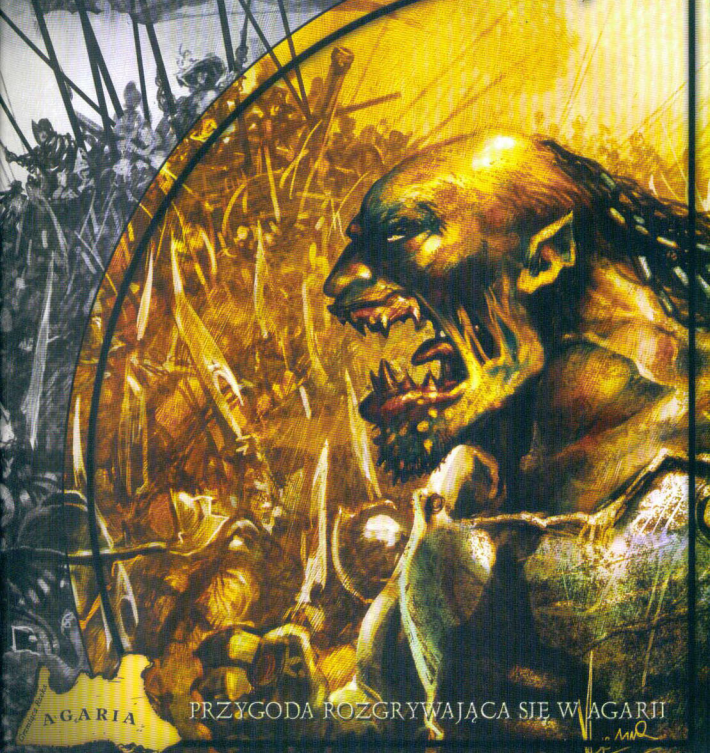


MONASTYR

FABULARNA GRA DARK FANTASY

WBREW REGULOM WOJNY



AGARIA

PRZYGODA ROZGRYWAJĄCA SIĘ W AGARII

New RPG Order

Prezentuje
Monastyr: Wbrew Regułom Wojny

New RPG



Informacje o Release'ie
Źródło.....: NNN3
Skan.....: NNN3
Edycja/składanie.....: tomek
Liczba stron.....: 36
Rozdzielczość.....: 1109x1580
Wydawnictwo.....: Portal
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 2005
Data release'u...: 6.04.2007

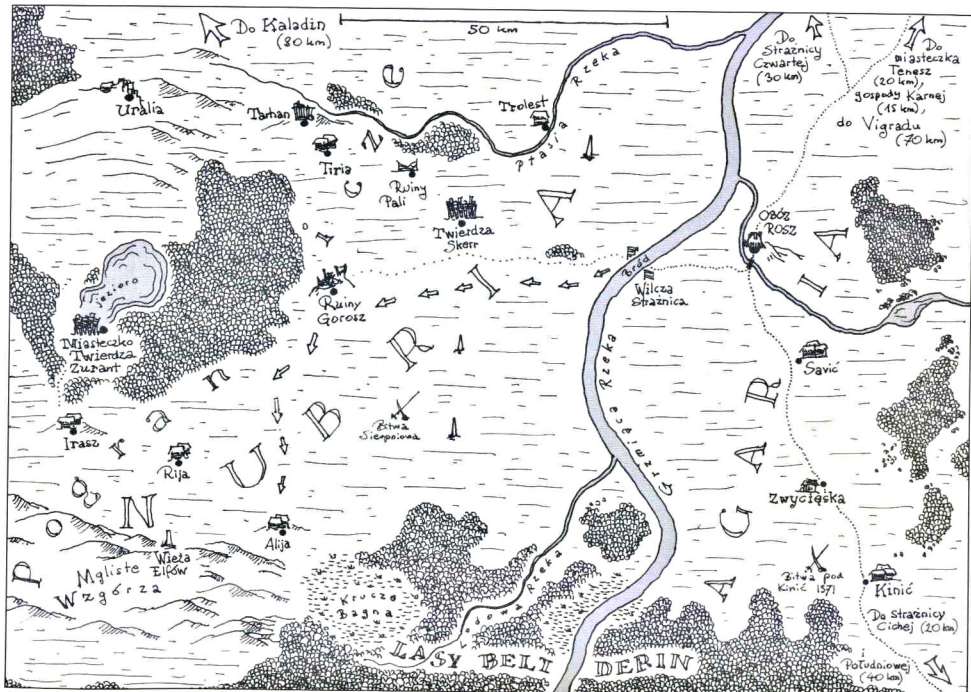
Opis:

Wbrew Regułom Wojny to trzecia z serii dziesięciu przygód, których akcja rozgrywa się w najważniejszych państwach świata Monastyru. Bohaterowie graczy ruszają teraz na wyprawę na drugi koniec świata, na sam zachód Dominium, do Agarii.

Agaria jest krajem leżącym na samej granicy z Valdorem, ziemiami zamieszkanymi przez orków, elfy i wszelkie inne stworzenia fantasy, z którymi z Monastyrze świat ludzi prowadzi świętą wojnę. Jak można się domyślić, właśnie tu BG będą mieli po raz pierwszy na własne oczy zobaczyć orka i stanąć z nim do walki. BG będą mieli możliwość przedostać się na drugą stronę frontu i ruszyć na pomoc kilku agaryjczykom, którzy tam utknęli. W cenie będzie odwaga, poświęcenie i żołnierska lojalność, a zyskać można proste żołnierskie podziękowanie i szacunek kilku ludzi, których życiem jest walka z poganami.

Info :

Poszukujemy 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://bibliotekasnw.enlightning.de>



MONASTYR

FABULARNA GRA DARK FANTASY

Autor przygody:

Ignacy Trzewiczek

Pomoc:

Marcin Blacha

Redakcja:

Michał Oracz, Marcin Blacha

Ilustracje:

Tomasz Jędruszek

Ikony: Radosław Gruszewicz

Mapy: Michał Oracz, Radosław Gruszewicz

Ilustracja na okładce:

Tomasz Jędruszek

Projekt okładki i skład:

Michał Oracz



Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Jakiegokolwiek podobieństwo postaci przedstawionych w tej książce do osób żyjących jest całkowicie przypadkowe.

Wydawca:

Wydawnictwo Portal
ul. św. Urbana 15; 44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 334 85 38
www.rpg-portal.pl
portal@rpg-portal.pl

ISBN: 83-921612-5-4

SPIS TREŚCI

NUBRIA 3

Krajobraz	3
Charakter	3
Mieszkańcy	4
Architektura i miasta	4
Wojna i Polityka	4

WPROWADZENIE 5

Przedstawienie historii	5
Trzy sesje	5
Bohaterowie graczy	5
Sojusznicy	5
Historia postaci	6
Tajemnica	6
Dwa początki	6
Specjalne reguły	6

PODEJRZENIA 7

Lahmar	7
Gospoda "Zwycięska"	8
Podśluchana rozmowa	8
Wychodek	9
Kapliczka	10
Ranek w "Zwycięskiej"	10

OBÓZ ROSZ 11

Obóz Rosz	11
Spotkanie ze Stacją	12
Ranek w Rosz	12
Spotkanie z Radiciem	13
Kapitan Torako	14
Oddział porucznika Radicia	14
O czym nie wiedzą BG	15
Rozmowa ze Stacją	15
Ranek i w drodze	15

DROGA DO ALIJI 16

Wyjazd z Rosz	16
Krajobraz za rzeką	16
Zasady zwiadu	16
Wieżycze	17
Droga na południe	17

Wypatrywanie i ukrywanie	17
Dezerterzy	18
Po walce	19
Śmierć orka	19
Ognisko	20
Kierunek - zachód!	20
Opis dezerterów	20

NA MIEJSCU 21

Alija	21
Pościg	22
Gonitwa	23
Wzgórza we mgle	23
Wieża Elfów	23
Oskarżenie Radicia	23
Ranek	24
Kocie Groty	24
Na ratunek Alessandrowiciowi	24
Pułkownik Alessandrowi	24
Zasadzka	25
Kocie Groty ponownie	26
Wieczór	26
Wskazówki	26
Epilog	27
Mapa z trasą podróży	27

OPOWIEŚCI PRZY OGNISKU . . 28

Pułkownik Alessandrowi	28
Porucznik Radic	28
Obiecenie Gorosz	28
Pułkownik Aniasz	28
Dezerterzy	28
Ceny kontrabandy	28
Nubryjczycy	29
Pogoda	29

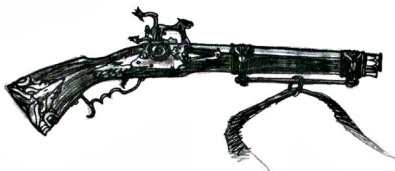
MAGICZNE PRZEDMIOTY . . 29

"Kwestia oreza"	29
---------------------------	----

PUNKTY DOŚWIADCZENIA . . 30

Podział PD	30
Sojusznicy	30

BOHATEROWIE I POTWORY . 31





NUBRIA

Kord ma swoje Hoth, Tallis i Ciemny Bór, Eskeria ma Ravalin i Tugruks, Agaria zaś ma swoją Nubrię - ziemię, którą trzeba podbić i zdobyć. Ziemię, która dziś pije krew żołnierzy, lecz być może już jutro stanie się ich domem. Pije więc dziś Nubra żołnierską krew, a żołnierze depcze ją i rani w kolejnych przemarszach i bitwach. Jednak kiedyś w końcu i dla Nubry nadejdzie cisza i spokój.

KRAJOBRAZ

Mówi się o tej ziemi, że wygląda ona jak pole bitwy. Proste słowa, bo i rzecz to przecież oczywista, że Nubria wygląda jak pole bitwy. Cóż innego można powiedzieć o terenie, przez który w ostatnich piętnastu latach przeszło więcej wojska niż przez cały Półwysp Pazurowy w ostatnich pięciuset latach.

Jak wygląda to pole bitwy?

Mnóstwo jest tu zrujnowanych wsi i spalonych domostw. Czasem myślisz, że wędrujesz po martwej krainie, z której uciekli kto żywi. Możesz jechać cały dzień i nie napotkasz żywej duszy. Dziwne to uczucie. Są tu drogi, które po tym tylko można rozpoznać, że pokazano je na mapach. Gdyby nie mapa, nie odkryłbyś, że podążasz drogą. Rozmokłe, zniszczone, prowadzące donikąd. Gdzie kiedyś były pola, dziś zadeptany nieurodzaj. Gdzie pastwiska i łąki, dzisiaj pogorzelińska. Ziemia zniszczona, cała niemal zmieniona w błoto. Wszędzie szare trawy, szare błoto, na horyzoncie zaś szare ruiny domów, kikuty wież kościołów i pogańskich świątyń. Szare też tu niebo. Pomyślisz, że przesadzam, że przecież musi tu być jakieś życie, że wiosna pojawiają się kolory, ludzie kiedyś uprawiają tu ziemię, żyją, plodzą dzieci.

Ludzie, powiadasz. Ukryci w warownych wioskach, otoczonych ciężkimi palisadami. Wioski są brudne, zaniedba-

ne, bo kto będzie dbał o dom, który płonie co kilka lat? Po co o to wszystko dbać?

Wszystko to proch, panie, cała Nubria jest prochem.

CHARAKTER

Jedno o tych wszystkich ludzich można powiedzieć na pewno: są oni nieufni. Widzieli już tyle zła, doświadczyli okrucieństwa od pogan i od karian. Płacili karę za pokłony dla Jedynego i za używanie magii, za rozmowę z orkami i za walkę z nimi.

Dziś ci ludzie nie ufają już nikomu. Każdy, kto wylania się na horyzoncie, jest im wrogiem.

Tak właśnie narodził się ten naród; z tego strachu, tej niewiasty do wszystkiego co pojawia się na horyzoncie i z wszelkich innych najpodlejszych uczuć, które tych ludzi połączyły razem i stworzyły z nich Nubryjczyków.

Gdy myśli się o Nubryjczyku, przychodzą na myśl same podłe cechy. Ludzie ci są tchórzliwi, niechlujni, fałszywi, małostkowi, zawistni... Nie masz tam szlachty, nie masz mieszczan, chłopów, bogaczy i biedaków, są tylko ludzie żyjący jak szczury w ruinach, próbujący przetrwać z dnia na dzień, zbyt słabi i miały, by mieć odwagę i uciec stąd gdzieś, gdziekolwiek. Są - okrutne to porównanie - jak żebracy z jakiegoś

miasta Dominium, jedni bogatsi, inni biedni, jedni zdrowi, inni bez nóg, lecz przecież wszyscy są dla innego człowieka bez wyjątku tacy sami – brudni i żalosi.

MIESZKAŃCY

Ktoś mógłby się starać rozróżnić w Nubrii tych ludzi, którzy żyli tu od dawniej dawna i których przodkowie tu się urodzili i tu ginęli, broniąc ziemi przed naporem Agarii, od tych, którzy zasiedlili tę ziemię wraz z agaryjską ofensywą. Można próbować dzielić ich na pogan i na karian, na mieszczan i na chłopstwo.

Do Nubryjczyków jednak trzeba podejść inaczej, trzeba zobaczyć ludzi żyjących na zachodzie, z dala od Dominium, bezpiecznych dzięki ochronie okolicznych Valdorskich księstw, potem ujrzyć ludzi żyjących na granicy, we wschodniej części kraju i na końcu wreszcie orków, tysiące najemników, będących tu za sprawą valdorskich paktów, będących tu wbrew woli Nubryjczyków.

Na zachodzie kraju dochodzi do bezustannych potyczek Valdoru z Dominium. Ludzie są przeciwni wojnie, chcą normalności. Stracili nadzieję, że kiedykolwiek nastanie pokój, ale nie mają dokąd iść. Są obcy i dla jednej, i dla drugiej strony konfliktu. Przywdędowali na te ziemie (nazywane jeszcze sto pięćdziesiąt lat temu Dorwakiem) z niedalekiej Nubry i zajęli opuszczone domy w nadziei, że znajdą wytchnienie. Ale wojna dogoniła ich – dzisiaj muszą udawać przyjaźń z ludźmi, przez których tak wiele przecierpieli.

Są wreszcie i orkowie. Sprowadzeni tu na mocy paktu, który zjednoczył dziesięć valdorskich królestw i pozwolił odepchnąć Agarię aż za Grzmiącą Rzekę. Dziś pogańskie wojska wycofały się z terenów Nubrii, lecz każde z państw łoży pieniądze na opłacenie oddziałów orków, które patrolują granicę i nekają wroga. Orkowie tu będą, choć wbrew jego woli. Patrolują teren, walczą z oddziałami Agarii, niszczą i grabią tereny pogranicza. Nie dają tej ziemi zapomnieć o wojnie.

Na terytorium kraju żyją zarówno karianie, jak i poganie. Ci pierwsi często są gnębieni przez Valdorczyków i siłą nawiązywać, ale trzymają się wiary w Jedyne, tak, jakby byli zbyt zmęczeni ciągłymi zmianami. Nie stawiają kościołów i nie noszą krzyży. Rzadko która osada ma księdza. Religie praktykuje się w ukryciu, tak, żeby nie prowokować pogan. Jeszcze kilka lat temu Nubria wstrząsała powstaniami religijnymi – wszystkie przegrane przez karian. Wykrwawieni i zniechęceni wyznawcy Jedynego poddali się już losowi.

ARCHITEKTURA I MIASTA

Ktoś napisał, że w Ragadzie wszystkie bez wyjątku domy są okopcone. Co powiedziałby, gdyby ujrzał Nubrię? Ze wszystkim tu szare? Ta ziemia trochę przypomina Dorę, a trochę właśnie Ragadę. Dużo pustych domów, spalonych gospod, wymiarłych wsi. Ślady pożarów, mordów, gwałtów. W Nubrii są tylko trzy duże miasta – Kaladin, czyli stolica, Harin i Zosin. W pierwszym mieszka około dwadzieścia tysięcy ludzi, w dwóch pozostałych około piętnastu tysięcy. Większość mieszkańców żyje we wsiach i małych miasteczkach.

Domy stawia się tu z drewna – najczęściej są jednopiętrowe, ze spadzistymi dachami, ze względu na ulewne deszcze i śnieżyce. Rozrzucone chaotycznie, bez żadnego planu, nigdy nie tynkowane, przynębiają swoją brzydotą. Do budowy każdego wykorzystano materiały z budynków zniszczonych przez wojnę. Ściany straszą więc czernią pogorzeliska, a puste okna najczęściej zabija się deskami. Dachy z gnijącej słomy są wylegarnią myszy i robactwa. Zamiast podłóg widać klepska, rzadko która chata ma piec. Kilkunastoosobowe rodziny żyją w jednej izbie razem ze zwierzętami, wędzą się w dymie i smrodzie.

Nawet stolica, dumny przed wiekami Kaladin, nie prezentuje się lepiej. Wycofujące się za Grzmiącą Rzekę wojska

Dominium nie pozostawiły tam kamienia na kamieniu. Gdy miasto odbudowano, już pod rządami władcy sprzyjającego Valdorowi, wybuchła Kariańska Rebelia, opłacana ze skatki Papieża. W jej następstwie orkowie i pogańscy wojownicy dostali rozkaz bezlitosnego ukarania całej ludności i wywiązali się z zadania na medal. Potem były jeszcze buntownicy, którym nie płacono żołdu, zamieszki na te religijny i naturalne bądź wywołane magią kataklizmy. Dzisiaj, po kolejnej już odbudowie, Kaladin jest rozległą wioską, z ruinami murów obronnych, których nigdy nie pozwolono odbudować i wyróżniającą się kamienną cytadelą, gdzie stacjonują wojska z zachodu. Cała ludność stolicy to zakładnicy lojalności króla Nubrii wobec Valdoru.

WOJNA I POLITYKA

Nubria nie liczy się w żadnych układach politycznych. Prowadzi co prawda własną politykę, ale jest położona w zbyt ważnym miejscu, żeby Valdor pozwolił jej na jakąkolwiek niezależność. Panujący obecnie król, Atadin IV, pozostał na tronie tylko dzięki wiernopoddańczym gestom wobec pogańskich mocarstw. Pozwoliło zachować władzę jego dynastii, dano mu nawet prawo głosu w radzie wojennej, ale nikt nie ma wątpliwości, że jest to głos najsłabszy. Nubria została wydana na pastwę wojny – stała się poligonem, na którym Valdor i Dominium próbują swoich sił przed następną wielką rozprawą. Z takiego obrotu spraw zadowoleni są wszyscy, za wyjątkiem samych zainteresowanych. Nubryjczycy, w tym król, nienawidzą obu stron, ale ze względów politycznych władca musi trzymać z poganami. Jego kraj uzależniony jest od obcych pieniędzy i dostaw za granicę. Co gorsza, żeby utrzymać porządek w kraju, musi się posilować najemnymi oddziałami orków i narzuconą mu pomocą żołnierzy cudzoziemskich.

Z wyjątkiem krajów Valdoru, Nubria utrzymuje kontakty tylko z Agarią. Są to jednak kontakty chłodne, ograniczone do wymiany not dyplomatycznych. Za pośrednictwem Agarii Papież stara się wspierać karian żyjących na terytorium Nubrii i chociaż jego starania mają ciche poparcie Atadina IV, nie dają prawie żadnych rezultatów. Karianie żyją w większości na odludziu, w miejscach, gdzie nikt się nimi nie interesuje – tam nie dociera żadna pomoc.

Królewskie poparcie dla wiary w Jedyne nie wynika bynajmniej z jego religijności, bo władca jest poganinem. Dla bezsilnego Atadina to jedyna możliwość utarcia nosa aliancom z Valdoru, którzy mają go za nic. Król ma również nadzieję, że kiedy karta się odwróci i Dominium znów upomni się o ziemię, które kiedyś wchodziły w granice Sojuszu, poparcie dla karian zapewni mu przychyłność królów z zachodu. To właściwie jedyna intryga dyplomatyczna, na jakiej polega władca Nubrii – człowiek tak samo bezzilny, rozgoryczony i pozbawiony motywacji, jak jego kraina.



WPROWADZENIE

Poniżej przedstawiamy krótkie omówienie fabuły przygody oraz propozycje i pomysły na to, jak podzielić ją na kolejne sesje i jak wprowadzić w nią Bohaterów Graczy. Znajdują się tu także specjalne reguły, które obowiązują podczas trwania scenariusza.

PRZEDSTAWIENIE HISTORII

Przygoda opowiada historię walki o wpływy i przepychanek w dowództwie agaryjskich wojsk w jednym z obozów wojskowych na pograniczu Agarii i Nubrii. Wojna z Valdorem już wieki temu zatraciła czysty i jasny charakter, zatraciło się też pojęcie prawdy i tego kto jest wrogiem, a kto sprzymierzeńcem. Na froncie nie ma już chyba nikogo, kto nie miałby na sumieniu grzechów i ciemnych spraw. Żołnierze używają magii, dowódcy bogaci się na wojnie, przymyka oko na kontrabandę, w zamian czerpiąc z niej olbrzymie korzyści. Każdy ma tu swój interes i każdy stara się wydrzeć coś dla siebie. W wojnie z Valdorem od lat nie chodzi o karanie ziem leżących na zachodzie. Te czasy odeszły wieki temu.

BG zostaną wplątani w konflikt pomiędzy jednym z dowódców obozu Rosz, pułkownikiem Anijaszem, a dowódcą jednego z oddziałów stacjonujących w obozie, porucznikiem Radiciem. Gracze dowiedzą się, że na oddział porucznika Radicia szykowana jest zasadzka i jak przystało na ludzi honoru, zapewne zrobią co tylko w ich mocy, by ocalić kierowanych na pewną śmierć żołnierzy. Szczególnie szokuje, że zamach przygotowuje agaryjski dowódca, pułkownik Anijas, placąc złotem za wynajęcie trzydziestosobowego oddziału orków! Oficjalnie Radici jest wysłany do pomocy w odbiciu z niewoli orków pułkownika Alessandrovicia. Tak naprawdę, jedzie jednak po śmierć. BG nie posiadają żadnych dowodów, nie mają skąd zdobyć pomocy, by uratować ludzi Radicia. Nie pozostaje im nic innego, jak samemu ruszyć na teren wroga, dotrzeć do miejsca gdzie szykowana jest zasadzka i pomóc – cokolwiek to będzie znaczyć.

Jednak kiedy Bohaterowie Graczy starają się pomóc Radiciowi i jego ludziom, on sam wykorzystuje sposobność i realizuje plan, który szykował już od kilku miesięcy i czekał tylko na odpowiedni moment i możliwość do wprowadzenia go w życie. Radici ma już dość wojny, w której coraz więcej wrogów okazuje się stać po jego stronie frontu. Wojny, w której dowódczo bez litości likwiduje niewygodnych żołnierzy. Radici sam stał się niewygodny dla zwierzchników i wie, że albo zniknie, albo zginie. Zasadzka, którą przygotował pułkownik Anijas rozstrzygnie jego los. Dlatego Radici postanawia sfingować swoją śmierć i zniknąć. Skomplikowany plan wprowadza w życie właśnie podczas misji złeconej mu przez pułkownika Anijasza, a obecność BG jest jego kluczowym elementem. Radici tak kieruje wydarzeniami, by jego oddział wpadł w zasadzkę orków, a on sam na oczach graczy został zabity przez orków.

Rozbity oddział Radicia wróci do obozu Rosz wraz z BG, a ci reznają, że porucznik Radici zginął wraz z trójką swoich ludzi.

BG do samego końca będą mieć wątpliwości, czy Radici faktycznie zginął czy też byli świadkami mistyfikacji. Epilog historii pozwoli im zrozumieć, że porucznik dzięki pomocy nieświadomych niczego Bohaterów wyrwał się z armii i już nikt nigdy nie przystępuje na niego zamachu. Radici wraz z trójką swoich ludzi rusza na wschód, w głąb Dominium.

TRZY SESJE

Fabula przygody jest tak skonstruowana, że dość łatwo można ją podzielić na trzy epizody, z których każdy może być rozegrany jako jedna kilku godzinna sesja.

Pierwszy epizod to wprowadzenie BG w historię. BG dowiedzą się o szykowanym zamachu, potem udadzą się do obozu Rosz, by ostrzec o niebezpieczeństwie porucznika Radicia. Do spotkania nie dojdzie, lecz w końcu ruszą za porucznikiem oraz jego ludźmi i spotkają się z nimi już na ziemiach Valdoru. Radici odeśle Bohaterów po pomoc ponownie do Rosz. Epizod kończy się w chwili, kiedy BG zrozumieją, że nie ma szans na żadną pomoc dla oddziału Radicia i podejmą decyzję o wyruszeniu na ziemię Valdoru i udzieleniu pomocy zdradzonemu przez Agarię oddziałowi. Sesję warto przerwać w momencie gdy BG opuszczają Rosz i kierują się na zachód, ku ziemiom pogan z Nubrii.

W drugiej części historii Bohaterowie pomogą ludziom Radicia wyjść cało z zasadzki. Nastąpi kilka wydarzeń, dzięki którym lepiej zrozumieją ograniczone wojną pogranicze. BG dotrą w końcu do osady Alija, gdzie będą oczekiwali przybycia oddziału Radicia. W końcu dojdzie do walki, rozbicia grupy i ucieczki głęboko na zachód. Druga część skończy się w momencie, gdy BG docierają do Mglistych Wzgórz.

Finał historii i trzeci epizod opowiada o spotkaniach w Mglistych Wzgórzach oraz o poszukiwaniach pułkownika Alessandrovicia. Gracze odnajdą więzionego pułkownika i ruszą na ziemię Dominium. W trakcie powrotu do Rosz, nastąpi zasadzka orków. Radici i trójka jego ludzi zainicjują swoją śmierć, pozostali wycofają się bezpiecznie na tereny Agarii. Przygodę kończy epilog rozgrywający się w gospodzie „Zwycięska”, w którym BG mają możliwość spotkać Radicia i trójkę jego ludzi.

BOHATEROWIE GRACZY

Specyfika przygody wymaga od graczy szczególnych postaci. Jest tu miejsce praktycznie tylko dla postaci wojskowych. Trudno wyobrazić sobie, by z odsieczą porucznikowi Radiciowi ruszała elegancja dama, czy warty artysta. Nawłaściwi są Bohaterowie z profesjami wojskowymi, choć Ksiądz lub Emisarusz, który nie boi się trudów wędrówki przez terytorium wroga, ma szansę przeżyć przygodę i dobrze się bawić w jej trakcie. Gracze, którzy nie mają odpowiednich Bohaterów, powinni stworzyć postacie specjalnie do rozegrania tego scenariusza. Jeszcze lepszym rozwiązaniem jest wcielenie się w Sojuszników z doświadczeniem wojskowym. Dla gracza będzie to doskonała odmiana, a przy okazji szansa na przypomnienie innym Bohaterom o istnieniu swojego przyjaciela i uczynienia go postacią z krwi i kości.

SOJUSZNICY

Przed rozpoczęciem sesji MG powinien dokładnie dowiedzieć się od graczy ilu i jakich Sojuszników mają ich Bohaterowie. Jeśli w sesji bierze udział czterech graczy, liczba Bohaterów wyruszających za Radiciem z odsieczą może wahać się

od trzech do kilkunastu postaci! Zależnie od ilości ludzi „pod bronią” MG powinien – jeśli istnieje taka potrzeba – zmienić określone elementy przygody (takie jak ilość orków, rodzaj zasadzek itp.). Czterech graczy i czterech sojuszników to ośmioosobowy oddział i dla takiej właśnie grupy była testowana i opracowana przygoda.

W tekście przygody wielokrotnie pojawia się prośba o to, by BG przetestowali jakiś współczynnik czy umiętność. Dotyczy to także wszystkich Sojuszników, którzy też przeciw są Bohaterom Graczy. Aby uniknąć nadmiernego rzucania kostkami MG powinien jak najczęściej korzystać z zasady interpretowania Umiętności (Monasty str. 98/79)

HISTORIA POSTACI

Ponieważ przygoda – a szczególnie jej początek – stawia BG w bardzo trudnej i niebezpiecznej sytuacji, dobrze, by Bohaterowie znali się już wcześniej. Bez tego może być bardzo trudno o zawiązanie drużyny. Z początku gracze będą bardzo ostrożni i nieufni wobec każdej napotkanej osoby. W przygodzie pojawia się spiszek i bez wątpliwości będą bardzo ostrożni w działaniach. W takich okolicznościach trudno założyć, że postacie od razu zaufają sobie wzajem, czyli pierwszym napotkanym szlachcicom i razem ruszą na – prawdopodobnie – samobójczą misję.

Jeśli BG nie znają się i jest to ich pierwsza wspólna sesja, MG powinien przygotować kilkunastowe wprowadzenie, w którym opowie, jak postacie się poznały opisując jakąś przygotowaną na to okazję historii o ich wspólnej przygodzie sprzed lat. Tak kilkunastowy monolog pozwoli Mistrzowi Gry sportretować sylwetki wszystkich Bohaterów Graczy oraz wyeksponować dokładnie łączące ich więzi lojalności i przyjaźni. Ten zabieg pozwoli graczom bez problemu „wejść” w scenariusz i od razu rozpocząć właściwą przygodę, pomijając długi i często sztuczny etap zawiązywania się drużyny. MG powinien opisać jakąś wspólną wojskową misję, którą gracze wykonywali kilka lat temu, by potem rozjechać się po świecie. Teraz, po latach, przyjdzie im spotkać się w jednej gospodzie.

TAJEMNICA

Zależnie od historii postaci i ich Tajemnicy, MG powinien przygotować dla każdego z graczy odpowiednie wprowadzenie i wiarygodnie umotywowane działania postaci w przygodzie. Bez niej gracz będzie zagubiony nie wiedząc co tu robi, po co przybył i jak powinien się zachowywać.

Tajemnica jest doskonałym narzędziem do przygotowania dla każdego z graczy odpowiedniej motywacji do działań i powodem, dla którego BG przybył na front. Ona napędza postać (wspominamy o tym w podręczniku podstawowym do Monastynu) i nie pozwala Bohaterowi spocząć, nie daje mu wytchnienia, rzuca nim po świecie i pcha do działań, do prób pokonania demonów przeszłości i naprawienia dawnych krzywd. Pomoc ludziom Radicia to dla człowieka honoru misja więcej niż odpowiednia. Poniżej przedstawiam kilka przykładów:

Zdrada – BG był zdradzony przed laty (lub może sam zdradził). Teraz słyszy, że oddział żołnierzy jest zdradzany przez swoich przełożonych i wysłany na śmierć. Przed oczami

mi stają mu obrazy sprzed lat i dramat tamtych dni. BG szybko podejmuje decyzję, że zrobi wszystko, by zapobiec zdradzie i uratować tych ludzi.

Zemsta – pułkownik Anijasz był związany z obiektem zemsty Bohatera – nasz szlachcic ma prawo go nienawidzić i chociaż nie może mu zaszkodzić bezpośrednio, jest w stanie pokrzyżować plany pułkownika udzielając pomocy Radiciowi.

Słabość – jeśli BG stchórzył przed laty, teraz, widząc odwagę Radicia i to, że ten rusza na pewną śmierć, by tylko nie splamić swego honoru, Bohater gotów jest poświęcić życie dla porucznika i jego ludzi, oddając szacunek jego odwadze.

DWA POCZĄTKI

Przygoda została tak zaprojektowana, że ma dwa osobne początki – tak, by MG mógł osobno wprowadzić w nią poszczególnych graczy i dodać całej historii większego realizmu. Część graczy rozpoczyna sesję kilka mil na południe od obozów „Zwycięska” i zauważa na swej drodze stworą z Valdoru, część zaś rozpoczyna sesję już w samej obozie. Pierwsza grupa trafi w końcu do obozów i dojdzie do spotkania po latach (patrz *Historia postaci*), bardzo miłego i – jak się po chwili okaże – od razu rzucającego ich w wir nowej przygody!

SPECJALNE REGUŁY

Podróżując na zachód od Grzmającej Rzeki BG narażają się na działanie sił magii i tracą ochronę Jedynego, którą wiarą i Kościoł rozciągają nad ziemiami Dominium. Fatalna pogoda, wilgoć i nieustanne działanie specjalnych zaklęć nie pozostaje bez konsekwencji.

Przez cały czas, kiedy BG są na zachód od rzeki, zwiększa się zawodność broni palnej. Porażka następuje przy wyniku 18–20, a nie tylko przy 20. W niektórych momentach ta wartość będzie jeszcze zwiększana, szczególnie pojawiają się w tekście przygody – jednak wyjściowo od mgły, deszczowej pogody i działających zaklęć niewątpliwie następuje przy wyniku od 18–20. Wojska Dominium likwidują następującą przy wyniku od 18–20. Wojska Dominium likwidują następującą przy wyniku od 18–20. Wojska Dominium likwidują następującą przy wyniku od 18–20.

Na ziemiach Nubrii Bohater otrzymuje kłó do każdego rzuconego czaru.

Na ziemiach Nubrii testy Wiary (modlitwy, zmaganie woli itp.) obarczone są dodatkowym PT 2.



ODWOŁANIA DO PODRĘCZNIKA PODSTAWOWEGO

Monasty ukazał się w dwóch wydaniach – w miękkiej i w twardej oprawie. W tej przygodzie i w innych dodatkach, znajdziesz odwołania do reguł z podręcznika podstawowego, np. Monasty str. 98/79. Pierwsza liczba oznacza stronę z wydania w miękkiej oprawie a liczba po ukośniku stronę z wydania kolorowego, w twardej oprawie.



PODEJRZENIA

BG odkrywają spisek, którego celem jest zabicie oddziału dziesięciu żołnierzy, którzy, jak można wnioskować z podsłuchanej rozmowy, są niewygodni dla jednego z agaryjskich oficerów. Uczciwość, oficerski honor i nicma prośba - niewypowiedziana, lecz jednak - dostrzegalna w oczach agaryjskiego weterana, pchną BG do działania i skierują ich kroki do jednego z wielu obozów rozrzuconych wzdłuż granicy z Nubrią, obozu Rosz.

LAHMAR

BG znajdują się na południu Agarii, powoli zmierzają na północ kraju. Za plecami mają las Beli Derin, gdzieś na zachodzie nurt Grzmiącej Rzeki. Zmierzają do obozu Rosz, jednego z przygranicznych obozów wojsk Sojuszu. Okolica jest nizinna, raczej pustawa, z rzadka BG mijają jakieś zagajniki lub niewielkie pojedyncze wzniesienia.

Bohaterowie mijają opuszczone domostwa, stare, zaniebane kościółki i młyny, gdzieś na horyzoncie wsie. Czasem napotykają podróżnych. Trudno się oswoić z tym krajobrazem, pełnym śmierci, zgliszczy i ruin, a jednak zamieszkałym przez ludzi, żyjących wbrew zawierusze wojennej.

BG mijają duży, spalony młyn, droga nieco opada, przed nimi pozostaje kilka pomniejszych wzniesień, przedzielonych gęstwinami soczystej zieleni krzewów i wysokich traw. Wieczorem powinni dotrzeć do „Zwycięskiej”, jednej z najsłynniejszych obozów w tej części linii frontu.

Za zasłony krzaków Bohaterowie słyszą ochrypły skrzek. Jeśli BG zboczą z drogi i odgarniając gałęzie przejdą trzy metry przez gęstwinę, ujrzą niecodzienny widok. Na trupie krowy żywi się skrzydlaty potwór (jego opis znajdziesz na końcu scenariusza). Stwór ma najwyraźniej dobry węch, bo nagle zwraca łeb w kierunku Bohaterów i ponownie skrzeczy. Potwór zrywa się do lotu. Jeśli BG nie zaglądali za krzaki, po-

twór po chwili sam zervie się w powietrze, dostrzeże ich i skieruje się w ich stronę.

Bohaterowie mogą w tym czasie wystrzelić, albo rzucić się do ucieczki. Jeśli wybiorą pierwsze rozwiązanie, powinni wykonać test Lęku z PT 4 (Monastyr str. 150/91). Ucieczka jest najlepszym rozwiązaniem.

Potwór zbliża się z nieprawdopodobną prędkością, pikując wprost w kierunku BG. Jest potężny i z łatwością złapie w swoje łapy człowieka czy nawet konia. Niektórzy twierdzą, że w Valdorze żyją smoki – jeśli tak, bez wątpienia wyglądają właśnie tak! Ogarnięty jest furją, żądny krwi! Szansą ratunku dla Bohaterów jest kapliczka, stojąca przy drodze na szczycie wzgórza. Święte miejsce, z solidnymi ścianami i mocnym dachem, pomieści całą drużynę, trzeba tylko tam dotrzeć!

Rozpoczyna się szaleńczy wyścig o życie. Ci BG, którzy zdecydowali się zostać i strzelać do bestii lub wręcz liczą na walkę z nią, są skazani z góry na porażkę. Potwór dopadnie ich i z łatwością porwie w powietrze, nie przerywając pościgu wzniesie się na jakieś sześć metrów. Uciekający powinni wykonać otwarte testy Jeździectwa. Do kaplicy dotrą w ciągu sześciu tur. Każde dwa Punkty Sukcesu w teście pozwalają zredukować czas o jedną turę. Stwór dopada pierwszą ofiarę po trzech turach – będzie to postać, która zgromadziła najmniej Punktów Sukcesu. Na złapania niebezpiecznika marnuje kolejną turę, przez co reszta uciekinierów ma większe szanse

dotrzeć do schronienia. Gdy większość Bohaterów będzie już w środku, stwór przeciągle ryknie i rezygnując z łowów odleci na południe. Złapanego BG upuści z wysokości około 50 metrów (upadki - Monastyr str. 102/83). Teraz można zająć się ewentualnie rannymi.

Kiedy w końcu lahar zniknie za horyzontem, gracze mają prawo do kolejnego - tym razem otwartego - testu Spostrzegawczości. Osobom z dużą ilością Punktów Sukcesu MG powinien przekazać szczegóły dotyczące potwora, na które mimo chaosu i przerażenia udało się zwrócić uwagę:

- bestia odleciała na południe;
- miała na sobie siodło dla dwóch jeźdźców;

Bohaterowie już bez dalszych przeszkód kontynuują podróż do „Zwycięskiej”. Na drodze, im dalej na północ, tym więcej ludzi. Wędrowcy zaczepiani i pytani przez BG o latające stwory nie będą potrafili nic powiedzieć na ten temat.

GOSPODA „ZWYCIĘSKĄ”

W gospodzie jest tłoczno. Można by myśleć, że skoro front, to musi tu być pusto, że gospoda nie ma racji bytu. A jednak jest zupełnie inaczej. Najmniejsi, poborowi, ranni, wojsko, handlarze, dziwki, wariaci, pielgrzymi... tysiące ludzi jest zamieszanych w tą wojnę. Część z nich zbłądziła do „Zwycięskiej” i chce dostać dzban piwa, talerz zupy i dach nad głową. W karczmie jest więc tłoczno, gwar rozmów, smród spocnych ciał, krzyki i śmiechy. Przy stołach siedzi sporo ponad trzydziestu ludzi, wydaje się, że nie można tu już nawet wejść nigdzie.

Bohaterowie Graczy są aktualnie jedynymi szlachetnie urodzonymi gośćmi, gospodarz wybiera więc dla nich najlepszy stolik i przeprasza za to, że nie może zapewnić lepszych warunków. Plan gospody znajduje się na końcu przygody, oprócz podstawowej budowl, obok niej znajdują się dwa proste baraki, w których w sumie może przenocować ponad pięćdziesięciu ludzi. Pomiędzy nimi stoi też niewielka kapliczka.

Przy stoliku - siłą rzeczy - siłą się spotykają i poznają, nawet jeśli wcześniej się nie znali, jest to po prostu jedynie miejsce gdzie w tym toku można usiąść. Dla łatwiejszej orientacji w przygodzie i chronologii zdarzeń, załóżmy, że jest poniedziałek wieczór.

Gospodarz nazywa się Mater, jest mężczyzną w siłę wieku, przed pięćdziesiątką. Widać, że powoli rośnie mu brzuch, jednak nikt nie ma wątpliwości, że gdyby złapał za miecz czy choćby krzesło, nie należałoby mu stawać na drodze. Siła dosłownie z niego emanuje. Mater ma amputowaną lewą nogę poniżej kolana. Nosi drewnianą protezę i kiedy przeciska się przez tłum, przypomina kapitana statku pirackiego. Do BG gospodarz odnosi się z honorem, jednak pozostałych gości traktuje tak jak na to zasługują, jeśli ktoś mu staje w przejściu i uniemożliwia dojście do klienta, Mater bezceremonialnie wali delikwenta w łeb i odpycha z drogi. Nikt nie odważy się sprzeciwić, a wszyscy goście zawsze taką sytuację witają owacjami. Mater doszedł w wojnie do stopnia kapitana, nim utracił nogę i musiał zakończyć karierę. Pod prawym okiem ma paskudną bliznę po ciele. Cud, że nie stracił oka. Na lewym przedramieniu ma wytatowane kilkanaście krzyży, na prawym kilkadziesiąt prostych kresek.

Gospodarz traktuje BG z należytym im szacunkiem, załatwia ich Autorytetu, Bohaterów z wyższym współczyn-

nikiem traktuje szczególnie dwornie, tych z niższym skromniej, lecz wciąż oddając honor ich szlacheckiemu pochodzeniu.

Gospodarz nie ma czasu na pogawędki, zresztą hałas w gospodzie zupełnie to uniemożliwia. Przeprasza BG i mówi, że jedyne co może im zaoferować to wspólny dla nich wszystkich pokój, tuż przy sali, wszystko inne jest zajęte, na szpryt ma jego córka, za godzinę pokój będzie do dyspozycji BG. Półki co proponuje posiłek, wino i jeszcze raz przeprosza za hałas. Jeśli BG zapytają go o latającego stwora, szybko odrzeknie, że nie wie co to i nie spotkał tu takiego „cholerstwa”. Test Czytania emocji z PT4 pozwoli odkryć, że gospodarz zbyt szybko odpowiedział na pytanie i coś jednak wie. Ewentualne dalsze indagowanie jednak niewiele da, Mater powie, że nie ma teraz jak rozmawiać i wróci do pozostałych gości.

W gospodzie dzieje się dużo. Goście robią nieprawdopodobny tumult i bawia się w najlepsze. Pиво leje się strumieniami, śmiech, krzyki, pisk dziewczyn do towarzystwa... Trudno uwierzyć, że dwadzieścia kilometrów stąd, na zachodzie jest granica z Valdoirem.

Do BG przysiadła się mężczyzna i pyta, czy może zabrać im nieco czasu. Jeśli BG nie życzą sobie jego towarzystwa, odejdzie. Jeśli zechce z nim porozmawiać, mężczyzna przedstawi się jako handlarz o imieniu Ringo. Oferuje dziesiątki przedmiotów przydatnych na froncie. Ringo opowiada o tym, że jest właśnie w drodze do Rosz, ma tam swój sklep. Teraz wraca z południa, ma kilka nadzwyczaj interesujących towarów. Szczególnie zwraca uwagę na lunetę, arcyinteresujący przedmiot. W Rosz jest tylko jedna luneta, w rękach pulkownika Alessandróvia, teraz będą dwie! Śmieje się i rozłącza wizję zarobku! Kiedy BG rozmawiają z Ringo znikną gospodarz, podnoszą się jakieś nawoływania i krzyki, w końcu wychodzi jego żona i wydziera się na całe gardło na klientów, żeby się zamknęli. „Nawet wystrasz się człowiekowi nie dać!” krzyczy, a cała sala odpowiada gromkim śmiechem. Po chwili ktoś wykrzykuje: „Ciśnij Mater, ciśnij Mater!” po kilku sekundach trzydziście zapitych gandel wstrząsa całą karczmą zagrzewając gospodarza do szybszego opuszczenia toalety. Tymczasem Ringo powraca do przerwanej opowieści zachwalając swoje towary, zarówno te, które ma przy sobie, jak i całe mnóstwo równie wspaniałych już w Rosz, w sklepie. Aktualnie sklepu pilnuje jego żona wraz z dwójką synów, tłumaczy. Oferta handlarza jest naprawdę imponująca, lista przedmiotów, które sprzedaje znajduje się na końcu przygody, skseruj ją i przedstaw graczom, by mieli się czym zająć, gdy...

PODSŁUCHANA ROZMOWA

Podczas gdy BG rozmawiają z Ringo, do jednego z nich podchodzi Mater. Gospodarz wybiera BG z najwyższym Autorytetem i szeptem poprosi go na bok. Mater przeciskając się przez tłum toruje drogę Bohaterowi i prowadzi go ku sienii. Bohater powinien wykonać test Czytania emocji z PT 0. Jeśli go zda, dostrzeże, że wydarzyło się coś bardzo poważnego, Mater jest bardzo przejęty, choć oczywiście stara się to ukryć. Karczmarz mówi graczowi, że właśnie zwolnił się bardzo wygodny i cichy pokój, i chciałby go Bohaterowi zapropionować. Prowadzi przez dziedziniec na zaplecze gospody,

Kilka przykładowych sylwetek siedzących przy stolikach w „Zwycięskiej”

- **Toro**, Agarydzczyk, łeb wygolony na лыso, z tyłu tylko długi ogon włosów, przypomina ogon lisa.
- **Stary**, Agarydzczyk, potężna sylwetka, tatuaże na przedramionach, obejmuje dwie pulchne kobiety, które niemal całkowicie go zasłoniły.
- **Gruby**, Agarydzczyk, puścił pawia, śmieciarz i wygląda jak świnią, karczmarz wył na niego już dwa wiadra wody, wszyscy narzekają ale on ich leje po mordach i nie chce wyjść się umyć.
- **Dziewczyn**, dwie rozebrane dziewczyny praktycznie zasłaniają leżąc pod nimi mężczyznę (tuż obok stołu, w rogu sali).
- **Śniady**, człowiek z południa Dominium, rozdaje karty i zachęca wszystkich do gry, wokół niego non stop kilku żołnierzy.

gdzie są jeszcze dodatkowe pokoje. Wprowadza do jednego z nich i mówi: „Zapewne pan jest zmęczony tym zgiełkiem i tłumem, proszę tu odpocząć W SPOKOJU I CISZY, jak pan będzie czegoś chciał, ja przyjdę za chwilę i we wszystkim pomogę. Póki co proszę odpoczywać W SPOKOJU i CISZY. Tu jest CICHOO, można SPOKOJNIE posiedzieć”. Mater wypycha niemal gracza do pokoju i wychodzi. Wszystko to bardzo dziwne... Słowa spokój i cisza wyraźnie podkreślał. Bardzo wyraźnie.

Nie mija minuta, a w korytarzyku ponownie słysząc Matera. Gospodarz prowadzi kogoś do pokoju obok, słysząc jak mówi: „Oczywiście panie Stawko, nie będę przeszkadzał. Jak ktoś zapyta o pana, przyślę. Oczywiście, oczywiście...”. Stawko, kimkolwiek jest, wchodzi do pokoju obok, wraz z nim jest jeszcze jeden mężczyzna. Mater wychodzi. Stawko mówi do drugiego mężczyzny: „Wiesz co masz robić?”, „Tak, panie” pada odpowiedź. BG poznaje ten głos, natknął się na tego mężczyznę w stajniach i zapamiętał go, bo to prawdziwy olbrzym.

Po kolejnych kilku minutach słysząc, że znowu ktoś się pojawił w korytarzyku i kilka osób (trzy) weszło do pokoju Stawko. Rozpoczyna się rozmowa, którą bardzo dobrze słyszą, bo – jak się okazuje – między pokojami nie ma pełnej ściany – potężna dziura jest zakryta przez gobeliny. BG słyszy niemal każde słowo.

- Witajcie – rozpoczyna mężczyzna, który siedział tu od kilku minut

- Witaj, – słysząc drugi głos.

- Chodzi o przygotowanie zasadzki na oddział dziesięciu ludzi.

- Masz pieniądze? – akcent mężczyzny jest bardzo dziwny, trudno domyślić się skąd pochodzi.

- Mam. Teraz dam połowę, drugą dostaniecie gdy porucznik Radcię i jego ludzi zginą.

- Kiedy i gdzie mamy uderzyć?

- Wyślemy go do wsi Alija. Niech tam czekają na niego orkowicie. Porucznik Radcię i jego oddział będą tam za trzy dni, w czwartek.

- Będzie czekać dwudziestu orków. Dawaj pieniądze.

- Trzydziestu.

- Za trzydziestu orków zapłacisz więcej.

- Zapłacę ile trzeba, nie martw się, pułkownik Anfiusz ma dość pieniędzy. Radcię ma zginąć. Niech tam będzie trzydziestu orków.

- Zatem niech tak będzie. Za trzy dni trzydziestu orków będzie czekało w Aliji. Nie zawieszysz się.

- Nikt was nie widział? Byłeś ostrożny?

- Człowieku – zaśmiewa się przybysz – zapytaj mnie jeszcze, czy ktoś nas nie śledzi i czy może potrzebujemy ochrony. Nie martw się. Żaden człowiek nam nie zagrozi...

- Nie bądź bezczelny, przyjacielu. Sam jesteś człowiekiem! I tobie może się coś przytrafić!

- Nie martw się Stawko, dam sobie radę. Moi ludzie to nie handlarze wełną, możesz być pewny. Ty lepiej daj na mszę za



Radicia, niech wasz bóg szykuje dla niego pokoje – zaśmiewa się przybysz i wychodzi wraz ze swoimi towarzyszami. Stawko siedzi jeszcze kilka chwil i także wychodzi.

Po kilku minutach do pokoju BG przychodzi córka gospodarza i mówi, że zwolnił się także drugi pokój i zaraz przyśle tu przyjaciół BG. Pyta czy ma coś jeszcze donieść.

Cisza. Szok. Jeśli gracz dobrze się domyśla, rozumie, że właśnie był świadkiem rozmowy agaryjskiego wojskowego z Valdorchykiem i rozmawiali oni o zasadzce na agaryjskich żołnierzy. Pocucie honoru i szacunek dla żołnierzy walczących w imię Jedyne go powinny być wystarczającą motywacją dla gracza, by zainteresował się tą sprawą. Póki co, do pokojów docierają pozostali BG. Do rana nikt ich nie będzie niepokoił. Mater się nie pojawia, na razie nie chce widzieć się z BG i unika ich. Jest przerażony, bo wie, że dużo zaryzykował – jeśli pomylił się względem Bohatera Gracza i jego ho-



WYCHODEK

Dla upewnienia się, że rozmowa Stawko z Valdorchykiem dotrze wyraźnie i bez problemów do wszystkich graczy, MG może zdecydować, że podczas gdy jeden z graczy siedzi w pokoju i podsłuchuje rozmowę, drugi akurat poszedł do toalety, a ponieważ strasznie tam śmierdzi, zdecydował się wyjść na zewnątrz i załatwić co trzeba przy murze karczmcy. Tak się okazuje, że trafia akurat pod okna pokoju, w którym toczy się podejrzana rozmowa i także słyszy jej fragmenty.

Dzięki temu MG ma pewność, że jeden z Bohaterów nie ukryje informacji tylko dla siebie (lub zwyczajnie czegoś nie pokreśli) i treść rozmowy usłyszy cała drużyna.

noru, może przypłacić te omyłkę życiem. Jeśli pułkownik Anijasz dowie się, że Mater pozwolił podsłuchać rozmowę jego podwładnego z Valdorczykami, Mater zginie. Karczmarz zarknął się w siebie i pije na umór.

BG, którzy słyszeli rozmowę, muszą podjąć decyzję - albo zawiadomią resztę drużyny, albo ruszą śladem Valdorczyków. W pierwszym wypadku nie uda się już dogonić pogan. W nieodległym zagajniku czekają na nich dwa gotowe do odłotu lahmary. Trop urwie się, będzie można tylko obejrzeć polane z wymięcioną trawą i rozoraną przez szpony bestii ziemią. Ściganie Valdorczyków nie jest dobrym pomysłem. Ze względu na panujące ciemności trzeba utrzymać bliską odległość, żeby nie stracić ich z oczu, a poganie niemal biegna. Nie da się ich śledzić niepostrzeżenie. Gdy przybysze z zachodu zorientują się, że ktoś za nimi podąża, zatrzymają się i zechcą stawić czoła pościgowi, albo ruszą pędem w kierunku polany. Tam czeka na nich czwarty towarzysz, pilnujący dwóch lahmarów. Tak czy owak samotny Bohater (czy dwóch, jeśli wykorzystasz opcję z ramki „Wychodek”), nie ma szans stawić czoła poganom.

Jeśli BG zechce, może spróbować dopaść Stawko w pokoju (natychmiast po wyjściu Valdorczyków) lub chwilę później, w stajni, gdy siodła konie w pospiechu i opuszcza gospodę. Jeśli Bohater jest sam, ochroniarz Stawko każe mu zejść z drogi, a w razie kłopotów rzuci się na niego z nożem. (Stawko salwuje się w tym czasie ucieczką). Jeśli BG jest więcej, Stawko każe im się odsunąć i będzie chciał odjechać. Do

niedzkiego się nie przynia, wyprze się całej rozmowy i cierpliwie będzie czekał na dalszy rozwój wypadków. Ma silne plecy i wie, że nie stanie mu się krzywda. BG - zdradzając swoją wiedzę przed pomagierem pułkownika - oczywiście natychmiast trafiają na czarną listę jego mocodawcy i jeśli tylko Stawko zdoła mu przekazać co zażyczył, Anijasz wykorzysta swoje wpływy by zabić graczy. Ten człowiek nie ma skrupułów i nie przejmie się zbytnio losem ludzi, którzy stają mu na drodze. MG może zasugerować graczom, że ujawnianie się i zdradzanie tego, że podsłuchali rozmowę jest bardzo ryzykownym krokiem i mądrzej postąpią, jeśli nie zdradzą swoich atutów. Lepiej, by Stawko i Anijasz nie nie wiedzieli o BG i o tym, że podsłuchano rozmowę.

KAPLICZKA

W dowolnym momencie po spotkaniu Stawko z Valdorczykami któryś z graczy może zdecydować się na modlitwę i pójść do kaplicy, która stoi kilkanaście metrów od murów oberży (może to mieć miejsce wieczorem lub rano). MG może to nawet zasugerować bardziej wierzącym postaciom, jeśli gracze o tym zapomnieli.

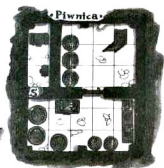
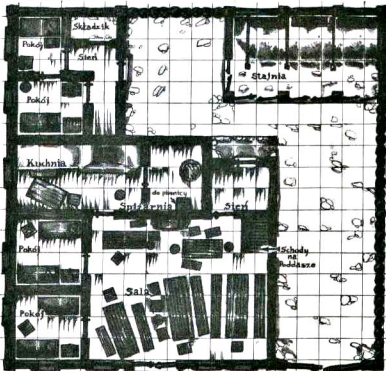
Okaze się, że ołtarz jest sprofanowany, znajdują się tu pogańskie symbole. W kaplicy trzeba odprawić rytuał oczyszczenia. Gospodarz nie wie, kto, ani kiedy to zrobił, jego szczerą wściekłość miesza się z przestachem. Rano śle gońca do Rosz po księdza, by przybył i zrobił, co w jego mocy, by przeprosić Jedyne i przywrócić kaplicę świętości. BG mogą się domyślić, że zrobili to Valdorczy, którzy rozmawiali wieczorem ze Stawko. Nikt nie widział ich, jak tu wchodzili lub wychodzili. Nie pozostawili żadnych śladów.

RANEK W „ZWYCIEJSKIEJ”

BG budzą się wcześniej rano. Na zewnątrz panuje już gwar i zamieszanie, żołnierze wczoraj się bawili, lecz dziś muszą już spieszyć się do Rosz. Przy namiotach, stajniach, na drodze tłoczą się dziesiątki ludzi, to samo przy studniach. Wodócy oddziałów pokrzykują, ktoś się kłóci, przepycha, ogólnie panuje wzorcowy, wojskowy chaos.

Kiedy gracze szykują się do drogi, Mater podchodzi do graczy i dość dwuznacznie mówi im, że ma PRZYJACIELA w Rosz i gdyby go ODWIEDZILI i pozdrowili, byłby im bardzo wdzięczny. Przyjaciela nazywa się Stancja.

Karczmarz ani razu jawnie nie wmontował się w tą sprawę, ale widać, że bardzo mu zależy, na jej rozwiązaniu. Boi się zrobić cokolwiek jawnie, oficjalnie. Gracze mogą wykonać test Czytania Emocji o PT0 i jeśli go zdadzą, trafnie ocenią sytuację - gospodarz boi się działać, ale ze wszystkich sił próbuje zachęcić graczy do działania. Stancja, do którego kieruje graczy karczmarz, jest emerytowanym kapitanem w Rosz (jest w wieku Matera), przeszedł w stan spoczynku kilka lat temu, żyje tuż pod obozem, w miasteczku, które rozrasta się z każdym rokiem. Stancja jest prawdopodobnie jedyną osobą w Rosz, której BG mogą zaufać i której mogą przekazać to, co usłyszeli wczorajszego wieczoru.





OBÓZ ROSZ

Bohaterowie docierają do obozu Rosz, gdzie najpierw odnajdą kapitana Stancję, potem zaś – gdy kapitan zostanie aresztowany, będą zmuszeni na własną rękę szukać porucznika Radicia i przekazać mu informacje o szykowanej zasadzce.

OBÓZ ROSZ

Obóz podzielony jest na trzy części, a pod nim rozwinęło się dodatkowo niewielkie miasteczko. Część główna to obóz agaryjski, druga to obóz wojsk sprzymierzonych (tzw. Obóz Dolny) oraz trzecia – Karyjczycy (tzw. Obóz Na Wysokości).

Rosz rozłożony jest na wzgórzu. Potężna palisada okalająca obóz, a zatem i całe wzgórze wsparta jest na ciężkich kamiennych fundamentach. W równych odstępach rozłożonych jest osiem kamiennych wież. Gracze wjeżdżają do obozu przez południową bramę. Straże przepuszczają BG bez problemów, pytają wprawdzie Bohaterów w jakim celu wjeżdżają do Rosz, ale odpowiedź BG zupełnie ich nie interesuje i „łykną” każdą informację. Ze względu na rozłożone pod obóz miasteczko, ruch jest duży i wiecznie ktoś wjeżdża lub wyjeżdża z obozu.

Równie rzędy baraków ciągną się po obu stronach obozu, w środku zaś toczy się obozowe życie. BG przybywają wieczorem. Przeciskają się pomiędzy ogniskami, wokół których siedzą żołnierze. Słychać gwar rozmów i śmiechy. Przy niektórych z ognisk żołnierze śpiewają (zazwyczaj smutne żołnierskie ballady, szczególnie późną nocą). Starsi żołnierze opowiadają historie bitew, w których brali udział, lub o których choć słyszeli. Można tu siedzieć godzinami i słuchać o orkach, elfach, o magii, Valdorze, magicznych przedmiotach... Dzień toczy się specyficznym rytmem, jedni żołnierze szyku-

ją się do misji, inni właśnie odpoczywają po powrocie i mają kilka dni wolnego. Ranni obijają się, zdrowiejący już szykują do obowiązków, które czekają za kilka godzin. Jedni się śpią, inni wypoczywają. Żołnierze czyszczą broń, drzemli po nocnej warcie, grają w kości albo piją. Ktoś ostrzy noże, inny reperuje pistolet. Ktoś leży z żółtą trawą gapiąc się w niebo, inny suszy pranie nad ogniem, gdzieś indziej grupa młodych żołnierzy piecze kradzionego barana. Podpięty weteran wykrzykując sprośną piosenkę miesza zupę gotującą się w wielkim żelaznym garze. Przy studniach niemal wiecznie ruch, to samo przy kapliczkach i barakach... Obóz żyje i przynosi na myśl mrowisko, w którym nieustannie ktoś gdzieś pędzi. Trudno pojąć, że tak może działać obóz wojskowy, wydaje się, jakby to była hołota nie wojsko, a słowa „dyscyplina” nie słyszał tu nikt od lat.

Tak nie jest. Jeden dźwięk gongu stawiliby cały obóz w gotowości bojowej. To weterani. Kiedy będzie trzeba, dadzą sobie świetnie radę. Jeden z drugim może nie umieć ugostować zupy czy zacerować gaci, ale kiedy chodzi o wojnę i walkę, każdy z nich doskonale wie co robić.

Obóz Dolny sprawia inne wrażenie. Jest tam i porządek i dyscyplina, brak jednak tego spokoju i pewności, którą człowiek czuje będąc pomiędzy Agaryjczykami. Wszystko tu trochę sztuczne, żołnierze spięci, nerwowi. Główna część tych wojsk to Kartńczycy, twardzi, silni żołnierze, zmęczeni jednak bliskością zagrożenia z pogańskich krajów, podłą pogo-

dą, oddaleniem od rodzinnych stron. Spokojny Półwysep Pazura jest daleko, bardzo daleko stąd. Białe namioty są ubłoczone, papieskie flagi mokre, wiszą jak szmaty. Obozowisko przedstawia smutny widok.

Oboz karyjczy jest najnieczystszy ze wszystkich, ale najbardziej przykuwa uwagę. Stacjonują tutaj rycerze z Semece, dosyć zamożni i bez reszty oddani idei walki z poganstwem. Duże namioty rozstawiono koncentrycznie wokół placu, na którym stoi duży krzyż. Przed każdym wisi splukany deszczem proporzec z herbem. Między namiotami leżą pledy, na których śpią giermkowie, czeładź i rzemieślnicy usługujący rycerzom. Po karyjskim obozie kręca się bicownicy, krzykliwi kuznodzieje i ubodzy mnisi, wyrzucani z innych obozów na kopcach. Agaryjczycy sądzą, że wszyscy oni to szpiedzy i złodzieje. Co wieczór odbywa się długa masza połączona z procesją dookoła Rosz - chórne śpiewy niemal zgłaszają wówczas gwar i sprosne śpiewki zgromadzonych przy ogniskach żołdaków.

Miasteczko Rosz powstało razem z obozem. Kiedy pojawili się żołnierze, pojawiło się i zapotrzebowanie dla gospod, burdeli, sklepów i wszystkiego, czego człowiek potrzebuje. Żołnierze muszą mieć gdzie wydać zarobiony żołd, wie o tym każdy handlarz na ziemi. Miasteczko składa się z kilkudziesięciu drewnianych domów. Żyją tu handlarze, lekarze, rodziny niektórych żołnierzy, weterani, którzy postanowili tu zostać już do końca, zbrojmistrze, kowale i dziesiątki innych osób, dla których oboz wojskowy jest żyłą złota i dobrym miejscem na prowadzenie interesu. W Rosz można wynająć pokój, zjeść dobry posiłek, kupić ekwipunek. Miasteczko jako takie nie ma rynku, ratusza, burmistrza, ot jest to chaotyczne skupisko domów, nie więcej. Rządzą tu dowódcy garnizonu, ale prawie nigdy go nie ma. Zalatwa jakis sprawę na północy i w jego imieniu władzę sprawuje pułkownik Anijasz.

SPOTKANIE ZE STANCJĄ

Od „Zwyćwiekiej” do Rosz jest dzień drogi, więc - jak było już wspomniane - BG docierają do obozu we wtorek, późnym wieczorem. Z podслуhandy przez graczy rozmowy wynikało, że oddział porucznika Radicia wpadnie w zasadzkę we czwartek, BG nie mają więc czasu do stracenia. Muszą szybko odnaleźć Radicia lub Stancję i powiedzieć im o tym czego się dowiedzieli. Kto wie, być może Radic już wyruszył i jest za Grzmiającą Rzeką!

Jeśli BG zdecydują się odszukać Radicia, okaże się, że widziano go w jednej z knajp, ale gdzieś polaz. Tej nocy nie uda się go odnaleźć, co zresztą wcale nie jest dziwne, biorąc pod uwagę rozmiary obozu. Pozostaje udać się do Stancji.

Odalenie Stancji będzie stosunkowo proste, jest on znana osobą w obozie i bez większego trudu BG zdobędą informacje, gdzie można go znaleźć. Wystarczy popytac kilka osób przy ogniskach, by dowiedzieć się, że Stancja mieszka w miasteczku pod obozem. Tam trzeba wypytywać ludzi.

Stancja to mężczyzna grubo po sześćdziesiątce. Lewa część głowy, twarzy, aż po szyję i bark jest okrutnie zniekształcona przez bliznę, która wygląda jak pozostałość po bardzo poważnym poparzeniu. Przeróżajęcy widok. Jak się po chwili okaże, mężczyzna ma też zniekształcony głos, pusty, głuchy, ochrypły. Stancja kłania się Bohaterom i gdy powiedzą, że przysła ich Mater, zaprasza do środka. Żołnierz porusza się wolno, ciężko. Momentami widać w tych ruchach dawną głośność i siłę, dziś jednak to już stary, zniechęcony człowiek. Coż, przy swoich rówieśnikach z innych rejonów Dominium wygląda wciąż jak tytan. Swoim wyglądem i spokojem Stancja wzbudza u graczy szacunek - oto bez wątpienia stoi przed nimi człowiek, który służył w wojnie z Valdorem przez długie, najcięższe lata.

BG przedstawiają się i zdradzają mu, kto ich przysła i czego byli świadkami. Nie mają innego wyjścia. Nie znają nikogo w Rosz. Muszą z kimś porozmawiać i wszyscy wskazują na to, że tylko Stancja może zaufać. Po zdaniu testu Czytania emocji o PT 0 można zauważyć, że Stancja naprawdę przeżył się wiadomościami o Radciu. Dziękuję BG za ich poświęcenie i za to, że przyszyli do niego z informacjami. Mówi, że spróbuje się dowiedzieć czegoś więcej, o rozkazach dla porucznika, a także odnaleźć Radicia (*Diabli wiedzą gdzie on teraz będzie! Rozkazy dostanie na porannej odprawie, a teraz pewnie gdzieś chłbie - mówi*) i pomyśleć w dowództwie. Umawia się z BG na spotkanie za dwie godziny, tuż przed północą.

BG mają czas na odpoczynek po całym dniu podróży w siodle. Mogą coś zjeść, rozprostować kości i przyjrzeć się obozowemu życiu. Zależnie od graczy skierują swoje kroki, MG powinni przygotować inne wydarzenia (rozmowy przy ognisku, opowieści o orkach, huczna zabawa w gospodzie itp.). Najlepiej, by gracze przysiedli do jednego z ognisk i zjedli coś wraz z żołnierzami, a przy okazji wysłuchali nieco opowieści o Valdorze. Przykładowe informacje, jakie można zdobyć przy ogniskach, podane są w rozdziale „Opowieści przy ognisku”, który znajdziecie w Dodatках na końcu przygody.

Po upływie dwóch godzin BG udają się do domu Stancji, lecz kapitan jeszcze nie wrócił. Nikogo nie ma w domu. BG muszą przyjść ponownie za jakiś czas. Bohaterowie zapewne zaczną się niecierpliwić. Mijają kolejne minuty, a kapitan wciąż nie ma. BG mogą zacząć wypytywać żołnierzy przy ogniskach, czy których z nich widział Stancję, lecz większość żołnierzy jest albo pijana albo zajęta własnymi sprawami i nie zwróciła uwagi na Stancję. Trudno się teraz czegośkolwiek dowiedzieć. Stancja nie pojawia się, BG nie odnajdą także Radicia. Jeśli gracze zdadzą test Zdobycia informacji z PT2, mogą się dowiedzieć, że około dwóch godzin temu Stancja trafił do aresztu. Nie wiadomo dlaczego.

BG mają prawo do testu Wypatrywania z PT2. Zdanie testu pozwoli im odkryć, że są obserwowani przez kilku żołnierzy. Jeśli BG chciałby ich złapać, porozmawiać, ci wtopią się w tłum. Wydaje się, że jedyna szansa dla BG na odnalezienie Radicia to dopaść go gdy ten będzie ruszał w teren, zaraz po porannej odprawie - zakładając oczywiście, że jutro rano faktycznie dostanie takie rozkazy.

RANEK W ROSZ

Ranek w obozie jest zupełnie odmienny od tego, co gracze widzieli wieczorem. Poranne trabki postawiły wszystkich na nogi i rozpoczęły kolejny ciężki dzień żołnierzy z Rosz. Sierżanci drą się na swoich ludzi, na sierżantów drą się porucznicy, na tych - jeszcze - nikt nie krzyczy, ale zapewne zacznie. Pierwsze grupy szykują się do ćwiczeń, żołnierze, którzy mają wyruszyć w teren, w pośpiechu szykują się do drogi.

W pewnym momencie na jednego z graczy wpada żołnierz popchnięty przez innego w jakiejś szamotaninie. Obaj przewracają się na ziemię. Podnoszą się żołnierz szepota Bohaterowi do ucha: „Stancja został wczoraj aresztowany, przepraszam, że nie potrafił pomóc, dowiedział się, że Radic o świcie rusza w teren, dopadnijcie go i przekażcie to po wiedzicieście kapitanowi. Kapitan prosi o pomoc”. Potem żołnierz przeprasza na cały głos i prosi gracza oficera o przebaczenie i darowanie kary. Odpawiony znika pomiędzy innymi żołnierzami.

Radic jeszcze nie wyjechał z obozu, właśnie szykuje się do drogi, jego ludzie są już w siodłach gotowi do wyjazdu. Bohaterowie mogą dopaść go przy północnej bramie. Porucznik Radic dostadą potężnego wierzchowca. Rumak jest wspaniały, takich nie posiadają nawet karyjscy rycerze. Porucznik prezentuje się na nim bardzo godnie. Zaczepiony przez graczy, powie, że teraz absolutnie nie ma czasu na rozmowę, bo ma rozkazy do wykonania i musi ruszać. Jeśli BG powoła-



ją się na Stancję, Matera lub w jakiś inny sposób zdołają przykuć uwagę porucznika, ten zatrzyma oddział na chwilę, lecz nim gracie zdąży powiedzieć coś więcej jeden z ludzi porucznika powie: „Poruczniku, mamy ogień”. Radić skrzywi się wściekle i powie Bohaterom, by dopadli go w południe, godzinę na północ od Wilczej Strażnicy. Teraz nie mogą rozmawiać, bo wokół obozu kręci się zbyt wielu „ciekawskich”.

SPOTKANIE Z RADICIEM

Bohaterowie mają krótką chwilę, by zjeść coś, kupić w Rosz prowiant na drogę, przygotować się do dłuższej podróży. Potem wsiadają na koni i ruszają na zachód do brodu na Grzmiącej Rzece. Muszą go przekroczyć, dotrzeć do Wilczej Strażnicy, a potem ruszyć na północ, gdzieś, gdzie rozbija się obozem ludzie Radića. Jest środa, jutro porucznik trafi w zasadzkę. Trzeba się śpieszyć.

Podróż do brodu przebiega bez najmniejszych kłopotów. BG czują podniecenie, niepewność, przede wszystkim zapewne czują jednak wściekłość. Podsluchana rozmowa o zamachu, niewyjaśnione aresztowanie Stancji, atmosfera podejrzliwości w obozie. Nie tak Bohaterowie wyobrażali sobie świętą wojnę z poganami! Ale póki co trzeba po prostu pędzić ile sił, spotkać się z Radićem i ostrzec go o zasadzce. Droga do brodu zajmuje około czterech godzin. Przeprawa przez bród i droga na północ kolejną godzinę. W końcu BG dostrzegają w oddali jeźdźcę, który macha w ich stronę. Po kilku minutach BG docierają do miejsca popasu oddziału Radića.

Oddział porucznika liczy dziesięciu ludzi. Korzystając z postoju żołnierze jedzą posiłek. Konie pasą się i odpoczywają. Radić zaprasza BG gestem do ogniska. Przy ognisku siedzi on oraz dwóch ludzi - Ojciec i Bodzi. Jeden z Bohatów rozpoznaje Ojca - widział go wczoraj wieczorem w Rosz, z żoną i dwójką dzieciaków. Ojciec nie poznaje naszego szlachcica.

Gdy gracze przekazują porucznikowi swoje informacje i opiszają mu to, co słyszeli i czego się dowiedzieli, ten przyjmie rewelacje spokojniej niż się spodziewali, tyle że z trudno ukry-

wanym smutkiem, może zalem... Zapytany o rozkazy od dowództwa, odpowie, że w zasadzie jego zadania są tajne, ale w tej sytuacji „ma w dupie dowództwo i tajemnicę”. Oddział porucznika ma ruszyć na południe od ruin miasta Gorosz, pokreślić się w okolicy tak, by spowodować i ostatecznie wyciągnąć stamtąd jak najwięcej orków i zmusić ich, by ruszyli za nim. Radić ma po prostu robić za przynętę. Kiedy orkowie za nim ruszą, porucznik ze swoimi ludźmi ma im uciec, kierując się na południe do wsi Alija. Żyje tam kilku karian, którzy dadzą mu prowiant i pozwolą odpocząć. Potem uciekną na południe, na bagna i wrócą na wschód, przez lasy Beli Derin. Kiedy Radić będzie uciekał przed orkami, do Gorosz przedrże się drugi oddział i odbije więzionego tam od kilku dni pułkownika Alessandrowicia. W skład tego oddziału wchodzi podwładni więzionego. Udało im się umknąć, ale dowódca został uwięziony - to nie spodobało się w Rosz, zostali więc wysłani z misją odbicia Anijasz. Zdaniem Radića, dowództwo posłało ich na śmierć, bo nie uda im się wyrwać pułkownika. To „kara” za porzucenie oficera.

Według tego co podsluchali BG, właśnie we wsi Alija (do której ma uciekać Radić) będzie czekała grupa trzydziestu orków. Wygląda na to, że jest to misja samobójcza dla obu oddziałów.

Radić wydaje się być przybity. Wolno cedzi słowa, wpatruje się w ogień. Momentami BG odnoszą wrażenie, że myślamy jest daleko. Po chwili rozmowy dla graczy staje się jasne, że mimo wiadomości o zasadzce, Radić wcale nie zamierza rezygnować z wykonania rozkazu. BG zapewne będą tym bardzo zaskoczeni. Oto argumenty, jakich użyje Radić, by wytłumaczyć swoją decyzję:

● Pułkownik Anijasz chce nas zabić. Mnie i kilku ludzi z naszego oddziału. Wymknę się teraz, dorwie mnie za miesiąc. Coś mogę zrobić? Może lepiej pojsć tam, wyrznąć tych orków i paść we krwi? Lepiej zakończyć wszystko. Stracę osiemdziesiąt procent ludzi ale te dwadzieścia będzie już miało spokój. Dla spokoju tej dwójki może warto zginąć...

● Jak odmówię wykonania rozkazu i wrócę teraz do Rosz, to mnie powiesz, Nie mam przecież żadnych dowodów. Wolę

ginąć z mieczem, niż na stryczku. Zawsze jest szansa, że się uda, jak dotąd szczęście za Grzmiającą Rzeką zawsze mi dopisywało. A jeśli będę miał pecha - no cóż - zabiorę ze sobą do piekła trochę orków. Teraz, gdy już wiem o zasadzce, może sam zdołam przygotować swoją pułapkę.

© Jak wykonam rozkazy - odciąganie orków od Alessandrowicza, nie dotrę do Aliji, przywiązane w wiosnę orki z wściekłości i nudów wyróżną całą wieś. Już raz słyszałem o czymś takim. Mnie i moich ludzi obarczy się winą za śmierć niewinnych karian. Może i jestem sentymentalny, ale na prawdę nie chcę, żeby z mojego powodu ginęli zwykli ludzie.

Są jeszcze i żołnierski honor i odwaga, jest jeszcze wiara, że może z zasadzki nie nie wyjdzie, jest wreszcie zwyczajna agaryjska filozofia życia i śmierci. Bo żołnierz musi zginąć w walce, nie w łóżku. Radic gra na emocjach Bohaterów, pokazuje że jest odważny, honorowy, podczas gdy wcale nie ma zamiaru ginąć w Aliji. Porucznik właśnie wyczuł szansę na dezercję z armii. Potrzebuje jednak do tego pomocy nieświadomych niczego BG.

Ludzi Radicia jest dziesięciu, nie mają szans w starciu z trzydziestką orków. Jeśli do porucznika przyłączyliby się BG (wraz ze swoimi Sojusznikami), wciąż nie mieliby większych szans w starciu z orkami, lecz przynajmniej starcie nie przypominałoby rzezi niewiniątek. Gdyby przygotować plan ataku na osadę i zaskoczyć orków, może byłaby szansa, mała, minimalna, że wszyscy wyjdą cało z opresji. Tak mogą sądzić gracze. Radic nie ma wątpliwości, że to niemożliwe. Dla kogoś, kto nigdy nie walczył z orkiem (jak Bohaterowie), starcie potrwałoby sekundy. By pokonać jednostkę orka potrzeba trzech, czasem nawet czterech ludzi.

Trudno przewidzieć, czy drużyna ostentacyjnie zdeklanuje się pomóc Radiciowi i zaoferuje mu swe rapery. Jest to wielce prawdopodobne. Jeśli powiedzą, że są gotowi ruszyć z nim do Aliji, porucznik z ołbrzymim szacunkiem podziękuje im za tę ofertę i poprosi, by pomogli, ale inaczej. Porucznik pręży BG by jak najszybciej wrócić do Rosz i odnaleźć kapitała Torako. To przyjaciel Radicia, i jeśli kogośkolwiek może pomóc, to właśnie Torako. Albo wymusi na dowódcę zmianę rozkazów, albo, co bardziej prawdopodobne, zbierze posiłki

(choćby i nieoficjalnie) i ruszy z odsieczą. Jeśli gracze nie zaoferują pomocy Radiciowi ten sam wyjdzie do nich z prośbą.

Radic bardzo wylewnie dziękuje BG za okazaną pomoc, kłania się im i mówi, że wiele znaczy dla niego to, że ruszyli za nim ostrzegć go przed niebezpieczeństwem. *„Będę zwałniał jak się da, powiedziecie Torako, że dotrę do Aliji w piątek po południu. Do tego czasu orkowie powinni jeszcze tam czekać.”*

Ludzie Radicia wolno ruszają, Bohaterowie także, lecz w przeciwnym kierunku, szybko, najszybciej jak się da.

KAPITAN TORAKO

BG teraz już się naprawdę śpieszą, pędzą ile sił. Powinni wykonać otwarte testy Jeździectwa (PT 0). MG bierze pod uwagę najgorszy spośród wyników. Normalnie droga do Rosz zajmuje około pięciu godzin. Jeśli test nie został zdany, droga zajmie sześć godzin. Jeśli test został zdany, za każde 3 Punkty Sukcesu BG skracają czas drogi o 20 minut. MG powinien wyraźnie opisać, że teraz gracze grają już „na stoperze” - każda godzina jest cenna.

BG wpadają do obozu. Pytają kogośkolwiek o Torako. Pierwsze kilka osób nie wie, o kogo chodzi, w końcu trafia się jakiś bardziej doświadczony żołnierz. *„Torako nie żyje”* - wyjaśnia. *„Zginął w zasadzce orków dawno, dawno temu. Będzie już ze 20 lat. Wspomniał kapitan”. Co? Nie żyje? Od dwudziestu lat?!*

Jaka będzie reakcja graczy? Wściekłość? Na pewno. Być może nie będą potrafili pojąć zachowania Radicia. Być może będą się domyślałi, dlaczego ich oszukał. Nie tego się spodziewali! Są zaskoczeni, zawiedzeni, może rozczarowani. Prędzej czy później zrozumieją, co się stało. Radic swoim oszustwem zmusił ich do honorowego wycofania się z tej samobójczej misji. Nie jadą z nim na pewną śmierć, choć nie odmówili pomocy, nie stracili honoru. Wyszli na klamec, tak. On zginął, tak. Lecz oni żyją... Cholemy Radic!

Jest środa, wieczór. Cały wtorek i cała środa BG byli w siodle, są zmęczeni. Dobrze, by usiedli gdzieś przy ognisku lub w jakimś gospodzie. Jeśli gracze są wzburzeni i dyskutują



ODDZIAŁ PORUCZNIKA RADICIA

© **porucznik Radic** - mężczyzna po czterdziestce, brunet z długimi włosami. Jest silny oraz wytrzymały, chociaż chudy i żyły. Ciemne oczy miotają gniewne spojrzenia. Przy pierwszym spotkaniu sprawia wrażenie typka spod ciemnej gwiazdy, ale ci, którzy go znają lepiej wiedzą, że to charmatyczny dowódca z zasadami. Radic nosi duży kintal - ta broń, podobnie jak wspaniali koń - wyróżniają go z tłumu żołnierzy.

© **Oficer** - uśmiechnięty, lubiany przez wszystkich, dobry duch oddziału. W Rosz ma rodzinę - żonę i dwójkę dzieciaków.

© **Kibuth** - nurkownik Waldeczy, oprócz nurbyskiego zna tylko agaryjski, i to bardzo słabo (wal się, spadaj i twoją matkę też). Rozumie jednak dół. Jest przed trzydziestką, włosy ma splecione w pięć długich warkoczy, twarz zdobną tu tatuaż z tajemniczymi symbolami, ma ciemną karnację skóry. Jeśli ktoś nie zna go dobrze, intuicja mu nie zauda. Kibuth sprawia nieprzyjemne wrażenie, jest dziki, nieokrzesany, nieprzewidywalny.

© **Deiobak** - około trzydziestki, krótko ostrzyżony i wечно uśmiechnięty mężczyzna. Jest zwiadowcą w oddziale, gada jak najęty, gorszy od przekupki, jadaczka mu się dosłownie nie zamyka. Wygląda na rozgiantonego, trudno uwierzyć, że ten gość może być zwiadowcą. W rzeczywistości należy do najlepszych w Agarii.

© **Klaro** - dziewczyna przed trzydziestką, brunetka, długie włosy zaplecione w warkocze, tatuaże na ramionach, brzuchu, plecach. Wzbudza niepokój, ma bardzo nieprzyjemne spojrzenie, w którym kryje się obłąd. Nosi bardzo dużo broni. Z zachowania w oddziale można wywnioskować, że jest kobietą Radicia albo Eleganta, albo Kibutha... Trudno ocenić, tuli się do każdego z tych trzech.

© **Elegant** - mężczyzna przed czterdziestką, czysty, dobrze ubrany, uczesany, ogolony. Wypowiada się bardzo elegancko. Bardzo spokojny człowiek, nieustannie zajęty pielęgnowaniem swojego ekwipunku. Jest świątnię, że ten gość może być zwiadowcą. W rzeczywistości należy do najlepszych w Agarii.

© **Bodzio** - mężczyzna około trzydziestki, posturą przypomina dużego niedźwiedzia, jest ogolony niemal na tyso, sprawia wrażenie dość nieczepnego. Nie odstępował Radicia na krok. W ciągu dnia wypowiada góra kilkanaście słów.

© **Mala** - trzydziestokilkuletnia dziewczyna, delikatna i miła, dobra dusza oddziału. Miała w Rosz męża, który niestety zginął kilka lat temu. Ma w sobie dużo kobiecej delikatności. Sposób zachowania i raczej etyka. Niesamowicie jeździć i dobry zwodowca.

© **James** - dwudziestokilkuletni mężczyzna, Cynajczyj. Przeróżnie chudy, ma długie, wypielęgnowane dłonie. Jest niesamowicie gibki i zrzętny. Sprawia wrażenie, jak by był artystą, a nie żołnierzem. Cóż, okazuje się, że jest niesamowitym żołnierzem. Najlepszy obok Radicia szermierz w oddziale.

© **Traposz** - mężczyzna w średnim wieku, Agaryjskiej. Cały czas pokazuje - jego płuca zostały na wskroś przeżarte, gdy niecałe trzy lata temu podczas bitwy na Grzmiającej Rzece, padł ofiarą magicznej chmury bojowej Valdorskich magów. Jego specjalnością jest muszkieter. Poza wysokimi umiejętnościami strzelania autem jest niewątpliwie posiadanie nordyjskiego muszkietera.

o zachowaniu Radicia to doskonale. Jeśli zaś są zniechęceni i obrażeni, czas by akcja znowu ruszyła do przodu, niech przy jednym z ognisk rozgorzeć ciekawa rozmowa pomiędzy żołnierzami, rozmowa, z której gracie dowiedzą się czegoś ciekawego o walce z orkami, o pułkowniku Alessandrówiciu – przykładowe tematy rozmów przy ogniskach podane są w rozdziale „Opowieści przy ognisku”. Musisz zaciekać graczy, sprawić, by za żadne skarby nie obrażali się na przegrodę, na Radicia. Niech wsłuchają sprawi, by w ich głowie zaczęły kołatać myśli: „Ty pieprzony Radiciu. Uratujemy cię, a potem masz w rękę za to kłamstwo”.

Gdziekolwiek są BG, przed północą odnajduje ich Stanicja. Wyszedł już z aresztu (wstał się za nim ktoś z dowództwa i szanowanego weterana z Rosz wypuszczono na wolność). Jak tylko kapitan odnajduje graczy, pyta czy dorwali Radicia. Dowiaduje się o kłamstwie porucznika i o tym, że ten kazał im szukać kapitana Torako. Stanicja prosi BG, by poszli z nim do domu, odpocząć i pogadać. Bohaterowie nie wiedzą, że właśnie podali uzgodnione kilka miesięcy temu hasło. Plan dezercji Radicia właśnie zostaje uruchomiony. Torako, słowo klucz...

O CZYM NIE WIEDZĄ BG...

Radici jest dawnym podwładnym Stanicji. Służył pod nim przez wiele lat, by w końcu po przejściu Stanicji w stan spoczynku samemu zostać porucznikiem i dowodzić oddziałem. W tym samym oddziale służył też Mater (Torako zaś był przełożonym Stanicji dawnym, dawno temu). Kilka miesięcy temu, po kilku spiekach pomiędzy oficerami, Radici trafił na czarnej liście, oficerów, którzy nazbyt często mają własne zdanie i własną opinię na temat decyzji dowództwa Rosz. Jego oddział zaczął otrzymywać coraz gorsze i bardziej niebezpieczne misje. Radici wychodził cały z kolejnych zadań, ale wiedział, że w końcu noga mu się podwinie. Żołnierze w obozie szepotali przy ogniskach o tym, że jest już po poruczniku. Mijały kolejne tygodnie i było już wiadomo, że Radici musi być odstrzelony, jego legenda zaczęła zbytnio rosnąć.

Porucznik zaczął opracowywać plan ucieczki. Musiał uciec z Rosz, by ocalić głowę. Jedyną osobą, na którą mógł w stu procentach liczyć, był dawny dowódca, Stanicja.

Plan Radicia jest prosty – chce sfingować swoją śmierć i zniknąć, wyjechać z Agarii. Potrzebuje do tego dwóch elementów: kogoś, kto uda, że go zabija oraz kogoś, kto tę śmierć zobaczy. Kiedy Radici spotkał BG, szybko ocenił, że są doskonałymi świadkami. Ludzie honoru, szlachetni, dobrze urodzeni, nie związani z nikim z Rosz. Jeśli oni zaświadcza, że porucznik zginął, nikt nie będzie miał podstaw, by poddać te zeznania w wątpliwość. Radici potrzebuje jeszcze kogoś, kto go „zabije”. Do tego wykorzystuje orków. Żeby ich do tego nakłonić, musi im zapłacić. Dlatego odesłał BG z powrotem do Rosz, bo potrzebuje pomocy Stanicji, potrzebuje czegoś cennego, co będzie mógł zaofiarować orkom w zamian za zorganizowanie przedstawienia i odegranie zabięcia porucznika. W plan Radicia wtajemniczona jest dwójka ludzi z oddziału (Klara oraz James), którzy chcą zniknąć razem z porucznikiem.

Kiedy Stanicja słyszy z ust BG imię kapitana Torako, wie, że Radici jest gotów do zniknięcia. Potrzebuje tylko czegoś cennego dla orków i potrzebuje oczywiście, by Bohaterowie wrócili za linię frontu. Są niezbędni do wprowadzenia planu w życie...

ROZMOWA ZE STANICJĄ

Cóż, trudno mieć żal do człowieka, że chciał drugiemu życie ocalić. Pan zbroiłbyś inaczej? – pyta kapitan BG gdy już wszyscy usiadali nad dzbaniem wina w jego domu – Zgodziłbyś się, by jaki niewinny młodzik ruszył z tobą na pewną śmierć? Może byś jednak zrobił wszystko, by go ocalić? Och,

skłamał głupiec, lecz przecież z szacunku dla Panów... To dobry człowiek. Ostatni z moich ludzi, z dawnego mojego oddziału. Kocham go jak syna – ciągnie Stanicja. – Cóż jednak, skoro został tam bez szans, nie da rady sam, w dziesięciu ludzi na tych orków nie poradzi, nawet on, nawet Radici. Był najlepszy, długo się trzyma. Wściepanowie, że on ma 46 lat? Od ponad 20 lat w siodle i w akcji...

Stanicja tak kieruje rozmową, by wymusić na BG, że jednak ruszą z odsieczą i pomogą Radiciowi. Musisz odegrać to naprawdę przekonująco. Przedstawia go jako odważnego, honorowego żołnierza, który pojechał walczyć z orkami i ratować bogu ducha winnych wieśniaków z Aljii. Kiedy z ust BG padnie wreszcie słowo, że pomoga, czy się to Radiciowi podoba, czy nie, Stanicja nie pozwoli im się już z tego wycofać. Zaoferuje wszelką możliwą pomoc i wychwali ich odwagę i honor. Stanicja poradzi graczom, by poczekali do rana, wypoczęli, przespali się, a on na rano przygotuje kilka niezbędnych rzeczy, w tym dokładne mapy.

Te przedmioty przydadzą się wam bardziej niż kilka godzin, które nadrobiliście, wyruszając natychmiast. Potrzebujecie trochę czasu, by je zorganizować. Poza tym przyda się wam odpoczynek, no i po nocy i tak daleko nie zajdziecie. Radici też musi spać.

Stanicja oferuje graczom nocleg u siebie w domu, sam rusza „w obóz” zdobyć nieco potrzebnego ekwipunku.

RANEK I W DROGĘ

Stanicja budzi graczy jeszcze przed świtem. Na zewnątrz jest ciemno. Trzeba się jednak śpieszyć. Jest już czwartek. Kapitan wręcza graczom mapy – Jak was kto z tym zobaczy, to rozstrzelają. To mapy z kantyny oficerskiej. Kładzie też na stole garść amuletów – A jak z tym złapią, to was spalą.

Amulety w większości trzeba mieć na sobie. Stanicja szybko opisuje ich działanie. Opis przedmiotów znajduje się na końcu scenariusza. Pośród nich ważny dla fabuły przyrządy jest bogato zdobiony sztylet, bardzo cenny przedmiot magiczny, zdobyty kilka lat temu na jednym z dowódców oddziałów orków. Stanicja wykradł go z prywatnej kwatery pułkownika Anijassa. Żyje w obozie ponad pół wieku i ma swoje sposoby. Sztylet ma swoją historię – został zdobyty na orkach i okazał się artefaktem bardzo rzadkim i chyba bardzo potężnym, bo żaden specjalista nie potrafił określić jego właściwości. Nic dziwnego, że z miejsca trafił do kieszeni pułkownika Anijassa. Radici – wiedzą o tym tylko jego najbliższe zaufani ludzie – dogaduje się z kilkoma orkami. Chociaż orkowie nie wyjawili mu właściwości broni, powiedzieli, że broni jest dla nich niezwykle cenna, i że bardzo by ją chcieli odzyskać. Sztylet jest artefaktem, który wiele razy pomógł orkom w wojnach toczonych w Valdroze, ponieważ jego magia skierowana jest głównie przeciw elfom. Zatarł między tymi dwiema rasami nie należą do rzadkości.

Gdy porucznik omyslał swój plan ułomienia się z wojaka, przypomniał sobie o sztylenie. Stwierdził, że ofiarowując go orkom, zyska ich pomoc podczas fingenowania swojej śmierci. Gdyby rozniosło się, że dopadły go te bestie, wszyscy postawiliby na nim krzyżyk. Radici próbował wyyciągnąć sztylet od Anijassa. Gdyby broni została w końcu skradzioną, Anijasz nie miałby żadnych wątpliwości czyja to sprawa. Umówił się ze Stanicją, że jeśli kiedyś przysła mu niewtajemniczonych ludzi, na hasło „kapitan Torako” Stanicja miał swisnąć sztylet i oddać go owym posłańcom. W ten sposób broni trafia w ręce BG, którzy ruszają na poszukiwanie Radicia. To ryzykowna metoda dostarczenia okupu dla orków, bo Bohaterowie mogą zginąć po drodze, albo nie spotkać się z Radiciem, ale innego wyjścia nie ma.

Stanicja chce mieć pewność, że drużyna przekaze sztylet Radiciowi lub jego ludziom, więc omawiając właściwości podarowanych drużynie przedmiotów przyznaje, że niektórych zdolności po prostu nie zna. Sugeruje, żeby pokazać błyskot-

li jednemu z ludzi porucznika, Valdorczykowi o imieniu Ki-buth. On powinien wiedzieć, co z tym trzeba zrobić.

Stancja rozkłada na stole mapy i szybko opowiada graczom o najważniejszych zaznaczonych na nich elementach. Mówi o magicznych strażnicach, pułapkach, o tym, by gracze uważali przy lasach Beli Derin, bo jego zła sława nie jest wyszana z palca. Wprowadza graczy w sytuację i omawia najważniejsze niebezpieczeństwa, jakie na nich czekają. Wspomina też o agaryjskich dezertach, których mogą tam spotkać. To niebezpieczeństwo desperaci, ale jako że BG nie służą w agaryjskiej armii, mogą się z nimi dogadać. Gdyby przyszło wybrać między spotkaniem z orkami a dezertami, zawsze le-

piej wybrać ludzi - i, bądź co bądź, karian. Na końcu scenariusza znajduje się dodatek „Opowieści przy ognisku” - stamtąd możesz zaczerpnąć opisy zagrożeń z Grzmiącej Rzeki. Kapitan sugeruje trasę wzdłuż rzeki na południe i potem na zachód wzdłuż linii lasu. Droga jest dłuższa, ale mniej niebezpieczna, mniej patroli - a dla BG to jest kluczowe, nie mają żadnego doświadczenia w poruszaniu się na terenie wroga. Muszą wybrać jak najbezpieczniejszą trasę. Jeśli nie wydarzy się nic niespodziewanego, w piątek popołudniu powinni dotrzeć do Aliji.

BG ruszają. Szybko, teraz to już wyjść z czasem... Zaczyna się nowy dzień.

DROGA DO ALIJI

Przed nami właściwa część przygody – BG przekraczają Grzmiącą Rzekę i ruszają na batalię z orkami, na dobre i złe, na śmierć i życie. Ruszają, by ratować dziesięciu ludzi, których w Rosz chcą widzieć martwymi... Mają dwa dni, by dotrzeć do osady i wspomóc ludzi Radicia w walce z orkami.

WYJAZD Z ROSZ

BG wyruszają z Rosz zaraz po trąbkach, które budzą cały obóz. Od godziny są już na nogach, Stancja wręczył im mapy, amulety, przekazał ile mógł informacji o terenie, przez który będą podążać. W końcu muszą ruszać. Nie ma chwili do stracenia.

Na zewnątrz jest brzydko. Pogoda deszczowa, nieprzyjemna. Kiedy spojrzeć na zachód, jest tam tylko szary cień, nisko wiszące chmury i odległa ściana deszczu. Nieprzyjemny wiatr wieje od wschodu. BG wsiadają na konie, ruszają.

Podróż na zachód, do brodu i Wilczej Strażnicy, zajmie Bohaterom kilka godzin. Tu droga jest znana, bezpieczna, mogą jechać szybko i nadrobić tak dużo czasu, jak to możliwe. Po drodze mijają niewielki oddział zwiadu, lecz nikogo więcej. Jest wcześniej, nie się nie dzieje.

Droga do Wilczej Strażnicy zajmuje cztery godziny. BG powinni wykonać otwarty test Jeździectwa. MG sprawdza najgorszy wynik w drużynie. Każdy Punkt Sukcesu oznacza każde minut zaoszczędzonego czasu. Jeśli test nie został zdany, każdy Punkt Porażki oznacza dziesięć minut straty.

W końcu BG docierają do strażnicy. Agaryjczycy pytają ich o cel misji. BG muszą zdać test Autorytetu z PT 0. Jeśli go nie zdadzą, wartownicy będą zadawali kolejne pytania, ządali przedstawienia jakichś rozkazów. W krytycznym momencie, jeśli BG będą bardzo niewiarygodni, może dość do spiecia i nawet do aresztowania Bohaterów. Miejmy nadzieję, że BG uda się jednak przeprawić przez Grzmiącą Rzekę. Rozmowa z wartownikami, chwila odpoczynku dla koni i przeprawa przez rzekę zajmie w sumie godzinę czasu.

W końcu BG są po drugiej stronie frontu. Są w Valdorze.

KRAJOBRAZ ZA RZEKĄ

Pogoda jest paskudna. Siąpi deszcz, a ciężkie chmury wiszą nisko na niebie. Wokół jest szaro, tak jakby słońce w ogóle się dziś nie przebudziło. Oto i kraina pogan, dzika, brudna, nieprzyjazna. Ziemia jest podmokła, błotnista, wzdłuż Grzmiącej Rzeki ciągną się rozlewiska. Nie ma traktów, wygodnych dróg, są chaszcze, parowy, grząskie pola. Im dalej na południe, tym krajobraz bardziej pofalowany, nierówny. Na horyzoncie pojawiają się samotne drzewa, na niebie latają potężne ptaszyka, nazywane Trupimi Ptakami (Monastyr str. 279/255).

Bohaterowie ruszają na południe, tak jak poradził Stancja. To jedyne sensowne rozwiązanie, jedyna chyba szansa na to, by cali dotarli do Aliji. Jeśli wybiorą inną trasę, będą musieli zawrócić - zbyt wielu tam pogan. Na zachodzie rozciąga się szare pustkowia. Na horyzoncie nie ma miast, dróg, karawan. Tylko ziemia niczyja, jałowa, niebezpieczna, pełna pułapek i wrogów. W końcu można też dostrzec wspomniane w obozie Wieżycze. Bohaterowie zatrzymują na chwilę konie, obracają się w ich stronę, patrzą. Pośród pola, w zupełnym pustkowiu, wzbija się w niebo kamienny, potężny słup, wokół którego kołują ptaki. Kilka czarnych ptaszyk siedzi na szczycie budowli. Jeśli Bohaterowie zapamiętali ostrzeżenia, będą się trzymali z dala od Wieżycy, inaczej ptaszyka ścigać im na kark orków.

W oddali coś się pali, gesta smuga dymu ciągnie się ku niebu. Może to ten dym tak zasnuł niebo? Głupie myśli... A jednak wzrok raz i raz ucieka ku temu słupowi dymu, a potem ku ciemnemu niebu...

ZASADY ZWIADU

Zwiadowca wykonuje otwarty test Wypatrywania. Zdany test oznacza, że udało mu się wypatrzeć element na tyle minut przed drużyną, ile było Punktów Sukcesu. Wtedy Zwiadowca może powiadomić o danym elemencie drużynę i, jeśli chce, udać się tam, by dokładniej to zbadać.

Zwiadowca wykonuje otwarty test Jeździectwa - każdy Punkt Sukcesu to minuta przewagi nad drużyną, jaką wypracował. Nie udany test oznacza, że nie udało mu się dotrzeć na miejsce przed drużyną.

Przykład: Johan rogląda się po okolicy. MG każe mu wykonać test Wypatrywania. Johan zdaje test i zdobywa 5 PS. Oznacza to, że udało mu się wypatrzeć znajdujące się 5 minut drogi stąd drzewo szubieniczne. Johan może ruszyć w jego kierunku, by sprawdzić, czy nie ma tam nic podejrzanego. Wykonuje otwarty test Jeździectwa i uzyskuje 3 Punkty Sukcesu. Oznacza to, że kiedy drużyna dotrze w okolice drzewa, Johan będzie tam już od trzech minut i będzie mógł im powiedzieć, co ciekawego w międzyczasie odkrył.

Każdy z BG powinien wykonać test Lęku z PT 0 (Monastyr str. 150/91). Osoby, którego nie zdadzą otrzymują PT 1 do wszystkich kolejnych testów aż do kolejnego ranka. Nie podoba im się ta kraina, ziemia wzbudza w nich niepokój.

WIEŻYCE

Magiczne wieżycy postawiono na ziemiach Nubrii, by zawiadamiły pobliskie garnizony o zbliżających się wędrowcach. Grupa kilku jeźdźców jest zbyt mała i Wieżycy ich nie wypatrzą, lecz jeśli drużyna BG składa się z więcej niż 5 jeźdźców, jest już szansa, że zostaną zauważeni. Im więcej ludzi, tym większa szansa.

Strażnice mają dwa zasięgi działania. MG powinien wykonywać cztery testy podczas pierwszego dnia podróży BG przez szerszy zasięg. Jeśli w dowolnym momencie BG wkroczą w węższy zasięg (mniejszy okrąg na mapie), MG automatycznie wykonuje dodatkowy test.

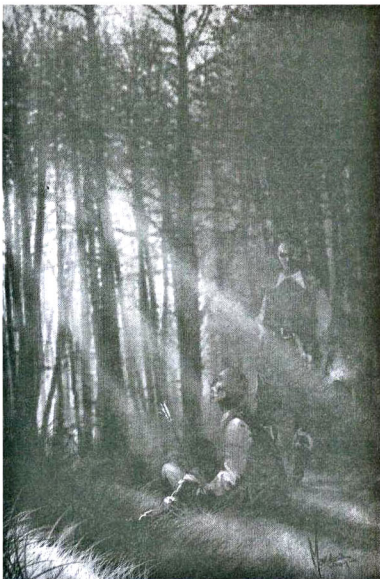
Wieżycy mają Spostrzegawczość równą 10 i Wypatrywanie 2. Bazowo ich test Wypatrywania ma PT 10 w zewnętrznym kręgu i PT 5 w wewnętrznym. Za każdego człowieka powyżej pięciu w oddziale PT obniża się o 1, aż do 0.

Wokół wieżycy gromadzą się stada ptaków - niektóre siedzą na szczycie, inne kołują na niebie. Jeśli Wieżycy wypatrzy bohaterów, ptaki zrywają się do lotu w kierunku pobliskiego garnizonu. Stacjonujący tam oddział wie, skąd nadleciały i żołnierze ruszają na poszukiwanie w tamtą stronę. Wieżycy nie podają żadnych informacji na temat intruzów, po prostu zawiadamiają, że liczna grupa naruszyła ich terytorium.

DROGA NA POŁUDNIE

Od momentu przeprowadzenia się przez bór BG będą podążali na południe, nim dotrą do północnej granicy lasów Beli Derin. Gracze powinni ustalić szyk, w jakim się poruszają. Jeśli w drużynie jest Zwiadowca z Cechą Na przełaj, zapewne on odpowiada za bezpieczeństwo. Jeśli nie ma takiej postaci, BG otrzymują PT1 do wszystkich testów Wypatrywania i Ukrywania się.

Po lewej ręce BG mają rzekę. Póki co, około południa Zwiadowca wypatrzy zagajnik po zachodniej stronie. Jeśli wyruszy go zbadać, nie znajdzie tam nic podejrzanego, las mieszan, gęsty, żadnych oznak, by w ostatnich dniach stacjonował tam jakikolwiek oddział. Kiedy Zwiadowca będzie opusz-



czał las i wracał do reszty drużyny, w niebo wzbije się stado ptaków, zatoczy nad nim dwa koła i odleci na zachód.

Na dalszym etapie wędrówki teren stanie się trudniejszy. BG docierają do rozlewiska. Grzmiąca Rzeka wylała, ziemia jest grząska. Można ten teren ominąć kierując się bardziej na zachód, lecz trudno ocenić czy zaoszczędzi się drogi (udany test Sztuki przetrwania o PT 2 pozwoli ocenić, że BG zaoszczędzą około 30 minut omijając grzęzawisko i nadkładające drogi). Jeśli BG zechcą przedrzeć się przez podmokłe łąki, w końcu zjedzą z koni i poprowadzą je za uzdy. Rzeka wylała

WYPATRYWANIE I UKRYWANIE

Przez dużą część przygody BG będą musieli wypatrywać wrogich oddziałów i ukrywać się przed nimi, by uniknąć niepotrzebnej walki.

Aby określić, kto logo wypatrywać pierwszy, MG wykonuje test Wypatrywania opierając się o współczynniki określonego oddziału orków (lub Nubryczyków, zależnie od sytuacji), natomiast ze strony BG test wykonuje Zwiadowca. Ten, kto osiągnął więcej Punktów Sukcesu, jako pierwszy zauważa przeciwnika i zapewne narychmiast daje sygnał swoim ludziom do ukrycia się. Każdy w oddziale wykonuje test Ukrywania się. Liczy się najgorszy wynik w drużynie. Przeciwny Zwiadowca ponownie wykonuje test Wypatrywania, uwzględniając wszystkie ujemne PT (Monastyr, str. 105/86). Jeśli wynik wypatrującego jest lepszy od wyniku ukrywających się, udało mu się ich wypatrzyć. Jeśli nie, oddział pozostał niezauważony.

kilkanaście dni temu i na mapach od Stancji nie było to oczywiście zaznaczone. Wędrówka jest żmudna, uciążliwa i, co najgorsze, bardzo wolna, a czas nieubлагanie upływa. Przede wszystkim przez najtrudniejszy fragment rozlewiska zajmie około godziny.

Jeśli BG zdecydują się ominąć rozlewisko od zachodniej strony, zaoszczędzą pół godziny, lecz mogą natknąć się na dziesięcioosobowy patrol Nubryjskiego wojska. Jeśli BG zostaną wypatrzeni przez patrol i nie uda im się na czas ukryć, to zależnie od ilości BG w drużynie Nubryjczycy zdecydują się na zaatakowanie ich lub wycofają się po posiłki i dopiero wtedy ruszą tropem Bohaterów.

Na południe od rozlewiska teren staje się pagórkowaty. Słońce stoi w zenicie, lecz promienie nie przebijają się przez ciężkie chmury. Mżawka staje się coraz bardziej uciążliwa, wiatr od rzeki jest dość silny, chłodny.

Na wschodzie, przy rzece, można dostrzec kilka szałasów. To bardzo mała osada rybaka. Na zachodzie, na wzgórzach, znajdują się ruiny kariańskich kaplicy.

W osadzie żyje sześć rodzin Nubryjczyków. Jeśli BG pojawią się w okolicy wsi, rybacy dostrzegą ich i powiadomią potem o tym falcie orków. Osada leży na północnej granicy terenu patrolowanego przez orków z warowni Tuhrum (patrz mapa).

Jeśli BG nie chcą być dostrzeżeni przez rybaków, powinni odbić na zachód, w kierunku ruin kaplicy, a potem skrócić na południe. Jest to niestety strata kilkudziesięciu minut drogi, ponieważ tym samym BG odbijają od najprostszej trasy na południe. Dodatkowo istnieje niebezpieczeństwo, że BG zbytnio przesuną się na zachód i wejdą w zasięg wewnętrzznego kręgu Wężycy. Bohater, który pełni rolę zwiadowcy, powinien wykonać test Szutki przetwarzania z PT2. Jeśli się pomyli i nie zda testu, MG powinien wykonać test Wypatrywania Wężycy. Jeśli Wężycza wypatrzy BG, da sygnał orkom. Gromadząc się wokół jej szczytu ptaki z łopotem skrzydeł odlecają w kierunku najbliższego orkowego garnizonu, we wsi Turia. Ptaki zostaną dostrzeżone dopiero za pół godziny, a sześciu orków zjawi się tu dwie godziny później.

Bohaterowie kierują się na południe. Po swojej prawej stronie mają Wężycę, po lewej zaczynają się ziemie patrolowane przez orków z Tuhrum. Przed drużyną rozciąga się jaloowa równina z wysepkami życia roślinnego. Przy braku traw deszcze zamieniały teren w pole błota. Niczym ślady po ospie na twarzy obryzma, na całej powierzchni rozsiane są mniejsze i większe doły, przypominające leje po wybuchu artyleryjskim, tyle że dużo większe. Jeśli Bohaterowie są ścigani, albo wypatrzeni jakiegoś zagrożenie, mogą szukać schronienia w jednym z dołów - na równinie to jedyna kryjówka. Jeśli któryś z graczy będzie się rozglądał po ziemi ze szczególną uwagą, dojrzy w błocie przedzwiele żelastwo i stare kości. Gdy wielka ofensywa kariańska cofa się, pole było miejscem wielkiej bitwy, a doły najprawdopodobniej są śladami po wywołanych magią eksplozjach. Można sobie tylko wyobrazić jak wielką siłę rażenia mieli magowie Valdoru.

Na dzień kilku lei Valdorezcy założyli pułapki na podróżnych, którzy chcieliby się ukryć przed wzrokiem orków lub Nubryjczyków. Za każdym razem, gdy Bohaterowie zechcą zejść na dno dołu (zważeni przez leżące na dnie pozostałości po dawnej bitwie albo chroniące się przed orkami) MG powinien rzucić kostkami. Istnieje 10% szans, że Bohaterowie wpadli w pułapkę. Na dzień dołu otwiera się szczelina, ściany zsuwają się i zasypują ofiary, przysuwając je ziemią i kamieniami. Bardzo trudno wypłynąć po obsuwającej się ziemi. Co rundę Bohaterowie wykonują test Wspinaczki lub Atletyki z PT 2 (lub PT 0, jeśli ktoś z góry ruszy linę). Co rundę otrzymują Draśnięcie. Lej potrzebuje trzech tur, by całkowicie pochłonąć ofiary. Jeśli do tego czasu nie zdołają one wyjść, zostają przysypane przez ziemię i nie mogą już podejmować prób wydostania się. Nadal co rundę otrzymują Draśnięcie - do czasu aż ktoś je odkopie, albo nie umrą.

Kilkadziesiąt minut drogi od ruin kaplicy (lub osady rybaków) Zwiadowca może wypatrzyć cztery głuhe, które ruszyły tropem BG. Psy biegną w odległości kilometra, tak długo, aż dogonią zdobycz - podczas popasu, lub gdy BG zdecydują się poczekać na nie i zaatakować. Wystarczy zastrzelić jednego albo odgonić je ogniem i reszta odpocznie. Tyle, że huk muskietu lub dym ogniska może przyciągnąć uwagę innych wrogów.

Na zachodzie, kilka mil od trasy BG leży Turia, osada czy wręcz mały fort, obsadzony przez orków i ludzi. Zbudowany jest na wzgórzach. Wokół widać potężne szubienice z wiszącymi na nich żelaznymi kłatkami. W Turii stacjonuje dwudziestu orków i trzynastu Nubryjczyków.

Jeśli BG będą chcieli ponownie odbić bardziej na wschód, natrafia na drzewo szubienicze i kolejne stado ptaków, a milę na południe na pogańską świątynię poświęconą demonom wiatrów, które kiedyś czczono w Agarii. Przy kaplicy krząta się człowiek. Nie dostrzega graczy; zatem BG mogą ominąć lukiem to miejsce i znowu odbić na zachód, lub ruszyć na południe, nie odjeżdżając daleko od kaplicy. Wtedy mężczyzna na pewno ich dostrzeże. To kapłan i czarownik z Nubrii, składający hołd swoim demonicznym władcom. Mężczyzna nie zna żadnego języka Dominium, nie można się z nim dogadać. Zachowuje się spokojnie. Wypytany później przez orków, wskaże kierunek, w którym podążył BG.

Godzinę później gracze docierają do potężnego, uschniętego drzewa. Obok leży trzech martwych orków, ich ciała są rzucone na stos. Pod drzewem jest kariański grób. Orkowie zginęli dzień, może dwa dni temu. Są obrabieni z wszystkiego. Zginęli w walce, mają rany od postrzałów z pistoletów i cięć rapiera, ponadto zabójcy obcięli im głowy. Jeśli BG będą się rozglądali po okolicy, mają prawo do testu Wypatrywania z PT2. Gdy ktoś go zda, dostrzeże kilka mil na południe grupkę ludzi, jeden z nich przygląda się graczom przez lunetę. To agaryjscy dezertyerzy.

Na północno-zachód od martwego drzewa znajduje się wymarła osada. Wśród domów czatuje oddział dziesięciu orków, którzy obserwują te okolice. Kiedy tylko dostrzegą BG, ruszą ich tropem. BG mają około dwudziestu minut przewagi nad orkami.

Gdy BG zorientują się, że ich tropem podąża oddział orków, rozpocznie się wyścig. Orkowie ruszą najszybciej jak potrafią. Co zrobią Bohaterowie? Trudno przewidzieć. Będą uciekać? Zatrzymają się gotowi do walki? Będą szukać kryjówek? Szukować zasadzek? Mają kilkanaście minut na przygotowanie się do starcia.

DEZERTERZY

Dezertyerzy przez lunetę obserwują, co się dzieje, niezauważeni przez orków. Gdy widzą ludzi ściganych przez orków, decydują się zaryzykować, wyjść z ukrycia i pomóc Bohaterom.

Dezertyerzy pokazują się Bohaterom, tuż nad rzeką Lodową, lewym dopływem Gzmiającej Rzeki. Pokazują, by ci ruszyli za nimi i sami kierują się na południowy wschód. Bohaterowie dostrzegają szansę, na pewno korzystają z niej i ruszą za Agaryjczykami.

Wrogowie tymczasem są blisko, pedną na czterech łapach, jak małpy. Gracze po raz pierwszy w życiu dostrzegają szarżujących orków. Powinni wykonać test Łęku z PT 1. Orkowie są przerażający, pedną niemal równie szybko jak koń, a po terenie, który doskonale znają, poruszają się z taką właśnie prędkością. Nie można od nich odskoczyć, nie można im uciec...

Dezertyerzy dają Bohaterom sygnały, że tu należy przekroczyć rzekę. Sami wjeżdżają w nurt i powoli przedzierają się na drugi brzeg. Jeśli gracze strzelają do ścigających ich orków, Agaryjczycy krzyczą i pokazują, by tego nie robili!

Kiedy BG dopadają do miejsca przeprawy, dezertery właśnie wychodzą na brzeg po drugiej stronie. Zsiadają z koni, zrzucają na ziemię bagaże. BG powinni wykonać test Wypatrywania z PT 4, by dostrzec, że Agaryjczycy rzucili na trawę muszkiety i pistolety. Dezertery stoją z wyciągniętymi mieczami i nawiązują orków, krzycząc w nubryjskim. Orkowie przyspieszają. Za plecami BG słychać przeraźliwe warczenie. BG nie mają wątpliwości, że jeśli orkowie dopadli by ich, po chwili byłoby po wszystkim. To wściekłe bestie, z którymi nie sposób walczyć! Tymczasem dezertery stoją po drugiej stronie rzeki, z obnażonymi mieczami i rapierami. Jeden z nich, być może przywódca, trzyma potężną maczetę.

BG muszą wykonać test Jeździectwa z PT 2, by bez problemu przedostać się na drugi brzeg. Jeśli test nie zostanie zdany, koń nie radzi sobie z trudem przeprawy i strachem wywołanym bliskością orków. Trudno nad nim zapanować. Bohater ma prawo do drugiego testu Jeździectwa z PT 4 i jeśli nie zda również tego, spada z konia, który odpływa wraz z prądem rzeki. BG musi poradzić sobie bez wierzchowca. Kiedy BG docierają na drugi brzeg, Agaryjczycy ponownie nie pozwalają im strzelać.

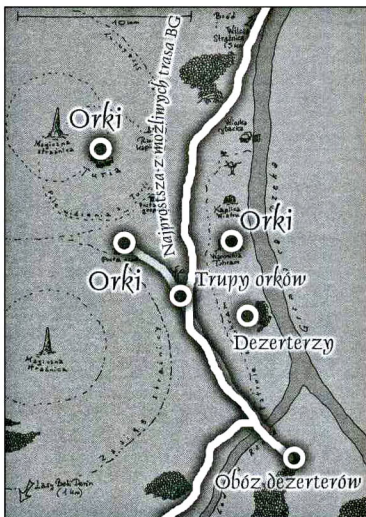
Gracze są wykończeni ucieczką i przeprawą przez rzekę, łapią oddech. Przywódca dezertersów mówi, żeby zachowali spokój i w ukryciu szykowali broń palną, tak, by wbiegający właśnie w nurt rzeki orkowie tego nie dostrzegli.

Przywódca krzyczy do swoich ludzi, by stali w miejscu i nie palali za pistolety, nim orkowie nie będą w połowie przeprawy. BG nie są pewni sytuacji. W wodzie znajduje się dziesięciu orków, sychuje się krewawa bitwa.

W końcu przywódca daje sygnał. Agaryjczycy odrzucają na ziemię rapier i miecze, kłękają i łapią za muszkiety. Chwila celowania i padają strzały. BG także powinni natychmiast przyłączyć się do strzelania. Współjeźdźcy dezertersów podane są na koniec przygody – MG może przetestować Strzelanie, by określić jak im poszło. Orków jest dziesięciu, po pierwszej salwie, Agaryjczycy szybko przeładowują muszkiety. BG też mogą spróbować zdążyć przeładować broń – mają na to 12 tur. Kiedy orkowie są już prawie na brzegu, kilku dezertersów oddaje drugą salwę, a gdy wrogowie wypadają na brzeg, wypalają jeszcze pistolety. Orkowie są ciężko ranni, wciąż jednak są bardzo poważnymi przeciwnikami. Rozpoczynają się krwawe starcie.

PO WALCE

Orkowie zostają zapewne pokonani wspólnymi siłami Agaryjczyków i BG. Ciała orków wciąż drgają w konwulsjach, zaś strach się do nich zbliżać. Dezertery odcinają im głowy. Opatrują swoich rannych i pomagają graczom. Dezertery



zdejmują z orków cały ekwipunek, nagie ciała zaciągają do rzeki.

Powoli zmierzcha.

BG są po całym dniu w siodle i powinni odpocząć. Dezertery mówią, że dwie mile na południe stąd mają tymczasowe obozowisko. Agaryjczycy widzą, że BG nie są z armii z Rosz, więc mimo nieufności zabiorą tam Bohaterów. Zarobili trochę na starciu z orkami (amulety i broń trafiły do plecaka przywódcy), liczą, że zarobią coś na BG – po części z tego powodu pomogli im z orkami. MG może zarządzić testy Wytrwałości z PT 2, by dać graczom do zrozumienia, że ich Bohaterowie potrzebują choć chwili wytchnienia.

Agaryjczycy prowadzą BG na południe, przez zachwaszczony teren, pełen krzaków i zwalonych drzew. Trzeba zejść z koni i prowadzić je za uzdy. W końcu grupa dociera do kilku szałasów i małego paleniska pośrodku. Z boku ustawiona jest prowizoryczna zagroda dla koni. W obozie jest jeszcze czterech dezertersów. Przyglądają się Bohaterom z zaciekawie-

ŚMIERĆ ORKA

Gdy ork umiera, jego ciało zaczyna się wić w konwulsjach. Nawet silny mężczyzna nie jest w stanie przytrzymać tej drgającej masy mięśni. Niektóre rodzaje orków rzucają w agonii, inne, już po śmierci, uderzają na oślep szponiastymi łapami. Doświadczeni żołnierze wiedzą, że stworowi trzeba obciąć łeb – wówczas drgawki ustają natychmiast, albo po niedługim czasie.

niem, ale bez wrogości. Skoro wódz przyprowadził BG do obozu, wiedział co robi.

BG czują, jak dopada ich zmęczenie. Jak bardzo potrzebują choć chwili odpoczynku i misy ciepłej strawy. Adrenalina po walce z orkami opada, a wraz z nią siły.

OGNIŚKO

Gracze zapewne nie będą skorzy do odpowiadania na pytania, gdzie i po co zmierzają. Dezertery także nie będą chcieli wiele o sobie mówić. Uwagę BG powinna ponownie przykuć luneta. Jeśli o nią zapytają, Wódzu uśmiechnie się i powie, że za informacje na froncie trzeba płacić. Gdy BG zgodzą się zapłacić, dowiedzą się, że luneta została odkupiona od pewnego Nubryczyka, nieopodal wsi Rija. Podobno kupił ją od orków z watahy Rogatego. To oddział stacjonujący w lesie Centralnym, na zachód od Gorasz. Jeśli gracze zapłacą jeszcze więcej za informacje, dowiedzą się, że Rogaty ma jakiegoś cennego zaldadnika i ukrywa go w lesie, w swoim obozie rozbitym przy Przekłętym Dębie.

Kiedy wszyscy siadają przy ognisku do posiłku, Ariasz odmawia krótką modlitwę, a potem, nim ciepły gulasz zostanie rozlany do misek, zwróci się do BG: „*Uratowaliśmy panom życie, zaprosiliśmy do domu i gościmy posiłkiem. Mam nadzieję, że panowie szybko zapomną o spotkaniu z nami. Jeśli byliście to nas pytał w Rosz, nic nie usłyszycie. Życząc smaczności*”. Każdy dostaje swoją porcję posiłku.

Podczas posiłku BG mogą się dowiedzieć o okolicy i popytać Agaryczyków o interesujące ich rzeczy, sami też zostaną zasypani pytaniami, zarówno o Rosz, jak i o Dominium i odległe ziemie, z których pochodzą.

Jeśli BG będą chcieli ruszać w dalszą drogę, Wódzu będzie im to odradzał. Już zmierzcha, droga w ciemnościach przez nieznaną teren jest bardzo niebezpieczna. Jeśli chcą, da Bohaterom dwójkę ludzi i będą mogli wyruszyć jeszcze przed świtem. Ciotka i Talin świetnie znają te okolice, więc drużyna i tak zyska na czasie - nie będzie błędziła po ciemku w niebezpiecznej okolicy lasów Beli Derin. Za wyjątkiem przewodników Wódzu chce jakieś valdorskie przedmioty, albo przynajmniej 50 kordinów. Tu, na froncie, nie ma nic za darmo. Pieniądże są mu potrzebne na łapówki - cała grupa kręci się tuż przy granicy z nadzieją, że gdy uzbiera dość pieniędzy, przekupi lojalnych agaryjskich żołnierzy i przedostanie się w głąb Dominium.

Oczywiście BG mogą mimo wszystko zdecydować się wyruszyć już teraz, bez przewodników. Droga na zachód opisana jest dalej.

Jeśli BG ulegną Agaryczykom i zdecydują się zostać z nimi i odpocząć, by wyruszyć dopiero nad ranem, czeka ich jeszcze kilka godzin rozmów przy ognisku, potem kilka godzin snu i trzeba będzie ruszać w drogę. Podczas rozmów przy ognisku BG lepiej poznać dezertersów i będą mogli wysłuchać opowieści o Nubri i stosunkach panujących między żołnierzami Dominium a poganami. Możesz sięgnąć do dodatku *Opowieści przy ognisku* na końcu scenariusza i poszukać odpowiednich tematów.

KIERUNEK - ZACHÓD!

Jest piątek. Od wczoraj orkowie siedzą w Aliji i oczekują na oddział Radicia. Jeśli porucznik nie zmienił zdania, dziś, wczesnym popołudniem, dotrze do osady. Bohaterom zostanie ostatnie godziny, by dopaść osady, a potem... A potem nie wiadomo - nie wiedzą, co szykuje Radic, trudno więc jakkolwiek ustalić.

Po swej lewej stronie gracze mają czarną ścianę lasu Beli Derin. Każdy z BG powinien wykonać test Lęku z PT 0. Sam widok puszczy w nadnaturalny sposób budzi uczucie niepewności. Jeśli BG jadą z przewodnikami od Wodza, droga przebiega szybko i bez żadnych problemów, oprócz niepokoją, jaki wzbudza las. Około południa las się kończy, przewodnicy żegnają Bohaterów i wracają do swoich.

Jeśli BG jadą sami, muszą liczyć się z kolejnymi niebezpieczeństwami i pułapkami, z których najgroźniejsze oczywiście kryją się w puszczy.

Godzinę po świcie Bohaterowie zauważą, że równolegle z nimi przez las biegnie jakiś stwór. Zachowuje się tak jak BG: kiedy się zatrzymują i on staje, kiedy przyspieszają, i on przyspiesza. Po kilkunastu minutach znika w lesie, ale około milę dalej ponownie się pojawia, z towarzyszem. Stwór przypomina potężną panterę, choć nie widać go dokładnie. Po kolejnych kilku milach przechýtých razem, stwory znikają w lesie. Na szczęście więcej już się nie pojawia.

Około południa BG powinni wykonać testy Wiary z PT 0. MG zanotuje, który z Bohaterów miał najgorszy wynik. BG dalej podążają na zachód. Na szczęście tuż przy linii lasu jest pusto i spokojnie, nikt tu nie buduje osad, orkowie nie patrolują tych terenów. Las Beli Derin to miejsce przekłete, nawet Valdorczyki trzymają się od niego z daleka. W pewnym momencie BG orientują się, że nie ma z nimi jednego z Bohaterów! Znika ten, który najsłabiej wykonał test Wiary, choć gracze mogą wcale nie skojarzyć tego faktu.

Okazuje się, że Bohater został nieco z tyłu za grupą BG, w pewnym momencie odpowiedział na wołanie lasu, które od kilku godzin nie dawało mu spokoju. Wjechał w gęstwinę i zniknął. BG muszą wrócić i odnaleźć miejsce, w którym ich przyjaciel wkroczył do lasu (test Sztuki Przetwarzania z PT 0). Żeby odnaleźć zaginionego trzeba wjechać między drzewa.

Las Beli Derin to prastara puszcza. Potężne drzewa pną się bardzo wysoko, a gęste listwiste zasłania nieba. Panuje tu niemal zupełny mrok. Ziemia jest podmokła, grząska, pełna butwiejących liści. Na granicy widoczności przemycają dzikie zwierzęta, dla których mrok jest codziennym towarzyszem. Nie lubią intruzów spoza lasu. Odkrycie śladów towarzysza jest bardzo trudne, widoczność jest bardzo mała, a magia lasu dekoncentruje każdego karianina. By odkryć trop, należy zdać test Sztuki Przetwarzania o PT 4. Wpiero jednak wszyscy muszą wykonać test Lęku o PT 2 i podobnie jak rankiem, osoby, które go nie zdadzą, otrzymają +1 PT do wszystkich kolejnych testów. Oprócz niepewności dokucza robactwo. Chimury komarów i muszek są tak natrętne, że bez przerwy trzeba się oganiać kapeluszami, pod warstwami gnijących liści kryją się czasami dolki z wodą, w której żyją obrzydliwe

OPIS DEZERTERÓW

● *Ariasz*, „Wódzu” - brodaty, silny mężczyzna, ubrany w stary, zniszczony mundur, nie wiadomo już jakiej formacji. Niefryz, agresywny, brutalny. Nosi niezwykły, bardzo charakterystycznie zdobiony rapier z herbem Tylosu - srebrnymi lilijkami na czarnym połu.

● *Janeza*, „Ciotka” - młody chłopak, jeszcze zeszłej zimy służył w zwiadzie na północ od Rosz. Dyscyplina w wojsku jednak nie dawała mu żyć, uciekł. Ma długie, jasne włosy opadające na ramiona, z daleka można pomylić go z dzieciną.

● *Talin*, „Poganin” - Nubryczyc o śniadej cerze i kruczoczerwonych, krótko ściętych włosach. Ma około trzydziestu. Przy pasie nosi maczetę. Ma bardzo inteligentne, przejmujące spojrzenie, jakby czytał w myślach.

● *Zilla*, „Łoży” - niski, krępy mężczyzna po czterdziestce, zgodnie z przewidywaniem lsy. Nosi bogate, kolorowe ubranie, chociaż mocno zniszczone. Towarzyszy, wygadany, często wybuchający śmiechem, głośnym śmiechem.

● *Kokosz*, „Zabigo” - malmówny mężczyzna około czterdziestki. Ma złe spojrzenie i wzbudza nieufność. Przy pasie trzyma mały arsenał noży.

pijawkę, wstrzykując drażniący sok. Bohaterowie muszą zdać test Wytrwałości z PT 2, albo uzyskać drugie już utrudnienie do wszystkich testów +1 PT.

BG błądzą w ciemnościach lasu zagłębiając się coraz bardziej. Granica lasu pozostaje za nimi i w końcu zostają otoczeni przez zupełną ciemność. Teren obniża się i zaczyna stromo opadać. Trzeba ostrożnie prowadzić konie za uzdę i uważać, by się nie poślizgnąć i nie spaść w dół, w ciemność. Kto wie co tam się kryje...

W pewnym momencie do uszu BG dociera huk wystrzału i parskanie konia. BG muszą wykonać test Nasłuchiwania, by zorientować się skąd dochodzą odgłosy. Gdy przedzierają się pośpiesznie w tym kierunku, z góry spadają na nich dwa groteskowe stwory. Istoty są z grubsza czelkoksztatne, praw-

dopodobnie należą do jakiejś zdegenerowanej orkowej pleminy. W oddali widać tymczasem niewyraźny zarys jeźdźca walczącego z potworem. BG muszą wykonać test Refleksu z PT 4. Ci, którzy go nie zdadzą, tracą rundę na zorientowanie się w sytuacji. Gracz, który został opętany, walczy z dzikim orkiem, potężną istotą, która żyje w lesie. Karykaturalne humanoidy są jej sługami.

Jeśli BG uda się pokonać przeciwników, powinni czym prędzej wynosić się stąd i ruszać na zachód. Do Aliji pozostało już tylko kilka mil. Trzeba się śpieszyć. Radić może dotrze do osady w każdej chwili. Może walczyć już teraz, może jego ludzie właśnie giną w nierównej walce z orkami.



NA MIEJSCU

W kofcu, po wielu perypetiach, BG docierają do celu podróży - wioski Aliji.

ALIJA

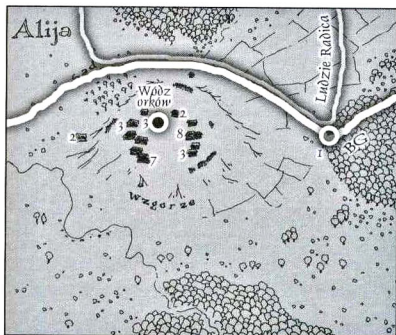
Okolo drugiej po południu BG docierają w okolicy wsi Alija. Osada położona jest na wzgórzu. Wokół znajdują się dwa zagajniki, a na pograniczu wsi jest sad. Palisada jest zniszczona - z tego powodu widać zabudowania: rozwalające się chaty, budynki gospodarcze i kościół (dokładny plan sytuacji znajduje się na końcu scenariusza). Bohaterowie sami mogą wybrać miejsce do obserwacji osady.

BG nie wiedzą, czy Radić zdecyduje się wjechać w zasadzkę, czy też jednak zmieni otrzymane z dowództwa rozkazy. Może wymyślił coś, o czym Bohaterowie nie wiedzą. Przed BG same niewiadome. Cóż, są tu przecież na własną

rękę, są tu w własnej woli, są tu, by mu pomóc, choć wcale nie mają pewności, że ktokolwiek tej pomocy chce i oczekuje. Póki co, pozostaje im czekać. Obserwować wieś i czekać.

MG powinien stopniowo opisywać graczom kolejne szczegóły i podawać im nowe informacje, jakie zdołali wypatrzeć. W tym celu można się posłużyć planem sytuacyjnym. Gracze powinni wykonać szereg kolejnych testów Wypatrywania i na tej podstawie stworzyć dokładny obraz tego, gdzie siedzą orkowie, w których chatkach i tu z nich jest ukrytych, gdzie znajduje się ich przywódca itp. Te informacje można znaleźć na mapce Aliji przeznaczonej dla MG.

Mijają dwie godziny, gracze mają dokładnie rozpracowane ustawienie orków we wsi. Tak jak podsłuchali w „Zwycię-



skie", faktycznie jest ich trzydziestu. Po walce, jaką mieli z orkami poprzedniego dnia, teraz, widząc tych trzydziestu wojowników BG powinni stracić ostatnie złudzenia i wierzyć w pokonanie przeciwnika. Jest ich zbyt wielu, a wcześniejsza walka udowodniła, jak są potężni. Bez względu na to, jak dobry byłby w walce oddział Radica, jakkolwiek sprytnie przygotowano by atak na osadę, nie da się pokonać trzydziestu orków.

Mijają kolejne minuty, gracze z niepokojem spoglądają to na wieś, to na północ, w stronę, z której ma przybyć oddział Radica. Napięcie rośnie coraz bardziej. W osadzie wzrok przyciąga sylwetka dowódcy. Wódz orków to bestia, z którą żaden BG nie chciałby walczyć, bez względu na odwagę, honor, dumę. Nikt nie jest na tyle szalony, żeby stanąć na drodze tego potwora. Potężna sylwetka, olbrzymie spłoty mięśni pod stalowym pancerzem, machała tak ciężką, że bez wątpienia jednym ciosem odcina kończyny. Ataków tej bestii nie można spierać, zbić. Od jego ciosów człowiek po prostu ginie w jednej chwili. Ten, kto stanie naprzeciw tego orka, zginie. Nikt ze zgromadzonych w zagajniku nie ma co do tego wątpliwości. W osadzie jest też orkowy czarownik. Ukrywa się w kościele, do którego orkowie co jakiś czas wnoszą zarzynane owce i kury. Krew wypływa przez drzwi kościoła i spływa w dół zbocza. Jedyny tylko wie, co tam się odbywa.

W pewnym momencie na horyzoncie BG dostrzegają dwóch jeźdźców przemierzających się z północy i kierujących się wprost do zagajnika. Jak się okazuje są to Klara i Kibuth, ludzie Radica. Klara serdecznie wita się z BG. Dziękując za to, że przybyli, mówi, że Radicę wiedział, że i tak BG wrócą.

„Żeby was tak parchy zeżarły, mówi porucznik, ale cieszy się, że są jeszcze na tej ziemi ludzie honoru.” Wyrzucając w pośpiechu słowa Klara oporządza konie i szykuje się do dalszej drogi. Potem każe Kibuthowi dać graczom amulet, który zwiększy ich szanse na pozostanie niezauważonymi w bliskości orków. Valdorczyk krzyczy się trochę, ale wkłada dłoń za pazuchę i zaczyna gmerać wśród zawieszonych na sztyl wisiorów. W tym momencie Bohaterowie powinni przypomnieć sobie rozmowę z Rosz i poprosić Kibutha o zidentyfikowanie nieznanych właściwości przedmiotów od Stancji, przede wszystkim sztyletu. Jeśli sami na to nie wpadną, Klara wprost zapyta ich, czy mają przy sobie jakieś „byskotki”. W czasie gdy Kibuth będzie oglądał amulety, Klara wyda dyspozycje.

BG mają jak najszybciej wynieść się z zagajnika, bo zaraz będzie tu gorąco. Radicę podjedź pod osadę, ale nie wjeździe do środka, tylko pomarudzi, pomarudzi i skieruje się ku wzgórzom. „Tam się z hydłakami pobawimy w wojnę podjazdową” – dodaje Klara z

satysfakcją. Spotkamy się wieczorem w Dolinie Kirsy, dodaje. Podczas gdy Kibuth ogląda sztylet, gdzie się coś absolutnie niespodziewanego. Jeden z Bohaterów potyka się o coś, co okazuje się ukrytym i zamaskowanym orkiem! Stwór w jednej chwili, jak pantera, skacze do przodu i rusza biegiem, na czterech łapach w kierunku wioski.

Bohaterowie mają prawo do testu Refleksu z PT 4. Osoby, które go zdały, mogą zareagować. Pozostałe tracą turę. Ork potrzebuje dwóch tur, by wyrwać się z zagajnika.

W pierwszej turze, aby dopaść orka i obalić go na ziemię, należy wykonać test Budowy z PT 8. Kilku graczy (jeśli kilku zdało test Refleksu) może wykonać test łączony – jest to w zasadzie jedyna szansa, by przewrócić bestię. Klara zdaje swój test i może pomóc, Kibuth nie zdaje i korzystając z zamieszania chowa sztylet pod kubrakiem.

Jeśli ork nie został przewrócony, w drugiej turze, aby go dopaść, trzeba zdać test Zręczności o PT 4. (aby do dogonić) i test Budowy o PT 8 (aby go przewrócić). Członkowie drużyny mogą również deklarować inne akcje, najpewniej próby uszcieszczenia devira. Ale wydobyć broń zajmując turę, a rany mogą nie zatrzymać orka. Jeśli BG nie uda się powstać stworu, ten wybiega z zagajnika. Wkrótce potem we wsi wybucha alarm.

Jeśli graczom uda się przewrócić orka, potrzeba co najmniej kilku osób, by go obezwładnić i zabić. Ork wyrzyna się, drapie, gryzie, jest nieprawdopodobnie silny. Potrzeba w sumie zdać test Siły o PT 12 co turę, by go przytrzymywać. Klara drze się na Bohaterów, by trzymali hydłakowi ręce i whija swój nóż w serce bestii. Ta rzyca i wciąż się wyrwała.

POŚCIG

Ścigając Bohaterów orki dla ułatwienia podziel na dwie grupy: dwunastu spośród nich jest wolniejszych, a dwóch wysformowało się do przodu. To ich Współczynnik będzie testował MG. Przyjmujemy, że Zręczność tych orków wynosi 12 i na czterech łapach są one szybkie jak konie. Dystans, jaki początkowo dzieli potwory i Bohaterów to 150 metrów. Należy wykonać trzy testy porównawcze: Jeździecтва członków drużyny i trzy testy zgrzesności dla dwóch orków i po każdym teście porównywać sukcesy. Każdy Punkt Sukcesu na korzyść Bohatera, to zwiększenie dystansu o 10m. Każdy Punkt Sukcesu na korzyść orków to skrócenie dystansu o 10m. Ci Bohaterowie, którzy po trzech testach utrzymali wystarczająco dużą przewagę (wystarczy nawet 10 metrów) wyjeżdżają we mgłę i udaje im się zgubić orki. Jeśli różnica dystansu między jakimś BG a orkami skróci się do 0, zostaje on zaatakowany. Bohaterowie mogą celowo zryzygować z części zdobytych PS, żeby utrzymać się w pobliżu wolniejszych towarzyszy: jeśli dobry jeździec odjedzie za daleko, nie zdąży zawrócić do schwytanego przez orki przyjaciela. Ten pościg może się okazać naprawdę śmiertelny – jeśli Bohatera dopadną dwa orki biegnące na przdzie, już po sześciu turach nadbiegnie pozostała trzynastka. Z taką siłą nie da się już wygrać.

Klara ponownie zanurza ostrze w piersi orka, i dęga jak oszalała. W końcu bestia przestaje ryczeć, charchy tylko i po chwili umiera. Ork jest martwy, ale Klara wciąż siedzi mu na klatce, bo całe ciało orka drży w konwulsjach. Klara nachyla się nad głową orka i odyna mu ją ostrzem mieczyka. Ciało orka wciąż drga w konwulsjach. BG muszą mu trzymać ręce oraz nogi i zdjąć test Siły o PT 6, inaczej Klara otrzyma jedną Lekką ranę od chaotycznych, pośmiertnych uderzeń bestii. Chwilę przed odcięciem głowy jeden z amuletów na piersi orka rozgrzewa się i pęka. Bohaterowie zdają się zacząć zauważać, że była to ptasia łapa w grudzie gliny. Zaraz potem do lotu zrywają się ptaki z zagajnika - stado kieruje się w stronę Aliji.

GONITWA

Kibuth i Klara natychmiast zrywają się i pędzą do koni. „Zrywajmy się stąd!” Wyjeżdżają z zagajnika i pokazują się orkom. Graczom nie pozostaje nic innego, jak również wy-skoczyć na koni i ruszyć za nimi, na północny-zachód. Z Aliji rusza pościg - dwudziestu orków goni na czterech łapach za uciekinierami, a reszta rozbiega się po obrzeżach wioski, wypatrując reszty oddziału Radicia.

Orki z Aliji są najwyraźniej szybsze od tych, których Bohaterowie spotkali wcześniej - różnorodność w obrębie tej rasy jest spora. Chociaż dystans nie zmniejsza się wyraźnie, istnieje ryzyko, że po długim pościgu konie zmęczą się szybciej niż bezsilni przesładowcy. Widząc to Klara podejmuje decyzję - „Rozdzielmy się! Odcignijmy z Kibuthem część, łatwo ich zgubimy, a potem wrócimy do was i rozwalimy resztę! Postarajcie się utrzymać kierunek ucieczki! Jakby co, pamiętajcie o Kociach Grotach!”. Ludzie Radicia odbijają na północ i rzeczywiście pięciu orków rusza za nimi. Piętnastu nadal ściga BG. Bohaterowie nie mają szans w walce z nimi. Muszą uciekać i myśleć o zgubieniu pościgu. Półki co mkną przez wzgórze, teren to podnosi się, to opada. Drużyna przebyła już około kilometra. Orkowie biegną szybko i są bardzo blisko. Jeden błąd BG i może dojść do starcia, w którym BG są na przegranej pozycji. Na szczęście okazuje się, że stwory są mniej wytrzymałe niż wyczepiły w zagajniku konie. W od-dali, na południowym zachodzie, widać opary mgły. Jeśli BG tam dotrą, zgubią orków. Spinają konie i zmuszają je do ostat-niego dziś wysiłku. Trzeba dopaść te mgły. Potem będzie moż-na odpocząć. Jeszcze te kilka kilometrów. Jeszcze tylko te kilka kilometrów...

Orkowie warczą z wściekłości. Widzą, gdzie zmierzają gra-cze, wiedzą, że zwierzyzna im ucieka. Gdy BG odwracają się za siebie, widzą wykrzywione w furii, śliniące się pyski or-ków. Bohaterowie muszą wykonać testy Jeździectwa. Ucieka-ny orkom? Zdolają? Czy dojdzie do starcia i rzezi?

WZGÓRZA WE MGLE

BG dopadają mgły. W jednej chwili owija ich biały, mlecz-ny szal, cisza i chłód. Są bezpieczni. We mgle orkowie ich nie dopadną. Bohaterowie cicho wkraczają w głąb mlecznego szalu. Zgubią drogę, nie zdolają odnaleźć doliny Kirsyu, ani Kociach Grot. Mogą zapomnieć o ponownym spotkaniu z Klarą i Kibuthem - dwójka żołnierzy Radicia nie zdoła już ich od-

naleźć. Lecz to nie jest przecież teraz najważniejsze. Najważ-niejsze, że żyją. Dolinę Kirsyu i odnalezieniem oddziału Ra-dicia zainteresują się nad ranem, gdy mgła opadnie i wstanie nowy dzień.

Teraz ślapi deszcz. Krople cicho stukają o skórzane zbro-je. Spadają na twarz, orzeźwiają i oczyszczają z potu i stra-chu. Bohaterowie zsiadają z koni i wolnym krokiem podążają przed siebie. Błądzą bez celu.

Na mapie, gdzieś na tych wzgórzach, przedstawione były ruiny wieży. Rano będą musieli je odnaleźć, potem już będzie z górki. Od wieżycy do doliny Kirsyu było niedaleko. Są zmę-żeni po całym dniu niebezpieczeństw, głodni, a opadająca adrenalina sprawia, że najchętniej padliby na ziemię i tak zostali na kilka godzin. Rozsadek podpowiada jednak, że póki się da, trzeba iść przed siebie, byle jak najdalej od watahy orków.

W końcu Bohaterowie będą już na tyle zmęczeni, że po-stanowią zatrzymać się i rozbić prowizoryczne obozowisko. Radzić na pewno na nich poczeka. Dotrą do Kociach Grot rano. Teraz muszą po prostu odpocząć. Nie można błąkać się po wzgórzach przez całą noc. Bohaterowie rozglądają się za od-powiednim miejscem do rozłożenia się na noc, gdy zupełnie niespodziewanie do ich uszu dociera niezbyt odległe paskanie konia. Rozglądają się uważnie, wpatrują w biel mgły i dopiero wtedy przed ich oczami wyłania się zarys wieży, któ-rą znajduje się dosłownie kilkanaście metrów od nich! Nie zdawali sobie sprawy, że są tuż przy ruinach budowli! Przed nią widać niewyraźny zarys potężnego wierzchołka. Niewie-le jest takich rumaków na świecie. Jeden, taki właśnie, jest własnością porucznika Radicia...

Tymczasem na wieży ktoś rozpałił ognisko.

WIEŻA ELFÓW

Bohaterowie bardzo ostrożnie podchodzą do ruin wieży. Choć są niemal pewni, że w wieży jest Radic, czują że coś tu nie gra. Gdzieś wyczuwają detale, szczegóły, które sprawiają, że są bardzo czujni - delikatny zapach dymu, pomruki, czy jakby ciche głosy, ciepło bijące z wnętrza.

Ruiny są wzniesieniu, BG skradają się, podchodzą po-woli pod górę. Trawa jest mokra, śliska. Wieża jest pozostało-ścią po małym zamczku warownym. Pośród ruin, wewnątrz wieży, palą się ogniska. BG powoli podkradają się do jednego z wyłomów i zaglądają. Wystarczy jedno krótkie spojrzenie, by spuścić głowę, by w jednej chwili pojąć, że nie powinni byli tu przychodzić i że za żadne skarby nie powinni tu za-glądać. Ułamek sekundy, jeden tylko rzut oka wystarczy, by natychmiast zrozumieć swój błąd.

Przy ognisku siedzi porucznik Radic, naprzeciw niego po-tężny ork, wokół ogniska stoi jeszcze kilkunastu orków. Ra-dic i ork rozmawiają, lecz BG nie rozumieją ani słowa z tego języka. Niewiele mieszkańców Dominium zna przecież język orków. W pewnym momencie Radic rzuca do swojego roz-mówcy płócienny worek. Z wnętrza wypada głowa orka. BG rozpoznają go natychmiast - to dowódca orków z Aliji, przy-patrywali mu się dziś przez wiele godzin. Rozmówca Radicia kiwa głową z uznaniem. Z satysfakcją się uśmiecha. Po chwili Radic rzuca mu drugi przedmiot. W ciemnościach nocy wi-

OSKARŻENIE RADICIA

Co się stanie, gdy BG przyznają się, że widzieli Radicia jak rozmawiał z orkami? Jak zareaguje porucznik i jego ludzie, gdy ze strony BG padną oskarżenia i niewygodne pytania? Radic odpowie z wyrzutem na wszelkie oskarżenia: „Nie wściekajcie panowie o to wojnie wiele, nie sądzicie więc pochopnie. Czasem trzeba paktować z wrogiem, nawet w najcięższych wojnach jest czas na dyplomację. Uratowaliśmy Aliję, wykonaliliśmy zadanie. Czy zadrżdziłiem Agach? Czy wystąpiłem przeciw karaniom? Nie!” Radic nie będzie chciał się przyznać, co robił w wieży, naciśniony przynaj-mniej przez kilka prezentów, które akurat miał możliwość zdobyć - był to dług wdzięczności za czyn, jakiego ten ork dokonał dla oddziału Radicia. Porucznik nie chce więcej o tym mówić i prosi jak szlachcic szlachcica, by nie drażnić więcej tego tematu i nie niszczyć przyjaźni. BG pomogli jego oddziałowi pod Aliją i niech tak pozostanie.

dać niewiele, ale już po chwili BG rozpoznają, co to było - ork unosi przedmiot w górę, do światła ogniska i pokazuje swoim ludziom. Ork trzyma w ręku sztylet, który grać do- stali od Stacji i kiwa głową. Inni, stojący wokół ogniska, wydają pomruk zadowolenia...

Po chwili ork podnosi głos i zaciska pięść, w końcu pod- suwa Radiciowi pod nos maczetę. Radici krzywi się i wskazu- je na siebie, po czym potakuje głową.

Graćze powinni się stąd szybko wynieść, bo orkowie w każdej chwili mogą ich wyczuć. Bohaterowie zobaczyli coś czego nie powinni byli zobaczyć. Lepiej niech się stąd wyno- szą. Lepiej niech nikt ich tu nie odkryje.

Bohaterowie wycoufują się, rozbijają obozowisko godzinę, może nawet dwie godziny drogi od ruin wieży. Nie po raz pierwszy w ciągu ostatnich dni są kompletnie zblici z tropu. Co podejrzewają? Czy wiedzą co tu się działo? Czy ponownie czują się oszukani? Czy będą debatować do rana przy ogni- sku? Czy wiedzą, co powinni robić dalej? Wszystko w tej wojnie jest nie tak, jak sobie wyobrażali. Zupełnie nie tak.

RANEK

Ranek jest paskudny. Bohaterowie spali niewiele lub w ogóle. Chwilę przed świtem mgła opadła, wraz ze świtem pojawił się za to deszcz, nie mżawka, nie śpiący lekko desz- czek, lecz prawdziwy, uciążliwy deszcz. Wszystko jest mokre: ubrania, jedzenie, proch. Wszystko. Od samego rana kraina nie daje wytchnienia. Trudno nie mieć podłego nastroju. Chmury wiszą jeszcze niżej niż wczoraj, niemal tuż nad gło- wami. Nie ma szansy na odrobinę słońca. Będzie zimno i szaro.

Co przez noc urządzili BG? Czy doszli do jakichś wnio- sków? Podjęli jakąś decyzję? Jaka? Trudno przewidzieć. Być może widząc Radicia spokojnie rozmawiającego i handlują- cego z orkami postanowili wycofać się, zostawić go i jego ludzi i wrócić do Agarii? A może przeciwnie, chcą go odna- leźć i zapytać, co robił wczorajszej nocy? Może chcą go odna- leźć, lecz o nic nie pytają, jedynie uważnie obserwować, a potem w Rosz złożyć odpowiedni raport?

Jakakolwiek decyzję podejmą Bohaterowie, rankiem spot- kają się z oddziałem porucznika. Radici potrzebuje graczy jako świadków swojej śmierci. Jeśli sami go nie odnajdą w Kocih Grotach, on wyśle swoich ludzi, by odnaleźli graczy i pomogli im dotrzeć do Doliny Kirsy.

KOCIE GROTY

Dolina Kirsy leży dwie mile drogi od miejsca, w którym obozowali Bohaterowie. Dotarcie do Kocih Grot zajmie im chwilę, szczególnie, że Radici wysłał Dziobiaka, Klarę i Małą na poszukiwanie BG w okolicy. Godzinę po świcie wszyscy są już razem w obozowisku.

Porucznik cieszy się na widok Bohaterów, wita ich na tyle wylewnie i serdecznie, na ile tylko pozwala żołnierska i szla- checka etykieta. Widać po nim szczerą radość. Także ludzie porucznika witają BG z uśmiechem, radością i dużą dozą szacunku. Wszyscy wiedzą, że BG, wbrew wszystkiemu i wszystkim ruszyli im z odsieczą, by pomóc w walce z orkami z Aliji. Graćze mogą dostrzec, że kilku ludzi Radicia jest ran- nych - Ojciec, Elegant oraz Kibuth. Siedzą w grocie obanda- zowani, a opatrunki mają mocno przesiąknięte krwią. Eleg- ant jest bardzo blady i słaby, widać, że został ciężko ranny. Truposz i Bodzio nie przeżyli.

Podczas posiłku BG mogą dowiedzieć się, że Radici ude- rzył wczoraj na Aliję. Gdy część orków ruszyła za Kibuthem i Klarą, a druga część za BG, on wraz z resztą ludzi wycwał na tyły wioski i wziął pozostałych z zaskoczenia. Gdyby Bohatero- wie nie wyciągnęli za sobą orków, byłoby więcej trupów i więcej rannych w oddziale. Porucznik zakładał, że Kibuth i Klara oraz Dziobiak i Mała wyciągną w dwóch etapach po

około pięciu orków, a z resztą przyjdzie im już walczyć. Dzie- ki pojawieniu się BG można było szybko zmodyfikować plan.

Porucznik daje sygnał, by zwinąć obóz i ruszać w drogę. *Alessandrowi już pewnie dawno uwolniony z Gorasz, mówi.* W tym momencie BG powinni przypomnieć sobie, iż dezer- terzy wyraźnie mówili im, że pułkownika Alessandrowicia nie ma w Gorasz! Wciąż pewnie jest więziony, a grupa ratunko- wa zawiodła!

NA RATUNEK

ALESSANDROWICIOWI

Porucznik wysłuchuje z uwagą informacji, jakie zdobyli Bohaterowie. Rozmawia chwilę z Kibuthem po nubryjsku i po minucie stwierdza, że wie, gdzie jest miejsce nazywane Przekłętym Dębem. Tam właśnie, jeśli wierzyć dezerterom, przetrzymywani jest obecnie Alessandrowi. Porucznik uwa- ża, że na ratunek powinno ruszyć jak najmniej ludzi. Łatwiej będzie się przesiłgnąć, bo tym razem trzeba polegać na spry- cie i skrytości, a nie na sile oręża. Nie ma szans na otwartą walkę. Jedzie Radici, Klara, Kibuth oraz Dziobiak. Ze strony BG powinni jechać tylko Bohaterowie. Sojusznicy powinni zostać w Kocih Grotach pilnować rannych.

Przekłety Dąb jest miejscem bardzo charakterystycznym. Ma magiczne właściwości i parający się magią Valdorczy często udają się na polane, na które stoi, w celu odprawienia szczególnie trudnych rytuałów. Znajduje się niemal dokład- nie na północ od Kocih Grot, w odległości dnia szybkiej podróży. Okolica prawdopodobnie roi się od patroli poszu- kujących ludzi, którzy narobili tyle zamieszania, ale do Aless- androwicia trzeba dotrzeć zanim zabiorą go gdzie indziej. Jeśli Radici wie, że Bohaterowie widzieli jego rozmowę z orkami, doda na uspokojenie, że w razie kłopotów postara się załago- dzić sytuację. *„Jeśli trafimy na tych właściwych”* - dodaje pod nosem Klara.

Dzień podróży na północ rzeczywiście mija bardzo szyb- ko. Wszyscy są ekstremalnie czujni i po drodze zdarza się dostrzec kilka potencjalnych niebezpieczeństw: w oddali głucho żerują na trzpie jakiegoś dużego zwierzęcia i tylko czuj- nie podnoszą łby, w oczekiwaniu, czy intruzi nie zechcą im odebrać zdobyczy; jeden z Bohaterów zauważa również po- dejrzanie wyglądające kępy trawy - Radici kiwnięciem głowy nagradza jego spostrzegawczość i nakazuje ominąć je szeroki- m łukiem - to chmule (Monastyr, str. 279/255).

Grupa dociera wreszcie na skraj lasu - gdzieś tam w gę- stwinie znajduje się polana z Przekłętym Dębem. Kibuth usi- łuje sobie przypomnieć gdzie zaczyna się ścieżka, którą do- tarł kiedyś do magicznego miejsca. To mało uczęszczana dróż- ka - wśród Nubryjczyków cieszy się złą sławą, bo w niektóre dni zmięta ślisa, i prowadzi zupełnie gdzie indziej. Podobno w różne zakamarki piekła. *„Ale przecież bogobojni karianie nie mają się czego obawiać, prawda?”* - z przekąsem zauważa Radici.

Chwilę po tym, gdy padną te słowa. Słychać trzaski su- chych gałęzi - ktoś pędzi przez las nie daleko od ścieżki. Z gęstwiny wybiega obszarpany i wygłodzony człowiek. Zatrzy- muje się i dezorientowany patrzy na Bohaterów - wyraźnie jest zaskoczony.

„Dzień dobry, pułkowniku Alessandrowi!” - mówi po dłuż- szej chwili milczenia Radici. Kibuth z łękiem patrzy w kie- runku ścieżki i mruży oczy coś pod nosem. Klara zerka na niego i na Bohaterów i dodaje: *„Racja, powinniśmy podziękować... siłę wyższą... za prezent. Najwyraźniej nasze dotychczasowe wyczyny ucieszyły... potęgę”*.

PUŁKOWNIK ALESSANDROWIĆ

Gdy Bohaterowie i grupa Radicia ochłoną po zaskakują- cym spotkaniu, zapewne natychmiast wsadzą pułkownika na

koń i pytania zostawia na później. Teraz trzeba jak najszybciej związać - kto wie, może za Alessandrowicem będzie pościg!

Pierwsze pytania padną już w trakcie ucieczki na południe. Pułkownik otrząsa się z zaskoczenia i poznaje Radicia, nie ma więc wątpliwości, że trafił do przyjaciół. Z przestraszonego i zaszczutego więźnia na oczach Bohaterów odzyskuje pewność siebie i dumę. Z niechęcią odpowiada na pytania dotyczące niewoli. Twierdzi, że udało mu się uciec, gdy wśród przetrzymujących go orków wybuchły animozje. Nie wie co doprowadziło do sporu - spoza lasu przybyli jacyś posłańcy i nagle wybuchła kłótnia, która przerodziła się w potyczkę. Alessandrowić nie rozróżnia orków i nie zna przyczyny, dla której waleczyli. Sądzi, że poszło o niego. Korzystając z zamieszania pułkownik zdołał wyzwolić się i uciec. Nie słyszał za sobą pościgu - orkowie trzymali go w dole przykrytym pokrywą z drewnianych bali. Rzadko zaglądali do środka więc możliwe, że jeszcze dotąd nie wiedza o jego zniknięciu.

Gdy pułkownik zaspokoili ciekawość Bohaterów, sam zaczął zadawać swoje pytania. Kiedy usłyszeli o pierwotnym planie uwolnienia go, rzucił grube przekleństwo i głosem nie zdradzającym śladu wątpliwości oznajmił: „Pięć powrotów do Rosz wszystkie te sukinyńsy zawisną. A potem będą smażyć się w piekle”. Ma na myśli swoich ludzi, którzy zostawili go na śmierć.

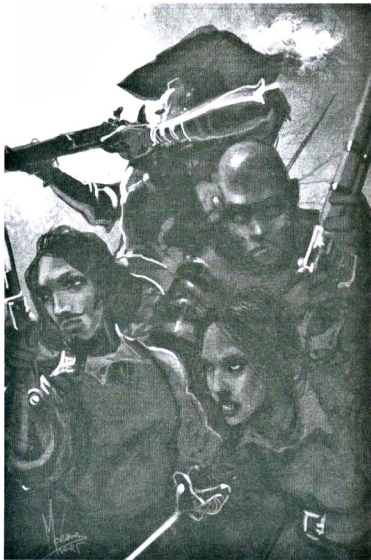
Do końca przygody postaraj się pokazać Bohaterom prawdziwe oblicze Alessandrowicia. Pułkownik jest człowiekiem odpychającym i na każdym kroku zaznacza swoją wyższość. Bohaterowie nie raz usłyszą groźby pod adresem jego podwładnych: „*Bat ich niczego nie nauczył, więc strzyżek będzie odpowiednią nauką*”, albo „*Wszyscy ci żołdacy z Rosz to jedna świńska hołota, wierzpie są hardziej lojalne i mają więcej odwagi. I nie kwiczą tak żałośnie po zasztubowanym kopniaku*”. Pułkownik poucza również Radicia jak powinien dowodzić swoimi podwładnymi i rzuca grubymi niemi szyte aluzje na temat ich kompetencji. Odpowiadają się zło spojrzenia, ale Radic dyskretnie nakazuje spokój - jakby nie było ten sukinyń, to wyższy stopniem officer.

Bohaterowie powinni zienawidzić Alessandrowicia. Muszą też zdawać sobie sprawę, że gdy pułkownik wróci do Rosz, zapęłnią się szubienice i gregrzeje. Niech w głowach graczy zrodzą się wątpliwości - czy życie tego człowieka warte jest śmierci kilkunastu agaryjskich żołnierzy?

ZASADZKA

Misja zakończona. Jeszcze dwa dni temu wszystko wyglądało na stracone, Radic zmierzał wprost w pułapkę orków, Bohaterowie z trudem przebijali się na zachód, z każdą uciekającą chwilą podejrzewając, że jest już za późno, że porucznik i jego ludzie nie żyją.

Teraz podążają na południe, ponownie do Kocich Grot, by dołączyć do reszty oddziału. Alija została ochroniona, wataha orków rozbita, jej przywódca zabity. Dodatkowo udało się odbić z rąk wroga pułkownika Alessandrowicia. Wszystko ułożyło się lepiej nawet, niż można było marzyć. Złe momenty, walka z orkami, czar lasów Beli Derin, nocne błędne we mgłę, czy nawet do dziś niepojęte rozmowy Radicia z orkami są tylko cieniem. Epizodami, które nie przeszkodziły



w wykonaniu misji. Bohaterowie mogą być dumni. Wbrew wszystkiemu i wszystkim ruszyli do Nubrii na pomoc porucznikowi i jego ludziom. I choć zadanie wydawało się z góry skazane na porażkę, oto wracają zwycięzcy. Och, przed nimi jeszcze dobre trzy dni przemierzania przez ziemie orków, ukrywania się i mylenia patroli, lecz teraz już nic im nie straszy. Mają przy sobie Radicia, Dziobaka, mają swoich zwiaadowców. Za kilka dni będą siedzieć przy ognisku w Rosz i wspominać tę niezwykłą przygodę.

Teraz trzeba się jeszcze skupić, jeszcze pilnować, nie pozwolić sobie na błąd w ostatnim etapie misji, w odrocie.

Tymczasem nad Nubrią niebo wciąż jest zachmurzone, śpią deszcz. „*Mgła i deszcz, stare sztuczki pogańskich czarowników. Odpowiedz na naszą broń palną i przeskoda w podróży*” - wyjaśnia Radic. Orkom one nie przeszkadzają, Nubryjczycy do tego przywykli, mieszkańcy Dominium nie, dla nich to naprawdę ciężkie warunki.

Dziobak jedzie z przodu, czasem zbaczając z drogi, wypatrując niebezpieczeństw. Bohaterowie jadą wraz z Alessandrowicem, z tyłu za nimi jest Radic i Klara. Szyk zamyka James.

Las jest coraz rzadszy, wkrótce oddział wyjedzie na nizinę, będzie musiał przemknąć na zachód od osady Rija i dopaść wzgórz najszybciej i najsprawniej jak to możliwe. Tam już wszyscy powinni być bezpieczni.

Z lasu po obu stronach szerokiej na dziesięć metrów drogi, a także z przodu i z tyłu, wyłaniają się orkowie. Kilku ukryło się na drzewach, inni czekali dalej, w zagłębieniach terenu. Ciasny przester zamyka drogę Bohaterom i ludziom Radicia. Stworzenia nadechodzą wolno, bez okrzyków furii, czy chociażby jednego słowa. Przez ułamek sekundy cała grupa BG zamiera, jako pierwszy rezon odzykuje Radic. Cicho odzywa się do reszty: „*spokojnie, ja to zabawię*”. Porucznik zsiada z konia i z uniesioną dłoń podchodzi do wódz orków. Rzuca w jego języku kilka słów, potem zaczyna dłuższy monolog. Devirra stoi nieruchomo, nawet jeden mięsień nie drga na jego twarzy. Radic stoi przed wodzem i coś tłumaczy, gdy nagle ork błyskawicznie dobywa maczety i tnie porucznika w poprzek przez pierś. Radic pada na ziemię.

Klara wydaje przeraźliwy krzyk: „*Zabiłeś go sukinyń! ja cię...*”. Ale Dziobak przekrzykuje ją: „*Ucieka! Rozproszyc się!*”. Alessandrowic i ludzie Radicia spinają konie i ruszają pędem – każdy w inną stronę. Orkowie rozbiegają się za nimi, a tuzin rzuca się w kierunku Bohaterów. Sekunda na decyzję. Jedynym rozsądnym wyjściem jest ucieczka. Jeśli jednak BG ruszą w ich stronę, dojdzie do walki, która najprawdopodobniej Bohaterowie przegrają. Orki nie dobijają rannych BG, a od razu rzucają się w pogon za resztą uciekinierów.

Kattem oka BG dostrzegają, że Klara ucieka na północ. Gdy wydaje się, że jeden z orków już dzieli ją maczetą, zdiera się z innym i uciekinierka o włos wymyka się swemu katowi. Po chwili jednak reszta stworów dopada ją i przewraca.

Potężny wódz orków, ściągając wespół z pobratymcami jednego z uciekających, warczy na całe gardło wciąż i wciąż to samo słowo: *Idaaaak! Idaaaak!*

Za resztą orków wydaje z siebie głos podobny do szczykania, krótkie, urwane nawoływanie.

Dziobak zdołał się już wyrwać, odskoczył kilkaset metrów na południe i daje znaki BG, by ruszyli za nim. Jeżeli Bohaterowie zdecydują się uciekać, możecie skorzystać z zasad pościgu opisanych w ramce przy epizodzie z wioską Alija. Musisz jednak wiedzieć, że orkom nie zależy na schwytaniu i zabiciu żadnego z uciekających. Wystarczy, że ich rozprosza i odgoni daleko od ciała Radicia. Potem pościg pobłądzi i zgubi się.

Wkrótce rozlega się dźwięk rogu, a kilka chwil później drugi. Dziobak zwiesza głowę: *Słyszeliście to szaczenie orków? To znak, że nie traktowali nas jak przeciwników. To było po prostu polowanie. Potraktowali nas jak zwierzynek. Głosy rogów oznaczały, że kogoś dopadli i zabili. Dwa odgłosy, dwóch zabitych. Kogo dopadli? Kto przeżył?*

Spomnieli drzew wyjeżdża Alessandrowic.

Bohaterowie mogli mieć nadzieję, że zginął z rąk orków. Nadzieje okazały się płonne. Na widok pułkownika Dziobaka ogarnia furia – zaczyna mijać obelgi i oskarżenia pod adresem Alessandrowicza, ten nie pozostaje dłużny: „*Ty też zwieśniesz! Tak właśnie kończą kumaję się z orkami! To w ogóle nie był żołnierz, tylko jakaś poganiska szmata!*”.

KOCIE GROTY PONOWNIE

Bohaterowie przebijają się przez las i po chwili są już na otwartej przestrzeni. Nie mogą uwierzyć w to, co się stało. Przed oczami mają umierającego Radicia. Orkowie najwyraźniej wycofali się, nie słychać ich już nigdzie. Dziobak gada jak najęty, jest przerażony. Płacz, krzyczy, przywołuje sam siebie do porządku i przeprosza, na głos planuje trasę, na głos modli się, by nic nie stało się tym, którzy zostali w grotach. Pyta BG, czy na pewno nie dało się nie zrobić i sam odpowiada, że nie dało się nic, że oto właśnie całe piekło wojny i jej głupota, że tu nie ma nic pewnego, że tu nie ma ludzi nieśmiertelnych, że tu jednego dnia rozbijasz wioskę zajętą przez orków, drugiego dnia giniesz od głupiej strzały. Dziobak nie może się uspokoić. Jest w szoku. Dobrze, by gracie go uspokoił i to jak najszybciej. Jeśli Bohaterowie powrócą na miejsce śmierci porucznika, nie odnajdą zwłok. Prawdopodobnie orki zabrali ciało za sobą.

Zwiadowca ma teraz PT8 do wszystkich testów i jeśli zaraz gracie na niego nie wpłyną, wprowadzi ich wszystkich w kolejne kłopoty. Trzeba się zatrzymać i go uspokoić. Natychmiast.

WIECZÓR

Wykończeni Bohaterowie docierają do obozowiska wieczorem. Nikt nie ma ochoty na rozmowy, nikt nie chce odpowiadać na pytania, mówić, gdzie jest Radic, James, czy Klara. Nikt zresztą nie pyta, wszyscy doskonale domyślają się prawdy. Dziobak kiwa głową potwierdzając domysły. W obozie jest cicho. Smutek miesza się z wściekłością na Alessandrowicza. Atmosfera jest fatalna.

Żołnierze siadają w końcu przy ognisku, spożywają posiłek. Mała opiekuje się wyczerpanym niewolą Alessandrowiczem (jeśli ten żyje). Reszta siedzi przy ognisku. Ktoś w końcu nie wytrzyma i pyta: „*Jak to się stało?*”. Dziobak zalamany kiwa głową, nie chce mówić. Jeden z Bohaterów powinien opowiedzieć o zasadzce i śmierci porucznika. Są to winni Radiciowi, Jamesowi i Klarze. Wszyscy słuchają w ciszy i skupieniu.

Po skończonej opowieści Ojciec opowiada historie wypraw i bitew, jakie przeżył z Radiciem, z Klarą i z Jamesem. Ludzie wspominają różne przeżyte razem zdarzenia. Wieczór przypomina doryjskie noce ku chwale bohaterów.

W końcu kolejni podwładni Radicia idą spać i ostatecznie BG zostają przy ognisku sami. Rozmawiają. Scena zasadzki i śmierci porucznika wciąż stoi im przed oczyma. Trudno im się z tym pogodzić. Poświęcili wszystko co mieli, by uratować tego człowieka, a w końcu, u finiszu misji, zginął. Los bywa okrutny. Najdziwniejsze, że Radic zginął z ręki orka, którego znał – przecież gracie widzieli, jak rozmawiał z nim poprzedniej nocy! O czym wtedy rozmawiali? Dlaczego teraz nie udało się Radiciowi? Co się wydarzyło?

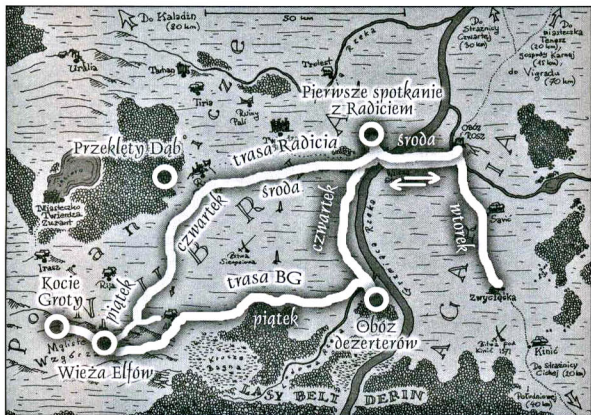
WSKAZÓWKI

- Ork, który ciał Radicia, to ten sam ork, z którym Radic spotkał się w wieży. Jak to możliwe, że znajomości zawiodły porucznika?
- Radic zwał się od jednego ciosu i nawet nie drgnął. Nie miał już siły choćby na krzyk? Padł po prostu jak kłoda.
- Zasadzka orków była przygotowana nieporadnie – tyłu ludziom udało się uciec. Dlaczego stworzy zadowolił się upolowaniem dwójki ludzi?
- Dlaczego wam odpuścił?
- Radic wykalzał się brakiem ostrożności wchodząc w zasadzkę orków. Czyżby zadowolony go doświadczenie? Jak mógł się tak władować? Tyle lat doświadczeń i wszystko na nic?
- Wódz orków krzyczy do swoich podwładnych „*Idak! Idak!*”. Co to znaczy? Może Kibuth by wiedział? Idak...
- Gdy jeden z orków miał w szale zabić Klarę, drugi wytrącił go z równowagi i uniemożliwił atak. Bez sensu. Przypadek? Kłótnie między orkami w czasie walki?
- Klara uciekała na północ. Czy w panice pogończyła w kierunku, gdzie czekało na nią więcej wrogów? Dlaczego nie ruszyła za wami, za Dziobakiem?
- Przy ognisku w Wieży Elłów, gdy wódz orków dobył maczetę, Radic wskazał na siebie i kiwnął głową... Co to mogło znaczyć? O co chodzi?

Gracze zapewne zastanawiają się i próbują domyślić, dlaczego orki zdradziły porucznika. MG może poprosić ich o testy Sprytu z PT 0 i tym, którzy je zdali, rozdać karteczki z informacjami (ramka poniżej). Każdy gracz powinien otrzymać inną karteczkę, tak by Bohaterowie złożyli informacje jak układankę i na ich podstawie próbowali dojść do prawdy. Każda karteczka powinna spowodować do przywołania i powtórnego przeanalizowania sceny z przygody. Na ich podstawie gracze mają szansę domyślić się, że zasadzka była fałszywa, a Radic sflingował swoją śmierć - ale tego do końca nie mogą być pewni. Niech w ich głowach zrodzi się podejrzenia i niech komentują między sobą te rewelacje. Ostatecznej pewności gracze nie uzyskają - celem tej sceny jest skuszenie graczy do zastanowienia się i przeanalizowania wydarzeń z całej przygody jeszcze raz. Jeśli domyślą się, co dokładnie się stało - świetnie. Jeśli im się nie uda, nie szkodzi - pozostanie im wrażenie, że coś się wydarzyło za ich plecami. Jeśli BG zapytają Kibutha, co znaczy orkowe słowo "Idak", ten odpowie, że przetłumaczyć je można jako "spokojnie" lub "delikatnie".

EPILOG

To już koniec przygody. Droge do Rosz MG może opisać w kilku słowach. Cała grupa dociera tam bez większych kłopotów. Jeśli Bohaterowie dowiedzieli Alessandrowicia, dostaną podziękowania od dowódcztwa i będą świadkami „porządków” zaprowadzanych przez pułkownika: Alessandrowić zacznie się mścić na podwładnych, przez których dostał się do niewoli orków. Powrót żywych ludzi Radicia Anijasz skwituje kwaśnym uśmiechem. Osiągnął swój cel - porucznik nie żyje i tylko to jest ważne. Bohaterowie mogą iść do gospody, przepłukać gardła po bardzo długiej podróży. Kto wie, może nawet wybiorą „Zwycięską”, gdzie wszystko się zaczęło. Gdy będą siedzieli przy ławie, podejdzie do nich gospodarz z tuczą pełną kufla i „*To od starego przyjaciela*” - powie. Bohaterom zda się, że w tłumie żołnierzy dostrzegają Radicia. Ale to chyba złudzenie, reakcja na słowo „przyjaciel”.



MAPA Z TRASĄ PODRÓŻY

Droga do Aliji jest ważnym epizodem przygody. Bohaterowie sami planują poruszanie się po terenie wroga, przemierzanie się pomiędzy zastawionymi pułapkami i oszukiwanie patroli orków oraz Nubryczyków. MG powinien dobrze przygotować się do tego fragmentu przygody i poświęcić mu niemalą część sesji. Na koncy przygody znajdują się mapy, które można skserować i dać graczom (lub lepiej przerysować je samemu na papier pakowy). Załączona w dodatku mapa jest różnorodna, tak, by gracze mieli możliwość podjęcia wielu decyzji dotyczących trasy, którą podążą. Mogą momentami odbijać bardziej na zachód, kiedy indziej będą trzymać się bliżej brzegów Grzimajęk rzeki. Po drodze będzie spora szansa, że zostaną wypatrzeni przez patrolne służące w armii Valdoru, jednak spójnym i ostrożnym postępowaniem mogą je wszystkie ominąć, co da im zapewne olbrzymią satysfakcję. Warto, by MG na bieżąco informował graczy o mijającym czasie i o tym, ile minut traca podczas poszczególnych odcinków trasy. W tej części przygody BG, a szczególnie Zwiadowcy, będą musieli wykonać wiele testów Wypatrywania i Ukrywania się, co na pewno zwiększy emocje na sesji.

OPOWIEŚCI PRZY OGNISKU

W tym dodatku znajdziesz historie opowiadane przez weteranów walk z Valdorem i znawców Nubrii. Możesz do nich sięgać za każdym razem, gdy Bohaterowie będą rozmawiali z weteranami przy ognisku w Rosz, z dezertierami lub ludźmi Radicia w Nubrii.

PULKOWNIK ALESSANDROWIĆ

Ludzie niechętnie chcą o tym rozmawiać, trzeba zdać test Zbierania informacji o PT2, by nakłonić kogoś do rozmowy o Alessandrowiczu. Sześć dni temu jego oddział wpadł w zasadzkę w dość niewyjaśnionych okolicznościach. Prowadzone jest śledztwo, przesłuchiwało jego ludzi. Od dawna było wiadomo, że podwładni kapłana nie lubią do wódzy. Z zasadki wyszła większa część oddziału, na terenie wroga został tylko kapitan i trójka ludzi. Kapitan jest psychopatą, stosuje kary cielesne z byle powodu, poniżanie i bicie żołnierzy to według niego najlepszy sposób na utrzymanie dyscypliny. Po obozie mówi się, że ludzie wystawili go orkom. Mówi się, że dowództwo nie podaruje tego i nikt z tego oddziału nie przeżyje dłużej niż kilka dni. Dowództwo nie może sobie pozwolić na takie zachowanie. Podobno Alessandrowić podczas poprzedniej wyprawy zrobił coś strasznego i jego ludzie poprzysięgli, że z kolejnej misji już nie wróci. Jeden z zagadanych wyraźnie zgadza się z nastrojami żołnierzy pułkownika i sam najwyraźniej widziałby Alessandrowicza martwym. „Lunetka sukursynowi nie pomoże” - komentuje porwanie pułkownika i spluwa w ognisko.

PORUCZNIK RADIĆ

Weteran, w obozie praktycznie od dziecka, jeden z dwóch dawniejszych pod kapitanem Stanciją, który do dziś pozostał w czynnej służbie. Była to legendarna grupa, która kilkanaście lat temu, przez osiemnaście godzin, utrzymywała Gorosz podczas najazdu orków. Dziś Radic ma na pierku z dowództwem, a pułkownik Anijaszw wręcz nienawidzi go. Jeden z najsprytniejszych oficerów w Rosz. Kniąbty, dwukrotnie degradowany.

OBLĘŻENIE GOROSZ

Tę opowieść z dużą ochotą opowie każdy weteran. Barwnie i ciekawie, bo bitwa o Gorosz to chlubna karta w historii Rosz. Kilkanaście lat temu Gorosz było jednym z najdalszych przyczółków Agarii. Latem, pod koniec czerwca, wiadano, że twierdzy nie da się utrzymać i przyszły nowe rozkazy. Cały front cofał się za Grzmącą Rzekę. Stancija ze swoim oddziałem od kilku tygodni przemysł się daleko na zachodzie. Zapomniano o nim? Nie, nie zapominamy o naszych ludziach. Wszyscy myśleli, że zginął. Ruszył po cudzoziemskiego księcia, który ugrzązł na froncie - wpadł w ręce elfów i te wzięły go na zachód. Stancija ruszył za nimi. Ostatnie raporty, jakie miał nasz zwierzcho pochodziły z Zuran, widziano tam Stanciją. Po kilku tygodniach ciszy postawiono na nim krzyżyk. Front załamał się, zarządzono odwrót. I kiedy nasi okopywali się po wschodniej stronie rzeki, a Nubryjczycy i ich sprzymierzeńcy budowali szaniec po zachodniej stronie, nasz zwiad doniósł, że w Gorosz toczy się bitwa. Tak, panowie, bitwa.

Oto, co się okazało. Ludzie Stanciji nie mieli kontaktu z naszymi od dwóch miesięcy. Nie wiedzieli o zmianach na froncie i kiedy wracali na wschód, kierowali się na Gorosz. Mieli ze sobą księcia, a za sobą, depcząc im po piętach oddziały wroga. Kiedy dojechali do Gorasz, zrozumieli, że to koniec. Miasto było opuszczone. Pozostało im tam zginąć.

Widzicie, wtedy jednak nasza armia działała prężnie, szybko, z sercem, trzeba by powiedzieć. Gdy zwiad odkrył, co się dzieje, dowództwo nie ociągało się, tak jak to dziś robią. W ciągu kilkunastu minut oddziały były gotowe do drogi. Prawie dwustu konnych ruszyło z od-

śieczą do Gorasz. Ruszyli i niech mnie, jeśli to nie cud, zdążyli! Kiedy nasi dotarli, oddział Stanciji wciąż walczył i kroił orków ile wlezie. Z dwudziestu ludzi, którzy ruszyli za księciem, do Gorasz wróciło szesnastu. Zaś do Rosz dotarło tylko ośmiu: Stancija, któremu zakłóciło elfa spaliło skórę na połowie czaszki i całym boku, Mater, któremu musiano amputować nogę, bo ostrze jakim został zraniony było zatrute, Radic i Ronasz, z lekkimi tylko ranami, Alerin z tuzinem złamań, Pivoć, Silma, obaj mocno poranieni ale żywi. Także Okoranowisz oraz ten książe, co podobno też się nieźle bił, nieprzytomni już kiedy dotarli odsiecz, ale żywi.

To była ostatnia bitwa o Gorosz. Odrzuciliśmy wroga, ale mimo wygranej, wycofaliśmy się aż tutaj, gdzie tkwimy po dziś dzień.

PULKOWNIK ANIJASZ

Ludzie niechętnie chcą o nim rozmawiać. Trzeba zdać test Zbierania informacji o PT4, by nakłonić kogoś do rozmowy o Anijaszu. Dowódca Rosz, mało zainteresowany wojną, dba o własne interesy i własną przyszłość. Nie lubiany. Ma rudą czuprynę i czasem mówi się na niego Lis. Jest cwany, ma w obozie wielu szpiegi. Albo żyłszy z nim w zgodzie albo popadasz w kłopoty. Ma poparcie „gory”.

DEZERTERY

Na zachód od Grzmącej Rzeki kreśli się wielu dezertierów, przechodzą czasem na drugi brzeg, handlują towarami z Valdoru. Nie mają spokoju, karą za dezercję jest śmierć, walczą więc z łowcami uciekinierów równie zaciekle jak Valdorycy. Czasem stają po stronie naszych, kiedy dochodzi do starcia, szczególnie, jeśli są prawdziwymi karianami, albo liczą na godziwe hupy. Doskonale znają tereny na zachód od Grzmącej Rzeki, bo teraz to jest ich dom. Niektórzy zakładają tam rodziny i zostają w końcu Nubryjczykami.

NUBRYJCZYCY

Część z nich to karianie, część poganie, trudno powiedzieć o nich coś pewnego. Nie ufają ani nam, ani Valdorykom z dalekiego zachodu. Nie lubią obcych - jeśli to tylko możliwe unikają kontaktów. W dużej sile mogą zaatakować i karian i pogan. Chociaż Nubria jest w sojuszu z Valdorem, na jej terytorium zasady wojny nie mają zastosowania. I my, i oni - za bardzo ich skrzywdziliśmy, by potraktowali kogoś ze stron jak prawdziwych przyjaciół.

POGODA

Tak, nad Nubrią zawsze jest taka paskudna pogoda, deszczowa, wilgotna, niebo zasnuwane chmurami. Ciemno, zimno, nieprzyjemnie. To po części sprawka tych wierzyc (dawniej nie było aż tak źle), po części zaklęcie, wreszcie po prostu jest to paskudny rejon świata. W końcu i Agaria nie przypomina słonecznych krain Kordu, czyż nie?

CENY KONTRABANDY

Wśród agaryjskich żołnierzy krąży zakazane, złobyczne przedmioty valdorskie, posiadające magiczną moc, dające przewagę w walce i zwiększające szanse przeżycia. Ceny takich przedmiotów wahają się w granicach od pół do kilku Pięścienn.

MAGICZNE PRZEDMIOTY

Tutaj znajdziesz opis magicznych przedmiotów, jakie BG otrzymują od Stancji.

Szytlet Uttuxa (Geom Inguh Enohi)

Jest to przedmiot bardzo rzadki i szczególnie cenny dla Orków, ze względu na religijny. Żaden człowiek nie zna jego pochodzenia ani właściwego przeznaczenia. Szytlet nie jest wyłącznie bronią, ork uważają go również za emblemat dowódcy, od czasu gdy Uttux, legendarny wódz sprzed tysiąca lat, zarządził ostrzem trzydziestu trzech innych dowódców i zgromadził wielką armię.

Bohater z cechą Wiedza o magii oglądając szytlet może wykonać otwarty test Okultyzmu i w zależności od liczby zgromadzonych Punktów Sukcesu poznać kilka informacji:

1-4 PS: przedmiot mógł zostać stworzony przez orków, chociaż wydaje się zbyt wyrefinowany, jak na wyrób tej rasy; to nie jest „jednorazowy” amulet

5-9 PS: przedmiot ma znaczenie religijne, być może to jakiś dość rytualny, na pewno cenny dla orków

10-4 PS: samo noszenie przedmiotu ułatwia odprawianie rytuałów (+1k10 do magii), poza tym jest bronią zadającą Demoniczne Rany (Monastery, str. 267/243)

15 więcej PS: w rękach orkowego wodza szytlet może służyć do wzbudzania strachu wśród elfów; członkowie oddziału elfów (do około 200 osobników) stojący naprzeciw wojsk orków dowodzonych przez wyposażonego w szytlet wodza, muszą wykonać test Lęku o PT 3 i w przypadku porażki otrzymują utrudnienie +2 PT do testów przed bitwą i w jej trakcie.

Bransoleta Wiatru. Zrobiona jest z nawleczonych na rzemień chrzastek, powleczonej symbolami kawałków drewna i dzików orzechów. Uruchiama się samowolnie, podczas walki, jeśli jej właściciel wykonywał Unik, lecz przegrał akcję. Wtedy magia bransolety sprawia, że Unik jednak udaje się (o 1), a Bohater dodatkowo zdobywa 3 PP dzięki zaszczeniu. Aktywacja bransolety wyzwala test utraty 1 punktu duszy o PT 0.

Aby rozpoznać przedmiot, trzeba zdać test Okultyzmu o PT 6.

Amulet elfa - Monastery, str. 265/241

Aby rozpoznać przedmiot, trzeba zdać test Okultyzmu o PT 3.

Talizman Tarczy Wiatru Dull Zora. Przedmiot wykonany przez Elfy z odległego miasta Dull Zora. To krzątek z żywicy, na którym odcisnięto skomplikowany znak. Talizman chroni przed strzałą wystrelaną z łuku - odchyła tor jej lotu. Nie działa na pociski wystrelane z dużą siłą, na przykład na kule z muszkietu, solidnej kuszy czy balisty.

Jesli test trafienia przeciwnika powiodł się, talizman rozsypuje się w proch i automatycznie chroni przed pociskami. Jego posiadacz wykonuje wtedy test utraty 1 punktu duszy o PT 0.

Aby rozpoznać przedmiot, trzeba zdać test Okultyzmu o PT 4.

Kamień Queto. Bezkształtna bryłka tajemniczej substancji o barwie zgniełej zieleni. Chroni przed większością jadów i trucizn. Bohater pokrywa bryłkę i dopóki jej nie wydadli, automatycznie zdaje przy zatruciu testy Kondycji - trucizna działa z mniejszą mocą (Monastery, str. 104/85). Amulet jest oczywiście jednorazowy - zużywa się podczas działania. Bohater, który go zażył, musi wykonać test utraty 1 punktu duszy o PT 0.

Aby rozpoznać przedmiot, trzeba zdać test Okultyzmu o PT 4.

Talizman Iddon Apre. Onyks oszlifowany przez maga, na pierwszy rzut oka nie różni się od zwykłego kamienia półszlachetnego. Jednorazowo osłabia efekt magii - mag rzucający czar na noszącego talizman bohatera automatycznie otrzymuje +5 PT do trudności zaklęcia. Po aktywacji właściciel musi wykonać test utraty 1 punktu duszy o PT 0.

Aby rozpoznać przedmiot, trzeba zdać test Okultyzmu o PT 5.

Wilcze kamienie Yago. Są to kamyki, kości i kawałki kryształu nazywane na rzemień. Sznurowy wiąże się na przegubach rąk. Amulet nie jest jednorazowy i aktywuje się na życzenie. Dodaje premię +2 do umiejętności Ukrywanie się. Każda aktywacja oznacza test utraty 1 punktu duszy o PT 0.

Aby rozpoznać przedmiot, trzeba zdać test Okultyzmu o PT 4.

Krek-goro. Agaryscy żołnierze nazywają go czasami amuletem kontroli. Może mieć różny kształt, ale zawsze zawiera część ciała określonego rodzaju zwierząt, na przykład ptasią łapę w glinianej grudzie albo wilczy skalp. Amulet jest jednorazowy, pozwala wydać przedstawicielowi danego rodzaju rozkaz (tak jak przy Zmaganiu woli). Rozkaz nie może być skomplikowany i musi być zgodny z naturą zwierzęcia. Nie wykonuje się żadnego testu, za wyjątkiem testu utraty 1 punktu duszy o PT 0. Jeśli w promieniu kilku kilometrów od używanego amuletu znajduje się demoniczny ojciec danej rasy (np. Halat-Hatam w przypadku kontroli dzików), użycie amuletu może przyciągnąć jego uwagę.

Aby rozpoznać przedmiot, trzeba zdać test Okultyzmu o PT 6.

Od Stancji bohaterowie dostaną amulet wilczy, a ork w zagajniku przy wsi Alija będzie miał amulet psiat.

„KWESTIA ORCZA”

W każdej turze walki ork posiada 4k20. Ponadto nie wykonuje akcji obronnych. Wynika z tego, że problemem jest nie tyle pokonanie orka, co w ogóle przeżyć choćby jedną z dwóch tur walki. Jak walczyc? Najlepiej, by przeciwko jednemu orkowi walczyło dwóch lub nawet trzech graczy. Wtedy magia odpowiednio 4k20 lub nawet 5k20. Jeśli nie ma takiej możliwości i jeden gracz musi sam walczyć z orkiem, przed nim bardzo ciężkie zadanie. Orkowie są lepszymi wojownikami od ludzi.

Najważniejsze to wygrać Inicjatywę. BG ma Inicjatywę i atakuje. Po ataku BG ork automatycznie przejmuje Inicjatywę (robi tak po każdej Akcji ofensywnej). BG poświęcił kość, ork nie. Ork ma 4k20, BG ma 2k20. Ork atakuje i w większości przypadków BG ginie. To nie, że ork jest ciężko ranny, ważne, że BG nie przeżył nawet jednej tury.

Dlatego ork automatycznie przejmuje Inicjatywę? Wynika to właśnie z faktu, że się nie broni. W normalnej walce między dwoma szermierzami Inicjatywa oznacza dwie rzeczy: po pierwsze to, kto kogo zepchnął do defensywy, po drugie mówi o tym, kto uderza pierwszy. W przypadku walki z orkiem wygrana Inicjatywa daje ci tylko to, że uderzasz pierwszy, bo ork zepchnął do defensywy po prostu się nie da. Ork zawsze jest w ofensywie, więc szermierz dzięki wygranej Inicjatywie ma tylko jedną chwilę na cios, po czym ork nie zważając na nic atakuje, przez co szermierz chce nie chce przechodzić do obrony.

Po pierwszym ciosie BG, jak już wspomnieliśmy, następuje sytuacja, w której ork ma 4k20, BG ma 2k20 i ork ma Inicjatywę. BG przeznacza 1k20 na wykonanie dowolnej akcji obronnej. Zostaje ranny lub udaje mu się wybronić. W tym momencie sytuacja wygląda następująco: ork ma 3k20 i atakuje, BG ma 1k20 i jest w obronie. W tym momencie BG MUSI wykonać akcję szermierczą, która pozwoli mu przejąć Inicjatywę (np. Unik o 4 oczka lepszy od ataku). Jeśli się udaje, następuje sytuacja - ork ma 2k20, gracz ma 0k20 lecz gracz wygrał Inicjatywę. Zgodnie z regułą (Monastery, str. 124/105) w tym momencie kończy się тура, orkowi przepadają kości. Wszystko zaczyna się od nowa. BG atakuje najskrajszą z swych 3k20 (ork i tak się nie broni), a potem korzystając z rany orka znów raz się broni i raz przejmuje Inicjatywę. I tak dopóki ork nie padnie.

Zadanie to jest bardzo trudne, dlatego w większości sytuacji, pojedynek jeden na jeden pomiędzy człowiekiem a orkiem kończy się śmiercią człowieka.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Po każdej z sesji MG powinien przydzielić graczom określone ilości PD, zaś po rozegraniu całej przygody BG będą mieli możliwość zdobyć także nowych Sojuszników. Szczegóły zaprezentowane są poniżej.

PODZIAŁ PD

Po każdej z sesji gracze powinni otrzymać przeciętnie około 150 PD, tak by po rozegraniu całego scenariusza każdy z graczy otrzymał w sumie około 500 do 600 PD. MG powinien uwzględnić zarówno aktywność każdego z graczy na sesji i jego sukcesy na poszczególnych etapach scenariusza (zdobywanie informacji, ukrywanie się przed patrolami orków itp.), jak i odgrywanie przez niego postaci oraz zebrane doświadczenia (nawet jeśli gracz nie był na sesji aktywny, jego Bohater na pewno zebrał jakieś doświadczenia, gdy pierwszy raz widział umierającego orka, czy valdorską pułapkę). Informacje dotyczące przydzielania PD podane są w podręczniku podstawowym do Monastynu. Poniżej podane są najważniejsze elementy, za które BG powinni być wynagrodzeni:

- podążenie do Rosz: 20 PD dla wszystkich graczy
 - rozmowa ze Stanciją: 10 PD dla wszystkich graczy
 - rozmowa z Radiciem: 20 PD dla wszystkich graczy
 - rozmowy przy ogniskach: 10 PD dla wszystkich graczy
 - druga rozmowa ze Stanciją: 10 PD dla wszystkich graczy
 - droga na południe: 30 PD dla wszystkich graczy
 - walka z orkami: 30 PD dla wszystkich graczy
 - rozmowa z dezerterami: 10 PD dla wszystkich graczy
 - oczarowanie przez las Beli Derin: 30 PD dla wszystkich graczy
 - zasadzka pod Aliją: 20 PD dla wszystkich graczy
 - ucieczka w Mgliste Góry: 10 PD dla wszystkich graczy
 - spotkanie w Wieży Elfów: 20 PD dla wszystkich graczy
 - wyprawa po Alessandrovicia: 30 PD dla wszystkich graczy
 - zasadzka na Radicia: 30 PD dla wszystkich graczy
 - ostatnie ognisko: 20 PD dla wszystkich graczy
- Oprócz tych wartości, MG powinien rozdzielić dodatkową PD poszczególnym graczom za ich indywidualne pomysły i odgrywanie postaci.



SOJUSZNIICY

Po zakończeniu przygody gracze mogą przeznaczyć PD, by zdobyć następujących Sojuszników:

Mater, właściciel gospody „Zwycięska”.

Mater oczywiście nie ruszy nigdy za Bohaterem, bowiem prowadzi gospodę, jednak wciąż może być bardzo użytecznym Sojusznikiem. Jego wpływ na południu frontu są bardzo duże i Bohater na pewno zyskuje silnego sprzymierzeńca w jego osobie.

Reguła specjalna: „Sława frontu” - Jeśli BG kiedykolwiek spotyka weterana frontu, który służył na jego południowym odcinku, ma prawo wykonać specjalny test „Sławy Matera” (12). Jeśli test zostanie zdany, okazuje się, że napotkany żołnierz zna Matera. Jeśli BG przyzna się, że też zna Matera, otrzymuje -1 PT do testów Wiarygodności w kontaktach z tą osobą.

Stancija, weteran z Agarii, emerytowany kapitan.

Stancija, podobnie jak Mater, nie ruszy na żadne przygody i pozostanie do końca swych dni w Rosz. Podobnie jak Mater, może okazać się bardzo przydatnym sprzymierzeńcem, a jego możliwości pomocy BG w chwili potrzeby są stosunkowo duże. Wielu młodych żołnierzy wpatrzonych jest w Stanciją jak w ikonę i jeśli poprosi on, by ruszyli na pomoc Bohaterowi, ruszą. Stancija może więc być bardzo pomocny, jeśli tylko Bohater znajduje się na terenie Agarii lub na zachodzie, za Grzmiącą Rzeką. Listownie może też odpowiadać na pytania dotyczące magicznych przedmiotów.

Reguła specjalna: „Autorytet” - Stancija jest w stanie zorganizować dla Bohatera w bardzo krótkim czasie pomoc do 5 żołnierzy (wolnych chwilowo od rozkazów) lub w postaci sprzętu czy przedmiotów magicznych o wartości do 5 Pierścieni.

Radici, doświadczony żołnierz z Agarii, porucznik, dezerter.

Po zakończeniu przygody Radici udaje się w głąb Dominium. Trudno ocenić, gdzie osiadł. Nie ma konkretnego celu podróży i nie jest zainteresowany podążaniem wraz z Bohaterem. Chce odpocząć i poczuć wolność, ruszyć gdzieś, gdzie „poniosą go nogi”. Nie mniej, to wciąż bardzo przydatny sprzymierzeniec, doświadczony żołnierz, doskonale wyszkolony, odważny, lojalny dla przyjaciół. Taki Sojusznik to skarb.

Reguła specjalna: „Wolny duch” - drogi Radicia i Bohatera przecinają się, i choć nie podróżują oni razem, mają ze sobą kontakt - gracz wie np., że Radici ostatnio był na południu Ragady, wybierał się do Kindle, a tam bawił przez kilka dni i w końcu ruszył do Vernieru. Przed każdą sesją Bohater powinien wykonać test Zbierania informacji o 1 PT 0, żeby dowiedzieć się, gdzie obecnie przebywa Radici. Dodatkowo jeśli nie dalek niż 50 kilometrów od BG, jeśli 1 wypadnie na dzikiej kostce, oznacza, że Bohater spotyka Sojusznika na początku przygody.

BOHATEROWIE I POTWORY

Poniżej prezentujemy dokładne opisy wszystkich ważniejszych postaci występujących w przegrodzie, a także deviria, które spotkać mogą bohaterowie.

Podajemy także ich wybrane współczynniki.

PORUCZNIK RADIĆ

Współczynniki: Budowa 15; Zręczność 19; Spryt 17; Spostregawczość 15; Wiarygodność 18; Wytrwałość 14; Opanowanie 16; Wiarą 10

Współczynniki pomocnicze: Refleks 17; Autorytet 15; Fechtunek 17; Strzelanie 16; Dusza 35

Wybrane Umiejętności: Atletyka (3), Wysportowanie (3), Rapier (5), Pistolet (4), Muszkieter (2), Wiedza Magiczna (2), Okultyzm (2), Nasłuchiwanie i wypatrywanie (2), Zbieranie informacji (3), Jeździectwo (4), Sztuka przetrwania (3), Ukrywanie (3)

Akcje szermiercze:

Ruch: Kroki (7), Praca nóg (9), Unik (4), Odskok (10),
Akcje w ataku: Pchnięcie proste (5), Pchnięcie ze zwodem (2), Powinienie (2), Wypad (6), Pchnięcie pozorne (11), Zbicie (8)

Akcje w obronie: Zasłona I (8), Zasłona II (8), Riposta (4), Wyprzedzenie (2)

Zwarcie: Akcje w ataku (6), Akcje w obronie (7)

Biegłość: Agaryjska Szkoła Szermierza, Walka w przewodzie, Zamasyście ciecicie

Walka: Radic trenował walkę w bitwach, nie u nauczycieli szermierki. Jego styl jest może mało wyrafinowany, ale skuteczny. W walce porucznik stara się wspierać swoich sojuszników, korzystając z biegłości Walka w przewodzie. Albo przyjmuje na siebie ciosy przeciwnika wykorzystując zalety szkoły szermierczej, albo stosuje Zamasyście ciecicie i przechodzi do następnego wroga. W pojedynku sam na sam stara się rozstrzygnąć sprawę jak najszybciej, wypadem albo prostymi ciekami i pchnięciami.

LAHMAR

To stworzenie podobne jest do jaszczura, z ptasimi tylnymi łapami i przednimi przekształconymi w duże, błoniste skrzydła. Od głowy do końca ogona mierzy dziewięć metrów, w kłębie ma dwa metry. Przez ogon lahmar, długi i wąski, na całej długości ciągnie się błona, rozszerzająca się na końcu w dużą płaszczyznę o nieregularnym kształcie. Szyja bestii kończy się małą okrągłą głową, z niekształtnym dziobem. Stwór jest pokryty ciemnobrunatną łuską.

Lahmary pochodzą z głębi Valdoru - żyją w górach i na nadmorskich klifach. Polują na duże stworzenia, w tym także drapieżniki. Pikują na nie z dużej wysokości, porwują w szpony i upuszczają na ziemię, albo zabijają uderzeniami dzioba. Trudno je wytesować i przygotować do noszenia jeźdźców, ze względu na ich krwiożerczą i złośliwą naturę i niezbyt dużą inteligencję. W królestwach ludzi zajmują się tym obdarzeni dużą Mocą treserzy, którzy łamią opór bestii i dominują ją.

Współczynniki: Agresja (16), Moc (11), Zręczność (12), Spryt (7), Spostregawczość (15), Budowa (24), Wytrwałość (22), rany Śmiertelne powodują PT jak Lekkie, a Ciekicie jak draśnięcia

Chaotyczne starcie: na ziemi Lahmar uderza ogniem i dziobem na oślep, skracając dystans lekko pomagając sobie skrzydłami, cios dziobem ma PT 10, a cios ogniem PT 7, ąka powodują rany ciężkie.

Pikowanie: pikowanie skracając dystans od ofiary i pozwala wykonać pochwytywanie szponami

Pochwytywanie szponami: Lahmar przelatuje nad wrogiem i wykonuje atak jak przy chaotycznym starciu, z PT 4 (lub PT 6, jeśli ofiara unika). Po udanym trafieniu unosi ją i upuszcza na ziemię z wysokości około ośmiu metrów. Jeśli ofiara zgromadzi w przeciwnym kierunku Budowy o jeden sukces więcej lub ciężko zrani Lahmara, może wyrwać się wcześniej - wówczas spada z wysokości 4 metrów. Oprócz

zwykłych obrażeń od upadku ofiara otrzymuje lekką ranę od szponów. Ciężko rannego przeciwnika potwór dobija już na ziemi.

OCHRONIARZ STAWKO

Spotkany w „Zwycięskiej”, może „uciszyć” bohatera, który chciałby pokrzyżować plany Stawko.

Współczynniki: Budowa 18; Zręczność 11; Spryt 8; Spostregawczość 12; Wiarygodność 7; Wytrwałość 18; Opanowanie 13; Wiarą 4
Współczynniki pomocnicze: Refleks 12; Autorytet 13; Fechtunek 13; Strzelanie 15; Dusza 15

Wybrane Umiejętności: Atletyka (3), Wysportowanie (2), Rapier (3), Nóż (4), Nasłuchiwanie i wypatrywanie (2)

Akcje szermiercze:

Ruch: Kroki (3), Praca nóg (4), Unik (1), Odskok (9)

Akcje w ataku: Pchnięcie proste (2)

Akcje w obronie: Zasłona I (7), Zasłona II (7)

Zwarcie: Akcje w ataku (4), Akcje w obronie (6)

Biegłość: Dynamiczne wejście

Walka: Ochroniarz korzysta z przewagi siły. Jeśli okoliczności sprzyjają posługując się nożem i dąży do walki w zwarcie.

VALDORCZYCY ZE „ZWYCIĘSKIEJ”

Weterani z Valdoru, twardzi żołnierze, cwaniacy. Bez strachu dobijają interesu z agaryjskim pułkownikiem czy zajmują watahę orków. To ludzie doświadczeni w walce, ale także obeznani z kilkoma sztuczkami valdorskiej magii i zaopatrzeni w magiczne przedmioty i amulety.

Współczynniki: Budowa 14; Zręczność 13; Spryt 12; Spostregawczość 13; Wiarygodność 9; Wytrwałość 11; Opanowanie 14; Moc 14
Współczynniki pomocnicze: Refleks 13; Autorytet 13; Fechtunek 13; Strzelanie 14

Wybrane Umiejętności: Atletyka (3), Wysportowanie (4), Miecz (4), Nasłuchiwanie i wypatrywanie (2), Postępowanie ze zwierzętami (4)

Akcje szermiercze:

Ruch: Kroki (3), Praca nóg (4), Unik (1), Odskok (9)

Akcje w ataku: Ciecicie zwykłe (4), Ciecicie z zamachem (-2), Powinienie (-2), Zbicie miecza (4)

Akcje w obronie: Odbicie (5), Zasłona (6)

Zwarcie: Akcje w ataku (3), Akcje w obronie (5)

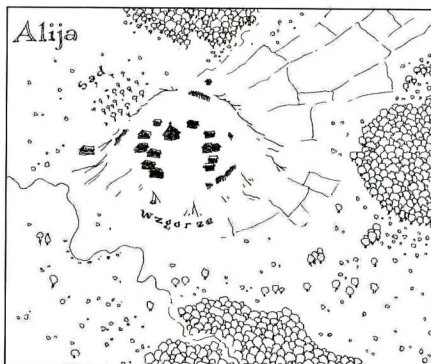
Pancerz: Valdorczycy noszą pod luźnym ubraniem skórzane zbroje - Pokrycie 10, Redukcja 1

Magiczne przedmioty: Możesz dla nich wybrać dowolne jednorazowe przedmioty z podręcznika podstawowego lub dodatku w tym scenariuszu.

Walka: Jeśli dojdzie do walki Bohatera (lub Bohaterów) z Valdorczykami, ci postarają się załatwić sprawę szybko. Wysokie akcje w obronie zagwarantują jednemu przetrzymaniu tury lub dwóch, a drugi w tym czasie przejdzie do ofensywy, posługując się Ciekami zwykłymi.

GRUPA DEZERTERÓW

Normalni i typowi żołnierze Agarii, tyle że naprawdę doświadczeni. Posiadają nieco valdorskiego śmiecia: talizmany, amulety itd. Bardzo dbają o proch strzelniczy, suszą go w obozie w pobliżu żur (gdzie to samo próbowały zrobić niedo-



świadczeni BG, to najpewniej po chwili trzeba by ich zbierać po kawałku).

Współczynniki: Budowa 12; Zręczność 12; Spryt 10; Spozstrzegawczość 13; Włrygodność 9; Wytwałość 13; Opanowanie 12; Włra 10
Współczynniki pomocnicze: Refleks 13; Autorytet 11; Fechtunek 12; Strzelanie 13

Wybrane Umiejętności: Atletyka (3), Rapier (3), Broń bitywna (3), Muszkiet (3), Nasłuchiwanie i wypatrywanie (2), Jeździectwo (2), Naprawa (2), Opatrywanie ran (2), Sztuka przetrwania (3), Ukrywanie się (3)

Akcje szermiercze:

Ruch: Kroki (4), Praca nóg (5), Unik (2), Odskok (10)

Akcje w ataku: Pchnięcie proste (3)

Akcje w obronie: Zasłona I (6), Zasłona II (6)

Zwarcie: Akcje w ataku (3), Akcje w obronie (5)

Magiczne przedmioty: Każdy z nich ma od dwóch do pięciu amuletów lub innych magicznych przedmiotów o jednorazowym działaniu.

Walka: Agaryjcy dezerterzy nie stosują skomplikowanych technik - ciosów, zasłona, gdy trzeba odskok. Unikają zresztą walki wręcz - wolą strzelać z muszkietów.

WÓDZ ORKÓW

Współczynniki: Moc (13), Zręczność (16), Spryt (14), Spozstrzegawczość (14), Budowa (20), Wytwałość (20), Fechtunek (17)

Walka: 4k20 w każdej turze walki, Cios szabłą (5, rana Cieżka), Cios z zamachu (3, rana Krytyczna), Kroki (8). Nie wykonuje żadnych akcji obronnych

Amulety: Amulety wodza orków są jednorazowe i na pewno unicestwią się podczas walki. Pierwszy zwiększa zawodność broni palnej w zasięgu 5 metrów do przedziału 15-20, za każdy metr powyżej 5 przedział maleje, aż zredukują się do 20, czyli normalnego wyniku, przy którym broni palna zawodzi. Drugi amulet może zwiększyć prędkość wodza orków, gdy ten biegnie na czterech łapach - w teście przeciwnym pościgi otrzyma on 3 dodatkowe PS. Trzeci amulet to Bransoletka Wiatru, opisana w dodatku poświęconym magicznym przedmiotom.

Pancerz: Redukcja 2, Pokrycie 12

ORKI W ALIJI

(z plemienia Norg-harh-goro, przez Agaryjczyków nazywane Sześciopalczymi)

Współczynniki: Moc (9), Zręczność (13), Spryt (10), Spozstrzegawczość (16), Budowa (13), Wytwałość (17), Fechtunek (13), Strzelanie (14)

Walka: 4k20 w każdej turze walki, Cios szabłą (3, rana Lekka), Cios z zamachu (0, rana Cieżka), Kroki (4). Nie wykonuje żadnych akcji obronnych

Pancerz: Pokrycie 10, Redukcja 1

Niektórzy posiadają krótkie, grube luki o potężnej sile.

ORKI PRZY ŁODOWEJ RZECE

(z plemienia Barg-arag-krau, przez Agaryjczyków nazywane Wilczymi)

Współczynniki: Moc (10), Zręczność (12), Spryt (8), Spozstrzegawczość (16), Budowa (14), Wytwałość (18), Fechtunek (12)

Walka: 4k20 w każdej turze walki, Cios szabłą (3, rana Lekka), Cios z zamachu (0, rana Cieżka), Kroki (5). Nie wykonuje żadnych akcji obronnych

Pancerz: Pokrycie 10, Redukcja 1

ORKI Z PATROLU LUB GARNIZONU TWIERDZY

(z plemienia Ura-goth-ragan-nu, przez Agaryjczyków nazywane Karnymi)

Współczynniki: Moc (9), Zręczność (12), Spryt (9), Spozstrzegawczość (15), Budowa (14), Wytwałość (18), Fechtunek (12)

Walka: 4k20 w każdej turze walki, Cios szabłą (3, rana Lekka), Cios z zamachu (0, rana Cieżka), Kroki (4). Nie wykonuje żadnych akcji obronnych

Pancerz: Pokrycie 10, Redukcja 1

Walka: Orki walczą szabłami i maczetami. Broń jest różnorodna, ale w tym scenariuszu są to ciężkie szable, które traktuje się jako broń ciężką (zadają ciężkie rany).

DZIKI ORK Z LASÓW BELI DERIN

Współczynniki: Moc (15), Zręczność (11), Spryt (8), Spozstrzegawczość (15), Budowa (21), Wytwałość (20), Fechtunek (13)

Walka: 4k20 w każdej turze walki, Cios maczugą (2, rana Cieżka), Cios z zamachu (-1, rana Krytyczna), Kroki (3). Nie wykonuje żadnych akcji obronnych

KRON-HORU

(stworzenia towarzyszące dzikiemu orkowi, przez Agaryjczyków nazywane małpoludami)

Współczynniki: Moc (8), Zręczność (15), Spryt (6), Spozstrzegawczość (14), Budowa (9), Wytwałość (10), Fechtunek (10)

Walka: Cios szponami (2, rana Lekka), Skok (4), Kroki (6)

MONASTYR

FABULARNA GRA DARK FANTASY

"Wbrew Regułom Wojny" to przygoda rozgrywająca się na ogarniętym wojną pograniczu Agarii, a także w Nubrii, krainie pogan i Ciemności. Bohaterowie ruszają tam wspomóc porucznika Radicia, obarczonego trudną misją odbicia jeńca. Za Grzmiającą Rzeką przychodzi im mierzyć się z licznymi niebezpieczeństwami krain deviria, pogańską magią i walczącymi w szale orkami. W deszczowej i bezsłonecznej Nubrii, gdzie zawodzi dyplomacja, a wiara wystawiona jest na ciężką próbę, życie może uratować tylko wypróbowana broń i wierni przyjaciele.

W trakcie wędrówki Bohaterowie zaczną odkrywać kolejne wątki intrygi, która sprowadziła ich na niegościnną ziemię krwi i pożogi. Na własne oczy ujrzą horror wojny, spotkają ludzi, którym nie został nawet cień nadziei. Na własnej skórze przekonają się, że walka z Ciemnością wygląda inaczej niż wyobrażają to sobie mieszkańcy spokojnych krain Dominium, a największych wrogów czasami można znaleźć po swojej stronie.



Wydawnictwo PORTAL
Ul. św. Urbana 15; 44-100 Gliwice, tel./fax (032) 334 85 38
www.rpg-portal.pl, portal@rpg-portal.pl
Oficjalna strona gry: www.monastyr.pl
Cena: 16zł

