

New RPG Order

Prezentuje

WFRP 2.0. - Karak-Azgal



Informacje o Release'ie :

Źródło.....: Lendir

Skan.....: harfista

Edycja/składanie.....: harfista

Liczba stron.....: 123

Rozdzielczość...: 2320x3200

Wydawnictwo.: Copernicus Corporation

Format.....: pdf

Rok wydania.....: 2007

Data release'u...: 28.04.2007

Opis:

Głęboko w podziemiach Gór Krańca Świata znajdują się ruiny sławnego Karak Izril - Miasta Klejnotów. W opustoszałych komnatach czeka na śmiałków skarbiec smoka Grauga Straszliwego, pełen złota i kosztowności, a także spróchniałych kości tych, którym nie udało się ich zdobyć. Niewielu bowiem potrafi przeżyć wystarczająco długo i pokonać niebezpieczeństwa kryjące się w czeluściach pod Smoczą Skalą...

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskiemu wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

NEW RPG Order poszukuje osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com , bądź wejdź na stronę <http://bibliotekasnow.enlightning.de>.

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY



KARAK AZGAL



PRZYGODY W SMOCZEJ SKALE



WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

KARAK AZGAŁ

Przygody w Smoczzej Skale

Projekt gry: William Simoni

Współautor: Robert J. Schwalb

Opracowanie: Chris Pramas

Opracowanie graficzne: Hal Mangold

Grafika na okładce: Mark Gibbons

Ilustracje: Tony Parker, Adrian Smith

Plany i mapy: Robert Lazzaretti

Kierownik d/s rozwoju WFRP: Kate Flack

Kierownik projektu: Ewan Lamont

Dyrektor Black Industries: Simon Butler

Edycja polska

Redakcja: Szymon „Siriel” Gwiazda

Tłumaczenie: Marcin „Paladyn” Roszkowski

Korekta: Grzegorz „Gregg” Bonikowski, Joanna „Norna” Cieślak, Tomasz Kutner

Skład i łamanie: Andrzej Karlicki

Pierwsze wydanie - Black Industries 2006
© Copyright Games Workshop Ltd 2007
© Copyright Copernicus Corporation 2007

BL Publishing
Games Workshop Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS
UK



Copernicus Corporation
Andrzej Karlicki
ul. Długosza 2/16
01-174 Warszawa

Żaden fragment tej książki nie może być reprodukowany, składowany lub transmitowany w żadnej formie elektronicznej, mechanicznej lub fotograficznej bez pisemnej zgody wydawcy.

Games Workshop, logo Games Workshop, Warhammer, logo Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, logo Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, Citadel, logo Citadel, BL Publishing, logo BL Publishing, Black Industries, logo Black Industries, GW, Chaos, znaki towarowe, logo, pomysły, nazwy, rasy i insygnia ras, pojazdy, miejsca, oddziały, profesje, ilustracje i grafiki ze świata Warhammer są zastrzeżone ®, ™

i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2007, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

ISBN 10: 83-86758-82-1

ISBN 13: 978-83-86758-82-1

Black Industries WWW: www.blackindustries.com
Copernicus Corporation WWW: copcorp.pl

— Spis treści —

Wprowadzenie.....	3	Wyvern niełat.....	51	Skład.....	85
Rozdział I: Miasto Karak Azgal.....	7	Zębach olbrzymi.....	52	Komnaty służby.....	85
Droga do miasta.....	7	Bohaterowie Niezależni.....	52	Kwatery kapłanów.....	85
Prawo.....	8	Awanturnicy.....	52	Komnata przygotowań.....	85
Religia.....	10	Bractwo Rozszczepionej Brody.....	54	Sala balsamowania zwłok.....	86
Interesy i handel.....	11	Niebezpieczeństwa.....	54	Świątynia Grungniego.....	87
Rozdział II: Forteca Skalfa.....	13	Łupy.....	56	Laboratorium nekromanty.....	87
Krasnoludzkie konstrukcje.....	13	Losowanie skarbów.....	56	Kwatera nekromanty.....	87
Fortyfikacje.....	14	Pieniądze.....	56	Kapliczka Grungniego.....	88
Mieszkańcy.....	14	Klejnoty.....	57	Przedśionek niższych poziomów.....	88
Dzielnica Świątynna.....	14	Skarby.....	57	Grobowce Robotników.....	88
Wielka Świątynia Przodków.....	14	Rozdział V: Szczury w piwnicach.....	60	Zwłoki przerażonego człowieka.....	88
Świątynia Myrmidii.....	15	Klan Skreet.....	60	Komnaty zjaw.....	89
Świątynia Shallyi.....	16	Klan Vechaire.....	60	Sala kupców.....	89
Świątynia Gorłaza Złotego.....	17	Groźna moc spaczenia.....	61	Krypta bohaterów.....	89
Bastion.....	19	Studzy Rogatego Szczura.....	61	Wielkie schody.....	92
Forteca Skalfa.....	20	Leże klanu Vechaire.....	63	Mauzoleum Kości - poziom drugi.....	92
Srebrna Fontanna.....	20	Sztolnia.....	63	Komnata Smutku.....	92
Pomnik Skalfa Smokobójcy.....	20	Granitowy głaz.....	64	Wielka Sala Grungniego.....	92
Siedziba klanu Norgunson.....	20	Kapliczka Grungniego.....	64	Rozdział VII: Zielonoskórzy.....	98
Siedziba klanu Durgarson.....	21	Podziemna rzeka.....	64	Orki z klanu Czarne Kł.....	98
Siedziba klanu Rorganson.....	21	Strażnica.....	64	Wielkie schody.....	99
Siedziba klanu Voragosdotr.....	21	Jaskinia Proroka.....	65	Winda dostawcza.....	99
Siedziba klanu Damirson.....	21	Skawęskie ciury.....	65	Siedziba plemienia Czarne Kł.....	101
„Nagroda Górnik”.....	21	Jaskinia-pułapka.....	65	Świątynia.....	101
Dzielnica Przybyszy.....	22	Grzybiarnia.....	66	Komnata szamana.....	102
Studnia Zambora.....	22	Leże olbrzymich szczurów.....	66	Kwatery strażników i uczniów szamana.....	103
Magiczny kram Todta Muellera.....	23	Wejście do głównego leża.....	66	Kwatery strażników.....	103
„Złoty Kufel”.....	23	Laboratorium poganiaczy.....	67	Wielkie chopy.....	103
Składowiska towarów Grondelli.....	24	Leże poganiaczy.....	67	Spaczeniowa jaskinia.....	103
Targ czarnorynkowy.....	24	Klanbracia.....	68	Zbrojownia.....	104
Bełkocząca Fontanna.....	25	Laboratorium klanu Pestilens.....	68	Goblinscy studzy.....	104
Złoty Kwartał.....	25	Leże klanu Pestilens.....	68	Korytarz do zbiornika wody.....	104
Kamienny Plac.....	25	Podziemna rzeka.....	68	Zagroda zębachy.....	105
Gildia kamieniarzy.....	25	Straż Proroka.....	68	Wielka Sala.....	105
Gildia złotników.....	25	Komnaty Szarego Proroka.....	69	Chłodnia.....	106
Gildia górników.....	25	Klatka ofiarna.....	69	Kuchnia.....	106
„Smocze Oko”.....	26	Skarbiec.....	69	Koszary orkowych wojowników.....	106
Koszary.....	26	Leże Szczurzego Demona.....	69	Komnata Gorgala.....	107
Rozdział III: Martwe Wrota.....	27	Klan Skreet.....	70	Skarbiec klanu.....	107
Cechy charakterystyczne.....	27	Rzeka lawy.....	72	Wieżeniec.....	107
Mieszkańcy.....	28	Fałszywa świątynia.....	73	Czarny staw.....	107
Najważniejsze miejsca.....	28	Sztolnie transportowe.....	73	Kamienne nabrzeże.....	108
„Jabłecznik”.....	28	Koszary harcówników.....	74	Wyspy trolli.....	108
„Krwawa Jama”.....	30	Magazyn amunicji.....	74	Wódz Ugma.....	108
Skład towarów Tobaro.....	31	Komnata ognia.....	74	Nocne gobliny z plemienia	
„Kryształowy Pałac”.....	32	Kwatera Grotta.....	75	Żółtych Ślepi.....	110
„Lodowa Dziewica”.....	33	Koszary harcówników.....	75	Rampa.....	110
Kult Ralalda.....	35	Piekielna machina.....	76	Sztolnia.....	111
Teatr „Klatka dla Ptaków”.....	37	Zbrojownia.....	77	Zębachowe skakuny.....	111
Opancerzenie i uzbrojenie Siegfrieda.....	37	Spaczeniowe kuźnie.....	77	Snotlińscy niewolnicy.....	112
Cmentarz na Kopcu.....	38	Koszary.....	77	Leże nocnych goblinów.....	112
Pałac Umarłych.....	39	Komnata Skreeta.....	77	Zagroda zębachy.....	112
Sciana Bohaterów.....	39	Rozdział VI: Cmentarzysko.....	78	Grzybiarnia.....	114
Rozdział IV: Ruiny Karak Azgal.....	40	Komnata upiórów.....	78	Legowisko Bijaka.....	114
Obmyślanie przygody.....	40	Brama grobowca.....	79	Komnata Zgrzytaka.....	115
Otoczenie.....	41	Patriarcha rodu.....	79	Rozdział VIII: Bestia Chaosu.....	116
Mapa Karak Azgal.....	44	Komnata pogrzebowa.....	80	Bestia Chaosu.....	116
Projektowanie własnych lokacji.....	44	Duch Doraliny.....	80	Leże Bestii.....	118
Tabele spotkań.....	45	Niechciany gość.....	81	Świątynia Slaanesh.....	118
Nowe potwory.....	50	Most Smutków.....	84	Zniszczony korytarz.....	118
Czerw skalny.....	50	Winda dostawcza.....	85	Ołtarz.....	119
Pająk jaskiniowy.....	50	Mauzoleum Kości - poziom		Wskazówki dla graczy.....	120
Wąż kameleon.....	51	pierwszy.....	85		

Witajcie w Karak Azgal!

Książka, którą trzymacie w rękach, jest dodatkiem do gry fabularnej *Warhammer Fantasy*, opisującym prastarą fortecę krasnoludzką. Mistrz Gry (MG) znajdzie tu wszystkie informacje, potrzebne Bohaterom Graczy (BG) do zdobycia sławy i bogactwa, jakie czekają na nich pod Smoczą Skalą. Aby ułatwić korzystanie ze zgromadzonej wiedzy, dodatek został podzielony na dwie główne części.

Pierwsza z nich, zatytułowana *Świat Podniebny*, opisuje krasnoludzkie miasto, Fortecę Skalfę, które wyrosło nieopodal ruin Karak Azgal, a także pobliską osadę, zwaną Martwymi Wrotami. Te dwa obszary będą z pewnością stanowiły bazę wypadową dla Bohaterów, którzy zechcą uszczknąć coś ze skarbów, jakie pozostały w opuszczonych kopalniach. Krasnoludy zazdrośnie strzegą bogactw swoich przodków i próbują kontrolować, co jest wynoszone ze sztolni, podczas gdy rabusie i wszelkiej maści szabrownicy szmuglują z ruin co tylko mogą, unikając czujnego oka

władz. W Karak Azgal można kupić wszystko, pod warunkiem, że posiada się odpowiednią sumę pieniędzy. Przedsiębiorczy mieszkańcy miasta ustawicznie wymyślają coraz to nowe sposoby opróżniania sakiewek poszukiwaczy skarbów.

Druga część książki, nosząca tytuł *Świat Podziemny*, opisuje jaskinie, kopalnie i ciemne korytarze, które ciągną się pod miastem. Zawarto tam opisy wszystkich niebezpieczeństw, na jakie mogą natknąć się Bohaterowie. Czekają na nich nieprzeliczone bogactwa, ale i groźne potwory. Orki, gobliny, nieumarli, skaveny oraz inne, jeszcze gorsze istoty kryją się w zakamarkach podziemi i nie zamierzają oddać swoich skarbów bez walki. Niektóre obszary zostały opisane dokładniej i załączone zostały ich szczegółowe plany. Inne rejony Smoczej Skály opisano znacznie bardziej pobieżnie, pozostawiając Mistrzowi Gry wolną rękę, aby mógł wykorzystać własne pomysły.

– Historia Smoczej Skály –

Kiedy świat był jeszcze młody, krasnoludzkie twierdze pod Górą Krańca Świata rozciągały się od Karak Vlag na terenach obecnego Kisleva aż do Karak Zorn na południu. Krasnoludy drążyły góry, poszukując bogatych złóż kamieni szlachetnych i rud metali, szczególnie zaś cenili gromril. Każdego, kto odważył się wejść im w drogę – orka, goblina lub kogokolwiek innego – czekał smutny koniec. Krasnoludzkie królestwa kwitły, bogacąc się dzięki prowadzonemu na szeroką skalę handlowi między własnymi klanami oraz z barbarzyńskimi plemionami ludzi.

W tamtych czasach Smocza Skala nazywana była Karak Izril, czyli Miastem Klejnotów. Złóża kamieni szlachetnych, znalezione w pobliżu miasta, były tak bogate, że mogły równać się nawet z tymi, które eksploatowano w samym Karaz-a-Karak. Były to czasy krasnoludzkiej chwały, która już wkrótce miała przeminać.

Początkiem końca był upadek Karaku Osiem Szczytów, twierdzy strzegącej północnej drogi do Miasta Klejnotów. Po łatwym zwycięstwie, wykorzystując podziemne drogi i szlaki handlowe, horda zielonoskórych z niespotykaną zaciekłością uderzyła na południowe rubieże krasnoludzkiego imperium, docierając pod twierdzę. Opowieści o bogactwach Karak Izril znane były szeroko w całym Starym Świecie i dotarły nawet do uszu odwiecznych wrogów krasnoludów. To wystarczyło, aby podjąć decyzję o ataku. W swej arogancji krasnoludy pozostawiły północne przełęcze praktycznie niestrzeżone, uważały bowiem, że upadek Karaku Osiem Szczytów jest niemożliwy. Wykorzystując ten błąd, orki obległy twierdzę Karak Izril.

W tym samym czasie przebiegłe skaveny uznały, że nadeszła odpowiednia chwila do ataku. Od lat drążyły korytarze pod krasnoludzkimi miastami, czekając na dogodną okazję, aby uderzyć i zrabować nieprzeliczone bogactwa. Kiedy dowiedziały się o szturmie orków i goblinów, również postanowiły zaatakować. W obliczu wojny na dwa fronty, krasnoludy zdały sobie sprawę, że są zgubione. Ich ostatnie bastiony znajdowały się w najgłębszych sztolniach. Trupy orków, goblinów i skavenów piętrzyły się u stóp krasnoludzkich obronców, którzy z ponurą determinacją walczyli do samego końca. Kiedy ostatni z nich wyzionął ducha, zwycięzcy rzucili się, by łupić ruiny miasta, jednak nie znaleźli w nich żadnych kosztowności. Wojownicy poświęcili bowiem życie, aby uchronić skarby przed grabieżą. Podczas gdy oni walczyli i ginęli, mistrz run Gromobrody oraz krasnoludzcy

inżynierowie zgromadzili wszystkie kosztowności i ukryli je w specjalnej tajemnej komorze we wnętrzu góry. Za pomocą Run Ukrycia zabezpieczyli prowadzące do niej drzwi, tak aby tylko krasnolud był w stanie je odnaleźć i otworzyć. Gromobrody poprzysiągł wrócić do Karak Izril i wyruszył na tułaczkę wraz z resztką wojowników, która pozostała przy życiu. Kiedy przyszła jego pora, aby dokonać wpisu do Księgi Krzywd, przemianował nazwę miasta na Karak Azgal, czyli

Szczyt Skarbów. Krasnoludom nie dane było szybko powrócić i odzyskać skarbów przemysłnie ukrytych przez mistrza run. Wojna przeciwko orkom i goblinom sprawiła, że chwała krasnoludzkich królestw przemigła. Wkrótce po upadku Karak Azgal, smok Graug Straszliwy zajął podziemną



twierdzą. Wykorzystując talent swej rasy do odszukiwania bogactw, odnalazł ukrytą komorę i urządził w niej leże. Wtedy to Karak Azgal zyskało miano Smoczej Skąły.

Przez wiele lat poszukiwacze przygód i skarbów ściągał do zrujnowanego miasta, aby stawić czoło smokowi i zdobyć bogactwa. Krasnoludzka gildia złotników opłacała rozliczne wyprawy. Celem każdej z nich było odzyskanie klejnotów zagarniętych przez Grauga. Jednak kolejne nieudane próby zniechęcały śmiarków. Wyprawy były coraz rzadsze i mniej liczebne. Dopiero krasnolud imieniem Skalf zdołał odnaleźć leże smoka i po heroicznej walce zabił Grauga, odrąbując mu łeb. Bohater ogłosił, że odtąd skarby miasta należą do niego.

Skalf Smokobójca mądrze wykorzystał kosztowności ze smoczego skarbcza. Odbudował miasto i choć Karak Azgal nadal jest zaledwie bladym cieniem bogactwa i przepychu utraconego Karak Izril, to jest też miastem solidnie zbudowanym i dobrze ufortyfikowanym. Władzę dzierżą potomkowie Skalfa, a głębokie sztolnie i podziemne komnaty stały się celem wypraw niezliczonych awanturników, którzy marzą o skarbach, czekających na odkrywców. Krasnoludy starają się kontrolować, jakie przedmioty wynoszone są z ruin, niszczą nielegalne wejścia i pobierają opłaty od każdego, kto wchodzi i wychodzi z podziemi, lub coś z nich wynosi.

Bardzo szybko okazało się, że krasnoludzkie miasto nie jest w stanie pomieścić napływających poszukiwaczy skarbów. Poza jego bramami wyrosła kolejna osada, pełna rzeźmieszków i typów spod ciemnej gwiazdy, pragnących w mniej uczciwy sposób zdobyć bogactwa ukryte pod Smoczą Skąłą. Z czasem krasnoludy zaczęły wspierać rozwój tej osady, widząc w tym sposób na utrzymanie mętów ze Starego Świata z dala od Twierdzy Skalfa. W rezultacie powstały Martwe Wrota – godne pożałowania, przyklejone do podnóża góry, brudne skupisko ruder i szop. Zostały one zbudowane z drewna, niedbale i w pośpiechu. Są zwykle pierwszym przystankiem dla przybywających do Karak Azgal i zdążyły już zniechęcić niejednego poszukiwacza przygód.

Do dnia dzisiejszego krasnoludy nie zdołały odbudować miasta w stopniu, który przypominałby dni dawnej chwały. Dumne obietnice o powrocie do utraconej wielkości pozostały niespełnione. Nieliczne odzyskane twierdze, takie jak Karak Azgal, są zbyt słabe, aby krasnoludy mogły rozprawić się z otaczającymi je hordami orków i goblinów. Jak kwoka swoich jaj, tak one zazdrośnie strzegą kopalni swoich przodków, pozwalając innym wydobywać artefakty przeszłości i pobierając od nich myto. W ten sposób próbują niewielkim kosztem zyskać złoto na umocnienie swojej twierdzy.

Tabela 0-1: Czy słyshałem o Karak Azgal?

Umiejętność	Stopień trudności	Modyfikator
Wiedza (krasnoludy)	Przeciętny	Brak
Wiedza (Złe Ziemie)	Trudny	-20
Nauka (historia)	Trudny	-20
Wiedza (Księstwa Graniczne)	Trudny	-20
Plotkowanie	Bardzo Trudny	-30

Wykorzystanie dodatku

Karak Azgal to narzędzie dla Mistrza Gry. Niezależnie od tego, czy chcesz, aby Bohaterowie Graczy penetrowali podziemia, toczyli wojnę z zielonoskórými, skavenami i ożywieńcami, czy też rozprawiali się z zepsuciem toczącym Karak Azgal, ta książka zawiera w sobie wszystkie niezbędne informacje, które pozwolą ułożyć ciekawą przygodę. W przeciwieństwie do innych przygód, *Smocza Skąła* nie jest gotowym scenariuszem, przygotowanym do szybkiego rozegrania. To zbiór pomysłów i wskazówek, które pomogą MG dostosować kampanię do swojej wizji.

Zew Karak Azgal

Pierwszym krokiem do poprowadzenia przygody lub kampanii w Karak Azgal, będzie doprowadzenie Bohaterów do samego miasta. Zdarza się, że niektórym poszukiwaczom przygód potrzebny jest bodziec, aby wyrwać się z domowych pieleszy. Poniżej znajduje się kilka potencjalnych powodów, które mogą sprawić, że BG podejmą niebezpieczną podróż do krasnoludzkiej twierdzy.

Sława i bogactwo

Najbardziej oczywistą motywacją podróży do Karak Azgal mogą być bajeczne bogactwa, które czekają na śmiarków na tyle męźnych i zdeterminowanych, aby po nie sięgnąć. Opowieści o skarbach Karak Azgal wciąż rozpalają wyobraźnię mieszkańców Starego Świata. To prawda, że Skalf uśmiercił Grauga i odzyskał skarb swoich przodków, lecz wiele drogocennych klejnotów i całe góry złota wciąż pozostają ukryte w sztolniach Smoczej Skąły. Wielu awanturników przybywa do miasta z nadzieją, że to właśnie oni odkryją bogactwa pogrzebane w ruinach. Innym nie zależy na złocie, lecz na sławie pogromców potworów, które zaległy się w ciemnościach pod ziemią. Niewielu z tych śmiarków wraca, ale opowieści o ich czynach wciąż budzą podziw i zazdrość kolejnych poszukiwaczy.

Miasto rozpusty

Martwe Wrota są siedliskiem licznych pokus. Wielu podróżnych przybywa do Karak Azgal, aby zakosztować zakazanych rozkoszy. W mieście nigdy nie brakuje nowych poszukiwaczy przygód, podobnie jak złota do wydania. Dlatego też niektórzy przedsiębiorczy ludzie (i nie tylko) postanowili zbić fortunę bez narażania życia w podziemiach, zamiast tego dostarczając awanturnikom wszelkich rozrywek, oczywiście za odpowiednią cenę. Hazard jest tu na porządku dziennym – grywa się w karty i kości, obstawia wyniki w walkach gladiatorów lub tak zwane „pule śmierci”. Te ostatnie to specjalne zakłady, w których uczestnicy obstawiają, która z grup poszukiwaczy penetrujących podziemia zginie jako pierwsza. Zdobyć alkoholu również nie stanowi większego problemu. Można przebierać we wszystkich trunkach: od krasnoludzkich piw po elfie wina (co prawda te ostatnie obciążone są wysokim podatkiem importowym). Wielu czarodziei i uczonych przybywa do miasta, aby zdobyć rzadkie mikstury lub zakosztować używek, które mają poszerzyć ich świadomość. Łotry i skrytobójcy szukają śmiertelnych trucizn, które pokątnie sprzedaje się w zaułkach, na zapleczach karczmu lub w niektórych świątyniach. Karak Azgal oferuje także luksusy, ale jedynie tym, których na to stać. Wyśmienitej jakości szaty,

bizuteria, broń i pancerze tylko czekają na tych, którzy mogą za nie zapłacić. Karak Azgal oferuje wszystko, czego może zapagnąć poszukiwacz przygód, a nawet jeszcze więcej.

Bezpieczna przystań

Karak Azgal położone jest daleko na południe od cywilizowanych ziem Imperium i Bretonii, znacznie dalej niż Księstwa Graniczne. Nie obowiązuje tutaj prawo innych krain, a krasnoludy skrupulatnie przestrzegają tylko pobierania myta i podatków od poszukiwaczy skarbów, którzy penetrują ruiny. Jeżeli wziąć pod uwagę szemrane towarzystwo, zamieszkujące Martwe Wrota, można łatwo zrozumieć, dlaczego miasto to jest uważane za idealną kryjówkę przed imperialnymi stróżami prawa. Bez wątpienia nawet najbardziej uparty łowca nagród nie będzie miał łatwego zadania, choć także dla niego Karak Azgal może stać się „źródłem skarbów”.

Półświatek

Jeśli Twoja drużyna składa się z Bohaterów o wątpliwym kręgosłupie moralnym (lub całkowicie go pozbawionych), trudno o miejsce dogodniejsze do popełnienia kradzieży, oszustw i mactw niż Karak Azgal. Zawsze znajdzie się wolny róg na ulicy dla podopiecznych stręczyciela, albo miejsce, w którym można okraść lub oszukać pijanego awanturnika. Ambitniejsi łotrzykowie mogą spróbować zorganizować swoje własne szajki lub całe gangi, bądź też przejąć jedną z gospód i stworzyć własne imperium występku. Niezależnie od skali przestępstw, w Karak Azgal można nieźle się obłowić bez potrzeby schodzenia pod ziemię.

Za przodków!

Krasnoludy szczycą się swoimi tradycjami, a urazy potrafią chować przez wiele wieków. Czy może istnieć jakieś lepsze niż Karak Azgal miejsce, żeby dokonać zemsty na wrogach? Oczywiście że nie, zwłaszcza iż żaden krasnolud wart swej brody nie przepuści sposobności do zdobycia przy okazji kilku sztuk złota. Wzbogacić się na wojnie z orkami, goblinami i skavenami, oto dzieło godne synów Grungniego! Z pewnością przodkowie będą dumni z takiego spadkobiercy ich dziedzictwa!

Strażnicy karawany

Odważniejsi kupcy Starego Świata już dawno przysłuchiwali się plotkom o odbudowie Karak Azgal i choć podróż z Imperium do miasta krasnoludów jest długa i niebezpieczna, bizuteria i kamienie szlachetne spod

Smoczej Skąły warte są takiego ryzyka. Przewodnicy karawan zawsze chętnie wynajmą kilku dodatkowych strażników, aby wzmocnić ochronę przewożonych dóbr. Bohaterowie mogą nając się do obrony kupców, co może być ryzykowną, lecz opłacalną decyzją. Nie dość, że dotrą do legendarnego Karak Azgal, to jeszcze ktoś im za to zapłaci.

Podróż do Karak Azgal

Jeżeli nie planujesz rozpocząć kampanii w samym mieście, Bohaterowie będą musieli się do niego dostać. Podróż nie będzie ani łatwa, ani przyjemna. Karak Azgal leży w Górach Krańca Świata, na południe od Karaku Osiem Szczytów. Jadąc z Imperium, Bohaterowie będą musieli obrać drogę wzdłuż Starego Traktu Krasnoludzkiego, przez zdradziecką Przełęcz Czarnego Ognia, Złe Ziemie i dotrzeć na południe od Księstw Granicznych. Ostatni etap podróży będzie najbardziej niebezpieczny, bowiem aby odnaleźć Karak Azgal, trzeba porzucić Stary Trakt Krasnoludzki i przeprawić się przez góry, unikając orków z Czarnej Skąły.

Na tych, którzy obiorą ten szlak, czekają rozliczne niebezpieczeństwa. Przełęcz Czarnego Ognia wręcz roi się od orczych klanów i goblinskich plemion, które zapuszczają się nawet na Złe Ziemie, siejąc spustoszenie i pożogę. Bandyci z Księstw Granicznych napadają na podróżnych, którzy poruszają się traktem wzdłuż Rzeki Czaszek, czatując w zasadzkach na przejeżdżające karawany. Na Przełęcz Czarnego Ognia, a szczególnie w okolicach granicy ze Złymi Ziemiami, można spotkać nawet trolle i ogry. Plotki noszą, że na tych pustkowiach gromadzi się armia ogrów.

Zamiast wyjawiać Bohaterom położenie Karak Azgal, możesz postanowić sprawdzić stan ich wiedzy. **Tabela 0-1: Czy słyszałem o Karak Azgal?** przedstawia stopień trudności testu poszczególnych umiejętności, które mogą zostać wykorzystane do odkrycia informacji o położeniu Smoczej Skąły.

Ilość i wiarygodność informacji zależą od stopnia powodzenia testu. **Tabela 0-2: Co wiem o Karak Azgal?** podsumowuje wiadomości, jakie gracze mogą otrzymać od Mistrza Gry. Informacje się kumulują, tak więc BG, który w teście wiedzy uzyskał trzy poziomy skuteczności, będzie wiedział niemal wszystko na temat lokalizacji Karak Azgal.

Pomysły na przygody

Choć większa część Karak Azgal nie została opisana, nie musisz się obawiać, że zabraknie Ci informacji. W niniejszym

Tabela 0-2: Co wiem o Karak Azgal?

Poziom skuteczności	Informacje
1	Karak Azgal to stara krasnoludzka warownia, od niedawna ponownie zasiedlona. Mówi się, że w jej ruinach spoczywają nieprzebrane bogactwa.
2	Twierdza leży w Górach Krańca Świata, na południe od Karaku Osiem Szczytów. Niegdyś stanowiła legowisko smoka Grauga, którego przyciągnęły kamienie szlachetne wydobywane przez krasnoludy. Skalf zabił potwora i odbudował fortecę.
3	Aby dotrzeć do twierdzy, należy podróżować wzdłuż starego Traktu Krasnoludzkiego, przekroczyć Przełęcz Czarnego Ognia i wejść na Złe Ziemie. Nim droga zakręci na wschód w kierunku Przełęcz Smierci, trzeba zejść z traktu i ruszyć na południe, trzymając się linii gór.



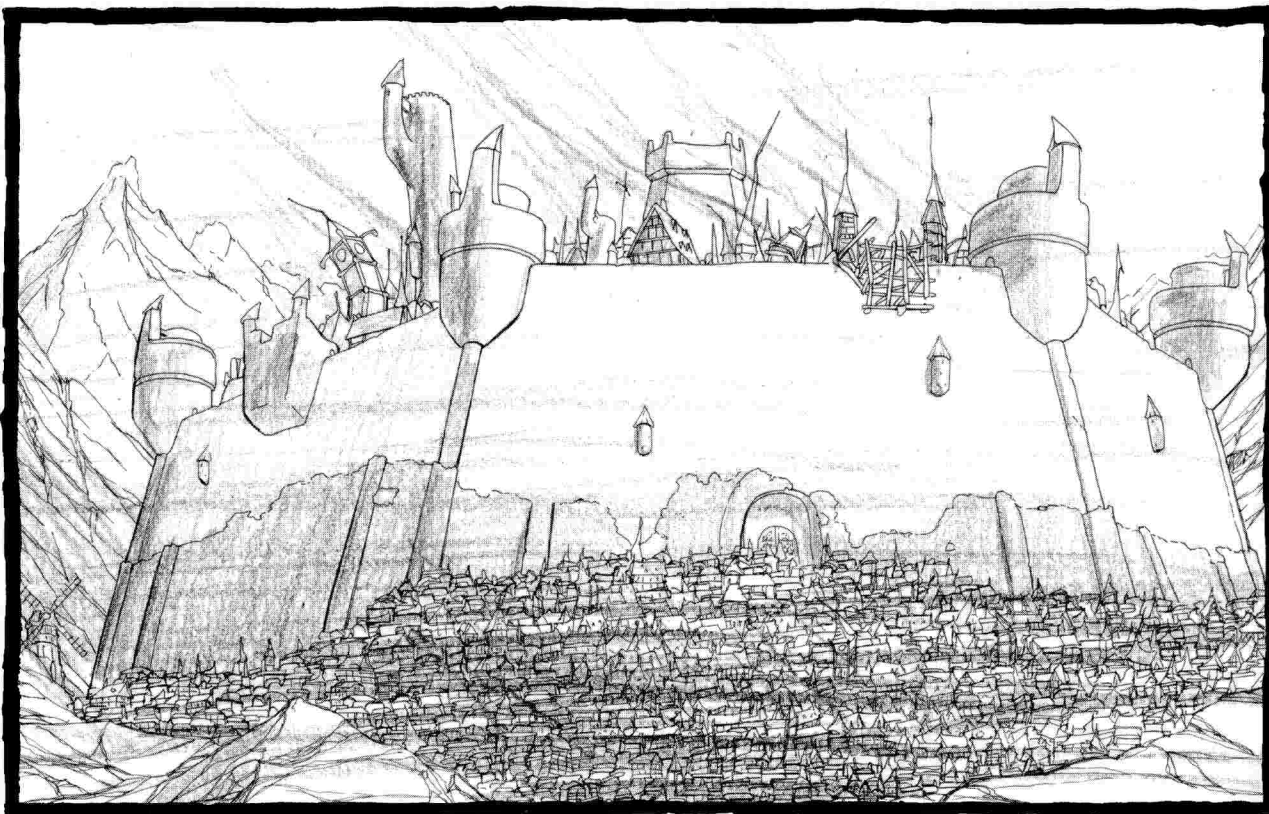
dodatku znajdziesz wiele pomysłów na przygody, a także sporo miejsc i obszarów, opisanych tak, aby można je było od razu wykorzystać w grze. Krasnoludy dzielnie walczą, by odzyskać utracone królestwo niekończących się, podziemnych korytarzy. Nie wiedzą jednak, że oto został wprowadzony w ruch nikczemny plan, który może położyć kres ich staraniom. Aby przetrwać i móc odzyskać dawną chwałę, muszą z tej próby wyjść zwycięsko. Niebezpieczeństwo zagraża Karak Azgal z zewnątrz, spod ziemi, ale nader wszystko od wewnątrz. Za murami miasta, jak wrzód na zdrowym ciele, pęcznieje problem Martwych Wrót. Kiedy krasnoludy odbiły miasto, szybko uświadomiły sobie, że brak im wojowników, aby pokonać zielonoskórych oraz ich mrocznych sprzymierzeńców. Tylko z tej przyczyny zezwoliły obcym na wstęp do podziemnych korytarzy. W zamian za pomoc poszukiwaczy przygód niechętnie przystały na to, aby część zdobytych skarbów przybysze zatrzymywali dla siebie. Wkrótce jednak pojawiły się problemy. Wieść o nieprzebranych skarbach rozeszła się lotem błyskawicy i już wkrótce do Karak Azgal zaczęły ściągać najgorsze lotry i awanturnicy ze wszystkich zakątków Starego Świata. Każdy z nich chciał się przekonać, czy jest w stanie zwycięsko wyjść z konfrontacji z mieszkańcami podziemi. W ślad za nimi przybyli ci, którzy postanowili ubić interes na takich awanturnikach, rozbijając obóz u wrót krasnoludzkiej twierdzy. Teraz, wiele lat później, osada zaślonionych rud w zastraszająco szybkim tempie rozrosła się do rozmiarów miasta. Martwe Wrota – siedlisko zbrodni i występku – są źródłem utrapienia i wstydu dla krasnoludzkich zarządców miasta, którzy nie są w stanie rozwiązać tego problemu.

Powszechnie wiadomo, że niebezpieczeństwa poza murami Fortecy Skalfa są niczym w porównaniu z tym, co się czai pod ziemią. Stare grobowce, lochy, opuszczone domy i porzucone kuźnie w dalszym ciągu są zasiedlane przez plemiona nocnych goblinów, orków oraz istoty rodem z koszmarów. Skaveny,

które realizują tajemniczy plan, zajęły niektóre z poziomów dawnych sztolni. Jakby nie dość było tego, ostatnio pojawiło się nowe zagrożenie w postaci szalonego nekromanty, który zbiera w podziemiach armię ożywieńców, zdolną podbić cały świat. Tylko niewielka garstka krasnoludów zdaje sobie sprawę, że to wcale nie jest najgorszy przeciwnik, z jakim przyjdzie im się zmierzyć. Gdzieś w najgłębszych otchłaniach pod ziemią, gdzie mrok jest gęsty i nie może rozproszyć go nawet najsilniejsze światło, czai się stwór zrodzony z wypaczonej potęgi Niszczycielskich Potęg. Ta istota rodem z najgorszego koszmaru to zło wcielone. Jeśli odnajdzie drogę na powierzchnię, całemu Imperium grozi niebezpieczeństwo.

Jakby tego było mało, źródłem kłopotów są także same krasnoludy. Nie wszystkie uważają, że wpuszczanie obcych do podziemi to dobry pomysł. Nieważne, ile dobrego uczynili poszukiwacze przygód i odkrywcy, niektórzy z potomków władców Karak Azgal uważają, że świętokradztwem jest ciche przyzwolenie na rabunek skarbów, które są ostatnimi pozostałościami dawnej chwały miasta. Kierowani gniewem i złością, przemierzają korytarze dawnej twierdzy, zabijając każdego – zielonoskórego, człowieka, skavena lub ożywieńca – kto stanie im na drodze. Rada miasta jest areną politycznej walki pomiędzy różnymi frakcjami, próbującymi przejąć kontrolę nad tymi niezliczonymi kopalniami, które zostały odzyskane z rak intruzów i na powrót uruchomione. Co więcej, pośród krasnoludów objawiła się nowa religia, która sieje ferment i nadwyręza moralny kręgosłup tej rasy.

Takie właśnie przeciwności czekają na awanturników, którzy zechcą spenetrować ruiny Karak Azgal, udając się śladem niezlicznych bohaterów i całych rzesz głupców. Czy zdołają przetrwać w półświatku Martwych Wrót? Czy uda im się powstrzymać zepsucie, szerzące się w Fortecy Skalfa? A może staną twarzą w twarz z niebezpieczeństwami, które czają się pod ziemią? Wszystko zależy od nich!



Rozdział I: Miasto Karak Azgal

Wielu spośród przyjeżdżających do Karak Azgal nawet nie schodzi pod ziemię. Na ulicach miasta, podobnie jak w ciemnych zaułkach, czeka ich bowiem tyle samo przygód, co w opuszczonych sztolniach. Niektórzy mówią nawet, że w podziemnych salach i jaskiniach Smoczej Skały jest bezpieczniej niż na powierzchni. Tutaj na każdym kroku czekają pokusy nie do odparcia i łatwo jest zagubić się w hedonistycznej atmosferze miasta. Jeżeli Bohaterowie chcą przeżyć w Karak Azgal, muszą szybko nauczyć się zasad, jakimi rządzi się Smocza Skała.

Droga do miasta

Góry, które otaczają prowadzącą do miasta przełęcz, są strome i nawet podróżując pieszo trudno je pokonać. Krasnoludy doskonale zdają sobie z tego sprawę, dlatego trakty zachodni i wschodni są strzeżone przez solidnie zbudowane roгатki, chronione przez dziesięciometrowe wieże wzniesione w odległości wynoszącej niewiele ponad kilometr od samego miasta. Załogę rogatek stanowi dwudziestu krasnoludzkich żołnierzy dowodzonych przez sierżanta. Na każdej wieży obronnej znajduje się działo oraz kadzie z olejem, który po podpaleniu może zostać wylany na atakujących napastników. Na wypadek szturm w każdym z garnizonów czeka goniec, który ma ostrzec twierdzę o nadchodzącym zagrożeniu. Oprócz funkcji obronnej, roгатki spełniają też inne zadanie. Pobierane jest w nich myto za wejście na teren Karak Azgal. Opłata wynosi 5 szylingów za osobę oraz 10 szylingów za wóz.

Każdemu, kto nie zechce uiścić myta, krasnoludy uprzejmie (lub nie) odmawiają przejścia. Więcej informacji o opłatach znajduje się w Tabeli 1-2: Podatki.

Strażnik

Profesja: żołnierz

Rasa: krasnolud

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
50	34	34	44	22	31	30	29
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	3	4	3	0	0	0

Umiejętności: hazard, leczenie, powożenie, rzemiosło (górnictwo, kowalstwo lub kamieniarstwo), spostrzegawczość, unik, wiedza (krasnoludy), zastraszanie, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (palna), krasnoludzki fach, krzepki, odwaga, ogłuszanie, rozbrajanie, silny cios, widzenie w ciemności, zapiekła nienawiść

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolecza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: broń jednoręczna, pistolet i tarcza

Wypożyczenie: amunicja na 10 strzałów, 2k10 s

Świat Podniebny

Karak Azgal położone jest na płaskowyżu w Górach Krańca Świata, na wysokości ponad 1500 metrów nad poziomem morza. Niestety nie przypomina już miasta, którym było za dawnych czasów, gdy krasnoludzkie twierdze ciągnęły się od południa na północ wzdłuż całego łańcucha gór. Ostatnio udało się odbudować szlak prowadzący z miasta na wschód do Karak Azul. Nazwano go Przełęczą Smoczego Łba. Szlak jest uczęszczany i krasnoludy czujnie go strzegą. Drugi szlak, którym można opuścić miasto, nazywany jest Przełęczą Smoczego Ogonia i prowadzi w stronę Złych Ziem. Tą właśnie drogą przybywa do miasta najwięcej podróżnych.

W następnych rozdziałach opisano miasto oraz panujące w nim zwyczaje, prawo, a także wierzenia mieszkańców. Na szczególny opis zasługuje Forteca Skalfa, wzniesiona na ruinach dawnej twierdzy przez Smokobójcę, a także Martwe Wrota, czyli pożalowania godna osada, która wyrosła na góskim podnóżu pod miastem krasnoludów.

Sierżant straży

Profesja: sierżant

Poprzednia profesja: żołnierz

Rasa: krasnolud

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
55	39	44	54	22	41	35	44

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	4	5	3	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie, hazard, leczenie, nauka (strategia/taktyka), powożenie, rzemiosło (górnictwo, kowalstwo lub kamieniarstwo), sekretny język (bitewny), spostrzegawczość +10, unik +10, wiedza (krasnoludy) +10, zastraszanie +10, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (palna), groźny, krasnoludzki fach, krzepki, odwaga, ogłuszanie, rozbrajanie, silny cios, widzenie w ciemności, zapiekła nienawiść

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja płytowa)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: broń jednoręczna, 2 pistolety i tarcza

Wypośażenie: amunicja na 10 strzałów, 1k10 zł

Prawo

Z jednej strony prawo w Karak Azgal jest bardzo proste, a z drugiej niewiarygodnie skomplikowane. Zasadniczo, władzę dzierżą krasnoludy i nikt nie ma prawa przebywać na terenie miasta bez ich zgody. Dopóki poszukiwacze skarbów uiszczają opłaty za wchodzenie i wychodzenie z ruin, bez szemrania oddają przedmioty, które zostaną sklasyfikowane jako „dziedzictwo kulturowe” i płacą podatki od zdobytych skarbów, dopóty krasnoludy nie wtrącają się w ich sprawy. To jest prosta i łatwa do zrozumienia część systemu prawnego miasta. Jednak każdy, kto będzie chciał głębiej poznać precedensy i wzajemnie odnoszące się do siebie kruczki prawne, opisane w Wielkiej Księdze Prawodawców, będzie miał twardy orzech do zgryzienia.

Aby dopilnować przestrzegania prawa, krasnoludscy władcy wybierają specjalnych urzędników. Nazywani są oni Prawodawcami i rekrutują się spośród najbardziej szanowanych i zaprawionych w bojach Długobrodych. Ich

miano bierze się od długich bród, które stanowią powód do dumy i symbol pozycji w społeczeństwie. Prawodawcy pełnią rolę sędziego, trybunału i kata w jednej osobie. Ich wykładnia prawa jest ostateczna i niepodważalna. Można próbować odwoływać się do władcy twierdzy, lecz apelacja rzadko bywa rozpatrywana wbrew wyrokowi Prawodawcy.

Prawodawców określa się potocznie jako „Trójbrodych”, a dzieje się tak dlatego, że zawsze podróżują trójkami. Każdy z nich uzbrojony jest w dwuręczny topór bojowy i dwa nabite pistolety. Na wykonanych ze szczególną pieczołowitością pełnych zbrojach płytowych widnieje smok, symbol klanu Skalfa. Głównym zadaniem Prawodawców jest pilnowanie, czy wejścia do ruin są należycie strzeżone, podatki skrupulatnie zbierane, a opłaty odprowadzane do skarbcza. Cały czas poszukują też nielegalnych wejść do podziemi, tropią przemytników, a także konfiskują wszystkie wydobyte przedmioty, których nie zgłoszono władzom. Osoby, które zostały zatrzymane będąc w posiadaniu takich dóbr, a nie mają żadnego dokumentu, który uprawniałby do ich przechowywania, są bezzwłocznie aresztowane. Często zdarza się, że Prawodawcy zatrzymują przechodniów na ulicy i przeszukują ich dobytek. Wiąże się to poniekąd z ostatnim obowiązkiem, jaki spoczywa na ich barkach – utrzymywaniem spokoju w mieście. Prawodawcy patrolujący Fortecę Skalfa pilnie przykładają się do swojej pracy. W Martwych Wrotach ograniczają się do walki z przemytnikami zagrabionych skarbów.

W Karak Azgal nie funkcjonują sądy w tradycyjnym rozumieniu tego słowa. Prawodawcy wydają wyroki szybko i na miejscu. Jeżeli dochodzi do poważnych przestępstw, takich jak na przykład zabójstwo, zwoływana jest Wielka Rada, przed którą zostaje przeprowadzony proces. Wyrok wydaje władca miasta. Powodem do zwołania Rady może być morderstwo popełnione na krasnoludzie albo występki przeciwko jednej z wpływowych rodzin lub bogatych mieszkańców Karak Azgal. Odpowiedzialny za jej zwoływanie jest dowódca Prawodawców i to on decyduje, czy sprawa jest na tyle poważna, aby została przedstawiona Wielkiej Radzie.

Więźniowie przetrzymywani są w lochach pod Fortecą Skalfa. Większość ze skazanych odsiaduje cały wyrok, ponieważ rozpatrzenie apelacji trwa dłużej niż sama kara. Prośby o jej przyspieszenie zwykle powodują, że sprawa ciągnie się jeszcze wolniej i rzadko kiedy dociera do uszu władcy.

Prawodawca

Profesja: weteran

Poprzednia profesja: żołnierz

Rasa: krasnolud

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
63	51	45	53	43	22	52	25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	19	4	5	3	0	0	0

Umiejętności: hazard, leczenie, mocna głowa, nauka (prawo Karak Azgal), plotkowanie, rzemiosło (górnictwo, kowalstwo lub kamieniarstwo), sekretny język (bitewny), spostrzegawczość +10, szybkie wyciągnięcie, unik, wiedza (krasnoludy) +10, zastraszanie, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (palna), krasnoludzki fach, morderczy atak, niezwykle odporny, odporność na magię, odwaga, ogłuszanie, rozbrajanie, silny cios, widzenie w ciemności, zapiekła nienawiść

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja płytowa)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: broń dwuręczna (dwuręczny topór), 2 pistolety

Wposażenie: amunicja na 10 strzałów, 1k10 zk

Than Furagrum Kazorson, dowódca Prawodawców

Profesja: fechtmistrz

Poprzednie profesje: żołnierz, weteran

Rasa: krasnolud

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
78	52	55	63	49	35	70	35

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	22	5	6	3	0	0	0

Umiejętności: hazard, leczenie, mocna głowa +20, nauka (prawo) +20, plotkowanie, rzemiosło (kamieniarstwo), sekretny język (bitewny), spostrzegawczość +20, unik, wiedza (krasnoludy) +20, zastraszanie +20, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, broń specjalna (dwuręczna), krasnoludzki fach, krzepki, morderczy atak, niezwykle odporny, odporność na magię, odwaga, ogłuszanie, rozbrajanie, silny cios, szybkie wyciągnięcie, widzenie w ciemności, zapiekła nienawiść

Zbroja: ciężki pancerz: kolczuga z rękawami, runiczny napierśnik z gromrilu (+1 PZ) z wrytą mistrzowską runą gromrilu, co zwiększa wytrzymałość napierśnika do 5 PZ.

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 2, korpus 5, nogi 2

Uzbrojenie: *Runiczny młot „Sędzia”*: Ten potężny dwuręczny młot z gromrilu został pokryty skomplikowanymi inskrypcjami ze złotymi wykończeniami. Młot posiada



Wielka Księga Prawodawców

Opasłe tomiszcze, spisane zasadniczym i zwięzłym krasnoludzkim stylem, liczy ponad tysiąc stron tekstu. Kłopoty z jego zrozumieniem mają nie tylko krasnoludy, ale nawet prawnicy obcy z zawilościami kodeksów. Kodeks znajduje się w Fortecy Skalfa (patrz str. 20, gdzie zamieszczono więcej szczegółów dotyczących samej budowli). Uczeń, którzy chcą zgłębić któryś z opisanych problemów, muszą uiścić opłatę w wysokości 1 zł za godzinę lektury pod nadzorem opiekuna kodeksu. Zrozumienie przeczytanego fragmentu wymaga udanego Bardzo Trudnego (-30) testu **nauki (prawo)**, wykonywanego po każdej godzinie lektury. Szczegółowe ustalenia prawne zostały pozostawione w gestii Mistrza Gry, który może je dopasować do swojej kampanii. Poniżej umieściliśmy kilka przykładów, które mogą pobudzić wyobraźnię.

Rozdział XII, § 1-22, ust. 1-100, dotyczące zasad i regulacji prawa krasnoludów do konfiskowania klejnotów, rud metali, artefaktów oraz innych kosztowności wydobytych z kopalń, jaskiń oraz lochów wielkiego królestwa Karak Azgal.

Paragraf 1: Wynoszenie kosztowności z ruin

1. Wszystkie wynoszone z ruin przedmioty, kosztowności, rudy metali lub jakiegokolwiek inne przedmioty, które mogą mieć w oczach Prawodawców jakąkolwiek wartość, muszą zostać zgłoszone urzędnikom nadzorującym wejścia i wyjścia z podziemi.
2. Konieczność zgłaszania przedmiotów oraz ustalenie ich wartości pozostawiane jest całkowitej i nieodwołalnej ocenie Prawodawców.
3. Nie zgłoszenie wyżej wymienionych przedmiotów będzie miało konsekwencje w postaci ich konfiskaty i/lub uwięzienia winnych zaniedbania poszukiwaczy skarbów. Decyzje o czasie uwięzienia pozostawiane są w gestii Prawodawców, jednak minimalny okres kary to trzy dni.
4. Prawodawcy mają prawo użyć środków przymusu bezpośredniego, włącznie z ostatecznymi, w przypadku gdy poszukiwacze nie zechcą dobrowolnie oddać do wyceny wyżej wymienionych przedmiotów.
5. Osoby będące w posiadaniu pisemnego glejtu, zezwalającego na wyniesienie przedmiotów z podziemi, nie są objęte powyższymi postanowieniami, chyba że okaże się, iż dokument został sfałszowany. Wtedy to wobec legitymujących się nim poszukiwaczy mogą zostać zastosowane konsekwencje opisane w §1, ust. 1-3.
6. Kto fałszuje dokumenty prawne, podlega karze chłosty (do 10 razów) na Placu Kamiennym oraz pozbawienia wolności na trzy lub więcej dni.
7. Artefakty krasnoludzkiego pochodzenia muszą być bezzwłocznie oddawane w ręce Prawodawców. W przeciwnym wypadku winnym grozi kara uwięzienia na 5 lub więcej dni.
8. Artefakty mogą być odebrane poszukiwaczom przy zastosowaniu wszelkich niezbędnych środków, włącznie z ostatecznymi.
9. Krasnoludy, które będą w stanie wykazać, iż wynoszone przez nie artefakty należą im się z racji pochodzenia (patrz §5, ust. 1-5), mogą je zatrzymać bez żadnych następstw natury karnej.

Paragraf 2 Opodatkowanie kosztowności wynoszonych z ruin

10. Wartość przedmiotów wynoszonych z ruin ustalana jest przez pełniącego służbę Prawodawcę. Zasady postępowania zostały określone w §3, ust. 1-20.

→ cd str. 11

cechę oręza „ogłuszający”, a ponadto po udanym trafieniu zadaje o 1 punkt obrażeń więcej niż to wynika z rzutu kośćmi.

Furagrum mieszka w Karak Azgal od wielu lat. Choć jego poznaczona bliznami głowa jest całkowicie łysa, to broda pozostaje tak gęsta i długa, że krasnolud musi ją zaplatać w grube warkocze, by nie ciągnęła się po ziemi. Zwykle ubiera się w kolczugę, na którą zakłada napierśnik z gromrilu, ozdobiony symbolem złotego smoka. Za broń służy Furagrumowi runiczny młot, nazywany „Sędzią”. Dowódca Prawodawców większość czasu spędza w pobliżu wejścia do ruin Fortecy Skalfa, zwanego Studnią Zambora, nadzorując pobieranie opłat i podatków. Kiedy ma wolne, zwykle idzie wychylić kilka głębszych w oberży „Smocze Oko”, gdzie znany jest z tego, że potrafi wypić ogromne ilości alkoholu, nie upijając się przy tym. Jeżeli ktoś go zagadnie i postawi piwo, krasnolud chętnie podzieli się opowieściami o przygodach, jakie przeżył, wykonując najpierw profesję żołnierza, a potem Prawodawcy.

Furagrum jest bez reszty oddany swojej pracy, a jako sędzia interpretuje przepisy prawa z wielką surowością i bezwzględnością. Jeśli któryś z Prawodawców zostanie zabity, osobiście będzie tropił mordercę, aby wykonać na nim wyrok. Furagrum jest członkiem składającej się z trzech osób rady miasta, co czyni go jednym z najpotężniejszych krasnoludów w Karak Azgal. Każdy, kto myśli, że Prawodawcę można przekupić, gorzko pożałuje swojej głupoty, a w więzieniu będzie mógł dokładnie przemyśleć popełnione błędy.

Dowódca Prawodawców ma jednak pewną słabość – hazard. Jego ulubioną rozrywką jest obstawianie wyniku walk gladiatorów w Martwych Wrotach, jednak Kazorson przyjmie niemal każdy zakład. Jak wielu krasnoludów, jest chciwy ponad wszelką miarę, a ponadto spłata długów przychodził mu z trudnością. Rozdarty pomiędzy egzekwowaniem prawa i zwracaniem długów, ostatnio inaczej zaczął patrzeć na niektóre praktyki, które mają miejsce w Martwych Wrotach. Kisiewicz Dimitri Markow, książę półświatka, zawarł porozumienie z Furagrumem. Dowódca Prawodawców udaje, że nie wie o tajnym wejściu do ruin, które mieści się pod „Lodową Dziewicą”, a Markow w zamian puszcza w niepamięć hazardowe długi krasnoluda.

Nawet jeśli Bohaterowie odkryją ten fakt, ciężko im będzie użyć go na swoją korzyść. To Furagrum ustanawia prawa w Karak Azgal, a jako członek Wielkiej Rady dysponuje także ogromną władzą. Przebiegły BG mogą zaszantażować krasnoluda lub z jego pomocą wyeliminować Markowa, w zamian zyskując specjalny dostęp do ruin.

Religia

Krasnoludy z Fortecy Skalfa oddają cześć bogom w wielkiej Świątyni Przodków. Na str. 14 znajduje się jej szczegółowy opis. Przybytek poświęcony jest trzem najważniejszym bóstwom krasnoludzkiego panteonu: Grungniemu (bogowi górników i rzemieślników), Grimnirowi (nieustraszonemu patronowi wojowników) i Valayi (najwyższej bogini krasnoludów i opiekunce klanów). Arcykapłanka Valayi, Balkina Furlisdotr, jest członkinią Wielkiej Rady i to ona

przewodzi obrzędowi religijnemu odprowadzającym w Świątyni Przodków. Na terenie twierdzy znajduje się wiele kaplic i równie często można natknąć się na wzniesione przez rzemieślników posągi Grungniego, jak na symbole Valayi chroniące krasnoludzkie domy.

Krasnoludy obchodzą cztery główne święta w roku. Są to: Pierwszy Kufel, Saga, Drugi Szpunt i Ostatnia Beczka (opisane dokładnie w *Księdze Zasad*, na str. 183). Choć krasnoludy z Karak Azgal celebrować je równie hucznie jak ich inni pobratymcy, tutaj symboliczne znaczenie świąt jest całkiem odmienne. Mają przypominać o wydarzeniach z historii miasta. Podczas Pierwszego Kufela krasnoludy powtarzają opowieści z Karak Izril i wspominają chwałę dawnych dni. Saga jest tutaj nazywana Dniem Imienia i w trakcie święta wspomina się z drżeniem serca upadek miasta, oddając cześć tym, którzy polegli tego strasznego dnia. Pamięć mistrza run Gromobrodego służy konkursowi rzemieślników. Władca miasta wybiera spośród ich dzieł to, które w jego mniemaniu zasługuje na wyróżnienie Medalem Grungniego, najwyższym odznaczeniem, o jakim może marzyć krasnoludzki rękodzielnik. Drugi Szpunt to radosne święto ku czci Skalfa Smokobójcy. Jego kulminacją jest wieczorny pokaz sztucznych ogni. Ostatnia Beczka to święto nadziei. W miarę jak osuszane są ostatnie beczki tegorocznego piwa, krasnoludy podsumowują miniony rok i snują plany na nadchodzący.

Ludzkie religie cieszą się pełną tolerancją krasnoludów. Dopóki ich przykazania nie stoją w sprzeczności z zasadami handlu lub nie godzą w krasnoludzki panteon, dopóty wierni mogą cieszyć się wolnością wyznania. W Fortecy Skalfa wzniesiono dwie świątynie ludzkich bóstw: bogini wojowników Myrmidii oraz Shallyi, patronki leczenia i miłosierdzia. Swoje miejsce znalazła tu także niewielka kapliczka Sigmara, choć jest to pojedyncza, niewielka sala, w której znajduje się posąg założyciela Imperium. Opiekuje się nią tylko jeden kapłan.

Martwe Wrota rządzą się zupełnie innymi prawami. Wzniesiona tutaj została tylko jedna świątynia, poświęcona Morrowi, bogu śmierci. Silny jest także kult Ranalda, choć owarcie nikt się nie przyznaje, że należy do jego wiernych. **Rozdział III: Martwe Wrota**, na str. 35, dokładnie opisuje szczegóły związane z kultem. Krasnoludy nie są zadowolone z jego istnienia, ale też nie zamierzają oficjalnie zakazywać oddawania czci Panu Szczęścia.

Nawet Karak Azgal nie jest wolne od wpływu potęg Chaosu. Kapłan Elgrom Smokobójca ufundował w dzielnicy świątynnej chram kultu Gorlaza. Elgrom to daleki potomek samego Skalfa, a jego współwyznawcy uważają, że Gorlaz jest dawno zapomnianym i teraz na nowo odnalezionym bogiem bogactwa. Aby uhonorować jego imię, starają się odzyskać z ruin miasta jak najwięcej skarbów i kosztowności. Prawda jest taka, że ich duszami zawładnęła żądza bogactwa, a Gorlaz jest nikim innym, jak kolejnym wcieleniem Slaanesh. Szczegółowe informacje na temat kultu Gorlaza znajdziesz na str. 17.

Interesy i handel

Karak Azgal to samotne miasto położone w niegościnnym górach, a jego przetrwanie wymaga sprowadzania wielu towarów. W dziczy jest mnóstwo zwierząt łownych, ale próżno szukać tam jadalnych roślin, warzyw i owoców. Zboża oraz produkty żywnościowe sprowadzane są z Księstw Granicznych i Złych

11. Wynoszone z ruin kamienie szlachetne, rudy metali, biżuteria oraz monety obłożone są podatkiem w wysokości 10% ich wartości, który należy uiścić na miejscu.

12. Skarby wydobyte z ruin w Dzień Poboru obłożone są podatkiem w wysokości 12%, jako oznaka pamięci dla dnia, w którym Skalf zabił smoka.

13. Prawodawca może podjąć decyzję o podniesieniu wysokości opłaty, jeżeli poszukiwacze skarbów opierają się jego wyrokowi lub utrudniają wykonywanie czynności służbowych.

14. Prawodawcy mogą nałożyć lub zmienić wysokość podatków zgodnie z postanowieniami ust. 15-75.

15. Elfy zobowiązane są do uiszczenia dodatkowego podatku w wysokości co najmniej 3% wartości zebranych przez nie kosztowności z uwagi na to, że nie można im ufać oraz ciąży na nich obowiązek spłaty należności za krzywdy, jakie zostały przez ich przodków wyrządzone krasnoludom. Całkowity spis ich występków znajduje się w Wielkiej Księdze Krzywd w Karaz-a-Karak.

16. Oszlifowane kamienie szlachetne, które Prawodawcy zakwalifikują jako szczególnie cenne, mogą zostać obciążone dodatkowym podatkiem w wysokości 5% ich wartości.

17. W przypadku kontroli przeprowadzanej w Dni Świąteczne pobierany jest dodatkowy podatek w wysokości 2% od wartości przedmiotu, aby uhonorować krasnoludzkich bogów.

18. Ruda metalu, która zostanie zakwalifikowana do najczystszych gatunków, obłożona zostanie dodatkowym podatkiem w wysokości 2% jej wartości.

19. Kolejny podatek w wysokości 5% od wartości przedmiotów stosuje się w przypadku, gdy...

Ziem, jednak te dostawy zawsze są zagrożone za sprawą bandytów i orków, którzy grasują na szlakach handlowych. Rosnąca liczba mieszkańców miasta oraz złoża kamieni szlachetnych sprawiły, że pomimo niebezpieczeństw wielu kupców wyrusza do Karak Azgal. Mimo że droga jest ciężka i długa, karawany kupieckie przynoszą spore zyski, zawiązką rekompensując poniesione nakłady i ryzyko. Właśnie z tego powodu (między innymi) ceny w Karak Azgal są dość wysokie.

Często uczęszczany szlak handlowy sprawia, że niektóre przedmioty są w forticy łatwiej dostępne, niż można by przypuszczać. Karak Azul słynie z bogatych złóż rud metali, siarki oraz złota, które wymieniane są za gromril i kamienie szlachetne z Fortecy Skalfa. Skutkiem tego zbrojmistrzowie, kowale i rusznikarze mogą przebierać w metalach i gatunkach prochu strzelniczego, szukając takich materiałów, jakie są im potrzebne. Dzięki obfitości broni poszukiwacze przygód mogą bez obaw wracać do miasta, aby uzupełnić zapasy. Tym samym skarbiec Fortecy Skalfa zapełnia się złotem z podatków, a handel kwitnie. Ceny uzbrojenia i opancerzenia stale rosną, chociaż i tak są już wyższe niż w innych rejonach świata.

Aby odzwierciedlić wysoki popyt i trudności z zakupieniem pewnych towarów, należy podnieść ceny niektórych przedmiotów, wymienionych w *Księdze Zasad* oraz *Zbrojowni Starego Świata*. **Tabela 1-1: Wahanie cen** pokazuje sugerowany procentowy wzrost cen w każdej kategorii, który powinien zostać uwzględniony w stosunku do kosztów podanych w wyżej wymienionych podręcznikach.

Tabela 1-1: Wahania cen

Kategoria	Procentowy wzrost ceny
Amunicja	+15%
Broń biała	+10%
Broń strzelecka	+10%
Ekwipunek specjalny	+25%
Instrumenty muzyczne	+25%
Jedzenie	+25%
Narzędzia	bez zmian
Oświetlenie	+10%
Pojazdy/wierzchowce/trzoda	+20%
Pojemniki i sakwy	+10%
Surowce	+30%
Transport	+75%
Ubrania	+15%
Usługi	+10%
Zakwaterowanie	+15%
Zbroje (kolcza/płytowa)	+15%
Zbroje (skórzane)	+20%

Uwagi: Wszystkie ceny zaokrąglane są w górę.

Każda z gałęzi rzemiosła i handlu kontrolowana jest przez gildię. W większości przypadków przyjmowane są do niej jedynie krasnoludy, choć czyniono wyjątki dla przedstawicieli innych ras, którzy wykazywali się szczególnym talentem w danej dziedzinie. Trzy najpotężniejsze gildie zrzeszają kowali, złotników oraz kowali run. Ich siedziby umiejscowiono w obrębie Fortecy Skalfa. Dodatkowe informacje na temat działalności gildii można znaleźć w **Rozdziale II: Forteca Skalfa**.

System monetarny

Władca miasta sprawuje kontrolę nad mennicą, w której bite są monety używane w Karak Azgal. Przelicznik walut jest identyczny jak w Imperium i wynosi: 1 złota korona = 20 srebrnych szylingów = 240 miedzianych pensów. Na awersie złotych monet umieszczany jest symbol klanu Skalfa: smok stojący na tylnych łapach. Z tego powodu moneta jest nazywana złotym smokiem lub po prostu złociszem. Rysunek awersu srebrnych szylingów często się zmienia, jednak zwykle przedstawia któryś z najważniejszych budynków miasta. O tych monetach mówi się po prostu jako o srebrnikach. Na awersie miedzianych pensów znajduje się oblicze Skalfa, a na rewersie rysunek jego runicznego topora. Drobne monety zwane są miedzakami. Aby uniknąć niepotrzebnego zamieszania, ceny w tekście wyrażane są w złotych koronach (zk), srebrnych szylingach (s) i miedzianych pensach (p), podobnie jak w pozostałych dodatkach do *Warhammera*.

Możesz wprowadzić do gry aspekt ekonomiczny i skorzystać z zasad wymiany pieniędzy, zamieszczonych w *Zbrojowni Starego Świata*, na str. 9. Znalezione w ruinach monety najprawdopodobniej będą pochodziły z czasów świetności

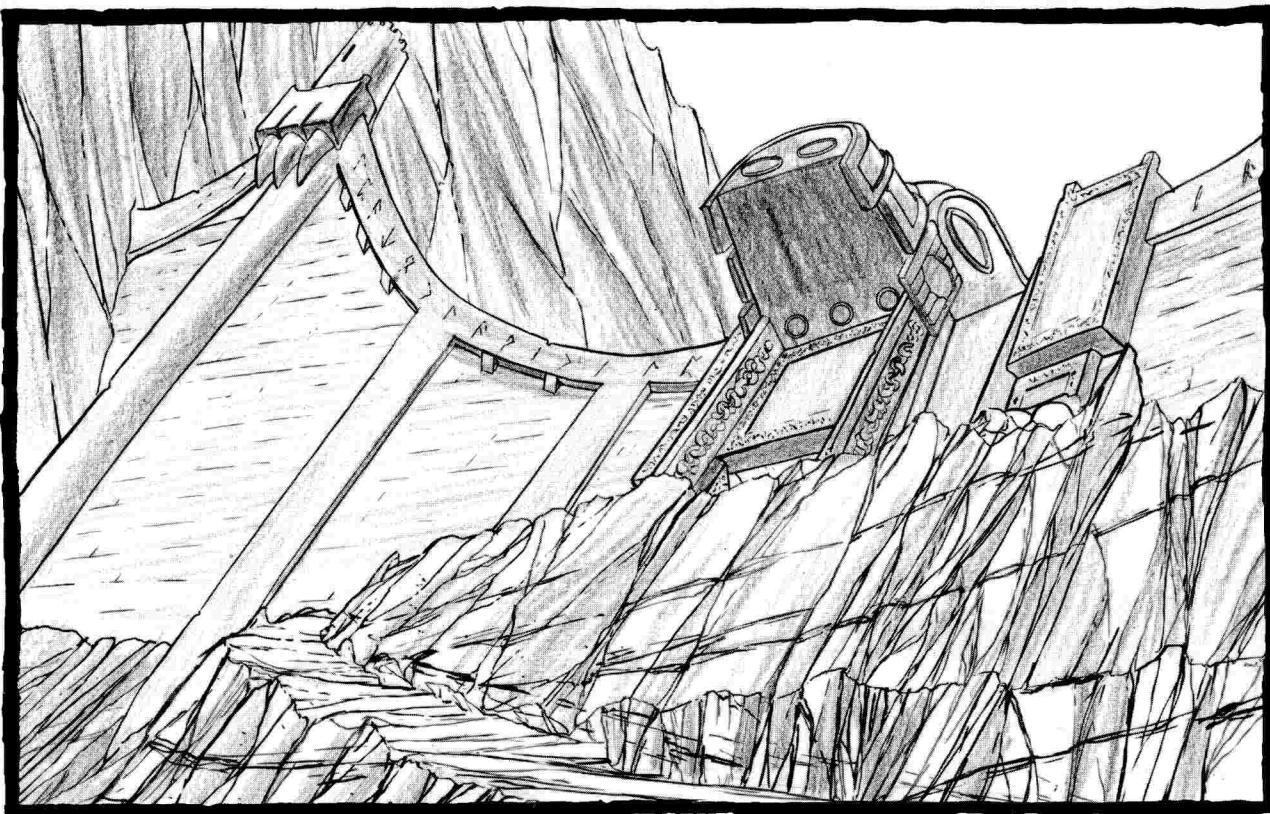
Tabela 1-2: Podatki

Nazwa	Opłata	Opis
Myto	10 s	Każdy, kto przyjeżdża do miasta przez wschodnią lub zachodnią bramę, musi zapłacić za przekroczenie rogatek. Elfy płacą 1 zk, krasnoludy 2 s. Opłata za wozy wynosi 10 s.
Licencja odkrywcy	5 zk	Aby legalnie wejść na teren ruin, poszukiwacze skarbów muszą wykupić odpowiednią licencję. Po ich opuszczeniu jest ona unieważniana i zezwolenie trzeba kupić ponownie, aby jeszcze raz spenetrować podziemia.
Podatek od hazardu	5%	Gry hazardowe są obłożone podatkiem od wygranej sumy. W większości kasyn rezyduje przynajmniej jeden poborca, ale zwykle interesuje się tylko naprawdę dużymi wygranymi.
Podatek od skarbów	różnie	Każdy wyniesiony z ruin wartościowy przedmiot musi zostać przekazany do wyceny Prawodawcom. Jak już wcześniej wspomniano, wysokość opłat może zależeć od wielu czynników, głównie od zawitych przepisów krasnoludzkiego prawa. Wysokość opłat pozostawia się uznaniu Mistrza Gry, jednak powinna oscylować w granicach 10-20%.
Podatek od zgonu	20%	Wedle prawa władze miasta mają prawo do jednej piątej dobytku, który pozostawił po sobie zmarły nie-krasnolud.
Roczna danina	15%	Każdy, kto posiada w Karak Azgal jakąś własność, musi zapłacić podatek władcy miasta.

miasta. Wybito je z tych samych kruszców, co współczesne, czyli ze złota, srebra i miedzi. Z powodu doskonałej jakości wykonania i wysokiej zawartości metali szlachetnych, warte są od 10% do 20% więcej, niż wskazują ich nominały. Pomimo tego krasnoludy będą wymieniały je na tych samych zasadach, co współczesne pieniądze, bowiem to do nich należy miasto i nie zamierzają płacić więcej za coś, co i tak im się należy! Jeżeli Bohaterom uda się jakoś przemycić monety, na czarnym rynku uzyskają za nie dość wysoką cenę.

Podatki

Choć mieszkańcy Starego Świata aż nazbyt dobrze wiedzą, czym są podatki, po przybyciu do Karak Azgal zazwyczaj nie potrafia ukryć zdumienia. Krasnoludy stworzyły skomplikowany i nader rozbudowany system myt, prowizji, opłat i dziesięcin, który ma na celu wyciśnięcie ostatniego grosza z mieszkańców miasta. **Tabela 1-2: Podatki** wymienia tylko najważniejsze opłaty, jakie będą musieli uiścić Bohaterowie pracujący i mieszkający w Karak Azgal. Ta lista daleka jest od kompletnej, a Mistrz Gry powinien czuć się zobowiązany do wymyślania nowych podatków i opłat.



Rozdział II: Forteca Skalfa

Forteca Skalfa to otoczone murami miasto, górujące nad dwiema przełęczami. Na wschód prowadzi droga do Karak Azul, od zachodu zaś z twierdzą sąsiadują Martwe Wrota i kręty trakt do Złych Ziem. Skalf wybudował miasto za złoto ze skarbcza zabitego Grauga, a po dziś dzień symbolem jego klanu jest smok stojący na tylnych łapach. Aby uhonorować zwycięstwo bohaterskiego przodka, potomkowie Skalfa nadali twierdzy taki kształt, aby jej konstrukcja przywołała na myśl herb rodu.

Poniższy rozdział opisuje miasto oraz najważniejsze zamieszkujące je osoby. Mogą one być ważne, ponieważ z ich poradczenia Bohaterowie będą opuszczać Fortecę Skalfa. Pierwsza część rozdziału koncentruje się wokół położenia i układu miasta oraz jego fortyfikacji. Druga opisuje najważniejsze budynki czterech dzielnic, na które dzieli się Forteca Skalfa: Złoty Kwartał, Dzielnicę Świątynną, Dzielnicę Przybyszów i Bastion.

– Krasnoludzkie konstrukcje –

Krasnoludzki kunszt w obróbce kamienia jest znany w całym Starym Świecie. Mając do dyspozycji bogactwa smoczego skarbcza, Skalf był w stanie zatrudnić do odbudowy Karak Azgal najwybitniejszych rzemieślników. Choć jako pierwsze wzniesiono koszary i świątynię, inżynierowie byli przekonani, iż miasto będzie świetnie prosperowało w przyszłości. Z tą myślą zaprojektowano mury miejskie, które opasują cały płaskowyż. Krasnoludy okazały się bardzo przewidujące, bowiem dzisiaj miasto rozrosło się tak bardzo, że w obrębie fortyfikacji próżno szukać niezabudowanej przestrzeni.

Ulice

Wszystkie ulice Fortecy Skalfa wyłożone są dopasowanymi do siebie kostkami brukowymi. Choć nie zaprojektowano żadnego systemu ściekowego, krasnoludscy inżynierowie wykorzystali system naturalnych jaskiń ciągnących się pod

miastem, aby odprowadzać przez nie ścieki i pompować czystą wodę. Nieczystości odprowadzane są ocembrowanymi rynsztokami, a woda tłoczona jest przez metalowe rury.

Budynki

Domy w Fortecy Skalfa wzniesiono z białego lub szarego kamienia, wydobywanego w pobliskich kamieniołomach. Większość budynków ma jedno lub najwyżej dwa piętra. Drzwi wejściowe także wykonane są z kamienia i tak wyważone, aby otwierały się nawet po lekkim pchnięciu dłonią. Wiele z nich jest pięknie zdobionych rytami i częstokroć można zauważyć gości, którzy patrzą z zachwytem na drzwi prowadzące do domu gospodarzy. Wszystkie znaki przydrożne opisane są khażalidzkimi runami, jednak bardzo często można znaleźć pod nimi drobniejsze podpisy w staroświatowym.

Fortyfikacje

Całe miasto opasane jest prawie siedmiometrowej wysokości murem, przez który prowadzą tylko dwie bramy: jedna na wschód, a druga na zachód. Wieże obronne połączone są kładkami i przedpiersiami, stanowiącymi doskonałe pozycje obronne dla krasnoludów. Każda z nich została wybudowana na podobieństwo smoka stojącego na tylnych łapach i górującego nad przedpoiem. Zaatakowani obrońcy mogą oblewać szturmujących wrzącym olejem, który składowany jest w beczkach w każdej z wież. Ponadto na szczytach baszt ustawiono działa (po jednym na każdej).

Nieopodal zachodniej bramy wykuto w ścianie klifu szerokie, ale bardzo kręte podejście, które prowadzi od skupiska ruder, jakim są Martwe Wrota, aż do bram miasta. Krasnoludy nadały mu kształt wijącego się smoczego ogona, najeżonego łuskami i kolcami. Same wrota mają kształt gadziej paszczy, a otaczające je wieże przypominają złożone,

bloniaste skrzydła. Choć już sama ich forma zapiera dech w piersiach, to brama i prowadząca do niej droga mają jak najbardziej praktyczne zastosowanie. Krasnoludy nie dbają o mieszkańców Martwych Wrot. Jeśli twierdza zostanie zaatakowana, pozostawią ich na pastwę najeźdźców. Kręta serpentyna jest jedyną drogą, jaka prowadzi do bram miasta. Została tak ukształtowana, aby zapewnić obrońcom czyste pole ostrzału i spowolnić ruch wrogów. Nieopodal Smoczej Bramy znajdują się magazyny łatwopalnego oleju, gotowego do użycia przeciw nacierającym wojskom.

Mieszkańcy

Fortecę Skalfa zamieszkuje około 5-6 tysięcy osób. 80% stałych mieszkańców to krasnoludy, 15% to ludzie, a pozostałe 5% to niziołki. Za dnia liczba mieszkańców zwiększa się o tych, którzy przybywają z Martwych Wrot, aby załatwić swoje sprawy, wyruszają w głąb ruin lub chcą zwiedzić Fortecę Skalfa.

— Dzielnice miasta —

Poniżej opisano różne dzielnice Fortecy Skalfa. Jak już wcześniej wspomniano, miasto dzieli się na cztery większe części: Dzielnicę Świątynną, Bastion, Złoty Kwartał i Dzielnicę Przybyszów.

Dzielnica Świątynna

Dzielnica Świątynna jest jedną z najstarszych części miasta. Wybudowana została wkrótce po Bastionie, a leży na południe od zachodniej bramy. Poniżej wymieniono kilka najważniejszych budowli, które mieszczą się na jej obszarze, jednak nie należy zapominać, że można się tu także natknąć na niewielkie kapliczki pomniejszych bóstw, sklepiki z ziołami oraz innymi medykamentami. Pozostałe domy pełnią funkcję rezydencji dla bogatych mieszkańców miasta, którzy nie mogą poszczycić się szlacheckimi korzeniami, nie mają prawa do mieszkania na terenie Bastionu.

1. Wielka Świątynia Przodków

Wkrótce po wzniesieniu strażnicy Skalf zdecydował, że należy okazać szacunek bogom i nakazał zbudowanie wielkiej świątyni. W jego zamierzeniu miała ona służyć wszelkie aspekty krasnoludzkiego dziedzictwa: cały panteon bogów, szacunek dla przodków oraz pamięć o tych, którzy oddali życie w obronie rodzinnych domów. Do zaprojektowania i wybudowania świątyni Skalf zatrudnił Rorana Gundorsona, sławnego architekta monumentalnych budowli ozdobionych imponującymi freskami. Efekt jego prac przeszedł najsmielsze oczekiwania Smokobójcy.

Od zewnątrz budowla przypomina ogromną rotundę, otoczoną przez osiem mniejszych wież, usytuowanych na zewnętrznym obwodzie budowli. Witraże, które wprawiono w szerokie okna, opowiadają historię upadku Karak Izril. Konstrukcja wywarła na Skalfie tak ogromne wrażenie, że nazwał ją Świątynią Przodków, aby uczcić pamięć wszystkich krasnoludów, jakie chodzą po ziemi.

Do wnętrza świątyni prowadzi osiem par drzwi, wykutych w ścianach pomiędzy wieżami. Wnętrze jest pozbawione podpór i kolumn, a sklepienie wspiera się na mistrzowsko wykonanych

łukach. Osiem naw prowadzi pomiędzy rzędami kamiennych ławek do okrągłego podium, gdzie trzy identycznej wysokości posągi bogów otaczają stojący dokładnie w centrum budowli ołtarz w kształcie kowadła. Ściany i sufit pokryte są mozaikami, które przedstawiają różne ważne aspekty krasnoludzkiego życia, między innymi: górnictwo, warzenie piwa, szlifowanie kamieni szlachetnych, prace w kuźni, kamieniarstwo oraz walkę.

Świątynia otwarta jest codziennie od świtu do zmierzchu, a w krasnoludzkie święta przez całą dobę. Każde z trzech bóstw honorowane jest osobną ceremonią, a na koniec siódmego dnia każdego tygodnia odprawiane są modły do całej trójki. W świątyni mieszka arcykapłanka Balkina Furlisdotr, pięciu innych kapłanów oraz dziesięciu akolitów. Do obowiązków arcykapłanki należy przewodniczenie głównym obrzędom, podczas gdy reszta kapłanów odprawia nabożeństwa niższej rangi.

W podziemiach świątyni znajduje się wejście do ruin, o którego istnieniu wie tylko arcykapłanka. Jest to głęboka na sto metrów sztolnia, przykryta prawie półtonowym głazem. Balkina (i tylko ona) zna runiczne hasło, dzięki któremu można go unieść. Rzadko go używa, a czyni to jedynie w sytuacjach najwyższej konieczności, kiedy dobro fortecy lub świątyni wymaga takiego postępowania. Skłonić ją do tego może potrzeba odzyskania ważnego artefaktu lub udzielenia pomocy komuś uwięzionemu na dole.

Arcykapłanka Balkina Furlisdotr

Profesja: arcykapłanka

Poprzednie profesje: akolitka, kapłanka, wybranka boża

Rasa: krasnolud

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
70	53	54	59	42	51	60	54

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	20	5	5	3	3	0	0



Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo +20, język tajemny (magiczny), leczenie +20, nauka (astronomia), nauka (historia) +20, nauka (runy) +20, nauka (teologia) +20, plotkowanie +20, przekonywanie +20, rzemiosło (kamieniarstwo), splatanie magii +20, spostrzegawczość +10, wiedza (Imperium), wiedza (krasnoludy) +20, wiedza (Złe Ziemie), wykrywanie magii +20, zastraszanie, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (eltharin), znajomość języka (estalijski), znajomość języka (khazalid), znajomość języka (kislevski), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (niziołków), znajomość języka (norski), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: bardzo silny, charyzmatyczny, dotyk mocy, etykieta, krasnoludzki fach, krasnomówstwo, krzepki, magia kapłańska (dziedzina Shallyi), magia powszechna (magiczna broń), magia powszechna (podniebny chód), magia powszechna (rozproszenie magii), magia powszechna (uciszenie), magia prosta (kapłańska), medytacja, obieżyświat, odporność na magię, odporność psychiczna, odwaga, ogłuszanie, pancerz wiary, przemawianie, widzenie w ciemności, zapiekła nienawiść, zmysł magii

Zbroja: ciężki pancerz (napierśnik z gromrilu)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna

Wypożyczenie: 2 mikstury lecznicze, srebrny naszyjnik z niewielkim diamentem wart 180 zł

Balkina jest krasnoludzką matroną w pełni oddaną kultowi Valayi. Pomimo sędziwego wieku kapłanki jej włosy są kruczoczarne, a ciało silne i sprawne. Jest członkinią Wielkiej Rady Karak Azgal i jedną z najbardziej wpływowych osób w mieście. Uważa, że krasnoludy powinny opracować rozsądny plan odzyskania podziemi, a nie tylko bogacić się na pracy innych. Balkina uważnie obserwuje działania Bractwa Rozszczepionej Brody, choć nie jest pewna, czy powinna je popierać. Więcej informacji o Bractwie znajduje się na str. 53.

2. Świątynia Myrmidii

Jeżeli wziąć pod uwagę położenie Karak Azgal i bliskość południowych krain, nie można się dziwić, że ludzie, którzy zamieszkują miasto, wzniesli w niej świątynię bogini wojowniczej, Myrmidii. Kaplica jest niskim, dwupiętrowym budynkiem w kształcie litery „L”. Zewnętrzne ściany ozdobione są tarczami, na których wyryto insygnia wojsk z całego Starego Świata. Od frontu budynku zbudowano arenę, gdzie kapłani mogą szlifować swoje umiejętności w walce. Ich ćwiczeniom przygląda się groźnie dzierżąca włócznię, kamienna statua bogini.

Wnętrze budynku jest skromnie wykończzone, a główne sanktuarium znajduje się w jego zachodnim skrzydle. Petenci



i wierni muszą stać na baczność, modląc się przed złotą tarczą i włócznią Myrmidii. Kaplica jest otwarta tylko za dnia. Wschodnie skrzydło budynku to sala treningowa, do której dostęp mają jedynie kapłani i wybrani wojownicy. Na piętrze znajdują się kwatery trzech akolitów i kapłana.

Społeczności wiernych przewodzi Gaetano Rivera, który jest wybrańcem bożym z Tilei. Niedługo służył jako najemnik, potem zdecydował poświęcić swoje życie bogini wojowników. Choć jest aroganckim i wybuchowym typem, jego umiejętności są zdumiewające i na dodatek potrafi je przekazać innym. Chętnie nauczy kilku sztuczek każdego, kto jest w stanie zapłacić za lekcję. Koszt prywatnego treningu, który trwa dwa tygodnie, to 25 zł. Gaetano jest w stanie szkolić tylko jedną osobę na raz. Pod koniec każdego tygodnia Bohater musi wykonać Prosty (+10) test Inteligencji. Udany test oznacza zdobycie 100 Punktów Doświadczenia, które trzeba przeznaczyć na podwyższenie cechy związanej z walką lub nabycie pokrewnej umiejętności. Udany trening pod okiem Gaetano można odbyć tylko jeden raz.

Piętnastego dnia każdego miesiąca Gaetano urządza turniej ku czci Myrmidii. Przystąpić do niego może każdy wojownik, a wpisowe wynosi 1 zł. Uczestnicy walczą każdy z każdym na pięści, próbując ogłuszyć przeciwnika. Nagrodą dla zwycięzcy turnieju jest połowa pieniędzy zebranych z wpłat za przystąpienie do zawodów. Druga połowa przeznaczana jest na rzecz świątyni.

3. Świątynia Shallyi

Powiadają, że Shallya lituje się nad każdym chorym i cierpiącym, który wzywa jej imienia. Jej przybytek w Karak Azgal jest tego dobitnym dowodem, jako że niemal bez przerwy wypełniają go chromi i umierający. Świątynia jest niska (ma zaledwie jedno piętro), ale bardzo długa, z ogrodem pośrodku. W jego centrum znajduje się wspaniała fontanna, zwana Łzami Shallyi. Północna część budynku mieści salę poświęconą bogini, a południowa spełnia funkcję lazaretu, całkowicie zastawionego łóżkami. Wejście znajduje się we wschodniej ścianie. Obok niego ustawiony jest stół recepcji i kilka pustych noszy, przygotowanych na wszelki wypadek. Z sufitu, niecałe trzy metry nad podłogą, na żelaznym łańcuchu zwiesza się żeliwna gołębnica.

Plotki niosą, że woda z Łez Shallyi ma właściwości lecznicze. Kapłani zmuszeni byli ograniczyć dostęp do ogródka, a wielu przychodzących po pomoc nawet nie ma okazji go oglądać. Kapłanki zawsze powtarzają, że wypicie wody nie gwarantuje ozdrowienia, bowiem Shallya zagląda w duszę każdego człowieka i pomaga jedynie tym, którzy na to zasługują. Pomimo tego ludzie cały czas składają datki, byleby zakosztować choć kilku kropel wody z fontanny. W większości przypadków ozdrowienie następuje za sprawą samej wiary w jej działanie. Prawdą jest jednak, że woda jest rzeczywiście błogosławiona. Czy Łzy Shallyi mają ulżyć wszystkim cierpiącym w Karak Azgal, czy prawda jest znacznie bardziej złowieszcza, niż mogłoby się zdawać? Niezależnie od odpowiedzi, kiedy ujawnia się lecznicza moc wody, ludzie twierdzą, że bogini uznała chorego za godnego uzdrowienia.

Aby zaczerpnąć z uzdrawiającej fontanny, trzeba uzyskać zgodę arcykapłanki i złożyć ofiarę. Efekt działania wody zależy tylko i wyłącznie od Mistrza Gry. Jeśli uznasz, że Bohater jest

godzien dostąpić łaski uzdrowienia, niech tak się stanie; jeżeli nie, woda będzie miała dziwny, metaliczny posmak.

Arcykapłanka Shallyi, Hildegarda Grunwald, pochodzi z Altdorfu. Pani Hilda, jak lubi być nazywana, jest piękną kobietą w średnim wieku, ma ciemnoniebieskie oczy oraz długie, jasne włosy. To, co widzi w Karak Azgal, przepełnia ją smutkiem. Codziennie ma do czynienia z rezultatami hulawczego i niebezpiecznego życia, jakie prowadzą awanturnicy. Jej zakon poprzysiągł nieść pomoc każdemu, kto jej potrzebuje, a Hilda stara się zawrócić, kogo tylko może, z drogi ku nieuchronnemu zatraceniu. Na swoje rozkazy ma siedmiu akolitów, kapłana oraz medyka. Za dnia wszyscy pracują w świątyni, a nocą śpią w kwaterach w zachodnim skrzydle.

Świątynia zapewnia doskonałą opiekę medyczną. Łóżka są czyste, jedzenie smaczne, a opiekunowie starają się ulżyć chorym w cierpieniu. Kapłanki potrafią ocenić po wyglądzie zamożność pacjenta, więc zwykle żądają takiej opłaty, jaką będzie w stanie uiścić. W świątyni można zakupić odtrutki (11 *zk*), mikstury lecznicze (5 *zk*), a także wodę z Łez Shallyi (15 *zk*). To tylko orientacyjne ceny. Bogatsi kupujący mogą spodziewać się wyższej kwoty, zaś osoby ubogie lub złożone chorobą będą mogły zapłacić znacznie mniej.

4. Świątynia Gorłaza Złotego

Krasnoludy są bardzo starą rasą o długiej historii, pełnej cierpienia i chwały. W starych manuskryptach można znaleźć opowieści o dawno zapomnianych klanach. Na półkach z pergaminami lub w salach pamięci dawno porzuconych miast można odkryć wzmianki o dziwnych wierzeniach, bogach, którym nikt już nie oddaje czci i wojnach, których nikt już nie wspomina. Tajemnice czekają na śmiałka, który pokona niebezpieczeństwa czające się pod górami i odkryje zapomniane sekrety. Tak właśnie, na pozór, było z kultem Gorłaza Złotego.

Hegakin Rokrison zawsze był dość dziwny. Ten ambitny uczony przez całe życie był przekonany, że musi istnieć jakaś prawda nie ograniczona przez nakazy Grungniego. Prowadzone przez Hegakina badania budziły wzdąrgę wśród innych krasnoludów, a sam uczony powoli odsuwał się od swego klanu, aż w końcu został wygnany. Zbiegł do Karak Azgal i na własną rękę zaczął penetrować niektóre z ruin położonych głęboko pod fortecą. Ku swej radości odkrył ukrytą kaplicę, poświęconą tajemniczemu bóstwu. Jasne było, że krasnoludy nie przyczyniły się do jej powstania, bowiem konstrukcja nie nosiła śladu pracy ich rąk. Hegakin podszedł do ołtarza, który choć od wielu wieków stał pusty, nadal pokryty był warstwą mazi niewiadomego pochodzenia. Krasnolud wyciągnął dłoń i dotknął blatu, tym samym przypieczętowując swój los. W chwili, gdy jego palce zetknęły się z dziwną substancją, Hegakin stał się istotą Chaosu, niewolnikiem Slaanesha.

Obawiając się skutków swojego odkrycia, uczony zbiegł do miasta. Tygodniami nawiedzały go dziwne sny i targaly nim jeszcze bardziej niepokojące pragnienia. Z wysiłkiem próbował opierać się zmianom, którym ulegało jego ciało. Skóra stała się twarda, ciasno przyległa do kości. Wiedząc, jaki los czeka osoby noszące widome oznaki mutacji, krasnolud musiał szybko znaleźć sposób ukrycia cielesnych

zmian. Wymyślił więc Gorłaza, boga złota i kosztowności. Nie minął miesiąc, a Hegakin zaczął głosić nową wiarę na ulicach miasta i u stóp Srebrnej Fontanny. Prawił o złocie, luksusach i bogactwie, a nocą mordował poszukiwaczy skarbów, aby zdobyć pieniądze na szaty i przedmioty liturgiczne godne boga patronującego bogactwu. Miały one też dopomóc mu w ukryciu oznak mutacji. Mimo ogromnych wysiłków nie potrafił jednak stworzyć nowego kultu, który przyniósłby większą chwałę Slaaneshowi. Krasnoludy tylko się zeń naśmiewały, biorąc jego kazania za brednie zdziwaczalego głupca.

Mimo to Hegakin nie ustawał w staraniach, a jego upór wkrótce się opłacił. Kazania dotarły do uszu Elgroma Smokobójcy, krasnoluda uważanego za potomka samego Skalfa. Przez wiele dni Elgrom przysłuchiwał się słowom Hegakina, aż w końcu, po kilku tygodniach, dołączył do niego, przeczuwając, że ścieżka ku chwale prowadzi przez nauki nowego boga. Jego poparcie sprawiło, że kult Gorłaza zyskał na znaczeniu i już wkrótce pod Fontanną tłumnie zbierali się gapie, aby posłuchać kazań dwóch proroków.

Po roku służby Elgrom stał się wyznawcą Slaanesha. Hegakin przekonał go, że droga do objęcia tronu Fortecy Skalfa wiedzie przez bogactwo i potęgę – dwie rzeczy, które Pan Rozkoszy oferuje swoim wiernym sługom. Razem udali się w podróż do podziemi, gdzie Elgrom wszedł do zapomnianej świątyni i dotknął przeklętego ołtarza, skazując się na życie mutanta toczzonego przez Skazę Chaosu.

Od tamtych wydarzeń minęło 20 lat. Hegakin i Elgrom zdobyli znaczącą pozycję w Karak Azgal. Nie tylko przewodzą młodemu i prężnemu kultowi, ale świadczą też wysokiej jakości usługi bankowe. W zamian za niezbyt wygórowaną prowizję (5% dla krasnoludów, 7% dla ludzi i niziołków oraz 12% dla elfów) przechowują w bezpiecznym miejscu gotówkę lub skarby. Zyski z tej działalności przeznaczali na zakup starego budynku w Dzielnicy Świątynnej, remont i wyłożenie go białym piaskowcem, odnowienie spadzistego dachu i kolumn. Dodatkowo wstawiono ogromne, dwuskrzydłowe wrota oraz wysoką na ponad trzy metry statuetkę, przedstawiającą fałszywego bożka, Gorłaza, trzymającego w uniesionych dłoniach monetę. Hegakin i Elgrom prawią w świątyniach kazania, napominając wiernych, aby się bogacili i tłumacząc, że złoto i kamienie szlachetne są potrzebne, aby przywrócić piękno i blask krasnoludzkim dziełom. Od członków kultu oczekuje się, że będą dokonywać świętych pielgrzymek do ruin, aby zdobyć jak najwięcej skarbów ku chwale Gorłaza i uchronić kosztowności przed wpadnięciem w ręce nie-krasnoludów. Kapłani twierdzą, że w ten sposób wierni przysparzają chwały swoim przodkom, czcząc ich pamięć.

Choć poprzez oddawanie czci Gorłazowi krasnoludy stworzyły kult, który w pośredni sposób wychwala Slaanesha, to niewielu (jeśli ktokolwiek z nich) zdaje sobie z tego sprawę. Większość wyznawców jest święcie przekonana, że oddaje cześć prawdziwemu krasnoludzkemu bogu, z chęcią słucha kazań i dostosowuje się do płynących z nich nauk. W miarę, jak świątynia Gorłaza zyskuje na znaczeniu, sprawy zaczynają przybierać dla jej przywódców coraz bardziej niebezpieczny obrót. Do grona wiernych przylączy się więcej ważnych osobistości z otoczenia Thordina, władcy Karak Azgal. Nawet mistrz gildii złotników, Zarador Svenginson,

oddaje cześć Gorlazowi. Co gorsza, mutacje Hegakina i Elgroma są coraz bardziej widoczne i trudniejsze do ukrycia. Obydwaj kapłani zmuszeni są nosić bogate, ciężkie i długie szaty, aby ukryć potworne zmiany, jakie dotknęły ich ciała. Pomimo tych zabiegów coraz więcej podejrzliwych oczu spogląda na przywódców kultu. Nie zważając na ryzyko, obłąkany i owładnięty żądzą bogactwa Elgrom dąży do jeszcze większego rozszerzenia wpływów świątyni, wierząc, że w zamian Slaanesh nagrodzi go tronem Karak Azgal.

Ochroną przywódców kultu zajmuje się dwudziestu wojowników, z czego dziesięciu zawsze pełni służbę. Opancerzeni są w pełne zbroje płytowe z symbolem złotej monety Gorlaza wygrawerowanym na piersi. Tylko czterech spośród gwardzistów zna prawdę o naturze kultu Złotego Boga. Chętnie służą swemu mrocznemu panu, wypełniając wolę jego kapłanów. Pozostali strażnicy są całym sercem przekonani, że pozostają w służbie starodawnego krasnoludzkiego boga. Nawet jeśli zostaną im przedstawione niezbita dowody na to, że jest inaczej, nie dadzą im wiary i będą walczyć aż do śmierci.

Strażnicy świątyni

Profesja: żołnierz

Rasa: krasnolud

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
55	34	38	48	28	31	25	29
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	3	4	3	0	3	0

Umiejętności: hazard, leczenie, powożenie, rzemiosło (górnictwo, kowalstwo lub kamieniarstwo), spostrzegawczość, unik, wiedza (krasnoludy), zastraszanie, znajomość języka (khażalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (kusze), krasnoludzki fach, krzepki, odwaga, ogłuszanie, rozbrajanie, silny cios, widzenie w ciemności, zapiekła nienawiść

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja płytowa)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór lub młot), tarcza, kusza z 20 beltami

Wypożyczenie: szaty kapłańskie, 1k10/2 zk

Osobom postronnym kult Gorlaza może wydawać się dziwny i ostantacyjny. Jego członkowie noszą złote pierścienie i bawią się na całonocnych balach wyprawianych w świątyni. Wielu złodziei marzy o tym, aby posiadać zgromadzone przez wiernych kosztowności. Nielicznym udało się sforsować zabezpieczenia świątyni, a ci, którzy tego dokonali, nie powrócili z wyprawy. Podczas przyjęć para wtajemniczonych w sekrety kultu strażników wybiera ofiarę i prowadzi ją na dół, do katakumb pod świątynią. Tam nieszczęśnik jest oszalałymi narkotycznym wywarem, a następnie dostępuje zaszczytu, jakim jest przemienienie części ciała w złoto. Rytuał, jak przystało na obrzędy Slaanesh, łączy ból z rozkoszą. Niewielka porcja płynnego złota zostaje wprowadzona przez igłę wbity pod paznokieć. Ofiara pozostaje złączona więzią z kapłanem, a jej ból przysparza mu rozkoszy.

Wszelkie datki ofiarowane przez wiernych przechowywane są przez Elgroma w sekretnej skrytce w podziemiach świątyni. Wejście jest zamaskowane, jego odnalezienie wymaga udanego Trudnego (-20) testu **przeszukiwania**. Aby je otworzyć, potrzeba specjalnego klucza, który nosi przy sobie Elgrom. Sforsowanie zamka bez klucza wymaga udanego Bardzo Trudnego (-30) testu **otwierania zamków**. Wewnątrz znajduje się biżuteria, klejnoty i złoto, warte 300 zk.

Hegakin Rokrison, przywódca kultystów Slaanesh

Profesja: uczony

Poprzednia profesja: żak

Rasa: krasnolud (mutant)

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
46	25	31	52	34	56	25	45
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	3	5	3	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (historia) +10, nauka (runy) +10, nauka (teologia) +10, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (kowalstwo), spostrzegawczość +10, wiedza (Imperium), wiedza (krasnoludy) +20, wiedza (Złe Ziemie), wycena, znajomość języka (bretoński), znajomość języka

Wielka Rada i Mała Rada

Władcy miasta nie troszczą się zbyt o przedstawicieli innych ras zamieszkujących Martwe Wrota lub tych nielicznych z nich, którzy żyją w Fortecy Skalfa. „Obcy” – jak mówią o nich krasnoludy – nie mają żadnego wpływu na losy miasta, tak samo jak nigdy go nie mieli w historii Karak Azgal. Miastem rządzi Wielka Rada, której przewodniczy król Thorgin Smokobójca. Zasiadają w niej także arcykapłanka Balkina Furlisdotr oraz than Furagrum Kazorson, dowódca Prawodawców. Z kolei w skład Małej Rady wchodzi przywódcy pięciu rodów szlacheckich oraz mistrzowie gildii rzemieślniczych z Karak Azgal. W ten sposób wszystkie najbardziej wpływowe osobistości miasta mają wpływ na jego politykę. Raz na miesiąc Mała Rada przedstawia Wielkiej Radzie swoje petycje. Dotyczące ich decyzje podejmowane są podczas zamkniętej narady. Członkowie Wielkiej Rady rozstrzygają sprawy karne, które Prawodawcy uznają za wymagające ich uwagi. Spotkania Małej Rady odbywają się co dwa tygodnie w Komnaty Rady w Fortecy Skalfa. Dostępne są dla wszystkich, choć z rzadka ktokolwiek obserwuje zebrania, zwłaszcza przedstawicieli innych ras, którzy zwykle nie dbają o politykę miasta.

(khazalid), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: błyskotliwość, etykieta, krasnoludzki fach, krzepki, odporność na magię, odwaga, poliglota, zapiekła nienawiść

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu – Twarda skóra, wychudła sylwetka.*

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna

Wyposażenie: najlepszej jakości wyszywane złotem szaty, 100 zł, pierścień Gorlaza (wart 200 zł)

Hegakin mierzy ledwie metr wzrostu i za sprawą mutacji Chaosu jest niezwykle szczupły. Ma długą brodę i włosy, nosi też ciężkie szaty, aby zasłonić skórę dotkniętą zepsuciem. Czy przesłaniają mu binokle. Hegakin to tchórz, który w obliczu zagrożenia rzuci się do ucieczki.

Elgrom Smokobójca, przywódca kultystów Slaanesh

Profesja: szarlatan

Poprzednie profesje: szlachcic, dworzanin

Rasa: krasnolud

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
52	43	41	54	50	57	44	60

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	17	4	5	3	0	6	0

Umiejętności: charakteryzacja, czytanie i pisanie, dowodzenie, gadanina +20, hazard, mocna głowa, nauka (historia), plotkowanie +20, przekonywanie +10, przeszukiwanie, rzemiosło (górnictwo), spostrzegawczość +10, targowanie, wiedza (Imperium), wiedza (krasnoludy), wycena +10, znajomość języka (eltharin), znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański), zwinne palce

Zdolności: błyskotliwość, broń specjalna (szermiercza), charyzmatyczny, chodu!, etykieta, intrygant, krasnoludzki fach, krzepki, latanie, łotrzyk, naśladowca, odporność na magię, odwaga, przemawianie, zapiekła nienawiść, żyłka handlowa

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu – koleczasty ogon, regeneracja, skrzydła.*

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: rapier, koleczasty ogon

Wyposażenie: najlepszej jakości wyszywane złotem szaty z kapturem, 200 zł, pierścień Gorlaza (wart 300 zł), klucz do świątynnego skarbcza

Elgrom nigdy nie był zadowolony z pozycji, jaką zajmował wśród pobratymców. Urodził się w rodzinie luźno spokrewnionej ze Skalfem Smokobójcą i choć zawsze marzył o sprawowaniu ważnej i zaszczytnej funkcji, to nigdy nie zdołał jej objąć. Za każdym razem, gdy ktoś inny „odbierał”

mu zasłużone miejsce, czuł palącą zazdrość i wściekłość. Postanowił, że w jakiś sposób zemści się na krasnoludzkiej szlachcie, która nie traktowała go jak równego sobie.

Jego pierwszy plan był prosty: przekonał swoich sojuszników do zainwestowania dużej sumy pieniędzy w zbudowanie kopalń, które miały eksploatować nowe złoża minerałów. Elgrom, który od początku wiedział, iż żyła jest bezwartościowa, zdefraudował większość środków. Kiedy kilka lat później jedyną wybudowaną kopalnię zamknięto, nikt nie podejrzewał oszustwa. Wraz z upływem czasu umiejętności krasnoluda w podchodzeniu i oszukiwaniu pobratymców rosły. Wtedy też usłyszał o niegdyś zapomnianym i teraz na nowo odkrytym krasnoludzkim bogu, którego wiarę krzewił jakiś uczony imieniem Hegakin. Elgrom natychmiast dostrzegł nadarzającą się okazję. Pomyślał: „Czyż można bardziej upokorzyć szlachtę, niż oszukując ją w imię religii?”

Choć z początku Elgrom zamierzał tylko wykorzystać kult do swoich celów, to Hegakinowi udało się go zwieść. Kiedy wyjawiał mu prawdziwą naturę swojej religii, Elgrom poczuł się obrażony i oszukany. Jednak obietnice bogactwa i potęgi, jakie podsuwał mu Slaanesh, szybko przekonały chciwego krasnoluda, który zgodził się dalej wspierać Hegakina. We dwóch zeszli do podziemi i tam Hegakin namówił Elgroma, aby ten dotknął ołtarza. Choć potomek Smokobójcy był bardzo nieufny, zrobił, jak mu kazano. Ostroźnie dotknął lepkiego blatu, tym samym oddając duszę Slaaneshowi. Pan Rozkoszy zwiódł go, obiecując władzę nad miastem, jeśli odpowiednio duża liczba krasnoludów będzie służyła Księciu Chaosu za pośrednictwem kultu Gorlaza. Przepelniany żądzą zemsty Elgrom przystąpił do dzieła. Nawet kolejne mutacje i ostrzeżenia Hegakina nie potrafiły zawrócić go z tej drogi. Jego cel jest prosty: wypaczyć i przeciągnąć na nową wiarę tylu bogatych i wpływowych krasnoludów, aby któregoś dnia obrali go władcą Karak Azgal. A Slaanesh doskonale wie, jak podsycać ambicję Elgroma za pomocą kuszących wizji władzy i bogactwa.

Aby ukryć skrzydła i koleczasty ogon – dary Pana Rozkoszy – Elgrom musi nosić ozdobne, ciężkie szaty z głębokim kapturem. Jako symbol oddania Slaaneshowi, pod wszystkie paznokcie u obydwu dłoni wstrzyknął sobie złoto. Jeśli Elgrom zostanie zaatakowany, wezwie na pomoc strażników świątynnych. W przypadku, gdyby ich ochrona okazała się niewystarczająca, będzie zawzięcie walczył rapierem i koleczastym ogonem. Jeżeli walka przybierze niekorzystny obrót, kapłan rozwinię skrzydła i będzie atakował z powietrza lub ucieknie.

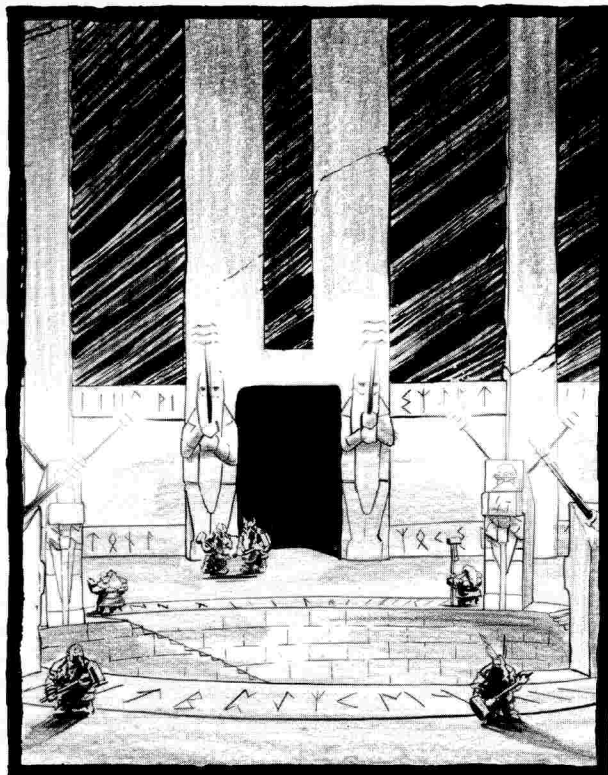
Bastion

Skalf zbudował swój kasztel dokładnie w miejscu, w którym wyszedł spod ziemi po zabiciu Grauga. Twierdza stoi tam po dziś dzień, wznosząc się na wschód od Smoczej Bramy. Na północ od tych dwóch budowli znajduje się Bastion, gdzie mieszcza się rezydencje szlacheckich rodów Karak Azgal. Jest to najbezpieczniejsza dzielnica miasta, ponieważ Prawodawcy intensywnie patrolują tamtejsze ulice. Na terenie kwartału ma swe siedziby pięć najważniejszych klanów w mieście. Pozostałe domy to rezydencje mniej znaczących, ale bogatych rodów.

5. Forteca Skalfa

Forteca Skalfa wznosi się ku niebu na wysokość prawie 40 metrów i jest najwyższym budynkiem w mieście. Jej ochronę stanowi wysoki na siedem metrów mur, przez który prowadzą dwie skierowane na wschód i zachód bramy. Szczyt wieży ozdobiony jest dziewięciometrowym posągiem skrzydlatego smoka. Budynek należy do klanu Skalfa, a jego potomkowie po dziś dzień zamieszkują górne piętra fortцы. Na parterze znajdują się Komnaty Rady oraz kwatery główna Prawodawców, podziemia zaś służą za więzienie.

Za dnia wszyscy mieszkańcy mają wolny wstęp do Fortцы, jeśli muszą załatwić w niej jakieś sprawy. Nocą bramy są zamknięte, a każdej pilnuje dwóch Prawodawców. Na dziedzińce wewnętrzne nie można wносить oręża, broń należy pozostawić pod pieczę strażników przy bramie. Większość przychodzących stanowią osoby odwiedzające więźniów, chcące wnieść apelację do władcy miasta lub pragnące przestudiować Wielką Księgę Prawodawców. Odwiedziny u więźniów dozwolone są raz dziennie, przez godzinę i należy wnieść za nie opłatę w wysokości 5 zł. Wniesienie apelacji od wyroku Prawodawców wymaga udanego Wymagającego (-10) testu **nauki (prawo)** oraz uiszczenia opłaty 10 zł. Nieudany test oznacza, że apelacja została odrzucona z powodu uchybień proceduralnych. Test zakończony sukcesem oznacza z kolei, że dowódca Prawodawców uznał apelację za potencjalnie słuszną i przedstawi ją władcy miasta. Może to potrwać od jednego do trzech tygodni, zależnie od stopnia skuteczności testu. Po zapoznaniu się z apelacją, władca zwykle odrzuca ją pod naciskiem Prawodawców, którzy nie lubią, kiedy ktoś podważa ich wyroki. Uważają bowiem, że może to prowadzić do niebezpiecznych precedensów. Szczegóły dotyczące Wielkiej Księgi Prawodawców oraz zasad korzystania z niej można znaleźć na str. 10-11.



W Fortцы istnieje wejście do podziemi, dostępne jedynie za specjalnym pozwoleniem władcy.

6. Srebrna Fontanna

Fontanna, wyrzeźbiona krasnoludzkimi rękami na kształt trzech ryb wyskakujących z tafli jeziora i plujących strumykami wody z pysków, zasilana jest przez podziemne źródło. W okolicy często można spotkać przywódcę kultu Gorlaza, Elgroma Smokobójcy, który płomiennymi kazaniami usiłuje przeciągnąć na swoją wiarę możnych obywateli Karak Azgal. Więcej szczegółów na jego temat znajduje się na str. 19.

7. Pomnik Skalfa Smokobójcy

Na dziewięciometrowym, granitowym piedestale wznosi się mierzący niemal drugie tyle pomnik Skalfa Smokobójcy. Bohater w jednej ręce trzyma uniesiony topór, w drugiej zaś dumnie dzierży odrąbany smoczy łeb. Wieczorami pod pomnikiem zbierają się najbardziej znane i najdroższe kurtyzany w mieście, czekając na klientów. Dom schadzek znajduje się po przeciwnej stronie ulicy, w karczmie „Nagroda Górnika” (Obszar 13).

8. Siedziba klanu Norgunson

Siedzibą klanu Norgunson jest wysoki, charakterystyczny, trzypiętrowy budynek. Rodzina znana jest z górniczych talentów, nie zatem dziwnego, że w jej posiadaniu znajduje się jedna z dwóch czynnych kopalń w Karak Azgal, położona pół kilometra na wschód za murami miasta. Rezydencję zbudowano z czerwonego marmuru, dzięki czemu jeszcze bardziej wyróżnia się spośród siedzib innych klanów. Ponad wejściem umieszczono ozdobną tarczę, na której wygrawerowano herb rodziny: oskard uderzający w bryłę kamienia.

Klanowi przewodzi Futin Norgunson, potężnie zbudowany, stułetni krasnolud o brodzie tak długiej, że musi być zaplatana w warkoczyki i owijana wokół jego ciała, inaczej mógłby się o nią potknąć i przewrócić. Nawet biorąc pod uwagę swobodę obyczajów panującą w Karak Azgal, Futin jest osobą niezwykłą. O jego chutliwości krążą legendy. Powiada się, że spłodził trzydziestu legalnych potomków i co najmniej dziesięciu z nieprawego łoża. Pomimo tych plotek jego pozycja w Małej Radzie jest niezachwiana, podobnie jak szacunek, jakim cieszy się w gildii górniczej.

Kopalnia należąca do Norgunsonów jest niezwykle dochodowa, dostarcza bowiem kamieni szlachetnych i rudy żelaza. Brygadziści regularnie zatrudniają nowych pracowników, a zarobki są wysokie, sięgają nawet 85 szylingów tygodniowo. Zapotrzebowanie na nowych robotników wynika z nieustannego zagrożenia napadami i konieczności zapewniania ochrony przed czającymi się w głębinach potworami. Skaveny, gobliny, a nawet jeszcze straszniejsze istoty znalazły drogę do kopalni i napadają na górników, czasem mordując całe brygady. Kiedy tak się dzieje, a napady są częstsze niż Norgunsonowie mają odwagę przyznać, brygadziści po cichu zatrudniają „speców od mokrej roboty”, aby usunęli zagrożenie i by wydobyć mogło znów ruszyć pełną parą. Taka praca jest niebezpieczna, a każdy dzień przestoju kosztuje klan ogromne pieniądze, nie

więc dziwnego, że jego przywódcy płacą śmiałkom godziwą cenę 10 szylingów za każdy wyniesiony z głębin ogon lub łeb złego stwora.

9. Siedziba klanu Durgarson

Durgarsonowie są potomkami jednego z najbliższych przyjaciół Skalfa i z tego powodu niemal od początku istnienia miasta cieszą się specjalnymi przywilejami. Ich siedziba ma dwa piętra, a na dachu znajduje się starannie pielęgnowany ogród. Symbolem rodziny jest kufer pełen złota, z którego wysypują się monety. Plotki głoszą, że klan jest tak bogaty, iż żaden z członków rodziny nie musi pracować, a w skarbcu pod pałacem znajdują się całe góry złota i kosztowności. Prawda jest taka, że rodzina popadła w dekadencję, a nieróbstwo i lenistwo cechują wszystkich jej członków. Z góry skarbów pozostało jedynie kilka tysięcy złotych koron, które topnieją w oczach, głównie za sprawą kosztownych zachcianek nestora rodu.

Głową rodziny jest Drogluk Durgarson, opasły krasnolud o zasłużonej reputacji żarłoka i pijaka. Służący muszą nosić go w lektyce, bowiem z powodu tuszy nie jest w stanie utrzymać się na własnych nogach. Choć powinien reprezentować rodzinę na spotkaniach Małej Rady, czyni to z rzadka, zamiast tego spędzając wieczory na ucztach i zabawach. Niedawno Drogluk nawrócił się na wiarę w Gorlaza i większość czasu spędza w świątyni tego kultu, gdzie Elgrom subtelnie podtrzymuje jego duszę, popychając go w objęcia Slaanesha obietnicami coraz bardziej egzotycznego jada i napitku.

10. Siedziba klanu Rorganson

Nawet dziś członkowie rodu Rorganson, słynnego ze swoich wojowników, stanowią większość kadry oficerskiej sił zbrojnych Karak Azgal. Siedziba rodziny ma trzy piętra i zbudowana jest z szarego, gładkiego kamienia. Na tarczy herbowej rodu widnieje prosty symbol topora bojowego. To samo godło zostało wykute na blankach wieńczących dach rezydencji.

Głową rodziny jest kapitan Kragdin Rorganson, który oprócz tego, że uczestniczy w zebraniach Małej Rady, dowodzi obroną Karak Azgal. Więcej informacji na jego temat można znaleźć na str. 26, przy opisie koszar Karak Azgal.

Większość członków rodziny jest niezadowolona z tego, jak wygląda sytuacja w Karak Azgal. Woleliby, aby miasto zostało odbudowane krasnoludzkimi rękami. Nie podoba im się też, że ich rodacy polegają na odwadze i czynach cudzoziemców i przybyszów, jedynie pobierając od nich podatki. Spora część klanu Rorgansonów należy do Bractwa Rozszczepionej Brody (patrz str. 53).

11. Siedziba klanu Voragosdotr

Siedzibą rodu Voragosdotr jest dwupiętrowy budynek w dzielnicy Bastionu. Rodzina dorobiła się pozycji i majątku dzięki kopalni kamieni szlachetnych, którą jej członkowie odkryli i uruchomili wkrótce po odzyskaniu miasta. Położona jest kilometr na wschód od miasta, a dostępu do niej bronią strażnicy pozostający na żołdzie rodziny. Nikt spoza klanu nie może wejść na teren, gdzie prowadzone jest wydobywanie, ani też nie może zostać zatrudniony pod

ziemią lub jako ochrona. Choć złoża nie są tak bogate jak te, które niegdyś zaopatrywały Karak Izril, to i tak odkąd odbudowano miasto, klan Voragosdotr dzierży dzięki nim niezachwianą pozycję potentata na rynku klejnotów.

Co charakterystyczne, w klanie rządzi kobieta. Matroną rodu jest starsza kobieta, Faralina Voragosdotr, niska nawet jak na krasnoluda (niecały metr wzrostu), która niedostatki fizyczne potrafi zrekomensować błyskotliwym intelektem i hartem ducha. Regularnie bierze udział w zebraniach Małej Rady i jest jednym z najtrzeźwiej myślących, a jednocześnie współczujących innym istotom przedstawicieli szlachty.

12. Siedziba klanu Damirson

Sto lat temu klan Damirson przybył do Karak Azgal z położonego dalej na północ Karaz-a-Karak. Choć jego członkowie nigdy nie wyjawili, dlaczego postanowili się przenieść, władca miasta przyjął z ich otwartymi ramionami, doceniając kunszt słynnych rzemieślników i kowali run. Ich siedzibą jest niski, jednopiętrowy budynek z białego kamienia, rzeźbionego w przeróżne runy. Udany Wymagający (-10) test **nauki (runy)** ujawni, że są to znaki mające chronić domostwo. Przed czym lub przed kim, tego nie wiadomo. Symbolem rodziny jest młot uderzający w kowadło, nad którym góruje osiem gwiazd Valayi.

Głową rodziny jest Rorantok Damirson, sędziwy kowal run. Jest zupełnie łysy, ale nosi gęstą brodę zaplecioną w grube warkocz, spięte złotymi obręczami. Rzadko kiedy można go zobaczyć bez słynnego napierśnika z gromrilu. Choć bierze udział w posiedzeniach Małej Rady, zwykle nie zabiera głosu, pozostawiając innym spory i popisy krasomówcze.

Klan Damirson skrywa potworną tajemnicę. Rodzina została zmuszona do opuszczenia Karaz-a-Karak w atmosferze skandalu. Oskarżono ich o wyznawanie bogów Chaosu. Jeden z kowali run został opętany przez boga krwi Khorna, który podsycił jego wściekłość i wprowił w morderczy szal. Zanim opętany żądał zabijania krasnolud został powstrzymany, zabił wielu swoich pobratymców. Zhańbiona rodzina musiała opuścić miasto, znajdując schronienie dopiero w odległym Karak Azgal. Jeżeli prawda o naturze kultu Gorlaza Złotego zostanie ujawniona, Bohaterowie znajdą silne poparcie w rodzinie Damirsonów.

13. „Nagroda Górnika”

Ponad kamiennym gankiem przysadzistego budynku wesoło huśta się malowany, drewniany szyldek przedstawiający górniczy oskard i kilka złotych samorodków. W „Nagrodzie Górnika” każdy porządny krasnolud znajdzie to, czego mu potrzeba do szczęścia po długim dniu znoјnej pracy – towarzystwo przyjaciół, opowieści o najnowszych odkryciach, kufel piwa i smaczne jedło, przeplatane żartami o elfach i goblinach, dwóch najczęściej poruszanych przez Khazadów tematach.

„Nagroda Górnika” jest najstarszą karczmą w mieście, zbudowaną wkrótce po tym, jak Skalf zabił smoka i zwrócił Karak Azgal pobratymcom. Prowadzona jest przez Balarikę Kragellasdor, wysoką na prawie półtora metra krasnoludkę o długich, sięgających do kolan warkoczach. Choć swym gościom serwuje najprzedniejsze jedło i piwa, to cechuje ją pewna wada: nie może oprzeć się pokusie podsłuchiwania.

Balarika zdaje się mieć niesamowitą umiejętność wściubiania nosa w nie swoje sprawy, a przed jej czułym słuchem nie ukryje się żaden sekret. Prawda jest taka, że handel informacjami przynosi jej więcej zysków niż prowadzenie karczmy. Możesz ją wykorzystać jako niewyczerpane źródło informacji lub wręcz przeciwnie, kto może wynająć BG, aby uciszyli wścibskie babsko. Raz na zawsze.

Balarika Kragellasdotr

Profesja: kupiec

Poprzednia profesja: karczmarka

Rasa: krasnolud

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
46	36	35	51	41	65	46	55

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	5	3	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, czytanie z warg, mocna głowa +10, plotkowanie +20, powożenie, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), rzemiosło (handel), rzemiosło (kamieniarstwo), spostrzegawczość +10, targowanie +20, wiedza (Imperium) +10, wiedza (krasnoludy) +10, wycena +20, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (kislevski), znajomość języka (niziołków), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bijatyka, etykieta, geniusz arytmetyczny, krasnoludzki fach, krzepki, łotrzyk, odwaga, ogłuszanie, widzenie w ciemności, zapiekła nienawiść, żylka handlowa

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: sztylet

Wyposażenie: ubranie dobrej jakości, 500 zł ukryte w skrytce w pokoju

Balarika jest inteligentną osobą i doskonale wie, że w walce wręcz nie ma dużych szans. Jeśli dojdzie do tak niebezpiecznej sytuacji, szybko się podda, aby zyskać na czasie. Jej najgroźniejszą bronią są słowa i zdolność przekonywania, z ich pomocą jest bowiem w stanie wyjść cało z prawie każdej opresji. Ci, którzy nadeptali jej na odcisk, zwykle przekonują się, że Balarika jest bardzo mściwą osobą. Niejednokrotnie po dłuższym czasie przystępowała do wyrównywania rachunków, posuwając się nawet do wynajęcia skrytobójców, którzy rozprawiali się z niewygodnymi dla niej osobami.

Dzielnica Przybysz

Dzielnica Przybysz zyskała swoje miano w początkach istnienia miasta, gdy na niezagospodarowanym obszarze osiedlali się krasnoludscy imigranci. Potem, wraz z coraz większą sławą Karak Azgal, zaczęli przybywać ludzie i niziołki. Budynki w Dzielnicy Przybyszów są krasnoludzkiej roboty. Zostały wzniesione z kamienia zgodnie z upodobaniami władców miasta, bowiem w Fortecy Skalfa bez zgody gildii kamieniarzy nie może powstać żaden budynek.

Najważniejszą częścią dzielnicy jest Studnia Zambora. Większość poszukiwaczy przygód, którzy decydują się na zejście do ruin, wkracza do nich właśnie przez tę sztolnię. Codziennie w okolicy kręca się dziesiątki awanturników, zaglądając do licznych karczm, szulerni i kramów. Tylko nieliczni mają dość siły woli, aby oprzeć się pokusom i zejść do podziemi Karak Azgal. Okolice Studni Zambora to najbardziej niebezpieczna część Fortecy Skalfa, choć i tak nieporównywalnie spokojniejsza od śmierdzących zaułków Martwych Wrót.

Spacer ulicami Dzielnicy Przybyszów to interesujące doświadczenie. Kramarze sprzedają towary wprost ze straganów, a kupcy usiłują przekonać potencjalnych nabywców, że mają wszystko, czego im trzeba. Sutenerzy i naganiacze wypatrują klientów, obiecując im niezapomniane przeżycia albo oferując informacje o „pewnych” zakładach hazardowych. Nie próżnują także złodzieje, uwalniając nieostrożnych przechodniów od ciężaru gotówki. Wędrowcy powinni mieć się na baczności, bowiem może się okazać, że znajdą się w środku wielkiego miasta bez grosza przy duszy.

14. Studnia Zambora

Wiele lat temu krasnolud imieniem Zambor wybudował swój dom w miejscu, gdzie później odkryto zejście do podziemnego miasta. Władca Karak Azgal uznał, że dobrym pomysłem byłoby otworzenie oficjalnego wejścia dla poszukiwaczy skarbów, dlatego odkupił działkę od Zambora. Dom został zrównany z ziemią, a nad wejściem do sztolni wzniesiono niewielki budynek, gdzie urzędują Prawodawcy kontrolujący wejście do podziemi i sprawdzający ważność licencji na poszukiwanie skarbów oraz pobierający odpowiednie opłaty. Osoby wracające na powierzchnię są dokładnie przeszukiwane, aby wyeliminować przypadki przemycania przedmiotów, które stanowią kulturowe dziedzictwo krasnoludów. Zasady tego postępowania zostały opisane w Wielkiej Księdze Prawodawców. Szczegóły dotyczące opłat można znaleźć w Tabeli 1-2: Podatki, na str. 12.

Wejście do podziemi jest otwarte przez całą dobę. Porządku pilnuje sześciu Prawodawców: trzech stróżuje na zewnątrz, wpuszczając do budynku jedynie tych, którzy uiszcili opłatę za wejście, a druga trójka przeszukuje powracających. Furagrum, dowódca Prawodawców, nadzoruje swoich podkomendnych w ciągu dnia, od późnego ranka do wczesnego popołudnia.

Jeśli Bohaterowie Graczy wykupią odpowiednie licencje i uiszczą wszelkie konieczne opłaty, zostaną skierowani w stronę spiralnych schodów, które prowadzą na głębokość ponad trzydziestu metrów.

Prawodawca

Profesja: weteran

Poprzednia profesja: żołnierz

Rasa: krasnolud

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
63	51	45	53	43	22	52	25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	19	4	5	3	0	0	0

Umiejętności: hazard, leczenie, mocna głowa, nauka (prawo Karak Azgal), plotkowanie, rzemiosło (górnictwo, kowalstwo lub kamieniarstwo), sekretny język (bitewny), spostrzegawczość +10, szybkie wyciągnięcie, unik, wiedza (krasnodudy) +10, zastraszanie, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (palna), krasnoludzki fach, morderczy atak, niezwykle odporny, odporność na magię, odwaga, ogłuszanie, rozbijanie, silny cios, widzenie w ciemności, zapiekła nienawiść

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja płytowa)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: broń dwuręczna (dwuręczny topór), 2 pistolety

Wypożyczenie: amunicja na 10 strzałów, 1k10 zł

15. Magiczny kram Todta Muellera

Ten sklep jest doskonałym przykładem działalności powszechnej w Dzielnicy Przybyszów. Każdy, kto jest w potrzebie – czy to poszukiwacz przygód w tarapatkach, czy oszust karciany poszukujący talizmanu – za odpowiednią cenę znajdzie tutaj coś dla siebie. Kram prowadzony jest przez pochodzącego z Imperium szarlatana, znanego jako Todt Mueller. Człowiek ten handluje „talizmanami” przynoszącymi szczęście i zbił już majątek na naiwności innych ludzi. Sklepiarz jest na tyle cwany, aby nigdy nie składać jednoznacznych zapewnień o skuteczności sprzedawanych przez siebie amuletów. Ponadto drogie i egzotyczne talizmany sprzedaje tylko tym poszukiwaczom skarbów, którym nie wroży szczęśliwego powrotu z ruin.

Kram Todta pełen jest przeróżnych śmieci. Na stołach walają się porozrzucane bez ładu i składu skrzynki pełne fiolek z różnokolorowymi cieczami, a na półkach piętrzą się figurki i dziwne przedmioty niewiadomego przeznaczenia. Todt jest doskonałym sprzedawcą. Potrafi przekonać nabywców, że trafiła im się życiowa okazja, i namówić na kupno specyfiku lub amulet, którego zupełnie nie potrzebują. W jego ofercie znajdują się także przedmioty z podróznego ekwipunku, które mogą okazać się użyteczne, między innymi towary wymienione w **Tabelach: 5-9, 5-10 i 5-11 Księgi Zasad**. Sprzedawszy kilka tanich drobiazgów, Todt wciąga kupującego w niezobowiązującą rozmowę. Próbuje przy tym wy badać, czy zdoła wcisnąć klientowi któryś ze swoich „magicznych” specjalów.

Jednym z nich jest *Lecznicy Likwor*, kosztujący 5 złotych koron. Todt twierdzi, że ten specyfik chroni przed działaniem trucizn i jądów, a także uśmierza ból głowy. W rzeczywistości kupujący staje się posiadaczem butelki słodzonej wody. Za 15 zł Todt może sprzedać niezwykle talizman – kępę futra wilka z Middenheim, która zapewnia powodzenie w walce i przynosi szczęście. Prawdziwy wybraniec losu stanie przed szansą zdobycia drzazgi z *Ghal Maraza*, młota samego Sigmara! Jako że Todt ma tylko jedną, nie sprzedaje jej byle komu. Cena to jedyne 50 zł.

Todt doskonale zdaje sobie sprawę, że żyje dzięki kłamstwu, dlatego zawsze jest gotów do ucieczki. Jeśli tylko zauważy kogoś, kto zamierza się z nim porachować, weźmie nogi za pas, licząc na to, że później uda mu się jakoś wyjaśnić sprawę.

Todt Mueller

Profesja: szarlatan

Poprzednia profesja: kanciarz

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	45	36	41	45	44	46	61
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	3	4	5	0	0	0

Umiejętności: gadanina +10, hazard +10, kuglarstwo (gawędziarstwo), plotkowanie +10, przekonywanie +10, przeszukiwanie, sekretny język (złodziejski), spostrzegawczość, targowanie +10, wiedza (Imperium), wiedza (krasnodudy), wycena +10, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo szybki, charyzmatyczny, chodu!, intrygant, naśladowca, obieżyświat, przemawianie, szczęście

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurtka i nogawice)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 1

Uzbrojenie: sztylet

Wypożyczenie: bogate odzienie, złoty naszyjnik wart 90 zł

16. „Złoty Kufel”

Karczma „Złoty Kufel”, podobnie jak Studnia Zambora, jest otwarta przez całą dobę i obsługuje wszystkich, o ile mają czym zapłacić. „Złoty Kufel” nie jest jednak zwykłą karczmą. Przede wszystkim to szulernia, w której można zagrać w niemal każdą grę kościaną lub karcianą, albo obstawić dowolne zakłady hazardowe. Parter budynku zajmuje sala gier, w której południowym rogu znajduje się długi kontuar. Na piętrze mieszczą się pokoje do wynajęcia. Do zachodniej i północnej zewnętrznej ściany budynku przytwierdzone są szyldy z symbolem „Złotego Kufła” oraz wizerunkiem kości do gry i talii kart.

Jedną z najpopularniejszych proponowanych tam form rozrywki jest Pula Śmierci. Celem zakładów jest trafne wytypowanie grupy poszukiwaczy skarbów, która nie powróci z ruin. Aby zwycięzca mógł zgarnąć pieniądze, o drużynie wszelki słuch musi zagać co najmniej tydzień przed wyznaczonym terminem i wypłatą nagrody. Suma pieniędzy do wygrania zwiększa się z każdym dniem, kiedy nowi uczestnicy obstawiają zakłady lub któraś z typowanych drużyn wraca na powierzchnię. Aby wejść do gry, należy zapłacić 2 zł, a kasyno inkasuje 10% od wygranej sumy. Stali bywalcy „Kufła”, a zarazem znawcy tej gry, w zamian za kilka pensów chętnie podzielą się swoimi przypuszczeniami na temat szans poszczególnych drużyn. Większości grup nadawane są przezwiska, takie jak: „Zagubieni Chłoptasie”, „Bohaterowie Hansa”, „Silni-lecz-Szaleni” czy „Czterej Pancerni”.

„Złoty Kufel” jest własnością krasnoludzkiego księcia złodziei, Harloka Balgorsona, który zajmuje się także handlem kradzionymi towarami i przedmiotami wyniesionymi z podziemi. Oczywiście w lokalu oferuje się

także typowe dla takich miejsc usługi, jak hazard, wyszynk i towarzystwo ladacznic. Rozrywki te nie są zakazane w Karak Azgal, w odróżnieniu od paserstwa i przemytu skarbów, które traktowane są przez władze jak poważne i surowo karane przestępstwa. Mimo to czarnorynkowy handel kradzionymi i przemycanymi z podziemi dobrami kwitnie. Tuż obok „Złotego Kufla” znajduje się stary magazyn, w którym Harlok prowadzi swoje nielegalne interesy. Na mapie budynek oznaczono numerem 18. Krasnolud skupuje kradzione towary najwyżej za połowę ich wartości, a w przypadku przedmiotów wyniesionych z ruin cena skupu spada do 40% wartości.

Harlok zawarł porozumienie z Dimitrem Markowem z Martwych Wrót i nie rości sobie pretensji do towarów, które Kislevczyk uzyskuje dzięki nielegalnym wejściom do ruin. Tych dwóch przestępców łączy dziwna więź, charakterystyczna dla półświatka. Choć obaj darzą się szczerą nienawiścią, nie mogą bez siebie robić interesów. Jeśli Harlok znajdzie sposób, aby pozbyć się Markowa i nie ponieść żadnych konsekwencji, chętnie podejmie taką próbę. Dlatego zawsze rozgląda się za zdolnymi i chętnymi do pracy śmiółkami, którzy rozwiążą problem konkurencji.

Harlok Balthorson

Profesja: ksiądz złodziei

Poprzednie profesje: ochroniarz, reketer, paser

Rasa: krasnolud

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
51	48	41	56	46	56	51	67

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	17	4	5	3	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie +10, hazard, leczenie, plotkowanie +20, przekonywanie, rzemiosło (kowalstwo), sekretne znaki (złodziei), sekretny język (złodziejski), spostrzegawczość +20, śledzenie, targowanie +20, torturowanie, unik +20, wiedza (Imperium), wiedza (krasnoludy), wycena +20, zastraszanie +20, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy), zwinne place

Zdolności: bardzo szybki, broń specjalna (palna), charyzmatyczny, chodu!, intrygant, krasnoludzki fach, krzepki, naśladowca, obieżyświat, odporność na magię, odwaga, przemawianie, szczęście, widzenie w ciemności, zapiekła nienawiść

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), 2 pistolety

Wyposażenie: ubranie dobrej jakości, trzy złote pierścienie warte 60 zł każdy, 30 zł

17. Składzik towarów Grondelli

Sklep usytuowany jest w doskonałym miejscu, tuż obok Studni Zambora. Można w nim kupić broń oraz ekwipunek przydatny podczas wyprawy pod ziemię. Choć ceny są

dość wysokie (patrz **Tabela 1-1: Wahania cen**, str. 12), sprzedawane towary są dobrej jakości. Właścicielką sklepu jest Grondella Harkansdotr, urodzona i wychowana w Karak Azgal. W prowadzeniu sklepu pomaga jej syn, który w małej kuźni na zapleczu wykuwa większość sprzedawanej przez matkę broni. Korgan jest bardzo muskularny, a czarną brodę i włosy nosi krótko ścięte. Grondella jest kobietą przy kości, ma gęste, czarne włosy. Ubiera się prosto, ale gustownie, głównie w skórzane ubrania.

Sklep Grondelli wyróżnia się spośród okolicznych kramów, ponieważ można w nim zakupić kilka niecodziennych przedmiotów lub skorzystać ze specjalnych usług. Jeśli Bohaterowie nie wrócą z ruin w wyznaczonym przez siebie czasie, za 10 zł Grondella zobowiązuje się odprawić ceremonię pogrzebową w wyznaczonej przez nich świątyni. Co więcej, rodzina i wskazani uprzednio przyjaciele zmarłego zostaną poinformowani listownie o jego smutnym losie. Inni kupcy pochwycili ten pomysł, jednak w przeciwieństwie do nich, Grondella rzeczywiście odprawia msze za dusze zmarłych i wysyła listy.

W sklepie Grondelli można także zakupić przedmioty pochodzące z przemytu. Krasnoludka nabywa je od Harloka Balthorsona, ale jest na tyle przewidująca, że nie oferuje ich byle komu. Podczas rozmowy próbuje ocenić, czy nabywca będzie na tyle dyskretny, aby dokonać zakupu i siedzieć cicho. Magazyn „trefnych” towarów znajduje się w niewielkim pokoiku za kuźnią. Oto kilka przykładowych przedmiotów:

- **Głęboki haust.** Zaciągnięcie się tym zielonym proszkiem zapewnia premię +5 do testów **spostrzegawczości** oraz Inicjatywy. Woreczek zawiera trzy porcje, a każda wystarcza na 2k10 rund.
- **Jad mantikory.** Oprócz obrażeń, udany atak zatrutą nim bronią powoduje, że ofiara musi wykonać udany Wymagający (-10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że nieszczęśnik natychmiast zapada w głęboki sen. Następny nieudany test Odporności (-20) oznacza, że otruty umiera, nie odzyskując przytomności. Porcja trucizny kosztuje 65 zł.
- **Czarny hełm.** Wykuty z gromrilu hełm zapewnia 3PZ na głowie. Cena 300 zł.

18. Targ czarnorynkowy

Ten niczym niewyróżniający się magazyn należy do właściciela „Złotego Kufla”, Harloka Balthorsona. Nie byłoby w nim nic ciekawego, gdyby nie to, że jest on centrum handlu towarami pochodzącymi z rabunków, kradzieży i przemytu. Wnętrze tego niewielkiego budynku zastawione jest licznymi pudłami, beczkami i skrzyniami. Naprzeciwko drzwi stoi biurko, a siedzący za nim pracownik magazynu od razu poprosi intruzów o wyjście. Przybysze powinni podać mu hasło. Harlok zmienia je codziennie, a potencjalni nabywcy mogą je otrzymać tylko od niego.

Większość przedmiotów, które można kupić na czarnym rynku, pochodzi z kradzieży lub przemytu. Dokładna lista dostępnych dóbr pozostaje w gestii Mistrza Gry, jednak ich cena powinna być znacznie wyższa od normalnej.

Magazynu stale pilnuje od trzech do pięciu strażników.

Strażnik

Profesja: ochroniarz

Rasa: krasnolud

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
52	40	38	45	28	30	35	34

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	3	4	3	0	0	0

Umiejętności: hazard, leczenie, powożenie, rzemiosło (górnictwo, kamieniarstwo albo kowalstwo), spostrzegawczość, unik, wiedza (krasnoludy), zastraszenie, znajomość języka (khażalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (kusze), krasnoludzki fach, krzepki, odwaga, ogłuszanie, rozbrajanie, silny cios, widzenie w ciemności, zapiekła nienawiść

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), tarcza, kusza z 20 bełtami

19. Bełkocząca Fontanna

Na niskim, dwustopniowym postumencie stoi marmurowa fontanna uformowana w kształt smoka. Wzniesiono ją, aby uhonorować pamięć Skalfa, który pokonał bestię i zwrócił miasto krasnoludom. Woda wytryskuje z pyska gada i gromadzi się w sadzawce u jego stóp. Kiedyś fontannę nazywano Smoczą, ale później przemianowano ją na Bełkoczącą, a to za sprawą gromadzących się u jej stóp podlegaczy, karnodziejów i szaleńców, wygłaszających niekończące się tyrady na różne tematy.

Za dnia w okolicy można spotkać co najmniej dwóch mówców. Większość mieszkańców miasta traktuje ich jako rozrywkę lub temat niewybrednych żartów, choć zdarzają się osoby szczególnie utalentowane, które rzeczywiście przekazują ważne prawdy.

Złoty Kwartał

Złoty Kwartał położony jest w zachodniej części twierdzy, na północ od Dzielnicy Przybyszów. Na tym obszarze mieszczą się rezydencje bogatych kupców i członków gildii Karak Azgal. Dzielnica wzięła swoją nazwę od wielu ozdabiających ją złotych posągów, połączanych dachów i innych oznak bogactwa. Centrum Kwartału stanowi Kamienny Plac, wokół którego wznoszą się siedziby trzech najważniejszych gildii: złotników, górników i kamieniarzy. Oprócz tego w okolicy można znaleźć wiele sklepików z kamieniami szlachetnymi, bronią i pancerzami, a także liczne warsztaty złotnicze.

W Złotym Kwartale panuje znacznie spokojniejsza atmosfera niż w Dzielnicy Przybyszów, ale i tak ruch jest dość spory. W tutejszych sklepach można znaleźć przedmioty najlepszej jakości, wyrabiane przez mistrzów rzemiosła. Nabywcy przedkładający jakość nad cenę prędzej czy później zawiatają do Złotego Kwartału.

20. Kamienny Plac

Niegdyś, w początkach istnienia Karak Azgal, właśnie tutaj rozładowywano transporty kamienia używanego do budowy miasta. Potem plac zaczął służyć jako targ, więc nigdy nie został zabudowany. Można tu dostać nie tylko żywność i futra dostarczane przez łowców, ale także kamienie szlachetne i broń, można także załatwić transport granitu i marmuru z pobliskich kamieniołomów oraz urobku z okolicznych kopalń. Handlarze codziennie ustawiają się w innych miejscach, dlatego należy szybko dobijać interesu – nie wiadomo, czy uda się znaleźć tego samego kupca drugi raz i czy nadal będzie miał towar interesujący nabywcę.

Na Kamiennym Placu można sprzedać skarby wyniesione z ruin, a za 2 zł wykupić odpowiednią licencję i otworzyć własny kram. Największym zainteresowaniem cieszą się kamienie szlachetne i rudy metali.

21. Gildia kamieniarzy

Dwupiętrowy budynek z marmuru jest siedzibą gildii kamieniarzy. W okresie rozbudowy miasta gildia zdobyła ogromne wpływy, ponieważ wszystkie budowle wznoszone były z kamienia. Obecnie jej członkowie starają się przekonać Wielką Radę, iż Martwe Wrota należy wyburzyć i wybudować na nowo w kamieniu, tak aby bardziej przypominały krasnoludzkie miasto niż skupisko ludzkich ruder. Nader wątpliwe jest powodzenie tych planów, niemniej jednak mistrz gildii, Krorag Foragonson, nie poddaje się, próbując zyskać przychyłność pozostałych członków Małej Rady. Wykorzystuje to mistrz gildii złotników, Zarador Svenginson, który próbuje nawrócić Kroraga na wiarę w Gorlaza Złotego, kusząc go perspektywą zdobycia odpowiednich środków i wpływów do zrealizowania tych planów.

22. Gildia złotników

Budynek gildii złotników wykończono przeróżnymi kamieniami szlachetnymi wprawionymi w ściany gmachu. Ozdabiające front witrażowe okna przedstawiają różne aspekty pracy rzemieślników. Gildia złotników kontroluje całość wyrobu biżuterii i obróbki kamieni szlachetnych na terenie Karak Azgal.

Mistrzem gildii jest Zarador Svenginson, który niedawno dołączył do grona wyznawców Gorlaza Złotego. Większość pieniędzy wydaje teraz na cele związane z religią, której poświęca prawie cały swój czas. Niektórzy z członków gildii są poirytowani tym faktem, uważają bowiem, że świątynia Gorlaza czerpie korzyści z pracy gildii. Być może zechcą wynająć Bohaterów, aby zbadali sprawę i zdobyli dowody defraudacji, jakich dopuścił się mistrz Zarador.

23. Gildia górników

Siedzibą gildii górników jest prosty i pozbawiony ozdób dwupiętrowy budynek. Choć większość kopalń została zamknięta i opuszczona, a w pozostałych jest zbyt niebezpiecznie, aby pracować, klan Norgunson wciąż kontroluje całość wydobywania w jedynej czynnej kopalni. Tylko dzięki uporowi i determinacji przywódców klanu gildia w ogóle może działać.

Mistrzem gildii jest Molatok Nokinson, rzeczowy i rozważny krasnolud, który troszczy się o pozycję i przyszłość bractwa cechowego. Niewielu jednak wie, że Molatok jest jednym z przywódców Bractwa Rozszczępionej Brody – sprysiężenia

krasróludów, które nie akceptują obecnej sytuacji w Karak Azgal. Ich zdaniem niedopuszczalna jest obecność tylu obcych, pogoń za zyskiem i zaprzędanie krasróludzkich ideałów. Poszukiwanie skarbów w ruinach miasta przez cudzoziemców uznają za profanację dziedzictwa przodków. Celem Bractwa jest położenie kresu wyprawom nie-krasróludów do podziemi i zorganizowanie pobratymców do odzyskania Karak Azgal własnymi siłami.

Wykorzystując swoje górnicze doświadczenie, Molatok zaprojektował i zlecił wykonanie tajnego zejścia do podziemi, które znajduje się pod siedzibą gildii. Bractwo utrzymuje swoje działania w absolutnej tajemnicy, zaś zejście jest także wykorzystywane do przypuszczania wypadów na nie-krasróludzkie ekspedycje penetrujące ruiny. Poszukiwacze skarbów są atakowani bez pardonu, a kosztowności znajdujące się w ich posiadaniu konfiskowane. Jednym z głównych twórców tego planu jest kapitan Kragdin Rorganson, dowódca wojsk Karak Azgal. Jako członek Bractwa, wysłała na te misje swoich najbardziej zaufanych podwładnych.

Molatok Nokinson

Profesja: mistrz gildii

Poprzednie profesje: rzemieślnik, mistrz rzemiosła

Rasa: krasrólud

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
46	41	45	52	41	51	46	56
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	4	5	3	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, plotkowanie +20, powożenie +10, przekonywanie, rzemiosło (górnictwo) +20, rzemiosło (kowlstwo) +20, sekretny język (gildii) +10, spostrzegawczość +10, targowanie +20, wiedza (Imperium), wiedza (krasróludy), wycena +20, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: etykieta, krasróludzki fach, krzepki, odporność na magię, odwaga, poliglota, talent artystyczny, widzenie w ciemności, zapiekła nienawiść, żyłka handlowa

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: sztylet

Wypożyczenie: ubranie dobrej jakości, złoty naszyjnik wart 90 zł, srebrny pierścień wart 75 zł

24. „Smocze Oko”

„Smocze Oko” jest jedną z najstarszych karczm w Karak Azgal. Umieszczony nad wejściem sztyl przedstawia smoczą głowę, zachęcająco mrugającą do gości. Wewnątrz, oprócz kontuaru i wspólnej sali, do dyspozycji gości oddane zostały prywatne pomieszczenia, zasłonięte ciężkimi kotarami. Pod „Smoczym Okiem” można spotkać wielu bogatych kupców i przywódców znacznych rodów, raczających się kuflem dobrego piwa.

„Smocze Oko” oferuje szeroką gamę różnorodnych trunków. Na zapleczu piętrzą się między innymi beczulki „Bugmana”,

który kosztuje 2 s za kufel. Oprócz trunków karczma serwuje także przednie jedzenie. Największą popularnością cieszą się paszteciki mięsne, pieczona dziczyzna oraz świeże grzyby. Ludzkim klientom serwowane są nawet elfie wina, choć takie zamówienie jest, zgodnie z tradycją, dosyć niechętnie przyjmowane.

Co wieczór w podziemiach karczmy organizowane są walki kogutów. Widzom wolno stawiać pieniądze na dowolnego ptaka, natomiast w zakładach podaje się szanse kolejnych pretendentów do tytułu najlepszego koguta. Tego rodzaju walki cieszą się dużym zainteresowaniem, przede wszystkim wśród hazardzistów. Często zagląda tu dowódca Prawodawców, przy kufelku piwa obserwując i obstawiając ciekawsze starcia.

25. Koszary

Koszary wojsk Karak Azgal zajmują znaczny teren między Kamiennym Placem i bramą wschodnią. Na wschód od zabudowań znajduje się plac, gdzie żołnierze trenują walkę wręcz i strzelanie. Garnizon liczy około 200 krasróludów, które przede wszystkim strzegą murów oraz bram miejskich. Mają obowiązek przebywać na terenie koszar i utrzymywać gotowość na wypadek zwiększonego zagrożenia z podziemi. Służba w gwardii trwa dziesięć lat – to ciężka praca, ale zaszczytna i szanowana w mieście.

Dowódcą wojsk jest pochodzący ze szlacheckiego rodu kapitan Kragdin Rorganson. Jego rodzina szczyty się wojskowymi tradycjami, a wielu krewniaków pełni służbę jako oficerowie. Kapitan odpowiada tylko przed Wielką Radą, a w wypadu zagrożenia może powołać do obrony miasta 500 rekrutów.

Kragdin Rorganson

Profesja: oficer

Poprzednie profesje: żołnierz, sierżant

Rasa: krasrólud

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
65	44	54	64	32	46	45	49
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	20	5	6	3	0	0	0

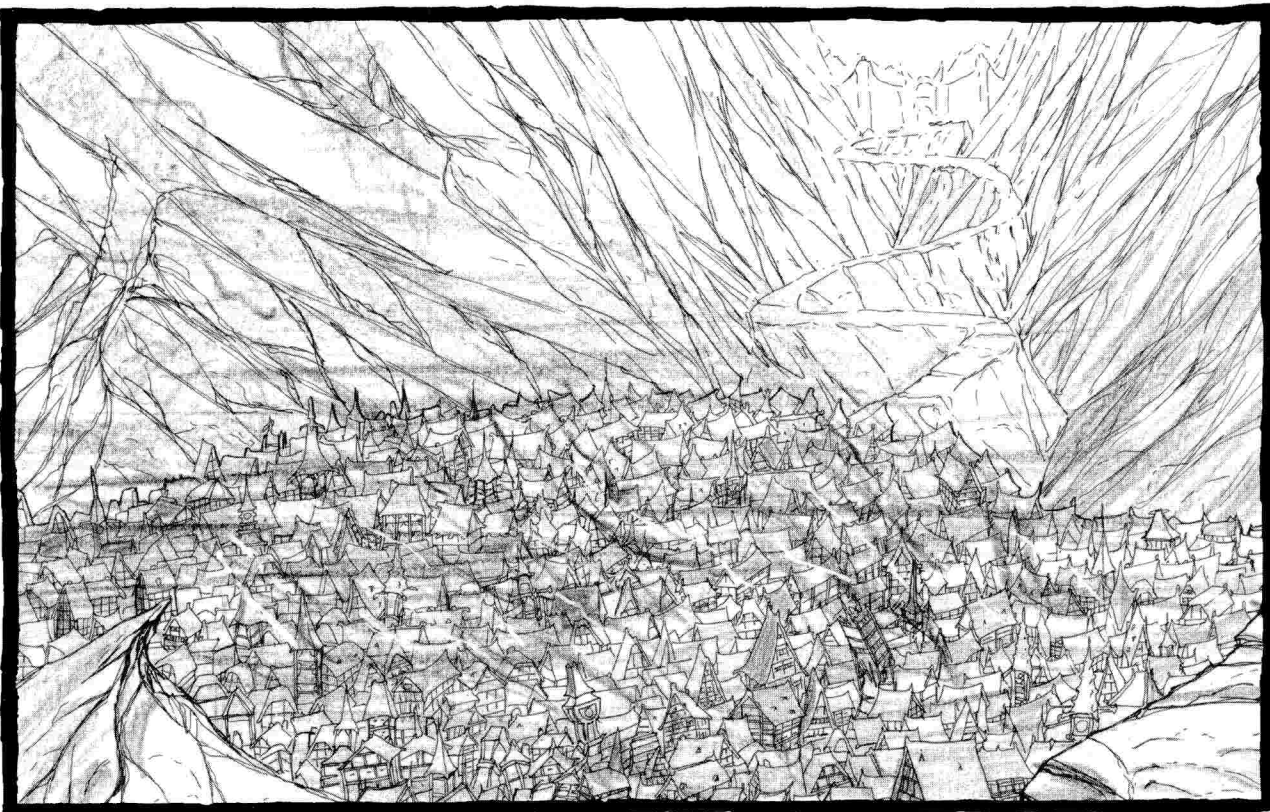
Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie +10, hazard, leczenie, nauka (strategia/taktyka) +10, plotkowanie, powożenie, rzemiosło (górnictwo), sekretny język (bitewny), spostrzegawczość +10, unik +20, wiedza (krasróludy) +20, zastraszanie +10, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileński)

Zdolności: bijatyka, błyskawiczny blok, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (palna), groźny, krasróludzki fach, krzepki, odwaga, ogłuszanie, rozbrajanie, silny cios, szybkie wyciągnięcie, widzenie w ciemności, zapiekła nienawiść

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja płytowa)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: dwuręczny topór z gromrili (zadaje obrażenia powiększone o 1 punkt)



Rozdział III: Martwe Wrota

Ci, którzy przybywają do Karak Azgal po raz pierwszy, zwykle wędrują Szlakiem Smoczego Ogona, podążając ze wschodu, od strony Złych Ziem. Ostatnim etapem tej żmudnej podróży jest wspinaczka na płaskowyż zwany Smoczą Skalą. Krasnoludzkie miasto widać już z daleka – jego kontury odcinają się na tle nieba, a strzeliste wieże i wysokie mury zdają się nawoływać do wędrowców, aby przyspieszyli kroku i wreszcie zakończyli tułaczkę. Wielu podążających za tym wołaniem podróżników ze zdziwieniem spostrzega rozłożoną u stóp góry ludzką osadę, Martwe Wrota.

Martwe Wrota to zbieranina drewnianych chałup zbudowanych u podstaw góry, na której wznosi się Forteca Skalfa. Przed atakami najeźdźców nie chronią jej żadne mury ani wieże. Próżno szukać tu krasnoludzkich bastionów czy fortyfikacji. Jedyne, co ukazuje się oczom podróżników, to wyszlizgane kocie łby, pobudowane bez ładu i składu domy, walące się ruiny i błotniste alejki. Martwe Wrota są domem rzezimieszków i oprychów. To miejsce ciekawe, w którym nikt nie narzeka na to, że nic się nie dzieje, lecz także bardzo niebezpieczne.

Chciwe krasnoludy tolerują istnienie Martwych Wrót, uznając je za zło konieczne. Logika ich rozumowania jest prosta: Forteca Skalfa jest zbyt mała, aby zapewnić odpowiednie warunki życia dla tak wielkiej liczby imigrantów. Poza tym, kto by chciał zapraszać do swojego domu złodziei i morderców? Jednak z drugiej strony przybyszy lepiej nie przepędzać, gdyż im więcej ludzi osiedla

się w mieście i szuka skarbów w podziemiach, tym większe sumy z podatków będą wpływać do krasnoludzkiego skarbcza. Co więcej, zamiast wznosić kosztowne budynki z kamienia, pozwolono ludziom wybudować drewniane rudery. Tym sposobem osada rozrasta się, przynosząc krasnoludom same korzyści. Niepożądany element mieszka daleko od ich siedzib, a na dodatek płaci podatki.

Ulice Martwych Wrót patrolują Prawodawcy, ale ich głównym zadaniem nie jest utrzymywanie porządku, lecz pilnowanie, czy daniny są należycie ściągane, obserwowanie wszystkich, którzy wchodzą lub wychodzą z ruin, a także ściganie złodziei. Częstokroć można stać się świadkiem sytuacji, gdy Prawodawcy kompletnie ignorują dwóch bijących się na ulicy ludzi i przeszukują trzeciego, który akurat niesie wypchany worek. Jeśli chodzi o Martwe Wrota, krasnoludy pilnują swoich spraw i nie interesują się niczym innym. Swoją uwagę, oprócz liczenia wpływów, skupiają na ochronie skarbów podziemi przed złodziejami oraz zamykaniu nielegalnych wejść do ruin. Kwestia pilnowania porządku pozostaje sprawą drugorzędą.

Cechy charakterystyczne

Ulice Martwych Wrót tętnią życiem zarówno za dnia, jak i nocą. Najbardziej uczęszczana jest Kamienna Droga, która przecina osadę i łączy Szlak Smoczego Ogona ze Smoczymi Schodami – podejściem wiodącym do bram Karak Azgal. Wzdłuż Kamiennej Drogi rozlokowały się wszystkie najważniejsze tawerny i jaskinie hazardu. Niestety od czasu

Rzutki z przeszkodami

Rzutki z przeszkodami to wciągająca gra, która została wymyślona przez rodzinę Jabłeczników. A przynajmniej tak twierdzą członkowie rodu, jednak nie mają żadnych dowodów na poparcie tego twierdzenia. Zasady gry są proste. Każdy z uczestników musi trafić rzutką w zewnętrzny, środkowy i wewnętrzny okrąg tarczy. Trafienie w sam jej środek automatycznie oznacza zwycięstwo. Tym, co wyróżnia rzutki z przeszkodami spośród innych gier tego typu, są specyficzne warunki, w jakich zawodnikom przychodzi dokonać rzutu.

W rzutkach z przeszkodami chodzi o to, aby rzucić do tarczy w możliwie najdziwniejszy sposób, który będzie musiał powtórzyć każdy z przeciwników. Trzeba pamiętać też o tym, że wiele do powiedzenia w tej kwestii ma publiczność, która obstawia zakłady. Na przykład ciekawym pomysłem jest odwrócenie się plecami do tarczy, pochylenie i rzucenie pomiędzy nogami, zamykając jednocześnie oczy. W innym przypadku przyjaciele zawodnika mogą rozciągnąć płachtę materiału i podrzucić go na niej do góry. Rzutki należy cisnąć, będąc w powietrzu. Im bardziej pijani są widzowie, tym dziwniejsze bywają pomysły, a w ich realizacji może pomóc leżący obok tarczy stos przedziwnych przedmiotów.

Po ogłoszeniu sposobu, w jaki zamierza się rzucić do tarczy, przyjmowane są zakłady o powodzenie próby i zwycięstwo zawodników. Karczma pobiera 5% od postawionej sumy. Gra kończy się zwykle wtedy, gdy któryś z graczy zrani rzutką siebie lub kogoś innego na sali, co zwykle powoduje salwę dzikiego, pijackiego śmiechu. Co najdziwniejsze, kiedy w grze biorą udział niziołki, podejmowane przez nie próby częściej stanowią zagrożenie dla widzów i gości w sali biesiadnej niż dla samych zawodników.

Zasady gry są proste. Trafienie w tarczę wymaga udanego Prostego (+10) testu US. Każdy poziom skuteczności oznacza, że został trafiony okrąg bliższy środkowi. Zwykły sukces oznacza wcelowanie w zewnętrzny krąg, dodatkowy poziom skuteczności oznacza trafienie w środkowy, dwa w wewnętrzny, a trzy trafienie w sam środek tarczy. Dokładny stopień trudności testu zależy od utrudnień w rzucie. Podjąć się można każdej dziwnej czynności, jaka przyjdzie do głowy, ale jeśli w pewnym momencie zabraknie pomysłów, możesz skorzystać z poniższej tabelki. Każdy nieudany test oznacza trafienie w ścianę. 2 lub więcej poziomów porażki oznacza trafienie w któregoś z gości lub zawodników (wybierz losowo).

Stopień trudności testów w grze

Rzut	Wyzwanie	Stopień trudności
01–10	Łaskotanie piórkiem	Wymagający (-10)
11–20	Popijanie piwa lub innego alkoholu	Wymagający (-10)
21–30	Picie pomyj z wiadra	Trudny (-20)
31–40	Przewiązane oczy i trzykrotne obrócenie się wkoło	Bardzo Trudny (-30)
41–50	Podrzucanie w powietrze	Bardzo Trudny (-30)
51–60	Rzut drugą ręką (prawą lub lewą)	Trudny (-20)
61–70	Wąchanie śmierdzących pach Staruszka Petera	Wymagający (-10)
71–80	Wąchanie śmierdzącej bielizny Babuni Sławy	Bardzo Trudny (-30)
81–90	Obrzucenie zgniłymi owocami	Trudny (-20)
91–100	Trzymanie małego i zajadłego psa	Trudny (-20)

Jeżeli Bohaterowie nie będą brali udziału w grze, powinni mieć się na baczności i usiąść z dala od tarczy, choć nawet to nie gwarantuje bezpieczeństwa. Podczas każdej rozgrywki istnieje 1 szansa na 10, że rzutka trafi w ścianę gdzieś obok nich. Jeżeli tak się stanie, należy wykonać test US rzucającego. Udany test oznacza, że rzutka trafia któregoś z Bohaterów (losowo wybranego), powodując trafienie z Siłą 1.

zaludnienia Martwych Wrót podróż do Smoczej Skąły nie jest tak szybka jak kiedyś. Wędrowcom przeszkadzają handlarze, sprzedający wszystko, od ziół leczniczych po talizmany szczęścia, naganiacze zachęcający do wstąpienia na partyjkę gry w kości, obejrzenia walki gladiatorów lub przedstawienia grupy kuglarzy, jak również wdzięczące się kobiety lekkich obyczajów. Kamienny bruk często spływa krwią, gdyż połączenie pieniędzy, płatnej miłości i emocji nieuchronnie prowadzi do konfliktów. Jeśli dodać do tego wpływ alkoholu i narkotyków, nie można się dziwić, że w osadzie regularnie dochodzi do wybuchów przemocy.

Na terenie Martwych Wrót istnieje tylko jedno legalne zejście do podziemi. Na południe od gospody „Lodowa Dziewica” znajduje się wąska dróżka, zwana Aleją Ślepego Zaulka. Prowadzi do cmentarza na szczycie wzgórza, które miejscowi nazywają Kopcem. Podczas kopania mogił grabarze natknęli się tu na sztolnię wiodącą w dół, do ruin. Krasnoludy szybko przejęły kontrolę nad wejściem, usunęły okoliczne groby i ustawiły posterunek, który miał nadzorować wchodzących i wychodzących poszukiwaczy skarbów. Obecnie teren ten nazywany jest Pałacem Umarłych.

Mieszkańcy

Trudno powiedzieć, ilu mieszkańców liczą sobie Martwe Wrota. Populacja osady zależy od pory roku, koniunktury handlowej, a głównie od liczby poszukiwaczy skarbów. Ocenia się, że osadę zamieszkuje około 7 tys. osób, z czego około 10% to ludzie, kolejne 10% to elfy, 20% to niziołki, a resztę stanowią krasnoludy. Liczby te odnoszą się do stałych mieszkańców miasta, nie uwzględniając tych, którzy przybywają z Fortecy Skalfa.

Najważniejsze miejsca

Poniżej opisano charakterystyczne i ważne miejsca, które można odwiedzić w czasie wizyty w Martwych Wrotach.

1. „Jabłecznik”

Karczma jest doskonale usytuowana i nie sposób jej ominąć, gdy wjeżdża się do miasta. Na ciągnącym się przez całą długość budynku sztyldzie nad gankiem wymalowano charakterystyczny profil założycielki oberży, Katelli Jabłecznej. W pamięci mieszkańców zapisała się za sprawą swojego charakterystycznego długiego nosa, stąd na oberżę mówi się „Knapja Długonosej Kate”. Karczma słynie nie tylko ze specyficznej urody swej pierwszej właścicielki i rzucającego się w oczy sztyldu, ale głównie ze smacznego jedzenia, wybornego piwa i panującej tu wesołej atmosfery.

Ci, którzy jakimś cudem nie zauważą afisza i nie zwrócą uwagi na smakowite zapachy dobywające się z kuchni, z pewnością zostaną zagadnięci przez Bobba albo Loba, jednego z dwóch wnuków Katelli. Zwykle rozmowa zaczyna się tak: „Wygłądacie na bardzo głodnych. Może wstąpić na chwilkę do karczmy? Mamy najlepsze jedzenie pod całą Smoczą Skאלą! Szeroki wybór w jadłospisie, składającym się z ciast, serów, doskonałego rosółu, no i oczywiście nie można zapomnieć o 37 rodzajach kielbas! To wszystko tylko u nas! Jeżeli jesteście spragnieni, zawsze można wychylić szklanice jabłeczniaka!”. Chłopak przysuwa się i konfidencjonalnym tonem szepcze: „Słyszałem, że jest lepszy od krasnoludzkiego



piwa. Nie chodzi o jedzenie, a o rozrywkę? No, to trafiliście w odpowiednie miejsce. Tutaj zawsze coś się dzieje. Występy bardów, potańcówki, cokolwiek sobie zażyczycie, no i oczywiście zawody w rzutki z przeszkodami. Nie słyszeliście o rzutkach z przeszkodami? No to musicie zajrzeć do nas, zaraz wyjaśnię wszystkie zasady...”

W środku karczma nie różni się specjalnie od innych lokali tego rodzaju. Parter zajmuje sala jadalna, na piętrze znajdują się pokoje do wynajęcia. Kontuar mieści się przy ścianie naprzeciw wejścia, a środek sali zajmują stoliki dla gości. W rogu znajduje się scena dla śpiewaków oraz specjalne podwyższenie dla muzyków. Ściany ozdobione są myśliwskimi trofeami, malunkami przedstawiającymi niziołkowych bohaterów oraz sławnych kucharzy, a nad barem zwiesza się grube pęto drewnianej kielbasy. Gościom, którzy wypiją 20 szklaneczek doskonałej jakości jabłeczniaka, wolno wyryć na niej swoje motto lub inicjały. Większość z uhonorowanych tym zaszczytem nie potrafi pisać, a nawet jeśli posiadli tę umiejętność, to po dwudziestu kolejkach raczej nie potrafią jej wykorzystać. Zwykle więc pozostawiają po sobie bohomyzy narysowane węglem lub wydłubane nożem.

Tyłna część sali została oddzielona od reszty grubą liną, bowiem jest zarezerwowana dla rzutek z przeszkodami (patrz ramka obok). Na ścianie wisi ogromna, okrągła tarcza, podziurawiona niczym sito. Tuż obok znajduje się pomazana kredą tablica, na której notuje się przebieg rozgrywki. Co najdziwniejsze, w pobliżu piętrzy się stos najróżniejszych przedmiotów, a między innymi trzy drewniane taborety, ogromne ptasie pióro, zrolowana płachta materiału, drewniany młotek, kubel z obrzydliwie cuchnącą wodą, itp.

Właściciele oberży, Jasper i Farlotta, zawsze dbają o to, aby bezpieczeństwa gości pilnowało co najmniej dwóch ochroniarzy. Są to zwykli najmici, których współczynniki można znaleźć na stronie 246 *Księgi Zasad*. Siostry Bobba i Loba także pracują w karczmie, podobnie jak wuj Benny, który ku ucieście gości grywa na lutni. Jasper jest mistrzem w rzutki z przeszkodami i rzadko znajduje godnego siebie przeciwnika.

Jasper Jabłeczny

Profesja: karczmarz

Poprzednie profesje: łowca, strzelec

Rasa: niziołek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	85	33	35	81	41	51	63

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, mocna głowa, nauka (genealogia/heraldyka), plotkowanie +20, przekonywanie, przeszukiwanie +10, rzemiosło (gotowanie), sekretne znaki (łowców), spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, targowanie, tropienie, ukrywanie się, wiedza (Imperium), wiedza (niziołki), wycena, zastawianie pułapek, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (niziołków), znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce +10

Zdolności: błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (kusze), broń specjalna (proca), broń specjalna (rzucana), lotrzyk, odporność na Chaos, strzał mierzony, strzał precyzyjny, strzał przebijający, strzelec wyborowy, szybki refleks, twardziel, wędrowiec, widzenie w ciemności, żyłka handlowa

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: nóż do rzucania, rzutki najlepszej jakości

Wypożyczenie: fartuch, złoty pierścień wart 60 zł

Jasper nigdy nie chciał prowadzić rodzinnego interesu. Za młodu przemierzał wzgórza w pobliżu miasta, polując na dziką zwierzynę, a jego umiejętności przyniosły mu sławę doskonałego strzelca. Kiedy zmarł ojciec Jaspera, chłopak został zmuszony do przyjęcia roli głowy rodziny i prowadzenia oberży. Po dziś dzień uwielbia grać w rzutki, dzięki czemu ma okazję popisać się swoim talentem strzeleckim. Czarne włosy niziołka powoli zaczyna przyprószać siwizna, ale pomimo zaokrąglającego się brzuszka nadal pozostaje sprawny i zwinny jak za młodzieńczych lat.

2. „Krwawa Jama”

Walki gladiatorów istniały w kulturze Starego Świata od początku jej istnienia. Niektórych pociąga w nich krew i śmierć walczących, inni szukają dreszczyku emocji związanego z zakładami i wygraną ulubieńca. Większość obserwatorów bawi zaś jedno i drugie. Niezależnie od przyczyn zainteresowania, walki gladiatorów mogą być źródłem pokaźnego dochodu dla osób, które wiedzą, jak na tym zarabiać.

„Krwawa Jama” to wykopany w ziemi dół o średnicy 15 metrów i głębokości 3,5 metra. Ściany wzmocniono kamieniem, a nad samym dołem ustawiono drewniane ławy, aby widzowie (do 300 osób) mogli wygodnie obserwować przebieg walki. Każdego wieczoru odbywają się tu pojedynki gladiatorów, które mają wyłonić pretendenta do tytułu mistrza, którym aktualnie jest krasnolud, Buurf Żelazna Pięcha. W każdy Dzień Święteczny mierzy się on ze zwycięzcą walk z ubiegłego tygodnia. „Krwawą Jamą” zarządza Bruno Widmann, którego wspomagają wynajęci ochroniarze z gangu Markowa.

Za oglądanie wieczornych walk w ciągu tygodnia widzowie płacą 5 s. Za pokazy w Dni Święteczne opłata wynosi 10 s. Dodatkowo od wszelkich zakładów czynionych na terenie Jamy pobierany jest stosowny procent. Walki zaczynają się o zmierzchu. Naganiacze za drobną opłatą załatwiają dogodne miejsce, a kuglarze swoimi występami ułilają widzom oczekiwanie.

Jeśli któryś z Bohaterów ma ochotę, może się zgłosić do udziału w walkach. Bruno dokładnie mu się przyjrzy i oceni, czy będzie miał pożytek z nowego gladiatora. Widmann mieszka w domu oznaczonym na mapie jako 2a. Jeżeli uzna, że Bohater rokuje jakieś nadzieje, zatrudni go. Płaca wynosi 30 s za wieczór, ale połowę tej sumy zabiera Bruno, jako zaliczkę na potencjalny pogrzeb. Jeżeli jednak gladiator przeżyje walkę, pieniądze i tak nie są mu zwracane. Wojownicy sami obstawiają zakłady, zwiększając tym samym własne dochody. Jeżeli ktoś pokona obecnego mistrza,

zajmie jego miejsce i raz na tydzień będzie musiał bronić tytułu. Jego zapłata wynosi 100 s za walkę. Współczynnik wszystkich przeciwników, oprócz mistrza zawodów, są pozostawione decyzji Mistrza Gry.

Bruno Widmann

Profesja: kupiec

Poprzednia profesja: mieszczanin

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	34	36	38	42	56	45	61

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, plotkowanie +20, powożenie +10, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (handel), sekretny język (gildii), spostrzegawczość, targowanie +10, wiedza (Imperium) +10, wycena +10, znajomość języka (kislewski), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: charyzmatyczny, geniusz arytmetyczny, lotrzyk, szczęście, szósty zmysł, żyłka handlowa

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: sztylet wysadzany kamieniami szlachetnymi wart 10 zł

Wypożyczenie: szaty najlepszej jakości, 500 zł ukryte w szkatule w domu

Bruno Widmann przybył do Martwych Wrót 10 lat temu. Był ostatnim pozostałym przy życiu członkiem ekspedycji handlowej, która wyruszyła z Nuln. Nie chcąc wracać do domu w niesławie, postanowił, że osiadzie w Karak Azgal. W tamtych czasach walki gladiatorów były nieorganizowane i kiepsko prowadzone. Bruno postanowił zmienić tę sytuację i przekonał Dimitra Markowa, właściciela „Lodowej Dziewicy”, że tego rodzaju krwawe zawody to istna żyła złota. Dimitri przystał na propozycję i umowa została zawarta.

Połączenie pieniędzy i poparcia Markowa z wyczuciem interesów Bruna okazało się kluczem do sukcesu. Nie upłynęło wiele czasu, nim „na rynku” pozostali tylko Widmann i Markow. Obecnie wszystkie walki gladiatorów odbywają się pod ich nadzorem. Naganiacze Bruna przez cały dzień reklamują zawody zarówno w Martwych Wrotach, jak i w Fortecy Skalfa. Chęć zarobku przyciąga najlepszych wojowników i dzięki nim publiczność zazwyczaj wychodzi z „Krwawej Jamy” zadowolona.

Bruno ma jednak pewien problem. Choć z początku nie zdawał sobie sprawy, że Dimitri jest najpotężniejszym z hersztów półświatka, teraz doskonale wie, jaką pozycję zajmuje jego patron. Pomimo tego, że oddaje mu większą część dochodów z zakładów obstawianych w „Krwawej Jamie”, wciąż obawia się o swoje życie. Bruno uważa, że Dimitri mu nie ufa. Dowodem na to ma być dwóch

ochroniarzy (wykorzystaj współczynniki zbira ze str. 247 *Księgi Zasad*), którzy z polecenia Markowa bezustannie dbają o bezpieczeństwo Widmanna. Bruno jest gotów zapłacić ogromne pieniądze, jeśli będzie miał pewność, że Bohaterowie pozbędą się Dimitra na zawsze.

Bruno ma ponad metr osiemdziesiąt wzrostu i jest gruby. Ubra się w przedniej jakości odzienie, a rzędną czuprynę ukrywa pod kapeluszem.

Buurf Żelazna Pięcha, mistrz walk gladiatorskich

Profesja: fechtmistrz

Poprzednie profesje: gladiator, weteran

Rasa: krasnolud

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
81	62	65	75	55	26	40	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	22	6	7	3	0	0	0

Umiejętności: hazard, mocna głowa +20, plotkowanie, rzemiosło (kamieniarstwo), sekretny język (bitewny), spostrzegawczość +10, unik +20, wiedza (krasnoludy), wycena, zastraszanie +20, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, błyskawiczne przeładowanie, błyskawiczny blok, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (korbacze), broń specjalna (kusze), broń specjalna (parująca), broń specjalna (rzucana), krasnoludzki fach, krzepki, morderczy atak, niezwykle odporny, odporność na magię, odwaga, silny cios, strzał precyzyjny, szybki refleks, widzenie w ciemności, zapasy, zapiekła nienawiść

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: gołe ręce lub cokolwiek, co w nie wpadnie

Buurf Żelazna Pięcha to przydomek „artystyczny”, wymyślony na potrzeby areny. Krasnolud naprawdę nazywa się Dwalin Skinelasson i pochodzi ze stolicy Imperium, Altdorfu. Do Karak Azgal przybył w poszukiwaniu zaginionego brata, który rok wcześniej wyruszył na Południe wraz z grupą awanturników. Kiedy krasnolud trafił do miasta, dowiedział się, że jego brat zginął jakiś czas wcześniej. Wkrótce potem Dwalin zaczął walczyć na arenie, chcąc wyładować swoją złość, nienawiść i frustrację. Bruno nadal mu przezwisko „Żelazna Pięcha”, uważając, że w ten sposób przyciągnie na walki krasnoluda więcej widzów.

Buurf jest niesamowitym wojownikiem, który na arenie nie okazuje żadnej słabości. Jednak poza nią sprawy mają się trochę inaczej. Buurf lubi wypić. Wmawia sobie, że robi to, aby nie słyszeć krzyków ludzi, których zabił – ale prawda jest taka, że śmierć brata wciąż nie daje mu spokoju. Bruno i Dimitri nie próbują zapobiec pijackim wybrykom krasnoluda, a wręcz przeciwnie, ułatwiają mu zalewanie się w trupa. Po wypiciu odpowiedniej ilości wódki Buurf zwykle pada nieprzytomny na podłogę i nie sprawia żadnych problemów. Przed wyjściem

na arenę zazwyczaj wychyla kilka głębszych, ale to w żaden sposób nie wpływa na jego umiejętności. Buurf mieszka w gospodzie „Łodowa Dziewica”, gdzie jest stałym gościem Dimitra Markowa.

Niektórzy mieszkańcy Karak Azgal są już znudzeni niekończącym się pasmem zwycięstw Buurfa. Całkiem prawdopodobne, że ktoś wynajmie Bohaterów, aby go podtruili przed walką, lub wręcz przeciwnie, ocucili i pomogli wyrwać się ze szponów nalogu oraz łap wyzyskujących go Dimitra i Bruna. Oczywiście żaden nie będzie zadowolony z takiego obrotu sprawy.

3. Skład towarów Tobaro

Podobnie jak większość sklepików położonych nieopodal Kamiennej Drogi lub Alei Ślepego Zaulka, tak i skład towarów Tobaro oferuje wiele przeróżnych przedmiotów, które mogą okazać się potrzebne poszukiwaczom skarbów. W sklepie próżno szukać broni czy pancerzy, ale można za to nabyć suchy prowiant, a także ekwipunek wędrowca, latarnie i pochodnie oraz inne, różnorakie dobra, które opisano w *Rozdziale V Księgi Zasad*. Jeżeli Mistrz Gry tak zadecyduje, będzie można także nabyć towary opisane w *Zbrojowni Starego Świata*.

Sklep wyróżnia się spośród innych kramów za sprawą właścicieli, Gaetano i Marii Grosso. Przybyli oni do Karak Azgal z miasta Tobaro w Tilei. Na pomysł przeprowadzki wpadł Gaetano, który długo i na kolanach musiał przekonywać żonę, aby się na to zgodziła. Obiecywał jej, że zrobienie interesu życia zajmie im ledwie kilka lat i wróćą do domu bogaci niczym królowie. Minęło wiele lat, a oni nie dorobili się spodziewanych pieniędzy i nadal tkwią pod Smoczą Skalą, o czym Maria nie ośmieszka przypominać odżukowi po kilka razy dziennie. Bez ustanku klócą się po tileańsku, dogadując sobie nawzajem, nawet w obecności klientów.

Zakupy w ich sklepie mogą być niezapomnianym przeżyciem, bowiem Maria stale naigrywa się z łysiny męża, a on z jej tuszy. Kiedy nie krzają się wokół kupujących, bez ustanku sobie dogryzają albo szeptem zwierają się klientom z problemów ze współmałżonkiem.

Pomimo komicznego sposobu bycia i niezbyt wyszukanych manier, Grossowie dysponują pewnym specjałem, po który awanturnicy wracają raz za razem. Jediną rzeczą, jaka potrafi pogodzić małżonków, są pieniądze, a najlepiej zarabiają oni na pewnej zbawiennej miksturze. Tajemnicę jej wytwarzania przywieźli ze sobą jeszcze z Tobaro i żadne z nich nie wyjawia jej z własnej woli. Produkowany za zapleczu sklepiku leczniczy specyfik sprawia, że posmarowane nim rany leczą się w nadzwyczajnym szybkim tempie. Po jego zastosowaniu postać odzyskuje 1k10+2 punktów Żywotności, nawet jeżeli była ciężko ranna. Maść Grosso, jak jest powszechnie nazywana, sprzedawana jest w tubkach (wystarczających na 2 użycia) i kosztuje 5 *zk*. Grossowie mają na zapleczu zapas 2k10 tubek. Raz w miesiącu do miasta przybywa z Tilei transport z materiałami niezbędnymi do wytworzenia maści, więc jeśli skończy się jej zapas, należy poczekać na kolejną dostawę.

Gaetano i Maria pilnie strzegą tajemnicy produkcji i składników potrzebnych do wytworzenia maści, jako że



dzięki niej mają gdzie mieszkać i co jeść. Wyjawienie tego sekretu mogłoby spowodować ich bankructwo. Skład i sposób przygotowania ujawnia tylko wtedy, kiedy zagrozi im się śmiercią, ale nawet wówczas będą próbowali kłamać, podając niewłaściwie proporcje potrzebnych ingrediencji. Szczególnie zdeterminowani Bohaterowie mogą zechcieć przechwycić lub szpiegować karawanę przewożącą składniki z Tilei. Maść robi się z mieszaniny mandragory i wilczego ziela zmieszanej z uryną (lepiej nie domyślać się, jakiego stworzenia). Aby pozbyć się smrodu, do naparu dodawana jest mięta, którą Maria hoduje w ogródku za sklepem. Bohaterom, którzy poznają przepis i będą sami chcieli przygotować maść, musi się powieść Bardzo Trudny (-30) test **rzemiosła (aptekarstwo)**. W przeciwnym wypadku medykament będzie całkowicie bezużyteczny. Nie powinnięś ułatwiać BG eksperymentów mających na celu poznanie tajników wytwarzania tego specyfiku.

4. „Kryształowy Pałac”

„Kryształowy Pałac” jest jedną z najbardziej zatłoczonych karczm w całych Martwych Wrotach. Z zewnątrz wygląda dość okazale: ma dwa piętra, a wzdłuż całej jego szerokości biegnie opatrzone balustradą balkon. Dwuskrzydłowego wejścia strzeże para strażników, którzy pilnują, aby każdy uiścił opłatę 2 s za wejście. Bilety można nabyć u kobiety, która siedzi tuż obok na niewielkim ganku. „Kryształowy Pałac” otwarty jest od drugiej po południu do czwartej

rano. Przez cały czas naganiacz z tubą w rękę zaprasza gości do środka. Zazwyczaj robi to tak: „Hej, podróżni! Zatrzymajcie się na chwilę i zawitajcie do ‘Kryształowego Pałacu’! Czekam was wieczór, którego nigdy nie zapomnicie! Chcecie tańczących dziewczyn? Mamy takie! Spragnieni krasnoludzkiego piwa? To nie problem! A może wolicie posłuchać muzyki? Zapraszamy do nas. Jeśli po prostu pragniecie odpocząć, zapewnimy wam wszelkie wygody. Wejdźcie do środka, a nie pożałujecie! Tylko dwa szylingi dzielą was od niezapomnianej zabawy. Dziś wieczorem wielki spektakl: Żongler i jego płonące pochodnie...”

Po uiszczeniu opłaty klienci prowadzeni są do dużej, przestronnej sali, oświetlonej zwieszającym się z sufitu kryształowym żyrandolem pełnym świec i zabezpieczonym liną przywiązaną do haka na jednej ze ścian. W każdym z rogów sali stoi milczący strażnik, który uważnie obserwuje klientów. W najdalszym krańcu pomieszczenia znajduje się scena dla muzyków, a wzdłuż jednej ze ścian ciągnie się bar, gdzie można zakupić każdy możliwy alkohol, od piwa poczynając, a na winie kończąc. Tu i ówdzie stoją stoliki oraz wygodne krzesła. Muzycy oraz damy do towarzystwa przechadzają się po sali, nawiązując rozmowę, śpiewając dla klientów i dokładając starań, aby zechcieli tu spędzić cały wieczór.

Dla niektórych gości noc nie będzie szczęśliwa. „Kryształowy Pałac” jest przykrywką dla złodziejskiego kultu Ranalda z Martwych Wrot. Podczas gdy muzycy,

aktorzy i dziewczęta odwracają uwagę gości, właściciel oberży, Dieter Langmans, uważnie obserwuje potencjalne ofiary, wybierając tę, która pozwoli szajce najbardziej się obłowić lub jest na tyle pijana, że jej okradzenie nie będzie stanowiło problemu. Kiedy kandydat zostanie już wybrany, kobieta lub mężczyzna, zależnie od sytuacji, wyławia go z tłumu i proponuje „coś specjalnego”.

Ofiara prowadzona jest na górę, do tak zwanej Kryształowej Sali. Jest to pokój, w którego czterech ścianach umieszczone są okna. Tam gościowi podaje się halucynogeny napar, uwarzony z grzybków Szalonego Kapelusznika, które szmuglowane są z ruin podziemnego miasta. Z początku ofiara popada w stan ekstazy, ale po jakichś dziesięciu minutach zasypia kamiennym snem. Wtedy do akcji wkraczają złodzieje, okradając nieszczęśnika ze wszelkich kosztowności, a nawet odzienia. Dwóch zbirów wynosi go nieprzytomnego na ulicę tylnymi schodami i porzuca w jakimś zaułku, z dala od „Kryształowego Pałacu”.

Ciekawym efektem ubocznym działania naparu z tutejszych grzybków Szalonego Kapelusznika jest to, że ofiara traci część wspomnień. Kiedy taki delikwent budzi się goły na ulicy, nie pamięta, gdzie ostatnio był ani co robił. W niektórych przypadkach napar może po prostu zabić ofiarę.

Gang działający w „Kryształowym Pałacu” może stanowić załazek kilku przygód. Być może jedna z ofiar wynajmie drużynę, aby odkryła, co się jej przydarzyło? A może Bohaterowie natkną się na obrabowane, nagie zwłoki w zaułku? Być może jeden z ich przyjaciół padł ofiarą złodziei i pragnie się zemścić? Symptomy działania naparu można rozpoznać, wykonując Wymagający (-10) test rzemiosła (aptekarstwo) lub leczenia.

Zabicie, skompromitowanie lub próby wysuwania gróźb wobec Dietera mogą poważnie utrudnić życie Bohaterów. Jest on członkiem kultu Ranalda (więcej informacji na jego temat na str. 35), który może się mścić, jeśli jeden z jego prominentnych członków wpadnie w tarapaty.

Dieter Langmans

Profesja: mistrz cieni

Poprzednie profesje: złodziej, szarlatan, włamywacz

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	55	41	45	65	60	47	61
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: charakteryzacja +20, czytanie i pisanie, czytanie z warg, gadanina, hazard, otwieranie zamków +20, plotkowanie +20, przekonywanie +10, przeszukiwanie +20, sekretne znaki (złodziei), sekretny język (złodziejski), skradanie się, spostrzegawczość +20, targowanie +10, ukrywanie się +20, unik, wiedza (Imperium), wiedza (Tilea), wspinaczka +20, wycena +20, znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański), zwinne palce +20

Zdolności: bijatyka, brawura, broń specjalna (rzucana), bystry wzrok, chodu!, geniusz arytmetyczny, intrygant, łotrzyk, naśladowca, obieżyświat, odporność na magię, przemawianie, ulicznik, wykrywanie pułapek

Zbroja: średni pancerz (skórzna)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 1

Uzbrojenie: 4 noże do rzucania, broń jednoręczna (pałka)

Wyposażenie: drogie ubranie, ozdobiana klejnotami pochwa warta 50 zł, 2 bogato zdobione pierścienie z brązu (każdy wart 20 zł), 2 mikstury lecznicze, zestaw do charakteryzacji (przechowywany w domu), wytrychy najlepszej jakości, płaszcz

Dieter jest drobnym, ale silnym mężczyzną o prostych, brązowych włosach. Kiedy pojawia się w „Kryształowym Pałacu”, ubrany jest w najlepsze szaty i biżuterię, a do boku ma przytroczoną ozdobną pochwę z mieczem.

5. „Lodowa Dziewica”

Jeżeli można mówić o centrum Martwych Wrót, to z pewnością będzie to skrzyżowanie Kamiennej Drogi z Aleją Ślepego Zaułka. Tam właśnie wznosi się zajazd „Lodowa Dziewica”, którego właściciel z powodzeniem wykorzystał położenie lokalu. Na podwórku mieszczą się stajnie dla koni, a sama oberża jest dwupiętrową budowlą, której większą część zajmuje kasyno. Szyld „Lodowej Dziewicy” przedstawia piękną, czarnowłosą kobietę, zamkniętą w lodowym bloku. Umieszczono go na dachu, a jest tak wielkich rozmiarów, że za dnia widać go nawet spoza miasta. Po obydwu stronach drzwi wejściowych stoją dziwnie ubrani wąsaci ludzie, uzbrojeni w zakrzywione miecze i noszący charakterystyczne, obszywane futrem buty. Udany test wiedzy (Kislev) powie Bohaterom, iż rzeczywiście owi wojownicy pochodzą z dalekiej Północy.

Większość parteru zajmuje kasyno. Stoły do przeróżnych gier ciągną się na ponad dwadzieścia metrów. Za nimi porostawiano ławy, a pod ścianą znajduje się bar. W „Lodowej Dziewicy” można zagrać w każdą kościaną lub karcianą grę hazardową, jaką kiedykolwiek wymyślono. Znajdzie się też stolik do ruletki. W jednym z kątów siedzi bukmacher, który przyjmuje zakłady o wyniki walk gladiatorów, Puli Śmierci i wszelkich innych gier. Porządku pilnuje przez cały czas co najmniej czterech kislevskich wojowników.

Główną atrakcją „Lodowej Dziewicy” zdaje się być duży, płaski stół w lewym rogu górnej sali. Prostokątny blat o wymiarach 1x2 metry przykryty jest szklaną taflą, a zgromadzeni wokół goście na przemian coś wykrzykują, śmieją się lub złością. Pod szybą znajduje się drewniany labirynt z niewielkimi drzwiczkami po przeciwnych stronach. W jego centrum mieszczą się cztery niewielkie rampy wiodące na dół, do środka labiryntu. Gra, która budzi takie zainteresowanie, polega na tym, że do labiryntu wpuszczane są dwa szczury. Aby wygrać, gracze muszą trafnie zgadnąć, który z nich wyjdzie jako pierwszy i którą rampę wybierze. Zwycięzcy wypłacana jest wygrana w stosunku 4:1, ale i tak kasyno nieźle zarabia na tej grze, która nazywana jest Wyścigiem Szczurów.

Jeżeli na jedno ze zwierząt zostanie postawionych zbyt dużo pieniędzy lub ktoś obstawi prowadzącą do zwycięstwa kombinację, krupier musi wspomóc los, aby kasyno zbyt wiele nie straciło. W podłodze pod stołem znajduje się niewielkie

Tabela 3-1:
Przedmioty i usługi dostępne
dla członków Kultu Ranalda

Broń	Cena
Krótki łuk	5 zk
Lewak	3 zk
Rapier	15 zk
Nóż/gwiazdka do rzucania	3 zk
Sieć	2 zk
Strzały (5)	1 s
Sztylet	15 s
Ekwipunek	Cena
Bukłak skórzany	10 s
Hubka i krzesiwo	1 zk
Kaptur lub maska	10 z
Kolek	3 s
Mikstura lecznicza	4 zk
Lina, 20 metrów	10 s
Łom	5 s
Obciążone kości do gry*	5 zk
Odtrutki	2 zk
Płaszcz	3 zk
Relikwia Ranalda	4 zk
Sakiewka	4 s
Sakwa	1 zk
Szpadel	1 zk
Napar leczniczy	5 p
Worek	1 zk
Wytrych najlepszej jakości	90 zk
Zamek dobrej jakości	9 zk
Zestaw do charakteryzacji	5 zk
Znaczone karty*	10 zk
Trucizny	Cena
Czarny lotos	25 zk
Grzybki Szalonego Kapelusznika	20 zk
Jad mantikory	60 zk
Korzeń mandragory	20 zk
Ślina chimery	140 zk

* Obniża trudność testów **hazardu** o jeden stopień.

tajne przejście. Otwór jest na tyle mały, żeby mógł przecisnąć się przezeń tylko niziołek. Na dany sygnał jeden z pracowników „Lodowej Dziewicy” zakrada się po cichu pod stół i podkłada kawałek mięsa przy jednym z nieobstawionych wyjść z labiryntu. Dzięki temu szczury kierują się tam, gdzie chcą właściciele lokalu, zmniejszając ich straty finansowe na zakładach. Obserwujący grę Bohaterowie będą musieli wykonać Bardzo Trudny (-30) test **spostrzegawczości**, aby odkryć oszustwo. Jeżeli któryś z nich dysponuje umiejętnością **hazard**, to stopień trudności testu obniża się o jeden poziom do Trudnego (-20). Jeżeli Bohaterowie odkryją manipulację i zaczną sprawiać kłopoty, Kislevczycy szybko odprowadzą ich do drzwi, wzywając pomoc, jeżeli będzie potrzebna.

Właścicielem „Lodowej Dziewicy” jest Dimitri Markow, który przybył do Martwych Wrót z Kisleva. Choć oberża przynosi mu spory dochód, prawdziwym źródłem jego bogactwa jest syndykat zbrodni, który zbudował w mieście. Co więcej, pod piwnicami gospody znajduje się nielegalne wejście do podziemnych ruin. Jego funkcjonowanie jest możliwe tylko dzięki umowie z krasnoludami z Fortecy Skalfa. Dowódca Prawodawców, Furagrum Kazorson str. 9-10), jest nałogowym hazardzistą, który w zamian za anulowanie długów udaje, że nic nie wie o nielegalnych interesach Dimitra. Choć Furagrum dodatkowo otrzymuje sporą działkę od wartości wynoszonych skarbów, to i tak Markow wychodzi na swoje. Kolejna umowa, tym razem zawarta z właścicielem „Złotego Kufla”, pozwala Dimitrowi zachowywać przedmioty wyniesione z ruin i tym samym przynosi mu jeszcze pokąsnejsze zyski.

Niewiele osób wie o tym wejściu do podziemi, a ci, którzy wiedzą, niechętnie dzielą się tymi informacjami. Dimitri bowiem bardzo ostrożnie dobiera tych, których wpuszcza do ruin. Choć czasami wysyła swoich ludzi pod ziemię, to zwykle szuka też kilku śmiarków, którzy mogliby wykonać dla niego misję. Kiedy znajdzie taką grupę, zaprasza ją na prywatne spotkanie. Jeżeli przekona się, że jego rozmówcy są ludźmi godnymi zaufania, proponuje im wykonanie pewnego zadania. Dimitra interesują krasnoludzkie kosztowności, zwłaszcza takie, które może z zyskiem sprzedać na czarnym rynku w Fortecy Skalfa. Osoby, które powrócą szczęśliwie z ruin i oddadzą Kislevczykowi wszystkie artefakty, a także zapłacą 5% wartości zdobytych skarbów, będą mogły w przyszłości korzystać z zejścia pod „Lodową Dziewicę”. Każdego, kto będzie próbował Markowa szantażować wyjawieniem prawdy o wejściu do ruin, czeka szybka, nieuchronna i bardzo bolesna śmierć.

Markow kontroluje też „Krwawą Jamę”, czyli miejscową arenę walk gladiatorów, zarządzaną przez Bruno Widmanna. Jej dokładny opis znajduje się na str. 30. Bruno ma głowę do interesów, ale Dimitri mu nie ufa. Dlatego postanowił, że lojalność współpracownika trzeba wystawić na próbę. Markow zażądał większych udziałów, a Bruna bez przerwy pilnują ludzie Kislevczyka. Jeżeli Widmann zrobi choć jeden fałszywy krok, Dimitri każe go zabić.

Piwnice pod „Lodową Dziewicę” służą Dimitrowi i jego ludziom jako baza wypadowa. Na łożdzie Markowa pozostaje 20 kislevskich najemników oraz 1k10 miejscowych zbirów (patrz strona 247 *Księgi Zasad*). Wejście do ruin zaczyna się naturalnymi schodami, które przechodzą w dwudziestopięciometrową sztolnię. Otwór zasłania głaz ważący ponad 100 kilogramów. W skalną ścianę wbito żelazne obręcze, po których można się wspinać i schodzić na dół. Wyprawiającym się do ruin Dimitri

zdradzi sekretny sposób stukania w głaz, aby strażnicy wypuścili ich na powierzchnię ziemi. W tych samych piwnicach mieści się także skarbczyk Dimitra, a w nim jego bogactwa: tysiąc zł w monetach oraz kolejne 2 tys. zł w klejnotach i kamieniach szlachetnych.

Dimitri i jego banda pozostają w konflikcie z kultem Ranalda. Choć złodzieje nie są tak dobrze zorganizowani jak gang Markowa, to jednak co jakiś czas okradają gości „Lodowej Dziewicy” lub podwładnych Dimitra. Więcej informacji o kulcie Ranalda znajduje się na str. 35.

Dimitri Markow, herszt półświatka

Profesja: księżę złodziei

Poprzednie profesje: rzeźmieszek, reketer, mistrz cieni

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
55	53	46	53	78	55	52	63
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	4	5	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, hazard, jeździectwo, otwieranie zamków, plotkowanie +20, pływanie, przekonywanie +10, przeszukiwanie, sekretne znaki (złodziei), sekretny język (złodziejski), skradanie się, spostrzegawczość +10, śledzenie, targowanie +20, ukrywanie się, unik +20, wiedza (Imperium) +20, wiedza (Kislev), wspinać się, wycena +20, zastraszanie +20, znajomość języka (kislevski), znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce

Zdolności: bijatyka, brawura, broń specjalna (kusze), broń specjalna (parująca), broń specjalna (rzucana), groźny, łotrzyk, morderczy atak, niezwykle odporny, odporność na trucizny, ogłuszanie, przemawianie, silny cios, szósty zmysł, szybkie wyciągnięcie, wykrywanie pułapek, żyłka handlowa

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kusza pistoletowa z 10 beltami, 2 noże do rzucania, broń jednoręczna (miecz w ozdobnej pochwie wartej 50 zł)

Wypożyczenie: ubranie najlepszej jakości, 120 zł

Magiczne przedmioty: *Żelazny Pierścień*. Ten skromny pierścień wcale nie jest wykonany z żelaza, lecz z białego złota i został wykuty przez Thraima Młota jako prezent dla jego syna, Morgina. Nałożono nań runę ochronną, zapewniającą +1 Punkt Zbroi na ręce, na której noszony jest pierścień. Potomkowie klanu Thraima sownie wynagrodzą tych, którzy zwrócą pamiątkę rodową jej prawowitym właścicielom.

Dimitri, choć od domu dzieli go długa droga, nie tęskni za rodzinnymi stronami. Nigdy nie poznał swoich rodziców i od najmłodszych lat wychowywał się na ulicach Kisleva. Swoją pozycję osiągnął tylko dzięki wojowniczości charakterowi i tężyznie fizycznej, które uczyniły zeń groźnego opryska. Bardzo szybko zaczął wymuszać haracze i stworzył własny

gang. Jego działania wkrótce przyciągnęły uwagę miejscowych hersztów światka przestępczego i Dimitri musiał uciekać z miasta. Skierował się na południe, do Karak Azgal, jak wielu innych obiecując sobie, że znajdzie w jego ruinach sławę i bogactwo.

Nie chcąc powtarzać błędów młodości, tym razem Dimitri postanowił działać po cichu. W krótkim czasie stał się najlepszym ze złodziei w mieście, przebiegał w zleceniach, przyjmując jedynie te najbardziej lukratywne. Cały czas poznawał też zawiłości i układy półświatka Karak Azgal. Kiedy nadeszła odpowiednia pora, Dimitri zamordował jednego z pomniejszych przywódców gangów, pochodzącego z Imperium Adolphusa Grimma, po czym zajął jego miejsce.

Przejawszy władzę nad szajką Grimma, Dimitri mądrze wykorzystał swoje zasoby finansowe i z czasem rozszerzył wpływy organizacji. Wkrótce zakupił „Lodową Dziewicę” i ze zwykłej speluny zrobił jednocześnie kasyno, oberżę i bazę operacyjną swojego gangu. Jego podwładni przestali zajmować się zwykłymi kradzieżami, a zaczęli specjalizować się w wymuszeniach, ustawianych zakładach i ściąganiu haraczy. Co więcej, zaczęli też napadać na poszukiwaczy skarbów wracających z ruin i kupieckie karawany wiozące towary do miasta. Aby ułatwić sobie pierwsze zadanie, Dimitri wynajął górników, aby wykuli tajne przejście do podziemi. Niewielu ludzi wie o jego istnieniu, a ci, którzy wiedzą, trzymają język za zębami. Dimitri korzysta z tej drogi, aby jego zbiry mogły niepostrzeżenie eliminować niewygodnych świadków lub przeciwników. Od czasu do czasu do mokrej roboty wynajmuje też przyjezdnych poszukiwaczy przygód.

Kislevski najemnik

Profesja: najemnik

Poprzednia profesja: kozak kislevski

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
50	41	43	45	38	29	40	30
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: hazard, mocna głowa, plotkowanie, przeszukiwanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, unik, wiedza (Kislev), znajomość języka (kislevski)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), czuły słuch, morderczy atak, ogłuszanie, silny cios, szybkie wyciągnięcie, urodzony wojownik

Zbroja: średni pancerz (kolczuga, skórzana kurta, skórzane nogawice)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 3, nogi 2

Uzbrojenie: broń dwuręczna (dwuręczna szabla), łuk i 10 strzał

Wypożyczenie: obszywane futrem buty i czapa, 25 zł, manierka z wódką, mikstura lecznicza



6. Kult Ranalda

Opisana poniżej kryjówka wiernych Ranalda ma służyć za przykład tego, jak może wyglądać siedziba tego kultu. Złodzieje często się przenoszą, więc może się zdarzyć, że w ciągu trwania kampanii kilkakrotnie zmienią miejsce spotkań. Na mapie Martwych Wrót literą „r” zaznaczono jeszcze pięć innych możliwych lokalizacji, ale Mistrz Gry może opracować własne.

Na pierwszy rzut oka budynek sprawia wrażenie zwyczajnego, dwupiętrowego domu, cofniętego od ulicy o jakieś dwa metry. W jego wnętrzu mieszka kilku nieszcześników, do których los od dawna się nie uśmiecha. Większość przechodniów mija to miejsce, nie poświęcając mu zbyt wiele uwagi. Jeżeli w pobliżu będzie przechodził Bohater dysponujący umiejętnością **sekretne znaki (złodziei)** lub **nauka (teologia)**, może wykonać Wymagający (-10) test **spostrzegawczości**. Udany test oznacza, że Bohater zdołał zauważyć znaki informujące, że dom jest bezpieczną przystanią dla wyznawców Ranalda.

Na ślepej ścianie kończącej długi, biegnący przez cały dom korytarz wisi obraz z namalowanym czarnym kotem, jednym z symboli boga złodziei. Udany Wymagający (-10) test **przeszukiwania** pozwoli odkryć za nim niewielkie przejście, prowadzące do sztolni. Na dół można zejść tylko po drabinie lub po linie. Na dnie szybu znajduje się niewielki pokój z pojedynczymi drzwiami. Wymagający (-10) test **sekretnych znaków (złodziei)** lub Bardzo Trudny (-30) **przeszukiwania** pozwoli odsłonić ukrytą zasuwę, która otwiera przejście.

Za drzwiami znajduje się długie, wąskie pomieszczenie, na którego końcu ustawiono niewielką kapliczkę poświęconą Ranaldowi. Na podłodze leżą sienniki i koce do spania. Pod przeciwległą ścianą znajduje się drewniany stół. Stoją na nim

butelki z wodą i winem oraz misy z suszoną wołowiną i chlebem. Zwyczaj nakazuje, aby za gościnę zapłacić Ranaldowi drobną ofiarą. Datki należy wrzucać do skrzyni stojącej obok ołtarza.

Kult liczy obecnie czterech akolitów, dwóch kapłanów i arcykapłana, którym jest Cosmir Knorren. Przez cały czas towarzyszy im 1k10 złodziei. Kapłani dbają o częste przenoszenie świątyni z miejsca na miejsce, aby uchronić kult przed dekonspiracją. Istnieje 50% szansa na to, że w domu, do którego wejdą Bohaterowie, będzie nocował kapłan lub akolita.

Kult istnieje po to, aby pomagać złodziejom i dbać, aby płacili daninę swemu patronowi. Domy są otwarte dla wszystkich łotrzyków, którzy składają należyte ofiary. Oprócz bezpiecznej przystani kapłani oferują także pewne usługi: dostęp do zbrojowni i ekwipunku, który można zakupić po niższej cenie, pomoc ze strony innych wiernych, a także schronienie i obronę przed stróżami prawa. Aby przystąpić do grona wiernych, należy zapłacić 10 zł, a z każdego łupu oddać 10% ku czci Ranalda.

Tabela 3-1: Przedmioty i usługi dostępne dla członków kultu Ranalda pokazuje, na co mogą liczyć wyznawcy Pana Złodziei.

Każdy z członków kultu podczas inicjacji otrzymuje medalion, na którym wygrawerowano znak „<”. Kiedy położy się go na blacie stołu i puści w wir, znak zmienia się w „X” – symbol Ranalda.

Kult wykorzysta wszelkie możliwości, aby chronić swoich wiernych, a jeśli mimo wszystko dojdzie do najgorszego, stara się pomścić ich śmierć. Zemsta wywierana jest w drodze szantażu i skrytobójstwa, rzadko poprzez frontalny atak. Często zdarza się, że kamraci ofiary cierpliwie czekają na nadarzącą się okazję. Jeżeli któryś z Bohaterów nadeptnie na odcisk wyznawcom Ranalda, może być pewien, że prędzej czy później odczuje ich gniew na własnej skórze.

Jednym z najważniejszych członków kultu jest Dieter Langmans, właściciel „Kryształowego Pałacu”. Często spotyka się z arcykapłanem Cosmirem i wspólnie omawiają ważne sprawy. Ich głównym przeciwnikiem jest Dimitri Markow, właściciel „Lodowej Dziewicy”, który uważany jest za odstępcę od wiary. Choć kult nie chce ryzykować otwartej wojny, wysyła swoich wiernych, aby okradali Markowa i przeszkadzali w jego działalności. Być może kapłani Ranalda zdecydują się wynająć Bohaterów, aby popsuli trochę krwi Markowowi. Kult uważnie obserwuje też złodziei, którzy działają w Karak Azgal, lecz nie oddają czci ich bóstwu. Tacy „niezależni przedsiębiorcy” nie są mile widziani i zwykle wysyłane jest im ostrzeżenie, aby przemyśleli swoje postępowanie. Jeżeli to nie odniesie skutku, drugie wezwanie ze strony kultu wiąże się z przykrościami.

Cosmir Knorren, arcykapłan Kultu Ranalda

Profesja: arcykapłan

Poprzednie profesje: złodziej, akolita, kapłan, wybraniec boży

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	55	46	43	46	45	60	62

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	17	4	4	5	0	0	0

Umiejętności: charakteryzacja, czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), leczenie +20, nauka (historia) +20, nauka (teologia) +20, otwieranie zamków, plotkowanie +20, przekonywanie +20, przeszukiwanie, sekretne znaki (złodziei), sekretny język (złodziejski), skradanie się, splatanie magii +20, spostrzegawczość +20, ukrywanie się, wiedza (Imperium) +20, wiedza (krasnoludy), wspinaczka, wykrywanie magii +20, zastraszanie, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (kislevski), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański), zwinne palce

Zdolności: bardzo szybki, charyzmatyczny, dotyk mocy, etykieta, krasomówstwo, magia kapłańska (Ranald), magia powszechna (dotyk na odległość), magia powszechna (podniebny chód), magia powszechna (rozproszenie magii), magia powszechna (uciszenie), magia prosta (kapłańska), medytacja, obieżyświat, odporność na trucizny, odporność psychiczna, ogłuszanie, przemawianie, szczęście, szybki refleks, ulicznik, wykrywanie pułapek, zmysł magii

Zbroja: pobłogosławiona zbroja skórzana Ranalda

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: sztylet, broń jednoręczna (krótki miecz)

Wypożyczenie: zestaw do charakteryzacji, 5 zł, klucz do skarbcza kultu, 2 mikstury lecznicze, święty symbol Ranalda

Cosmir urodził się w Martwych Wrotach, ale został osierocony, kiedy miał zaledwie cztery lata. Dorastał na ulicach, utrzymując się przy życiu dzięki kradzieżom. Nieraz popadał w poważne tarapaty. Rezolutnego młodzieńca ocalił kapłan Ranalda. To zdarzenie bardzo mocno wpłynęło na młodego człowieka, który z czasem uznał, że został ocalony tylko dlatego, że Ranald go poszukiwał. Wkrótce Cosmir przyjął święcenia i od tej pory wiernie kroczył ścieżką wyznaczaną przez boską wolę.

Obecnie Cosmir ma już 50 lat i jest nazywany przez współwyznawców „staruszką”. Myliliby się jednak ten, kto posądziłby go o stetryczenie i zniechęcenie. Cosmir nadal jest gibki i silny, a jego umiejętności dają przeciwnikom wiele do myślenia. Kapłan jest całkowicie łysy i nosi długą brodę. Spod gęstych brwi spoglądają błękitne oczy. Zwykle nosi na sobie skózaną zbroję, udekorowaną symbolami „X” i pobłogosławioną mocą Ranalda, która zapewni kapłanowi 3 PZ na całym ciele oprócz głowy.

Cosmir przewodzi kultowi wspólnie z Dieterem Langmanssem. Razem zebrali spory majątek i tylko oni znają miejsce, gdzie został on ukryty (w jednej z kryjówek kultu). Znajduje się tam sejf, którego drzwiczek nie można otworzyć bez właściwych kluczy. Dieter i Cosmir mają po jednym z dwóch potrzebnych kluczy, dlatego jeden bez drugiego nie może zabrać kosztowności ani pieniędzy. W skarbcu znajduje się 3 tys. zł w monetach i 2 tys. zł w klejnotach.

Cosmir jest człowiekiem przyjacielskim i wyczulonym na dobro wszystkich członków kultu. Kiedy nie pełni swojej posługi, spaceruje po ulicach w przebraniu zwykłego mieszkańca. Każdy, kto na niego wpadnie, uzna go za zwykłego przechodnia. Cosmir w ten sposób poznaje nowe zaułki i budynki miasta oraz obserwuje innych złodziei przy pracy. Szczególnie uważnie wypatruje tych, którzy nie są członkami kultu, a potem wysła do nich swoich podwładnych.

7. Teatr „Klatka dla Ptaków”

Wejście do teatru ozdabia ogromny, mierzący półtora na pięć metrów szyld z namalowanym ptakiem w złotej klatce. Przybytek ten 10 lat temu otworzył Rodrigo Jose Eusebio z Estalii. Od tamtej pory teatr cieszy się niesłabnącą popularnością wśród szulerów i kochanków. Sam teatr składa się głównie z okrągłego pomieszczenia, w centrum którego znajduje się scena otoczona rzędami siedzeń na widowni. Dekorację stanowią zwieszające się z sufitu klatki pełne kolorowych, egzotycznych ptaków.

Za dnia wystawiane są tam rozmaite przedstawienia: od tańczących dziewcząt po zaklinaczy węży. Bilety kosztują 5 p, a bar serwuje ciemne piwo, choć można także kupić estalijskie, tileańskie lub bretońskie wina. Jeden kieliszek trunku jest dosyć drogi, bowiem trzeba za niego zapłacić 1 zł.

Wieczorami teatr pokazuje zupełnie odmienne oblicze. Na scenę opuszczana jest złota klatka, wewnątrz której toczona są walki kogutów. Sport ten jest krwawy i brutalny, ale również bardzo emocjonujący. Goście mogą obstawiać wyniki walk, a informacje o zakładach są wypisywane kredą na dużej tablicy. Aby pomyślnie obstawić walkę, Bohaterowie posiadający umiejętność **hazard** będą musieli wykonać udany test, którego trudność jest zależna od wartości zakładów. Poziom trudności testu nie może być wyższy niż Bardzo Trudny. Na przykład wygrana zakładu w stosunku 4:1 będzie wymagała Bardzo Trudnego (-30) testu **hazardu**.

Kult Ranalda uważnie obserwuje teatr, szukając ofiar wśród jego gości. Złodzieje robią to jednak bardzo dyskretnie i Rodrigo nie ma pojęcia o ich działalności. Kultysty mogą spróbować okraść ofiarę jeszcze w teatrze, co nie umknie zapewne uwadze czujniejszych Bohaterów. Z drugiej strony złodzieje mogą się wtedy rozgniewać i próbować nękać drużynę...

8. Opancerzenie i uzbrojenie Siegfrieda

Sklep jest położony w idealnym miejscu do prowadzenia tego rodzaju interesu: tuż przy końcu Alei Ślepego Zaułka, u podstawy Kopca, gdzie znajduje się jedyne legalne zejście do podziemi w Martwych Wrotach. Właścicielem sklepu jest potężnie zbudowany Norsmen, Siegfried Hegenheimer, który porzucił całkiem udaną karierę poszukiwacza przygód, aby pracować w kuźni. Obok warsztatu znajduje się sklep, gdzie można zakupić broń i zbroje dobrej jakości. Charakterystyczny jest zdobiony kuźnię topór z wprawionym w rękojeść diamentem. Za dnia broń jest przytwierdzona do ściany łańcuchem, ale nocą Siegfried zabiera ją do domu.

Jeżeli ktokolwiek zagadnie Siegfrieda o topór, ten odpowie, że to pamiątka z czasów młodości, kiedy podróżował po Starym Świecie w poszukiwaniu przygód. Siegfried nie należy do gadatliwych ludzi, ale jeśli któryś z Bohaterów będzie natrętny, pozwól mu wykonać Wymagający (-10) test Oglady. Udany test oznacza, że Siegfried doceni zainteresowanie BG i opowie, jak dzięki tej broni zabił demona. Jeżeli Bohaterowie okażą się dobrymi słuchaczami, Norsmen pokaże im swój dziennik, w którym opisał potwory, z jakimi walczył w trakcie swoich podróży.

Wysłuchanie opowieści Siegfrieda to dobry sposób na zdobycie jego zaufania i przyjaźni. Kowal jest doskonałym źródłem informacji, a jego wiedza o miastach na powierzchni

ziemi i ruinach Karak Azgal nie ma sobie równych. Ponadto Siegfried walczył chyba z każdym rodzajem potworów, jakie zamieszkują Stary Świat, i chętnie podzieli się swoją wiedzą oraz przemyśleniami.

Siegfried posiada jeszcze jeden sekret, który zdradzi jedynie najbliższym przyjaciółom. Jego ojciec nauczył go, jak wykuwać broń, która jest znacznie lepiej wyważona od tej wyrabianej w Imperium. Siegfried może wykuć dla zaufanej osoby taki, jak sam go nazywa, norsmeński topór, ale zajmie to około miesiąca i będzie kosztować 500 *zk*. Ukończona broń jest najlepszej jakości i posiada cechę oręża „druzgoczący”, jednak nie ma charakterystycznej dla broni dwuręcznych cechy „powolny”.

Bohaterowie, widząc dziennik Siegfrieda i jego cenny topór, mogą zdecydować się go okraść, zamiast się z nim zaprzyjaźnić. Norsmen przechowuje książkę w szkatułce, której otwarcie bez klucza (Siegfried nosi go przy sobie) wymaga Bardzo Trudnego (-30) testu **otwierania zamków**. Dziennik Norsmena, sprzedany odpowiedniej osobie, wart jest 500 *zk*. Kradzież topora jest znacznie trudniejsza. Przytwierdzony jest do ściany kuźni za pomocą łańcucha i zamka, którego otwarcie bez klucza (ten także znajduje się przy Siegfriedzie) wymaga Trudnego (-20) testu **otwierania zamków**. Najtrudniej będzie złodziejom ukraść go, kiedy kowal znajduje się w kuźni lub sklepie, skąd ma doskonały widok na broń. Nocą zadanie nie staje się wcale łatwiejsze, bowiem Siegfried, który mieszka w pokoju na piętrze, cały czas ma topór przy sobie. Broń jest warta 1000 *zk* z powodu wprawionego w nią diamentu, a także dlatego, że jest to norsmeński topór o cechach opisanych powyżej. Jeśli Bohaterowie skradną któryś z tych przedmiotów, Siegfried zamknie sklep i ruszy ich tropem. Norsmen jest przeciwnikiem, którego nie należy lekceważyć.

Siegfried Hegenheimer

Profesja: rzemieślnik

Poprzednie profesje: berserker z Norski, weteran, fechtmistrz

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
70	68	64	65	60	38	60	32
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	20	6	6	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, hazard +20, kuglarstwo (gawędziarstwo), mocna głowa +10, pływanie, rzemiosło (kowalstwo) +10, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość +20, targowanie, unik +10, wiedza (Imperium) +10, wiedza (Norska), wycena +10, zastraszanie +20, znajomość języka (norski), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: artylerzysta, bardzo silny, błyskawiczne przeładowanie, błyskawiczny blok, błyskotliwość, broń specjalna (długi łuk), broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (palna), broń specjalna (parująca), broń specjalna (rzucana), broń specjalna (unieruchamiająca), groźny, morderczy atak, niezwykle odporny, silny cios,

strzał precyzyjny, szybki refleks, szybkie wyciągnięcie, zapasy, żyłka handlowa

Zbroja: brak (Siegfried posiada pełną zbroję płytową, ale jej nie nosi)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: norsmeński topór z diamentem w rękojeści

Wypożyczenie: ubranie dobrej jakości, kluczyk do skarbca z pamiętnikiem, kluczyk do łańcucha zabezpieczającego topór, 2 mikstury lecznicze

9. Cmentarz na Kopcu

Pierwsze lata istnienia Martwych Wrót pełne były występku i brutalności. Jako że krasnoludy nie pozwalały, aby ktokolwiek z miasta został pochowany w katakumbach pod Fortecą Skalfa, trupy wrzucano do dołu wykopanego na szczycie wzgórza, gdzie gniły w promieniach słońca.

Działo się tak do chwili, kiedy do Martwych Wrót zawitał kapłan Morra, przywiedziony proroczą wizją zesłaną przez Boga Umarłych. Baldred Staark, bo tak się nazywał, wznosił świątynię Morra dokładnie tam, gdzie dotychczas znajdował się masowy grób. Budynek ma kształt czworoboku i przykryty jest półkolistą kopułą. Pod ziemią znajdują się krypty, gdzie chowani są zmarli. Baldred służył Morrowi i lokalnej społeczności, odkąd powstała świątynia, aż do swojej śmierci w zagadkowych okolicznościach. Pochowano go w świątyni, a jego grobowiec, nazywany kryptą Staarka, jest celem wielu pielgrzymek.

Kapłani Morra w dalszym ciągu sprawują pieczę nad zmarłymi i przygotowują ciała do pochówku. Obmycie zwłok i złożenie ich na przyświątynnym cmentarzu kosztuje 3 *zk*, zaś za przywilej pochówku w kryptach pod świątynią trzeba zapłacić 10 *zk*. Świątynią zarządza kapłan, któremu służy czterech akolitów. Kultowi Morra przewodzi altdorfczyk Rufus Grunewald, który do Karak Azgal przybył 10 lat temu.

Rufus Grunewald

Profesja: kapłan

Poprzednie profesje: rzeźmieszek, zwadźca, skrytobójca, akolita

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
63	60	50	55	60	51	53	50
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	16	5	5	4	0	0	0

Umiejętności: charakteryzacja, czytanie i pisanie, hazard, jeździectwo, język tajemny (magiczny), leczenie +10, nauka (historia) +10, nauka (teologia) +10, plotkowanie +10, przekonywanie +10, sekretne znaki (złodziei), skradanie się, splatanie magii, spostrzegawczość +20, śledzenie, ukrywanie się, unik +10, warzenie trucizn, wiedza (Imperium) +10, wiedza (Karak Azgal), wiedza (krasnoludy),

wspinaczka, wykrywanie magii, zastraszenie +10, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce

Zdolności: artylerzysta, bardzo silny, bijatyka, błyskawiczny blok, brawura, broń specjalna (palna), broń specjalna (parująca), broń specjalna (rzucana), broń specjalna (szermiercza), broń specjalna (unieruchamiająca), etykieta, groźny, łotrzyk, magia prosta (kapłańska), morderczy atak, oburęczność, odporność na trucizny, ogłuszanie, pancerz wiary, przemawianie, silny cios, strzał mierzony, strzał precyzyjny, strzelec wyborowy, szybkie wyciągnięcie, urodzony wojownik

Zbroja: lekki pancerz (skórzniak)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 1

Uzbrojenie: rapier, lewak, sieć, pistolet z 10 kulami, 5 gwiazdek do rzucania

Wypożyczenie: czarny płaszcz, maska i kaptur, zestaw do charakteryzacji, 2 mikstury lecznicze, święty symbol Morra, 2 dawki Sercoboju, 4 porcje jadu mantikory

Rufus jest kapłanem Morra, ale do Karak Azgal przybył z zupełnie innych powodów. Wiele lat temu jego brat został dotknięty mutacją i choć Rufus robił, co tylko w jego mocy, aby ocalić go przed śmiercią, łowcy czarownic w końcu wytopili odmieńca i spalili go na stosie. Śmierć brata była dla Rufusa ciężkim ciosem, jednak czarę goryczy przepełnił kapłan Morra, który odmówił pochowania zwłok w poświęconej ziemi, twierdząc, że żaden mutant nie zasługuje na taki przywilej. Rozgoryczony i wściekły Rufus poprzysiął zemstę. Przez wiele lat pracował jako płatny morderca, doskonaląc swoje umiejętności zabijania.

Wiele lat później Rufus odnalazł owego kapłana w Karak Azgal. Baldred, on to bowiem nie pozwolił na pogrzeb mutantu, nie poznał w nowoprzybyłym człowieku, któremu niegdyś odmówił pochówku brata, i z chęcią przyjął go do grona swoich pomocników. Przez wiele lat pracowali ramię w ramię, a Rufus czekał na odpowiedni moment, aby dokonać zemsty. Kiedy ta chwila nadeszła, torturami doprowadził do śmierci Baldreda, przez cały czas dręcząc go wspomnieniami występku, jakiego się dopuścił. Choć od tamtej chwili minęło dziesięć lat i żaden z akolitów nawet nie domyśla się roli, jaką Rufus odegrał w zniknięciu poprzedniego kapłana, to po Karak Azgal w dalszym ciągu krążą niepokojące pogłoski. Udany Bardzo Trudny (-30) test **plotkowania** pozwoli usłyszeć pokątnie przekazywane opowieści o gwałtownej śmierci Baldreda, choć w żadnej z nich nie pojawia się imię Rufusa.

Wykorzystując świątynię jako przykrywkę, Grunewald utworzył organizację płatnych zabójców, do której należy jeszcze dwóch morderców. Rufus uważa, że przysłużą się Morrowi, posyłając do jego Królestwa jeszcze więcej dusz. Bohaterowie mogą stać się celem morderców lub zechcieć ich wynająć. Udany Trudny (-20) test **plotkowania** pozwoli im usłyszeć o organizacji skrytobójców, jednak nie wiadomo, gdzie się ona mieści. Kontakt z mordercami można nawiązać za pośrednictwem kultu Ranalda lub innych osób z półświatka. Poniżej zaprezentowano sugerowane ceny za „mokrą robotę”: zwykli ludzie 25 zł, Bohaterowie Niezależni, którzy ukończyli najwyżej drugą profesję 50 zł, bardziej doświadczeni 100 zł. Zabójstwo znanej osoby będzie kosztować 250 zł.

Rufus doskonale zdaje sobie sprawę z tego, że igra z ogniem. Prędzej czy później ktoś się zorientuje w jego podwójnej grze. Grunewald jest przygotowany na tę ewentualność. Dzięki pomocy Dimitra Markowa już zawczasu zapewnił sobie bezpieczną drogę ucieczki z miasta. Najbardziej obawia się, że krasnoludy „rozpracują” jego szajkę, co będzie oznaczać koniec lukratywnej działalności. Aby opóźnić nieuniknione, Rufus ostrożnie i z namysłem przyjmuje oferty. Z rzadka podejmuje się eliminacji osób będących u władzy i znanych w całym Karak Azgal. Cena za takie zlecenie pozostaje poza zasięgiem zwykłego śmiertelnika i wynosi co najmniej 500 zł.

10. Pałac Umarłych

Prace na terenie Kopca odsłoniły wejście do podziemnych ruin Karak Azgal. Krasnoludy szybko zajęły budynek, postawiły wokół niego kamienny mur z bramą i zaczęły pobierać opłaty za zejście do podziemi. Poszukiwaczy skarbów obowiązują te same zasady, co w przypadku Studni Zambora (patrz str. 22, gdzie znajduje się ich szczegółowy opis).

Zejscie to szeroka na 3 metry sztolnia, która wiedzie prawie dwadzieścia metrów w dół, aż do samych ruin. Jest czynna przez całą dobę, a porządku zwykle pilnuje co najmniej trzech Prawodawców. Aby powstrzymać niechcianych gości przed wychodzeniem spod ziemi, krasnoludy mogą zablokować zejście metalowymi sztabami.

11. Ściana Bohaterów

Długa na 15 metrów i wysoka prawie na 2 ściana pokryta jest wyrzniętymi na jej powierzchni imionami. Na pomysł jej wzniesienia wpadł pewien przedsiębiorczy krasnolud, znany jako Gotki Skarginson. Postawił solidny kawał muru, na którym wypisuje imiona tych poszukiwaczy skarbów, którzy nie wrócili z wyprawy do ruin. Kiedy Bohaterowie będą szli Aleją Ślepego Zaulka, Gotki podejście i zapyta, czy nie chcą, aby upamiętnił ich żywot i dokonania. Za dwie złote korony, rzecz jasna płatne z góry, zobowiązuje się wypisać na murze imiona tych, którzy nie wrócą z ruin. Dzięki tej inskrypcji będą pamiętani przez mieszkańców miasta jako prawdziwi bohaterowie. Zwykle potencjalnych klientów zagaduje w ten sposób: „Skoro schodzicie na dół, aby stanąć twarzą w twarz ze śmiercią, to dlaczego nie miałbym upamiętnić waszych imion? Nie chcecie chyba, żeby zapomniano o was, choć przelewaliście krew i dzielnie walczyliście? Widząc wasze imiona wypisane na ścianie, każdy, kto tutaj przybędzie waszym śladem, dowie się o waszych czynach!”.

Jeżeli Bohaterowie zgodzą się na propozycję, Gotki uważnie zanotuje ich imiona, próbując jednocześnie opisowo oddać charakter noszących je bohaterów. Najczęściej korzysta z takich przydomków jak: „Ludwik Potężny” albo „Bertold Odważny”. Jeżeli osoba nie wróci z ruin w ciągu dwóch tygodni, Gotki przystąpi do wyrzucia epitafium.



Rozdział IV: Ruiny Karak Azgal

Krasnoludy doskonale pamiętają dzieje Karak Azgal, znają liczne opowieści o chwale Karak Izril, jego upadku oraz o tym, jak dzięki męstwu Skalfa Smokobójcy miasto wróciło do rąk prawowitych właścicieli. Wspomnienia o chwalebnej przeszłości miasta przywoływane są tak często, że nawet zamieszkujący je ludzie potrafią szczegółowo opowiadać o bogactwach Smoczej Skaly. Między innymi za ich sprawą bajania te krążą po całym Starym Świecie, ściągając do Karak Azgal męźnych, lecz naiwnych głupców, którzy postanowili zdobyć w podziemiach sławę i bogactwo. Większość z nich znajduje jednak tylko śmierć, gdyż w wiekowych salach i korytarzach czają się potworne niebezpieczeństwa.

Poniższy rozdział ma wspomóc Mistrza Gry w obmyśleniu i poprowadzeniu przygód rozgrywających się w podziemnych ruinach Karak Azgal. Mamy nadzieję, że zaprezentowane poniżej mapy i plany dadzą właściwy obraz tego, jak wygląda krasnoludzkie miasto. Dodatkowo przedstawiono szkice podziemnych terenów pod Martwymi Wrotami i Fortecą Skalfa, gdzie Bohaterowie rozpoczną swoją przygodę z ruinami Karak Azgal. Te plany w większości pozostają puste, aby Mistrz Gry miał wolną rękę w przygotowywaniu własnej kampanii. Co więcej, zaprezentowaliśmy kilka przykładowych tabel, umożliwiających wylosowanie przeciwników oraz określenie niebezpieczeństw, z jakimi przyjdzie zmierzyć się Bohaterom. Nie zapomnieliśmy także o nagrodzie za poniesione trudy: kilka rzutów kośćmi i drużyna opuści podziemia obciążona skarbami.

– Obmyślanie przygody –

Najważniejszą rzeczą, o której należy pamiętać przy projektowaniu własnych podziemi, jest to, że przed najazdem zielonoskórych Karak Izril było tętniącą życiem krasnoludzką fortecą, zbudowaną według pewnych wzorców, które są charakterystyczne dla wszystkich siedzib tej szlachetnej rasy. Aby określić, jak ruiny wyglądają dziś, trzeba najpierw wyobrazić sobie, czym były za czasów swojej świetności.

Zasadniczo w forticy wyróżniamy pięć rodzajów zabudowań. Na samej górze, w okolicach szczytu, mieściły się lądowiska dla żyrokopterów, skąd statki powietrzne mogły wyruszać

w podróż. Co więcej, ze szczytu góry strażnicy mieli doskonały widok na całą okolicę i mogli nadzorować ruch w sąsiednich dolinach. W razie ataku ostrzeżenie docierało do obrońców, zanim napastnicy zdążyli zbliżyć się do miasta. Strażnicy, oprócz punktów obserwacyjnych i lądowisk dla żyrokopterów, mieli do dyspozycji kwatery oraz spiżarnie z zapasami. Wspinaczka do tych stanowisk obserwacyjnych jest niebezpieczna: trzeba piąć się po stopniach wykutych w zboczu góry, smaganych przez porywiste wiatry.

Głównymi zabudowaniami, jakie pozwalano zobaczyć odwiedzającym, były zewnętrzne umocnienia oraz faktorie

Świat podziemny

Poniższy rozdział opisuje wszystko, czego Bohaterowie mogą się spodziewać schodząc pod ziemię. Potwory oraz dziwne istoty, sale przez nie zamieszkiwane, skarby, których pilnie i zazdrośnie strzegą, wszystko to znajduje się na kartach tego rozdziału. Poniższy opis nie jest oczywiście kompletny. Ruiny pod Smoczą Skałą są ogromne i nawet krasnoludy nie odkryły wszystkich jaskiń i korytarzy, które ciągną się pod górami. Poszukiwacze przygód mają więc przed sobą niezliczone możliwości. Ten rozdział ma zapewnić Mistrzowi Gry narzędzia, które pozwolą mu na stworzenie wielu wciągających przygód oraz zbudowanie atmosfery, dzięki której Karak Azgal wyda się żywym i realnym miejscem.

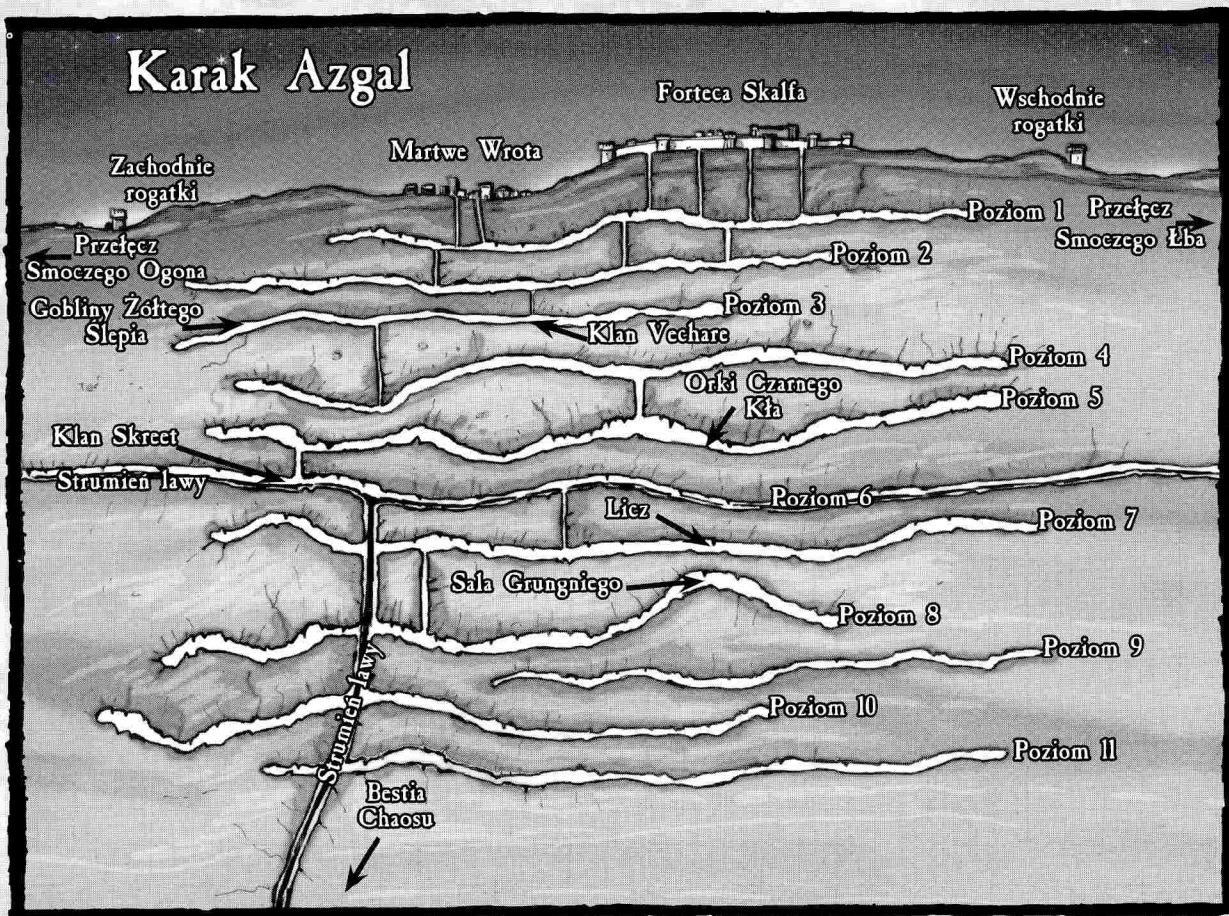
Rozdział IV: Ruiny Karak Azgal zawiera bardzo ogólny opis tego, co znajduje się pod powierzchnią ziemi. Dołączona mapa ma za zadanie określić położenie ważnych miejsc względem siebie, a przykładowy labirynt, którego opis znajduje się w tej części książki, pozwoli na wprowadzenie Bohaterów w niebezpieczny świat przygód pod Smoczą Skałą. Aby usprawnić i urozmaicić penetrowanie jaskiń, dołączono także tabele pozwalające na szybkie wylosowanie przeciwników.

Rozdział V: Szczury w piwnicach opisuje ze szczegółami dwie grupy szczuroludzi, którzy zajęli część podziemi. Pierwszą władą Szary Prorok, poszukujący źródła wielkiej mocy bijącej z głębin. Drugą dowodzi paranoiczny inżynier z klanu Skryre, konstruujący przedziwną maszynę, której przeznaczenie zna tylko on sam.

Rozdział VI: Cmentarzysko opisuje potężnego elfiego licza, który zajął starodawne katakumby. Mocą swych nekromanckich zaklęć obudził przodków dzisiejszych krasnoludów, a Bohaterom przyjdzie stanąć oko w oko z ożywieniami. Potępieńców oraz ich pana można pokonać tylko za pomocą potężnego artefaktu, który przywróci jednocześnie spokój zmarłym.

Rozdział VII: Zielonoskórzy opisuje plemiona nocnych goblinów oraz orcze klany mieszkające na terenie dawnej krasnoludzkiej kopalni. Orki rządzone są przez potężnego wodza, który odnalazł jaskinię pełną kamieni spaczonych mocą Chaosu. Natomiast nocnymi goblinami dowodzi przebiegły szaman i tylko wrodzony spryt pozwala tym stworom przeżyć kolejne pomysły szalonego maga.

Rozdział VIII: Bestia Chaosu jest poświęcony najniższym poziomom Karak Azgal, gdzie żeruje potworny i szalony pomiot Chaosu. Plotka głosi, że w jego leżu znajduje się największy stos skarbów w całym Karak Azgal, ale żaden z poszukiwaczy, który się po niego wybrał, nie powrócił żywy.



handlowe. Miasta broniły wysokie mury i potężne wieże, na których stały balisty. Choć krasnoludy witały kupców z otwartymi ramionami, nie pozwalały im oglądać nic więcej. Handel odbywał się na placach targowych lub w gospodach, które obsługiwały ludzi i przedstawicieli innych ras.

Prawdziwe centrum i serce forticy znajdowało się pod ziemią, gdzie labirynt korytarzy łączył prywatne kwatery i domy ze świątyniami, salami biesiadnymi i budynkami publicznymi. Przestrzeń była tutaj największym dobrem, dlatego większość rodzin żyła w niewielkich, wykutych w skałę domach, składających się z kilku pokoiów, sali wspólnej, pomieszczeń gospodarczych i spiżarni.

Pod tą częścią miasta mieściły się dwa kolejne obszary, równie ważne jak dzielnica mieszkalna. Pierwszym z nich były katakumby, gdzie chowani byli zasłużeni i powszechnie szanowani członkowie społeczności. Drugim były kuźnie, w których surową rudę żelaza zamieniano w drogie wyroby, sprzedawane na powierzchni ziemi. Każda z nich była ogromną podziemną salą, w której mogło pracować kilka tuzinów kowali jednocześnie.

Sztolnie transportowe zapewniały krasnoludom dostęp do kuźni, skąd mogły przenosić lub przewozić materiały potrzebne rzemieślnikom i jubilerom. Te tunele ciągną się niejednokrotnie pionowo w dół, połączone schodami lub zadziwiającej konstrukcji windami, które pozwalają przewozić cięższe ładunki. Większość tych pieczolowicie wykutych sal wspiera się na solidnych kolumnach.

Krasnoludy zwykle zaczynały kucie od próbnego tunelu, za pomocą którego szukały złóż i minerałów. Od niego odchodziły mniejsze korytarze, poszerzające obszar poszukiwań.

Otoczenie

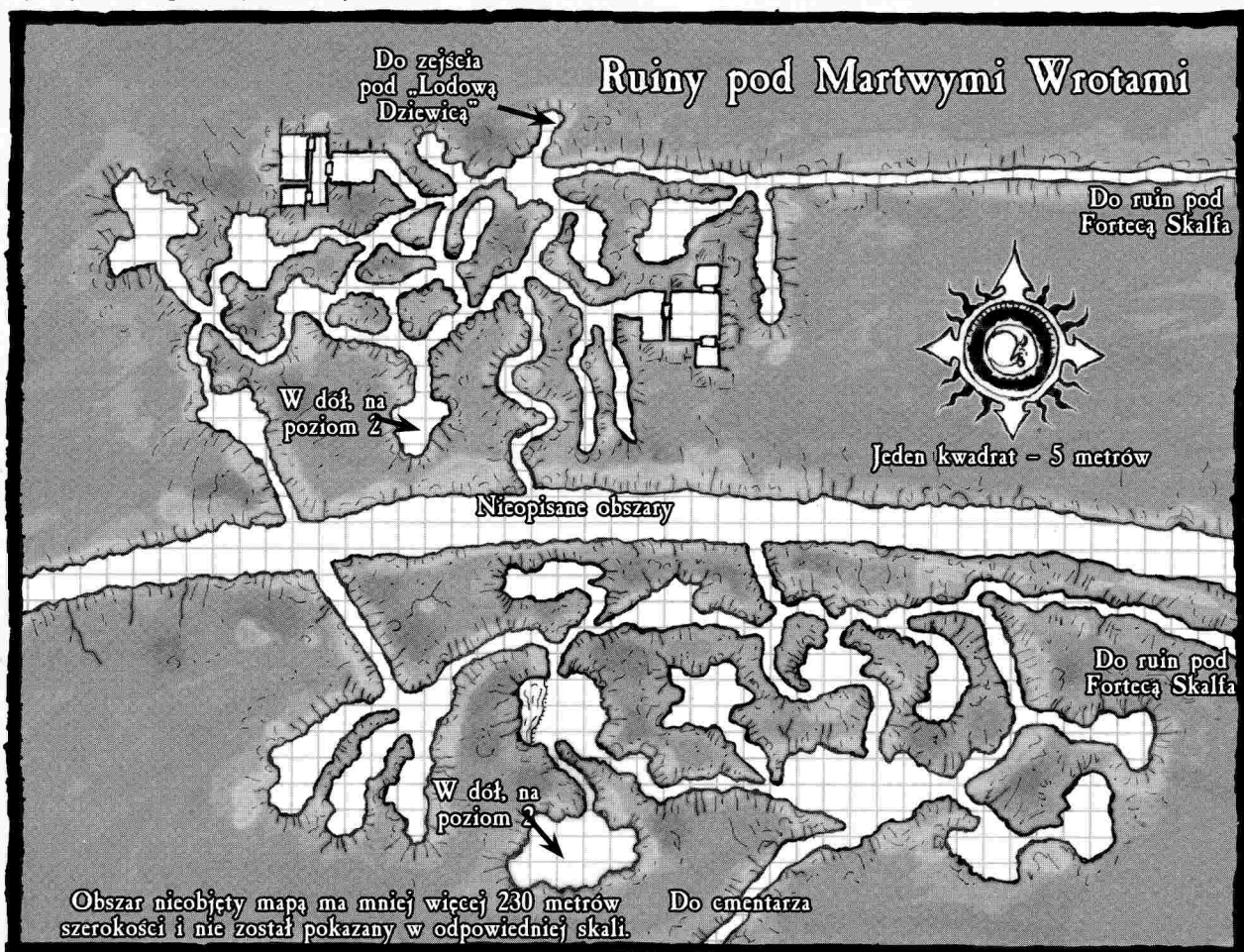
Penetrując podziemne ruiny Karak Azgal Bohaterowie mogą natknąć się na cztery rodzaje otoczenia.

Krasnoludzkie budowle

Krasnoludzkie rzemiosło słynie w całym Starym Świecie ze swej wysokiej jakości. Choć w wielu miejscach trzęsienia ziemi i działanie wiatru oraz wody naruszyło konstrukcję, większość sal i korytarzy zachowała się w dobrym stanie, zupełnie jakby upływ czasu nie miał na nie wpływu.

Miedzy kamiennymi płytami i blokami nie można znaleźć nawet szczeliny czy śladu łączenia. Drzwi także wykonano z kamieni, a klamki znajdują się pośrodku, nie z boku, jak to ma miejsce w przypadku ludzkich budowli. Wyższe i obszerniejsze sale wspierają się na strzelistych łukach bądź kolumnach o dużej średnicy. Większość podziemnych sal w Karak Azgal wykuto w określonym celu, dlatego Bohaterowie będą mieli szansę spenetrować stare magazyny, kuźnie, komnaty pogrzebowe i tym podobne.

Im głębiej pod ziemią, tym coraz mniej nietkniętych



zniszczeniem krasnoludzkich budowli. Zwykle są to pozostałości domów, ale można odnaleźć także porzucone kuźnie i grobowce.

Krasnoludzkie kopalnie

Spśród wszystkich górników Starego Świata krasnoludy mogą poszczycić się największym kunsztem. Każdy tunel, nawet próbny, jest starannie wykuty i zabezpieczony przed tąpnięciem. Kamienne kolumny i drewniane stemple stanowią podporę, którą zawalić może jedynie najsilniejsze trzęsienie ziemi. Choć te korytarze służyły wydobywaniu rzadkich kamieni szlachetnych lub eksploatacji żył metali, to nie można im odmówić pewnego uroku. Górnicy zdawali się dbać o każdy szczegół i nawet belki podporowe ozdobione są runami lub podpisami rzemieślników. Niekiedy wykonywali nawet drzeworyty będące małymi dziełami sztuki, co doskonale obrazuje, jak bardzo krasnoludy angażują się w swoją pracę.

Większość tuneli w kopalni jest bardzo szeroka i wysoka, nawet jak na ludzkie standardy. Zdarza się, że sklepienie niknie wysoko w ciemnościach, których nie jest w stanie rozproszyć żadne światło. W podłogę wprawione są żelazne szyny, po których niegdyś jeździły wagoniki, transportujące wydobytą rudę. Dzięki nim można szybko i stosunkowo łatwo dostać się na górę. Drugim rodzajem tuneli są takie, w których swobodnie mieści się krasnolud, jednak człowiek

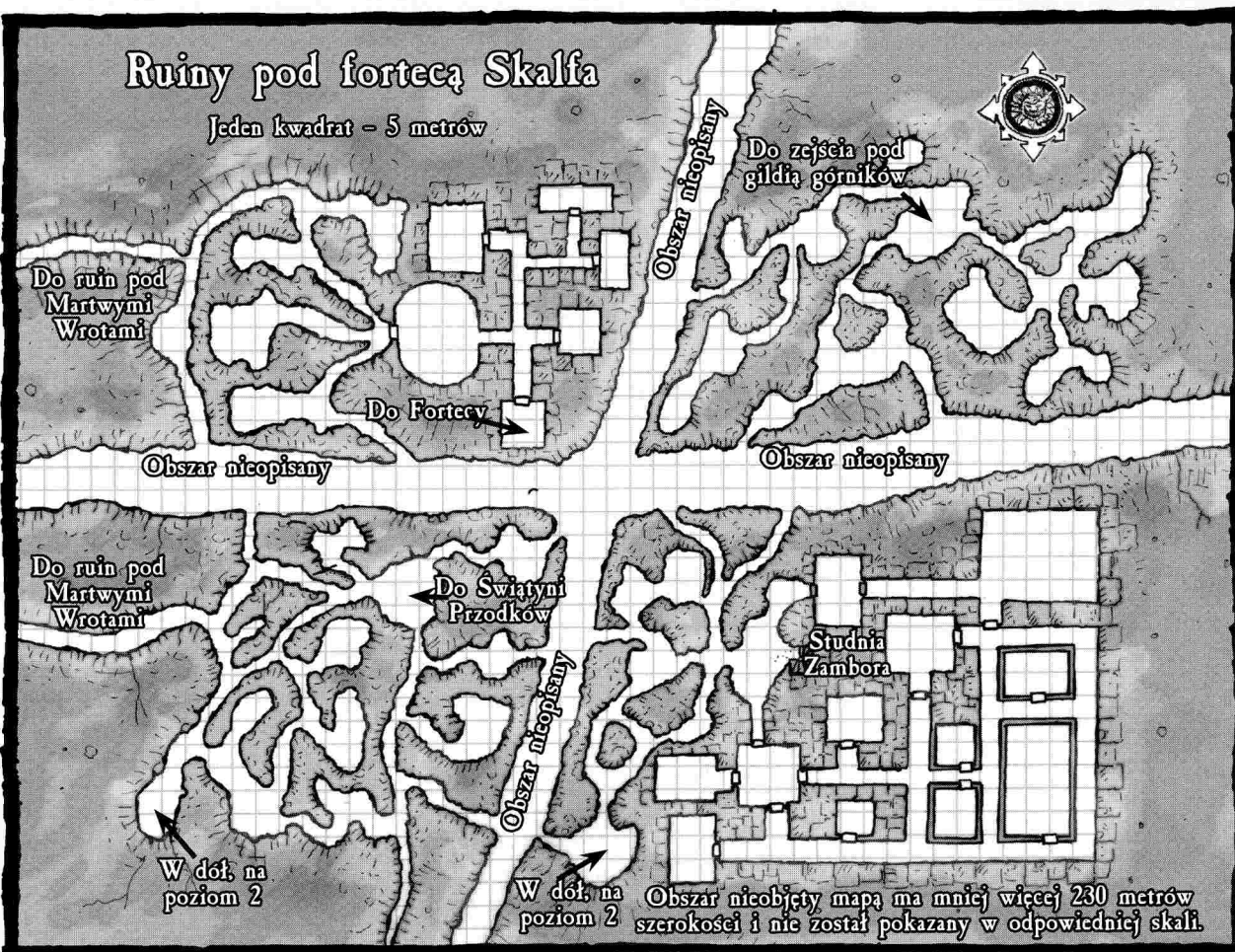
musi się zgarbić i poruszać nader ostrożnie. Ostatnią, trzecią kategorię stanowią te, w których nawet krasnolud musiałby się czołgać. Wykuwano je, aby ocenić wartość nowoodkrytych złóż. Wszystkie testy, nawet Walki Wręcz, wykonywane w tych przejściach mają trudność podwyższoną o dwa stopnie. Użycie jakiegokolwiek broni dystansowej oprócz kusz i broni palnej jest niemożliwe.

Smocza Skala nadal kryje w sobie złoża minerałów, ale ich wydobywanie nie jest łatwe. Nawet jeśli Bohaterowie zdołają je odnaleźć, pozostaje do rozwiązania kwestia wydobywania oraz transportu urobku. Więcej informacji o eksploatacji złóż metali i minerałów znajduje się w ramce na str. 44.

Jaskinie naturalne

Wiele z tuneli i sal Karak Azgal to naturalne jaskinie, które zostały poszerzone i wydrążone przez krasnoludy, a z istnienia których mieszkający na powierzchni nie zdają sobie w ogóle sprawy. Ich rozmiary i kształty są tak różne, jak nieskończona jest pomysłowość natury. Niektórymi z tych przejść z ledwością przecisnąłby się niziołek, inne są tak wielkie, że nie sposób wzrokiem ogarnąć ich ogromu. W pieczarach zwykle panuje chłód, chyba że ich opis mówi coś innego.

Choć wędrowanie po jaskiniach może okazać się niebezpieczne, nie można odmówić im zadziwiającego uroku. Niejednokrotnie można natknąć się na bajecznie kolorowe



formacje stalaktytów i stalagmitów, a złobione przez tysiąclecia płynącej wody nacieki potrafią zachwycić nawet najbardziej nieczułego na piękno barbarzyńcę. Mnogość minerałów wśród skał sprawia, że jaskinie mienia się feerią barw. Biel, zielen, odcienie szarości, żółć, brąz, a nawet kolor rdzy – wszystkie tworzą niezapomniane widoki, zwłaszcza jeśli padnie na nie pelgające światło pochodni.

Górnictwo w Karak Azgal

Wśród twierdz krasnoludzkich Karak Azgal cieszyło się sławą niezmiernie bogatej w złoża minerałów i kamieni szlachetnych. W okresie największego dobrobytu miasta górnicy odkryli i wyeksploatowali większość zasobów. Do jednego dostępu był łatwy, do innych trudny, ale przeszkody nie zniechęciły krasnoludów. Po upadku miasta kopalnie zostały ogołocone i w chwili obecnej trudno jest znaleźć nowe żyły.

Górników niełatwo jednak zniechęcić, dlatego z podziwu godnym uporem poszukują nowych pokładów kamieni szlachetnych, święcie wierząc, że w głębinach Smoczej Skały czekają na nich dziewicze złoża drogocennych rud. Bohaterowie mogą wykorzystać umiejętność **rzemiosła (górnictwo)**, aby pośród ruin odnaleźć samorodki cennych kruszców lub pokłady kamieni szlachetnych. Jest to trudne i ryzykowne przedsięwzięcie, bez gwarancji powodzenia. Bohaterowie będą musieli zmierzyć się z mieszkańcami podziemi oraz naturalnymi niebezpieczeństwami, jakie czyhają na górników.

Aby odnaleźć żyłę, która nie została jeszcze wyeksploatowana, Bohaterowie muszą zejść przynajmniej na trzeci poziom ruin. Pierwsze dwa zostały ogołocone z wszelkich skarbów przez pokolenia górników. Aby rozpocząć poszukiwania, Bohaterowie muszą określić miejsce, w którym może znajdować się potencjalne złożo. Odnalezienie takiej lokacji zajmuje 1k10 dni, które trzeba poświęcić na badanie ruin i układu skał. Pod koniec tego okresu BG musi wykonać test **rzemiosła (górnictwo)**. Nieudany test oznacza, że wysiłki Bohaterów spęły na niczym. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby spróbować szczęścia gdzie indziej, choć cała procedura musi zostać powtórzona od nowa. Natomiast udany test oznacza, że Bohaterowie muszą poświęcić kolejne 1k10 dni, dokładnie przeszukując wybrany obszar. Pod koniec tego okresu należy wykonać Bardzo Trudny (-30) test **rzemiosła (górnictwo)**. Udany test oznacza odnalezienie pokładów kamieni szlachetnych. Nieudany zaś oznacza, że tego dnia nie udało się ich odnaleźć, ale można spróbować dzień później.

Samo wydobywanie kamieni również nie jest łatwe. Górnicy muszą poświęcić 2k10 dni na dotarcie do złoża i usunięcie skał. Kolejnym problemem jest przetransportowanie urobku na zewnątrz. Krasnoludy bacznie pilnują, czy ktoś nie wynosi z podziemi dużych ilości kamieni szlachetnych. Jeżeli odkryją taki proceder, z pewnością skonfiskują dobra i przejmą wydobywanie.

Ilość i rodzaje wydobywanych kamieni zależą jedynie od Mistrza Gry. W *Zbrojowni Starego Świata* znajdują się informacje o rodzajach i wartościach nieoszlifowanych kamieni szlachetnych (patrz **Tabela 10-2: Kamienie szlachetne**). Na jej podstawie można określić, jakie kamienie odnaleźli Bohaterowie.

Wydrążone jaskinie

Jaskinie pod Smoczą Skałą stanowią kryjówkę dla przeróżnych niebezpiecznych istot, takich jak skaveny, orki, gobliny i bestie, które od nieprzeliczonych stuleci kryły się w korzeniach gór. Tunele wydrążone przez te istoty są ciasne i grożą zawaleniem. Zwykle kopane były gołymi dłońmi, pazurami lub prymitywnymi narzędziami i prowadzą do złóż minerałów bądź kamieni szlachetnych. Drążone bez planu i kopane w miękkiej ziemi, zwykle wiążą się i przecinają nawzajem, omijając rejony, gdzie znajdują się kamienie lub depozyty twardej skały. Nawet najłżejsze drżenie może sprawić, że tunel się zawali, co Mistrz Gry powinien wziąć pod uwagę, kiedy Bohaterowie będą czołgali się korytarzem lub gdy przyjdzie im walczyć tam z przeciwnikami.

Mapa Karak Azgal

Mapie ruin Karak Azgal nadano formę przekroju przez zbocze góry, który ma dać Mistrzowi Gry pojęcie o systemie tuneli tworzących podziemne miasto. Cienkie, kropkowane linie oznaczają pionowe sztolnie i schody łączące poszczególne poziomy. Co więcej, każdy z opisywanych w tym podręczniku charakterystycznych obszarów także został zaznaczony, jednak ich dokładna lokalizacja zależy od decyzji MG prowadzącego kampanię. Jedną z najbardziej charakterystycznych cech Karak Azgal jest rzeka lawy, która płynie nieopodal miasta. Na mapie zaznaczono jej wschodni kraniec.

Rozciągające się pod ziemią ruiny są tak rozległe i obszerne, że wielu ich części nie zdołano jeszcze zbadać i opisać. Mapa przedstawiona w tym podręczniku stanowi wzornik, na podstawie którego można zaprojektować własne lokacje i sprytnie połączyć je z już gotowymi i opisanymi w poszczególnych rozdziałach. Nie stanowią one kompletnej i zamkniętej całości, dlatego można je modyfikować i zmieniać według własnego uznania.

Projektowanie własnych lokacji

Zaprojektowanie nowej lokacji, w której toczyć się będzie przygoda, należy rozpocząć od odpowiedzi na pytanie: „gdzie znajdują się podziemia?”. Wiedząc, w jakiej okolicy będzie się rozgrywała przygoda, z łatwością można określić, jakie istoty napotkają na swojej drodze Bohaterowie, jak będą wyglądać zabudowania stanowiące tło wydarzeń i jaka atmosfera panuje w okolicy. Dla przykładu załóżmy, że akcja ma rozgrywać się w pobliżu powierzchni. Budynki zostały więc wzniesione krasnoludzką ręką: są potężne, solidne i wytrzymałe. Jako że tą drogą przeszło już wiele drużyn poszukiwaczy skarbów, potwory nie będą zbyt niebezpieczne. Te najgroźniejsze już dawno zostały wybite, a reszta będzie stanowić raczej uprzykrzenie podróży niż poważne niebezpieczeństwo. Bohaterowie mogą zatem spotkać szczury, snotlingi, nietoperze i pajaki, a być może także patrol orczych zwiadowców lub nocnych goblinów.

Kiedy już określisz, gdzie będą znajdowały się lochy, w których ma toczyć się przygoda, należy zastanowić się nad rozmiarami podziemi. Na początek ilość pomieszczeń. Jeśli to twoja pierwsza przygoda, należy ograniczyć ich liczbę. Najlepiej byłoby rozrysować układ komnat na papierze milimetrowym, pamiętając o tym, że jedna kratka odpowiada

obszarowi 2 na 2 metry. Jeżeli sale wykłuły krasnoludy, powinny mieć proste ściany, choć kształt pomieszczeń nie musi być zbliżony do prostokątów. Pozostałości po kopalnianych odkrywkach będą miały postać centralnej sztolni, od której odchodzą liczne korytarze. Środkowy tunel, służący za punkt zborny, powinien być przystosowany do transportu minerałów do kuźni. Jaskinie naturalnego pochodzenia charakteryzować się będą nierównymi ścianami i lekko łukowatymi kształtami.

Kolejnym etapem będzie połączenie zaprojektowanych wcześniej pomieszczeń. To odpowiedni moment, aby wymyślić, jak Bohaterowie się do nich dostaną. Zapewne zejdą do nich szybem lub odkryją przejście z innego korytarza, jednak możliwości jest znacznie więcej. Niektóre tunele po prostu się krzyżują, a inne biegną ponad lub pod innymi. Jeżeli Mistrz Gry sobie tego życzy, może dodać mniejsze korytarze, wykute przez nocne gobliny i prowadzące do krasnoludzkich chodników.

Skoro zasadniczy kształt podziemi został już określony, czas pomyśleć o „wystroju” wnętrza. Pod tym pojęciem rozumiemy drzwi, bramy, posągi i kolumny, sadzawki, fontanny, kapliczki, resztki starych sprzętów, gruz, kamienie, itp. Zanotuj wszelkie użyteczne informacje i nie zapomnij zaprezentować ich graczom. Dzięki szczegółowemu opisowi sesja zyska odpowiedni klimat i nastrój. Pomieszczenie pełne gruzu spowolni Bohaterów, ale potrzebne kolumny będą stanowiły znakomitą osłonę przed wrogimi łucznikami. Im więcej podasz szczegółów, tym komnata będzie ciekawsza, choć należy pamiętać, że co za dużo, to niezdrowo. Nadmiar informacji sprawi, że gracze nie będą wiedzieli, na co zwracać uwagę, a co pominąć.

Uwagi natury ogólnej

Pierwszy poziom ruin Karak Azgal tętni życiem i jest dla łowców skarbów bardzo niebezpieczny. Istoty żyjące pod miastem szybko się nauczyły, że grupy poszukiwaczy przygód są doskonałym źródłem jedzenia, niewolników i łupów. Choć wyprawy awanturników raz po raz zabijają czając się w podziemiach niebezpieczne potwory, na ich miejsce przybywają następne, czasem za sprawą przypadku, czasem wiedzione głodem. Z tego powodu na mapach ruin pod Fortecą Skalfa i Martwymi Wrotami (umieszczonych na str. 42-43) nie zaznaczono żadnych charakterystycznych miejsc, gdzie mogą czaić się przeciwnicy. Zamiast tego pokrótce opisano każdy z planów i dodano tabele, które pozwolą losowo określić, jakie potwory napotkają Bohaterowie na swojej drodze. Można z nich skorzystać, określając losowe spotkania w innej części ruin. Na str. 47 zaprezentowano także tabelę z pułapkami oraz przeszkodami terenowymi, które mogą stać się utrapieniem BG. W przypadku potworów opisanych w *Bestiariuszu Starego Świata* lub *Księdze Zasad* nie podano ich współczynników. Jeżeli nie dysponujesz tym pierwszym podręcznikiem, powinieneś w niniejszym znaleźć jakieś zastępstwo dla istoty, która ma stanąć do walki z Bohaterami. Przeglądając tabele bez trudu można spostrzec postacie lub potwory, które nie występują w żadnym innym dodatku. Te nowe bestie opisano poniżej wraz z kompletnymi współczynnikami i zasadami specjalnymi.

Ruiny pod Martwymi Wrotami

Pierwszy poziom podziemi rozciągających się pod Martwymi Wrotami był kiedyś kopalnią. Większość pomieszczeń to naturalne jaskinie lub górnicze chodniki, pomiędzy którymi znajdują się pomieszczenia wykute przez krasnoludy. Tutejsze złoża zostały wyczerpane dawno temu, a jedyną pozostałością po nich są ślady krasnoludzkich oskardów i kilofów, które złobią ściany jaskiń. Mapa nie pokazuje całego poziomu, lecz tylko obszary położone w pobliżu zejść pod ziemię.

Ruiny pod Fortecą Skalfa

Pierwszy poziom podziemi składa się głównie z naturalnych jaskiń i komnat, wykutych przez krasnoludy. Dla ludzi, elfów i niziołków istnieje tylko jedno legalne wejście do ruin i znajduje się ono w Studni Zambora. Jak wspomniano w opisie Fortecy, Wielka Świątynia Przodków oraz gildia górników dysponują własnymi zejściami, które służą tylko ich celom. Jeżeli inne sekretne wejścia uatrakcyjnią kampanię, Mistrz Gry powinien swobodnie je stworzyć i opisać. Mapa nie pokazuje wszystkich szczegółów tego poziomu, a jedynie obszary położone w pobliżu wejść do ruin.

Tabele spotkań

W tabelach spotkań zaprezentowano potwory (zarówno występujące samotnie, jak też żyjące w grupach), jakie Bohaterowie mogą napotkać w podziemiach. Mistrz Gry może dowolnie je modyfikować, jednak należy unikać nielogiczności. Istoty zamieszkujące podziemia powinny pasować do otoczenia, w jakim znajdują się BG. Na przykład w tunelach obok legowiska zielonoskórych najczęściej spotkać będzie można orki i gobliny, a nie zwierzoludzi i skaveny. Podobnie widma, padlinożercy i ozywieńcy bardziej pasują do korytarzy opisanych w **Rozdziale VI: Cmentarzysko** niż do wyższych, dokładniej spenetrowanych poziomów.

Wiele spośród istot wymienionych w poniższych tabelach zostało opisanych w *Bestiariuszu Starego Świata*, choć odpowiednie dla niektórych z nich współczynniki można znaleźć również w *Księdze Zasad*. Nie należy zapominać o statusach knuja, wodza i siłacza, które pomogą uczynić z potworów niezapomnianych przeciwników.

Projektowanie spotkania należy zacząć od rzutu 1k100 i porównania jego wyniku z **Tabelą 4-1: Spotkanie**. Za jego pomocą można określić ilość istot, z którymi będą mieć do czynienia Bohaterowie. Kolejny rzut powinien określić rodzaj spotkanych potworów, choć należy pamiętać o tym, by pasowały do rejonu, w którym je napotkano. Kolumna „Pojedyncza istota” określa przedstawiciela jednego gatunku, a „Grupa” odnosi się do całej bandy. Jeżeli wynikiem będą „dwie wrogie sobie grupy”, Mistrz Gry powinien zastanowić się, kto będzie odpowiednim przeciwnikiem dla wylosowanych potworów. Załóżmy, że mamy do czynienia z zielonoskórymi – ich wrogami mogą być orki lub gobliny z wrogiego klanu albo szczuroludzie.

Przykład: Kasia losuje potwory, które napotka prowadzona przez nią drużyna. Wynik rzutu 1k100 to 86. Sprawdzając w Tabeli 4-1: Spotkania, odczytuje, że na drodze Bohaterów

staną dwie wrogie sobie grupy. Ponieważ przygoda rozgrywa się w okolicach zamieszkiwanych przez orki i gobliny, jeden rzut wykonuje w Tabeli 4-3: Zielonoskórzy, a drugi w Tabeli 4-4: Intruzi.

Pierwszy rzut daje wynik 41, co oznacza, że Bohaterowie napotkają nocne gobliny. Trzeba zatem dokładnie określić ich liczbę. Wynik 75 oznacza, że będzie to 2k10 nocnych goblinów, 1k10/2+1 knujów z 6 rozwinięciami oraz 1k10/2+1 fanatyków. Ich przeciwnikami będzie 1k10/2 oprychów z Martwych Wrót (wynik 68 na kostkach, odczytany z Tabeli 4-4: Intruzi).

Opierając się na wynikach rzutów, Kasia decyduje, że złodzieje zeszli do ruin nielegalnym wejściem, ale nie potrafili odnaleźć drogi powrotnej i wpadli w zasadzkę nocnych goblinów. To doskonały początek kolejnej przygody dla drużyny.

Rola logiki

Tworzenie podziemi daje ogromną satysfakcję. Jej częścią jest wybór potworów, jakie na swojej drodze mogą spotkać Bohaterowie. Z perspektywy Mistrza Gry może wydać się zabawne, że w jednej komnacie BG zaskoczą mantikorę,

w drugiej zastaną tłum orków, a w trzeciej wpadną na zombi. Być może obserwowanie, jak drużyna radzi sobie z przeciwnikami będzie ciekawym doświadczeniem, ale gracze niekoniecznie muszą podzielać ten entuzjazm. Najlepiej jest, jeśli potwory i środowisko pasują do siebie. Biorąc pod uwagę powyższy przykład, możemy założyć, że orki rozniosłyby zombi na mieczach, ale same padłyby ofiarą mantikory. Charakter tych istot wyklucza, aby mogły żyć ze sobą „drzwi w drzwi”. Znacznie logiczniejsze byłoby założenie, że plemię orków opanowało kilka jaskiń i łączące je korytarze. Ich wódz zapewne zajmuje największą pieczarę i cieszy się zgromadzonymi w niej skarbami, podczas gdy jego wojownicy mogą w innych jaskiniach oddawać cześć posągom swoich bożków. Biorąc pod uwagę to, jak niebezpieczne są podziemia, orki nie utrzymałyby się długo przy życiu, gdyby nie wystawiały strażników. Kilka rozwojów statusu siłacza lub knuja doda kolorytu niektórym z zielonoskórych, a nocne gobliny i zębacze lub nawet wyvern, służący wodzowi za rumaka, mogą zaskoczyć drużynę. Poświęcając takiemu spotkaniu trochę uwagi, możesz sprawić, że stanie się ono niezapomnianą i interesującą, a przede wszystkim spójną i logiczną przygodą.

Tabela 4-1: Spotkania

Rzut	Ilość napotkanych istot
01-30	Pojedyncza istota.
31-50	Pojedyncza istota, której towarzysze obozują nieopodal (wylosuj całą grupę, jednak BG spotkają tylko jednego jej przedstawiciela).
51-70	Grupa.
71-80	Dwie sprzymierzone ze sobą grupy (wylosuj je, dwukrotnie rzucając w jednej tabeli).
81-90	Dwie wrogie sobie grupy.
91-98	Niezwykłe istoty.
99	Rzuć dwa razy, przerzucając rezultaty 99-00.
00	Rzuć trzy razy, przerzucając rezultaty 99-00.

Tabela 4-2: Niezwykłe istoty

Rzut	Istota	Grupa	Trudność zabicia
01-05	Krwipuszcz Khorna	1k10/2 krwiopuszczy Khorna	duża
06-10	Pająk jaskiniowy ¹	—	bardzo duża
11-15	Demonetka Slaanesh	1k10/2 demonetek Slaanesh	duża
16-20	Smoczy ogr	01-50: 2 smocze ogry 51-70: 3 siłacze (3 rozwinięcia) 71-90: 4 siłacze (6 rozwinięć) 91-00: 5 siłaczy (12 rozwinięć)	duża
21-60	Olbrzymie szczury	01-20: 1k10 olbrzymich szczurów 21-40: 2k10 olbrzymich szczurów 41-60: 3k10 olbrzymich szczurów 61-80: 4k10 olbrzymich szczurów 81-90: 5k10 olbrzymich szczurów 91-00: 10k10 olbrzymich szczurów	mała
61-80	Olbrzymi pająk	01-30: 2 olbrzymie pająki 31-50: 3 olbrzymie pająki 51-70: 4 olbrzymie pająki 71-80: 5 olbrzymich pajaków 81-90: 8 olbrzymich pajaków 91-00: 1k10+5 olbrzymich pajaków	duża

81-85	Strachulec Tzeentcha	1k10/2 strachulców Tzeentcha	duża
86	Hydra	—	bardzo duża
87-90	Zębacz olbrzymi ²	—	bardzo duża
91-95	Siewca zarazy Nurgła	1k10/2 siewców zarazy Nurgła	duża
96-98	Czerw skalny ³	—	bardzo duża
99-00	Wyvern nielot ⁴	—	bardzo duża

¹ Patrz str. 50. ² Patrz str. 52. ³ Patrz str. 50. ⁴ Patrz str. 51.

Tabela 4-3: Zielonoskórzy

Rzut	Istota	Grupa	Trudność zabicia
01-05	Czarny ork	01-20: 1k10 czarnych orków 21-40: 1k10 czarnych orków, 1k10/5 siłaczy (3 rozwinięcia) 41-60: 1k10+2 czarnych orków, 1k10/5 siłaczy (6 rozwinięć) 61-80: 1k10+5 czarnych orków, 1k10/2 siłaczy (6 rozwinięć), 1 wódz (3 rozwinięcia) 81-00: 1k10+5 czarnych orków, 1k10 siłaczy (6 rozwinięć), 1 wódz (6 rozwinięć)	znaczna
06-20	Ork	01-20: 1k10 orków 21-40: 1k10 orków, 1k10/5 czarnych orków 41-60: 1k10+2 orków, 1k10/5 czarnych orków 61-80: 1k10+5 orków, 1k10/2 siłaczy (3 rozwinięcia), 1 siłacz czarnych orków (3 rozwinięcia) 81-00: 2k10 orków, 1k10 siłaczy (3 rozwinięcia), 1 siłacz czarnych orków (6 rozwinięć)	przeciętna
21-30	Olbrzymi szczur	01-20: 1k10 olbrzymich szczurów 21-40: 2k10 olbrzymich szczurów 41-60: 3k10 olbrzymich szczurów 61-80: 4k10 olbrzymich szczurów 81-90: 5k10 olbrzymich szczurów 91-00: 10k10 olbrzymich szczurów	mała
31-40	Olbrzymi pająk	01-30: 2 olbrzymie pająki 31-50: 3 olbrzymie pająki 51-70: 4 olbrzymie pająki 71-80: 5 olbrzymich pajaków 81-90: 8 olbrzymich pajaków 91-00: 1k10+5 olbrzymich pajaków	duża
41-60	Nocny goblin	01-10: 1k10/2 nocnych goblinów 11-20: 1k10+1 nocnych goblinów 21-30: 1k10/2 nocnych goblinów, 1k10/5 fanatyków 31-40: 1k10+2 nocnych goblinów, 1k10/5 fanatyków 41-50: 1k10+2 nocnych goblinów, 1k10/5 knujów (3 rozwinięcia), 1k10/5+1 fanatyków 51-60: 1k10+3 nocnych goblinów, 1k10/5+2 knujów (3 rozwinięcia), 1k10/5+1 fanatyków 61-70: 1k10+6 nocnych goblinów, 1k10/2 knujów (6 rozwinięć), 1k10/+2 fanatyków 71-80: 2k10 nocnych goblinów, 1k10/2+1 knujów (6 rozwinięć), 1k10/2+1 fanatyków 81-90: 2k10+5 nocnych goblinów, 1k10 knujów (6 rozwinięć), 1k10/2+2 fanatyków 91-00: 3k10 nocnych goblinów, 1k10 knujów (12 rozwinięć), 1k10 fanatyków	mała/niewielka
61-70	Fanatyk nocnych goblinów	2k10 fanatyków	niewielka

71-80	Zębacz	01-30: 1k10/5+1 zębaczy 31-60: 1k10/2 zębaczy 61-90: 1k10/2 zębaczy, 1k10 poganiaczy 91-00: 1k10 zębaczy	znaczna
81-95	Snotling	01-20: 1k10 snotlingów 21-40: 2k10 snotlingów 41-60: 3k10 snotlingów 61-80: 4k10 snotlingów 81-00: 5k10 snotlingów	bardzo mała
96-00	Wąż kameleon ¹	1k10/2 węży kameleonów	przeciętna

¹ Patrz str. 51

Tabela 4-4: Intruzi

Rzut	Istota	Grupa	Trudność zabicia
01-10	Mantikora	—	przeciętna
11-30	Mutant	01-20: 1k10 mutantów 21-40: 1k10+5 mutantów 41-60: 2k10 mutantów 61-80: 2k10+5 mutantów 81-00: 3k10 mutantów	niewielka
31-35	Ogr	1k10/5 ogrów	duża
36-45	Troll	01-33: 1k10/5 trolli 34-66: 1k10/5+1 trolli 67-99: 1k10/5 siłaczy (6 rozwinięć) 00: 1k10/5 siłaczy (12 rozwinięć)	duża
46-65	Awanturник	drużyna awanturników ¹	różna
66-85	Oprych z Martwych Wrót ²	1k10/2 oprychów	różna
86-95	Kislevski najemnik Markowa	kislevscy najemnicy Markowa ³	znaczna
96-00	Członek Bractwa Rozszczepionej Brody ⁴	Bractwo Rozszczepionej Brody ⁴	duża

¹ Patrz str. 52. ² Należy wykorzystać schemat zbira z *Księgi Zasad* (str. 247). ³ Patrz str. 35. ⁴ Patrz str. 54.

Tabela 4-5: Zjawy, padlinożercy i ożywieńcy

Rzut	Istota	Grupa	Trudność zabicia
01-05	Upiorna płaczka	01-40: 2 upiorne płaczki 41-50: 1k10/2 upiorne płaczki 51-70: 1k10/2+1 upiorne płaczki 71-90: 1k10/2+2 upiorne płaczki 91-00: 1k10/2+3 upiorne płaczki	znaczna
06-25	Ghul	01-30: 1k10/2+2 ghule 31-60: 1k10/2+3 ghule 61-00: 1k10/2+4 ghule	przeciętna
26-40	Olbrzymi szczur	01-20: 1k10 olbrzymich szczurów 21-40: 2k10 olbrzymich szczurów 41-60: 3k10 olbrzymich szczurów 61-80: 4k10 olbrzymich szczurów 81-90: 5k10 olbrzymich szczurów 91-00: 10k10 olbrzymich szczurów	mała

41-50	Olbrzymi pajak	01-30: 2 olbrzymie pająki 31-50: 3 olbrzymie pająki 51-70: 4 olbrzymie pająki 71-80: 5 olbrzymich pajaków 81-90: 8 olbrzymich pajaków 91-00: 1k10+5 olbrzymich pajaków	duża
51-60	Szkielet	01-20: 1k10/5+2 szkielety 21-40: 1k10/2+2 szkielety 41-60: 1k10+2 szkielety 61-80: 1k10+5 szkieletów 81-90: 2k10 szkieletów 91-00: 3k10 szkieletów	niewielka
61-65	Duch	1k10/5+2 duchów	przeciętna
66-70	Poltergeist	1k10/5+3 poltergeisty	niewielka
71	Zjawa	1k10/5 zjaw	duża
72-77	Upiór	01-33: 1k10/2 upiorów 34-66: 1k10/2+2 upiory 67-99: 1k10/2+4 upiory 00: 1k10+4 upiory	znaczna
78-88	Widmo	01-33: 1k10/5 widm 34-66: 1k10/5+1 widm 67-99: 1k10/5+2 widma 00: 1k10/5+3 widma	duża
89-00	Zombi	01-20: 1k10 zombi 21-40: 1k10+5 zombi 41-60: 2k10 zombi 61-80: 2k10+5 zombi 81-00: 3k10 zombi	mała

Tabela 4-6: Skaveny

Rzut	Istota	Grupa	Trudność zabicia
01-40	Olbrzymi szczur	01-20: 1k10 olbrzymich szczurów 21-40: 2k10 olbrzymich szczurów 41-60: 3k10 olbrzymich szczurów 61-80: 4k10 olbrzymich szczurów 81-90: 5k10 olbrzymich szczurów 91-00: 10k10 olbrzymich szczurów	mała
41-80	Klanbrat	01-30: 1k10/5 klanbraci 31-50: 1k10/2 klanbraci 51-80: 1k10 klanbraci 81-00: 1k10+5 klanbraci	niewielka
81-86	Posłaniec nocy z klanu Eshin	01-30: 1k10/5 posłańców nocy 31-50: 1k10/2 posłańców nocy 51-80: 1k10 posłańców nocy, 1k10/2 knujów (3 rozwinięcia) 81-00: 1k10+5 posłańców nocy, 1k10/2 knujów (6 rozwinięć)	przeciętna
87-91	Poganiacz z klanu Moulder	01-30: 1k10/5 poganiaczy 31-50: 1k10/5 poganiaczy, 1 szczurogr 51-80: 1k10/2 poganiaczy, 1k10/5 szczurogrów 81-00: 1k10 poganiaczy, 1k10/5 szczurogrów	mała/duża

92-95 Harcownik z klanu
Skryre01-30: 1k10/2 harcowników
31-50: 1k10 harcowników
51-80: 1k10 knujów (3 rozwinięcia)
81-00: 1k10+5 knujów (6 rozwinięć)

niewielka

96-00 Czciiciel zarazy z klanu
Pestilens01-30: 1k10/5 czciicieli zarazy
31-50: 1k10/2 czciicieli zarazy
51-80: 1k10 czciicieli zarazy, 1 szaman (3 rozwinięcia)¹
81-00: 1k10+5 czciicieli zarazy, 1 szaman (9 rozwinięć)¹

przeciętna

¹ Traktować jak zwykłego szamana, ale zamiast Tradycji Duchów używa zaklęć z Tradycji Ognia.

– Nowe potwory –

Poniżej opisano potwory, charakterystyczne dla ruin pod Smoczą Skalą.

Czerw skalny

Czerwie skalne (wyglądające jak olbrzymie dżdżownice) osiągają długość do pięciu metrów. Ich rdzawo-brązowa, twarda skóra w dotyku przypomina kamień. Paszcza czerwia mieści trzy rzędy ostrych zębisk, które w połączeniu z wydzielanym kwasem pomagają im ryć skały. Walczące robaki skalne potrafią pluć kwasem w przeciwników. W brzuchach pokonanych robaków często znajdowano kamienie szlachetne lub rzadkie minerały.

Czerw skalny

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	0	52	58	22	5	30	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	28	5	5	6	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: broń naturalna, silny cios, straszny

Zasady specjalne:

- Plucie kwasem.** Poświęcając akcję podwójną, czerw skalny może pluć strugą kwasu, który gromadzi się w jego paszczy. Obszar pokryty żrącą substancją ma dwa metry szerokości i dziesięć długości. Każda postać znajdująca się na tym obszarze może spróbować uskoczyć (wymaga to udanego testu Zręczności). Nieudany test oznacza trafienie z Siłą 8. W każdej z kolejnych 3 rund kwas zadaje trafienie z Siłą 4. Od decyzji MG zależy, czy ekwipunek, broń i zbroja postaci także ucierpią od żrącej substancji.
- Stwardniała skóra.** Skóra czerwia jest twarda niczym kamień i równie odporna na ciosy. Traktowana jest jak pancerz dający 2 Punkty Zbroi na całym ciele istoty.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 2

Uzbrojenie: zęby

Pająk jaskiniowy

Celem życia tych koszmarnych istot jest pożeranie wszystkiego, co stanie im na drodze. Zrodzone w gniazdach głęboko pod górą i spaczone wpływami Chaosu, osiągają rozmiary dwukrotnie przewyższające olbrzymiego pajaka. Niekiedy mają trudności z przecięnięciem się węższymi korytarzami. Szary kolor pancerza sprawia, że stają się niemal niewidoczne na tle skalnych ścian. Ich silne nogi umożliwiają błyskawiczne poruszanie się. Pomimo sporych rozmiarów, pająki jaskiniowe są bardzo zwinne i sprawne. Mniejszych kuzynów przewyższają także pod względem inteligencji i uwielbiają zastawiać pułapki, używając jako przynęty innych zwierząt, czy nawet przedstawicieli rozumnych ras. Tkana przez pająki sieć jest bardzo wytrzymała i trudno ją rozerwać.

Pająk jaskiniowy

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
58	0	56	65	70	50	44	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	30	5	6	6	0	0	0

Umiejętności: skradanie się +10, spostrzegawczość +20, ukrywanie się

Zdolności: broń naturalna, przerażający, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- Lepkie odnóża.** Pająki jaskiniowe potrafią z łatwością chodzić po ścianach, a nawet po suficie. Mogą wspinać się z normalną Szybkością.
- Pajęczyna.** Pająki jaskiniowe potrafią tkąć wytrzymałą i lepką sieć. Każdy, kto jej dotknie, musi wykonać Wymagający (-10) test Zręczności, albo przyklei się do sieci. Nie może podejmować żadnych akcji poza próbą wyrwania się z pułapki (należy wykonać udany test Krzepy). Ofiara pajaka, która zostanie sparaliżowana jadem, jest zawijana w kokon z sieci. Jego rozerwanie wymaga Trudnego (-20) testu Krzepy.
- Pancerza skóra.** Naturalna ochrona ciała zapewnia pajakowi jaskiniowemu 2 Punkty Zbroi na każdej lokacji.

- *Paralizujący jad.* Pająk jaskiniowy wydziela truciznę z gruczołów jadowych. Ugryzienie nie powoduje jednak śmierci ofiary, tylko jej czasowy paraliż. Postać ukąszona przez pająka jaskiniowego musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że zostaje sparaliżowana na 1k10 rund, w trakcie których nie może wykonywać żadnych akcji i jest traktowana jako bezbronna.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 2

Uzbrojenie: szczękoczułki

Wąż kameleon

Zwierzęta te spotykane są jedynie w ruinach Karak Azgal i charakteryzują się ciekawą zdolnością do zmiany koloru skóry w zależności od barwy podłoża lub otoczenia. W ten sposób leżący nieruchomo wąż jest praktycznie niewidoczny. Gady te osiągają długość od pół do prawie dwóch metrów, a ich główną bronią są ostre kły jadowe. Trucizna usypia ofiarę, która następnie zostaje połknięta przez węża. Gady żywią się zwykle szczurami lub innymi niewielkimi stworzeniami, jednak rozdrażniony wąż może okazać się groźnym przeciwnikiem.

Wąż kameleon

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	0	35	32	75	10	25	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: skradanie się +20, spostrzegawczość, ukrywanie się +20

Zdolności: broń naturalna, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Kły jadowe.* Jeśli na skutek ugryzienia węża postać straci przynajmniej 1 punkt Żywotności, musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że natychmiast traci przytomność na 1k10 rund. W tym czasie jest traktowana jako bezbronna.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kły jadowe

Wyvern niełot

Kiedy orki zasiedliły jaskinie, sprowadziły ze sobą pod ziemię rzadki gatunek wyvernów. Były to istoty pozbawione skrzydeł i mniejsze od latających kuzynów, za to przejawiające znacznie większą zaciekłość w walce. Gady te prowadzą samotny tryb życia, chyba że zostaną oswojone przez orki. Z wyglądu przypominają naziemne wywerny (podobnie jak one, posiadają ogony z żądłem jadowym), jednak nie mają skrzydeł. Słysz także ze swojej gwałtowności, graniczącej z samobójczym szałem. Zdarzało się, że wywerny niełoty atakowały znacznie



silniejszą grupę przeciwników, nie zważając na własne bezpieczeństwo.

Wyvern niełot

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
48	0	65	51	35	5	30	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	40	6	5	4	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +10

Zdolności: broń naturalna, łuski (4), morderczy atak, potężny cios, przerażający, silny cios, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

- *Atak ogonem.* Jeśli wyvern w czasie rundy wykonywał atak wielokrotny, na zakończenie rundy, po rozpatrzeniu wszystkich innych ataków (także ataków przeciwników), może jeszcze zaatakować ogonem. Jest to akcja natychmiastowa, rozstrzygana jak zwykły atak bronią naturalną. Na końcu ogona stworzenia znajduje się zatruty kolec. Jeśli postać zostanie uderzona ogonem i straci przynajmniej 1 punkt Żywotności, musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że natychmiast traci dodatkowe 3 punkty Żywotności.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 4, ręce 4, korpus 4, nogi 4

Uzbrojenie: zęby, pazury i ogon

Zębacz olbrzymi

Okrągłe niczym beczki i krótkonogie zębacze są częstym widokiem w jaskiniach Karak Azgal. Pod wpływem mocy Chaosu i spaczenia mogą osiągać niesamowite rozmiary. Zębacze olbrzymie różnią się między sobą kształtem i wielkością ciała, jednakże ich cechą wspólną jest to, że co najmniej trzykrotnie przewyższają rozmiarami swoich mniejszych kuzynów. Często zdarza się też, że posiadają więcej kończyn niż normalne zębacze. Słyszac ryk takiej bestii, niejeden poszukiwacz przygód zadrzał ze strachu. Sama myśl o pełnej zębisk paszczy, zdolnej połknąć człowieka w całości, potrafi wystawić na poważną próbę odwagę nawet najbardziej doświadczonego wojownika.

Zębacz olbrzymi

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
58	0	61	48	35	5	38	5
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	25	6	4	5	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, unik

Zdolności: broń naturalna, przerażający, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu*. Poniżej zaprezentowano przykładowy zestaw mutacji, jakie może posiadać

zębacz olbrzymi: dziwny kolor skóry (brak wpływu na cechy); oczy na szypułkach, metaliczna skóra (+2 PZ na wszystkich lokacjach). MG może też wykorzystać tabelę mutacji z *Bestiariusza Starego Świata* lub *Księgi Zasad*. Aby określić ilość mutacji, należy rzucić 1k10. Wynik 1-4 oznacza 2 mutacje; 5-8: 3 mutacje; 9-10: 4 mutacje. Aby dokładnie określić zmiany, jakie dotknęły zębaczka, należy posłużyć się stosownymi tabelami.

- *Ogromna paszczyka*. Zębacz olbrzymi tak wielką paszczą, że jednym kłapinięciem może połknąć całą ofiarę. Aby dokonać tego w walce, zębacz musi poświęcić całą rundę na wykonanie specjalnego ataku (rozstrzyganego według normalnych zasad). Jeżeli ofiara straci w ten sposób choć 1 punkt Żywotności, oznacza to, że zębacz ją połknął. Aby się wydostać, w każdej następnej rundzie ofiara musi wykonywać przeciwstawny test Krzepy przeciwko Krzepie zębacza. Nieudany test oznacza, że postać automatycznie otrzymuje obrażenia (z normalną Siłą zębacza). Połknięta postać może używać niewielkiej broni kłującej (np. szyletu). Trafienie jest automatyczne, ale obrażenia są dodatkowo zmniejszane o 2 punkty ze względu na ciasnotę i brak miejsca do wykonania zamachu.

- *Przerażliwy ryk*. Każda postać, która usłyszy ryk zębacza olbrzymiego, musi wykonać test Grozy.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 2

Uzbrojenie: zęby i pazury

— Bohaterowie Niezależni —

Niektóre spośród opisanych w powyższych tabelach przypadkowych spotkań zakładają kontakt z nietypową istotą lub grupą.

Awanturnicy

Podziemne sale Karak Azgal bywają odwiedzane przez grupy rabusiów i poszukiwaczy skarbów. Spotkanie z nimi jest nieuniknione i pozostaje tylko kwestią czasu. Zależnie od okoliczności, kontakty mogą przebiegać w przyjacielskiej lub wrogiej atmosferze. Poniżej zamieszczono współczynniki kilku przykładowych awanturników, tworzących czteroosobową drużynę. Nieznajomi rozpoczęli drugie profesje. Jeżeli wynik w tabeli losowych spotkań wykaże, że napotkano tylko jednego awanturnika, Mistrz Gry może wybrać jednego z poniższych kandydatów.

Gimnir Okamirson

Profesja: zabójca olbrzymów

Poprzednia profesja: zabójca trolli

Rasa: krasnolud

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
66	29	48	58	29	38	47	21
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	4	5	3	0	0	0

Umiejętności: mocna głowa, rzemiosło (górnictwo), spostrzegawczość, unik +10, wiedza (krasnoludy), zastraszanie, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bijatyka, błyskawiczny refleks, broń specjalna (dwuręczna), krasnoludzki fach, krzepki, nieustraszony, odporność na magię, odporność na trucizny, odwaga, rozbrajanie, silny cios, twardziel, widzenie w ciemności, zapiekła nienawiść

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce: 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór), broń dwuręczna (dwuręczny topór)

Wypożyczenie: 5 zł

Na Gimnirze Okamirsonie ciąży straszliwa hańba. Choć był odważnym wojownikiem, w którym cały klan pokładał swe zaufanie, to w obliczu orczego najazdu okazał

niezdecydowanie i wahanie, które kosztowało życie jego rodziny, ukochanych oraz wielu niewinnych krasnoludów. Choć nigdy słowem nie wspomniał o tym, jakiego rodzaju wyboru nie był w stanie dokonać, to na samą myśl o przeszłych grzechach ogarnia go wściekłość, popychająca krasnoluda do czynów, które inni uznaliby za samobójcze.

Istilam Morska Mgła

Profesja: wędrowni czarodziej

Poprzednia profesja: uczeń czarodzieja

Rasa: elf

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	41	35	46	52	60	56	36

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	3	4	5	2	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (tajemny elfi), nauka (magia) +20, przeszukiwanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (elfy), wykrywanie magii +10, znajomość języka (eltharin), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bystry wzrok, dotyk mocy, magia powszechna (pancerz Eteru), magia powszechna (rozproszenie magii), magia prosta (tajemna), magia tajemna (metal), medytacja, niezwykle odporny, opanowanie, zmysł magii

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce: 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz)

Wypożyczenie: księga wiedzy tajemnej, plecak, mikstura lecznicza, 5 zł

Istilam urodził się jako czwarty syn mało znaczącego elfiego kupca. Od dzieciństwa fascynował się czarami i magią, więc kiedy dorósł, opuścił rodzinny Marienburg i rozpoczął naukę magii u wędrownego Mistrza Wiedzy. Po jego śmierci przyłączył się do Kurta Steinera, chcąc poznać świat i odkryć tajemnice *Chamon*, Żółtego Wiatru Magii.

Kurt Steiner

Profesja: weteran

Poprzednia profesja: gladiator

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
48	42	51	45	41	31	48	30

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	5	4	4	0	0	0

Umiejętności: plotkowanie, spostrzegawczość, unik +10, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (korbacze), broń specjalna (parująca), morderczy atak, niezwykle odporny, rozbrajanie, silny cios, szybkie wyciągnięcie, twardziel

Zbroja: ciężki pancerz (kolczuga z rękawami, napierśnik, kolcze nogawice)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 2, korpus 4, nogi 2

Uzbrojenie: korbacz, broń dwuręczna (dwuręczny topór), lewak

Wypożyczenie: złoty naszyjnik wart 90 zł, 43 zł w gotówce, mikstura lecznicza

Kurt Steiner od zawsze był zadziorny i waleczny. Jeszcze jako chłopiec zasłynął na ulicach Altdorfu ze swego potwornie silnego lewego sierpowego, który zapewnił mu przydomek „Lewak”. Brak innych zainteresowań i paskudny charakter sprawiły, że trafił na arenę walk gladiatorskich, które bardzo przypadły mu do gustu. Przez jakiś czas bawiło go takie życie, ale pewnego dnia poznał Istilama i wspólnie postanowili, że chcą opuścić Altdorf i gdzie indziej poszukać szczęścia.

Wulf Altmann

Profesja: złodziej

Poprzednia profesja: banita

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	45	29	32	53	37	32	38

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	13	2	3	4	0	0	0

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, otwieranie zamków, plotkowanie, przekonywanie, sekretne znaki (złodziei), skradanie się +10, spostrzegawczość +10, ukrywanie się +10, unik, wiedza (Imperium), wspinaczka +10, wycena, zastawianie pułapek, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: strzał mierzony, ulicznik, wędrowiec, wykrywanie pułapek

Zbroja: lekki pancerz (skórzna)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 1

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), sztylet, łuk i 10 strzał

Wypożyczenie: 57 zł, 1 mikstura lecznicza, wytrychy, kaptur i płaszcz

Kiedy Wulf miał 9 wiosen, ukradł gospodarzowi świnie. W wieku 11 lat skradł konia, a dwa lata później serce i cnotę córki gospodarza Brauna. Niedługo potem, już jako wyjęty spod prawa banita, musiał uciekać w głąb Drakwaldu. Tam spotkał ponurego krasnoluda Gimmira i, co dziwne, szybko się z nim zaprzyjaźnił. Kiedy ta niecodzienna para spotkała Kurta oraz Istilama, powstała drużyna, która przeżyła razem wiele mrozących krew w żyłach przygód, a Wulf miał wiele okazji do doskonalenia swego złodziejskiego kunsztu.

Bractwo Rozszczepionej Brody

Bractwo Rozszczepionej Brody to krasnoludzka organizacja, która postawiła sobie za cel powstrzymanie napływu obcych, przybywających do siedziby ich przodków. W opinii starszych Bractwa poszukiwacze skarbów to zwykłe hieny cmentarne, które zakłócają spokój zmarłych. Aby położyć kres ich świętokradczej działalności, Bractwo regularnie wysyła do podziemi grupy uderzeniowe, które zabijają każdego napotkanego nie-krasnoluda i odbierają mu zrabowane skarby. Podczas takich wypadów krasnoludy tępią także skaveny, orki oraz każdą inną istotę, która wejdzie im w drogę. Wiele grup poszukiwaczy przygód spotkał straszliwy koniec, kiedy grupa krasnoludów, którą uratowali z rąk hordy zielonoskórych, zwróciła się przeciwko nim, gdy ledwie przebrzmiały odgłosy walki.

Typowy oddział Bractwa składa się z 1k10 wojowników pod dowództwem starszego stopniem członka organizacji. Wszyscy odziani są w pospolite ubrania, posługują się typową bronią i noszą pancerze, po których nie można poznać, skąd pochodzą. Członkowie Bractwa nikomu i pod żadnym pozorem nie wyjawiają tajemnicy istnienia organizacji. Jediną ich cechą rozpoznawczą są brody, zaczesane tak, aby rozwidlały się na piersi. Krasnoludy nie biorą żadnych jeńców i zawsze walczą do śmierci.

Wojownik

Profesja: tarczownik

Rasa: krasnolud

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
52	30	38	44	19	29	31	18

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	3	4	3	0	0	0

Umiejętności: nawigacja, rzemiosło (górnictwo, kowalstwo lub kamieniarstwo), spostrzegawczość, śledzenie, unik,

wiedza (krasnoludy), wspinaczka, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: czuły słuch, krasnoludzki fach, krzepki, morderczy atak, odporność na magię, odwaga, ogłuszanie, silny cios, widzenie w ciemności, wycucie kierunku, zapiekła nienawiść

Zbroja: średni pancerz (hełm, kolczuga, skórzana kurta, skórzane nogawice)

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 1, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór), kusza i 10 bełtów, tarcza

Wypożyczenie: 10 metrów liny z kotwiczką, bukłak

Dowódca

Profesja: sierżant

Poprzednia profesja: tarczownik

Rasa: krasnolud

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
62	30	43	54	29	34	36	23

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	4	5	3	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie, nauka (strategia/taktyka), nawigacja, rzemiosło (górnictwo, kowalstwo lub kamieniarstwo), spostrzegawczość, śledzenie, unik +10, wiedza (krasnoludy), wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: czuły słuch, groźny, krasnoludzki fach, krzepki, morderczy atak, odporność na magię, odwaga, silny cios, widzenie w ciemności, wycucie kierunku, zapiekła nienawiść

Zbroja: średni pancerz (hełm, zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór), kusza i 10 bełtów, tarcza

Wypożyczenie: 10 metrów liny z kotwiczką, bukłak

— Niebezpieczeństwa —

Poniżej opisano wszelkie niebezpieczeństwa, jakie czyhają na Bohaterów w ruinach Karak Azgal, a które nie są wynikiem działań złośliwych potworów lub groźnych rabusiów. Same podziemia potrafią być wystarczająco niebezpieczne, aby przerazić poszukiwaczy skarbów. **Tabela 7-4: Niebezpieczeństwa** pozwala losowo określić przeszkody, jakim będą musieli sprostać BG. Poniżej opisano poszczególne z niespodzianek.

Szlamiasty dół

Szlamiaste doły, zwane też podtopieniami, są tym bardziej niebezpieczne, że trudno je zauważyć. Dopiero Trudny (-20) test **spostregawczości** pozwala zdać sobie sprawę z ich istnienia. Pechowiec, który wejdzie na podtopiony teren, musi wykonać test **Zręczności**, albo wpadnie w wypełniony szlamem dół i utonie po 4 rundach. Szamotanie

się tylko pogarsza sprawę, skracając czas tonięcia do dwóch rund. Aby uniknąć śmierci, Bohater musi się czegoś złapać albo zostać wyciągnięty przez towarzyszy.

Przepaść

Bohaterowie mogą napotkać na swojej drodze przepaść. Jej szerokość to 1k10x3 metry, ale z głębin niektórych wznoszą się kolumny skalne, po szczytach których można przejść na drugą stronę. Aby tego dokonać, postać musi wykonać Wymagający (-10) test **Zręczności** lub po prostu przeskoczyć z jednej strony przepaści na drugą. Zasady dotyczące skakania można znaleźć w *Księdze Zasad*, na str. 144.

Skalna lawina

Odbijające się od ścian echo sprawia, że z górnych pól

schodzi skalna lawina. Każdy, kto znajdzie się na jej drodze, otrzymuje trafienie z Siłą 5, chyba że powiedzie mu się Wymagający (-10) test Zręczności.

Spadające stalaktyty

W wielu jaskiniach znajdują się stalaktyty, czyli skalne nacieki zwisające ze sklepienia. Podziemne wstrząsy lub zwykły hałas mogą sprawić, że runą one (w ilości 1k10) prosto na głowy niczego nie spodziewających się BG. Uderzenia można uniknąć, wykonując udany test Zręczności. Każdy ze spadających odłamów skalnych zadaje trafienie z Siłą 5.

Zawał

Cześć korytarza lub jaskini, przez którą wędrowali Bohaterowie, nagle się zawala. BG mogą uciec z niebezpiecznego obszaru, wykonując udany Wymagający (-10) test Zręczności. Nieudany test oznacza, że postać otrzymuje trafienie z Siłą 6 (bez uwzględnienia pancerza) i zostaje zasypana zwałami kamieni. Aby się spod nich wydostać, musi wykonać Bardzo Trudny (-30) test Krzepy. Towarzysze mogą próbować uratować zasypaną postać, jednak ostateczna decyzja zależy od MG. Pozostawiony własnemu losowi nieszczęśnik po kilku dniach umrze z wyczerpania, pragnienia i braku powietrza.

Rzeka lawy

Choć w pobliżu Karak Azgal nie ma żadnych czynnych wulkanów, w głębokich podziemiach można natknąć się na strumienie, a nawet całe rzeki lawy. Ich przekroczenie nie jest łatwe, a jeden fałszywy krok oznacza pewną śmierć. Rzeka lawy ma szerokość 1k10x3 metrów, a na powierzchni niekiedy unoszą się kawałki skał. Bohaterowie mogą przekroczyć nurt, skacząc z jednego kamienia na drugi, ale wymaga to udanego Trudnego (-20) testu Krzepy. Niepowodzenie oznacza gorące powitanie w Królestwie Morra. Zasady dotyczące skakania znajdują się w *Księdze Zasad*, na str. 144.

Podziemna rzeka

Bohaterowie docierają do brzegu podziemnej rzeki. Jej nurt jest rwący i silny, a wody lodowato zimne. Jej pokonanie wymaga Trudnego (-20) testu pływania.

Śliskie podłoże

Bezustannie kapiąca ze ścian woda i wilgoć sprawiły, że niektóre części skalnego podłoża stały się bardzo śliskie. Mogą je nawet pokrywać otoczaki lub porastać wodolubne glony i mchy. Poruszanie się i walka na takim terenie mogą okazać się ryzykowne. Aby nie stracić równowagi i nie upaść, należy wykonać udany Wymagający (-10) test Zręczności.

Niestabilny korytarz

Bohaterowie, którym powiedzie się Wymagający (-10) test **spozstrzegawczości**, zauważą, że jaskinia lub korytarz, w którym się znajdują, może się zawalić w każdej chwili. Istnieje 25% szansa, że ściany runą, kiedy Bohaterowie będą przechodzili obok nich. Jeżeli w takiej okolicy dojdzie do walki, prawdopodobieństwo takiego zdarzenia wzrasta do

Tabela 4-7: Niebezpieczeństwa

Rzut	Rezultat
01-06	Podtopienie
07-12	Przepaść
13-18	Skalna lawina
19-24	Spadające stalaktyty
25-30	Zawał
31-36	Rzeka lawy
37-42	Podziemna rzeka
43-48	Śliskie podłoże
49-54	Niestabilny korytarz
55-60	Trujący gaz
61-66	Gorąca para
67-72	Jamy i rozpadliny
73-78	Pułapki
79-84	Nadwyreżony most
85-00	Dziury

60%. Szczegółowe zasady dotyczące ratowania zasypanych i odnoszonych przez nich obrażeń znajdują się w paragrafie **Zawał**.

Trujący gaz

Niektóre rejony Karak Azgal wypełniają przeróżne niebezpieczne gazy, często bezbarwne i bezwonne (a więc trudne do wykrycia). Bohaterowie, którzy nimi oddychają, muszą wykonać test Odporności, którego niepowodzenie oznacza:

1-2: BG pada nieprzytomny na 1k10 rund.

3-4: BG otrzymuje 4 punkty obrażeń.

5-6: BG otrzymuje 2 punkty obrażeń.

7-8: BG pada nieprzytomny na 1k10 rund i musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza śmierć.

9-10: BG traci po 10 punktów Krzepy i Odporności na 1 dzień.

Gorąca para

Z dziur w ścianach, suficie, a nawet podłodze buchają kłęby gorącej pary. Aby ich uniknąć, Bohater musi wykonać udany Wymagający (-10) test Zręczności, którego niepowodzenie oznacza trafienie z Siłą 4 (bez uwzględnienia pancerza).

Jamy i rozpadliny

Bohaterowie na swojej drodze napotykają jamy i szczeliny w skałach. Każda z nich ma 1k10x1,5 metra szerokości i około czterdziestu głębokości. Zasady dotyczące skakania i upadków znajdują się w *Księdze Zasad*, na str. 144.

Pułapki

W ruinach Karak Azgal żyje wiele inteligentnych stworzeń, które nauczyły się polować na poszukiwaczy przygód. Aby ich schwytąć lub ochronić swoje siedziby, częstokroć stawiają pułapki. Mogą one być rozmaite, ale najczęściej są to wilcze doły lub wnyki. Wilcze doły zamaskowane są ziemią i gruzami tak, aby nie odróżniały się od otoczenia. Żeby je spostrzec, należy wykonać udany Wymagający (-10) test **spostrzegawczości**. Typowy dół ma około 3 metrów głębokości i jest tak zaprojektowany, aby ofiara nie mogła się z niego wydostać o własnych siłach. Postać, która wpadnie w pułapkę, może wykonać wymagający test Zręczności, który pozwoli jej w ostatniej chwili chwycić się krawędzi i uniknąć zagrożenia. Jeśli ten test okaże się nieudany, nieszczęśnik spada, otrzymując obrażenia zależne od wysokości upadku. Szczegółowe zasady dotyczące spadania znajdują się na str. 144 *Księgi Zasad*.

Nadwyrężony most

Nadwyrężony kamienny most spina dwa brzegi podziemnej rzeki lub przepaści. Udany test **spostrzegawczości** może podpowiedzieć Bohaterom, że konstrukcja swoje najlepsze dni ma już dawno za sobą. Każdy, kto będzie przechodził przez most, powinien mieć się na baczności. Aby ominąć naruszone miejsca, należy wykonać Wymagający (-10) test Zręczności. Porażka oznacza, że most zaczyna się walić. Każdy, kto się na nim znajduje, musi wykonać kolejny Wymagający (-10) test Zręczności, albo spadnie z olbrzymiej wysokości.

Dziury

Podłoga jaskini zryta jest dziurami. Każda z nich ma około 1k10x1,5 metrów średnicy, a walka w ich pobliżu wymaga testu Zręczności. Niepowodzenie oznacza upadek w dół. Dziury mają po 1k10 metrów głębokości. Zasady dotyczące upadków znajdują się na str. 144 *Księgi Zasad*.

— Łupy —

Po co narażać się na niebezpieczeństwa czające się w podziemiach Karak Azgal, jeśli nie dla zgromadzonych tam skarbów, złota i biżuterii? Poniższy rozdział ma posłużyć jako pomoc w losowaniu kosztowności, które przypadną w udziale Bohaterom. Tabele zostały ułożone według współczynnika „trudność zabicia” potworów. W niektórych przypadkach będzie trzeba zwiększyć ilość skarbów, zwłaszcza jeżeli na drodze poszukiwaczy stanie większa ilość przeciwników. Ważne jest także, aby pamiętać, że nie wszystkie kosztowności można znaleźć przy pokonanych przeciwnikach. Na co potworom gotówka w podziemiach? Jeżeli wynik w tabeli wskaże jej obecność, można założyć, że to pozostałości po wymordowanych przez potwory śmialkach lub skarby z pobliskiego grobowca.

Losowanie skarbów

Istnieje szansa, że zabici wrogowie będą posiadali skarby. Aby określić, co mają przy sobie, należy wykorzystać współczynnik „trudność zabicia” danego przeciwnika i wykonać rzut 1k100, a wynik sprawdzić w **Tabeli 4-8: Zdobyte łupy**. W każdej kolumnie znajduje się wartość procentowa lub znak „-”. Jeżeli w kolumnie widnieje ten

pierwszy wynik, należy wykonać rzut 1k100. Wynik niższy lub równy podanej wartości oznacza, że istota miała przy sobie dane skarby. Znak „-” oznacza, że istota takich skarbów nie ma przy sobie.

Sposobem na zwiększenie ilości zdobytych łupów jest zwiększenie ilości rzutów w tabeli. Jeden rzut więcej oznacza, że wyniki będą odczytywane w kolumnie określającej potwora o jedną kategorię słabszego. Na przykład, Bohaterowie pokonali „Bardzo Trudną” do zabicia bestię. Sposobem na zwiększenie ilości znalezionych przy niej łupów będzie przesunięcie kolumny o dwa miejsca w górę i wykonanie trzech rzutów w kolumnie trudność zabicia „Znaczna”.

Przykład: *Kasia planuje przeprowadzić napaść pięciu snotlingów na drużynę. Trudność zabicia snotlinga jest Bardzo Mała, dlatego istnieje tylko 30% szans na to, że będą miały przy sobie trochę grosza i raczej nic więcej. Kasia rzuca 1k100 i otrzymuje wynik 24, co oznacza, że snotlingi rzeczywiście mają przy sobie kilka monet. Następnie MG spogląda do Tabeli 4-9: Pieniądze i rzuca ponownie 1k100. Tym razem wynik to 86, co oznacza, że snotlingi uzbierały 1k10/5 złotych koron. Kasia może jednak uznać, że snotlingi nie miały okazji zebrać takich skarbów, więc mają przy sobie tylko srebrne szylingi lub miedziane pensy.*

Tabela 4-8: Zdobyte łupy

Trudność zabicia	— Szansa zdobycia łupów —		
	Pieniądze	Klejnoty	Skarby
Bardzo Mała	30%	—	—
Mała	35%	—	—
Niewielka	40%	30%	—
Przeciętna	45%	35%	—
Znaczna	50%	40%	30%
Duża	55%	45%	35%
Bardzo Duża	60%	50%	40%

Pieniądze

Tabela 4-9: Pieniądze nie ogranicza się jedynie do monet. Zamiast nich Bohaterowie mogą znaleźć ekwiwalent pieniędzy, na przykład przedmioty codziennego użytku. Załóżmy, że wylosowano 25 zł. Zamiast monet BG mogą odnaleźć złoty ząb dawno zmarłego krasnoludzkiego bohatera. Dopóki przedmioty zdobyte przez BG stanowią równowartość wylosowanych pieniędzy, dopóty nie ma problemu z takim rozwiązaniem kwestii skarbów. *Zbrojownia Starego Świata* zawiera mnóstwo pomysłów na materialne ekwiwalenty monet, zarówno te zwyczajne, jak i bardziej niespotykane.

Tabela 4-9: Pieniądze

Rzut	— Trudność zabicia —						
	Bardzo Mała	Mała	Niewielka	Przeciętna	Znaczna	Duża	Bardzo Duża
01–05	—	—	—	—	—	—	1 p
06–10	—	—	—	—	—	1 p	1d10/5 p
11–15	—	—	—	—	1 p	1d10/5 p	1k10/2 p
16–20	—	—	—	1 p	1k10/5 p	1k10/2 p	1k10 p
21–25	—	—	1 p	1k10/5 p	1k10/2 p	1k10 p	2k10 p
26–30	—	1 p	1k10/5 p	1k10/2 p	1k10 p	2k10 p	1 s
31–35	1 p	1k10/5 p	1k10/2 p	1k10 p	2k10 p	1 s	1k10/5 s
36–40	1k10/5 p	1k10/2 p	1k10 p	2k10 p	1 s	1k10/5 s	1k10/2 s
41–45	1k10/2 p	1k10 p	2k10 p	1 s	1k10/5 s	1k10/2 s	1k10 s
46–50	1k10 p	2k10 p	1 s	1k10/5 s	1k10/2 s	1k10 s	2k10 s
51–55	2k10 p	1 s	1k10/5 s	1k10/2 s	1k10 s	2k10 s	1 zk
56–60	1 s	1k10/5 s	1k10/2 s	1k10 s	2k10 s	1 zk	1k10/5 zk
61–65	1k10/5 s	1k10/2 s	1k10 s	2k10 s	1 zk	1k10/5 zk	1k10/2 zk
66–70	1k10/2 s	1k10 s	2k10 s	1 zk	1k10/5 zk	1k10/2 zk	1k10 zk
71–75	1k10 s	2k10 s	1 zk	1k10/5 zk	1k10/2 zk	1k10 zk	2k10 zk
76–80	2k10 s	1 zk	1k10/5 zk	1k10/2 zk	1k10 zk	2k10 zk	4k10 zk
81–85	1 zk	1k10/5 zk	1k10/2 zk	1k10 zk	2k10 zk	4k10 zk	8k10 zk
86–90	1k10/5 zk	1k10/2 zk	1k10 zk	2k10 zk	4k10 zk	8k10 zk	12k10 zk
91–95	1k10/2 zk	1k10 zk	2k10 zk	4k10 zk	8k10 zk	12k10 zk	16k10 zk
96–00	1k10 zk	2k10 zk	4k10 zk	8k10 zk	12k10 zk	16k10 zk	20k10 zk

Klejnoty

Poniższa tabela podaje wartości znalezionych w podziemiach kamieni szlachetnych. W *Zbrojowni Starego Świata* poświęcono im cały rozdział, opisujący wartości oszlifowanych i nieoszlifowanych kamieni. Aby przekonać się, jaki klejnot zdobyli Bohaterowie, wystarczy po prostu porównać wartość znaleziska z odpowiadającym mu kamieniem szlachetnym, opisanym w wyżej wspomnianym dodatku.

Przykład: *Jon znalazł klejnot wart 30 zk i chce wiedzieć dokładnie, jaki to kamień. Spoglądając do Tabeli 10-2: Kamienie szlachetne w dodatku Zbrojownia Starego Świata (str. 115) Mistrz Gry decyduje, że jest to oszlifowany chaledon, którego wartość wynosi 30 zk. Normalnie kamień jest wart 25 zk, ale ten został oszlifowany w doskonały sposób, stąd jego większa wartość. Podobnie jak w przypadku monet, nic nie stoi na przeszkodzie, aby zamiast porozrzucanych klejnotów BG znaleźli kilka sztuk biżuterii o odpowiedniej wartości.*

Należy pamiętać, że krasnoludy strzegące wyjść z podziemi pobierają 15 % wartości łupów od ludzi i niziołków, od elfów zaś 30%.

Kamienie Izril

W ruinach Karak Azgal pogrzebanych jest wiele skarbów, ale największą sławą cieszą się Kamienie Izril, których jedyne złoza znajdowały się właśnie tutaj. Swoje miano biorą od starodawnej krasnoludzkiej fortecy i warte są wielokrotnie więcej, niż można by przypuszczać. Każdy z nich można sprzedać za 10k10x10 zk lub nawet pięć razy więcej, jeśli kamień został oszlifowany. Istnieją dwa

rodzaje tych klejnotów. Jeden zmienia barwę zależnie od kąta padania światła. Drugi, znacznie rzadszy, nazywany jest żółtym diamentem. Jak wskazuje nazwa, ma żółtawy kolor i zdaje się jarzyć wewnętrznym blaskiem. Znalezione przy poszukiwaczach Kamienie Izril są niezwłocznie konfiskowane przez krasnoludy pilnujące wejść do podziemi.

Skarby

Pod nazwą „skarbów” kryją się wszystkie przedmioty, jakich poszukują krasnoludy. Choć zadowolają się pobieraniem procentu od wynoszonych z ruin pieniędzy i klejnotów, tak naprawdę ich uwagę zaprzętają rzeczy będące ich dziedzictwem kulturowym: przedmioty runiczne, pamiątki oraz inne, szczególnie cenne dzieła krasnoludzkiego rzemiosła. Poniżej znajdują się opisy takich kosztowności oraz informacje, czy będą one konfiskowane, czy też pozostawione Bohaterom, którzy je znaleźli.

Fragmenty broni i pancerzy

W ruinach pod Fortecą Skalfa można znaleźć porzucone potrzaskane fragmenty krasnoludzkiego oręża i pancerzy. Od zwykłych broni i zbroi, które można znaleźć na pobożowskich Starego Świata, różni je to, że należały do krasnoludzkich bohaterów. Wynik rzutu w tabeli określający „fragment broni lub zbroi” oznacza, że znaleziono od 1 do 3 sztuk wyposażenia ochronnego lub oręża. Każda z nich jest warta dla kolekcjonera 1k10 zk, ale istnieje 20% szansa, że strażnicy rozpoznają oręż lub zbroję i skonfiskują przedmioty.

Tabela 4-10: Skarby

— Trudność zabicia —

Rzut	Znaczna	Duża	Bardzo Duża
01–05	—	—	Fragment broni lub zbroi
06–10	—	—	Fragment broni lub zbroi
11–15	—	—	Fragment broni lub zbroi
16–20	—	Fragment broni lub zbroi	Fragment broni lub zbroi
21–25	—	Fragment broni lub zbroi	Ciekawostka
26–30	—	Fragment broni lub zbroi	Ciekawostka
31–35	Fragment broni lub zbroi	Fragment broni lub zbroi	Ciekawostka
36–40	Fragment broni lub zbroi	Ciekawostka	Ciekawostka
41–45	Fragment broni lub zbroi	Ciekawostka	Pamiątka
46–50	Fragment broni lub zbroi	Ciekawostka	Pamiątka
51–55	Ciekawostka	Ciekawostka	Pamiątka
56–60	Ciekawostka	Pamiątka	Pamiątka
61–65	Ciekawostka	Pamiątka	Broń z gromrilu
66–70	Ciekawostka	Pamiątka	Broń z gromrilu
71–75	Pamiątka	Pamiątka	Broń z gromrilu
76–80	Pamiątka	Broń z gromrilu	Pancerz z gromrilu
81–85	Pamiątka	Broń z gromrilu	Pancerz z gromrilu
86–90	Heirloom	Pancerz z gromrilu	Pancerz z gromrilu
91–95	Broń z gromrilu	Pancerz z gromrilu	Starodawna księga
96–00	Pancerz z gromrilu	Starodawna księga	Pełna zbroja z gromrilu

Ciekawostki

Trzeba pamiętać, że dawno temu podziemia Karak Azgal tętniły życiem i krasnoludy pozostawiły po sobie wiele przedmiotów. Niektóre z nich mogą być cenne, inne kompletnie bezwartościowe. Kiedy wylosujesz skarb, może to być dosłownie wszystko, cokolwiek przyjdzie ci na myśl (sztuczne oko, kamienna lalka, porzucona wiele wieków temu przez krasnoludzką dziewczynkę, itp.). Zwykle takie przedmioty nie są wiele warte, najwyżej kilka złotych koron. Jeżeli postanowisz uprzykrzyć życie Bohaterom, mogą odnaleźć skarby naznaczone przez Chaos, a nawet kryształki spaczenia, zgubione przez skaveńskiego Szarego Proroka. Jeżeli wynoszony przedmiot został wykonany przez krasnoludy, to strażnicy skonfiskują go w 50% przypadków (i zawsze, jeżeli wynoszącym jest elf). Jeżeli brakuje ci pomysłów, możesz zawsze skorzystać z Tabeli 4-12: Ciekawostki.

Pamiątki

Pamiątki są przedmiotami podobnymi do ciekawostek, jednak dla pewnych osób (zwykle rodzin, krewnych poprzednich właścicieli albo twórców) mają szczególną wartość. Są to zwykle wazy, posążki, ozdobna broń lub inne przedmioty luksusowe, częstokroć oznaczone pamiątkową runą. Udany test umiejętności **nauka (runy)** pozwoli określić, kto wykonał dany przedmiot i który z krasnoludów na powierzchni będzie gotów go odkupić. Cena pamiątek oscyluje w granicach 1k10x5 złotych koron.

Broń z gromrilu

Jednym z najbardziej wartościowych skarbów, jakie Bohaterowie mogą znaleźć w Karak Azgal, jest oręż wykuty z gromrilu. Przeważnie są to jednoręczne topory i młoty, choć zdarza się również broń dwuręczna (30%). Oręż wykonany z tego wytrzymałego i twardego metalu zwiększa Siłę ciosu o 1 punkt. Jest to broń doskonałej jakości, warta cztery razy więcej niż oręż najlepszej jakości wykonany ze zwykłej stali. Jak można się domyślić, broń z gromrilu traktowana jest jako dziedzictwo kultury krasnoludzkiej i od razu konfiskowana przez strażników pilnujących wejść do podziemi.

Pancerze z gromrilu oraz ich fragmenty

Oprócz broni wykutej z gromrilu, w ruinach można znaleźć także wykonane z tego metalu pancerze płytowe. Każdy z elementów zbroi z gromrilu zapewnia 3 PZ na chronionej lokacji. Jeżeli wynik rzutu w Tabeli 4-10: Skarby będzie oznaczał pancerz, należy wykonać kolejny rzut 1k100 i jego wynik porównać z Tabelą 4-13: Części gromrilowej zbroi. W 90% przypadków zbroja pasuje na krasnoluda, w 10% na człowieka. Pełne zbroje płytowe dopasowane są jedynie do krasnoludów, a ich ceny nie da się oszacować. Podobnie jak w przypadku broni, gromrilowe pancerze są od razu konfiskowane przez krasnoludzkich strażników.

Starodawne księgi

W ruinach można znaleźć dawne księgi wiedzy, opisujące tajemne sztuki krasnoludów. Szczególnie cenią je sobie czarodzieje, którzy dzięki zawartej w nich wiedzy mogą studiować sekrety magii. Znajdowane w ruinach Karak Azgal księgi są bardzo stare i opisują arkana runicznej magii krasnoludów. Zwykle spisane są w khazalidzie. Na powierzchni można je sprzedać za 1k10x10 złotych koron. Bohater, który zechce je studiować, musi poświęcić na to miesiąc i wykonać Wymagający (-10) test Inteligencji (oczywiście musi również znać język, w którym spisano księgę). Udany test oznacza, że Bohater posiadał umiejętność **nauka (runy)** lub zdobył specjalizację w tej umiejętności, jeśli już wcześniej ją posiadał (zgodnie z informacjami zawartymi w *Księdze Zasad*, str. 91).

Tabela 4-11: Kamienie szlachetne

— Trudność zabicia —

Rzut	Niewielka	Przeciętna	Znaczna	Duża	Bardzo duża
01–05	—	—	—	—	—
06–10	—	—	—	—	—
11–15	—	—	—	—	—
16–20	—	—	—	—	—
21–25	—	—	—	—	—
26–30	—	—	—	—	—
31–35	—	—	—	—	1k10/5 zk
36–40	—	—	—	1k10/5 zk	1k10/2 zk
41–45	—	—	1k10/5 zk	1k10/2 zk	1k10 zk
46–50	—	1k10/5 zk	1k10/2 zk	1k10 zk	2k10 zk
51–55	1k10/5 zk	1k10/2 zk	1k10 zk	2k10 zk	3k10 zk
56–60	1k10/2 zk	1k10 zk	2k10 zk	3k10 zk	4k10 zk
61–65	1k10 zk	2k10 zk	3k10 zk	4k10 zk	5k10 zk
66–70	2k10 zk	3k10 zk	4k10 zk	5k10 zk	6k10 zk
71–75	3k10 zk	4k10 zk	5k10 zk	6k10 zk	7k10 zk
76–80	4k10 zk	5k10 zk	6k10 zk	7k10 zk	8k10 zk
81–85	5k10 zk	6k10 zk	7k10 zk	8k10 zk	9k10 zk
86–90	6k10 zk	7k10 zk	8k10 zk	9k10 zk	10k10 zk
91–95	7k10 zk	8k10 zk	9k10 zk	10k10 zk	15k10 zk
96–00	8k10 zk	9k10 zk	10k10 zk	15k10 zk	Kamień Izril

Tabela 4-12: Ciekawostki

Rzut	Ciekawostka
01–10	Długa i wąska żerdź, zakończona zakrzywionym ostrzem, używana przez krasnoludy do czyszczenia paznokci u stóp.
11–20	Pojedynczy but z podkówką z gromrilu.
21–30	Naszyjnik z krasnoludzkich zębów.
31–40	Kamienna tabliczka z wyrytymi 23 powodami, dla których nie należy przyjaźnić się z elfami.
41–50	Drewniana proteza języka.
51–60	Fiolka z rtęcią.
61–70	Skrawek papieru z tajemniczą runą.
71–80	Posążek krasnoluda.
81–90	Pęk goblinskich skalpów.
91–00	Kamienna skrzynka, we wnętrzu której znajdują się resztki jakiegoś organu, najprawdopodobniej serca.

Tabela 4-13:
Części gromrilowej zbroi

Rzut	Wynik
01–20	Hełm
21–60	Napierśnik
61–80	Naramienniki płytowe
81–00	Nagolenniki płytowe

Przedmioty runiczne

Po Starym Świecie krążą legendy o naznaczonych magicznymi runami zbrojach krasnoludzkich bohaterów. Były one tak cenne, że cały skarbiec króla nie wystarczyłby, aby zapłacić za taki pancerz. Po dziś dzień ludzie Starego Świata pożądają ich ponad wszystko. Jeżeli w kampanii mają się pojawiać przedmioty runiczne, powinno do tego dochodzić rzadko i każdy taki przedmiot powinien być wyjątkowy, jak broń legendarnego herosa, spoczywająca w jego grobowcu. Mistrz Gry winien podchodzić do tematu swobodnie, ale z ostrożnością. Więcej informacji na temat run można znaleźć w dodatku *Królestwo Magii*.





Rozdział V: Szczury w piwnicach

Dla większości ludzi skaveny to nic innego jak temat do żartów i wyssanych z palca opowieści, wierutna bzdura i straszak na małe dzieci. Wszyscy znają opowieści o starym Mandredzie „Szczurobójcy”, ale on przecież nie walczył ze skavenami. Gdyby tak było, nosiłby przydomek „Zabójca skavenów”, czyż nie? Poza tym, nikt rozsądny nie wierzy w takie historie.

Jednak wbrew obiegowej opinii skaveny istnieją i stanowią bardzo poważne zagrożenie, także w podziemnych ruinach Karak Azgal. Przez stulecia drążyły skomplikowaną sieć tuneli i teraz nawet one nie znają wszystkich ukrytych przejść i korytarzy. Zazwyczaj skaveny z różnych klanów walczą ze sobą i nie może być mowy o współpracy pomiędzy nimi, chyba że zmusi je do tego nieugięta wola jednego z Szarych Proroków – kapłanów Rogatego Szczura, bóstwa szczuroludzi. Poniższy rozdział opisuje dwie duże grupy Skavenów, które można napotkać w podziemiach. Ponadto opisano ich kryjówki, przywódców obydwu grup oraz cele, pochodzenie i motywacje skavenów.

Klan Skreet

Klan Skreet został założony przez inżyniera z klanu Skryre i ta grupa objęła w posiadanie największą z dawnych kuźni krasnoludzkich, jakie znajdowały się w głębinach Karak Azgal (patrz str. 41, gdzie na mapie przedstawiono jej dokładną lokalizację). Za pomocą znalezionych tam narzędzi i artefaktów będących pozostałościami krasnoludzkiej technologii skaveny wykuwają nowe bronie, a ich

inżynierowie konstruują dziwaczne maszyny. Klanbracia dysponują wieloma niespotykanymi rodzajami oręża, których niszczycielską potęgę wzmacnia jeszcze moc spaczenia. Apetyt Skreeta na te magiczne kamienie jest tak wielki, że nie jest w stanie powstrzymać skavenów przed łupieżczymi wypadami po nowe zapasy. Inżynier potrzebuje spaczenia, aby dokończyć piekielną maszynę, przerażającą nawet jak na standardy klanu Skryre.

Klan Vechaire

Klanowi Vechaire przewodzi bezlitosny i przebiegły Szary Prorok imieniem Farquan. Nienawiść i pogarda wobec innych ras sprawiły, że nie chce nawet mieszkać w ruinach krasnoludzkiej fortecy. Jego skaveny, jak wiele razy w przeszłości, wydrążyły jaskinie, które stanowią leże klanu (patrz str. 41, gdzie znajduje się mapa pokazująca dokładną lokalizację). Obsesją Szarego Proroka jest zniszczenie inżyniera Skreeta i jego klanu. Dawniej te dwie grupy współdziałały ze sobą, jednak doszło między nimi do rozłamu i klan Skreet wyłączył się spod władzy Farquana. Od tamtej pory Szary Prorok pała żądzą zemsty, jednak obawia się niszczycielskiej potęgi broni klanu Skryre. Siła klanu Vechaire polega na liczebności klanbraci służących Farquanowi. Jest ich niemal dwa razy więcej niż członków klanu Skreet. Co więcej, wspiera ich zabójcza moc czarów Szarego Proroka. Więcej informacji o skavenach znajduje się w poświęconej im książce *Dzieci Rogatego Szczura*.

Groźna moc spaczenia

Skaveny są istotami zrodzonymi z Chaosu i cała ich egzystencja opiera się na mocy spaczenia. W opanowanych przez szczuroludzi jaskiniach Bohaterowie będą mogli natknąć się na dziwne bronie i niezwykle urządzenia, wykute z nasyczonej mocą spaczenia rudy żelaza. Samo zbliżenie się do takiego przedmiotu jest bardzo niebezpieczne dla przedstawiciela innej rasy. Bohaterowie używający spaczzonego artefaktu ryzykują mutacjami i wynaturzeniami. Każdego dnia, w trakcie którego Bohater posiada taką broń przy sobie, musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że ciało Bohatera zaczyna się zmieniać. Rodzaj mutacji można określić przy

pomocy tabeli mutacji zamieszczonej na str. 240 *Księgi Zasad* lub na str. 79 *Bestiariusza Starego Świata*.

Wędrownie skaveny

Wykopane przez skaveny tunele rozciągają się dosłownie wszędzie, dlatego szczuroludzie mogą niespodziewanie wychynąć i uderzyć w dowolnym miejscu Karak Azgal. Choć poniższy rozdział opisuje jedynie dwa klany, to w ruinach działa wiele innych, które Mistrz Gry może dowolnie wymyślać i opracowywać. Zasadniczo, skaveny powinni pojawiać się praktycznie znikąd, rabować kamienie szlachetne, porywać niewolników lub szukać zasobów drogiego spaczenia. Ich ataki mogą być niemiłą niespodzianką dla Bohaterów.

— Słudzy Rogatego Szczura —

Klan Vechaire wydrążył swoje pieczary głęboko w sercu Karak Azgal i dzięki nim może przypuszczać niespodziewane ataki, rabując zapasy i biorąc jeńców na ofiarę dla Rogatego Szczura, a także nękać swoich wrogów, klan Skreet. Klanowi Vechaire przewodzi sędziwy Szary Prorok, zwany Farquanem. Jego oddanie Rogatemu Szczurowi graniczy z fanatyzmem i aby przypodobać się bogu skavenów, Farquan bezustannie składa mu ofiary z pochwyconych jeńców. Jego uwielbieniu dla Rogatego Szczura dorównuje jedynie nienawiść do inżyniera Skreeta, którego ze wszystkich sił próbuje zabić.

Klan dobrze zabezpieczył swoje leże, kryjąc dostęp do niego w sieci tajemnych przejść i krętych korytarzy. Przypadkowe trafienie do siedziby skavenów jest praktycznie niemożliwe. Wszystkie tunele są pochodzenia naturalnego lub zostały wydrążone przez skaveny. Wykopały one także płataninę przejść, dzięki którym są w stanie niepostrzeżenie poruszać się po swojej siedzibie. Te korytarze mają niecały metr wysokości, co znacznie utrudnia poruszanie się istotom większym od skavena. Dzięki doskonałej znajomości tych przejść szczuroludzie mogą otoczyć napastników, którzy wtargnęli do ich siedziby, i wciągnąć intruzów w zasadzkę.

Szary Prorok Farquan

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	41	37	51	62*	68	78	36
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	16	3	5	2†	4	8	0

* Dosiadając Skarla, Farquan posiada Zręczność o podanej wartości. Kiedy porusza się o własnych siłach, wartość tej cechy maleje do 20.

† Podeszły wiek i fatalny stan zdrowia Szarego Proroka sprawiają, że jego Szybkość wynosi zaledwie 2.

Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo, język tajemny (demoniczny), język tajemny (magiczny), nauka

(magia), pływanie, skradanie się, splatanie magii, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (Pod-Imperium) +10, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (eltharin), znajomość języka (khazalid), znajomość języka (queekish), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (proce), czarnoksiężstwo, dotyk mocy, grotolaz, magia czarnoksiężska (skaveńska)*, magia powszechna (magiczna broń), magia powszechna (magiczne zamknięcie), magia powszechna (pancerz Eteru), magia powszechna (podniebny chód), magia powszechna (rozproszenie magii), magia powszechna (uciszenie), magia prosta (tajemna), medytacja, niezwykle odporny, widzenie w ciemności, zmysł magii

***Zasady specjalne:** Dodatek *Dzieci Rogatego Szczura* zawiera dodatkowe informacje na temat zdolności **magia czarnoksiężska (skaveńska)**. Jeżeli nie posiadasz tej książki, możesz uznać, że Szary Prorok potrafi stosować czary należące do **magii czarnoksiężskiej (Chaos)**, jednak zamiast czarów *przyzywanie pomniejszego demona* oraz *przyzywanie grupy demonów* może rzucać zaklęcia *błyskawica* oraz *nawałnica*.

Zbroja: *Całun Rogatego Szczura*. Ten magiczny podarunek Szary Prorok znalazł kiedyś na ołtarzu Rogatego Szczura. Całun wygląda jak zniszczone, brązowe łachmany z kapturem, które okrywają ciało skavena od czubka pyska po końcówkę ogona. Podczas walki Całun zapewnia 4 Punkty Zbroi na wszystkich lokacjach. Szata pobłogosławiona jest przez Rogatego Szczura i może być noszona jedynie przez skavena. Jeśli przywdzieje ją ktokolwiek inny, musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza przyznanie 2 Punktów Oblędu. Jeżeli pomimo tego śmiełek nie zdejmie Całunu, natychmiast nabawia się choroby umysłu (wybierz losowo), niezależnie od liczby posiadanych Punktów Oblędu. Jeżeli szata wpadnie w ręce niewiernych, Rogaty Szczur wyśle za nimi swoich siepaczy, których zadaniem będzie odzyskanie Całunu. Kapłan Sigmara może go zniszczyć, rzucając czar rozproszenie magii

i wykonując udany Trudny (-20) test **splatania magii**. Zniszczenie Całunu z pewnością rozsierdzi Rogatego Szczura, który nie spocznie, dopóki jego słudzy nie dadzą niewiernym solidnej nauczki.

Punkty Zbroi: głowa 4, ręce 4, korpus 4, nogi 4

Uzbrojenie: proca, sztylet

Magiczne przedmioty:

- **Sześć kawałków spaczenia.** Szary Prorok może zwiększyć swój poziom mocy, pożerając kawałki spaczenia. Każdy zjedzony kawałek zapewnia mu +3 do rzutu na poziom mocy następnego rzucanego zaklęcia. Jednak wykorzystywanie surowej mocy spaczenia zwiększa ryzyko wystąpienia Przekleństwa Tzeentcha. Jeśli przy rzucie na poziom mocy wypadnie ten sam wynik na dwóch kostkach, należy to traktować, jakby ten sam wynik wypadł na trzech kostkach (należy sprawdzić efekt w **Tabeli: Poważna manifestacja Chaosu**). Jeśli natomiast na trzech kostkach wypadnie ten sam wynik, należy to traktować, jakby ten sam wynik wypadł na czterech kostkach (należy sprawdzić efekt w **Tabeli: Katastrofalna manifestacja Chaosu**).
- **Symbol Rogatego Szczura.** Szary Prorok nosi na szyi srebrny medalion z wygrawerowanym na nim symbolem Rogatego Szczura. Naszyjnik zapewnia Farquanowi niewrażliwość na wszystkie trucizny i choroby oraz modyfikator +1 do uzyskanego poziomu mocy przy rzucaniu zaklęcia. Dopóki w głębinach pod leżem skavenów żyje Szczurzy Demon, Szary Prorok może korzystać z dodatkowego modyfikatora +1 do poziomu mocy (łącznie +2 do uzyskanego poziomu mocy).

Farquan wywodzi się z klanu pochodzącego ze stolicy szczurzego imperium, plugawego Skavenblight. W młodości, dzięki przebiegłości i sprytowi, szybko zdobył znaczenie i pozycję, pnąc się po kolejnych szczeblach hierarchii skaweńskiego społeczeństwa. W pewnym momencie, chcąc zdobyć jeszcze więcej władzy, załazł za skórę niewłaściwym szczurom. Ich odpowiedź była szybka i bezlitosna. Postanowiono usunąć ambitnego intryganta i już po tygodniu Szary Prorok został wybrany do poprowadzenia specjalnej misji, której zadaniem miało być wzmocnienie skaweńskiej placówki w Karak Azgal. Od tamtej pory Farquanowi nie było dane zobaczyć ojczystego miasta.

Karak Azgal bardzo przypadło Szaremu Prorokowi do gustu. Miejscowy wódz skavenów okazał się słabeuszem, a jego siły były rozproszone i nieliczne. Farquan szybko usunął poprzedniego dowódcę i zajął jego miejsce, przejmując kontrolę nad klanem. Pierwszym krokiem było przeniesienie i budowa nowego leża, w którym wzniesiono świątynię Rogatego Szczura. Farquan zdawał sobie sprawę z tego, że Rada Trzynastu pozwoli mu na tryumfalny powrót do Skavenblight tylko wtedy, kiedy stworzy z odległej i mizernej osady naprawdę potężne skaweńskie miasto.

Okazało się jednak, że Farquan przecenił swoje możliwości. Skreet, inżynier z klanu Skryre, nie podzielał ambicji Szarego Proroka i zdradził go w podły sposób. Jedyne, czego pragnął, to tworzyć nowe rodzaje broni, lecz do tego potrzebny był dostęp do krasnoludzkich kuźni i pokładów spaczenia. Kiedy Farquan odmówił jego prośbom o kolejne łupieżcze wypadki (które w opinii Farquana kosztowały życie zbyt wielu klanbraci), Skreet porzucił leże Szarego Proroka i założył swoje własne. Od tamtej pory obydwaj skaweńscy przywódcy czują do siebie palącą nienawiść. Farquan snuje kolejne intrygi, które mają sprowadzić na rywala zgubę i zniszczenie, wie bowiem, że dopóki Skreet mu się przeciwstawia, powrót do Skavenblight jest niemożliwy. Aby zapewnić sobie zwycięstwo, Szary Prorok regularnie wysyła swoje szczury w poszukiwaniu odpowiednich ofiar dla Szczurzego Demona, który czai się w pieczarach pod jego komnatą. W ten sposób Szary Prorok zyskuje przychylność Rogatego Szczura.

Farquan jest bardzo stary i nie może chodzić o własnych siłach. Jeżeli sytuacja zmusi go do wzięcia udziału w bitwie, dosiada Skarla – specjalnie wyhodowanego szczurzego zębacza. Jak wszyscy wielcy skaweńscy wodzowie, dowodzi z tyłów, za pomocą podstępnej taktyki, żelaznej kontroli nad podwładnymi i potężnych zaklęć. Szary Prorok zdaje sobie sprawę, że największą siłą szczuroludzi jest atak z zaskoczenia i przebiegłość, dlatego za wszelką cenę stara się uniknąć bezpośredniej konfrontacji. Jeżeli to możliwe, próbuje zastawiać na wrogów pułapki lub uderzać z zasadzki.

Skarl, szczurzy zębacz

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
51	0	41	43	66	5	22	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	15	4	4	7	0	0	0

Umiejętności: unik

Zdolności: broń naturalna, niepokojący, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

- **Mutacje Chaosu** – ogromny, twarda skóra, regeneracja.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: zęby i pazury

Wyposażenie: W przeciwieństwie do innych szczurzych zębaczy, Skarl jest mutantem. Jego ciało osiągnęło niespotykane rozmiary, a płaski grzbiet sprawia, że można go osiodłać. Farquan używa specjalnie dopasowanego, czarnego siodła.

– Leże klanu Vechaire –

Poniżej opisano leże klanu Vechaire oraz kryjówkę Szczurzego Demona. Odnaleźć je można na mapie ze str. 41 oraz na poniższych planach. Prowadząc przygody w tym rejonie warto pamiętać, że jaskinie tętnią życiem i choć każda z lokacji została szczegółowo opisana, na zachowanie skavenów będą miały wpływ poczynania Bohaterów. Powinienesz przedstawić szczuroludzi jako inteligentnych i przebiegłych wrogów, zawsze próbujących wykorzystać sytuację na swoją korzyść.

A. Sztolnia

Naturalny komin skalny może zaczynać się w dowolnym odpowiadającym Mistrzowi Gry miejscu. Powinien mieć przynajmniej 40 metrów głębokości i prowadzić do leża skavenów. Szczuroludzie wykuli w ścianach szczeble, które ułatwiają wspinaczkę bez lin, haków i czekanów. Jeżeli Bohaterowie będą chcieli opuścić się na dno bez zabezpieczenia, będą musieli wykonać Trudny (-20) test **wspinaczki**. Jego niepowodzenie oznacza upadek (zasady dotyczące spadania znajdują się na str. 144 *Księgi Zasad*). Komin kończy się 6 metrów nad podłogą pomieszczenia. Wejścia strzeże zawsze 1k10+3 klanbraci. Jeżeli odkryją, że ktoś schodzi szybem, wycofają się do załomu w południowej ścianie. Zaczekają, aż intruz wpadnie do wilczego dołu, który wykopano dokładnie pod wylotem kominu. Jama ma 12 metrów głębokości, a wyjście z niej

wymaga Bardzo Trudnego (-30) testu **wspinaczki**. Jeżeli sytuacja obróci się przeciwko obrońcom, skaveny rzucą się do ucieczki, próbując ostrzec resztę szczuroludzi. Szczególnie czujni Bohaterowie mogą odkryć pułapkę, wykonując Trudny (-20) test **sposzregawczości**.

Klanbracia

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	25	30	30	40	25	25	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	9	3	3	5	0	0	0

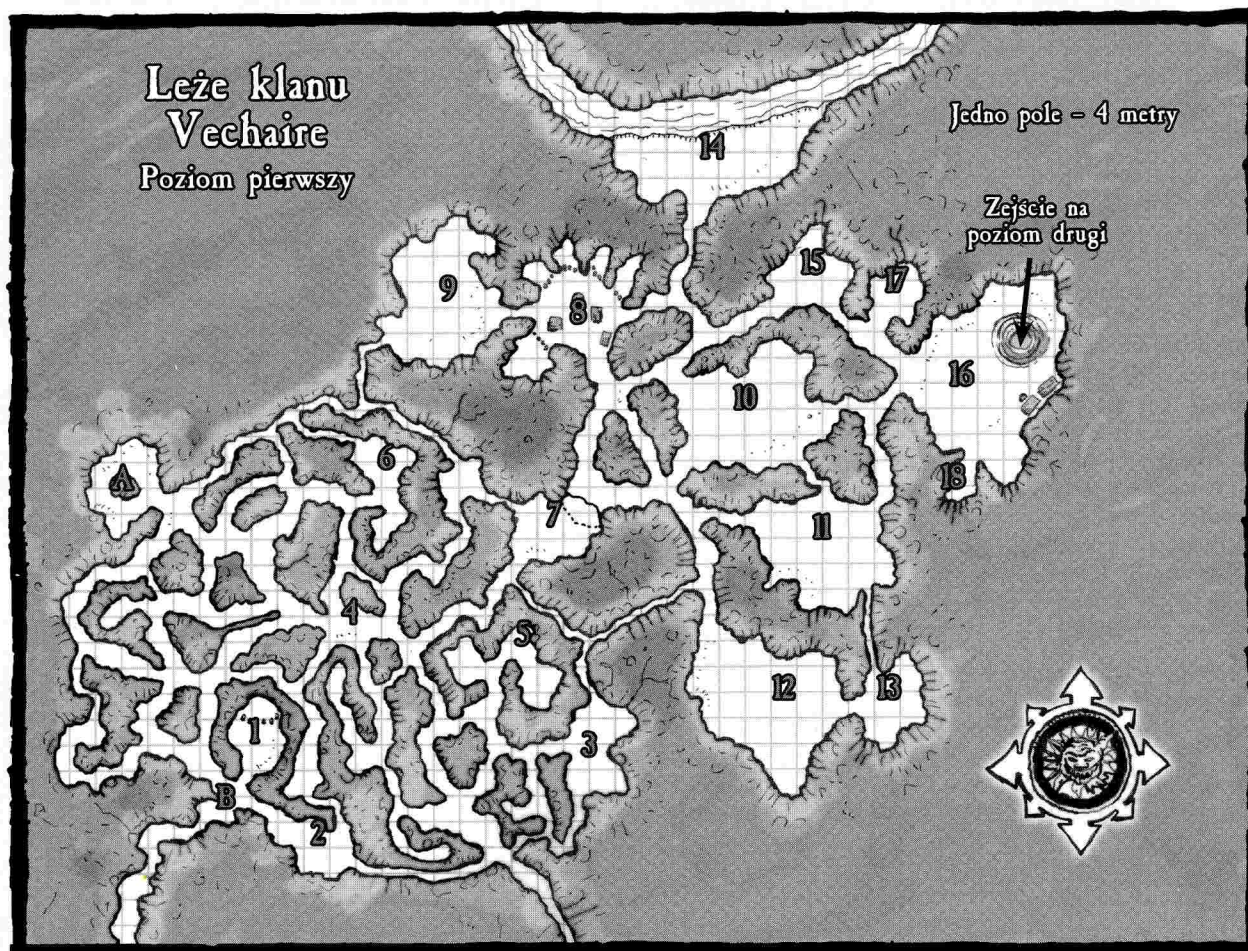
Umiejętności: pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: broń specjalna (proce), grotolaz, widzenie w ciemności

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta i skórzany hełm)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), proca, tarcza



B. Granitowy głaz

W tej okolicy korytarz rozszerza się i prowadzi do granitowego bloku, który zagradza dalszą drogę. Pobliskie ściany pokrywają liczne ryty i znaki. Skaveny próbowały upodobnić tunel do krasnoludzkiego chodnika górniczego, który został porzucony po natrafieniu na granitowy blok. Udany test **rzemiosła (górnictwo lub kamieniarstwo)** wykaże, iż nikt nie prowadził wydobywania w tej części podziemi. Trudny (-20) test **spostrzegawczości** pozwoli zauważyć niewielką dźwignię u podstawy głazu. Pociągnięcie za lewar sprawi, że kawałek ściany uchyli się i zniknie w mroku korytarza. Otwarcie tych tajemnych drzwi przyciągnie uwagę skavenów z **Pomieszczeń 1 i 2**.

C. Kapliczka Grungniego

Ta naturalna jaskinia pełna jest gruzu i śmieci. Prosty (+10) test **spostrzegawczości** pozwoli zauważyć, że wznoszący się na środku stalagmit przedstawia postać krasnoluda. Bohaterowie, którzy ją zauważą, lub zostanie im to pokazane, mogą wykonać test **nauki (teologia)** lub **wiedzy (krasnoludy)**. Udany test oznacza, że zdadzą sobie sprawę, iż stoją w kaplicy Grungniego, krasnoludzkiego patrona górnictwa i rzemieślników. Jego kapłani często ukrywali swoje świątynie przed złodziejami i wrogami, nadając im kształt zwykłych, naturalnych pieczar.

U boku tej formacji skalnej znajduje się zamknięta kamienna skrzynka. Jej zamek jest doskonale wykonany i aby go otworzyć, trzeba wykonać udany Trudny (-20) test **otwierania zamków**, co dodatkowo zajmie pięć minut pracy. Niestety, szkatuła jest pusta.

Skaveny odkryły tę jaskinię, kiedy drążyły korytarze pod swoje leże. Wyczuły, że jest w niej coś niespotykanego, dlatego postanowiły wykorzystać ją jako przynętę na potencjalnych intruzów. Na podłogę przed kamienną szkatułą nałożono *magiczny alarm*. Jeżeli ktokolwiek zacznie manipulować przy skrzynce, dowie się o tym Prorok, który nałożył czar. Jego siedzibą jest **Pomieszczenie 2**. Czas potrzebny na otwarcie szkatuły skaveny wykorzystają do otoczenia wrogów. Skorzystają przy tym z dwóch ukrytych korytarzy. Po zajęciu odpowiednich pozycji, ruszą do ataku gdy Bohaterowie będą zaabsorbowani otwieraniem ciężkiego wieka. Szary Prorok dysponuje 1k10+3 skavenami (wykorzystaj współczynniki klanbraci z **Lokacji A**). Jeżeli zajdzie taka potrzeba, Farquan może przywołać jeszcze więcej swoich podwładnych. Bohaterowie, którym powiedzie się Trudny (-20) test **spostrzegawczości**, odkryją istnienie tych sekretnych przejść.

Dokładne oględziny stalagmitu i udany Trudny (-20) test **przeszukiwania** pozwolą odkryć ukrytą dźwignię tuż obok podstawy posągu. Pociągnięcie za dźwignię sprawi, że stalagmit schowa się w ścianie, odsłaniając tajny korytarz prowadzący do leża skavenów.

Wędrowny Prorok

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	30	30	42	50	40	40	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4	5	2	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo, język tajemny (magiczny), nauka (demonologia), nauka (magia), plotkowanie, pływanie, przeszukiwanie, skradanie się, splatanie magii, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (krasnoludy), wiedza (Pod-Imperium) +10, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (queekish), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (proce), dotyk mocy, grotolaz, magia czarnoksięska (skaveńska)*, magia powszechna (magiczny alarm), magia powszechna (pancerz Eteru), magia prosta (tajemna), medytacja, niezwykle odporny, widzenie w ciemności, zmysł magii

***Zasady specjalne:** Dodatek *Dzieci Rogatego Szczura* zawiera dodatkowe informacje na temat zdolności **magia czarnoksięska (skaveńska)**. Jeżeli nie posiadasz tej książki, możesz uznać, że Szary Prorok potrafi stosować czary należące do **magii czarnoksięskiej (Chaos)**, jednak zamiast czarów **przywianie pomniejszego demona** oraz **przywianie grupy demonów** może rzucać zaklęcia **błyskawica** oraz **nawalnica**.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), proca

D. Podziemna rzeka

Najtrudniejszą do pokonania drogą prowadzącą do leża skavenów jest podziemna rzeka. Jej nurt jest rwący, sufit jaskini obniża się niebezpiecznie, a liczne zakręty są najeżone sterczącymi skałami. Próba płynięcia rzeką graniczy z samobójstwem, ze względu na silny prąd i bardzo niską temperaturę wody. Wszelkie testy **pływania** i **wioślarstwa** wykonywane są z modyfikatorem -30.

1. Strażnica

Skaveny wykorzystują tę jaskinię jako strażnicę. Pilnują ukrytego wejścia do leża klanu, które znajduje się za blokiem granitu w **Pomieszczeniu B**. W odległym kącie pieczary znajduje się wnęk, gdzie za metalowymi prętami trzymane są szczurogry. Zwykle jest ich od jednego do trzech. Jeżeli skaveny odkryją obecność intruzów, poganiacze wypuszczą bestie zza krat. Na jednego szczurogra przypada po dwóch poskramiaczy. Jeżeli sytuacja obróci się przeciwko skavenom, jeden z poganiaczy ucieknie, aby zawiadomić resztę klanu o zbliżającym się niebezpieczeństwie.

Poganiacz

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	25	32	33	40	27	29	22

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie +20, pływanie, skradanie się, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, tresura +20, ukrywanie się, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: broń specjalna (unieruchamiająca), grotolaz, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- Mistrz tresury.** Poganiacze w niezwykle precyzyjny i zręczny sposób potrafią kierować działaniami szczurogrów, stad olbrzymich szczurów oraz innych zmutowanych zwierząt – wytworów badaczy z klanu Moulder. Dowodząc takimi stworzeniami, poganiacz otrzymuje modyfikator +20 do testów **tresury** i **dowodzenia**.

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta i skórzany hełm)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna, bicz

Szczurogr

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	0	54	47	25	12	17	10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	28	5	4	6	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, unik, wspinaczka, zastraszanie +10

Zdolności: broń naturalna, morderczy atak, nieustraszony, silny cios, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- Bezwolny.** Szczurogry od kilku pokoleń są hodowane tylko w jednym celu – do walki na rozkaz poganiaczy z klanu Moulder. Jeśli szczurogr nie otrzyma wyraźnych poleceń od poganiacza lub przywódcy skavenów, zacnie rozglądać się wokół lub krążyć bezładnie. Ruszy do walki tylko wtedy, gdy trafi na przeciwnika, który go zaatakuje. Szczurogr może próbować zrobić coś innego, ale najpierw musi wykonać udany test Siły Woli.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury

2. Jaskinia Proroka

Ta pieczara służy jako strażnica dla skaweńskiego maga, którego zadaniem jest pilnowanie wejścia do leża skavenów,

znajdującego się za granitowym blokiem w Lokacji C. Pod swoimi rozkazami ma 1k10+3 klanbraci (na str. 63 zamieszczono ich współczynniki), którzy wykorzystują sieć ukrytych tuneli do przeprowadzania niespodziewanych ataków na intruzów (zareagują także w przypadku wtargnięcia do Lokacji B). Jeżeli czas i sytuacja na to pozwolą, Prorok wezwie na pomoc skaveny z **Pomieszczenia 3**.

Na podłodze jaskini, pod południową ścianą, leżą posłania szczuroludzi. Po przeciwnej stronie znajduje się niewielka wnęka, gdzie śpi Prorok. Obok jego legowiska stoi niewielki stół i krzesło. Na blacie można zauważyć porozrzucane pióra do pisania, kałamarz z inkaustem i inne przybory piśmiennicze oraz świeczkę. Udany Wymagający (-10) test **przeszukiwania** ujawni, że pod matą, na której śpi Wędrowny Prorok, ukryto cztery klejnoty (każdy o wartości 50 zł).

3. Skaweńskie ciury

Skaveny żyją w społeczeństwie o sztywnej hierarchii, w którym rządzą silne i przebiegłe jednostki. Pozycję zdobywają dzięki upodleniu mniej sprytnych krewniaków. Ta pieczara jest domem dla skavenów, które znajdują się na samym dole drabiny społecznej klanu Vechaire. W pomieszczeniu panuje okropny smród, a pod ścianami piętrzą się stosy śmieci i odpadków. Te nieliczne skaveny, które udowodnią swoją wartość w obronie leża i przeżyją walkę, zostaną przydzielone do któregoś z klanów wojowników i dzięki temu opuszczą cuchnącą jaskinię. Niezależnie od pory dnia, w jaskini zawsze przebywa 2k10 skavenów.

Skaweńskie ciury

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	20	25	30	35	25	25	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	8	2	3	5	0	0	0

Umiejętności: pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (skaveny), wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: broń specjalna (proce), grotolaz, widzenie w ciemności

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), proca

4. Jaskinia-pułapka

Ta jaskinia stanowi doskonałe miejsce na zasadzkę, bowiem prowadzi do niej aż sześć korytarzy. Jeżeli szczuroludzie będą świadomi obecności intruzów, spróbują zwabić ich do pieczary i zaatakować ze wszystkich stron. Jako że Szary Prorok bez ustanku potrzebuje nowych ofiar na chwałę Rogatego Szczura, skaveny będą raczej próbowały schwytąć Bohaterów niż ich zabić. Liczba atakujących szczuroludzi będzie zależeć od tego, kto i kiedy zaalarmował resztę klanu o napaści. Przykładowi członkowie klanu Vechaire zostali opisani na kartach tego rozdziału, dlatego bez kłopotu powinniśmy wybrać odpowiednich przeciwników dla swojej drużyny.

Krasnoludzka gorczyca

Krasnoludzka gorczyca to grzyb, który rośnie jedynie w jaskiniach Karak Azgal. Ma czerwony kolor i spotyka się go w tych samych rejonach, co grzybki Szalonego Kapelusznika. Nazwę nadały mu elfy, które dziwiła krasnoludzka umiejętność przyrządzania z niego pożywnych i smacznych posiłków, mimo ich nieco kwaśnego smaku. Trujące właściwości grzyba uzyskuje się po zmiżdżeniu go i ugotowaniu w wodzie. Uzyskaną gęstą zawiesinę rozprowadza się po ostrzu. Jeśli zatruta broń spowoduje utratę choćby 1 punktu Żywotności, zraniona postać musi natychmiast wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza paraliż na 1k10 rund (postać jest traktowana jako bezbronna).

5. Grzybiarnia

Dwie jaskinie na tym poziomie charakteryzują się wysoką wilgotnością. Wykorzystywane do gromadzenia odpadków, stały się idealnym miejscem dla rozwoju różnych grzybów i pleśni. Zaglądają tu czasem skaveniscy zabójcy, poszukując grzybków Szalonego Kapelusznika, oraz innych grzybów występujących jedynie w Karak Azgal, zwanych krasnoludzką gorczycą. Ci, którzy wiedzą, czego szukać, mogą zebrać w jaskini 1k10 porcji grzybów. Za każdym razem, kiedy Bohaterowie wybiorą się na grzybobranie, istnieje 25% szansa, że natkną się na skaveniskiego zabójcę, który także poszukuje tych „przysmaków”.

Zabójca z klanu Eshin

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	41	30	43	53	26	30	15
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	12	3	4	6	0	0	0

Umiejętności: nawigacja +10, pływanie, skradanie się +10, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, ukrywanie się +10, unik, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: bardzo szybki, broń specjalna (proce), broń specjalna (rzucana), grotolaz, wędrowiec, widzenie w ciemności, wyczucie kierunku

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: 2 sztuki broni jednoręcznej, proca albo gwiazdki do rzucania, truzczna

6. Leże olbrzymich szczurów

Te dwie jaskinie zasłane są brudem, ziemią i odchodami, co powoduje, że bije z nich potworny fetor. Poganiacze z klanu Moulder trzymają w nich stada wielkich szczurów, które, choć swobodnie włóczą się po całym leżu, gniazdują właśnie w tych pieczarach. Kiedy trzeba, poganiacze dmuchają w specjalne gwizdki, których dźwięk przyzywa zwierzęta. Bez względu na porę dnia i nocy, w jaskiniach przebywa zawsze 2k10 wielkich szczurów.

Każdy, kto zdecyduje się przeszukać stopy resztek jedzenia i śmieci, może wykonać Wymagający (-10) test **przeszukiwania**, którego sukces gwarantuje znalezienie 1k10 klejnotów o wartości 1k10 zł każdy.

Olbrzymi szczur

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	31	30	42	14	18	5
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	7	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: pływanie +10, skradanie się, spostrzegawczość +10, ukrywanie się

Zdolności: broń naturalna, widzenie w ciemności, wyostrome zmysły

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: zęby

7. Wejście do głównego leża

Ta pusta jaskinia charakteryzuje się wysokim na prawie 6 metrów, kopulastym sklepieniem. W jej północno-wschodnim rogu, na wysokości 3 metrów nad podłożem wznosi się półka skalna. Tutaj znajduje się ukryte wejście do leża skavenów. Aby je odnaleźć, należy wykonać udany Wymagający (-10) test **przeszukiwania**.

Jeżeli skaveny będą zdawały sobie sprawę z obecności intruzów, a ich dotychczasowe próby powstrzymania Bohaterów spełzną na niczym, właśnie tutaj zorganizują obronę. Dwóch czcicieli zarazy ukryje się za załomami półki. Kiedy Bohaterowie dotrą do centrum pomieszczenia, czciele zaczną ciskać w nich kulami z trującym gazem. Kiedy tylko rozwieje się śmiertelny dym, reszta szczuroludzi przypuści szturm z niewielkich korytarzy, ukrytych w bocznych ścianach jaskini. Czcciele w tym czasie zejdą na dół, aby dobić tych wrogów, którzy przeżyli. Liczba skavenów broniących wejścia zależy tylko i wyłącznie od tego, jak przebiegały poprzednie starcia. Mistrz Gry powinien założyć, że do ostatniej bitwy szczuroludzie skierują wszystkie swoje siły.

Czciciel zarazy

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
34	25	30	41	40	25	29	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	4	5	0	0	0

Umiejętności: nauka (teologia) +10, pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: grotołaz, nieustraszony, oburęczność, odporność na choroby, szal bojowy, widzenie w ciemności

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: 2 sztuki broni jednoręcznej, kula trującego wicheru

8. Laboratorium poganiaczy

Jaskinia pełna jest stołów i ław, których powierzchnia pokryta jest ekskrementami i zakrzepłą krwią. Obok blatów zauważyć można kajdany. W podłodze wykuta jest studnia o głębokości czterech metrów, którą otacza kamienna cembrowina. Na jej krawędziach także widać zaschniętą krew. W ścianach ziele pięć nisz, a wyjścia z nich zablokowane są żelaznymi sztabami. Jak można łatwo się domyślić, to pomieszczenie pełni funkcje laboratorium, w którym członkowie klanu Moulder przeprowadzali ohydne eksperymenty, mutując przeróżne stworzenia zgodnie ze swoimi zamierzeniami. Istnieje 50% szansa, że kiedy do jaskini wejdą Bohaterowie, dwóch poganiaczy będzie właśnie wykonywało swoje potworne zabiegi na szczurogrze (odpowiednie współczynniki można znaleźć na str. 65). W dużej klatce znajdują się cztery szczurogry, a w kolejnych czterech trzymane są po dwa szczurze zębacz.

Liczba poganiaczy oraz ich podopiecznych zależy od tego, co do tej pory wydarzyło się w leżu skavenów. Klan dysponuje łącznie pięcioma szczurogrami i dziesięcioma szczurzymi zębacami oraz stadem ogromnych szczurów (liczącym 20-30 osobników, które zwykle przebywają w **Pomieszczeniu 6**).

Szczurzy zębacz

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
51	0	33	35	66	5	22	5
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	10	3	3	7	0	0	0

Umiejętności: unik

Zdolności: broń naturalna, niepokojący, nieustraszony, przerażający, widzenie w ciemnościach, żelazna wola

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu.* Poganiacze klanu Moulder bacznie zwracają uwagę na to, jakie mutacje występują u hodowanych szczurzich zębaczy. Aby określić, jaka zmiana dotknęła danego osobnika, należy rzucić 1k10 i odczytać wynik z poniższego zestawienia. Najbardziej preferowane są: 1-2: Łuskowata skóra; 3-4: Regeneracja; 5-6: Twarda skóra; 7-8: Ogromny; 9-10: Żądza krwi.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kły i pazury

9. Leże poganiaczy

Ta sporych rozmiarów jaskinia jest siedzibą poganiaczy z klanu Vechaire. Panuje w niej potworny bałagan,

Kula trującego wicheru

Ta stworzona przez czcicieli zarazy złowroga broń ma postać szklanej kuli i wypełniona jest zielonkawym, trującym gazem. Używa się jej podobnie jak granatu. Kotłująca się we wnętrzu mieszanina gazów jest wynikiem połączenia różnych jadów i spaczenia. Rzucona kula pęka, uwalniając chmurę trującego gazu. Postać musi wybrać ofiarę, a następnie wykonać test Umiejętności Strzeleckich. Udany test oznacza, że pocisk trafia w cel. Nieudany oznacza, że należy wykonać rzut 1k10. Wynik „1” oznacza, że kula upadła na podłogę pod nogami rzucającego i roztrzaskała się w drobny mak. Wynik „10” oznacza, że kula spadła pod nogi rzucającego, ale nie pękła. Wyniki od „2” do „9” oznaczają, że pocisk nie trafił w cel. Poniższa tabela pokazuje, w którą stronę poleciała kula. Dodatkowy rzut 1k10 oznacza, w jakiej odległości od zamierzonego celu spadła kula trującego wicheru.

Nieudany rzut kulą trującego wicheru

2	3	4
5	Cel	6
7	8	9

Każda postać w promieniu 3 metrów od miejsca trafienia musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci 4 punkty Żywotności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza). Chmura gazu rozwiewa się po 2 rundach, a do tego czasu pozostaje na miejscu. Każdy, kto w nią wejdzie lub nie opuści zagrożonego terenu, musi w każdej kolejnej rundzie wykonywać test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci kolejne 4 punkty Żywotności.

a koce i sienniki walają się dosłownie wszędzie. Na środku komnaty wznosi się kolumna, na której skaveny ćwiczą swoje umiejętności posługiwania się biczem. Ogółem pod rozkazami Farquana znajduje się 15 poganiaczy (na str. 65 zamieszczono ich współczynniki). Poganiacze z pewnością zareagują na wtargnięcie intruzów do Pomieszczenia 8.

W północno-wschodniej części jaskini znajduje się alkowa, która służy za prywatne kwatery Thrakkowi, głównemu poganiaczowi klanu. Jego postanie jest większe i czystsze niż reszty klanbraci. Ponadto w niszy znajduje się zamknięta szkatuła. Udany Trudny (-20) test **otwierania zamków** pozwala uchylić wieko. We wnętrzu skarbczyka znajduje się 20 *zk*, dwa kamienie szlachetne (warte 10 *zk* każdy) oraz bicz z kościaną rękojeścią, o wartości około 25 *zk*.



Główny poganiacz Thrakk

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
47	35	42	43	55	27	39	32

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	4	4	5	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie +20, pływanie, przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, tresura +20, ukrywanie się, unik, wiedza (skaveny) +10, wspinalczka, zastraszanie, znajomość języka (queekish)

Zdolności: broń specjalna (unieruchamiająca), grotolaz, morderczy atak, silny cios, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Mistrz tresury.** Poganiacze w niezwykle precyzyjny i zręczny sposób potrafią kierować działaniami szczurogrów, stad olbrzymich szczurów oraz innych zmutowanych zwierząt – wytworów badaczy z klanu Moulder. Dowodząc takimi stworzeniami, poganiacz otrzymuje modyfikator +20 do testów tresury i dowodzenia.

Zbroja: średni pancerz (koszulka kolecza i hełm)

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz)

- **Bicz ze szczurzych zębów.** Thrakk sam wykonał tę broń. Każde jej uderzenie sprawia ogromny ból. Na końcu splecionych rzemieni Thrakk umieścił ostre, szczurze zębiska, które dodatkowo tną skórę

ofiary. Każde udane trafienie biczem zadaje obrażenia równe S-2, a nie S-4, jak ma to miejsce w przypadku zwykłych pejczy.

10-11. Klanbracia

W tych jaskiniach mieszka przeważająca część klanu Vechaire. Wśród nich jest 60 klanbraci (na str. 63 zamieszczono ich współczynniki). W każdej pieczarze nocuje około trzydziestu osobników. Na podłodze porozrzucane są sienniki i posłania, a dół, w którym płonie ogień, wykorzystywany jest do pieczenia mięsa. Bohaterowie nie znajdują tutaj zbyt wielu skarbów. Udany test **przeszukiwania** pozwoli im zebrać z obydwu jaskiń kosztowności warte w sumie 50 *zk*.

12. Laboratorium klanu Pestilens

Po całej jaskini i wzdłuż wiodącego do niej korytarza snują się cuchnące gazy. W pieczarze znajdują się cztery wielkie kadzie, wypełnione bulgoczącym, zielonym płynem. To właśnie w nich czciciele zarazy warzą swoje trucizny oraz produkują gazy wykorzystywane do produkowania kul trującego wichru. Pod północno-wschodnią ścianą, na półkach leżą dwa tuziny pustych kul.

Warsztat pod północną ścianą jest wykorzystywany do produkowania pocisków. Uwagę Bohaterów może przyciągnąć ostry diament (wart 15 *zk*) w żeliwnej oprawie, którym skaveny dziurkują szklane kule. Obok niego znajduje się wosk, którym zatykane są pociski, a tuż obok stoi piecyk i długa pusta żerdź, za pomocą której wydmuchiwane są szklane kule.

Istnieje 50% szansa, że w sali znajdować się będzie 5 czcicieli zarazy (na str. 67 zamieszczono ich współczynniki), wyrabiających kolejne śmiertelne kule.

13. Leże klanu Pestilens

To pomieszczenie służy jako kwatery dla skavenów z klanu Pestilens. Pod południową ścianą znajduje się niewielka, wykonana z kości kapliczka, udekorowana symbolem Rogatego Szczura. Niezależnie od pory dnia, w pomieszczeniu można natknąć się na 1k10 czcicieli zarazy. Ważne jest, aby pamiętać, że do klanu Vechaire należy ich łącznie 10, dlatego od wyniku rzutu należy odjąć liczbę zabitych do tej pory czcicieli. Jeżeli Bohaterowie natkną się na nich, czciciele rzucą się do ataku, wznosząc okrzyki ku czci Rogatego Szczura. W pomieszczeniu nie ma żadnych kosztowności.

14. Podziemna rzeka

Ciemne wody rzeki kryją w sobie ławice dziwnych, białych ryb. Od czasu do czasu skaveny je łowią, ale zwykle wykorzystują nurt jako źródło wody pitnej. Przez cały czas na brzegu można natknąć się na 1k10 klanbraci, którzy wędkują, nabierają wody lub po prostu śpią. Jeżeli zauważą Bohaterów, natychmiast ich zaatakują.

15. Straż Proroka

W tej jaskini mieszkają strażnicy Farquana. Jest ich w klanie łącznie 15, jednak przy niewielkim ognisku siedzi zaledwie pięciu. Jeżeli Szary Prorok znajdzie się w niebezpieczeństwie, strażnicy przybędą mu z pomocą w ciągu dwóch rund. Jeśli

Bohaterowie wtargną do ich siedziby, któryś z gwardzistów rzuci Farquanowi ostrzegawcze warknięcie, a reszta ruszy do ataku na intruzów.

Strażnik Proroka

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	30	40	45	45	25	35	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	13	4	4	5	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie, pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (proce), grotolaz, silny cios, widzenie w ciemności

Zbroja: średni pancerz (kolczuga z rękawami, hełm)

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), broń dwuręczna (halabarda), proca

16. Komnaty Szarego Proroka

Farquan większość czasu spędza w odosobnieniu, studiując księgi starodawnej wiedzy, wznosząc modły do Rogatego Szczura i próbując ułożyć plan, który pozwoli mu zabić największego z jego wrogów, inżyniera Skreeta. Drzwi do prywatnych komnat Szarego Proroka strzeże Skarl – zmutowany szczurzy zębacz. Za wyposażenie komnaty służy półka z książkami, niewielkie, zasłane papierami biurko i twarda mata do spania, rzucona gdzieś pod południową ścianą pieczary. Po przeciwnej stronie znajduje się kapliczka poświęcona Rogatemu Szczurowi oraz podium, okalające dziurę w podłodze. Cembrowinę pokrywają zakrzepłe plamy krwi, będące pozostałością po ofiarach składanych przez Farquana w darze dla Szczurzego Demona (**Pomieszczenie 19**).

Jeżeli Bohaterowie zakradną się do jaskini i zaatakują Farquana, ten wyda z siebie przeraźliwy skrzek, który zaalarmuje strażników czekających w **Pomieszczeniu 15**. W tej samej rundzie Skarl rzuci się na Bohaterów, chroniąc swego pana własnym ciałem. Korzystając z jego pomocy, Farquan pokuszy się do tyłu, połknie kawałek spaczenia i odwoła się do mocy swego plugawego patrona, kierując przeciw BG śmiercionośne czary. Jeżeli okaże się, że tej walki nie może wygrać, resztką sił rzuci się do studni, poświęcając swoje życie Rogatemu Szczurowi i mając nadzieję, że BG podążą jego śladem.

W południowej ścianie jaskini znajdują się ukryte drzwi, które można zauważyć po wykonaniu udanego Bardzo Trudnego (-30) testu **spostregawczości**.

17. Klatka ofiarna

W tym pomieszczeniu Szary Prorok trzyma więźniów, którzy mają być złożeni w ofierze Rogatemu Szczurowi. Dostępu do cel bronią żelazne sztaby oraz drzwi, których otwarcie bez klucza wymaga udanego Wymagającego (-10) testu **otwierania zamków**. Jedyny klucz znajduje się w posiadaniu



Szarego Proroka. Niezależnie od pory dnia, w celach znajduje się 1k10-1 więźniów. Mogą to być przedstawiciele dowolnej rasy, choć powinni to być raczej ludzie, krasnoludy lub skaveny. Jeżeli planujesz wykorzystanie *Karak Azgal* jako części większej kampanii, to więzienie Szarego Proroka może być idealnym miejscem do spotkania któregoś z ważnych dla jej przebiegu Bohaterów Niezależnych.

18. Skarbiec

W tym pomieszczeniu znajdują się skarby zgromadzone przez klan Vechaire. Jeżeli Bohaterowie poszukują jakiegoś artefaktu lub dziedzictwa kultury krasnoludzkiej, powinni się na nie natknąć właśnie tutaj. We wnętrzu tej niewyróżniającej się pieczary ustawiono cztery skrzynie. Każda z nich jest zamknięta, a ich otwarcie wymaga Bardzo Trudnego (-30) testu **otwierania zamków**. W ich wnętrzu znajduje się odpowiednio: 55 *zk*, 120 *zk*, 51 *zk* oraz 105 *zk*. W podłodze ukryta jest jeszcze jedna szkatuła, a jej znalezienie wymaga udanego Trudnego (-20) testu **spostregawczości**. W środku znajduje się 2k10 klejnotów, z których każdy wart jest 2k10 *zk*.

19. Leże Szczurzego Demona

Ofiarny szyb ciągnie się przez jakieś 15 metrów i kończy niewielką grota, pełną kości i odpadków. Jaskinia oraz otaczająca ją płatanina korytarzy są domem Szczurzego Demona, wypaczonego pomiotu samego Rogatego Szczura. Demon żywi się ciałami ofiar, składanych przez Szarego Proroka, a w zamian wzmacnia jego zdolności magiczne. Ci, którzy w swej odwadze lub głupocie zejdą kominem na dół, staną twarzą w twarz z tym okropieństwem. Szczurzy Demon wykorzysta doskonałą znajomość korytarzy i jaskiń, aby rozdzielić członków drużyny i zapędzić ich pojedynczo w pułapkę.

Szczurzy Demon

Ta potworna istota zrodziła się za sprawą złej woli skaweńskiego boga, Rogatego Szczura, oraz złowrogiej mocy Chaosu. Szczurzy łeb wieńczą zakręcone rogi. Porusza się to na dwóch, to na czterech łapach, a sposób chodzenia zmienia płynnie w pół kroku. Swych wrogów atakuje ostrymi pazurami i kolczastym ogonem. Pomimo pokracznego wyglądu jest piekielnie inteligentnym przeciwnikiem, wykorzystuje każdą słabość wroga i niejednokrotnie prowokuje do nieprzemyślanego ataku, miotając obelgami w mowie demonów lub skavenów, zależnie od tego, z kim ma do czynienia.

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
71	25	52	48	60	30	56	9
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	17	5	4	5	0	0	0

— Klan Skreet —

Klan Skreet założył swoją siedzibę w starych krasnoludzkich kuźniach, mieszczących się na szóstym poziomie podziemi Karak Azgal. Choć wielkie piece są od dawna nieczynne, pobliska rzeka ławy zapewnia skaweńskim inżynierom odpowiednią temperaturę, aby mogli kuć metale i pracować nad swoimi wynalazkami. Pod przewodnictwem Skreeta i kierując się wiedzą klanu Skryre, skaveny wytwarzają nowe bronie wykorzystujące niszczycielską moc spaczenia. Klan Skreet jest niewielki, ale gnieździ się w doskonale ufortyfikowanym leżu i dysponuje zatrważającą bronią, która od dawna zapewnia mu bezpieczeństwo.

Inżynier Skreet

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
55	45	63	51	70	50	45	35
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	16	6	5	5	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie, pływanie, skradanie się, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania +10, ukrywanie się, unik, wiedza (skaveny) +20, wspinaczka +10, wycena, zastraszenie, znajomość języka (gobliński), znajomość języka (queekish), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskawiczny blok, broń specjalna (mechaniczna), broń specjalna (palna), broń specjalna (proce), grotolaz, niezwykle odporny, silny cios, szybkie wyciągnięcie, widzenie w ciemności

Zbroja: *Spaczeniowa kolczuga*. Skreet wzmocnił kolczugę z rękawami i kolczy czepeczka za pomocą energii płynącej ze spaczenia. Pancerz lśni chorobliwie zielonym blaskiem i zapewnia inżynierowi dodatkowe 2 Punkty Zbroi na każdej chronionej lokacji. Kolczugę mogą

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), spostrzegawczość, unik, zastraszenie, znajomość języka (mroczna mowa), znajomość języka (queekish)

Zdolności: broń naturalna, demoniczna aura, nieustraszone, oburęczność, przerażający, silny cios, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu* – gęste futro, kolczasty ogon, pazury, rogi, zwierzęce nogi, zwierzęcy pysk.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 1

Uzbrojenie: kły, pazury i kolczasty ogon

nosić jedynie skaveny. Jeśli założy ją przedstawiciel innej rasy, będzie musiał wykonać Trudny (-20) test Siły Woli. Nieudany test oznacza natychmiastową mutację Chaosu (wybierz losowo).

Punkty Zbroi: głowa 4, ręce 4, korpus 4, nogi 0

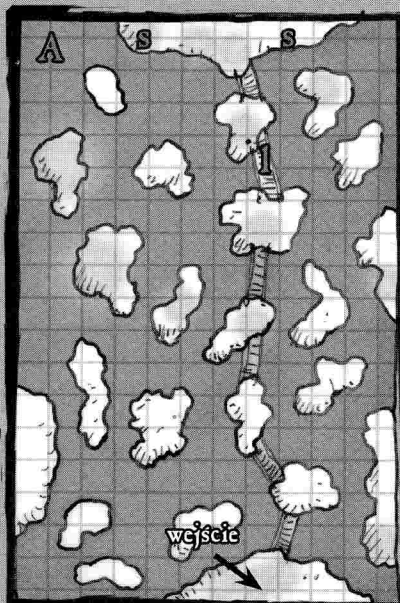
Uzbrojenie:

- *Modyfikowane pistolety spaczeniowe*. Skreet własnoręcznie wykonał tę parę pistoletów. Amunicję do nich stanowią pociski nasączone mocą spaczenia. Każdy zadaje obrażenia z Siłą 5 i ma zasięg 12/24 metry. Jego przeładowanie zajmuje 2 rundy, a dodatkowo każdy z pistoletów posiada cechę oręza „zawodny”.
- *Włóznia spaczeniowych gromów*. Skreet wykuł tę włóznę z gwiazdnego metalu, który znalazł w ruinach krasnoludzkich kuźni. W drzewcu znajduje się niewielki generator spaczeniowy, który wytwarza błyskawice. Jeżeli włóznia trafi w cel, następuje wyładowanie elektryczne, zadające ofierze dodatkowe obrażenia z Siłą 4. Ponowne naładowanie włóznicy zajmuje całą rundę, jednak w tym czasie Skreet może normalnie walczyć. Broń posiada cechę oręza „eksperymentalny”, a ze względu na ciężar generatora traci korzyści wynikające z cechy oręza „szybki”.

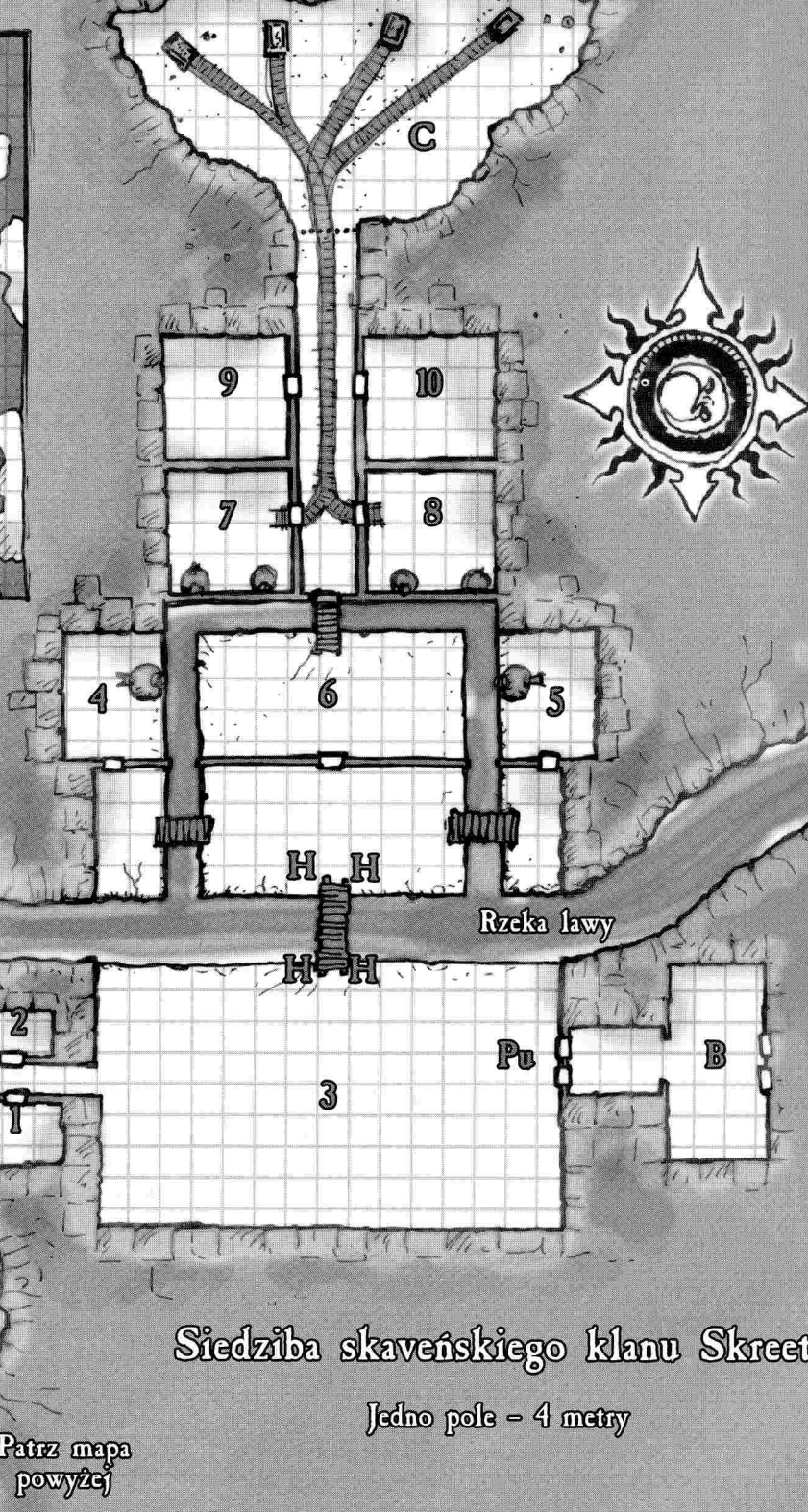
Skreet był kiedyś głównym doradcą i zausznikiem Szarego Proroka Farquana. W pewnym momencie dowiedział się, że wódz orków, Gorga, zdobył kamień nasączony energią spaczenia. Skreet próbował namówić Farquana, aby ten wydał rozkaz do ataku na zielonoskórych i zdobycia tak wspaniałego skarbu. Jednak Farquan odmówił, tłumacząc, że klan zebrał już wystarczającą ilość spaczenia. W rzeczywistości nie mógł znieść, że sam nie wpadł na ten pomysł.

Skreet był jednak znacznie przebieglejszy i inteligentniejszy, niż Szary Prorok przypuszczał. Inżynier widział w spaceniu sposób na osiągnięcie potęgi i słusznie należało mu szacunek. Po kryjomu opuścił więc leże i ruszył na poszukiwanie orków.

Patrz mapa poniżej



S - Szybkostrzał



Siedziba skaweńskiego klanu Skreet

Jedno pole - 4 metry

Patrz mapa
powyżej

Z początku zielonoskórzy nie chcieli słyszeć o handlu ze szczuroludźmi i próbowali go zabić. Skreet obiecał im jednak, że w zamian za kamień dostarczy potężną i niszczycielską broń. Gorgal, który nigdy nie słynął z lotnego umysłu, przystał na ten układ, planując – podobnie jak Skreet – w ostatniej chwili złamać warunki umowy i oszukać drugą stronę. Kiedy dobito targu, Skreet wrócił do leża klanu, zebrał swoich pobratymców i popleczników, a potem porzucił Szarego Proroka, zabierając część zapasów jedzenia i spaczenia. Ten czyn sprawił, że Farquan znienawidził inżyniera z całego swego podłego serca. Skreet i jego renegaci osiedli w starej, krasnoludzkiej kuźni, gdzie natychmiast zaczęli konstruować nowe przerażające bronie i maszyny wojenne.

Skreet jest wybuchowym paranoikiem, który od członków swojego klanu wymaga całkowitego posłuszeństwa. Każdy, kto sprzeciwi się woli inżyniera, jest wrzucany do jeziora lawy. Skreet żyje w ciągłym przekonaniu, że Farquan dybie na jego życie, podobnie jak orczy wódz, który w każdej chwili może zerwać układ i zamiast handlować ze skavenami, zaatakować klan Skreet. Z tego powodu wejście do siedziby jest strzeżone

Szybkostrzał

To kolejny z szalonych wynalazków klanu Skryre. Ta maszyna potrafi wystrzelić nawet kilkanaście pocisków naraz. Co gorsza, każdy z nich nasycony jest śmiertelnością energią spaczenia. Do obsługi broni potrzeba dwóch osób. Jedna celuje i strzela, druga zaś dźwiga beczkowaty pojemnik, pełen spaczeniowej amunicji. Magazynek łączy z bronią giętka rura, jednak jest ona na tyle krótka, że strzelcy muszą pozostawać blisko siebie (na sąsiednich polach, jeżeli drużyna używa mapy taktycznej). Jeśli z jakichkolwiek przyczyn zostaną rozdzieleni, jeden z nich musi odrzucić broń. Samodzielne strzelanie z działka jest niemożliwe, bowiem amunicyjny kontroluje przepływ pocisków do broni za pomocą specjalnego pokrętki.

Zasada działania szybkostrzału jest podobna do rusznicy czy garlacha, jednak używając tej broni strzelec może dosłownie zasypać pociskami niewielki obszar. Szerokość tej „strefy rażenia” wynosi 2 metry, a długość do 32 (czyli na maksymalny zasięg broni). Zasadniczą różnicą pomiędzy garlaczem a szybkostrzałem jest to, że tego ostatniego nie trzeba przeładowywać po każdym strzale. Można z niego strzelać bez przerwy, dopóki się nie zatnie lub nie skończy się amunicja (wystarczy jej na 25 strzałów). Każdy, kto znajdzie się na ostrzeliwanym obszarze, musi wykonać test Zręczności. Nieudany test oznacza trafienie z Siłą 3. W przypadku walki w komnacie pełnej lawy należy pamiętać, że nieudany test Zręczności może oznaczać, iż któryś z Bohaterów spadł w płomienne objęcia śmierci. Przed niechybną zagładą może uratować go udany Wymagający (-10) test Krzepy, dzięki któremu utrzyma się na krawędzi i wdrapie na skalną wysepkę.

Szybkostrzał

Kategoria	Siła broni	Zasięg	Przeładowanie	Cechy oręża
Mechaniczna	3	32	natychmiastowa	eksperymentalny, odłamkowy

przez cały czas. Siły vitalne Skreeta zostały zwielokrotnione dzięki implantom wprawionym w ramiona inżyniera. Długie igły strzykawek, wbite w nadgarstki skavena, połączone są z niewielkim generatorem spaczeniowym, przytwierdzonym do uprząży na jego plecach. Dzięki niemu Krzepa Skreeta została zwiększona o 20 punktów.

A. Rzeka lawy

Jaskinia, przez którą płynie rzeka lawy, została przedstawiona na miniaturowej mapie. Punkt „A” oznacza przejście, którym do pieczary wejdą Bohaterowie. Górna krawędź mniejszego planu odpowiada dolnemu lewemu krańcowi większej mapy.

Jaskinia ma około 45 metrów szerokości i 70 długości. 10 metrów ponad powierzchnię lawy wystają kawałki skalnych kolumn. Pomiedzy niektórymi z nich rozpięte są prymitywne drewniane mostki wiszące, które tworzą kręty i niebezpieczny szlak, prowadzący pod przeciwległą ścianę pieczary. Obronę przed intruzami zapewniają dwa skaweńskie szybkostrzały (oznaczone na mapie literą „S”).

Na straży zawsze stoi pięć skavenów, jednak Bohaterowie nie powinni się nimi zbyt przejmować. Szczuroludzie czasem w ogóle nie zwracają uwagi na to, co się dzieje w jaskini, całkowicie pochłonięci swoimi sprawami. Aby zauważyć intruzów, strażnicy muszą wykonać Wymagający (-10) test **spostrzegawczości**. Udany test oznacza, że czwórka szczuroludzi pobiegnie do szybkostrzałów („S”). Piąty z nich podbiegnie do ostatniego ze sznurowych mostów (oznacza go symbol „L” na mapie) i zwinie go, aby BG nie mogli zeń skorzystać. Zajmie mu to jedną rundę. Potem ruszy do **Pomieszczenia 1**, aby ostrzec pobratymców.

Kamienne powierzchnie są bardzo śliskie i skakanie z jednej na drugą lub bieganie po nich wiąże się z Wymagającym (-10) testem Zręczności. Nieudany test oznacza, że Bohater zrobił fałszywy krok i runął wprost do rzeki lawy. Przed niechybną śmiercią może uratować go udany Wymagający (-10) test Krzepy, dzięki któremu utrzyma się na krawędzi i wdrapie na skalną wysepkę.

Harcownik z klanu Skryre

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	35	30	30	44	32	28	15
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: nauka (inżynieria), pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: artylerzysta, błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (palna), grotolaz, widzenie w ciemności

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna, 2 pistolety spaczeniowe

B. Fałszywa świątynia

W czasach świetności Karak Azgal mieściło się tutaj główne wejście do krasnoludzkich kuźni. Skaveny uznały przejście za słaby punkt w obronie swego leża, dlatego Skreet nakazał jego zawalenie. Obecnie jedyną drogą do obozu jest ukryte przejście. Dawna krasnoludzka brama została zasłonięta ogromnym posągami, który w pocie czoła przytасzczaly skaveny. Wszędzie dookoła walają się śmieci i gruz, które mają sprawiać wrażenie, że świątynia została porzucona dawno temu.

Udany Prosty (+10) test **nauki (teologia)** lub **wiedzy (krasnoludy)** wyjawia, że posąg przedstawia Grungniego, krasnoludzkiego patrona rzemieślników i górnictwa. Udany Wymagający (-10) test **przeszukiwania** pozwoli odkryć otwierające się do wewnątrz ukryte drzwi, znajdujące się dokładnie za statua. Jeżeli Bohaterowie odsuną rzeźbę w prawo, uzyskają dostęp do drzwi. Przewidziawszy taką ewentualność, skaveny zastawili pułapkę w miejscu oznaczonym na mapie jako „Pu”. Udany Wymagający (-10) test **spostregawczości** pozwoli zawczasu znaleźć niewielkie otwory w przeciwnych ścianach oraz płytę w podłodze, której naciśnięcie powoduje wystrzelenie kilku strzałek. Jeżeli BG uruchomią mechanizm, zostaną trafieni niewielkimi strzałkami, zadającymi obrażenia z Siłą 4. Można ich uniknąć, wykonując udany Wymagający (-10) test **Zręczności**. Co gorsza, każda ze strzałek została umocowana w trzcinnie z korzenia mandragory, o czym dość szybko mogą przekonać się nieostrożni odkrywcy. Efekty działania tej trucizny opisano na str. 217 *Księgi Zasad*. Do rozbicia pułapki potrzeba udanego Wymagającego (-10) testu **otwierania zamków**.

C. Sztolnie transportowe

We wnętrzu tej dużej jaskini krasnoludy przeładowywały zapasy rudy żelaza oraz inne potrzebne w kuźniach materiały. W północnej ścianie jaskini wykuto łącznie cztery kominy. Do każdego z nich prowadzą żelazne szyny, które zostały narysowane na mapie. Wszystkie zbiegają się w jeden tor, który biegnie dalej, ku bramie na południe od sztolni, i prowadzi w głąb kuźni. Obok miejsca, gdzie szyny łączą się w jeden tor, znajduje się dźwignia, dzięki której można skierować wagonik na właściwy tor. Z czterech sztuk pozostał zaledwie jeden pojazd, jednak nadal jest sprawny i z łatwością można ruszyć go z miejsca, wykonując udany Prosty (+10) test **Krzepy**. Wagonik ruszy w dół, nabierając prędkości. Szybkość jazdy można regulować za pomocą ręcznego hamulca. Pomiędzy **Pomieszczeniami 7 i 8** znajduje się kolejna zwrotnica, dzięki której można skierować wagonik w odpowiednią stronę. Brama jest zaklinowana, a mechanizm służący do jej otwierania znajduje się po przeciwnej stronie korytarza. Wyważenie bramy wymaga udanego **Trudnego (-20) testu Krzepy**.

Sztolnia po prawej stronie jest o tyle interesująca, że w jej wnętrzu znajduje się jedyna działająca winda. Na str. 85 znajduje się podrozdział **Obszar B: Windy towarowe**, który w dokładny sposób opisuje mechanizm działania dźwigu linowego. Pozostałe szyby mogą zostać wykorzystane do wydostania się z leża skavenów. Do wejścia na górę potrzebny jest udany Wymagający (-10) test **wspinaczki**.

Spaczeniowy miotacz ognia

Ten wynalazek klanu Skryre to broń, która rozpyla strugę spaczeniowego płomienia. Do obsługi broni potrzeba dwóch osób. Jedna dźwiga beczkę z łatwopalną miksturą, druga zaś celuje i strzela. Z tego powodu strzelcy muszą działać jako zgrany zespół i pozostawać w bezpośredniej bliskości, w przeciwnym razie jeden z nich będzie musiał porzucić broń.

Zasięg broni wynosi 24 metry. Strzelec musi wykonać test **Umiejętności Strzeleckich**. Udany test oznacza, że struga płomieni trafiła w cel. Nieudany test oznacza, że należy wykonać rzut 1k10. Wynik „1” oznacza, że nie zadziałała pompa, ale w następnej rundzie można znowu próbować wystrzelić. Wynik „10” oznacza natomiast, że mechanizm broni uległ awarii i miotacz pozostaje bezużyteczny do chwili, kiedy zostanie naprawiony – wymaga to udanego testu **nauki (inżynieria)**. Wyniki od „2” do „9” określają kierunek, w którym zniosło strugę śmiercionośnych płomieni (zgodnie z poniższą tabelą). Dodatkowy rzut 1k10 oznacza odległość (w metrach) miejsca trafienia od zamierzonego celu.

Spaczeniowy miotacz ognia

Kategoria	Siła broni	Zasięg	Przeładowanie	Cechy oręża
Mechaniczna	5	12/24	akcja	eksperymentalny

Nieudany strzał ze spaczeniowego miotacza ognia

2	3	4
5	Cel	6
7	8	9

Po ustaleniu miejsca trafienia należy wyznaczyć pole rażenia płomieni. Struga ognia przyjmuje kształt stożka o szerokości metra u wylotu broni i 5 metrów w najszerszym miejscu. Każda postać, która znajdzie się w polu rażenia broni, musi wykonać test **Zręczności**. Nieudany test oznacza trafienie z Siłą 5. Trafiona postać w następnej rundzie musi wykonać kolejny test **Zręczności**. Nieudany test oznacza, że zaczyna się palić (odpowiednie zasady znajdują się na str. 141 *Księgi Zasad*).

Dzięki tym sztolniom skaveny mogą przedostawać się do wyższych i niższych poziomów podziemi.

Skreet doskonale zdaje sobie sprawę, że szyby wind stanowią poważne zagrożenie dla bezpieczeństwa jego obozu, dlatego pilnowanie ich powierzył specjalnemu strażnikowi. Krótko po tym, jak porzucił klan Vechaire, jego szczuroludzie natknęli się na zdychającą mantikorę. Zamiast ją zabić, zaciągnęli ranną bestię do swego leża, gdzie trójka poganiaczy zdołała ocalić ją od śmierci i wyleczyć. Obecnie potwór żyje w jaskini, a skaveny codziennie dokarmiają go jeńcami lub stworzeniami upolowanymi w podziemiach. Konsekwencją odniesionych kiedyś przez mantikorę obrażeń jest to, że nie może ona latać i porusza się bardzo wolno jak na przedstawiciela tego gatunku.

Mantikora

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
54	0	55	67	48	16	43	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
4	38	5	6	4	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +10

Zdolności: broń naturalna, morderczy atak, przerażający, silny cios, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu – odór, twarda skóra.*

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury, kły

1. Koszary harcowników

W tym niewielkim pomieszczeniu mieszka 10 harcowników (na str. 72 zamieszczono ich współczynniki), którzy trzymają straż przy wejściu do leża klanu Skreet. Jeżeli nie zostaną wezwani do walki, to w jaskini zawsze będzie można spotkać odpoczywającą po warcie zmianę (5 skavenów). Za posłania służą im futrzane maty, porzucane na podłodze jaskini. Cała pieczara potwornie śmierdzi piżmem. Jeżeli ktoś zatka nos i wytrwa odpowiednio długo, będzie w stanie wykonać Wymagający (-10) test **przeszukiwania**, którego sukces oznacza znalezienie 1k10 kamieni szlachetnych, z których każdy wart jest 1k10 zł.

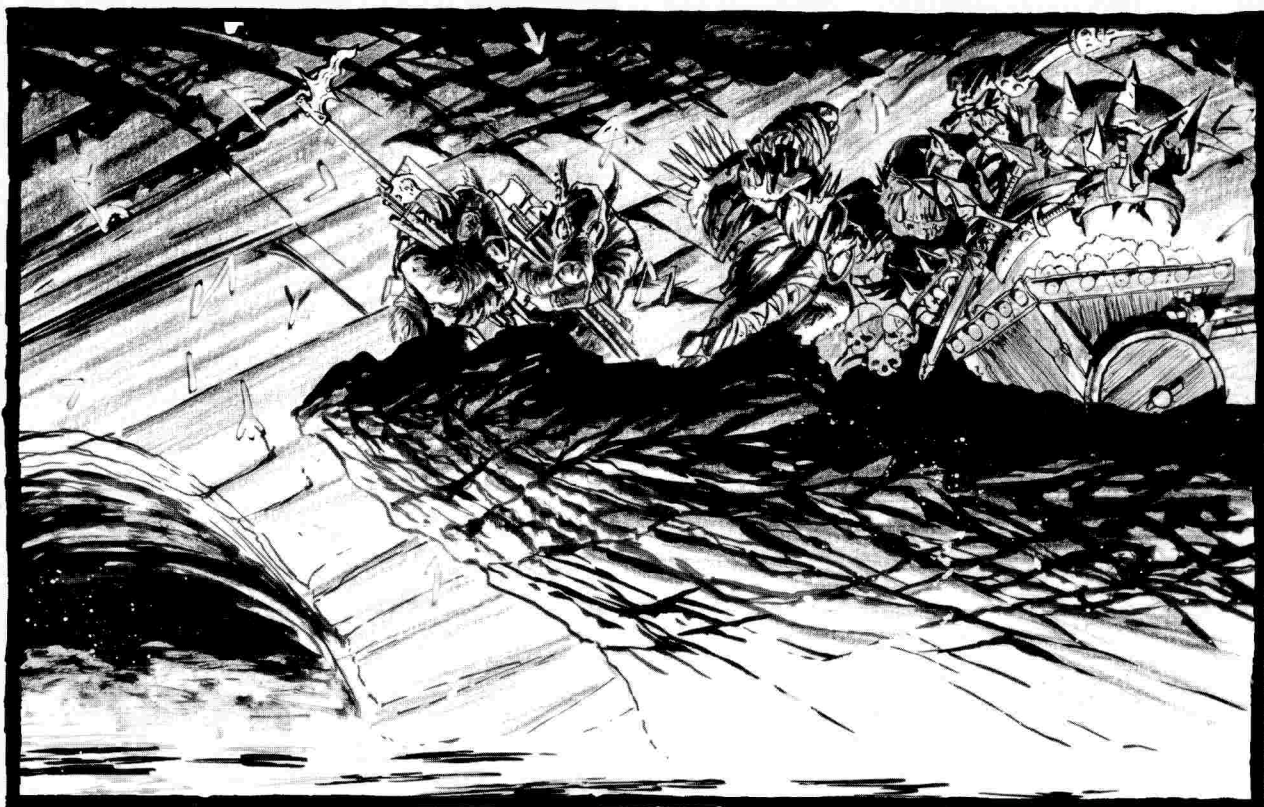
2. Magazyn amunicji

Strzegący komnaty z lawą harcownicy używają tego pomieszczenia jako składu amunicji do szybkostrzału. Na półkach rozstawionych wzdłuż ścian zmagazynowano sporo pocisków (zapas wystarczy na sześciokrotne załadowanie broni). Na stole pośrodku jaskini spoczywa kolejny egzemplarz szybkostrzału. Podłączenie taśmy amunicyjnej do broni wymaga udanego Trudnego (-20) testu **nauki** (inżynieria). Szczegółowy opis broni znajduje się na str. 72.

3. Komnata ognia

Jeżeli Bohaterowie ruszą korytarzem prowadzącym z **Pomieszczenia 1** lub **2**, albo prześlizgną się korytarzem wijącym się za ukrytymi drzwiami, pocują na twarzach uderzenie gorącego powietrza. Jego źródłem jest rzeka lawy, która przepływa przez następną jaskinię. Jej ściany oraz kopulasty sufit pokryte są świecącymi na pomarańczowo runami. Trudny (-20) test **nauki** (runy) pozwoli odgadnąć, że ich moc ma chronić jaskinię przed gorącym bijącym ze stopionych skał. W południowo-zachodnim i południowo-wschodnim kącie pieczary stoją wysokie na 10 metrów posągi, przedstawiające potężnie zbudowane krasnoludy. Jeden z nich dzierży młot, drugi szlifuje ostrze topora. Uduany Prosty (+10) test **nauki** (teologia) lub **wiedzy** (krasnoludy), pozwoli odgadnąć, że statuy przedstawiają różne aspekty boga Grungniego.

Trzy pary drzwi wykute w północnej ścianie prowadzą w głąb leża skavenów, ale jedyna droga prowadzi przez mosty przerzucone nad rzeką lawy. Przeprawy zawsze pilnuje czwórka harcowników, kryjących się po obydwu stronach mostu za niewielkimi barykadami, oznaczonymi na mapie jako „H”. Uzbrojeni są w miotacze spaceniewego ognia i bez wahania ostrzelają każdego intruza, który odważy się wejść do jaskini.



Kiedy Bohaterowie dotrą do pieczary, staną się mimowolnymi świadkami pierwszej wymiany pomiędzy skavenami a orkami. Plemię Gorgala dotarło właśnie na umówione miejsce z ładunkiem spaczenia. Ich przybycia oczekuje Grott, skaveński zabójca i zastępca Skreeta. Aby zapewnić szczuroludziom odpowiednią pozycję w rozmowach i zniechęcić orki do próby oszustwa, wspomaga go pięciu harcowników oraz dodatkowa dwójka, uzbrojona w miotacz spaczeniowego płomienia. Skaveny wymieniają spaczeń na pistolety, które zostały tak wykonane, aby eksplodować przy pierwszym pociągnięciu za spust. Skreet wie, że Gorgał jako pierwszy będzie chciał wypróbować nową broń, i liczy na śmierć orczego wodza. Śmierć herszta osłabi plemię, które zacznie walczyć między sobą o przywództwo.

Jeżeli Bohaterowie się nie wtrąca, obydwie strony dobiją targu, wymieniają spaczeń na broń i zaczną powoli się wycofywać. Jedni i drudzy są pewni, że ubili dobrego interes, oszukawszy przy tym przeciwników. Harcownicy zaczną ciągnąć wózek w kierunku **Pomieszczenia 6**. Jeżeli Bohaterowie zaatakują, orki rzucą się w kierunku pistoletów, porzucając spaczeń na pastwę skavenów, a kiedy będą miały broń w rękach, uciekną do tuneli. W międzyczasie skaveny obsługujące miotacz ognia zaczną ostrzeliwać nacierających Bohaterów, próbując zabić tylu, ilu się da. Trzech harcowników i Grott ruszą na tych napastników, którzy przetrwali ostrzał, chcąc powstrzymać ich przed wdarciem się w głąb jaskini. Pozostali dwaj szczuroludzie zaczną odciągać wózek w kierunku **Pomieszczenia 6**. Jeżeli zajdzie taka potrzeba, Skreet każe skavenom wspomóc obrońców i zabić wszystkich intruzów, jakich spotkają na swojej drodze. Sam wspomaga ich ogniem ze spaczeniowych pistoletów. Jeżeli nawet to nie pomoże, rzuci się do **Pomieszczenia 6**, aby wykorzystać do obrony niszczyielską moc znajdujące się tam maszyny.

Grott, zabójca z klanu Eshin

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
53	61	40	53	73	36	35	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	4	5	6	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie, nawigacja +10, pływanie, skradanie się +20, spostrzegawczość +20, sztuka przetrwania, śledzenie, tropienie, ukrywanie się +20, unik +10, warzenie trucizn +10, wiedza (skaveny) +20, wspinaczka +10, znajomość języka (gobliński), znajomość języka (queekish)

Zdolności: bardzo szybki, błyskawiczne przeładowanie, błyskawiczny blok, broń specjalna (proce), broń specjalna (rzucana), grotolaz, strzał mierzony, strzał przebijający, szybkie wyciągnięcie, wędrowiec, widzenie w ciemności, wyczucie kierunku

Zbroja: średni pancerz (kaftan koleczy)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 2, nogi 0

Uzbrojenie: 2 bronie jednoręczne (miecze), gwiazdki do rzucania

Wypożyczenie: klucze do kwatery i skarbczyka w **Pomieszczeniu 6**, trucizna (korzeń mandragory i krasnoludzka gorczyca)

Ork

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	35	35	45	25	25	30	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4	4	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo albo pływanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, torturowanie, wiedza (zielonoskórzy) +10, wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: bijatyka, groźny, silny cios, widzenie w ciemności

Zasady specjalne: *Nienawiść, siekacz*. Patrz *Księga Zasad*, str. 241.

Zbroja: średni pancerz (kaftan koleczy, skórzana kurtka i skórzany hełm)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: siekacz, sztylet albo łuk, tarcza

4. Kwateria Grotta

Drzwi do kwatery zabójcy są zamknięte, a ich otworenie wymaga udanego Wymagającego (-10) testu **otwierania zamków**. Do ogrzania pomieszczenia skaven wykorzystuje ciepło kuźni sąsiadującej z jego kwaterą. Na ustawionym pod północną ścianą stole leżą różnej wielkości tłuczki, misy oraz duży młotek. Obok ustawiono szafkę, w której znajduje się 5 słoików z korzeniem mandragory i 10 pojemników z krasnoludzką gorczycą. Za posłanie służy barłóg z futer rzuconych pod zachodnią ścianą. W południowo-wschodnim kącie znajduje się zamknięta na klucz skrzynia. Oprócz zamka, jej zawartości strzeże sprytna pułapka. Każdy, kto spróbuje otworzyć skarbczyk, musi wykonać Trudny (-20) test **Zręczności**. Nieudany test oznacza, że postać została ukłuta igłą umoczoną w truciznę z korzenia mandragory. Udany Trudny (-20) test **przeszukiwania** pozwala odkryć obecność pułapki, dzięki czemu BG nie będą narażeni na zagrożenie z jej strony niebezpieczeństwo. Udany Trudny (-20) test **otwierania zamków** pozwoli otworzyć skrzynkę. W środku znajduje się złoty naszyjnik wart 24 zł, wysadzany klejnotami srebrny pierścionek wart 120 zł, dwa nieoszlifowane diamenty (o wartości 250 zł każdy) oraz oprawiona w skórę książka, zatytułowana „*Sposoby wszelakie śmierci zadawania*”. Tę ostatnią informację Bohaterowie pozyskają dopiero wtedy, kiedy przetłumaczą tytuł lub treść woluminu, spisane w queekish – języku skavenów. Dla kolekcjonera książka jest warta 750 zł. Jeżeli Bohaterowie nie spotkali się wcześniej z Grottem, a ten nadal żyje, istnieje 25% szansa, że spotkają go właśnie tutaj.

5. Koszary harcowników

Kiedy harcownicy nie pełnią wart, odpoczywają w swoich koszarach. Podłogę jaskini zaścielają maty do spania i sieci. Nad dawnym paleniskiem w północno-zachodnim rogu pieczary rozstawiono trójnog, na którym wisi kociołek pełen zielonkawej, śmierdzącej cieczy.

Wymagający (-10) test **przeszukiwania** pozwoli odnaleźć mnóstwo cennych drobiazgów: klejnotów, ozdób i monet, ukrytych tu przez skaveny. Ich łączna wartość wynosi 250 *zk*. Jeżeli harcownicy nie zostali zabici, to przynajmniej pięciu przebywa w koszarach. Ich współczynniki zamieszczono na str. 72.

6. Piekielna machina

Drzwi do tego pomieszczenia są zamknięte na głucho i otwarcie ich wymaga udanego Trudnego (-20) testu **otwierania zamków**. Komnata nie ma północnej ściany, a spoglądający poza krawędź podłogi BG będą mieli piękny widok na rzekę lawy. W pomieszczeniu panuje nieznośne gorąco. Duchota i wysoka temperatura sprawiają, że trudność wszystkich testów podwyższona jest o jeden stopień. Ponad rzeką lawy przerzucony jest most, który prowadzi do drugiej części korytarza.

Pod zachodnią ścianą piętrzy się dziwna maszyneria, której głównym elementem są metalowe kule, połączone płataniną kabli i rur. Z jej wnętrza bije niepokojące, zielonkawe światło, a po metalowych częściach konstrukcji pełgają elektryczne ogniki. Na podłodze przed machiną ustawiono metalową klatkę, która połączona jest z resztą urządzenia za pomocą czarnych kabli. Opodal południowego krańca jaskini stoi pojemnik z pulsującymi złowrogim blaskiem kawałkami spaczenia.

Przy urządzeniu pracuje pięciu harcowników, w pocie czoła dokręcających śruby, sprawdzających połączenia kabli i poprawiających przepustowość zaworów. Skreet spędza przy machinie połowę czasu w ciągu dnia, bacznie nadzorując poczynania swoich podkomendnych, więc BG mają 50% szans, że właśnie tutaj spotkają inżyniera.



Skreet zaprojektował maszynę po to, aby stworzyć superskavena, pierwszego z rasy niezwykle silnych i sprawnych w walce klanbraci. Aby tego dokonać, zamierza wykorzystać moc spaczenia. Pomysł przyszedł mu do głowy, kiedy podglądał pracę poganiaczy z klanu Moulder, hodujących szczurogra. Skreet uznał, że mieszanie krwi skavena z inną istotą jest bezcelowe, skoro można jego siły wzmocnić za pomocą odpowiedniego wykorzystania spaczenia. Jak dotąd wszystkie obiekty doświadczalne umarły w męczarniach, ale Skreet jest pewien, że już wkrótce opracuje odpowiednią metodę przeprowadzenia mutacji. Jeżeli Skreet zostanie osaczony, wskoczy do klatki i użyje mocy piekielnej maszyny na sobie. Chwilę po pociągnięciu dźwigni klatkę otoczy zielonkawe światło, a skaven zacznie wrzeszczeć wniebogłosy, kiedy jego ciało będzie się przemieniać. Bezpośrednie zaatakowanie Skreeta wiąże się ze sporym ryzykiem, ponieważ wokół klatki co chwilę przeskakują łuki elektryczne. Ich dotknięcie powoduje trafienie z Siłą 5 (bez uwzględnienia pancerza). Bohaterowie mogą uznać, że lepszym pomysłem może być uszkodzenie samej maszyny. Metalowa klatka ma Wytrzymałość 8 i 15 punktów Żywotności. Znacznie łatwiej przeciąć kable, które mają jedynie Wytrzymałość 3 i 3 punkty Żywotności. Jeżeli któraś z tych prób powiedzie się, po dwóch rundach maszyna eksploduje, zadając automatyczne trafienie z Siłą 8 wszystkim postaciom znajdującym się w pomieszczeniu. Co gorsza, przed skutkami eksplozji nie chroni żaden pancerz.

Jeżeli Bohaterowie nie zniszczą maszyny, po dwóch rundach piekielnego wycia i trzasku elektryczności Skreet wyłoni się z klatki. Po dawnym inżynierze nie pozostał żaden ślad. Skreet uległ potwornej przemianie: jego kości wydłużyły się, a ciało przybrało olbrzymie rozmiary. Skaven ma teraz ponad 3 metry wzrostu i emanuje zwierzęcą siłą. Cieleśna przemiana pozostawiła trwały ślad na psychice Skreeta, gdyż ból i wpływ spaczenia zniszczyły jego umysł. W tej chwili pragnie jedynie krwi, która choć na chwilę ostudzi żar trawiący jego trzewia. Nie ma znaczenia, kto trafi w jego pazury. Z radością pozbawi życia ludzi, orki czy nawet własnych pobratymców. Poniżej znajduje się charakterystyka nowego, „lepszego” inżyniera Skreeta...

Skreet przemieniony

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
75	65	83	71	90	10	45	35

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	21	8	7	5	0	12	0

Umiejętności: unik

Zdolności: broń naturalna, niezwykle odporny, silny cios

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury

7. Zbrojownia

Do pomieszczenia prowadzą tory, odchodzące od głównego korytarza. We wnętrzu jaskini znajdują się dwie kuźnie, korzystające z płynącej w pobliżu rzeki lawy. Nieopodal ustawiono dwa kowadła, o które opierają się młoty i szczypce. Pod zachodnią ścianą ustawiona została ława, na której leżą skavenie pistolety, każdy w różnym stadium naprawy. Istnieje 50% szans, że Bohaterowie zastaną w warsztacie dwóch harcowników, pracowicie reperujących broń. Mechanicy przez jedną rundę będą próbowali walczyć, a potem popuszczą piżmo ze strachu i uciekną, jeśli tylko to będzie możliwe.

8. Spaczeniowe kuźnie

Skreet i jego inżynierowie wytwarzają w kuźniach wszelaką broń: pistolety, miotacze płomieni i szybkostrzały. Rozkład stanowisk pracy jest praktycznie identyczny jak w **Pomieszczeniu 7**, z tą różnicą, że w kuźni zgromadzono znacznie więcej materiałów. Wszędzie walają się przeróżne rurki, przekładnie, koła zębate, a także sztaby metalu skażonego spaczeniem. Pod ścianą ustawiono kociołek, w którym gotuje się łatwopalna mikstura, także wytworzona na bazie spaczenia. Istnieje 50% szans, że Bohaterowie natkną się w pomieszczeniu na dwóch harcowników. Podobnie jak mechanicy z **Pomieszczenia 7**, oni również będą próbowali bronić się przez jedną rundę, po czym uciekną, jeśli tylko nadarzy im się taka sposobność.

Największym zagrożeniem może okazać się łatwopalna mikstura, służąca za amunicję do miotacza płomieni. Jeżeli ktoś potrąci kadełko lub w jej pobliżu zostanie rzucony czar oparty na elektryczności lub ogniu, mikstura eksploduje, zadając wszystkim postaciom w pomieszczeniu trafienie z Siłą 8. Przed wybuchem nie chroni żaden pancerz.

9. Koszary

W tej potwornie śmierdzącej piżmem grocie mieszka 15 skavenów. Podłoga zasłana jest kocami i barłogami, a osoba, która wykaże się samozaparciem i wykona udany Wymagający (-10) test *przeszukiwania*, znajdzie kamienie szlachetne o łącznej wartości 75 zk. Tutaj znajdują się legowiska trójki poganiaczy opiekujących się mantikorą z **Lokacji C** oraz czwórki harcowników, którzy pracują w **Pomieszczeniu 7 i 8**. Reszta skavenów to zwykli klanbracia. W zależności od tego, jak do tej pory przebiegała przygoda, niektórzy z nich mogą odpoczywać w jaskini.

10. Komnata Skreeta

Drzwi do kwatery Skreeta są zamknięte i dostęp do niej może zapewnić udany Trudny (-20) test **otwierania zamków**. W przeciwieństwie do innych pomieszczeń, w środku jest czysto i schludnie. Na podłodze znajduje się mozaika przedstawiająca kowalski młot, uderzający w kowadło. Pod wschodnią ścianą ustawione jest pokryte futrami łóżko. W jego nogach stoi niewielka skrzynka. Pod północną ścianą znajduje się stół, całkowicie zarzucony papierami, oraz krzesło.

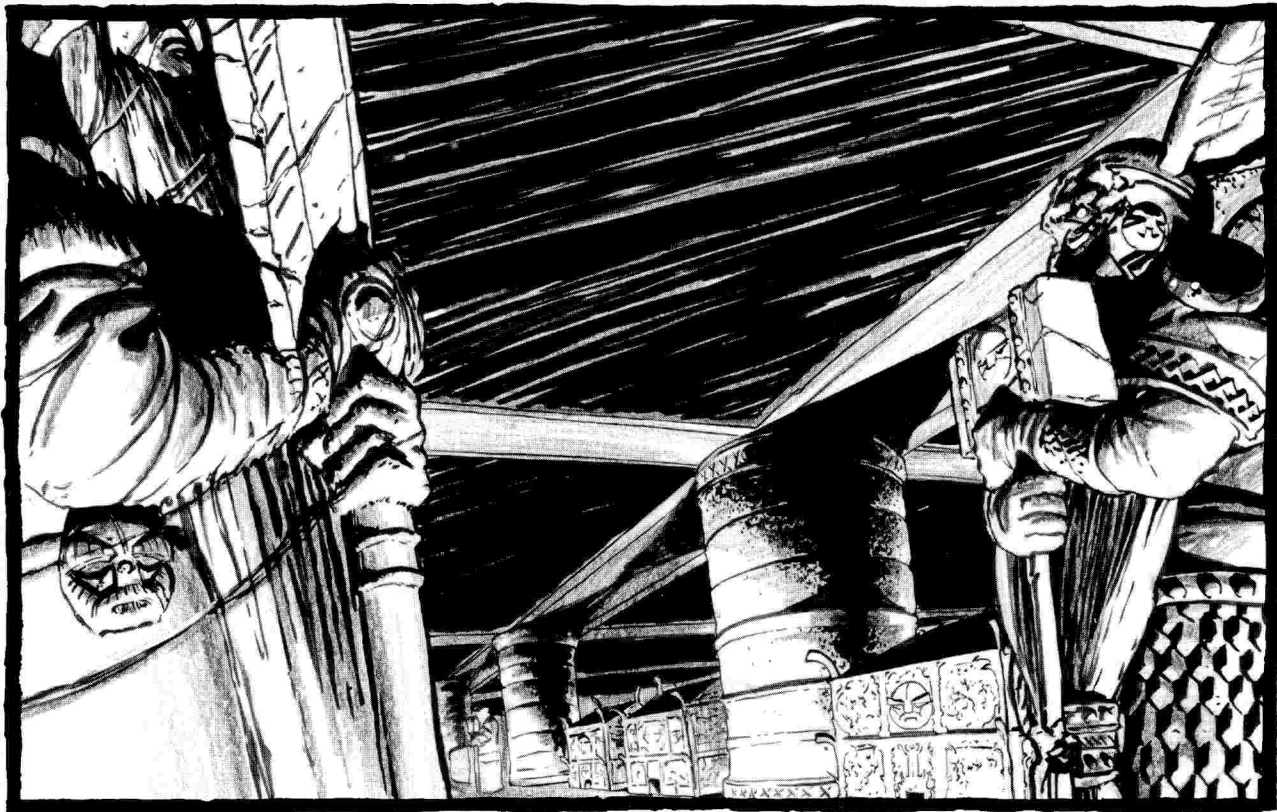
Przeglądając kartki, Bohaterowie znajdą zapiski Skreeta, dotyczące głównie wielkiego projektu realizowanego w **Pomieszczeniu 6**. Notatki zostały sporządzone w queekish, ale nawet jeśli ktoś będzie w stanie je odczytać, niewiele z nich zrozumie. Skreet pisze bardzo chaotycznym i pokrętnym stylem, co nie powinno dziwić w przypadku szaleńca. Bardzo Trudny (-30) test Inteligencji lub Trudny (-20) test **nauki (inżynieria)** pozwolą odkryć, że projektowana maszyna w jakiś sposób kumuluje energię spaczenia. Jeżeli Bohaterowie widzieli efekty działania piekielnej maszyny w **Pomieszczeniu 6**, nie będą mieli wątpliwości, co takiego zaprojektował Skreet.

Jeżeli drużyna nie spotkała jeszcze Skreeta i ten pozostaje przy życiu, będzie go można znaleźć właśnie tutaj. Inżynier wezwie na pomoc skaveny z **Pomieszczenia 9**, a sam zaatakuję BG swoją spaczeniową włócznią. Nie mając dokąd uciec, będzie walczył aż do śmierci.

Skrzynia w nogach łóżka jest zamknięta. Jej otworzenie wymaga udanego Trudnego (-20) testu **otwierania zamków**. Wewnątrz znajduje się 500 sztabek krasnoludzkiego złota, które używane były w Karak Azgal jako waluta. Każda z nich ma obecnie wartość 5 zk. Na wierzchu leży naszyjnik, wart 180 zk.

Prawdziwym skarbem, jaki znajduje się w skrzyni, jest krasnoludzkiej roboty młot bojowy. Udany Wymagający (-10) test **nauki (runy)** pozwoli odczytać napis na głowni: „Ja, Starni, wykulem ten młot dla Thoriego, syna thana”. Obok napisu widnieje inskrypcja runy furii, która zwiększa o 1 cechę Ataki osoby, która używa tej broni. Jednak podniesienie młota wymaga udanego Trudnego (-20) testu Siły Woli.





Rozdział VI: Cmentarzysko

Niewiele jest w Starym Świecie miejsc, które śmierć naznaczyła swoim piętnem tak mocno jak Karak Azgal. Jeszcze przed upadkiem fortecy krasnoludy toczyły w jej obronie zażarte wojny ze skavenami, orkami i innymi, znacznie potworniejszymi istotami. Przybycie smoka tylko pogorszyło sytuację, a całe pokolenia poszukiwaczy skarbów straciły życie w podziemiach, próbując zrealizować mrzonki o bogactwie i sławie. Obecnie do Karak Azgal przybywają dziesiątki łowców przygód, z których większość zamiast skarbów znajduje w ruinach miasta tylko bolesną śmierć.

Nic zatem dziwnego, że w starych ruinach kryje się wielu ożywieńców. Większość z nich to raczej nieszkodliwe widziadła, którym na wieczny spoczynek nie pozwalają klątwy, niedokończone za życia sprawy lub uczucia, których żar nie wygaś pomimo chłodu śmierci. Ci nieszczęśnicy snują się wśród ruin dawnej krasnoludzkiej chwały, zawodząc i przeklinając, co przyczynia się do powstania upiornej kakofonii. Jeżeli posiadasz *Bestiariusz Starego Świata*, możesz uprzykrzyć życie Bohaterom, stawiając na ich drodze duchy,

poltergeisty i zjawy. Znacznie gorsze (i mniej nadzieję, rzadsze) będą starcia z widmami i upiorami, które od lat szukają kolejnych ofiar pośród ruin. Oprócz nich w podziemiach można spotkać bezmyślne szkielety i zombi, które bez celu kręcą się po płataninie korytarzy. Takie nagromadzenie ożywieńców i nieumarłych przyciąga na dolne poziomy twierdzy osobników najgorszego rodzaju. Bohaterowie nie raz i nie dwa będą mieli okazję natknąć się na nekromantów, przeprowadzających obrzydliwe badania na trupach lub doskonalących swoje umiejętności w kontrolowaniu nekromanckich energii. Gdzież bowiem mogą znaleźć lepszą ku temu okazję, jeśli nie w ciemnych lochach, z dala od czujnych oczu łowców czarownic?

Ten rozdział składa się z dwóch części. Pierwsza opisuje przykładową lokację, w której można spotkać ożywieńców. Mistrz Gry może umieścić ją w dowolnym miejscu podziemi i wykorzystać, aby porządnie przestraszyć graczy. Druga część rozdziału opisuje potężnego licza imieniem Koros-dar Nael, który objął w posiadanie Mauzoleum Kości, starożytną krasnoludzką nekropolię, ukrytą głęboko pod ziemią.

— Komnata upiorów —

Kiedy skaveny i orki przypuścili ostatni szturm na Karak Azgal, wiele krasnoludów nie uciekło z miasta, ale walczyło do śmierci, broniąc swych domostw i bliskich, choć wiedziały, że skazane są na porażkę. Część z nich po dziś dzień nawiedza korytarze podziemnej twierdzy, dając niekończący się odpór przybyszom z zewnątrz.

Jedną z takich grup są krasnoludy z rodu Karamirów. Głowa rodziny, Karamir, oraz jego dwaj synowie, Damin i Drongli, pochowali swoje tragicznie zmarłe żony w grobowcu, a potem poprzysięgli do śmierci walczyć z nadciągającymi zielonoskórými i szczuroludźmi. Jak zapowiedzieli, tak uczynili. Kiedy padł ostatni z nich, ciała wrogów piętrzyły się

dookoła w wysokich stosach. Jednak śmierć nie przyniosła krasnoludom ukojenia. Ich dusze, widząc wokół tyle zła i cierpienia, nie potrafiły odejść do krainy zmarłych i cała trójka stała się upiorami, które po dziś dzień bronią rodzinnego grobowca przed rabusiami.

1. Brama grobowca

Wejścia do miejsca wiecznego spoczynku członków rodu Karamirów bronią zardzewiałe wrota. Za nimi ciągnie się mroczny korytarz, szeroki na 4 metry i długi na 12. Na jego końcu znajdują się kolejne drzwi. W połowie tunelu Bohaterowie mogą natknąć się na gnijące resztki ciała jakiegoś nieszczęśnika. Niedaleko od nich, naprzeciwko siebie wykuto w ścianach dwie alkowy. Otwarcie drzwi wymaga udanego testu Krzepy.

Korytarz chroniony jest przez pułapkę. W podłodze tuż przed martwym ciałem znajduje się specjalna płyta. Jej naciśnięcie powoduje, że prowadzące do korytarza wrota zatrzasną się na głucho. Jej istnienie można odkryć, wykonując udany Trudny (-20) test **przeszukiwania**. Niezależnie od tego, czy Bohaterowie ją uruchomią czy też ominą, jeśli podejść do ciała, z alków wyłonią się dwa upiory i natychmiast zaatakują intruzów.

Damin i Drongli, krasnoludzkie upiory

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
52	28	45	45	30	25	35	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	4	4	3	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (klasyczny)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), ożywieńiec, silny cios, straszny, unik, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Upiorna broń.** Upiory władają prastarą i zabójczą bronią, nasyconą mocą śmierci. W rękach upiora taki oręż traktowany jest jako broń magiczna (obrażenia S+2). Gdy upiór zadaje taką bronią trafienie krytyczne, powinien wykonać dwa rzuty w Tabeli 6-3: **Trafienia krytyczne** i wybrać wyższy wynik. Jeśli upiornej broni używa ktokolwiek inny, traktuje się ją jako broń jednoręczną.

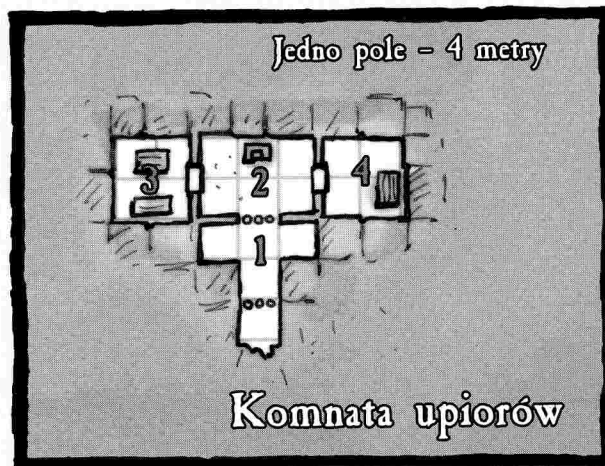
Zbroja: średni pancerz (zbroja kolecza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: upiorna broń (młot), tarcza

2. Patriarcha rodu

Prowadzącą do grobowca bramę można wyłamać, wykonując udany Wymagający (-10) test Krzepy. W każdym z rogów pomieszczenia usypane są stosy kości i czaszek, piętrzące się prawie pod sam sufit. W zachodniej i wschodniej ścianie są masywne drzwi. Naprzeciwko wejścia, na kamiennym tronie, spoczywają szczątki sędziwego krasnoluda w pełnej zbroi i z dwuręcznym toporem na kolanach.



Bohaterowie tego nie wiedzą, ale mają przed sobą Karamira, głowę rodu. Krasnolud będzie siedział nieruchomo, ignorując Bohaterów, dopóki nie zdarzy się któraś z poniższych sytuacji. Jeżeli zostanie zaatakowany, zaciśnie dłonie na rękojeści topora i zacznie się bronić. Sam natomiast ruszy do natarcia, gdy ktokolwiek spróbuje wynieść jakieś kosztowności z **Pomieszczeń 3** lub **4**. Jeżeli ktoś zagadnie go w khazalidzie, Karamir grzecznie (jak na upiora, to jest zawodząc i złorzeczając) odpowie na pytania.

Historia jego śmierci jest podobna do wielu innych tragedii, jakie miały miejsce w Karak Azgal. Od czasu upadku twierdzy Karamir bronił dostępu do grobowca swoich bliskich. Piętrzące się w komnacie stosy kości należą do rabusiów i śmialków, którzy próbowali zagarnąć skarby. Nikt nie opuścił żywy tej sali, jeśli spróbuje skraść choćby najmniejszą część dziedzictwa. Karamir nie wie nic o podziemiach, bowiem od czasu upadku miasta nie opuszczał grobowca. Jeżeli zostanie zagadnięty, powie, że wyczuwa wpływ złej woli jakiegoś nieumarłego, który zwołuje ożywieńców z całych podziemi. Zdaje sobie sprawę, że moc ta nie pochodzi z twierdzy, ale nie wie nic więcej na jej temat.

Karamir, krasnoludzki upiór

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
65	20	52	53	35	25	35	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	5	5	3	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (klasyczny)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), ożywieńiec, silny cios, straszny, unik, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Upiorna broń.** Upiory władają prastarą i zabójczą bronią, nasyconą mocą śmierci. W rękach upiora taki oręż traktowany jest jako broń magiczna (obrażenia S+2). Gdy upiór zadaje taką bronią trafienie krytyczne, powinien wykonać dwa rzuty



w Tabeli 6-3: Trafienia krytyczne i wybrać wyższy wynik. Jeśli upiornej broni używa ktokolwiek inny, traktuje się ją jako broń dwuręczną.

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: upiorna broń (dwuręczny topór), tarcza

3. Komnata pogrzebowa

Ten pokój jest pusty i pozbawiony wszelkich ozdób oraz sprzętów, jeśli nie liczyć dwóch pięknie rzeźbionych sarkofagów. Na ich płytach wyobrażono podobizny spoczywających we wnętrzu żon Damina i Dronglego. Pomiędzy katafalkami znajduje się niewielki, kamienny stolik, a na jego blacie stoi złota urna, warta 50 zł.

Ciekawscy lub pozbawieni skrupułów Bohaterowie mogą podważyć wieka sarkofagów, jeśli powiedzie im się Trudny (-20) test Krzepy. Wewnątrz, oprócz szkieletów dwóch krasnoludzkich matron, leżą dwa srebrne medaliony, na awersach których przedstawiono młot uderzający w kowadło. Każdy z nich, z uwagi na kunszt wykonania, wart jest okrągłe 100 zł.

4. Duch Doraliny

W tym pomieszczeniu znajduje się pojedynczy sarkofag. Na płycie nagrobnej przedstawiono realistyczną rzeźbę krasnoludzkiej kobiety. Poza tym pomieszczenie jest

zupełnie puste i pokryte grubą warstwą kurzu.

Udany Trudny (-20) test Krzepy pozwoli uchylić wieko sarkofagu, w którym znajdują się szczątki Doraliny, żony Karamira. Na jej szyi wisi inkrustowany kamieniami szlachetnymi naszyjnik, wart 360 zł, a kibić spina pas ze złotych dysków, wart 100 zł. Jeżeli wieczysty spoczynek Doraliny zostanie w jakikolwiek sposób zakłócony, jej duch wyda z siebie przeraźliwy jęk i powstanie z grobu. Jeśli Bohaterowie odłożą kosztowności, niespokojna dusza wróci na swoje miejsce, ale w przeciwnym wypadku zaatakuje. Jeżeli Bohaterowie rzucą się do ucieczki ze skradzionymi przedmiotami, w **Pomieszczeniu 2** zaatakuje ich Karamir. Małżonkowie będą starali się zabić intruzów, jednak Doralina nie może oddalić się od miejsca swego spoczynku na więcej niż 36 metrów.

Doralina, krasnoludzki duch

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	30	30	42	31	18	30
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: plotkowanie, spostrzegawczość +20, ukrywanie się +20, znajomość języka (khazalid)

Zdolności: eteryczny, ożywienie, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Niewidzialność.** Duch może w każdej chwili stać się niewidzialny (w ramach akcji natychmiastowej). W tym stanie nie może być atakowany bronią strzelecką ani magicznymi pociskami, a także za pomocą ataków wręcz (jest eteryczny i nie wydaje żadnych dźwięków).
- **Przerażający dotyk.** Dotyk ducha nie rani żywych istot, ale powoduje, że dotknięta postać musi wykonać test Strachu. Tego rodzaju ataku nie można parować, ale można próbować go unikać. Duch musi być widzialny, żeby móc zaatakować w ten sposób.
- **Przywiązanie do miejsca śmierci.** Zazwyczaj duch nie może się oddalić na więcej niż 36 metrów od miejsca, w którym umarło jego ciało. Jedynym wyjątkiem może być wyraźny rozkaz kontrolującego go nekromanty. Jednak niektóre duchy mogą wędrować nieco dalej. Jeśli ciało umarłego zostało przeniesione w inne miejsce, jego duch może podążyć za nim i nawiedzać nowe miejsce złożenia doczesnych szczątków.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: brak

– Mauzoleum Kości –

Wzamyśle krasnoludów, które zbudowały Mauzoleum, miało być ono miejscem wiecznego spoczynku bohaterów i ważnych osobistości Karak Azgal. Po przejściu Mostem Smutków ponad Szczeliną Przodków, rodziny składały ciała swych bliskich w ręce kapłanów Grungniego. W świątyni patrona krasnoludów odbywały się ceremonie pogrzebowe, po czym ciało opuszczane było do głębiej położonych grobowców i krypt.

Niechciany gość

Mauzoleum Kości objął w posiadanie Koros-dar Nael, elfi licz o ogromnej mocy. Jego niegdyś dobre i sprawiedliwe serce stało się nikczemne i złe za sprawą trwającej go nienawiści, przepelniającej umysł mrocznej mocy oraz wszetecznych uczynków, jakich dopuścił się w imię zemsty. Wraz ze swymi sługami, widmem zwanym Volkinem oraz Grimaldem, kłamliwym i podłym nekromantą, próbują stworzyć armię ożywieńców, zdolną podbić i opanować Karak Azgal, a potem przypuścić szturm na pozostałe istniejące jeszcze krasnoludzkie twierdze. Taki przynajmniej mają plan...

Koros-dar Nael, elfi licz

Profesja: arcyomag

Poprzednie profesje: uczeń czarodzieja, wędrowny czarodziej, mistrz magii

Rasa: elfi licz

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
48	56	32	40	60	73	75	51
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	19	3	4	5	4	8	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo, język tajemny (demoniczny), język tajemny (magiczny), język tajemny (tajemny elfi), nauka (demonologia), nauka (historia) +10, nauka (magia) +20, nauka (nekromancja) +20, nauka (teologia) +10, plotkowanie, przeszukiwanie, splatanie magii +20, spostrzegawczość, wiedza (elfy), wiedza (Imperium), wiedza (Kislev), wiedza (krasnoludy), wiedza (Księstwa Graniczne), wykrywanie magii +20, zastraszanie +10, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (eltharin), znajomość języka (khazalid), znajomość języka (kislevski), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (mroczna mowa), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: bystry wzrok, czarnoksiężstwo, dotyk mocy, magia czarnoksiężska (nekromancja), magia powszechna (dotyk na odległość), magia powszechna (magiczny alarm), magia powszechna (pancerz Eteru), magia powszechna (podniebny chód), magia powszechna (rozproszenie magii), magia powszechna (uciszenie), magia prosta (tajemna), medytacja, morderczy pocisk, niezwykle odporny, odporność

psychiczna, opanowanie, ożywienie, przerażający, twarde, widzenie w ciemności, zmysł magii

Zasady specjalne:

- Hipnotyzujący wzrok.** Licz potrafi zahipnotyzować przeciwnika przesywającym spojrzeniem. Może użyć tej mocy przeciwko dowolnej postaci w zasięgu 6 metrów (w ramach akcji podwójnej). Ofiara może oprzeć się spojrzeniu, wykonując przeciwny test Siły Woli (przeciwko SW Licza). Nieudany test oznacza, że zostaje sparaliżowana na 1 rundę i jest traktowana jako bezbronna. Licz może podtrzymywać ten efekt w każdej kolejnej rundzie, przeznaczając na to akcję podwójną w swojej turze. W dalszym ciągu może jednak kontrolować podległych mu ożywieńców.
- Niewrażliwość na zwykłą broń.** Licza może zranić jedynie atak bronią magiczną lub czarami. Na ciosy zadane zwykłą bronią jest całkowicie odporny.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: Kostur Mocy

Wyposażenie: ubranie najlepszej jakości. Koros ma dostęp do wszelkich materialnych składników, potrzebnych do rzucania czarów z Tradycji Nekromancji.

Magiczne przedmioty:

- Kostur Mocy.** Koros poświęcił wiele dziesięcioleci, aby wykuć tę laskę. Ukształtował ją z czystego gromrilu, inkrustując ozdobami z najprzedszych kamieni szlachetnych. Sama wartość kruszcu i klejnotów sprawia, że Kostur można sprzedać za 5 tys. zł. W walce laska zadaje obrażenia z S+2. Wzmocnia także nekromancje zaklęcia rzucane przez osobę, która ją trzyma (zapewniając modyfikator +2 do uzyskanego poziomu mocy). Za każdym razem, kiedy Kostura użyje czarodziej nie parający się mroczną magią, musi wykonać test Siły Woli, którego niepowodzenie oznacza przyznanie 1 Punktu Oblędu.
- Korona Władzy.** Złota korona wspomaga zdolność Korosa do kontrolowania ożywieńców, podważając liczbę nieumarłych, nad którymi może jednocześnie zapanować, a także zwiększając zasięg kontroli do 8 kilometrów. Dzięki niej Koros jest w stanie spoglądać przez oczy ożywieńców, słuchać ich uszami i przemawiać ich ustami. Samo złoto, klejnoty i jakość wykonania sprawiają, że Korona jest warta 1000 zł. Każdy czarodziej, który nie zgłębił tajemnic mrocznej magii, a pokusi się o skorzystanie z mocy Korony, musi wykonać test Siły Woli, którego niepowodzenie oznacza przyznanie 2 Punktów Oblędu.

Koros urodził się wiele wieków temu w rodzinie elfiego szlachcica. Były to czasy wojen z krasnoludami, a młodzieniec służył w armii Króla Feniksa jako mag wojenny. Jego moc, choć z początku niewielka, z czasem znacznie wzrosła. Nadszedł jednak złowroźny dzień, kiedy oddział, w którym służył Koros i jego nauczyciel, wpadł w zasadzkę i został pokonany przez krasnoludy. Zginęły wszystkie elfy oprócz Korosa. Będąc świadkiem śmierci tak wielu pobratymców, młody czarodziej postradał zmysły.



Poprzysiął sobie wtedy, że któregoś dnia przywróci życie ukochanemu nauczycielowi.

Koros pochował przyjaciela i wrócił do domu. Rozpoczął długie i niebezpieczne studia, zgłębiając zakazane tajniki nekromancji. Czarna magia z wolna przejmowała władzę nad jego umysłem, aż serce Korosa wypełniła nienawiść do wszelkich żywych istot, a krasnoludów w szczególności. Wulkan gorejący w jego duszy wybuchł, kiedy elf w końcu powrócił do grobu swego mentora i przywołał go z krainy zmarłych. Zamiast podziękowania i pochwały, Koros usłyszał słowa pełne pogardy i zawiedzionych nadziei. Jego dawny mistrz wykrzyczał, że wolałby ponownie po stokroć umrzeć z rąk krasnoludów, niż widzieć swego ucznia, który zaprzedał duszę w zamian za sekrety czarnej magii.

Dręczony przez poczucie winy i nienawiść, Koros uciekł, osiadając w końcu na starym cmentarzu, gdzie mógł do woli praktykować czarną magię. Z czasem odkrył wiele jej tajników, a na koniec posiadał sekret nieśmiertelności i stał się lichem. Cały czas jednak obawiał się zniszczenia i śmierci ostatecznej, dlatego postanowił przyjąć ucznia. Chciał mu przekazać swą wiedzę i doświadczenie, ale przede wszystkim nienawiść do krasnoludów. Cały czas w jego sercu płonęła żądza zemsty, podsycana dodatkowo przez gorzkie słowa dawno zmarłego nauczyciela. Nie upłynęło wiele czasu, a Grimald, podatny na pokusy uczeń Korosa, sprowadził do ich siedziby Aluthrę, która opowiedziała licznemu o Karak Azgal. Pod wpływem jej słów Koros uknuł podstępny plan i wyruszył do zniszczonego miasta. Co więcej, uznał, iż Aluthra nadaje się na maga i mogłaby być obiecującą uczennicą. Jego nienawiść do krasnoludów i pragnienie odwetu zaślepiły go na tyle, że nie zwrócił baczniejszej uwagi na nową towarzyszkę. Nie dostrzegł, że być może

nie jest ona tym, za kogo pragnie uchodzić. Z kolei Grimald ze wszystkich sił starał się umniejszyć jej zasługi, obawiając się, że wszystkie laski mistrza spłyną na nową, zdolniejszą uczennicę.

Cała trójka bez kłopotów dostała się do miasta i odnalazła pod ziemią Mauzoleum Kości, gdzie zaczęła wskrzeszać legiony nieumarłych. Koros trzymał pieczę nad Aluthrą, obawiając się, że zazdrosny Grimald może ją po prostu podstępnie zabić. Licz postanowił, że kiedy podbije Karak Azgal, uczyni ją swoją następczynią i przekaze tajemniki sztuki nekromancji, a umysł Grimalda posłuży mu jako narzędzie do rozszerzenia własnych umiejętności.

Koros jest arogancki i przeświadczony o własnej potęgze. Ogromną radość sprawia mu to, że rozkazuje ożywionym krasnoludzkim trupom – za życia tak niezłomnym wojownikom, a obecnie zaledwie niewolnikom. Nie dopuszcza do siebie myśli o sojuszu z żadną z frakcji, które działają w Karak Azgal. Licz ma dwa metry wzrostu, skłębione, siwe włosy i czerwone, błyszczące ślepie. Jego ciało jest wyschnięte i zasuszone, skóra zaś ma błądy, niezdrowy odcień. Elf nosi się z gracją i ubiera w bogate szaty. Nie musi jeść ani pić, gdyż jego istnienie podtrzymuje magia. Zwykle nosi na głowie złotą koronę (Koronę Władzy), a w rękę dzierży ozdobną laskę wysadzaną klejnotami (Kostur Mocy).

Intrygi w intrygach

Tak naprawdę Koros to jedynie pionek w grze, która przerasta nawet jego pojmanie. Choć dysponuje ogromną mocą, nie potrafi jej wykorzystać, cały czas użalając się nad porażką, jaką jego lud poniósł w Wojnie o Brodę. Myśli jedynie o zemście na krasnoludach, które wyrządziły elfom tyle szkód. Obawiając się, że wkrótce może nadejść kres jego istnienia, przyjął Grimalda do terminu, chcąc przekazać mu swoją wiedzę. Choć człowiek spędzał wiele czasu w katakumbach pod porzuconym wiejskim cmentarzem, praktykując sztukę nekromancji, to znacznie częściej odwiedzał okoliczne karczmy, gdzie oddawał się ulubionemu zajęciu, czyli pijaństwu. W trakcie jednej z takich pijatyk spotkał Aluthrę, młodą Bretonkę, która zwierzyła mu się z tęsknoty za ojczyzną, z której musiała uciekać, nie chcąc wyjść za mąż za człowieka, którego nie kochała. Dziewczyna pracowała jako służka w oberży i była wesoła, kusząco piękna i bardzo przymilna. Grimald nie mógł przestać o niej myśleć, dlatego w końcu porwał ją i zaciągnął do leża swego pana.

I znów prawda była inna, niż można byłoby sądzić. Spotkanie z Grimaldem i porwanie były częścią planu Aluthry. Część jej historii była prawdziwa – dziewczyna rzeczywiście pochodziła z Bretonii, jednak nie uciekała stamtąd przed małżeństwem, a przed łowcami czarownic. Aluthra jest bowiem czarodziejką, a także wyznawczynią Slaanesha. Cudem uniknąwszy stosu, zbiegła do Imperium, gdzie zatrzymała się w jednym z licznych przydrożnych zajazdów, zarabiając na utrzymanie jako służąca. Pierwszej nocy doświadczyła wizji: ujrzała krasnoludzką twierdzę, we wnętrzu której kryła się ogromna moc Chaosu. Był to bez wątpienia omen zesłany przez Mrocznych Bogów. Aluthra ułożyła już plan, zgodnie z którym miała nocą zamordować oberżystę i jego rodzinę, a potem za zrabowane kosztowności kupić konia i wyruszyć do Karak Azgal

Balkrag Grimgorson, udręczony zabójca demonów

Nie wszyscy ożywieńcy, których można spotkać w ruinach Karak Azgal, są źli do szpiku kości. Niektórzy z nich powrócili z krainy zmarłych, jednak pomimo przerażającej sytuacji, w jakiej się znaleźli, dalej chcą walczyć ze złem i niegodziwością. Jednym z takich chlubnych wyjątków jest Balkrag Grimgorson.

Jego życie było pełne niespodziewanych odmian losu. Balkrag okrył się straszliwą hańbą, którą zmyć mogła jedynie bohaterska śmierć, poprzedzona czynami godnymi zabójcy trolli. Okazało się jednak, że zwykłe poczwary nie są godnymi przeciwnikami dla tak doświadczonego i zręcznego wojownika, dlatego Balkrag walczył dalej, dokonując coraz bardziej bohaterskich czynów. Wraz z nimi rosła jego sława. W końcu Grimgorson znalazł wyzwanie godne swoich umiejętności. Karak Azgal zostało najechane przez krasnoludy Chaosu, które sprowadziły ze sobą demona. Balkrag stanął z nim do walki twarzą w twarz i własnoręcznie ubił potwora. Niestety, podczas tego pojedynku odniósł śmiertelną ranę. W nagrodę za męstwo został pochowany w Sali Bohaterów, a do jego grobu pielgrzymowało wielu krasnoludzkich wojowników.

Spoczynek bohatera nie trwał jednak wiecznie. Licz Koros sprowadził duszę Balkraga z zaświatów i uwięził ją w szczątkach jego ciała. Choć krasnolud nie był w stanie oprzeć się mocy nekromanckich zaklęć i powstał z grobu, nie poddał się woli licza. Zbiegł z Mauzoleum Kości i poprzysiągł, że pomści świętokradztwo, jakiego dopuścił się licz. Od tamtej pory przemierza korytarze Karak Azgal, szukając sprzymierzeńców, którzy pomogą mu w zniszczeniu Korosa.

W obecnym stanie bardzo trudno mu znaleźć pomocników do walki z liczem. Balkrag ma niecałe półtora metra wzrostu i walczy dwuręcznym toporem. Wygląda jak ożywiony szkielet, jednak jego oblicze ma zacięty i ponury wyraz. Resztki gnijącego ciała czepiają się jeszcze czaszki, z której wyrasta grzebień pomarańczowych włosów. Zabójca nie zwraca jednak żadnej uwagi na to wszystko, uważając, że skoro krasnoludczy bogowie są po jego stronie, doprowadzi dzieło do końca.

Spotkanie z Balkragiem

Jeżeli postanowisz postawić Balkraga na drodze poszukiwaczy przygód, powinieneś go przedstawić jako groteskowego i upiornego nieznanego. Opisz robaki toczące resztki rozkładającego się ciała i podkreśl żalosne położenie, w jakim znalazł się krasnoludzki bohater. Zabójca, być może nieświadom obecności BG za swoimi plecami, może głośno mamrotać, żałując się bogom, że w swoim obecnym stanie nie może się nawet napić dobrej gorzałki ze znalezionej bukłaka. Ta niefortunna przypadłość może zjednać mu sympatię drużyny. Jedno powinno być jasne już od początku: Balkrag nie zamierza atakować poszukiwaczy. Jeżeli do drużyny należy krasnolud, Balkrag przyknie na kolano, pochyli głowę i przeprosi za oplakany stan, w jakim się znajduje. Jeżeli zobaczy krasnoludzką zabójcę, przyjrzy mu się uważnie i pokiwa z uznaniem głową, jednak nie uklęknie. Jeśli natomiast Bohaterowie bezmyślnie rzucą się na niego, stawi im czoła, dokładając wszelkich starań, aby położyć ich trupem.

Jeśli Bohaterowie będą próbowali porozumieć się z udręczoną istotą, Balkrag dudniącym głosem wyrazi prawdę o istnieniu licza Korosa, który pod twierdzą snuje diaboliczne plany. Opisz jego wysiłki, zmierzające do stworzenia armii ożywieńców, zdolnej zdobyć twierdzę. Opowie też, jak został przywołany z krainy przodków i choć musiał poddać się działaniu nekromanckich czarów, nie ugiął się przed złą wolą licza. Z dumą wyrazi, w jaki sposób zbiegł z rąk Korosa, zabijając jego strażników. Potem zwróci się do Bohaterów z prośbą o pomoc w zniszczeniu licza, bowiem sam nie jest w stanie go pokonać. Jeżeli wyczuje, że BG przekonać może tylko złoto, wspomni o kosztownościach, jakie przez te wszystkie lata Koros musiał zgromadzić w swoim leżu.

Balkrag wie, jak dostać się do Mostu Smutków, który prowadzi do siedziby Korosa, i jeśli Bohaterowie przystaną na propozycję wspólnej walki z liczem, chętnie ich tam zaprowadzi. Niestety, nie pamięta zbyt wielu szczegółów związanych z topografią Mauzoleum. Ucieczka krasnoluda była bardzo chaotyczna, a większość wypadków złała się w jego pamięci w niewyraźny ciąg walk i podchodów. Zabójca demonów będzie walczył u boku każdego, kto wraz z nim przeciwstawi się Korosowi, jednak odmówi pomocy w jakimkolwiek zadaniu nie mającym bezpośredniego związku z próbą zniszczenia licza. Co więcej, nienawiść pchająca Balkraga do działania sprawia, że krasnolud nie zwraca uwagi na prawdziwe powody, dla których poszukiwacze skarbów mogli zapuścić się tak głęboko pod ziemię. Zabójca za nie będzie miał rabunek krasnoludzkich bogactw, jego jedynym pragnieniem jest zniszczenie licza. Jako nieumarły nie odczuwa zmęczenia, a nalegania Bohaterów, aby się zatrzymać, odsapną czy przespać, będą go tylko złościły i denerwowały.

Balkrag Grimgorson, mściwy krasnoludzki upiór

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
80	25	64	70	41	25	61	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	6	7	3	0	0	0

Umiejętności: broń specjalna (dwuręczna), spostrzegawczość, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: ożywienie, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Upiorna broń.** Upiory władają prastarą i zabójczą bronią, nasyconą mocą śmierci. W rękach upiora taki oręż traktowany jest jako broń magiczna (obrażenia S+2). Gdy upiór zadaje taką bronią trafienie krytyczne, powinieneś wykonać dwa rzuty w Tabeli 6-3: Trafienia krytyczne i wybrać wyższy wynik. Jeśli upiornej broni używa ktokolwiek inny, traktuje się ją jako broń dwuręczną.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0



(opowieści o twierdzy podsłuchiwała w sali biesiadnej), jednak wtedy wyczuła w okolicy magiczną emanację ogromnej mocy. Jej centrum znajdowało się na niewielkim, zapomnianym przez ludzi cmentarzu, położonym w głębi lasu. Postanowiła więc zaryzykować i zostać dłużej, niż początkowo zamierzała. W końcu natknęła się na Grimalda, który jak się później okazało, mieszkał na cmentarzu. Zrozumiała, że musi on być sługą czarnoksiężnika, którego obecność wyczuła wcześniej.

Kiedy wpadła w ręce licza, szybko odkryła jego nieopanowaną nienawiść do krasnoludów. Wykorzystała więc żądzę Grimalda i złość płonącą w sercu Korosa, aby przekonać ich obydwu, by darowali jej życie. Kiedy nadszedł odpowiedni moment, podsunęła liczowi myśl, iż najlepszym sposobem wywarcia zemsty na krasnoludach jest wykorzystanie kości ich własnych przodków. Aluthra kusiła licza, mówiąc mu, że dzięki swym ogromnym mocom będzie w stanie podnieść z prochów ogromną armię nieumarłych, a potem zgnieść resztki rasy krasnoludzkiej. Licz dał się omamić i w swym zadufaniu uwierzył, iż sam wpadł na ten pomysł.

Aluthra chce wykorzystać armię nieumarłych do wymordowania mieszkańców Karak Azgal i zdobyć tym samym dostęp do źródła mocy Chaosu skrytego pod miastem. Kultystka nie wie dokładnie, czego szuka, ale zdaje sobie sprawę, że musi dostać się do najgłębszych korytarzy pod fortecą krasnoludów. Na razie jednak zadowala się obserwowaniem działań Korosa i jego rosnącej z dnia na dzień armii. Jeżeli licz nie spełni pokładanych w nim nadziei, nic złego się nie stanie. Zawsze znajdzie się jakiś szlachetny bohater, który wybawi damę z opresji.

Aluthra ma czarne, sięgające do ramion włosy, pełne usta, bladą cerę i cienie pod oczami. Jednak z głębi jej spojrzenia wyziera prawdziwa natura dziewczyny i trawiące ją zepsucie. Bardzo dobrze odgrywa rolę posłusznej niewolnicy. Kiedy trzeba, potrafi być bardzo przymilna i usługowa.

Aluthra, kultystka Slaanesha

Profesja: szarlatan

Poprzednie profesje: uczennica czarodzieja, wędrowna czarodziejka

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	37	30	38	45	58	48	65
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	3	3	4	2	8	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny) +10, nauka (magia) +10, plotkowanie, pływanie, przekonywanie, przeszukiwanie, splatanie magii +10, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wiedza (krasnoludy) +10, wykrywanie magii +10, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (khazalid), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, czarnoksięstwo, dotyk mocy, magia czarnoksięska (Chaos), magia powszechna (dotyk na odległość), magia powszechna (pancerz Eteru), magia prosta (tajemna), morderczy pocisk, niezwykle odporny, szósty zmysł, zmysł magii

Zasady specjalne:

- *Szaleństwo*. Zadawanie się z demonami i udział w ceremoniach ku czci bogów Chaosu pozbawiły Aluthrę zdrowych zmysłów. Kultystka jest opętana w aspekcie Slaanesha (patrz str. 215 *Księgi Zasad*).

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: brak

Wypożyczenie: łachmany

A. Most Smutków

Korytarz, którym wędrują Bohaterowie, nagle kończy się przepaścią bez dna, zwaną przez krasnoludy Czelusią Przodków. Mieszkańcy Karak Azgal wierzyli, że dochodzące z niej dźwięki są echem zawodzeń i skarg dawno zmarłych krasnoludów. Dziwne i niepokojące odgłosy słychać tam do dzisiaj, a każdy z Bohaterów, który przez chwilę postoi na krawędzi, usłyszy odległe zawodzenie. W dawnych czasach nad przepaścią przerzucony był most, jednak uległ on zniszczeniu na skutek podziemnych wstrząsów. Środkowa część przeprawy pękła i runęła w głąb przepaści. Jedynym śladem po moście są poszarpane fragmenty kamiennej drogi, szerokiej na osiem metrów.

Dotarcie na drugi brzeg szczeliny jest niemożliwe, chyba że Bohaterowie znajdą sposób, aby nad nią przefrunąć. Co gorsza, okolice mostu patrolują krasnoludzkie zombi, które zwykle maszerują korytarzem łączącym **Pomieszczenia 1 i 5**. Każda minuta spędzona w pobliżu mostu oznacza 10 szansę na spotkanie grupy 1k10 ożywieńców, które natychmiast zaatakują poszukiwaczy przygód. Jeżeli Bohaterowie będą przebywać na przeciwnym krańcu mostu, zombi wycofają się poza zasięg broni dystansowej.

Wszyscy pozbawieni własnej świadomości nieumarli, jacy znajdują się na tym poziomie, są kontrolowani przez Korosa, dlatego ich poczynania zależą od jego woli.

Krasnoludzkie zombi

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	0	35	42	10	—	—	—
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	4	3	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: ożywieńiec, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- *Bezrozumne*. Zombi to ożywione zwłoki, pozbawione własnego umysłu i duszy. Nie posiadają Inteligencji, Siły Woli, ani Ogłady i nigdy nie wykonują testów związanych z tymi cechami.
- *Powolne*. Zombi są powolne, ale nieustępliwe. Nie mogą wykonywać akcji "bieg".

Zbroja: średni pancerz (kolczuga z rękawami, czepiec kolczy)

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór)

B. Winda dostawcza

Krasnoludy wydrążyły wiele takich szybów, tworząc sieć szybkiej komunikacji i transportu towarów pomiędzy kuźniami, magazynami i miastem. We wnętrzu sztolni znajdują się cztery łańcuchy. Na trzech zwiesza się kamienna platforma, czwarty zaś służy do regulowania tempa i kierunku ruchu windy. Ten szyb używany był przez kapłanów Grungniego i nadal pozostaje czynny. Winda sterowana jest za pomocą lewara, który uruchamia kołowroty podnoszące lub opuszczające platformę. Aby zatrzymać windę, wystarczy przesunąć lewar w położenie środkowe. Ten szyb prowadzi bezpośrednio do Mauzoleum Kości, choć Mistrz Gry ma wolną rękę w wymyślaniu nowych „przystanków”, dzięki którym wprowadzi poszukiwaczy przygód na zupełnie nowe, nieznane poziomy miasta.

Mauzoleum Kości – poziom pierwszy

Wszystkie pomieszczenia na tym poziomie zostały wykute w skale i odpowiednio wyglądzone. Podobnie rzecz ma się z drzwiami, które także wycięto z kamienia. Sufit znajduje się na wysokości 3 metrów, chyba że w tekście zaznaczono inaczej.

1. Skład

Charakterystyczną cechą tego pomieszczenia jest winda, która spoczywa na samym dnie szerokiego na cztery metry szybu. Dokładniejszy opis działania i wyglądu windy znajduje się w akapicie poświęconym **Pomieszczeniu B**. Pod ścianami pomieszczenia poustawiane były niegdyś półki i szafki, ale większość z nich dawno już przegniła i rozpadła się w proch. Obecnie podłogę zaścielają ich resztki, ale wytrwali poszukiwacze skarbów mogą wśród nich znaleźć 15 zł, jeśli powiedzie im się Trudny (-20) test **przeszukiwania**.

Jeżeli Bohaterowie dostaną się do Mauzoleum Kości przy pomocy windy, wówczas po 2 rundach po jej zatrzymaniu do pomieszczenia wejdzie 1k10 zombi, które opisano w akapicie poświęconym Mostowi Smutków.

2. Komnaty służby

W tym pomieszczeniu mieszkali niegdyś słudzy, którzy pomagali kapłanom Grungniego. Jediną pozostałością po tamtych czasach są kamienne łóżka, lecz pościel i wyposażenie zgniły dawno temu. W kącie pomieszczenia, na wpuł ukryty za przyczą, leży szkielet z czaszką przebitą ostrym odłamkiem włóczni.

Szczątki należą do krasnoludzkiego sługi imieniem Kargal, który zmarł, okrywając się hańbą. Kiedy skaveny w końcu wdarły się do Mauzoleum Kości, kapłani stawili im dzielny, choć beznadziejny opór, walcząc o każde pomieszczenie. Niestety, Kargalowi nie starczyło odwagi. Zamiast stawić czoła wrogom, uciekł i ukrył się w swoim pokoju. Na nic

się to jednak nie zdało, skaveny dopadły też jego i położyły trupem na miejscu. Od tej pory duch Kargala nawiedza miejsce śmierci, mając nadzieję, że ktoś położy kres jego cierpieniu i pochowa doczesne szczątki w katakumbach.

Jeżeli którykolwiek z Bohaterów zwróci się do niego w khazalidzie, Kargal opowie swoją historię i poprosi o pomoc. Poszukiwacz przygód, który weźmie ze sobą szczątki i złoży je do grobu, powinien otrzymać 30 Punktów Doświadczenia. Koniec końców, nieszczęsny krasnolud dość się już nacierpiał i zapłacił za swoje tchórzostwo. Duch Kargala zna ogólny układ pomieszczeń na tym poziomie, jednak nigdy nie zapuścił się dalej niż do przedsionka prowadzącego na niższe poziomy Mauzoleum (**Pomieszczenie 11**).

3-4. Kwatery kapłanów

Te dwa pokoje były niegdyś kwatarami kapłanów Grungniego, którzy służyli w świątyni. Koros przemienił obydwu w upiory i wymaga od nich bezwzględnego posłuszeństwa. Istnieje 50% szansa, że Bohaterowie natkną się na któregoś z nich, kiedy wejdą do komnaty. Jeżeli nie znajdą żadnego z kapłanów, będzie to oznaczać, że upiory patrolują poziom lub służą u boku swego pana.

W **Pomieszczeniu 3** Bohaterowie znajdą jedynie gruz i resztki drewnianych mebli. W **Pomieszczeniu 4** mogą odnaleźć święty symbol Grungniego, wykonany z gromrilu. Ze względu na kruszec, relikwia warta jest 125 zł, ale wyznawcy tego boga zapłacą za nią nawet trzy razy więcej.

Krasnoludzki upiór

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
52	30	45	51	30	25	35	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	4	5	3	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, znajomość języka (khazalid)

Zdolności: ożywienie, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Upiorny młot.** Upiory władają prastarą i zabójczą bronią, nasyconą mocą śmierci. W rękach upiory taki oręż traktowany jest jako broń magiczna (obrażenia S+2). Gdy upiór zadaje taką bronią trafienie krytyczne, powinien wykonać dwa rzuty w **Tabeli 6-3: Trafienia krytyczne** i wybrać wyższy wynik. Jeśli upiornej broni używa ktokolwiek inny, traktuje się ją jako broń jednoręczną.

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

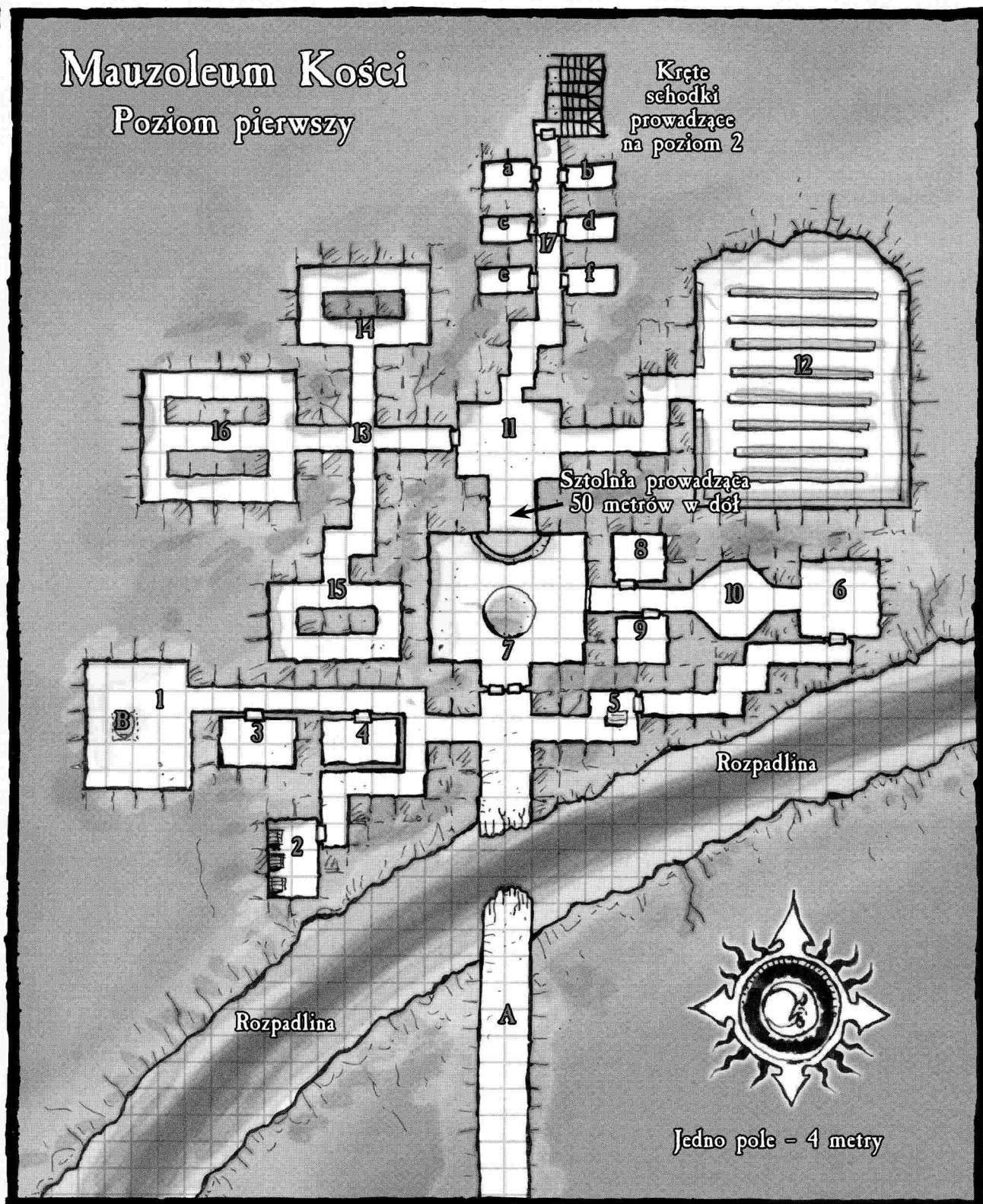
Uzbrojenie: upiorny młot, tarcza

5. Komnata przygotowań

W tym pomieszczeniu krasnoludzkie rodziny składały ciała swoich bliskich, które miały zostać przygotowane do ceremonii pogrzebowej. Na środku pomieszczenia znajduje się kamienny stół, na blacie którego wyryto jakiś symbol. Czas i wilgoć

Mauzoleum Kości

Poziom pierwszy



sprawiły, że ciężko go rozpoznać. Bardzo Trudny (-30) test nauki (teologia) pozwoli odkryć, że jest to symbol Grungniego. Istnieje 25% szansa za każdą minutę, jaką w sali spędzą Bohaterowie, że ghule z Pomieszczenia 6 zająrzą do komnaty przygotowań, zwabione wonią świeżego i jeszcze żywego mięsa.

6. Sala balsamowania zwłok

W tym pomieszczeniu kapłani balsamowali zwłoki przed złożeniem ich do grobu. Pod ścianami ciągną się półki, zastawione rzędami urn i słoików, w których niegdyś przechowywano maści i olejki potrzebne do preparowania

zwłok. Pośrodku komnaty znajduje się kamienny stół, który wydaje się być pokryty świeżą krwią. W wykutej w zachodniej ścianie alłkowie ustawiono posąg Grungniego. Aby go przesunąć, wystarczy Prostý (+10) test Krzepy. Za rzeźbą znajduje się wejście do **Pomieszczenia 10**. Każdy, kto zajrzy przez ramię statuy, nie ruszając jej z miejsca, będzie mógł bez trudu podglądać, co się tam dzieje.

Jeżeli Bohaterowie nie natknęli się na ghule w **Pomieszczeniu 5** lub **10**, zastaną tu 1k10 tych stworów, uczujących na cieie jakiegoś świeżo zabitego nieszczęśnika.

Krasnoludzkie ghule

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	0	37	45	34	18	31	5
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	11	3	4	3	0	6	0

Umiejętności: przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, śledzenie, ukrywanie się, wspinaczka, znajomość języka (khazalid)

Zdolności: broń naturalna, nieustraszony, straszny, wędrowiec, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- *Trujący atak.* Postać zraniona przez ghula musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci dodatkowe 2 punkty Żywotności. Test należy wykonać po każdym udanym ataku ghula.

Choroba umysłu: bezduszność

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury

7. Świątynia Grungniego

Sklepienie tego pomieszczenia ma 10 metrów wysokości. Od razu rzuca się w oczy ogromna (mierząca 6 metrów) statua Grungniego, stojąca na wprost wejścia do pomieszczenia. Nieumarli zbezczesili ją, odłamując ramiona i wyrwijając z oczodołów kamienie szlachetne. Na środku komnaty znajduje się pokryta krwią, okrągła cembrowina o szerokości 8 metrów, która okala sztolnię. W zachodniej ścianie pomieszczenia ukryte są drzwi, które można odnaleźć dzięki udanemu Trudnemu (-20) testowi **przeszukiwania**. Otwierająca je dźwignia znajduje się za posągiem Grungniego. Zamaskowano ją tak sprytnie, że do jej znalezienia wymagany jest kolejny udany Trudny (-20) test **przeszukiwania**. Pociągnięcie za dźwignię sprawia, że z przedsionka prowadzącego na niższe poziomy Mauzoleum Kości (**Pomieszczenie 11**) podnosi się kamienna platforma, która służy jako winda. Przesunięcie dźwigni w drugą stronę sprawia, że kamienna płyta wraca sztolnię na dół, do **Pomieszczenia 11**.

Jeżeli Koros będzie spodziewał się Bohaterów, zastawi na nich zasadzkę. Na poszukiwaczy przygód czekać będą

zaczajone 1k10+2 szkielety i 1k10 zombi (ich współczynniki znajdują się na str. 84). Jeśli Bohaterowie zanadto zbliżą się do sztolni, ożywieńcy zaatakują ze zdwojoną furją, chcąc zepchnąć ich do szybu.

Krasnoludzkie szkielety

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	20	30	30	25	–	–	–
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	3	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: ożywienie, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- *Bezrozumny.* Szkielety to ożywione kości, pozbawione własnego umysłu i duszy. Nie posiadają Inteligencji, Siły Woli, ani Oglady i nigdy nie wykonują testów związanych z tymi cechami.
- *Powolny.* Szkielety są powolne, ale nieustępliwe. Nie mogą wykonywać akcji „bieg”.

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan i skórzany hełm)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór)

8. Laboratorium nekromanty

Laboratorium należy do Grimalda, nekromanty służącego Korosowi. Z pomieszczenia bije potworny smród, którego źródłem są rozkładające się ciała dwóch ludzi. Obaj mają na sobie resztki kolczuga, a obok leżą ich miecze. Zwłoki wyglądają tak, jakby niedawno ktoś je tutaj przyciągnął. Pod południową ścianą stoi półka z książkami, głównie poświęconymi nekromancji. Spośród nich wyróżniają się dwa tytuły: *O preparowaniu zwłok*, pióra Ludwiga von Ecksteina, oraz *Mroczne rytuały*, dzieło spisane przez Gerharda Rechta. Zaoferowane odpowiednim kupcom, książki te mogą zapewnić niemałe bogactwo, ponieważ każda z nich warta jest 500 zł. Niestety ich sprzedaż to bardzo niebezpieczne przedsięwzięcie, bowiem jeśli dowiedzą się o tym niepożądane osoby (np. łowcy czarownic lub rycerze świątynni), sprzedający mogą mieć poważne kłopoty.

9. Kwatera nekromanty

W południowo-wschodnim rogu komnaty stoi nieruchomo krasnoludzki upiór (jego współczynniki można znaleźć na str. 85), kontrolowany przez Grimalda. Nekromanta nakazał mu zaatakować każdego nieproszonego gościa, który wejdzie do komnaty.

Na wyposażenie sypialni składa się wygodne łóżko, sekretarzyk i stojak na broń. W nogach łóżka znajduje się skrzynia. Jej wieko zamknięte jest na zamek, a jedyny klucz nosi przy sobie Grimald. Udany Trudny (-20) test **otwierania zamków** pozwoli jednak je uchylić. Wewnątrz znajdują się dwa nieoszlifowane diamenty, warte 100 zł każdy, oraz 150 sztuk starożytnych krasnoludzkich złocisz, wartych pięć razy więcej, jeśli zostaną zaoferowane odpowiedniemu kupcowi.

10. Kapliczka Grungniego

Ściany i sufit tej komnaty pokrywały niegdyś przepiękne posadzki, ale Koros nakazał je zniszczyć swoim ożywiencom. W niewielkiej alkwie znajduje się posąg Grungniego, który został dokładniej opisany przy okazji **Pomieszczenia 6**. Jeżeli ghule z tamtej komnaty nie zostały zabite, to zwabione wonią Bohaterów same odsuną posąg i zaatakują.

11. Przedśionek niższych poziomów

Prowadzący ze świątyni szyb kończy się 8 metrów nad podłogą tej komnaty. Dokładnie na jego dnie znajduje się kamienna platforma, wspierająca się na kolumnie, którą krasnoludy zaprojektowały tak, aby mogła się podnosić lub opuszczać. Uważne przyjrzenie się ścianom i udany test spostrzegawczości pozwolą dostrzec wyłobione w nich rysy – zapewne ślady wielokrotnie opuszczanej i podnoszonej windy. Pod południową ścianą znajduje się dźwignia, dzięki której można kontrolować ruch platformy. Pod północną ścianą stoi posąg Grungniego, za którym znajdują się ukryte drzwi, prowadzące do **Pomieszczenia 16**. Udany Trudny (-20) test **przeszukiwania** pozwoli je odnaleźć, podobnie jak niewielką dźwignię. Jej przesunięcie uruchamia mechanizm odsuwający posąg i otwierający przejście.

Jeżeli w **Pomieszczeniu 7** dojdzie do walki z czekającymi w zasadzce ożywieniami, wówczas Grimald wraz z 1k10+1 krasnoludzkimi szkieletami będzie czatował na dnie szybu, czekając na tych nieszczęśników, którzy tam spadną. Koros nakazał mu zebrać wszystkie ciała zabitych i przenieść je do Krypty Bohaterów (**Pomieszczenie 17**), gdzie będzie mógł przemienić je w upiory. Jeżeli walka obróci się na niekorzyść ożywiencom z **Pomieszczenia 7**, Grimald ma zamknąć dostęp do niższych poziomów Mauzoleum, podnosząc platformę windy na wysokość sufitu. Jego kolejnym ruchem będzie przedostanie się do Grobowców Robotników (**Pomieszczenie 12**), gdzie podniesie z grobów jeszcze więcej szkieletów i zombi, którym rozkaże zaatakować BG.

Grimald

Profesja: wędrowny czarodziej

Poprzednie profesje: żak, uczeń czarodzieja

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	37	28	30	37	51	58	46

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	2	3	4	2	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie +10, język tajemny (magiczny) +10, nauka (magia) +20, nauka (nekromancja) +20, plotkowanie +10, przekonywanie, przeszukiwanie +10, splatanie magii +10, spostrzegawczość +10, wiedza (elfy), wiedza (krasnoludy), wykrywanie magii +10, zastraszanie,

znajomość języka (eltharin), znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, dotyk mocy, geniusz arytmetyczny, magia czarnoksięska (nekromancja), magia powszechna (pancerz Eteru), magia powszechna (podniebny chód), magia prosta (tajemna), medytacja, niezwykle odporny, poliglota, zmysł magii

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kostur

Wypożyczenie: plecak, księga wiedzy tajemnej, przybory do pisania

12. Grobowce Robotników

W tym ogromnym mauzoleum (wysokim na 20 metrów) chowano krasnoludy pochodzące z niższych warstw społecznych. Wzdłuż ścian komnaty widnieją rzędy połączonych schodami galerijek, biegnących wzdłuż wykutych w skalnej ścianie nisz. Na środku jaskini znajdują się rzędy sarkofagów. Północna ściana jest niewykończona – krasnoludy planowały ją wyburzyć, aby powiększyć mauzoleum, ale nie zdążyły tego zrobić. Najcichsze stąpnięcie lub szept odbijają się echem po całej sali, sprawiając niesamowite wrażenie.

Wiele ze spoczywających w sali ciał zostało sprofanowanych przez Korosa lub Grimalda. Większość z nich złożona została do grobów na parterze i niższych piętrach, a prowadzące obok kładki zasłane są resztkami wyjętego z trumien dobytku i kamiennych płyt grobowców. Jeżeli któryś z Bohaterów będzie próbował biec, musi wykonać test Zręczności, którego niepowodzenie oznacza upadek (zasady dotyczące upadków i rozliczania obrażeń znajdują się na str. 144 *Księgi Zasad*).

Zamieszczenie listy przedmiotów, jakie Bohaterowie mogą znaleźć w grobach, przekracza ramy tego rozdziału. Jeżeli BG postanowią zostać hienami cmentarnymi, powinni sami określić, co mogą znaleźć. Jeżeli planujesz przygodę, która zakłada istnienie jakiegoś reliktu, trudno o lepsze miejsce jego ukrycia. Ostatecznie, jeśli bohaterowie znajdą jakieś kosztowności, zawsze mogą je sprzedać w Martwych Wrotach.

Jeżeli Grimald zostanie zmuszony do odwrotu, ucieknie do Grobowców Robotników, gdzie będzie próbował ożywić kolejne zwłoki. Kiedy uzna, że kontroluje już dość szkieletów (ich współczynniki można znaleźć na str. 87), ruszy przeciwko BG. Jeśli to oni przybędą jego śladem, będzie się starał zgubić ich w labiryncie nagrobków, nakazując jednocześnie szkieletom, aby otoczyły ścigających go poszukiwaczy przygód. Podczas gdy jedna grupa zwabi ich do ślepego zaułka, druga zajdzie od tyłu, blokując wyjście.

13. Zwłoki przerażonego człowieka

Na środku skrzyżowania korytarzy leży ciało człowieka, odziane w kolczugę z rękawami. Nieopodal wyciągniętej rozpaczliwie dłoni leży miecz. Cokolwiek spotkało tego nieszczęśnika, musiało wydarzyć się niedawno, bowiem trup nie zaczął jeszcze gnić. Zwłoki należą do pechowego poszukiwacza

przygód, który padł ofiarą Katanyi, krasnoludzkiej zjawy, której kryjówka znajduje się w **Pomieszczeniu 14**. Na twarzy zmarłego maluje się grymas potwornego przerażenia, na widok którego każdy musi wykonać Wymagający (-10) test Strachu. Jeśli Bohaterowie przeszukają ciało, mogą znaleźć 35 zł oraz dwie porcje mikstury leczniczej.

Miejsce, w którym leżą zwłoki, jest nieprzypadkowe. Zasłaniają one symbol Grungniego, wyryty w podłodze. Jego znaczenie zostało wyjaśnione w opisie **Pomieszczeń 14-15**.

14-15. Komnata zjaw

W tej komnacie znajdują się groby krasnoludów, które cieszyły się wyższą pozycją społeczną. Sarkofagi i nisze piętrzą się pod ścianami i na środku pomieszczenia. Rodziny pochowanych tam krasnoludów były majątniejsze, dlatego też grobowce są dekorowane i misternie ozdobione. Koros nie zbezcześcił tych komnat, ponieważ na ich straży stoją krasnoludzkie zjawy. Licza ogromnie bawiła wieczna udręka, jaką muszą znosić te nieszczęsne dusze.

Wśród pochowanych tutaj krasnoludów znajdują się dwie kobiety: Katanya i Elamina. Za życia obie zakochały się w tym samym mężczyźnie, wojowniku imieniem Durkin. Przez lata walczyły o jego względy, aż w końcu uznały, że najlepszym sposobem na zdobycie jego serca będzie zabicie rywalki. Katanya zdołała zatruć piwo Elaminy, ale kiedy obserwowała, jak ta wznosi ostatni toast w swoim życiu, została zabita przez wynajętego przez nią mordercę.

Jak za życia, tak i po śmierci krasnoludzkie kobiety walczą ze sobą, dręcząc, torturując i zabijając każdą żywą istotę, jaka zawędruje w pobliżu ich siedziby. Każda z nich będzie próbowała przekonać Bohaterów, aby pomógł jej uwolnić się od wiecznego cierpienia, zrzucając na rywalkę winę za popełnione grzechy. W zamian za pomoc obie będą oferować klejnoty i bogactwa, jakie złożono do ich sarkofagów. Wykorzystując zdolność do pozostawiania niewidzialnymi, będą szeptać do uszu Bohaterów. Ich głosy są niskie i zawodzące, jakby zjawy od wieków cierpiały straszliwe katusze.

Jeżeli BG zdecydują się pomóc którejś z nich, druga zjawa pojawi się przed nimi i spróbuje wypłoszyć ich z pomieszczenia. Symbol Grungniego, wyryty na podłodze korytarza (patrz punkt 13), nie pozwala zjawom opuścić pomieszczenia i prowadzącego do niego fragmentu korytarza. Obydwie zjawy wyglądają potwornie: skóra Elaminy jest złuszczone i zielonkawa od trawiącej jej ciała trucizny, w gardle Katanyi nadal tkwi sztylet, który wbił zabójca. Kiedy któraś ze zjaw zostanie zniszczona, druga zacznie się opętańczo śmiać. Jeżeli BG upomną się o nagrodę, zjawa spróbuje przerazić ich na śmierć, a potem zadusić.

Elamina i Katanya, krasnoludzkie zjawy

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	0	40	43	42	18	18	30
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	20	4	4	6	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +20, ukrywanie się +20, znajomość języka (khażalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: eteryczny, ożywienie, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- Lodowaty dotyk.** W odróżnieniu od innych nieumarłych, zjawy potrafią ranić dotykiem żywe istoty. Jest to atak z Siłą 4, który całkowicie ignoruje Punkty Zbroi broniącej się postaci. Ataku nie można parować, ale można próbować go uniknąć. Trafiony przez zjawę przeciwnik musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zostaje sparaliżowany ze strachu na 1 rundę. Ten efekt występuje za każdym razem, gdy zjawa trafi przeciwnika, nawet wtedy, gdy nie zada mu żadnych obrażeń. Sparaliżowana postać nie może wykonywać żadnych akcji i jest traktowana jako bezbronna. Zjawa nie może wykonać tego ataku, jeśli pozostaje w stanie niewidzialności.
- Niewidzialność.** Zjawa może w każdej chwili stać się niewidzialna (w ramach akcji natychmiastowej). W tym stanie nie może być atakowana bronią strzelecką ani magicznymi pociskami, a także za pomocą ataków wręcz (jest eteryczna i nie wydaje żadnych dźwięków).
- Przerażający widok.** Poświęcając akcję podwójną, zjawa może przybrać przerażający wygląd. Jej sylwetkę otacza wówczas płomienista aura, emanująca nienawiścią i szaleństwem. Każda widząca to postać musi natychmiast wykonać test Grozy.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: brak

16. Sala kupców

Ta sala była miejscem wiecznego spoczynku najbogatszych i najznamienitszych mieszkańców Karak Azgal. Podobnie jak w Grobowcach Robotników i komnacie zjaw, tak i tutaj groby wykuto w ścianach, a na podłodze poustawiano sarkofagi. W ścianach wydrążono trzy rzędy nisz, sięgających aż do sufitu. Do każdego z nich prowadzi osobna galeryjka. W pomieszczeniu kryje się 1k10 szkieletów oraz 1k10 zombi.

17. Krypta bohaterów

Do miejsca ostatniego spoczynku krasnoludzkich bohaterów prowadzą ukryte drzwi. Tuż za nimi zaczyna się korytarz, którego ściany ozdobione są mozaikami przedstawiającymi krasnoludzkich wojowników toczących boje z przeróżnymi wrogami: skavenami, orkami, ogrami i trollami. Wiele fresków pokrywają teraz napisy wykonane zakrzepłą krwią. Ich autorem jest Koros, który wiedziony zżerającą go nienawiścią, pragnął zbezcześcić pamięć o krasnoludzkich bohaterach. Obelgi napisano alfabetem elfów – oto kilka przykładów: „Tchórze!”, „Pokurcze!”, „Zdrajcy”, czy „Głupcy!”.

Każda z sześciu krypt jest miejscem pochówku doczesnych szczątków zmarłych bohaterów Karak Azgal, którym władcy miasta chcieli oddać w ten sposób szczególną cześć. Dostępu do każdego z grobowców bronią żelazne drzwi, na

których umieszczono inskrypcję z gromrilu, upamiętniającą imię pochowanego. Wszystkie są otwarte, gdyż Koros musiał je wylamać, aby mocą swych zaklęć wezwać dusze krasnoludów z krainy zmarłych. Drzwi na końcu wykonane są z pojedynczej bryły czerwonego granitu i ozdabia je relief, przedstawiający patrona krasnoludów, Grungniego.

Kiedy Bohaterowie dotrą do pierwszych drzwi, przez granitowe wrota przeniknie niematerialne widmo. Jest to sługa Korosa imieniem Volkin. Złowrogim tonem ostrzeże bohaterów: „Wróćcie na powierzchnię, głupcy! Jeśli tu pozostaniecie, czeka was śmierć! Zawróćcie i ratujcie dusze przed strasznym przekleństwem życia po śmierci. To pierwsze i ostatnie ostrzeżenie. NIC TU PO WAS!”. Powiedziawszy te słowa, Volkin wróci, skąd przybył, czyli do Korosa. Licz nie ludzi się, że ta przemowa zrobi wrażenie na Bohaterach, lecz w ten sposób bawi się z nimi, podobnie jak czynił to z innymi intruzami.

Jeżeli Bohaterowie nie zawrócą, Koros nakaże pięciu upiorom, aby zaatakowały drużynę, jednak nie będą one ścigać BG poza granice korytarza i krypt, oznaczonych na mapie jako **Pomieszczenie 17**. Poniżej opisano każdego ze sług Korosa.

17A. Krypta Dwalika Kragninsona

Dwalik poświęcił życie w obronie Borgrina, syna potężnego thana krasnoludzkiego. Samodzielnie powstrzymał plemię orków przed przekroczeniem górskiej przełęczy, dając Borgrinowi czas na ucieczkę. Kiedy orki w końcu go pokonały, rozwścieczone jego długotrwałym oporem przybiły ciało krasnoluda do drzewa i przełamały drzewce jego topora. Kiedy Borgrin odnalazł ciało swego wybawcy, zdecydował, że trzeba pochować go z honorami godnymi prawdziwego bohatera. Wraz z nim do grobu złożył szczątki broni. Teraz – za sprawą magii Korosa – broń ponownie stanowi jedność, jeszcze bardziej śmiertelnością niż kiedyś. Jeżeli Dwalik zostanie pokonany, topór ponownie pęknie na dwoje. Za jego szczątki zaoferowane kolekcjonerowi można uzyskać nawet 250 zk. U stóp sarkofagu stoi alabastrowa urna, warta 30 zk.

Dwalik Kragninson, krasnoludzki upiór

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
65	30	48	51	35	25	35	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	4	5	3	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, unik, znajomość języka (khazalid)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), ożywienie, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Upiorna broń.** Upiory władają prastarą i zabójczą bronią, nasyconą mocą śmierci. W rękach upiora taki oręż traktowany jest jako broń magiczna (obrażenia S+2). Gdy upiór zadaje taką bronią trafienie

krytyczne, powinieneś wykonać dwa rzuty w Tabeli 6-3: **Trafienia krytyczne** i wybrać wyższy wynik. Jeśli upiornej broni używa ktokolwiek inny, traktuje się ją jako broń dwuręczną.

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: upiorna broń (topór dwuręczny)

17B. Krypta Noriego Fimdorsona, zwanego „Niedźwiedziem”

Nori zdobył swój przydomek ze względu na ogromną siłę, jaką był obdarzony. W walce używał dwuręcznego młota, którym dosłownie miażdżył wrogów. Na spoczynek w Kryptcie Bohaterów zasłużył sobie pokonaniem w pojedynku króla ogrów Galmaga, czym walnie przyczynił się do zwycięstwa wojsk Karak Azgal nad hordą łupieżców. W kryptcie nie ma żadnych skarbów oprócz opinającego brzuch Noriego złotego pasa, wartego 100 zk.

Nori Fimdorson, „Niedźwiedź”, krasnoludzki upiór

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
58	25	71	42	35	25	35	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	7	4	3	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, unik, znajomość języka (khazalid)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), ożywienie, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Upiorna broń.** Upiory władają prastarą i zabójczą bronią, nasyconą mocą śmierci. W rękach upiora taki oręż traktowany jest jako broń magiczna (obrażenia S+2). Gdy upiór zadaje taką bronią trafienie krytyczne, powinieneś wykonać dwa rzuty w Tabeli 6-3: **Trafienia krytyczne** i wybrać wyższy wynik. Jeśli upiornej broni używa ktokolwiek inny, traktuje się ją jako broń dwuręczną.

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: upiorna broń (młot dwuręczny)

17C. Krypta Zargony Zarkrisdotr

Krasnoludzkie niewiasty z rzadka wstawiają się w boju, jednak Zargona była chlubnym wyjątkiem od tej reguły. Urodziła się w rodzinie kowala i była jego jedynym dzieckiem. Szybko opanowała tajniki walki orężem wykuwanym przez ojca. Kiedy skaveny najechały Karak Azgal, jeden z ich podjazdów wdarł się głęboko do podziemi i Zargona własnoręcznie uratowała ponad setkę dzieci, prowadząc atak na stado szczurogrów. W boju posługiwała się dwoma toporami jednocześnie i w ten sposób przedstawiono ją na freskach zdobiących jej grobowiec. Na szyi Zargona nosi amulety ofiarowane przez rodziców stu dziesięciorga dzieci, które ocalała wtedy przed furią skavenów.

Zargona Zarkrisdotr, krasnoludzka upioryzka

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
51	30	43	41	48	25	35	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	4	4	3	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, unik, znajomość języka (khazalid)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), ożywienie, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Upiorna broń.** Upiory władają prastarą i zabójczą bronią, nasyconą mocą śmierci. W rękach upiory taki oręż traktowany jest jako broń magiczna (obrażenia S+2). Gdy upiór zadaje taką bronią trafienie krytyczne, powinien wykonać dwa rzuty w Tabeli 6-3: **Trafienia krytyczne** i wybrać wyższy wynik. Jeśli upiornej broni używa ktokolwiek inny, traktuje się ją jako broń jednoręczną.

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: upiorna broń (2 topory)

17D. Krypta Balkraga Grimgorsona, zabójcy demonów

Krypta jest całkowicie pusta, bowiem Balkrag oparł się woli Korosa i samotnie wędruje po korytarzach Karak Azgal, szukając sprzymierzeńców, którzy wesprą go w walce z licznym. Więcej informacji na jego temat oraz współczynniki można znaleźć na str. 83.

17E. Krypta Golengila Drongdorsona

Golengil był kowalem run, który wslawił się nie na polu bitwy, ale pracą w kuźni, przy tworzeniu magicznych broni, które wspomogły swoją mocą obrońców miasta. Drongdorson był żarliwym wyznawcą Grungniego i jego najbardziej cenione dzieło wzięło swe miano od patrona krasnoludów. Był to dwuręczny młot zwany Gniewem Grungniego, broń sławna niegdyś we wszystkich podziemnych twierdzach. Zdając sobie sprawę z jej potęgi i znaczenia, Koros wykradł broń z sarkofagu, gdzie złożono ją wraz z twórcą, i ukrył, gdyż nie był w stanie jej zniszczyć. Upiór, który kiedyś był Golengilem, walczy za pomocą innego dwuręcznego młota. Na jednym z palców wskazujących nosi pierścień z gromrilu, na drugim złoty. Ten pierwszy wart jest 150 zk, drugi 60 zk. W umieszczonej w sarkofagu i zamkniętej na klucz skrzyni znajduje się największy skarb kowala – kompletny zestaw narzędzi kowalskich najlepszej jakości. Skarbczyk chroniony jest przez zamek, którego otwarcie wymaga udanego Bardzo Trudnego (-30) testu otwierania zamków.

Golengil Drongdorson, krasnoludzki upiór

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	30	53	41	35	25	35	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	5	4	3	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, unik, znajomość języka (khazalid)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), ożywienie, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Upiorna broń.** Upiory władają prastarą i zabójczą bronią, nasyconą mocą śmierci. W rękach upiory taki oręż traktowany jest jako broń magiczna (obrażenia S+2). Gdy upiór zadaje taką bronią trafienie krytyczne, powinien wykonać dwa rzuty w Tabeli 6-3: **Trafienia krytyczne** i wybrać wyższy wynik. Jeśli upiornej broni używa ktokolwiek inny, traktuje się ją jako broń dwuręczną.

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: upiorna broń (młot dwuręczny)

17F. Krypta Athranbora Thoriksona, zwanego „Pogromcą Orków”

Za życia Athranbor był Wielkim Thanem i Najwyższym Dowódcą regimentu Żelaznego Bractwa, elitarnej jednostki krasnoludzkich wojowników, którzy nosili zbroję z gromrilu, ozdobione ochronnymi runami. Kiedy orczy wódz Garbash Rębacz najechał Karak Azgal, Athranbor ze swymi żołnierzami stawili mu bohaterski opór. Choć wróg miał przewagę pięć do jednego, zdolali odeprzeć najeźdźców. Gdy opadł kurz bitewny, krasnoludów nie było widać spoza stosów ciał zabitych orków.

Athranbora pochowano wraz z toporem i tarczą oraz jego najcenniejszym skarbem – płytową zbroją, ozdobioną mistrzowską runą gromrilu (dającą 7 Punktów Zbroi na wszystkich lokacjach). Jeżeli Bohaterowie zedrą ją z trupa, staną przed nie lada problemem. Wyniesienie zbroi z podziemi i sprzedanie na czarnym rynku może być wątkiem wielu przygód. Jeżeli w drużynie jest krasnolud, który przywdzieje ją na siebie, może wpakować się w nie lada tarapaty, bowiem wielu znajdzie się takich, którzy za taki pancerz będą gotowi zabić, a jeszcze więcej rzezimieszków spróbuje go ukraść. Krasnoludy z Karak Azgal również nie będą szczęśliwe, jeśli okaże się, że zwykły przybysz znikąd sprzątnął im sprzed nosa cenną pamiątkę. Oprócz zbroi w krypcie Athranbora nie ma niczego cennego.

Athranbor Thorikson, zwany „Pogromcą Orków”, krasnoludzki upiór

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
52	30	53	41	32	25	35	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	5	4	3	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, unik, znajomość języka (khazalid)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), ożywienie, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Upiorna broń.** Upiory władają prastarą i zabójczą bronią, nasyconą mocą śmierci. W rękach upiora taki oręż traktowany jest jako broń magiczna (obrażenia S+2). Gdy upiór zadaje taką bronią trafienie krytyczne, powinien wykonać dwa rzuty w Tabeli 6-3: Trafienia krytyczne i wybrać wyższy wynik. Jeśli upiornej broni używa ktokolwiek inny, traktuje się ją jako broń jednoręczną.

Zbroja: ciężki pancerz (gromrilowa zbroja płytowa z mistrzowską runą gromrilu)

Punkty Zbroi: głowa 7, ręce 7, korpus 7, nogi 7

Uzbrojenie: upiorna broń (topór), tarcza

18. Wielkie schody

Szerokie na dwa metry i prowadzące sto metrów w dół schody prowadzą do Wielkiej Sali Grungniego. Pomimo upływu setek lat od ich wykucia, są w doskonałym stanie, co jest kolejnym świadectwem umiejętności krasnoludzkich inżynierów. Jest to dobre miejsce na atak sług Korosa. Walka na stopniach jest bardzo niebezpieczna. Każdy chybiący cios (o 2 lub więcej poziomów porażki) może wytrącić walczącego z równowagi. W takim przypadku pechowiec musi wykonać Prosty (+10) test Zręczności. Nieudany test oznacza upadek i stoczenie się na sam dół, co może być śmiertelne w skutkach.

Kiedy Bohaterowie znajdą się na schodach, mogą wykonać Prosty (+10) test **spostrzegawczości**. Udany test oznacza, że usłyszą dziwny, zawodzący odgłos. Gdy dotrą do połowy drogi, usłyszą go bez wykonywania jakichkolwiek rzutów. Jego źródło znajduje się w Komnacie Smutku na Poziomiu 2.

Mauzoleum Kości – poziom drugi

1. Komnata Smutku

W tej komnacie odbywały się ceremonie pogrzebowe. Rodzina żegnała zmarłego, a kapłani Grungniego zabierali ciało do Wielkiej Sali. Wschodnią i zachodnią ścianę pomieszczenia ozdabiają płaskorzeźby przedstawiające Grungniego w trzech aspektach: stwórcy, górnika i rzemieślnika. Zawodzący dźwięk, który można było

dosłyszeć na schodach, wydobywa się ze szczelin w ustach rzeźb. Grungni nie jest szczęśliwy, widząc, co liczył zrobić z poświęconymi mu przybytkami. Przedstawiające go rzeźby płaczą i zawodzą, cierpiąc za dusze krasnoludów, które muszą służyć złu. Dopóki liczył istnieje, rzeźby będą lamentować. Jeśli są tak straszne, że każdy, kto je słyszy, musi wykonać test Siły Woli, którego niepowodzenie oznacza, że rzuci się do ucieczki. Prerażony uspokoi się dopiero wtedy, kiedy przestanie do niego docierać wycie.

W północnej ścianie komnaty znajdują się wrota z gromrilu. Ponad nimi, zawieszony na dwóch hakach, spoczywa młot. Pośrodku drzwi wykuto z gromrilu symbol Grungniego – młot uderzający w kowadło. Udany Wymagający (-10) test **nauki (teologia)** pozwoli odczytać i przetłumaczyć następującą sentencję, wyrytą pod spodem: „*Wielki Nauczycielu, oddajemy ci dusze naszych zmarłych pod opiekę. Zaprowadź ich do swej kuźni. Usłysz nasze wołanie, kiedy pracujesz przy kowadłe. Usłysz nasze wołanie, kiedy pracujesz przy kowadłe. Obdarz nas swoją łaską!*”. Wrota są zamknięte i otworzyć je można uderzając trzykrotnie młotem w gromrilowe kowadło wyryte na drzwiach.

2. Wielka Sala Grungniego

Krasnoludy z Karak Azgal wykuły tę ogromną salę ku czci najznamienitszego ze swoich bogów, Grungniego. Komnata ma około 250 metrów długości i blisko 200 szerokości. Sufit wznosi się na wysokość 35 metrów i wspiera się na wspaniałe rzeźbionych kolumnach. Tu i ówdzie widać niewielkie kapliczki, rzeźby, krypty i mauzolea. W tym miejscu chowano wyłącznie najważniejsze i najznamienitsze krasnoludy.

Przez wszystkie lata, jakie Koros spędził w Karak Azgal, próbował zniszczyć piękno i czystość tej sali. Nie wiadomo, czy to za sprawą mocy Grungniego, czy też kunsztu rzemieślników, którzy wzniesli mauzolea i kapliczki, nie udało mu się tego uczynić. Choć posągi są okaleczone, żadnego nie udało się zniszczyć. Wiele z sarkofagów zostało rozbitych, jednak większość zmarłych krasnoludów oparła się mocy zakłęb licza.

To, na co natkną się Bohaterowie, zależy od planów, jakie powziął wobec nich Koros. Jego działania będą uzależnione od dotychczasowego rozwoju wypadków. Na rozkazy Korosa czeka 30 szkieletów, 30 zombi i 9 upiurów. Najbardziej prawdopodobne jest, że Koros zatrzyma upiory przy sobie (**Pomieszczenie 2J**), a do walki wyśle Volkina oraz resztę nieumarłych. Przez cały czas liczył będzie zwracał baczność uwagę na Aluthrę. Od frontalnego ataku woli taktykę niespodziewanych napaści i ucieczek, głównie dlatego, że nie dopuszcza do siebie myśli, iż grupa zwykłych rabusiów może stanowić dla niego zagrożenie. Z tego powodu może ich nie docenić, bawiąc się z Bohaterami, zamiast po prostu zgnieść ich przewagą liczebną swoich nieumarłych sług.

Oprócz zombi i szkieletów Koros ma jeszcze jedną niespodziankę dla intruzów. Są to wyjące czaszki, które stworzył, napelniając krasnoludzkie czerepy nekromancją mocą. Czaszki potrafią latać, a ich główną bronią jest przeraźliwy krzyk. Na drugim poziomie podziemi jest ich 10 i jeśli Koros zechce, będą nękać Bohaterów krzykami i sporadycznymi próbami ugryzienia.

Wyjąca czaszka

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	0	36	41	59	10	10	5
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4	7	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: broń naturalna, latanie, ożywienie, widzenie w ciemnościach

Zasady specjalne:

- **Przeraźliwe wycie.** Kiedy wyjąca czaszka atakuje, wydaje z siebie przeraźliwy skowyt. Ofiara musi wykonać Prosty (+10) test Siły Woli, którego niepowodzenie oznacza poddanie się działaniu Strachu oraz utratę 1 punktu Żywotności.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: zęby

Widmo Volkina

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	0	37	45	40	44	64	25
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	20	3	4	6	0	0	0

Umiejętności: język tajemny (magiczny), nauka (magia) +10, nauka (nekromancja) +10, spostrzegawczość +20, ukrywanie się +20, znajomość języka (eltharin), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (dwuręczna), ożywienie, przerażający, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Lodowaty atak.** Widmo może zranic śmiertelnika ostrzem swojej kosi, a nawet za pomocą zwykłego dotyku. Lodowaty dotyk widma lub jego broni bez trudu przenika zbroję (nie odlicza się Punktów Zbroi od zadanych obrażeń). Tego ataku nie można sparować, ale można próbować go unikać.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń dwuręczna (kosa)

2A. Posąg Grimnira

Ta rzeźba została wykuta z pojedynczego bloku białego marmuru i spoczywa na piedestale z czarnego onyksu, wznoszącym się na wysokość 10 metrów nad podłogą jaskini. Przedstawia muskularnego krasnoludzkiego wojownika, dzierżącego w dłoniach dwa topory. Prosty (+10) test **nauki (teologia)** pozwoli stwierdzić, iż jest to posąg Grimnira Nieustraszonego – krasnoludzkiego patrona wojowników.

Uważniejsze przyjrzenie się posągowi ujawni, że ktoś próbował go zbezczyć. Wszędzie widoczne są rysy, tu i ówdzie odlupano kawałki marmuru. Przynajmniej dziesięć razy ktoś wymalował jakiś wyraz na piedestale. Bohaterowie posiadający umiejętność **czytania i pisania** mogą wykonać Prosty (+10) test, który pozwoli im odkryć, iż jest to słowo „TCHÖRZ”, napisane w eltharinie, khazalidzie i staroświatowym. Jeżeli drużynie towarzyszy Balkrag, na widok posągu wyda z siebie mrozący krew w żylach ryk, a potem zacznie wyzywać Korosa do walki. Ten w odpowiedzi wyśle przeciwko drużynie 1k10/2 wyjących czaszek, które zaatakują 2 rundy później.

2B. Posąg Valayi

Olbrzymi (wysoki na 10 metrów), marmurowy posąg przedstawia krasnoludzką kobietę, która lewą ręką tuli dziecko, a prawą trzyma uniesioną, z otwartą dłonią odwróconą w kierunku przybyszów. Prosty (+10) test **nauki (teologia)** pozwoli odkryć, że jest to posąg Valayi – krasnoludzkiej opiekunki domu, rodziny i klanu. Koros nie był w stanie w żaden sposób uszkodzić tego posągu, choć dokładał ku temu wszelkich starań.

Jeżeli jakkolwiek krasnolud zmówi choćby krótką modlitwę przed posągiem, czeka go nie lada zaszczyt. Bogini ześle nań wizję, która pomoże mu w walce z elfim liczem. Powiedz graczowi, że jego Bohater czuje nagle obecność bogini, ma wrażenie, jakby wtulił się w matczyne ramiona, a potem odczytaj graczowi następujący fragment:

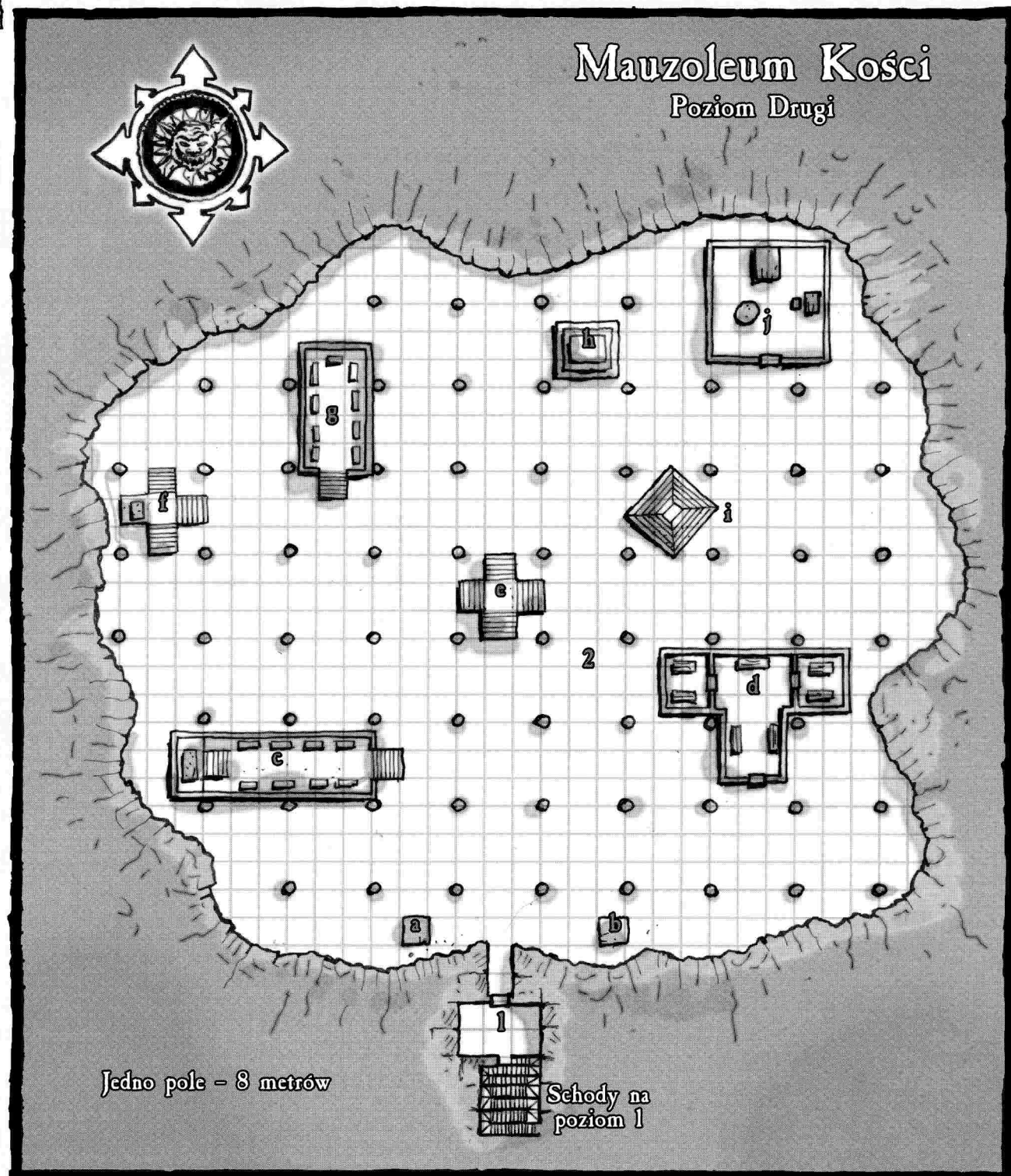
Masz wrażenie, jakbyś opuścił swoje ciało i wznosił się aż pod sam sufit komnaty. Cały świat wiruje i staje się zamazany, ale kiedy odzyskujesz wzrok, dostrzegasz grupkę wojowników, otoczoną przez niewmarłych, którzy atakują ich ze wszystkich stron. Spoglądasz uważniej i dostrzegasz samego siebie, unoszącego wysoko dziwną łaskę. Jej końcówka rozbłyśnie jasnym światłem, a ci ożywieńcy, na których padnie choćby błady płomień, rozsypują się natychmiast w proch. Słyszysz cichy głos: „Nie obawiaj się, mój drogi krewniaku. Poprowadzę cię do skarbu i nie będziesz już czuł bólu.”

Kiedy BG się ocknie, będzie słyszał w głowie głos bogini, który poprowadzi go do miejsc, gdzie znajdują się trzy artefakty, składające się na Łaskę Valayi. Znajdują się one w **Pomieszczeniach 2C, 2D i 2F** i muszą zostać złożone w całość przed posągiem Grungniego (lokacja 2E na mapie).

Nie przejmuj się, jeżeli w drużynie nie ma żadnych krasnoludów lub jeżeli krasnolud nie kwapi się do modlitwy. Bohaterowie odnajdą w ruinach wiele wskazówek, które mogą ich naprowadzić na właściwy trop. Co więcej, drużyna może być na tyle silna, że pokona Korosa bez pomocy artefaktu. Pamiętaj jednak, że lic może podsłuchiwać ich rozmowy, jeżeli tylko w pobliżu Bohaterów znajduje się jakiś kontrolowany przez niego ożywienie. Jeśli zaczną rozmawiać o lasce, licz w mig zrozumie, co zamierzają, i podejmie kroki, aby pokrzyżować ich plany. Może też po prostu wysłać przeciwko poszukiwaczom przygód kolejne szkielety i zombi. W ostateczności osobiście zaatakuje śmiałków.

Mauzoleum Kości

Poziom Drugi



Jedno pole - 8 metrów

Schody na
poziom 1

2C. Kaplica króla Faragunda

Mauzoleum króla Faragunda wznosi się 6 metrów ponad podłogę jaskini i wiodą do niego schody, zaczynające się we wschodnim rogu pieczary. Król został złożony do grobu w zachodnim kącie komnaty, w sarkofagu stojącym na trzymetrowym podwyższeniu. Wzdłuż każdego z boków platformy ustawiono kolejne sarkofagi. Grobowiec jest

ostatnim miejscem spoczynku króla Faragunda Mężnego oraz jego ośmiu bezpośrednich spadkobierców – członków pierwszego rodu rządzącego Karak Azgal. Uważne przyjrzenie się grobowcom wyjawia, że w wielu miejscach próbowano je rozbić, jednak wysiłki napastników spełzły na niczym.

Choć płyta nagrobna króla także ucierpiała, w dalszym ciągu można odczytać runy pokrywające jej powierzchnię. Udany

Wymagający (-10) test **nauki (runy)** pozwoli odczytać następującą sentencję: „*Wielki królu, spoczywaj w spokoju, otoczony opieką Valayi. Niech Medalion Karaz-a-Karak wiedzie cię przez bezdroża zaświatów. Polecamy się Wielkiej Obrończyni, aby chroniła nas przed wieczną pustką. Sławmy jej imię, a zbawi nasze dusze.*”

Jeżeli któryś z Bohaterów głośno wymówi imię Valayi, pokrywa grobowca uniesie się, odsłaniając złożone wewnątrz ciało króla. Na jego piersi spoczywa złoty medalion z diamentem w środku i niewielkim otworem u podstawy dysku. To Medalion Karaz-a-Karak, stanowiący zwieńczenie Laski Valayi, ale dopóki nie zostanie złączony z resztą artefaktu, nie wykaże żadnych specjalnych właściwości. Kolejne dwa elementy: Różdżka Valayi i drzewce topora króla Rorgrima znajdują się w **Pomieszczeniach 2D i 2E**.

2D. Mauzoleum rodu Morgundson

W krypcie złożono ciała przedstawicieli drugiej rodziny królewskiej Karak Azgal. Budynek wzniesiono z dokładnie ociosanych i ściśle dopasowanych kamieni. Mimo wielu prób, Koros w żaden sposób nie był w stanie włamać się do wnętrza. Ślady uderzeń są nadal zauważalne. Na powierzchni wrót rzeźbiarz wykuł postać krasnoluda stojącego na tle góry, w jednej dłoni dzierzącego młot, a w drugiej trzymającego różdżkę. Udany Trudny (-20) test **wiedzy (krasnoludy)** wyjawia, że na rysunku przedstawiono króla Morgunda, założyciela rodu. Jeżeli Bohaterowie zaczną zastanawiać się nad symbolem różdżki, pozwól im wykonać kolejny Trudny (-20) test **wiedzy (krasnoludy)**. Po udanym teście BG przypomną sobie, że różdżka była darem przysłanym z Karaz-a-Karak i miała cudowne właściwości lecznicze i ochronne. Co najdziwniejsze, drzwi otworzą się bez oporu, jeżeli Bohaterowie choć delikatnie je popchną, a różdżka wryta na drzwiach rozbłyśnie na chwilę jasnym światłem.

Krypta nawiedzana jest przez zjawę króla Morgunda. Choć siła czarów nekromanty sprowadziła go z powrotem z zaświatów, dusza króla oparła się jego woli i namowom Volkina. Nie służy liczowi, lecz pozostaje w niełasce Valayi, ponieważ zabrał różdżkę ze sobą do grobu, zamiast przekazać jej błogosławioną moc w ręce potomków. Morgund zaatakuję każdego, kto wejdzie do jego krypty, jednak nie będzie ścigał tych Bohaterów, którzy się z niej wycofają.

Zjawa króla Morgunda

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
56	0	40	53	48	18	18	30
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	20	4	5	6	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +20, ukrywanie się +20, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy)

Różdżka Valayi

Różdżka to zwykły srebrny pręt, ozdobiony pojedynczą runą. Udany Wymagający (-10) test **nauki (runy)** pozwoli określić, iż jest to symbol Valayi, krasnoludzkiej patronki rodziny.

Każdy, kto będzie chciał wziąć ją do ręki, musi wykonać Trudny (-20) test Siły Woli. Tylko udany test sprawi, że postać będzie mogła skorzystać z mocy Różdżki. Wymówienie w mowie krasnoludów słów: „*Ulecz mnie, Valayo*” oraz udany Wymagający (-10) test SW sprawi, że rany Bohatera znikną. Efekt działania Różdżki jest taki sam, jak w przypadku czaru krew ziemi z Tradycji Życia. Różdżka ma także drugie zastosowanie. Wypowiedzenie w khazalidzie słów: „*Uchroni mnie, Valayo*” oraz udany Trudny (-20) test SW sprawi, że drużyna zostanie poddana działaniu czaru tarcza Myrmidii, z tą różnicą, że BG otrzymują dodatkowe 2 Punkty Zbroi (a nie 1, jak normalnie przy tym zaklęciu).

Jeżeli któryś z powyższych testów SW okaże się nieudany, a wynikiem rzutu kostkami będzie dublet, pechowiec używający Różdżki padnie ofiarą Gniewu Bożego, zgodnie z regułami ze str. 149 *Księgi Zasad*.

Zdolności: eteryczny, ożywienie, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Lodowaty dotyk.** W odróżnieniu od innych nieumarłych, zjawy potrafią ranić dotykiem żywe istoty. Jest to atak z Siłą 4, który całkowicie ignoruje Punkty Zbroi broniącej się postaci. Ataku nie można parować, ale można próbować go uniknąć. Trafiony przez zjawę przeciwnik musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że zostaje sparaliżowany ze strachu na 1 rundę. Ten efekt występuje za każdym razem, gdy zjawa trafi przeciwnika, nawet wtedy, gdy nie zada mu żadnych obrażeń. Sparaliżowana postać nie może wykonywać żadnych akcji i jest traktowana jako bezbronna. Zjawa nie może wykonać tego ataku, gdy pozostaje w stanie niewidzialności.
- **Niewidzialność.** Zjawa może w każdej chwili stać się niewidzialna (w ramach akcji natychmiastowej). W tym stanie nie może być atakowana bronią strzelecką ani magicznymi pociskami, a także za pomocą ataków wręcz (jest eteryczna i nie wydaje żadnych dźwięków).
- **Przerazający widok.** Poświęcając akcję podwójną zjawa może przybrać przerazający wygląd. Jej sylwetkę otacza wówczas płomienista aura, emanująca nienawiścią i szaleństwem. Każda widząca to postać musi natychmiast wykonać test Grozy.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: brak

W krypcie znajduje się siedem sarkofagów należących do następców króla Morgunda. Udany Trudny (-20) test Krzepy pozwoli podważyć wieka płyt nagrobnych. Jednak Grungni nie będzie szczęśliwy, widząc złodziei ograbiających miejsce ostatniego spoczynku władców Karak Azgal. Jeśli w drużynie

Laska Valayi

Artefakt ten powstał z laski boginii Valayi w głębinach Karak Azgal, gdzie w magiczny sposób połączyły się trzy skarby: Medalion Karaz-a-Karak, Różdżka Valayi i drzewce topora króla Rorgrima. To potężny artefakt, samo wzięcie go do ręki wymaga udanego Trudnego (-20) testu Siły Woli.

Głównym celem istnienia Laski jest niszczenie szkieletów, zombi oraz złych duchów. Aby tego dokonać, osoba dzierżąca artefakt musi wymówić głośno imię bogini, a następnie wykonać udany Trudny (-20) test SW. Z Medalionu wydobędzie się kula jasnego światła, która eksploduje, niszcząc 1k10+2 szkieletów, zombi lub duchów w promieniu 24 metrów. Ponadto, Laska Valayi ma te same moce, które posiada Różdżka. Każdy ożywieniec, który znajdzie się w promieniu 24 metrów od osoby dzierżącej Laskę Valayi, musi wykonać test Strachu, zgodnie z regułami opisanymi na str. 207 *Księgi Zasad*. Nieumarli ze zdolnością nieustraszone są niewrażliwi na tę moc Laski.

Jeżeli któryś z powyższych testów SW okaże się nieudany, a wynikiem rzutu kostkami będzie dublet, pechowiec używający Laski padnie ofiarą Gniewu Bożego, zgodnie z regułami ze str. 149 *Księgi Zasad*.

jest krasnolud, nie powinien biernie przyglądać się takiemu świętokradztwu, zwłaszcza że według prawa i tradycji rabowanie grobów jest jednym z najcięższych przestępstw.

Jeżeli z krypty zostanie wyniesiony jakikolwiek przedmiot (oprócz Różdżki), na świętokradcę spadnie przekleństwo Grungniego, objawiające się modyfikatorem -5 do wszelkich testów. Kłtwę zdjąć może jedynie odłożenie kosztowności na miejsce lub wyznanie zbrodni kapłanowi patrona krasnoludów oraz odbycie pokuty. Każdy z królów został pochowany z naszyjnikiem wartym 350 *zk* oraz dwoma srebrnymi pierścieniami doskonałej jakości, za które można dostać po 50 *zk*.

W grobowcu Morgunda znajduje się Różdżka Valayi oraz złoty pas, wart 150 *zk*. Jeżeli Bohaterowie będą mieli przy sobie Medalion, który można znaleźć w **Pomieszczeniu 2C**, w chwili, kiedy obydwaj przedmioty zostaną do siebie zbliżone, zaświecą jasnym blaskiem.

2E. Posąg Grungniego

Marmurowa rzeźba została ustawiona na wysokim postumencie, 5 metrów ponad podłogą jaskini. Na szczyt cokołu prowadzą schody, wykute w narożnikach. Bohaterowie, którzy zechcą obejrzeć posąg, zobaczą, iż przedstawia on starego krasnoluda w rozwianych przez wiatr szatach, dzierżącego w dłoniach kostur. Bohater, któremu powiedzie się Prosty (+10) test **nauki (teologia)** zrozumie, że jest to dość niezwykły posąg Grungniego. Zwykle bóg przedstawiany jest bez kostura w rękach.

Jeżeli Bohaterowie będą mieli Medalion z **Pomieszczenia 2C**, Różdżkę z **Pomieszczenia 2D** i/lub drzewce z **Pomieszczenia 2F**, wszystkie rozbłysną, podobnie jak laska w rękach posagu. Jeżeli te trzy przedmioty zostaną

złożone u stóp posagu, połączą się w Laskę Valayi.

2F. Grób króla Rorgrima

Oczom BG ukaże się postument w kształcie krzyża, na który prowadzą szerokie stopnie z północnego, wschodniego i południowego krańca sali. Na szczycie podwyższenia znajduje się pojedynczy sarkofag, umieszczony na zachodnim ramieniu postumentu. Ktoś potwornie go zbezcześcił, a wszędzie dookoła walają się odłamki marmuru.

W sarkofagu spoczywa ciało króla Rorgrima, pierwszego i ostatniego władcy z tej linii. Zasłynął on tym, iż do bitwy wyruszał uzbrojony w runiczny topór. Jego ostrze zaginęło w heroicznym starciu, które zakończyło życie władcy. Z pomocą wiernej broni Rorgrim zabił straszliwego smoka Graautha. Siła ostatniego ciosu zaklinowała ostrze we łbie gada i kiedy ten runął w przepaść, Rorgrim padł na jej brzegu śmiertelnie ranny, zaciskając kurczowo w dłoniach odlamane drzewce broni. Ścisnął je tak mocno, że nawet po śmierci nie można było rozewrzeć palców króla i pochowano go wraz z rękojścią umiłowanego oręża.

Tę opowieść można odczytać z runicznej inskrypcji, wrytej na płycie nagrobnej. W tym celu należy wykonać Wymagający (-10) test **nauki (runy)**. Jeżeli Bohaterowie posiadają Medalion Karaz-a-Karak i/lub Różdżkę Valayi, przedmioty rozjarzą się mocnym światłem, kiedy tylko niosący je BG zbliży się do grobu. Płyta sarkofagu sama się odsunie, ukazując ciało dawno zmarłego króla. W jego kurczowo zaciśniętych dłoniach znajduje się drzewce topora, które także promieniuje mocnym blaskiem. Jeżeli Bohaterowie nie mają żadnego ze świętych przedmiotów, podważenie płyty nagrobnej będzie wymagało udanego Bardzo Trudnego (-30) testu Krzepy.

Martwy król nie zamierza oddać swego skarbu bez walki. Jeżeli ktoś spróbuje wyjąć drzewce z jego dłoni, ciało nagle poruszy się i wyda z siebie potworny wrzask. Siłując się z trupem postać musi wykonać Wymagający (-10) test Grozy. Udany test oznacza, że BG będzie mógł wyrwać skarb z rak króla po wygraniu przeciwnego testu Krzepy (Krzepa króla Rorgrima wynosi 58). Powyższy test Grozy będzie musiała wykonać każda osoba, która będzie próbowała wyrwać drzewce z rąk króla.

Oprócz drzewca, jedynym skarbem, jaki znajduje się w grobowcu króla Rorgrima jest złota korona, warta 45 *zk*. W opisie **Pomieszczenia 2D** znajduje się wzmianka o konsekwencjach, jakie grożą hienom cmentarnym, okradającym groby krasnoludzkich władców.

2G. Splądrowane krypty

Na wysokim na 5 metrów podeście znajduje się krypta. Już na pierwszy rzut oka widać, że sarkofagi zostały splądrowane – ich pokrywy odsunięto, a zdobienia zniszczono. Nie sposób powiedzieć, który z władców Karak Azgal został pochowany wewnątrz. W najdalszym zakątku platformy znajdują się dwie kamienne trumny, które jako jedyne ocalały z pogromu. Czekają w nich upiory, które z rozkazu Korosa urządziły zasadzkę na Bohaterów (współczynniki nieumarłych można znaleźć na str. 85).

2H. Świątynia Grimnira

Na podwyższeniu wznosi się wysoki na 10 metrów posąg krasnoludzkiego wojownika. Artysta uchwycił go w postawie skupienia przed atakiem, ściskającego w dłoniach dwa topory. Udany Wymagający (-10) test **nauki (teologia)** lub **wiedzy (krasnoludy)** pozwoli odgadnąć, że jest to rzeźba przedstawiająca Grimnira, krasnoludzkiego patrona wojowników. Wyryte na frontowej części postumentu runy można odczytać, wykonując udany Wymagający (-10) test **nauki (runy)**. Tekst inskrypcji brzmi: „O, wielki wojowniku i siło krasnoludów! Oddajemy cześć wszystkim, którzy walczyli w twym imieniu, a których kości spoczywają gdzieś daleko. Niech na wieki znajdą spoczynek w salach twego pałacu, zacny Grimnirze!”

Świątynia ta została wzniesiona, aby uczcić pamięć wszystkich krasnoludów, które spoczęły w bezimiennych, porozrzucanych po świecie grobach. Krasnoludzki kapłan, który pomodli się przed nią, otrzyma modyfikator +2 do uzyskanego poziomu mocy przy rzucaniu dowolnego zaklęcia (aż do końca dnia). Wszystkie krasnoludy, które okażą stosowny szacunek patronowi wojowników, otrzymają modyfikator +5 do testów WW (również do końca dnia).

2I. Krypta Belegriny Faragundsdotr

Pojedynczy sarkofag spoczywa na wysokiej na pięć metrów, kwadratowej platformie. Na jej szczycie wiodą schody, wykute w każdym z boków. Tutaj znajduje się miejsce ostatniego spoczynku królowej Belegriny Faragundsdotr, jedynej władczyni w historii Karak Azgal. Objęła tron po śmierci swego brata, poległego w bitwie z orkami, i władała królestwem przez siedemdziesiąt pięć lat. Poddani kochali ją nie tylko za mądre i sprawiedliwe rządy, ale także za odwagę i waleczność, jakimi wykazała się w licznych bitwach.

Grób jest w oplakany stanie, ale jak dotąd nikt nie zdołał podważyć przykrywającej go płyty. Na jej powierzchni nadal widać runy, które można odczytać wykonując udany Wymagający (-10) test **nauki (runy)**. Tekst opowiada historię życia jedynej władczyni Karak Azgal. Udany Trudny (-20) test **wiedzy (krasnoludy)** pozwoli Bohaterom przypomnieć sobie, że Belegrina była gorliwą wyznawczynią Valayi. Kolejne, tym razem znacznie uważniejsze, przyjrzenie się grobowcowi oraz udany Trudny (-20) test **przeszukiwania** pozwolą odczytać imię bogini, subtelnie wplecione w ornamenty trumny. Jeżeli Bohaterowie wymówią imię Valayi i będą mieć przy sobie Laskę lub tylko Różdżkę, płyta nagrobna sama się odsunie.

Ciało Belegriny doskonale się zachowało i można byłoby sądzić, że królowa zmarła zaledwie kilka dni temu. Pochowano ją bez kosztowności i w prostych szatach. Jej dłonie złożono na piersi i wsunięto pomiędzy nie posążek Valayi. Każdy, kto go dotknie, musi wykonać udany Wymagający (-10) test **Sily Woli**, w przeciwnym wypadku nie będzie potrafił się zmusić, aby wziąć figurkę do ręki. Zaklęta w statuetce moc Valayi zapewnia noszącej ją osobie niewrażliwość na czary magii nekromanckiej. Wołá bogini jest, aby posążek wspomógł Bohaterów w walce z liczem. Jeżeli po jego zniszczeniu statuetka nie zostanie zwrócona do

grobu Belegriny, złodzieja dosięgnie boska kara. Od tej pory będzie go obowiązywał modyfikator -5 do wszelkich testów, chyba że w końcu posłucha wyrzutów sumienia i zwróci przedmiot prawowitej właścicielce.

2J. Kryjówka licza

Już na pierwszy rzut oka widać, że ta budowla nie została wzniesiona przez krasnoludy. W niczym nie przypomina stylu, jaki charakteryzuje Wielką Salę Grungniego. Koros nie potrafił znieść myśli, że miałby mieszkać w miejscu zbudowanym przez krasnoludy, dlatego nakazał swoim zombi i szkieletom wzniesienie tej niskiej, pokracznej budowli. Drzwi prowadzące do wnętrza są otwarte (kto w podziemiach odważyłby się okraść potężnego nekromantę?), ale na straży zawsze stoją dwa upiory (ich współczynniki można znaleźć na str. 85).

Koros urządził sobie całkiem przyjemne i wygodne mieszkanie. Po przemianie w licza utrzymywał styl życia elfiego szlachcica i nawet w podziemiach Karak Azgal nie porzucił swoich przyzwyczajęń. Wewnątrz kryjówki znajduje się wygodne łóżko i biurko, a na podłodze leży pięknie tkany dywan. Pod łóżkiem można znaleźć skarbczyk z metalowymi okuciami. Aby go otworzyć, potrzebny jest klucz, który znajduje się w posiadaniu Korosa, lub też należy wykonać udany Trudny (-20) test **otwierania zamków**. We wnętrzu skrzynki znajdują się trzy złote naszyjniki, warte 90 zł każdy, a także monety warte w sumie 150 zł. Na ścianie wisi magiczny topór, który zapewnia władającemu nim wojownikowi modyfikator +10 do testów Walki Wręcz.

W zależności od rozwoju wypadków, Koros i Aluthra mogą oczekiwać Bohaterów lub kryć się przed nimi. Jeżeli licza został zepchnięty do defensywy, to w swym ostatnim bastionie rzuci przeciwko drużynie wszystkie siły – wezwie każdego ożywieńca, jakiego kontroluje, oraz użyje wszelkich znanych mu czarów i podstępów. Aluthra natomiast będzie odgrywać rolę porwanej i uwięzionej dziewczyny, która padła ofiarą machinacji potężnego nekromanty. Nie weźmie udziału w walce, jednak będzie ją uważnie obserwować, wybierając tego z Bohaterów, którego w jej mniemaniu najłatwiej uwięzić. Dziewczyna pozostanie z drużyną tak długo, jak będzie się jej to opłacało. Jeżeli ktoś stanie się wobec niej podejrziwy lub nadarzy się stosowna okazja, Aluthra wymknie się chyłkiem i samodzielnie wyruszy na poszukiwanie ołtarza Slaanesh, którego opis znajduje się w **Rozdziale VIII: Bestia Chaosu**.





Rozdział VII: Zielonoskórzy

Nienawiść, jaka panuje pomiędzy plemionami orków i goblinów a rasą krasnoludów, jest wręcz legendarna. Podziemne królestwa przez tysiąclecia toczyły zaciekle wojny z zielonoskórami, lecz prawie wszystkie po kolei przegrywały i upadały. Przedstawiciele obydwu ras stoczyli ze sobą tyle bitew pod ziemią i na jej powierzchni, że obecnie ich wzajemna wrogość nie zna granic. Wiele z występków, jakie zapisano w Księgach Krzywd, zostało wyrządzonych przez orki lub gobliny, a krasnoludy jeszcze nie dopełniły przysięgi, nakazującej je pomścić. Karak Azgal nie jest wyjątkiem, gdyż to właśnie zielonoskórzy byli głównymi sprawcami upadku tego wielkiego miasta. Krasnoludy to pamiętliwa rasa, która nigdy nie wybaczta. Dlatego też po

dziś dzień kupcy z Fortecy Skalfa sówicie płacą za głowy goblinów i orków, wyniesione z głębin Smoczey Skaly.

Mimo to w podziemiach miasta aż roi się od zielonoskórzych. Większość z nich tworzy niezbyt liczne bandy, którym przewodzi potężny (a przynajmniej silniejszy od swoich podwładnych) wódz lub szaman. Bandy te zwykle zajmują się organizowaniem podjazdów lub napadaniem na grupy poszukiwaczy skarbów. Poniższy rozdział opisuje dwie największe i najważniejsze bandy zielonoskórzych, jakie osiedliły się w ruinach miasta. Mistrz Gry znajdzie tu także dokładne mapy siedzib tych stworów oraz szczegółowe informacje o ich przywódcach i celach, do których dążą.

– Orki z klanu Czarne Kły –

Odkąd krasnoludy porzuciły podziemia Karak Azgal, osiada tu coraz więcej orczych klanów. Jednym z najważniejszych jest plemię Czarne Kły, które powstało wiele dziesięcioleci temu na Złych Ziemiach po zjednoczeniu kilku band za sprawą legendarnego wodza, Urgoka. Jego kły były tak zepsute, że z białych stały się czarne. Aby okazać szacunek swemu hersztowi, wszyscy wojownicy poczernili własne kły i czynią tak po dziś dzień. Właśnie od tego zwyczaju wzięła się nazwa klanu. Urgok ponad wszystko inne pragnął skarbów. Kiedy usłyszał o Smoczey Skale i zgromadzonych w jej wnętrzu bogactwach, nie wahał się długo i wyruszył ze swoim plemieniem do Karak Azgal.

W podziemiach zielonoskórzy znaleźli porzuconą, dobrze ufortyfikowaną krasnoludzką faktorię, która szybko stała się nowym domem plemienia.

Obecnie klanowi przewodzi potężny wódz, zwany Gorgalem Żelazną Stopą. Jest porywczy i niezwykle agresywny (nawet jak na orka), a grabież i zbieranie bogactw w ogóle go nie interesują. Niedawno jego wojownicy odkryli jaskinię pełną spaczenia – kamienia nasączonego mocą Chaosu, który skaweny wykorzystują do tworzenia dziwnych broni i mutowania żywych istot. Za radą Wingnota, bystrego i przebiegłego szamana, Gorgał postanowił skontaktować się ze szczeniokami z klanu Skreet. Orki zażądały potężnej

broni, a w zamian zgodziły się oddać zapas spaczenia. Gorga planuje wypróbować broń na jej twórcach, a następnie najechać ludzików i pokurczów (jak orki nazywają ludzi i krasnoludy), którzy mieszkają w mieście na powierzchni.

Plemię Czarnego Kła zamieszkuje w dawnej faktorii krasnoludzkiego klanu Skorrin. Rodzina krasnoludów specjalizowała się w imporcie dóbr z dalekich krain i choć większość ich bogactw została zrabowana, kiedy miasto upadło, zabudowa i położenie siedziby okazały się idealne dla potrzeb orków. Co więcej, w okolicy znajduje się źródło czystej i świeżej wody pitnej. Niestety, jest ono także domem dziwnych, odmienionych przez wpływ Chaosu istot. Więcej informacji znajduje się na str. 107, w podrozdziale **Czarny staw**.

A. Wielkie schody

Kamienne schody, długie na 14 metrów i szerokie na 6, prowadzą do platformy, na której stoją dwa posągi. Ta dość szeroka kładka przerzucona jest nad przepaścią, której dna próżno wypatrywać. Samego podestu przez cały czas strzeże czterech orkowych strażników.

U szczytu schodów orki ułożyły cztery beczki pełne kamieni i zablokowały je drewnianymi klinami. Jeżeli zielonoskórzy zauważą wrogów, usuną podpórki i zepchną beczki w dół schodów, mając nadzieję, że pułapka zmiążdży intruzów. Aby tego dokonać, ork musi wykonać udany test Umiejętności Strzeleckich. Jeżeli test nie powiedzie się o 20 lub więcej punktów, oznacza to, że beczka nieszkodliwie stoczyła się ze schodów i runęła w przepaść. W pierwszej rundzie beczki stoczą się 4 metry w dół, ale w drugiej, nabrawszy już rozpędu, przemierzają 8 metrów. W kolejnych rundach będą się dalej toczyć, aż się roztrzaskają. Każdy, kto znajdzie się na ich drodze, musi wykonać Wymagający (-10) test Zręczności albo otrzyma trafienie z Siłą 3. Jeżeli BG zostanie zraniony, musi wykonać kolejny Wymagający (-10) test Zręczności, którego niepowodzenie oznacza, iż ześlizgnął się ze schodów i runął w przepaść. Ostatnią szansą na uniknięcie takiego losu (poza wydaniem Punktu Przeznaczenia) jest udany test Krzepy, który pozwoli Bohaterowi nadludzkim wysiłkiem chwycić się krawędzi schodów i zawisnąć na niej. Ci z Bohaterów, którzy zostaną trafieni przez beczkę, ale nie spadną ze schodów, stoczą się po nich. Aby bezpiecznie wylądować u podstawy stopni, muszą wykonać Trudny (-20) test Zręczności. Jego niepowodzenie oznacza trafienie z Siłą 3. Każdy spadający ze schodów stacza się z prędkością równą własnej Szybkości. Po zepchnięciu beczek na nacierających, orki sięgną po łuki i będą strzelać, dopóki szturmujący nie dotrą na sam szczyt schodów. Wtedy zielonoskórzy chwycą za broń białą. Jeśli sytuacja obróci się przeciwko nim, jeden z orków (lub wszystkie, gdyż zielonoskórzy nie słyną z nadmiernej odwagi) rzuci się do ucieczki, aby ostrzec resztę plemienia.

Orki zrobiły, co mogły, aby zniszczyć dwa posągi strzegące platformy. Rzeźby są okaleczone, odtłuczono od nich spore fragmenty kamienia. Udany test **wiedzy (krasnoludy)** lub Wymagający (-10) test **nauki (teologia)** pozwoli stwierdzić, że są to rzeźby przedstawiające krasnoludzką boginię Valayę.

Orkowi strzelacze

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	40	35	45	30	25	30	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4	4	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo albo pływanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, torturowanie, wiedza (zielonoskórzy) +10, wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: bijatyka, groźny, silny cios, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Nienawiść.** Orki nienawidzą wszystkich, nawet innych orków i goblinów. Wszelkie sporne kwestie rozwiązują za pomocą pięści lub żelaza. Zwykle zaczynają tłuc pobratymców z innych plemion, ale równie często walczą między sobą. Ork, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakuje prowokatora, niezależnie od tego, czy jest to goblin, hobgoblin, czy inny ork.
- **Siekacz.** Każdy ork nosi przy sobie siekacz. Jest to wielka i ciężka broń, zbyt nieporęczna, by mógł nią walczyć zwykły człowiek. W łapach orka siekacz staje się strasliwym orężem, zadając dodatkowe +1 do obrażeń w pierwszej rundzie walki (w następnych rundach do obrażeń dodaje się zwykłą Siłę orka). Jeśli używa go postać nie będąca orkiem, siekacz jest traktowany jako broń jednoręczna z cechą oręża „powolny”.

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy, skórzana kurta, skórzany hełm)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: siekacz, tarcza, łuk i 10 strzał

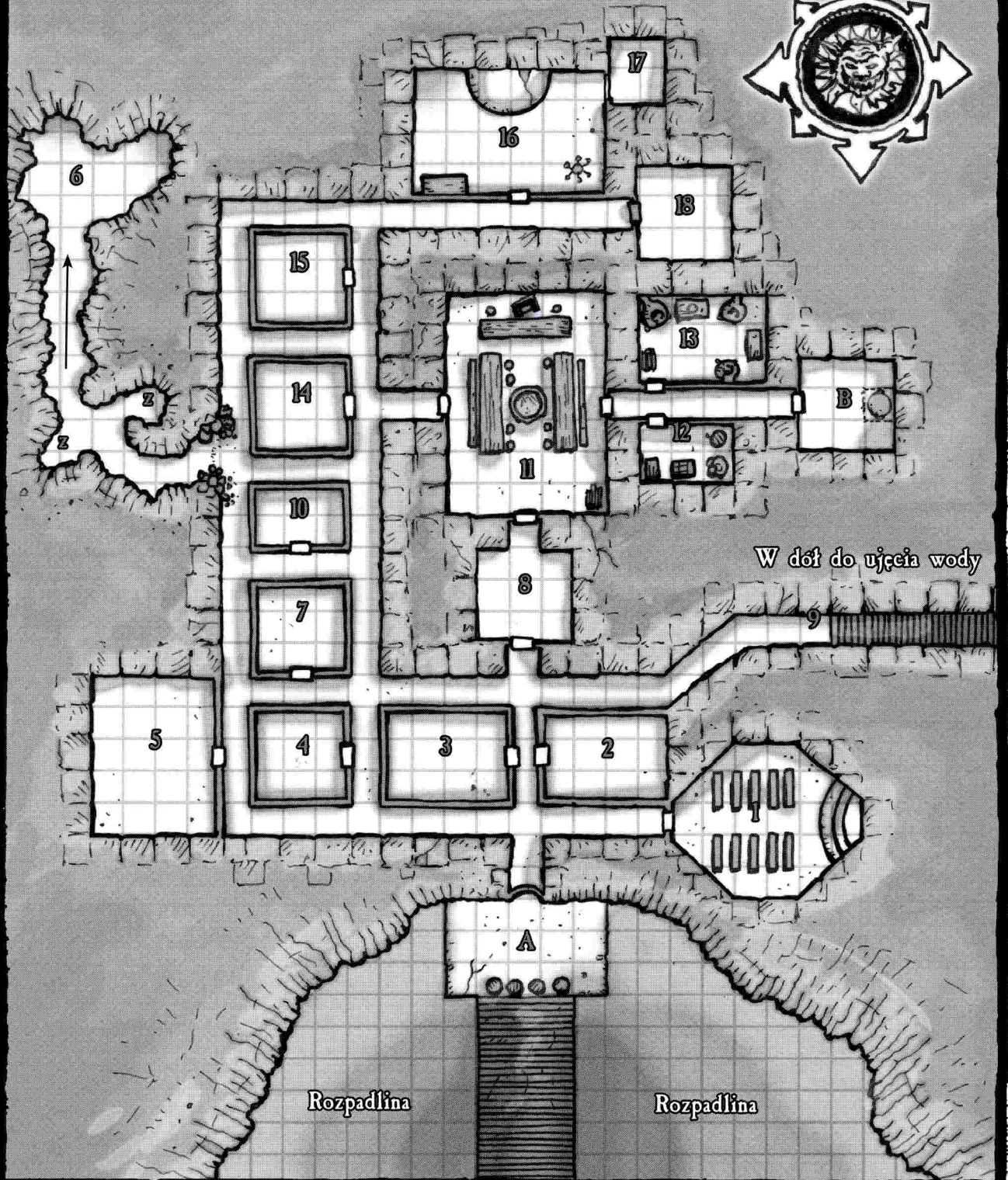
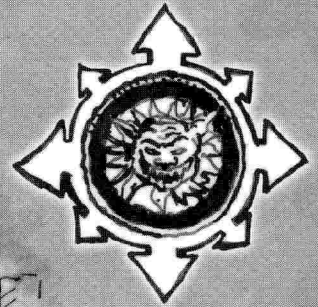
B. Winda dostawcza

Jak już wcześniej wspomniano, krasnoludy wydrążyły w skałach wiele tuneli i szybów, które miały zapewnić szybki i bezpośredni dostęp do najdalej położonych rejonów twierdzy. Klan Skorrin wykorzystywał windę również do transportu żywności i podstawowych zapasów. Drugi koniec szybu może znajdować się w dowolnym miejscu, które umożliwi Bohaterom „zapoznanie się” z orkami.

Zielonoskórzy nigdy nie domyślili się, do czego może służyć winda i jak ją uruchomić, ale przy pomocy lin wykorzystują szyb do wspinaczki w górę i w dół. Aby zabezpieczyć się przed odwiedzinami nieproszonych gości, w jaskini, gdzie kończy się szyb windy, zawsze trzymają dwa zębaczki jaskiniowe. Drzwi prowadzące do pomieszczenia są zamknięte i zaryglowane z drugiej strony. Udany Trudny (-20) test Krzepy pozwoli je wyważyć, jednak wywołany hałas na pewno sprowadzi orki.

Siedziba klanu Czarnego Kłosa

Jedno pole = 4 metry



Rozpadlina

Rozpadlina

Zębacze jaskiniowe

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	0	53	35	56	5	22	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	10	5	3	1-10	0	0	0

Umiejętności: unik

Zdolności: broń naturalna, niepokojący, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu*

Zębacz 1: Troje oczu (+5 do testów spostrzegawczych, opartych na widzeniu), kolczasty ogon (może nim atakować z własną Siłą, cecha oręża „ogłuszający”)

Zębacz 2: Metaliczna skóra (+2 Punkty Zbroi na każdej lokacji trafienia)

- *Nieskoordynowane ruchy.* Zębacze są tak głupie, że nie potrafią wybrać kierunku, w jakim chcą się poruszać. Po prostu skaczą w przypadkową stronę. Dodatkowo, w każdej rundzie należy rzucić 1k10, żeby ustalić wartość Szybkości zębacza.

Zbroja:

Zębacz 1: brak

Zębacz 2: metaliczna skóra

Punkty Zbroi:

Zębacz 1: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Zębacz 2: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 2

Uzbrojenie: kły i pazury

Siedziba plemienia Czarnego Kł

1. Świątynia

W tym pomieszczeniu krasnoludy oddawały niegdyś część bogini ogniska domowego, Valayi. Orki zbeczczyły świątynię, obtłukując wszelkie zdobienia i rozbijając posąg, który zastąpiły dwiema figurami z zaschniętego błota i śmieci. Udany Wymagający (-10) test **nauki (teologia)** lub Łatwy (+10) test **wiedzy (orki)** pozwoli stwierdzić, że posągi są wyobrażeniem Gorka i Morka – wiecznie skłóconych boskich braci, którym oddają część zielonoskórzy. Mork dzierży siekacz, natomiast Gork mierzy w brata dwuręcznym toporem.

Istnieje 50% szans, że szaman Wingnot będzie właśnie składał ofiarę bogom, kiedy do pomierzenia wbiegną Bohaterowie. W czasie ceremonii zawsze towarzyszą mu dwaj akolici i para ochroniarzy. Moc Gorka i Morka w świątyni objawia się tym, że szaman otrzymuje modyfikator +2 do każdej kostki 1k10 używanej do obliczenia poziomu uzyskanej mocy przy rzucaniu zaklęcia.

Jeżeli posiadasz *Bestiariusz Starego Świata*, możesz wykorzystać zasady Magii Duchów, aby odtworzyć specyfikę orkowych rytuałów. Jeżeli nie korzystasz z tego podręcznika,

wykorzystaj zasady Tradycji Chaosu, które, choć nie odpowiadają mentalności zielonoskórzy, na potrzeby tej walki będą świetnie przedstawiały niszczycielską moc szamana.

Wingnot, orkowy wielki szaman

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
50	50	45	60	40	45	55	40

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	4	6	4	3	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo, język tajemny (demoniczny), język tajemny (magiczny), kuglarstwo (śpiew) +20, kuglarstwo (taniec) +20, leczenie +20, nauka (inżynieria) +10, nauka (teologia) +10, plotkowanie +10, przekonywanie, splatanie magii +20, spostrzegawczość +20, sztuka przetrwania, torturowanie, wiedza (nieumarli) +10, wiedza (skaveny) +10, wiedza (zielonoskórzy) +10, wspinaczka, wykrywanie magii +20, zastraszanie +20, znajomość języka (eltharin), znajomość języka (gobliński), znajomość języka (khazalid), znajomość języka (queekish), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bijatyka, dotyk mocy, groźny, krasomówstwo, magia kapłańska (duchów), magia powszechna (dotyk na odległość), magia powszechna (pancerz Eteru), magia prosta (gusła), medytacja, morderczy atak, morderczy pocisk, nieustraszony, odporność psychiczna, przemawianie, silny cios, widzenie w ciemności, zmysł magii

Zasady specjalne:

- *Nienawiść.* Orki nienawidzą wszystkich, nawet innych orków i goblinów. Wszelkie sporne kwestie rozwiązują za pomocą pięści lub żelaza. Zwykle zaczynają tłuc pobratymców z innych plemion, ale równie często walczą między sobą. Ork, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakuje prowokatora, niezależnie od tego, czy jest to goblin, hobgoblin, czy inny ork.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór)

Wyposażenie: klucz do komnaty, klucz do zbiornika wody, 2 kamienie szlachetne o wartości 10 zł każdy

Orkowy uczeń szamana

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	35	35	50	30	30	35	25

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	5	4	1	0	0



Umiejętności: kuglarstwo (śpiew), kuglarstwo (taniec), leczenie, nauka (teologia), plotkowanie, przekonywanie, splatanie magii, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, torturowanie, wiedza (zielonoskórzy) +10, wspinaczka, wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (gobliński), znajomość języka (queekish), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bijatyka, groźny, magia prosta (gusła), morderczy atak, przemawianie, silny cios, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Nienawiść.** Orki nienawidzą wszystkich, nawet innych orków i goblinów. Wszelkie sporne kwestie rozwiązują za pomocą pięści lub żelaza. Zwykle zaczynają tłuc pobratymców z innych plemion, ale równie często walczą między sobą. Ork, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakuje prowokatora, niezależnie od tego, czy jest to goblin, hobgoblin, czy inny ork.
- **Siekacz.** Każdy ork nosi przy sobie siekacz. Jest to wielka i ciężka broń, zbyt nieporęczna, by mógł nią walczyć zwykły człowiek. W łapach orka siekacz staje się strasliwym orężem, zadając dodatkowe +1 do obrażeń w pierwszej rundzie walki (w następnych rundach do obrażeń dodaje się zwykłą Siłę orka). Jeśli używa go postać nie będąca orkiem, siekacz jest traktowany jako broń jednoręczna z cechą oręża „powolny”.

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy, skórzana kurta, skórzany hełm)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: siekacz, łuk i 10 strzał

Orkowi strażnicy

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	35	35	45	25	25	30	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4	4	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, torturowanie, wiedza (zielonoskórzy) +10, wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: bijatyka, groźny, silny cios, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Nienawiść.** Orki nienawidzą wszystkich, nawet innych orków i goblinów. Wszelkie sporne kwestie rozwiązują za pomocą pięści lub żelaza. Zwykle zaczynają tłuc pobratymców z innych plemion, ale równie często walczą między sobą. Ork, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakuje prowokatora, niezależnie od tego, czy jest to goblin, hobgoblin, czy inny ork.
- **Siekacz.** Każdy ork nosi przy sobie siekacz. Jest to wielka i ciężka broń, zbyt nieporęczna, by mógł nią walczyć zwykły człowiek. W łapach orka siekacz staje się strasliwym orężem, zadając dodatkowe +1 do obrażeń w pierwszej rundzie walki (w następnych rundach do obrażeń dodaje się zwykłą Siłę orka). Jeśli używa go postać nie będąca orkiem, siekacz jest traktowany jako broń jednoręczna z cechą oręża „powolny”.

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy, skórzana kurta, skórzany hełm)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: siekacz

2. Komnata szamana

Drzwi do tego pomieszczenia są zamknięte i można je otworzyć za pomocą klucza, który znajduje się w posiadaniu Wingnota (patrz opis **Pomieszczenia 1**), lub po udanym Wymagającym (-10) teście **otwierania zamków**. Jeżeli Bohaterowie nie natknęli się wcześniej na orkowego szamana, istnieje 25% szansa, że wpadną na niego w jego prywatnej komnacie. Jej wyposażenie to biurko, krzesło i kilka półek z książkami, ustawionych pod południową ścianą. Po przeciwnej stronie piętrzy się stos futer, służący za łóżce.

Większość książek, które stoją na półce, dotyczy teologii i inżynierii. Udanym testem **przeszukiwania** pozwoli odkryć jeszcze jedną, tym razem o zupełnie innej tematyce. Jest to spisane w staroświatowym dzieło, zatytułowane *Sztuka splatania Eteru*, pióra Klausa Schwarzelma. Każdy czarodziej wart swego fachu zapłaci za nie nawet 300 zł. Jeżeli poświęci tydzień na jego uważne przestudiowanie i wykona udany Wymagający (-10) test Inteligencji, otrzyma stały modyfikator +5 do testów **splatania magii** i **wykrywania magii**.

Dalsze przetrząsanie komnaty, połączone z udanym Wymagającym (-10) testem **przeszukiwania**, pozwoli odkryć pod futrami skarbczyk szamana, w którym znajduje się 10 kamieni szlachetnych (każdy wart 1k10x5 zł) oraz monety warte w sumie 85 zł.

Jeżeli Bohaterowie zastaną Wingnota w jego komnacie, ten wezwie na pomoc strażników i uczniów, którzy mieszkają w **Pomieszczeniu 3**. Ich współczynniki podano wyżej.

3. Kwatery strażników i uczniów szamana

W tym pokoju mieszka dwóch strażników Wingnota i jego dwóch uczniów. Ich zadaniem jest towarzyszenie szamanowi przez cały czas, dlatego w swojej kwaterze przebywają tylko wtedy, kiedy on odpoczywa u siebie. Podłogę zaścielają futra, które służą za barłogi dla czwórki orków. Uczniowie Wingnota wzniesli pod północną ścianą poświęcony Gorkowi i Morkowi ołtarzyk ze śmieci i własnych odchodów. Odprawiają przed nim własne modły, składając ofiary ze zwierząt, dlatego w całym pomieszczeniu pełno jest kości i plam zaschniętej krwi.

Bohaterowie, którzy pokonają wstręt i przeszukają pomieszczenie, po udanym Wymagającym (-10) teście **przeszukiwania** odnajdą 3 kamienie szlachetne warte w sumie 66 zł oraz 15 zł w porozrzucanych dookoła monetach.

4. Kwatery strażników

W tym pomieszczeniu śpią orkowi strzelacze, których zadaniem jest pilnowanie schodów prowadzących do siedziby plemienia (**Pomieszczenie A**). Wartowników jest ogółem 12 i stróżują po czterech. Za posłania służą im barłogi z brudnej słomy, porozrzucane po podłodze. W południowo-zachodnim kącie pomieszczenia znajduje się skrzynia, w której orki przechowują swoje łuki i siekacze.

W kwaterach zawsze śpią 4 orki, których współczynniki znajdują się na str. 102. Dodatkowo istnieje 50% szansa, że druga czwórka, która nie pełni warty, także będzie odpoczywać w kwaterze. Jeżeli strzelacze zostaną zaatakowani, najbliżsi wojownicy rzucą się na atakujących z siekaczami, a pozostali zaczną strzelać z łuków.

Udany Wymagający (-10) test **przeszukiwania** pozwoli znaleźć porozrzucane po całej komnacie monety, warte ogółem 25 zł.

5. Wielkie chopy

Orki nie są skomplikowanymi istotami, dlatego większość rzeczy nazywają po imieniu. Na największych i najsilniejszych pobratymców mówią „wielkie chopy”. Dwunastu z nich przebywa w tej komnacie, kiedy nie wyprawiają się w ruiny lub nie uczują w Wielkiej Sali ze swym hersztem. Za posłania służą im wyłożone futrami kamienne łóża, które niegdyś wykorzystywały krasnoludy. Istnieje 50% szansa, że wielkie chopy będą u siebie, kiedy do pomieszczenia wejdą Bohaterowie.

Udany Wymagający (-10) test **przeszukiwania** pozwoli odnaleźć 14 klejnotów, z których każdy wart jest 1k10x5 zł.

Orkowe wielkie chopy

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
44	35	46	45	25	25	30	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, torturowanie, unik, wiedza (zielonoskórzy) +10, wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: bijatyka, groźny, oburęczność, silny cios, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Nienawiść.** Orki nienawidzą wszystkich, nawet innych orków i goblinów. Wszelkie sporne kwestie rozwiązują za pomocą pięści lub żelaza. Zwykle zaczynają tłuc pobratymców z innych plemion, ale równie często walczą między sobą. Ork, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakuje prowokatora, niezależnie od tego, czy jest to goblin, hobgoblin, czy inny ork.
- **Siekacz.** Każdy ork nosi przy sobie siekacz. Jest to wielka i ciężka broń, zbyt nieporęczna, by mógł nią walczyć zwykły człowiek. W łapach orka siekacz staje się strasliwym orężem, zadając dodatkowe +1 do obrażeń w pierwszej rundzie walki (w następnych rundach do obrażeń dodaje się zwykłą Siłę orka). Jeśli używa go postać nie będąca orkiem, siekacz jest traktowany jako broń jednoręczna z cechą oręża „powolny”.

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy, skórzana kurtka, skórzany hełm)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: siekacz, broń jednoręczna (maczuga)

6. Spaczeniowa jaskinia

Gork i Mork zesłali na Wingnota wizję, w której pokazali mu jaskinię pełną spaczenia. Szaman namówił Gorgala, aby ją odnaleźć, wydobyć kamień i sprzedać go skavenom w zamian za ich niszczycielską broń. Z jej pomocą orki będą w stanie wybić szczuroludzi, a także najechać siedziby ludzików i pokurczów.

Orki w dalszym ciągu wydobywają spaczeń, choć zgromadziły go już dość, aby zainteresować nim skaveny. Szczegóły dotyczące transakcji zostały opisane na str. 72. Nie wiadomo, w jaki sposób spaczeń znalazł się w jaskini, ale Wingnot uważa, że stało się tak za sprawą woli Gorka i Morka, którzy postanowili nagrodzić klan Czarnego Kłosa. Gorgal i szaman nie ufają szczuroludziom, jednak w swojej pysze uważają, iż nikt nie ośmieli się oszukać przywódców potężnego klanu. Kiedy uzbierają odpowiednio dużą ilość broni, przypuszczają szturm na skaveny, a potem zaczną najeżdżać ludzików i pokurczy. W końcu przerażeni orkową potęgą ludzie i krasnoludy opuszczają miasto i uciekną.

Jaskinia łśni zielonkawą poświatą, którą można zauważyć już zza zakrętu korytarza (oznaczonego strzałką). Orkowe metody wydobywania są dalekie od ideału. Prawda jest taka, że zielonoskórzy po prostu na oślep obtłukują spacje ścian, więc pokruszone fragmenty skał i kamieni walają się po całej podłodze. Orki w przeważającej mierze oparły się złowrogiemu wpływowi spaczenia, jednak jeżeli któryś z Bohaterów zabierze ze sobą choćby drobny odłamek, będzie musiał każdego dnia wykonywać test Odporności. Jego niepowodzenie oznacza wystąpienie mutacji Chaosu.

W miejscu oznaczonym na mapie literą „Z” czatują dwa zębacze jaskiniowe, których współczynniki podano na str. 101. Zaatakują każdego, kto zbliży się do jaskini. Wyjątkiem jest Wingnot, do którego będą się łaścić.

7. Zbrojownia

To pomieszczenie służyło niegdyś za magazyn towarów, które importował klan Skorrin. Orki uczyniły z niego zbrojownię i teraz na kamiennych półkach zalegają stosy siekaczy, hełmów, pancerzy, sztyletów i tarcz. Do naprawy ekwipunku orki używają kowadła stojącego pośrodku pomieszczenia. Nieopodal znajduje się ośleka do ostrzenia broni. W 75% przypadków w zbrojowni będą ciężko pracować dwa orki.

Orkowi zbrojmistrz

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	35	52	45	33	25	30	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	5	4	4	0	0	0

Umiejętności: pływanie, rzemiosło (płatnerstwo), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, torturowanie, wiedza (zielonoskórzy) +10, zastraszanie, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: bardzo silny, bijatyka, groźny, silny cios, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- Nienawiść.** Orki nienawidzą wszystkich, nawet innych orków i goblinów. Wszelkie sporne kwestie rozwiązują za pomocą pięści lub żelaza. Zwykle zaczynają tłuc pobratymców z innych plemion, ale równie często walczą między sobą. Ork, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakuje prowokatora, niezależnie od tego, czy jest to goblin, hobgoblin, czy inny ork.
- Siekacz.** Każdy ork nosi przy sobie siekacz. Jest to wielka i ciężka broń, zbyt nieporęczna, by mógł nią walczyć zwykły człowiek. W łapach orka siekacz staje się straszliwym orężem, zadając dodatkowe +1 do obrażeń w pierwszej rundzie walki (w następnych rundach do obrażeń dodaje się zwykłą Siłę orka). Jeśli używa go postać nie będąca orkiem, siekacz jest traktowany jako broń jednoręczna z cechą oręża „powolny”.

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy, skórzana kurta, skórzany hełm)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: siekacz, sztylet, tarcza

8. Goblińscy słudzy

W czasach, kiedy Karak Azgal tętniło życiem, w tym pomieszczeniu ważni goście oczekiwali na audiencję u głowy rodu Skorrin. Obecnie sypiają tutaj gobliny. Jest ich 10 i usługują Gorgalowi przy stole w Wielkiej Sali (**Pomieszczenie 11**). Istnieje 50% szansa, że Bohaterowie natkną się na nie, kiedy wejdą do pomieszczenia. Jeżeli losy starcia obrócą się na niekorzyść goblinów, te rzucą się do ucieczki, kierując się ku **Pomieszczeniu 11**, a potem będą szukać pomocy w **Pomieszczeniu 14**.

Gobliny

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	30	30	30	25	25	30	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	8	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (zielonoskórzy), wspinaczka, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- Elfiaki som straszni.** Gobliny bardzo niepokoi obecność elfów. Być może jest to spowodowane odwieczną wrogością między tymi rasami. A może powoduje to nieznosny dla zielonoskórzych zapach czystości. Goblin musi wykonać test Strachu, jeśli on i jego kamraci nie przewyższają liczebnie napotkanej grupy elfów w proporcji przynajmniej dwa do jednego.
- Nienawiść.** Gobliny, podobnie jak orki, to kłótlive stworzenia. Nie potrzebują ważnego powodu, żeby zacząć się bić między sobą. Goblin, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu przez jakiegoś goblinoida, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakuje zielonoskórego prowokatora, niezależnie od tego, czy jest to ork, hobgoblin, czy inny goblin.

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna, włócznia i tarcza

9. Korytarz do zbiornika wody

Orki skonstruowały prowizoryczne drzwi zamykające dostęp do schodów, które prowadzą w dół do ujęcia wody. Aby otworzyć blokujący je zamek, należy użyć klucza, który posiada Wingnot, lub wykonać udany Wymagający (-10) test **otwierania zamków**. Na drzwiach znajduje się prymitywny malunek, wykonany ręką szamana. Jest to ostrzeżenie dla tych, którzy zechcieliby zejść do ujęcia wody. Większość

orków nie potrafi czytać ani pisać, dlatego na drzewach wymalowano czerwoną farbą zębatego potwora, pożerającego coś, co przypomina orka.

10. Zagroda zębaczy

Drzwi do tego pomieszczenia zawarte są od zewnątrz, a ze środka bije potworny smród. W tej jaskini orki trzymają zębaczę. Ogółem jest ich osiem, jednak jednocześnie w tajni znajdują się tylko cztery. Jeżeli potwory zwierzają Bohaterów przemyskających korytarzem, zaczną jazgotać i skrzeczeć oraz przeraźliwie drapać w drzwi. Takie zachowanie zapewne zwróci uwagę pobliskich orków, które przyjdą sprawdzić, co się dzieje.

Zębaczę jaskiniowe

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	0	53	35	56	5	22	5
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	10	5	3	1-10	0	0	0

Umiejętności: unik

Zdolności: broń naturalna, niepokojący, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu*

Zębacz 1: Grzebień kostny (dziwny wygląd), regeneracja (na początku każdej tury stwór może wykonać test Odporności. Udany test oznacza przywrócenie 1 punktu Żywotności), wielkie uszy (zyskuje zdolność **czuły słuch**)

Zębacz 2: Futro (dziwny wygląd), metaliczna skóra (+2 Punkty Zbroi na każdej lokacji trafienia)

Zębacz 3: Oczy na szypułkach (+1k10 do rzutów na Inicjatywę), regeneracja (patrz wyżej)

Zębacz 4: Nietypowe ubarwienie (dziwny wygląd), troje oczu (+5 do testów **sposzeregawczości** z wykorzystaniem wzroku)

- *Nieskoordynowane ruchy.* Zębaczę są tak głupie, że nie potrafią wybrać kierunku, w jakim chcą się poruszać. Po prostu skaczą w przypadkową stronę. Dodatkowo, w każdej rundzie należy rzucić 1k10, żeby ustalić wartość Szybkości zębacza.

Zbroja:

Zębacz 1, 3, 4: brak

Zębacz 2: metaliczna skóra

Punkty Zbroi:

Zębacz 1, 3, 4: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Zębacz 2: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 2

Uzbrojenie: kły i pazury

11. Wielka Sala

To ogromne pomieszczenie było kiedyś główną salą biesiadną klanu Skorrun. Kopułowe sklepienie wznosi się 10 metrów ponad podłogę, a dokładnie pod jego najwyższym punktem znajduje się okrągłe palenisko, otoczone drewnianymi

stołami. Pod północną ścianą stoi większy stół, za którym ustawiono podobny do tronu fotel. Nad nim, w równym rzędzie, zwiesza się ze ściany pięć zasuszonych głów: ogra, człowieka, krasnoluda, trolla i elfa. Są to trofea Gorgala, który każdą z owych istot zabił własnoręcznie.

Istnieje 50% szansa na to, że Gorgal i Wingnot będą ucztować, kiedy Bohaterowie wejdą do Wielkiej Sali. Oczywiście, nie można zapomnieć o tym, co się do tej pory wydarzyło w siedzibie orków, dlatego szaman i wódz mogą być ranni, a liczba towarzyszących im wojowników niewielka. W trakcie biesiad Wingnotowi towarzyszą jego uczniowie i strażnicy. Obstawę wodza stanowią wielkie chopy (ich współczynniki można znaleźć na str. 103), a przy stole usługują gobliny, zamieszkujące **Pomieszczenie 8**.

Jeżeli wymiana spaczenia na broń dojdzie do skutku, Gorgal postanowi wypróbować ją na jednym z goblinskich kucharzy. Kiedy tylko pociągnie za spust, broń eksploduje, urywając wodzowi ramię, choć nie pozbawiając go życia. Plemię pograży się w anarchii, kiedy hersztowie różnych band będą próbować wysłać Gorgala na tamten świat i samemu zająć jego miejsce. Po tygodniu sytuacja wróci do normy, a nowy wódz rozpocznie rządy od zemsty na skavenach. Orki najadą terytorium klanu Skreet, zabijając każdego, kto stanie im na drodze. Bohaterowie mogą znaleźć się w niezbyt ciekawym położeniu, jeżeli będą mieli nieszczęście stanąć na drodze obydwu grup.

Gorgal Żelazna Stopa, wódz orków

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
73	50	55	70	55	40	45	35
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	21	5	7	4	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie +10, mocna głowa, nauka (strategia/taktyka), pływanie, sposzeregawczość +20, sztuka przetrwania +10, torturowanie, unik, wiedza (zielonoskórzy) +10, wspinaczka +10, zastraszanie +20, znajomość języka (goblini)

Zdolności: bijatyka, błyskawiczny blok, broń specjalna (dwuręczna), groźny, morderczy atak, niezwykle odporny, ogluszanie, rozbrajanie, silny cios

Zasady specjalne:

- *Nienawiść.* Orki nienawidzą wszystkich, nawet innych orków i goblinów. Wszelkie sporne kwestie rozwiązują za pomocą pięści lub żelaza. Zwykle zaczynają tłuc pobratymców z innych plemion, ale równie często walczą między sobą. Ork, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakuje prowokatora, niezależnie od tego, czy jest to goblin, hobgoblin, czy inny ork.

Zbroja: ciężki pancerz (koszulka kolcza, napierśnik, naramienniki płytowe, nagolenniki płytowe)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 4, korpus 4, nogi 4

Uzbrojenie: broń dwuręczna (dwuręczny topór)



Wyposażenie: klucz do prywatnych komnat, klucz do skrzyni w skarbcu plemiennym (**Pomieszczenie 17**), klucz do więzienia (**Pomieszczenie 18**), złoty naszyjnik wart 90 zł, kościany kolczyk do nosa wart 10 zł

Gorgal jest porywczy i okrutnym wodzem, który przejął władzę nad plemieniem tradycyjnym wśród orków sposobem, to znaczy własnoręcznie zabił swojego poprzednika. Ma ponad dwa metry wzrostu, a przez jego czoło biegnie głęboka blizna. Gorgal nosi zbroję płytową, składającą się z fragmentów pancerzy pokonanych przeciwników. Na nogi zakłada metalowe buciory, od których wziął się jego przydomek. W walce posługuje się dwuręcznym toporem, do którego przytwierdził łańcuchem dwie czaszki: człowieka i krasnoluda. Kiedy ork wykonuje cięcie, czerepy zataczają luk w powietrzu, wydając z siebie przenikliwy świst, który przypomina wycie.

Gorgal nigdy nie zamierzał gnieździć się w ruinach Karak Azgal, gromadzić skarbów i obrastać w tłuszcz. Bez ustanku gnała go żądza walki, której dowody wiszą na ścianie za tronem. Jednak nawet tak dziki ork jak on zrozumiał w końcu, że jego plemię jest zbyt słabe, by podbić całe miasto.

Kiedy Wingnot zaproponował mu układ ze skavenami, Gorgal wyśmiał go i chciał zabić, ale słowa szamana dały mu do myślenia. Plan, jaki wyłożył Wingnot, był śmiały i mógł sprawić, że Gorgal zabije wielu ludzików, pokurczy i szczuraków, zyskując chwałę i przychyłność bogów. Z pomocą skaweńskiej broni on i jego wojownicy byłiby w stanie, pomimo niewielkiej liczebności, zawojować miasto na górze. Czekać na wynik pertraktacji ze skavenami, Gorgal wysłał kilka oddziałów wojowników, aby sprawdzili, jak czujni są pokurcze. Wódz ma nadzieję, że kiedy nadejdzie odpowiednia chwila, a on będzie dysponował skaweńską bronią, wszyscy zadrżą, słysząc imię Gorgala.

12. Chłodnia

Na zamówienie rodziny Skorrun kowale run wyryli w ścianach specjalne, magiczne symbole, dzięki którym w komnacie przez cały czas panuje przenikliwy chłód. Choć krasnoludy nie zamieszkują twierdzy od wieków, runy nie straciły mocy i w pomieszczeniu zawsze jest zimno. Orki nie były w stanie domyślić się, do czego mogło służyć to pomieszczenie, ale bawi je torturowanie więźniów, których pozostawiają tutaj, aby powoli zamarzali na śmierć.

Kiedy Bohaterowie wejdą do sali, odkrywają, że pod ścianą leżą dwa ludzkie trupy, każdy z nich nagi i zamarznięty na kość. Ciała noszą ślady tortur. Jeżeli Bohaterowie zostali wynajęci do odszukania kogoś, kto zniknął w ruinach, to (jeśli taka jest Twoja wola) może się okazać, że właśnie znaleźli zwłoki zaginionego.

13. Kuchnia

Już na pierwszy rzut oka widać, że w tym pomieszczeniu, zarówno teraz jak i niegdyś, mieściły się kuchnie. Znajdują się tu dwa piece, a także studnia z kubłem do wybierania wody. Spod sufitu zwieszają się polćie mięsa, ale w większości są tak skruszałe, że mięso samo odchodzi od kości. Wszechobecny smród jest wprost potworny, a podłogę pokrywają plamy zakrzepłej krwi. Resztki niedawno przygotowanych posiłków walają się na blatach, podobnie jak odcięte palce kucharzy, resztki zwierzęcych wnętrzności, oczy i pazury wyrwane z ciał. Ściany zbryzgane są plamami po ciśniętych od niechcenia ochłapach mięsa i pecynach tłuszczu. Na podłodze widać rozdeptane kawałki mięsa, które przyschły do kamieni. Nieopodal jednego z pieców stoi drewniany kubel, pełen wytopionego sadła i resztek. Goblińscy kucharze przygotowują większość posiłków w Wielkiej Sali, jednak tutaj ćwiartują mięso. Istnieje 50% szansa, że Bohaterowie natkną się na czwórkę z nich (współczynniki goblinów znajdują się na str. 104). Gobliny będą przygotowywały posiłek dla Gorgala.

14-15. Koszary orkowych wojowników

W tych dwóch pomieszczeniach mieszkają wojownicy plemienia Czarnej Kł. W każdej z komnat mieszka ich po piętnastu. Sale są brudne, podłogę zaścieniają sienniki, a powietrze przesycone jest potwornym smrodem potu i odchodów, które orki gromadzą w kątach pomieszczenia. Dokładna ilość wojowników, których będzie można spotkać w siedzibie klanu, zależy od tego, ilu z nich zginęło do tej pory oraz które z patroli wróciły z rekonesansu na wyższych poziomach twierdzy. Jeżeli zostanie podniesiony alarm, orki z koszar ruszą na pomoc walczącym kamratom.

Orkowi wojownicy

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	35	35	45	25	25	30	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4	4	0	0	0

Umiejętności: jeździectwo albo pływanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, torturowanie, wiedza (zielonoskórzy) +10, wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: bijatyka, groźny, silny cios, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Nienawiść.** Orki nienawidzą wszystkich, nawet innych orków i goblinów. Wszelkie sporne kwestie rozwiązują za pomocą pięści lub żelaza. Zwykle zaczynają tłuc pobratymców z innych plemion, ale równie często walczą między sobą. Ork, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakuje prowokatora, niezależnie od tego, czy jest to goblin, hobgoblin, czy inny ork.
- **Siekacz.** Każdy ork nosi przy sobie siekacz. Jest to wielka i ciężka broń, zbyt nieporęczna, by mógł nią walczyć zwykły człowiek. W łapach orka siekacz staje się strasliwym orężem, zadając dodatkowe +1 do obrażeń w pierwszej rundzie walki (w następnych rundach do obrażeń dodaje się zwykłą Siłę orka). Jeśli używa go postać nie będąca orkiem, siekacz jest traktowany jako broń jednoręczna z cechą oręża „powolny”.

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy, skórzana kurta, skórzany hełm)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: siekacz, tarcza, łuk albo sztylet

16. Komnata Gorgala

Drzwi do tego pomieszczenia są zamknięte i tylko Gorgał ma klucz, którym można otworzyć zamek. Jeśli Bohaterowie nie mają klucza wymagany jest udany Trudny (-20) test **otwierania zamków**. Wewnątrz, pod północną ścianą, znajduje się okrągłe łóżko pokryte futrami, nieznacznie tylko nadgryzionymi przez mole. Gorgał ma słabość do luksusu (przynajmniej w orkowym pojęciu tego słowa). Naprzeciwko łóża ustawiono stojak z bronią, na którym

wiszą wyeksponowane różne topory i siekacze. Nieopodal leży bezkształtna bela zbitej słomy, która kiedyś była ćwiczebnym pacholkiem.

17. Skarbiec klanu

Do tego pomieszczenia prowadzi tajemne przejście, wykute jeszcze przez krasnoludy. Niełatwo je odkryć, wymaga to Trudnego (-20) testu **przeszukiwania**. Wewnątrz znajdują się dwie obite żelazem skrzynie, ustawione pod południowo-wschodnią ścianą. Choć do ich otwarcia potrzebny jest klucz, który znajduje się w posiadaniu Gorgala, można to również uczynić za pomocą udanego Trudnego (-20) testu **otwierania zamków**. Wewnątrz znajduje się spora ilość nieoszlifowanych kamieni szlachetnych: w większości opale, błękitne spinele i kilka diamentów. Każdy z nich wart jest 1k10 zł. W trzech kolejnych skrzyniach znajduje się złoto, srebro oraz biżuteria (opaski na ramię, bransolety, naszyjniki, kolczyki, wisiorki, pierścienie itp.). Wszystkie zostały wykonane przez krasnoludy i ogółem warte są 400 zł.

18. Więzienie

Drzwi do tego pomieszczenia są zamknięte, a jedyny klucz, który może je otworzyć, nosi przy sobie Gorgał. Jednak udany Trudny (-20) test **otwierania zamków** pozwoli obejść się bez klucza. Wewnątrz uwięzionych jest 10 osób: cztery krasnoludy, czterech ludzi, elf i niziołek. Wszyscy są w kiepskiej formie; widać, że ich głodzono, bito i torturowano. Orki traktowały uwięzionych jako źródło świeżego mięsa, nic zatem dziwnego, że kiedy Bohaterowie otworzą drzwi, jeńcy zbiją się pod ścianą w ciasną gromadę, drżąc ze strachu. Jeżeli zechcesz, możesz wykorzystać tych nieszczęśników jako sprzymierzeńców dla drużyny lub pozwolić graczowi, który stracił postać, wybrać jednego z nich i przyłączyć się do drużyny. Jeżeli tak się nie stanie, uznaj, że więźniowie nie mają siły, aby walczyć i tylko proszą o wyprowadzenie ich na zewnątrz. Jest całkiem prawdopodobne, że któryś z nich będzie miał bogatą rodzinę, która sowiec wynagrodzi wybawców krewnego...

— Czarny staw —

Krasnoludy z rodu Skorrun odkryły niewielkie, podziemne jezioro, zasilane przez trzy strumienie. Z początku wykorzystywały je jako źródło wody pitnej, jednak z czasem krasnoludzki than zdecydował, że należy zbiornik powiększyć, aby wystarczył mieszkańcom miasta na wypadek oblężenia. Prace zajęły wiele lat, ale w efekcie powstał prawdziwy cud sztuki architektonicznej. Najpierw zamknięto dopływ wody do jaskini i osuszono ją przy pomocy specjalnych tam. Następnie powiększono jaskinię, pozostawiając jedynie podpierające sufit na wpół naturalne kolumny. Kiedy ukończono dzieło, otwarto śluzę i ponownie wpuszczono wodę do jaskini, dzięki czemu krasnoludy zyskały praktycznie niewyczerpane źródło świeżej wody pitnej.

Krasnoludy doskonale zdawały sobie sprawę z tego, że jest tylko kwestią czasu, kiedy do zbiornika zawędrują jacyś nieproszeni goście. Kiedy Karak Azgał znajdowało się we władaniu prawowitych mieszkańców, brzegi ujęcia wody patrolowały regularne oddziały straży. Po upadku miasta nikt już nie troszczył się o bezpieczeństwo, dlatego bardzo

szybko w jaskini zagnieździły się potwory. Wody i wysepki jaskini stały się domem dla plemienia rzecznych trolli, które żyją tutaj po dziś dzień. Są one na tyle groźne i silne, że żadne inne istoty nie próbowały odebrać im jaskini.

Dla większości trolli myślenie to spory problem i jedyne, nad czym się zastanawiają, to jak i gdzie znaleźć następny posiłek. Orki doskonale zdają sobie z tego sprawę i od wieków wykorzystują głupotę trolli do własnych celów. Często przekupują je smakowitymi kaskami oraz obietnicami większej ilości jedzenia, włączając bestie w szeregi swoich armii. Gorgał, kiedy dowiedział się o obecności sąsiadów, także próbował ich zwerbować, ale ku swemu zaskoczeniu spotkał się z odmową ze strony wodza plemienia, Ugmy. Herszt rzecznych trolli wiedział bowiem, że zielonoskórzy rzadko dotrzymują obietnic, a jego pobratymcy posłużą najpewniej za mięso armatnie. Z tego powodu odrzucił propozycję Gorgala. Oba plemiona żyją więc obok siebie, nie wchodząc sobie w drogę, a Gorgał od czasu do czasu podrzuca trollom jakiegoś jeńca, mając nadzieję, że w końcu przeciągnie je na swoją stronę.



Podziemne jezioro jest głębokie na 7 metrów i wypełnia je lodowato zimna woda. Podpierające sufit kamienne filary mają mniej więcej metr średnicy i ozdobione są płaskorzeźbami ryb. Sama jaskinia jest ciemna i zimna, a w powietrzu daje się wyczuć woń zgnilizny, nierozłącznie powiązana z obecnością trolli. Plusk wody, wpadającej z trzech podziemnych strumieni, niesie się głośnym echem po całej okolicy.

1. Kamienne nabrzeże

Na nabrzeże prowadzą strome, kręte schody wykute w kamieniu, szerokie na 8 metrów i długie na 12. W ścianach tkwią metalowe chwytaaki i obręcze, które niegdyś podtrzymywały łuczywa pochodni. W głąb jeziora wybiegają dwa kamienne pomosty, zaś do jednego z nich przycumowana jest rozpadająca się łódka.

Ta wątpliwej jakości krypa jest dziełem orków, które skleciły ją dla Gorgala, aby ten mógł popłynąć na spotkanie z Ugma. Udany test **rzemiosła (szkutnictwo)** wykaże jednak, że pomimo zniechęcającego wyglądu, łódź jest sprawną i żeglowną.

Udany test **nauki (anatomia)** pozwoli odkryć, że walające się po nabrzeżu kości należą do krasnoludów, ludzi i orków.

2-3. Wyspy trolli

Dwie płaskie wyspy, położone niedaleko środka jeziora, są domem plemienia rzecznych trolli. Na **Obszarze 2** żyje ich pięć, na **Obszarze 3** siedem. Śmierdzą tak strasznie, że każdy, kto oddali się na więcej niż 16 metrów od brzegu, bez trudu poczuje smród bestii. Trolle większość czasu

spędzają w wodzie, szukając pożywienia, dlatego istnieje 25% szansa, że Bohaterowie natkną się na nie, płynąc przez jezioro. Żaden z trolli nie przechowuje na wyspie skarbów, ponieważ Ugma zgromadził bogactwo plemienia w swoim leżu na **Obszarze 4**.

Rzeczne trolle

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
37	15	51	44	22	18	27	10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	29	5	4	6	0	0	0

Umiejętności: pływanie +10, spostrzegawczość, wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (dwuręczna), nieustraszony, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Cuchnie!** Ze względu na wyjątkowo obrzydliwy smród, każdy przeciwnik biorący udział w walce wręcz z trollem rzeczny otrzymuje modyfikator -10 do WW, chyba że nie posiada zmysłu węchu lub w inny sposób potrafi zneutralizować smród.
- **Guupi!** Trolle są wyjątkowo głupie i często zapominają, co zamierzały zrobić. Za każdym razem, gdy troll znajdzie się w sytuacji, która go rozprasza (na przykład napotka świeże zwłoki lub wyjątkowo atrakcyjny odór), musi wykonać test Inteligencji. Nieudany test oznacza, że stworz przerywa swoje dotychczasowe działanie i zajmuje się czymś innym (na przykład pożera trupa lub szuka źródła smrodu). Trollowi łatwiej skupić się na walce, w której bierze udział w danej chwili (test Inteligencji ma trudność Łatwą).
- **Regeneracja.** Na początku swojej tury troll odzyskuje 1k10 punktów Żywotności. Nie może regenerować obrażeń od ognia lub ran przypalonych. Zdolność regeneracji nie działa po śmierci trolla.
- **Wymiot.** W czasie walki wręcz troll może zaatakować przeciwnika (poświęcając na to akcję podwójną), wymiotując na niego cuchnącą i żrącą cieczą. Jej smród jest nie do opisania. Wymiot automatycznie trafia w przeciwnika, zadając obrażenia z Siłą 5 i ignorując pancerz (nie odejmuje się PZ na tej lokacji trafienia). Postać może próbować uniknąć ataku, ale nie może go parować (z oczywistych powodów).

Zbroja: brak

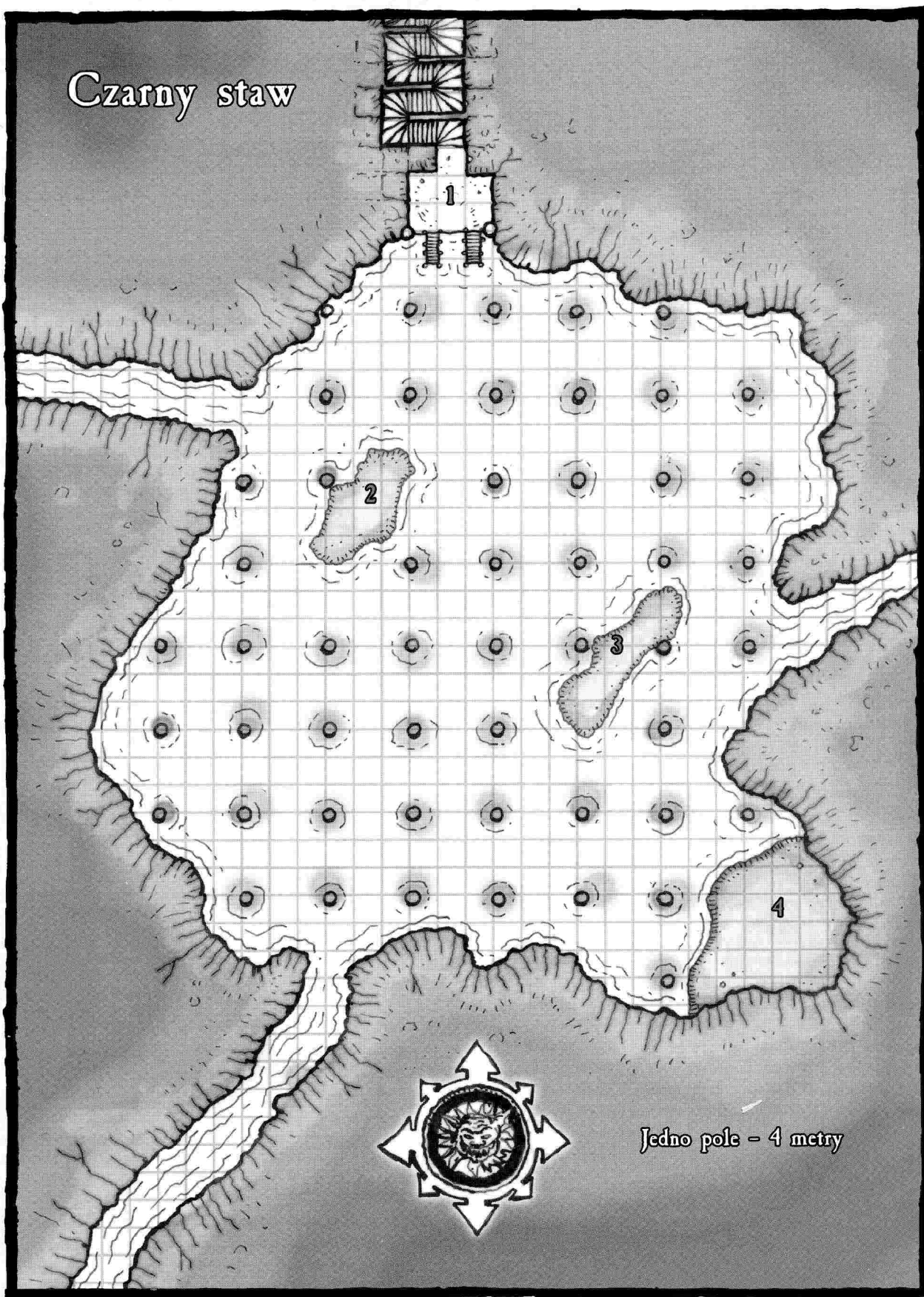
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury i broń dwuręczna (maczuga)

4. Wódz Ugma

Wyspa, na której wraz z dwoma strażnikami mieszka Ugma, położona jest w odległym zakątku jaskini. W przeciwieństwie do innych trolli, wodza charakteryzuje wysoka inteligencja (jak na rzeczno trolla). Według jego własnych przypuszczeń stało się tak dlatego, że

Czarny staw



Jedno pole - 4 metry

w młodości został wystawiony na działanie dużej ilości spaczenia. Ugma jest zadowolony z życia, jakie wie dzie w podziemnym jeziorze. On i jego krewniacy mają pod dostatkiem żywności, nikt im nie zagraża, a wyprawy w górę strumieni pozwoliły plemieniu złupić grupy nieostrożnych poszukiwaczy przygód i zgromadzić pokaźną ilość skarbów. Ugma lubi porozmawiać ze swoimi ofiarami, zanim je pożre. Bawi go wyraz zaskoczenia na ich twarzach, kiedy odzywa się do nich w ich ojczystej mowie. Jeżeli będzie w stanie przekonać Bohaterów, aby pomogli trollom wyrwać się spod władzy orków, daruje im życie (albo zabije ich później). Prawda jest taka, że orki nie mają nad trollami żadnej władzy, a Ugma po prostu chce się pozbyć niebezpiecznych sąsiadów.

Pod ścianą ustawione są trzy skrzynie, w których mieści się całe bogactwo plemienia. Pierwsza zawiera 200 zł w monetach i 5 pereł, z których każda warta jest 40 zł. W drugiej ukryte jest 500 starych krasnoludzkich złocisz i 2 oszlifowane spinele, warte 250 zł każdy. Do ostatniej wsypało 500 s.

– Nocne gobliny z plemienia Żółtych Ślepi –

W głębinach Smoczej Skąły żyje wiele plemion nocnych goblinów. Podziemia są dla nich idealnym miejscem do życia; pełno w nich przeróżnych kryjówek i zakamarków, a ciemności pozwalają znaleźć bezpieczne schronienie. Większość plemion nie ma przywódcy i egzystuje jedynie dzięki łutowi szczęścia. Jest bowiem tylko kwestią czasu, kiedy któryś z podziemnych drapieżników odkryje gobliny i je pożre lub zniewoli.

Gobliny z plemienia Żółtych Ślepi należą do tych szczęśliwców, którym przewodzi bystry i przebiegły szaman, zwany Zgrzytakiem. To on znalazł kryjówkę odpowiednią dla plemienia i bezpiecznie je tam doprowadził. Dzięki jego przemyślności gobliny mają pod dostatkiem wody, jedzenia i własny kąt. W trakcie tułaczki plemię schwytało i oswoiło wiele jaskiniowych zębaczy, dzięki którym gobliny są w stanie zapuszczać się w ruiny i urządzać podjazdy po skarby. Co więcej, Zgrzytak znalazł i osobiście uratował od śmierci zębacza olbrzymiego, który obecnie pilnuje wejścia do siedziby goblinów. Każdy, kto będzie chciał dostać się do jej wnętrza, najpierw musi pokonać jego. Ta potworna istota ma olbrzymie, żółte ślepie, dzięki którym plemię zyskało swoją nazwę. Wszystkie gobliny malują symbol dwóch żółtych oczu na ubraniach i tarczach.

Plemię Żółtych Ślepi zamieszkuje trzeci poziom ruin Karak Azgal. Ich siedzibą jest wielka jaskinia, której ściany porastają przeróżne grzyby, zapewniające goblinom dostatek pożywienia. Do warowni goblinów prowadzą dwie drogi: sztolnia i pochyła rampa.

Ugma, wódz rzecznych trolli

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
57	15	61	59	42	45	42	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
4	35	6	5	6	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie, pływanie +20, wspinaczka +10, zastraszanie +10, znajomość języka (gobliński), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń naturalna, broń specjalna (dwuręczna), groźny, nieustraszony, silny cios, straszny, szósty zmysł, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- *Cuuchnie!* Patrz zasady dotyczące rzecznych trolli.
- *Guppi!* Patrz zasady dotyczące rzecznych trolli.
- *Regeneracja.* Patrz zasady dotyczące rzecznych trolli.
- *Wymiot.* Patrz zasady dotyczące rzecznych trolli.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury i broń dwuręczna (maczuga)

A. Rampa

Ten niewielki korytarz prowadzi stromo w dół, dlatego każdy, kto będzie nim szedł, musi uważać jak i gdzie stawia stopy. Bieg po zboczu jest uzależniony od Wymagającego (-10) testu Zręczności, którego niepowodzenie oznacza upadek. Co więcej, gobliny przygotowały nieprzyjemną niespodziankę dla każdego, kto zejdzie na sam dół korytarza. W pomieszczeniu kończącym tunel czeka siedmiu strażników, ukrytych za stalagmitami. Kiedy usłyszą, że ktoś schodzi, dwóch z nich połknie grzybki Szalonego Kapelusznika, a kamraci wypchną fanatyków prosto na wroga. Następnie pozostałe gobliny ukryją się z powrotem i będą czekać na okazję, aby zarzucić sieci na niczego niespodziewających się Bohaterów. Jeżeli starcie nie ułoży się po myśli goblinów, jeden z nich pobiegnie po pomoc, alarmując zębaczowych skakunów.

Nocne gobliny

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	30	30	30	25	25	30	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	8	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (zielonoskórzy), wspinaczka, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: broń specjalna (unieruchamiająca), widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- *Elfiaki som straszni.* Gobliny bardzo niepokoi obecność elfów. Być może jest to spowodowane odwieczną wrogością między tymi rasami. A może powoduje to nieznośny dla zielonoskórych zapach czystości. Goblin musi wykonać test Strachu, jeśli on i jego kamraci nie przewyższają licznie napotkanej grupy elfów w proporcji przynajmniej dwa do jednego.
- *Fanatyki nocnych goblinów.* Fanatycy to nocne gobliny, które postanowiły wykazać się odwagą (i zazwyczaj gotowe są poświęcić życie) dla dobra plemienia. Przed bitwą fanatyk spożywa porcję grzybków Szalonego Kapelusznika. Dzięki temu zyskuje przekonanie o własnej nieśmiertelności i rzuca się w kierunku dowolnego wroga będącego w zasięgu wzroku, wirując wokół własnej osi i wymachując ciężką żelazną kulą na łańcuchu. Fanatycy posiadają zdolność **broń specjalna (dwuręczna)**, a kula na łańcuchu jest traktowana jako broń dwuręczna. Grzybki zapewniają fanatykowi modyfikator +10 do Krzepy i Odporności, jednak ogarnięty szaleństwem nieszczęśnik nie może parować ciosów ani ich unikać. Efekt działania grzybów utrzymuje się przez 2k10 rund, po których fanatyk traci 2 punkty Żywotności.
- *Nienawiść.* Gobliny, podobnie jak orki, to kłótniwe stworzenia. Nie potrzebują ważnego powodu, żeby zacząć się bić między sobą. Goblin, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu przez jakiegoś goblinoida, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakuje zielonoskórego prowokatora, niezależnie od tego, czy jest to ork, hobgoblin, czy inny goblin.
- *Nocny goblin.* Nocne gobliny mają takie same współczynniki jak ich zwyczajni krewniacy, jednak z kilkoma różnicami. Otrzymują zdolność **broń specjalna (unieruchamiająca)** i mogą używać sieci zamiast tarczy. Ponad wszystko nienawidzą krasnoludów. W walce z nimi zapewnia im to modyfikator +5 do WW.

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna, broń dwuręczna (żelazna kula na łańcuchu), sieć

B. Sztolnia

Szyb ma 40 metrów głębokości i 4 średnicy. Jego ściany nie są wygładzone, dzięki czemu wprawny grotolaz może znaleźć wiele miejsc do zaczepienia palców lub oparcia stóp. Aby zejść lub wspiąć się bez pomocy lin i haków, wystarczy udany Wymagający (-10) test **wspinaczki**. Sztolnia kończy się otworem, który znajduje się na wysokości 15 metrów nad podłogą. Pomieszczenia pilnują cztery jaskiniowe zębacz, które wytresowano tak, żeby wstrzymywały się z atakiem do momentu, kiedy intruzy zejść na sam dół.

Zębacz jaskiniowe

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	0	53	35	56	5	22	5
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	10	5	3	1-10	0	0	0

Umiejętności: unik

Zdolności: broń naturalna, niepokojący, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu*

Zębacz 1: Łuskowata skóra (zyskuje zdolność **łuski 1**), nietypowe ubarwienie (dziwny wygląd), oczy na szypułkach (+1k10 do rzutów na Inicjatywę)

Zębacz 2: Oczy na szypułkach (+1k10 do rzutów na Inicjatywę)

Zębacz 3: Kły (może nimi atakować z własną Siłą, cecha oręża „precyzyjny”)

Zębacz 4: Gęste futro (dodatkowy 1 PZ na każdej lokacji trafienia), żądza krwi (zyskuje zdolność **szal bojowy**)

- *Nieskoordynowane ruchy.* Zębacze są tak głupie, że nie potrafią wybrać kierunku, w jakim chcą się poruszać. Po prostu skaczą w przypadkową stronę. Dodatkowo, w każdej rundzie należy rzucić 1k10, żeby ustalić wartość Szybkości zębacza.

Zbroja:

Zębacz 1: łuski (1)

Zębacz 2, 3: brak

Zębacz 4: gęste futro

Punkty Zbroi:

Zębacz 1: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 1

Zębacz 2, 3: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Zębacz 4: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 1

Uzbrojenie: kły i pazury

1. Zębaczowe skakuny

W tej jaskini mieszkają cztery nocne goblino oraz ich jaskiniowe zębacze. Są dwa powody, dla których ich kwatery znajdują się tak daleko od reszty plemienia. Po pierwsze, skakuny mają pilnować wejścia do siedziby klanu. Po drugie, gdyby zaczęły skakać, reszta goblinów mogłaby wpasć w szal i doszłoby do tragicznych wydarzeń. Jeżeli zostaną wezwane, skakuny ruszą na pomoc goblinom z **Pomieszczenia A**.

Zębacz jaskiniowe

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	0	53	35	56	5	22	5
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	10	5	3	1-10	0	0	0

Umiejętności: unik

Zdolności: broń naturalna, niepokojący, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

• *Mutacje Chaosu*

Zębacz 1: Potworna otyłość (+1 do Żywotności, +1k10 do Krzepy)

Zębacz 2: Odór (-2k10 do Oglady. -5 do WW dla wszystkich przeciwników w zasięgu 2 m)

Zębacz 3: Przeróżający wygląd (zyskuje zdolność straszny)

Zębacz 4: Regeneracja (na początku każdej tury stwór może wykonać test Odporności. Udana test oznacza przywrócenie 1 punktu Żywotności)

- *Nieskoordynowane ruchy.* Zębacze są tak głupie, że nie potrafią wybrać kierunku, w jakim chcą się poruszać. Po prostu skaczą w przypadkową stronę. Dodatkowo, w każdej rundzie należy rzucić 1k10, żeby ustalić wartość Szybkości zębacza.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kły i pazury

2. Snotlińscy niewolnicy

Snotlingi są najbardziej pogardzane i najgorzej traktowane spośród wszystkich zielonoskórych. Stale gnębią je ich więksi pobratymcy. W tej komnacie mieszka około 50 lub 60 (trudno dokładnie określić ich liczbę) niewolników. Gobliny zwykle wykorzystują ich do noszenia wody i łowienia ryb w podziemnej rzece. W praktyce każdy snotling zawsze ma coś do roboty, szukając narzędzi, przenosząc kamienie lub nabierając wody, dlatego istnieje spora szansa, że Bohaterowie zastaną to pomieszczenie puste.



Podziemna rzeka tworzy tutaj niewielką zatoczkę, w której snotlingi w przekomiczny sposób łowią ryby, używając do tego celu patyków, kamieni oraz gołych rąk. Woda ma głębokość 1 metra.

Snotlingi

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
15	0	12	15	30	12	10	10
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	4	1	1	4	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wspinaczka, znajomość języka (gobliński)

Zdolności: nieustraszony, widzenie w ciemności

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: sztylet

3. Leże nocnych goblinów

W tym pomieszczeniu mieszka większość członków plemienia. Można ich tu zastać, kiedy nie szperają pośród ruin, nie pełnią wart lub nie zbierają grzybów w ogrodzie (**Pomieszczenie 5**). Ogółem w plemieniu jest 60+1k10 nocnych goblinów (ich współczynniki można znaleźć na str. 110). Jeżeli Bohaterowie wkroczą do jaskini, będziesz musiał uwzględnić, ile zielonoskórych do tej pory zginęło oraz co tak naprawdę się wydarzyło. Istnieje spora szansa, że znaczna część goblinów straciła życie w poprzednich potyczkach.

W pomieszczeniu panuje koszmarny smród. Jego źródłem są odchody goblinów i gnijące resztki pożywienia. Nawet uporczywe poszukiwania nie przyniosą żadnych rezultatów, gdyż wszystkie skarby znajdują się w posiadaniu szamana Zgrzytaka.

4. Zagroda zębaczy

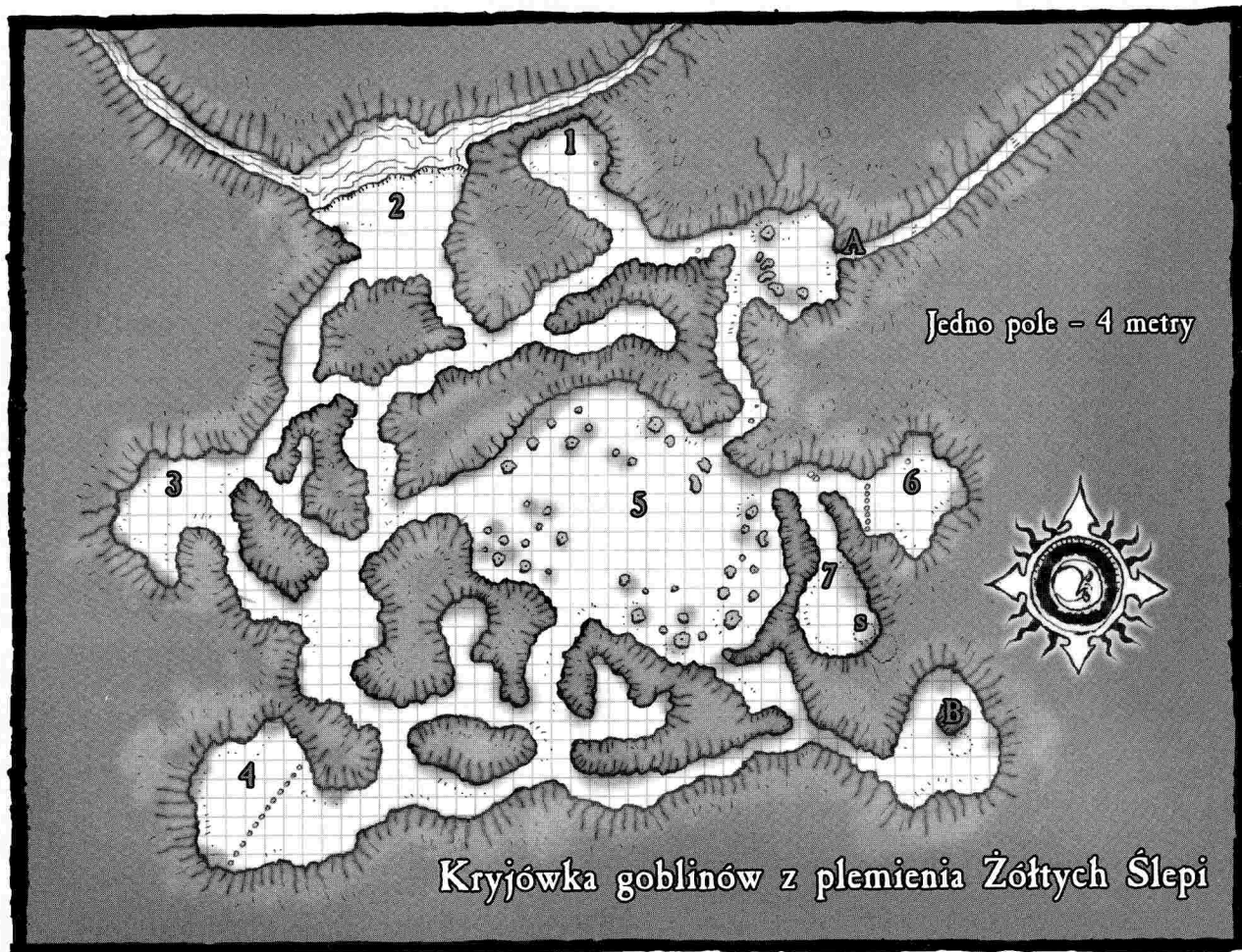
Nocne gobliny przerobiły tę jaskinię na zagrodę dla zębaczy, które karmi i dogląda dziesięciu poganiaczy. Jeżeli gobliny zostaną zaatakowane, wypędzą zębaczę z zagrody i poszczują je na przeciwników. Jeżeli nie zdążą tego zrobić, pięciu poganiaczy spróbuje zatrzymać napastników, a reszta pobiegnie wypuścić stwory.

Zębacze jaskiniowe (10)

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	0	53	35	56	5	22	5
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	10	5	3	1-10	0	0	0

Umiejętności: unik

Zdolności: broń naturalna, niepokojący, widzenie w ciemności, żelazna wola



Kryjówka goblinów z plemienia Żółtych Ślepi

Zasady specjalne:

• *Mutacje Chaosu*

Zębacz 1: Oczy na szypułkach (+1k10 do rzutów na Inicjatywę), wrzody (-2k10 do Oglady)

Zębacz 2: Dziób (może nim atakować z własną Siłą), oczy na szypułkach (+1k10 do rzutów na Inicjatywę)

Zębacz 3: Zwierzęce odnóża (+1 do Szybkości), kolczasty ogon (może nim atakować z własną Siłą, cecha oręża „ogłuszający”)

Zębacz 4: Przeróżający wygląd (zyskuje zdolność straszny)

Zębacz 5: Przeróżający wygląd (zyskuje zdolność straszny), spaczony umysł (-2k10 do Inteligencji), wielkie uszy (zyskuje zdolność czuły słuch)

Zębacz 6: Skrzydła (zyskuje zdolność latanie z Szybkością Lotu 6)

Zębacz 7: Futro (dziwny wygląd), kolczasty ogon (może nim atakować z własną Siłą, cecha oręża „ogłuszający”)

Zębacz 8: Przyssawki (modyfikator +20 do testów wspinaczki), wrzody (-2k10 do Oglady)

Zębacz 9: Rogi (może nimi atakować z Siłą-1), twarda skóra (+1k10 do Odporności)

Zębacz 10: Jednooki (wartość US na stałe zmniejszona o połowę, zaokrąglane w dół), krótkie nogi (-1 do Szybkości)

- *Nieskoordynowane ruchy.* Zębacze są tak głupie, że nie potrafią wybrać kierunku, w jakim chcą się poruszać. Po prostu skaczą w przypadkową stronę. Dodatkowo, w każdej rundzie należy rzucić 1k10, żeby ustalić wartość Szybkości zębacza.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kły i pazury

Poganiacze zębaczy

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	30	30	30	25	25	30	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	8	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (zielonoskórzy), wspinaczka, znajomość języka (goblini)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (unieruchamiająca), widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- *Elfiaki som straszni*. Gobliny bardzo niepokoi obecność elfów. Być może jest to spowodowane odwieczną wrogością między tymi rasami. A może powoduje to nieznośny dla zielonoskórych zapach czystości. Goblin musi wykonać test Strachu, jeśli on i jego kamraci nie przewyższają licznie napotkanej grupy elfów w proporcji przynajmniej dwa do jednego.
- *Nienawiść*. Gobliny, podobnie jak orki, to kłótlive stworzenia. Nie potrzebują ważnego powodu, żeby zacząć się bić między sobą. Goblin, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu przez jakiegoś goblinoida, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakuje zielonoskórego prowokatora, niezależnie od tego, czy jest to ork, hobgoblin, czy inny goblin.
- *Nocny goblin*. Nocne gobliny mają takie same współczynniki jak ich zwyczajni krewniacy, jednak z kilkoma różnicami. Otrzymują zdolność **broń specjalna (unieruchamiająca)** i mogą używać sieci zamiast tarczy. Ponad wszystko nienawidzą krasnoludów. W walce z nimi zapewnia im to modyfikator +5 do WW.

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń dwuręczna (dwuręczny szturchacz na zębacze). Nocne gobliny używają tej podobnej do trójzębu broni do kierowania zębaczami. Zapewnia modyfikator +25 do testów Inteligencji przy próbie kontrolowania zębacza. Udany test oznacza, że zębacz wykonuje rozkazy poganiacza. W przypadku innych istot, szturchacz nie ma specjalnego zastosowania, choć posturuchiwanie nim może być bardzo denerwujące.

5. Grzybiarnia

Ta imponująca jaskinia ma prawie siedem metrów wysokości, a z jej sufitu zwieszają się stalaktyty. Podłogę, kilka stalagmitów i ściany pokrywają różnokolorowe grzyby. Bohaterowie, którym powiedzie się Wymagający (-10) test **warzenia trucizn** lub **rzemiosła (aptekarsstwo)**, będą w stanie zidentyfikować grzybki Szalonego Kapelusznika i krasnoludzką gorczycę (patrz str. 66). W ciągu kilku chwil będą w stanie uzbierać 2k10 porcji każdego ze specyfików.

Jaskinia tętni życiem. Snotlingi i nocne gobliny ciągle się gdzieś kręcą, doglądając upraw i zbierając grzyby dla własnych, niejasnych celów. Wiele z nich wykorzystuje to miejsce także jako kryjówkę, bowiem stalagmity zapewniają idealne schronienie.

Walka w jaskini jest bardzo niebezpieczna. Niektóre grzyby, jeżeli zostaną trącone, eksplodują chmurą szkodliwych zarodników. Nocne gobliny doskonale zdają sobie z tego sprawę, dlatego będą się starały wciągnąć napastników w pułapkę i sprowokować ich do walki na tym niebezpiecznym terenie. Każdy chybiony cios (o 20 lub więcej punktów) powoduje trafienie w purchawkę. Chmura trującego pyłu ma średnicę 3 metrów, a jej centrum wyznacza położenie pechowego wojownika. Każda postać objęta trującym obłokiem musi

wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza utratę przytomności na 1k10 rund.

6. Legowisko Bijaka

Ta jaskinia została przeznaczona na leże zębacza olbrzymiego, którego Zgrzytak nazwał Bijakiem. Bestia jest pięciokrotnie większa od normalnego zębacza i bez wahania wykonuje wszelkie polecenia szamana nocnych goblinów. Zgrzytak zaskarbił sobie zaufanie zębacza po tym, jak wyciągnął z jego stopy boleśnie wbity kolec. Ileć kryjówka goblinów jest zagrożona, szaman spuszcza z łańcucha swego pupila, a ten dosłownie miazdzy napastników. Bijak jest wiecznie głodny, dlatego nocne gobliny bez ustanku polują w ruinach na nieostrożne istoty (zwykle ludzi), które później są rzucane Bijakowi na pożarcie.

Prowadzące do jaskini drzwi są zamknięte, a klucz do nich posiada Zgrzytak. Udany Wymagający (-10) test **otwierania zamków** pozwoli jednak je otworzyć.

Bijak, zębacz olbrzymi

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
58	0	61	48	35	5	38	5
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	25	6	4	5	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, unik

Zdolności: broń naturalna, straszny, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu* – Kolczasty ogon (może nim atakować z własną Siłą, cecha oręża „ogłuszający”), metaliczna skóra (dodatkowe 2 PZ na każdej lokacji trafienia), nietypowe ubarwienie (dziwny wygląd)
- *Ogromna paszczyka*. Olbrzymi zębacz ma tak wielką paszczę, że jednym kłapieniem może połknąć całą ofiarę. Aby dokonać tego w walce, zębacz musi poświęcić całą rundę na wykonanie specjalnego ataku (rozstrzyganego według normalnych zasad). Jeżeli ofiara straci w ten sposób choć 1 punkt Żywotności, oznacza to, że zębacz ją połknął. Aby się wydostać, w każdej następnej rundzie ofiara musi wykonywać przeciwny test Krzepy przeciwko Krzepie zębacza. Nieudany test oznacza, że postać automatycznie otrzymuje obrażenia (z normalną Siłą zębacza). Połknięta postać może używać niewielkiej broni kłującej (np. sztyletu). Trafienie jest automatyczne, ale obrażenia są dodatkowo zmniejszane o 2 punkty, ze względu na ciasnotę i brak miejsca do wykonania zamachu.
- *Przeraźliwy ryk*. Każda postać, która usłyszy ryk olbrzymiego zębacza, musi wykonać test Grozy.

Zbroja: metaliczna skóra

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 2

Uzbrojenie: kły, pazury i kolczasty ogon

7. Komnata Zgrzytaka

W tej jaskini urządził sobie mieszkanie gobliniński szaman, który przewodzi plemieniu Żółtych Ślepi. Za posłanie służy mu stos futer, zwalony pod ścianą w kącie pomieszczenia. Obok niego, na stole, leży stosik grzybków Szalonego Kapelusznika. Zgrzytak woli, aby z ewentualnymi napastnikami najpierw rozprawiły się nocne gobliny i ich zębacz, zaś Bijaka spuszcza z uwagi tylko w ostateczności. Aby upewnić się, że bestia nie odniesie ran, a wrogowie zostaną zabici, szaman wspomaga ją swoimi czarami.

Zgrzytak jest zadowolony z życia, jakie on i jego plemię wiodą w podziemnej jaskini. Nie ma większych ambicji, choć z chęcią powiększyłby swój, i tak już całkiem imponujący, skarbiec. Ponieważ Bijak jest gwarancją bezpieczeństwa plemienia, szaman ustawicznie wysłał do podziemi goblinińskich łowców, których zadaniem jest dostarczanie świeżego mięsa dla zębacza.

W podłodze znajduje się skrytka, oznaczona literą „S” na mapie. Znajduje się ona dokładnie pod stosiem futer, na którym śpi szaman. Drzwiczki do niej są zamknięte i otworzyć je można tylko za pomocą klucza, który znajduje się w posiadaniu Zgrzytaka lub po udanym Wymagającym (-10) teście **otwierania zamków**. Wewnątrz znajdują się skarby zgromadzone przez plemię: worki ze 150 *zk*, 310 *s*, 2 złote bransoletki na ramię, 100 starych krasnoludzkich koron, nieoszlifowany rubin o wartości 500 *zk* i nieoszlifowany diament, wart 250 *zk*.

Zgrzytak, wielki szaman nocnych goblinów

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	45	40	45	40	50	45	40

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	4	4	4	3	0	0

Umiejętności: jeździectwo, język tajemny (magiczny), kuglarstwo (taniec) +10, leczenie +20, nauka (teologia) +20, plotkowanie +10, przekonywanie +10, skradanie się, splatanie magii +20, spostrzegawczość +20, sztuka przetrwania, ukrywanie się, warzenie trucizn +20, wiedza (zielonoskórzy) +20, wykrywanie magii +20, zastraszanie +10, znajomość języka (gobliniński), znajomość języka (khazalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (unieruchamiająca), dotyk mocy, krasomówstwo, magia kapłańska (duchów), magia powszechna (pancerz Eteru), magia powszechna (rozproszenie magii), magia prosta (gusła), morderczy atak, nieustraszenie, odporność psychiczna, przemawianie, widzenie w ciemności, zmysł magii

Zasady specjalne:

- **Elfiaki som straszni.** Gobliny bardzo niepokoi obecność elfów. Być może jest to spowodowane odwieczną wrogością między tymi rasami. A może powoduje to nieznosny dla zielonoskórzych zapach czystości. Goblin musi wykonać test



Strachu, jeśli on i jego kamraci nie przewyższają licznie napotkanej grupy elfów w proporcji przynajmniej dwa do jednego.

- **Nienawiść.** Gobliny, podobnie jak orki, to kłótnie stworzenia. Nie potrzebują ważnego powodu, żeby zacząć się bić między sobą. Goblin, sprowokowany nawet w najmniejszym stopniu przez jakiegoś goblinoida, musi wykonać test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że natychmiast atakuje zielonoskórego prowokatora, niezależnie od tego, czy jest to ork, hobgoblin, czy inny goblin.
- **Nocny goblin.** Nocne gobliny mają takie same współczynniki jak ich zwyczajni krewniacy, jednak z kilkoma różnicami. Otrzymują zdolność **broń specjalna (unieruchamiająca)** i mogą używać sieci zamiast tarczy. Ponad wszystko nienawidzą krasnoludów. W walce z nimi zapewnia im to modyfikator +5 do WW.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: sztylet

Magiczne przedmioty: *Kostur Gorka*. Raz w ciągu walki Zgrzytak może przerzucić dowolny wynik testu **splatania magii** lub rzutu określającego uzyskany poziom magii przy rzucaniu zaklęcia. Z tej zdolności może skorzystać nawet wtedy, kiedy rezultatem nieudanego testu byłoby Przekleństwo Tzeentcha.

Wypożyczenie: klucz do jaskini Bijaka, klucz do skarbczyka, 2 złote bransoletki warte około 100 *zk* każda, pięć porcji grzybków Szalonego Kapelusznika



Rozdział VIII: Bestia Chaosu

Głęboko pod korzeniami gór, pogrzebane od niepamiętnych czasów i dawno zapomniane, spoczywają niewyobrażalne tajemnice. Można tam spotkać dziwne, wypaczone i zniekształcone istoty – relikty czasów, kiedy świat był młody i dopiero przyjmował obecne kształty. Spaczone mocą czystego Chaosu, te okropieństwa nie widziały nigdy światła słonecznego i dzięki za to niech będą wszystkim bogom. Przebudzenie tych istot z wielowiekowego snu oznacza pewną śmierć dla każdego, kto zapaści się w ich jaskinie, a gdyby którakolwiek z nich wydostała się na powierzchnię, nastąpiłyby czasy grozy, zniszczenia i pożogi.

Krasnoludy zdawały sobie sprawę z tych niebezpieczeństw, jednak zaślepiła je chciwość. Kopały coraz głębiej i głębiej, docierając do prastarych sztolni, których istnienia nikt wcześniej nie podejrzewał. Wizja odkrycia nieprzebranych złóż gromrilu sprawiła, że górnicy lekceważyli każde niebezpieczeństwo, na jakie mogli się natknąć. I faktycznie, po latach pracy, na dnie najgłębszego szybu, który zdawał się ciągnąć aż do środka ziemi, znaleźli fantastycznie bogate złożo gromrilu.

Potem krasnoludy natknęły się na bestię.

Pierwsze wieści dotarły na powierzchnię wraz z niewiarygodnymi relacjami tych, którzy przeżyli atak potwora. Górnicy natknęli się na niego, kiedy zbierali gromrilowy urobek. Według ich relacji bestia miała trzy głowy, sześć macek i skórę twardą niczym stal. Władcy krasnoludów od razu wysłali przeciwko bestii wojowników,

ale żaden z nich nie wrócił. Nie upłynęło wiele czasu, a rozbudzony atakami krasnoludów potwór nawiedził niższe poziomy miasta. Zdawało się, że Karak Izril dosięgła kara za chciwość jego mieszkańców. Miastu groziła zagłada.

Wtedy to, w najczarniejszej godzinie, powstał plan, który ocalił twierdzę. Postanowiono, że potwora należy pogrzebać żywcem. Oznaczało to niestety, że najzasobniejsza żyła gromrilu na świecie zostanie na powrót zamknięta we wnętrzu ziemi. Jednak nie było innego wyjścia. Grupa szaleńczo odważnych krasnoludów podjęła się samobójczej misji w celu zwabienia bestii na najgłębsze poziomy kopalni. Kiedy wojownicy jeden po drugim oddawali życie, tocząc beznadziejną walkę i odwracając uwagę potwora, górnicy podłożyli ładunki wybuchowe i zdetonowali je, zawalając zejście do złóż gromrilu. Bestia Chaosu została pogrzebana pod tonami skał, a wraz z nią drogocenna ruda. Gromril nadal czeka na odkrywcę i choć potem wysyłano po ten kruszec wiele ekspedycji, żadna nie powróciła na powierzchnię.

Bestia Chaosu

Zmutowane i potworne okropieństwo, jakim jest Bestia Chaosu, nadal czai się w najgłębszych podziemiach Karak Azgal. Wiedzioną dziwnym i niewytłumaczalnym instynktem bestia, podobnie jak krasnoludy, z całego serca pożąda gromrilu i w jego bliskości ma swoje leże. Każdy, kto będzie chciał eksploatować żyłę tego kruszcu, prędzej czy później będzie musiał stanąć do walki z Bestią Chaosu i pokonać ją, co nie jest łatwym zadaniem.



Potwór porusza się na czterech łapach, ma kolczasty ogon i trzy głowy: jedną rogatego kozła, drugą jadowitego węża i trzecią ohydny trolla. Z jego grzbietu wyrasta sześć macek, zakończonych paszczkami. Metaliczna skóra potwora jest czarna i zapewnia doskonałą ochronę przed wszelkimi atakami. Bestia ma 20 metrów długości i jak na istotę takich rozmiarów porusza się błyskawicznie i nadzwyczaj zręcznie.

Bestia Chaosu

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
67	0	72	62	40	5	65	5
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
5	43	7	6(8)	5	0	0	0

Umiejętności: unik, spostrzegawczość

Zdolności: broń naturalna, demoniczna aura, łuski (3), odporność na magię, przerażający, widzenie w ciemności, żelazna wola

Zasady specjalne:

- *Morderczy uścisk*. Macki Bestii służą do unieruchamiania ofiar. Bestia musi użyć co najmniej trzech z nich (trzy znajdują się na jednym boku potwora, kolejne trzy na drugim) i trafić ofiarę

(wykonując normalny atak). Jeżeli atakuje ją kilku przeciwników, może próbować unieruchomić dwóch z nich. Jeśli zdoła tego dokonać, może uderzać nimi o ziemię (ofiara otrzymuje wtedy normalne obrażenia z Siłą Bestii) lub odrzucić na 1k10 metrów od siebie. W takim przypadku przeciwnik musi wykonać udany Wymagający (-10) test Zręczności, który pozwoli uniknąć obrażeń, zadawanych z Siłą Bestii.

- *Mutacje Chaosu* – pomiot Chaosu (pięć dodatkowych mutacji): wielkie rogi (obrażenia S), łuski (3), macki zamiast ramion (+10 do wszelkich testów chwytu), kolczasty ogon (obrażenia S, cecha oręza „ogłuszający”), przerażający wygląd (dzięki niemu bestia posiada zdolność przerażający).

Zbroja: łuski (3)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: koźli łeb – duże rogi (obrażenia S), węzowy łeb – kły jadowe (posiadają cechę oręza „precyzyjny”), a jad powoduje, że ofiara musi wykonać test Odporności, albo otrzyma dodatkowe 5 punktów obrażeń, bez uwzględnienia pancerza i Wytrzymałości), kolczasty ogon (obrażenia S), macki (dodatkowy atak z każdej strony)

Tajemnica Bestii

Większość krasnoludów zapomniała o potworze, który czai się w najgłębszych czeluściach pod ich miastem. Starszyzna klanów spoglądała na proceder wydobywczy przez palce,

wiedząc, że zew gromrilu jest nie do przecięcia i w końcu ktoś odkopie zasypane tunele. Pomimo upływu lat na powierzchni wciąż krążą plotki o skarbach schowanych w głębinach ziemi. Większość słuchających nie wierzy w te opowieści, choć niektórzy dają im posłuch i schodzą na dół, zwykle na spotkanie własnej zguby. Trudny (-20) test **wiedzy** (krasnoludy) pozwoli Bohaterom przypomnieć sobie dawno zasłyszane legendy, które przytoczono na początku tego rozdziału. Istnieje możliwość wykorzystania plotkowania do zebrania informacji na temat Bestii kryjącej się w ruinach, jednakże wymaga to udanego Bardzo Trudnego (-30) testu tej umiejętności.

Leże Bestii

Mapa, którą zaprezentowano powyżej, przedstawia leże Bestii. Można je umiejscowić w dowolnym miejscu, ale powinno się znajdować w najgłębszych czeluściach ziemi, poniżej najniższych poziomów miasta. Kryjówka położona jest na obszarze naturalnych jaskiń, w pobliżu dwóch żył gromrilu. Prowadzi do niej korytarz długi na 200 metrów, zbyt wąski, aby Bestia mogła tamtędy wypełznąć. Jeżeli BG ją pokonają i znajdą sposób na wydobycie gromrilu, unikając przy tym uwagi krasnoludów, staną się niewyobrażalnie bogaci. Istnieje możliwość zawarcia z krasnoludami umowy, w ramach której za pokonanie bestii śmiałkowie otrzymają sowite, jednorazowe wynagrodzenie.

Powyższa mapka składa się tylko z jednej charakterystycznej lokacji, którą jest korytarz prowadzący do leża.

1. Wejście

Otwór wejściowy znajduje się niecałe 7 metrów nad podłogą jaskini. Grota pełna jest ostro zakończonych głazów i stalaktytów. Ma niecałe 24 metry średnicy i rozświetlona jest blaskiem fluoroscencyjnych porostów oraz grzybów. Udany test spostrzegawczości wykaże, że kamienie poznaczone są śladami ostrych szponów. Z jaskini odchodzi pięć korytarzy, każdy z nich szeroki na ponad 12 metrów. Jeżeli Mistrz Gry uzna za stosowne, mogą się w nich kryć dziwne, podziemne istoty, jednak głównym niebezpieczeństwem, jakie czyha na drużynę, jest Bestia Chaosu.

Choć Bestia nieprzerwanie przemierza płataninę korytarzy, zasypia tylko tam, gdzie znajdują się depozyty gromrilu. W podziemiach są dwa takie miejsca, oznaczone literą „G”. Zaatakowany, potwór walczy do śmierci.

Jeżeli jesteś hojny, oprócz rudy gromrilu możesz nagrodzić Bohaterów skarbami wylosowanymi z **Tabeli 4-12**, z kolumny trudność zabicia „Bardzo Trudna”. W takim wypadku należy wykonać jeden rzut dla każdego członka drużyny.

Świątynia Slaanesha

Źródłem zepsucia, które z wolna przedostaje się do górnych poziomów Karak Azgal, jest ołtarz znajdujący się w głębinach i poświęcony Księciu Chaosu. O jego istnieniu i dokładnej lokalizacji wiedzą tylko Hegakin i Elgrom (patrz str. 17), jednak także Aluthra (patrz str. 97) podejrzewa, że w podziemiach kryje się храм poświęcony jej panu i

jeśli tylko natrafi na najmniejszą choćby wzmiankę o jego istnieniu, wyruszy na poszukiwania świątyni (być może wciągając w tę wyprawę niczego nieświadomą drużynę). Dokładne umiejscowienie świątyni zależy tylko i wyłącznie od woli Mistrza Gry. Weź pod uwagę, że jego istnienie może stać się źródłem wielu komplikacji w prowadzonej kampanii. Jeżeli nie chcesz mieć gromady mutantów w drużynie, BG raczej nie powinni odnaleźć świątyni. Z drugiej strony, jeśli masz ochotę na to, aby drużyna musiała się później wymykać rycerzom Ulryka bądź łowcom czarownic, nie ma lepszego sposobu na wpędzenie Bohaterów w tarapaty.

Świątynia poświęcona jest Slaaneshowi – patronowi ślepej ambicji, żądzy i wypaczonych rozkoszy. Kiedy krasnoludy odkryły złoża gromrilu, wiele z nich ogarnęła prawdziwa gorączka tego kruszcu. Większość poszukiwaczy zginęła w głębokich jaskiniach i sztolaniach, padając ofiarą Bestii, ale trzej górnicy przeżyli i powzięli przewrotny plan. Owładnięci szaleńczą żądzą gromrilu, postanowili zwrócić się do Mrocznych Bóstw z błaganiami, którego nie chcieli słuchać krasnoludzcy bogowie. Podczas gdy większość ich rodaków walczyła z Bestią, oni zbudowali kaplicę ku czci Slaanesha, poświęcając na wszechczym ołtarzu wielu ze swoich krewniaków. Dokładnie w momencie, gdy zatopili nóż ofiarny w sercu ostatniego nieszczęśnika, górnicy zawalili niższe poziomy podziemi, grzebiąc pod zwalami skał rudę gromrilu, Bestię i wszystko, co znajdowało się w głębinach – czyli także świątynię. Trójka pogrzebanych za życia odszczepieńców konała w świątyni, dręczona strasliwymi wizjami zsyłanymi przez Slaanesha. W desperacji krasnoludy zaczęły zjadać się nawzajem, ale wkrótce ogarnęło je szaleństwo i spotkał los gorszy od doli zwykłego mutantu.

Niszczycielskie Potęgi są złośliwe, a ich dzieła nigdy nie pozostają zbyt długo w ukryciu. Wiele stuleci później podziemne wstrząsy otworzyły stare tunele i Hegakin, gnany niepokojącymi snami, przedostał się do najgłębszych ruin. Przez wiele tygodni szukał zapomnianej świątyni, nie wiedząc, za czym właściwie podąża. Zła wola Slaanesha skierowała go do korytarza prowadzącego prosto do świątyni. Tam oczekiwał na niego wielony koszmar, jaki powstał z ciał trzech krasnoludzkich górników, jednak monstrum nie zaatakowało odkrywcę, tylko wycofało się w mrok. Hegakin wszedł do jarzącej się zielonym blaskiem komnaty i wbrew swej woli dotknął ołtarza, skazując się tym samym na wieczne potępienie. Pan Rozkoszy zdobył nowego wyznawcę i tak narodził się kult Gorlaza Złotego.

Od tamtych wypadków minęło wiele lat. Obecnie Hegakin oraz nawrócony przez niego Elgrom schodzą niekiedy do świątyni, aby uzyskać od Slaanesha wizje i rady. Za każdym razem plugastwo pozwala im wejść do świątyni, łkając i pojękując z rozkoszy. Jeżeli Bohaterowie trafią do świątyni, istnieje 50% szansa, że spotkają tam Hegakina lub Elgroma oraz 20% szansa, że natkną się na obu naraz.

1. Zniszczony korytarz

Jedynie, co odróżnia prowadzący do świątyni tunel od reszty korytarza, to bijący z niego smród zakrzepłej krwi, brudu i zgnilizny. Powietrze jest tak przesycone fetorem, że jego smak wręcz czuć w ustach. Ściany pokrywa warstwa

zakrzepłej krwi oraz ślady przywodzące na myśl istotę, która desperacko próbuje wygrzebać się spod ziemi.

Nieopodal wejścia czai się plugastwo Slaanesha, zlepienie z ciał trzech krasnoludzkich górników, którzy oddali swe dusze Księciu Chaosu. Bestia jest szalona, nawiedzają ją wspomnienia dawnych uczynków, a do szału doprowadza to, że musi pozostawać w obecnej formie. Kiedyś była trzema oddzielnymi istotami, które za sprawą działania mocy Chaosu złączyły się w jednym ciele. Przez wszystkie lata uwięzienia żywiła się własnym ciałem, nielicznymi robakami oraz darami, jakie zesłał jej Slaanesh. Z tego powodu plugastwo pragnie świeżego mięsa. Gdy ktoś, kto nie jest wyznawcą jego pana, wejdzie do jaskini, potwór natychmiast zaatakuję i będzie walczył do śmierci. Jeżeli Bohaterowie spróbują go przekupić bryłką gromrilu, plugastwo chętnie ją przyjmie, a potem wycofa się w mrok korytarza, z którego będą dobiegać mlaskania, chlipania oraz inne obrzydliwe odgłosy, towarzyszące bezecnym praktykom, jakim będzie się oddawało.

Plugastwo Slaanesha

Plugastwo Slaanesha składa się z ciał trzech krasnoludów. Ma sześć nóg, tyle samo rąk oraz trzy twarze, spojierające z bezkształtnej masy. Całą jego powierzchnię pokrywają rany po kawałkach wydartego ciała, które służyło za pokarm.

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	0	46	41	25	18	12	13

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	19	4	4	5	0	12	0

Umiejętności: przeszukiwanie, spostrzegawczość, wspinaczka

Zdolności: broń naturalna, czuły słuch, nieustraszony, przerażający, szal bojowy

Zasady specjalne:

- Mutacje Chaosu:** odór (-2k10 do Oglady, wszyscy przeciwnicy w promieniu 2 metrów otrzymują modyfikator -5 do WW), metaliczna skóra (+2 Punkty Zbroi na wszystkich lokacjach), przyssawki (+20 do testów wspinaczki).
- Regeneracja.** Na początku swojej tury plugastwo odzyskuje 1k10 punktów Żywotności. Nie może regenerować obrażeń od ognia lub ran przypalonych. Zdolność regeneracji nie działa po śmierci potwora.
- Trzy krasnoludy w jednym ciele.** Plugastwo składa się z ciał trzech krasnoludów, stąd otrzymuje modyfikator +10 do testów przeszukiwania i spostrzegawczości.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 2

Uzbrojenie: trzy pary szczęk

2. Ołtarz

Tuż za leżem plugastwa korytarz rozszerza się i przechodzi w dziwną grotę. W jej ścianach widoczne



są żyły spaczenia, którego blask powoduje, iż na podłodze tańczą dziwaczne cienie, a wewnątrz jaskini zalane jest zielonkawym blaskiem. Pod południową ścianą znajduje się ołtarz, któremu nadano kształt kłęczącego krasnoluda z uniesioną głową. Na jego twarzy maluje się wyraz ekstazy i rozkoszy, a na czole wypalono symbol Slaanesha. Kamień pokryty jest czernią mazią, która wygląda, jakby wysączała się wprost z posągu. Wszędzie walają się kości. Są to pozostałości po ofiarach złożonych tutaj wieki temu. Bohaterowie mogą wykonać testy przeszukiwania. Udany test oznacza, że BG znajduje sztylet ofiarny pokryty zakrzepłą krwią. Jego działanie jest następujące: raz na dzień, jeżeli zostanie wbity w serce bezbronnej ofiary, zapewni właścicielowi modyfikator +1 do uzyskanego poziomu mocy przy rzucaniu zaklęć z Tradycji Chaosu. Ilekroć moc sztyletu zostanie w ten sposób wykorzystana, czarodziej musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli, którego niepowodzenie oznacza otrzymanie 1 Punktu Oblędu.

Każda istota, która znajdzie się w promieniu 4 metrów od ołtarza, musi wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli, albo ruszy w jego kierunku. Kiedy stanie tuż obok, musi wykonać kolejny, tym razem Bardzo Trudny (-30) test SW, którego niepowodzenie oznacza, że dotknęła jego powierzchnię. Jeżeli tak się stanie, Mistrz Gry musi wylosować dla niej mutację (najlepiej wykorzystać Tabelę 11-1 na str. 240 Księgi Zasad lub Tabelę 2-1 na str. 79 Bestiariusza Starego Świata). Dodatkowo nieszczęśliwiec otrzymuje 2 Punkty Oblędu i staje się sługą Slaanesha. Co z tego wyniknie, pozostawione jest uznaniu Mistrza Gry.

Posąg można i należy zniszczyć. Posiada on 25 punktów Żywotności i Wytrzymałość 5. Jeżeli zostanie zaatakowany, po każdym celnym trafieniu tryska fontanną zgnilej krwi, której celem jest atakujący. Taka postać musi wykonać test Grozy. Jeżeli ołtarz zostanie rozbity, żyły spaczenia w ścianach jaskini zaczną z wolna migotać i gasnąć.

Licencja

na prowadzenie poszukiwań w ruinach

PO UISZCZENIU STOSOWNYCH OPŁAT, POSIADACZ TEGO DOKUMENTU CIESZY SIĘ NADANYM PRZEZ WŁADCĘ MIASTA I DOWÓDCĘ PRAWODAWCÓW PRZYWILEJEM DO ZGODNEGO Z PRAWEM POSZUKIWANIA SKARBÓW W WIELKIM KRASNOLUDZKIM KRÓLESTWIE KARAK AZGAŁ. NINIEJSZY DOKUMENT NALEŻY OKAZAĆ BEZ ZWŁOKI PO WYJŚCIU Z RUIN. ODMOWA BĘDZIE SIĘ WIAZAĆ Z KONFISKATĄ WSZELKICH WYNO SZONYCH PRZEDMIOTÓW I UWIĘZIENIEM PODEJRZANEGO NA OKRES NIE KRÓTSZY NIŻ JEDEN DZIEŃ. LICENCJI NIE MOŻNA PRZEKAZYWAĆ OSOBOM TRZECIM. OKAZANIE TEJ LICENCJI POD ŻADNYM POZOREM NIE ZWAŁNIA OKAZICIELA OD OPŁACENIA WSZELKICH OBOWIĄZUJĄCYCH PODATKÓW, MYT, OPŁAT ORAZ TARYF ZA KOSZTOWNOŚCI WYNO SZONE Z RUIN. OSOBY POSŁUGUJĄCE SIĘ FAŁSZYWYMI LICENCJAMI BĘDĄ ŚCIGANE Z CAŁĄ SUROWOŚCIĄ, I PONIOSĄ WSZELKIE KONSEKWENCJE PRZEWIDZIANE W WIELKIEJ KSIĘDZE PRAWODAWCÓW.

Sława i bogactwa czekają na odważnych!

Głęboko w podziemiach Gór Krańca Świata znajdują się ruiny sławnego Karak Izril – Miasta Klejnotów. W opustoszałych komnatach czeka na śmiałków skarbiec smoka Grauga Straszliwego, pełen złota i kosztowności, a także spróchniałych kości tych, którym nie udało się ich zdobyć. Niewielu bowiem potrafi przeżyć wystarczająco długo i pokonać niebezpieczeństwa kryjące się w czelustkach pod Smoczą Skałą...

Ponad katakumbami i jaskiniami, w mieście Karak Azgal, wcale nie jest bezpiecznie. Choć na powierzchni niepodzielnie panują krasnoludy, to podziemne tunele nadal znajdują się we władaniu odwiecznych wrogów brodatej rasy. Zbyt nieliczne, aby bez niczyjej pomocy przepędzić skaveny, ożywieńców i zielonoskórych, krasnoludy pozwalają innym walczyć z potworami w zamian za część wynoszonych z podziemi skarbów. Mają nadzieję, że przy pomocy najemników uda im się odzyskać utracone kopalnie, kuźnie i grobowce przodków. Nawet jeżeli poszukiwacze skarbów przeżyją śmiertelnie niebezpieczną wyprawę w głąbiny i opłacać nałożone przez krasnoludy lichwiarskie podatki, będą musieli ostrożnie dobierać sobie kompanów, bowiem kulty Chaosu i przywódcy kryminalnego półświatka stale czyhają na ciężko zdobyte bogactwo. Nieostrożni głupcy szybko mogą rozstać się ze swoim złotem. Aby utrzymać się przy życiu i pełnej kiesie, Bohaterowie będą potrzebowali czegoś więcej niż tylko siły własnych rąk i ostrego miecza.

Karak Azgal to zarówno kampania, jak i podręcznik źródłowy do gry fabularnej Warhammer Fantasy. Dzięki niemu Mistrz Gry będzie w stanie ułożyć zupełnie nową, ekscytującą przygodę rozgrywającą się w podziemnym mieście krasnoludów lub wpieść nowe wątki w już prowadzoną kampanię. Karak Azgal jest miejscem, do którego powinien udać się każdy poszukiwacz przygód godzien tego miana. Wszystko, co potrzebne, znajdziesz na kartach tej książki: tętniące życiem miasto, gdzie zdrada czai się za każdym rogiem, a także epicką przygodę, w której Bohaterowie będą przemierzać podziemia, zabijając potwory i szukając skarbów.

Jako kompletny podręcznik, Karak Azgal zawiera:

- Opis intryg snutych przez możnych krasnoludzkiego miasta, zdradzieckich kapłanów i łotrów, jacy znaleźli schronienie w obrębie murów Karak Azgal.
- Dokładne mapy miasta i szczegółowe plany rozciągających się pod nim podziemi.
- Przewodnik i porady dotyczące tworzenia własnych przygód.
- Szczegółowo opisane kryjówki i zamierzenia skavenów, zielonoskórych i ożywieńców.
- Nowe potwory, takie jak wąż kameleon lub zębacz olbrzymi.

Trzymaj miecz w pogotowiu, zabierz linę i haki do wspinaczki, upewnij się, że latarnia płonie jasnym światłem i ruszaj, bowiem niebezpieczne lochy Karak Azgal czekają na Ciebie!

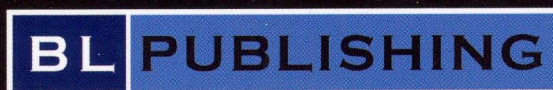
Przygoda czeka!

© Copyright Games Workshop Ltd 2007. © Copyright Copernicus Corporation 2007. Games Workshop, logo Games Workshop, Warhammer, logo Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, logo Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, Citadel, logo Citadel, BL Publishing, logo BL Publishing, Black Industries, logo Black Industries, GW, Chaos, znaki towarowe, logo, pomysły, nazwy, rasy i insygnia ras, pojazdy, miejsca, oddziały, profesje, ilustracje i grafiki ze świata Warhammer są zastrzeżone ®, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2007, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.



Black Industries

Black Industries W W W:
<http://www.blackindustries.com/>



Copernicus Corporation W W W:
<http://copcorp.pl>



ISBN 10: 83-86758-82-1

ISBN 13: 97883-86758-82-1



9 788386 758821 >