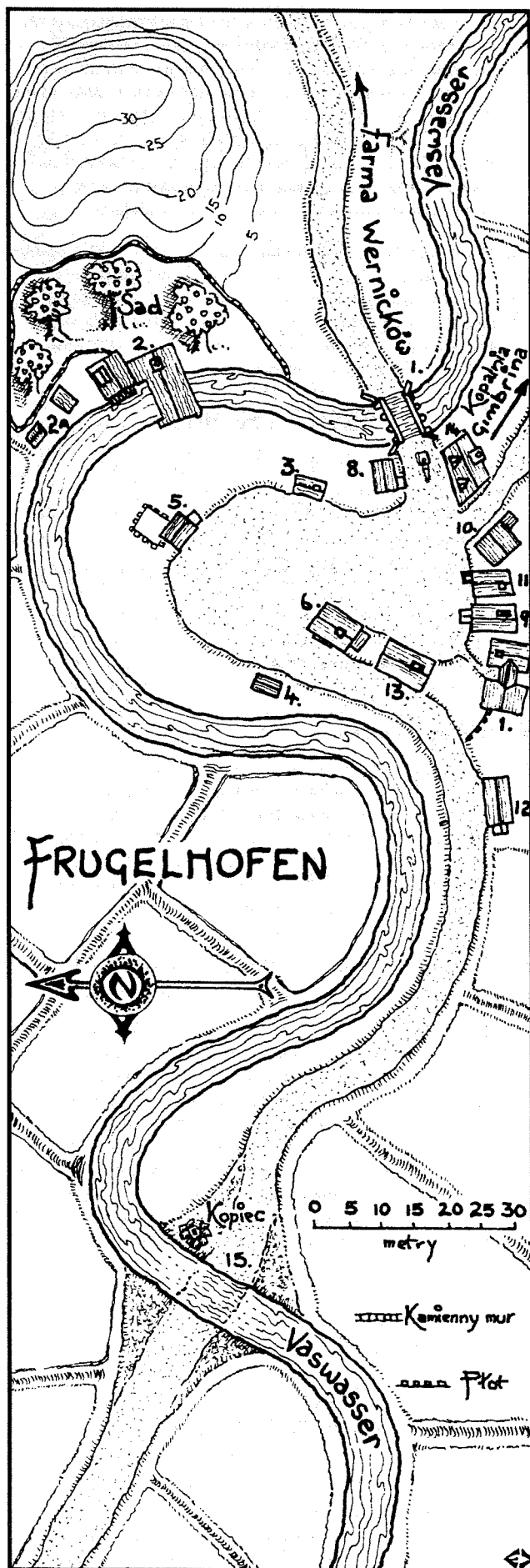
Mieszka w nim Hector Brioché, gadatliwy mężczyzna o przyjacielskim usposobieniu, wraz z żoną Simone i córkami: Naną (15 lat) i Lolą (14 lat). Młyn jest dwupiętrowym budynkiem, większym niż pozostałe domy w wiosce. Brioché miele ziarno z obu sąsiadujących z wioską pojedynczych gospodarstw, a poza tym ma trochę własnej ziemi, która przynosi mu niewielki dochód. Na wschód od młyna rośnie ogrodzony płotem sad (Brioché pędzi z owoców mocny jabłecznik i brandy). Ponieważ Hector zna się trochę na wszystkim, jest również wioskowym piekarzem.

Młynarz jest w wiosce kimś w rodzaju przywódcy, w razie kłopotów wieśniacy polegają na jego rozsądku. Chociaż nie należy on do ważnych BN, w dziale pomocy do gry podano jego osobną charakterystykę.

Briochowie mają w tej chwili gościa, któremu wynajmują za opłatą jeden z wolnych pokoi. Jest nim Shalyir Moonhand, elfia wojownicza. Jest ona opisana w poniższej części, dotyczącej głównych BN.

3. Dom Heymannów

Zwykły dom, zajmowany przez Kastora i Gildę Heymannów, małżeństwo w średnim wieku. Nudni, spokojni ludzie.



4. Dom Lutterów

Mieszka w nim tylko Reinwald Lutter, siedemdziesięcioletni staruszek, cierpiący z powodu początkowych objawów demencji. Reinwald często mruczy pod nosem, a od czasu do czasu ma napady gwałtownej złości, które na widok „opsych we fs” dadzą o sobie znać częściej niż zwykle.

5. Dom Leuterbachów

Mieszka tu rodzeństwo chuliganów, Andreas (22 lata) i Gottlieb (23 lata) Lauterbachowie. Ziemia bezpośrednio za ich chałupą jest ogrodzona wysokim płotem, wzniesiony dla ochrony szkolonych (ale dość groźnych) fretek. Ta dwójka jest często pijana, znudzona i szuka okazji do bójki na pięści.

6. Dom Krautheimów

Przez wieśniaków, pochodzących z Bretoni Krauthaimowie są często określani mianem „les lapins” – królików. Przez wisko jest usprawiedliwione ich liczny potomstwem. Mają dwie córki, Hedwig (16 lat) i Tildę (15 lat) oraz czwórkę synów: Leopolda (11 lat), Wolfa (8), Diehla (5) i Wernera (3). W domu jest oczywiście dość tłoczno. Anton, ojciec, jest silnym, przystojnym mężczyzną w wieku 34 lat, a jego żona, Gretchen, to kobieta o przeciętnej urodzie i tłustych włosach. Najczęściej jest w złym humorze. Często widuje się ją z walkiem do ciasta w ręku. Obecnie – w szóstym miesiącu ciąży.

7. Villa Giscard

Mieszkające tu bretońskie małżeństwo pochodzi z Poussenc, a wywodzi się z podupadłej klasy średniej. Mimo obecnych kłopotów wciąż mają żalosne, a czasami zabawne ambicje. Róże, opinające umieszczoną nad drzwiami tablicę z nazwą domku, polakierowane, drewniane skrzynki z górkami kwiatami i inne tego typu dziwactwa. W swój wiek średni (Alphonse ma 36, a Mimi 34 lata) wchodzi w odmienny sposób. Alphonse tyje, tymczasem Mimi utrzymuje w tajemnicy swój romans z Knudem Bergmanem (zobacz niżej). Ich córka Fleur (9 lat) jest brzydkim dzieckiem, ma włosy przypominające szczurze ogonki i krzywe zęby. Lubi gryźć ludzi. Ogólnie rzecz biorąc jest nieznosnym, straszliwie zepsutym bachorem.

8. Traperzy

W tym domu mieszkają Knud Bergman i jego kuzyn Walde-
mar, ale w tej chwili, podobnie jak zazwyczaj, są na wyprawie łowieckiej. W tym czasie ich domem opiekuje się Mimi Giscard. BG prawdopodobnie nie spotkają Bergmanów, gdyż dokładnie w chwili, w której drużyna wchodzi do wioski, traperzy zostają zjedzeni przez głodnego niedźwiedzia.

9. Chateau Papin

Gilles i Etelka Papinowie (on jest z Bretoni, ona pochodzi z Helmgartu w Reiklandzie). Przyozdabiają swój trochę większy niż inne dom z równym brakiem gustu jak Giscardowie. Mieści się w nim sklepik, dlatego Giles regularnie podróżuje do Grunére po towar (koce, garnki, naczynia, narzędzia i tkaniny), który odsprzedaży w wiosce z niezłym zyskiem (podwójne ceny z podręcznika **Warhammer Fantasy Role Play**). Papinowie również mają gości, ekscentrycznego mieszkańca Albionu, którego Gilles spotkał podczas swej ostatniej podróży do Grunére. Jest to Cecil de Vere Cholmondeley (wymawiaj Kumley), który zajmuje obecnie wolny pokój. Jest on szczegółowo przedstawiony w części *Główni BN*.

10. Stajnia i mleczarnia

Należą do wdowy Le Roux (patrz 11). Obok zamieszczony jest plan tego budynku, gdyż właśnie w nim bohaterowie będą nocować – głównie dlatego, że nie ma innego miejsca.

Rozdział zatytułowany *Wydarzenia i spotkania we Frugelhofen* opisuje w jaki sposób bohaterowie znajdują we wsi nocleg. Dach tego dużego budynku lekko przecieka, a oprócz tego stoją w nim cztery konie i pół tuzina krów – śpiących tu bohaterów na godzinę przed świtem obudzi głośne muczenie bydła.

11. Wdowa Le Roux

Mieszka tu Katrina Le Roux, której mąż zmarł dwa lata temu. Katrina jest przystojną kobietą, nie wygląda na 54 lata i nie ma zamiaru zostać wysuszoną wdową. W stosunku do odpowiedzialnego bohatera-mężczyzny może zachowywać się dość drapieżnie. Należą do niej stajnia i serownia (patrz 10), dlatego pozostali wieśniacy płacą jej (pieniędzmi, jedzeniem lub pomocą) za korzystanie z tych budynków. Katrina jest hojną, miłą kobietą, powszechnie lubianą przez wszystkich mieszkańców wioski. Madame Le Roux ma jednego syna, Armanda – dwudziestosześcioletniego pasterza, który większość czasu spędza z dala od wioski na wypasie.

12. Stodoła

Wieśniacy wybudowali ją wspólnie i wspólnie z niej korzystają. Przechowuje się w niej ziarno i inną żywność, ale budynek jest nieco zbyt duży jak na obecne potrzeby wioski – kiedy go budowano, wieśniacy spodziewali się, że Frugelhofen wkrótce się powiększy. Obecnie stodołę zajmuje Albi Schutz. Przedstawiono go w rozdziale *Charakterystyki*.

W stodole przechowuje się również eskargoty. Są to małe, jednoosobowe łódki, wykonane ze skóry rozpiętej na drewnianej ramie. Przypominają dużą, żółtą skorupę – stąd zresztą wzięła się ich bretońska nazwa. Tych małych łódek jest około 20, po jednej dla każdego dorosłego mieszkańca wsi i dodatkowo kilka zapasowych. Łódki służą do okresowego połowu ryb w jeziorze, utworzonym przez topniejący lodowiec. Jak się przekonacie, eskargoty staną się później bardzo ważne.

13. Dom Gascoigne

Mieszkają w nim Alain Gascoigne oraz jego żona Veronique. Gdy małżeństwo mieszkało w Gisoreux, Veronique ugryzł szczur, zarażając ją *czarną plagą*. Po kilku nieudanych próbach chorobę udało się wyleczyć, ale pozostały trwale ślady w postaci zniekształconej sylwetki i utraconego zdrowia. Alain miał nadzieję, że w rekonwalescencji pomoże górskie powietrze, dlatego odkupił od swego dalekiego krewnego ten dom, ale Veronique w ogóle z niego nie wychodzi i unika ludzi. Alain pogrążony jest teraz w melancholii i rozpacz.

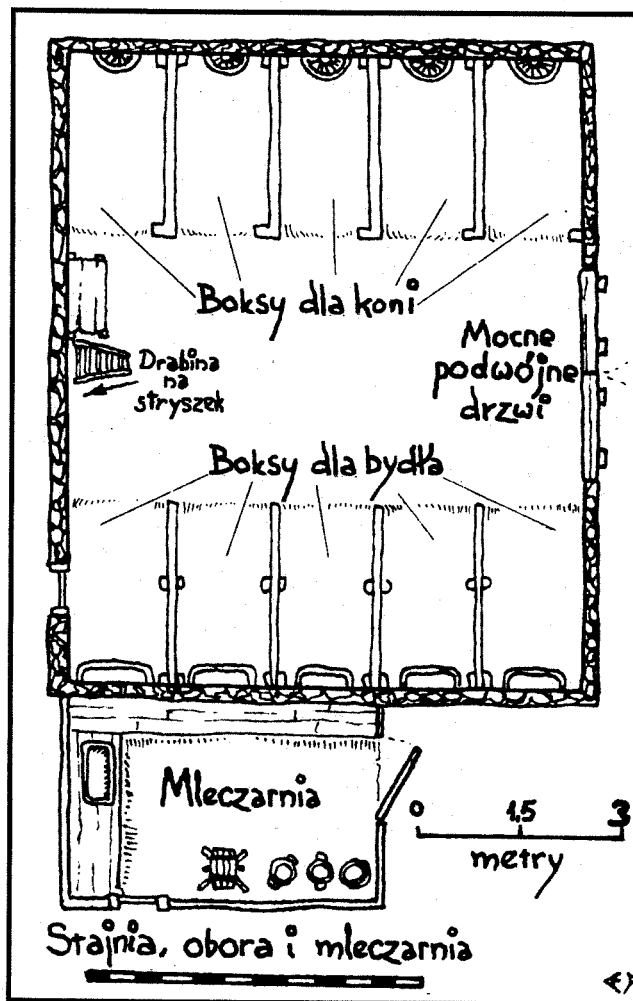
Pomimo tego, Gascoigne nie jest przeciętnym wieśniakiem – przeszedł wyszkolenie wojskowe – szczegółowy opis jego osoby zawarto w części zatytułowanej *Główni BN*.

14. Dom Lagisquetów

Wraz z żoną Chantal mieszka tu Guillaume Lagisquet. Mają dwoje dzieci – nieznosną Monique (12 lat) oraz noworodka o imieniu Jean-Michel. Są daleko spokrewnieni z jakąś mało znaczącą szlachtą z Moussillon i nie pozwalają komukolwiek o tym zapomnieć. Większość mieszkańców Frugelhofen bardzo ich nie lubi. Lagisquet ma 51 lat i jest o 17 lat starszy od swej żony, co od czasu do czasu wywołuje wśród wieśniaków rozmaite komentarze.

15. Bród

Frugelhofen zostało założone przy jednym z nielicznych brodów na Vaswasser. Most jest dodatkiem późniejszym. Przez większą część roku kamienisty strumień ma głębokość około 30 centymetrów. W pobliżu brodu, w widłach utworzonych przez potok i drogę leży stos kamieni i okruchów skalnych.



Życie codzienne w Frugelhofen

Frugelhofen nie jest ani częścią Imperium, ani Bretoni. Leży właściwie na ziemi niczyjej. Wprawdzie jakieś sto lat temu cesarz Dieter IV próbował uzyskać kontrolę nad kilkoma pobliskimi, niewielkimi kopalniami złota, ale spowodowało to tak gwałtowną reakcję ze strony krasnoludów, zamieszkujących w Górach Szarych, że cała sprawa została szybko zapomniana i w tej chwili żadne państwo nie rości sobie praw do doliny Frugelhornu. Mieszkańcy wioski są mieszaną ludzi z Bretoni oraz z Imperium, czego zresztą można się domyśleć po ich nazwiskach.

Dzięki niewyjaśnionej sytuacji politycznej mieszkańcy wioski mogą spokojnie żyć, osiągając bardzo niewielkie dochody. Po prostu nie muszą nikomu płacić podatków. Tutejsi ludzie zajmują się różnymi rzeczami. Bergmanowie polują, Henri Brioche jest jednocześnie młynarzem, piekarzem i gorzelnikiem, natomiast Papinowie ciągną niewielkie, jednak regularne zyski z prowadzonego sklepiku. Inni wieśniacy także nie próżnują. Głównymi źródłami utrzymania mieszkańców wioski są:

Zbieranie ziół: Po północnej stronie doliny rośnie *plamiste ziele* (patrz kampania *Wewnętrzny wróg*), które w Gruneré osiąga niezłą cenę.

Rybołówstwo: Pomimo tego, że woda Vaswasser jest chłodna i bystra, żyje w niej sporo węgorzy, a w czystych, zimnych strumieniach, spływających z lodowca można złowić karpia-albinosa.

Hodowla zwierząt: we Frugelhofen jest ona głównym źródłem utrzymania. Większość rodzin trzyma przynajmniej kilka kóz i kurczaków. Niektórzy hodują króliki. Jest też kilka krów – należą głównie do wdowy Le Roux – ale tak wysoko w górach nie wystarcza paszy do utrzymania przez cały rok dużego stada.

Myślistwo: Jak już wspomnieliśmy, bracia Bergmanowie są traperami, a inni mieszkańcy wioski w bezpośredniej bliskości osady zastawiają sidła na króliki i inną, małą zwierzynę.

Rolnictwo: Gleba jest dość żyzna, ale zimy są bardzo ostre i wyrasta tylko najodporniejsze ziarno. Na małych polach w pobliżu Vaswasser uprawia się jęczmień i owies.

Nie musisz dokładnie wiedzieć czym zajmuje się każdy wieśniak, ale zawsze możesz nieco ubarwić spostrzeżenia bohaterów, opisując im, na przykład, szalonego starego Luttera, który głośno rozmawia ze swym skaczącym obok długowłosym, tileańskim królikiem. Równie dobrze możesz nieco urozmaicić podane ci informacje, np. Alain Gascoigne może być sokolnikiem i mieć parę wyszkolonych sokołów polujących w dolinie na zajęce.

Uwagi na temat języka

Większość mieszkańców Frugelhofen rozumie i mówi obydwojema dialektami staroświatowego – imperialnym i bretońskim. Jednak jeśli chcesz, możesz zafundować sobie trochę zabawy. Ponieważ Frugelhofen jest odizolowane od reszty świata, jego mieszkańcy rzadko rozmawiają z obcymi. Dzięki temu możesz założyć, że – choć mieszkańcy wsi pomiędzy

sobą rozumieją się doskonale – ich dialekt jest dla obcych prawie niezrozumiały.

Stary Reinwald Lutter mówi tylko reikspielem; rozumie bretoński, ale udaje, że nie wie co się do niego mówi. Jego wymowa o gardłowym akcencie jest dla ludzi, pochodzących spoza Imperium całkowicie niezrozumiała. Bracia Bergmanowie również mówią w podobny sposób, szczególnie bawi ich wyzywanie Bretończyków. Bracia Lauterbachowie, choć nienawidzą Bergmanów (z wzajemnością), również to robią. Dla kontrastu, snobistyczni Lagisquetowie zawsze mówią do obcych wytwornym językiem bretońskim, sądzą bowiem, że jest to oznaka dobrego wychowania. Dzieci – wszystkie te, które mają poniżej 10 lat – mówią między sobą mieszaniną słów z obu języków. Dla obcych jest ona prawie całkowicie niezrozumiała, jedynie bohater z umiejętnością *uzdolnienia językowe* zrozumie nieco po udanym teście **Int**.

Problemy z porozumiewaniem się mogą dostarczyć chwilowej rozrywki, ale nie przesadzaj i nie pozwól, aby stały się one przeszkodą w prowadzeniu przygody. BG nie powinni mieć zbyt dużych trudności w rozmowach z tymi prostymi ludźmi, od czasu do czasu można jednak uczynić jakiś wyjątek.

Główni BN

We Frugelhofen przebywają obecnie cztery szczególne osoby. Prawdopodobnie zwrócą one na siebie uwagę bohaterów, a w dalszej części przygody wiele zależeć będzie od tego, jakie bohaterowie wywrą na nich wrażenie.



Pierwszą z tych osób jest elfia zabójczyni Shalyir Moonhand. Znalazła się w wiosce, ponieważ śledzi odległego krewnego pewnej szlacheckiej rodziny z Bordeleaux. Co bardziej egzaltowani członkowie szacownego rodu pragną uciszenia tego osobnika, gdyż był on świadkiem zdarzeń, mogących ich poważnie skompromitować. Elfka właśnie zorientowała się, że zgubiła trop i zastanawia się, co ma dalej robić.

Shalyir spotkała w Parravonie Albiego Schutza, sprzedającego fałszywe zioła. Wiedziona kaprysem pomogła mu w ucieczce przed żądnym zemsty tłumem, który właśnie odkrył, że jedynym skutkiem ich użycia jest rozwolnienie. Shalyir zauważyła, że Albi posiada umiejętność *charakteryzacja* i ma nadzieję, że się jej od niego nauczy. Dla zabójcy jest to bardzo przydatne.

Shalyir nie mówi otwarcie kim jest, ani kogo ściga. Twierdzi, że jest poszukiwaczem przygód, którego rzucił w to miejsce. Nie zgodzi się, by BG pomogli jej w wykonaniu zadania, a w stosunku do większości osób (oprócz elfów) jest pełna chłodnej rezerwy. Jeśli chodzi o upodobania, jest ascetką. W chwilach napięcia nie poddaje się panice.

Doskonale zdaje sobie sprawę z tego, co dzieje się z Albim. Niemoralny łotr zakochał się w niej po same uszy. Opuściła go zwykła brawura i jest zbyt nieśmiały, by jej o tym powiedzieć, ale robi masę idiotycznych rzeczy, na przykład układa dla niej wiersze. Usycha z powodu niespełnionej miłości, niewiele je, ale dużo pije. Zamieszkał nawet w miejscowej stodole, byle tylko być bliżej niej (mówi, że mieszka w stodole dla krajobrazu, który z tego miejsca przepięknie się prezentuje). Jest to nieszczęsny, melancholijny osobnik, który przez nikczemnego Mistrza Gry może zostać bezlitośnie wykorzystany.

Alain Gascoigne to kolejny przynębiony, tragiczny osobnik. Nie odzywa się bez potrzeby, po prostu wykonuje swą pracę. Bez problemu da się zauważyć, że nikt nie odwiedza go w domu, chociaż, gdy jest na zewnątrz, wszyscy lubią z nim porozmawiać.

Jeżeli MG na to pozwoli, bohater będący Wojownikiem może wykonać test *Int*, pozwalający nawet teraz wykryć w Alainie nawyki pozostałe po służbie wojskowej. Jeżeli bohaterowie będą się w stosunku do niego przyjacielscy, nawet będzie skłonny z nimi na ten temat porozmawiać. Alain będzie miły dla młodszego od siebie bohatera, który zechce słuchać jego opowieści i czegoś się w ten sposób nauczyć. Jest przyzwyczajonym człowiekiem i dobrym żołnierzem, BG dobrze zrobią jeśli się z nim zaprzyjaźnią.

I w końcu jest jeszcze Cecil de Vere Chomondely (*jeśli nie wiecie, wymawia się to Kumley*), gość z Albionu. Jest to szarlatan, krążący po Bretoni od prawie roku. Gdy akurat odwróciło się od niego szczęście, natknął się w Gruneré na Gillesa Papina. Podał się za albiońskiego szlachcica – Diuka of Wartsingham, barona Wartsand Hall itd. i Papin pozwolił mu mieszkać u siebie tak długo, jak tylko chce. Do tej pory Cecil naciągnął go na 10 złotych koron. Pożyczając je wyjaśnił, iż już niedługo jego słudzy przybędą z Parravonu „z trzema czy czterema skrzynkami złota i innymi niezbędnymi do życia rzeczami.”

Mieszkańcy Albionu znani są z ekscentrycznego języka oraz niemożności opanowania jakiejkolwiek obcej mowy. Cecil nie jest tu wyjątkiem i choć sam rozumie staroświatowy, jego albioński akcent i obce wtręty powodują, że przysłuchiwanie się jego tyradom jest raczej męczące.

BG prawdopodobnie dojdą do wniosku, że z Cecila nie będzie dla nikogo żadnego pożytku i nie będzie to ocena

chybiona. Bez trudności można przewidzieć, że przy pierwszych oznakach kłopotów Cecil weźmie nogi za pas. Pomimo tego ma on tu do odegrania pewną rolę. Posiada mianowicie pewien magiczny sztylet, który ukradł komuś w Poussenc. Jeżeli BG zdołają mu go odebrać, broń może być dla nich bardzo przydatna.

Wrażenia

Wszyscy przedstawieni powyżej bohaterowie niezależni są ważni, gdyż każdy z nich może wnieść istotny wkład do obrony zarówno Frugelhofen, jak i La Maisontaal.

Od początku przygody powinien śledzić wrażenie, jakie BG wywrą na Shalyir, Albim i Alainie. Cecil jest oczywiście wyjątkiem, gdyż interesuje go jedynie to, co może być korzystne dla niego, a jego zachowanie nie zmienia się w najmniejszym stopniu pod wpływem opinii, jaką ma na temat bohaterów.

Shalyir: Przede wszystkim szacunek. Shalyir zareaguje pozytywnie na uprzejme (i wyrafinowane) pochlebstwa, prawione jej przez mężczyzn posiadających odpowiednio wysoką *Oglądę*, ale nie chce być nękana żadnym niepotrzebnym zawracaniem głowy. Wścibskie pytania nie są mile widziane.

Albi: W jego przypadku skuteczne okaże się podejście typu: wszystko-będzie-dobrze. Pijący z nim bohaterowie muszą z sympatią słuchać wynurzeń pijanego Albiego, wyznającego swą miłość do Shalyir. Wyśmiewanie jego poematów (które są okropne nawet wtedy, gdy ich twórca jest trzeźwy), powściągliwość, snobizm, zmanierowanie, umiarkowane picie alkoholu i jawne flirtowanie z Shalyir nie spotkają się z pozytywną reakcją Albiego.

Alain: Dobrze wpłyną na niego uprzejmość i szacunek, okazywany przez Wojowników i Rangerów. Gwałtowność, nieuczciwość i nie stosowanie się do zwyczajów, obowiązujących na wsi nie znajdą uznania w jego oczach.

W *Dzienniku Przygody* znajdziesz oddzielny fragment poświęcony każdemu z ważnych bohaterów niezależnych. Zaznaczone są w nim miejsca do wpisania złych i dobrych ocen BG. Za każdym razem, gdy bohaterowie zrobią coś, czego BN nie lubią lub co się im podoba, trzeba to tam zanotować. Życzliwość tych trojga BN będzie później ważna.

WYDARZENIA I SPOTKANIA WE FRUGELHOFEN

Istnieje możliwość, że BG będą chcieli od razu wyruszyć w poszukiwaniu kurhanów, albo że już wiedzą o Bardaku Barantanie. My wiemy jednak, że sytuacja zdążyła już się skomplikować i że wiele będzie zależeć od wrażenia, jakie BG wywrą na wieśniakach, a szczególnie na głównych BN. Musimy zatrzymać bohaterów we Frugelhofen wystarczająco długo, by w ogóle zdążyli wywrzeć jakiekolwiek wrażenie – by spotkali się z wieśniakami, nawiązali z nimi kontakt, znaleźli kilka chytrze rozmieszczonych wskazówek itd.

Więc – dla ich własnego dobra – BG przez pierwsze dwa dni muszą być zatrzymani w wiosce. Nie jest to zbyt trudne do przeprowadzenia: pierwszego dnia pogoda zmienia się tak bardzo, że nikt nie chce chodzić po górach, a drugiego przypada akurat dzień miejscowego święta, w którym BG będą uczestniczyć czy chcą, czy nie. Kiedy BG będą w wiosce, mogą porozmawiać z BN i zebrać informacje, posiadane przez wieśniaków. W dodatku będą w najlepszym miejscu, by usłyszeć nadchodzące zle nowiny.

Pierwszy dzieŝ

Zaleŝnie od sposobu podróŝowania, BG przybędą do Frugelhofen pomiędy południem, a zmierzchem następnego dnia po wyruszeniu z klasztoru. Od czterech dni szli przez góry, z krótkim postojem w La Maisontaal, i są juŝ zmęczeni. Źeby im o tym przypomnieć, przyznaj kaŝdemu bohaterowi ujemny modyfikator -10 do wszystkich testów cech do czasu, aŝ zjedzą gorący posiłek i spędzą noc pod dachem.

Noclegi

Przed wszystkim BG powinni znaleźć miejsce, w którym mogą się zatrzymać. Kaŝdy mieszkaniec wsi najpierw powie im, ŝe w Frugelhofen nie ma ani zajazdu, ani gospody, a potem skieruje ich do młyna. Hector Brioché wyjdzie im naprzeciw, uśmiechnie się i poskrobie w głowę z lekkim zakłopotaniem.

– No, no – mówi. – *Kolejni goście! Witamy w Frugelhofen! Wydaje mi się, ŝe nagle stajemy się popularni – w ciągu ostatnich kilku tygodni mamy więcej gości, niŝ przez ostatnie dziesięć lat! Niestety, obawiam się, ŝe wszystkie moje pokoje są juŝ zajęte – podnosi brwi w zadumie. – Papinowie teŝ mają gości a jest nawet pewien pan, który śpi w stodole! Wiem! Spróbujcie u wdowy Le Reux, to dwupiętrowy budynek zaraz za stajnią i mleczarnią. Wdowa jest właścicielką stajni i może pozwoli wam tam spać. Obawiam się, ŝe w obecnej chwili to najlepsze miejsce, jakie mogę wam zaoferować. Jeśli mogę wam jeszcze w czymś pomóc, dajcie znać – ale w tej chwili musicie mi wybaczyć – muszę sprawdzić prasę do wyciskania jabłek. Miłego pobytu! Aha – jeszcze jedno – dziś wieczór urządzam mały poczęstunek. Robię to co roku – wiecie, jutro mamy lokalne święto – i mam nadzieję, ŝe zajrzą wszyscy mieszkańcy. Czujcie się zaproszeni!*

Istnieją cztery przyczyny, dla których BG powinni tracić czas odwiedzając młyn.

Po pierwsze, umożliwi im to pobieżne zapoznanie się z wioską i położeniem poszczególnych budynków.

Po drugie, kiedy bohaterowie podejdą do młyna, zobaczą błakającą się w pobliŝu Shalyir Moonhand. Spojrzy ona na krótko w kierunku BG, oceni ich i odejdzie w kierunku ogrodu. Poniewaŝ dobrze uzbrojone i ubrane w pancerz elfy nie są w tych stronach codziennym widokiem, być może bohaterowie zainteresują się elfką i spróbują nawiązać z nią rozmowę.

Po trzecie, bohaterowie zostaną zaproszeni na przyjęcie, urządane przez Hektora wieczorem, co nie tylko pomoŝe ci zatrzymać ich w wiosce, ale takŝe da im znakomitą moŝliwość poznania mieszkańców Frugelhofen i zebrania informacji.

I ostatecznie, BG być może pamiętają, ŝe Grumbli i Thalgrim wspomnieli o butelce brandy jako dobrej karcie wstępu do Bardaka Barantana z kopalni Gimbrina. Hektor z przyjemnością sprzeda im butelkę brandy za 1 ZK 5/- ; cena może zostać obniŝona jedynie do 1 ZK 2/6. Hektor wyjaśni, ŝe jego trunek jest stary (to prawda) i ŝe jest bardzo dobry (to teŝ prawda).

Po doŝciu do domu wdowy Le Roux, BG dostaną pozwolenie na nocleg w stajni. Katrina powie, ŝe nie chce pieniędzy, ale jeśli zobaczą jakiegoś szkodnika, będzie zadowolona jeśli go zabiją. Ostrzega teŝ, ŝe powinni spodziewać się wczesnej pobudki, gdyŝ o świcie doi się krowy.

Stajnia jest sucha, ale raczej przewiewna. Jest w niej mnóstwo siana, z którego można zrobić poŝłania i trochę starego brezentu, którym można zatkać szpary. W stajni, oprócz wspomnianych koni i krów, stoją równieŝ dwa zle muły (należące do Gillesa Papina) i osioł (należący do braci Bergmanów).

Nagła burza

Jeŝeli bohaterowie zaczną myśleć o natychmiastowym wyruszeniu w góry, muszą szybko zauwaŝyć, na przykład w czasie rozmowy z wdową Le Roux, ŝe na niebie zaczynają zbierać się chmury. Robi się ciemno prawie jak w nocy i chwilę potem z nieba zaczynają lać się strugi wody. Ktośkolwiek spróbuje w taką pogodę gdzieś iść, zwyczajnie doprasza się o nieszczęście i wieŝniacy za wszelką cenę (oprócz przemocy) spróbują powstrzymać taką osobę przed nierozważnym krokiem.

Wkrótce z kuchni Katriny Le Roux dobiega nęcący zapach. Wdowa przygotowała dla BG istną ucztę – potrawkę z królika, po której podana zostanie ryba na parze, następnie wołowina duszona z ziołami, która po prostu rozplywa się w ustach, a na koniec owocowe ciasto i szklaneczka czy dwie jabłkowej brandy Hectora Briocha. Bohater-halfling prawdopodobnie beznadziejnie zakocha się we wdowie.

Jeŝeli BG mimo wszystko zdecydowanie chcą opuścić wioskę, obraŝą prawie kaŝdego mieszkańca Frugelhofen – oczywiście najbardziej wdowę Le Roux. Poza tym w czasie złej pogody góry są bardzo niebezpieczne. Wszyscy bohaterowie powinni dokładnie przemoknąć i przeziębic się (ze skutkami, opisanymi w rozdziale dotyczącym podróŝy do La Maisontaal). Pozwól im, by oddalili się od wioski na mniej więcej ćwierć mili, po czym spraw, by osoba, która najbardziej nalegała na wyjście z wioski straciła równowagę na śliskiej ścieŝce i zsunęła się jakieś 5-6 metrów w dół stromego stoku, w kierunku Vaswasser. Nieszczęśnik nie odniesie żadnych obraŝeń, ale niesamowicie wybrudzi się błotem i jeszcze bardziej przemoknie. Jeŝeli i to nie poskutkuje, spróbuj przekonać bohaterów do powrotu do wioski za pomocą kilku bliskich upadków małych skał, zwalów błota, osuwających się na ścieŝkę i błyskawic.

Przyjęcie

Burza słabnie mniej więcej godzinę po zachodzie słońca. Bohaterowie mają teraz moŝliwość spotkania kilku mieszkańców wsi. W wigilię Kamienego Dnia Hector Brioché organizuje zawsze małe przyjęcie, na które większość mieszkańców wsi wpada na godzinkę czy dwie. Jedynymi wyjątkami są dwaj bracia Bergmanowie, którzy są w tej chwili na polowaniu oraz Alain i Veronique Gascouigne, którzy nie udzielają się towarzysko.

Spotkanie będzie upływać w raczej miłej atmosferze. Bracia Lauterbachowie wprawdzie szybko się upiją i zaczną zaczepiać Hedwig i Tildę Krauthaim, lecz ich zaloty zostaną odrzucone. Cecil będzie udawał wielkiego pana w którymś z kątów, zabawiając Papinów, Giscardów i Laquisquetów opowieściami o weekendowych polowaniach, urządzanych przez niego w Wartsinghamshire. Albi będzie siedział pod jedną ze ścian, beznadziejnie wpatrując się w Shalyir, która, obrócona plecami do przeciwnieŝnej ściany (ma stąd doskonały widok na cały pokój i wszystkie wejścia do pokoju – siła przyzwyczajenia!), popija z kubka jabłecznik i jest zadowolona we własnych myślach. Stary Reinwald Lutter od początku przyjęcia usadowił się w pobliŝu alkoholu i po mniej więcej pół godzinie będzie gadał do kaŝdego, kto znajdzie się w zasięgu słuchu – niestety tak nieskładnie, ŝe nikt nie będzie wiedział o co mu chodzi.

Wdowa Le Roux pozostanie z BG i, niczym dobra gospodyni, będzie ich przedstawiała pozostałym gościom. Wraz z upływem czasu jest 45% szansa, ŝe Katrina wypije trochę zbyt duŝo brandy i w jakimś kącie osaczy bohatera – ludzkiego mężczyznę po trzydziestce, który ma najwyższą cechę **Ogd**. Placzkliwie rozczuli się, mówiąc, ŝe miło jest po śmierci meŝa z kimś porozmawiać – jest to sygnał ostrzegawczy dla bohatera, ŝe powinien się mieć na baczności – chyba, ŝe odpowiada mu małŝeńskie życie w górskiej wiosce!

Odpowiedzi na pytania, jakie BG mogą zadawać na tym spotkaniu są wypisane poniżej. Większość mieszkańców wioski na grzeczność odpowie grzecznością i jeżeli BG są uprzejmi i nie popełnią żadnych okropnych, towarzyskich *faux pas*, wszystko pójdzie dobrze.

Osoby posiadające umiejętność *etykieta* i rozmawiające z Cecilem zorientują się, po udanym teście **Int**, że nie jest on tym, za kogo chciałby uchodzić. Wiadomości tej można użyć do szantażowania Cecila i zmuszenia go później do udzielenia pomocy, ale jeśli BG zadenuuncją go już w tej chwili, ten wszystkiemu gwałtownie zaprzeczy, a Papinowie oczywiście go poprą – mimo wszystko mają zbyt dużo do stracenia w przypadku, gdyby ich gość rzeczywiście okazał się zwykłym oszustem.

Shalyr będzie trzymała się na uboczu, ale nie będzie nieprzyjazna, miły elf po udanym teście **Ogd** może spowodować, że elfka się nieco rozluźni. Oczywiście nie powie, iż jest zabójczynią, wyjaśni jedynie, że jest najemnikiem. Jeżeli test **Ogd** został wykonany z wynikiem mniejszym od wymaganego o 20 punktów lub więcej, Shalyr z radością opowie temu bohaterowi swe przygody, ale na swój temat nie udzieli żadnych dodatkowych informacji. Na tych wspomnieniach upłynie im cały wieczór.

Albi będzie zadowolony z towarzystwa – szczególnie z obecności osób, które nie miały jeszcze okazji zapłakać się na śmierć z powodu jego beznadziejnej miłości do elfki. Schutz jest miłym, choć trochę rozczulającym się nad sobą kompanem od kieliszka, ale istnieje ciągle ryzyko, że po czterech czy pięciu szklaneczkach ujrzy światło dzienne księżeczka z jego wierszami.

Hector Brioché wraz z rodziną będzie krzątał się przy gościach, czyniąc honory gospodarza, napełniając szklanki i kubki i upewniając się, że wszyscy bawią się dobrze. Oczywiście, nie on jeden krząta się przy gościach. Wskutek tego BG nie będą w stanie porozmawiać z żadnym z członków rodziny Brioché dłużej niż przez dwie lub trzy minuty. Jeżeli lubisz przy prowadzeniu rozgrywki nieco gimnastyki, możesz użyć kuchennego minutnika lub stopera – po upływie określonego czasu rozmowa zostaje przerwana, gdyż ktoś z rodziny gospodarzy krzyknie, że kończy się jabłecznik lub gdy jakiś inny mieszkaniec wioski będzie miał sprawę do osoby, z którą akurat rozmawiają bohaterowie, prowadzeni przez graczy.

Ludzie zaczną rozchodzić się do domów mniej więcej około północy, a pracowita rodzina Brioché zacznie wszystko sprzątać i czyścić. Propozycja pomocy ze strony BG zostanie w uprzejmy sposób odrzucona, więc powinni oni zrozumieć, że czas spać.

Drugi dzień

Przebudzenie!

O świcie bohaterów budzi porykiwanie bydła. Ci, którzy pili jabłecznik lub brandy Hectora Brioché muszą wykonać test **Wytrzymałości** (*mocna głowa* +10, *odporność na trucizny* +10, *krasnodud* +10, *halfingi* +10); osoby, którym test się nie powiódł mają kaca – być może najgorszego w całym swym życiu – wszystkie ich cechy procentowe zostają zmniejszone do połowy. Skacowany osobnik musi wykonać test **Sily** **Woli** przy każdym dźwięku głośniejszym niż normalna rozmowa – niepowodzenie oznacza, że nieszczęślik przez całą rundę nie może nic robić, jedynie trzymać się za głowę i cicho pojękiwać.

Bohaterowie, cierpiący z powodu kaca mogą co godzinę wykonywać test **Wt** (z takimi samymi, jak w poprzednim przypadku modyfikatorami) – sukces oznacza, że do każdej zredukowanej cechy powraca K10 punktów. Oczywiście,

żadna z cech nie może przekroczyć swego poziomu początkowego. Kiedy wielkość wszystkich cech powróci do stanu początkowego, kac mija. Opieka medyczna może nieco skrócić czas trwania choroby – opieka ze strony osoby posiadającej umiejętność *leczenie ran* bądź *zielarstwo*, która wykonała udany test **Int**, przywróci każdej zmniejszonej cesze K10 punktów, ale taką pomoc każdy chory może otrzymać jedynie raz.

U podstaw tego strasznego kaca leżą dwie przyczyny. Po pierwsze, napitki Hectora są mocniejsze niż się wydaje – zwłaszcza jabłecznik, który ma raczej moc wina niż *ale*. Po drugie, musimy zachęcić BG do spędzenia we Frugelhofen kolejnego dnia, podczas którego będą mieli okazję podziwiać miejscowe święto Kamiennego Dnia, pogadać z wieśniakami i ważnymi BN oraz usłyszeć niepokojące wieści o wydarzeniach, mających miejsce właśnie w owym czasie. Napoje Hectora są naprawdę mocne, a jeśli coś może rzeczywistą gwarancją, iż BG pozostaną na miejscu, to tylko zredukowana wysokość cech.

Nie dość tego, Wdowa Le Roux ze śpiewem na ustach przygotowała śniadanie, na które składają się pieczone kielbaski i smażone jajka. Skacowani bohaterowie muszą wykonać test **Op** (przy zmniejszonej wartości cechy, *odporność na trucizny* +10, *krasnodudy* +10, *halfingi* +30), by móc choćby myśleć o jedzeniu. Bohaterowie, cierpiący z powodu kaca, którzy zmuszą się do jedzenia muszą wykonać test (**Wt** + zredukowana **SW**) (modyfikatory jak wyżej), by nie zwymiotować!

Nie obawiaj się wykorzystać kaca bohaterów – spraw, by gracze poczuli się równie źle, jak prowadzeni przez nich bohaterowie.

Kamienny Dzień

Kamienny Dzień jest miejscowym świętem, które trwa przez całą dobę. Pochodzenie święta ginie w pomroce dziejów. Biorą w nim udział wszyscy wieśniacy, nawet rodziny Wernicków i Kassenbrincków zjeżdżają z okolicznych gospodarstw.

Jeśli BG wyrażą chęć opuszczenia wioski, wieśniacy będą rozczarowani i nieco obrażeni. W Kamienny Dzień honorowi goście po prostu nie mogą odejść w góry! Przecież stare grobowce będą stać na swych miejscach również jutro, jeszcze jeden dzień nie robi żadnej różnicy. Na święto do wioski schodzą się wszyscy, oprócz na pół szalonego Armanda Le Roux oraz agresywnych braci Bergmanów. Nie dość, że nie zjawili się tych trzech, to jeszcze chcą odejść goście!

Upewnij się, że gracze zdają sobie sprawę, że wyruszenie z wioski w czasie święta będzie dla wieśniaków prawdziwą zniewagą, powiedz mimochodem, że mieszkańcy wsi wierzą, iż jeśli w czasie Kamiennego Dnia ktoś opuści wieś, to czyn ten spowodzi na wszystkich nieszczęście. Któryś z wieśniaków może nawet zawrzeć z bohaterami rodzaj umowy – jeśli pozostaną w wiosce na czas Kamiennego Dnia, będzie im służył za przewodnika w czasie ich poszukiwań.

Kamienny pochód

Jest to pierwsze wydarzenie w ciągu dnia, ma miejsce zaraz po śniadaniu. Wszyscy zbierają się pośrodku wsi i idą procesją do strumienia, gdzie każdy z wieśniaków dźwiga najcięższy kamień, jaki tylko może wygodnie nieść. Później, jeden za drugim, niosą te glazy dookoła granic wioski i w końcu dorzucają je do stosu przy brodzie.

Dodawanie kamieni do stosów jest praktyką dobrze znaną wśród wyznawców Taala i Dawnej Wiary. Jest to forma wyrażania szacunku, a wyciąganie kamieni z dna strumienia pogłębia jego koryto przy Frugelhofen, co zwalnia tu bieg rzeki i czyni ją zdatną do łowienia ryb oraz umożliwia kąpiel gęsiom i kaczkom.



Procesji przewodzi Hector Brioché, jest przecieŝ kimś w rodzaju sołtysa. Następnie idą „goście honorowi” – najpierw Cecil, później Shalyir, Albi i na końcu BG.

Gdy mieszkańcy dopełnią ceremonii, następuje chwila odpoczynku i wszyscy się nieco cofają. Z wnętrza chaty wychodzi Veronique Gascoigne, na twarzy ma gęsty woal. Spoczywa ciężko na ramieniu męża. Razem podnoszą dwa kamienie i dorzucają je do stosu. BG mogą się zorientować, że jest to jedyny moment, gdy Veronique opuszcza swój dom – co jest miarą powagi, z jaką w wiosce traktuje się ten rytuał. Każda osoba, która zechce spojrzeć za woalkę Veronique popełni niewybaczalną gafę towarzyską i będzie miała do czynienia z rozjuszoną Alainem.

Kamienny pochód trwa około dwóch godzin. Kiedy wszyscy wieśniacy obnieśli już dookoła wioski swój kamień i odłożyli go na usypisko przy brodzie, ludzie kierują się ku centrum wioski. BG słyszą wieśniaków mruczących, że nieobecność Armanda i braci Bergmanów sprowadzi na wioskę nieszczęście.

Rzucanie w garnki

Jest to drugie wydarzenie tego dnia, a ma miejsce późnym rankiem, po przygotowaniu posiłku. Wzdłuż brodu, na dwóch drewnianych kijach, zostaje zawieszona lina. Zwisa z niej około dwudziestu zamkniętych, glinianych garnków.

Na jednym z brzegów strumienia stają dzieci, na drugim grupa zaopatrzonych w kamienie wieśniaków i gości. Jeden z garnków jest wypełniony kandyzowanymi owocami i innymi słodkościami, pozostałe są pełne piasku i żwiru. Garnki trzeba rozbijać, do chwili stłuczenia tego, w którym ukryto owoce. Dzieciaki wylowią je ze strumienia.

Garnki są *małymi celami*, a kamienie są traktowane jako *improwizowana broń strzelecka*. Wynikiem tego jest ujemny modyfikator -20 do **US**. Garnki mają **Wt 3**, Uszkodzenia 1. Kiedy któryś z nich zostanie rozbity, rzuć K20. Garnek ze słodyczami zostaje trafiony przy rezultacie 20, później 19-20, później 18-20, 17-20, zgodnie ze zmniejszającą się liczbą garnków.

Posilek

Kiedy wylowiono słodycze ze strumienia, gotowy jest już posiłek i wszyscy wracają do wioski. W jej centrum przygotowano pod gołym niebem dużą ucztę, w czasie której wino i jabłecznik płyną szerokim strumieniem.

Bohater, który wciąż cierpi z powodu kaca, a chce sięć alkoholu, przy pierwszej próbie musi wykonać test **Wytrzymałości** (*mocna głowa* +10, krasnoludy +10, halflingi +20). Jeżeli test jest udany, „klin” zadziałał i kac znika – wszystkie cechy wracają do swego normalnego poziomu. Jeśli test nie powiódł się o 20 i więcej punktów, kac się wręcz pogłębia – od każdej cechy procentowej odejmuje się kolejnych K6 punktów, które można odzyskać w zwykły sposób. Jeśli test nie powiódł się o mniej niż 20 punktów, nie ma żadnego efektu.

Posilek ciągnie się przez kilka godzin, aż do późnego popołudnia. Później, aż do zmierzchu, trwają tańce. Jest to odpowiedni moment do zdobycia przez bohaterów kolejnych informacji.

Informacje

W czasie dwudniowego pobytu w wiosce, BG będą mieć okazję do spotkania i rozmowy z większością wieśniaków, w szczególności z czterema głównymi bohaterami niezależnymi: Shalyir, Albim, Cecilem i Alainem. Oprócz okazji do wywarcia na nich dobrego (albo złego) wrażenia, mają też możliwość rozpytania się o okolice wsi, a szczególnie o kurhany w dolinie Frugelhornu.

Dostarczone ci wcześniej wiadomości na temat wsi i doliny, w której jest ona położona, powinny być wystarczające, byś mógł odpowiedzieć na większość ogólnych pytań. Prawie żaden z wieśniaków zupełnie nic nie wie o grobowcach, a na dodatek nie znają nikogo, kto mógłby coś o nich powiedzieć. Za trzecim czy czwartym razem bohaterowie zostaną skierowani do Hectora Briocha. Do tej pory bohaterowie powinni się już zorientować, że jest to facet, z którym można porozmawiać na każdy temat, więc równie dobrze mogą iść najpierw do niego.

– *Kurhany, co?* – mówi drapiąc się w głowę. – *Taaa, na prawdę nie wiem. Może spróbujcie w kopalni. Tamtejszy mędrzec – nie pamiętam jak ma na imię – mieszka w tej dolinie przez większość swego życia, więc jeśli ktoś może wiedzieć coś o kurhanach, to właśnie on.*

Jeśli bohaterowie wcześniej obrazili lub rozgniewali w jakikolwiek sposób mieszkańców wsi, Hector może równie dobrze zdecydować, że nic im nie powie, nie przekaże im żadnych informacji. Wtedy drużynie pozostaje tylko przeszukiwanie gór na własną rękę.

Wydarzenia i spotkania

Oprócz udziału w uroczej, wiejskiej ceremonii i pytania o kurhany, BG wezmą udział w rozmaitych innych spotkaniach i wydarzeniach. Poniżej przedstawiamy kilka pomysłów, ale po przeczytaniu opisu mieszkańców wsi, równie dobrze możesz wpaść na inne. Nie przesadzaj jednak. Przecieŝ BG są tu zaledwie półtora dnia, a w tak krótkim czasie niewiele może się wydarzyć w górskiej wiosce. Wydarzenia nabiorą tempa nieco później.

Bójka z Lauterbachami

Bracia Lauterbachowie wybiorą sobie jakiegoś bohatera-mężczyznę (im słabszy, tym lepiej) i zaczną go głośno obrażać, a w końcu rozpoczną bójkę na pięści. Oczywiście są pijani. Bójka nie powinna się zakończyć niczym poważniejszym od rozbitego nosa, ale ważny tu jest sposób rozegrania tego incydentu. Jeśli bohaterowie będą chcieli uniknąć walki, a po jej rozpoczęciu spróbują ją zakończyć szybko i bez uciekania się do użycia broni, wieśniacy (wliczając w nich Alaina Gascoigna) przyjmą to z zadowoleniem. Jeśli bohaterowie zranią Lauterbachów, ich stosunki z wszystkimi mieszkańcami wsi (wliczając w to głównych bohaterów niezależnych) znacznie się pogorszą.

Śmierć na stoku

Pod koniec drugiego dnia pobytu bohaterów we Frugelhofen, do wioski wbiega jedenastoletni Leopold Krauthelm. Sprawdzał na otaczających wieś od północy zboczach swe wynyki i znalazł tam Armanda Le Roux, leżącego na murawie. Wyglądało na to, że pasterz śpi. Chłopiec rzucił w niego kamieniem, a gdy ten się nie poruszył, podszedł bliżej i kopnął go. Armand wciąż się nie ruszał, więc chłopiec myśli, że coś mu się stało. Alain Gascoigne i Hector Brioché wyruszą to sprawdzić. Natychmiastowa i niewymuszona oferta pomocy wysunięta przez bohaterów zrobi na Alainie dobre wrażenie. W tej chwili w wiosce nie ma Shalyr, a Albi poszedł jej szukać.

Leopold prowadzi wszystkich do Armanda, który leży w odległości mili na północ od wioski. Ciało spoczywa twarzą ku ziemi, a kiedy zostanie odwrócone przyczyna śmierci stanie się oczywista – potężna rana brzucha przecina ciało Armanda prawie na pół. Na całym ciele jest dużo mniejszych obrażeń, a każdy bohater, któremu uda się wykonać niemodyfikowany test **Inteligencji** stwierdzi, że obrażenia zostały spowodowane bronią sieczną – Armand został zamordowany. Jeśli wszyscy bohaterowie nie wykonają tego testu i któryś z nich zacznie mówić coś o ataku dzikich zwierząt, Alain wykaże, że rany zostały zadane niewątpliwie przez broń, a nie przez pazury lub kły.

Każdy bohater, znający się nieco na medycynie, nekromancji lub rabowaniu grobowców, który dokładnie zbada ciało zda sobie sprawę, po udanym teście **Inteligencji**, że Armand jest martwy już od kilku godzin – krew zdążyła zakrzepnąć, a ciało zeszytniało z powodu *rigor mortis*, jest również zupełnie zimne. Jeśli test **Inteligencji** został wykonany z zapasem 20 lub więcej punktów, bohater stwierdzi, że Armand zginął poprzedniej nocy.

Jeśli któryś z bohaterów przeszuka ziemię w pobliżu ciała, nie znajdzie żadnych śladów, ale po wykonaniu udanego testu **I** odnajdzie małą kość, leżącą w odległości mniej więcej metra od ciała. Po udanym teście **Int** (medyk, uczeń medyka lub nekromanta +20, *rozpoznawanie ożywieńców* +10, bez tych umiejętności lub profesji -10) zostanie ona rozpoznana jako kość z ludzkiego palca, częściowo zrosnięta, jakby wcześniej była złamana i zagojona. Widnieje na niej plama zaschniętej krwi.

Armand stał się pierwszą ofiarą nadciągających na Frugelhofen ożywieńców. Kość jest częścią napastnika. Daj graczom wystarczającą ilość czasu, by doszli do tego sami. Jeśli nie zdołali na to wpasć, najsprytniejszym pozwól wykonać test **Inteligencji**, który pozwoli im dojść do wniosku, że kość została odłamana czy też sama odpadła od szkieletu, który jest zabójcą Armanda.

Alain i Hector będą chcieli, by odkrycie kości utrzymać na razie w tajemnicy, by nie przestraszyć wieśniaków. Chcą zyskać trochę czasu na zebranie myśli i opracowanie planu działania. Po rozmowie z BG, decydują się na powiedzenie

mieszkańcom wioski, że Armand został zabity prawdopodobnie przez bandytów – lub skavenów, o ile bohaterowie wspomnieli swe wcześniejsze spotkanie z Rasskabakiem i jego żołnierzami. Historyjka ta utrzyma wieśniaków w pogotowiu bez wywołania zbędnej paniki.

– *Teraz trzeba sprawdzić gospodarstwo Wernicków i Kassenbrincków* – mówi Alain. – *Nie wiadomo, czy wrócili bezpiecznie z naszego święta. Powinniśmy też ostrzec kopalnię.* Znikła gdzieś jego melancholia i przygnębienie, Alain uległ przeobrażeniu – stał się opanowanym i doświadczonym żołnierzem, który ocenia sytuację i decyduje o podjęciu odpowiednich środków. Nawet Hector słucha go w milczeniu i bez przerywania. Gascoigne kieruje się do farmy, a Hector wraca do wioski, gdzie czeka go smutny obowiązek powiadomienia wdowy Le Roux o śmierci syna.

– *Do Kassenbrincków pošemy gońców* – rzuca Alain przez ramię – *wy ostrzeżcie kopalnię. O ile pamiętam, to i tak się tam wybieraliście.*

Jeśli do tej pory prowadzeni przez graczy bohaterowie nie wiedzą o Bardaku Barantanie, Alain wspomni, że krasnolud może wiedzieć coś na temat kurhanów, by tym bardziej zachęcić ich do odwiedzenia kopalni.

Do kopalni

Opisane przez nas wydarzenia powinny wystarczyć, by doprowadzić bohaterów do kopalni Gimbrina, gdzie po raz pierwszy stawia czoła ożywieńcom.

W tym momencie istnieje jednak pewne niebezpieczeństwo. Następna część przygody rozgrywana jest w kopalni pełnej krasnoludów, co oznacza, że bohaterowie-elfy mogą mieć problemy. Może to doprowadzić do sytuacji, w której bohaterowie zechcą podzielić swą drużynę, wysyłając elfy na farmę Kassenbrincków w czasie, gdy pozostali udadzą się do kopalni – co osłabi drużynę na czas bitwy w kopalni.

Za wszelką cenę zniechęć graczy do takiego podziału. Alain i Hector powiedzą, że gospodarstwo Wernicków jest blisko, i że Alain wkrótce tam dojdzie, poza tym Kassenbrincków nie powinno się straszyć pojawieniem się grupy obcych. Krasnoludy nie są takie złe, a w stosunku do elfów nawet dość tolerancyjne. Poza tym z pewnością żaden z bohaterów nie chciałby stracić informacji, którymi mogą dysponować krasnoludy. A nawet naprawdę nerwowe elfy mogą iść do kopalni, byle nie wchodziły krasnoludom w drogę. Krasnoludy nie zamierzają przecież, na miłość boską, ugotować i zjeść każdego napotkanego elfa. Użyj dowolnego lub wszystkich tych argumentów – przekaż je albo ustami Alaina lub Hectora, albo jako bezpośrednie wskazówki Mistrza Gry – byle tylko utrzymać drużynę w całości.



ATAK LICZMISTRZA

Armand Le Roux był pierwszym, który padł w starciu z siłami Liczmistrza. Heinrich Kemmler jest gotowy – a jego słudzy czekają na odpowiedni moment, by zaatakować dolinę Frugelhornn, niosąc śmierć jej mieszkańcom.

Ten rozdział został podzielony na dwie odrębne części. Najpierw BG udają się do kopalni Gimbrina, przynosząc wiadomość o śmierci Armanda. Prawdopodobnie będą też chcieli porozmawiać z krasnoludzkim mędrcem Bardakiem Barantanem o kurhanach grobowych. Niestety nie wiedzą jeszcze, że wewnątrz grobowca nie ma już nikogo. Wkrótce po przyjeździe bohaterów do kopalni, zostaje ona zaatakowana przez niewielki oddział szkieletów – sług Kemmlera. Poszukują one żywych istot, których śmierć może dodać Liczmistrzowi sił przed atakiem na wioskę Frugelhofen. Przy pomocy BG krasnoludy dość łatwo mogą się obronić, a następnie wycofać do wioski, by porozumieć się z ludźmi. W tym czasie BG muszą iść na farmę Wernicków, by ewakuować mieszkającą tam rodzinę.

Farma, wkrótce po dotarciu tam drużyny, zostaje otoczona przez inny oddział ożywieńców. Nasi bohaterowie muszą wywalczyć sobie drogę odwrotu i przebić przez hordy szkieletów do jeszcze bezpiecznego Frugelhofen.

Te początkowe starcia będą miały wpływ na opisaną w następnym rozdziale bitwę o Frugelhofen. Im więcej ludzi przebiję się do wioski, tym silniejsza będzie obrona. Poza tym ci, którzy przeżyją nie staną się kolejnymi żołnierzami, wzmacniającymi armię Kemmlera. Jeżeli gracze zdecydują się na ratowanie własnej skóry i pozostawią innych swemu losowi, będą tego później, podczas ataku na Frugelhofen, gorzko żałować.

KOPALNIA GIMBRINA

Mapa 7 pokazuje teren wokół kopalni, która mieści się w zboczach doliny. Ze skały małym rurociągiem płynie woda, używana do wypłukiwania złota z pokruszonej skały. Przy strumieniu, na wprost wejścia do kopalni, stoją budynki mieszkalne i wspólna świetlica, stanowiąca centrum małego osiedla. Wieczorami zbierają się tu krasnoludy by pić, śpiewać, opowiadać epickie opowieści o polowaniach na giganty i w ogóle dobrze się bawić w krasnoludzkim tego słowa znaczeniu.

Ogółem w kopalni Gimbrina pracuje szesnastu krasnoludów. W rozdziale, w którym zamieszczono pomoce do gry znajduje się pełna charakterystyka *krasnoludzkiego górnika*, która powinna odpowiadać większości z nich, z wyjątkiem dwóch: Gimbrina Finehelma, wodza klanu, od którego kopalnia wzięła nazwę i Bardaka Barantana, mędrcza. Dla tych dwóch podano charakterystyki indywidualne.

Kopalnia jest luźno związana z Twierdzą Karak-Brydda (Rozbita Skała), leżącą głębiej w Górach Szarych. Gimbrin objął kopalnię wraz z obowiązkiem pracy w niej od zmarłego krewnego, o którym mówi się, że umarł na zawał serca, kiedy okazało się, że kopalniane szyby są prawie puste. Kopalnia nie była tak bogata, jak sądzono, a niewielki i często ustający strumyk złota staje się coraz mniejszy. Co lepsze kawałki pólslachetnego kwarcu z żyły otaczającej złoto

krasnoludy próbują sprzedawać jubilerom z Parravonu, którzy robią z niego taną biżuterię. Skromne zapasy uzupełniają one są mięsem i futrami, pochodzącymi z polowań.

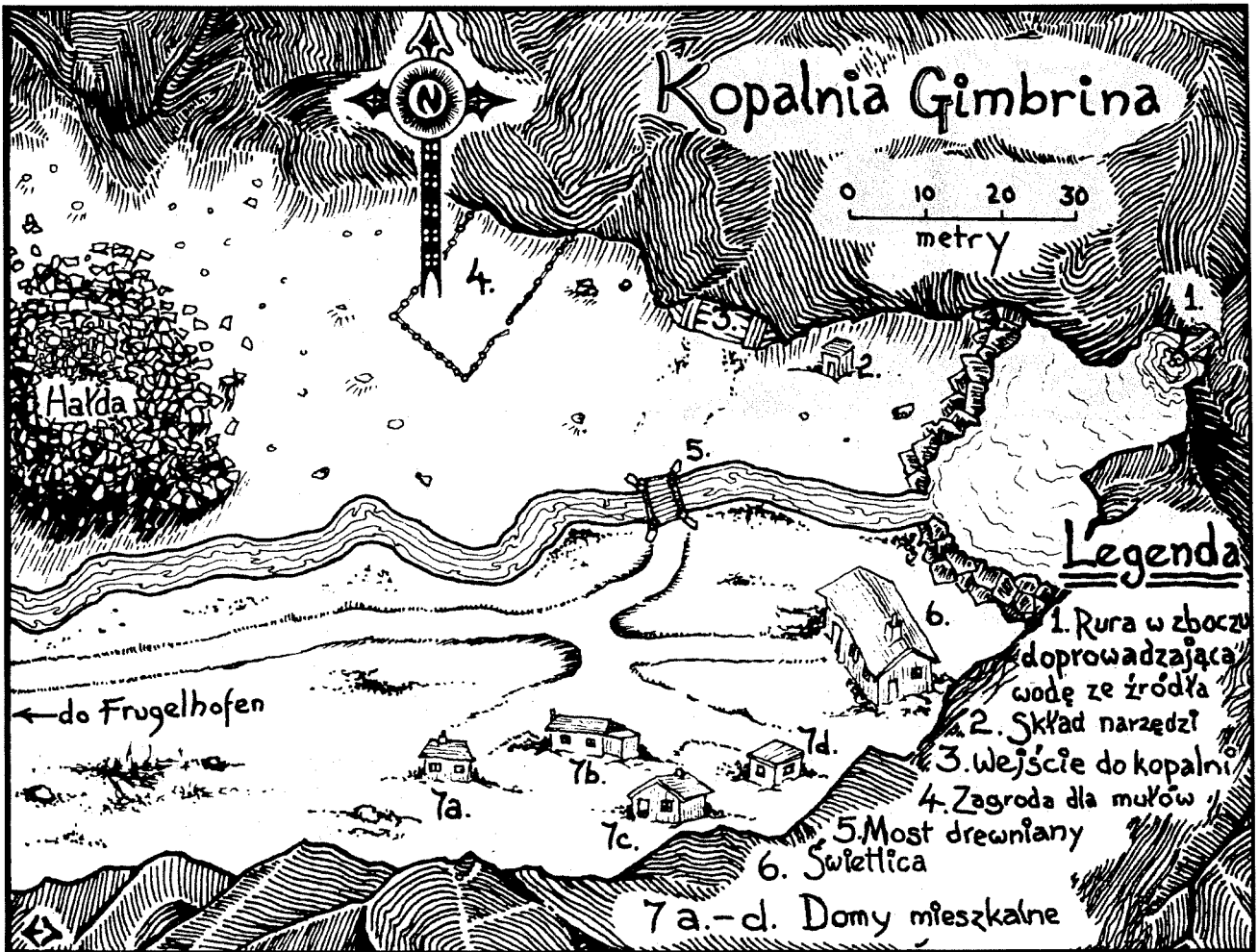
W ciągu minionych lat wielu górników odeszło z powrotem do Twierdzy, pozostawiając tych najbardziej zaciętych lub związanych przysięgą, mających nadzieję, że w końcu będą kiedyś bogaci lub że znajdą jakiś sposób wycofania się z kopalni bez utraty twarzy.

Chociaż w czasie przygody nie będzie to zbyt ważne, w pewnym momencie BG mogą zechcieć uciąć sobie krótką pogawędkę z jednym czy dwoma krasnoludami. Oczywiście to, czego się dowiedzą uzależnione jest od tego, co informator myśli o swym rozmówcy i na ile jest lojalny w stosunku do Gimbrina – nic, co źle świadczy o przywódcy kopalni nie zostanie powiedziane nie-krasnoludowi.

Podejście do kopalni

Ciało Armanda zostało znalezione o zmierzchu; BG mogą iść od razu do kopalni lub wrócić do Frugelhofen i wyruszyć o świcie. Do kopalni jest kilka godzin drogi, a sama ścieżka jest w stosunkowo dobrym stanie, więc bohaterowie nie powinni zablądzić, nawet jeśli zdecydują się na podróż w zapadających ciemnościach.





Podejście w nocy

Jeżeli BG podchodzą do kopalni w nocy, pierwszą rzeczą, jaką zobaczą będą światła w oknach świetlicy i chat. Na moście stoi dwóch krasnoludów uzbrojonych w topory i kusze; okrzykują oni BG i ruszają w ich kierunku.

– *STAC! Nie ruszać się, a ręce trzymać tak, żebyśmy mogli je zobaczyć. Kim jesteście i co was tu sprowadza? Nie jesteście od nas, to widać.*

BG mają teraz możliwość przedstawienia sprawy, z którą przyszli. Jeżeli będą uprzejmi i przekonujący, to dwaj strażnicy zaprowadzą ich do świetlicy, w której jest Gimbrin. Jeżeli BG nie będą specjalnie mili, wartownicy zaczną nalegać, by zostawili broń na zewnątrz budynku – w tym czasie niewielka grupka krasnoludów będzie obserwowała całą tę scenę ze świetlicy, więc rozpoczęcie bójki ze strażą nie jest najmądrzejszym wyjściem z sytuacji. Oczywiście, każdy bohater-elf zostanie rozbijony niezależnie od zachowania reszty grupy – *Nie miej do mnie żalu, to z rozkazu Gimbrina* – skłamię wartownik. Gdyby wokół tej sprawy zrobił się szum, Gimbrin oczywiście poprze strażnika.

Podejście w dzień

Jeżeli gracze podchodzą do kopalni w ciągu dnia, krasnoludy pracują w kopalni i większość z nich znajduje się pod ziemią. BG zostaną w raczej ostry sposób obwołani i poproszeni o powiedzenie, co ich tu sprowadza. Jeżeli nikogo nie obraża, zostaną poprowadzeni do świetlicy (elfy będą musiały zostawić swoją broń na zewnątrz), gdzie w ciągu kilku minut spotka się z nimi Gimbrin.

Spotkanie z Gimbrinem

Gimbrin powtórzy pytania, zadane przez wartowników. Dopóki jego ciekawość nie zostanie zaspokojona, nie będzie odpowiadał na żadne pytania bohaterów. Gimbrin chce wiedzieć skąd przychodzą i czego szukają w jego kopalni. Bohaterowie mogli tu przyjść, aby uzyskać audiencję u mędrca albo by ostrzec górników o zamordowaniu pasterza, lub z obydwu tych powodów.

Mędrzec

Jeżeli bohaterowie przyszli tylko po to, by uzyskać widzenie z mędrce i nie przynoszą żadnego ostrzeżenia, wtedy ci spośród nich, którzy są elfami nie będą mile widziani. Każę im się opuścić świetlicę i poczekać pod strażą grupki krasnoludów. Będą oni prowokować elfów i nękać ich zaczepkami. Jeżeli na wyzwiska elfy odpowiedzą wyzwiskami, wtedy może dojść nawet do bijatyki na pięści.

Po Bardaka zostaje wysłany posłaniec do kopalni. Jeżeli któryś z bohaterów wyrazi zdziwienie z faktu, że tak stary i szanowany krasnolud pracuje w kopalni, Gimbrin ze zniecierpliwieniem wzniesie oczy do nieba.

– *Oczywiście, że nie pracuje. On tam mieszka! Chyba nie sądzicie, że nasz mędrzec zamiast pod solidną skalą żyje w jednej z tych szop?* – Jeśli tę pomyłkę popełni bohater krasnolud, powinienś spowodować, by poczuł się naprawdę głupio.

Wkrótce otworzą się drzwi do świetlicy i do środka wejdzie bogato odziany krasnolud. Gimbrin podniesie się ze swego rzeźbionego tronu i stanie u boku siadającego na jego miejscu mędrca; wiek Bardaka upoważnia go do tego przywileju.



– No? – gwałtownie mówi mędrzec. – Wy jesteście, ja jestem, więc możecie mówić.

W czasie, kiedy bohaterowie przedstawiają się, Bardak uważnie słucha. W ciągu swego długiego życia nauczył się z łatwością rozpoznawać kłamstwo po wyglądzie, spojrzeniu i tonie głosu osoby, z którą rozmawia. Wykryje oszustwo, jeśli wykona test swej **Ogd** +25. Jeżeli BG skłamią, Bardak splunie czarną od tytoniu śliną i krzyknie „Zabierzcie ode mnie te kłamliwe orcze języki!”. Jeżeli BG chcą kontynuować widzenie, osoba, która skłamała musi szybko wyjść.

BG muszą być bezpośredni, prawdopodobni i, co jest najmniej widziane, powinni zaoferować Bardakowi butelkę jakiegś dobrej brandy. Jeżeli któryś z nich jest na tyle uprzejmy i szczerzy by powiedzieć „Powiedziano nam, że lubisz tę brandy i mamy nadzieję, że...”, Bardak będzie z tego wyrażnie zadowolony. Dla bohatera, który najwięcej mówi wykonaj test **Ogd** (elf -20, człowiek -10, krasnolud +10, brandy +20). Jeżeli test będzie udany, Bardak powie bohaterom *dłuższą wersję* swej przemowy, jeśli nie, to zostanie im *powiedziana wersja krótsza*. Ma to duże znaczenie, ponieważ wkrótce nastąpi atak, więc jeśli gracze nie dowiedzą się wszystkiego w tej chwili, stary mędrzec może zostać zabity zanim będzie mógł opowiedzieć o wszystkim, co wie.

Niezależnie od tego, którą wersję usłyszą bohaterowie, w chwili, kiedy Bardak skończy opowieść, do środka wbiegnie straż – rozpoczął się *Atak na kopalnię*.

Krótką wersja

– Tam w górze, w stronę Frugelhornu, jest kurhan. Może to ten, którego szukacie. Sądząc po zwietrzeniu kamieni i zbiciu ziemi ma jakieś czterysta lat. Na pewno nie więcej niż pięćset. Jest w pobliżu lodowca – kilka kolejnych stuleci i zostanie przez niego zmiążdżony. Może już teraz jest pod lodem, upłynęło dużo czasu odkąd byłem tam po raz ostatni. Kiedy zszedłem tu z gór po raz pierwszy – to było w dzień Hrugniego, około sto lat temu... Więc kiedy zszedłem tu po raz pierwszy, ludziska opowiadali historie o jakichś bandytach, ich przywódca nazywał się Zimmer, Swimmer, jakoś tak. Mówiono, że wódz z Parravonu wysłał za nim w pościg całą armię. Hmm... Sądząc po tym, co widziałem ludziska potrzebują całej armii, żeby znaleźć szerszą stronę doliny.“

Długa wersja

– Niedaleko Frugelhornu, jak wy, ludzie, nazywacie ten szczyt, jest kurhan grobowy jakiegoś bandyckiego przywódcy. Stoi zaraz przy lodowcu; za jakieś sto, dwieście lat będzie już pod nim. Bandyta nazywał się Zimmer, Zimmerman, Swimmer lub jakoś podobnie. Jak odkryłem, umarł prawie czterysta lat temu. Ponieważ przewodził licznej bandzie, sam Diuk de Parravon musiał wyjść w pole wraz ze swą armią. Bandyty byli opętani żądzą krwi. Słyszało się pogłoski, że ich wódz zawarł pakt z jakąś ciemną mocą; jak kiedyś

powiedział mi znajomy mego dziadka w tym grobowcu jest czarna magia. Jak dla mnie, lodowiec zbyt wolno nasuwa się na ten przeklęty grób. Mówi się, że ludzie tego bandyty – ci, co go przeżyli – wszyscy przyszli umrzeć właśnie w to miejsce. Coś ich przyciągnęło. Jeżeli potrzebujecie mojej rady, to trzymajcie się od tego z daleka. Nie ma wątpliwości, że to złe miejsce.

Ostrzeżenie

Jeżeli BG przyniesli dla kopalni ostrzeżenie, zostają poprowadzeni do świetlicy. Gimbrin zwołuje wszystkich, poza dwoma strażnikami, na spotkanie do środka, żeby każdy mógł wysłuchać wiadomości.

Jeżeli BG nie wspomną o kości z palca, znalezionej przy ciele Armanda, Gimbrin uprzejmie podziękuje im za wiadomości, ale nie wyda się specjalnie zmartwiony. Sprawa morderstwa pasterza – człowieka jest być może poważna dla ludzi, ale on musi zajmować się kopalnią i naprawdę go to nie dotyczy. Spokój pryśnie, kiedy do sali wbiegną strażnicy – przejdź do działu *Atak na kopalnię*.

Jeżeli BG wspomną o kości palca, Bardak gwałtownie wciągnie powietrze i powie *dłuższą wersję* swej opowieści. Na sali zapadnie pełna niepokoju cisza, która zostanie przerwana przez wartowników wbiegających by podnieść alarm, kiedy rozpocznie się *Atak na kopalnię*.

ATAK NA KOPALNIĘ

Kiedy szybko zbliżający się napastnicy zostali zauważeni, znajdowali się w odległości około 300 – 400 metrów od kopalni. Nie można ich obejść i nie ma żadnych szans na ucieczkę. Szkieletów jest trzynaście; jeden z nich (ten w środku) to Bettino Taglielli, szkieleci *Mniejszy Heros* – ale dla BG wszystkie szkielety wyglądają tak samo. Charakterystyki Bettina i zwykłych szkieletów są podane na końcu książki, w rozdziale, zawierającym pomoce do gry.

Od chwili zalaarmowania obrońców do momentu rozpoczęcia walki wręcz mija pięć rund. W świetlicy jest są bohaterowie i 14 krasnoludów. Wydostanie się wszystkich na zewnątrz zabierze jedną rundę. Następna runda jest potrzebna na przygotowanie czarów i broni strzeleckiej, więc zanim dojdzie do walki na miecze i topory, miną jeszcze trzy rundy, które można wykorzystać na strzelanie. Szkielety znajdują się w jednej grupie – żaden z nich nie oddali się więcej niż na 24 metry od Bettina, jeżeli jednak zostanie zmuszony do przekroczenia tego dystansu, musi wykonać test *niestabilności*.

Poprowadzenie bitwy

Bitwę możesz rozegrać na jeden z trzech sposobów.

Po pierwsze, podajemy *narracyjny system* jej rozegrania, który koncentruje się na tym, co dzieje się z bohaterami, prowadzonymi przez graczy, a reszta bitwy dla szybkości i prostoty przedstawiona jest mniej szczegółowo.

Drugą możliwością jest rozegranie całej bitwy według pełnych zasad **WFRP**, wykonywanie wszelkich ruchów, rzutów kością itd. Zabierze to trochę czasu, ale umożliwi ci rozegranie całej potyczki szczegółowo. Trochę dalej zamieściliśmy uwagi na temat tej możliwości.

Wreszcie, jeżeli stosujesz zasady gry **Warhammer Fantasy Battle**, możesz rozegrać bitwę na stole, używając do tego celu figurek. *Dodatek 1* zawiera uwagi na temat wykorzystania **WFB** przy rozgrywaniu tej przygody.

System narracyjny

W tym prostym i szybkim systemie walki, BG i krasnoludy ścierają się w masowej walce z atakującymi szkieletami. Nie jest konieczne szczegółowe śledzenie pozycji każdej osoby, ponieważ bitwa jest przedstawiana w sposób trochę abstrakcyjny.

Przyjaciele i wrogowie

Każdy bohater stawia czoła jednemu szkieletowi. Ponieważ obrońcy kopalni licznie przewyższają napastników, połowa bohaterów ma też u swego boku krasnoluda do pomocy (typowa charakterystyka). Tych, którzy dostaną takie wsparcie możesz wylosować przy pomocy kostki lub możesz zlitować się i przydzielić ich trzem najsłabszym w walce bohaterom.

Unikanie walki

Jeżeli gracz sobie tego wyraźnie życzy, jego bohater może unikać walki. Na przykład nie noszący pancerza i uzbrojony tylko w sztylet uczeń czarodzieja raczej nie powinien szarżować na ożywienca. Jednak im więcej prowadzonych przez graczy bohaterów będzie trzymało się z tyłu, tym mniejszą pomoc otrzymają oni ze strony krasnoludów. Jeżeli unika walki tylko jeden z bohaterów, to krasnoludy będą pomagać co trzeciemu bohaterowi, jeżeli dwóch, to pomoc otrzyma co czwarty bohater, jednak jeżeli na uboczu trzyma się trzech lub więcej bohaterów, wtedy pomocy nie uzyska żaden z nich.

Wszystkie walki pomiędzy BG, a ich przeciwnikami – ożywieniami przeprowadz przy użyciu normalnych zasad walki, zamieszczonych w podręczniku **WFRP**. Jeżeli szkielet ma dwóch przeciwników (to znaczy bohatera, prowadzonego przez gracza i krasnoluda), to będzie losowo zadawał ciosy. Jeżeli chcesz, możesz rozstrzygnąć rzutem kostką kogo atakuje w danej rundzie, bądź zdecydować, że walczy zawsze z tym przeciwnikiem, który w poprzedniej rundzie zadał mu większe obrażenia.

Strach

Na początku pierwszej rundy walki wręcz każdy bohater i krasnolud musi wykonać test **Op** (test *strachu*). Wykonuje się go, kiedy bohater i szkielet są w swojej bezpośredniej bliskości, nie wtedy, kiedy szkielety mającą na horyzoncie. To bliskość szarżującego na ciebie ożywienia sprawia, że się boisz!

Bohater, który się boi nie jest sparaliżowany strachem, jest jednak „do głębi wstrząśnięty” i w tym czasie nie może wykonywać żadnych ruchów ofensywnych. Jedynym działaniem, jakie taka osoba może wykonywać, jest parowanie wymierzonych w nią ciosów, sama nie może atakować. Jeżeli MG na to pozwoli, to osoba opanowana strachem może krzyczeć lub wydobyć z siebie jakiś ostrzegawczy wrzask (być może niektórzy bohaterowie będą zdolni do wydobywania z siebie jedynie pisku!).

Bohater, który nie wykonał testu **Op**, może próbować przejść go na początku każdej nowej rundy aż do chwili, kiedy próba zostanie uwieńczona sukcesem lub do momentu, w którym wszystkie szkielety zostaną zniszczone; tylko wtedy taka osoba może działać normalnie.

Walka wręcz

Mimo tego, że większą uwagę zwracasz na te walki, w których uczestniczą BG, musisz też śledzić stan pozostałych krasnoludów i szkieletów. Można to dość łatwo wykonać bez potrzeby posługiwania się w tym celu dziesiątkami rzutów kośćmi i zwalniania w ten sposób tempa gry.

W każdej rundzie policz ilość krasnoludów, którzy **nie walczą** obok BG (nie bierz pod uwagę Gimbrina, który jest

postacią wyjątkową i Bardaka, który nie bierze udziału w starciu). Później oblicz ilość szkieletów, które **nie walczą** z bohaterami. Poniższa tabelka podaje ci jakie rzuty kośćmi musisz wykonać w każdej rundzie bitwy, żeby określić straty po obu stronach.

Uwaga: Rzuty kośćmi *nie* są kumulatywne. W pierwszej rundzie zanotuj wynik, w drugiej rundzie rzuć tak, jak pokazano w tabeli. **Nie dodawaj do siebie obu wyników.** Wynik rzutu z pierwszej rundy określa po prostu punkt odniesienia w stosunku do rzutu z drugiej rundy. Jeżeli wynik rzutu z drugiej rundy jest większy od wyniku z rundy pierwszej, to zastępuje on rzut poprzedni – jeżeli nie, jest ignorowany. Na przykład, w czasie pierwszej rundy zostało zranionych 2 krasnoludów – cyfra 2 zostaje zanotowana. W rundzie 3 rezultat rzutu wynosi 3 – 2 jest skreślana, a zamiast niej piszemy 3. Jeżeli w rundzie 2 rezultat rzutu wynosiłby 2, to zostałby zignorowany.

Ranni i zabici w systemie narracyjnym

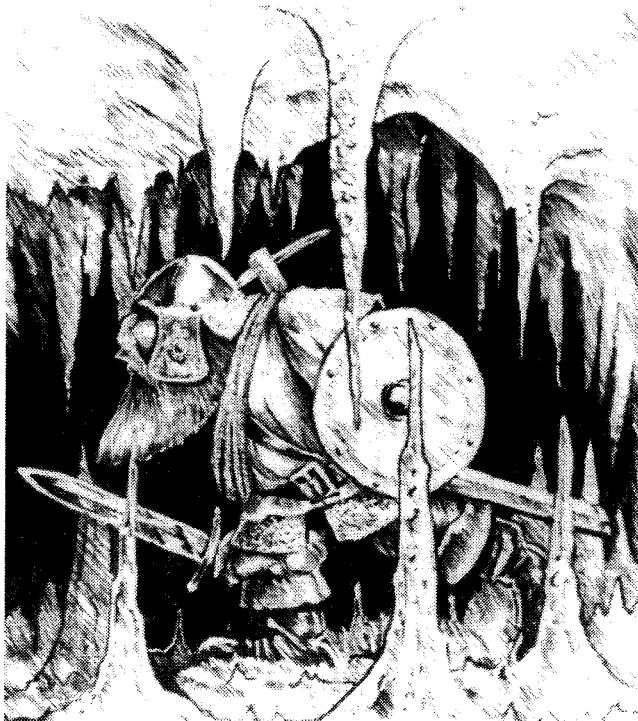
runda	krasnoludy		szkielety	
	Zranieni	Zabici	Zranione	Zniszczone
1	K2	K2-1	K2-1	0
2	K3	K3-1	K4	K2
3	K3+1	K4-1	K4+1	K4
4	K4+1	K4-1	K6+1	K6
5	K6+1	K4	K4+4	K6+1
6	K6+1	K6	K2+6	K6+2
7	K8	K6	K4+6	K4+4

Nie zapomnij dodać do tych liczb rezultatów walk prowadzonych przez BG.

Pod koniec bitwy połączone liczby zabitych i rannych mogą przekroczyć ogólną wielkość sił – w tym wypadku liczba zabitych jest poprawna, a wszyscy pozostali są ranni. Po 7 rundach (o ile bitwa nie zakończy się wcześniej), powinno być tak mało zdolnych do walki szkieletów, że z tymi niedobitkami można przeprowadzić walki indywidualne.

Zmiana przeciwnika

Bohater, który zniszczył swego przeciwnika, a chce wykazać się odwagą, ma szansę na walkę z kolejnym szkieletem. Za każdym razem, kiedy bohater tak robi, zanotuj to – później



będzie to miało duŝe znaczenie. Kiedy bohater zaatakuję drugiego przeciwnika, wtedy *zawsze* będzie miał do pomocy jednego z krasnoludów, poniewaŝ teraz to on pomaga walczącemu juŝ wcześniej krasnoludowi. Jest teŝ szansa na to, ŝe szkielet jest zraniony, zaleŝnie od czasu trwania bitwy:

Runda	Szansa zranienia
2	5%
3	15%
4	35%
5	50%
6	70%
7	90%
8+	100%

Zranionemu szkieletowi pozostały jedynie K4 punkty **Żywotności**. Nie jest to oczywiŝcie wyraŝnie widoczne – szkielet nie krwawi i nie okazuje bólu, więc nie jest łatwo stwierdzić, czy odniósł juŝ jakieś obraŝenia. Tylko ty będziesz wiedział ile jeszcze pozostało mu punktów **Żywotności**.

Kiedy bohater idzie na pomoc jakiemuś krasnoludowi, istnieje 25% szansa na to, ŝe jeŝeli po stronie krasnoludów są ranni, ten konkretny górnik równieŝ odniósł juŝ jakieś obraŝenia. Zredukuj jego **Żyw** w charakterystyce zwykłego krasnoluda – górnika o K6 punktów.

Odwaga BG

Za kaŝdym razem, kiedy bohater pomoŝe pokonać szkieleta, dodaj jeden do liczby zniszczonych szkieletów z Tabeli 1. Co więcej, w rundzie następującej po zniszczeniu któregoś z oŝywieńców nie wykonuj rzutu losującego rannych i zabitych wśród krasnoludów. Krasnoludy, zainspirowane przykładem bohaterów walczą z odnowionym wigorem!

O ile gracz o tym pomyśli, bohater, który wybiera dla siebie nowy cel, moŝe udzielić pomocy któremuś z krasnoludów znajdujących się w ciężkim połoŝeniu, pytając: „*Czy jest w pobliŝu jakiś krasnolud w tarapatach?*” lub coś podobnego. Chociaŝ nie ma to jakiegoś specjalnego wpływu na bitwę, zostanie zapamiętane przez krasnoludy.

Gimbrin i Taglielli

Gimbrina naleŝy potraktować w nieco inny sposób. Poniewaŝ to ty jesteś MG, będziesz musiał wykonywać za niego wszelkie rzuty. Jeŝeli zostanie zabity lub śmiertelnie ranny, morale krasnoludów gwałtownie spadnie; kiedy tylko padnie ich przywódca, wszyscy pozostali przy ŝyciu muszą wykonać kolejny test **Op** (test *strachu*). Któryś z graczy moŝe powiedzieć, ŝe w czasie potyczki jego bohater chce pozostać w pobliŝu Gimbrina i ma zamiar go chronić, by zapobiec w ten sposób załamaniu się morale. Jest to sprytne posunięcie i powinno zostać nagrodzone kilkoma dodatkowymi punktami doświadczenia. Co prawda, moŝe to wywołać odpowiedź Gimbrina w stylu „*Poradę sobie, idź i poszukaj sobie innych przyjaciół do zabawy!*”, ale do przyjęcia jest pozostawanie w pobliŝu bez przeszkadzania mu w „zabawie” (do momentu, gdy zostanie trafiony w jakiś szczególnie niebezpieczny sposób).

Jeŝeli moŝesz, spróbuj osłaniać Bettina Tagliellego. Na początku walki trzyma się on z tyłu, więc niemoŝliwe jest przedarcie się do niego. Moŝe zostać zaatakowany jedynie przez bohatera (lub Gimbrina), który atakuje drugiego przeciwnika. Poniewaŝ jednak Taglielli nie różni się w ŝaden widoczny sposób od reszty szkieletów, jak moŝna stwierdzić, ŝe bohater czy Gimbrin atakuje właŝnie jego? Kiedy jakaś osoba atakuje drugiego przeciwnika, rzuć K6: jeŝeli rezultat wynosi 5, 6 to atakowanym jest Taglielli. Jeŝeli nie dostaną go bohaterowie, prowadzeni przez graczy ani Gimbrin, Taglielli będzie ostatnim szkieletem, zniszczonym w czasie walki.

Z chwilą, kiedy Taglielli zostanie pokonany, pozostałe szkielety stają się *podatne na głupotę* i co rundę muszą wykonywać

odpowiedni test. Oprócz tego natychmiast wykonują test *niestabilności*. Jeŝeli bitwa będzie długa, to trzeba powtarzać go co dziesięć rund.

Pełna bitwa

Jeŝeli potyczkę w kopalni chcesz rozegrać w kaŝdym szczególe, nie ma ŝadnego powodu byś tego nie robił. Natomiast jeŝli chcesz rozegrać tę bitwę na powierzchni stołu przy uŝyciu figurek i scenerii, stwierdzisz prawdopodobnie, ŝe dobrze będzie przejrzeć uwagi na temat wykorzystania do tego celu zasad gry **Warhammer Fantasy Battle**, które zamieszczone są na końcu książki.

Jako MG grasz szkieletami. Gracze tak jak zwykle zajmują się swymi bohaterami, a oprócz tego przydziel im po kilku krasnoludów, by kaŝdy z nich był prowadzony przez któregoś z graczy. Rób notatki na temat zachowania się graczy – jeŝli używają krasnoludów jako mięsa armatniego, prawdopodobnie później będą tego gorzko ŝałować.

Jeŝeli chcesz, by krasnoludy i ludzie nie dysponowali na początku przewagą, moŝesz zarządzić, ŝe tylko czterech z nich moŝe wydostać się w czasie rundy przez drzwi świetlicy. Zredukuj to nieznacznie liczbę walczących na początku bitwy i spowoduje, ŝe przez krótki okres czasu krasnoludy i ludzie będą w mniejszości. Poniewaŝ BG i krasnoludy prawdopodobnie z łatwością poradzą sobie z tą walką, jest to uczciwa zasada.

Gdy opadnie kurz

Kiedy bitwa się skończy (to znaczy kiedy wszystkie atakujące szkielety zostaną zniszczone), trzeba ocenić kilka rzeczy. Przebieg bitwy będzie miał znaczący wpływ na bieg dalszych wydarzeń.

Bohaterowie czy tchórze?

Po bitwie powinieneś w następujący sposób ocenić zachowanie się postaci na Skali Bohaterstwa (0 – 4 punkty):

Tchórze (0 punktów): BG chowają się za krasnoludami, próbują uniknąć walki i wyraŝnie okazują strach.

Strachliwi (1 punkt): Niektórzy z bohaterów walczą, ale w wypadku jakiegoś poważniejszego zagrożenia uciekają albo przystępują do walki dopiero wtedy, gdy krasnoludy przyjęły juŝ na siebie impet natarcia: – *Czy krasnolud trafił ten szkielet? Czy wygląda na to, ŝe mógłbym go z łatwością zniszczyć?*

Przeciętni (2 punkty): BG czynią to, co powinni, ale nic więcej, a w walce wręcz czynny udział biorą jedynie Wojownicy i Rangerzy, Łotrzy pomagają dopiero pod sam jej koniec.

Odważni (3 punkty): BG zrobili to, co do nich naleŝało, niektórzy walczyli z więcej niŝ jednym przeciwnikiem i interesowali się losem krasnoludów: – *Czy jakiś krasnolud w moim pobliŝu jest w niebezpieczeństwie? Czy mogę mu jakoś pomóc?*

Heroiczni (4 punkty): BG przewodzili szarŝy, walczyli z kaŝdym przeciwnikiem, którego mogli doŝeć, naraŝali własne ŝycie w obronie krasnoludów i ogólnie rzecz biorąc okazali stalowe nerwy i odwagę. Nie obejmuje to działań, zrodzonych z szaleństwa, głupoty lub nieprzemyŝlanej gry (np. nie noszący pancerza, uzbrojony jedynie w nóż uczeń czarodzieja, szarŝujący na grupę szkieletów). Tylko ty, jako MG moŝesz osądzić jakie motywy kierowały daną osobą podczas walki.

ŝeby zanotować poziom odwagi postaci uŝyj *Karty Odwagi Bohaterów* umieszczonej w *Dzienniku Przygody* – później będzie to waŝne. Ocen druŝynę jako całość, stawiając się w roli krasnoludów i oceniając na ile jesteś poruszony ich umiejętnościami walki. Jeŝeli będziesz miał jednego czy dwóch bardzo odważnych bohaterów i jednego lub dwóch tchórzliwych, ogólna ocena druŝyny powinna być nieco wyŝsza od przeciętnej.

Nie zapomnij, że niektórzy z BG powinni być z zasady ostrożni (słabi Uczni na przykład). Chęć zostania przy życiu nie jest od razu tchórzostwem, więc nie karz graczy za dobre wcielanie się w role!

Straty

BG i krasnoludy nie powinni ponieść w tej bitwie poważnych strat, chyba, że rzeczywiście spaskudzili potyczkę lub rezultaty rzutów kostkami były wyjątkowo pechowe. Może zginie jeden lub dwóch krasnoludów, może kilku BG zostanie zranionych, ale to raczej ostateczność.

Ranne krasnoludy tracą ze swej początkowej charakterystyki K6 punktów Żywotności. Można je przywrócić w normalny sposób, tzn. przy pomocy magii, opieki medycznej itd.

Jeżeli używałeś *Systemu narracyjnego*, martwe krasnoludy mogą być po prostu ofiarami ran, które wyłączyły ich z walki i w rzeczywistości nie musiały zginąć. Dla każdego „martwego” krasnoluda wykonaj rzut na kolumnie **+3 Tabeli rzutów krytycznych**, znajdujące się w podręczniku **WFRP**. Rezultaty wskażą właściwą ilość zabitych i rannych. Podobnie jak zranienia, o których wspomniano wyżej, można je wyleczyć w zwykły sposób.

Każdy zabity po stronie BG i krasnoludów musi być pochowany na miejscu, w kopalni. Wśród ocalałych jest zbyt wielu rannych i wyczerpanych, by zabrać ze sobą ciała. Trzeba zabrać podstawowe wyposażenie (i złoto!), a w zagrodzie jest tylko kilka wolnych mułów. Dokładnie zanotuj, jak wiele trupów zostało pogrzebanych – stanie się to ważne nieco później...

Równie dobrze gracze mogą zdecydować, że aby zapobiec jakimkolwiek przyszłym praktykom nekromantycznym, ciała (i pozostałości szkieletów) muszą zostać zniszczone. Jest to przykład prawidłowego toku myślenia i bohater, który pierwszy to zasugerował powinien zostać wynagrodzony kilkoma punktami doświadczenia – pełna lista ilości przyznawanych graczom punktów doświadczenia znajduje się w rozdziale *Zakończenie przygody*.

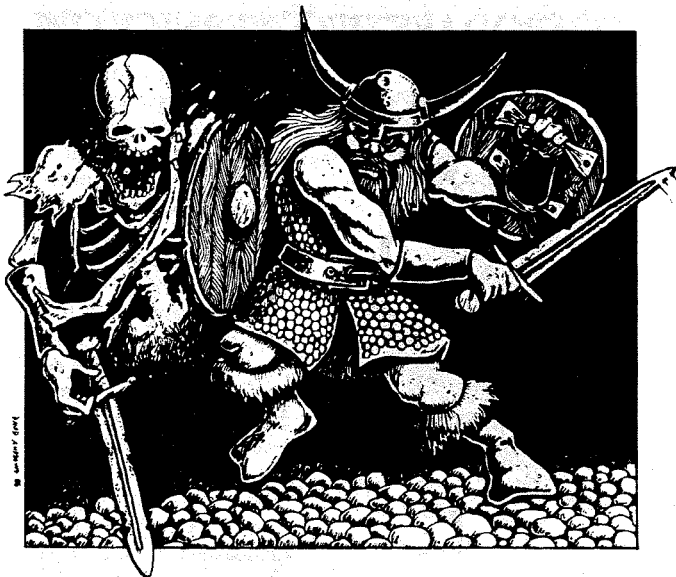
Szkielety można pośpiesznie spalić (jeśli trzeba, używając jako paliwa kopalnianych stempli), ale własnych poległych krasnoludy nie pozwól potraktować w ten sposób. Właściwym miejscem dla martwego krasnoluda jest grób w skale, z której wyrósł. Co oczywiste, nie ma czasu, by przygotować normalne, wycięte w skale grobowce, ale Gimbrin (lub ktokolwiek, kto przewodzi krasnoludom pod koniec bitwy) zgodzi się na rozwiązanie tymczasowe, czyli zabranie krasnoludzkich poległych do głębokich, kopalnianych szybów i zasypianie ich tam zawalaniem korytarzy.

Co teraz?

BG powinni już trochę zorientować się, z czym mają do czynienia – **coś się stało** w grobowcu, którego szukali i w pobliżu może być więcej ożywieńców.

Przywódca krasnoludów (jeżeli Gimbrin został zabity, przywództwo obejmie Bardak) zaproponuje swym podwładnym, by udali się do Frugelhofen, gdzie wraz ze swymi ludzkimi sąsiadami ułożą dalsze plany. Kilku krasnoludów zacznie marudzić na temat opuszczenia kopalni, ucieczki przed kilkoma szkieletami itd., ale ostatecznie przeważą głos rozsądku. Jeżeli w pobliżu kręci się więcej ożywieńców, trzeba ostrzec każdego; Żyjący muszą wymyśleć jakiś plan przeciwko Ożywionym.

Krasnoludy przygotowują się do wyruszenia ku Frugelhofen. Po ujechaniu mniej więcej pół mili, BG widzą wznoszącą się w odległości kilku mil kolumnę dymu. Gimbrin (lub jeśli ten nie żyje, to Bardak) zbliża się do BG.



– To gospodarstwo Kassenbrincków – mówi ze smutkiem. – *W pobliżu musi się kręcić więcej tych diabłów. Ktoś musi ostrzec Wernicków i sprowadzić ich do wsi. Wasze długie nogi doniosą was tam w godzinę. Idźcie naprzód, a na skrzyżowaniu skróćcie na wschód. Stamtąd do farmy Wernicków już niedaleko. Spotkamy się we Frugelhofen – pośpieszcie się!*

Jeżeli BG mają jakieś pytania lub ociągają się z wyruszeniem, Gimbrin doda, że stary Gunther Wernicke jest dobrym znachorem i trochę umie leczyć rany. Co więcej, Emmerich Wernicke jest twardym mężczyzną, który nie raz widział żołnierską robotę. Jeżeli dojdzie do obrony Frugelhofen, Wernickowie będą potrzebni.

Zwróć uwagę, że nawet jeśli BG mają wśród siebie kogoś, kto może coś poradzić na zainfekowane rany i stratę punktów **Żywotności**, prawdopodobnie jest kilka osób wymagających pomocy, a w niektórych wypadkach będzie to na pewno wymagało testu **Int**. Doświadczony medyk, dodający swe umiejętności do możliwości niedoświadczonego bohatera na pewno będzie przydatny – a dodatkowo, w ten sposób bohater może znaleźć nauczyciela!

Jeżeli BG odpowiedzą, że Alain Gascoigne już wcześniej poszedł na farmę Wernicków, przywódca krasnoludów wskaże dwie przyczyny, dla których mimo wszystko BG powinni się tam udać. Po pierwsze, przypuszczalne zagrożenie potwierdziło się i należy przyjąć, że gospodarstwo w tej chwili jest w niebezpieczeństwie. Po drugie, czy bohaterowie mogą być pewni, że Alain dotarł na farmę? Powinni to sprawdzić.

Jeżeli BG poproszą krasnoludów, by ci poszli wraz z nimi, Gimbrin przyjrzy im się i powie, że krasnoludy tylko zwolniłyby tempo marszu (święta prawda, ponieważ krasnoludy posiadają niższą wartość cechy **Szybkość**, co oznacza, że chodzą znacznie wolniej). „*Nie mamy, tak jak wy, nóg sięgających do karków*”, odpowie ostro. BG powinni to zrozumieć. W czasie, kiedy krasnoludy będą szły do Frugelhofen, BG będą w stanie przejść drogą do farmy Wernicków i wrócić do wioski.

Jeżeli z jakiejś przyczyny BG nie pójdą na farmę, Wernickowie zostaną wyrżnięci przez szkielety, które już wkrótce zaatakują ich gospodarstwo. Oznacza to, że Frugelhofen (a później La Maisontaal) będzie bronione przez znacznie mniejszą siłę, a to z kolei znaczy, że Liczmiistrz będzie miał znacznie większą szansę zabicia BG podczas końcowego oblężenia klasztoru! Tak więc lepiej dla nich samych, by skierowali się ku gospodarstwu Wernicków, pomimo tego, że czeka ich tam ciężka walka.

GOSPODARSTWO WERNICKÓW



Mapa 8 pokazuje położenie gospodarstwa Wernicków. Znajduje się ono na północnym brzegu Vaswasser, mostek przerzucony nad strumieniem prowadzi do drogi wiodącej do Frugelhofen. Zbudowania farmy składają się z domu, stodoły i z oddzielnego wychodka, a oprócz tego po zachodniej stronie domu znajduje się mały ogród i sad. Rodzina Wernicków składa się z dziewięciu osób: Emmericha – głowy rodziny, jego żony Heidi i ich dzieci Brigitte i Hedwig; Hugo, starszego brata Emmericha i jego narzeczonej Dominique Manceaux; Marie-Louisy Butterfoot – halflińskiej kucharki i Dziadka Gunthera wraz z Babką Mathildą. Kiedy BG będą podchodzić do zabudowań, zobaczą kilku członków rodziny, pracujących na podwórzu. W pobliżu domu jest duży, uwiązany na łańcuchu pies, który, gdy tylko BG się zbliżą rzuci się w ich kierunku tak daleko, na ile pozwoli mu łańcuch, zając przy tym szczekając. Wszyscy domownicy zbiorą się, by przywitać nowoprzybyłych, a Emmerich, głowa rodziny, pozdrowi ich, zaprosi do środka i zapyta co sprawdza ich tak szybko po wizycie wcześniejszego gościa z wioski (Alain dotarł do farmy, ale jeśli przy ciele Armanda nie została znaleziona kość, można to pominąć). Charakterystyki członków rodziny Wernicków można znaleźć w rozdziale pomocy do gry, umieszczonym na końcu książki.

Wernickowie z zainteresowaniem i niepokojem wysłuchają opowieści o ataku na kopalnię. Mimo to dwójka najstarszych członków rodziny trochę opóźnia ewakuację. Dziadek Gunther jest nieco głuchy i dlatego wszystko, co się mówi trzeba mu powtarzać co najmniej dwa razy. Babka Mathilda jest po prostu uparta, a oboje razem stanowczo odmawiają opuszczenia gospodarstwa. Przedłużaj tę dyskusję – niech BG frustrują się coraz bardziej, kiedy będą próbować wytłumaczyć dwojce starych ludzi, że są w niebezpieczeństwie. A oto kilka przykładowych komentarzy, nadających się do natychmiastowego wykorzystania:

Wernickowie z zainteresowaniem i niepokojem wysłuchają opowieści o ataku na kopalnię. Mimo to dwójka najstarszych członków rodziny trochę opóźnia ewakuację. Dziadek Gunther jest nieco głuchy i dlatego wszystko, co się mówi trzeba mu powtarzać co najmniej dwa razy. Babka Mathilda jest po prostu uparta, a oboje razem stanowczo odmawiają opuszczenia gospodarstwa. Przedłużaj tę dyskusję – niech BG frustrują się coraz bardziej, kiedy będą próbować wytłumaczyć dwojce starych ludzi, że są w niebezpieczeństwie. A oto kilka przykładowych komentarzy, nadających się do natychmiastowego wykorzystania:

– *Iść do Frugelhofen? Nie chcę iść do Frugelhofen, tu mi dobrze.*

– *Wczoraj, w Kamienny Dzień, byliśmy we Frugelhofen. Po co mamy tam iść jeszcze raz, ha? Wczoraj droga w tę i z powrotem, a dzisiaj znowu mamy tam iść?*

– *Nie idę do Frugelhofen. Brzydkie miejsce, pełne ludzi. Nie takie jak kiedyś... Kiedyś tamtejsi ludzie byli dobrzy.*

– *Martwi? Kto słyszał o takich rzeczach? Za moich czasów martwi mieli miły zwyczaj leżenia w grobach. Od pięćdziesięciu lat, od kiedy tu mieszkam, w tej dolinie nie było żadnych chodzących trupów i nie sądzę, żeby pojawili się teraz. Musicie się mylić.*

Atak

Kiedy tylko BG zaczną się zastanawiać nad możliwością pozostawienia Wernicków ich własnemu losowi, z zewnątrz dobiega niezwykle głośne ujadanie. Emmerich i Hugo spoglądają po sobie, młodszy z nich idzie wyrzucić przez tylne drzwi, zza jego pleców ciekawie wygląda starszy z braci.

Emmerich zatrzaskuje drzwi i biegnie do swojej sypialni po zbroję i miecz – kiedy przechodzi przez pokój, mówi cicho do bohaterów: – *Trochę się spóźniście. Właśnie przyszli.* Hugo wraca z psem, Fleckem, który szarpie się na łańcuchu i ujada.

Spojrzenie z któregośkolwiek okna potwierdza wypowiedź Emmericha – dom jest otoczony przez szkielety!

W czasie, kiedy wszyscy przygotowują broń, szkielety zbliżają się do budynku, ustawiając się tak, jak to pokazano na Mapce 8. Czternastu napastników to normalne szkielety, piętnasty to *heros szkieletów* – za życia Didier Cousteau.

Szkielety poruszają się tak, jak to wskazano na mapce, rozbijają drzwi i okna budynku i starają się dostać do środka w każdy dostępny im sposób.

Drzwi frontowe	Wt 3	Punkty uszkodzeń 8	Wejść mogą 4 szkielety/rundę
Inne drzwi	Wt 2	Punkty uszkodzeń 5	Wejść mogą 2 szkielety/rundę
Okno	Wt 2	Punkty uszkodzeń 4	Wejść może 1 szkielet/rundę

W pierwszej rundzie ataku jeden ze szkieletów idzie do wychodka (bynajmniej za potrzebą), a inny do szopy z narzędziami; z chwilą, kiedy stwierdzą, że z tych pomieszczeń nie można przedostać się do wnętrza domu, wyjdą na zewnątrz, gdzie będzie ich można użyć jako „zapasu” w trzeciej i kolejnych rundach, by wzmocnić ożywieńców tam, gdzie sytuacja kształtuje się dla nich niekorzystnie.

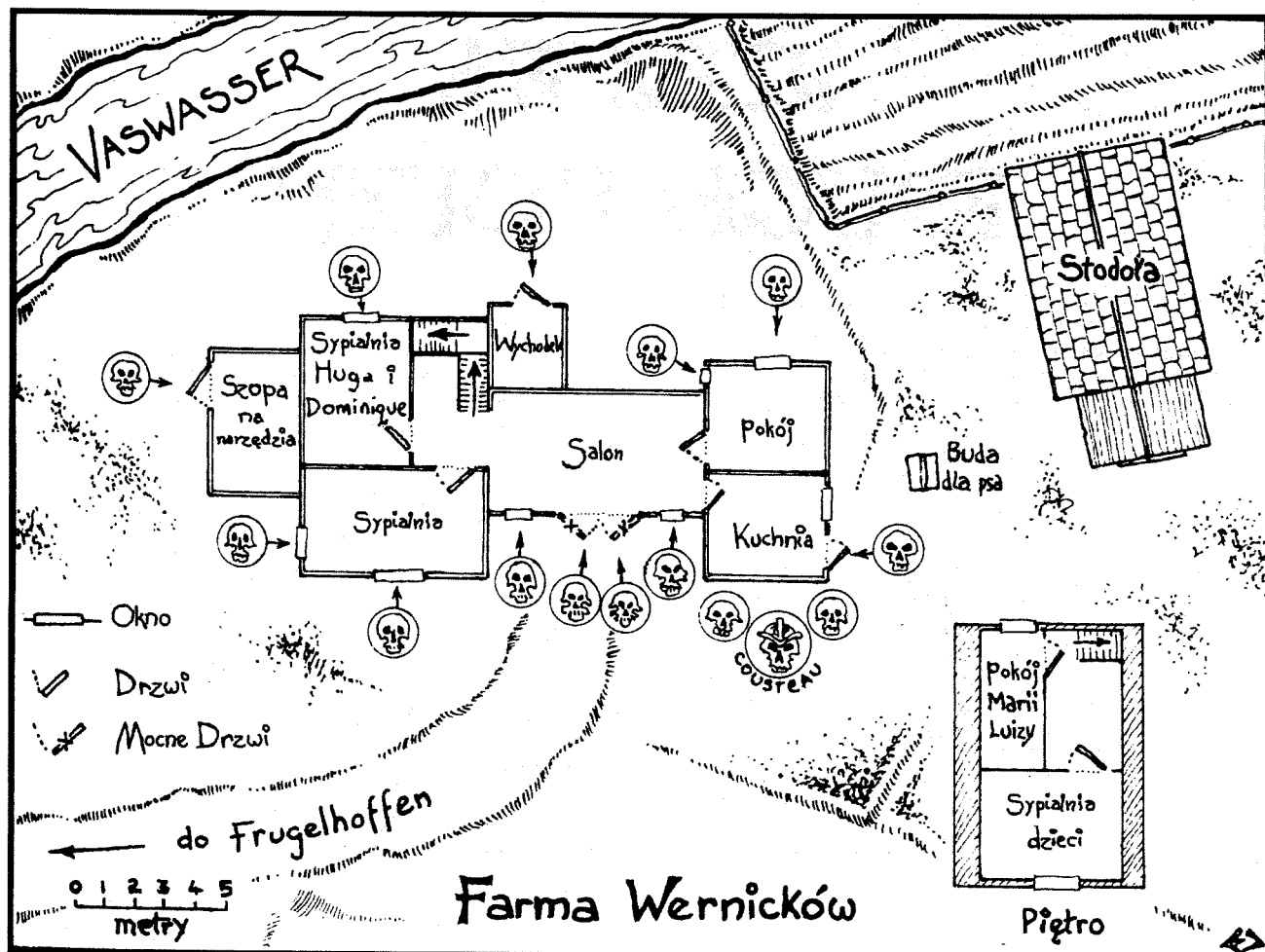
Cousteau zostaje na zewnątrz wraz z dwoma innymi szkieletami, gdzie spróbuje zatrzymać śmiertelników, próbujących wywalczyć sobie drogę odwrotu. Dopóki nie zostanie zniszczonych co najmniej sześciu innych ożywieńców, ta trójka nie wejdzie do domu. Jeżeli chcesz, możesz użyć ich jako brzydkiej niespodzianki dla graczy. Ukryj ich w miejscu zaznaczonym na mapie i zaskocz każdego bohatera, który wyjdzie na zewnątrz, sądząc że walka jest już skończona.

Kiedy szkielety zaczną się wdzierać do środka domu, przyjmijmy, że wszystkie osoby, które były wewnątrz budynku są w głównym pomieszczeniu – salonie. Podstawowym zadaniem jest ochrona frontowych drzwi i zapobieżenie przedostawaniu się do salonu szkieletów z innych pomieszczeń. Przy frontowych drzwiach stanie Emmerich; Hugo i Flesk kierują się do holu przy schodach, Dominique łapie za wiszący na ścianie miedziany ogrzewacz łóżka i rusza na szkielet, próbujący przedostać się przez okno. Reszta rodziny stoi na środku pokoju, a BG mogą się poruszać tak jak chcą.

Upewnij się, że za pierwszym razem, kiedy ktoś jest atakowany przez szkieleta, wykonujesz dla niego test **Op** (test strachu). Udane przejście testu niweluje strach podczas całej walki – chociaż jeśli wykorzystasz Cousteau do zaskoczenia BG, może się okazać, że z tego powodu konieczny jest kolejny test.

Walka jest prosta – do upadłego. Ponieważ ty nadzorujesz ożywieńców, możesz zadecydować, że jeżeli gracze tego chcą, mogą wykonywać rzuty za bohaterów niezależnych. Przedstaw bitwę w dramatyczny sposób, opisz straszliwie szczerzące się szkielety, wdzierające się przez rozbite okna, przewracające krzesła i stoły, sięgające kościstymi palcami i zardzewiałą bronią ku każdej żywej istocie, którą widzą!

Podobnie jak przy obronie kopalni, musisz notować jak dzielnie poczynają sobie BG. Hugo i Emmerich z łatwością potrafią zadbać o siebie, ale jeżeli będą walczyć z więcej niż jednym przeciwnikiem, mogą zawołać o pomoc. Wszelkie jasne deklaracje ochrony słabych i bezbronnych członków rodziny Wernicków powinny zostać zanotowane!



Po zakończeniu starcia oceń odwagę bohaterów tak, jak poprzednio – w skali od 0 do 4 i zanotuj to na *Karcie Odwagi Bohaterów*.

Po bitwie

Po zakończeniu tej gwałtownej potyczki Wernickowie decydują się na opuszczenie farmy tak szybko, jak to tylko możliwe. Trochę czasu zabierze zebranie się razem – wszystkie ocalałe dzieci i Marie-Louise, halfinka, są na granicy hysterii, a poza tym całkiem prawdopodobne jest, że w podobnym (choć bardziej niebezpiecznym) stanie będzie również pies Flock; zwróć uwagę, że nie uważa on BG za przyjaciół, ale nie napuszczaj go na nikogo, jeśli walka była ciężka i niebezpieczna.

Jeżeli chcesz ożywić przy pomocy czarnego humoru horror, którego uczestnikami gracze właśnie byli, opisz im Flocka, dumnie niosącego kość z ostatniego zniszczonego przez siebie szkieleta. Pies zacznie głośno i groźnie warczeć, jeśli ktoś próbuje odebrać mu kość.

BG mogą zdecydować, że spalą lub w inny sposób zniszczą pozostałości napastników – szkieletów, żeby zapobiec jakimś praktykom nekromantycznym. Jeżeli chcą to zrobić, to dobrze – wokół farmy powinni znaleźć odpowiednią ilość materiału, z którego mogą zbudować stos. Jednak tym razem za wpadnięcie na ten pomysł nie dostaną punktów doświadczenia – jeżeli wymyślili coś takiego w kopalni, to już zostali nagrodzeni, a jeśli nie, to trudno – nie ma nagrody!

Zapakowanie kilku rzeczy – ubrań, koców, plandek przeciwdeszczowych i koszy jedzenia – zabierze Wernickom około 10 minut. W stodole mają niewielki wóz, ale niestety jest on

bezużyteczny – konie ze strachu przed ożywieniami wyrwały się ze stajni i teraz są już za górami i lasami. Następne dziesięć minut zabierze ustalenie, co ma zostać w domu i jak zniósą podróż dziadkowie, którzy całą drogę do Frugelhoffen będą musieli przejść pieszo.

Od ciebie zależy, czy podróż do Frugelhoffen rozegrasz w pełni i czy w czasie drogi coś się zdarzy. Jeżeli sądzisz, że dotychczas bohaterowie wygrywali wszystkie walki zbyt łatwo, możesz zaatakować ich podczas podróży do wioski jakimś pół tuzinem szkieletów, ale równie dobrze możesz skrócić podróż i po prostu powiedzieć: „Zarówno wy, jak i Wernickowie docieracie do wioski jakieś pół godziny po krasnoludach, którzy w czasie podróży spotkali się z małym oddziałem szkieletów i pokonali go przy stracie K3-1 krasnoludów”.



RZEŹ WE FRUGELHOFEN

Oŝywieńcy maszerują z gór w dolinę, ich celem jest Frugelhofen. W tym rozdziale BG muszą skupić wokół siebie przeraŝonych wieśniaków i przeistoczyć ich w siłę zdolną do obrony wsi. Bohaterowie stwierdŝają, ŝe powodzenie tego zadania (a w konsekwencji przeŝycie zarówno ich, jak i pozostałych obrońców) zaleŝy od wraŝenia jakie do tej pory wywarli na bohaterach niezaleŝnych. Ludzie podają za głupim bohaterem nawet prosto w objęcia ŝmierci, ale nikt nie bę dzie słuchał tchórza, mimo ŝe mówi z sensem.

Akcja tego cześci przygody toczy się wokół Frugelhofen i w samej wiosce, a sam rozdział jest podzielony na cztery etapy. W pierwszym z nich, BG, a wraz z nimi ocaleni Wernickowie przybywają do wioski i spotykają się z krasnoludami z kopalni Gimbrina. Wtedy teŝ po raz pierwszy widŝą Liczmiŝtrza i mają okazję zapoznać się z jego prawdziwą potęgą.

Jednak tym razem nekromanta po prostu bawi się uwięzioną wioską, po zademonstrowaniu swojej potęgi wycofuje się, by dokonać przeglądu wojsk. We Frugelhofen zostaje w tym czasie zwołana desperacka narada wojenna. Czas zorganizować obronę.

Krótki odpoczynek zostaje o ŝwiecie przerwany atakiem oŝywieńców, którzy uderzają na wioskę. Bohaterowie muszą stoczyć wiele cięŝkich walk, ale powoli, dzięki ŝczęściu i umiejętnościom bitwa zaczyna toczyć się po ich myśli.

Ale kiedy wszyscy zaczynają ludzić się nadzieją, ŝe w końcu fortuna zaczyna im sprzyjać, następuje przykra niespodzianka – przybywają nowe, silne oddziały oŝywieńców, które prowadzi Liczmiŝtrz we własnej osobie. Wieśniacy prawdopodobnie nie przeŝyją nowego natarcia – bohaterowie, wciąż walcząc, muszą zorganizować poŝpieszną ewakuację. Ale jedynym sposobem ucieczki jest spływ w dół Vaswasser, prosto w samobójcze, niemoŝliwe do przeplłynięcia bystrzyny...

ŝMIERĆ Z CIEMNOŝCI

Do zmroku pozostało jeszcze mniej więcej pół godziny, kiedy BG i Wernickowie docierają do wioski. Krasnoludy przyszli jakieś pół godziny wcześniej. Centralna część Frugelhofen jest otoczona pierścieniem zatkniętych w ziemię pochodni, wię kszość ludnoŝci kłębi się tam w strachu i nie zdecydowaniu.



Przestraszony, zasmucony tłum gromadzi się z chwilą przybycia BG. Wkrótce zostaje dostarczona gorąca zupa i koce. Hector Brioché występuje z tłumem, bez swej zwykłej zadowolonej miny skrobie się po głowie. W ciągu niespełna godziny ludnoŝć wioski prawie się podwoiła – gdzie ich pomieŝcić?

Gdy tak kaŝdy kręci się nie wiedząc co począć, na wzgórze wznoszącym się tuŝ za młynem wiŝać oślepiający błysk. Kaŝdy bohater, który wykona udany test **I** zauwaŝy zarys jakieŝ humanoidalnej istoty stojącej przez krótką chwilę na ŝczytce pagórka, jakieŝ 100 metrów od wioski.

Zanim ktokolwiek zdąŝy zareagować, sły chać niezmiernie, zbliŝający się szybko wrzask – nagle coŝ upada poŝrodku wioski. K4-2 wieśniaków zostaje trafionych pociskiem, który okazuje się być ludzką czaszką. Ten przeraŝający pocisk uderza swe ofiary z **S** równą 5.

Na ratunek!

Pocisk jest pewnego rodzaju przynagleniem wobec graczy, zmuszającym ich do wykonania jakiegoŝ ruchu. Upewnij się, ŝe wiiesz, gdzie znajduje się kaŝdy bohater, a następnie dla kaŝdej osoby będącej wtedy w wiosce wykonaj test **Op**. Przy jego pomocy sprawdzisz, czy obrońcy nie zostali opanowani przez *strach*. Ŝeby oszczędzić czas, dla wszystkich BN moŝesz wykonać jeden test i jego rezultat dostosować do wszystkich mieszkanców; ci z cechą wyższą od rezultatu rzutu wykonali test, tym z niŝszą się to nie powiodło.

Osoby, które nie wykonały testu **Op** zaczynają beŝładnie biegać lub są krańcowo przeraŝone. Nie musisz być tu specjalnie ŝycogółowy, musisz jedynie odtworzyć w umysłach graczy atmosferę strachu i zamieszania.

W czasie następnych pięciu rund BG mogą zareagować na atak. Ale jak? Mają następujące moŝliwości:

Ukrycie się: Mimo wszystko BG mają za sobą cięŝki dzień czy teŝ noc. Wię c jeśli **nas**i bohaterowie ukryją się po prostu w najbliŝszym budynku i schowają głowy w piasek, któŝ będzie mógł ich winić?

Zaprowadzenie ładu: BG mogą spróbować znaleźć jakieŝ schronienie dla BN. Potrzebne ci do tego szczegóły moŝesz wymyŝlić, a bohaterowie powinni poŝłużyć się głównie krzykiem i rozkazami. Oczywiście nie obę dzie się bez potrząsania ludźmi za barki, noszenia dzieci i inwalidów itd. Kaŝdy BG, który działa w ten sposób powinien co pięć rund wykonać test **CP** – kaŝdy udany rezultat oznacza, ŝe udało mu się zaprowadzić K6 ludzi w bezpieczne miejsce.

Wycofanie się: Sprytni gracze mogą się zorientować, ŝe są celem ataku jakieŝ katapulty (gracze, którzy znają grę **WFB** i produkowane przez *Citadel Miniatures* figurki mogą nawet odgadnąć jakie katapulty są celem), wobec czego mogą proponować wycofanie się z dala od wzgórza, by nikt nie pozostał w zasięgu jej raŝenia. Jest to bardzo dobry pomysł, ale do jego zrealizowania konieczne jest przekonanie spanikowanych wieśniaków. Przecieŝ oni nic nie więdŝą o machinach bojowych, zasię gach maksymalnych i tym podobnych rzeczach. Podobnie jak powyŝej, kaŝdy BG, który

próbując działać w ten sposób musi wykonać co pięć rund test **CP** – każdy udany wynik oznacza, że zdołał przekonać K4 ludzi, by się wycofali. Ocenę wystarczającej odległości pozostawiamy do uznania MG.

Zwiad: BG mogą stwierdzić, nie bezpodstawnie, że pocisk jest w jakiś sposób powiązany z oślepiającym światłem, które chwilę wcześniej było widoczne na szczycie pagórka. Poza kręgiem pochodni otaczających wioskę nic nie widać ponieważ blask ognia zakłóca *widzenie w ciemnościach*, a poza tym wzgórze i tak leży poza zasięgiem tej umiejętności. Ale jeśli BG czują się na siłach, to mogą wybrać się na zwiad, którego celem może być zniszczenie przyczyny ataku. Wymagać to jednak będzie przedarcia się przez tłum przestraszonych wieśniaków oraz pozostawienia ich na czas jakiś własnemu losowi. Jeżeli ktokolwiek zdecyduje się na tę opcję, przejdź do sekcji zatytułowanej *Atakowanie napastników*.

Po pięciu rundach wrzask rozlega się ponownie. Tym razem testy **Op** powinno się wykonać jedynie dla tych osób, którym nie udało się wykonać testu poprzednio. Pocisk działa tak, jak poprzednio. Rozbija dach na chałupie braci Bergmanów (numer 8 na mapie wioski) – każda osoba znajdująca się wewnątrz musi wykonać test *ryzyka*, jeśli chce uniknąć uderzenia o S 5. Ci, którym test się udał zostają trafieni pojedynczym odłamkiem spadającego drewna, które zadaje cios o S 1. Następuje kolejna pięciorundowa przerwa, po której trzeci strzał trafia pomiędzy domy Heymannów i Lauterbachów (numer 3 i 5 na mapie wioski). Ci, którzy muszą, wykonują znowu testy **Op**, a każda osoba znajdująca się pomiędzy tymi budynkami musi wykonać udany test *ryzyka*, albo zostanie trafiona pojedynczym ciosem o S 5.

Czwarty i piąty pocisk lądują odpowiednio na stodołę (12) i na domie Krauthelmów (6), efekty strzałów są podobne do tych opisanych powyżej.

Po piątym strzale wieśniacy wycierpieli już dosyć – BG mają okazję ujawnić swą odwagę i zdolności dowódcze – nadeszła pora na ratowanie wioski. W środku tego całego zamieszania i hałasu rozlega się pianie koguta, ogłaszające nadejście świtu. Na wschodzie pierwsze promienie słońca zaczynają zabarwiać niebo, a bombardowanie wioski ustaje tak nagle, jak nagle się rozpoczęło. Mieszkańcy wioski mają teraz czas na ocenę swego położenia, a ty po raz kolejny musisz ocenić odwagę bohaterów. Przejdź do części zatytułowanej *Bohaterowie czy tchórze?*

Atakowanie napastników

Jak się już może zorientować, Licznik zdecydował się na podjęcie bezpośrednich kroków przeciwko wiosce – a co więcej, zdecydował się zaatakować kłopotliwych poszukiwaczy przygód, którzy wciąż niszczą jego szkielety i pozbawiają go ofiar potrzebnych do odzyskania mocy. Na wzgórze, górujące nad wioską przyzywał ożywioną maszynę bojową: katapultę wykonaną z połączonych i zrosniętych ze sobą kości oraz trzy szkielety, wyrzeliwujące przy jej pomocy piekielnie wrzeszczące czaszki.

Katapulta może strzelać raz na turę i przed nadejściem świtu zdąży wyrzucić pięć razy. Świt rozproszy magię, dzięki której maszyna została powołana do istnienia. Pięć minut może wydawać się wystarczająco długim czasem na pokonanie odległości około 100 metrów, jaka dzieli bohaterów od szczytu wzgórza i na walkę z ożywionymi, ale musimy wziąć pod uwagę następujące rzeczy:

Po pierwsze jest bardzo ciemno. Nawet ci, którzy posiadają umiejętność *widzenia w ciemnościach* nie będą w stanie zobaczyć niczego dalej niż na 30 czy 40 metrów. A jeżeli chcesz być naprawdę podły, ich *widzenie w ciemnościach* powróci dopiero po minucie od przejścia przez pierścień otaczających wioskę pochodni.



Po drugie, BG niezbyt dobrze znają okoliczny teren. Najprostsza droga na wzgórze prowadzi przez most, zabiera jednak sporo czasu – ogółem jest to około 250 metrów. Po drodze są też przeszkody – jeżeli BG zdecydują się na skrócenie drogi, będzie to strumień, sad i ogradzający go płot – wszystkie te przeszkody spowolnią tempo marszu. A w czasie, gdy nasi herosi będą je pokonywać, usłyszą odgłosy dalszego bombardowania wioski.

Przejdźcie BG na wierzchołek wzgórza rozegraj w szczególach, do granic możliwości wykorzystując zasady, rządzące ruchem. Jeżeli BG przed świtem dotrą na miejsce, odnajdą ożywioną katapultę, obsługiwaną przez nie znającą zmęczenia załogę trzech szkieletów. Sam Licznik dawno już odszedł – ustawił po prostu swe zabawki i wycofał się, by ułożyć plany na dzień jutrzejszy.

Szkielety są uzbrojone jedynie w sztylety, a ich charakterystyki odpowiadają charakterystykom normalnych szkieletów. Kiedy BG zaatakują szkielety, tym razem nie muszą wykonywać testu *strachu* – byli wystarczająco odważni, by przejść całą tę drogę, tej nocy walczyli już ze szkieletami, a poza tym teraz to oni atakują. Szkielety bronić się, odejdą od katapulty, a kiedy nadejdzie świt zarówno katapulta, jak i jej obsługa rozpadną się w pył, który wkrótce zostanie rozwiany przez poranny wietrzyk.

Bohaterowie czy tchórze?

BG walczą na oczach wieśniaków po raz pierwszy, dlatego znowu trzeba ocenić ich odwagę na skali od 0 do 4.

Tchórze (0 punktów): Skrajne tchórzostwo. BG w przypadku niebezpieczeństwa natychmiast się kryją, zasłaniają się wieśniakami, wbiegają do środka chat i zamykają drzwi tuż przed nosami mieszkańców wsi itd.

Strachliwi (1 punkt): Małe tchórzki. Krycie się, zatrzymywanie tylko po to, by pchnąć kogoś, kto blokuje wejście do

budynku, krzyczenie przez ramię „*Kryć się!*”. Do tej kategorii należy również zaliczyć wycieczkę BG bez powiadomienia wieśniaków o swym zamiarze. *Dla nich* wygląda to jak ucieczka...

Przeciętni (2 punkty): BG próbują zorganizować odwrót lub znaleźć dla wieśniaków jakieś schronienie, zbierają jedynie tych, którzy są w bezpośrednim sąsiedztwie, ale przede wszystkim troszczą się o swoje bezpieczeństwo.

Odważni (3 punkty): Nim sami poszukają osłony, bohaterowie upewniają się, że każdy ma jakieś schronienie, biegają z pomocą tym, którzy są w trafionych budynkach lub miejscach, gdzie upadły pociski itd. BG kierują wieśniaków w bezpieczne miejsce, po czym powiadamiają ich, że idą zniszczyć katapultę.

Heroiczni (4 punkty): Głównym zmartwieniem BG jest bezpieczeństwo ich przyjaciół i wieśniaków. Obejmują przywództwo i szybko oraz skutecznie kierują ludźmi do bezpiecznych schronień. Do rozprawy z katapultą wysyłają krasnoludów, a sami zostają we wsi, gdzie opiekują się jej mieszkańcami. Wykazują trzeźwość umysłu, odwagę oraz umiejętność przywództwa.

Swą ocenę zachowania się BG zanotuj na *Karcie Odwagi* bohaterów.

Układanie łamigłówek

Z chwilą, gdy niebezpieczeństwo ataku już mija, można ocenić straty. Zabudowania zostały trochę zniszczone, ale nie jest to nic poważnego – pocisk wielkości ludzkiej czaszki nie może zrobić dużej dziury. Mimo wszystko jest pewna szansa, że kilku wieśniaków zostało rannych bądź zabitych.

Jeżeli dokładnie wiesz, gdzie w czasie ataku znajdowała się każda osoba, powinieneś również wiedzieć, kto został ranny lub zabity, ale przynajmniej dla niektórych strzałów łatwiej będzie losowo określić zadane straty. BG nie powinni tu sprawić kłopotu, ponieważ przez całe bombardowanie powinieneś śledzić gdzie przebywają. Poniższy system powinien być użyty wyłącznie dla BN.

Jakie straty?

Pierwszy pocisk trafia w środek wioski, powodując paniczną ucieczkę wieśniaków i uchodźców. Ponieważ każdy, kto był w wiosce kręcił się wtedy w pobliżu miejsca upadku czaszki, istnieje bardzo duża szansa, że *ktoś* został trafiony. Rzuć K4, by określić jak wiele osób zostało trafionych, a wynik rzutu zanotuj.

Druga czaszka ląduje na położonym na uboczu domu Bergmanów. Jeżeli nie wiesz na pewno, że ktoś jest w środku (pamiętaj, że Bergmanowie jak dotąd nie powrócili ze swej wyprawy myśliwskiej), ten strzał nie spowoduje ofiar.

Trzeci pocisk ląduje pomiędzy domami Heymannów i Lauterbachów, gdzie w tym czasie może być kilka osób. Jeżeli wiesz, kto tam jest, zanotuj ich nazwiska, jeżeli nie – rzuć K4-2 aby określić straty.



Czwarty strzał trafia w stodołę. I znowu, jeśli wiesz kto jest w środku, będziesz wiedział w jakim stanie są te osoby. Jeżeli nie, przyjmij, że strzał spowodował obrażenia u K4 osób.

Piąty pocisk, który trafił w dom Krautheimów powinno się potraktować w taki sam sposób, jak opisany wyżej.

Jeśli masz szczęście, powinieneś skończyć z określoną liczbą rannych oraz, być może, z krótką listą ich nazwisk. W tej chwili należy określić na ile te zranienia są poważne. Przejdź do znajdującego się na końcu książki *Spisu uczestników walki we Frugelhofen*.

Kto został trafiony?

Po pierwsze zajmij się tymi, których nazwiska masz już wypisane. Możesz też już wiedzieć jak ciężkie obrażenia odnieśli – czy są jedynie ranni, czy też martwi – w tym wypadku musisz po prostu zaznaczyć kwadracik przy nazwisku linią przekątną jeśli dana osoba jest zraniona lub krzyżykiem w wypadku jej śmierci. Jeżeli nie wiesz w jakim stanie znajduje się osoba, której nazwisko zanotowałeś, przejdź poniżej do *fazy 3*.

Kiedy określiłeś już stan znanych ci z nazwiska ofiar, przejdź do tych, których nazwisk nie znasz – jest ich tylu, ile ofiar wylosowałeś wcześniej. Dla każdej takiej osoby zastosuj poniższą procedurę:

1. Typ: Rzuć K6:

1-3	Słaby wojownik
4	Wojownik zwykły
5	Wojownik doskonały
6	Krasnolud

2. Nazwiska: Określ je losowo z listy zamieszczonej w spisie. Rzuć powtórnie w przypadku, gdy pierwszy rzut wskazuje kogoś, kto już jest ranny albo nie żyje.

3. Stan: Rzuć K6, dodaj +2 w przypadku ważnego BN i odejmij -1 dla tych, którzy w *Spisie* są zapisani jako *słabi wojownicy*. Zmodyfikowany wynik równy 4 lub więcej oznacza, że BN jest tylko ranny, 3 lub mniej, że nie żyje.

RADA ROZPACZY

Jest to pierwsza chwila odpoczynku, jaką BG mają od poprzedniego świtu – i być może ostatnia chwila spokoju, jakiej zazna Frugelhofen. Wydaje się jasne, że ożywieńcy wkrótce powrócą, tak więc trzeba się w jakiś sposób zorganizować oraz wymyśleć plan obrony.

Jeżeli BG nie uczynią w tym celu żadnych kroków, Hector Brioch zaprosi wybranych na spotkanie we młynie. Będą na nim obecni Hector i Alain jako przedstawiciele wsi, Shalyir jako doświadczona wojowniczką, Gimbrin i Bardak jako przedstawiciele krasnoludów, Emmerich z farmy Wernicków i kilku BG (powinno się wybrać najsprytniejszych i najlepszych wojowników – przynajmniej jeden z nich powinien mieć coś w rodzaju mózgu). Jeżeli któryś z wybranych BN nie żyje, wybierz jego najbliższy odpowiednik. Jeśli BG organizują własną naradę, wtedy Hector lub inny odpowiedni BN proponuje zaproszenie wypisanych wyżej BN.

Spotkanie powinno zostać rozegrane w każdym szczególe, pozwól rozmaitym BN mówić to, co chcą i zachęć graczy do oceny sytuacji i wypowiedzenia kilku propozycji. Zwróć jednak również uwagę na poczynione do tej pory na *Karcie Odwagi* bohaterów notatki – da ci to pewne pojęcie na ile poważnie są oni traktowani przez rozmaitych uczestników spotkania.

Główne zagadnienia narady są przedstawione poniżej; nie obawiaj się improwizacji, jeśli będzie ona konieczna.

Kolejne ataki?

Alain: – Nie ma wątpliwości, jest ich więcej. Myślę, że powinniśmy przyjąć, iż przyjdą jeszcze raz.

Hector: – Zgadza się. Musimy być przygotowani, nawet jeśli nie wrócą.

(Ogólny szmer aprobaty)

Gimbrin: – Wrócą. A jeżeli nie, to na kamień i stal, ja pójdę do nich!

Shalyir: – Jestem pewna, że tak ich to przestraszy, iż wrócą do swych grobów.

(Gimbrin i Shalyir wymieniają spojrzenia)

Bardak: – Wydaje mi się, że ożywieńcy systematycznie schodzą w dół doliny, zabijając każdą napotkaną istotę. Najpierw kopalnia, później dwie farmy – następne jest Frugelhofen, to logiczne.

Co teraz?

Hector: – Pytanie brzmi, co mamy zrobić? Z wielu powodów najlepsze, co moglibyśmy uczynić, to opuszczenie wsi, dopóki jeszcze mamy na to jakąś szansę i zanieśienie wiadomości do Gruneré. Diuk zaradzi złu lepiej niż my.

Alain: – Hectorze, ty znasz tutejszych ludzi. Czy sądzisz, że zdołamy przekonać każdego, by po prostu opuścił swój dom i odszedł? A nawet jeśli ewakuujemy wieś, to kto powiedział, że nie zaatakują nas na drodze? Uchodźcy są łatwym celem – widziałem co się w takich sytuacjach dzieje i to nie jest przyjemny widok.

Hector: – A poza tym musimy myśleć o starcach i rannych.

Gimbrin: – Przyszliśmy tu, by mówić o walce, nie o ucieczce.

Emmerich: – Gospodarstwo jest wszystkim, co posiadamy, a wieś jest wszystkim, co macie wy. Mówię – zostaniemy i walczmy. Jeżeli już mam zginąć, to wolę dostać cios w pierś niż w plecy.

Shalyir: – Tamten Niebieskooki ma rację – obdarza go uroczym uśmiechem, na widok którego Alain gwałtownie spuszcza głowę. – Zanim zdołamy uporządkować wszystkich waszych ludzi i wyruszyć w drogę, polowa z nich umrze ze starości. Lepiej skoncentrować wysiłki na czymś bardziej pozytywnym.

Bardak: – Poza tym nie wiemy, ilu ich jest. Jak dotąd widzieliśmy jedynie niewielkie oddziały, atakujące niewielkie grupki ludzi. Jeżeli wszystko obliczymy, to okaże się, że ponieśli już spore straty...

Shalyir: – Do czego zmierzasz, starcze?

Bardak: – Do dwóch rzeczy: po pierwsze, nie wiemy, jak wielu pozostało, po drugie, atak na wioskę to jak dotąd największy rajd. Przewaga liczebna będzie raczej po naszej stronie.

Hector: – A więc wszyscy się zgadzamy – zostajemy i walczymy?

Organizowanie się

Hector: – Alain, ty masz doświadczenie wojskowe. Co proponujesz?

Alain: – Po pierwsze musimy zrobić coś z rannymi, trzeba postawić na nogi tak wielu ludzi, jak to tylko możliwe.

Emmerich: – Dziadek robi w wiosce, co tylko może. Wygląda młodziej o dwadzieścia lat – praca dobrze mu robi, już nie siedzi i nie żrzedzi.

Alain: – Po drugie, musimy jakoś zorganizować nasze siły. Myślę, że aż do chwili, kiedy pokażą się ożywieńcy potrzebne są nam stałe, dwugodzinne warty. W ten sposób ludzie będą mogli trochę odpocząć, a jednocześnie nikt nie będzie na warcie na tyle długo, by stracił czujność.

BG, jeśli chcą, mogą zgłosić się na wartę; tę okazję możesz wykorzystać do przydzielenia w tym czasie graczom jakiegokolwiek interesującego BN – jako źródła informacji, bądź jako przyszłego nauczyciela.

Jeżeli gracze nie określą na którą konkretnie zgłaszają się wartę, wylosuj kolejność kostką K12. Każda zmiana składać się będzie z dwóch niezłych wojowników i pięciu czy sześciu wieśniaków. Gracze mogą podnieść liczbę strażników poprzez swój ochotniczy udział w większej niż jednej warcie, ale należy pamiętać, że przez całą noc, bez chwili snu, walczyli. Jeżeli będzie to potrzebne, przypomnij im o zmęczeniu, które ogranicza ich skuteczność (a oprócz skuteczności również ich cechy!).

Nagroda za odwagę

Czy w czasie bitwy na farmie Wernicków bohaterowie byli odważni? Jeżeli oceniliś ich jako *odważnych* bądź *heroicznych*, wtedy pod koniec spotkania we mlynie Emmerich Wernicke podejdzie do najbardziej „magicznie” wyglądającego bohatera.

– Dziadek prosił, żebym ci to oddał. Mówi, że dla ciebie może to mieć jakąś wartość. Powiedział, że to magia lecznicza.

Wyciąga rękę z wąskim, skórzanym cylindrem, w którym umieszczony jest pergamin. Wykrywanie magii lub język tajemny – magiczny wskaże, że na pergaminie zapisano trzy czary: *Leczenie lekkich zranień*, *Leczenie ciężkich ran* (magia wojenna) i *Leczenie choroby* (specjalistyczny czar kapłański – kapłana Shallyi).

Każdy bohater, który ma umiejętność *rzucanie czarów* – magia wojenna może użyć pergaminu do rzucenia zapisanych na nim czarów magii wojennej. Nie potrzeba do tego wydawać punktów magii ani korzystać ze składników, koniecznych do rzucenia zaklęcia w normalnych warunkach. *Leczenie choroby* jest dostępne jedynie dla kapłanów Shallyi, ale w początkowej części pergaminu została zapisana krótka modlitwa do bogini, która pozwala na użycie czaru, jakby należał do magii wojennej. Zwróć uwagę, że pergaminu można użyć tylko do pojedynczego rzucenia każdego czaru, oraz że nie ma potrzeby uczenia się go na pamięć.

Jeżeli używasz bohaterów, wylosowanych wcześniej przez nas lub takich, którzy są podobnie niedoświadczeni, pergamin nie będzie miał w tej chwili bezpośredniego zastosowania, ponieważ nie ma wśród nich czarodzieja. Pamiętaj jednak, że w La Maisontaal są magowie, zdolni do wykorzystania pergaminu. Doświadczeni gracze mogą od razu wykorzystać cenny zwój. Jeśli tak, to świetnie.

Zwróć uwagę, że Emmerich z wdzięczności za ich odwagę przekazuje pergamin do wykorzystania go przez *nich samych*. Oczywiście, bohaterowie mogą nie być samolubni i, co jest ich przywilejem, mogą wykorzystać zwój dla uleczenia kogoś innego.

Przygotowania do bitwy

Krótki odpoczynek, który nastąpił teraz we Frugelhofen, pozwoli ci na odrobienie papierkowej roboty przed rozpoczęciem natarcia. Przede wszystkim musimy poradzić sobie z dwoma rzeczami:

Lista obecności

Po pierwsze, trzeba uaktualnić listę ocalałych BN, ponieważ potrzebne są nam dokładne dane, dotyczące stanu

mieszkańców wioski (kto jest ranny, a kto nie). W tej chwili w *Spisie uczestników walki we Frugelhofen* powinienś mieć już zaznaczone jakieś ofiary, ale musimy jeszcze wziąć pod uwagę starania Dziadka Wernicka i bohaterów, posiadających zdolności lecznicze.

Dziadek Gunther jest w stanie wyleczyć K4 zranione osoby – wieśniaków, farmerów, krasnoludy – po prostu kogokolwiek. Podobnie jak poprzednio, osoby, którym pomógł powinienś określić przy pomocy metody losowej. Jeżeli wśród BG jest ktoś, kto posiada umiejętność *leczenie ran*, może on pomóc K3 BN. Jeżeli gracz nie określi dokładnie, komu chce pomóc jego bohater, osoby, którym pomoc została udzielona należy wylosować. Każdy zraniony BN, którym zajmie się ktoś, posiadający umiejętność *leczenie ran* całkowicie wraca do zdrowia – w *Spisie uczestników walki we Frugelhofen* wytrzyj w odpowiednim kwadraciku ukośną linię.

BG, jak zawsze zresztą, powinni być potraktowani oddzielnie. Gunther jest bardzo zajęty opatrywaniem wieśniaków, poza tym nie może pracować przez całą noc, mimo to znajdzie czas na opatrzenie do trzech BG, przy czym w ich wypadku używa się standardowych reguł dotyczących leczenia.

Po dokonaniu tych wyliczeń, upewnij się, że spis jest w pełni aktualny, że dokładnie wiesz kto żyje, kto zginął i kto, pomimo opieki medycznej, jest wciąż ranny.

Doświadczenie

W tej chwili możesz możesz przydzielić graczom doświadczenie i zezwolić na rozwinięcie dzięki temu cech. Nie ma czasu na naukę umiejętności, ale kiedy szkielety zaatakują wioskę podniesiony poziom cechy może być bardzo przydatny. Ilość przyznawanych punktów doświadczenia podana jest na końcu książki, w części zatytułowanej *Zakończenie przygody*.

CISZA PRZED BURZĄ

Jak zapewne gracze się domyślają, Liczistrz potrzebuje trochę czasu na przygotowanie swych sił. Ponieważ zaklęcie, dzięki któremu przyzwał ożywienią katapultę przestało działać o świcie, gracze równie dobrze mogą założyć, że ożywienicy nie mogą działać w świetle dnia. Jest to oczywiście założenie całkowicie błędne – po prostu wraz ze wschodem słońca kończą swe działanie wszelkie nekromantyczne zaklęcia. Poza tym ciało Armanda Le Roux zostało znalezione o zmierzchu, co wskazuje, że został on zabity za dnia. Ale jeśli gracze chcą uspokoić się poczuciem fałszywego bezpieczeństwa, wstyd byłoby wyprowadzać ich z błędu. Potrzebują wszystkiego, co może im zapewnić choćby odrobinę spokoju.

Kemmler przyzwał katapultę, rozpoczął ostrzał wioski i odszedł. W czasie, gdy jacyś ciekawscy bohaterowie mogliby znaleźć się na szczycie wzgórza, jest już daleko. Ponieważ jest ożywieniec więc oczywiście nie musi spać – przyda mu się to, ponieważ przed sobą ma dużo pracy.

O świcie Liczistrz pozostał sam. Wszystkie zaklęcia, jakie rzucił w ciągu poprzedniej doby utraciły moc, wobec czego musi na nowo odbudować swą armię. Wokół grobowca Zwemmera i w nim samym wciąż jest pochowanych kilku Bandytów o Błękitnej Krwi, dodatkowo pozostały jeszcze resztki tych, którzy padli w ataku na kopalnię, dwa gospodarstwa i na wycofujące się drogą krasnoludy. Od świtu do mniej więcej południa Kemmler odwiedzi te wszystkie miejsca i ożywi tak wiele szkieletów, jak tylko będzie w stanie. Szkielety potrzebne mu są do zaatakowania Frugelhofen, ponieważ bez nowych ofiar nie powiększy armii.

Jak więc widzicie, BG nie powinni zbyt mocno polegać na świetle dziennym. Przecież ufają im dziesiątki niewinnych



wieśniaków. Wobec tego damy im ostrzeżenie przed nadchodzącym atakiem. Lub raczej serię ostrzeżeń.

Trzy godziny po świcie (pośrodku drugiej warty) z czystego nieba uderza błyskawica, która trafia u stóp Frugelhofen. Kemmler powrócił do kurhanu i rozpoczął ożywanie swych sług. Każda osoba, która w tym czasie nie śpi, słyszy wyraźny grzmot, ale sama błyskawica jest widziana tylko przez tych, którzy w tym czasie patrzą na wschód, w kierunku Frugelhornu.

Dwie godziny później, w czasie trzeciej warty, cała historia się powtarza, jedynie piorun uderzy gdzieś na południe od Frugelhofen. To kopalnia Gimbrina, chociaż z wioski nie można tego stwierdzić.

Po około pół godzinie, na początku czwartej warty, z tego samego kierunku, ale z odległości mniejszej o mniej więcej milę dobiega odgłos kolejnego pioruna – to gospodarstwo Kassenbrincków. Półtorej godziny później, pod koniec czwartej, albo na początku piątej warty błyskawica uderza nieco dalej na północ niż poprzednio, niewiele więcej niż milę na wschód od wioski. Tym razem jest to gospodarstwo Wernicków. Kilka sekund później ze wschodu zaczyna wiać zimny wiatr, towarzyszy mu niski, ledwie słyszalny dźwięk.



Przepowiednie zagłady

Jeżeli przynajmniej jeden z BG jest świadkiem tych wydarzeń, wtedy drużyna może zdecydować co należy zrobić. BN, którzy są świadkami tych dziwnych błyskawic, prawdopodobnie zameldują o nich swoim zmiennikom; nie ogłosili alarmu, ponieważ wypatrują szarzy szkieletów, a nie dziwnych i odległych piorunów.

BG, którzy widzieli te dziwne zjawiska, mogą jeszcze pamiętać nagłą burzę, którą widzieli nad Frugelhornem, gdy trzy dni temu zbliżali się do wsi (trzy dni... wydaje się, że było to tak dawno...); mogą nawet wydedukować związek pomiędzy błyskawicami, a pojawieniem się szkieletów. Tak czy inaczej, mają trzy podstawowe możliwości: mogą zignorować błyskawice, mogą o nich powiedzieć ludziom lub też mogą iść sprawdzić, co one oznaczają.

Zignorowanie

Piorun uderzył daleko stąd, a wioska jest przygotowana do odparcia ataku. Wartownicy odpowiadają za powiadomienie obrońców o jakimś bezpośrednim zagrożeniu, a nie o jakichś dziwnych, dość odległych zjawiskach. Może się również zdarzyć, że BG wcale nie zareagują na błyskawice – i tak naprawdę, kto może ich winić?

Przekazanie wiadomości

Dla Frugelhofen była to ciężka noc. Większość z osób, które w danej chwili nie stoją na warcie korzysta z okazji do złapania chwili snu. Jeżeli więc BG chcą komuś powiedzieć o dziwnych piorunach, to będą musieli go obudzić.

Upewnij się, że wiesz kogo i po co bohaterowie budzą. Prawdopodobnie tylko pozostałych członków drużyny i może jednego czy dwóch głównych BN. Jeżeli próbują zerwać na nogi całą wioskę, będą mieć poważne kłopoty; przecież po żadnym z tych błysków nie nastąpiły żadne znaki, że dzieje się coś dziwnego. Za pierwszym razem kilku ludzi może wstanie i poczeka na więcej błyskawic, ale jeśli wydarzy się to kilkakrotnie, a mimo to wioska nie będzie zagrożona, to pioruny wkrótce spowszednieją i większość wieśniaków wybierze sen.

W każdym wypadku mieszkańcy wioski są bardzo zmęczeni, a Wernickowie i krasnoludy nawet wyczerpani. Tak więc spostrzegawczy bohater będzie mógł dobudzić co najwyżej swych przyjaciół i jednego czy dwóch głównych BN.

Sprawdzenie znaków

Prowadzeni przez graczy bohaterowie mogą spróbować zwiadu, którego celem będzie sprawdzenie tajemniczych znaków. Jeżeli uda się im powiązać ze sobą różne fakty, być może będą w stanie przewidzieć gdzie i kiedy będzie miało miejsce kolejne uderzenie błyskawicy. Mimo to, pozostawienie posterunku bez powiadomienia kogoś o tym, nie wywrze korzystnego wrażenia. Zwróć uwagę, czy bohaterowie wyjaśnili komuś co chcą zrobić i czy zapewnili sobie zmienników.

BG mogą wyruszyć na zwiad w dowolnym czasie pomiędzy rankiem, a południem. Widzialność jest dobra, dlatego jeżeli w odpowiednim czasie zdołają dotrzeć do konkretnego miejsca, będą w stanie podejść niezauważeni na odległość kilkuset metrów. Jeżeli nie zrobią czegoś nieprzemyślanego, to będą mogli się ukryć i obserwować; Kemmler i jego słudzy są zaprzątnięci czym innym i nie wystawili czujek ani strażników. Będzie to miła, dramatyczna scena, dlatego powinniście pozwolić graczom na jej zobaczenie, nawet jeśli normalnie BG nie dotarliby w dane miejsce na czas.

Na otwartej przestrzeni, niedaleko od kopalni/gospodarstwa, rozgrywa się przerażająca scena. Wokół Kemmlera zgromadziły się uzbrojone szkielety. Licznik stoi wewnątrz wyrytego w ziemi pentagramu. Przed nim leżą zrzuczone na stos kości (oraz ciała zabitych i pozostawionych swemu losowi Wernicków). Licznik wznosi swą różdżkę coraz wyżej i wyżej, jednocześnie szaleńczo coś wyśpiewuje. Z brzegu kręgu kilka szkieletów ciągnie wyrwywających się dwóch krasnoludów – starego Grumbliego i Thalgrima, obaj są dokładnie związani i desperacko się szarpią. Zostają przyciągnięci przed Kemmlera, który sztyłem podrzywa im gardła. Jeżeli obserwujący tę scenę bohaterowie zapytają, czy mogą w jakiś sposób pomóc krasnoludom, powiedz im, że nie ma na to żadnej szansy. Szkieletów jest po prostu zbyt dużo, a zanim BG dotrą do miejsca kaźni, krasnoludy będą od dawna martwe.

Bohaterowie ze zgrozą przyglądają się jak z powierzchni ziemi wynurzają się trupy, na drzewcu przerdzewiałej kosy zaciskają się kościste szpony...

Zmarli powstają! W pobliżu miejsca, gdzie odbywa się rytuał, miała kiedyś miejsce bitwa pomiędzy Bandytami, a oddziałami z Parravonu. Kemmler ożywia poległych w tym starym boju, a wraz z nimi tych, których ożywił już wcześniej, a nad którymi stracił władzę wraz z nadejściem świtu. Zanim zaatakują Frugelhofen, musi wzmocnić swe siły. Martwe krasnoludy powstają – wraz z nimi Grumbli i Thalgrim – wszyscy mają szklane oczy i powłóczą nogami. Ożywieńcy ustawiają się w szyku marszowym i wyruszają w kierunku wioski. Jest to wskazówka dla bohaterów, że jak najszybciej powinni powrócić do wioski i ogłosić alarm!

BITWA O FRUGELHOFEN

Atak sił Liczmiŝtrza na wioskę przeprowadzony zostanie przy uŝyciu systemu narracyjnego podobnego do tego, którym posługiwaliśmy się w czasie walki w kopalni. Ze względu na duŝą liczbę uczestników bitwy, stwierdzisz prawdopodobnie, że rozegranie tej walki przy uŝyciu pełnych zasad z podręcznika **WFRP** będzie niemożliwe ze względu na związane z tym duŝe opóźnienie. Osoby grające w **WFB** znajdą dla siebie wskazówki na końcu książki.

Wynik bitwy w jednym aspekcie został juŝ określony; wieŝ padnie, a ocaleni z bitwy będą zmuszeni uciekać do La Maisontaal, najbliŝszego bezpiecznego miejsca. Nie oznacza to jednak, że BG i ich sprzymierzeńcy są całkowicie bezradni – na pewno nie. Straty, jakie zadadzą oŝywieńcom i liczba ocalonych, którym uda się uciec do klasztoru będą mieć wielki wpływ na wynik końcowej bitwy.

Przygotowania

Miejmy nadzieję, że dysponujesz uzupełnionym i uaktualnionym *Spisem uczestników walki we Frugelhofen*. Jeŝli tak, to wiesz jak wielu jest obrońców i w jakim są stanie. Musisz teŝ dowiedzieć się jak dobrze obrońcy są przygotowani. Istnieją trzy stany gotowości, tak jak pokazano to w *Spisie*.

W pełni gotowi: BG byli świadkami kaŝni, po czym pośpieszyli do wioski, by ostrzec jej mieszkańców przed nadchodzącymi oŝywieńcami. Daje to obrońcom około 20-30 minut na przygotowania.

Częściowo gotowi: Kiedy oŝywieńcy byli w odległości około ćwierci mili od Frugelhofen, zostali dostrzeŝeni przez wystawione straŝe. Obrońcy mają około pięciu minut na przygotowanie się do walki.

Nieprzygotowani: Na warcie powinni stać BG, ale odeszli dokądś bez załatwienia sobie zastępstwa. Oŝywieńcy zaatakują śpiącą, niczego się nie spodziewającą wioskę.

Bohaterowie Niezależni na warcie

Jeŝeli nie można zastosować żadnego z powyŝszych przypadków, to spokojnie możemy przyjąć, że warta składała się w całości z BN. Wszystko inne pozostaje bez zmian, oŝywieńcy nadchodzą wczesnym popołudniem pod koniec piątej warty. Dla głównego, posiadającego najwyŝszą cechę **I** (*doskonały wzrok* +10) BN, który w tym czasie trzyma straŝ, trzeba wykonać test **I**. Jeŝeli rezultat testu będzie pomyślny, oŝywieńcy zostaną spostrzeŝeni kawałek drogi od wioski, a obrońcy mają dość czasu, by się *częściowo przygotować*. Jeŝeli rezultat testu jest niepomyślny, oŝywieńcy zdołają zbliżyć się do wioski, nie zostaną zauwaŝeni przez wartowników, a obrońcy będą *nieprzygotowani*.

Siła bojowa obrońców

Do rozegrania bitwy będziesz musiał znać *siłę bojową* obrońców. Sposób jej obliczenia jest podany w *Spisie uczestników walki we Frugelhofen*. Zwróć uwagę, że rannych BN liczymy jako słabszych o jedną kategorię.

Dla celów tej kalkulacji przyjmijmy, że „bohaterem – przywódcą” jest ten, który jest najbardziej aktywny w planowaniu i w walce. Powinieneś mieć ogólne pojęcie kto to jest. Jeŝeli nie jesteś pewny, wybierz kilku wybijających się pod tym względem bohaterów i uśrednij ich **CP**.

Obliczanie siły oŝywieńców

Napastnicy nie muszą mieć *siły bojowej* obliczonej w podobny sposób jak obrońcy, ale należy wiedzieć ilu ich jest. W duŝym stopniu jest to uzaleŝnione od rezultatów poprzednich starć. Źeby obliczyć siłę napastników, zastosuj się do poniŝszej procedury:

Punkty magii Kemmlera

Część paktu zawartego przez Kemmlera z Demonem określa, że jedynym sposobem na odzyskiwanie punktów magii przez Liczmiŝtrza jest zabijanie. Ani odpoczynek, ani medytacja nie mają żadnego skutku. Dodaj do siebie wartość cechy **Źw** kaŝdego krasnoluda, Wernicka, wieśniaka i BG, którzy zginęli w czasie dwóch bitew i bombardowania wsi. Tylko tych, którzy zginęli – ranni nie zaspokoją Demona Kemmlera! Od otrzymanej sumy odejmij 16 punktów, wydanych na czar przyzywający katapultę i dodaj do niej 24 punkty, uzyskanych przez zabicie Kassenbrincków. Zanonuj końcowy rezultat – jest to ilość punktów magii, posiadanych przez Kemmlera o ŝwiecie.

Dostępne materiały

W kaŝdym miejscu policz dostępne ciała. Zalicz tu wszystkich martwych krasnoludów i Wernicków (ale nie wieśniaków) oraz wszystkie zniszczone szkielety. Nie wliczaj martwych Wernicków, których ciała przyniesiono do wioski, krasnoludów, którzy zostali pogrzebani głąboko w kopalni oraz szkieletów, których kości zostały spalone przez bohaterów.

Czarowanie

Teraz przez cały dzień musimy podąŝać za Kemmlerem. Pozwoli to nam stwierdzić co zrobił z dostępnymi mu surowcami.

Przy kurhanie rzucił czar *Przyzywanie szkieletów* i *Wezwanie szkieleta – mniejszego herosa*: oŝywił K6 szkieletów i stracił 4 punkty magiczne.

W kopalni rzucił czar *Przyzywanie szkieletów*; +K6 szkieletów, -4 **PM**. Jeŝeli udało mu się oŝywić jakiś szkielet (to znaczy jeŝli ich resztki nie zostały całkowicie spalone lub pogrzebane w kopalni), ponowi zaklęcie, a po nim rzuci *Wezwanie szkieleta – mniejszego herosa*, by odzyskać Taglielliego. Jeŝeli wszystkie pozostałości szkieletów zostały zniszczone bądź pogrzebane i nie może ich uŝyć, nie chce tracić punktów magii i od razu wyrusza do gospodarstwa Kassenbrincków.

Na farmie rzuca dwukrotnie czar *Przyzywanie szkieletów* (+2K6 szkieletów, -8 **PM**); tu nie ma żadnych problemów, ponieważ wszyscy polegli leŝą tam, gdzie padli ostatniej nocy.

Na drodze, w miejscu, w którym szkielety zaatakowały krasnoludów rzuca *Przyzywanie szkieletów* (+K6 szkieletów, -4 **PM**).

Na farmie Wernicków odprawia wcześniej opisany rytuał. Śmierć Grumbiego i Thalgrima przywraca mu 15 **PM**, po czym rzuca czar *Wezwanie hordy szkieletów* (+6K6 szkieletów, -12 **PM**), po którym następuje *Wezwanie szkieleta – mniejszego herosa* (-8 **PM**).

I w końcu...

Cała ta procedura powinna powiedzieć ci iloma szkieletami Kemmler dysponuje oraz ile punktów magii ma na początku bitwy. Zanonuj te liczby – będą waŝne w czasie walki.

Prowadzenie bitwy

Bitwa będzie się składać z kilku oddzielnych faz, z których kaŝda rządzi się innymi zasadami. Oto one:

1. Początkowa walka strzelecka: Jeŝeli obrońcy są wystarczająco dobrze przygotowani, mogą uŝyć broni strzeleckiej do osłabienia zbliŝających się do wioski oŝywieńców.

2. Walka wręcz: Napastnicy zbliŝają się i rozpoczyna się walka wręcz. Ze względu na początkowy *strach*, oŝywieńcy mają lekką przewagę, ale szala zwycięstwa powoli przechyla się na stronę obrońców.

3. Sukces albo klęska: Nadchodzą posiłki dla ożywieńców. W tym momencie możliwa jest panika i beładna ucieczka; jest to tym bardziej prawdopodobne, im niższe wskaźniki **CP** i **bohaterstwa** mają bohaterowie oraz im większe straty ponieśli obrońcy wsi.

4. Ucieczka z Frugelhofen: Jeżeli morale obrońców się załamało, to może to być paniczna ucieczka. Jeżeli morale jest wysokie, Frugelhofen i tak musi paść, dlatego należy ewakuować mieszkańców wioski. Konieczna jest akcja opóźniająca. Jedynym sposobem ucieczki jest skorzystanie z wątych łódeczek – escargotów i spływ poprzez burzliwe bystrzyny w dole rzeki.

Początkowa walka strzelecka

Nie jest ona możliwa, jeśli obrońcy są nieprzygotowani. Jeżeli są *w pełni gotowi*, to zanim dojdzie do walki wręcz, możliwe są cztery rundy walki strzeleckiej. Jeżeli obrońcy są *gotowi częściowo*, na walkę strzelecką mają dwie rundy.

Pierwsze natarcie wykonuje około 2/3 wszystkich sił Kemmlera. Nadchodzą drogą ze wschodu i wykonują prosty atak czołowy.

Oprócz wszelkiej broni strzeleckiej, będącej w posiadaniu BG obrońcy mają również krótki łuk Alaina Gascoigna i elfi łuk Shalyir Moonhand, poza tym dwóch krasnoludów ma kusze. Z uwagi na to, że broni strzeleckiej jest tak mało dla każdego strzału wykonaj osobny rzut. Ożywienicy traktowani są jako grupa, więc mają zastosowanie normalne modyfikatory z głównego podręcznika **WFRP** albo z dodatku **Potępieniec** – jeżeli używasz tych drugich, zwróć uwagę, że rezultat 96-00 zawsze oznacza pudło.

A oto odległości w każdej rundzie:

Czwarta przed kontaktem	300 metrów
Trzecia przed kontaktem	220 metrów
Druga przed kontaktem	140 metrów
Pierwsza przed kontaktem	60 metrów

Jeżeli bohaterowie chcą, mogą strzelać w jeszcze jednej rundzie, ale jest to runda, w której ożywienicy szarżują i rozpoczynają walkę wręcz, więc sięgając po broni ręczną bohaterowie będą mogli jedynie unikać ciosów.

Wszystkie szkielety są do siebie bardzo podobne, więc BG nie będą w stanie stwierdzić, który z nich jest przywódcą i ewentualnie go zastrzelić. Wszystkie celne strzały należy rozdzielić pomiędzy normalne szkielety, ponieważ szkielety – herosi, kontrolujący pozostałych trzymają się z tyłu i nie są widoczni. Dla celów nadchodzącej bitwy zignoruj wszystkie trafienia, które nie zniszczyły trafionego szkieleta; użyj **Tabeli nagłej śmierci** i zanotuj ile szkieletów zostało w ten sposób zniszczonych.

Grad kamieni

Jeżeli gracze są *w pełni gotowi* oraz pomyśleli o zebraniu kamieni i innych improwizowanych pocisków, wtedy mogą nimi obrzucić szkielety w *ostatniej* rundzie przed ich szarżą. Zamiast rzucać dla każdego pocisku oddzielnie, rzuć po prostu K6 dla każdego obrońcy, używającego takiej improwizowanej broni; 6 oznacza, że szkielet rozsypał się pod gradem pocisków.

Walka wręcz

Ta faza bitwy trwa dokładnie sześć rund. Skup się na działaniach BG i raz jeszcze zanotuj czy są odważni! Na pewno będą pytać o toczącą się wokół nich walkę, ale powiedz im, że w tej chwili nie można stwierdzić, kto wygrywa ponieważ bitwa toczy się w sposób chaotyczny, a padają zarówno szkielety, jak i ludzie.





Bitewny zamęt

Bitwa jest nieuporządkowaną, masową rąbaniną. Jedynym sposobem na porozumienie się z kimś innym (wliczając w to BG!) jest krzyk, chociaż jeśli dwaj bohaterowie walczą ramię w ramię, mogą się słyszeć dość łatwo. W każdym innym przypadku (np. przy krzyczeniu do Alaina Gascoigne odległego o 10 metrów), BG mają jedynie 30% szans na to, że dana osoba usłyszy ich w ogólnym hałasie bitwy. Osoby krzyczące, które posiadają umiejętność *krasomówstwo*, dodają do szansy podstawowej dodatkowe 10%, podobnie robią ci, do których wiadomość jest kierowana, a którzy mają *czuły słuch*. Czytanie z warg nie odgrywa żadnej roli ponieważ adresat przesłania przez większość czasu będzie prawdopodobnie musiał bacznie obserwować swego przeciwnika.

Jeśli bohater krzyczy do kogoś, kto znajduje się w pewnej odległości, prowadzący go gracz powinien zapisać wiadomość na kartce papieru. Następnie musi wykonać rzut sprawdzający ile z przekazu zostało usłyszane. Rezultat 95 i większy oznacza, że odbiorca zrozumiał wiadomość całkowicie odwrotnie niż powinien!

Starcia Bohaterów Graczy

Walki, w których uczestniczą BG są rozstrzygane przy użyciu normalnych zasad (wliczając w to testy **Op**, określające reakcje bohaterów na widok szkieletów); twoim celem jest skrótowe naszkicowanie jedynie ogólnego wyglądu bitwy. BG mogą wybrać sposób walki – mogą walczyć jeden na jednego lub zebrać się razem, co zwiększy ich szanse, mogą też trzymać się blisko któregoś z głównych BN lub robić coś jeszcze innego. Mają pełną swobodę wyboru. Jeżeli chcą, mogą nawet spróbować się wyminąć – jeśli tak zrobią, to już wkrótce za to zapłacą!

Kolejne starcia

BG, który pozbył się pierwszego przeciwnika, może z łatwością znaleźć kolejnego – szkieletów starczy dla każdego. Nie ma jednak takiego wyboru jak przy pierwszej walce. Rzuć dwukrotnie K6 – po razie dla każdej ze stron. Jeżeli to bohater jest atakowany, potraktuj go jako *związane go walczą*; w innym przypadku może według własnej woli wycofać się z walki lub do niej przystąpić.

K6	Obrońcy wsi
1-2	Atakowany jest BG
3	Krasnolud
4	Zwykły wojownik
5	Słaby wojownik
6	Słaby wojownik + zwykły wojownik
K6	Ożywienie
1-5	1 szkielet
6	2 szkielety

W chwili, kiedy szkielety przystępują do drugiej walki, część z nich może już być uszkodzona. Kiedy BG wkracza do kolejnej walki, rzuć K6 – jeżeli wynik jest mniejszy od numeru rundy, szkielet stracił już liczbę punktów **Zw** równą wynikowi kolejnego rzutu K6.

Wczesne straty

Pod koniec tej fazy bitwy (to znaczy po sześciu rundach walki) musisz ustalić ilość ofiar po każdej ze stron i określić morale obrońców. Do tego celu użyj poniższej tabeli – i nie zapomnij dodać ofiar BG.

Rzuć 2K10, a wynik zmodyfikuj o wskaźnik Początkowej Oceny Sił, zaczerpnięty ze *Spisu uczestników walki we Frugelhofen*.

Początkowa Ocena Siły	Modyfikator rzutu kością
150 lub mniej	-5
151-160	-3
161-170	-2
171-180	-1
181-190	0
191-200	+1
201-210	+2
211-220	+3
221 lub więcej	+5

Zmodyf. wynik 2K10	słaby woj.	zwykły woj.	krasnolud	ożywienie	Morale obrońców
0 lub mniej	3K6	2K6+1	2K6+1	1K4	-25
1-2	2K6+2	2K6	2K6	1K6	-20
3-5	1K6+3	1K6+2	1K6+3	1K6+1	-15
6-8	1K6+2	1K6+1	1K6+1	2K4	-10
9-11	1K6	1K6	1K6	2K4+1	-5
12-15	1K6	1K4	1K6	2K4+1	+5
16-19	1K6	1K4	1K4	2K4+2	+10
20	1K6	1K4	1K4	2K6+1	+15
21 lub więcej	1K6	1K3	1K4	2K6+2	+20

W tej chwili jeszcze nie bierzemy pod uwagę *doskonałych wojowników*. Jeżeli walczyli oni w bezpośredniej bliskości BG, to nasi herosi wiedzą już czy tamci przeżyli, czy nie. W innym przypadku są oni gdzieś w bitewnej ciżbie i BG nie mogą być tego pewni. Jeżeli o to pytają, możesz powiedzieć: „Wydaje ci się, że niedawno widziałeś miecz *Sbalyir*, błyskający w gestwie walczących, ale w tej chwili elfka przesunęła się za róg młyna i już jej nie widzisz...” Użyj opisu, by oddać szybkość całej bitwy. Nie ma czasu na rozglądanie się za poszczególnymi osobami, nie ma też czasu na odpoczynek i myślenie.

Możliwe jest, że stracisz więcej *słabych wojowników*, niż jest w całej wiosce. W takim wypadku dodaj do strat jedną czy dwie osoby, nie biorące udziału w walce – każda z nich redukuje morale obrońców o kolejne -10! Na razie nie musisz jeszcze określać, *kto* został zabity, jednak później będzie to ważne.

Śmierć i magia

Przyczyną, dla której Kemmler trzyma się z tyłu, przy swych odwodach, jest odczuwany przez niego niedostatek magicznej mocy. Ale Liczmiistrz wzmacnia się wraz ze śmiercią każdego kolejnego obrońcy i wkrótce będzie gotów do zniszczenia wsi.

Kiedy przed bitwą obliczałeś siły ożywieńców, powinieneś zanotować ogólną sumę *punktów magii*, posiadanych przez Kemmlera. W tej chwili musisz ją uaktualnić ze względu na liczne ofiary wśród obrońców. Do wcześniej posiadanych *punktów* dodaj następujące:

- 5 PM Za każdego zabitego wojownika *zwykłego* lub *slabego*
 7 PM Za każdego zabitego krasnoluda – górnika
 ? PM Za każdego zabitego BG lub głównego BN.
 Kemmler zyskuje taką ilość *punktów magii*, ile wynosi **Żw** zabitego.

Sukces lub klęska

Doszliśmy do trzeciej fazy bitwy – nadchodzą posiłki dla ożywionych. Kiedy obrońcy wsi zajęci byli walką z pierwszym oddziałem wroga, Liczmistrz z częścią swych sił okrążył wieś i zamierza zaatakować wioskę od południa.

Obrońcy zauważają drugi atak dopiero, gdy ożywieni będą oddaleni jedynie o kilka metrów, w szóstej rundzie walki z pierwszą falą napastników. Wśród wziętych w dwa ognie obrońców zaczyna się szerzyć panika – ich szeregi chwieją się i w każdej chwili mogą pęknąć. Drugi oddział napastników stawia walczących w beznadziejnej sytuacji, trzeba opuścić wioskę. Wiele zależy będzie od tego, w jaki sposób przeprowadzona zostanie ewakuacja. Można ją przeprowadzić w trojaki sposób: jako *odwrót uporządkowany*, *odwrót bezładny* i jako *ucieczkę*.

Uciekną czy wytrzymają?

Wartość cechy **CP** u przeciętnego wieśniaka wynosi 28 i jest modyfikowana w następujący sposób:

1. Morale obrońców: Ten wskaźnik określiłeś podczas obliczania strat.

2. Odwaga bohaterów: Powinieneś dysponować trzema wynikami oceny bohaterstwa postaci – jednym z kopalni, drugim z farmy, a trzecim z nocnego bombardowania. Dodaj wszystkie trzy.

3. Cechy przywódcze: Od wartości **CP** najbardziej aktywnego lub/i przywódczego bohatera odejmij 30, a rezultat dodaj do ogólnej wielkości **CP** wsi.

Wykonaj test zmodyfikowanej cechy **CP** wioski.

Jeżeli wynik jest korzystny, wtedy dla obrońców bitwa toczy się dość pomyślnie i są oni pod wrażeniem odwagi i zdolności dowódczych bohaterów – przejdź do części zatytułowanej *Twarda obrona*.

Jeżeli rezultat testu jest nieudany, obrońcy się załamują, a bitwa zamienia się w ucieczkę – przejdź do poniższej części zatytułowanej *Ucieczka!*

Ucieczka!

Jeżeli wieśniacy zaczną w tej chwili uciekać, to będą się kierować na zachód. Po prostu zwieją z pola walki najszybciej jak potrafią. „Wieśniacy” to oczywiście również Wernickowie. Krasnoludy nie uciekną, ale rozpoczną zbrojny odwrót. Dla każdego głównego BN wykonaj test **CP** – każdy, kto go nie przejdzie przyłącza się do uciekających, jednak w przypadku udanego testu, BN może kontynuować walkę. Oczywiście, test wykonuje się dla każdego BN, oprócz Cecila. Kiedy tylko spostrzeżono pierwszy szkielet, Cecil wraz z dużą liczbą osób niezdolnych do walki skierował się do stodoły. Przecież ktoś musi się opiekować kobietami i dziećmi. Ale na razie nie martw się o niego – spotkamy się z nim nieco później.

Twarda obrona

Jeżeli obrońcy nie uciekną, pozwól na kolejne dwie rundy walki wręcz. Starcia z udziałem BG są rozstrzygane w ten sam, co poprzednio sposób, inne ofiary określimy przy pomocy poniższej tabelki:

Słabi wojownicy	K4-1
Zwykli wojownicy	K4-2
Krasnoludy	K6-3
Szkielety	K3

Za nowo przybywającymi szkieletami stoi Kemmler Liczmistrz (tak, by mógł go zobaczyć przynajmniej jeden z bohaterów). Kiedy BG go zauważą, Kemmler rzuca czar *Ognista kula*, który spala K3 wieśniaków (*zwykli wojownicy*). Liczmistrz jest chroniony czarem *Odporność na strzały*, więc nie przeszkodzi mu niemagiczne pociski.

Później Kemmler wznosi ku niebu rzeźbioną różdżkę i rozpoczyna jakąś dziwną i niepokojącą inkantację, w tym czasie chronią go stojące przed nim szkielety. Z czubka różdżki unosi się czarny ogień, który w powietrzu zmienia się w czarny, opadający na pole bitwy deszcz. Nie dotyka on żywych, lecz gdy opada na poległych, ci zaczynają się ruszać. Martwi wieśniacy powstają, ich oczy błyszczą, zniszczone szkielety powstają, ich połamane kości zrastają się na nowo. Polegli z obu stron są teraz sługami Liczmistrza, a jego moce są większe niż kiedykolwiek. Jak można pokonać takiego wroga?

Taki obrót sprawy powinien naprawdę zdziwić twoich graczy i zapędzić ich w ślepą uliczkę. Jeżeli Kemmler może po prostu ożywić zniszczone szkielety i jeśli każdy martwy obrońca może zasilić jego szeregi, to czy pozostała jakaś nadzieja? BG nie mogą dostać się w pobliże Liczmistrza, to oczywiste – stoi za licznymi szkieletami, a ze względu na działający czar *odporność na strzały* normalne pociski nie są w stanie go zranić. Bohaterska szarża, mająca na celu przebicie się przez jego sługi jest najzwyklejszą głupotą.

Powinno być zupełnie jasne, że trzeba opuścić Frugelhofen. Napastników jest zbyt wielu, szczególnie, że obrońcy nie mają pomocy magicznej. Jeżeli gracze sami o tym nie pomyślą, pobliscy BN, tacy jak Hector Brichoe czy Alain Gascoigne, mogą zasugerować, że jedyna szansa przeżycia leży w ucieczce do La Maisontaal i uzyskaniu pomocy lub przynajmniej rady tamtejszych kapłanów. Poza tym, trzeba ostrzec władzę – co oznacza, że ktoś i tak musi iść do La Maisontaal, gdzie poprosi o wysłanie wiadomości do Gruneré.



Bieg!

Proste odbiegnięcie nie wchodzi w rachubę, odkryją to wszyscy uciekający wieśniacy. Ożywieńcy mogą dotrzymać im kroku – w rzeczy samej są one szybsze niż krasnoludy, halflingi i dzieci, poza tym nigdy się nie męczą.

Niezależnie od tego, gdzie skierują się prowadzeni przez graczy bohaterowie, co 4 godziny sprawdź czy zostaną zaatakowani przez wysłaną w ślad za nimi grupę szkieletów. Przez pierwsze 24 godziny szansa ta wynosi 50% co 4 godziny, a później zmniejsza się do 25% przez kolejną dobę. Ożywieńcy będą dowodzeni przez szkielet-mniejszego herosa, który, jeśli to tylko będzie możliwe, pozostanie dla bohaterów nierozpoznawalny. Każdy bohater, który wyjdzie z tego pościgu z życiem, rzeczywiście na to zasłuży!

Do koni!

Prowadzeni przez graczy bohaterowie mogą mieć własne wierzchowce, poza tym w stajni mogą być inne konie. Jednak prawdopodobnie zwierzęta, ze względu na ich bardzo niskie **Opanowanie**, przestraszą się ożywieńców. Dla każdego wierzchowca, rozpoczynającego rundę w odległości 3 lub mniej metrów od jednego lub kilku szkieletów, wykonaj test **Opanowania**. Niepowodzenie oznacza, że wierzchowiec uległ panice. Do takiego zwierzęcia zastosuj w każdej rundzie następującą procedurę:

1. Test Opanowania (testowana jest cecha zwierzęcia), mający na celu uspokojenie wierzchowca: jeżeli rezultat testu jest pomyślny, jeździec jest w stanie kontrolować zachowanie się zwierzęcia i może normalnie nim powodzić; jeżeli rezultat jest nieudany, przejdź do punktu 2.

2. Poruszanie się: Wierzchowiec galopuje w losowo obranym kierunku; w celu określenia kierunku użyj K12, traktując godzinę 12 na tarczy zegarowej jako kierunek, w którym zwierzę poruszało się w poprzedniej rundzie.

3. Upadek: Jeźdźcy, nie posiadający umiejętności *jeździectwo* wykonują test *ryzyka*, zaś ci, którzy tę umiejętność posiadają, wykonują test **I** z dodatnim +10 modyfikatorem do rzutu. Niepowodzenie oznacza, że jeździec został zrzuty i odniósł K3 punkty obrażeń, przy czym nie uwzględnia się ani **Wytrzymałości**, ani pancerza.

4. Opanowanie wierzchowca: jeźdźcy, posiadający umiejętność *jeździectwo* mogą wykonać test **Int** (*tresura* +10), mający na celu opanowanie zwierzęcia.

Poprzec bystrzyn

Prowadzeni przez graczy bohaterowie mogą pamiętać małe, kruche *eskargoty*, złożone w stodole, ale równie dobrze mogą sobie przypomnieć, że poniżej Frugelhofen koryto Vaswasser obfituje w skały i bystrzyny. Jest to jednak jedyny sposób opuszczenia wioski wystarczająco szybkiego, by uciec ożywieńczym prześladowcom. Jeśli gracze po kilku minutach myślenia sami nie wpadną na ten pomysł, to do bohaterów przybiegnie, szukając drogi ucieczki, jeden z ocalałych wieśniaków (Hector Brioché lub Alain Gascoigne są najlepszymi kandydatami) i zasugeruje ten sposób wycofania się ze wsi.

Dotarcie do stodoły

Istnieją dwie możliwości. Po pierwsze, bohaterów może obchodzić jedynie własne bezpieczeństwo, każdy z nich złapie łódkę dla siebie i ucieknie. W drugim przypadku – szczególnie jeśli obrońcy się nie załamali i nie uciekli – BG wraz z pozostałymi *doskonałymi wojownikami* i kilkoma krasnoludami mogą utworzyć tylną straż, chroniącą odwrót pozostałych obrońców, a uciekną dopiero na końcu.

Jeżeli obrońcy załamali się i uciekli, to wtedy każdy musi troszczyć się o siebie. Bohaterowie graczy muszą dostać się do stodoły, zdobyć dla siebie łódkę, przeciągnąć je na brzeg rzeki poniżej brodu, wsiąść do nich i potem już tylko mieć nadzieję, że wszystko dobrze się skończy. Wszystkie te czynności zajmą 6 rund jeśli bohaterowie po prostu biegają i tylko parują ciosy, sami ich nie zadając. Jeżeli wycofując się walczą, trwa to 9 rund.

Jeśli bohaterowie walczą w straży tylnej wraz z innymi *dobrymi wojownikami*, będą musieli powstrzymać szkielety przez 10 rund. W tym czasie wieśniacy dostaną się do stodoły i przygotowują łódki. Bohaterowie wcale nie muszą walczyć przez cały ten czas – straż tylna ma kształt trójkąta, każdy chroni każdego i dlatego wszyscy tak naprawdę walczą tylko przez 5 rund – to znaczy mogą wymieniać ciosy z normalnym szkieletem. Do przyjęcia jest fakt, iż słabsi bohaterowie, tacy jak Uczni, będą pomagali wieśniakom w przygotowaniu łódek, ale jeśli jakiś Wojownik albo Ranger uzna, iż w tej chwili jest to dla niego zajęcie najwłaściwsze, wtedy ogólny wskaźnik bohaterstwa spadnie o jeden punkt za każdego tego typu „dekownika”.

Najpierw kobiety i dzieci

Jak już wspomnieliśmy, Cecil skrył się w stodole kiedy tylko zobaczył pierwsze szkielety, a gdy uciekający wieśniacy otworzyli jej wrota, był pewien, że nadszedł jego koniec. Dla przyjemności bohatera, który nie bierze udziału w osłanianiu odwrotu, możesz tę scenę rozegrać w całości.

Kiedy otworzą się wrota, z dużej grupy ukrytych tu od początku walki dzieci i osób nie biorących udziału w boju, wyrwa się okrzyk strachu i kilka jęknięć. Kiedy widzą żywych ludzi ich przerażenie zamienia się w ulgę. Z boku można zobaczyć wystający z niewielkiej kupki siana odziany w tweed zadek. To oczywiście Cecil, czyniący gorączkowe próby ukrycia się przed hordami ożywieńców, które, jak sądzi, zdobyły stodołę.

Jeżeli ktoś go dotknie, Cecil prawie wyskoczy ze skóry ze strachu, po czym rozejrzy się dookoła baraním wzrokiem, zdziwiony brakiem morderczych szkieletów.

– *Acha* – mówi, pomyślawszy błyskawicznie – *cieszę się, że tu w końcu doszłście. Sam nie zdołałbym ochronić tak dużej liczby dzieci i kobiet. No, ale robię co mogę* – co powiedziałszy idzie po łódkę, wykrzykując po drodze rozkazy, by wyglądało, że rzeczywiście tu dowodzi. Jeżeli tylko będzie mógł, to spróbuje uniknąć jakichkolwiek pytań na temat tego co robił z głową w kupce siana: – *Wybacz, ale nie mogę tu tak stać i gadać. Wiesz, trzeba organizować ewakuację.*

Do Vaswasser

Po 10 rundach walki w straży tylnej, bohaterowie będą na brzegu Vaswasser, każdy z nich będzie miał również łódkę. Wykonaj teraz test **Cech Przywódczych** tego z prowadzonych przez graczy bohaterów, który najczęściej działa jako dowódca, dodając do wysokości jego cechy podwojoną, ogólną wartość *Bohaterstwa*.

Jeżeli rezultat testu jest udany, to końcowa część bitwy jest *odwrotem uporządkowanym*, jeśli nie, to niestety jest to *odwrót bezładny*. Zanim to, bo później będzie to ważne.

W czasie *odwrotu uporządkowanego* ocaleni wieśniacy zdołali dostać się do łódek i odpłynąć nimi w dół rzeki. Jeżeli odwrót jest *bezładny*, to kilku ostatnich wieśniaków uległo panice i rozbiegło się w losowo obranych kierunkach. Reszta odpływa bezpiecznie. Spanikowani wieśniacy zostają zabici nim zdążą przebiec kilkanaście metrów. Prowadzeni przez graczy bohaterowie nie mogą nic zrobić, by temu zapobiec. W tej chwili muszą troszczyć się o własne bezpieczeństwo.

Wszyscy na pokład!

Eskargoty, jeśli się ich nie zna, są trudne w obsłudze. W czasie wchodzenia na pokład każdy bohater musi wykonać test **I** z modyfikatorem +10 oraz z dodatkowymi, następującymi modyfikatorami:

BG walczył w straży tylnej	+10
Krasnolud lub halfling (nisko umieszczony środek ciężkości)	+10
Umiejętność <i>wiosłowanie</i>	+10
Umiejętność <i>wiedza o rzekach</i>	+10

Udany wynik oznacza, że bohater wsiadł bezpiecznie do łódki. Teraz w niej siedzi, dla bezpieczeństwa przytrzymując się jej burt, a łódź nabiera szybkości i dryfuje w dół rzeki. Nieudany rezultat rzutu, oznacza, że łódź się przewróciła – w następnej rundzie bohater po raz kolejny musi próbować wejść na jej pokład, ale tym razem ma za sobą próbującego trafić ją/jego szkieleta. Jeżeli chce wsiąść do łódki, może jedynie parować.

To może się przydać...

Teraz, jeżeli bohaterowie nie odkryli tego do tej pory, nadchodzi czas na pokazanie im bardzo przydatnego magicznego sztyletu, posiadanego przez Cecila. Kiedy uciekinierzy dryfują w dół Vaswasser, jeden lub kilku bohaterów widzi Cecila, którego łódka nieubłaganie dryfuje w kierunku oczekującego na niego na płyciźnie szkieleta.

Szkielet wyprowadza cios, prawie trafia Cecila, który macha sztyletem. Jak gracze widzą, sztylet mniej lub bardziej przypadkowo dotyka ożywieńca – jego głowa odpada, a ciało przewraca się w wodę. Kiedy Cecil ogląda sztylet, jego oczy rozszerzają się ze zdumienia, po czym prąd unosi go z pola widzenia graczy.

Dzika jazda

Poniżej brodu, przy którym leży Frugelhofen, Vaswasser gwałtownie pogłębia się i zwęża, a łódki w zastraszającym tempie nabierają szybkości. Kilka szkieletów próbuje brodzić za odpływającymi uchodźcami, ale wkrótce zostają w tyle.

Mimo wszystko to jeszcze nie koniec kłopotów. Vaswasser nabiera szybkości, a jej brzegi robią się coraz bardziej strome. Niedaleko od wioski od przodu konwoju dobiega ostrzeżenie przed bystrzynami i kataraktami. Bohaterowie wyteżają wzrok i rzeczywiście, mniej więcej 100 metrów z przodu widać białą pianę, powstałą na skałach po rozbiciu się wody.

Każdy bohater w czasie, kiedy jego łódka przepływa przez niebezpieczny obszar, musi wykonać test *ryzyka* (*wiosłowanie* +10, *wiedza o rzekach* +10) – jeżeli test jest nieudany, eskargot przewraca się, a płynąca w nim osoba wpada do wody i traci K3 punkty **Żw** (niezależnie od **Wt** i pancerza). Przyjmijmy, że wokół jest tyle łódek, że siedzący w nich ludzie zdążą wyłowić pechowca zanim ten mocniej się porani lub utonie.

Po kilku pełnych strachu godzinach od czoła dobiega kolejny okrzyk:

– **WODOSPAD! Dopłynęliśmy do La Maisontaal!**

Uchodźcy zaczynają wiosłować, starając się dopłynąć do brzegu i dobrze by było, żeby bohaterowie zrobili to samo – jak może pamiętać ze swej podróży do Frugelhofen, wodospad w La Maisontaal ma około 35 metrów wysokości i przepłynięcie go w kruchej łódce nie należy do przyjemności.

Po ciężkiej walce i dzikim spływie korytem rzeki, BG są zmęczeni, przemoczeni i zziębnięci. Na pewno zaczynają też poważnie odczuwać ciasnotę i chłód. Prąd gwałtownie przyspiesza. Dopłynięcie do brzegu nie jest łatwe dla kogoś, kto



nigdy wcześniej nie pływał taką łódką. Każdy BG musi wykonać test uśrednionej **S** x10 i **I** (*wiosłowanie* +10) – sukces oznacza, że dotarł bezpiecznie do brzegu. Każdy bohater ma trzy próby. Za każdym razem, gdy próba okaże się nieudana, wodospad coraz bardziej się zbliża – bohater niemal może spojrzeć ponad jego krawędzią, zobaczyć w unoszącej się nad wodospadem mgłę wyglądające jak zabawki budynki La Maisontaal i usłyszeć ogłuszający huk wodospadu – po dwóch nieudanych testach, gracz powinien się rzeczywiście przestraszyć.

Jeżeli któryś z BG *rzeczywiście* przepłylnie nad krawędzią, spadnie z wysokości 35 metrów. Przez moment rozkoszuje się wyrazem twarzy gracza, po czym powiedz, że woda jeziora powinna zapewnić dość miękkie lądowanie, choć jeżeli bohater uderzy w wodę pod złym kątem, może się ona okazać twarda jak ceglany mur. Jeżeli gracz powie, że jego bohater próbuje kontrolować swój skok, żeby czysto wejść do wody, wykonaj w tajemnicy test jego **I**. Jeśli nie powie nic na ten temat, obniż wartość cechy o połowę. W obu przypadkach umiejętność *akrobatyka* daje modyfikator +10.

Pechowy bohater wraz ze swą łódką spada w wodospadzie mniej więcej 35 metrów w dół. Z gigantycznym pluskiem uderza w powierzchnię jeziora. Nieszczęśnik znika pod powierzchnią wody, a tafla jeziora jest z ciekawością obserwowana przez wiele par oczu. Jeżeli jesteś okrutnym MG, możesz przeciągnąć tę scenę tak długo, jak tylko chcesz. W końcu bohater wynurza się – wypływa wodę, ale jest cały (jeżeli test **I** był udany) lub lekko ranny (-K3 punkty **Żw**, jeśli test okazał się nieudany). Każda osoba, która na skutek upadku ma 0 lub mniej punktów **Żw** jest nieprzytomna, ale nie poważnie ranna i zostanie wyłowiona z jeziora przez kilku będących w pobliżu wieśniaków.

Upadek z tak dużej wysokości jest strasznym przeżyciem, dlatego z czystym sumieniem możesz każdej osobie, która go doświadczyła przydzielić test **Op**, a w przypadku porażki przyznaj jej jeden punkt obłądu.

Wszyscy, którzy zdołali przybić do brzegu, schodzą w dół, do klasztoru. Wokół kręcą się mnisi, roznoszący ciepłą zupę, koce i inne potrzebne rzeczy, a uchodzący nareszcie mają szansę na odpoczynek i otrząśnięcie się z szoku.

Ty z kolei, zanim będziesz mógł kontynuować przygodę, znowu musisz zająć się robotą papierkową.

PODSUMOWANIE

Zbliżamy się teraz do końcowej części przygody, do obrony klasztoru i ostatecznej klęski lub zwycięstwa Liczmistrza. Podobnie jak przy obronie Frugelhofen, czas obliczyć siły obu stron.

Bohaterowie, prowadzeni przez graczy

To powinno być całkowicie jasne. W tej chwili raczej już wiadomo kto przeżył, a kto nie! Jeśli chcesz, w tym momencie możesz uzupełnić straty wśród bohaterów. Można tego dokonać na dwa sposoby:

Po pierwsze – gracz, który stracił swego bohatera może sobie wylosować nowego, który będzie w klasztorze w chwili, gdy znajdą się w nim uciekinierzy. Ta osoba została być może zwabiona przez plakat Dintransa, mogła też przyjść do La Maisontaal z jakiegoś innego powodu, który gracz może ustalić z MG.

Po drugie – gracz, którego bohater nie żyje może przejąć jednego z głównych bohaterów niezależnych. Najbardziej nadają się do tego Shalyir, Albi lub Cecil, ponieważ żadne z nich nie jest związane z doliną Frugelhornu. Wszystko zależy tu całkowicie od ciebie, musisz jedynie trzymać się

wcześniej ustalonych faktów. Jeżeli na przykład Veronique Gascoigne została zabita w czasie walki o wioskę, Alain może zdecydować się na porzucenie osady i rozpoczęcie nowego życia jako poszukiwacz przygód. Jeśli zastąpisz martwego bohatera którymś z bohaterów niezależnych, musisz także ustalić ile rozwinąć cech może on jeszcze wykorzystać.

Główni bohaterowie niezależni

Poniższa tabelka podaje pary liczb dla każdego ważnego BN. Uzależnione są one od wyniku bitwy o Frugelhofen. Dla każdego BN rzuć K100. Oczywiście, nie wykonuj tego rzutu dla osób, które nie żyły już przed bitwą. Jeśli wynik rzutu jest mniejszy bądź równy pierwszej liczbie, BN został zabity w czasie bitwy lub zginął podczas ucieczki. Jeśli rezultat mieści się pomiędzy pierwszą, a drugą liczbą, wtedy BN jest ranny – odejmij mu K6 punktów **Żywotności**. Na przykład, jeśli bitwa zamieniła się w *ucieczkę*, Alain Gascoigne zostanie zabity przy rzucie 01-40 i zraniony przy rezultacie 41-80.

Jeśli jeden lub kilku bohaterów, prowadzonych przez graczy trzymało się w czasie bitwy i odwrotu przy jakimś określonym bohaterze niezależnym, powinienes już wiedzieć co z nim się stało. Rzuty według tej tabelki trzeba zrobić tylko dla tych BN, o losach których nic nie wiesz.

Bohater niezależny	Wynik bitwy		
	odwrot uporządkowany	odwrot bezladny	ucieczka
Alain Gascoigne	10/20	15/30	40/80
Albi Schutz	10/20	12/24	15/30
Cecil Cholmondeley	05/10	05/10	05/10
Emmerich Wernicke	10/20	15/30	25/50
Gimbrin Finehelm	05/10	10/20	40/80
Shalyir Moonhand	05/10	05/10	10/20

Inni ocaleni

Spis uczestników walki we Frugelhofen powinien ci pokazać, ilu obrońców żyło w czasie, gdy nadciągnęły posiłki ożywieńców. Kolejna tabela wskazuje jakie rzuty należy wykonać dla każdej kategorii obrońców w zależności od wyniku bitwy. Jego wynik jest procentowym wskaźnikiem ilości osób, które żyły do drugiego ataku szkieletów. Wszystkie ułamki należy zaokrąglić do najbliższej liczby całkowitej.

Na przykład, jeśli bitwa zakończyła się *uporządkowanym odwrotem*, dla każdej kategorii obrońców rzucisz 3K10 + 70: rzut 3K10 dla *słabych wojowników*, którego rezultat wyniósł 22, oznacza, że 22 + 70 = 92% z nich przedostało się do La Maisontaal. Jeśli w chwili przybycia posiłków dla ożywieńców *słabych wojowników* było 12, to do klasztoru szczęśliwie dotarło 12 x 92% = 11,04 (zaokrąglone do 11).

Kategoria BN	Wynik bitwy		
	odwrot uporządkowany	odwrot bezladny	ucieczka
Słaby wojownik	3K10+70	3K10+55	4K10
Zwykły wojownik	3K10+70	3K10+55	4K10
Krasnolud	3K10+70	3K10+70	4K10

Tak jak poprzednio, dla każdej kategorii powinienes wylosować ilość zabitych, po czym losowo określić kto poniósł śmierć. Zaznacz to w *Spisie*. Są jednak dwaj bohaterowie niezależni, których chcielibyśmy utrzymać chwilowo przy życiu:

Bardak Barantan: pomimo, że w wypadku większości krasnoludów nie jest ważne, który przeżył, wyjątkiem jest Bardak Barantan, mędrzec. Ponieważ krasnoludy będą się

z całej siły starały go obronić, Bardak nie zginie, chyba że bitwa zamieniła się w ucieczkę – i nawet wtedy ma takie same szanse przeżycia, co każdy inny krasnolud.

Dziadek Gunther Wernicke: staruszek jest cenny, gdyż umie leczyć choroby i opatrywać rany. Również w jego przypadku wieśniacy będą się starali go chronić. Jeżeli nie uciekali, dziadek na pewno będzie wśród żywych. W przypadku ucieczki ma takie same szanse na uratowanie życia jak wszyscy – chyba, że bohaterowie graczy specjalnie starają się go ochraniać.

Straty wśród bohaterów niezależnych

Po stwierdzeniu, kto spośród bohaterów niezależnych jeszcze żyje, trzeba ustalić zranienia. Żeby to zrobić, rzuć K6 dla każdego żyjącego *wojownika słabego*, *zwykłego* i *krasnoluda* i wynik sprawdź w poniższej tabeli:

Kategoria BN	Wynik bitwy		
	odwrot uporządkowany	odwrot bezladny	ucieczka
Słaby wojownik	1	1-3	1-4
Wojownik zwykły	1-2	1-3	1-4
Krasnolud	1-2	1-2	1-3

Jeśli bitwa zakończyła się, na przykład, *ucieczką* i losujesz obrażenia dla ocalałych krasnoludów, wtedy wynik 1-3 wskazuje, że krasnolud został zraniony, natomiast rzut 4-6 mówi, że krasnolud jest cały.

Zranieni bohaterowie niezależni spadają o jedną kategorię, *słabi wojownicy* stają się osobami nie uczestniczącymi w walce, *wojownicy zwykli* zostają *wojownikami słabymi*. Staje się to ważne przy obliczaniu sił w nadchodzącej bitwie o klasztor.

Siły ożywieńców

Po zakończeniu bitwy o Frugelhofen, Kemmler użyje zaklęć, by stworzyć oddziały potrzebne mu do zaatakowania La Maisontaal. Aby obliczyć wielkość sił ożywieńców, które zaatakują klasztor, musisz zrobić dwie rzeczy. Po pierwsze, trzeba obliczyć ilość punktów magii posiadanych przez Kemmlera, a następnie sprawdzić jaką ilością „materiału” do pracy dysponuje.

Punkty magii Kemmlera

Już wcześniej powinienś mieć zanotowaną ilość punktów magii, posiadanych przez Licznistrza. Odejmij jeden punkt za *Ognistą kulę*, 8 za *Odporność na strzały* i 12 za *Wezwwanie bordy szkieletów*, które rzucił tuż przed ewakuacją wioski. Dodaj do siebie wielkości cech **Zw** wszystkich obrońców zabitych we Frugelhofen (teraz też nie licz rannych). Całość dodaj do ilości punktów magii posiadanych przez Licznistrza, co da ci ogólną ich ilość pod koniec bitwy.

Dostępne ciała

Ich ilość jest równa ilości szkieletów, które atakowały wioskę, plus dodatkowo wszyscy zabici tam obrońcy.

Śmierć w czasie marszu

Kemmler wie, że wszystkie jego szkielety znikną o świcie, gdy przyzywające je zaklęcia przestaną działać. Dlatego czeka w wiosce aż do nadejścia świtu, dopiero później zaczyna czarować. Rzuca *Przyzwwanie szkieleta-większego herosa*, by ożywić Zwemmera i dwa razy *Wezwwanie szkieleta-mniejszego herosa*, aby przyzwać Taglielliego i Cousteau – kosztuje go to 28 punktów magii. Później rzuca *Wezwwanie bordy szkieletów* tak wiele razy, ile tylko może. Robi to do chwili, kiedy ożywi wszystkie dostępne ciała, bądź jego punkty magii zostaną zmniejszone do 1/3 ich poziomu po bitwie.

Jeżeli będzie to konieczne, Kemmler zostawi kilka ciał, by oszczędzić swe punkty magii.

Zanotuj wielkość sił ożywieńców, którymi po tych zabiegach dysponuje Kemmler, a także ile punktów magii pozostało Licznistrzowi.

Mniej więcej godzinę po świcie Kemmler rozpocznie marsz poprzez góry. Jego celem jest La Maisontaal. Nie znającym zmęczenia szkieletom dotarcie do klasztoru zabierze około 12 godzin. Ożywieńcy przybywają w pobliże monastynu tuż przed zachodem słońca czwartego dnia po tym, jak bohaterowie przyszliz do Frugelhofen.

Leczenie

Mnisi z La Maisontaal natychmiast po przybyciu uchodźców zajmą się ich leczeniem. Będą się też spodziewać, że ci, którzy posiadają odpowiednie umiejętności uczynią to samo. Sześciu młodszych mnichów ma umiejętność *leczenia ran*, poza tym są jeszcze Padre Pierre i Dziadek Gunther Wernicke, o ile jeszcze żyje. Jean-Louis Dintrans dysponuje zwojem z zapisanym na nim czarem *Leczenie ciężkich ran*, który udostępni Padre Pierrowi.

Najważniejsze, by postawić na nogi rannych lekarzy (wliczając w to odpowiednich bohaterów). Żeby upewnić się o skuteczności swych działań Pierre użyje magii. Przy reszcie uchodźców będzie używał jedynie swych umiejętności, chyba, że rannym jest jakiś wartościowy wojownik (i ma 2 lub mniej punktów **Żywotności**).

Zwój Wernicke'a

Jak już wspomnieliśmy, Dziadek Gunther Wernicke dał swemu synowi Emmerichowi zwój z leczniczymi zaklęciami, który ten być może oddał już bohaterom. W tej fazie przygody, musisz się upewnić kto z bohaterów ma ten zwój. Jeżeli widziano go po raz ostatni w posiadaniu osoby, która zginęła we Frugelhofen, to w chwili obecnej zwój jest w posiadaniu Kemmlera, a ty powinienś dodać go do jego wyposażenia. Jeżeli nie, powinienś sprawdzić, kto go ma – czy Emmerich (jeśli przeżył), czy któryś z bohaterów. Jeżeli bohaterowie nie dostali zwoju już wcześniej, Emmerich Wernicke da go bezpośrednio Padre Pierrowi.

Bohaterowie czy tchórze?

Raz jeszcze nadszedł czas, by ocenić odwagę bohaterów. Tym razem użyj jednak skali od 1 do 10, nie od 1 do 4. Dodaj 2 jeśli bitwa zakończyła się *odwrotem uporządkowanym*, a odejmij 4 jeśli zakończyła się *ucieczką*. Tak jak poprzednio, zmodyfikowaną ocenę wpisz do *Karty Odwagi Bohaterów*.



TAJEMNICE W KRYPCIE

Frugelhofen padło, a do klasztoru La Maisontaal przybyła grupa uchodźców, niosąc wiadomość o ataku ożywieńców. Mnisi robią wszystko, co w ich mocy, próbują ratować rannych i opiekują się przerażonymi uciekinierami. Czas zastanowić się nad sytuacją. Można przypuszczać, że armia ożywieńców maszeruje w dół doliny Frugelhornu, a to oznacza, że następnym celem będzie klasztor. Trzeba przygotować umocnienia i powiadomić władzę o nadciągającym wrogu.

Ożywieńcy mogą być oddaleni o kilka godzin, więc czas jest najważniejszy. Podczas pospiesznej naprawy fortyfikacji, BG stwierdza, że ich zadaniem jest podniesienie morale obrońców, w tym również własnego. Ważnych BN trzeba przekonać, by pozostali w klasztorze, sami bohaterowie też powinni mieć jakieś powody, by zostać.

Trochę później bohaterowie zostaną zaproszeni na rozmowę z przeorem klasztoru. Zrelacjonują dotychczasowe wydarzenia, a o swym wrogu dowiedzą się kilku rzeczy, których dotąd nie wiedzieli. Przeor przypomni sobie, że jego poprzednik wspominał kiedyś o pracowni, ukrytej w krypcie pod klasztorem. Ma się tam znajdować magiczna broń o wielkiej mocy, która może ocalić klasztor – niestety zabezpieczono ją przy pomocy pułapek i zaklęć, by nie dostała się w niepowołane ręce. Ożywieńcy zbliżają się do klasztoru, a BG muszą odnaleźć ukryte laboratorium i zawarte w nim skarby. Później mogą mieć tylko nadzieję, że nie przybywają zbyt późno, by uratować klasztor...

CZAS

Pod koniec ostatniego rozdziału, w dniu, w którym padło Frugelhofen pozostawiliśmy BG i ich sprzymierzeńców płynących późnym popołudniem przełomami Vaswasser do klasztoru. Jeśli BG uciekali do La Maisontaal pieszo, do klasztoru przybędą około północy. W obu wypadkach ożywieńcy zaatakują tuż przed świtem następnego dnia, po upadku wsi. Od tej pory musisz precyzyjnie śledzić upływ czasu – kiedy nadejdą ożywieńcy musimy dokładnie wiedzieć, gdzie są poszczególne osoby.

PRZYGOTOWUJĄC SIĘ NA NAJGORSZE

Gdy przybywają uchodźcy, klasztor ogarnie zamieszanie. Mnisi krzątają się, opatrują rannych i przygotowują gorącą strawę i koce. Większość ocalonych zostaje rozmieszczona w chatkach wokół klasztoru. BG, ci z głównych BN, którzy przeżyli walkę i rodzina Briochów dostają pomieszczenia w budynku.

Po przybyciu do klasztoru BG prawie na pewno będą chcieli zrobić kilka rzeczy, a przede wszystkim, opatrzyć swoje rany. Prawdopodobnie chcą zobaczyć Jeana-Louisa i porozmawiać z nim o obronie La Maisontaal, wyjaśnić sprawę zapłaty za ich przerwany pracę w górach i kilka innych rzeczy. Młody mnich przekazuje im wiadomość od przeora, mówiąc, że Jean-Louis pośle po nich, kiedy tylko poradzi sobie z napływem uchodźców. Sugeruje, by w tym czasie coś zjedli i się przespalili.

W czasie tej krótkiej chwili odpoczynku bohaterowie graczy powinni trochę pomyśleć i spotkać się z kilkoma osobami. Po upadku Frugelhofen mogli dojść do wniosku, że armia ożywieńców jest niezwycięzona, dlatego mogą chcieć trzymać się na uboczu aż do chwili nadejścia armii wysłanej z Parravonu, która będzie dysponowała wystarczającą siłą, zarówno bojową jak i magiczną, by raz na zawsze zniszczyć Liczmiestrza.

Musisz odwieść ich od takiego rozumowania ponieważ kiedy nadejdzie Liczmiistrz, nasi bohaterowie będą bardzo potrzebni w klasztorze. W czasie, gdy czekając na spotkanie z przeorem błakają się po monastyrze, zaaranżujesz kilka spotkań, które powinny pomóc ci przekonać bohaterów do pozostania i walki w obronie La Maisontaal.

Przewidziano spotkania z większością ważnych BN. Jeżeli któryś z nich zginął, lub po bitwie o Frugelhofen zostąpił, no nim wcześniej zabitego bohatera gracza, po prostu omiń spotkanie.

Pierwsza pomoc

BG mogą poszukiwać Padre Pierra lub Dziadka Gunthera i poprosić ich o opatrzenie ran. Kiedy odnajdą któregoś z lekarzy, będzie on stał pośrodku zaścielonego siennikami i kupkami siana pomieszczenia, a na posłaniach wokół będą leżeli chorzy i ranni. Gdy BG poproszą o pomoc, ostro na nich popatrz.

– Jak dla mnie, to wyglądacie dość zdrowo – mówi krótko. – Zaczniemy od tego, że wciąż chodzicie, czego nie mogą powiedzieć o większości z tu leżących. Sądzę, że wy zdołacie jakoś wytrzymać do czasu aż będę mógł do was podejść, a tu leży kilka osób, które nie wytrzymają. Więc wybaczenie, ale najpierw obsłużę tych, którzy potrzebują najbardziej – podejść do was, gdy będę miał chwilę czasu.

Kiedy to mówi, wieśniak, którego opatruje wyciąga słabą, trzęsącą się rękę.

– Nie – głos jest niepewny i ledwo słyszalny. – Opatrz ich. Muszą być silni, aby obronić nas wszystkich. Nic się nie stanie, jeśli zabraknie jakiegoś rolnika. Patrzy na bohaterów, a jego oczy błyszczą nadzieją i zaufaniem.

Lekarz ma w tym momencie dość. Wszędzie jest pełno chorych i rannych, on sam jest zmęczony do granic wytrzymałości i jedyną rzeczą, jaką potrzebuje jest grupa poszukiwaczy przygód, która przysłała zakłócać spokój pacjentom.

– Powiedziałem, że przyjdę do was, kiedy będę miał czas! Idźcie stąd i dajcie mi pracować! Odejdźcie! Róbcie barykady czy co tam innego jest do zrobienia!

Jest to mało wyrafinowany apel do poczucia przyzwoitości bohaterów. By bohaterom można było opatrzyć kilka lekkich ran, wieśniak ofiarowuje swoje życie – potraktuj to jako szantaż uczuciowy, odpowiednio odegraj, spraw, żeby czuli się winni tego, że choćby poprosili o pomoc. Już widzieli, że jest wielu ludzi, którzy nie mogą opuścić La Maisontaal ponieważ nie mogą nawet chodzić. Jak w takiej sytuacji można spokojnie odejść i nie mieć później wyrzutów sumienia?

„Tu będziemy się bronić”

Kiedy BG będą przechodzić w pobliżu grupy pracujących przy murze krasnoludów, powita ich Gimbrin albo Bardak – lub inny krasnolud, jeśli tych dwóch nie żyje. Krasnoludy będą uprzejme nawet dla elfów (jeśli tacy są w drużynie). Nastąpi ciężkie czasie i żywi muszą zapomnieć o swych żalach, trzeba zjednoczyć się w obliczu wspólnego zagrożenia.

Krasnolud proponuje bohaterowi fajkę i łyk płynu z jego bukłaka.

– Tym razem będziemy gotowi na ich przyjęcie. Nie ma znaczenia ilu ich jest lub skąd przychodzą. Myślę, że są za nami o mniej niż dzień drogi. O tak, przyjdą tu na pewno – systematycznie idą na zachód, zabijając każdą napotkaną istotę. To miejsce jest następne. Ale tym razem nie uciekniemy – przynajmniej nie my. Wygnali nas z kopalni, wygnali z ludzkiej wioski, ale tu się to skończy. Nie dostaną ani naszej doliny, ani naszych kości. Nasze szkielety nie wzmocnią ich szeregów. Dopóki żyw będzie choć jeden krasnolud, nie dostaną tego. – Krasnolud toczy wzrokiem po klasztornych zabudowaniach i w zamyśleniu spluwa na ziemię.

– Całkiem nieźle jak na ludzkie budynki – mówi. – Wąskie okna, grube mury – a kiedy skończymy, również kilka dobrych punktów obronnych. Tego miejsca można bronić i sądzę, że zniszczymy te cholerne szkielety. Nie będą mieć okazji, żeby przyjść po raz drugi. Niech się osłabią bezskutecznymi atakami, wtedy jedno gwałtowne natarcie w odpowiednim czasie wystarczy, żeby skończyć z tym ich przeklętym czarodziejem. Kiedy już go nie będzie, odkopimy kopalnię – przecież wystarczy ją oczyścić. Mnisi powiedzieli, że mają kusze i umieją ich użyć. To powinno nam pomóc. Poza tym, jesteście jeszcze wy i cała reszta. Jak sądzę, mamy szansę. No cóż – odkłada bukłak i wstaje – na mnie czas, muszę wracać do pracy i jak myślę, wy też macie coś do roboty. Tym razem ich dostaniemy, co?

Krasnoludy najwidoczniej zamierzają się bronić i do swej taktyki zdążyli już dołączyć doświadczenia wyniesione z Frugelhofen. Poza tym, jak zauważają, pomiędzy obrońcami wciąż jeszcze jest kilku doskonałych wojowników. Sytuacja nie jest beznadziejna. Krasnoludy przyjęły za pewnik, że BG zostaną i pomogą w obronie klasztoru – a czy mają jakieś inne wyjście?

Nie mam po co żyć

Alain siedzi pod ścianą, twarz ma ukrytą w dłoniach. Jego ciałem od czasu do czasu wstrząsa spazm. Jego żona Veronique, została zabita we Frugelhofen, i od tej pory całkowicie stracił chęć do życia. Ale obrońcy nie mogą sobie pozwolić na stratę tak wartościowego wojownika, dlatego bohaterowie graczy powinni wydobyć go z tego stanu i pocieszyć.

Cały problem polega na odwołaniu się do jego poczucia przyzwoitości i obowiązku – a robiąc to, BG wzmacniają je, oczywiście, w sobie. Na początek dobrze jest okazać współczucie z powodu śmierci jego żony – bardzo źle przyjmie rubaszną pociechę, że oto teraz może już robić co mu się podoba! BG powinni raczej powiedzieć, że w tej chwili wielu innych ludzi polega na nim. Prócz żony ma jeszcze młodych i starych, chorych i rannych uciekinierów. Ma też BG – swych wiernych towarzyszy broni.

BG mogą też spróbować pocieszyć Alaina opowieściami o pomszczeniu śmierci jego żony, ale na tego rodzaju próby odpowiedź będzie mniej pozytywna. W charakterze Alaina silniejszy od złości jest obowiązek. Zemsta połączona z obowiązkiem – koniecznością powstrzymania ożywieńców nim inni zginą tak jak Veronique – jest to dobra taktyka.

Jeżeli BG próbują wyciągnąć Alaina z depresji, niech to odegrają – ty, jako Alain możesz po prostu zgarbić się nad stołem, od czasu do czasu zaszlochać i pociągnąć nosem i pozwolić im na wykonanie całej pracy. Dla bohatera, który mówi najwięcej wykonaj test **Ogd**. Kostką rzuć w tajemnicy, a wynik zmodyfikuj o +/-30 zgodnie z tym, jak oceniasz wysiłki graczy.

Jeżeli rezultat testu jest pomyślny, Alain powoli wyprostowuje się. Wyciera rękawem załzawione oczy i wstaje na nogi. Gdzieś głęboko w jego oczach zapaliło się nowe światelko.

– Macie rację – mówi. – Nie mogę się tak zachowywać. Wszyscy jesteście tu potrzebni i nie możemy sobie pozwolić na stratę nikogo. Moi drodzy przyjaciele, jesteście dla mnie przykładem. Dziękuję. – Serdecznie ściska dłoń każdego z bohaterów i odchodzi w kierunku bramy, gdzie grupa krasnoludów przygotowuje barykadę.

Jeżeli test **Ogd** jest nieudany lub jeśli BG nie zawracają sobie głowy stanem Alaina, w czasie późniejszej bitwy jest on traktowany jak słaby wojownik – zanotuj zmianę jego statusu.

Lepiej uciec niż zginąć

Kiedy BG dojdą do oddalonego fragmentu klasztornego muru, zauważą Cecilia de Cholmondeley. Ma przewieszone przez ramię małe zawiniątko z prowiantem i właśnie zamierza przejść przez mur i uciec.

– Och – mówi, lekko zaskoczony. Przez krótką chwilę, w czasie której Cecil szuka jakiejś wymówki jest cicho, w końcu uciekinier wyraźnie się rozpogadza.



– Czeŝć, chłopaki! Wiecie, właŝnie rozglądam ŝię, czy nie nadchodzą nasi koŝciŝci przyjaciele. Przeciez nie możemy pozwolić, żeby ŝię do nas podkradli, nie? Zdecydowanie nie zachowujå ŝię uczciwie, prawda? Co na ten temat sądzicie?

Jest kilka przyczyn, z których powodu BG nie powinni uwierzyć Cecilowi. Po pierwsze, podczas obrony Frugelhofen prawdopodobnie znaleźli go w stodole. Po drugie, mur na który właŝnie ŝię wspinał, znajduje ŝię po zachodniej stronie klasztoru, skąd najbliżej do Gruneré i bezpieczeŝstwa. A po trzecie, ta wymówka jest tak łatwa do przejrzecia, że nikt o zdrowych zmysłach nie będzie w nią wierzył ani przez chwilę.

Jeżeli BG zapytają go dlaczego ucieka, Cecil trochę zmienia swe kłamstwo.

– Tak, no cóż... Myślę, że ktoś powinien ogłosić alarm. Ja chodzę całkiem szybko i myślę, że w ciągu dnia dotrę do Gruneré, a stamtąd dam znać księciu Parravon. Wspaniały człowiek, mój przyjaciel nawiasem mówiąc. – Ostatnie zdanie wypowiedziane jest prawie bez zastanowienia, ale w resztę historyjki gracze mogą uwierzyć. Cecil coraz bardziej ŝię denerwuje – jasne, że głównym motywem jego działania jest strach przed ożywieŝcami.

– No dobra, słuchajcie chłopaki – mówi. – W walce nie ma ze mnie żadnego pożytku, tylko płaczę ŝię pod nogami. W jego głos powoli wkrada ŝię strach – oczywiste staje ŝię, że już zdecydował ŝię na ucieczkę.

Pomimo jego przemowy, wiadomo, że do obrony klasztoru potrzebni są wszyscy obroŝcy, bez względu na ich wartość, a dodatkowo BG wiedzą, że jeśli Cecil zostanie przyparty do muru to potrafi całkiem nieźle walczyć.

Kluczem do przekonania Cecila jest odwołanie ŝię do jego tchórzostwa i zwrócenie uwagi, że pozostali ludzie nie uciekają z La Maisontaal. Cecil będzie zmuszony do samotnej podróży – a na drodze mogą czyhać bandyci albo skaveny (przeciez gracze nie wiedzą czego szukał Rasskabak), a może nawet jeszcze inne szkielety! Nie ma potrzeby, by bohaterowie graczy mówili prawdę; mogą wymyślać kolejne niebezpieczeństwa, które według nich tylko czekają, by Cecil wychylił nos poza klasztor. Pomimo tego, że Cecil wykorzystuje naiwność innych ludzi, sam jest bardzo łatwowierny – szczególnie jeśli chodzi o jego bezpieczeŝstwo.

Podobnie jak przy Alainie, powinienes w tajemnicy wykonać test **Ogd** bohatera, który mówi najwięcej, a jego rezultat zmodyfikować zgodnie z twoimi odczuciami co do wysiłków graczy o +/-30. Szczególną słabością Cecila jest kwestia jego osobistego bezpieczeŝstwa i potrzeba uwielbienia ze strony plci przeciwnej.

Jeżeli test **Oglady** jest udany, Cecil wraz z bohaterami, prowadzonymi przez graczy powoli odchodzi od muru. – *Przypuszczam – mówi – że jeśli ŝię nad tym dobrze zastanowić, to macie chłopaki rację. Dobre miejsce do obrony, twierdzenie? Poza tym, jak to mówią, bezpieczeŝstwo leży w jednoŝci.*

Jeżeli test był nieudany, Cecil zachowa ŝię w ten sam sposób, ale kiedy BG będą próbowali go później odszukać, nie odnajdą go.

Spotkanie z Cecilem ma posłużyć wzmocnieniu w graczach chęci pozostania w klasztorze. Tych z bohaterów, których zawiodła odwaga, można przekonać do pozostania poprzez odwołanie ŝię do ich tchórzostwa – przeciez kto wie *na pewno*, że rzeczywiście na zewnątrz klasztornych murów nie ma ożywieŝców, czekających tylko na jakiegoś samotnego podróżnika. Co ze skavenami? Od spotkania z nimi upłynęło już kilka dni – w tej chwili mogą być *wszędzie*...

A poza odwołaniem ŝię do tchórzostwa wśród członków drużyny, spotkanie z *takim* tchórzem jak Cecil może pomóc podjąć decyzję tym, którzy jeszcze ŝię nie zdecydowali – jeśli ucieczka oznacza zrównanie ŝię z Cecilem, to może mimo wszystko lepiej jest zostać i walczyć?

Coś małego

Jeżeli BG widzieli Cecila używającego sztyletu, mogą podejrzewać, że broŝ jest magiczna, oraz, iż jest ona w walce z ożywieŝcami bardzo użytecznym przedmiotem. Niezależnie więc od tego, czy Cecil udało ŝię przekonać do pozostania w klasztorze, czy też nie, bohaterowie mogą spróbować wejść w posiadanie sztyletu.

Jeżeli po prostu poproszą Cecila, by go oddał, ten spróbuje dowiedzieć ŝię dlaczego go chcą – i co ważniejsze, ile za niego dostanie.

– Taaa... – mówi pocierając brew – *wiecie, jestem do niego raczej przywiązany. To podarunek od Diuka Parravonu – wspaniały człowiek, jak zapewne wiecie mój osobisty przyjaciel. No, więc chyba obawiam ŝię, że nie mogę ŝię z nim rozstać. Wartość pamiątkowa i takie tam sprawy. Poza tym, chłopaki, jesteŝcie chyba całkiem dobrze uzbrojeni...* – ostatnie zdanie kończy ŝię długotrwałą ciszą. Chociaż Cecil nie wie, że sztylet jest magiczny, zainteresowanie jakie broŝ wzbudziła wśród bohaterów obudziło w nim chciwość. Czeką teraz na ich ofertę, lub jakieś wyjaśnienia.

Jeżeli BG powiedzą mu, że sztylet jest magiczny i że czar jest prawdopodobnie z gatunku tych szczególnie przydatnych przeciwko ożywieŝcom, wtedy nic i nikt nie zmusi Cecila do rozstania ŝię z bronią. W innym przypadku po prostu przyjmie, że sztylet jest z jakiegoś powodu cenny, o czym wcześniej nie wiedział i wysłucha ofert graczy. Te negocjacje powinny zostać odegrane. W czasie ich trwania, Cecil będzie wyglądał tak, jakby w ogóle nie wzruszała go wysokością ofert czynionych przez bohaterów. Stan taki trwać będzie do chwili, gdy będzie zupełnie pewny, że bohaterowie więcej już nie zapłacą. W rzeczywistości przyjmie każdą ofertę powyżej 30 ZK – sądzi, że broŝ ma jakąś wartość antykwareczną – ale jeśli widać, że bohaterowie chcą mu dać więcej, na pewno im na to pozwoli.

Oczywiście, BG mogą również uciec ŝię do mniej uczciwych sposobów pozyskania sztyletu. W tym wypadku powinna wystarczyć kradzież kieszonkowa, Cecil pomyśli po prostu, że sztylet gdzieś zgubił. Jeśli jednak będzie wiedział, że bohaterowie interesowali ŝię bronią, bądź gdy któryś z bohaterów nosi ją otwarcie, wykonaj dla niego niemodyfikowany test **I**, który pozwoli stwierdzić, czy ŝię czegoś domyśla. Jeżeli stwierdzi, że BG ukradli mu sztylet, zrobi im scenę, nazwie ich “chamami”, “ciołkami” i “zagranicznymi bandytami bez cienia szacunku dla prawa”, ale nie ucieknie ŝię do użycia siły. Jeżeli Cecil urządzi awanturę, zredukuj o jeden punkt obecną wartość *Odwagi Bohaterów* w *Dzienniku Przygody*.

To nie moja sprawa

Została nam jeszcze Shalyir Monhand. A oczywiście, tam gdzie ona, tam niedaleko jest Albi Schutz. Shalyir, gdy tylko ktoś opatrzy jej rany, planuje opuścić klasztor – bohaterowie prowadzeni przez graczy mogą ją spotkać wkrótce po wydarzeniach opisanych w części *Pierwsza pomoc*. Równie dobrze mogą ŝię z nią spotkać później, po rzuceniu na nią czaru *Leczenie lekkich obrażeń* i obandażowaniu ran. Szykują ŝię właŝnie do opuszczenia klasztoru, a Albi zaofirował ŝię, że poniesie jej rzeczy.

Shalyir jest najemnikiem. Przywykła do ryzykowania swym życiem za pieniądze, a nie dla zabawy. Według niej, dać ŝię zabić w bitwie, za którą nie płacą, to zachowanie niegodne

profesjonalisty i niewybaczalne pogwałcenie zasad. Obecne starcie nie jest jej walką, a ona sama nie jest zainteresowana wplątaniem się w nią.

– *Po prostu w nieodpowiednim czasie byłam w złym miejscu – mówi. – A kiedy nadszedł Kościak i jego mali przyjaciele, walczyłam o swoje życie. Nie miejcie co do tego wątpliwości. Poza tym, wygląda na to, że ta buda jest kolejnym złym miejscem. Tym razem nie będę czekała, na nieodpowiedni czas. Poza tym – zniża głos – te wszystkie krasnoludy. Uch... Tu mi się nie podoba.*

Shalyir można przekonać używając dwóch metod. Pierwsza polega na wynajęciu jej jako najemnika, a druga na zaapelowaniu do jej próżności. W drugim jednak przypadku nie należy przesadzać. Jeżeli bohaterowie graczy zdążyli ją zatrzymać i próbują elfkę wynająć (błyskawicznie myślący i działający bohaterowie mogą przekonać Jeana-Louisa do wydatkowania na ten cel sumy do 50ZK), oraz powiedzą jej, że w czasie walki we Frugelhofen walczyła najlepiej z nich i że teraz potrzebują jej bardziej niż kiedykolwiek, być może będą w stanie ją przekonać. Bohaterowie mogą też w jakiś zawaolowany sposób napomknąć o tchórzostwie (w bardzo zawaolowany sposób – wejście Shalyir w drogę nie należy do najprzyjemniejszych rzeczy), mówiąc, że w oczach niektórych ludzi (być może krasnoludów, ale na pewno nie w oczach bohaterów graczy), jej odejście z klasztoru może zostać uznane za ucieczkę.

Podobnie jak przy rozmowach z Alainem i Cecilem, powinien w tajemnicy wykonać test **Ogd** dla bohatera, który najwięcej mówi, a jego rezultat zmodyfikować zgodnie z dwiema odczuciami dotyczącymi wysiłku gracza o +/-30. Pamiętaj o dumie i próżności Shalyir, oraz o tym, że nie jest idiotką, natomiast łatwo ją obrazić.

Jeżeli rezultat testu jest pomyślny, elfka z lekceważeniem spojrzy na proponowane jej pieniądze, a z ust wyrwie się jej krótki, gwałtowny śmiech.

– *Ha! Wiele czasu minęło, odkąd proponowano mi śmierć za tak małą sumę – było to jeszcze przed narodzinami twojego ojca, Jasnooki. Mimo to sądzę, że jestem coś winna tym podłym stworom – więc jako resztę zapłaty wezmę zemstę. Poza tym, nie mogę chyba pozwolić, żeby jakieś pokurcze nazywały mnie tchórzem, nie? Musiałabym ich wtedy pozabijać, a to byłoby męczące i mało zabawne.*

Jeżeli rezultat testu jest niepomyślny, Shalyir odejdzie nie słuchając żadnych argumentów.

Co do Albiego, ten pójdzie tam, gdzie idzie Shalyir. BG jeśli chcą, to mogą próbować namówić go do pozostania (ryzykując wysłuchanie kilku kolejnych wersów jego straszliwej poezji!), ale Albi myśli jedynie o pozostaniu w pobliżu obiektu swej beznadziejnej miłości.

Nemezis tchórzy

Jeżeli pomimo wszystkiego co powiedzieli i zrobili, jeden lub kilku bohaterów zdecydowanie się na opuszczenie klasztoru, to twoim, MG, obowiązkiem jest ich odpowiednie potraktowanie w podziękowaniu za tchórzostwo.

Kiedy będą opuszczali klasztor, bohaterowie graczy będą świadkami obserwujących ich kilku par oczu. Nie ma znaczenia jak cicho uciekają albo w jakiej tajemnicy starali się to zachować. Do chwili, gdy będą odlegli o jakieś 100 metrów od klasztornych murów, zza muru będzie się im przyglądał każdy przebywający w La Maisontaal wieśniak i chłop. W ich oczach widać pogardę. Mimo wszystko bohaterowie pomyślą może, że klasztor jest w tej chwili najbezpieczniejszym miejscem.

Można oczywiście sprawić, by każde z niebezpieczeństw, które bohaterowie opisali Cecilowi okazało się prawdą. Nasi „herosi” będą atakowani przez bandytów, skavenów, szkielety, będą niepokojeni przez skalne lawiny, obsuwający się z pod nóg grunt, deszcz, deszcz ze śniegiem, wiatr, mgłę, obustronne zapalenie płuc, odmrożenia, gorączkę i co tam jeszcze na nich sprowadzisz. Nie miej litości – nędzne szczury zasługują na wszystko, co wpadnie ci do głowy.

Poza Gniewem Mistrza Gry, musimy jeszcze rozważyć użycie Gniewu Bogów. Podobnie zatytułowany rozdział w podręczniku **WFRP** powinien podpowiedzieć ci jakieś pomysły. Pamiętaj, że bohaterowie nie znając litości opuszczają klasztor poświęcony Taalowi, wystawiając w ten sposób La Maisontaal na łaskę i nielaskę wspieranej przez Chaos armii ożywieńców. Taal nie będzie z tego zadowolony – podobnie zresztą jak Morr. Wyznawcy innych bogów o charakterze neutralnym również będą mieć kłopoty – Taal ma wielu sojuszników i sprzymierzeńców, a ci będą bardzo chętni do ukarania bohaterów, bo podobna historia mogła się przecież przydarzyć w świętym miejscu każdego z nich.

SPOTKANIE Z PRZEOREM

Po rozegraniu kilku, bądź wszystkich zamieszczonych w poprzedniej części, mających budować nastrój spotkań, BG odnajdzie jeden z młodszych mnichów. Poprosi ich o przejście do gabinetu Jeana-Louisa.

Przeor klasztoru wygląda na wyczerpanego i zmęczonego.

– *Sądzę, że wiem co się dzieje – mówi. – A jeżeli mam rację, to ożywieńcy prawie na pewno przyjdą teraz do klasztoru. Ich przywódca ma tu do załatwienia pewne porachunki.*

Następnie wprowadza graczy w tło obecnych wydarzeń, tak jak opisano je w części zatytułowanej *Powrót Liczmiestrza* na początku tej książki. Nie wie nic na temat paktu pomiędzy Kemmlerem a Demonem, ale jest pewny, że Liczmiistrz, zgodnie z tym co przepowiedział na łożu śmierci de Muscadet, znalazł jakiś sposób na odzyskanie swego rozumu i mocy.

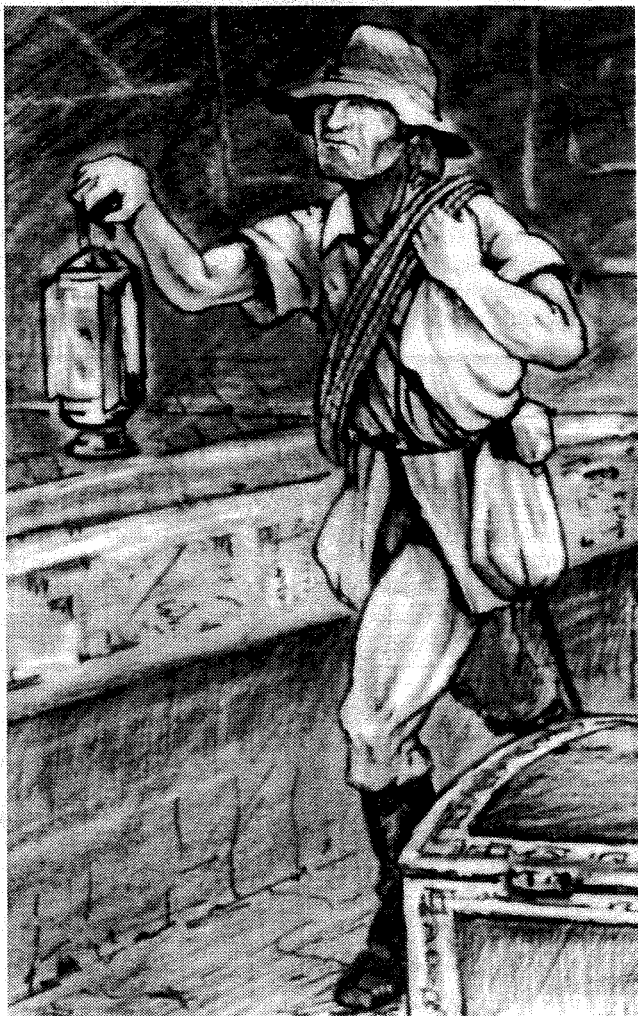
Po opowiedzeniu całej historii Jean-Louis pyta bohaterów, czy wśród ożywieńców nie widzieli jakiegoś czarodzieja, po czym uważnie słucha opisu Liczmiestrza.



– To musi być on – mówi zamyślony. – Te wszystkie lata zmieniły go, ale to musi być Kemmler. A jeżeli tak, to będzie chciał spalić klasztor do gołej ziemi i zabić każdego, kto jest w środku – zaryzykuje wszystko, by zemścić się na mym poprzedniku i zniszczyć to miejsce. – Zamyśla się, a później, nieco bardziej ożywiony mówi:

– Nie ma wątpliwości, że ożywieńców jest wielu, i że musimy sobie z nimi poradzić. Wkrótce po waszym przybyciu wyślemy posłańca do Gruneré, mam nadzieję, że w ciągu dnia czy dwóch przysłą nam trochę milicji. Z Gruneré wiadomość zostanie przesłana do Parravonu, do Księcia, więc armia może tu być w ciągu trzech bądź czterech dni. Gdybyśmy tylko mogli bronić się tak długo – ale cóż, spróbujemy i tak. Wszyscy moi mnisi są wyszkoleni w strzelaniu z kuszy i w walce kijem, nalegamy na to, że względu na ćwiczenia ciała, oraz dlatego, że musimy sami bronić się przed bandytami i wszelką hołotą. Poza tym, jesteście jeszcze wy, krasnoludy i pozostali ludzie z Frugelhofen. Po naszej stronie jest też racja – nie wierzę, że Pan Taal opuściłby nas w potrzebie, szczególnie w walce przeciwko tak nienaturalnemu wrogowi.

Chciałbym omówić z wami jeszcze jedno. O tej sprawie wiecie teraz tyle, co każdy z nas, więc powinienem powiedzieć wszystko. Mój stary nauczyciel i poprzednik, po tym jak miał wizję Kemmlera, nie żył zbyt długo, ale powiedział mi coś jeszcze. Jak wam kiedyś mówiłem, de Muscadet był biegły w sztukach magicznych, wiele lat spędził na nauce i eksperymentach. Powiedział, że wśród jego magicznych przedmiotów znajduje się pewna rzecz, która może uratować klasztor. Nie powiedział dokładnie o co mu chodzi – rzekł tylko, że zło zwalczy zło.



Swą magiczną działalność utrzymywał w tajemnicy, ponieważ jeśli kogoś znęciłyby te tajemnice, mogłoby to spowodować jakieś niebezpieczeństwo na nas wszystkich. Wiem, że gdzieś w klasztorze jest pracownia de Muscadeta, ale wie-
dza o tym, gdzie dokładnie, zginęła wraz z poprzednim przeorem. Kiedy byłem tu nowicjuszem, słyszało się pogłoski, że gdzieś w krypcie znajdowało się tajne, chronione magicznymi zabezpieczeniami i strażą wejście do pracowni mego mistrza.

W imię Taala, klasztoru La Maisontaal i samego życia, proszę was o pójście do krypty, odnalezienie i przyniesienie tej potężnej broni, tak, by można było użyć jej do obrony naszego klasztoru. Widzę, że nie wierzycie iż zdołamy utrzymać się na tyle długo, by zdążyła nadejść pomoc. Ta broń – cokolwiek to jest – może być naszą jedyną nadzieją. Zwłaszcza, jeśli to co słyszałem o poległych obu stron powstających we Frugelhofen na nowo jest prawdą.

W czasie kiedy wy będziecie szukać tej broni, reszta z nas będzie kończyła przygotowania do obrony. Krasnoludy są w tym znakomici, są zorganizowani i świecą dla nas wszystkich przykładem. Poza tym sądzę, że elfia dziewczyna i jeden czy dwóch ludzi z Frugelhofen ma jakieś pojęcie o wojaczce. Przygotowania są już mocno zaawansowane, prawie każdy dostał jeść, zdążył wypocząć i ma opatrzone rany. Nikt nie wie, kiedy nadejdą ożywieńcy. Proszę, pośpieszcie się.

Leczenie

Jeżeli BG nadal cierpią z powodu nieopatrzonych ran, Jean-Louis wezwie Padre Pierra i zacznie z nim rozmowę. Powie mu coś niskim głosem w jakimś bretońskim dialekcie. Pierre z początku zacznie protestować, lecz później najwyraźniej się zgodzi. Bohaterowie rozumiejący dialekt bretoński albo posiadający umiejętność *uzdolnienia językowe* mogą wykonać test *Int*. Pozwoli on zorientować się, że ta gwałtowna wymiana zdań ma coś wspólnego z nimi, ich ranami i nagłością ich wyprawy mającej na celu odnalezienie tajemniczej broni.

Po rozmowie Padre Pierre rzuci na każdego wymagającego leczenia bohatera czar *Leczenie lekkich obrażeń*. Jeżeli BG mają leczniczy pergamin Wernicka i powiedzą Padre Pierrrowi, by nie marnował swej mocy i zamiast niej użył pergaminu, ten będzie z tego bardzo zadowolony. Po opatrzeniu ran Padre zatrzyma pergamin dla siebie – jest jeszcze kilku rannych wieśniaków, którzy pilnie potrzebują czaru *Leczenie choroby*.

Ekwipunek

Jeżeli bohaterowie graczy poproszą o jakiś specjalny ekwipunek, taki jak latarnie, liny i podobne rzeczy, Jean-Louis poprosi kogoś z mnichów o przyniesienie ich z jakiegoś zakątka klasztoru. Ponieważ klasztor jest samowystarczalną społecznością, więc większość rzeczy niezbędnych do życia jest dostępnych. W La Maisontaal jest prawie wszystko, czego dostępność została sklasyfikowana w podręczniku **Warhammer Fantasy Role Play** jako *duża* i *powszechna*, brak jest jakichkolwiek pancerzy, a jedyną możliwą do zabrania bronią są kusze i kije używane przez mnichów. Do rozstrzygnięcia co jest, a czego nie ma użyj zdrowego rozsądku. Nie pozwól, by gracze domagali się rzeczy niepotrzebnych bądź niemożliwych do uzyskania.

Potrzebujemy cudu

Ponieważ bohaterowie zamierzają bronić klasztoru przed ożywieńcami, może się zdarzyć, że zechcą się pomodlić o jakieś błogosławieństwo bądź cud. Co prawda Jean-Louis

chce jak najszybciej wysłać ich do krypty po tajemniczą broń, ale jeśli będzie mógł towarzyszyć w modlitwie u boku pragnącego tego bohatera, to będzie z tego rad.

Rozdział w podręczniku **WFRP** zatytułowany *Modlitwa i błogosławieństwa* powinien ci dostarczyć wszystkich niezbędnych informacji. Jako przeor klasztoru Jean-Louis jest traktowany na równi z kapłanem trzeciego poziomu, nawet pomimo tego, że nie posiada tej profesji. Jeżeli BG tego chcą, przeor może kazać grupce 2K4 młodszych mnichów (traktowanych jako nowicjusze) by modlili się wraz z nimi.

Padre Pierre zgodzi się modlić wraz z BG, jeżeli osoba, która miała z nim najwięcej do czynienia wykona udany test **Ogd** modyfikowany o ± 30 . Modyfikator uzależniony jest od skuteczności tych działań. W modlitwie nie będzie mógł towarzyszyć bohaterom nikt inny – wszyscy są zbyt zajęci przygotowywaniami do obrony klasztoru.

Dla BN modlących się wraz z BG stosuje się następujące modyfikatory:

Jean-Louis	+5
Padre Pierre	+3
Każdy młodszy mnich	+2

Ponieważ klasztor jest w bezpośrednim niebezpieczeństwie, Taal zwraca na niego szczególną uwagę – dodaj +10 do szansy powodzenia modlitwy. Modlić można się tylko przez godzinę – ożywieńcy są na pewno coraz bliżej!

Cuda i błogosławieństwa

Jeżeli BG uda się uzyskać jakieś błogosławieństwo bądź cud, to może on przybrać kilka form. Oto kilka propozycji szczególnie odpowiadających sytuacji – użyj tej możliwości, która podoba ci się najbardziej, albo stwórz jakąś własną.

1. Przyjaźń zwierząt: w czasie, gdy BG będą zajęci obroną klasztoru – wliczając w to wyprawę do krypty – nie zaatakują ich żadne normalne ani gigantyczne zwierzę. Zwierzęta by uniknąć przemocy będą uciekać, ale jeśli zapędzi się je w ślepy zaułek, będą walczyć.

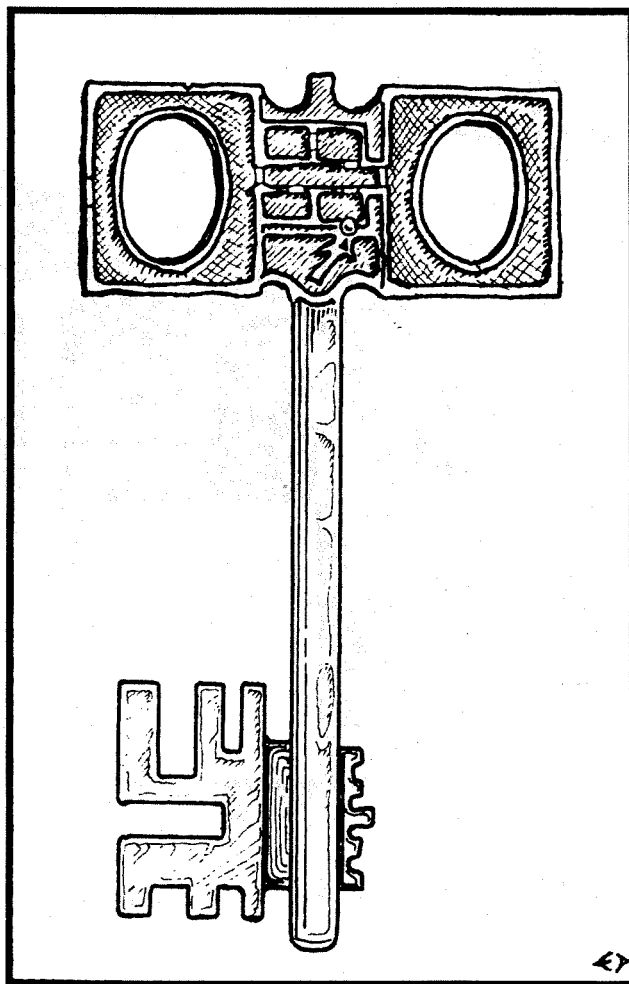
2. Leczenie: Jeżeli **Żywotność** bohaterów nadal znajduje się poniżej poziomu naturalnego, lub/i dana osoba cierpi z powodu infekcji ran, to nagle i całkowicie wszystkie obrażenia zostają wyleczone – **Żywotność** zostaje przywrócona do poziomu normalnego, ustąpiły choroby, nie ma punktów obłądki, brak innych dolegliwości. Jeżeli rzut kostkami sprawdzający wystąpienie cudu dał więcej niż 10 punktów, to ten stan rozciąga się na cały klasztor!

3. Wizja: Nagle w kaplicy robi się tak ciemno, jakby zapadła noc. Nad ołtarzem pojawia się obraz bogato zdobionej skrzyni. Ze szczeliny pomiędzy pudłem a zamkniętą pokrywą wydobywa się chorobliwie, zielone światło. Przez wieko przebiega szczur, po czym pokrywa otwiera się, zalewając zielonym światłem całą kaplicę. W chwilę później kaplica powraca do normalnego stanu.

Obraz jest wizją *Arki Chaotis*, jego zadaniem jest ukazanie graczom obiektu ich poszukiwań. Zielone światło sygnalizuje, że we wnętrzu skrzyni kryje się coś groźnego, a szczur jest wskazówką, iż skrzynię może otworzyć jedynie skaven.

4. Czas: To błogosławieństwo może w ogóle zostać nie dostrzeżone, ale prawdopodobnie jest jednym z najbardziej przydatnych. Taal delikatnie zmienia dziki, górski teren w ten sposób, by opóźnić marsz ożywieńców. Ich przybycie do klasztoru zostaje opóźnione o godzinę.

5. Omen: Z dziury w rogu kaplicy wybiega szczur niosący coś błyszczącego w pysku. Przebiega przez kaplicę, upuszcza przedmiot u stóp bohaterów i umyka. Rzecz, którą przyniósł to mały klucz z brązu pokazany na *notce numer 2*.



Przy jego pomocy w krypcie można otworzyć ukryte drzwi prowadzące do tajnych pomieszczeń, kształt klucza daje wskazówkę co do miejsca ich położenia. Fakt, że to szczur przyniósł klucz jest sugestią dotyczącą skavenów Rasskaba i jedyne sposobu otwarcia *Arki Chaotis*.

6. Modyfikator testu: Każdy BG otrzymuje +10 modyfikator do testów *wykrywania* pułapek, tajnych drzwi i innych ukrytych w krypcie przedmiotów.

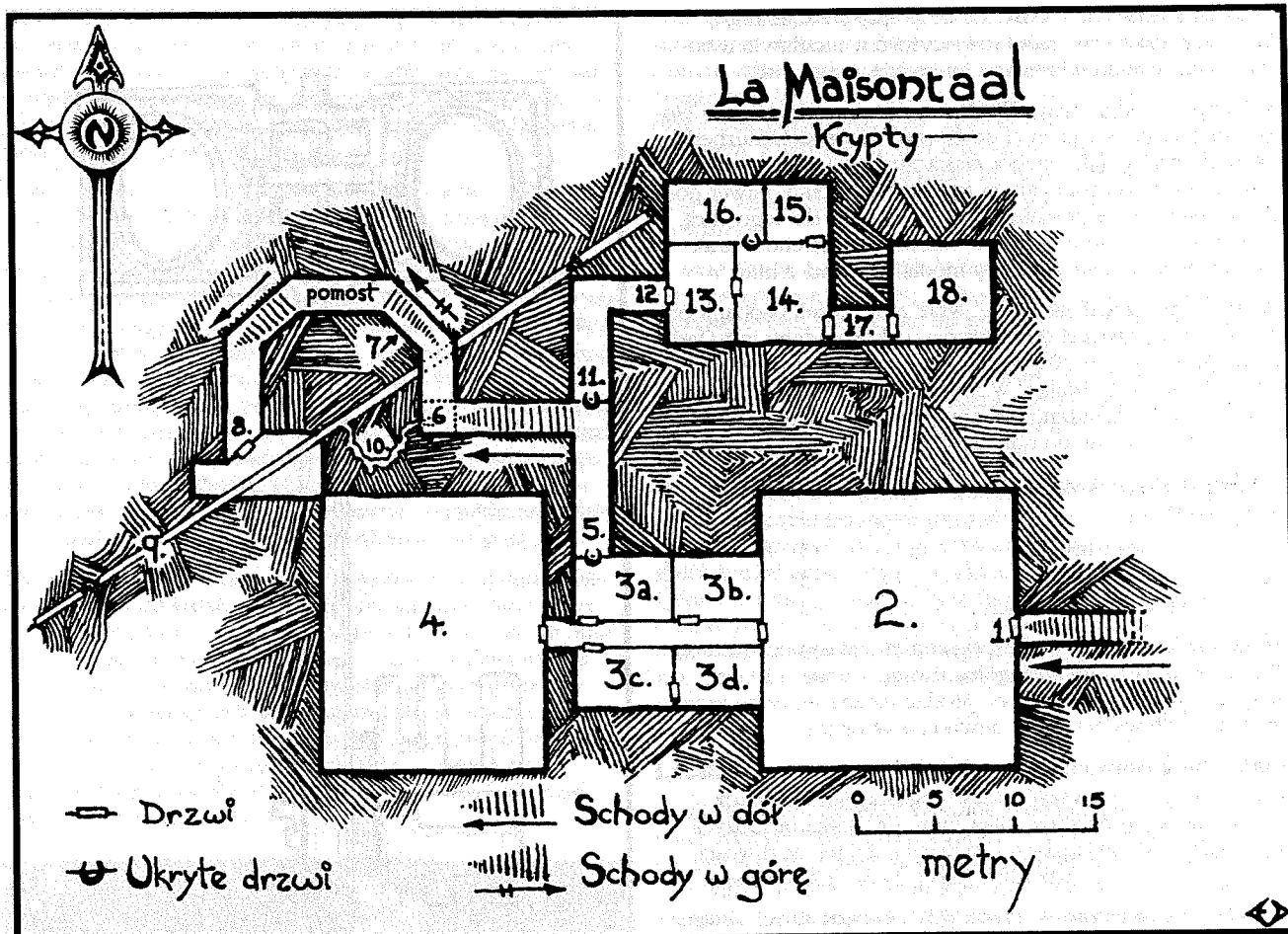
KRYPTA

Kiedy bohaterowie będą gotowi do wyruszenia, Jean-Louis zaprowadzi ich do wejścia do krypty położonego w kamiennym budynku w wybudowanym na ogrodzonym kawałku gruntu przy zachodniej ścianie klasztoru.

W czasie, gdy bohaterowie idą ku wejściu do krypty, widzą, że przygotowania do obrony posunęły się naprzód. Krasnoludy podniosły mur o jeden metr i wzmocniły bramę stosami kamieni. Kilka metrów od otaczającego klasztor muru położono na ziemi słomę i gałęzie gotowe do oblania olejem i podpalenia w razie, gdyby ożywieńcom udało się przedostać przez pierwszą linię obrony.

Jean-Louis otwiera obite żelazem drzwi do krypty i wprowadza bohaterów do wnętrza budynku. Jeśli nie liczyć schodów wyciosanych w skale i prowadzących pod powierzchnię gruntu, to jest on pusty.

Przeor odzywa się – *Krypta jest tam w dole. Oto klucze, niestety, w niczym więcej nie mogę wam pomóc. Proszę, pośpieszcie się* – co powiedziałszy wychodzi nadzorować budowę umocnień.



Mapa 9 pokazuje plan klasztornej krypty i powiązanych z nią tajnych pomieszczeń. Jeżeli w opisie poszczególnych komnat nie napisano inaczej, każde pomieszczenie jest wykute w skale, ciemne i wysokie na około 1,80 metra. Wszystkie pomieszczenia wewnątrz krypty są zamknięte, klucze posiadane przez bohaterów gry otworzą jedynie pokoje 2-4.

1. Główne drzwi

Schody kończą się na głębokości około 7 metrów pod ziemią. Są nieoświetlone, choć na ścianach mniej więcej co trzy metry umieszczone są uchwyty na pochodnie.

Główne drzwi prowadzące do krypty są wykonane z ciężkiego drewna grabowego, obitego płytami brązu, na których widnieje motyw jeleniej czaszki. Są zamknięte, ale przy pomocy posiadanych przez bohaterów kluczy dają się z łatwością otworzyć.

2. Główna krypta

W tej dużej komnacie znajdują się dwa szeregi kamiennych sarkofagów – wyraźnie bardzo starych – a ściany są pokryte małymi płytkami z brązu o boku około 50 cm. Za płytkami są nisze zawierające ciała martwych mnichów. W każdej ścianie jest około 30 takich płytek.

Nisze są tak małe, że mieści się w nich jedynie ciało – mają około 50cm szerokości i wysokości i mniej więcej 1,5 do 2 metrów długości. Podstarzały mniuch miałby duże problemy z przejściem przez taki otwór. BG powinni dość szybko się zorientować, że w tym miejscu ukrytych przejść raczej nie ma. Również sarkofagi nie zawierają niczego więcej poza ciałami martwych mnichów. BG powinni stwierdzić, że

w tym pomieszczeniu nie mają nic do szukania. Powinni również powstrzymać się przed zbyszczeszaniem miejsca ostatniego spoczynku mieszkańców klasztoru.

Mądrzy bohaterowie powinni sobie uzmysłwić, że sprawa obrony klasztoru jest jeszcze ważniejsza niż myślenie – tylko w tym pokoju jest ponad stu martwych mnichów, którzy w jednej chwili mogliby podwoić siły Kemmlera. Jeżeli BG marnotrawią tu zbyt wiele czasu, możesz ich pogonić uprzedzając wzmianką na temat Kemmlera zdobywającego tę komnatę w czasie, kiedy oni wciąż tu będą i ożywiającego leżących tu martwych. To powinno na nich wymusić nieco szybsze działanie. Jedyne wyjście z tej krypty prowadzi przez podwójne, również wykonane z drewna grabowego drzwi. Są one prawie identyczne z głównymi wrotami, są również zamknięte, ale i do nich bohaterowie mają klucz.

3a-d. Krypty boczne

W korytarzu widać trzy poczerniałe ze starości, niskie odzwia. Wszystkie są zamknięte, ale BG mają pasujące do nich klucze.

W każdej komnacie stoi starożytny, kamienny sarkofag. Napisy w języku klasycznym wskazują, że złożeni są w nich założyciele klasztoru La Maisontaal. Na ścianach wyrzeźbiono fałszywe okna, przez które widać wykonany w formie płaskorzeźby krajobraz dookoła klasztoru.

Jeżeli jeden lub kilku bohaterów wykona udany test **Int** w pomieszczeniu 3a (porywacz zwłok/hiena cmentarna +10), to zauważy, że komnata ta była otwierana nieco później od pozostałych, kurz na posadzce nie zaściela jej tak grubym dywanem jak w innych pomieszczeniach, a tam gdzie otwierają się drzwi widać na podłodze nieznaczną rysę.

Osoby posiadające umiejętność *tropienie* mogą wykonać test **I**_t, dzięki któremu będą mogły zauważyć ślady w kurzu prowadzące od drzwi wprost do ściany.

Jeżeli ślady te zostaną zauważone, BG uzyskają modyfikator +20 do testu **I** koniecznego do odnalezienia ukrytego przejścia oraz mogą powtarzać test aż do jego wykonania – *wiedzą*, że ukryte drzwi gdzieś tu są, sprawa sprowadza się po prostu do ich *odnalezienia*. Jeżeli BG nie zauważą śladów na podłodze, poszukiwania są prowadzone według normalnych zasad. Każda próba odnalezienia drzwi trwa pełną turę.

Ukryte drzwi są zamknięte (Wt 4, punkty uszkodzeń 8, jakość zamka 30); dziurka od klucza jest zamaskowana jako sęk w drzewie znajdującym się w wyrzeźbionym krajobrazie. Jeżeli BG posiadają klucz pokazany w nocce numer 2, to otworzą je z łatwością; w innym wypadku trzeba je bądź wyłamać, bądź też otworzyć wytrychem..

4. Krypta przecorów

W tej dużej komnacie jest 14 kamiennych sarkofagów. Pochowano w nich dotychczasowych przeorów klasztoru La Maisontaal. W najnowszym spoczywa oczywiście de Muscadet. Komnata jest przepięknie zdobiona wyrzeźbionymi scenami przedstawiającymi piękno przyrody i rozmaite dzikie miejsca. Nie ma tu nic ważnego.

Odnalezienie ukrytych drzwi

Jak już powiedzieliśmy, czas jest w tej chwili najważniejszy. Oddziały Liczmiistrza zbliżają się do La Maisontaal, a BG muszą odnaleźć ukryte laboratorium i odzyskać jego zawartość zanim klasztor zostanie zdobyty przez ożywieńców. Do śledzenia upływu czasu, użyj *Karty upływu czasu w krypcie* znajdującej się w *Dzienniku Przygody*. Karta dzieli tę część przygody na liczne wydarzenia, przy ich nazwach jest miejsce do zapisania oceny. Im wyższy jest ten wynik, tym bardziej skuteczni okazali się bohaterowie.

Jako pierwszą czynność umieszczono odnalezienie w pomieszczeniu 3a ukrytych drzwi. W zależności od tego, jak dużo czasu zajęło bohaterom ich znalezienie, oceń ich od 1 do 20. 20 punktów dostaną jeśli pójdą prosto do 3a i od razu znajdą tajne przejście. Im dłużej będą go szukać, tym mniej punktów uzyskają.

5. Wejście do ukrytych pomieszczeń

Jean-Louis i inni mnisi nie wiedzą nic o pomieszczeniach znajdujących się za tajnymi drzwiami. Znał je tylko de Muscadet, ale swej wiedzy nie przekazał nikomu. We wszystkich pomieszczeniach jest ciemno, wszystkie drzwi są pozamykane na klucz, a klucze posiadane przez BG ich nie otwierają. Jest tam mnóstwo kurzu i wilgoci, a całość sprawia bardzo ponure wrażenie.

BG poruszający się w tempie *ostrożnym* mogą wykonywać testy **I** wykrywające pułapki (+10 modyfikator w przypadku posiadania umiejętności *wykrywanie pułapek*). Pułapki nie mają na celu zlikwidowanie intruza, stary de Muscadet chciał jedynie udzielić mu lekcji, lecz jeśli BG są wyjątkowo niezgrabni lub głupi, to mogą popaść w tarapaty. Gorsza od zranień spowodowanych przez pułapki, jest spowodowana przez nie strata czasu.

6-7. Dół z węzłem

Jest to para pułapek prowadzących do pojedynczej jamy; René de Muscadet umieścił pułapki w tym miejscu, po to by schwycić, a nie zabić niepożądanych przybyszy. Jednak, o czym nikt nie wie, poprzez kanały przedostał się do jamy gigantyczny wąż, który ma tu teraz swe legowisko. Jama ma około trzech metrów głębokości i tyleż samo szerokości.

6. Pułapka łatwa do zauważenia

W przeciwieństwie do reszty korytarza, w tej części podłoga jest wykonana z drewna. Dokładne oględziny przyniosą rezultat w postaci odnalezienia wąskiej szczeliny znajdującej się pośrodku podłogi. Każdy nacisk (na przykład pchnięcie końcem kija) spowoduje lekkie zapadnięcie się podłogi. Wygląda to tak, jakby pod nią znajdował się jakiś dół. Dość łatwo jest przejść dookoła rogu korytarza bez wchodzenia na drewnianą część podłogi. Do zadziałania pułapki konieczny jest nacisk co najmniej 25 kilogramów.

7. Schody – pochylnia

Kiedy jeden bądź kilku bohaterów przejdzie co najmniej połowę długości schodów, cofną się one, a ich stopnie utworzą płaską, pochyłą powierzchnię. Każdy, kto wtedy na nich stał ześlizgnie się spiralną pochylnią w dół znajdujący się pod drewnianą podłogą w obszarze oznaczonym na mapce cyfrą 6.

Upadek pochylnią nie powinien spowodować wielkich obrażeń – bohaterowi wolno wykonać test **I** (*akrobatyka* +10), dzięki któremu uniknie straty 1 punktu **Zw** spowodowanego niezgrabnym upadkiem. Na utratę punktu nie ma wpływu ani **Wt**, ani pancerz. Ci z bohaterów, którzy spadną w dół są zmuszeni wykonać test **Zr**. Jeśli test będzie niedany, wszystkie trzymane w rękach przedmioty zostaną upuszczone na podłogę; upuszczona pochodnia zgaśnie przy rezultacie 6 na K6, a upuszczona latarnia przy rezultacie 4-6. Upuszczona latarnia się nie stłucze.

Wydostanie się z dołu nie powinno być specjalnie trudne, w jamie nie powinno skończyć więcej niż dwóch bohaterów i chociaż dzięki węzowi mogą przeżyć kilka trudnych chwil, przyjaciele powinni ich wydostać. Wyjście poprzez pochylnię będzie trudne i długotrwałe, ale z łatwością można otworzyć zapadniowe drzwi (podłogę) w części korytarza oznaczonej cyfrą 6, co pozwoli na łatwe wyciągnięcie uwięzionych osób.

Wąż nie jest specjalnie miły. Unosi się i głośno syczy, ale w tej chwili nie jest głodny (w podziemiach jest dużo szczurów, a teren wokół klasztoru obfituje w króliki), tak więc zaatakuje jedynie w samoobronie. Wąż jest dusicielą i nie jest jadowity. Może demonstracyjnie zaatakować pobliską osobę (atak o **S** 1). Gad próbuje odstraszyć BG i nie chce walczyć. Po kilku rundach ewentualnego starcia spróbuje się wysliznąć poprzez dziurę w ścianie (około 15 cm średnicy), tę samą, przez którą wydostaje się do kanałów.





Upływ czasu

Tu też, zgodnie z własnym odczuciem, oceń w skali od 1 do 20 szybkość poradzenia sobie z pułapką. 20 przydziel bohaterom, którzy zauważyli pułapkę, szybko ją zbadali i przeszli przez nią bez jej uruchomienia, natomiast 1 przydziel drużynie, której wszyscy członkowie skończyli na pochylni, walczący z wężem i następnie z dużymi trudnościami wydostali się z dołu.

8. Zakratowane drzwi

Na końcu korytarza znajdują się solidne dębowe drzwi obite żelazem. Przybita jest na nich pozieleniała ze starości i wilgoci tabliczka z brązu. Jeżeli zostanie oczyszczona, można na niej przeczytać napis "Nie wchodzić." Drzwi są zamknięte na klucz (ze względu na rdzę jakość zamka wynosi 50, **Wytrzymałość** 4, punkty uszkodzeń 6). Jeżeli się je otworzy, widać znajdujący się za nimi korytarz, który prowadzi prosto do głównego kanału.

9-10. Główny kanał

Z klasztoru do Vaswasser jest uchodzi szeroka (ponad pół metra średnicy) rura ściekowa. Zaopatrzone ją w służę, którą w razie konieczności można zamknąć. W punkcie zaznaczonym na mapie cyfrą 9 rura pękła i obecny stan podłogi lepiej sobie wyobrazić niż opisać. Smród jest obezwładniający. To właśnie przez tę dziurę do pomieszczenia 6-7 dostał się gigantyczny wąż. Numer 10 to małe (15 cm średnicy) pęknięcie w skale, którym wąż wchodzi i wychodzi.

Upływ czasu

Jest to ślepy zaułek i jeżeli BG tracą w nim zbyt dużo czasu, to naślij na nich rój szczurów. Oceń szybkość bohaterów na skali od 1 do 20 i zapisz to na *Karcie upływu czasu*; zignorowanie całego tego obszaru zasługuje na ocenę 20, a dokładne przeszukanie całego miejsca oznacza, że trzeba przydzielić 1 (oprócz tego, po dokładnym przeszukaniu tego miejsca **Ogd** bohaterów zmniejsza o trzy czwarte aż do chwili umycia się).

11. Ukryte drzwi

Te ukryte drzwi stanowią wejście do części podziemi, w której mieści się laboratorium. Można je wykryć w normalny sposób (drzwi mają **Wt** 4, 11 punktów uszkodzeń i jakość zamka wynoszącą 30).

Jeżeli BG odnajdą te drzwi natychmiast po przyjeździe w to miejsce, po czym zignorują pomieszczenia 6-10, wpisz 0 na *Karcie upływu czasu*; jeżeli najpierw dokładnie przeszukali pomieszczenia 6-10, oceń ich na 10 (dodatkowo do ocen uzyskanych w tamtych miejscach).

12. Drzwi wejściowe

Ukryte wrota otwierają się na krótki korytarz prowadzący do kolejnych drzwi, tym razem zbudowanych mniej solidnie (**Wt** 3, punkty uszkodzeń 6, jakość zamka 20). Drzwi są połączone z dzwonkiem ukrytym w pokoju przeora, o którego istnieniu Jean-Louis nie wie. Kiedy BG otworzą drzwi i uruchomią alarm, przeor śmiertelnie się przestraszy, jednak w końcu domyśli się, że dźwięk jest w jakiś sposób powiązany z działaniami drużyny.

13. Czujesz się scanny...

Komnata to zakurzony i od bardzo dawno nie używany przedpokój. Stoi w nim kilka starych foteli, mała półka na książki i stoliczek wykonany z różanego drzewa. Jediną ważną tu rzeczą są drzwi prowadzące do następnej komnaty. Przy nich wisi na gwoździu kilka kluczy, jeden z nich rzeczywiście pasuje do zamka (bez niego jakość zamka tych drzwi jest równa 30).

Na nieszczęście drzwi są zamknięte na dwa zamki, jeden widoczny i drugi ukryty. Ten widoczny jest fałszywy, obrócenie w nim klucza wyzwala gazową pułapkę; prawdziwy zamek można odnaleźć po podniesieniu klamki, która odsłoni dziurkę od klucza. Dokładne przeszukanie drzwi wykryje pułapkę po udanym teście **I** (*wykrywanie pułapek* +10).

Jeżeli pułapka zadziałała, każda osoba będąca w pomieszczeniu musi wykonać test **Wt** (*odporność na trucizny* +10); ci, którzy nie wykonali testu tracą przytomność na K6 tur. Czas ten nie może w żaden sposób ules skróceniu.

Upływ czasu

Za każdą turę, w której BG nie posunęli się do przodu ponieważ jeden z nich leży nieprzytomny, zapisz im na *Karcie upływu czasu* -10. Na przykład, jeśli bohater stracił przytomność na 4 tury, a reszta drużyny czeka aż ją odzyska, zapisz -40, lecz jeśli pozostali nie czekają na nieprzytomnego, nic nie zapisuj.

14. Pracownia

Umeblowanie tej komnaty stanowią ciężkie, drewniane półki, solidne krzesła i prosty, brudny dywan powyżerany przez jakieś kwasy. Szkło stojące na półkach jest zbyt stare i brudne by było do czegoś przydatne, a kilka książek leżących na stole zostało zniszczonych przez mole i myszy. Na północnej ścianie rośnie duży plasek pleśni – dokładnie przykrywający ukryte drzwi prowadzące do pomieszczenia 16. Pleśń ma kolor jasnoczerwony i jest całkowicie niegroźna.

15. Sypialnia

Drzwi tej komnaty nie są zamknięte. W pomieszczeniu jest tylko twarde, drewniane łóżko, mały stolik nocny z zawilgotnionym i prawie niemożliwym do odczytania tomikiem tileańskiej poezji, para nie mających żadnej wartości żelaznych świeczników i tym podobne przedmioty. Nie ma tu niczego wartościowego ani ciekawego.

16. Żelazny człowiek

Drzwi z pomieszczenia 14 są zamknięte (**Wt** 4, punkty uszkodzeń 8, jakość zamka 35).

Komnata jest pusta, jedynym przedmiotem jest coś, co wydaje się być posągami człowieka, w całości wykonanym z porzewiałego żelaza i mającym około 2 metrów

wysokości. Osoby mające umiejętność *wykrywanie magii* wyczują, że rzecz jest w jakiś sposób magiczna, chociaż nie ma żadnych widocznych sposobów jej uaktywnienia.

Jest to jeden z magicznych twórców de Muscadeta. Jeśli bohaterowie nie byli wcześniej w pomieszczeniu 18, nie będą za bardzo wiedzieli co to jest. W chwili obecnej Żelazny Człowiek jest jedynie częściowo sprawny, dlatego wykonuje jedynie następujące rozkazy: *Idź* i *Stop*, oraz dodatkowo instrukcje *Góra*, *Dół*, *Lewo*, *Prawo*. Pamiętaj, że do przejścia schodów konieczne są komendy *Góra* i *Dół*. Żelazny Człowiek porusza się w tempie *ostrożnym* (8 metrów na rundę) i może tylko chodzić – nie potrafi wspiąć się po pochylej powierzchni ani otworzyć drzwi.

Wydostanie Żelaznego Człowieka z krypty może być bardzo frustrujące, ale dla obrony La Maisontaal ma to zasadnicze znaczenie. Jeżeli do tej pory bohaterowie nie zbadali pomieszczeń 17-18, to poprzez wzbudzenie nadziei na odnalezienie instrukcji do maszyny odkrycie figury powinno ich do tego zachęcić.

17. Dół – pułapka

Drzwi prowadzące z pomieszczenia 14 nie są zamknięte na klucz i można je z łatwością otworzyć. Drzwi do komnaty oznaczonej na mapie numerem 18 są zamknięte (**Wytrzymałość** 8, punkty uszkodzeń 10 – są wykonane z żelaza pokrytego drewnem – jakość zamka 30).

Po trzech rundach od otworzenia drzwi z komnaty 14, cała podłoga pokoju 17 się zapada – każda znajdująca się wtedy w tym pomieszczeniu osoba spada w dół o głębokości 3 metrów. Jednocześnie osoba od pomieszczenia 14 zatrzasną się ze straszliwą siłą. Uderzą każdą osobę, która stoi w progu i spychają ją w jamę; stojąc w tych drzwiach nie można tego uniknąć. W następnej rundzie „podłoga” w pomieszczeniu 17 podnosi się, a drzwi prowadzące do 14 lekko się uchylają.

Jeśli więc bohaterowie nie zdążą otworzyć w ciągu 3 rund drzwi prowadzących do pomieszczenia 18, skończysz z kilkoma bohaterami uwięzionymi w zamkniętym dole i jednym czy dwoma pozostawionymi w komnacie 14, zastanawiającymi się właśnie co teraz mają zrobić. Mogą spróbować

zniszczyć fałszywą podłogę (**Wt** 6, punkty uszkodzeń 15 na metr kwadratowy), ale jest to czasochłonne, a poza tym oni również mogą wpaść w pułapkę.

Istnieje jednak bardzo eleganckie rozwiązanie. Mechanizm podnoszący podłogę jest uruchamiany poprzez zamknięcie drzwi do komnaty 14. Jeśli więc zapobiegnie się zamknięciu tych drzwi, poprzez, przykładowo, zablokowanie ich ciężkim drewnianym łóżkiem – i jeśli uruchomi się pułapkę po raz drugi przez położenie na podłodze ciężaru ważącego co najmniej 25 kilogramów na czas trzech rund (30 sekund), to jama pozostanie otwarta, co umożliwi wyciągnięcie uwięzionych w niej bohaterów. Przedostanie się do drzwi prowadzących do komnaty 18 będzie dość trudne, ale nie niemożliwe.

Jedyny prawdziwy problem pojawi się, jeżeli w pułapce skończą wszyscy bohaterowie. Żeby wydostać się z dołu, będą musieli przebić się w jakiś sposób poprzez ciężkie, drewniane kłapy (drewno pokryte warstwą cienkich kamiennych płytek, **Wytrzymałość** 6, punkty uszkodzeń 16 na metr kwadratowy).

Uptyw czasu

I znowu oceń wysiłki graczy w pomieszczeniach 15-17 w skali od 1 do 20, a wynik wpisz do *Karty upływu czasu*. Jeśli bohaterowie przeszli przez pomieszczenie 17 bez uruchomienia pułapki, oceń ich na 20, a jeżeli wszyscy skończyli w dole i musieli się z niego wydostać – oceń ich na 1.

18. Gabinet

W tym pomieszczeniu był kiedyś gabinet de Muscadeta. W pokoju stoi biurko, obrotowe krzesło wykonane z połączonych i wzmocnionych żelaznymi obęczami kości jakiegoś dużego stworza (bazyliuszka), duży, skórzany fotel i para pięknych arrasów, na których widnieją alchemiczne i magiczne symbole.

Pośrodku pokoju na stole stoi mała, czarna skrzynka. Jeżeli w czasie modłów w kaplicy bohaterowie zostali obdarzeni jej wizją, rozpoznają w kuferku obiekt swych poszukiwań. Osoby posiadające umiejętność *wykrywanie magii* zostaną prawie ogłuszone siłą jej magicznej emanacji.

STWORZENIE ŻELAZNEGO CZŁOWIEKA

W końcu, po zakończeniu badań wydaje mi się, że aby moja konstrukcja zaczęła działać, muszę zdobyć pewne skawęńskie urządzenie. W tej chwili moje dzieło potrafi jedynie chodzić i zatrzymywać się na rozkaz osoby noszącej pierścień; nie potrafi niczego ponad to. Sukces tak bliski, a jednocześnie tak daleki!

Moją ostatnią nadzieją jest Luigioni, chociaż na pewno każe sobie drogo zapłacić. Poza tym, co szczuroludzie mogą uczynić, by odzyskać taką świętość? Nie chcę nawet o tym myśleć. Ale ludzka magia nie jest w stanie tchnąć w mój twór życia – tylko przeklęty spateń może dostarczyć wystarczającej mocy. Jeden piorun z tej piekielnej skrzyni ożywi moje metalowe dziecko, a później znajdzie jakiś sposób zniszczenia skawęńskiego pudła i modlit się będę o przebaczenie.

Luigioni, tak jak obiecał, dostarczył pudła. Jest takie, jak sobie wyobrażałem, ale nie mogę go otworzyć! Przekleństwa i klątwy! Nie wiem co mam teraz zrobić. W jaki sposób szczuroludzie zamknęli tę rzecz? Być może potrzebna będzie wizyta u Gugelmina z Parravonu. Jak dotąd nic jeszcze nie odmówiło mu „wstępu”. Może odwiedzę też łapiduchów, bo coraz bardziej dokuczają mi bóle w piersiach – mówią, że Gunther Wernicke nie może już podróżować, a ja w moim obecnym stanie zdrowia nie mogę pojechać na jego farmę.

KEMMLER!

Znowu ten sen. Stwór jest gdzieś blisko, jestem tego pewien. Wzywa go dawno pogrzebane zło. To się nie może zdarzyć. Nigdy.

Mogę zaufać młodemu Jeanowi – Louisowi, zamilowanie do historii pomoże mu znaleźć parawan, by uciszyć plotki. Starożytny bandyta, o którym niedawno mówił, dostarczy znakomitego pretekstu do przeszukania pobliskich terenów, a w skarbcu klasztoru jest dość pieniędzy, by pokryć koszty wynajęcia badaczy. Och, gdybym tylko zdołał zakończyć tę sprawę piętnaście lat temu!

Trzeba szybko odnaleźć ten kurhan. Cokolwiek przyzywa do siebie Kemmler musi zostać zniszczone. Trzeba nakreślić plany działania na wypadek ewentualnej porażki. Kiedy Kemmler odnajdzie to coś, z pewnością tu przyjdzie... Na wszelki wypadek muszę tu ukryć jakieś pomocne przedmioty. Pierścień Żelaznego Człowieka i jeden, czy dwa inne drobniaczki.

Biurko zarzucone jest zakurzonymi papierami, ich przejrzenie przyniesie rezultat w postaci kilku kartek z notatami i małego, oprawnego w skóŝę notatnika. Najnowszy wpis jest przedstawiony w *notce numer 3*. Poza tym, na biurku leŝy mały klucz z brązu otwierający trzy zamknięte szuflady (*Wt 2*, punkty uszkodzeń 3, jakość zamka 10). A oto ich zawartość:

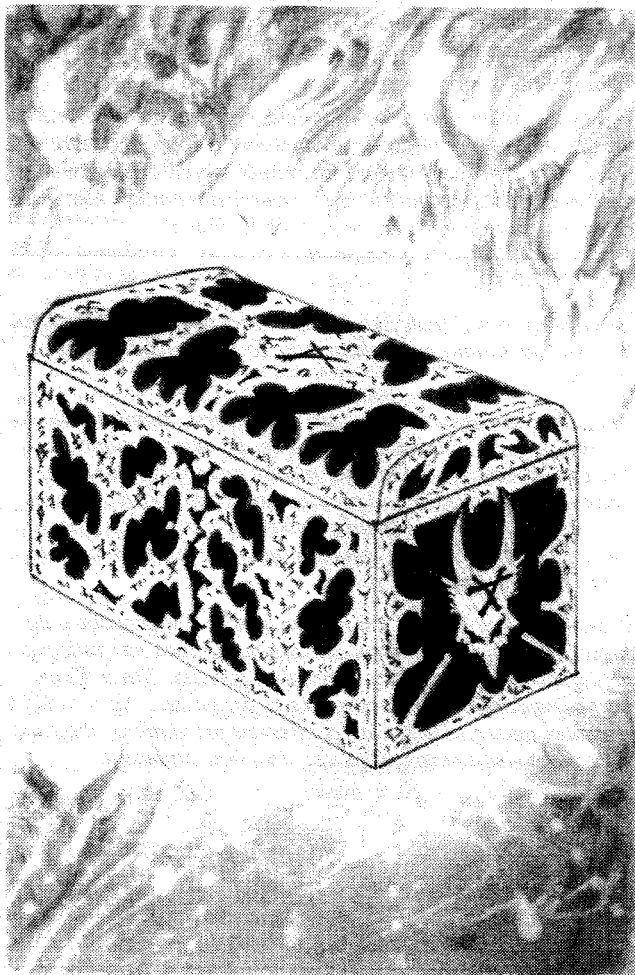
Szuflada górna: mała, gliniana buteleczka zawierająca płyn o bardzo ostrym smaku i niewielka, aksamitna sakiewka z 4 małymi, niebieskimi kamieniami (akwamaryny, kaŝdy wart 15 ZK).

Szuflada środkowa: zakorkowana szklana fiolka zawierająca żółtozielony, opalizujący płyn – magiczny *eliksir uzdrowienia*: 2 dawki, kaŝda przywraca 2K6 straconych punktów **Źywotności**.

Szuflada dolna: zwinięta prosta ciemnoniebieska szata (magiczna *szata wytrzymałości* **Wytrzymałość +1**). Na końcu tej szuflady jest schowek (by go odnaleźć trzeba przeszukać szufladę), wewnątrz którego jest szkatułka zawierająca dwa pierścienie.

W pierwszym jest osadzony niezwykley *klejnot czar*u pozwalający czarodziejowi na rzucenie kosztem tylko 1 punktu magicznego za czar trzy razy dziennie *Leczenia lekkich zranień* i *Aury oporu*. Przy uŝyciu tego pierścienia, czary te działają zawsze.

Drugi pierścień jest bardzo prosty, wykonany został z czarnego ŝelaza. Jest to pierścień, o którym de Muscadeta pisze w notatniku, ŝe umoŝliwia kontrolowanie Źelaznego Człowieka znajdujacego się w pomieszczeniu 16. Źeby wydać rozkazy magicznemu posagowi trzeba go nałożyć.



Arca Chaotis

Skrzynia jest niczym innym jak osławioną *Arką Chaotis*, potężnym skavenŝskim przedmiotem magicznym. Po przeczytaniu *notki numer 3* bohater – Uczony moŝe wykonać test **Int** (czarodzieje mają do niego modyfikator +10). Udany rezultat umoŝliwia przypomnienie sobie miejscowych pogłosk o tym legendarnym i potężnym artefakcie.

Mówi się, ŝe *Arca Chaotis* pojawiła się w tym samym dniu w miejscach na przeciwnych krańcach ŝwiata (tak naprawdę, to skaveny mają po prostu więcej tych urzędzeń, ale nie mów o tym graczom – niech pozostaną w podziwieniu dla *Arki*) oraz, iŝ w rękach skavenów jest to potężna broń. BG mogą się zastanawiać co taka rzecz robi w krypcie klasztoru poświęconego Taalowi, ale przeczytanie notatnika powinno rozwiać ich wątpliwości.

Skrzynia jest zbudowana z czarnego drewna, ma ŝelazne i srebrne okucia. Widnieją na niej rozmaite dziwne znaki i runy, w tym symbol Rogatego Szczura – złego boga skavenów. Skrzynia ma następujące wymiary: 50cm x 40cm x 25cm. Jest dość ciężka i do jej niesienia potrzeba dwóch bohaterów – po jednym z kaŝdego końca.

W tej chwili bohaterowie nie mogą jej otworzyć. Skrzynia jest zaopatrzona w zamek, ale wytrychem nie można go otworzyć, jedyny klucz zdolny do jej otwarcia to klucz ze spaczenia. Kaŝda próba siłowego otwarcia kufra wyzwała mały łuk elektryczny przeskakujący z metalowych ozdób do próbujacego siłowych rozwiązań bohatera. Za pierwszym razem odbiera on 1 punkt **Źywotności** (nie działa ŝadna ochrona, czy to magiczna, czy zwykła). Za drugim razem tracone są 2 punkty **Źw**, a za trzecim i kaŝdym następnym 4 punkty **Źw**. Bohaterowie powinni się wkrótce zorientować, ŝe skrzynkę należy wynieść z podziemi, a nie zabawić się nią na miejscu.

Dokładny opis *Arki Chaotis* znajduje się w na końcu książki.

Upływ czasu

Przeszukanie tego pomieszczenia nie powinno trwać zbyt długo, więc oceń druŝynę na skali od 1 do 5 i rezultat zapisz na *Karcie upływu czasu*.

Ku powierzchni

Miejmy nadzieję, ŝe bohaterowie znaleźli w krypcie wszystko, czego szukali. Teraz powinni wrócić na powierzchnię, a ty musisz posiedzieć trochę nad papierami.

Po pierwsze, oblicz sumę wyników na *Karcie upływu czasu*. Następnie wpisz wynik ogólny na *Kartę uczestników walki w La Maisontaal*, którą znajdziesz na końcu książki. Posługuj się nią w podobny sposób co *Kartą uczestników walki we Frugelhofen*, dlatego z jej wypełnieniem nie powinienes mieć ŝadnych trudności.

To, czy bohaterowie byli odważni czy tchóŝrliwi i na ile byli skuteczni w przekonywaniu bohaterów niezaleŝnych do pozostania i walki w obronie klasztoru będzie teraz miało olbrzymie znaczenie.



ŚMIERĆ ICH NIE WEŹMIE

W czasie, gdy bohaterowie badali kryptę w poszukiwaniu magicznych skarbów de Muscadeta, armia ożywieńców coraz bardziej zbliżała się do klasztoru. Nadszedł czas końcowej bitwy. Jest to walka bez pardonu – Życie przeciwko Śmierci!



POWRÓT Z KRYPTY

Jak można się domyślić, na powierzchni czas nie zatrzymał się z chwilą zejścia bohaterów do podziemi. Zanim rozpocznie się bitwa, musimy wiedzieć kilka rzeczy:

Upływ czasu

Kiedy bohaterowie wyjdą z krypty, powinni mieć całkowicie wypełnioną *Kartę upływu czasu w krypcie* i obliczony końcowy wynik tej części przygody. Jeżeli przed zejściem w podziemia bohaterowie zostali pobłogosławieni

otrzymaniem od Taala dodatkowego czasu, do ostatecznego wyniku dodaj +20.

Zależnie od tego, jak długo bohaterowie byli w podziemiach, sytuację na powierzchni można zaliczyć do jednej z trzech kategorii. Rozpocznij bitwę w części odpowiadającej wynikowi twych graczy.

Upływ czasu w krypcie

Wynik
0 lub mniej
1 – 50
51 i więcej

Rozpoczęcie od części tekstu zatytułowanej:

Natarcie!
Zasadzka!
Otoczeni!

Otoczeni!

Po tym, jak bohaterowie wyjdą na zewnątrz krypty, czeka tam na nich mała grupka mnichów. Pośpiesznie przeprowadzają bohaterów przez dziedziniec do głównego budynku. Niebo jest bardzo zachmurzone, a od czasu zejścia w podziemia temperatura spadła o jakieś dziesięć stopni. Zauważono już ożywieńców – na razie są poza zasięgiem strzału z kuszy, ale wciąż się zbliżają. Ze wszystkich stron do klasztoru podchodzą grupki szkieletów. Bohaterowie zostają pośpiesznie zaprowadzeni do Jeana – Louisa – przejdź do części zatytułowanej *Narada wojenna*.

Zasadzka!

Po tym, jak bohaterowie wyjdą na zewnątrz krypty, czeka tam na nich mała grupka młodych mnichów. Meldują, że zauważono już ożywieńców i że bohaterowie powinni natychmiast przedostać się do głównego budynku. Chmury się



DAVID ANDREWS 85

niebo, a od gór zaczyna wiać zimny wiatr. Z ziemi unosi się gęsta mgła, klasztor niknie w jej kłębach – z miejsca, w którym stoją bohaterowie prawie nie można dostrzec głównego budynku.

Poganiani przez mnichów bohaterowie przebiegają dziedziniec. Nagle słyszą gwałtowny wrzask, a po nim jakieś grzechoty i szuranie. Z mgły wybiega grupka szkieletów, odcinając bohaterów od budynku klasztoru – pozostaje tylko walka.

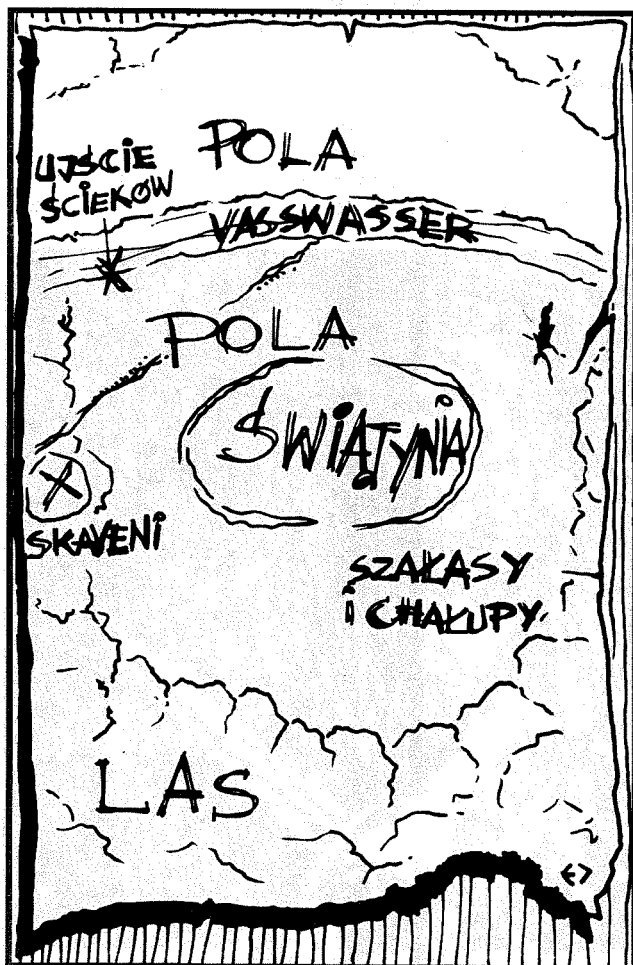
Wraz z bohaterami walczy sześciu mnichów. Ilość szkieletów uzależniona jest od tego, na ile bohaterowie byli jak dotąd odważni. To po prostu dziejowa sprawiedliwość w małym wydaniu; drużyna, która w przeszłości była dosyć odważna, będzie w stanie odgonić szkielety niczym stado much, natomiast banda podłych tchórzów zostanie teraz zmuszona do walki o życie!

Poniższa tabelka wskazuje uzależnioną od obecnego Wskaźnika Bohaterstwa ilość pojawiających się szkieletów:

Wskaźnik Bohaterstwa BG	Ożywienicy napastnicy
8 lub mniej	Didier Costeau i 1K6+6 szkielety
9-12	6+K4 szkielety
13-15	4+K4 szkielety
16-19	2+K4 szkielety
20 i więcej	1+K3 szkielety

Zwróć uwagę, że w tej chwili bohaterowie nie są w stanie użyć ani *Arca Chaotis*, ani Żelaznego Człowieka.

Być może dojdiesz do wniosku, iż w tej potyczce pomocne będzie użycie figurek bohaterów, dzięki którym łatwiejsze stanie się określenie miejsca, w którym stoją. Jeżeli wśród szkieletów nie ma Cousteau, (który chce przedostać się do bohaterów) to pozostałe atakują najbliższą żywą istotę.



Bohaterowie, którzy próbują uniknąć walki (na przykład uciekając), mogą wydostać się z niebezpieczeństwa wykonując udany test **Inteligencji** (*uniki* +10, *ucieczka* +10, każdy bohater próbujący pomóc w ucieczce +10). Ponieważ wkrótce wszelkie wrażenia z tej bijatyki i tak ulegną zatarciu podczas nadchodzącej bitwy, nie musimy w niej oceniać odwagi bohaterów – tylko od ciebie zależy czy powiesz o tym graczom...

Jeżeli w czasie tej walki bohaterowie będą mieć kłopoty, możesz pozwolić im wezwać pomoc – ale zarówno wieśniacy, jak i mnisi są w tej chwili zajęci stawianiem czoła ożywiencom wspinającym się na kamienny mur otaczający klasztor! W każdej rundzie, w której bohater woła o pomoc, rzuć K6: przy rezultacie 4-6 pojawi się jakiś sojusznik: będzie to albo jeden lub dwóch młodych mnichów, albo jeden, dwóch wieśniaków (równe szanse). Dzięki zwykłej przewadze liczebnej bohaterowie powinni bez większych kłopotów poradzić sobie z atakiem. Po pokonaniu szkieletów, bohaterowie bez żadnych problemów dostaną się do głównego budynku klasztoru. Kiedy wejdą do środka zostaną pośpiesznie doprowadzeni do pokoju Jeana-Louisa. Przejdź do części zatytułowanej *Narada wojenna*.

Natarcieli

Ożywienicy w kilku miejscach zdołali przedrzeć się przez mur i na dziedzińcu klasztoru toczą się w tej chwili zacięte pojedynki pomiędzy szkieletami i obrońcami klasztoru. Podpalono część zgromadzonego chrusu, ale pomimo tego ożywienicy przedostają się na klasztorny dziedziniec.

Zła widoczność uniemożliwia określenie liczby walczących i stwierdzenie, która ze stron wygrywa, ale wydaje się, iż walki toczą się na całym podwórzu. Mnisi poganają bohaterów w kierunku najbliższych drzwi do klasztoru, ale jak się okazuje, są tam szkielety, które bezzwłocznie rzucają się do ataku.

Wielkość oddziału szkieletów, atakującego przebijających się z krypty poszukiwaczy przygód uzależniona jest od dotychczasowej odwagi bohaterów; jest to nagroda za męstwo, którym się wykazali (lub jego brak). Liczbę szkieletów określ przy pomocy poniższej tabeli:

Wskaźnik bohaterstwa BG	Ożywienicy napastnicy
13 lub mniej	Didier Cousteau + 3K4 szkielety
14 i więcej	Didier Cousteau + 2K4 szkielety

Bohaterowie przy pomocy mnichów muszą przebić się do drzwi. W każdej rundzie walki rzuć K6: przy rezultacie 5-6 obrońcy znajdujący się wewnątrz budynku przeprowadzą desperacką wycieczkę – K3 obrońców zaatakuje szkielety od strony wejścia do budynku. Są to mnisi lub wieśniacy, szanse na to są równe.

Do drzwi powinno dostać się przynajmniej kilku żywych bohaterów, stamtąd zostaną wciągnięci do stosunkowo bezpiecznego wnętrza, po czym jakiś mnich zaprowadzi ich do pokoju Jeana-Louisa – przejdź do części zatytułowanej *Narada wojenna*.

NARADA WOJENNA

Bohaterowie powinni przynieść z krypty trzy rzeczy: Żelaznego Człowieka, Żelazny Pierścień umożliwiający wydawanie rozkazów Żelaznemu Człowiekowi i *Arkę Chaotis*. Inne dobra są również wartościowe, ale nie są niezbędne.

W tej części przygody założono, że bohaterowie odzyskali *Arka Chaotis*, która jest najważniejszym przedmiotem, jaki znajdował się w krypcie. Jeżeli bohaterowie jej nie odnaleźli, przejdź do podrozdziału zatytułowanego *Ostateczna bitwa*.

Połowanie na skaveny

Jean-Louis szybko przegląda dziennik de Muscadeta i w podnieceniu wskazuje palcem stronę, na której jest zapisana wzmianka o „szczuroludziach”. Następnie wskazuje na pudełko i mówi podniecony,

-Arca Chaos! De Muscadet raz o niej mówił – to rzadka i niebezpieczna rzecz. Tak naprawdę nigdy nie wierzyłem w jej istnienie – nie miałem pojęcia...

Kontynuuje przeglądanie notatnika, tym samym dając bohaterom szansę na przypomnienie sobie Rasskabaka i jego skavenów (rzecz jasna, o ile nie zrobili tego wcześniej). Czy ich obecność w jakiś sposób może być związana z *Arką Chaos*?

Jeżeli BG już wcześniej wspomnieli przeorowi o skavenach, Jean-Louis powie: *- De Muscadet pisze tu o szczuroludziach. idę o zakład, że ci, których spotkaliście, zostali wysłani w celu odzyskania Arki – dla nich to rzecz święta. Tak, jak byśmy nie mieli dość kłopotów z żywiołami...*

W tej chwili, o ile bitwa się jeszcze nie rozpoczęła, do komnaty wpada jeden z młodszych mnichów. Mówi do Jeana-Louisa, iż rozpoczął się atak żywiołców.

Przeor mówi: *- Mamy mało czasu, a wciąż wiele rzeczy do zrobienia. Według tych notatek, de Muscadet nigdy nie zdołał użyć mocy spaczenia zamkniętego w tym pudle, a jest to jedyny sposób na zaktywowanie Żelaznego Człowieka, poza tym, Arca ma jeszcze inne, być może przydatne dla nas moce. Ale nie mamy pojęcia, w jaki sposób trzeba ją uruchomić.*

Przerywa na kilka chwil.

- Ci skaveni, o których mówiliście byli widziani mniej niż godzinę temu, zanim powstała ta przeklęta mgła. Wyglądało na to, że nic nie wiedzieli o żywiołcach – wycofali się na zachód, kiedy tylko je zauważyli. Nie wiem, czy czas ich pojawienia się jest sprawką Chaosu, czy oddziaływaniem Taala zwierzęcą część ich umysłu. Są jednak naszą jedyną szansą. Musieli tu przyjść, by odzyskać skrzynię – miejmy nadzieję,

że któryś z nich wie jak się jej używa. Najwidoczniej Jean-Louis podjął już jakąś decyzję. Szybko podchodzi do biurka, sięga po pióro i kawałek pergaminu i w pośpiechu rysuje mapkę. Daj graczom notkę numer 4.

Przeor mówi: *- Szli w tym kierunku. Jeżeli jest jakiś grzech w układaniu się z Chaosem, i przez to uratować klasztor, to biorę go w całości na siebie. Chcą skrzyni, która jest w naszym posiadaniu, natomiast my potrzebujemy jej mocy; mam nadzieję, że wiedzą jak jej używać. Odnajdźcie i sprowadźcie ich do nas.*

Teraz tylko chwilę...

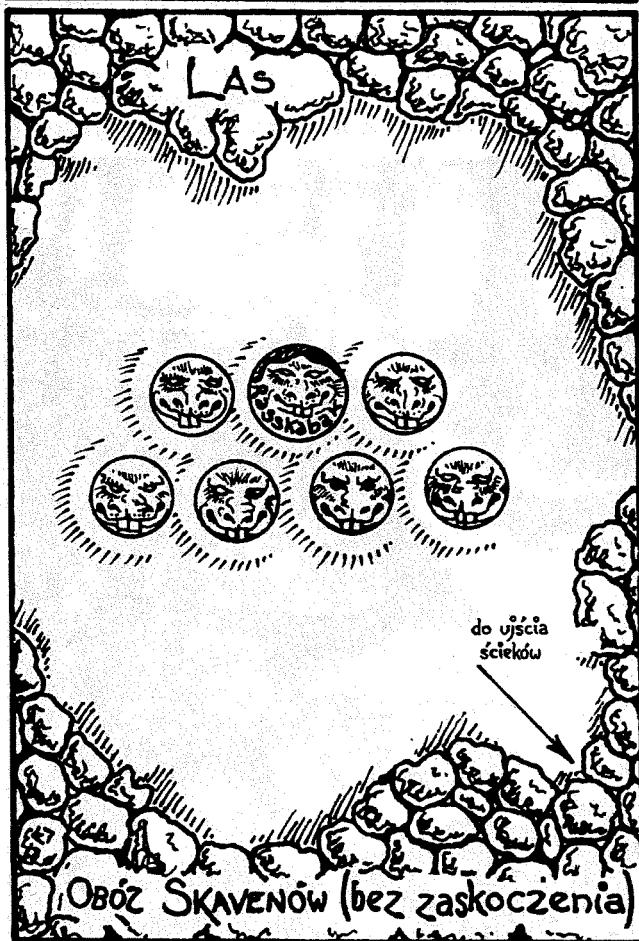
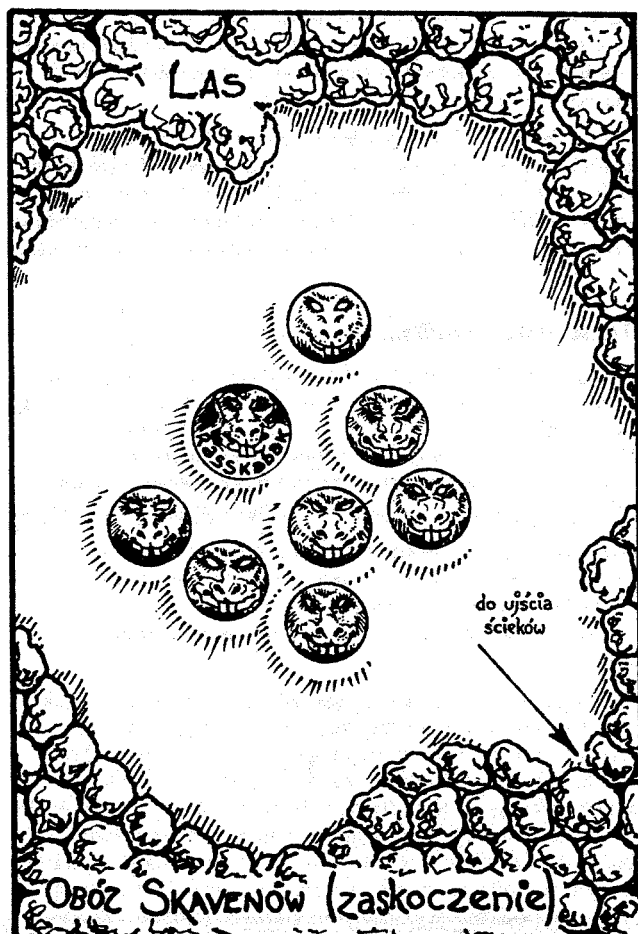
Całkiem możliwe, że propozycja wywalczenia sobie drogi przez armię żywiołców, a następnie układania się z grupą skavenów ostatecznie wyczerpie cierpliwość bohaterów. Mają przecież za sobą kilka naprawdę ciężkich dni. Przypadały im w udziale same ciężkie i nieprzyjemne zadania – czy chociaż raz Jean-Louis nie mógłby posłać kogoś innego?

Poza tym, równie dobrze mogą argumentować, że kiedy żywiołcy – dosłownie – stukają do drzwi, jest już zbyt późno na wysyłanie w nadaremny pościg wartościowych obrońców. Lepiej nie osłabiać sił i zaufać szczęściu oraz łasce bogów.

Oba argumenty są całkiem logiczne i jeśli bohaterowie jak dotąd spisywali się dobrze, być może zdołają utrzymać klasztor nawet bez pomocy magicznych zabawek de Muscadeta. Jeżeli zamierzasz pozwolić na taki rozwój akcji, to w porządku, gdyż jeśli dla bohaterów w pewnym momencie rzeczy zaczną wyglądać tragicznie, zawsze możesz wprowadzić do bitwy skavenów. Będą mieli nadzieję na odzyskanie Arki po osłabieniu się obu walczących stron i spróbują ją odzyskać podczas nagłego, komandoskiego ataku. Zaryzykują wszystko, byle tylko Arka nie wpadła w ręce Kemmlera.

Jednak z drugiej strony będzie to pewna strata. Oto mamy pięknie przygotowaną grupkę skavenów – prawdopodobnie jedyną dla bohaterów graczy możliwość obserwowania ich z bliska i w (mniej lub bardziej) przyjaznych warunkach.





Mamy też te dwa potężne i ciekawe przedmioty magiczne – czy bohaterowie, prowadzeni przez graczy nie zechcą ujrzeć jak działają?

Decyzja na temat tego, co ma się dzieć zależy wyłącznie od ciebie, jako, że ty jesteś MG. Grając rolę Jeana-Louisa powinieneś przekonać bohaterów, by ci odszukali szczuro-ludzi. Jeżeli ich obiekcje są związane jedynie z samobójczym atakiem na ożywieńców, Jean-Louis wspomni po prostu o kanałach (**Jedynie wyjście** poniżej). Jean-Louis, który nabrał respektu dla magicznych umiejętności de Muscadeta, jest przekonany, iż bez pomocy dwóch magicznych broni nie zdoła ocalić klasztoru. Być może jego desperackie próby rozwieją żywione przez bohaterów wątpliwości. Jednak jeżeli bohaterowie kategorycznie odmówią, to trudno.

Jedynie wyjście

Zakładając, że BG zgodzili się odszukać skavenów, lub, że jedynie ich wątpliwości dotyczą niemożności wywalczenia sobie drogi przez tłum ożywieńców, Jean-Louis powie im o kanałach.

– Droga nie jest może najprzyjemniejsza, ale wylot kanału jest w pobliżu Wasvasser – powinniście wyjść daleko za oddziałami ożywieńców. Na nieszczęście kanał ma tylko jakieś pół metra szerokości, inaczej rozważyłbym możliwość ewakuacji chorych i rannych tą drogą.

Jeżeli bohaterowie byli w podziemiach w **pomieszczeniu 9**, wiedzą już o pęknięciu rury kanału i o tym, że mogą się do niego dostać właśnie tamtędy. W tej chwili dziedziniec jest jednak pełen ożywieńców i przeor zasugeruje raczej mało elegancki sposób wejścia do kanałów, a mianowicie przez klasztorne latryny mieszczące się w jednym z pomieszczeń budynku.

Kiedy bohaterowie przygotowują się do wyjścia, Jean-Louis serdecznie ściska ich dłonie.

– Powodzenia – mówi – w was cała nadzieja. I wiem – dodaje gładko – że wróćcie do nas. Nie pozwolicie umrzeć tym niewinnym, biednym wieśniakom. Żaden człowiek nie chciałby mieć na sumieniu takiej zdrady i tchórzostwa.

Jeżeli BG są już znacznie osłabieni, możesz pozwolić na to, by towarzyszył im jeden czy dwóch bohaterów niezależnych. Najlepiej, gdyby byłby to jeden z *doskonałych wojowników*. Jeżeli bohaterowie zapytają o mnicha, który zobaczył skavenów, (mądre pytanie) to właśnie on – młody Viktor Gruber – może towarzyszyć bohaterom. Po przygotowaniu się, BG zostają następnie zabrani do latryn, gdzie mnisi otwierają kłapę i usuwają żelazną płytę zakrywającą wlot do mniej więcej półmetrowej szerokości kanału.

– Przemylem kanał na ile mogłem – wyjaśnia przeor – i wydałem rozkaz, by nikt nie korzystał z tego pomieszczenia, aż do waszego powrotu. Powodzenia.

Odnalezienie skavenów

Nie musisz opisywać graczom podróży ich bohaterów, przyjmijmy po prostu, że kończy się ona bez żadnych niespodzianek wyjściem z kanałów. Raczej nie nasyłaj na nich węża z krypty – i tak mają dużo roboty... No, chyba, że jesteś dziś w szczególnie krwawym nastroju.

Oczywiście, jeśli któryś z bohaterów cierpi na klaustrofobię, możesz wtedy pozwolić sobie na chwilkę sadyzmu – chociaż taka osoba przed wejściem do kanału i tak musi wykonać test **Op**.

Zgodnie z tym, co narysował Jean-Louis, kanał uchodzi do Vasvasser tuż przy lesie otaczającym polanę, na której stoi klasztor. Każdy wychodzący z kanału ma do połowy

zmniejszoną **Ogd** (oczywiście, dla skavenów nie robi to żadnej różnicy!), ale szybkie przepłukanie się w wodzie powyżej wylotu kanału zredukuję ten modyfikator do -25.

Cała trudność polega obecnie na odnalezieniu skavenów i podejściu ich tak, by tego nie zauważyli. Szczuroludzie są bardzo zdenerwowani, jest ich mało i znajdują się na terytorium wroga, poza tym istnieje jeszcze niebezpieczeństwo ze strony ożywieńców, dlatego jeśli coś ich przestraszy, spróbują się wycofać.

Odnalezienie skavenów wymagać będzie użycia umiejętności związanych z odnajdywaniem tropów i słuchaniem. Szczuroludzie obozują jakieś 100 metrów od wejścia do kanału cicho rozmawiają między sobą. Znaleźli już wylot kanału i rozważają właśnie możliwość wślizgnięcia się do klasztoru w czasie, kiedy ludzie zajęci są walką z ożywieńcami. W pobliżu rury wyraźnie widać ich ślady (+10 do zauważenia i śledzenia tego tropu przez jakieś trzydzieści metrów). Ślady prowadzą prosto do miejsca, w którym w tej chwili są skaveny; jeśli bohaterowie stracą trop, nadal powinni być w stanie odnaleźć skavenów.

Podejście do Rasskabaka i jego wojowników wymaga użycia umiejętności takich jak: *cichy ruch na wsi* i *ukrywanie się na wsi*. Ponieważ Szary Prorok nie spodziewa się nikogo w tych zaroślach, nie wystawił straży; sądzi, iż wszyscy walczą w bitwie o klasztor. Na skutek swej nieostrożności skaveny mają -10 modyfikator do wszystkich testów wykrywających nadejście bohaterów.

Zaskoczenie skavenów

Jeżeli BG zdołali zaskoczyć szczuroludzie, mają wtedy jedną tak zwaną „wolną” rundę. Mogą wyrzucić z broni miotającej (choćby znacznie lepiej będzie sprawić groźne wrażenie), mówić, lub zrobić cokolwiek innego. Rysunek pokazuje rozstawienie skavenów.

Skaveni nie zaskoczeni

Jeżeli skaveni zobaczą bądź usłyszą BG, zbiją się w gromadkę, wyciągną broń i przygotowują do zbrojnego odwrotu w las. Rasskabak, ze względu na to, iż jest konieczny do wykonania misji skavenów, będzie po drugiej stronie ich grupy i nie będzie można z nim walczyć. Słyszcząc nadejście bohaterów przygotował sobie czar *Ognista kula*, który jest w tej chwili gotowy do rzucenia w razie jakichś wrogich ruchów ze strony bohaterów.



Rozmowa ze skavenami

Jeżeli bohaterowie tego chcą, mogą zaatakować skavenów, chociaż zostali przecież wysłani specjalnie po to, by się z nimi dogadać. Każda walka rozgrywana jest według normalnych zasad. W tym rozdziale zakładamy jednak, że BG próbują się z nimi porozumieć.

Powinieneś to spotkanie odegrać w pełni, pozwalając graczom na wypowiedzenie wszelkich, przychodzących im do głowy argumentów. Oczywiście przywódcą skavenów jest

Rasskabak, który ma ozdobny miecz, a na jego szyi wisi mały kawałek słabo świecącego, zielonego kamienia. Jako jedyny ze skavenów rozmawia z bohaterami.

Oto kilka przykładowych argumentów wysuwanych przez bohaterów i typowe odpowiedzi Rasskabaka.

Nie chcemy z wami walczyć. Chcemy pogadać.

– *Nieruszać się. Łukidół, nieruszać się. Mówić-mówić.* (Nie podchodźcie bliżej, odłóżcie broń strzelecką i nie ruszajcie się. Słucham.)

Wiemy, że szukacie Arca Chaotis. Wiemy gdzie jest.

– *Dużydom. Wiemto.*

Możemy ci pomóc w odzyskaniu Arki, ale w zamian chcemy pewnej przysługi.

– *Czegochcieć?*

Chcemy, żebyś użył mocy Arki przeciwko ożywieńcom, żebyś pomógł uratować klasztor. Wtedy ją zabierzecie i odejdziecie w pokój.

(długa cisza) – *Zabićkości, wziąćpudło, iśćdom?*

Tak jest.

– *Pocoufać człowiekmowa? Myzabić martwi, wy zabićskaven. Czemu nie?*

Obiecujemy, że tego nie zrobimy.

– *Słowasłowa, pocoufać?*

Przemyśl to. Będziecie mieć skrzynkę, więc jeśli was zaatakujemy, będziecie wystarczająco silni, by nas zabić.

Rasskabak rozmawia se swymi wojownikami w szybkim Queekishu, streszczając dotychczasowe negocjacje. Przez kilka chwil skaveny rozmawiają między sobą. Ich przywódca wiezry bohaterom, kiedy mówią, że nie wiedzą jak używać Arca Chaotis, a bardziej wierzy niż nie, że potrzebują broni do zwalczania ożywieńców. Ale układ z ludźmi nie mieści się mu w głowie. Wciąż wypatruje kłamstw i podstępów.

– *Myiść, dostaćpudło, zabićkości, zabićwas. Cowtedy?*

Dobra myśl. Jeśli chcecie walki, to powinno być jeszcze dość ludzi, by dać wam odpór. Znacznie lepiej będzie jeśli weźmiecie skrzynkę i wróćcie do domu.

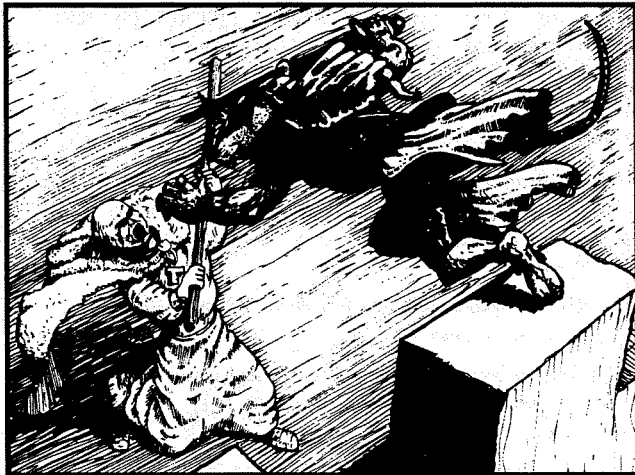
Rasskabak próbuje wybadać siłę i słabości ludzi. Musi wiedzieć, czy on i jego podwładni dostaną się do klasztoru i wyjdą z niego z Arką, nawet jeśli ludzie zdecydowaliby się na ich zaatakować. bohaterowie graczy powinni unikać wskazywania własnych słabości – może to jedynie zachęcić Rasskabaka do spalenia klasztoru i zagarnięcia Arki. Najlepiej mówić, że jeśli dojdzie do walki, to obie strony wybiją się wzajemnie.

– *Myczekać, kościzabić, myiść wziąćpudło. Cowtedy?*

Ożywieńcami dowodzi czarodziej. Bardzo potężny czarodziej. Jeżeli klasztor padnie, nekromanta zdobędzie pudło. Czy chcecie tego?

W ten sposób powinno się najłatwiej przekonać Rasskabaka, że czasowy sojusz jest użyteczny. Widział ożywieńców i przypuszcza, że ich przywódca jest potężnym magiem, i jeśli Arka wpadnie w jego ręce, skaveni prawdopodobnie nigdy już jej nie odzyskają. Pytania Rasskabaka miały na celu częściowo na celu dowiedzenie się, czy BG przewidzieli tę możliwość, a częściowo miały na celu sprawdzenie wiedzy bohaterów na temat ożywieńców. Sam fakt, że wspominał o takiej możliwości wskazuje na to, że nie zamierza tak zrobić.

Kiedy wszyscy powiedzieli już to, co mieli do powiedzenia, wykonaj tajny test **Ogd** dla bohatera, który mówił najwięcej. Wynik zmodyfikuj o +/- 30 zgodnie z twoimi odczuciami co



do jakości argumentów i ogólnego wrażenia jakie bohaterowie wywarli na szczuroludziach. Do otrzymanego wyniku dodaj następujące modyfikatory:

- +10 jeśli w czasie przygody bohaterowie nigdy nie zachowali się agresywnie w stosunku do skavenów.
- 5 jeśli bohaterowie gracz kiedyś walczyli ze skavenami.
- +10 jeśli bohater użył czaru *Dar języków* i mówił w Queekish.
- +15 jeśli bohater mówił w Queekish (mało prawdopodobne, ale nigdy nic nie wiadomo).

To co się następnie wydarzy jest uzależnione od rezultatu testu **Ogd**. Wynik sprawdź w poniższej tabeli, a następnie przejdź do odpowiedniego podrozdziału:

Wynik testu	Przejdź do:
Sukces	Umowa
Porażka o 1-30	Brak umowy
Porażka o więcej niż 31	Atak!

Atak!

Bohaterowie, prowadzeni przez graczy wywarli na Rasskabaku raczej kiepskie wrażenie i nie ma on ochoty na układ. Jeśli by ich usunął, mógłby wtedy wprowadzić w życie swój plan wśliznięcia się do klasztoru i wyniesienia Arki w trwającym zamęcie bitwy.

Szary Prorok przez kilka chwil skrzeczy coś do swoich wojowników, po czym tuż za bohaterami rozlega się ogłuszający wrzask. Jest to efekt rzuconego przez Rasskabaka czaru *Dźwięki*. Ma on na celu wprowadzenie zmieszania pośród bohaterów i umożliwienie skavenom skutecznego ataku. Wszystkie osoby po stronie bohaterów, chcące uniknąć *zaskoczenia* przez ten atak, muszą wykonać test **Inteligencji**. Ci którym test się nie powiedzie, w ciągu pierwszej rundy mogą jedynie parować i unikać ciosów. W międzyczasie, Rasskabak biegnie w kierunku wylotu kanału, rzucając za siebie *Ognistą kulę* mającą na celu zapobieżenie ewentualnemu pościgowi.

Skaven zamierza zaskoczyć Bohaterów, by zdołać się przez nich przedrzeć, a następnie pobiec do kanału i klasztoru. Wojownicy będą zaciebie walczyć, ale też pamiętają, że chcą się jedynie przebić przez zagrządzających drogę ludzi – wciąż mają misję do wykonania i nie szukają bohaterskiej śmierci.

Po trzech rundach walki, skaveny, które jeszcze walczą odbiegają w kierunku wejścia do kanału. Ze względu na swą przewagę szybkości powinni do niego dobiec przed bohaterami, a poza tym dwóch wojowników pozostaje z tyłu, by opóźnić przeciwników i zyskać trochę czasu dla swych towarzyszy.

Przejsie kanałem nie spowalnia skavenów tak bardzo, jak bohaterów. Jeśli skaveny dotrą do kanału, będą w klasztorze na pewno wcześniej niż bohaterowie. W klasztorze przy wylocie kanału stoi kilku mnichów, czekają tu na powrót bohaterów. Zabijają oni skavenów i obrońcy wciąż nie będą wiedzieć jak działa *Arca Chaosis*.

Jeżeli tak się stanie, pozwól bohaterom graczy na powrót do klasztoru i w pełni uświadom im jak bardzo zawiedli. Jest jednak coś o czym nie wiedzą – dzięki Proroczemu Kamieniowi Rasskabaka posiadają już możliwość operowania Arką. Jednak będą mogli się o tym dowiedzieć dopiero później.

Brak umowy

Rasskabak długo patrzy na bohaterów, przenosi swój wzrok z jednej twarzy na drugą.

– *Niewierzyć* – mówi tylko tyle.

Bohaterowie graczy mają jeszcze jedną szansę przekonania przywódcy skavenów. Poprzednio najwyraźniej nie starali się zbyt mocno, muszą więc zrobić to teraz. Po wypowiedzeniu przez nich wszystkich argumentów, powtórz tajny test **Ołady**; wynik zmodyfikuj +/-30 zgodnie z tym na ile byli przekonujący, lecz tym razem nie uwzględniaj żadnych dodatkowych modyfikatorów. Jeżeli tym razem im się powiodło, przejdź do podrozdziału **Układ**, niepowodzenie oznacza, że impas trwa nadal.

Daj im ostatnią szansę – niech się trochę spoczą – i po raz kolejny rzuć kostką. Tym razem rzuć nią tylko po to, by gracz usłyszeli jej miły dźwięk; Rasskabak chciał czegoś innego, ale w końcu doszedł do wniosku, że lepiej jest zawieść ludziom, niż zaryzykować oddanie Arki w ręce Kemmlera. Przejdź do podrozdziału zatytułowanego Umowa.



Umowa

Gdy BG przestają mówić, Rasskabak przez chwilę się zastanawia. Spogląda paciorkowatymi oczami na bohaterów, a w końcu mówi:

– *Trzechiść. Resztastać. Wystaćjedentu. Wyoszucać przyjacielmartwy.*

Jest to jedyna umowa na jaką zgodzi się Rasskabak. Na wypadek, gdyby gracze planowali jakąś niespodziankę nalega na pozostawienie z resztą swych wojowników zakładnika. Pójdzie do klasztoru z dwoma swoimi wojownikami w charakterze strażników, tam użyje przeciwko ożywieńcom Arki, po czym opuści klasztor.

Jak widać, bohaterowie są zmuszeni do wyboru ze swego grona zakładnika, który zostanie ze skavenami. Jeżeli jest z nimi mnich Viktor, to on zgłosi się na ochotnika – wszystko dla dobra klasztoru. Jeśli wśród bohaterów nie ma żadnego BN, wtedy muszą wybrać jednego spośród siebie.

OSTATECZNA BITWA

Z powrotem z lasu

Niezależnie od wyniku negocjacji ze skavenami, bohaterowie graczy muszą przedostać się do klasztoru w ten sam sposób, w jaki się z niego wydostali. W tej chwili wokół całego La Maisontaal toczy się bitwa, kiedy bohaterowie wychodzą z lasu, słyszą krzyki i wrzaski. Jest jasne, że walka wkroczyła w decydującą fazę. Jean-Louis wraz z kiloma pomocnikami, Żelaznym Człowiekiem i prawdopodobnie *Arką Chaotis* jest w latrynie. Kierunek rozwoju wydarzeń jest w dużym stopniu uzależniony od oceny *Początkowej Oceny Siły* strony bohaterów.

Tajne bronie

W tym podrozdziale przyjęto, że bohaterowie prowadzeni przez graczy zdołali nakłonić skavenów do udzielenia pomocy przy obronie klasztoru i, że Rasskabak i jego dwóch wojowników dotarli do klasztoru. Jeżeli wraz z bohaterami nie ma Szarego Proroka, przejdź do podrozdziału zatytułowanego **Co teraz?**

Jeśli wraz z bohaterami jest również Rasskabak, w chwili gdy tylko wychyli się on z kanału Jean-Louis wystąpi naprzód.

– *Er... witamy* – mówi po nerwowym odchrząknięciu. – *Witamy w imię przyjaźni i...*

Rasskabak przerywa mu zirytowany.

– *Niemówić, człowiecze. Gdzie pudło?* – Szary Prorok nie czuje się zbyt pewnie w klasztorze pełnym ludzi; chociaż udzielenie ludziom pomocy jest najszybszym sposobem odzyskania Arki, to według niego nie jest to właściwe. Rasskabak chce jak najszybciej załatwić swoją część umowy, dostać skrzynię i udać się w długą, długą drogę.

– *Hm... Za mną* – Jean-Louis rozumie go i prowadzi wszystkich do swoich komnat.

Małe, jasne oczka Rasskabaka rozjaśniają się w chwili, gdy skaven dostrzega kufer spoczywający na stole w gabinecie przeora. Podbiega do Arki i przez kilka chwil pociera rękoma obicia i ozdoby, jednocześnie mruży coś do siebie w Quekkish. Jego dwaj wojownicy stanęli w jego pobliżu i przyjęli postawę obronną, ręce trzymają na rękojeściach mieczy. Jeżeli ktokolwiek podejrze zbyt blisko ich dowódcy, ostrzegawczo wyciągną je z pochew.

Po dwóch, trzech minutach Rasskabak wyprostowuje się i wydaje swym wojownikom rozkaz. Ci podnoszą skrzynię i niosą ją ku drzwiom. Wydaje się, że Rasskabak przejął dowodzenie – bohaterowie graczy idą za nim – a wraz z nimi przeor i grupka mnichów – w kierunku najbliższych prowadzących na zewnątrz drzwi. Tak się składa, że są to wrota naprzeciwko głównej bramy klasztornej, którą właśnie zdobyli ożywieńcy.

Rasskabak otwiera drzwi (jeśli zostały zabarykadowane bądź okratowane, ku zmartwieniu przeora rozbija je czarem *Uderzenie*), za nimi widać oddział ożywieńców kierujący się od rozbitej bramy ku klasztorowi. Jest to elitarny oddział szturmowy wysłany przez Kemmlera, w celu zdobycia wejścia do budynku. W jego skład wchodzi Zwemmer – ożywieńczy bohater Chaosu, Cousteau i Taglielli – ożywieńczy herosi oraz kilka normalnych szkieletów. Zwróć uwagę, że jeśli bohaterowie spotkali i zniszczyli Cousteau lub Taglielliego już wcześniej w klasztorze, wtedy ten heros nie wejdzie w skład tego oddziału. Poniższy rysunek pokazuje rozstawienie szkieletów.

Za szkieletami bohaterowie widzą niewielkie grupki mnichów, wieśniaków, krasnoludów i innych bohaterów niezależnych walczących z hordami ożywieńczych napastników. Nie ma wątpliwości – nadszedł czas ostatecznej walki!

Dwaj skavenscy wojownicy kładą Arkę na ziemi, a Rasskabak zdejmuje ze swojej szyi Proroczy Kamień i wkłada go w zagłębienie w rzeźbionych obiciach skrzynki. Kamień pasuje idealnie. Wieko skrzynki podnosi się. Na moment wszyscy zostają oślepieni bardzo jasnym, zielonym światłem wydobywającym się z otwartego pudła. Rasskabak delikatnie manewruje skrzynką, tak jakby w coś nią celował.

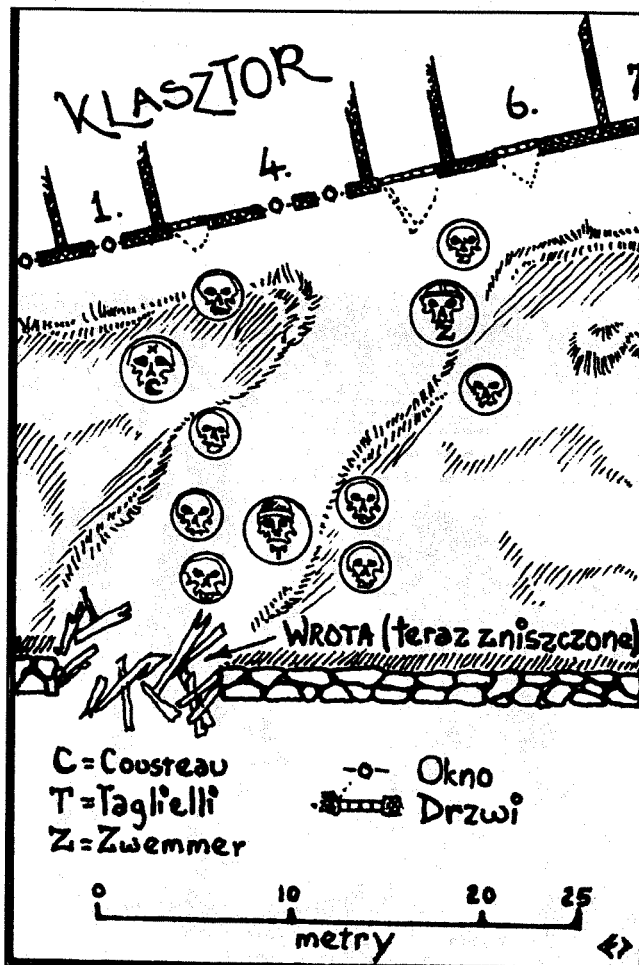
Bohaterowie mogą już wiedzieć, że Arki można użyć, by w pełni „ożywić” Żelaznego Człowieka; jeżeli wcześniej nie powiedzieli o tym Rasskabakowi, zrobi to z pewnością przeor. Szary Prorok zirytowany rozgląda się wokół, zatrząskując wieko Arki i syczy: – *Przyniesić!*

Kiedy Żelazny Człowiek znajduje się nie dalej niż 3 metry od Arki, Rasskabak obraca ją ku figurze i otwiera wieko. Promień chorobliwie zielonego światła uderza w Żelaznego Człowieka z ogłuszającym hukiem.

Przez chwilę po powierzchni posągu błędzą małe, zielone płomyki, po czym Żelazny Człowiek rusza w kierunku osoby noszącej kontrolujący go Żelazny Pierścień.

Jeżeli bohater tego nie rozumie, Jean-Louis krzyknie: – *Powiedz mu, żeby coś zrobił!* Rasskabak prawie równocześnie przeraźliwie skrzeczy: – *Mów walczyl, mów walczyl!* Ożywieńcy są odlegli o zaledwie kilka kroków!

Chwilę potem Szary Prorok jeszcze raz obraca skrzynkę, tak by była nakierowana w stronę napastników. Otwiera wieko, a z wnętrza pudła wyskakuje kolejna błyskawica.



Tym razem trafia jednak w szkielety. Masz teraz okazję zadziwić graczy potężną, niszczycielską siłą tego magicznego przedmiotu. Rzuć K3, wynik rzutu wskaże ci ile szkieletów zostało trafionych promieniem zielonego światła. Dla każdego trafionego rzuć K10; przy wyniku 4 i większym szkielet zostaje zniszczony. Kiedy rozwieje się kwaśny, zielonkawy dym pozostały po wybuchu błyskawicy, szkielet po prostu nie istnieje – no, może zostało kilka kawałków okopconych kości. Oczywiście, jest to jedynie czar magii wojennej *Świetlisty piorun*, ale nie mów o tym graczom – prawdopodobnie umierają z ciekawości jak też działa ten zakazany artefakt i nieładnie byłoby ich rozczarować.

A co w tym czasie dzieje się z Żelaznym Człowiekiem? Jeżeli pierścień kontrolujący figurę jest w posiadaniu któregoś z bohaterów, to posąg wykonuje jego polecenia. Po wskazaniu celu może zaatakować któregoś ze szkieletów (jeśli powie mu się, by po prostu zniszczył ożywieńców, wtedy atakuje najbliższego). Jeżeli Żelazny Pierścień jest w posiadaniu któregoś z BN, ten zawsze każe atakować posagowi najbliższy szkielet.

W tej chwili obrońcy klasztoru dysponują dwoma sprawnymi, bardzo potężnymi przedmiotami magicznymi, więc nieźle byłoby, gdyby obmyślili jakąś taktykę. Skaveni próbują wywalczyć sobie drogę do rozbitych wrót, aby usunąć ze swej drogi ożywieńców użyjając świetlistych piorunów emitowanych przez Arkę. W szeregach napastników pojawi się dzięki temu luka i jeśli bohaterowie prowadzeni przez graczy są sprytni, powinni ją wykorzystać. Ponieważ ożywieńcy, wołając atakować żywych, będą schodzić z drogi Żelaznego Człowieka, posąg znakomicie nadaje się do poprowadzenia kontruderzenia.

W tym czasie ożywieńcy będący przed drzwiami spróbują przedostać się w pobliże bohaterów, by ich otoczyć.

Wydaje się, że szala bitwy przechyliła się na stronę obrońców, ale jak na razie nic nie jest jeszcze pewne. Przejdź do podrozdziału zatytułowanego **Liczmiŝtrza atakuje**.

Co teraz?

Jeżeli bohaterowie prowadzeni przez graczy nie zdołali nakłonić skavenów do pomocy, sami będą musieli domyślić się w jaki sposób działa *Arca chaotis*. Przy odrobinie



szczęścia, gdzieś w pobliżu powinno być ciało Rasskabaka. Szary Prorok leży albo w lesie (zabity przez bohaterów), albo w latrynie (zabity przez mnichów). Jeżeli bohaterowie graczy przeszukają trupa, powinni wtedy znaleźć Proroczy Kamień, który jasno błyszczy z powodu obecności w pobliżu dużej ilości spaczenia.

Kiedy bohaterowie graczy stoją w pokoju przeora dookoła Arki i zastanawiają się nad tym, co mają teraz zrobić, każdy z graczy powinien wykonać test **Inteligencji** swego bohatera (czarodziej +10). Rozpocznij od osoby posiadającej najwyższą cechę, test wykonuj w kolejności zmniejszania się jej wielkości, aż do chwili, gdy ktoś osiągnie sukces. Jeżeli wszystkim bohaterom nie powiedzie się test **Inteligencji**, Jean-Louis, nagle wszystko zrozumiawszy, klepie się w czoło.

Kiedy jego oczy błądziły po rzeźbionych ozdobach skrzyni, zauważył jakiś kształt, który coś mu niejasno przypominał. Nagle wszystko zrozumiał – zauważył wgłębienie, które ma kształt dokładnie taki sam jak Proroczy Kamień!

Teraz trzeba dopasować Kamień do wgłębienia. Przeor zasugeruje, by zrobić to na otwartej przestrzeni – *to na wypadek, gdyby stało się coś gwałtownego* – mówi nerwowo. Bohaterowie wynoszą skrzynkę na zewnątrz. Kiedy tylko wyszli z gabinetu, przy najbliższych drzwiach wiodących na zewnątrz widać jakieś straszliwe zamieszanie. Rzut oka mówi wszystko – odrzwia zostały rozbite, a w ich kierunku biegnie korytarzem oddział ożywieńców!

– **ZRÓBCIE TO!** – wyje Jean-Louis. Szkielety są coraz bliżej. Proroczy Kamień dopasowuje się do zagłębienia, wieko skrzyni otwiera się i słychać ogłuszający huk. Z powodu oślepiającego, chorobliwie zielonego światła bijącego z otwartej skrzyni bohaterowie nie widzą co się dzieje. Cały klasztor wydaje się trząść w posadach, z sufitu opadają małe kamyki i kawałki tynku. Korytarz zasnuży jest kwaśnym, zielonym dymem. Wieko skrzyni zatraskuje się, a Proroczy Kamień wyskakuje z uchwytu i jeżeli nikt go nie złapie, spada na podłogę.

Po sekundzie, czy dwóch dym przerzedza się. Na jednej ze ścian widnieje czarny, opalony ślad, tak, jakby otarł się o nią potężny pocisk. Szkielety po prostu przestały istnieć, na podłodze widnieją tylko oleiste plamy i cienka warstwa popiołu, ale to wszystko co z nich pozostało. Oczywiście, mimo tych wszystkich sztuczek, MY wiemy, że był to tylko zwykły *Świetlisty piorun* rzucony wzdłuż korytarza – ale nie mów tego graczom. Daj im szansę nacieszenia się mocą artefaktu zdobytego z takim trudem.

– *Do drzwi!* – krzyczy Jean-Louis. – *Nie pozwólcie im wejść!* – Kiedy bohaterowie prowadzeni przez graczy zbliżają się do wyjścia, widzą, że od strony rozbitych wrót biegną kolejni napastnicy. Ustawieni są tak, jak pokazano to na rysunku w poprzednim podrozdziale. Ponieważ drzwi nie można zamknąć – są zablokowane ciałami martwych obrońców – więc bohaterowie muszą czoła szkieletom stojąc wśród ich szczątków.

Można rozkazać, by w drzwiach stanął Żelazny Człowiek; w ten sposób dostarczy on obrońcom osłony, ale niestety nie będzie walczył. Jeśli żaden z bohaterów prowadzonych przez graczy nie wpadnie na ten pomysł, Jean-Louis przypomni sobie notatki de Muscadeta dotyczące uaktywnienia posagu i użycia w tym celu *Arca Chaotis*. Niezależnie od tego, kto operował skrzynią w czasie jej działania, osoba ta zauważyła, że rzeźba na wieku skrzyni – głowa Rogatego Szczura, boga skavenów – jest w miejscu mniej więcej odpowiednim do wykorzystania jej jako prymitywnego celownika.



Każdy *Świetlisty piorun* wystrzelony w kierunku Żelaznego Człowieka będzie równie głośny jak poprzedni pocisk, ale znacznie mniej destrukcyjny. Jak się wydaje, żyjący posąg w jakiś dziwny sposób absorbuje zieloną błyskawicę, po jego powierzchni błędzą przez kilka sekund zielone płomyki. Żelazny Człowiek nie porusza się.

Od momentu trafienia przez piorun, żelazna figura może już wykonywać skomplikowane rozkazy.

Jeżeli Żelazny Pierścień jest w posiadaniu któregoś z bohaterów, posąg będzie wykonywał jego polecenia. Posągowi można rozkazać, by zaatakował wskazanego szkieleta, można mu również kazać atakować ich kolejno, zaczynając od najbliższego. Jeżeli Pierścień jest w posiadaniu któregoś z bohaterów niezależnych, ten zawsze każe mu atakować najbliższego wroga.

Posiadając dwa tak potężne przedmioty magiczne, bohaterowie graczy mogą nie tylko bronić drzwi – mogą zaatakować wroga. Żelazny Człowiek zupełnie swobodnie niszczy ożywionych, gdyż ci całkowicie go ignorują, nie jest przecież żywy. Kiedy w zagłębienie Arki zostanie włożony Proroczy Kamień, skrzynia może wystrzelić *Świetlisty piorun* – zrobi tak dziesięć razy, tak jak napisano to na końcu książki w części opisującej ten artefakt. Szala zwycięstwa zaczyna przechylać się na stronę obrońców. Jest tylko jeden problem – bohater obsługujący Arkę zaczyna mutować...

W części opisującej *Arca Chaotis* znajdziesz wszystkie informacje dotyczące użycia tej potężnej broni w czasie bitwy. Przez resztę walki powinieneś trzymać je pod ręką.

LICZMISTRZ ATAKUJE

Po tym, jak bohaterowie wkroczyli do walki, następnym ważnym wydarzeniem jest przybycie Liczmistra. Kemmler zorientował się, że w czasie walki użyto potężnych broni magicznych i rusza na pomoc swym sługom.

Dokładny czas tego wydarzenia uzależniony jest od *Początkowej Oceny Siły* obrońców; do tej pory powinieneś ją już obliczyć i zapisać na *Karcie uczestników walki w La Maisontaal*. Im wyższa jest ta liczba, tym więcej w czasie walki zależy od bohaterów prowadzonych przez graczy, tym wcześniej więc Liczmistrz zmuszony zostanie do wzięcia udziału w walce.

Zanim będą mogły przybyć jakiekolwiek posiłki, przez trzy rundy bohaterowie sami muszą odpierać ataki szturmowego oddziału szkieletów. Później do wartości *Początkowej Oceny Siły* obrońców dodaj wynik *Uptywu czasu w krypcie*. Następnie skonsultuj się z poniższą tabelą, aby ustalić kiedy przybywa Liczmistrz.

Zmodyfikowana wielkość

Początkowej Oceny Siły

Liczmistrz przybywa w...

180 bądź mniej

K4+10 rundzie

181-200

K6+8 rundzie

201-220

K6+7 rundzie

221-240

K4+7 rundzie

241-260

K4+6 rundzie

261-280

K4+5 rundzie

291-300

K4+4 rundzie

301 lub więcej

K3+4 rundzie

Zanotuj rezultat i uważnie śledź upływ czasu, tak, by Liczmiistrz wkroczył do walki wtedy, kiedy powinien.

Posiłki ożywców

W tym czasie przy drzwiach nasila się walka. Przez wylamane klasztorne wrota wdzierają się kolejni ożywienicy. Większość z nich z chwilą wkroczenia do La Maisontaal jest natychmiast atakowana przez obrońców, ale niektórzy z napastników przedostają się na tyle daleko, że mogą pomóc grupie walczącej z bohaterami. Po upływie trzeciej rundy walki, w każdej następnej rundzie rzuć K10, by sprawdzić czy przybyły posiłki:

Runda walki	K4 szkielety wkraczają do walki przy rezultacie rzutu K10:
4-6	9+
7	7+
8	6+
9	4+
10+	3+

W ten sposób, im niższa jest *Początkowa Ocena Siły* obrońców, tym dłużej przed rozstrzygnięciem bohaterowie muszą walczyć samodzielnie, tym więcej punktów Żywotności stracą – a co ważniejsze, zużyją więcej piorunów z Arki. Dokładnie notuj ilość wykorzystanych *Świetlistych piorunów*; pamiętaj, że w ciągu jednego dnia *Arca Chaosis* jest w stanie wytworzyć ich jedynie dziesięć.

Najlepiej byłoby, gdyby aż do chwili przybycia Liczmiestrza i ostatecznego z nim boju bohaterowie prowadzeni przez graczy walczyli z jego sługami. Jeżeli jednak wygląda na to, że pozbędą się wszystkich szkieletów zanim pojawi się Liczmiistrz, wtedy możesz zrobić jedną z trzech rzeczy:

1. W następnej rundzie automatycznie przedzierają się do nich 2K4 szkielety.
2. Jeżeli Żelazny Człowiek spisuje się zbyt dobrze, nagle wydarzy się chwilowa awaria. Posąg przez następną stoi bez ruchu (albo jeśli to konieczne, przez następne K3 rundy).
3. Jeżeli wyczerpią się zapasy szkieletów, Liczmiistrz pojawia się wcześniej.

Jednak przede wszystkim rób to, co uważasz za słuszne – nigdy nie pozwól, by rzuty kostką zaszkodziły dramatyzmowi sytuacji. Oczywiście, nie powinienes o tym mówić graczom!



Skaveni

Jeżeli wraz z bohaterami prowadzonymi przez graczy walką obsługujący *Arca Chaosis* skaveni, to będą się oni nieustępliwie przebijac w kierunku wrót klasztoru. Wystrzeliliwując piorunami z Arki zniszczą każdy zagrażający im szkielet. Bohaterowie graczy będą prawdopodobnie zbyt zajęci, by im w tym przeszkodzić, a jeśli mimo to spróbują, skaveny poczęstują ich *Świetlistym piorunem*. W końcu szczeroludzie dotrą do rozbitej bramy i znikną z pola widzenia – jeśli Liczmiistrz przybędzie, gdy wciąż jeszcze będą na dziedzińcu, skaveny odpalą w jego stronę jeden piorun i uciekną nie niepokojeni przez walczące z bohaterami, prowadzonymi przez graczy szkielety.



Liczmiistrz przybywa

Nadszedł czas na ostateczną walkę bohaterów, których prowadzą gracze i złego nekromanty, który w ciągu kilku ostatnich dni uczynił ich życie tak nędznym. Jest to kulminacyjny punkt całej przygody, więc postaraj się, by wypadł on jak najlepiej.

Na rundę lub dwie przed pojawieniem się Liczmiestrza rozpocznij budowanie nastroju. Wrota otoczone zostają przez gęstą, purpurowo – szarą mgłą – dochodzące z niej odgłosy walki wydają się przytłumione, tak, jakby dochodziły z dużej odległości. Spośród nich dobiega niski, grzmiący, coraz bliższy dźwięk.

Stopniowo zamienia się on w odgłos galopujących koni, towarzyszy mu jakiś skrzypiący pogłos. W pobliżu bohaterów wszystkie sprawne szkielety przestają walczyć – co, jeśli bohaterowie sobie tego życzą, pozwala na zadanie im „wolnych” ciosów – i starają się uformować rodzaj straży honorowej pomiędzy klasztorną bramą, a drzwiami budynku.

Około 10 metrów od miejsca, w którym stoją bohaterowie, z zanikającej mgły wylania się rydwan. Ale cóż za rydwan! Brudna masa powykręcanych i połączonych ze sobą kości powożona przez woźnicę – ożywienca. Jeszcze bardziej przerażający jest widok pasażera: zeschłe, rozkładające się ciało odziane w brudne szaty, szaleńczo wymachujące rzeźbioną różdżką. Bohaterowie prowadzeni przez graczy, którzy dotąd nie widzieli jeszcze Kemmlera, muszą wykonać test **Opanowania**, albo ze względu na *strach* nie mogą nic robić w tej rundzie.

Rydwan zatrzymuje się tak, że swym lewym bokiem jest zwrócony ku bohaterom prowadzonym przez graczy. Następnie Liczmiistrz rzuca czar.



Taktyka Kemmlera

Powinieneś mieć zanotowaną ilość punktów magii posiadanych przez Kemmlera na początku bitwy. Zmniejsz ją o 3 punkty ze względu na rzucony na siebie przed wkroczeniem do bitwy czar *Aura ochrony*. Czar ten zwiększy ochronę noszoną przez niego szaty. Ponieważ Kemmler rzuca czary z rydwanu, w pierwszej rundzie ma ujemny modyfikator **I** -10.

Kolejnym czarem Kemmlera jest *Ognista kula* wycelowana w odrzwia. Jej zadaniem jest rozproszenie bohaterów i przyciągnięcie ku niemu jakichś wojowników. Licznik postara się związać walką na rydwanie do dwóch przeciwników, a od pozostałych bohaterów spróbuje odciąć się zasłoną szkieletów. Następnie rydwan wyjedzie z dziedzińca, a znajdujący się w nim bohaterowie będą musieli walczyć z Licznikiem bez pomocy towarzyszy.

Jeżeli plan ten okaże się skuteczny, to bohaterowie wciągnięci w walkę znajdą się w poważnych kłopotach. Nawet bez pomocy swoich czarów, Kemmler jest śmiertelnie groźnym przeciwnikiem. Istnieje jednak szansa, że niektórzy obrońcy ruszą na pomoc. W każdej rundzie, (poza pierwszą) rzuć K10. Przy rezultacie 1 przybywa pomoc: rzuć kostką, wynik skonsultuj z poniższą tabelą, pomoże ci to ustalić rodzaj pomocy

rzut K10	pośilki
1	1 słaby wojownik
2-4	1 zwykły wojownik
5	1 krasnolud
6-7	K3 słabych wojowników
8-9	K3 młodszych mnichów
10	1 doskonały wojownik

(wybierz lub wylosuj jednego)

Jeżeli bohaterowie walczący na rydwanie znajdą się w poważnych tarapatkach, zignoruj rzuty kością i poślij im na pomoc silnego bohatera niezależnego, takiego jak Gimbrin lub Shalyir. Ale zrób tak tylko wtedy, gdy kłopoty są rzeczywiście poważne – bohaterowie muszą się nauczyć sami dbać o siebie.

Jeżeli plan Kemmlera okaże się udany, będzie go powtarzał dopóki nie oczyści wejścia do klasztoru. Wtedy jego pozostali słudzy ruszą do wnętrza, przeszukują komnatę po komnacie i zabijają każdego, kogo znajdą.

Jeżeli Licznikowi uda się wygrać tę walkę – a będzie walczył do samego końca – powróci do reszty bohaterów, by ich również porąbać swym mieczem.

Może się jednak zdarzyć, że plan Kemmlera się nie powiedzie. Przeszkodzić mu może kilka wydarzeń, oto te, które mogą wystąpić najwcześniej:

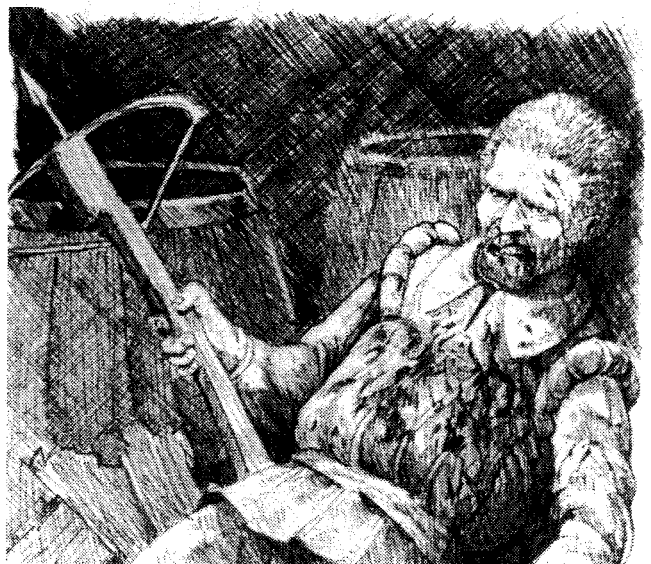
1. Kemmler stawia czoła kilku elfom-wojownikom, których wysoka **I** pozwala na atakowanie Licznika zanim ten będzie w stanie ruszyć palcem.
2. Nie ma wystarczającej ilości szkieletów, by mogły one przeszkodzić całej drużynie na zaatakowanie Licznika en masse.
3. Wskutek pioruna wystrzelonego z *Arca Chaotis*, Kemmler odniósł tak poważne obrażenia, że walka wręcz nie ma już sensu, albo/i jego rydwan uległ zniszczeniu.
4. Do odjeżdżającego rydwanu nie udaje się zwać żadnego z bohaterów; będą się oni trzymać z dala od Kemmlera, a atakować za pomocą *Świetlistych piorunów* i pocisków wystrzeliwanych z łuków, kuszy i innej broni strzeleckiej.

Jeżeli w stronę Licznika ruszy trzech lub więcej bohaterów, Kemmler spróbuje jednego, czy dwóch przejechać swym rydwanem. Żeby uciec z drogi wehikułu, każdy BG musi wykonać test **I** (*ucieczka* +10, *unik* +10); bohaterowie, którym się to nie uda, zostaną trafieni ciosem o **S** 4. Kemmler zejdzie następnie z rydwanu, by z resztą bohaterów rozprawić się osobiście.

Jeżeli nekromancie nie uda się zwać bohaterów do swego pojazdu, wtedy z niego zejdzie. Odeśle swój rydwan, by rozjechał on kilku bezbronnym wieśniakom, a sam wyciągnie miecz i ruszy do walki. Jeżeli tylko będzie to możliwe, postara się, by jego szkielety związały walką obrońców drzwi, by on sam walczył na raz tylko z jednym przeciwnikiem.

ŻYCIE PRZECIWKO ŚMIERCI

Niezależnie od tego, co do tej pory się wydarzyło, przygoda powinna zakończyć się bezpośrednią walką pomiędzy Licznikiem, a tymi spośród ocalałych jak dotąd bohaterów, którzy są Wojownikami/Rangerami. Dookoła nich cały czas toczy się bitwa, ale bohaterowie wiedzą, że los całej kampanii będzie zależał od tego, czy zwyciężą, czy przegrają w tej jednej walce.



Jeśli BG wpadną w naprawdę poważne kłopoty, możesz im pomóc sprowadzając do nich BN w rodzaju Gimbrina lub Shalyir. W godzinie potrzeby zjawia się, pokrawieni, by pomóc bohaterom. Ale zanim wyślesz na pomoc ciężką kawalerię, niech bohaterowie najpierw pomęczą się przez trzy lub cztery rundy niczym nie zakłóconej walki. Jeśli czują, że są w stanie sami zabić Liczmistrza, nieuczciwie byłoby pozbawić ich satysfakcji.

Śmierć bohatera

Jeżeli w pobliżu bohaterów nadal jest Jean-Louis, możesz go wykorzystać, by bohaterowie przeżyli kilka naprawdę dramatycznych chwil.

Kiedy tylko nadjechał Kemmler, Przeor klasztoru La Maisontaal zastął w bezruchu. Wytrzeszczył oczy, przez twarz przebiegły skurcze. Bohaterowie mogą przypuszczać, iż jest objaw strachu, jednak są w błędzie. Wciąż głęboko poruszony śmiercią de Muscadeta, Jean-Louis przypomina sobie właśnie swoje poprzednie spotkanie z nekromantą.

Nagle coś się w nim załamuje. Wywrzaskując klątwy, zaślepiony przeor rzuca się na licza, który, zaskoczony, zostaje przygnieciony do ziemi. Jean-Louis zostaje trafiony kilkoma ciosami miecza Kemmlera, ale Liczistrz nadal leży przygnieciony ciałem martwego lub nieprzytomnego mnicha – nie może powstać, a BG mają całą rundę na swobodne zadawanie ciosów. W czasie tej rundy Kemmler traktowany jest jak cel *nieruchomy*.

Powyższe wydarzenie umożliwi ci również rozegranie po bitwie wzruszającej sceny, kiedy jeden z bohaterów trzymał będzie w swych ramionach umierającego Jeana-Louisa.

Koniec Liczmistrza

Z chwilą, w której Kemmlera trafi śmiertelny cios, z jego ust wyrwa się przeraźliwy jęk, w tej samej chwili wydaje się, że zagotowały się niebiosy. Okoliczni ożywienicy zastygają w bezruchu, są teraz zupełnie nieruchomi.



Liczistrz po sekundzie pada, ale na ziemię spływają jedynie jego szaty. Słychać jakiś szeleszczący dźwięk, a w powietrzu wystrzela coś czarnego i niecałkowicie materialnego, co znika po chwili za odległym szczytem Frugelhornu. W tym samym czasie różdżka i miecz Kemmlera zamieniają się w chmury czarnego dymu, który prawie natychmiast znika.

Nietknięte pozostają jedynie magiczne szaty Kemmlera. Dla bohatera, który je dostanie, będą dobrą nagrodą.

Po zniszczeniu Liczmistrza, wszyscy pozostali do tej pory ożywienicy i rydwan Kemmlera rozpadają się w pył. Po prostu nic z nich nie pozostaje.

W La Maisontaal zostali jedynie martwi, ranni i nieszczęśliwi ludzie. W chwili tryumfu Naszych Bohaterów daj im kilka minut zasłużonych samogratulacji, a sam zajmij się szybką robotą biurową.

KRES GROZY

Wraz ze śmiercią Liczmistrza, przygoda powoli dobiega końca. Mimo to, wypadałoby zakończyć jeszcze kilka wątków.

Straty

Straty po stronie obrońców uzależnione są od sił broniących klasztoru i długości trwania bitwy. Dodaj do siebie *Początkową Ocenę Siły* z *Karty uczestników walki w La Maisontaal* i wynik *Upływu czasu w krypcie*. Następnie odejmij ilość rund, jakie upłynęły pomiędzy otwarciem przez bohaterów prowadzonych przez graczy drzwi budynku klasztornego, a śmiercią Liczmistrza. Po otrzymaniu wyniku, porównaj go z poniższą tabelą:

Zmodyfikowany, końcowy wynik	Oceny strat Siły w poszczególnych kategoriach BN			
	Słabi	Zwykli	Krasnoludy	Doskonali
65 lub mniej	2K10+70	4K10+60	4K10+60	60
166 -185	4K10+60	5K10+50	5K10+50	50
186-210	5K10+50	5K10+40	5K10+40	40
211-230	4K10+50	5K10+30	5K10+30	30
231-255	4K10+40	4K10+25	4K10+25	25
256-275	3K10+40	4K10+20	4K10+20	20
276 lub więcej	3K10+30	4K10+15	4K10+15	15

Dla każdej kategorii obrońców wykonaj oddzielny rzut; rezultat wskazuje procent ofiar w każdej z nich. Dla każdego bohatera niezależnego możesz wykonać oddzielny rzut, albo po prostu skreślić odpowiednią liczbę ze *Spisu*.

Główni BN

Wszyscy BN powinni zostać sprawdzeni indywidualnie, zastosuj dla nich szansę podaną dla doskonałych wojowników w tabeli powyżej. Nie używaj tej procedury dla tych BN, którzy walczyli w pobliżu BG – już wiesz co się z nimi stało.

Dla niektórych BN należy zmodyfikować szansę śmierci. Wynika to z dwóch powodów, albo dlatego, że są oni świetnymi wojownikami (np. Gimbrin, Shalyir) albo też dlatego, iż trzymali się z dala od walki (np. Bardak, Cecil). Oto modyfikatory:

Gimbrin	-5	Shalyir	-15
Cecil	-20	Bardak	-10
Padre Pierre	-10	Gunther Wernicke	-10
Alain	+5		

Większość z ocalałych jest ranna – każdy bohater posiadający jakieś umiejętności związane z leczeniem będzie miał dużo pracy! Większość BN straciła K4-1 punktów *Zw*; doskonali wojownicy stracili ich K4+1.

Arka Chaotis

Jeżeli skavenom nie udało się uciec z Arką, wtedy muszą się o nią martwić BG. Mogli już nawet zauważyć, że używających jej osób powoduje ona mutacje. Istnieje nawet szansa, że nie będą jej chcieli, w tym przypadku Arka zostanie z powrotem zniesiona do miejsca spoczynku w krypcie. W ciągu kilku miesięcy inna grupa skavenów wyryje tunel do krypty i wykradnie z niej Arkę.

Jeżeli bohaterowie graczy zdecydują się na zatrzymanie skrzynki, wtedy sami proszą się o kłopoty. Wiadomość o pełnym zielonego światła pudle, z którego wystrzelują pioruny, bardzo szybko się rozniesie, a łowcy czarownic i im podobne typki będą się niezwykle interesować Naszymi Bohaterami. Poza tym, wciąż istnieje problem mutacji, który wraz ze wzrostem częstotliwości używania Arki staje się coraz bardziej palący.

Z drugiej strony, bohaterowie mogą zabrać Arkę gdzieś, gdzie pozbędą się jej we właściwy sposób – na przykład do Middenheim, które sławne jest ze swych czarodziejów. Daje to okazję do niezłej przygody drogi, w której przez kilka miesięcy, jakie zabierze dotarcie do Middenheim, bohaterowie będą się starać zapewnić skrzynce bezpieczeństwo (a, co ważniejsze, utrzymać w tajemnicy jej istnienie). O ich cennej własności dowiedzą się kultyści, władze mogą zdecydować, że BG są wyznawcami Chaosu, no i pozostają jeszcze skaveny, które nigdy, naprawdę nigdy się nie poddają.

Żelazny Człowiek

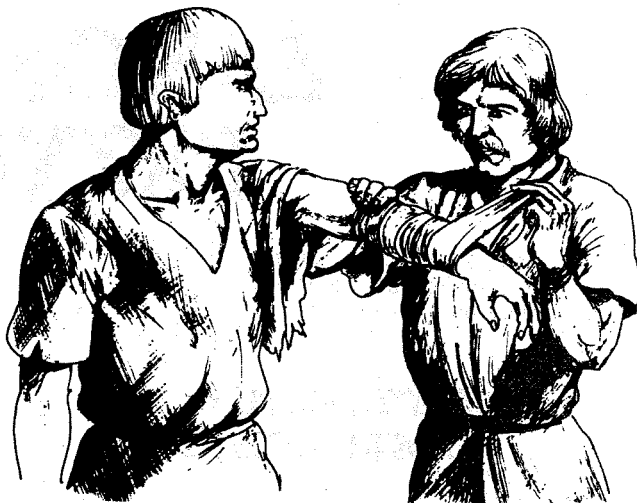
Teraz, kiedy Żelazny Człowiek jest w pełni sprawny, ludzie z doliny Frugelhofen chcieliby go pewnie zatrzymać. Jest wiele napraw do zrobienia i potrzebna jest każda możliwa do uzyskania pomoc. Równie dobrze BG mogą zadecydować, że chcieliby zatrzymać go dla siebie. Jeżeli mają tak zatwardziałe serce i są tak samolubni, wkrótce ich dziwny towarzysz podróży stanie się powszechnie znany. Bohaterowie stwierdzą, że podążają za nimi złodzieje i czarodzieje przejawiający wielkie zainteresowanie posągami i nie cofający się przed rozlewem krwi, by odkryć jego sekrety. Za tymi kłopotliwymi towarzyszami podróży, podążać będą przedstawiciele władzy, zabójcy i łowcy czarownic przekonani, że Żelazny Człowiek jest jakimś rzadkim demonem – słowem, ich życie stanie się nieznośnie uciążliwe.

Mutacje

Jeżeli okazało się, że BG sami musieli posługiwać się Arką Chaotis, istnieje bardzo duża szansa, że u jednego lub kilku z nich rozwinie się widoczna mutacja. Jest to bardzo poważny problem i prawdopodobnie bohaterowie będą chcieli się go jak najprędzej pozbyć.

Możesz sobie z tym poradzić na kilka różnych sposobów, uzależnione są one od preferowanego przez ciebie stylu gry i ilości pracy jaką gotowy jesteś włożyć w przygotowanie rozgrywki.

Shalyir Moonhand wcześniej, czy później zaoferuje szybkie i dosyć proste rozwiązanie problemu widocznych mutacji: – *Po prostu odруб sobie te części, które ci się nie podobają. Pewnie, że to boli, ale i tak jest to mniej bolesne, niż miałby ci to zrobić przy pomocy stosu łowca czarownic!* – Jej propozycja, chociaż brutalna, może się wydać dobrym rozwiązaniem. Jednak operacja chirurgiczna nie jest właściwym sposobem pozbycia się zwyrodnienia. Każda, chirurgicznie usunięta mutacja chaotyczna po upływie K6 tygodni po prostu odrośnie – poza tym, zawsze istnieje ryzyko śmierci pod nożem chirurga, ból operacji i spora szansa zakażenia ran!



Innym sposobem pozbycia się mutacji jest potraktowanie tego jako przygody – BG muszą przeżyć wystarczająco długo, by znaleźć kogoś, kto może im pomóc. Będą zmuszeni do ciągłej podróży, pozostawiania wciąż krok przed ścigającymi ich łowcami czarownic i innymi wrogami. Być może zdołają w końcu znaleźć odpowiednią osobę, lub też zaskarbią sobie łaskę któregoś z bogów, który usunie z nich Znak Chaosu.

Najprostszym sposobem działania – i prawdopodobnie tym, którego BG spróbują w pierwszej kolejności – jest skierowanie się prosto do jakiejś świątyni i modlitwa o usunięcie mutacji. To przecież za ich przyczyną uratowano klasztor – nie wspominając już o wielkim obszarze dzikiej przyrody – przed potwornymi ożywieniami, mogą więc spodziewać się od Taala jakiejś nagrody.

Użyj procedury podanej w podrzdziale zatytułowanym **Potrzebujemy cudu**. Wraz z bohaterami modlić się będą wszyscy ocaleni mnisi, a do rzutu kością powinien się dodać wskaźnik *Odwagi bohaterów*. Być może, jeśli modlitwa będzie dostatecznie długa, Taal uwolni ich od mutacji. Jeżeli chcesz powiązać to z jakąś kolejną przygodą, usunięcie mutacji może się wiązać z, kolejnym niewielkim zadaniem.

Brakująca osoba

Jeżeli BG zawarli ze skavenami układ, dzięki któremu towarzyszył im Rasskabak i jego wojownicy, prawdopodobnie musieli pozostawić w lesie zakładnika. Kiedy szczuroludzie zabrali Arkę i zniknęli z pola widzenia, BG prawdopodobnie zainteresują się jego losem.

Jego los pozostawiamy do twego uznania. Może się zdarzyć, iż skaveny zachowały się w sposób honorowy i po zakończeniu bitwy zakładnik sam przyjdzie do klasztoru, albo zostanie odnaleziony ogłuszony i przywiązany do drzewa. Z drugiej strony, jeżeli chcesz zniechęcić bohaterów do szczuroludzi, mieszkańcy klasztoru nigdy już nie natkną się nawet na ślad zakładnika. To ich nauczy nigdy nie ufać stworom Chaosu.



ZAKOŃCZENIE PRZYGODY

W tym koŃcowym rozdziale zajmiemy się przyznaniem punktów doŝwiadczenia oraz podsunieŝy kilka pomysłów na kontynuowanie przygód bohaterów po zniszczeniu Liczmiŝtrza.

NAGRADZANIE PUNKTAMI DOŝWIADCZENIA

Przydział punktów doŝwiadczenia jest podobnie jak ksiąŝka podzielony na rozdziały i podrozdziały. Tak jak zawsze, powinienieŝ nagradzać dobrą grę i niezłe pomysły – przeciętny bohater powinien dostać około 30 punktów doŝwiadczenia za rozdział (albo za sesję gry, cokolwiek ci bardziej odpowiada), co moŝe zostać zmniejszone do 0 PD w przypadku zlej lub banalnej gry i powiekszone do 100 PD jeŝli ktoŝ grał rzeczywiŝcie doskonale.

Dodatkowo, wyliczone poniŝej punkty doŝwiadczenia dostają wszyscy bohaterowie, prowadzeni przez graczy, którzy aktywnie uczestniczyli w danej części przygody. Tam, gdzie podano przedział (np. 0-20), sam musisz osądzić na ile dobrze bohaterowie sobie poradzili i zgodnie z tą oceną musisz ich nagrodzić.

Nie dziel punktów doŝwiadczenia pomiędzy graczy biorących udział w konkretnej czynności – podane wartości odnoszą się do kaŝdej osoby, która brała w niej udział. Podobnie nie nagradzaj doŝwiadczeniem za coŝ, co nigdy się z jakichś tam przyczyn nie wydarzyło. Na przykład, jeŝli gracze nie spotkali skavenów w czasie drogi do La Maisontaal, nie dostają za tę część przygody punktów doŝwiadczenia.

Na koŃcu listy są uwagi na temat wydania punktów doŝwiadczenia w czasie i po przygodzie.

(Uwaga tłumacza. Podane wartości punktów doŝwiadczenia są bardzo wysokie. Z własnego doŝwiadczenia wiem, ŝe bohaterowie dostają ich tak duŝo po rozegraniu tej kampanii, iŝ przez pewien czas nie wiedzą co z nimi zrobić. Tak wysoka nagroda psuje, moim zdaniem, równowagę gry. Moŝna temu zaradzić na dwa sposoby: po pierwsze, zmniejsz pulę przyznanych punktów do jednej trzeciej, jednej drugiej lub do takiej wartości, jaka ci odpowiada, po drugie podane wartości punktów ROZDZIEL pomiędzy wszystkich biorących udział w konkretnej sytuacji bohaterów. Oczywiście, nic nie stoi na przeszkodzie, by w pełni zastosować się do rad autorów przygody.)

W poszukiwaniu sławnego nieboszczyka

Spotkania na drodze

- 10 jeŝeli bohaterowie walczyli ze skavenami i wyparli ich z chaty
- 15 jeŝeli bohaterowie nie walczyli ze skavenami i zostawili ich w chacie
- 10 za kaŝde opcjonalne niebezpieczeństwo przezwyciężone w czasie drogi do La Maisontaal

La Maisontaal

- 10-30 za układanie się z Jeanem – Louisem, zadawanie mądrych pytań na temat grobowców i wywarcie w klasztorze dobrego wrażenia

Mali przepatrywacze

- 0-20 za nawiązanie znajomości z krasnoludami, zdobycie przydatnych informacji i uniknięcie konfliktu
- 20 za dowiedzenie się od Grumbliego i Thalgrima o Bardaku
- 10 za kaŝdą rozdanie wygrane przez BG po tym, jak Grumbli zaczął oszukiwać.

Frugelhofen

- 10-30 za ogólne stosunki z wieŝniakami
- 20 za wywarcie korzystnego wrażenia na Shalyir
- 10 za wywarcie korzystnego wrażenia na Albim
- 15 za wywarcie korzystnego wrażenia na Alainie
- 30 za pozostanie we Frugelhofen na ŝwięto Kamienego Dnia
- 10 za brak kaca
- 10 za wzięcie udziału w Kamiennym Pochodzie
- 10 za wzięcie udziału w rzucaniu do garnków
- 5 za kaŝdy rozbity przez bohatera garnek
- 10 dla bohatera, który rozbił garnek ze słodyczami
- 20 za poradzenie sobie z Lauterbachami w tak pokojowy, jak to tylko moŝliwe, sposób (unikanie walki, walka bez broni itp.)
- 20 za odnalezienie koŝci palca przy cieŝe pasterza

Uderzenie Liczmiŝtrza

Kopalnia Gimbrina

- 0-20 za początkowe nawiązanie stosunków z krasnoludami
- 20 za ostrzeŝenie krasnoludów o tym, ŝe w okolicy mogą być oŝwieńcy
- 10 za podarowanie Bardakowi brandy
- 0-20 za wywarcie korzystnego wrażenia na Bardaku, zdobycie przydatnych informacji, itd.
- 20 za kaŝdego bohatera, który przeŝył atak na kopalnię (tzn. jeŝli 6 bohaterów uszło z tej walki z ŝyciem, kaŝdy z nich dostaje 120 PD)
- 10 za kaŝdego krasnoluda, któremu udało się przeŝył atak na kopalnię
- 20 dla bohatera, który zniszczył w kopalni Taglielliego
- 0-40 za okazaną w czasie obrony kopalni odwagę

Gospodarstwo Wernicków

- 20 za to, ŝe BG z kopalni poszli bezpośrednio do Wernicków
- 0-20 za początkowe nawiązanie stosunków z Wernickami
- 20 dla kaŝdego bohatera, który przeŝył atak na farmę (tzn. jeŝli 6 bohaterów przeŝyli ten atak, to kaŝdy z nich dostaje 120 PD)
- 10 za kaŝdego Wernicka (wliczając w to Flecka), który przeŝył atak
- 0-40 za okazaną w czasie obrony gospodarstwa Wernicków odwagę

Rzeź we Frugelhofen

Śmierć z ciemności

- 0-30 za odwagę okazaną w czasie ostrzału wsi, za ukrywanie wieŝniaków itd.
- 20 za sprawdzenie, kto jest napastnikiem
- 30 za zniszczenie obŝtugi katapulty

Rada rozpaczy

- 0-20 za udział w dyskusji
- 10 za zgłoszenie się na więcej niż jedną wartość
- 10 za pomoc udzieloną rannym

Cisza przed burzą

- 10 za powiadomienie o błyskawicach innych obrońców wsi
- 20 za zbadanie błyskawic i obserwowanie śmierci Grumbliego i Thalgrima
- 20 za to, że BG poszli zbadać błyskawice bez znalezienia sobie zastępstwa na warcie

Bitwa o Frugrlhofen

- 0 jeśli obrońcy są nieprzygotowani na atak
- 10 jeśli obrońcy są częściowo przygotowani na atak
- 20 jeśli obrońcy są w pełni przygotowani na atak
- 20 za przygotowanie stosów kamieni, by użyć ich jako broni miotanej
- 5 za każdego zniszczonego przed rozpoczęciem walki wręcz szkieleta
- 10 za każdego szkieleta zniszczonego przez BG w czasie walki wręcz
- 0 jeśli bitwa kończy się ucieczką
- 20 jeśli bitwa kończy się odwrotem bezwładnym
- 40 jeśli bitwa kończy się odwrotem uporządkowanym
- 20 za każdego walczącego w straży tylnej bohatera
- 10 za dostrzeżenie Cecila używającego magicznego sztyletu
- 30 za każdego BG, który bezpiecznie dostał się do klasztoru (tzn. jeśli dotarło 6 bohaterów prowadzonych przez graczy, to dostają każdy z nich dostaje 180PD)
- 10 za każdego BN, który dociera żywy do La Maisontaal
- 0-100 za odwagę okazaną w czasie obrony Frugrlhofen

Tajemnice w krypcie

- 20 za pomoc udzieloną przy opatrywaniu rannych

Przygotowując się na najgorsze

- 15 za wydobycie Alaina z depresji
- 10 za przekonanie Cecila by pozostał
- 10 za wydostanie od niego sztyletu
- 30 za przekonanie do pozostania Shalyir

Rozmowa z Przeorem

- 10 za zgłoszenie się do przeszukania krypty bez zachęty ze strony Jeana-Louisa
- 15 za pomodlenie się o wskazówki
- 5 za poproszenie Jeana-Louisa i/lub mnichów o wspólną modlitwę

Krypta

- 0-20 za dobre zaplanowanie poszukiwań w krypcie (podział grupy, nie podejmowanie zbędnego ryzyka, nie tracenie czasu, itp.)
- 20 za zbeszczeszczenie każdego grobowca
- 50 za ucieczkę kanałami i pozostawienie klasztoru swemu losowi
- 0-30 za poradzenie sobie z zapadnią w **pomieszczeniu 17**
- 20 za odzyskanie Żelaznego Człowieka
- 50 za odzyskanie *Arca Chaotis*
- 10 za odnalezienie pamiątki de Muscadeta

Śmierć ich nie wzięć**Powrót z krypty**

- 0 za to, że po wyjściu z krypty upływ czasu wskazuje na rezultat *Natarcie!*
- 10 za to, że po wyjściu z krypty upływ czasu wskazuje na rezultat *Zasadzka!*

- 20 za to, że po wyjściu z krypty upływ czasu wskazuje na rezultat *Otoczeni!*
- 10 za każdego szkieleta zniszczonego po wyjściu na powierzchnię
- 25 za zniszczenie Cousteau po wyjściu na powierzchnię

Narada wojenna

- 20 za zgłoszenie się do odszukania Skavenów bez żadnej zachęty
- 10 za zaskoczenie Skavenów
- 30 za zawarcie możliwego do przyjęcia układu z Rasskabakiem
- 20 za walkę ze Skavenami

Ostateczna bitwa

- 20 za zorientowanie się bez pomocy Rasskabaka jak działa *Arca Chaotis*
- 10 za uruchomienie Żelaznego Człowieka
- 10 za każdego szkieleta zniszczonego przed przybyciem Liczmistrza
- 25 za każdego szkieleta-herosa zniszczonego przed przybyciem Liczmistrza

Liczmistrz atakuje

- 20-50 za walkę wręcz z Kemmlerem
- 100 za zadanie Kemmlerowi śmiertelnego ciosu

Koniec grozy

- 40 za każdego bohatera graczy, który przeżył bitwę (to znaczy, że jeśli przeżyło 6 bohaterów, to każdy z nich dostaje 240 PD)
- 5 za każdego *ślabego wojownika*, który przeżył bitwę
- 10 za każdego *zwykłego wojownika*, który przeżył bitwę
- 12 za każdego krasnoluda, który przeżył bitwę (poza Gimbrinem)
- 20 za pozostawienie Żelaznego Człowieka do pomocy w odbudowie klasztoru
- 20 za pomodlenie się o usunięcie mutacji powstałych po użyciu *Arca Chaotis*

PUNKTY PRZEZNACZENIA

Jeżeli w końcowej bitwie o La Maisontaal Kemmler zginie, każdy bohater, któremu udało się przeżyć dostaje 1 punkt przeznaczenia. Jest on przyznawany bez względu na to, jak zniszczono Liczmistrza.

Jeżeli cios, który zabił Liczmistrza został zadany przez BG, bohater ten dostaje dodatkowy punkt przeznaczenia.



WYDAWANIE PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA

Możliwości przydzielenia punktów doświadczenia są podane w trakcie przygody. Punkty doświadczenia można wydać natychmiast na rozwój cech i na te z umiejętności, co do których Mistrz Gry zdecyduje, iż bohaterowie prowadzeni przez graczy mieli odpowiedni czas na ich praktykowanie – będą to głównie umiejętności związane z walką.

Oczywiście, jeżeli używacie gotowych bohaterów, ci, aż do chwili zmiany profesji nie mają możliwości nauczania się nowych umiejętności. Inne możemy przydzielić po zakończeniu przygody, wtedy też można zezwolić na zmianę profesji. Niektórzy z bohaterów niezależnych, o ile wciąż żyją, mogą dla bohaterów być nauczycielami. Jeżeli masz dostęp do **Niespokojnego umrzyka** (wkrótce ukaże się na rynku polskim), sugerujemy użycie w tym celu zasad zamieszczonych w artykule *Ćwiczenie czyni mistrza*.

Jean-Louis Dintrans

Jean-Louis będzie szczęśliwy mogąc nauczyć bohaterów tych umiejętności, które sam zna. Jeżeli jest wśród nich jakiś wyznawca Taala, przeor z radością wprowadzi go do klasztoru jako nowicjusza. Wszystkie dane klasztoru i szczegóły dotyczące profesji mnicha podane są w *dodatku numer 2*.

Padre Pierre Habermas

Zachowując się w zgodzie ze swą naturą złośnika, Padre Pierre zgodzi się szkolić jedynie tego bohatera, który prosiąc go o to wykona udany test **Ogladdy**. Jeśli Jean-Louis go dodatkowo zarekomenduje, doda do testu dodatni modyfikator +10. Podobnie darowizna pieniężna lub pomoc w odbudowie klasztoru nie pozostanie nie zauważona.

Padre Pierre może nauczyć bohatera, któremu udało się go do tego namówić, swych umiejętności leczniczych, a kapłana Taala również tych czarów, które sam zna. Jeśli w drużynie jest bohater – nowicjusz Taala, Padre Pierre pomoże mu też przy przejściu do pierwszego poziomu profesji kapłana.

Alain Gascoigne

Alain chętnie nauczy bohaterów swych umiejętności, uczyni to z wdzięczności za pomoc okazaną przez nich w trakcie przygody. Nie chce za to wynagrodzenia, a nawet nalega by w czasie nauki bohaterowie mieszkali na jego koszt we Frugelhofen. Wszystko, o co prosi to pomoc w odbudowie wsi i zaopiekowanie się chorymi i rannymi.

Shalyir Moonhand

Shalyir zgodzi się szkolić każdego bohatera nie-krasnołuda, który w trakcie przygody wywarł na niej pozytywne wrażenie. Będąc jednak w głębi serca najemnikiem, nie uczyni tego za darmo. Będzie się domagać *-właściwej umowy czeladniczej*, w której jej uczeń zobowiąże się do zapłaty za noclegi i naukę w czasie treningu. Shalyir nie ma pieniędzy i nie będzie się domagała żadnych kosztownych wydatków, nie jest to więc układ niesprawiedliwy. Jednak przez to, że bohater będzie teraz spędzał dużo czasu z elfką, zaskarbi sobie sporą dawkę zazdrości ze strony Albiego!

Shalyir nauczy każdej ze swych umiejętności za wyjątkiem *warzenia trucizn*, do znajomości której się nie przyznaje, oraz *specjalnej broni-dmuchawki*, dzięki której można ją zidentyfikować jako zabójcę. Shalyir będzie szkolić na łowcę nagród, nie na zabójcę.

Albi Schutz

Jeśli w czasie przygody bohaterowie byli dobrymi towarzyszami dla Albiego, mężnie znosili jego wiersze itd. Schutz będzie uczył bohaterów z czystej przyjaźni. W innym wypadku domaga się zapłaty.

Albi z przyjemnością zechce uczyć swych umiejętności, podejmie się też wyszkolenia bohatera w profesji szarlatana.

Zwróć uwagę, że Schutz nie będzie chciał mieć NIC wspólnego z bohaterem, który w jego obecności rozniewał lub obraził Shalyir, podobnie nie będzie chciał uczyć bohaterów-mężczyzn, którzy są w stosunku do niej zbyt przyjacielscy!

Cecil de Vere Cholmondely

Pod koniec przygody Cecil będzie chciał bardzo szybko oddalić się z doliny Frugelhornu.

– Jak zapewne wiecie, przyjechałem w góry dla zdrowia – wyjaśnia. – Niezła myśl, która niestety nie wypaliła. Miałem tyle wrażeń, że wystarczy mi to na resztę życia – czas na powrót do cywilizacji i nie oszczędzajmy starych szkapin!

Mimo tych zamierzeń, hojna oferta pieniężna jest czymś, czemu Cecil nie potrafi odmówić. Dzięki niej można go przekonać, by udał się do Gruneré, a w czasie podróży szkolił chcącego za to płacić bohatera. Za żadne skarby Cecil nie pojedzie do Parravonu, gdyż jego „osobisty przyjaciel”, diuk, tak naprawdę wyznaczył cenę za jego głowę. Przecież jasne jest, że diuk zorientował się, iż Cecil nie jest diukiem of Wartsingham!

Bohater lub bohaterowie, których uczy Cecil, nie będą mieć łatwego życia. *– Mój drogi chłopcze, uczyć trzeba się poprzez doświadczenie* – to ulubione zdanie Cecila. Mówi je ilekroć zamawia najdroższy nocleg i jedzenie oraz picie (w podwójnych ilościach), a rachunek zostawia do zapłacenia naszym herosom. Jednak pomimo swych wad, dopóki bohaterowie zechcą utrzymywać go w stosunkowym luksusie, uczy ich wszystkich swych umiejętności, oraz może pomóc w zdobyciu profesji szarlatana.

Gimbrin Finchelm

Jeśli bohaterowie prowadzeni przez graczy byli odważni, a w stosunku do krasnołudów usposobieni przyjaźliście, Gimbrin podejmie się nauczania każdego z bohaterów nieelfów swych umiejętności. Niekrasnołudów nie zechce nauczyć ani *górnictwa* ani *metalurgii* -to krasnołudzkie sprawy- wyjaśni krótko, i na tym sprawa nauki tych dwóch umiejętności się kończy – ale pozostałe są do dyspozycji bohaterów.

Przestrzeganie krasnołudzkiego kodeksu honorowego powoduje, iż Gimbrin za swą naukę nie zechce przyjąć jakiegokolwiek zapłaty. Uważa, że w stosunku do bohaterów ma dług powstały po udzieleniu przez nich pomocy, ale mimo to spodziewa się wykazania przez nich „dobrej woli” i udzielenia pomocy przy obsłudze kopalni. Oprócz nauczania swych umiejętności może tak wyszkolić bohatera, by ten mógł zostać poszukiwaczem złota.

Bardak Barantan

Bardaka można przekonać do nauki każdego bohatera, który wywarł na nim dobre wrażenie – to będziesz musiał osądzić już sam. On również nie zapyta o zapłatę, ale spodziewa się, iż jego uczniowie będą pomagać przy obsłudze kopalni i okazywać szacunek jemu, Gimbrinowi i innym krasnołudom (w tej kolejności!) – innymi słowy, nie przekroczyć granic zaoferowanej im gościnności.

Bardak nauczy swych umiejętności każdego nieelfa, a niezwykle szczęśliwy będzie, jeśli jakiś człowiek lub halfing zechce nauczyć się Khazalidu. Mówi: – *To dobrze, najwyższy czas, by ktoś okazał na tyle grzeczności, by mówić do nas w naszym języku.*

Emmerich Wernicke

Emmerich będzie bardzo zajęty odbudową farmy i likwidowaniem strat wśród inwentarza i plonów, ale zechce uczyć każdego bohatera, który w czasie przygody wykazał się odwagą. W zamian za naukę będzie chciał, by uczeń pomógł mu przy gospodarstwie. Może nauczyć każdej ze swych umiejętności i wyszkoli bohatera tak, by ten mógł zostać najemnikiem.

Dziadek Gunther Wernicke

Gunther jest przygotowany do przekazania swych umiejętności leczniczych każdemu bohaterowi, który w czasie przygody wywarł na nim dobre wrażenie i okazywał mu właściwy szacunek. Może wyszkolić bohatera na tyle, by ten mógł zostać aptekarzem bądź uczniem medyka, ale nie medykem. Mimo to, jeśli uczeń wyrwie na nim szczególnie korzystne wrażenie, może wystawić list polecający do starego kolegi uczącego na Uniwersytecie Miragliańskim. Kolega ten od dawna już nie żyje, jednak list nadal będzie miał pewne znaczenie, ponieważ został napisany przez starego alumna.

KOLEJNE PRZYGODY

Powrót Liczmiestrza dostarcza wielu możliwości rozwinięcia go w dalsze przygody. Jak już wcześniej wspomnieliśmy, pozbycie się mutacji uzyskanych podczas używania Arki Chaotis samo w sobie może być przygodą, a poniżej zamieściliśmy dodatkowo kilka innych pomysłów.

Przydatny znajomek

Jean-Louis jest uczonym mężem, a wystawienie bohaterom doskonałych referencji będzie dla niego przyjemnością. Zna również wielu ludzi zajmujących ważne stanowiska w Paravonie i Quenelles, dlatego może skierować bohaterów ku wielu przygodom, od tych najprostszych (ochroniarz ważnej osoby) do bardzo skomplikowanych (intrygi polityczne).

Bardziej bezpośrednim ogniwem łączącym z kolejną przygodą może być jeden z ocalałych młodych mnichów, który jest członkiem szlacheckiej rodziny z Bretoni lub zachodniego Imperium. Po bitwie, władze klasztorne decydują się na odesłanie tego młodego człowieka do domu. Powodem może być jego bezpieczeństwo (jeśli zagrożenie ze strony ożywieńców nie zostało zażegnane całkowicie) lub fakt zakończenia pobytu w klasztorze i powrót do życia świeckiego. Bohaterowie zostają wynajęci jako ochroniarze mający dostarczyć go do domu – gdziekolwiek zadecydujesz, że on jest. W czasie podróży mogą się natknąć na bandytów (za młodych szlachciców dostaje się niegorszy okup), wrogów rodziny i inne leśne niebezpieczeństwa (goblinoidy i zwierzolutdzie).

Kampania Wewnętrzny Wróg

Przejsię z **Powrotu Liczmiestrza** do kampanii **Wewnętrzny wróg** nie jest zbyt trudne. Być może Jean-Louis wie o ekspedycji w Góry Szare, jaką planuje Koronowany Książę Hergard i może pokazać kopię *Notki numer 1* z tej kampanii.

Po ukończeniu tej przygody bohaterowie prowadzeni przez graczy mogą być nieco bardziej doświadczeni od gotowych bohaterów zamieszczonych w kampanii **Wewnętrzny wróg**, ale nie powinno to stanowić zbyt dużego problemu. Jeśli



V. MÜLHEIM

III WYNAJĘCII
DZIELNYCH POSZUKIWACZY PRZYGO

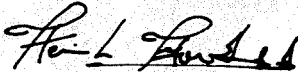
Jego Ekscelencja Koronowany Książę Hergard von Tasseninck z Wielkiego Księstwa Ostlandu zawiadamia, że przebywa obecnie w Altdorfie i życzy sobie wynająć usługi drużyny doświadczonych poszukiwaczy przygód. Zatrudnienie od zaraz na czas nieokreślony.

Chętnych przestrzega się, że wezmą udział w najbardziej niebezpiecznej misji w niezbadane rejony Gór Szarych.

Zachowanie najwyższej dyskrecji jest jak najbardziej pożądane.

Wynagrodzenie do uzgodnienia (uzależnione od doświadczenia) ale minimalnie 20 Zł dla osoby dziennie zapewnionym jest. Dodatkowo hojny dodatek po udanym zakończeniu wyprawy. Nie potrzebujemy włóczęgów, tchórzów ani krasnoludów.

Podpisano



osobisty pisarz Koronowanego Księcia Hergarda.

wydaje ci się, że bohaterom będzie zbyt łatwo, zawsze możesz wzmocnić ich przeciwników.

Materiał zamieszczony w tej przygodzie możesz również wykorzystać do dodania głębi kolejnym przygodom – na przykład jeden z krasnoludów z Khazid Slumbol (scenariusz **Śmierć na rzece Reik**) może być kuzynem któregoś z krasnoludów pracujących w kopalni Gimbrina. W scenariuszu **Cienie nad Bøgenhafen** bohaterowie mogą natknąć się na Albiego lub Cecila pracujących podczas święta. W dodatku **Szara eminencja** mogą nawet spotkać Shalyir. Zawsze przecież to miło spotkać starych przyjaciół.

Kampania Potępieńiec

Bohaterowie biorący udział w tej przygodzie mogą również wziąć udział w kampanii **Potępieńiec**. Możesz zignorować bądź zmienić lokację podane w **Potępieńcu**, ponieważ przyjęto tam, iż bohaterowie podróżują na wschód od Altdorfu, a **Powrót Liczmiestrza** rozgrywa się daleko na południowy-zachód od stolicy Imperium.

Z drugiej strony, możesz wysłać bohaterów jako ochroniarzy podczas długiej i stosunkowo spokojnej rzecznej podróży wzdłuż Talabec, może aż do Talabheimu. Stamtąd można rozpocząć podróż na zachód, a w tym punkcie z łatwością można podjąć kampanię **Potępieńiec**.

W najwcześniejszych spotkaniach **Potępieńca** możesz zechcieć wzmocnić przeciwników, wynika to z większego doświadczenia bohaterów, którzy wyszli z życiem z walki z Liczmiestrem. Na przykład, w tawernie „Zakapturzony męczyszyna” w pierwszej przygodzie, możesz zwiększyć liczbę kultystów, którzy będą maskować się jako goście.

Oczywiście, po **Powrocie Liczmiestrza** możesz wykorzystać wszystkie, bądź część przygód z **Potępieńca** jako jednorazowe, nie powiązane ze sobą przygody, nie łącząc ich w żadną kampanię.



CHARAKTERYSTYKI

W tym rozdziale **Powrotu Liczmiŝtra** zamieszczono charakterystyki wszystkich wspomnianych w przygodzie waŝnych BN i potworów. W wiêkszoŝci przypadków, zrezygnowano z opisu ich charakteru – ma on doŝć zmienne, a zachowanie rozmaitych BN jest szczególowo okreŝlone w gówniej czêŝci ksiąŝki i w poniŝszych opisach.

Charakterystyki uwzglêdniajå zmiany cechy spowodowane rozmaitymi umiejêtnoŝciami (takie jak *bardzo silny*). Po bliŝsze informacje dotyczåce umiejêtnoŝci i czarów siêgnij do podrêcznika **WFRP**.

W POSZUKIWANIU SIA WNEGO NIEBOSZCZYKA

Rasskabak i skaveni

Ta mała grupka skavenów została wysłana w celu odzyskania *Arca Chaotis*, magicznej skrzyni zawierającej duŝå ilość spaczenia. Arkę ukradł skavenom René de Muscadet, który potrzebował jej do swych magicznych badań. Szczuroludów jest mało, działają w ukryciu na terytorium wroga i nie chcå ryzykować powodzenia swej misji poprzez wdanie się w przypadkowå walkę.

Rasskabak, skavenŝski Szary Prorok (czarodziej 2 poziomu)

Rasskabak ma mniej wiêcej póótora metra wzrostu, a jego futro jest siwego koloru. Oczy så czerwone i zdajå się ŝarzyć wewnêtrznym blaskiem. Jest ostroŝny i przebiegły, doskonale nadaje się do niebezpiecznej misji. Juŝ od kilku miesiêcy stara się odnaleŝć skrzynkê korzystajåc z *kamienia jasnowidzenia* – małego kawałka spaczenia wiŝącego mu na szyi. Gdy kamieŝ zbliŝa się do Arki zaczyna blyŝzczeć, tym jaŝniej, im bliŝej znajduje się skrzynka. Skaveni przeszukujå Góry Szare i powoli ale stale, zbliŝajå się do celu.

Gównym celem Rasskabaka jest odzyskanie Arki. Nie pozwoli, by cokolwiek przeszkodziło mu w wykonaniu tego zadania. Powstrzymuje swych wojowników przed walkå, napadaniem na ludzi i wszelkå dziaåalnoŝciå, która moŝe ich zdradzić. Skavenów jest tylko kilku, så zdani na własne siły i przebywajå na wrogim terytorium. Rasskabak nie chce się naraŝać (i być moŝe zginåć) tak blisko celu.

Podobnie jak wszyscy inni Szarzy Prorocy, Rasskabak moŝe odzyskać *punkty magii* jedynie poprzez zjedzenie kawałków oczyszczonego spaczenia. Ma przy pasie niewielki woreczek z tym szarym proszkiem, ale pozostały mu jedynie trzy dawki. Kaŝda przywra ma 2K6 *punktów magii*, aŝ do jego poziomu mocy, który wynosi 18 punktów. Majåc mało energii magicznej, Rasskabak posunie się do uŝycia magii tylko w przypadku bezpoŝredniego niebezpieczeŝstwa.

Odgrywajåc Rasskabaka, pamiêtaj, ŝe jest on bardzo inteligentny – prawdopodobnie inteligentniejszy od wiêkszoŝci BG, a takŝe ostroŝny i podstępny z natury.

Sz	WW	US	S	Wt	Źw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	53	45	4	4	12	55	2	34	34	53	28	39	13

Umiejêtnoŝci: *Język tajemny* – magiczny, rzucanie czarów – *magia wojenna poziomu 1 i 2*, wykrywanie magii, czytanie i pisanie – *queekish*, wiedza o magicznych pergaminach, znajomoŝć języka obcego – *staroŝwiatowy*.

Czary: 18 punktów magii

Magia wojenna 1 poziomu: *Aura oporu*, *Leczenie lekkich zranieŝ*, *Ognista kula*, *Lot*.

Magia wojenna 2 poziomu: *Aura ochrony*, *Uderzenie*

Przedmioty: Połatana skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona); tarcza (1PP, całe ciało)

magiczny miecz (+20 do parowania, bez modyfikatorów trafienia); krótki łuk (**Z** 16/32/150 **ES** 3); kołczan z czternaŝtema strzałami, sztylet (**I**+10, -2 do zadawanych obraŝeŝ, parowanie – 20); *proroczy kamieŝ* (patrz wyŝej), złoty pierŝcieŝ z osadzonymi rubinami i turkusami (16ZK), woreczek z oczyszczonym spaczeniem.

Zasady specjalne: *Widzenie w ciemnoŝciach* 30 metrów, broŝ ma 35 % szans na *zainfekowanie ran*.

Szeŝciu skavenŝskich wojowników

Så to wojownicy z klanu Lordów Wojny, przydzieleni do ochrony Rasskabaka i jego misji, majåcej na celu odnalezienie i odzyskanie Arki Chaotis. Poŝwiêcujå się caåkowicie i jeŝli będzie to konieczne, gotowi s� zginåć w obronie Rasskabaka.

Sz	WW	US	S	Wt	Źw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	33	25	3	3	7	40	1	24	24	24	18	29	14

Przedmioty: tarcza (1PP, całe ciało); miecz.

Zasady specjalne: *Widzenie w ciemnoŝciach* 30 metrów, broŝ ma 35% szans na *zainfekowanie ran*.

Mieŝkaŝcy La Maisontaal

Jean-Louis Dintrans,

Przeor La Maisontaal – mnich/bakaålarz



Jean-Louis ma okoåo 175 cm wzrostu i jest ŝredniej budowy ciaåa. Niewielki brzuch zdradza, ŝe mnich prowadzi raczej siedzåcy tryb ŝycia. Ma jasnobrązowe, znacznie przerzedzone na skroniach włosy i zielonobrązowe oczy. Nie wyglåda na swoje 51 lat. Jest człowiekiem wykształconym i czerpie radoŝć z prostego ŝycia jakie wie dzie w La Maisontaal, z bogatej biblioteki, archiwum klasztornego – oraz z wieczornej szklanki likieru.

Jean-Louis byå przyjacielem i protegowanym René de Muscadeta, wczeŝniejszego

przeora. Nadal nie otråsnåł się jeszcze po ŝmierci swego przyjaciela i nauczyciela. Poniewaŝ w czasie swego nowicjatu byå ŝwiadkiem walki pomiêdzy de Muscadetem a Kemmlerem, ŝmiertelnå wizjê powrotu Liczmiŝtra potraktowaå bardzo powaŝnie. Obecnie ma duŝo zmartwieŝ, dlatego jego zwykåa pogoda ducha i dobrotliwe maniere uståpiåy zatroŝkaniu.

Sz	WW	US	S	Wt	Źw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	38	3	3	8	57	1	38	38	64	44	55	47

Umiejętności: język tajemny-magiczny, astronomia, kartografia, heraldyka, historia, rozpoznawanie roślin, uzdolnienia językowe, wykrywanie magii, czytanie i pisanie, rozpoznawanie runów, wiedza o magicznych pergaminach, sekretny język – klasyczny, znajomość języka obcego – norški, teologia – kult Taala;

Przedmioty: habit, łańcuch z symbolem Taala, pergamin zawierający Leczenie ciężkich ran, Ręka-młot, Rozproszenie aury, Kij Snorriego – pokryty runami kij pochodzący z Norški, z małą runą śmierci przeciwko goblinoidom, który wydziela stałą Aurę ochrony (2 PP, całe ciało) i ma dodatkowy modyfikator 2 punktów do zadawanych obrażeń. Ponadto, Jean-Louis rozporządza wszystkimi zasobami klaszternymi.

Padre Pierre Habermas, Mnich/Kapłan, poziom 1



Pierre ma 79 lat i 180 centymetrów wzrostu, ale wygląda na niższego, ponieważ jest garbaty. Jest chudym, złośliwym starcem w podeszłym wieku. Mimo to, jeśli tylko chce, wciąż potrafi wyrażać się i myśleć jasno. Nie widzi już zbyt dobrze i w codziennym życiu klasztoru nie odgrywa zbyt dużej roli, a ze swej celi wychodzi jedynie po to, by od czasu do czasu uczestniczyć w uroczystościach i czasami pogawędzić z Jeanem-Louisem. Przez większość czasu pozostawiony jest sam sobie.

W młodości Pierre spędził dużo czasu w dzikich ostepach, a jego zniecierpliwienie jest skutkiem podupadłego zdrowia i osamotnionego trybu życia, jakie musi prowadzić. Jego niecierpliwość uwewnętrznia się w sprzeczkach i irytowaniu innych. Na przykład, nie chce mówić w żadnym innym języku poza swym rodzinnym bretońskim, nie robi od tego wyjątków nawet jeśli ktoś go nie rozumie. Pierra trzeba odegrać jako ekscentrycznego, zapominającego o różnych rzeczach (czasami świadomie!) osobnika o szorstkim języku, który czerpie satysfakcję ze sprawiania kłopotów.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	21	05	2	3	6	22	1	22	37	48	45	47	40

Umiejętności: Język tajemny – magiczny, rzucanie czarów – magia kapłańska poziomu 1, posłuch u zwierząt, leczenie chorób, medytacja, krasnomówstwo, czytanie i pisanie, wiedza o magicznych pergaminach, sekretny język – klasyczny, teologia – kult Taala.

Czary: 14 punktów magii

Magia prosta:

Uśpienie, Strefa ciszy

Magia wojenna 1 poziomu:

Leczenie lekkich zranień, Podmuch wiatru

Magia elementalna 1 poziomu:

Grad kamieni, Ręka ognia, Strefa ukrycia

Przedmioty: Nóż (I+10, obrażenia -2, parowanie-20); habit, klejnot energii (10 punktów magii), Szata Wytrzymałości +1 (+1 do Wt), inne, mniej ważne przedmioty przydzielone według uznania MG.

26 młodych mnichów

Dodatek 2 zapozna cię z wszystkimi profesjami dostępnymi dla mnichów, informacje podane poniżej odzwierciedlają „typowego” mnicha, takiego jak Brat François czy Viktor (Gruber) – i dla celów tej przygody powinny okazać się wystarczające.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	35	3	4	7	35	1	35	28	33	28	33	25

Umiejętności: każdy młody mnich ma następujące umiejętności: czytanie i pisanie, sekretny język – klasyczny, wiedza o magicznych pergaminach, teologia – kult Taala. Poszczególne osoby mają również K4 z: sztuka, kartografia, zielarstwo, historia, rozpoznawanie roślin, farmacja.

Przedmioty: Nic wartego uwagi. Podczas walki, każdy mnich będzie się posługiwał kijem (obrażenia -1) i kuszą (Z 32/64/300 ES 4)

30 wieśniaków (bracia służebni)

Klasztor jest wybudowany na ziemi podarowanej przez Diuka Parravonu. W pobliżu klasztornych murów wyrosła z czasem wioska, w której mieszkają wieśniacy zajmujący się klasztornymi stadami, zbierający żywność i dostarczający ją do klasztoru. Poniższe informacje opisują „typowego” wieśniaka z La Maisontaal – jeśli chcesz możesz stworzyć nieco bardziej zindywidualizowanych osobników. BG raczej nie będą się spotykać z mieszkańcami tej wsi, chociaż ci mogą – i będą – uczestniczyć w fortyfikowaniu klasztoru.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	38	4	3	6	38	1	28	22	18	28	28	28

Umiejętności: opieka nad zwierzętami. Poszczególne osoby mają 70% szans na mocną głowę i umiejętności powożenia, a 50% szans na bijatykę i zapasy.

Przedmioty: Nic wartego uwagi. W czasie oblężenia, każdy z wieśniaków będzie uzbrojony w ciężki nóż (I+10, obrażenia -1, parowanie -20).

Mali poszukiwacze złota

Grumbl Stonehand, krasnoludzki poszukiwacz złota

Grumbl ma 150 lat (odpowiednik mniej więcej 55 lat w kategoriach ludzkich), szarą brodę i kręcone, jasnoszare włosy. Ma 135 centymetrów wzrostu i jest niski nawet jak na krasnoluda, ale za to jest całkiem dobrze zbudowany. Widać po nim, że życie go nie oszczędzało; nie pozostał mu mianowicie ani jeden ząb, a jego wymowa – a mówi wyłącznie bretońskim dialektem staroświatowego – jest bardzo sepleniąca i trudna do zrozumienia.



Grumbl stara się w pełni wykorzystać urok życia, z każdej sytuacji chce wynieść coś dobrego. Jeśli pije, opróżni każde podane mu naczynie, jeśli gra, będzie oszukiwał, jeśli je, postara się oprócz swojej porcji zjeść też rację sąsiada. Jeśli spotka kogoś, kogo uważa za snobów – zwłaszcza dotyczy to elfów – jego zwykła szorstkość jedynie się pogłębi, a jeżeli wzbudzi niesmak, bardzo go to ucieszy.

Jeśli spotka kogoś, kogo uważa za snobów – zwłaszcza dotyczy to elfów – jego zwykła szorstkość jedynie się pogłębi, a jeżeli wzbudzi niesmak, bardzo go to ucieszy.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	41	25	3	4	7	22	1	21	49	29	51	51	22

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, stolarstwo, hazard, metalurgia, górnictwo, wyczucie kierunku, wiedza o rzekach.

Przedmioty: kaftan kolczy, hełm i tarcza (2 PP na korpus/głowę/nogi; 1 PP na ramiona), topór, juki z kocami i naczyniami do płukania piasku, fajka, woreczek z Krasnoludzkim Czarnym No. 4 (patrz opis spotkania), namiot, w jukach 50 ZK w różnych nominałach, muł.

Thalgrim Stonehand, krasnoludzki poszukiwacz złota



Thalgrim jest prawie całkowitym przeciwnieństwem swego wuja Grumbliego. Jest wysoki (160 cm wzrostu), dobrze zbudowany, ma błyszczące czarne włosy i zadbaną brodę – jednym słowem krasnolud-przystojniak. Uczynny, stonowany i mający dobre maniere, Thalgrim jest często zmieszany zachowaniem swego wuja, każdą potencjalnie groźną sytuację, postara się rozładować taktem i uprzejmością.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	51	22	4	4	8	25	2	21	54	32	61	51	30

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, stolarstwo, rybactwo, hazard, metalurgia, górnictwo, muzykalność – kobza i róg, wyczucie kierunku, wiedza o rzekach.

Przedmioty: kaftan kolczy, hełm i tarcza (2 PP na korpus/głowę/nogi; 1 PP na ramiona), magiczny topór (obrażenia +1), juki z kocami i naczyniami do płukania piasku, fajka, woreczek z Krasnoludzkim Czarnym No. 4 (patrz opis spotkania), kobza, namiot, muł.

Frugelhofen

Shalyir Moonhand, elfka zabójczyni, ex – łowca nagród



Jak na elfa, Shalyir jest niska (170 cm). Ma proporcjonalną figurę, jest zadbana i zdrowo wygląda. W świetle słonecznym jej włosy wyglądają niezwykle atrakcyjnie. Ma 55 lat (w kategoriach ludzkich to zaledwie 18). Nieustannie rozgląda się na boki (ma oczy w kolorze intensywnego błękitu) i niewiele rzeczy uchodzi jej uwagi.

Shalyir jest byłym łowcą nagród, właśnie zaczęła zdobywać umiejętności zabójcy. Nie chce, by ktokolwiek domyślił się kim obecnie jest. By odsunąć od siebie podejrzenia, lubi zachowywać się w sposób,

w jaki ludzie zwykle widzą elfów – przyjmuje pozę roztrzępanej, perliście śmiejącej się elfki. Każdemu nadaje przydomki w rodzaju „jasnooki”. Zdaje sobie sprawę z uprzedzeń, jakie ludzie żywią wobec jej rasy. Poza tym odpowiada ludziom takim samym zachowaniem, jakie spotyka ją z ich strony i bacznie obserwuje reakcje.

W głębi duszy Shalyir jest jednak zatwardziałym, zawodowym najemnikiem, który ani nie zapomina, ani nie wybaczają jakiegokolwiek urazy. Stara się jednak pamiętać o przyjaciółach i dawnych sojusznikach.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	47	47	3	4	8	62	2	46	44	57	41	53	44

Umiejętności: ukrywanie się na wsi, ukrywanie się w mieście, uniki, bystry wzrok, tropienie, warzenie trucizn, śledzenie, śpiew, cichy chód na wsi, cichy chód w mieście, znajomość języka obcego – staroświatowy, specjalna broń – dmuchawka, specjalna broń – łańcuszek, specjalna broń – sieć, specjalna broń – broń dwuręczna, silny cios.

Przedmioty: kaftan kolczy i tarcza (2 PP na korpus/nogi, 1 PP głowa/ramiona), amulet z trzykrotnie błogosławionej miedzi (+30 do testów zatrucia, w odległości 3 centymetrów od trucizny zmienia kolor na zielony, obrażenia od broni niemagicznej zmniejszone o 1), magiczny miecz +10/+1 (WW +10, obrażenia +1), elfi luk (Z 32/64/300, ES 4), kolczan z 20 strzałami, 4 strzały mocy, dmuchawka, woreczek z 4 strzałkami do dmuchawki i buteleczką trucizny na ostrza wykonanej z jadu na ludzi (6 dawek), sakiewka z 20 ZK i małym opalem (25 ZK), worek z zapasowym ubraniem i kocem.

Albrecht 'Albi' Schutz, szarlatan, ex – bentlarz



Albi jest łotrem z duszy i z serca. Ma prawie 30 lat, ma 185 cm wzrostu, jest średniej budowy ciała, ma kręcone, brązowe włosy i jasne oczy.

Albi zajmował się swym procederem w większości miast i miasteczek zachodniej Bretonii i Reiklandu. Lubi wędrowne życie, podróżowanie do miejsc, których nie zna, poznawanie nowych ludzi, oszwabianie ich i uciekanie przed nimi. Jest beztroskim osobnikiem, lubi dobre towarzystwo, nieźle jeździć i napitek i od czasu do czasu drobny szwindelek.

Jednak w tej chwili Albi się nieco zmienił. Beznadziejnie zakochał się w Shalyir Moonhand,

ale nie ma jej odwagi tego wyznać. Kręci się koło niej, spędza całe godziny wpatrując się w pustkę i tworzy nadzwyczajną złą poezję romantyczną. Co gorsza, czyta ją ludziom (nieproszony) przy każdej sposobności. W chwili obecnej, nastawienie Albiego do ludzi jest całkowicie uzależnione od tego, jak traktują Shalyir i reagują na jego wiersze.

Albi ma pierścionek, i wie, iż jest magiczny. Jedyny kłopot w tym, że nie ma pojęcia do czego, jeżeli w ogóle, on służy. W rzeczywistości pierścionek dodaje +10 do wszystkich testów Op, SW i Ogd. Albi nie rozpowiada o swoim pierścionku i z żadnych powodów nie zechce się nim dzielić. Wydaje mu się, że dobrze jest mieć taką rzecz i ma rację.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	41	33	3	4	8	45	1	43	37	48	45	44	58

Umiejętności: gadanina, charakteryzacja, szacowanie, naśladowanie, zwinne palce, krasomówstwo, błyskotliwość.

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona), miecz, worek podróżny z ubraniem dobrej jakości, certyfikat potwierdzający, że jest uczony w piśmie wystawiony przez Uniwersytet w Marienburgu (sfalszowany), certyfikat poświadczający, że jest doktorem nauk medycznych wystawiony przez Uniwersytet w Marienburgu (sfalszowany), pudełko z 20 wybranymi medalami wojskowymi z Tilei (falszywe), 3 butelki Pewnego Lekarstwa Starej Mateczki skutecznego na Zatwardzenie, Pryszczę i Wypadanie Włosów, 3 paczki wybranych (bezużytecznych) suszonych ziół, sakiewka z 8ZK, 14/-, posłanie, magiczny pierścionek (patrz wyżej).

Alain Gascoigne, pasterz, ex- żołnierz



Alain ma 38 lat, ale wygląda na starszego. Ma rzędzące, brązowe włosy i ogorzałą, wiecznie zrezygnowaną twarz. Brązowe oczy niemal zapadły się w oczodoły. Tragedia jaka spotkała jego żonę, Veronique (patrz tekst przygody), wciąż go przygnębia, dlatego Alain wygląda na osobę, która nie ma już na nic nadziei.

Alain jest weteranem Ribaldów (piechoty bretońskiej), pomocników rycerzy Viscomta de Quenelles i wciąż jest twardym, wytrzymałym mężczyzną, co zresztą wykażą wydarzenia w **Powrocie Liczmiestrza**.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	37	3	4	9	41	1	32	35	29	29	29	29

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, uniki, sekretny język – bitewny, bijatyka, silny cios.

Przedmioty: kolczuga, czepiec kolczy i tarcza (2 PP na głowę/korpus/ramiona, 1 PP na nogi), miecz, krótki łuk (Z 16/32/150 ES 3), nóż (I+10, obrażenia -2, parowanie -20), inne przedmioty według uznania MG.

Cecil de Vere Cholmondeley, szarlatan, ex- złodziej



Cecil ma mniej więcej 40 lat, szare oczy, nastroszone włosy, a pomiędzy przednimi zębami małą przerwę. Jest zawsze dobrze ubrany, stara się również, zawsze dobrze wysławać. Jego specjalnością jest udawanie szlachcica. W chwili obecnej udaje Diuka of Wartsingham, który swego zdrowia. Tak naprawdę, stan jego zdrowia zależy od tego, czy Diuk de Parravon zdoła go odnaleźć, czy nie. Prawdziwy Diuk of Wartsingham odwiedził de Parravona kilka minut po tym, jak Cecil zniknął za

pałacowym murem, a wraz z dużą ilością rodowych sreber. Piersiówka Cecila przyozdobiona jest herbem de Parravonów. Jeśli ktoś to zauważy, Cecil wyjaśni, że butelka jest podarunkiem od diuka: *Wspaniały facet – mój osobisty przyjaciel, jeśli nie wiecie.*

Cecil mówi raczej dziwną, albiońską wersją staroświatowego, dlatego czasami trudno go zrozumieć. Gdy natknę się na nierozumiejącego go „obcokrajowca”, powtarza to, co mówił – ciągle niezrozumiale, ale za to coraz wolniej i głośniejsze. Cecil po prostu WIE, że każde słowo jest doskonale rozumiane, ale oni wszyscy są przecież tacy niewychowani. Udują głupków tylko po to, by go zirytować – i kto wie, może ma rację?

W Albionie istnieje nazwa na osoby w rodzaju Cecila. W rzeczy samej nawet kilka, z których najłagodniejsze to: dupek, naciągacz i cham. Dla Cecila w ogóle nie istnieje pojęcie honoru, uczciwości i własności osobistej. Oprócz tego, Cecil jest straszliwym tchórzem, w przypadku najmniejszego zagrożenia natychmiast szuka schronienia.

Wśród rzeczy, jakie szarlatan ukradł z pałacu diuka jest sztylet o wykładanej srebrem rękojeści. Jest on magiczny, o czym nowy właściciel nie ma zielonego pojęcia. Jest to zgubna broń, dodająca +20 do trafienia przeciwko ożywionym nieożywionym i zadająca takim istotom podwójne obrażenia.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	37	29	3	3	7	40	1	51	33	37	35	31	51

Umiejętności: gadanina, urok osobisty, ukrywanie się w mieście, hazard, zwinne palce, sekretny język – złodziei, sekretne znaki – złodziei, cichy chód na wsi, cichy chód w mieście, błyskotliwość.

Przedmioty: doskonałe ubranie, sakiewka z 11 ZK, magiczny sztylet (patrz wyżej), fajka i tytoń dobrej jakości, srebrna piersiówka (15ZK) z doskonałą brandy.

Hector Brioché, nieoficjalny sołtys Frugelhofen

Hector właśnie wkroczył w lata średnie. Jest bardzo dobrze zbudowany, ma gęste włosy koloru słomy, niebieskie oczy i szeroką, przyjazną twarz. Podobnie jak reszta jego rodziny jest wiecznie zajęty – dogląda młyna, zajmuje się swym sądem, pędzi jablecznik i jablekową brandy i pomaga w rozwiązywaniu sąsiedzkich sporów i innych wiejskich problemów.

Hector jest człowiekiem serdecznym, w normalnych okolicznościach niełatwo go rozgniewać. W całej wiosce znany jest jego zdrowy rozsądek i zdolność właściwej oceny sytuacji, dobry jablecznik i brandy oraz zwyczaj drapania się po głowie i robienia przy tym zakłopotanej miny. Robi tak zawsze, gdy pojawiają się kłopoty.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	28	3	3	5	28	1	28	38	35	28	28	28

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, piwowarstwo, gotowanie, szacowanie.

Przedmioty: Kij (obrażenia -1), nóż (I+10, obrażenia -2, parowanie -20), inne przedmioty nie mające znaczenia dla tej przygody.

Normalny wieśniak (zwykły wojownik)

Poniższa charakterystyka odpowiada większości dorosłych mieszkańców Frugelhofen. Dla celów tej przygody powinna wystarczyć, ale jeśli chcesz stworzyć nieco wyraźniejsze osobowości nie obawiaj się jej zmienić dodając nieco więcej szczegółów.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	28	3	3	5	28	1	28	22	25	28	28	28

Umiejętności: żadne mogące w trakcie tej przygody odegrać jakąś rolę.

Przedmioty: w czasie walki połowa z nich ma kije (obrażenia -1), a druga połowa noże (I+10, obrażenia -2, parowanie -20). Inne posiadane przez nich w czasie przygody przedmioty nie mają znaczenia.

Słaby wieśniak (słaby wojownik)

Poniższej charakterystyki użyjemy do opisania dzieci, starców i chorych z Frugelhofen. Podobnie jak w poprzednim przypadku nie obawiaj się wprowadzenia zmian mających na celu stworzenie wyraźniejszych osobowości.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	22	18	2	3	5	22	1	22	18	22	22	18	28

Umiejętności: żadne mogące w trakcie tej przygody odegrać jakąś rolę.

Przedmioty: noże (I+10, obrażenia -2, parowanie -20). Inne posiadane w trakcie przygody przedmioty nie mają znaczenia.

ATAK LICZMISTRZA

Krasnoludy z kopalni Gimbrina

Gimbrin Finehelm, krasnoludzki przywódca kopalni



Gimbrin ma 77 lat, niewiele jak na krasnoludzkiego przywódcę, ale jest potężny i ma silną osobowość, co czyni z niego dobrego zarządcę kopalni. Ma 155 centymetrów wzrostu i według krasnoludzkich standardów jest przystojny, a jego broda jest wyjątkowo jedwabista. W przeciwieństwie do wielu innych krasnoludów, Gimbrin jest rozważny i bardziej tolerancyjny w stosunku do osób o innych poglądach na życie, ale kiedy podejmie już decyzję, jest niesłychanie uparty. Bardzo dba o swoich górników – pracują w kopalni bardziej z zawziętością, niż z nadziei wzbogacenia się, co spowodowało powstanie między nimi bardzo silnej więzi.

Po stoczeniu walki z ożywieńcami, stosunek Gimbrina do BG będzie całkowicie uzależniony od tego, na ile bohaterowie przejęli się ochroną krasnoludów z jego klanu. Jeśli to uczynili, oceni ich wysoko – nawet elfów. Gdyby BG wyrazili najmniejszą ochotę wykorzystania krasnoludów w roli mięsa armatniego, zrobiliby sobie z Gimbrina wroga. Jeśli nie będzie musiał, nie zechce im pomóc.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	51	27	4	4	9	29	2	21	67	35	64	68	37

Umiejętności: stolarstwo, mocna głowa, metalurgia, górnictwo, kowalstwo, znajomość języka obcego – staroświatowy, specjalna broń – broń dwuręczna, bijatyka, silny cios.

Przedmioty: skórzany kaftan (0/1 PP korpus), hełm górniczy (1 PP głowa), dwuręczny topór bojowy (I-10, obrażenia +2, mała runa śmierci przeciwko ogrom i trollom). W swojej chacie Gimbrin ma kaftan kolczy z rękawami (1 PP korpus/ramiona/nogi), ale nie będzie miał czasu założyć go przed walką w kopalni. Będzie go nosił we Frugelhofen i w La Maisontaal.

14 krasnoludzkich górników

Krasnoludy z kopalni Gimbrina są zdyscyplinowaną grupą twardych górników, za swoim przywódcą pójdą nawet w ogień.

Zwróć uwagę, że dla górników podano dwie różne charakterystyki; za każdym razem, gdy któryś z nich jest zamieszany w jakąś walkę rozgrywaną przy użyciu pełnych zasad (będą to głównie walki, w których uczestniczą BG) rzucić K6: rezultat 1-3 wskazuje, że należy użyć górnej charakterystyki, wynik 4-6, że dolnej. Oznacza to, że połowa z krasnoludów jest wolniejsza od ożywieńców, ale ma większe szanse trafienia ich, a druga połowa jest szybsza, ale nieco mniej celna.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	37	21	3	4	7	25	1	21	51	31	51	51	21
3	43	18	3	4	7	18	1	21	51	31	51	51	21

Umiejętności: stolarstwo, mocna głowa, metalurgia, górnictwo, wyczucie kierunku, znajomość języka obcego – staroświatowy, bijatyka, zapasy.

Przedmioty: tarcza (1 PP całe ciało), hełm górniczy (1 PP głowa), skórzany kaftan (0/1 PP korpus), topór.

Bardak Barantan, krasnoludzki mędrzec



Mając 182 lata, Bardak zaczyna odczuwać pierwsze oznaki zbliżającej się starości. Lekki artretyzm jakiego nabawił się w ziemie sprawia, że Bardak nieco się garbi i przez to wygląda na niższego niż 145 centymetrów. Mędrzec jest nieco otyły, ma pomarszczoną twarz i jak na krasnoluda dosyć długie kończyny. Jak na swój wiek Barantan jest dość ruchliwy, a z pewnością trochę myślicy. Jest również mądry i nie ograniczony

przesadami i uprzedzeniami – chociaż wobec tych, o których sądzi, że nie przejawiają wobec niego należytego szacunku może zachowywać się dość szorstko. Ma tylko jedną słabość – zamiłowanie do dobrej brandy, takiej jak ta pędzona przez Hectora Briocha z Frugelhofen.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	27	14	3	3	7	16	1	22	60	58	81	77	54

Umiejętności: język tajemny – magiczny, kartografia, mocna głowa, historia, rozpoznawanie roślin, wykrywanie magii, metalurgia, górnictwo, monetoznawstwo, rozpoznawanie runów, czytanie i pisanie – khazalid, znajomość języka obcego – staroświatowy.

Przedmioty: sztylet (I+10, obrażenia -2, parowanie -20); szata wytrzymałości +1 (1 PP całe ciało).

Gospodarstwo Wernicków

Zwykli wojownicy

Poniższa charakterystyka jest odpowiednia dla Hugo Wernicka, Babci Mathildy i Dominique Manceaux, która w walce używa miedzianego ogrzewacza do łóżka. Oczywiście, charakterystykę zarówno zwykłego jak i słabego wojownika możesz przerobić na daleko bardziej szczegółową. W obu grupach nie ma nikogo, kogo umiejętności wpływałyby w jakimś stopniu na przebieg przygody.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	28	3	3	5	28	1	28	22	25	28	28	28

Przedmioty: nóż (I+10, obrażenia -2, parowanie -20). Hugo ma miecz, Babcia ma ciężki walek do ciasta (traktowany jak pałka), a Dominique ciężki, miedziany ogrzewacz do łóżka (traktowany jak dwuręczna pałka, którą Dominique potrafi się posługiwać: I-10, obrażenia +1).

Słabi wojownicy

Poniższa charakterystyka jest odpowiednia dla Heidi, Brigitte i Hedwig Wernick, oraz dla Marie-Louise Butterfoot, halflifskiej kucharki.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	22	18	2	3	5	22	1	22	18	22	22	18	28

Przedmioty: nóż (I+10, obrażenia -2, parowanie -20), inne przedmioty nie odgrywają w trakcie przygody żadnej roli.

Emmerich Wernicke, rolnik, ex- najemnik



Emmerich Wernicke dobiega czterdziestki, jest wysoki i silny, ma brązowe oczy i włosy. Porzucił życie najemnika na rzecz wygodnego, farmerskiego życia. O swej przeszłości nie mówi zbyt wiele. Gospodarstwo i rodzina to wszystko co ma na tym świecie i nie zamierza stracić tego bez walki.

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, rozbijanie, uniki, powożenie, sekretny język – bitewny, silny cios, ogłuszenie.

Przedmioty: napierśnik i hełm (1 PP korpus/głowa), skórzane nogawice (0/1 PP nogi), miecz, sztylet (I+10,

obrażenia -2, parowanie -20), sakiewka z 20 ZK, inne przedmioty na farmie.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	44	35	4	3	8	41	1	27	44	32	45	36	33

Dziadek Gunther Wernicke, medyk, ex- aptekarz



Jak na swoje 71 lat, Dziadek Gunther jest spostrzegawczy i bystry. Niestety, jego ciało nie jest już tak sprawne jak umysł, Dziadek cierpi na artretyzm (niskie wartości **I** i **Zr**) i bardzo szybko się męczy. Pomimo to, jest to serdeczny staruszek o zaczerwienionej twarzy, o manierach porywacza zwłok: – *Ach, tej nocy jeszcze nie umrzesz. Jesteś mocnym facetem. Może jutro, ale jeszcze nie dziś.*

Gunther uczył się na uniwersytecie w Miragliano i zna oprócz reikspiela również tileański dialekt

języka staroświatowego. Myślał, że jako lekarz zbijie w mieście majątek, ale w końcu powrócił do swych ukochanych gór, gdzie może pracować na roli i służyć jako doktor wszystkim mieszkańcom doliny – chociaż obecnie artretyzm i wiek powodują, że coraz bardziej niechętnie wyrusza w podróż. Nawet mnisi z La Maisontaal, od czasu do czasu proszą go o radę.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	22	18	2	3	8	22	1	22	48	62	52	48	47

Umiejętności: chemia, leczenie chorób, leczenie ran, odporność na trucizny, farmacja, warzenie trucizn, czytanie i pisanie, wiedza o magicznych pergaminach, sekretny język – klasyczny i gildii, chirurgia.

Przedmioty: stara, zniszczona torba z instrumentami lekarskimi oznakowanymi: Uniwersytet Miragliano, Schola Chirurgica (Wydział Medyczny Uniwersytetu Miraglińskiego), ciężki nóż chirurgiczny (I+10, obrażenia -1, parowanie -10), laska (można jej użyć jako pałki, obrażenia -1), worek podróżny

z pęczkami ziół – 14 porcji waleriany, 3 porcje gesundheitu, 3 porcje plamiastego ziela (patrz kampania **Wewnętrzny wróg**).

Pies Fleck

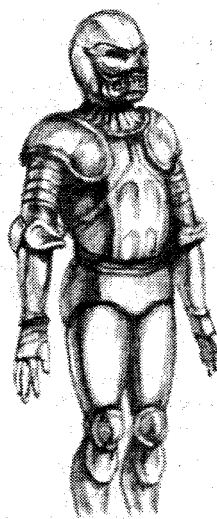
Fleck jest bretońskim mastifem, dużym i agresywnym psem hodowanym do polowań na grubego zwierza i do celów wojskowych. Na farmie trzyma się go w charakterze stróża, skutecznie odstrasza rozmaitych obcych, poczynając od wilków, na okazjonalnych bandach goblinów kończąc. Każdy, kto nie należy do rodziny jest dla niego wrogiem i jeśli nie ma w pobliżu Hugo albo Emmericha, Fleck zaatakuję bohaterów równie chętnie jak szkielety.

Fleck nie odczuwa strachu przed atakującymi farmę żywiołami. Wynika to częściowo z jego agresywnego charakteru, a częściowo z tego, że jeszcze nigdy nie widział tylu kości na raz.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	41	0	4	4	7	30	1	-	43	14	43	43	-

Tajemnice w krypcie

Żelazny człowiek



Żelazny człowiek jest magiczną konstrukcją stworzoną przez René de Muscadeta. Wygląda jak figura człowieka w zbroi i mierzy około 210 centymetrów wysokości. Wykonuje rozkazy tylko tej osoby, która nosi Żelazny Pierścień znajdujący się w biurku de Muscadeta. Gdy zostanie odnaleziony, Żelazny Człowiek jest jedynie na wpół aktywny, wykonuje tylko rozkazy *chodź i stop* połączone z określeniami *lewo, prawo, góra, dół*.

Żelaznego Człowieka można w pełni uruchomić jedynie za pomocą *Świetlistego pioruna* z Arki Chaotus. Gdy będzie już w pełni

sprawny, Żelazny Człowiek jest w stanie wykonywać rozkazy składające się z kilku słów np. *idź do tajni, przynieś mi butelkę wody, zabij mężczyznę w czarnym ubraniu*. Posąg nie posiada czegoś takiego jak wyobraźnia, dlatego rozkazy powinny być jasne, proste i szczegółowe. Czasami wykonanie czegoś bardziej skomplikowanego wymagać będzie wydania całego zestawu rozkazów! A nawet wtedy, Żelazny Człowiek wypełni je dosłownie...

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	0	5	5	17	15	3	10	-	-	89	89	-

Zasady specjalne: Żelazny Człowiek jest niewrażliwy na wszelkie oddziaływania psychologiczne, a także na wszelkie formy paraliżu, trucizn, gazów (oprócz żrących kwasów) itp. Na wszystkich obszarach ciała ma 2 Punkty Pancera, a broń niemagiczna zadaje mu obrażenia zmniejszone o 1 punkt. Żelazny Człowiek atakuje przy pomocy dwóch pięści, traktowanych jak broń ręczna. Przy ich pomocy może zranić istoty odporne na ciosy bronią niemagiczną.

Liczmistrz i jego służby

Heinrich Kemmler, Licz (nekromanta 4 poziomu)



Historia Kemmlera i jego obecny stan zostały szczegółowo przedstawione we wprowadzeniu do przygody. Kemmler wygląda teraz jak trup, martwy od mniej więcej tygodnia – z pewnego punktu widzenia, jest tak naprawdę. Ma poniżej 190 centymetrów wzrostu i długie, brudne, siwe włosy. Ciało pod szatą pokryte jest licznymi szramami, zadrapaniami i innymi obrażeniami powstałymi podczas wielu lat jego szaleństwa.

Umiejętności: język tajemny – magiczny i nekromantyczny, rzucanie czarów –

patrz niżej, wiedza o demonach, rozpoznawanie magicznych przedmiotów, rozpoznawanie ożywieńców, wykrywanie istot magicznych, wykrywanie magii, farmacja, tworzenie magicznych pergaminów, wytwarzanie eliksirów, medytacja, czytanie i pisanie, sekretny język – klasyczny, wiedza o magicznych pergaminach.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	4	4	23	60	1	43	89	89	71	71	-

Czary: w tekście przygody podano sposób obliczenia ilości punktów magii posiadanych przez Kemmlera.

Magia prosta	<i>Uśpienie, Dźwięki</i>
Wojenna poz. 1	<i>Ognista kula, Lot</i>
Wojenna poz. 2	<i>Aura ochrony, Rozbicie (nowy czar opisany w dodatku Potępieniec)</i>
Wojenna poz. 3	<i>Odporność na strzały</i>
Nekromantyczna poz. 1	<i>Ręka śmierci, Przyzwwanie szkieletów</i>
Nekromantyczna poz. 2	<i>Rozszerzenie kontroli, Wezwanie szkieleta-mniejszego herosa</i>
Nekromantyczna poz. 3	<i>Wezwanie bordy szkieletów, Wezwanie ożywionego rydwanu*</i>
Nekromantyczna poz. 4	<i>Wezwanie szkieleta-większego herosa, Wezwanie ożywionej katapulty*</i>

* Są to nowe czary do WFRP, opis przyzwanach dzięki nim ożywionych maszyn zamieszczony jest w dodatku 3.

Przedmioty: magiczny miecz (broń Chaosu – S+1), magiczna szata mgły i dymu (nosząca ją osoba może raz dziennie rzucić czary *Chmura dymu* i *Mistyczna mgła* bez ponoszenia kosztu ich rzućenia w punktach magii), magiczna różdżka z osadzoną na szczycie czaszką (unikalny przedmiot magiczny: w promieniu 2400 metrów rzuca stałe czary *Całkowitą kontrolę* i *Stabilizację*, dodatkowo obrażenia zadane jej właścicielowi przez żywych przeciwników są zmniejszane do połowy), składniki czarów.

Zasady specjalne: Specyfika paktu zawartego przez Kemmlera i demona polega na tym, że Liczmistrz nie ma wszystkich specjalnych mocy licza. Już wcześniej powiedzieliśmy, że punkty magii może odyskiwać jedynie poprzez zabijanie żywych istot – oprócz tego dysponuje następującymi zdolnościami: w istotach żywych wzbudza *strach*, ale nie grozę, można go zranić bronią niemagiczną, nie mają na niego wpływu żadne oddziaływania *psychologiczne*, posiada zdolność *unieruchomienia* skuteczną do odległości 6 metrów. W czasie bitwy raczej nie będzie używał tej ostatniej zdolności, ponieważ działa ona tylko na jedną ofiarę na raz, a w czasie jej używania nie może walczyć, ani rzucać czarów.

Adolphus Zwemmer,

ożywienicy Większy Heros, ex- bohater Chaosu

Za życia Adolphus Zwemmer był przywódcą Błękitnokrwistych Bandytów i potężnym wojownikiem służącym Nurgłowi, ohydnu Władcy Rozkładu. Chociaż padł w bitwie z siłami Diuka de Parravon, jego ciało wyniesiono z bitewnego zamętu i pochowano w tajemnicy w kurhanie w pobliżu góry Frugelhorn, gdzie spoczywało aż do nadejścia Kemmlera...

Zwemmer wciąż nosi zbroję bohatera Chaosu, choć w tej chwili brakuje mu hełmu, lewego naboindra oraz nagolennika. Poza tym, że zbroja pokryta jest symbolami Nurgla, a Zwemmer ma nogi kozła, jego szkielet przypomina pozostałych ożywieńców.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	55	47	4	4	13	50	3	28	28	28	28	28	-

Umiejętności: specjalna broń – dwuręczna, silny cios.

Przedmioty: miecz dwuręczny (I-10, obrażenia +2), zbroja chaosu (2 PP na całym ciele poza lewą nogą i czaszką, modyfikator +10 do testów *magii*, brak obciążenia).

Zasady specjalne: Odporny na oddziaływania psychologiczne. W żywych istotach wzbudza *strach*. Może kontrolować innych ożywieńców.

Bettino Taglielli i Didier Cousteau, ożywienicy Mniejsi Herosi

Taglielli był w bandyckim gangu Zwemmera ulubionym porucznikiem swego przywódcy – śmiertelnie ranny wkrótce po śmierci Zwemmera, został pochowany w pobliżu swego wodza. Cousteau był Bretończykiem, który z ochotą odłączył się od rywalizującego gangu rabusiów, po to, by wydać ich na męczeńską śmierć z rąk oprawców bohatera Chaosu. Wkrótce po śmierci Zwemmera został sparaliżowany i zmarł. Obaj zewnętrznie nie różnią się niczym od szkieletów, którymi dowodzą.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	37	4	4	9	40	2	28	28	28	28	28	-

Przedmioty: tarcza (1 PP całe ciało), miecz.

Zasady specjalne: Odporne na oddziaływania psychologiczne. W żywych istotach wzbudzają *strach*. Mogą kontrolować innych ożywieńców.

Szkielety

Na początku przygody są to ożywione szczątki Bandytów o Błękitnej Krwi, wielu z nich zginęło wraz z Zwemmerem i zostało pochowanych wokół jego grobowca. Później otrzymują posiłki w postaci poległych w kopalni Gimbrina, martwych Werników i Kassenbrincków i zabitych w czasie obrony Frugelhofen.

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

Przedmioty: normalna, różnaita broń ręczna. Na początku przygody dokładnie połowa szkieletów jest wyposażona w tarcze (1 PP na całym ciele), cztery mają kusze i po 10 beltów (Z 32/64/300, czas ładowania i strzału 2 rundy). Martwi, którzy zostali ożywieni przez Kemmlera są wyposażeni tak, jak byli w chwili śmierci.

Zasady specjalne: Odporne na oddziaływania psychologiczne. W żywych istotach wzbudzają *strach*. Jeśli nie są kontrolowane, stają się podatne na *głupotę* i *niestabilność*.



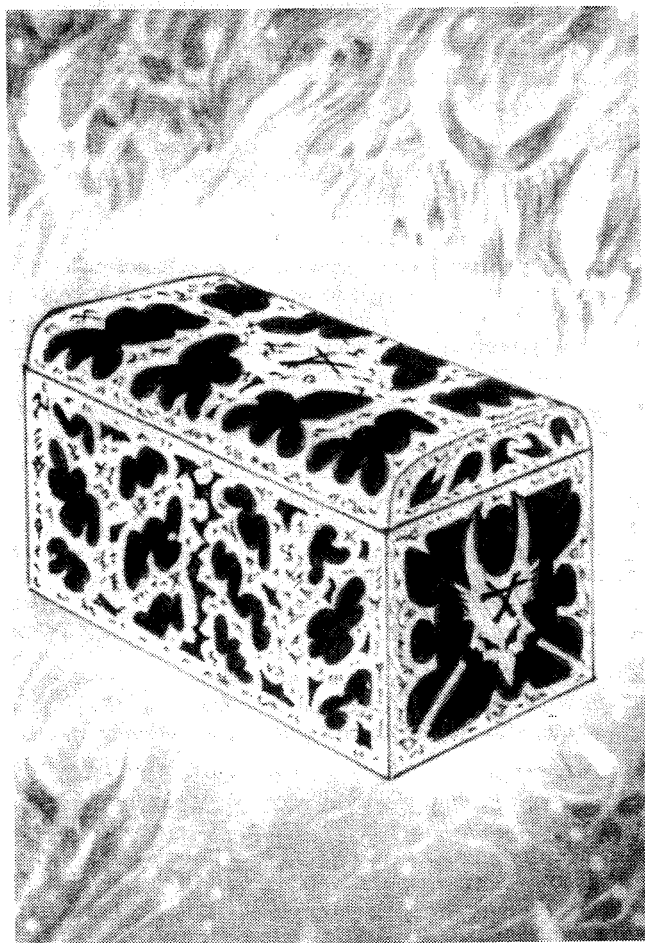
ARCA CHAOTIS



Arca Chaotis jest wykonana z czarnego drewna duchów pochodzącego z samego rdzenia pnia rozumnych, złych drzew rosnących na obszarach dotkniętych spaceniovym działaniem Chaosu. Ma następujące wymiary: 60x45x30 centymetrów i obita jest pasami z żelaza i srebra, na których widnieją wiele rozmaitych skavenŝkich symboli, między innymi znakiem strasznego Rogatego Szczura.

Skrzynię otworzyć można jedynie przy pomocy kamienia jasnovidzenia, jaki noszą skavenŝcy Szarzy Prorocy w czasie poszukiwania nowych kawałków spaczenia. Nie widać żadnego zamka, ale jeśli kamień zostanie włożony w pewne zagłębienie w obiciach skrzyni, jej wieko się uchyli.

Wewnątrz pudła spoczywa wielki kawał spaczenia, nieznacznie większy od głowy dorosłego mężczyzny. Jego działanie sprawia, że pudło wydaje się od wewnątrz większe niż na zewnątrz. Środek Arki wypełniony jest zieloną mgłą w której bezustannie widać jakieś kosmarne sceny, wyjące twarze i szaleńcze, demoniczne obrazy bezustannie rozmywające się i formujące na nowo. Sam kamień emituje dziwne, prawie oślepiające zielone światło.



Moce ofensywne

Jeśli wieko skrzyni zostanie otwarte, każda istota trzymająca Arkę może celować poprzez nakierowanie wyobrażenia Rogatego Szczura na poŝądany cel. Później wystarczy zaŝyczyć sobie, by Arka go zniszczyła. W odpowiedzi, ze skrzynki wylatuje jasnozielona błyskawica, która pod każdym względem jest identyczna z czarem magii wojennej 2 poziomu noszącego nazwę *Świetlisty piorun*.

Arca Chaotis potrafi w ciągu jednego dnia wytworzyć 10 takich piorunów (dzień liczony jest od wschodu do wschodu słońca). Po wystrzeleniu dziesiątej błyskawicy, wieko się zamyka i aż do następnego świtu nie można go w żaden sposób otworzyć.

Moce defensywne

Użytkownik Arki Chaotis, w czasie gdy z niej korzysta, chroniony jest pewnymi zabezpieczeniami:

1. żaden atak związany z ogniem nie zada mu więcej niż 1 ranę;
2. wszystkie testy **SW** wykonywane w celu odparcia czarów i innych efektów magicznych są wykonywane z dodatnim modyfikatorem +20;
3. użytkownik jest otoczony cienką błoną zielonej energii, która osłabia ataki fizyczne; na całym ciele użytkownik Arki ma dodatkowe 2 PP.

Arca Chaotis jest całkowicie odporna na prawie wszystkie sposoby zniszczenia, zarówno fizyczne jak i magiczne. Zniszczenie Arki może samo w sobie być przygodą. Nawet odkrycie sposobu, w jaki można ją zniszczyć może stanowić przygodę.

Efekty uboczne

Za każdym razem, gdy *Arca Chaotis* wystrzeli zieloną błyskawicę, następuje emisja promieniowania działającego na użytkownika. Obrazienie powstałe wskutek działania tej energii przejawiają się poprzez coraz poważniejsze mutacje. Jedynie Szarzy Prorocy wydają się być na nie uodpornieni – pozostałe skaveny (nawet jeśli uda się ich przekonać, by dotknęli rzeczy tak świętej jak Arka) również są tym zagrożone.

Uboczne efekty pojawiające się na początku korzystania z mocy zawartych w *Arce Chaotis* są nieznaczne. W większości przypadków, są to zmiany niemal kosmetyczne. Wraz z dłuższym wykorzystywaniem mocy Arki, mutacje stają się coraz bardziej poważne i nieprzyjemne. Oznacza to, że z *Arką Chaotis* trzeba obchodzić się nie tylko ostrożnie, ale również, że używać się jej powinno wyłącznie w sytuacjach grożących śmiercią!

W celu określenia ubocznych efektów korzystania z Arki, rzuć K100 i za każde poprzednie wykorzystanie pudła mające miejsce w ciągu ostatnich 24 godzin dodaj +5. Jeśli, dla przykładu, Arki Chaotis używa się piąty raz w ciągu tego samego dnia, wtedy do rezultatu rzutu K100 dodaje się +20 (4 poprzednie próby). Wynik 00 jest niezależnie od modyfikatorów traktowany jak 100.

Modyfikatory **Ogd** są podane tylko dla niektórych z mutacji. Wiele z nich, szczególnie te z dołu tabeli, to wyraźne Piętna Chaosu, a ich nieszczęśliwy posiadacz może spodziewać się, że zostanie ofiarą śmiertelnego polowania trwającego, aż do momentu znalezienia jakiegoś remedium na dręczące go przypadłości. Niektóre ze zmian są tak poważne, że ich ukrycie przed bystrymi oczami łowców czarownic nie jest w ogóle możliwe!

Tabela efektów ubocznych

- K100** **Uboczny efekt działania Arki Chaotis**
- 01-10** **Pryszcze:** pojawiają się na odsłoniętych fragmentach ciała, które nie są pod ubraniem. **Ogd** -1K6.
- 11-20** **Ręce porośnięte włosami:** na wierzchu dłoni wyrastają gęste włosy. Bez wpływu na charakterystykę.
- 21-30** **Blizna:** na rękę, twarzy, szyi bądź plecach (rzut K4) pojawia się wyraźna blizna. Jeśli pojawiła się na twarzy, niewojownik otrzymuje ujemny modyfikator **Ogd** -1K6, u wojownika wynosi on -1K4.
- 31-40** **Zmiana uszu:** uszy stają się większe, mniejsze, włochate lub w ogóle zanikają, zależy to tylko od uznania MG. Bardzo niezwykle zmiany mogą usprawiedliwiać stratę **Ogd** lub uzyskanie/stracenie umiejętności *czuły słuch*, zależy to od wybranej przez MG mutacji.
- 41-50** **Błona pławna:** rzuc K6: 1-2 tylko na rękach, 3-4 tylko na stopach, 5-6 i tu i tu. Jeśli błona pojawiła się na rękach, w sytuacjach, w których dłonie są widoczne przydziela się ujemny modyfikator -10 do **Ogd**. Jeśli błona wyrosła zarówno na dłoniach, jak i na stopach, zmutowana w ten sposób osoba potrafi pływać z szybkością równą *ostrożnemu* tempu poruszania się na lądzie.
- 51-60** **Pazury:** paznokcie stają się grube i zakrzywione, można ich używać jako naturalnej broni (*uderzenie szponami*). Jeśli nie są zakryte, przyznawany jest ujemny modyfikator -20 do testów **Ogd**. Regularne obcinanie może do pewnego stopnia zamaskować tę mutację.
- 61-70** **Skóra pokryta łuskami:** na plecach, biodrach, bądź ramionach (rzut K3) wyrastają zielone łuski. Bez wpływu na charakterystykę.
- 71-80** **Zęby skavena:** dwa przednie zęby zamieniają się w zęby skavena – są bardzo długie, ostre i żółte. Dzięki nim otrzymuje się dodatkowy atak (*gryzienie*). Jeśli zostaną wyrwane, zęby nie odrastają.
- 81-90** **Zmiana włosów:** rzuc K6: 1-2 szare, 3-4 białe, 5-6 wszystkie wypadają i już nie odrastają. Jeśli MG chce, może przydzielić jakiś ujemny modyfikator **Ogd**.
- 91-99** **Język węża:** język podwaja swą długość, zwęża się, a na końcu rozwidla.
- 100-110** **Szczurolak:** bohater staje się zwierzęciem (patrz podręcznik **WFRP**), zamienia się w gigantycznego szczura. +20 do testów **Ogd** wykonywanych w czasie spotkań ze skavenami.
- 111** **Grobowy zgnilizna:** pierwsze objawy pojawiają się po 1K10 dniach. Patrz podręcznik **WFRP**.
- 112-120** **Ogon skavena:** ładny szczurolak ogonek, długi na mniej więcej półtora metra.
- 121** **Grobowy zgnilizna:** pierwsze objawy pojawiają się po 1K4 godzinach. Patrz podręcznik **WFRP**.
- 122-125** **Albinos:** natychmiastowa zmiana w albinosa. Rzuc K6, przy rezultacie 3-6 **Wt** ulega zmniejszeniu o 1 punkt.
- 126-130** **Racice:** stopy zamieniają się w racice. Potrzebne jest nowe obuwie, nie można nosić magicznych butów.
- 131** **Grobowy zgnilizna:** pierwsze objawy pojawiają się natychmiast, patrz podręcznik **WFRP**.
- 132-135** **Straszliwe przywidzenia:** osoba, która używała Arki widzi iluzję pierwotnego Chaosu. Osoba taka nigdy już nie użyje Arki, gdyż zbyt się tego obawia, dodatkowo przez najbliższe 1K4+4 godziny jest oślepią. Dostaje również 1K4+2 punktów oblędu.
- 136** **Szczurolak:** patrz wyżej.
- 137-140** **Garb:** zmiana ta ma miejsce natychmiast. **Sz** -1, **I** -10, **Ogd** -10.
- 141** **Grobowy zgnilizna:** pierwsze objawy pojawiają się natychmiast, patrz podręcznik **WFRP**.
- 142+** **Półszczur:** dolna część ciała zmutowanej osoby zmienia się w skavena, razem z ogonem i całą resztą. **Sz** wzrasta do 5.



WARHAMMER FANTASY BATTLE

Cztery bitwy toczone w **Powrocie Liczmiŝtrza** mog zostać z łatwoŝci rozegrane na powierzchni stou przy uŝyciu figurek firmy *Citadel Miniatures* i zasad gry **Warhammer Fantasy Battle**.

Przeciwnicy

Do rozegrania bitew moŝna wybra takie same oddziay, jak w przygodzie, moŝesz teŝ wybra inne, zgodne z tymi, które posiadasz. Wykorzystaj do tego zasady podane w podrczniku **Warhammer Armies**.

Jeŝeli masz zamiar uŝy si podanych w tej przygodzie, bez specjalnych trudnoŝci powinienieŝ przekonwertowa poszczególne charakterystyki. Szkielety s zwykymi szkieletami, krasnoludy s zwykymi krasnoludami, a wikszoŝ wiŝniaków moŝna potraktowa jako czonkw pospolitego ruszenia (*levies*). Charakterystyki gwnych bohaterw przygody moŝna zmieni na odpowiadajce **WFB** wedug tabelki podanej na pocztku Bestiariusza w podrczniku **WFRP**, ale naleŝy przy tym zachowa uwag – szczeglnie w przypadku doŝwiadczone BG. Postacie z **WFRP** po zmianie charakterystyk na odpowiadajce **WFB** stan si bardzo potężne. By moŝe bdziesz wola uŝy charakterystyk zwykych bohaterw.

W trakcie przygody opisano kilka magicznych przedmiotw. Wikszoŝ z nich ma odpowiedniki w zasadach gry **Warhammer Fantasy Battle**, a dla tych, które nie s tam opisane moŝesz stworzy wasne reguy, bdŝ teŝ zastapi te przedmioty standardowymi przedmiotami z **WFB**.

Teren

Mapy 3, 6, 7 i 8 mog posuŝy do odtworzenia makiety terenu na stole, powinien by w tym pomocny odpowiedni rozdzia z podrcznika **WFB**. By moŝe zauwaŝyleŝ, ŝe wikszoŝ map oparta jest na kartonowych budynkach z **Warhammer Townscape**. Oto one:

Kopalnia Gimbrina

Szopa na narzdzia – 37, most – 5, ŝwietlica – 15, chaty – 6, 7, 8, 29.

Zagroe dla muw moŝna z łatwoŝci przedstawi przy pomocy ŝcianek bdŝ zaroŝli, do tego celu moŝna teŝ uŝy ogrodŝen dostępnych w sklepach z modelami kolejowymi i z zabawkami. Wejŝcie do kopalni moŝna przedstawi za pomoc narysowanego znaczka, bdŝ przy pomocy modelu tunelu z jakieg zestawu kolejowego maej skali.

Gospodarstwo Wernickw

Gospodarstwo skad si z kombinacji budynkw 1, 7 i 37. Stodoa i psia buda to odpowiednio budynek numer 20 i 14.

Frugelhofen

Most – 5, domy wiŝnikw – 6, 8, 11, 15, 19, 20, 27, 28, 29, mlyn – 4 (usu podest, a w jego miejsce wstaw koo), skadzik koo mlyna 7, 37, sklep – 18, stajnia – 34, stodoa – 20, stos kamieni – moŝesz go wykona sklejajc ze sob mae kamyki, bdŝ zaznaczajc go na powierzchni stou w jakiŝ inny sposb.

La Maisontaal

Mapa klasztoru nie jest oparta na modelach budynkw z **Warhammer Townscape**, mimo to, wykorzystujc je moŝna uzyska bardzo dobre efekty.

Gwny budynek – jako podstawy litery T uŝy warsztatu (34), a wiezienia (32) jako poprzeczki. Őwitynia (31) zostanie umiejsczona na jednym z kocw, co w przybliŝeniu odpowiada sytuacji przedstawione na *Mapie 4*. Wejŝcie do krypty – 17, stajnie – 20. Wioska poza murami klasztoru moŝe by zrobiona z tych samych elementw co Frugelhofen.

Kampania Liczmiŝtrza

Cztery bitwy przedstawione w tej przygodzie, mog zosta rozegrane jako skadajca si z czterech czeŝci kampania do **Warhammer Fantasy Battle**. Moŝna to zrobi w nastepujcy sposb:

Kopalnia Gimbrina i gospodarstwo Wernickw: siy uzgodnione przez obu graczy.

Frugelhofen: Gracz dowodzcy ludŝmi dostaje swych ŝonierzy ocalaych z kopalni i uchodŝcw z farmy Wernickw, gracz dowodzcy oŝywiecami dostaje tyle normalnych szkieletw, ilu ludzi i krasnoludw pado w kopalni i na farmie (bron ręczna, brak pancerza) i moŝe powtornie uŝy wszystkich zniszczonych w poprzednich dwuch bitwach szkieletw.

La Maisontaal: Gracz dowodzcy ludŝmi dostaje ocalaych z Frugelhofen, gracz dowodzcy oŝywiecami dostaje tyle normalnych szkieletw, ilu obroncw pado we Frugelhofen (bron ręczna, brak pancerza) i moŝe powtornie uŝy wszystkich szkieletw zniszczonych we wsi.

*Powyŝsze informacje s na polskim rynku cakowicie bezuŝyteczne, ale publikujemy je, poniewaŝ zobowiazuje nas do tego umowa. Informacje podane powyŝej straciy równieŝ na aktualnoŝci, poniewaŝ w Wielkiej Brytanii naklad **Warhammer Townscape** zosta dawno wyczerpany, a jednoczeŝnie ukazao si nowe wydanie zasad **WFB** – przyp. tłum.*



PROFESJA MNICHA

Klasztor La Maisontaal jest typowy dla wielu oddalonych od cywilizacji wspólnot religijnych, jakie możemy znaleźć w Starym Świecie. Chociaż klasztorne życie nie da się pogodzić z poszukiwaniem przygód, klasztor jest w stanie zaoferować zarówno bohaterom, jak i Mistrzom Gry wiele możliwości. Poniżej podajemy kilka pomysłów, idei i uwag.

WSPÓLNOTA

Klasztor jest zamkniętą i z reguły samowystarczalną wspólnotą, zaspokajającą większość, bądź wszystkie swe potrzeby. W ramach wspólnoty, wszyscy mnisi mają przydzielone pewne funkcje, dlatego możemy przyjąć, że w tym czasie wypełniają jednocześnie inną profesję. Dlatego właśnie Jeana-Louisa Dintransa opisaliśmy w rozdziale przedstawiającym charakterystyki jako mnicha/bakałarza, a Pierra Habermasa jako mnicha/kapłana.

Klasztorne wspólnoty są generalnie (choć nie zawsze) złożone z osób jednej płci. W Starym Świecie znane są również zgromadzenia składające się z osób obu płci, ale nie występują one w tych kultach, w których kapłaństwo wymaga celibatu.

Profesje

Nie wszyscy mnisi są kapłanami. Tak naprawdę jest ich bardzo niewielu, chociaż wszyscy mnisi mają okazję zdobycia tej profesji.

Wstępując do zakonu, każdy nowy mnich musi skompletować profesję nowicjusza. Po jej ukończeniu, osoba taka staje się pełnoprawnym członkiem zakonu. Przełożony klasztoru, w porozumieniu z innymi zainteresowanymi mnichami przydziela mu jakąś funkcję. Można spotkać mnichów, którzy kompletują następujące profesje:

Profesje podstawowe

Uczeń alchemika, czeladnik rzemieślnika, gajowy, zielarz, pasterz (patrz niżej **Bracia służebni**), myśliwy, robotnik, aptekarz, uczeń medyka, szczerolak, skryba, wieszczek, służący, żak, traper, uczeń czarodzieja, drwal.

Profesje zaawansowane

Alchemik, rzemieślnik, kapłan, prawnik, bakałarz, czarodziej.

Przy określaniu profesji, jakie można znaleźć w danym klasztorze, musisz wziąć pod uwagę wielkość wspólnoty (mniejsze klasztory nie mogą pozwolić sobie na prowadzenie badań w zakresie magii czy też medycyny właśnie z powodu braku ludzi) i rodzaj upodobań żywionych przez patronujące klasztorowi bóstwo. Lista dostępnych profesji będzie się prawdopodobnie zmieniać w każdym wymyślonym przez ciebie klasztorze. Niektóre mogą specjalizować się w uzdrawianiu lub nauce, podczas gdy inne mogą być kwatarami zakonów mnichów, którzy specjalizujących się w sztukach walki – w tym to przypadku większość mnichów będzie traktowana jak wojownicy.

Pamiętaj też, że każdy członek społeczności, pracując w ramach swej profesji musi w jakiś sposób przyczyniać się do ogólnego dobra klasztoru. Jeśli w klasztorze jest alchemik bądź czarodziej, klasztor ciągnie z tego jakieś korzyści – osoba taka ma względem swego klasztoru obowiązki i zobowiązania związane ze swą profesją.

Bracia służebni

Klasztory powstają zwykle na ziemi podarowanej zakonowi religijnemu przez jakiegoś szlachcica – często w zamian za poparcie polityczne, modlitwy lub jakieś inne korzyści. Bracia służebni są chłopami związanymi z klasztorom, ale nie są mnichami. Mieszkają poza murami klasztoru w całkiem normalnej wiosce i obrabiają ziemię należącą do klasztoru. Dzięki temu zarówno oni, jak mnisi mają co jeść.

SZKOLENIE

Jak już wspomnieliśmy, życie klasztorne kłóci się nieco z wędrownym stylem życia prowadzonym przez poszukiwaczy przygód, ale klasztor może być miejscem, w którym można nauczyć się nowych umiejętności i zdobyć wiadomości konieczne do zdobycia następnej profesji.

Wyznawca tego samego bóstwa, co patronujące klasztorowi zwykłe będzie mógł zamieszkać w klasztorze na czas nauki i szkolenia. Będzie się od niego wymagać, by prowadził tak samo rygorystyczny tryb życia jak mnisi, a dodatkowo, chociaż zwykle za szkolenie, wyżywienie i nocelegi nie pobiera się żadnej opłaty, spodziewać się będzie od niego, że będzie pracował na swe utrzymanie, bądź też, że pod koniec nauki uczyni na rzecz klasztoru jakąś dotację pieniężną. Sam proces szkolenia powinien przebiegać według zasad opisanych w dodatku **Potępieniec**.

W wyjątkowych wypadkach, pod warunkiem wyrażenia zgody przez przełożonego klasztoru, szkolenie może przejść wyznawca bóstwa przyjaznego w stosunku do bóstwa patronackiego. W takim przypadku, bohater nie może przygotowywać się do zdobycia profesji nowicjusza ani kapłana, nie bierze również udziału w ceremoniach religijnych – chyba, że chce zostać wyznawcą boga, któremu klasztor jest poświęcony.

KONEKSJE

Kontakty towarzyskie

Klasztory posiadają zwykle rozległe kontakty towarzyskie, a głowa klasztoru może cieszyć się statusem odpowiadającym pozycji szlachcica. Istnieją przygody, w trakcie których posiadanie informatora wśród wysoko postawionych osób może być dla bohaterów wielce pożyteczne. Przyjaźń ważnego mnicha może również przynieść rezultat w postaci nawiązania wśród lokalnej szlachty przydatnych kontaktów, a być może jeszcze korzystniejszych znajomości.

W wielu częściach Starego Świata powszechną praktyką jest wysyłanie szlacheckich dzieci do klasztorów, w których odbierają część wykształcenia – chociaż w tej roli najbardziej popularne są klasztory poświęcone Verenie, wcale nie mają na to monopolu – a jakiś podstarzały mnich może mieć zadziwiające znajomości wśród bogatych i możnych, byłych uczniów.

Pomysły na przygody

Jeśli grupa bohaterów jest blisko związana z jakimś klasztorom, wtedy za każdym razem, gdy chcesz rozpocząć nową przygodę, możesz wykorzystać mnichów. Bohaterowie mogą zostać poproszeni o odwdzięczenie się za jakąś starą przysługę lub znęcani obietnicą zapłaty. Mogą też wykonać zadanie po prostu z poczucia obowiązku względem zakonu i czczonego w nim bóstwa.

W ciągu tej przygody kilkakrotnie wspominaliśmy motyw „gościa”. Ważna osoba potrzebuje ochroniarza w czasie podróży do lub z klasztoru – może to doprowadzić bohatera dostojnie wszędzie, co jest szczególnie przydatne jeśli chcesz, by udali się z jednego miejsca do drugiego.

Następny pomysł na przygodę to jakiś problem. Mnisi potrzebują pomocy, nie posiadają umiejętności koniecznych do rozwiązania problemu, ale umie to zrobić któryś z BG. Tak właśnie rozpoczyna się **Powrót Licznistrza**.

Ostatecznie, można również wykorzystać przypadek. BG są w klasztorze z jakiejś całkowicie innej przyczyny, gdy nagle wydarza się coś, co wciąga ich w wir nowej przygody. Może to być cokolwiek ze złości – ślady kultu Chaosu szerzącego się wśród mnichów, nadciągające potwory, intrygi polityczne, skradzione kosztowności i tużin innych powodów. Przez klasztory Starego Świata przewijają się wiele osób, a konwenty są równie dobrym miejscem do rozpoczęcia przygody, co jakaś podrzędna knajpa, w której zwykle na początku przygody BG spotykają ważnych BN.

NOWE CZARY NEKROMANTYCZNE

W przygodzie wykorzystaliśmy dwie maszyny nekromantyczne – oŝwiercizną katapultę i oŝwiercizny rydwan – poniŝej opisujemy czary, dzięki którym można je wezwać. Nowe zaklęcia s niezwykle rzadkie i nie wchod w skad normalnego repertuaru nekromant. Można si ich nauczyc si jedynie z najbardziej tajemniczych z zakazanych ksig lub – tak, jak w przypadku Kemmlera – od współpracujcego demona interesujcego si nekromancj. By odzwierciedlić rzadkość wystpowania tych czar, nie można ich znaleźć w losowo generowanych pergaminach lub ksigach czar; jeli zamierzasz ich uŝyć we wsnych przygodach, pamitaj o tym, ŝe powinny penić w nich jaks rol.

CZARY

Wezwanie oŝwierciznej katapulty

Pozim czaru: 3

Punkty magii: 16

Zasieg: nieistotny

Czas trwania: do świtu nastpnego dnia

Skadniki: trupy bdŝ szkielety 8 istot wielkości czowieka bdŝ wikszych, przynajmniej 2 musz być koskie, trzy miecze, dodatkowo pewna ilość czaszek.

Czar przyzywa oŝwiercizn maszyn miotajc i jej obsug – trzy szkielety uzbrojone w miecze. Czar magicznie oŝywia skadniki i buduje z nich katapult i zaog.

Jeli do skadników doda si dodatkowe czaszki, kaŝda z nich staje si zakętym pociskiem, opisanym poniŝej. Jeli nie ma tych dodatkowych czaszek, maszyna moŝe strzelać zwykymi kamieniami, tak, jak normalne katapulty.

Wezwanie oŝwierciznego rydwanu

Pozim czaru: 4

Punkty magii: 24

Zasieg: nieistotny

Czas trwania: do świtu nastpnego dnia

Skadniki: trupy bdŝ szkielety 12 istot wielkości czowieka bdŝ wikszych, przynajmniej 2 musz być koskie, jeden bat.

Czar przyzywa oŝwiercizny rydwan wraz z komi i woŝnic. Podobnie jak czar *Wezwanie oŝwierciznej katapulty*, czar ten sprawia, iŝ jego skadniki oŝywaj i tworz rydwan. Za kolejne 4 punkty magii rydwan moŝe mieć koa zaopatrzone w ostrza.

MACHINY

Oŝwiercizna katapulta

Oŝwiercizna katapulta jest wytworem zlej magii Kemmlera. Jest to maa katapulta wykonana ze zronitych i poprzeksztacanych kości powiazanych ze sob cigniami. Obsuguje j zaoga zoŝona z trzciu szkielet – balistyk, kaŝdy z nich posiada umiejtność *specjalna broń – katapulta*.

Jeli katapulta jest wyposaŝona w zakęte czaszki (patrz opis czaru powyŝej), mog one zranić istoty niewraŝliwe na broń niemagiczn. W czasie lotu taka czaszka wyje upiornie, wzbudzajc *strach* w ŝywych istotach znajdujcych si w odlegości do 10 metr od miejsca upadku pocisku.

Balistyki maj charakterystyki normalnych szkielet i s uzbrojeni w miecze. Trzech czonk zaogi moŝe przemieszczać katapult do 6 metr na rund, dwch do 4 metr na rund, a jeden nie moŝe jej w ogole poruszyć.

W tej przygodzie cele i efekty trafie zostały okrelone przez jej autor. W innych przygodach zastosuj do tego nastpujc procedur:

1. Wybierz cel – minimalny zasieg strzau wynosi 24 metry, maksymalny 96. Cel musi leŝeć na wprost katapulty, obrocenie maszyny o 45 stopni zabiera ca rund.
2. Wykonaj rzut trafienia, uŝywajc **US** czonka zaogi posiadajcego umiejtność *specjalna broń – katapulta*. Jeli osb z tak umiejtnoci jest wicej, uŝyj wyŝszej cechy. Osoby nie posiadajce tej umiejtności nie mog w ogole korzystać z tej maszyny.
3. Okrel miejsce, w ktore trafi pocisk. Jeli test trafienia by udany, pocisk uderzy w cel. Jeli nie, zboczy o 2K6 metr w losowym kierunku (okrelisz go przy pomocy rzutu K12, gdzie rezultaty odpowiadaj pozycjom godzin na tarczy zegarowej. Godzina 12 leŝy dokadnie na wprost).
4. Okrel obraŝenia. Kaŝda istota znajdujca si w odlegości do 2 metr od miejsca trafienia otrzymuje K3 uderzenia o **Sile** 5.

Oŝwiercizny rydwan

Podobnie jak oŝwiercizna katapulta, rydwan jest cakowicie wykonany ze zronitych i poprzeksztacanych kości. Jest cignięty przez dwa szkielety koni, a powozi nim oŝwiercizny woŝnica. W rydwanie jest miejsce dla jeszcze jednej osoby.

Rydwan porusza si z **Sz** 6, nie dotyka przy tym podoŝa, wiec nie przyznaje si modyfikator szybkości wynikajcych z terenu, po ktorym jedzie. Woda, mury i podobne przeszkody wciŝ blokuj ruch. Rydwan ma **Wt** 6, uszkodzenia 19 i moŝe zostać zniszczony broni niemagiczn.

Rydwanu moŝna uŝyć do rozjechania przeciwnik. Wz ma 1,5 metra szerokości (2,5 jeli jest zaopatrzony w ostrza) i kaŝdemu, kto znajdzie si na jego drodze i nie przejdzie testu **I** (*ucieczka* +10, *uniki* +10) zada pojedynczy cios o **S4**.

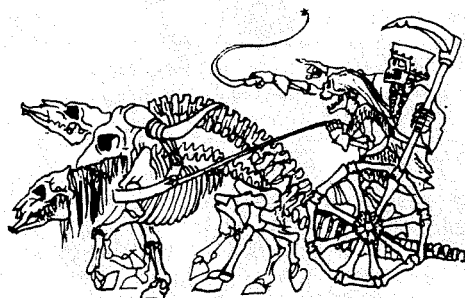
Rydwan jest podatny na *niestabilno*. Traktuje si go jako jedn grup (rydwan, konie i woŝnica). W ŝywych istotach, na które szarŝuje rydwan wzbudzony zostaje *strach*. Oŝwierciznego woŝnic traktuje si tak, jakby mia umiejtność *powoŝenie*, kontroluje teŝ szkielety koni, ale nie pobliskich oŝwiercizn.

Przy strzelaniu z poruszajcego si rydwanu stosowany jest ujemny modyfikator -10 do **US**. Przy rzucaniu czar z poruszajcego si rydwanu stosowany jest ujemny modyfikator -10 do **Inicjatywy**.

Oŝwiercizne konie cignce rydwan maj nastpujce charakterystyki:

Sz	WW	US	S	Wt	Źw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
8	17	0	3	3	7	20	1	0	18	18	18	18	-

Szkielety koni mog atakować wszelkie istoty znajdujce si bezporednio z przodu rydwanu, ten atak jest zwykle wykonywany przy rozjeŝdzaniu ofiary.



RUTGER WEISS ŁOWCA NAGRÓD



– *Nie chcielibyście słuchać historii mojego życia, a ja na pewno nie chcę słuchać waszych. Po prostu: bierzemy tę robotę, czy nie?*

Rutger jest wysoki, zwinny i nieco przygarbiony. Ma chudą, orlą twarz, ogoloną głowę, długie wąsy i bystre, zielone oczy. Mówi mało i cicho, gdyż z natury jest spokojny i nie pożąda przywództwa.

Urodził się 22 lata temu w rodzinie żyjącej na samym dnie społeczeństwa Nuln. Szybko zorientował się, że życie na drodze jest lepsze od życia w rynsztoku. Na początku swych podróży spotkał Gudrun Armbrust, która traktowała go jako maskotkę. Rutger dorósł czyszcząc jej broń

i zbroję, doglądając konia i stopniowo ucząc się fachu. Gdy wydorósł i nabył pewnych umiejętności, stworzyli wraz z Gudrun zespół. Za zarobione pieniądze Rutger zaczął kupować broń i wyposażenie. Zdołał nawet złożyć nieco pieniędzy do depozytu u Bernharda Scrugera, lichwiarza z Altdorfu.

Kilka tygodni temu, w Wissenburgu, pewne zadanie poszło bardzo źle. Gudrun została zabita, a Rutger ledwo zdołał uciec. Oddalił się od Wissenburga tak daleko, jak tylko mógł, przez góry przeszedł serią opuszczonych i zapomnianych przełęczy. Próbuje zmienić swój wygląd goląc głowę i zapuszczając wąsy, co w połączeniu z jego chudą twarzą i bystrymi oczami nadaje mu groźny wygląd wojownika-Ungola.

Punkty Przeznaczenia: 2

Charakter: Neutralny

Religia: Taal (nie jest specjalnie religijny)

„DOKTOR” JOHANNES STUMMELPFENNIG, UCZEŃ MEDYKA



– *Słuchaj. Umiem to robić, mam doświadczenie, nie mam tylko świadectwa. A w czym pomoże ci kawałek papieru, jeśli masz dziurę, którą trzeba zatkać? Chodzi mi o to, że w Nuln jest jedna z najlepszych szkół medycznych w Starym Świecie, a ja chodziłem na wszystkie wykłady – i do cholery, prawie wszystkie też skończyłem. Mówcie*

sobie co chcecie, ale pewnego dnia będziecie się cieszyć, że jestem w pobliżu.

Johannes jest wysoki, chudy i ma chłopięcy wygląd, dzięki czemu wygląda na znacznie młodszego niż swoje 25 lat. Lubi luźne ubrania i dłu-

gie szaliki, co jeszcze bardziej go odmładza. Ma ciemnobrązowe oczy i włosy. Jest bardzo ciekawski i podoba mu się pomysł poszukiwania przygód, ale niestety jest niezwykle skłonny do przeziębień i prawie zawsze pociąga nosem.

Johannes przyszedł na świat w rodzinie pochodzącej z klasy średniej w prowincjonalnym miasteczku Naffdorf. W szkole był bystry, dlatego zdobył medyczne stypendium Von Liebewitza umożliwiające mu podjęcie studiów na uniwersytecie w Nuln. Sprawy jednak skomplikowały się gwałtownie, gdy jakiś tajemniczy osobnik próbował mu sprzedać ciało jego własnego profesora patologii, który tylko kilka godzin wcześniej był widziany w pełni sił. Komplikacja podążała za komplikacją, co doprowadziło w końcu do gwałtownego zakończenia studiów Johanna i szybkiej ucieczki z Nuln.

Punkty Przeznaczenia: 2

Charakter: Neutralny

Religia: Shallya (nie jest specjalnie religijny)

Charakterystyka początkowa

Uwagi:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	33	30	3	5*	6	31	1	31	32	37	38	30	33

Schemat rozwinięć

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

† Wykorzystane rozwinięcie.

Charakterystyka obecna

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	43	30	3	5	6	41	1	31	32	37	38	30	33

Umiejętności:

Tropienie, celne strzelanie – łuk, cichy chód na wsi, cichy chód w mieście, szósty zmysł, specjalna broń – łąso, specjalna broń – sieć, silny cios, bardzo wytrzymały*.

Przedmioty:

Koszulka kołcza i tarcza (2 PP korpus, 1 PP całe ciało), miecz, sztylet, normalny łuk, 10 strzał, sakiewka z 15 ZK, pokwitowanie od Scrugera z Altdorfu opiewające na sumę 75 ZK.

Charakterystyka początkowa

Uwagi:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	32	3	4	5	47*	1	38	24	37	29	35	34

Schemat rozwinięć

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

† Wykorzystane rozwinięcie.

Charakterystyka obecna

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	32	3	4	6	57	1	38	24	37	29	35	34

Umiejętności:

Leczenie chorób, ucieczka, szybki refleks*, szczęście, farmacja, czytanie i pisanie, wiedza o magicznych pergaminach, sekretny język – klasyczny.

Przedmioty:

Kij, sztylet, duża torba z instrumentami lekarskimi i słoikiem pijawek, obszerny płaszcz, długi szalik, mała latarnia, komplet 10 chustek do nosa, sakiewka z 10ZK, 18/-.

CLAUDIA SCHON. RAJFUR



– Moja historia nie jest nadzwyczajna. Wychowywałam się w sierocińcu w Quenelles. Niezbyt lubiłam tamto miejsce, więc wyrwałam się z niego i od tej pory żyję najlepiej jak umiem. Ostatnio stwierdziłam, że Quenelles niezbyt mi się podoba, więc szukam czegoś lepszego.

Claudia Schon jest średniego wzrostu, ma czarne włosy, skórę o oliwkowym odcieniu i ciemnobrązowe oczy.

Ludzie często jej nie doceniają, czego łatwo nie zapomina. Ma gwałtowne usposobienie i nie znosi głupców – szczególnie płci męskiej. Poza tym, cios zadany jej prawym kolaniem jest niesamowicie mocny. Jednak jeśli potrafi się powstrzymać, jest miła i sympatyczna, szczególnie jeśli

ma do czynienia z sierotami i innymi pokrzywdzonymi przez los osobami. Ciągłe narzeka na ludzi, a w szczególności na mężczyzn, ale tak naprawdę wciąż poszukuje przyjaciół, którym mogłaby zaufać.

Duży sierociniec prowadzony przez Siostry Shallyi w Quenelles nigdy nie zdołałby powstrzymać takiego urwipolcia jak Claudia. Szybko wyniosła się z niego i w krótkim czasie nauczyła się życia na ulicy. Z całą pewnością potrafi zadbać o siebie i poradzić ze znacznie większym napastnikiem. Tak się jednak nieszczęśliwie składa, że niektórzy ludzie dysponują możliwościami, wobec których jest bezbronna. Po rozwiązaniu w zwykły jej, gwałtowny sposób, nieporozumienia z jakimś szlachcicem, musiała w pośpiechu opuścić Quenelles.

Punkty Przeznaczenia: 3

Charakter: Neutralny

Religia: Shallya (nie jest specjalnie religijna)

FIAREL LEAFMANTLE. ZABIJAKA



– Można powiedzieć, że poszerzam wykształcenie – sądzę, że wy, ludzie, nazywacie to szkołą życia. Wędruję tu i tam, spotykam ciekawych ludzi. A dodatkowo podejmuję wyzwania związane z przeżyciem – w tej chwili bardzo mi to odpowiada. Och, przepraszam na chwilę, gentleman w rogu wydaje się mieć jakieś obiekcje co do kształtu moich uszu. Kiedy wrócę, postawię wszystkim kolejkę.

Fiarel jest wysoki, a jak na elfa również dobrze zbudowany. Ma białe włosy i niebieskozielone oczy. Ma przyjemny głos, a z natury jest bez troski i serdeczny, co może się wydać dziwne wzięwszy pod uwagę sposób w jaki zarabia na życie. Jednak gdy już walczy, chce zwyciężyć – nie uznaje poję-

cia “nieczystych ciosów”, czy “niehonorowej taktyki” – liczy się tylko skuteczność.

Według elfich standardów wkracza właśnie w dorosłe życie. Fiarel zdecydował się opuścić ojczysty las Loren i zobaczyć świat leżący poza jego granicami. Nie wiedział, w jaki sposób zarobi na utrzymanie, ale tylko do chwili, gdy w którejś z gospód ktoś wygłosił jakiś nieprzystojny komentarz na temat elfów. Po krótkiej, ale ożywionej dyskusji na zewnątrz zajazdu, Fiarel stwierdził, że nieprzytomni ludzie są źródłem całkiem poważnych dochodów. Przez pewien czas zastanawiał się, czy nie zostać oprychem, ale do jego naturalnego poczucia sprawiedliwości bardziej pasowała profesja zabijaki – jeśli poczeka na jakiś rasistowski komentarz, a następnie rozprawi się z osobą, która to powiedziała, wtedy oprócz potrzeb materialnych, zaspokoi również swe poczucie honoru. Poza tym, być obrażanym przez ludzi to takie zabawne – coś, jak oglądanie ślepcy próbującego strzelać z łuku.

Punkty Przeznaczenia: 2

Charakter: Dobry (tendencje do neutralnego)

Religia: Liadriel (nie jest specjalnie religijny)

Charakterystyka początkowa**Uwagi:**

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	29	37	4	4	5	30	1	37	23	32	28	28	39

Schemat rozwinięć

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

† Wykorzystane rozwinięcie.

Charakterystyka obecna

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	39	37	4	4	6	30	1	37	23	32	28	28	39

Umiejętności:

Gadanina, specjalna broń – proca, przekupstwo, uniki, sekretny język – złodziei, bijatyka.

Przedmioty:

Skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona), miecz, sztylet, proca i woreczek z 20 pociskami, plecak, rondelek, talerz i sztućce, talia kart, hubka i krzesiwo, 12 świec, latarnia, pas na pieniądze, w którym jest 20 ZK (nosi go pod ubraniem).

Charakterystyka początkowa**Uwagi:**

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	39	34	5*	4	6	59	1	42	36	48	51	38	46

Schemat rozwinięć

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

† Wykorzystane rozwinięcie.

Charakterystyka obecna

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	49	34	5	4	6	59	2	42	36	48	51	38	46

Umiejętności:

Rozbrajanie, uniki, bystry wzrok, czytanie i pisanie – eltharin i staroświatowy, jeździectwo, śpiew, znajomość języka obcego – staroświatowy, bijatyka, silny cios, celny cios, ogłuszenie, bardzo silny.*

Przedmioty:

Hełm, kołczuga i tarcza (2 PP głowa/korpus/ramiona, 1 PP nogi), miecz, sztylet, elfi luk, kołczan z 10 strzałami, płaszcz z kapturem, juki (a w nich kufel, talerz, hubka i krzesiwo, koc), koń z siodłem i uprzążą, sakiewka z 14 ZK.

SERGE ROCARDIN. OCHRONIARZ



– Pochodzę z takiej wioski obok Couronne, ale na pewno nawet o niej nie słyszeliście. Miałem tam gospodarstwo. Nie miejcie mi tego za złe, ale wolałbym o tym nie mówić. A co z wami?

Serge jest średniego wzrostu i budowy, ma szare oczy i czarne, przyprószone siwizną włosy. Mówi z silnym, wiejskim akcentem.

Serge wydaje się przyjaźliwy, ujmujący i zainteresowany problemami innych osób – wynika to z tego, że woli raczej słuchać opowiadań innych ludzi, niż rozpamiętywać własne doświadczenia. Czasami zamyśla się i popada w długie okresy milczenia, ale przez większość czasu potrafi zapanować nad swymi bolesnymi wspomnieniami. Serge myśli jasno

i podobnie się wyraża, znajduje również rozwiązania wielu problemów – w pewien sposób nawet lubi kłopoty, gdyż dzięki nim może odwrócić swoją uwagę od wspomnień.

Urodził się w chłopskiej rodzinie w wiosce Marguilles w pobliżu Couronne. Dzieciństwo spędził w rodzinnej zagrodzie. W wieku 17 lat poślubił Anne-Marie Doreaux, miejscową piękność, a następnego lata piastował już syna. Znalazł sobie dodatkowe zajęcie jako ochroniarz osób podróżujących w jego okolicy, ale wtedy wydarzyło się nieszczęście. Wracał właśnie do domu po odprowadzeniu grupy pielgrzymów do świątyni Shallyi, ale na miejscu stwierdził, że jego rodzina została zabita przez bandytów. Nie pozostało mu nic poza zemstą, gdyż nie ma już nic do stracenia.

Punkty Przeznaczenia: 4

Charakter: Neutralny

Religia: Dawna Wiara

SIKARIEL GOLDWOOD. UCZENNICA CZARODZIEJA



– Mówili, że podróże poszerzą moje horyzonty, ale ja nie jestem tego taka pewna. Im więcej świata widzę, tym bardziej jestem przekonana, że powinienam wrócić do Loren. Co prawda, wciąż uczę się czegoś nowego – widziałam rzeczy, o których w lesie mi się nawet nie śniło.

Sikariel jest średniego wzrostu, dość szczupła, ma jasno-

złote włosy i fioletowe oczy. Bardzo lubi srebrną biżuterię. Pochodzi z rodziny o dość wysokim statusie w lesie Loren, co w połączeniu z jej wrodzonym poczuciem elfiej wyższości, powoduje, że wśród ludzi odgrywa wielką rolę. Jednak najczęściej Sikariel jest nerwowa i roz-targniona. Potrafi mimo wszystko być bardzo

spostrzegawcza i znaleźć rozwiązanie różnych problemów.

Sikariel wykazała zdolności magiczne w bardzo młodym wieku i została uczennicą pewnego elfiego czarodzieja z lasu Loren. To właśnie on zasugerował, że jego młoda uczennica powinna nieco poznać świat zewnętrzny, zdobyć w ten sposób trochę doświadczenia, a dopiero później wrócić, by ukończyć naukę. Sikariel jest przenikliwa i bystra, ma też żądzę wiedzy. Czasami widać jej brak doświadczenia, ale rzadko popełnia dwukrotnie ten sam błąd. Jest ostrożna jeśli chodzi o bezpieczeństwo, lecz pod wpływem doświadczeń robi się coraz śmielsza i bardziej żądna przygód.

Punkty Przeznaczenia: 2

Charakter: Dobry

Religia: Liadriel

Charakterystyka początkowa**Uwagi:**

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	33	4*	3	6	31	1	32	39	40	36	31	29

Schemat rozwinięć

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

† Wykorzystane rozwinięcie.

Charakterystyka obecna

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	33	4	3	6	41	2	32	3	40	36	31	29

Umiejętności:

Czuły słuch, rozbieranie, uniki, powożenie, bystry wzrok, wspinalczka, specjalna broń – uliczna, bijatyka, silny cios, ogłuszenie, bardzo silny.*

Przedmioty:

Skórzana kurtka, czepiec kolczy i tarcza (2 PP głowa/korpus/ramiona, 1 PP nogi), miecz, sztylet, kastet, plecak z 2 kocami, manierką o pojemności 1,5 litra, kociołek i sztucce, 4 ZK 15/- owinięte w chustkę do nosa i wsadzone za koszulę.

Charakterystyka początkowa**Przedmioty:**

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	31	34	2	4	6	58	1	50	40	56	48	45	40

Sztylet, lewak, proca i 20 pocisków, torba na ramię (są w niej składniki czarów, wystarczą na sześciokrotne rzucenie każdego znanego jej zaklęcia), juki z kocem, rondelkiem, sztucami i przyborami do pisania, sakiewka z 25 ZK, kucyk.

Schemat rozwinięć**Uwagi:**

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

† Wykorzystane rozwinięcie.

Charakterystyka obecna

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	31	34	2	4	7	58	1	50	50	66	48	45	40

Umiejętności:

Język tajemny - magiczny, oburęczność, rzucanie czarów - magia prosta, taniec, bystry wzrok, czytanie i pisanie - klasyczny, elitharin, staroświatowy, jeździectwo, wiedza o magicznych pergaminach, specjalna broń - proca, sekretny język - klasyczny, znajomość języka obcego - staroświatowy.

Czary:

7 punktów magii

Magia prosta Uśpienie, Strefa ciszy

DZIENNIK PRZYGODY

UWAGI NA TEMAT PRZYGÓD

W poszukiwaniu sławnego nieboszczyka
Atak Liczmistrza
Rzeź we Frugelhofen
Tajemnice w krypcie
Śmierć ich nie weźmie

ZDOBYTE PRZYJAŹNIE

Alain Gascoigne
Shalyir Moonhand
Albi Schutz
Cecil de Vere Cholmondely
Gimbrin Finehelm
Bardak Barantan

KARTA ODWAGI BOHATERÓW

WYDARZENIE	OCENA	OGÓŁEM
Kopalnia Gimbrina		
Gospodarstwo Wernicków		
Frugelhofen (Śmierć z ciemności)		
Bitwa o Frugelhofen		

KARTA UPŁYWU CZASU W KRYPCIE

LOKACJA	CZAS
Pierwsze ukryte drzwi	
Dół z wężem	
Kanał	
Drugie ukryte drzwi	
Gazowa pułapka	
Drugi dół-pułapka	
Przeszukanie biurka	
Czas łącznie	



OKRADLI CIĘ, HEINRICHU KEMMLERZE. TWOI WROGOWIE PRÓBOWALI CIĘ ZNISZCZYĆ. ZNAM TWE CIERPIENIE, HEINRICHU KEMMLERZE. PRZYWRÓCĘ CI MOC. MOGĘ UCZYNIĆ CIĘ NA POWRÓT SILNYM,

HEINRICHU KEMMLERZE. CZY CHESZ WRESZCIE ZOSTAĆ POMSZCZONY?

– Kim... czym... jesteś?

– JESTEM NARZĘDZIEM ZEMSTY, O KTÓREJ MARZYSZ, HEINRICHU KEMMLERZE.

JESTEM TWYM NAJWIĘKSZYM PRAGNIENIEM. CHCESZ BYĆ POTĘŻNY, CZYŻ NIE? CZY CHCESZ SIĘ ZEMŚCIĆ?

– TAK!

– A WIĘC POWIEM CI, CO MUSISZ ZROBIĆ.

SPIS UCZESTNIKÓW WALKI WE FRUGELHOFEN

Osoby nie biorące udziału w walce

Veronique Gascoigne
Fleur Giscard
Diehl Krautheim
Werner Krautheim
Wolf Krautheim
Siła bojowa tych osób

Ranni

Zabici

☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐

Zero

Krasnoludy

Bardak Barantan
Krasnolud 1
Krasnolud 2
Krasnolud 3
Krasnolud 4
Krasnolud 5
Krasnolud 6
Krasnolud 7
Krasnolud 8
Krasnolud 9
Krasnolud 10
Krasnolud 11
Krasnolud 12
Krasnolud 13
Krasnolud 14

Ranni

Zabici

☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐

Słabi wojownicy

Lola Brioché
Nana Brioché
Marie-Louise Butterfoot
Alphonse Giscard
Mimi Giscard
Gilda Heymann
Gretchen Krautheim
Hedwig Krautheim
Leopold Krautheim
Tilda Krautheim
Chantal Lagisquet
Guillaume Lagisquet
Reinwald Lutter
Brigitte Wernicke
Hedwig Wernicke
Heidi Wernicke
Gunther Wernicke

Ranni

Zabici

☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐

Ogólna siła bojowa

(żyjących i nie zranionych)

Zranione krasnoludy są słabymi wojownikami i każdy z nich ma Siłę 1.

Siła bojowa krasnoludów

(Ogólna siła bojowa x 3 plus 1 za każdego rannego)

Doskonali Wojownicy

Ranni

Zabici

Cecil Cholmondelay* (4/1)
* jeśli ma swój magiczny sztylet – siła bojowa 4, w przeciwnym razie 1
Alain Gascoigne (4)
Gimbrin Finehelm (6)
Shalyir Moonhand (15)
Albi Schutz (4)
Emmerich Wernicke (4)

☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐

Ogólna siła bojowa

(żyjących i nie zranionych)

Zranieni słabi wojownicy stają się osobami nie uczestniczącymi w walce i mają Siłę 0.

Siła bojowa Słabych Wojowników

(Ogólna siła bojowa x 1)

Zranieni doskonali wojownicy stają się słabymi wojownikami i każdy z nich ma Siłę 2.

Siła bojowa Doskonałych Wojowników

(Siła bojowa wszystkich tych BN plus 2 za każdego rannego)

Ogólna siła bojowa wszystkich wojowników =
Początkowa Ocena Siły

Czynnik „Morale”

Ogólny wynik Odwagi bohaterów x 3

Wzięty z Dziennika Przygody

Cechy Przywódcze BG będącego przywódcą

Przygotowania

0 jeśli niegotowi

10 jeśli częściowo gotowi

20 jeśli w pełni gotowi

Ogólny czynnik Morale

Początkowa Siła Bojowa plus czynnik Morale
ALE

-10 za każdego zabitego do tej pory BG

Końcowa Ocena Siły Bojowej

Zwykli wojownicy

Hector Brioché
Simone Brioché
Kastor Heymann
Anton Krautheim
Andreas Lauterbach
Gottlieb Lauterbach
Katrina Le Roux
Dominique Manceaux
Etelka Papin
Gilles Papin
Hugo Wernicke
Mathilde Wernicke
Fleck, pies bojowy

Ranni

Zabici

☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐
☐	☐

Ogólna siła bojowa

(żyjących i nie zranionych)

Zranieni zwykli wojownicy stają się słabymi wojownikami i mają Siłę 1.

Siła bojowa Zwykłych Wojowników

(Ogólna siła bojowa x 2 plus 1 za każdego rannego)

SPIS UCZESTNIKÓW WALKI W LA MAISONTAAL

75% (zaokrąglając w górę) wszystkich BN zranionych podczas obrony Frugelhofen zostaje przed tą bitwą wyleczonych. Tacy BN odzyskują swój normalny status.

Osoby nie biorące udziału w walce	Ranni	Zabici	Krasnoludy	Ranni	Zabici
Veronique Gascoigne	☐	☐	Bardak Barantan	☐	☐
Fleur Giscard	☐	☐	Krasnolud 1	☐	☐
Diehl Krautheim	☐	☐	Krasnolud 2	☐	☐
Werner Krautheim	☐	☐	Krasnolud 3	☐	☐
Wolf Krautheim	☐	☐	Krasnolud 4	☐	☐
+10 wieśniaków z La Maisontaal			Krasnolud 5	☐	☐
Sila bojowa tych osób		Zero	Krasnolud 6	☐	☐

Słabi wojownicy	Ranni	Zabici	Krasnoludy	Ranni	Zabici
Lola Brioche	☐	☐	Krasnolud 7	☐	☐
Nana Brioche	☐	☐	Krasnolud 8	☐	☐
Marie-Louise Butterfoot	☐	☐	Krasnolud 9	☐	☐
Alphonse Giscard	☐	☐	Krasnolud 10	☐	☐
Mimi Giscard	☐	☐	Krasnolud 11	☐	☐
Padre Pierre Habermas	☐	☐	Krasnolud 12	☐	☐
Gilda Heymann	☐	☐	Krasnolud 13	☐	☐
Gretchen Krautheim	☐	☐	Krasnolud 14	☐	☐
Hedwig Krautheim	☐	☐			
Leopold Krautheim	☐	☐			
Tilda Krautheim	☐	☐			
Chantal Lagisquet	☐	☐			
Guillaume Lagisquet	☐	☐			
Reinwald Lutter	☐	☐			
Brigitte Wernicke	☐	☐			
Hedwig Wernicke	☐	☐			
Heidi Wernicke	☐	☐			
Gunther Wernicke	☐	☐			

Ogólna siła bojowa (żyjących i nie zranionych)	
Zranieni <i>słabi wojownicy</i> stają się osobami nie uczestniczącymi w walce i mają Siłę 0.	
+30 wieśniaków z La Maisontaal	
Sila bojowa (30 + Ogólna siła bojowa x 1)	

Zwykli wojownicy	Ranni	Zabici	Doskonalí Wojownicy	Ranni	Zabici
Hector Brioche	☐	☐	Cecil Cholmondelay* (4/1)	☐	☐
Simone Brioche	☐	☐	* jeśli ma swój magiczny sztylet – siła bojowa 4, w przeciwnym razie 1		
Kastor Heymann	☐	☐	Alain Gascoigne (4)	☐	☐
Anton Krautheim	☐	☐	Gimbrin Finehelm (6)	☐	☐
Andreas Lauterbach	☐	☐	Shalyir Moonhand (15)	☐	☐
Gottlieb Lauterbach	☐	☐	Albi Schutz (4)	☐	☐
Katrina Le Roux	☐	☐	Emmerich Wernicke (4)	☐	☐
Dominique Manceaux	☐	☐			
Etelka Papin	☐	☐			
Gilles Papin	☐	☐			
Hugo Wernicke	☐	☐			
Mathilde Wernicke	☐	☐			
Fleck, pies bojowy	☐	☐			

Ogólna siła bojowa (żyjących i nie zranionych)	
Zranieni <i>zwykli wojownicy</i> stają się <i>słabymi wojownikami</i> i mają Siłę 1.	
+26 mnichów z La Maisontaal	
Sila bojowa Zwykłych Wojowników (52 plus Ogólna siła bojowa x 2 plus 1 za każdego rannego)	

Ogólna siła bojowa
(żyjących i nie zranionych)
Zranione krasnoludy są *słabymi wojownikami* i każdy z nich ma Siłę 1.

Sila bojowa krasnoludów
(**Ogólna siła bojowa** x 3 plus 1 za każdego rannego)

Doskonalí Wojownicy

Cecil Cholmondelay* (4/1)

* jeśli ma swój magiczny sztylet – siła bojowa 4, w przeciwnym razie 1

Alain Gascoigne (4)

Gimbrin Finehelm (6)

Shalyir Moonhand (15)

Albi Schutz (4)

Emmerich Wernicke (4)

Zranieni *doskonalí wojownicy* stają się *słabymi wojownikami* i każdy z nich ma Siłę 2.

Sila bojowa Doskonałych Wojowników
(**Sila bojowa** wszystkich tych BN plus 2 za każdego rannego)

Ogólna siła bojowa wszystkich wojowników =
Początkowa Ocena Siły

Czynnik "Morale"

Ogólny wynik Odwagi bohaterów x 3

Wzięty z Dziennika Przygody

Cechy Przywódcze
bohatera będącego przywódcą

Ogólny czynnik Morale

Początkowa Siła Bojowa plus czynnik Morale

ALE

-10 za każdego zabitego do tej pory BG

Końowa Ocena Siły Bojowej

INDEKS MIEJSCOWOŚCI W POWROCIE LICZMISTRZA

Miejscowość	Rozmiar	Władca	Ludność	Zamożność	źródła zamożności	Garnizon/ Milicja	Uwagi
Chambonnay	V	Diuk de Parravon	120	3	rolnictwo, handel	-/35c	Champignon Chambonay („cham-cham”), specjalny gatunek grzybów ceniony przez koneserów
Clemenceau	V	Diuk de Parravon	75	2	pasterstwo, myśliwstwo	-/25b	
Emilion	V	Diuk de Parravon	66	2	rolnictwo	-/20c	
Frugelhofen	V	nikt	30	2	rolnictwo	patrz przygoda	
Grunère	V	Diuk de Parravon	173	3	rolnictwo, handel	15b/30c	Centrum handlu serem Salad Bleu i produktami wytwarzanymi w górach
Hemmerle	V	Diuk de Parravon	190	3	przewóz, handel	10b/30c	W piwnicy zajazdu „Pod kociółkiem” znajdują się pozostałości świątyni wyznawców Chaosu, przyciąga to wielu gości.
Jouinard	ST	Diuk de Parravon	950	3	handel	70b/300c	Strzeże zachodniego krańca przełęczy czy Helmgardkiej, ważne przejście graniczne
La Maisontaal	V	Diuk de Parravon	68	3	handel, klasztor	patrz tekst przygody	
Leskvre	V	Diuk de Parravon	49	2	rolnictwo		
Marceaux-Descloux	ST	Petit-baron de Merceaux-Descloux	1170	4	handel, turystyka	10a/30b/200c	Koniec drogi z St-Julienne, gorące źródła lecznicze
Parravon	C	Diuk de Parravon	7700	4	handel, rolnictwo	100a/250b/2000c	Wyznacza górną granicę spławności Grismarie. Centrum handlowe produktami wytwarzanymi w górach.
Vettard	V	Diuk de Parravon	177	2	rolnictwo, handel	-/20c	„Salaud de Vettard”, prawdopodobnie najostrożniejszy ser w Starym Świecie.
Vingtiennes	V	Diuk de Parravon	147	3	handel, kamieniarstwo	55a/30c	Znana szkoła murarstwa i kamieniarstwa.

POTRZEBNI ROZUMNI I INTELLIGENTNI
POSZUKIWACZE PRZYGÓD

W celu przeszukania pobliskiego obszaru Szarych Gór, a to w celu odnalezienia KRYPY, KURHANÓW i tym podobnych reliktyw zamierzchłej przeszłości.

Poszukiwania prowadzone będą przez małe grupy, każda z nich przydzielony mieć będzie określony obszar, który musi zbadać, przeszukać i naszkicować plany. Następnie trzeba opisać (czytelnie i dokładnie) wszelkie ciekawe miejsca, które zdołano odkryć.

Potrzebne będą umiejętności związane z tropieniem, przeszukiwaniem, rysowaniem map i przeżyciem w dzikich ostępach, ponieważ każda grupa polegać będzie musiała na własnych zapasach, a także bronić się przed wszelkimi niebezpieczeństwami i wrogami.

DOBRA PŁACA, z PREMIA
za każde ODKRYCIE.
PYTAĆ u JEANA-LOUISA DINTRA
W KLASZTORZE LA MAISON TAAL.



Cecil



Shalyir



Alain



Albi

**Powrót
Liczmistrza
Pomoc
numer 1**

STWORZENIE ŻELAZNEGO CZŁOWIEKA

W końcu, po zakończeniu badań wydaje mi się, że aby moja konstrukcja zaczęła działać, muszę zdobyć pewne skawenskie urządzenie. W tej chwili moje dzieło potrafi jedynie chodzić i zatrzymywać się na rozkaz osoby noszącej pierścień; nie potrafi niczego ponad to. Sukces tak bliski, a jednocześnie tak daleki!

Moją ostatnią nadzieją jest Luigioni, chociaż na pewno każe sobie drogo zapłacić. Poza tym, co szczurołudzie mogą uczynić, by odzyskać taką świętość? Nie chcę nawet o tym myśleć. Ale ludzka magia nie jest w stanie tchnąć w mój twór życia – tylko przeklęty spacerer może dostarczyć wystarczającej mocy. Jeden piorun z tej piekielnej skrzyni ożywi moje metalowe dziecko, a później znajdę jakiś sposób zniszczenia skawenskiego pudła i modlił się będę o przebaczenie.

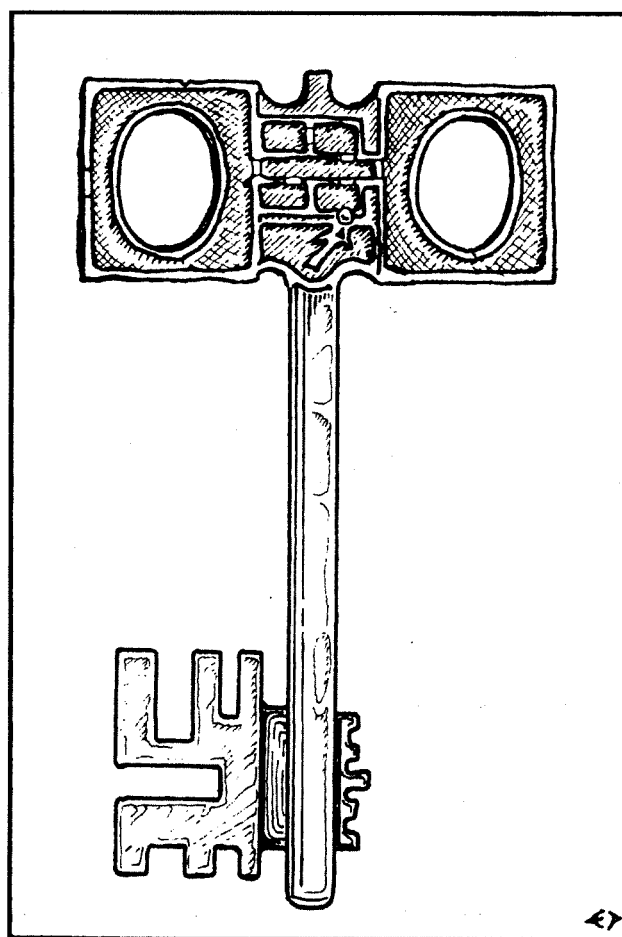
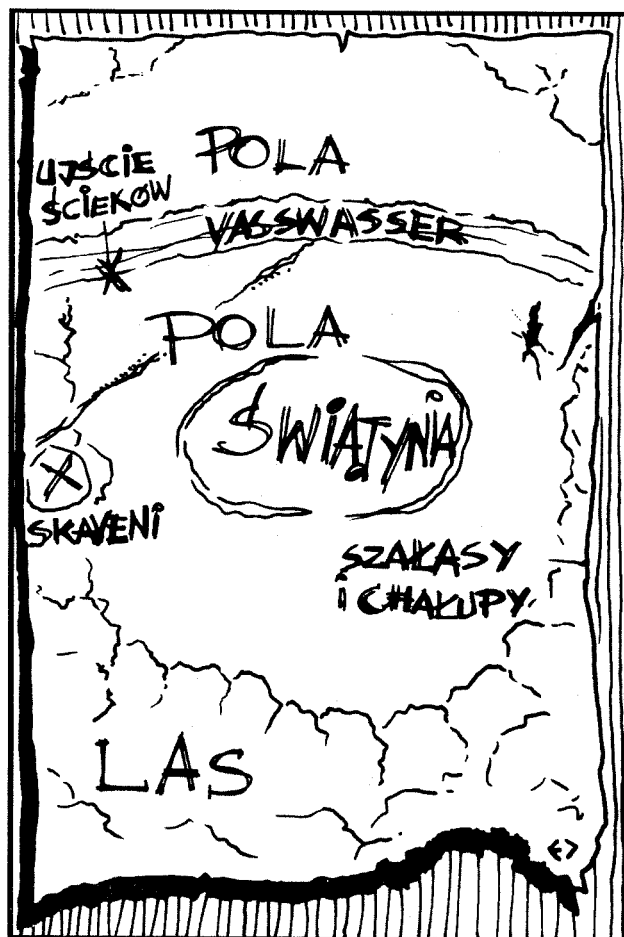
Luigioni, tak jak obiecał, dostarczył pudło. Jest takie, jak sobie wyobrażałem, ale nie mogę go otworzyć! Przekleństwa i klątwy! Nie wiem co mam teraz zrobić. W jaki sposób szczurołudzie zamknęli tę rzecz? Być może potrzebna będzie wizyta u Gugelmina z Parravonu. Jak dotąd nic jeszcze nie odmówiło mu „wstępu”. Może odwiedzę też lapiduchów, bo coraz bardziej dokuczają mi bóle w piersiach – mówią, że Gunther Wernicke nie może już podróżować, a ja w moim obecnym stanie zdrowia nie mogę pojechać na jego farmę.

KEMMLER!

Znowu ten sen. Stwór jest gdzieś blisko, jestem tego pewien. Wzywa go dawno pogrzebane zło. To się nie może zdarzyć. Nigdy.

Mogę zaufać młodemu Jeanowi – Louisowi, zamilowanie do historii pomoże mu znaleźć parawan, by uciszyć plotki. Starożytny bandyta, o którym niedawno mówił, dostarczy znakomitego pretekstu do przeszukania pobliskich terenów, a w skarbcu klasztoru jest dość pieniędzy, by pokryć koszty wynajęcia badaczy. Och, gdybym tylko zdołał zakończyć tę sprawę piętnaście lat temu!

Trzeba szybko odnaleźć ten kurhan. Cokolwiek przyzywa do siebie Kemmler musi zostać zniszczone. Trzeba nakreślić plany działania na wypadek ewentualnej porażki. Kiedy Kemmler odnajdzie to coś, z pewnością tu przyjdzie... Na wszelki wypadek muszę tu ukryć jakieś pomocne przedmioty. Pierścień Żelaznego Człowieka i jeden, czy dwa inne drobiazgi.



**Powrót
Liczmistrza
Pomoc
numer 3**

**Powrót
Liczmistrza
Pomoc
numer 2**

**Powrót
Liczmistrza
Pomoc
numer 4**

IMIE		RASA		PŁEĆ		KLASA ZAWODOWA		CHARAKTER	
WIEK	WZROST	WAGA	WŁOSY	OCZY	OPIS				
OBECNA PROFESJA		PRZEBIEG KARIERY				PROFESJE WYŚCIGOWE			

CHARAKTERYSTYKA	Sz	Ww	Us	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
POCZĄTKOWA														
Schemat rozwoju														
AKTUALNA														

BRONŃ RĘCZNA	I	Ww	O	P	UMIEJĘTNOŚCI	UMIEJĘTNOŚCI

BRONŃ STRZELECKA	K	D	M	SE	Ład

ZBROJA	UMIEJSCOWIENIE	WO

PUNKTY PANCERZA

01-15 GŁOWA

16-35 PRAWA REKA

36-55 LEWA REKA

56-80 KORPUS

81-90 PRAWA NOGA

91-00 LEWA NOGA

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

CZARY	Poz.	PM	Z	CT	SKŁADNIKI	EFEKT	PUNKTY PRZEZNACZENIA											
							PUNKTY MAGII											
							POZIOM MOCY											
EKWIPUNEK	gdzie	WO	TEMPO RUCHU			m/10s	m/min	km/h	PUNKTY DOŚWIADCZENIA									
			OSTROŻNIE															
			NORMALNIE															
			BIEGNĄC															
			ZNANE JEZYKI		PSYCHIKA I ZDROWIE		PUNKTY OBŁĘDU											
ŁĄCZNIE:			HISTORIA															
			MIEJSCE URODZENIA															
MAJĄTEK			gdzie	WO	ZAWÓD RODZICÓW													
					RODZINA													
ŁĄCZNIE:			POZIOM SOCJALNY					RELIGIA										
TOWARZYSZE I ZWIERZĘTA	SZ	WW	US	S	Wt	ŻW	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd				

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

WARHAMMERTM
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

cena det. 195 000 zł

LICZMISTRZ

**Wkrocz w rzeczywistość gry Warhammer Fantasy Roleplay –
w ponury świat niebezpiecznych przygód.**

*„Jestem narzędziem zemsty, o której marzysz, Heinrichu Kemmler.
Jestem twym najgorętszym pragnieniem. Chcesz być potężny?
Chcesz wreszcie zostać pomszczony?”*

Piętnaście lat minęło od dnia, w którym nekromanta Heinrich Kemmler został wciągnięty w pułapkę i pokonany. Jednak zło, którego był wcieleniem znowu ma się odrodzić.

Wysoko w Górach Szarych przypadek – a może przeznaczenie – doprowadza do spotkania błakającego się od lat szaleńca z Demonelem Chaosu. I dzięki temu przypadkowi wśród wyniosłych szczytów zaczyna gromadzić się armia ożywieńców, by zmiażdżyć podgórskie wioski i miasta.

Pewien mnich w samotnym klasztorze La Maisontaal domyśla się prawdy. Jednak kiedy – i gdzie – ożywieńcy się pojawiają? Co będzie celem ich pierwszego uderzenia? Jak mogą zostać powstrzymani? I w jaki sposób można znaleźć odpowiedź na wszystkie te pytania, nie wywołując ślepej paniki wśród tych, którym grozi niebezpieczeństwo?

Liczmistrz jest obszerną przygodą, przeznaczoną do rozgrywania według zasad systemu **Warhammer Fantasy Roleplay**. Mimo iż pomyślana dla bohaterów początkujących, poświęcających się swojej pierwszej profesji, jest potężnym wyzwaniem, rzuconym odwadze i umiejętnościom tak graczy, jak i prowadzonych przez nich postaci.

Na licencji GAMES WORKSHOP Ltd.

GAMES WORKSHOP oraz **WARHAMMER**
są zastrzeżonymi znakami handlowymi, będącymi własnością
Games Workshop Ltd.

Copyright © 1989 Games Workshop Ltd. All Rights Reserved.

