WARHAMMER™
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

ŹLE SIĘ DZIEJE W KISLEVIE



GAMES WORKSHOP™

MAG

WEWNĘTRZNY WRÓG

Część piąta – Źle się dzieje w Kislevie

WERSJA ORYGINALNA

- TEKST
  Ken Rolston
- MATERIAŁ DODATKOWY
  Graeme Davis
- ILUSTRACJA NA OKŁADCE
  Richard Dolan
- ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE
  Martin McKenna, H, Ian Cooke, Paul Bonner, Maz Shepherd, Tim Pollard

WERSJA POLSKA

- PRZEKŁAD
  Tomek Kreczmar, Dariusz Paszkowski, Michał Studniarek
- REDAKCJA
  Artur Szrejter
- KOREKTA
  Elżbieta Szelest
- OPRACOWANIE GRAFIKI
  Jarosław Musiał
- SKŁAD KOMPUTEROWY
  Tomek Kreczmar
- PRODUKCJA
  Wydawnictwo MAG

Warhammer Fantasy Roleplay is copyright © 1986, 1998 *Games Workshop Ltd.* All rights reserved

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

Something Rotten In Kislev is copyright © 1988, 1998 *Games Workshop Ltd.* All rights reserved

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

Wydawca:
Wydawnictwo MAG,
ul. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,
tel./fax (0-22) 642-45-45
E-MAIL mag@butler.medianet.com.pl
WWW http://www.mag.com.pl

ISBN 83-86572-97-3

SPIS TREŚCI

ŹLE SIĘ DZIEJE W KISLEVIE.....3
Co zawiera ta książka.....3
Jak korzystać z książki.....3
Kampania w Kislevie.....4
Informacje dla Mistrza Gry.....4
Wprowadzenie.....4
Kampania **Wewnętrzny wróg**.....5
Informacje dla Mistrza Gry.....5
Wprowadzenie 1.....5
Wprowadzenie 2.....5
Rozpoczynamy przygody.....6
Był sobie rycerz... 6
Wyposażenie i trening.....6
W drogę.....6
Kislev.....7
Kraina.....7
Klimat.....7
Zasoby naturalne.....7
Flora i fauna.....7
Transport i komunikacja.....8
Tundra.....8
Tajga.....8
Translinsk.....8
Wielki las.....9
Dobryrion.....9
Wzgórza.....9
Goromadny.....9
Osady rolne i stepy.....9
Tożsamość narodowa kislevczyków.....10
Struktura społeczna.....10
Rasy w Kislevie.....10
HISTORIA KISLEVU.....12
Klasy społeczne.....14
Życie kislevskich chłopów.....16
DZIECKO-BESTIA.....17
Wprowadzenie.....17
Streszczenie.....17
Rozpoczynamy przygodę.....18
Wioska Woltsara.....19
Rezydencja.....21
Kolejność epizodów.....22
Epizod 1: Dumny ojciec.....22
Epizod 2: Starożytne duchy.....24
Od czego zacząć.....24
Starożytne duchy.....25
Domowik.....25
Maciew.....25
Polewiki.....26
Leszy.....26
Wodniak.....28
Epizod 3: Pojedynek z Ojciem Niedźwiedziem.....29
Uwagi ogólne.....29
Mapa.....30
Uwagi dotyczące poruszania się.....31
Epizod 4: Dziecko-bestia.....32
Leczenie i rekrutacja.....32
Dar Leszego.....32
Wezwanie Grigorija.....33
Zdobycie zaufania.....33
Dalsze pytania.....35
Epizod 5: Zmagania ze zwierzoludźmi...36
Konflikt.....37
Zwierzoludzie.....38
Starożytne ruiny w północnej części Starego Świata.....40
Epizod 6: Świątynia krasnoludów.....41
Historia świątyni.....41
Walka w świątyni.....41
Pomieszczenia podziemne.....43
Oszacowanie kosztowności znalezionych w świątyni.....46
Podsumowanie przygody.....46
ŚMIERĆ NA WAKACJACH.....47
Wstęp.....47
Streszczenie.....48
Początek przygody.....48
Czernozawtra.....48
Kolonia czarnej fortuny.....48
Historia.....48
Hobgobliny ze stepów.....49
Hegemonia hobgoblinów.....49
Spotkanie z hobgoblinami.....49
Polityka bandy.....49
Bohaterowie.....49
Zdarzenia.....49
Odgrywanie goblinoidów.....50
Goblinoidy.....51
Hobgobliny na pomoście.....52
Coraz bliżej Czernozawtry... 52
Gorące powitanie.....53
Obóz hobgoblinów.....53
Przekroczenie pomostu.....55
Dolganie.....55
Po drugiej stronie pomostu.....56
Spotkanie na środku rzeki.....56
Dolganie.....57
Ktoś ważny.....58
„Witajcie, białe oczy...".....58
Bohaterowie wchodzą do miasta.....60
Wewnątrz Czernozawtry.....61
Zmarli, którzy chodzą.....61
Przewodnik po Czernozawtrze.....62
Spotkanie z Annandilem.....65
Audiencja u mistrza.....67
Mieszkańcy Czernozawtry.....71
Opuszczenie Czernozawtry.....72
Zakończenie i punkty doświadczenia.....73
MISTRZOWIE ŚMIERCI: ZŁO W BOLGASGRADZIE.....74
Wstęp.....74
Streszczenie.....75
Rozpoczęcie przygody.....75
Pospieszne przygotowania.....77
Przygotowanie historyjki.....80
Droga do Bolgasgradu.....80
Przybycie.....80
Miasto Bolgasgrad.....81
Bolgasgard.....82
Olwag i mapa.....88
Świątynia Starożytnych Sprzymierzeńców...90
Świątynia.....92
Kult Starożytnych Sprzymierzeńców.....97
Katakumby.....99
Ostateczne starcie.....109
Zakończenie przygody.....112
Punkty doświadczenia.....118
Świątynia Starożytnych Sprzymierzeńców....119
POMOCE DLA GRACZY.....121

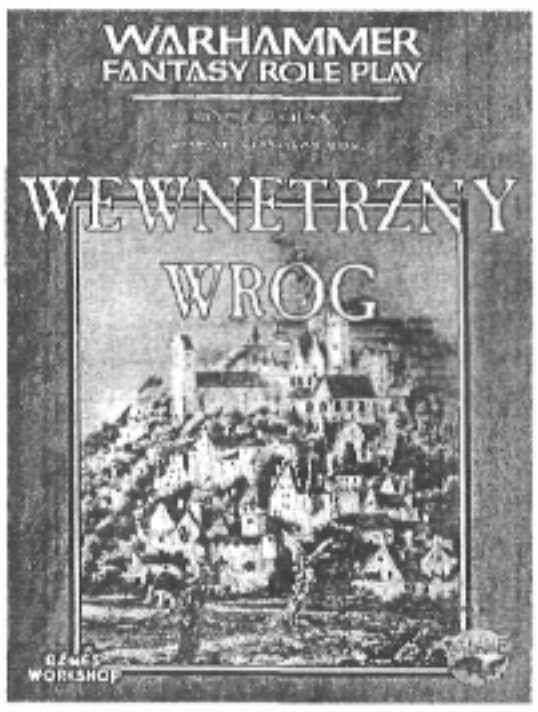
GAMES WORKSHOP

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY
EDYCJA POLSKA

MAG

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

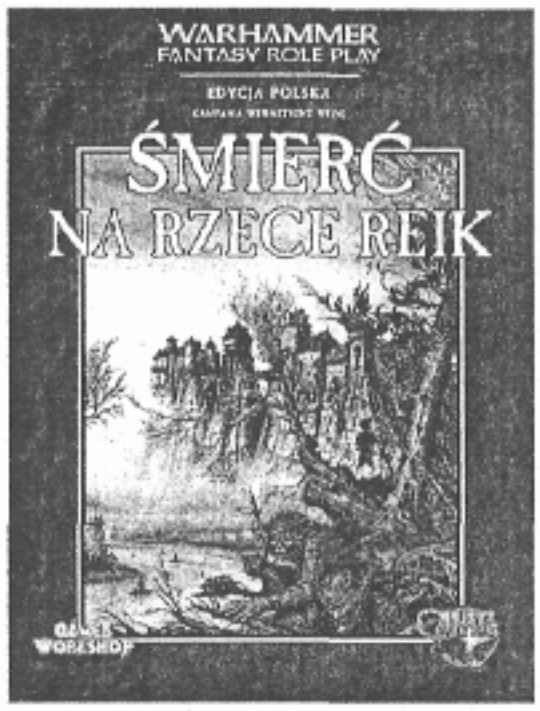
KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG



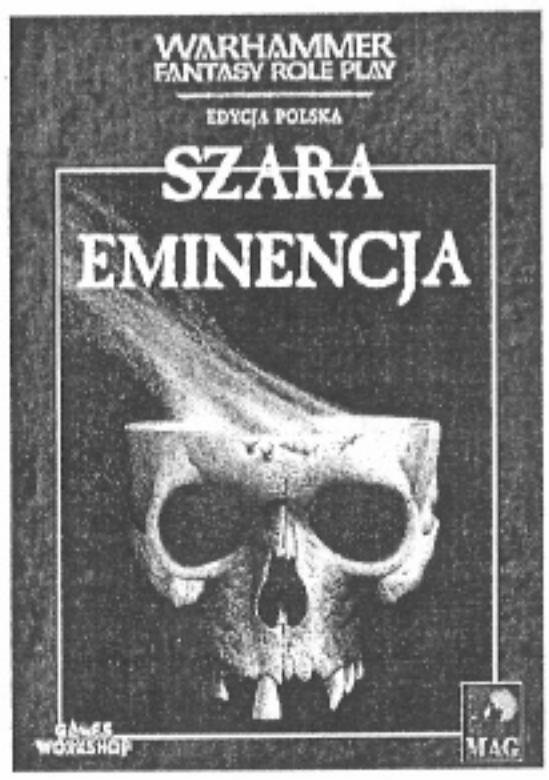
Wprowadzenie do kampanii. Podręcznik zawiera dokładny opis Imperium, dużą mapę i scenariusz.



Bohaterowie odkrywają machinacje potężnego kultu wyznawców Chaosu. W aferę zamieszane są wysoko postawione osobistości... Podręcznik zawiera duży, kolorowy plan miasta Bogenhafen.



Trzecia część kampanii. Tajemnica starego astronoma, nawiedzony zamek, liczne wątki poboczne. Dodatkowo podręcznik zawiera broszurkę opisującą zasady rządzące handlem na rzekach Imperium.

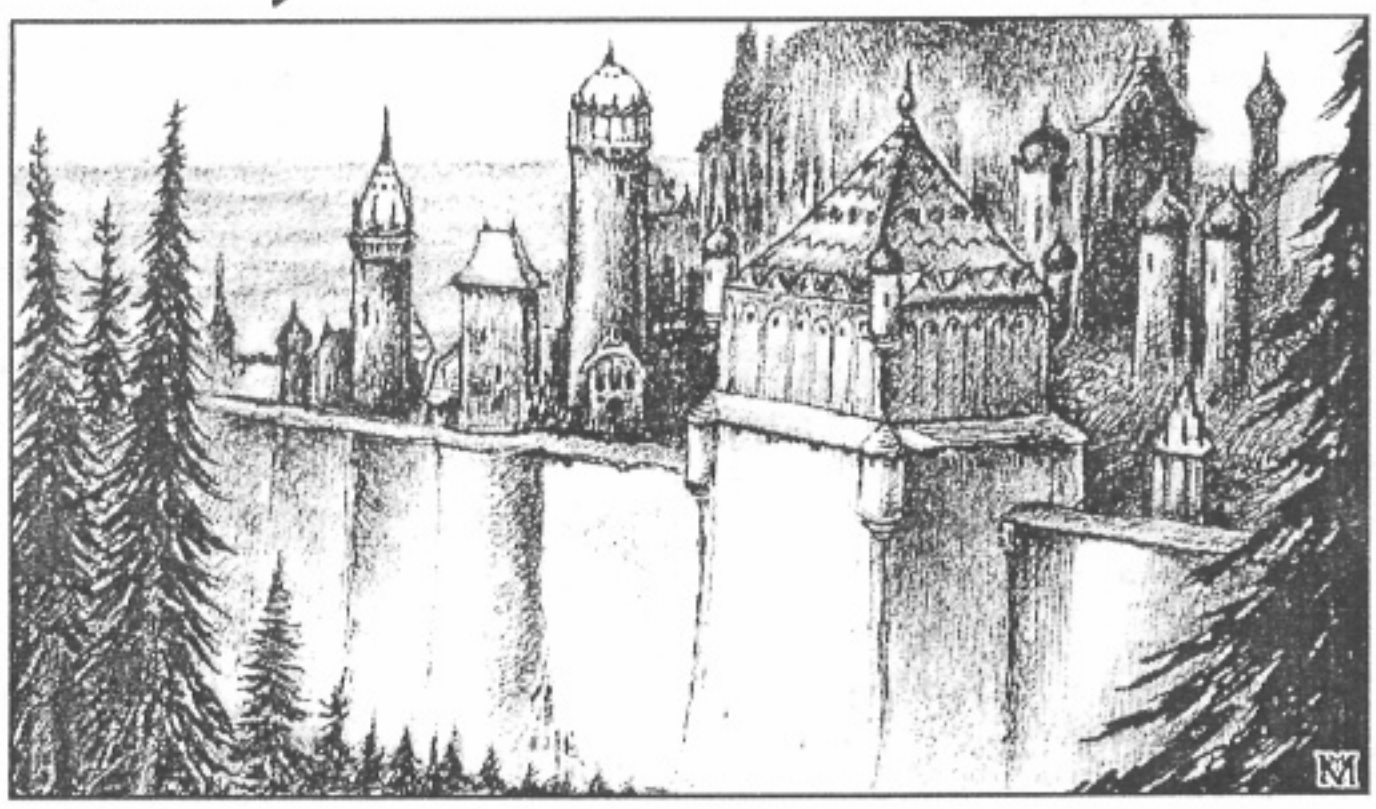


Czwarta część kampanii. Bohaterowie stają przed kolejnym wyzwaniem. Muszą wykazać się sprytem i siłą, by rozplątać sieć intryg, która oplotła Middenheim. Tłem tej ekscytującej przygody jest tradycyjny karnawał, pełen rozrywek, hulanek, turniejów i innych szaleństw.

ŹLE SIĘ DZIEJE W KISLEVIE

Źle się dzieje w Kislevie jest przygodą do gry **Warhammer Fantasy Roleplay**. Bohaterowie wyruszą w podróż z Imperium do Kislevu na polecenie samego grafa Middenheim.

Car Kislevu ma problem – ze zbuntowanego miasta nadchodzą raporty o ożywieńcach krążących po ulicach. To bardzo zła wieść. Graf Middenheim dłużny jest zaś carowi przysługę. Kiedy dotarła do niego prośba o przysłanie oddziału Rycerzy Panter, nie wahał się nawet przez moment. Kazał skompletować spośród więźniów drużynę twardzieli, po czym mianował ich bezzwłocznie Rycerzami Pantery.



SKRÓTY

A	liczba ataków w walce wręcz
PP	Punkty Pancerza
US	**Umiejętności Strzeleckie**
Op	**Opanowanie**
JZ	Jakość Zamka
O	Obrażenia
Zr	**Zręczność**
ŚnRR	**Śmierć na rzece Reik**, przygoda
PD	Punkty Doświadczenia
ES	Efektywna Siła (broni strzelczej)
Ogd	**Ogłada**
ZK	Złota Korona
MG	Mistrz Gry
I	**Inicjatywa**
Int	**Inteligencja**
CP	**Cechy Przywódcze**
Sz	**Szybkość**
PM	Punkty magii
BN	Bohater niezależny
P	Parowanie
SE	**Szara eminencja**, przygoda
BG	Bohater prowadzony przez gracza
Z	Zasięg (broń strzelcza)
cls	czas ładowania i strzelanie
S	**Siła**
CnB	**Cienie nad Bögenhafen**, przygoda
Wt	**Wytrzymałość**
WeW	**Wewnętrzny wróg**, przygoda
Żyw	**Żywotność**
WFRP	**Warhammer Fantasy Roleplay**, podręcznik
SW	**Siła Woli**
WW	**Walka Wręcz**

Uwaga: Broń znajdująca się na wyposażeniu bohaterów niezależnych została rozpisana według modyfikatorów do *inicjatywy, walki wręcz, obrażeń* i *parowania*. Broń jednoręczna (toporki, miecze, pałki, maczugi, młoty) nie posiadają modyfikatorów.

Gwiazdka (*) w opisie cech BN oznacza, że efekt umiejętności (np. *bardzo silny*) został zawarty w podsumowaniu.

CO ZAWIERA TA KSIĄŻKA

Scenariusz **Źle się dzieje w Kislevie** składa się z następujących elementów:

- materiał źródłowy na temat miasta Kislev, uzupełniający wiadomości z podręcznika **WFRP**;
- informacje na temat duchów i związanej z nimi magii, praktykowanej w okolicach Kislevu;
- pełny opis sześciu średnio zaawansowanych bohaterów;
- trzy przygody z mapkami i dodatkami.

Trzy przygody

Dziecko bestii

Niewielką wioskę położoną na uboczu cywilizacji nawiedzają zwierzoludzie. Chociaż mieszkańcy o tym nie wiedzą, klucz do rozwiązania problemu znajduje się wśród nich. Czy bohaterom uda się odkryć tajemnicę i zażegnać niebezpieczeństwo?

Śmierć na wakacjach

Trzeba wydobyć ważne informacje od czarodzieja renegata. Miasto, w którym można znaleźć poszukiwaną osobę, jest oblężone. A to dopiero początek...

Mistrzowie śmierci

W mieście wybucha rewolta. Śmierć kroczy ulicami. Coś jest naprawdę nie w porządku. Nie tylko to, że mieszczanie są absolutnie *szczęśliwi*, goszcząc śmierć na swoich ulicach. Co się dzieje? I dlaczego? Co można zrobić? To tylko kilka z pytań, na które trzeba znaleźć odpowiedź.

JAK KORZYSTAĆ Z KSIĄŻKI

Scenariusz **Źle się dzieje w Kislevie** można wykorzystać na kilka sposobów.

1. Jako kontynuację kampanii **Wewnętrzny wróg**: po zakończeniu przygody **Szara eminencja** bohaterowie najprawdopodobniej wylądują w więzieniu Middenheim, podczas gdy graf i jego doradcy będą się zastanawiać, co zrobić z nimi oraz z niebezpieczną wiedzą, jaką posiedli. Materiał wprowadzający na str. 5 może posłużyć jako element łączący te dwie przygody.

2. Jako niezależną małą kampanię: trzy przygody powinny zostać poprowadzone w takiej kolejności, jak opisano je w książce. Wykorzystaj przy okazji alternatywne wprowadzenie na str. 4 oraz (jeśli zechcesz) sześciu przykładowych bohaterów. Scenariusz **Źle się dzieje w Kislevie** może zostać rozegrany jako trzyczęściowa mała kampania dla średnio zaawansowanych graczy (2-4 profesje).

3. Jako serię niezależnych przygód: wszystkie trzy scenariusze można rozegrać jako niezależne przygody lub epizody jakiejś większej kampanii, w których bohaterowie zdobędą kolejne dwie profesje.

4. Jako materiał źródłowy na temat miasta Kislev: informacje zawarte w tej książce wystarczają do samodzielnego opracowania kampanii w tej metropolii.

W dalszej części tekstu znajdziesz dwa odmienne wprowadzenia. Pierwsze przeznaczone jest dla nowej kampanii.

Możesz wykorzystać postacie sześciu przykładowych bohaterów, których karty umieszczono na końcu książki, w części przeznaczonej dla Mistrza Gry. Wykorzystane rozwinięcia zaznaczono gwiazdką (*).

Drugie wprowadzenie przeznaczone jest jako kontynuacja kampanii **Wewnętrzny wróg**. Akcja rozpoczyna się po zakończeniu przygody **Szara eminencja**.

Nie wahaj się zmienić niektóre detale, aby dopasować przygodę do własnego świata gry.

Jeśli zamierzasz wykorzystać tę książkę do poprowadzenia serii niezależnych przygód, nie będziesz potrzebował wprowadzenia. Od razu możesz przejść do konkretnego scenariusza.

KAMPANIA W KISLEVIE

INFORMACJE DLA MISTRZA GRY

Jeżeli zamierzasz wykorzystać postaci proponowanych bohaterów, rozdaj ich karty cech poszczególnym graczom – niech przedstawią się sobie nawzajem. Wszyscy bohaterowie spotkali się po raz pierwszy w więzieniu miasta Middenheim. *Po około dziesięciu minutach przejdź do Wprowadzenia.*

Jeżeli gracze posiadają inne postaci, musisz doprowadzić do aresztowania całej drużyny i wtrącenia jej do lochów miasta Middenheim (zabierając broń, zbroję i całe wyposażenie). Tylko od ciebie zależy, jak tego dokonasz – może bohaterowie zostaną pomyleni z grupą poszukiwanych bandytów, bądź oskarżeni o zbrodnię, której nie popełnili, lub w jakikolwiek inny sposób, który uznasz za stosowny. Daj im kilka dni na ochłonięcie, a następnie przejdź do *Wprowadzenia*. Zapoznaj się z przygotowanymi przez nas postaciami – może będziesz mógł je wykorzystać jako bohaterów niezależnych.

WPROWADZENIE

Klucz ze zgrzytem przekręcił się w zamku drzwi zamykających celę. Po chwili w progu pojawiła się postać wysokiego mężczyzny w pełnej zbroi płytowej, trzymającego w ręku zdobiony helm z wysokim grzebieniem w kształcie głowy zwierzoczłeka. Przepity strażnik płaszczy się przed nim jak przed członkiem królewskiej rodziny – którym zresztą może być. W głębi korytarza dostrzegacie więcej mężczyzn, podobnie uzbrojonych. Nieznajomy przygląda się wam z wyrazem obrzydzenia, po czym zwraca się do strażnika:

– To najlepsi jakich macie?

Strażnikowi udaje się w jakiś sposób jednocześnie skulić i uśmiechnąć.

– Och, najlepsi, zapewniam waszą lordowską mość, najlepsi. Troszkę zeszmaceni, ale po dobrej kąpieli, w świeżej odzieży staną się nie do poznania. Trzeba było zobaczyć ich rzeczy, kiedy tu trafili – żadni pospolici przestępcy, zapewniam waszą lordowską mość.

Nieznajomy rzucił strażnikowi garść złotych monet i wskazał ręką wyjście z celi. W przejściu otacza was tuzin dobrze uzbrojonych mężczyzn, po czym zostajecie pod eskortą przeprowadzeni przez Plac Garnizonowy do solidnie wyglądającego budynku z głową pantery nad wejściem – kwatery głównej i baraków Zakonu Rycerzy Panter.

Wchodzicie do dużego pomieszczenia, obwieszonego sztandarami. Wzdłuż ścian pokrytych drewnem rozstawiono stojaki z bronią. Dopiero kiedy wszyscy znaleźli się w pomieszczeniu, nieznajomy zwrócił się do was bezpośrednio:

– Jestem Ritter Eberhardt von Kreuzzug – przedstawił się, nie marnując czasu na żadne wstępy. – Będziecie zwracali się do mnie *sir*. Mam honor służyć w starożytnym i szlachetnym Zakonie Rycerzy Panter w randze adiutanta, a wy... *ludzie*, trafiliście pod moje skrzydła. Od chwili, w której opuściliście celę, obowiązuje was prawo wojskowe.

Wiem o waszych zbrodniach, umiejętnościach i wyposażeniu, jakie posiadaliście w chwili aresztowania. Tak jak powiedział strażnik, nie jesteście zwykłymi bandytami. Mimo to uznano was za przestępców. Mogę kazać przeprowadzić waszą egzekucję tu, na miejscu, lub odesłać was z powrotem do więzienia. Pamiętajcie o tym.

Mogę także zaoferować wam amnestię. Szkoda marnować ten przywilej na takich łajdaków jak wy, jeśli jednak jesteście najlepszymi ludźmi, jakich może zaoferować Middenheim, niech tak będzie. Jeżeli zgodzicie się na naszą propozycję, zostaniecie wcieleni w szeregi zakonu – w najniższej randze, co oświadczam z przyjemnością – i będziecie oczekiwać kolejnych rozkazów w przydzielonych wam kwaterach. Oczywiście, możecie odrzucić moją propozycję i zdać się na łaskę sądu, w czekającym was procesie. Wybór należy do was.

Informacje dla MG: *pozwól graczom zareagować na te wiadomości tak, jak zechcą – niektórzy z nich (w szczególności Ruby), mogą mieć dużo do powiedzenia von Kreuzzugowi. Do Ciebie należy rola adiutanta. Pamiętaj, że jest on rycerzem i zawodowym żołnierzem, zmuszonym do zawierania układów z łajdakami i że w każdej chwili może mieć do dyspozycji ponad setkę w pełni uzbrojonych członków zakonu. Bohaterowie powinni w końcu przyjąć jego warunki, chociaż z pewnym ociąganiem.*



KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

INFORMACJE DLA MISTRZA GRY

Kończąc przygodę **Szara eminencja,** bohaterowie prawdopodobnie zdobyli informacje kompromitujące różnych dygnitarzy miasta Middenheim. Pomimo że ocalili miasto przed knowaniami Kultu Purpurowej Dłoni (a prawdopodobnie także uratowali grafa Borisa Todbringera przed śmiercią), najprawdopodobniej zostaną wtrąceni do lochów, podczas gdy graf i jego doradcy będą zastanawiać się, co z nimi zrobić. Podstawowe opcje wybrnięcia z tej sytuacji opisano na str. 93 scenariusza **Szara eminencja**.

Jeżeli bohaterowie zakończą przygodę **Szara eminencja** w więzieniu, skorzystaj z *Wprowadzenia 1*. Jeśli nie zostaną wtrąceni do lochów, użyj *Wprowadzenia 2*. Nie obawiaj się dokonywania drobnych zmian, aby dostosować scenariusz do aktualnej sytuacji drużyny.

Jeżeli nie prowadziłeś scenariusza **Szara eminencja**, a chciałbyś rozpocząć grę od razu w Kislevie – no cóż, straciłeś kawałek dobrej przygody, ale nie ma to większego znaczenia. Po prostu zaaranżuj sytuację, w której bohaterowie zostaną aresztowani i wtrąceni do lochów Middenheim, następnie przejdź do rozdziału *Kampania w Kislevie* na str. 4. Pewnie będziesz musiał zmienić kilka detali, aby dostosować scenariusz do swojej grupy. Nie powinno to jednak stanowić żadnego problemu dla błyskotliwego Mistrza Gry.

WPROWADZENIE 1

Siedzicie w celi, zastanawiając się nad niesprawiedliwością całej tej sytuacji. Gdyby nie wy, kto wie, co stałoby się z Middenheim, grafem Borisem i samym Imperatorem. I jak wam podziękowano za wasz trud? Zimna, wilgotna, zatęchła cela, czerstwy chleb i słonawa woda, ot co. Jak brzmiało to przysłowie o wdzięczności książąt?

Naprawdę powinniście to przewidzieć. Odkryliście zbyt wiele brudnych spraw u zbyt wielu ludzi – wystarczy, aby ziemia zaczęła palić im się pod nogami.



Muszą się martwić, co by się stało, gdybyście obrócili się przeciwko nim. No cóż, z pewnością są na najlepszej drodze, aby zrazić was do siebie.

Ponure myśli przerwie zgrzyt klucza w zamku. Drzwi do celi otwierają się ze zgrzytem. Ponury i zapchlony strażnik przywołuje was gestem dłoni.

– Chodźcie, moi śliczni – chichocze. Jego oddech śmierdzi zgnilizną i winem. – Ci z góry mają do was słówko.

Przez chwilę zastanawiacie się nad ucieczką, porzucacie jednak ten pomysł, kiedy tuzin dobrze uzbrojonych Rycerzy Panter otacza waszą grupę.

MG: kontynuuj zgodnie z opisem we Wprowadzeniu 2.

WPROWADZENIE 2

Po kilku dniach w lochach, spędzonych z dala od innych więźniów, zostajecie odprowadzeni pod eskortą na górę do Sali Tronowej, gdzie oczekuje was graf oraz jego doradcy. Niektórzy z nich, pomimo rangi i władzy, są najwyraźniej zdenerwowani. Magister Praw Ehrlich występuje do przodu:

– My, ech... przykro nam, iż przez kilka ostatnich dni musieliśmy trzymać was w odosobnieniu, trzeba jednak było omówić najpierw kilka bardzo ważnych spraw dotyczących bezpieczeństwa...

Innymi słowy: martwią się tym, jak dużo wiecie i w końcu zdecydowali, co z wami zrobić.

– Musicie zrozumieć, że bezpieczeństwo miasta, a co za tym idzie Nordlandu i całej północnej części Imperium, musi z konieczności być ważniejsze niż interesy jednostki lub nawet niezbyt licznej grupy...

Zastanawiacie się, kiedy w końcu przejdzie do sedna sprawy. Wkurza was, że tak naprawdę w ogóle się nie liczycie. Przynajmniej nie wtedy, kiedy ci z góry chronią własne tyłki. Moglibyście im to powiedzieć i to w krótszych słowach.

– Nie zapomnieliśmy jednak o wielkim długu wdzięczności, który wobec was zaciągnęliśmy, zarówno my, jak i całe miasto.

Och, a więc udało im się znaleźć jakiś sposób pozbycia się was bez zabijania i pewnie będą chcieli, aby wyglądało to na zaszczyt.

– Dlatego, w uznaniu waszych zasług dla miasta Middenheim, dostąpicie zaszczytu wstąpienia do starożytnego i szlachetnego Zakonu Rycerzy Panter...

Tytuł rycerski dla wszystkich? Hmmm, trzej Middenmarszałkowie nie wyglądają na przekonanych. Ciekawe, ile czasu zajęło im podjęcie tej decyzji? No dobra – w czym tkwi haczyk?

– Middenheim, czego powinniście być świadomi, ma wobec cara Kislevu pewne zobowiązania, między innymi pomoc militarną w chwilach potrzeby...

Dochodzą wreszcie do sedna.

– Mając na względzie wasze wyjątkowe – i cokolwiek niezwykłe – umiejętności, dopełnicie tych zobowiązań na osobistą prośbę samego cara.

Mogło być gorzej. Służyć wam wiernie, wybierając życie awanturnika. Kislev, co? Z tego, co słyszeliście, jest tam zimno, nieciekawie, kiedy nie leje deszcz to pada śnieg, a wszyscy mieszkańcy są szaleni... Po prostu będzie inaczej i tyle.

ROZPOCZYNAMY PRZYGODY

BYŁ SOBIE RYCERZ...

Przed rozpoczęciem pierwszej przygody, bohaterowie zostaną zakwaterowani w baraku koszarowym (z dala od innych) na terenie kwatery głównej Zakonu Rycerzy Panter. Otrzymają niezbędne wyposażenie, odzież oraz polecenie umycia się i zgłoszenia w sali głównej w przeciągu godziny.

Niektórzy bohaterowie mogą próbować ucieczki, jednak kwatera główna Panter jest dobrze strzeżona, a strażnicy aż palą się, aby udowodnić, iż nie są tylko dekoracją. W taki czy inny sposób wszyscy członkowie drużyny zostaną zebrani w sali głównej o wyznaczonej godzinie.

Wprowadzenie w szeregi zakonu odbędzie się szybko i bez pompy. Bohaterowie złożą przysięgę Rycerzy Panter, po której na szyję każdego z nich zostanie założony złoty medalion na łańcuchu, przedstawiający panterę na czarnym tle. Medalion wart jest 15 ZK (może nawet więcej dla tych, którzy mogliby go wykorzystać w złych celach). Każdy, kto sprzeda medalion, zdradzi zakon – a zgodnie z przysięgą, taka zdrada karana jest śmiercią.

PRZYSIĘGA RYCERZY ZAKONU PANTERY

1. Ja (imię), przysięgam przed Sigmarem i Ulrykiem, w obecności wszystkich tu zgromadzonych, wiernie służyć starożytnemu i szlechetnemu Zakonowi Rycerzy Panter aż do śmierci, przestrzegając praw zakonu:

– służyć i chronić własnym życiem grafa Borisa Todbringera, jego rodzinę, prawowitych następców oraz mianowanych przez niego oficerów;

– wypełniać wszelkie polecenia starszych ode mnie rangą w zakonie oraz wyznaczonych mi zwierzchników;

– tępić wszystkie istoty, noszące piętno Chaosu, póki mi starczy tchu w piersiach.

Zakon odebrał moją przysięgę, którą złamać może tylko śmierć. Niech wszyscy obecni będą tego świadkami.

WYPOSAŻENIE I TRENING

Bohaterowie nie będą mieli wystarczająco dużo czasu, aby przejść jakiś trening lub zmienić profesję po wstąpieniu w szeregi Rycerzy Panter. Zakon wyposaży ich za to w niezbędny ekwipunek na wyprawę. Miej na uwadze, że rycerze posiadają specyficzne i ograniczone wyposażenie, nie będą więc w stanie dostarczyć bohaterom wszystkiego, czego ci sobie zażyczą – na przykład drugiego miecza. Nie zgadzaj się na żadne wygórowane żądania graczy i nie pozwól im niczego wymusić. Do dyspozycji drużyny jest następujące wyposażenie:

Konie – tylko zwykłe konie wierzchowe. Krasnoludy i halflingi mogą otrzymać muły i/lub kucyki. Każdy bohater dostanie tylko jednego wierzchowca, nie przysługują im zwierzęta juczne czy pociągowe. Razem z wierzchowcami otrzymują siodła i cugle, ale nie pancerze.

Zbroja – kaftan kolczy z rękawami, napierśnik, nagolenniki metalowe i kolcze, czepiec kolczy, hełm (bez grzebienia), tarcza. Wszystkie części zbroi przeznaczone są dla człowieka, tylko czepiec kolczy, hełmy i tarcze mogą być używane przez krasnoludy i halflingi. Po jednej zbroi na osobę.

Broń – miecz, topór lub maczuga, sztylet, korbacz, lanca, halabarda (jedna sztuka z każdego wymienionego rodzaju na osobę). Bohater musi posiadać odpowiednią umiejętność *broń specjalna*, aby dostać korbacz, kopię lub halabardę.

Inne wyposażenie – juki (mieszczą 150 punktów obciążenia, przedmiot nie może być większy niż 45 centymetrów którykolwiek bok), koc, cynowa menażka i sztućce, latarnia, litrowa butelka z olejem do latarni, jednoosobowy namiot.

W DROGĘ

Po otrzymaniu niezbędnego wyposażenia drużyna dostanie dokumenty podróżne i listy uwierzytelniające z pieczęcią miasta Middenheim oraz polecenie udania się do Kislevu, gdzie otrzyma dalsze rozkazy. W drogę należy wyruszyć o świcie.

Podróż z Middenheim do Kislevu jest długa – prawie 1600 kilometrów. Pierwsze 400 kilometrów drużyna przebędzie drogą wiodącą do Talabheim, następnie



900 km rzeką w górę Talabeku i przez Urskoj do samego Kislevu. Podróż potrwa od trzech do czterech tygodni, z czego trzy czwarte czasu spędzą podróżując rzeką.

Dokumenty wręczone drużynie stwierdzają, iż bohaterowie podróżują na polecenie grafa, dzięki czemu nie będą mieli problemów ze strażnikami dróg, patrolami rzecznymi czy urzędnikami. Drużyna jest także zwolniona ze wszelkich myt na trasie podróży.

Tylko od Ciebie zależy, jak poprowadzisz podróż. Poniżej podajemy trzy podstawowe możliwości:

1. Możesz po prostu założyć, że po trzech tygodniach i K8 dniach drużyna przybędzie do Kislevu i stawi się w pałacu cara.

2. Możesz przeprowadzić podróż jako epizod, rozgrywając szczegółowo tylko niektóre etapy. Można wykorzystać pomysły z przygody **Śmierć na rzece Reik** (rozdział – *Życie na rzekach Imperium*). Podróż lądowa może zostać urozmaicona atakami zwierzoludzi lub bandytów, bądź dowolnym incydentem, jaki uda Ci się wymyślić.

3. Podróż może być też przygodą samą w sobie, pełną różnych wydarzeń, zwrotów akcji i epizodów własnego pomysłu. Ta opcja wymaga większego nakładu pracy od Mistrza Gry i pochłonie więcej czasu gry, może się jednak okazać dobrym pomysłem, jeśli zamierzasz rozgrywać **Źle się dzieje w Kislevie** jako niezależną kampanię.

W dalszej części książki zakładamy, że bohaterowie przybyli już do Kislevu.

KISLEV (patrz mapa 2)

KRAINA

Kislev jest krainą ubogą w bogactwa naturalne. Można ją z grubsza podzielić na trzy regiony: lasy, góry i stepy.

Lasy są odnogą Wielkiego Lasu i Lasu Cieni. Ziemia jest nieurodzajna, wymagająca głębokiej orki. Las przetykany jest trzęsawiskami, grunt w wielu miejscach jest piaszczysty i gliniasty. Najlepsze miejsca do osiedlenia znajdują się wzdłuż rzeki, gdzie gleba jest w miarę żyzna i istnieje komunikacja z cywilizacją. Ludność Kislevu zamieszkuje głównie nabrzeża, niewiele osób osiedliło się w głębi lasów.

Na tereny górskie składa się północna część Gór Krańca Świata – obszar pełen urwisk, z rzadka zamieszkany przez ludzi, z wyjątkiem traperów i poszukiwaczy przygód. Starożytne miasta krasnoludzkie oraz podziemne kompleksy są opuszczone lub opanowane przez gobliny i zdegenerowane klany krasnoludzkie.

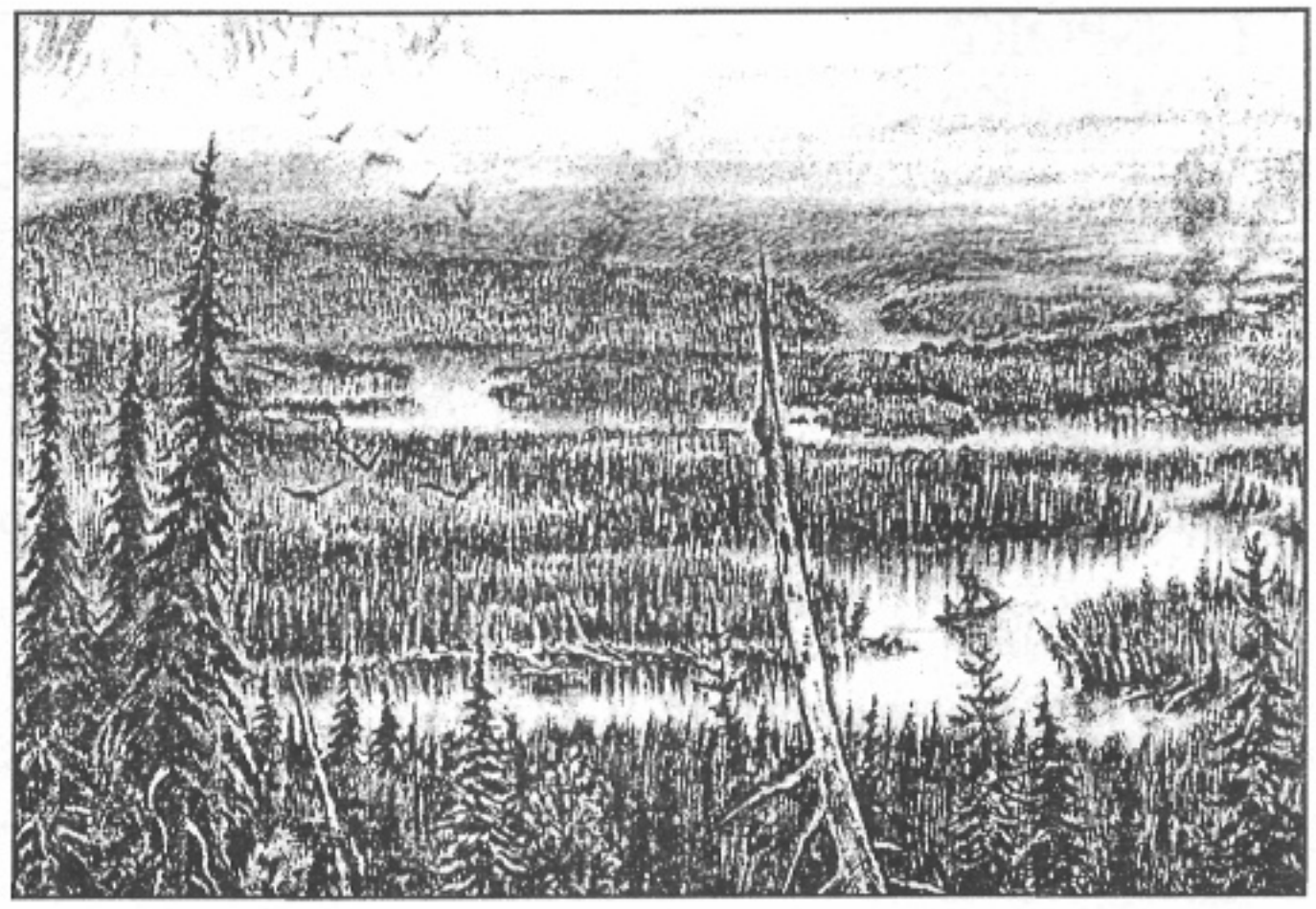
Step jest wielką trawiastą równiną, rozciągającą się na wschód od Gór Krańca Świata. Gleba jest tutaj żyzna (głównie czarnoziemy), jednak klimat surowy, a sezon żniw krótki. Z tego rejonu wywodzą się Gospodarowie, chociaż na stepie gdzieniegdzie koczują też barbarzyńcy z plemienia Dolgan oraz różne rasy nieludzi, szczególnie gobliny i hobgobliny.

KLIMAT

Zimy w Kislevie są długie i mroźne, wiosny krótkie, lata krótkie i upalne, a jesień zimna i wilgotna. Temperatura waha się od +30 C w lecie, do -20 C zimą.

Większość opadów występuje w postaci śniegu w czasie długich mroźnych zim. W środku okresu zimowego opadów jest niewiele – w tym czasie temperatura jest zbyt niska, aby w powietrzu mogła zgromadzić się wystarczająca ilość wilgoci. Na niżej położonych terenach śnieg utrzymuje się na ziemi do późnej wiosny; na terenach górskich wiele przełęczy jest dostępnych tylko przez kilka tygodni pod koniec lata i na początku jesieni.

Pozostała część opadów przypada na krótkie, gorące lata, charakteryzujące się gwałtownymi burzami, regularnie



niszczącymi zbiory i rozmywającymi drogi. Sporadyczne opady wiosenne nie służą rolnictwu – w okresie rozkwitania wody jest niewiele, a jesienne ulewy niszczą to, co wyrośnie. Tutejsi farmerzy mają następujące powiedzenie: „Latem przychodzą deszcze wiosenne, a także letnie i jesienne".

ZASOBY NATURALNE

Tereny górskie powinny być bogate w złoża minerałów, jednak dotychczasowe wyprawy eksploracyjne nie potwierdziły tego przypuszczenia. Kontakty ze społecznościami krasnoludów zamieszkujących góry są sporadyczne, szlaki trudne, a oprócz zagrożeń naturalnych należy brać pod uwagę grasujące bandy goblinoidów.

Cennym źródłem surowców naturalnych są rzeki i jeziora. Z powodu łagodnego nachylenia lesistych terenów zachodnich, obszar ten poprzecinany jest wieloma szerokimi rzekami, będącymi podstawą systemu komunikacyjnego. Ryby stanowią ważny surowiec wielu nadrzecznych społeczności, które handlują także futrami tam, gdzie można dotrzeć rzeką. We wcześniejszych okresach historii rzeki stanowiły ważny szlak handlowy, łączący Stary Świat ze Wschodem, jednak ze względu na obecną politykę o wiele bardziej bezpieczny i opłacalny jest handel morski.

FLORA I FAUNA

Flora i fauna terenów leśnych oraz górskich jest taka sama, jak w Imperium.

Na południe od Kislevu znajdują się lasy mieszane, zamieszkane przez łosie, jelenie, dziki i inne duże ssaki, zupełnie jak w Wielkim Lesie Imperium. Na północy i wzdłuż zachodnich stoków górskich dominują lasy iglaste, zamieszkane przez różnorodne gatunki cennych zwierząt futerkowych, a wzdłuż północnej granicy występują duże stada jeleni.

Najniebezpieczniejszymi zwierzętami są niedźwiedzie brunatne oraz watahy wilków. Na szczęście niedźwiedzie są samotnikami unikającymi ludzi, chociaż zraniona bestia lub matka z młodymi może okazać się wyjątkowo groźna.

Zupełnie inny problem stanowią watahy wilków. Poza tym, że polują na zwierzęta domowe i nieostrożnych podróżnych, są oswajane przez rasy goblinoidów. Na tych obszarach występuje także rzadziej spotykany wielki wilk, podobny w wyglądzie do normalnego, ale większy, silniejszy i dużo bardziej niebezpieczny.

Trawiaste stepy zamieszkuje wiele gatunków zwierząt roślinożernych, z których najpopularniejsze są bizony. Dla nomadów Dolgan zwierzę to jest źródłem wszelkich potrzebnych do przetrwania surowców. Nomadzi ci oswoili wielkie psy, których używają do polowań, pilnowania trzody i w wyprawach wojennych – a także kuce stepowe, ogólnie słabsze od wierzchowców Starego Świata, ale za to lepiej adaptujące się do surowych warunków klimatycznych panujących na stepach.

TRANSPORT I KOMUNIKACJA

Zgodnie z urzędowym dekretem, wszyscy podróżni muszą posiadać dokumenty identyfikacyjne oraz pozwolenie na podróżowanie. Tylko chłopi, wyjęci spod prawa, dysydenci i stronnicy ugrupowań politycznych znajdujących się w niełasce mają problemy ze zdobyciem potrzebnych dokumentów.

Szlaki są najpewniejsze w okresie zimowym – ziemia jest zmarznięta i twarda, a zamarznięte rzeki łatwe w przeprawie. Drzewa ścinane są zimą, pnie składowane na skutych lodem rzekach i spławiane podczas wiosennych roztopów.

Transport skupia się wzdłuż rozbudowanego systemu rzecznego – odbywa się łodziami latem, a saniami zimą. W okresie jesiennym i wiosennym komunikacja rzeczna maleje ze względu na niebezpieczne warunki (spływająca kra). Z powodu ostrych zim, wilgotnego lata oraz trzęsawisk komunikacja lądowa na dłuższych dystansach jest praktycznie nieopłacalna. Jedyna droga między Kislevem a Imperium, biegnąca od Middenheim przez Las Cieni do Erengradu, jest niezbyt popularna ze względu na grasujące w okolicach bandy mutantów, goblinów i zwierzoludzi.

W zachodniej części Kislevu istnieje sieć szlaków łączących miasta z wioskami i farmami, mimo to rzeki są nadal najwygodniejszym i najtańszym szlakiem transportowym na dłuższym dystansie. Większość chłopów posiada zwierzęta pociągowe i wozy, jednak konie wierzchowe są zarezerwowane dla klas wyższych i przedstawicieli tych zawodów, dla których zwierzęta te są niezbędne.

Oprócz dróg, skupiska ludzkie są połączone mniej formalnymi szlakami. Drwale i traperzy korzystają ze ścieżek wiodących w głąb lasu i na wzgórza. Po takich szlakach podróżuje się na ogół w dobrze uzbrojonych grupach.

Najpopularniejszym środkiem transportu na stepach jest kuc, chociaż niektóre plemiona Dolgan wolą korzystać ze szlaków wodnych, posługując się małymi, skórzanymi łódkami. Nawet najbiedniejszy Dolganin posiada własnego kuca; piesi wędrowcy traktowani są z pogardą.



TUNDRA

Tę wielką równinę, rozciągającą się na północ od tajgi, porasta tylko najbardziej wytrzymała roślinność i krzaki. Dalej na północ królują porosty, czepiające się nasłonecznionych stron skał.

Ponieważ tundra graniczy z Północnymi Pustkowiami (trudno powiedzieć, gdzie się zaczyna jedno, a kończy drugie), można się natknąć w niej na różnego rodzaju istoty, a także oddziały bojowe Chaosu i obszary charakterystyczne dla Królestwa Chaosu. Chociaż drużyna biorąca udział w opisanych tu przygodach nie ma powodu zapuszczać się w głąb tundry, jest to potencjalne miejsce do poprowadzenia wielu własnych przygód.

TAJGA

Obszar lasów iglastych zamieszkany wyłącznie przez traperów, poszukiwaczy przygód i istoty Chaosu. Próby kolonizacji zakończyły się fiaskiem z powodu nieurodzajnej gleby i surowych warunków klimatycznych, nie wspominając o atakach mutantów, zwierzoludzi i innych istot, oraz naturalnych niebezpieczeństwach, takich jak wilki i niedźwiedzie.

Istnieje duże zapotrzebowanie na poszukiwaczy przygód w tym rejonie: łowcy i traperzy mogą dobrze prosperować, jeśli uda im się pokonać naturalne zagrożenia tajgi. Ponadto zawsze można zatrudnić się w charakterze ochroniarza czy najemnika w placówkach kupieckich.

Ze względu na bliskie sąsiedztwo Północnych Pustkowi, tajga jest idealnym terenem dla łowców czarownic i im podobnych. Krążą pogłoski o enklawach Chaosu, ukrytych głęboko w lesie – ufortyfikowanych placówkach, z których Wojownicy Chaosu, zwierzoludzie i inni wynaturzeńcy wyprowadzają swoje ataki.

TRANSLINSK

Trochę na północ od rzeki Linsk południowy kraniec tajgi przechodzi w las mieszany. W tym rejonie, dzięki w miarę żyznej glebie i znośnemu klimatowi, powstało kilka kolonii osadniczych. Dużą rolę nadal odgrywa handel skórami, co w połączeniu z dobrym systemem transportu rzecznego pozwala prosperować takim osadom jak Bolgasgrad. Jednakże narastające ataki Chaosu od strony tajgi zaczynają zagrażać bezpieczeństwu tych osad, a garnizon stacjonujący w Translinsku nie robi nic, aby temu przeciwdziałać.

Niektóre z lepiej prosperujących osad rekrutują najemników na własny koszt. Grupa poszukiwaczy przygód może znaleźć zatrudnienie jako rekruci lub doradcy w jednym z takich oddziałów zaciężnych. Niektóre z bardziej odważnych grup najemnych wyprawiają się na patrole typu znajdź-i-zabij w kierunku południowej granicy tajgi.

Część osad zostało opuszczonych lub zniszczonych, dając początek pogłoskom krążącym po całym Translinsku o zaginionych skarbach. Niektóre z tych plotek mogą zawierać ziarno

prawdy. Poza tym, istnieją rodziny i organizacje kupieckie, gotowe zapłacić zbrojnemu oddziałowi za zbadanie opuszczonych lub zniszczonych osad. Celem takich wypraw jest poszukiwanie przedmiotów i ludzi bądź też sporządzenie raportu na temat potencjalnych możliwości ponownej kolonizacji tych obszarów.

WIELKI LAS

Stanowi odgałęzienie mieszanych lasów Imperium, jeszcze mniej nadających się do zagospodarowania, z licznymi bagnami i moczydłami, nieurodzajną glebą i niebezpieczną zwierzyną. Tak jak w lasach Imperium, i tutaj można napotkać bandy goblinoidów i zwierzoludzi.

Plotki głoszą o znajdujących się w tamtejszych matecznikach starożytnych ruinach siedzib elfów i krasnoludów, pochodzących z czasów poprzedzających kolonizację tego obszaru przez ludzi (patrz przykład str. 40-46). Uczeni mogą sporo zapłacić za mapy, relikty i inne informacje o tych starożytnych miejscach, podczas gdy elfy i krasnoludy mają własne powody organizowania wypraw poszukiwawczych. Wszystkie pogłoski są odpowiednio upiększone opowieściami o duchach, demonach, sługach Chaosu, niezliczonych skarbach i podróżnikach, którzy nigdy nie powrócili z wypraw.

DOBRYRION

Ten od dawna zagospodarowany teren rolniczy jest zamieszkany przez większą część populacji Kislevu. Miasta i wioski, pobudowane wzdłuż szlaku z Kislevu do Praag, stanowią trzon osadnictwa tego rejonu – z licznymi małymi osadami rozrzuconymi na zachód, aż do granicy Imperium, i na wschód do Gór Krańca Świata.

Słudzy Chaosu muszą tutaj działać w ukryciu, ale tak samo jak w Imperium, korupcja zagnieździła się na wszystkich szczeblach drabiny społecznej. Zwiększona aktywność Chaosu na terenach leśnych wzmogła ogólne napięcie, co zaowocowało większym zapotrzebowaniem na strażników karawan i wszelkiego rodzaju najemników – ataki na drogach i szlakach rzecznych zdarzają się coraz częściej.

WZGÓRZA

Porośnięte lasami wzgórza, ciągnące się wzdłuż krawędzi Dobryrionu, są słabo zaludnione, a dalej, w rejonie podnóży górskich, prawie w ogóle nie zamieszkane. Kilka siedzib znajdujących się w tym rejonie zagrożonych jest nasilającymi się ostatnio atakami goblinów, migrujących z gór na zachód i zakładających na wzgórzach bazy wypadowe, mające posłużyć do późniejszych ataków na zamieszkane regiony Kislevu.

Nie wiadomo, co powoduje tę migrację i czy można ją powstrzymać. Urzędnicy państwowi, a nawet niektóre potężne ugrupowania, takie jak gildie kupieckie, mogą dobrze zapłacić za informacje i ocenę sytuacji. Lokalne władze rozpoczęły rekrutację do oddziałów prewencyjnych oraz organizują wypady karne. Awanturnicy wszelkiego rodzaju łatwo mogą tam znaleźć zatrudnienie. Kopalnie i starożytne siedliska krasnoludów zostały przejęte przez gobliny.

GOROMADNY

Tę północną odnogę Gór Krańca Świata krasnoludy opuściły już wieki temu, uciekając przed kohortami goblinoidów. Migracja goblinów sugeruje, iż dzieje się tam coś ważnego – ale co, tego nikt nie wie.

Silne, dobrze wyposażone i zorganizowane drużyny poszukiwaczy przygód są w stanie wedrzeć się w głąb tego rejonu, dokonać rozpoznania i wydostać się bez większego uszczerbku. Jeżeli znajdą się tacy śmiałkowie, zdobyte przez nich informacje mogą okazać się niezwykle cenne, zarówno dla Kislevu, jak i bezpieczeństwa całej północnej części Starego Świata. Wyprawa taka daje także sposobność odnalezienia i eksploracji utraconych warowni krasnoludzkich lub nawiązania kontaktu z osadami od wieków odizolowanymi od reszty świata.

OSADY ROLNE I STEPY

Sporadyczne próby kolonizacji żyznych terenów stepowych na wschód od gór nie zakończyły się większymi sukcesami, głównie z powodu Dolgan i napaści hobgoblinów, a także braku solidnego wsparcia ze strony państwa. Koloniści jednakowo odnoszą się do barbarzyńców, jak i zwierzoludzi, gdyż jedni i drudzy atakują ich z tą samą zajadłością, a hobgobliny i tak są cywilizowane, jak na standardy goblinoidów.

Dolganie, naciskani z jednej strony przez hordy hobgoblinów z mrocznych krain, zaś kolonistów kislevskich z drugiej, odnoszą się do obcych z dużą podejrzliwością. Współpraca Dolgan i kolonistów uzależniona jest od osobistego nastawienia zaangażowanych stron. Barbarzyńcy jednoczą się czasem z kolonistami w walce przeciwko goblinoidom.

W dawnych czasach przez stepy biegł szlak karawan kupieckich, łączący Kitaj ze wschodem Kislevu. Wielu kupców chciałoby na powrót otworzyć tę trasę. Ten, kto tego dokona, może liczyć na wielkie korzyści. Oczywiście, ochrona szlaku przed Dolganami i hobgoblinami nie będzie łatwa, można tu jednak osiągnąć coś negocjacjami i dyplomacją. Kiedy szlak zostanie uruchomiony, gwałtownie wzrośnie zapotrzebowanie na strażników karawan.



TOŻSAMOŚĆ NARODOWA KISLEVCZYKÓW

Gospodarowie nigdy nie mieli własnej tożsamości kulturowej. Życie klanu skupia się wokół wodza i starszyzny, podczas gdy religia szamanistyczna nie posiada władzy centralnej. Tylko w czasach wojny silny przywódca jest w stanie zjednoczyć klany – i to też niezbyt efektywnie, co dowiodło ciągłe wypieranie Gospodarów ze stepów w stronę lasów, gdzie rozpraszają się na terenach nie nadających się do nomadycznego trybu życia, uzależnionego od występowania zwierząt stadnych.

Ungołowie mają bardziej zwartą tożsamość kulturową, opartą na koncepcji wodza naczelnego – Khana, który posiada władzę absolutną nad wszystkimi ungolskimi klanami. Władzę tę utrzymuje żelazną ręką. Nadal straszy się dzieci historiami o piramidach czaszek i spalonych przez Ungołów wioskach. Po tym jak kohorty ungolskie przestały przemieszczać się z miejsca na miejsce, łupiąc wioski i wszczynając wojny, wodzowie naczelni stracili autorytet. Kasta wojowników przestała istnieć, wtapiając się w miejscową kulturę Gospodarów.

Kultura norsmeńska występuje tylko na północ od Linsku, a w szczególności w Erengradzie, gdzie arystokracja wciąż utrzymuje bliskie stosunki ze swymi krewnymi. W całym Kislevie wśród szlachty i kasty wojskowej dominują rysy norsmeńskie. Gospodarowie uważają, iż domieszka tej krwi w ich społeczności jest niewielka, wyraźnie jednak separują się od klasy rządzącej.

Trzy elementy łączą mieszkańców Kislevu w jeden naród: kościół, car i zagrożenia z zewnątrz.

Kościół odegrał bardzo ważną rolę w zjednoczeniu Gospodarów, kiedy wieki temu zasiedlali leśne tereny. Najeźdźcy ungolscy nie wtrącali się zbytnio w sprawy kapłanów, zezwalając im na działalność dającą chłopstwu otuchę oraz poczucie bezpieczeństwa. Obecnie kościół (w osobie metropolity Kislevu) i car wspierają się wzajemnie, tworząc centralną władzę polityczną i kościelną.

Car jest narodowym uosobieniem patriarchalnego modelu władzy znanego wszystkim nomadycznym Gospodarom. Jako patriarcha car posiada władzę absolutną na swoich ziemiach, czyli w całym Kislevie. Na ogół cyniczny chłop kislevski postrzega osobę cara w dziwnie romantyczny sposób – jako mądrego, życzliwego i odważnego protektora – a złem codziennego życia obarcza skorumpowanych biurokratów i arogancką arystokrację, nie dostrzegając w tym żadnej winy ze strony cara.

Jednakże najmocniejszym spoiwem łączącym Kislevczyków są zagrożenia zewnętrzne. Wszystkie wrogie sobie klasy społeczne i zwalczające się frakcje polityczne jednoczą się w obliczu najeźdźców. W rezultacie okresy wielkich narodowych, społecznych i ekonomicznych osiągnięć najczęściej przypadają na czas niszczących wojen. Więzi jednoczące społeczeństwo znikają razem z najeźdźcą, a ludziom pozostaje gorzka rzeczywistość zrujnowanych ziem i powolny powrót do standardu życia sprzed wojny.

Okresowe zrywy narodowe wliczane są, razem z naturalnym ubóstwem Zachodniego Kislevu, do przyczyn powolnego rozwoju ekonomicznego tego rejonu w porównaniu z Imperium, które przez ostatnie dwa stulecia cieszy się stabilnością ekonomiczno-polityczną.

STRUKTURA SPOŁECZNA

Spuścizna rasowa i klasa społeczna odgrywają ważną rolę w Kislevie. Ukształtowały się pewne stereotypy klasowo-rasowe, zgodnie z którymi Kislevczycy postrzegają się jako:

„Skomlący Gospodarowie. Jedną rękę wyciągają po prośbie, a w drugiej trzymają nóż, którym dźgną cię w plecy".

„Typowy biurokrata. Nie można polegać na tym podstępnym szczurze – z wyjątkiem tego, że jest chciwy i leniwy".

„Ungoł i praca? Kiedy może zapędzić do niej swoją kobietę? Phi!"

RASY W KISLEVIE

Gospodarowie

Są przepędzani, rozpraszani i znieważani przez bardziej agresywne grupy społeczne. Sami siebie widzą jako ofiary systemu społecznego, a norsmeńską mniejszość arystokratyczną jako tyranów. Ich tradycyjną odpowiedzią na tyranię jest bierny opór. Znani z lenistwa i nieuczciwości, władzę traktują z nieufnością i cynizmem, ukrytymi pod płaszczykiem niechętnej współpracy. Są przebiegli i zdradliwi.

Gospodarowie uważają siebie za realistów; zasady i idee są dziecinnymi mrzonkami. Dla przykładu przyjrzyjmy się następującym powiedzeniom Gospodarów:

„Łzy innych są wodą".

„Nie obawiaj się diabłów – bój się sąsiada".

„Uczciwy człowiek, niczym głupiec, jest zagrożeniem dla swych przyjaciół".

„Bij swoich własnych ludzi, a inni będą się ciebie bać".

Gospodarowie odnoszą się bardzo sceptycznie do religii, chociaż są zabobonni i boją się magii. Przeprowadzają wiele rytuałów, zjednujących różne duchy i ponadnaturalne istoty, biorąc jednocześnie udział w ceremoniach kościelnych i wypełniając rozkazy kapłanów.

Gospodarowie to głównie chłopstwo i mieszczaństwo. Bardziej obrotnym jednostkom czasami uda się wejść do klasy biurokratów, gdzie uwidaczniają swoją kulturową osobowość poprzez brak współpracy i gburowatość względem innych biurokratów. Niektórym udaje się czasami osiągnąć stan kapłański, gdzie wykorzystują swój talent do politycznych intryg.

Gospodarowie mają na ogół 150–165 centymetrów wzrostu, tylko niewielu osiąga 180 centymetrów. Budowa ciała jest zróżnicowana, od szczupłych do przysadzistych, włosy mają na ogół koloru czarnego lub ciemnobrązowego oraz rzadki zarost. Przedstawiciele tej rasy zamieszkujący miasta posługują się językiem staroświatowym z lekkim akcentem dialektu Gospodarów; na prowincji dialekt jest silniejszy i trudny do zrozumienia dla osób nie pochodzących z Kislevu (czyli nie będących Gospodarami).





Ungołowie

Chociaż kohorty ungolskie panowały kiedyś nad dużą częścią świata, to jednak ich potomkowie stopili się ze współczesnymi Kislevczykami. W obecnym społeczeństwie Kislevu nie ma miejsca dla ungolskiego wojownika.

Spuścizna ungolskich wojowników mogłaby zostać wykorzystana w kaście wojskowej, szczególnie w kawalerii, jednakże tradycyjna siła ungolskich jeźdźców – zwrotność, umiejętności łucznicze, subtelna i niekonwencjonalna taktyka – poszła w zapomnienie, na korzyść bardziej tradycyjnej, ciężkiej kawalerii. Ungolska krew płynie w żyłach wielu traperów, handlarzy i awanturników. Ludzie ci mają reputację osobników samowystarczalnych, łatwo przystosowujących się do warunków i bezwzględnych. Reputacja ta dobrze im służy w dziczy.

Jednakże większość Ungołów zajmuje niskie pozycje w klasach społecznych do których należą, chociaż można ich znaleźć prawie wszędzie (mimo iż niewielu należy do arystokracji), gdzie czasami wyróżniają się pojedynczymi aktami heroizmu lub osiągnięciami na polu wojskowości i biurokracji. O wiele lepiej niż inni potrafią postępować z nomadami klanu Dolgan.

Jeżeli chodzi o sprawy religijne, Ungołowie są przesądni, ale niewierzący. Tak samo jak Gospodarowie, obawiają się zjawisk ponadnaturalnych, rzadko jednak udają pobożność podczas uroczystości kultów Ulryka, Taala i Rhyi.

Przeciętny Ungoł ma na ogół 150–165 centymetrów wzrostu oraz czarne lub ciemnobrązowe włosy. Większość ma smukłą i szczupłą budowę ciała, ciemną karnację skóry oraz długie wąsy i rzadkie, spiczaste brody. Ungołowie dbają o tradycję i kulturę bardziej starannie niż Gospodarowie czy mieszkańcy Norski. Mają także swoją własną odmianę dialektu staroświatowego. Charakteryzuje się ona silnym akcentem wschodnim i rozbudowanym słownictwem, szczególnie tym odnoszącym się do koni i kawalerii.

Norsmeni

Arystokracja rządząca Kislevem ma swoje korzenie w Norsce. Pomimo że wojowniczy Norsmeni należą do mniejszości, to jednak rządzą na północy Gospodarami i Ungołami od 1500 roku i przez cały okres istnienia Kislevu, to jest od panowania Igora Straszliwego (cztery wieki temu). Jednakże w ciągu ostatnich dwóch stuleci biurokracja i kapłaństwo dostaje się od czasu do czasu pod kontrolę Gospodarów, co doprowadza do napięć społecznych.

Kiedy reszta Starego Świata mówi o dzielnych wojownikach Kislevu, na ogół ma na myśli wojskową kastę norsmeńską. I w rzeczy samej, Norsmeni należą do jednych z najlepszych oddziałów wojskowych Starego Świata. Niestety, są mniejszością w armii Kislevu, służąc w elitarnej, dobrze uzbrojonej i wyszkolonej piechocie lub jako oficerowie w jednostkach składających się z Gospodarów i Ungołów.

Kislevczycy pochodzenia norsmeńskiego są na ogół apodyktyczni i odnoszą się z pogardą do innych ras, miejscowych i obcych, za równych sobie uważając jedynie krewnych z Norski. Szanują tylko dwie wartości: po pierwsze władzę i bogactwo, po drugie umiejętności walki, uosabiane przez berserkerów z Norski.

Na tej samej zasadzie tolerują antyspołeczne zachowania – pijaństwo, zuchwalstwo, nagłe depresje czy maniakalny entuzjazm – byle tylko były zrównoważone cechami, które szanują. Biada wieśniakowi lub obcemu, który sprzeciwi się podpitemu berserkerowi.

Norsmeni są na ogół wyżsi i lepiej zbudowani od Gospodarów i Ungołów. Są ciemnymi blondynami lub rudzielcami. Noszą długie włosy, a prawie wszyscy mężczyźni mają długie, gęste brody. Wielu przedstawicieli tej rasy mówi zarówno staroświatowym dialektem Gospodarów, jak i Norsmenów. Norsmeński uważany jest za dialekt szlachecki, dlatego arystokraci dość często podkreślają akcent norsmeński, co ma przypominać tubylcom i obcokrajowcom o ich pozycji społecznej.

Dolganie

Dolganie to barbarzyńcy, żyjący w rejonie osad rolniczych. Ich życie koncentruje się wokół koni i stad zwierząt hodowlanych. Pasterze zajmują się ochroną stad i dostarczaniem plemieniu potrzebnych artykułów – szanowane, ale nie przynoszące chwały zajęcie.

Arystokracją Dolgan są konni wojownicy. Chociaż pomagają przy spędach bydła, nie posiadają żadnych innych codziennych obowiązków. Ich głównym zajęciem jest utrzymanie się w pełnej gotowości bojowej, tak aby mogli chronić plemię przed najeźdźcami oraz dobrze prezentować się w corocznym turnieju walki, organizowanym w czasie letniego zgromadzenia.

Wojownicy mają na ogół ponad 180 centymetrów wzrostu, podczas gdy wzrost reszty barbarzyńców waha się od 165 do 180 centymetrów. Zachowują się głośno, są chełpliwi i aroganccy oraz nadmiernie radośni, niczym zepsute, dorastające dzieci.

Dolganie na ogół nie zapuszczają się na zachód od wzgórz Goromadny. Nie mają większego pożytku z Zachodniego Kislevu, a Zachodni Kislev nie ma pożytku z nich. Wyjątkiem jest dolgański *lichnostiob* (co można przetłumaczyć jako „zbyteczny prostak" lub „młodzieniec o skłonnościach maniakalno-morderczych"), konny wojownik zbyt agresywny albo zbyt beztroski, aby plemię mogło dać sobie z nim radę. Tacy wojownicy są wydalani z plemienia i wiodą awanturnicze życie gdzieś daleko, przysparzając wiele problemów w Zachodnim Kislevie. Są pożyteczni jako najemnicy lub towarzysze grup poszukiwaczy przygód, na ogół jednak więcej jest z nimi kłopotu niż są tego warci.

Język dolgański jest odmianą staroświatowego, wykazuje jednak pewne podobieństwa do dialektu ungolskiego.

HISTORIA

Data (według kalendarza Imperium) **Wydarzenie**

-6250 Elfy osiedlają się w dziewiczych lasach na zachodzie kraju. Góry i stepy nie zamieszkane.

-6000 Krasnoludy kolonizują góry.

-4500 Zawalają się Bramy Spaczenia. Pierwszy większy najazd Chaosu.

-3500 Elfy zakładają osady wzdłuż wybrzeża. Krasnoludy zasiedlają Góry Krańca Świata oraz Czarne Góry i rozpoczynają handel rzeczny z elfami. *Do dziś przetrwały słabe ślady bytności elfów w Erengradzie, zatarte późniejszymi budowlami lub pochłonięte przez bagnistą ziemię.*

-3000 Elfy i krasnoludy eksploatują lasy zachodniej części kraju. Wzdłuż rzek pojawiają się małe osady. *Z tego okresu ostało się niewiele ruin.*

-2150 Pogorszenie się stosunków między elfami a krasnoludami. Większe fortyfikacje obu ras wzdłuż tras rzecznych zagrażają swobodnemu przemieszczaniu się przez tereny leśne. *Wzdłuż Urskoj i Górnego Talabeku można jeszcze dziś odnaleźć ruiny rzecznych fortec krasnoludzkich.*

-2000 Krasnoludzkie oddziały przepędzają elfy z lasów i zajmują ich osady nadbrzeżne.

-1600 Jedna po drugiej nadbrzeżne osady elfów zostają zniszczone, uciekinierzy chronią się w lasach. W trakcie przygotowań do zdobycia L'Anguille, wielkiej fortecy elfów, krasnoludy otrzymują raporty o najeździe goblinów na północną część Gór Krańca Świata. Oddziały wojskowe powracają z odsieczą, zostają jednak zdziesiątkowane w trakcie przemarszu przez głód, ataki goblinów i gwałtowne burze śnieżne. *Krasnoludzcy awanturnicy wciąż poszukują pozostałości po Drugiej Armii, która podobno została otoczona i zniszczona przy brzegach Urskoj.*

-1500 Aktywność wulkaniczna na południu kraju oraz ataki goblinów wzdłuż masywu Gór Krańca Świata niszczą królestwo krasnoludzkie. Przetrwały tylko pojedyncze osady, z których krasnoludy migrują do Gór Czarnych i Gór Szarych. Stopniowo pustoszeją osiedla handlowe wzdłuż Urskoj i Górnego Talabeku. Gobliny zajmują porzucone osady leśne, napadając na krasnoludy, elfy i siebie nawzajem. *W okolicach starożytnych krasnoludzkich fortów rzecznych można dziś znaleźć dużo goblińskich reliktów.*

-1000 Gobliny zasiedlają las w zachodniej części kraju i rejony górskie, zapuszczając się w lasy obecnego Imperium. Na starożytnych, świętych ziemiach elfów i krasnoludów powstają siedliska kultu demonów. *Wiele siedlisk współczesnych kultów bogów Chaosu bazuje na starożytnych siedzibach kultu demonów.*

-500 Plemiona barbarzyńców przemieszczają się z południa do zachodnich lasów dzisiejszego Imperium. Powstają duże osady wzdłuż rzek i na wybrzeżu. Gobliny wycofują się do matecznikow, kontynuują jednak napady na osady ludzi.

0 Zjednoczone siły ludzi i krasnoludów przepędzają w góry armię goblinów. Odosobnione plemiona goblinów przetrwały w matecznikach, jednak większość ich osad po wschodniej stronie Gór Krańca Świata zostaje zniszczona. Sigmar Heldenhammer („Młot na Gobliny") mianuje wodza plemienia Talabek władcą krainy położonej nad rzeką Talabek „aż do Gór Wschodnich, gdzie rozpoczyna swój bieg potężna Talabek". Góry przeszły oficjalnie we władanie krasnoludów. W rzeczywistości rejony leśne i górskie były zamieszkane tylko przez gobliny.

500 Nieudana próba eksploatacji terenów leśnych, podjęta przez potomków Krugara. Budowa faktorii kupieckich we współczesnym Kislevie i Erengradzie. Teren nadal jest niezamieszkany przez ludzi.

1000 Zarazy i rozruchy w Imperium uniemożliwiają realizację planów kolonizacji terenów leśnych. Traperzy i awanturnicy podróżują wzdłuż rzek aż do źródeł Talabek. Kultura i władza Imperium jest reprezentowana w nadrzecznych terenach przez misje Taala i Rhyi, często zakładane w dawnych osadach krasnoludów i elfów.

1500 Stepy zostają zasiedlone przez pierwszą falę Gospodarów, przepędzonych z Północnej Przełęczy przez plemiona ungolskie, nadchodzące z Północnego Kitaju. Dzięki kontaktom z misjami, nomadowie uczą się agrokultury i podstaw funkcjonowania społeczeństwa. Książęta północnych ludów Ropsmenn z Norski najeżdżają osady Gospodarów położone wzdłuż rzeki Linsk i osiedlają się w Erengradzie jako rządząca mniejszość.

1750 Ungolskie hordy przesuwają się w kierunku zachodnich lasów. Na północy zostają pobite przez norsmeńskich książąt, jednakże opanowują tereny wzdłuż Talabek i Urskoj. Na północy książę Vermund ustanawia kult Ulryka, podczas gdy kapłani Taala i Rhyi utrzymują swoją dominującą pozycję wśród arystokracji ungolskiej. Imperialna frakcja Talabheim ustanawia Kislev wschodnią prowincją graniczną, ale bez żadnej realnej władzy.

1900 Na północy powstaje konfederacja stanów, rządzona przez norsmeńskich książąt Ropsmenn, z centralną władzą skupioną w stolicy stanów – Erengradzie, a sprawowaną przez Ingjalda Czerwonego. Oddziały ungolskie zagrażają Talabheim. Stolica Ungołów, Dorogo, staje się miastem kosmopolitycznym, utrzymującym kontakty z Arabią i krasnoludzkimi królestwami w Kitaju.

KISLEVU



2000 Ungolska arystokracja powoli asymiluje się kulturowo z Gospodarami. Książęta Ropsmennów tworzą szlak handlowy, prowadzący do Dorogo.

2100 Igor Straszliwy, książę Erengradu, proponuje księciu Dorogo przyłączenie się do Konfederacji Stanów Kislevu. Kiedy książę uprzejmie odrzuca propozycję, Igor wysyła armię w celu zniszczenia Dorogo. Zmienia nazwę podbitego miasta na Kislev i przez czterdzieści lat włada mniejszymi stanami południowego i środkowego Kislevu, po raz pierwszy jednocząc cały obszar kraju pod jednym berłem. Przez kilka dekad Igor buduje Kreml, książęcą fortecę na Wzgórzu Bohaterów w Kislevie, kontrolującą rzekę Urskoj.

2134 Podboje Igora kończą się u podnóża Gór Krańca Świata i na stepach Dalekiego Stoku. Pomimo tego Igor deklaruje obydwa te obszary częścią Konfederacji Stanów Imperialnego Kislevu i nadaje sobie dziedziczny tytuł cara całego Kislevu.

2247 Po rządach kilku słabych i nieudolnych carów powstaje koalicja biurokratów i kapłaństwa, spiskująca w celu przejęcia władzy w Kislevie przez marionetkowego władcę. Na terenach Dalekiego Stoku powstają pierwsze osady rolnicze.

2300 Biurokracja i kapłaństwo wzmagają wysiłki, mające spowodować upadek rządu centralnego. Odległe księstwa i Erengrad przechodzą okres szybkiego rozwoju. Z powodu ataków Dolgan i hobgoblinów, na Dalekim Stoku przetrwały tylko najsilniejsze osady.

2302-3 Hordy Chaosu przekraczają rzekę Linsk. Upada Praag, Erengrad broni się dzięki pomocy sprzymierzonych książąt Norski, armia mutantów i zwierzoludzi oblega Kislev. Emisariusze cara Aleksieja zwracają się o pomoc do Magnusa Pobożnego, imperatora Nuln. Po dwóch latach zmagań wojennych imperialna armia pod dowództwem Magnusa przełamuje falę najeźdźców w bitwie pod Lasem Growod, kończąc tym samym oblężenie Kislevu. Następnie, z pomocą oddziałów kislevskich i sprzymierzonych wojsk Norski, Magnus przepędza armie Chaosu na drugą stronę rzeki Linsk, na Północne Pustkowia. Car Aleksiej mianuje Magnusa Bohaterem Ludu i przysięga wieczne braterstwo między ludem Kislevu a Imperium.

2300–2400 W tym okresie względnego spokoju Centralny i Południowy Kislev rozwija się pod władzą dynastii Romanowów. Północ powoli odbudowuje się po najeździe Chaosu, chociaż nadal wstrząsana jest okresowymi konfliktami z zewnętrznymi i wewnętrznymi siłami Chaosu. Pustoszeją ostatnie osady na Dalekim Stoku.

2400–2475 Erengrad i inne główne ośrodki miejskie wzdłuż rzeki Linsk powoli się odbudowują. Na północ od rzeki Linsk ponownie powstają osady, mające służyć jako ośrodki ostrzegawcze przed przyszłymi atakami Chaosu. Osady te są mocno ufortyfikowane oraz posiadają własne garnizony wojskowe. Dynastia Romanowów kończy się na psychicznie niezrównoważonym Iwanie, który zostaje zamordowany przez fanatycznego kapłana. Radii Bokha dochodzi do władzy dzięki wsparciu wojska i arystokracji, pomimo opozycji konserwatywnego kapłaństwa i biurokracji.

2475–do chwili obecnej Aktywność Chaosu na północ od rzeki Linsk stale wzrasta. Książęta północnych kolonii apelują do rządu o pomoc wojskową oraz fundusze na fortyfikacje. Oddziały wojskowe zostają wycofane do zwalczania band zwierzoludzi i mutantów, napadających Środkowy i Południowy Kislev. Bolgasgrad, największa osada w Translinsku, protestuje i odłącza się od Konfederacji Kislevskiej.
U podnóża Gór Krańca Świata zwiększa się aktywność goblinów. Dolganie jednoczą się pod wodzą Daroka Hookhorna i wypowiadają wojnę wszystkim goblinoidom. Wybuchają niezliczone konflikty, a nie ma żadnej nadziei na ich pokojowe rozwiązanie.

KLASY SPOŁECZNE

Arystokracja

Arystokracja składa się głównie z Norsmenów oraz niewielkiej liczby wojskowych i rodzin rządzących w czasach ungolskiej dominacji.

Arystokracja Kislevu zanika. Biurokraci i kapłani mają coraz większy wpływ na cara. Rody szlacheckie tracą swoje dziedziczne włości na rzecz rządu i rosnącego w siłę kapłaństwa. Pomimo tego nadal cieszą się dużym prestiżem i z góry traktują wszystkich nowobogackich.

Majątek arystokracji rolniczego Kislevu stanowią wielkie posiadłości, zarówno w miastach, jak i na wsiach. To arystokraci są właścicielami ziem, kierując życiem farmerów, robotników, artystów i kupców zamieszkujących ich włości. Majątkami ziemskimi cara zarządzają biurokraci – klasa cywilnych służących, małpujących przywileje i kulturę arystokracji, a pogardzana przez stare rody z Norski.

Wojsko

Interesy arystokracji chroniło kiedyś wojsko. Armie szlachty ścierały się czasami z oddziałami chłopskimi. Obecnie, w nowoczesnym wojsku, coraz większego znaczenia nabiera piechota, a kariera oficerska stoi otworem dla synów biurokratów oraz ludzi z niższych klas.



Korpus oficerski, ciężka kawaleria i elitarna ciężka piechota nadal są zdominowane przez arystokrację norsmeńską, podczas gdy Gospodarowie i Ungołowie zasilają piechotę zaciężną.

Nadal istnieją elitarne oddziały ungolskich łuczników konnych, pełnią jednak w większości funkcje reprezentacyjne, gdyż rodzaj walki, do której byli przeznaczeni – szybkie i odważne wypady, skomplikowane manewry – został zastąpiony wielkim, zmasowanym atakiem, przeprowadzanym głównie w trudnym leśnym terenie.

Po wielkim najeździe w 2302 roku w Kislevie powstało wiele zakonów religijno-wojskowych, których członkowie poświęcają życie na walkę z Chaosem.

Zakon Białego Wilka działający w Kislevie jest odłamem elitarnego imperialnego Zakonu Rycerzy Ulryka. Na terenie Kislevu wojownicy Białego Wilka są raczej luźno zorganizowaną grupą berserkerów – są słabi taktycznie, ale za to straszliwi w walce wręcz.

Kolejnym elitarnym zakonem wojskowym jest Bractwo Niedźwiedzia, którego patronem jest Taal. Bractwo to specjalizuje się w walkach na terenie leśnym i górzystych. Co ciekawe, zakon składa się głównie z Gospodarów.

Legion Gryfonów był kiedyś elitarną jednostką kawalerii, powstałą podczas wojny z Chaosem, obecnie przekształcił się w oddział najemników na usługach Imperium. Legion złożył przysięgę powrotu do Kislevu, jeżeli tylko car tego zażąda, jednakże wśród kislevskich oficerów panuje pogląd, iż czas oraz odległość mogą uczynić to zobowiązanie niespełnialnym.

Kapłaństwo

Kislev, tradycyjna kraina kilku bogów i wielu przesądów, stał się siedliskiem następujących kultów: Ulryka (znanego także jako Olryk), wprowadzonego przez Norsmenów, oraz Taala i Rhyi, których obecność na tym terenie datuje się od czasów tak dawnych, że nie notują tego żadne kroniki historyczne.

Kult Ulryka jest preferowany przez kastę wojskową i arystokrację, podczas gdy kulty Taala i Rhyi są popularne wśród chłopstwa. Pomimo istnienia tych kultów, wiara stopniowo zanika. Nadal głośno wychwala się nowe bóstwa, jednak cynizm Gospodarów powoduje, że religijne oddanie stało się powierzchowne i brak w nim

przekonania. Kapłani coraz bardziej angażują się w politykę, stając się czymś na kształt frakcji politycznych, które w danej chwili popierają.

Największą klęską kapłanów jest niemożność ochrony wyznawców przed klęską głodu i Chaosem. W kazaniach ogłaszają, iż susze i hordy Chaosu są karą za brak wiary, że te naturalne i nienaturalne nieszczęścia są próbą pobożności, która zostanie nagrodzona we właściwym czasie. Chłopi nie mają powodu chwalić bogów, kiedy ich dzieci głodują, a hordy Chaosu grasują bezkarnie.

Biurokracja

Pierwotnie stanowiła przedłużenie władzy cara i arystokracji. Biurokratom udało się stworzyć własne, niezależne narzędzie władzy – olbrzymią, powoli działającą maszynę usług publicznych. Niczego nie da się zrobić w Kislevie bez armii pisarzy, urzędników, inspektorów i, co ważniejsze, poborców podatkowych. Wszystko, co można kupić lub sprzedać, a nawet obejrzeć, jest opodatkowane. Nominalnie, podatki zasilają skarbiec cara, właściciela całego Kislevu. Rzeczywistość jednakże lekko odbiega od teorii.

Przez ostatnie dwa stulecia władza biurokracji rosła albo malała. Słabi, nieudolni carowie pozwalali ambitnym jednostkom otoczyć się lojalnymi popleczNikami i dekretami korzystnymi dla ich interesów. Silni, energiczni carowie utrzymywali kontrolę dzięki ostrej polityce, ostrożnym nominacjom, tajnym agentom i dokonywanym od czasu do czasu bezwzględnym czystkom.

Obecny car, Radii Bokha, zdobył władzę dzięki pomocy kasty wojskowej i arystokracji, pomimo opozycji kapłaństwa i biurokracji. Bokha zadecydował, aby przeznaczyć część wpływów z podatków na kampanie przeciwko hordom Chaosu, goblinom górskim i hobgoblinom nizinnym. Ponieważ walki te w większości zakończyły się niepowodzeniem, biurokraci zauważyli w tym sposobność do podważenia autorytetu Bokhy i starają się wynieść na tron kogoś bardziej sympatyzującego z ich dążeniami.

Klasa biurokratów usilnie stara się przywłaszczyć sobie chwałę i prestiż arystokracji. Ponieważ jednak bogactwo biurokratów nie jest dziedziczne ani nie jest przypisane do ziemi, od razu się zdradzają rzucającą się w oczy rozrzutnością. Biurokraci dość często ostentacyjnie ubierają się w drogą odzież w nie najlepszym guście, imitującą stylem modę panującą w Imperium, a szczególnie w Bretonii. Wyprawiają huczne uczty i bale, dekorują swoje domy w sposób jaskrawy i rozrzutny, trwoniąc pieniądze na luksusy i zachcianki. Arystokracja patrzy na to z protekcjonalną wzgardą, natomiast chłopstwo uważa to za objaw zepsucia.

Inteligencja

Ta mała grupa reprezentuje elitę myślicieli i artystów Kislevu, włączając w to duchownych, uczonych, lekarzy, magów i innych wykształconych ludzi różnych profesji. Dość często przedstawiciele tej klasy są potężni i bogaci, jednak inteligencja odnosi się do polityków na ogół z pogardą i dlatego ma niewielki wpływ na rządy krajem. Jedyna rzecz wspólna dla przedstawicieli tej klasy to świadomość konieczności poprawy jakości życia – idea ta wydaje się dziwna, biorąc pod uwagę lekceważenie, z jakim traktują inne warstwy społeczne. Poza tym przedstawiciele tej warstwy różnią się między sobą w znacznym stopniu – pochodzeniem, kulturą, bogactwem i osobowością.

Obywatele

Na tą klasę społeczną składają się poszukiwacze przygód, ludzie pogranicza, najemnicy, koloniści, kupcy, wędrowni artyści i inni osobnicy z niższych warstw społecznych, podróżujący w celach zarobkowych. Wśród obywateli znajduje się wielu awanturników i chłopów, którzy opuścili rodzinne tereny w nadziei poprawy swojego statusu społecznego. Jednakże większość przedstawicieli tej klasy preferuje wolność i wyzwania awanturniczego życia, nienawidząc ustabilizowanego życia miejskiego i wiejskiego.

Przedstawiciele tej klasy pozostają niekiedy przez jakiś czas w osadach kolonistów lub zatrudniają się tymczasowo w handlowych placówkach rządowych, na ogół jednak są łazikami o niespokojnym sercu. Bardzo uważają na to, aby nie uzależnić się od luksusu cywilizacji lub wielkoduszności swych pracodawców, czerpiąc dumę z niezależności i umiejętności życia w terenie.

Ciągłe zagrożenie ze strony zwierzoludzi, mutantów i goblinów, panujące na terenach leśnych i górskich, wykształciło u obywateli nawyk unikania konfliktów i atak z zaskoczenia. Partyzantka uprawiana przez ludzi pogranicza kontrastuje z preferowanym przez wojsko stylem walki (bezpośredni, brutalny atak), co prowadzi do wzajemnego pogardliwego traktowania się obu stron. Obywatele znani są także z przejmowania niektórych metod działania od swoich wrogów – brutalności, nocnych ataków i tym podobnych – „zwalczania ognia ogniem" jak mawiają. Niektórzy uważają, że obywatele nie są wiele lepsi od bestii, z którymi walczą.

– Tak mówią? Dobrze, wyślijcie kilku z nich w dzicz bez tych ich błyszczących zbroi, lokai i wojska. Zobaczymy, jak sobie poradzą, kiedy przyjdzie co do czego. Może potem będą mówić z większym szacunkiem o ludziach z pogranicza.

Chłopstwo

Tradycyjnie, kislevscy chłopi mają prawo swobodnego podróżowania, gdziekolwiek zechcą, a jeśli właściciel ziemski jest zbyt surowy lub podatki zbyt wysokie, mogą odejść w poszukiwaniu lepszego pana. W praktyce chłopi pozostają tam gdzie są, bojąc się znaleźć w jeszcze gorszej sytuacji oraz z powodu naturalnego fatalizmu, charakteryzującego tę grupę społeczną.

W obecnych czasach prawa chłopstwa są silnie ograniczane dekretami biurokratów. Chłopi muszą uzyskać zezwolenie cara (co w praktyce oznacza zezwolenie biurokracji) na podróż i zmianę właściciela. To zezwolenie jest teoretycznie osiągalne dla wszystkich, jednak w praktyce bardzo trudno je zdobyć – chłop musi najpierw przedstawić właścicielowi ziemskiemu określone zarzuty, a następnie przedłożyć je przed ławą inspektorów.

Chłopi mają osobowość Gospodarów – są cyniczni, zdradliwi, fatalistyczni, nie oczekują niczego dobrego od swoich bogów, panów i sąsiadów.



ŻYCIE KISLEVSKICH CHŁOPÓW

Chłopi pracują na polach wiosną, latem i jesienią, od świtu do zmierzchu mozolnie walcząc o dobre zbiory. Noszą długie, płócienne koszule, przewiązane w pasie, luźne płócienne spodnie i buty z łyka lub filcu. Przed ostrym, zimowym wiatrem chronią ich owcze skóry. Odzież kobieca różni się tylko zastąpieniem spodni lnianą spódnicą oraz kolorową chustą narzuconą na głowę.

Podczas krótko trwającego okresu zbiorów chłopi pracują wiele godzin na polach dla *włodarza* (rządcy), a potem doglądają swoich działek do późnych godzin wieczornych. Po zmierzchu sąsiedzi spotykają się na plotkach, narzekając na pogodę, *włodarza* lub nadzorców.

W trakcie długich zim chłopi większość czasu spędzają w swoich małych chatach, plotkując i narzekając, szukając pocieszenia w *kwasie* – niezbyt silnej wódce, pędzonej ze sfermentowanego chleba.

Dla MG: *najczęściej spotykanym bohaterem niezależnym w wioskach osaczonych siłami zła i Chaosu jest pijany chłop, bezczelny i przeświadczony o rychłej zagładzie. Kiedy chłopi się upiją, wówczas bardziej swobodnie odnoszą się do obcych – są bardziej rozmowni.* *Patrz str. 19.*

W okresie letnim i jesienią chłopska dieta składa się głównie ze świeżych warzyw pochodzących z ich ogrodów, ale przez pozostałą część roku jedzą chleb, kapustę, barszcz czerwony i ogórki. Posty ogłaszane przez kult Taala i Rhyi w okresie przesilenia letniego i zimowego uważane są za coś uciążliwego i częściej łamane niż przestrzegane.

Chłopskie chaty są proste w konstrukcji i słabo umeblowane, na ogół posiadają tylko stół i kilka ław. Chłopi śpią w dużych, glinianych niszach, otaczających centralny piec ziemny, w którym ogień w okresie zimowym podtrzymywany jest przez całą dobę. Chaty nie mają kominów – dym wydostaje się przez dziurę w suficie.

W jednym z rogów chaty znajduje się kapliczka poświęcona Taalowi i Rhyi; mówi się o niej jako o „czerwonym narożniku" lub „pięknym narożniku", ponieważ najczęściej jest to jedyna wyróżniająca się barwą część domostwa. Żaden gość nie może przemówić, dopóki nie pokłoni się przed kapliczką, całując ziemię.

Dla MG: *ten rytuał został oficjalnie zapożyczony z dawnych obrzędów ku czci Domowika (patrz str. 25). Nieostrożna uwaga jednego z chłopów na temat „Praojca Iskry" może naprowadzić obcych na ślad historii o starożytnych kislevskich duchach.*

Wiele zwyczajów ukazuje stosunek chłopa do swego miejsca w strukturze społecznej i swoich zwierzchników. Do przedstawicieli starszyzny społecznej (*włodarza* lub jego nadzorcy, wędrownego kapłana lub szanowanego starszego wioski) chłopi zwracają się *olet* (ojcze): „Dzień dobry, olet Piotrze". Do równego sobie lub niższego w hierarchii zwracają się *brat*: „Hej, bracie, patrz, gdzie machasz tą kosą!". Pozdrawiając lepszego od siebie, należy się ukłonić – im głębszy ukłon, tym większy szacunek. Równi sobie, przyjaciele i dalecy krewni otrzymują tylko skinienie głową.

Dla MG: *chłopi mogą wykorzystywać te zwyczaje do subtelnego obrażania biurokracji i obcych, używając ironicznych i niedbałych gestów w połączeniu z pełnym szacunku wysławianiem się.*

Wiara chłopów w Taala i Rhyię jest płytka i pragmatyczna. Podczas modlitwy, postu, spełniania ofiar, oddawania szacunku w pięknym narożniku chłop oczekuje jakichś rezultatów. Kiedy nic się nie dzieje – kiedy nadal zagraża głód i susza, zwierzoludzie i mutanci napadają na wioski, a życie chłopa staje się coraz cięższe, kapłani nawołują tylko do pokory i akceptacji tego, co przyniesie los. Z drugiej zaś strony, chłopi są bardzo przesądni (patrz str. 25).

Gościnność względem obcych – a nawet krewnych – nie jest elementem kultury chłopskiej. Kiedy życie jest ciężkie, szczodrość może oznaczać głód – każdy powinien dbać sam o siebie.

Pomimo tego miejscowe chłopstwo zdolne jest do wielkich aktów litości względem biednych i bezbronnych. Folklor kislevski pełny jest opowieści o chorych, zaginionych i nędzarzach. Biedny chłop bierze na siebie ciężar pomocy innemu, jeszcze biedniejszemu nieszczęśnikowi, ryzykując głodem całej rodziny. To poświęcenie odpłacane jest dziesięciokrotnie, kiedy okazuje się, że biedak jest księciem, strażnikiem ukrytego skarbu lub bóstwem w przebraniu, poszukującym (i nagradzającym) ludzkich cnot.

Takie okazywanie współczucia może rozciągnąć się nawet na nieszkodliwych mutantów; jeśli tylko taki osobnik może nadal być postrzegany jako człowiek, chłop może uznać jego sytuację za jeszcze gorszą od swojej. Jest to przyczyna, dla której prześladowania odmieńców w Kislevie przybierają mniejsze rozmiary niż w Imperium i dla której pozwala się żyć niegroźnym mutantom, takim jak Grigorij Piotrowicz (z którym wkrótce się zapoznamy).

Dla MG: *wykorzystaj ten element w kampaniach kislevskich, dając bohaterom szansę zaprzyjaźnienia się z jakimś biedakiem, który potem okaże się czarodziejem, bohaterem lub posłańcem bogów i pomoże drużynie w chwili wielkiej potrzeby.*



DZIECKO-BESTIA



WPROWADZENIE

– Moi chłopi są przerażeni – powiedział Iwan Ilicz Hertzen, zarządca carskiej wsi Woltsara. – Kryją się w swoich chatach, podczas gdy pola leżą odłogiem. Nie zajmują się nawet własnymi ogródkami warzywnymi. Niedawno znaleziono rodzeństwo z wnętrznościami wypatroszonymi jak u sprawionej ryby. Potem zaginęła następna dwójka dzieci. Jeżeli plony nie zostaną zebrane, ludzie będą głodować, a mnie usmażą na wolnym ogniu.

– Jeżeli szukacie ludzi z lasu, porozmawiajcie z węglarzem Piotrem Piotrowiczem – wtrącił się nadzorca Oleg. – Powiadają, że jego chłopak jest jednym z nich – ma piętno Tzeentcha, jak cała rodzinka. „Najlepszą przynętą na grubą rybę jest mała rybka", jak mówią, ale ja bym się tego nie tykał.

W trudnych czasach potrzebni są twardzi mężczyźni. Poszukiwanie zwierzoludzi w ich leśnym sanktuarium jest nie najlepszym interesem, ale tak właśnie wygląda życie wolnych strzelców, agentów cara i zagorzałych wrogów Chaosu.

STRESZCZENIE

Wioska Woltsara padła ofiarą ataków zwierzoludzi. Ich kryjówka, ukryta głęboko w lesie, jest niemożliwa do odnalezienia bez uzyskania odpowiedniej pomocy. Bohaterowie będą musieli uzyskać wsparcie chłopskiej rodziny w skontaktowaniu się z ich synem, mutantem żyjącym w lesie. Dzięki dziecku-bestii, drużyna będzie w stanie odnaleźć kryjówkę zwierzoludzi napastujących mieszkańców wioski.

Najpierw jednak trzeba będzie zdobyć pomoc nieufnych rodziców. Następnie bohaterowie będą musieli zdobyć wiedzę na temat natury starożytnych duchów czczonych przez kislevskich chłopów, a potem uzyskać ich pomoc w zlokalizowaniu dziecka-bestii. Po odnalezieniu dziecka trzeba będzie przełamać jego podejrzliwość i strach przed wszystkimi ludźmi. Nawet jeśli bohaterom uda się nakłonić dziecko, aby im pomogło, podczas konfrontacji ze zwierzoludźmi będą potrzebowali pomocy mrocznych i bardziej niebezpiecznych duchów lasu i wody.

Przygoda stwarza także sposobność nauczenia się czegoś o kislevskich

chłopach, ich stylu życia, osobowości i przesądach. Informacje te będą bardzo potrzebne do pomyślnego zakończenia misji. W trakcie przygody pojawi się wiele wątków pobocznych, mających pomóc Mistrzowi Gry w poprowadzeniu scenariusza i służących jako materiał pomocniczy do rozegrania kampanii na terenie Kislevu.

ROZPOCZYNAMY PRZYGODĘ

Ten scenariusz można rozpocząć na wiele sposobów, zależnie od tego jak chcemy go poprowadzić:

Jako kontynuacja kampanii Wewnętrzny wróg lub kampania w Kislevie

Kiedy bohaterowie przybędą do Kislevu, posiadane papiery oraz insygnia Rycerzy Panter (zakładamy oczywiście, że nadal je posiadają) otworzą im drogę do pałacu cara. Jeżeli dokumenty zostały ukradzione w trakcie podróży, zatrzymaj drużynę na kilka dni, dopóki biurokraci nie zbadają sprawy. W końcu opowieść bohaterów zostanie zweryfikowana i będzie można udać się na audiencję u samego cara.

Car Radii Bokha jest dobrze zbudowanym mężczyzną po pięćdziesiątce, nosi imponujące wąsy i długie, czarne włosy. Bohaterowie, eskortowani do sali tronowej przez tuzin rycerzy kislevskiego Zakonu Białego Wilka, nie wywrą na nim wielkiego wrażenia. Jeżeli któryś z poszukiwaczy przygód będzie próbował zwrócić się do cara bezpośrednio lub przemówić zanim uzyska pozwolenie, jeden lub kilku rycerzy wymierzy mu kuksańca w żebra rękojeścią miecza. Jeśli sytuacja zacznie się powtarzać, w ruch mogą pójść ostrza.

Car będzie się przez chwilę przyglądał bohaterom, następnie odwróci się do otaczającej tron garstki doradców. Rozmowa między monarchą a zausznikami będzie prowadzona zbyt cicho, aby można było wszystko usłyszeć, wyraźnie jednak widać będzie, iż car jest rozczarowany „Rycerzami Panterami" przysłanymi z Middenheim. Każdy bohater posiadający umiejętność *czuły słuch* lub *czytanie z warg* i znający kislevski dialekt staroświatowego, będzie w stanie podsłuchać rozmowę, jeżeli uda mu się wykonać test Inteligencji:

Car: Włodzimierzu Iliczu, kim są ci ludzie? Czy jesteś absolutnie pewny, że ich papiery są w porządku? Czy to możliwe, że mogli je ukraść?

Doradca 1: Mało prawdopodobne Ojcze ludu. Musimy przyjąć do wiadomości, że ci... *ludzie* albo są Rycerzami Panterami, o których prosiliśmy Middenheim, albo wyjątkowo uzdolnionymi oszustami...

Doradca 2: Fakty wydają się wskazywać na pierwszą ewentualność, Ojcze ludu. Gdyby byli na tyle sprytni, aby podrobić dokumenty i insygnia, z pewnością postaraliby się wyglądać bardziej przekonywująco.

(potwierdzające pomruki)

Car: Hmmm. Jeszcze porozmawiamy o tym z naszym Bratem z Middenheim. Grigoriju Piotrowiczu, wydaje mi się, że ci tutaj nie będą odpowiedni do rozwiązania naszego problemu. Skoro jednak już tutaj są, co możemy z nimi zrobić?

Doradca 2: No cóż, Ojcze ludu, otrzymaliśmy petycję od Iwana Ilicza Hertzena, zarządcy waszych majątków w Woltsarze. Popełniono tam kilka morderstw, chłopi boją się zwierzoludzi.

Doradca 1: A to, Ojcze ludu, daje nam sposobność oceny ich przydatności. W przypadku, gdyby wygląd okazał się mylący.

Car: Dobrze, niech tak będzie.

Po konsultacji cara z doradcami bohaterowie zostaną wyprowadzeni do bocznego pomieszczenia, gdzie po kilku minutach przyjdzie jeden z doradców. Zwróci się do nich w staroświatowym z lekkim akcentem:

– Car Radii Bokha, pan wszystkich Kislevczyków, Ojciec ludu, polecił mi powitać szlachetnych Rycerzy Pantery...

Może to tylko akcent, ale wydaje wam się, że usłyszeliście nuty sarkazmu w jego głosie.

– Jakieś trzy dni drogi rzeką na wschód znajduje się posiadłość zwana Woltsara, zarządzana przez Iwana Ilicza Hertzena. Coś niepokoi mieszkańców tej posiadłości – zgłosicie się do rządcy po rozkazy i rozwiążecie tamtejszy problem ku ogólnemu zadowoleniu. Po zakończeniu sprawy powrócicie tutaj, aby złożyć raport. Otrzymacie też dalsze instrukcje. Nazywam się Władimir Ilicz Bogdanow; zgłosicie się do mnie osobiście.

Bogdanow nie będzie wysłuchiwał żadnych pytań, sugerując, aby bohaterowie w Woltsarze poszukali odpowiedzi, które będą z pewnością lepsze od tych, które on może im udzielić. Przekaże drużynie dokument stwierdzający, że są agentami cara, oraz poinformuje, że łódź odpływa za godzinę, dobrze więc by było, gdyby coś zjedli i przygotowali się do drogi. Jego sugestie mają siłę rozkazu, wzmacnianego przez obecność tuzina Rycerzy Białego Wilka, przez cały czas towarzyszących drużynie.

Jako niezależna przygoda

W Kislevie: w tym przypadku istnieją dwie możliwości, chociaż jeśli zechcesz, możesz stworzyć jakieś inne:

Car lub jego ministrowie czy agenci wynajmują lub wcielają do wojska grupę poszukiwaczy przygód, obiecując sowite wynagrodzenie za lojalną służbę, a następnie wysyłają drogą wodną do Woltsary – kilka paragrafów z poprzedniego wstępu, po drobnych przeróbkach, może zostać wykorzystanych w tym wprowadzeniu.

Iwan Ilicz Hertzen, zarządca majątków cara w Woltsarze, ogłosi w najbliższych okolicach, co następuje:

Odważni poszukiwacze przygód i wojownicy zwalczający Chaos poszukiwani w celu pozbycia się plagi mutantów w Woltsarze. Wszystkie wydatki zostaną zwrócone, nagroda po zakończeniu zadania.

Gdzie indziej: życie wiejskie w Kislevie niewiele różni się od życia chłopów w lasach Bretonii, Jałowej Krainy czy Imperium. Wystarczy zastąpić rządcę cara miejscowym szlachcicem oraz zmienić nazwy na odpowiednie dla tamtejszego języka. Starożytne duchy będą znane w innych krajach pod innymi imionami, będą władały jednak tymi samymi mocami. Krasnoludzka świątynia i okupujące ją gobliny może być umiejscowiona w dowolnej z podanych wyżej krain.



WIOSKA WOLTSARA (patrz mapa 3)

Wioska Woltsara, jak większość posiadłości wiejskich w Kislevie, rozpościera się wzdłuż szerokiej, nie brukowanej drogi. Małe, jednoizbowe chaty zbudowano tuż przy drodze. Z tyłu każdej chaty znajduje się ogródek warzywny. Na końcu drogi, na szczycie wzniesienia, widnieje duży dom rządcy, stodoły, przybudówki, pasieka, sad i sklepy rzemieślników. U podnóża wzniesienia widać świątynię Taala i Rhyi, gdzie starsi wioski przewodniczą w trakcie festynów i świąt, gdzie składa się ofiary ze zboża oraz bydła i gdzie wędrowny kapłan odprawia nabożeństwa. Ta święta ziemia ochrania wieś przed złymi duchami – tak przynajmniej twierdzą kapłani.

Mimo to chłopi oddają cześć starożytnym duchom na otaczających wioskę polach żyta.

Około półtora kilometra od wsi przepływa rzeka Urskoj. Znajdują się tam doki, kilka małych łodzi oraz szopy magazynowe.

Na skraju pól rośnie rzadki las, gdzie dokonuje się wyrębu drew i spalania ich na węgiel drzewny. Tam też miejscowi wypuszczają się na łowy. Las jest dobrze oświetlony za dnia – słońce z łatwością przebija się przez rzadkie listowie na polany, skąpe poszycie i ścieżki wydeptane pomiędzy drzewami.

Trochę dalej leży mroczny, stary las. Słońce nie dochodzi tu do wilgotnej, porośniętej gleby. Bladobiałe grzyby wyrastają z gnijących, powalonych pni drzew, a gęste poszycie praktycznie uniemożliwia jakąkolwiek wędrówkę poza wydeptanymi ścieżkami. Niektóre z tych ścieżek wiodą do innych wiosek, część z nich do opuszczonych już siedzib, niektóre do kamieniołomów, a jeszcze inne na pradawne polany, do ruin i kamiennych pomników niewiadomego pochodzenia. To właśnie w tym gęstym lesie zamieszkują starożytne, złośliwe duchy. To tutaj czają się słudzy Chaosu.

PRZYBYCIE OBCYCH
(patrz mapa 4)

Najprostszym sposobem dotarcia do Woltsary jest podróż łodzią po rzece Urskoj. Szlak lądowy ciągnie się wzdłuż rzeki, zagrożony jest jednak atakami zwierzoludzi i mieszkańców lasu.

Dla MG: *opracuj nocne ataki na obóz bohaterów oraz inne incydenty. Jeżeli Twoi gracze lubią walkę, możesz posłużyć się epizodem* ***Zamieszanie na rzece,*** *opisanym w przygodzie* **Śmierć na rzece Reik**.

Przybycie obcych do Woltsary lub do jakiejkolwiek innej odosobnionej wioski na terenie Kislevu jest wielkim wydarzeniem dla wieśniaków. Jeżeli tubylcy spodziewają się gości, któryś z nich będzie oczekiwał bohaterów na przystani.

W miarę zbliżania się do wioski, okolica będzie wydawać się coraz bardziej opuszczona. Każdy Kislevczyk lub myśliwy zorientuje się, że jest to coś nienaturalnego – pozostali będą do tego potrzebowali udanego testu Inteligencji. Bohaterowie niezależni pochodzący z Kislevu będą głośno zastanawiać się, co się stało – zaraza? festyn? masakra? Bohaterowie będą musieli pokonać drogę do wioski samotnie. Drzwi i okiennice chat są zamknięte i zabarykadowane. Nikt nie pracuje na polach – co jest dość niezwykłe o tej porze roku.

Podchodząc do wiejskiej chaty

Sposób, w jaki bohaterowie zostaną przyjęci, zależy od ich klasy społecznej i zachowania. Nikt nie otworzy im drzwi, dopóki nie zagrozi się ich wyważeniem lub złożeniem skargi *włodarzowi* – rządcy.

Jeżeli bohaterowie będą stanowczy i pewni siebie, zostaną potraktowani z szacunkiem należnym klasie wyższej:

– Tak *olet*, dom na wzgórzu. *Włodarz* już was oczekuje.

Chłopi dość niechętnie będą współpracować pod groźbą i przez zamknięte drzwi powiedzą, że *włodarz* nie będzie zadowolony, jeśli skrzywdzi się jego pracowników.

– To nie moja sprawa, *bracie*. Drogą w górę. I uważaj na moje drzwi, chyba że chcesz je potem naprawiać.

Jeśli bohaterowie będą zbyt uprzejmi lub pełni szacunku, chłopi staną się zuchwalsi, czyniąc komentarze następującej treści:

– Już widzę dlaczego pomyślałeś, że *włodarz* mieszka tutaj. Łatwo się pomylić. Wszyscy bogacze mieszkają w małych chatach. Każdy o tym wie (parsknięcie).

Jeżeli bohaterowie zapytają, co trapi wieśniaków, chłopi nie będą chcieli z nimi rozmawiać – zamiast tego odeślą ich do *włodarza*. Pomimo to wymknie im się kilka wskazówek:

– dwunastu wieśniaków zostało zabitych, kilku w ciągu dnia, jednak żaden świadek nie przeżył ataku;

– zabójstwa były okrutne, najwidoczniej popełnione przez kogoś obdarzonego wielką siłą;

– wszyscy uważają, że stoi za tym banda zwierzoludzi.

Pijany chłop

Kiedy drużyna będzie podążać drogą do rezydencji włodarza, drzwi jednej z chat otworzą się na oścież i, wymachując rękami, wypadnie z nich wieśniak, zataczając się i głośno śmiejąc. Zderzy się z jednym z bohaterów (najlepiej z takim, który nie jest obrażalski), odbije od niego i upadnie na drogę. Bohater musi wykonać test *Inicjatywy*, żeby ustać na nogach. Jeżeli test się nie powiedzie, wówczas upadnie w błoto lub mniej przyjemne substancje, a to nie sprawi dobrego wrażenia w rezydencji Hertzena.

Chłop bez powodzenia spróbuje się samodzielnie podnieść, cały czas gadając do siebie:

– Ach-ojej! Serdeczne pozdrowienia *olet*, witamy w... (zamaszyste gesty)... skazanej wiosce Woltsara.

Następnie spróbuje się nisko ukłonić i padnie twarzą na ziemię, cały czas mówiąc:

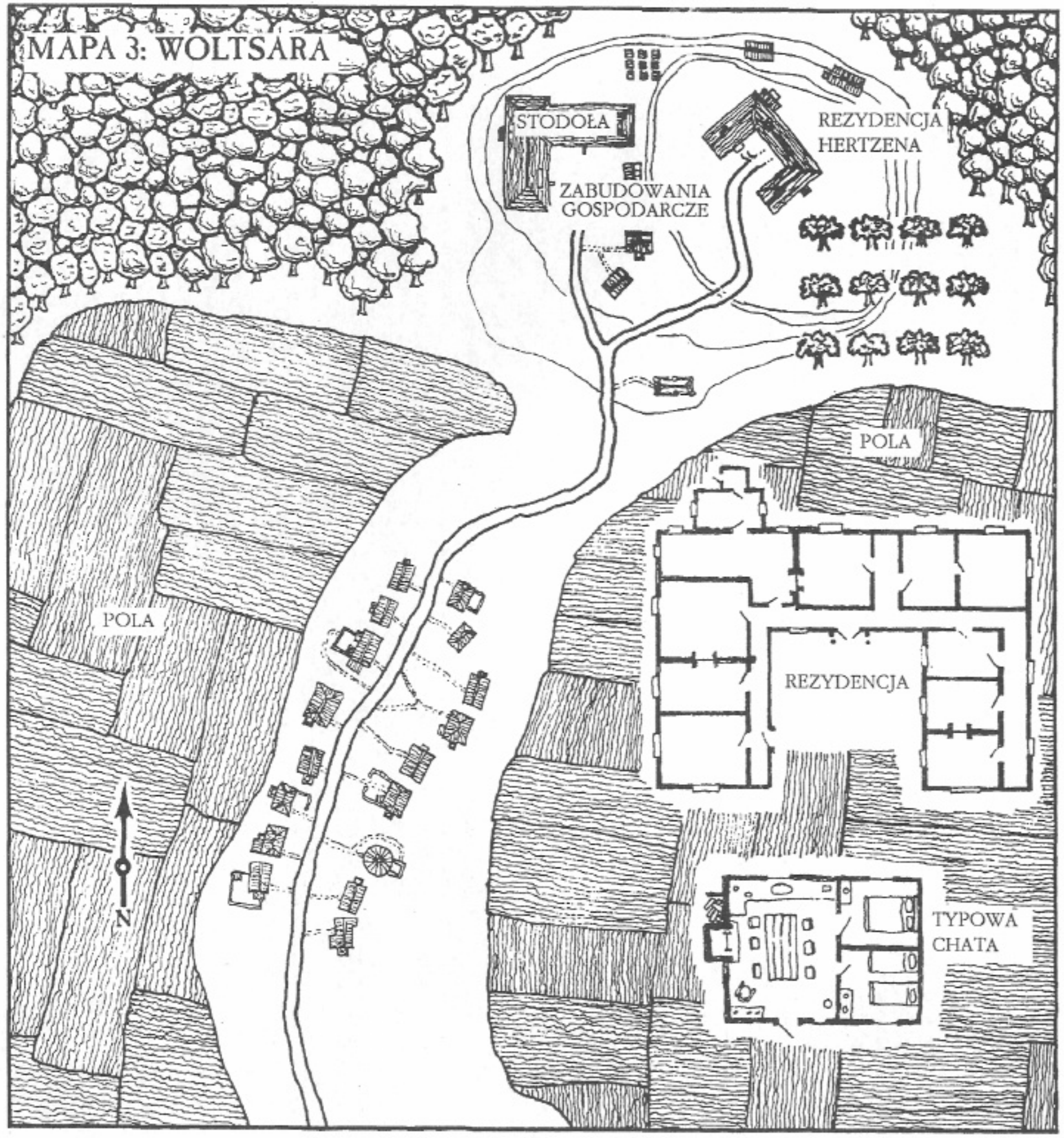
– Przyszliście dać sobie wyrwać ręce? Trafiliście w dobre miejsce. I czego tu się martwić? Stary Tzeentch jest zadowolony, że będzie mógł wam wyhodować parkę nowych – dowolnego rozmiaru i koloru, jakie tylko chcecie.

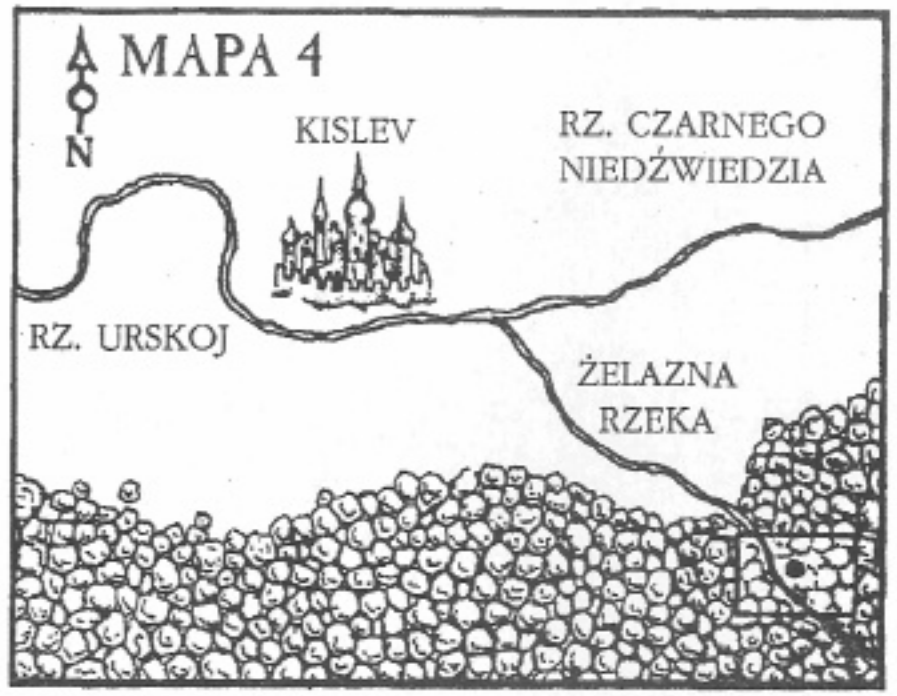
Czknie głośno, zaskoczony, po czym zadowolony z siebie zaśmieje się krótko, patrząc na bohaterów.

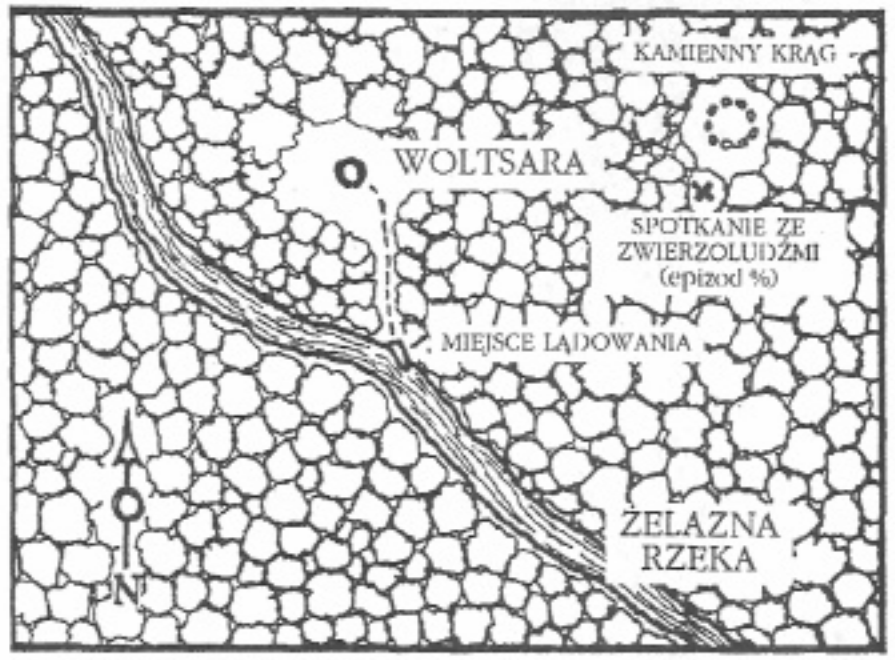
– Nie wiem dlaczego wszyscy są tacy ponurzy. Kapłani mówią, że wszystko jest pod kontrolą. W ogóle nie ma problemu, wcale, moi dobrzy ojcowie. Taal i Rhyia chronią nas, biednych wieśniaków. Z pewnością. Z pewnością.

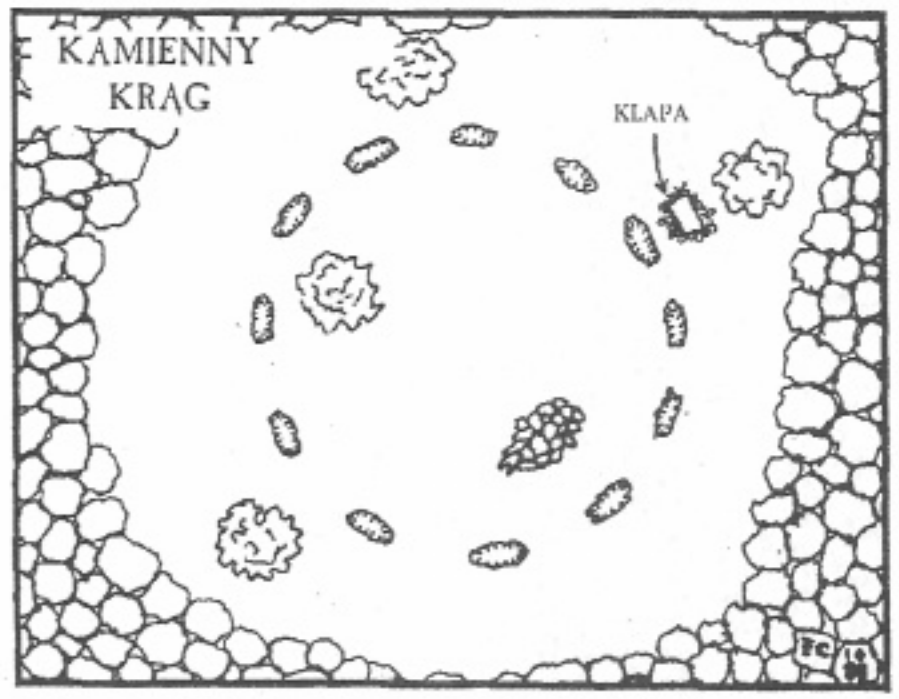
Jeżeli bohaterowie zechcą go przepytać, zacznie się bardzo głośno śmiać, przerywając gwałtownie, kaszląc, patrząc zaskoczony, następnie wymiotując na buty jednego z bohaterów i tracąc przytomność.

Dla MG: *to spotkanie ma tylko zdenerwować graczy i dać wskazówkę o nadchodzącym niebezpieczeństwie. Pijany wieśniak nie posiada żadnych informacji, których nie dałoby się łatwiej uzyskać u Hertzena w rezydencji. Jeśli jednak bohaterowie nie obiją go za niewłaściwe zachowanie, może poczuć się na tyle wdzięczny (po przespaniu kaca i zdaniu sobie sprawy, że mógł zginąć),*


MAPA 3: WOLTSARA
STODOŁA
ZABUDOWANIA GOSPODARCZE
REZYDENCJA HERTZENA
POLA
POLA
REZYDENCJA
TYPOWA CHATA
N


MAPA 4
N
KISLEV
RZ. CZARNEGO NIEDŹWIEDZIA
RZ. URSKOJ
ŻELAZNA RZEKA


KAMIENNY KRĄG
WOLTSARA
SPOTKANIE ZE ZWIERZOLUDŹMI (epizod %)
MIEJSCE LĄDOWANIA
ŻELAZNA RZEKA
N


KAMIENNY KRĄG
KLAPA

aby zaoferować swoje usługi w formie zadośćuczynienia za niewłaściwe zachowanie. Jeżeli do tego dojdzie, będzie to jedyny wieśniak dobrowolnie pomagający drużynie, pod warunkiem iż uda mu się wzmocnić odwagę kwasem. Taki pijaczyna może okazać się zupełnie nieprzydatny, ale za to jest zabawny i kto wie, może w obliczu zagrożenia przemieni się w prawdziwego bohatera.

REZYDENCJA

Bohaterowie powinni dotrzeć do rezydencji i spotkać się z Hertzenem (patrz dalej).

Jeżeli zostali przysłani przez cara, warunki ich usług już są określone – mają zameldować się u Hertzena. Rządca oraz jego pracownicy są cennym źródłem informacji.

Jeśli drużyna przybyła w poszukiwaniu zatrudnienia, trzeba będzie uzgodnić kontrakt za usługi. Hertzen zaproponuje 50 złotych rubli (wartość taka sama jak złotych koron Imperialnych), można jednak będzie wytargować dwa razy tyle. Jeżeli bohaterowie rozmawiali z wieśniakami i zorientowali się, jak poważna jest sytuacja, dodaj 10% do ich testu *targowania się*, ponieważ Hertzen będzie początkowo bagatelizował sprawę, próbując zawrzeć niskopłatny kontrakt.

Opowieść rządcy

Iwan Ilicz Hertzen przywita bohaterów na rozległym ganku swojej rezydencji (bez zbędnej pompy) i wyjaśni przebieg ostatnich wydarzeń oraz rodzaj oczekiwanych usług. Próby przerwania wypowiedzi wywołają zakłopotanie – nikt nie przerywa *włodarzowi* – po czym gospodarz podejmie wątek, bez żadnego komentarza czy odpowiedzi na postawione pytanie.

Kiedy warunki zostaną ustalone (jeśli to konieczne), Hertzen zwróci się do bohaterów następującymi słowy:

– Jak to dobrze, że przybyliście. Sprawy się trochę skomplikowały – rozszarpani chłopi, porzucone w stawach nadjedzone ciała dzieci, ule pożarte w całości – to trochę niepokojące. Pani i ja jesteśmy poważnie zaniepokojeni. Mimo iż potrafię władać bronią (*kilka demonstracyjnych gestów*), wątpię, abym dużo zdziałał przeciwko hordzie zwierzoludzi lub czemuś gorszemu. Kapłani zapewnili mnie, że rezydencja jest bezpieczna



dzięki kapliczce Taala i Rhyi – to pewna ochrona przed sługami Chaosu, jak powiedzieli – pomimo to jesteśmy odrobinę... zaniepokojeni.

Wszystko zaczęło się jakieś trzy miesiące temu, kiedy Aleks – mój były zarządca, pokój jego duszy – odnalazł stary kamienny krąg. Niestety, nie zdążył powiedzieć, gdzie go znalazł. Poszukiwał dobrego miejsca do wykopania dziury na wypał węgla drzewnego, kiedy natrafił na jakąś kamienną konstrukcję, jak powiedział. Do domu powrócił po zmroku i skoro świt ponownie wyruszył w to miejsce. Nigdy więcej już go nie zobaczyliśmy. Wysłałem nadzorcę i kilku robotników, nie udało im się jednak odnaleźć Aleksa ani miejsca, o którym mówił. Zmartwiła mnie utrata zarządcy, ale nic nie mogłem na to poradzić. W tych lasach wiele może się wydarzyć.

Początkowo nic się nie działo. Dopiero cztery tygodnie temu znaleźliśmy zmasakrowane ciała kilku drwali. „Dorwało ich to, co Aleksa" – pomyśleliśmy. Wystawiliśmy warty i zabroniliśmy podróżować przez Stary Las. Od tamtej pory straciliśmy dwunastu ludzi: pięcioro z nich to dzieci, zaś dwójka mężczyzn zginęła w biały dzień. Nikt niczego nie widział, przynajmniej nikt, kto by przeżył i o tym opowiedział – pozostały jednak ślady podków i połamane zarośla, co wyraźnie wskazuje na zwierzoludzi.

Nie mamy nawet pojęcia, gdzie szukać. Oleg – jeden z moich nadzorców – wpadł na pomysł, żebyście porozmawiali z węglarzem Piotrem Piotrowiczem. Twierdzi, że jego syn jest jednym ze zwierzoludzi. Spróbujcie, może doprowadzi was do tych potworów. Nie jestem pewny, czy to coś da – Piotrowicz jest starcem, nie sądzę, aby wydał wam własnego syna. Obiecałem jednak, że wspomnę wam o tej możliwości i właśnie to zrobiłem.

Hertzen zorganizuje pomieszczenia dla drużyny i każe nadzorcom poinformować chłopów o statusie gości.

– Ci ludzie są u mnie na służbie. Macie ich słuchać tak jak mnie lub odpowiecie za nieposłuszeństwo.

Bohaterowie najpewniej zostaną zakwaterowani w przybudówkach. Posiłki będą spożywać z rzemieślnikami lub nadzorcami nie mieszkającymi z rodzinami, w trochę lepszych chatach bliżej rezydencji. Każdy bohater o ewidentnie wyższym statusie (uczony, czarodziej, szlachcic itp.) zostanie zakwaterowany w rezydencji i będzie goszczony przy stole rodziny rządcy.

Iwan Ilicz Hertzen, rządca Woltsary (szlachcic)



Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
4	41	30	3	3	7	43	1	38	52	34	39	31	43

Umiejętności: *gadanina, urok osobisty, etykieta, heraldyka, szczęście, krasomówstwo, czytanie/pisanie, jeździectwo – konne, specjalna broń – szermiercza, szyderstwo.*

Wyposażenie: to, co będzie potrzebne.

Rządca posiadłości Woltsara należy do szybko awansującej klasy biurokratycznej. Tacy nowobogaccy mają tendencję do ubierania się w sposób ostentacyjnie wyszukany, noszą haftowaną odzież z najlepszego płótna, akcentem i manierami naśladują klasy wyższe, co sprawia na ogół wrażenie braku smaku i niezamierzonej parodii stylu arystokratycznego.

Można to wyrazić posługując się mową i manierami prezentowanymi przez grupę Monty Pythona, dodając zamaszyste gesty i śmieszny styl zwracania, jakby od niechcenia, uwagi na posiadane bogactwo:

– Wybaczcie, że witam was w tych łachach (*brzęk klejnotów, szelest najlepszej jakości tkanin*), ale dopiero co zostałem poinformowany o waszym przybyciu.

Do dzieła!

Wytłumaczywszy bohaterom, w czym problem, Hertzen zaproponuje, aby od razu wzięli się do roboty. Nie wykaże większego zainteresowania planami drużyny:

– Nie zawracajcie mi głowy szczegółami, po prostu zróbcie co trzeba.

Jeżeli bohaterowie poproszą o pomoc lub wyposażenie, otrzymają od nadzorców wszystko co potrzebne, jeśli, oczywiście, prośba będzie rozsądna (przedmioty łatwe do dostania, niedrogie i użyteczne). Na przykład konie pod wierzch są nieosiągalne (dostaną je tylko dżentelmeni lub ktoś o równym im statusie), ale ze zwierzętami i końmi pociągowymi nie będzie problemu.

Inną sprawą są dodatkowi ludzie. Chłopi odmówią opuszczenia wioski zarówno w dzień, jak i w nocy. Mogą zostać do tego zmuszeni groźbami lub siłą, ale w takim przypadku nie okażą się zbyt pomocni. Będą próbowali wymknąć się przy pierwszej nadarzającej się okazji i z pewnością nie będzie z nich pożytku w walce.

Jeżeli jednak jakiś bohater o dużej charyzmie i heroicznej postawie zechce przekonać wieśniaków, aby pomogli dobrowolnie, należy wykonać test (**Og** + **CP** bohatera, minus **Int** + **SW** chłopa: *gadanina* +10, *urok osobisty* +10). Hertzen chętnie udzieli chłopom pozwolenia na towarzyszenie drużynie, natomiast w przypadku nadzorców konieczny będzie test *lojalności* (wobec Hertzena) – test ten trzeba będzie powtarzać za każdym razem, kiedy wydarzy się coś nieprzyjemnego, tajemniczego, strasznego lub groźnego (z modyfikatorami zdrowotnymi, jeśli uznasz to za stosowne). Profile typowych chłopów i nadzorców znajdziesz na stronach 139-140.

KOLEJNOŚĆ EPIZODÓW

Scenariusz jest zbudowany jako ciąg następujących po sobie epizodów, z których każdy dostarcza użytecznych informacji, wprowadzając dramatyczny nastrój z mnóstwem okropnych potworów, straszliwych magicznych istot i pradawnych skarbów. Niżej podajemy kolejność epizodów oraz możliwych do zdobycia w nich informacji.

1. Piotr Piotrowicz. Można dowiedzieć się od niego o starożytnych duchach.

2. Duchy. Dzięki porozumieniu z duchami drużyna będzie mogła odnaleźć dziecko-bestię, a także pozyskać potężnych sprzymierzeńców w walce z zwierzoludźmi. Z drugiej strony może to doprowadzić do...

3. Ojciec Niedźwiedź. Rywalizacja mająca rozstrzygnąć zakład pomiędzy dwoma duchami.

4. Dziecko-bestia. Traktując dziecko z szacunkiem i współczuciem, można zdobyć jego zaufanie oraz uzyskać informacje o lokalizacji obozowiska zwierzoludzi, a być może nawet jego pomoc.

5. Kamienny krąg. Podkradając się, będzie można wyeliminować pojedynczo kilku zwierzoludzi. Na koniec trzeba stawić czoło Wojownikowi Chaosu i jego demonicznemu słudze – lub pozwolić im uciec. Gracze mogą zaryzykować otwarty atak – ten jednak *może zakończyć się śmiercią kilku bohaterów* i niepowodzeniem misji.

6. Krasnoludzka świątynia. Po rozprawieniu się z Wojownikiem Chaosu i jego demonicznym sługą, bohaterowie mogą oczyścić stare krasnoludzkie ruiny i odesłać na wieczny spoczynek nawiedzające je duchy.

Chociaż łatwiej byłoby zakończyć przygodę rozgrywając epizody w takiej kolejności, jak to opisano powyżej, można jednak doprowadzić do pomyślnego zakończenia w inny sposób. Nie należy więc się martwić, jeśli gracze coś pominą lub będą chcieli rozwiązać pewne sprawy po swojemu.

EPIZOD 1: DUMNY OJCIEC

Piotr Piotrowicz mieszka razem ze swoją żoną, Anną Iwanowną, w starej, rozpadającej się chacie na skraju pól, na północ od Woltsary. Przez dziesiątki lat pracowali przy wypalaniu węgla drzewnego, zaopatrując w nie całą wioskę.

Piotr został naznaczony przez Chaos, jednak w tak niewielkim stopniu, że jedyną tego manifestacją jest ekscentryczne zachowanie, które można z łatwością zrzucić na karb starości.

Jest jeszcze jego syn, Grigorij Piotrowicz, dziecko-bestia. Ma 35 lat i niewiele się zmienił od kiedy uciekł z wioski 23 lata temu. Grigorij nigdy nie był bystry i zawsze czuł się niepewnie w otoczeniu ludzi, nikt jednak nie kojarzył jego ułomności ze skazą Chaosu. Teraz, kiedy zwierzoludzie pustoszą Woltsarę, wieśniacy wyobrażają sobie, jakoby zawsze widzieli w Grigoriju skazę Chaosu, a co za tym idzie, także w jego ojcu.

Piotr ma ponad 80 lat, a Anna prawie 70, oboje są żyłaści i w pełni sił oraz wyjątkowo żwawi jak na swoje lata. Anna prawie się nie odzywa – nigdy nie była rozmowna i nie zamierza teraz tego zmieniać. Piotr jest jej przeciwieństwem – bez przerwy gada do siebie i do każdego, kto zechce słuchać o pogodzie, upadku arystokracji, kłopotach wieku starczego i głupocie kapłanów. Niczego tak bardzo nie lubi, jak długich dyskusji teologicznych, jednak konwersacja z nim dość często przeradza się w monolog.

Piotr jest autorytetem w sprawie duchów natury, zamieszkujących pola, lasy, wody i okolice Woltsary. Tego typu wiedza zaginęła ponad dwa wieki temu – kapłanom udało się wykorzenić ostatnie pozostałości naturalnych kultów w większości społeczności wiejskich. Piotr nie lubi o tym rozmawiać i tylko najstarsi mieszkańcy wioski mogą pamiętać, że był kiedyś kimś w rodzaju szamana.

W przeciwieństwie do pozostałych mieszkańców wioski, Piotr nie barykaduje drzwi do chaty; jak co dzień wychodzi do lasu, zabierając topór i muła, aby wyrąbać drewno na węgiel. Anna zajmuje się codziennymi obowiązkami. Obydwoje zdają się emanować energią niespotykaną u ludzi w ich wieku.

***MG:** bohaterowie mogą z tego powodu wyobrażać sobie nie wiadomo co. Piotr i Anna są po prostu niezwykłymi staruszkami. Jeśli jednak gracze będą doszukiwali się w tym Chaosu lub czarnej magii, nie wyprowadzaj ich z błędu.*

Piotr i Anna wierzą, że są chronieni przed zwierzoludźmi przez ich syna, który uciekł do lasu 23 lata temu. Uważają, że jest przywódcą niepokojących wioskę zwierzoludzi. Prawda jest jednak taka, że do tej pory mieli po prostu szczęście i nie zwrócili na siebie uwagi bestii.

Reakcję staruszków przy spotkaniu z bohaterami można podzielić na trzy fazy:

Ostrożność i uprzejmość: Anna zaoferuje gościom kubek *kwasu* i poprosi, aby poczekali dopóki Piotr nie wróci z lasu na posiłek. Kiedy gospodarz zjawi się w chacie, chętnie porozmawia z bohaterami.

– No, no, podróżnicy z wielkiego świata. Witajcie. Co słychać w Kislevie? Czy Radii nadal jest carem? Hmm. Nadaje się do tego, jak... No cóż, lepszego cara zrobiłbym z owczego gówna.

Podejrzliwość i wrogość: kiedy Piotr i Anna zrozumieją, iż bohaterowie tropią zwierzoludzi oraz szukają ich syna, pomyślą sobie, że Grigorij jest w niebezpieczeństwie. Nadal będą uprzejmi, ale nie zechcą współpracować.

– Nie, nie mam pojęcia, gdzie może być. Zaginął dwadzieścia trzy lata temu. Nie widzieliśmy go od tego czasu.

Sceptycyzm i współpraca: jeżeli bohaterom uda się przekonać Piotra i Annę, że stawką jest przetrwanie wioski i że są odpowiedzialni za ochronę sąsiadów przed grasującymi bandami zwierzoludzi, stary człowiek w końcu powie to, co wie o swoim synu. Jeśli wszyscy przysięgną na bogów (lub złożą inną wiążącą przysięgę) nie krzywdzić Grigorija, Piotr i Anna zgodzą się na współpracę.

Jeżeli gracze przekonają staruszków, aby im pomogli, oto co usłyszą od Piotra. Zdania pisane kursywą są przeznaczone tylko dla Mistrza Gry.

– Grigorij jest dobrym chłopcem, tylko trochę niedorozwiniętym.

W zasadzie jest to prawda. Grigorij nie stanowi zagrożenia dla innych ludzi. Jest umysłowo niedorozwinięty, za to jego dar obcowania z duchami natury w pełni rekompensuje tę ułomność.

Piotr i Anna nie widzieli syna od lat, wyczuwają jednak jego obecność w pobliżu, tak jak gdyby był z nimi w pokoju. Grigorij chroni swoich rodziców przed zwierzoludźmi.

Częściowo jest to prawdą. Grigorij obserwuje swoich rodziców z lasu. Czasami jego zmysły wydają się mieć wręcz magiczną moc. Nie ma jednak nic wspólnego z napadami zwierzoludzi – Piotr i Anna mieli po prostu szczęście, że nie zostali do tej pory zaatakowani.

– Grigorij jest przywódcą zwierzoludzi.

Nieprawda. Stwierdzenie to jest samo w sobie nielogiczne, co można uzmysłowić Piotrowi, zmuszając go do porównania jego opinii o własnym synu jako o dobrym człowieku i o zwierzoludziach zabijających dzieci.

– Z Grigorijem można porozumieć się tylko poprzez duchy natury, rządzące jego dzikim królestwem. Piotr nauczył syna wszystkiego, co wiedział o duchach, a dzięki posiadanemu darowi Grigorij jest bardziej zjednoczony z naturą niż kiedykolwiek był jego ojciec.

Trop prowadzący donikąd.

Piotr zaoferuje swoje pośrednictwo w kontakcie z duchami natury.

– Znam się na tym, byłem – jakby to powiedzieć – szamanem. Trochę już zapomniałem. Teraz mogę już tylko przyzwać dla was duchy – może przyjdą, a może nie... nie rozmawiałem z nimi od lat. Nie mogę powiedzieć, czy będą przyjacielskie. Obawiam się, że czują się zlekceważone. Kapłani zabronili używania starej magii. Mogę zaryzykować stwierdzenie, że jestem jedynym żyjącym, znającym te obrzędy. Ostrzegam was jednak – im silniejszy duch, tym bardziej chciwy. Mały duszek domowy jest wdzięczny za miseczkę ziarna i okazanie szacunku. Za to Władca Lasu zażąda trochę więcej za swoje usługi – poświęcenie życia wspaniale by wyglądało w jego rejestrze.



EPIZOD 2: STAROŻYTNE DUCHY



Wręcz graczom pomoc zatytułowaną *Starożytne duchy* (str. 121) i pozwól im ją przeanalizować lub przekaż im informacje w postaci monologu Piotra. W obu przypadkach gracze powinni otrzymać tekst. Wiedza o starożytnych duchach będzie im potrzebna do podejmowania decyzji, a mając przed sobą informacje spisane na kartce, może uda im się wpaść na jakiś pomysł uzyskania od nich pomocy.

OD CZEGO ZACZĄĆ?

Kiedy bohaterowie zapoznają się z podstawowymi informacjami dotyczącymi starożytnych duchów Kislevu, będą musieli zastanowić się, w jaki sposób nawiązać kontakt z dzieckiem-bestią. Najrozważniej byłoby rozpocząć od najsłabszego ducha, przywołując coraz to potężniejsze istoty, aż znajdzie się kogoś, kto zechce pomóc za rozsądną cenę. Jeżeli bohaterowie zasięgną porady Piotra, zasugeruje on właśnie takie rozwiązanie.

Impulsywni i zbyt pewni siebie gracze mogą rozpocząć przywoływanie duchów od najsilniejszych na liście. Osobowość tych istot i cena, jakiej zażądają, może drużynę trochę zniechęcić.

Rozgrywanie spotkań z duchami

Duchy są barwnymi postaciami oraz potencjalnym źródłem cennej pomocy. Staraj się je w pełni wykorzystać. W dalszej części rozdziału opisaliśmy, w jaki sposób odgrywać poszczególne duchy, natomiast teraz podajemy kilka ogólnych sugestii:

1. Im słabszy duch, tym swobodniejsza powinna być jego prezentacja. Domowik i Maciew są miłymi, psotnymi duchami, trochę poirytowanymi, że o nich zapomniano, ogólnie jednak przyjaznymi ludziom. Natomiast w Polewiku i Wodniaku nie ma nic wesołego – są złymi i groźnymi istotami. Najsprytniejszy z nich wszystkich jest Leszy – śmiesznie mówi i ma śmieszne maniery, jednak jego niewrażliwość na ból i śmierć powinna mrozić krew w żyłach.

2. Jeżeli gracze pogubią się lub zaczną działać nierozważnie, wykorzystaj Piotra, aby przekazać im pewne wskazówki. Starzec oczekuje od bohaterów, że to oni będą się targować z duchami i zapłacą umówioną cenę, ma jednak miękkie serce i nie chce być świadkiem rozszarpywania na strzępy nierozważnego młokosa przez Wodniaka.

3. Początkowo bohaterowie są zainteresowani wyłącznie uzyskaniem pomocy w skontaktowaniu się z Grigorijem, jest to jednak dobra okazja, aby wskazać im otwierającą się sposobność skorzystania z pomocy duchów w przyszłości.

4. Każdy duch wypowiada się w swoisty sposób. Im bardziej nienaturalnie będziesz mówił, tym lepiej przedstawisz w umysłach graczy jego osobowość. Postaraj się zrobić niezły show.

STAROŻYTNE DUCHY

Przywoływanie duchów

Każdy bohater może nauczyć się rytuałów potrzebnych do przywołania starożytnych duchów. Nie potrzeba do tego żadnej magii ani specjalnych komponentów, należy za to okazać cześć i szacunek. Jeżeli się tego nie zrobi, duchy po prostu się nie pojawią.

Zwróć uwagę, że nie podano żadnych charakterystyk duchów. Po prostu nie będą potrzebne. Duch zrobi wszystko, co zechcesz. Jeśli któryś z bohaterów okaże się na tyle głupi i zaatakuje ducha, wówczas ten zniknie, pozostawiając po sobie kilka nieprzyjemnych efektów magicznych i powróci później, aby się zemścić. Pamiętaj, że duchy nie są potworami, z którymi można sobie poradzić w standardowy sposób; są istotami nieśmiertelnymi – chociaż niektóre z nich są słabe – i należy im się odpowiedni respekt ze strony śmiertelnych.

DOMOWIK (Praojciec Iskra)

Moce

Magia prosta: Domowik może rzucać następujące czary, kiedy tylko zechce, bez poświęcania punktów magii: *Sfera ciepła, Magiczny płomień, Płonące światło.*

Magia specjalna: Domowik może w dowolnym momencie przywołać Ognistego Duszka (Żywiołak Ognia pierwszej wielkości) bez poświęcania punktów magii. Duszki Ognia mają następujące charakterystyki:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	9	9	1	1	9	9	1	9	9	9	9	9	-

Duszek Ognia zawsze znajduje się pod kontrolą Domowika. Przepisy dotyczące żywiołaków znajdziesz w **WFRP** str. 254.

Wskazówki dla MG

Domowiki są przydatne w obronie domu i domowego ogniska, chociaż można je namówić do podróży, wykorzystując *ich miękkie serca* i przywiązanie do ludzi.

Wysławianie się: skrzeczący głos o wysokiej tonacji; nadąsany, jeśli lekceważy się lub źle traktuje Domowika, radosny i podekscytowany kiedy ludzie są mili i pochlebni.

Cięty języczek: Praojciec Iskra jest cwany. Nawet zbyt cwany. Potrafi być denerwujący udając głupka, np:

Krogar Barbarzyńca: Ej, mały krzykaczu. Jaką magią dysponujesz? Potrafisz upiec osła – puf? Uśpić wroga tak, aby można mu było łatwo poderżnąć gardło?

Domowik (*piskliwym głosikiem*): Och, nie! Iskra robić dom ciepłym! Iskra czynić mleko świeżym. Iskra ogrzewać ludzi, gdy dach dziurawy. Iskra pilnować, aby piec być czysty. Iskra chronić dzieci przed szczury. Iskra robić miłe rzeczy dla miłych ludzi. Iskra lubić robić miłe rzeczy.

Krogar: Huh. Głupi duch. Iskra zanudzić wroga na śmierć. Ha, ha, ha.

Odnalezienie Grigorija (*piszcząc żałośnie*): Och, Grigorij odszedł, odszedł od domu, daleko, daleko. Taka szkoda, taka szkoda. Tak daleko, taka szkoda, taka szkoda. Nie, nie mogę pomóc. Przepraszam, przepraszam. (*Radośniej*) Ale mogę odnaleźć skórkę od chleba, którą Piotr zgubić, widzicie?

Domowik nie będzie zbyt przydatny w poszukiwaniu Grigorija, gdyż nie oddala się od domu. Jeśli jednak bohaterowie odwołają się do uczuć łączących go z Piotrem i poproszą o pomoc, być może uda się namówić bojaźliwego duszka, aby towarzyszył drużynie w poszukiwaniach syna gospodarza. Jego moce są bardzo ograniczone, zrobi jednak wszystko, aby ratować dom i rodzinę.

MACIEW (Opiekun spichlerzy)

Moce

Empatia ze zwierzętami – jest to zdolność telepatycznego porozumiewania się ze zwierzętami domowymi i zwierzętami z otoczenia człowieka (np. szczury, kruki itp.). Dzięki tej zdolności Maciew potrafi zrozumieć motywy kierujące zwierzętami, może patrzeć ich oczami, słuchać ich uszami i żądać usług, które na ogół są spełniane, jeśli nie okażą się zbyt trudne lub niebezpieczne.

Wskazówki dla MG

Maciew jest użyteczny przy obronie farm i zwierząt. Jeżeli ktoś zaapeluje do jego psotliwej natury, może go przekonać, aby podokuczał przeciwnikom.

Wysławianie się: głos o wysokiej tonacji, ale szorstki; przestarzały styl wysławiania się; dość często pochrząkuje, jakby oczyszczał krtań; kiedy narzeka, jego głos staje się szorstki i skrzekliwy, natomiast kiedy dobija targu – poważny i wstrzemięźliwy; kiedy płata figle, głos dochodzi jakby zza grobu – trudno wtedy określić, czy po prostu żartuje, czy naprawdę jest zły.

Psoty i figle: w trakcie rozmowy z Maciewem bohaterom przydarzą się drobne, acz denerwujące incydenty – coś kogoś uszczypnie, rozwiąże się czyjś pasek u spodni, przedmioty w sakiewce zaczną się poruszać itp.





Maciew z kamienną twarzą będzie udawał absolutne zaskoczenie, kiedy bohaterowie zwrócą uwagę na te wydarzenia, i z oburzeniem odrzuci wszelkie sugestie, jakoby to on był przyczyną tych zjawisk. Jeśli jednak poszukiwacze przygód obiecają zatańczyć i zaśpiewać przy pełni księżyca, wówczas dziwne wydarzenia ustaną.

Odnalezienie Grigorija (*wysokim tonem*): Hrrumf. Chłopak odszedł wieki temu. Jak możecie oczekiwać, żebym wiedział, gdzie teraz jest? Myślicie, że mam czas włóczyć się po okolicy? Mam tu wiele pracy ze zwierzętami. Hrrumf. I niewielką za to otrzymuję podziękę. Ha. W obecnych czasach nie ma już szacunku dla tradycji.

Maciew jest nieprzydatny w poszukiwaniu, poza tym absolutnie nie zechce opuścić stodoły.

POLEWIKI (Opiekunowie zbóż)

Moce

Polewiki mają moc błogosławienia broni (patrz dalej). Mogą także rzucać *Przekleństwa* sprawiające, iż ofiara rani sama siebie za każdym razem, kiedy chybi o 20 przy teście trafienia (używając ostrej broni).

Wskazówki dla MG

Polewiki są skromnymi, ale rządnymi krwi duchami o paskudnym, niecierpliwym usposobieniu. Niebezpiecznie jest zadawać się z nimi, chyba że przyzywający gotowy jest poświęcić własną krew.

Wysławianie się: głosy mają złowieszcze, rytmiczne i monotonne, często powtarzają frazy, aby uwydatnić rytm; odpowiadając na pytania lub składając propozycję, tylko jeden Polewik przemawia wyraźnie, podczas gdy inne mruczą coś niezrozumiale.

Szepczące i spragnione: podczas przyzywania Polewików wzmaga się wiatr, chłostając trawę na skraju pól. Polewiki pojawiają się jako setki łodyg zbożowych z twarzami, rękoma i nogami. Podchodzą na skraj trawy, szepcząc cicho głosami naśladującymi dźwięk wiatru buszującego wśród wysokich traw.

Odnalezienie Grigorija: Polewiki nie mogą pomóc bohaterom odnaleźć Grigorija, nigdy się jednak do tego nie przyznają, jeśli tylko zdołają naciągnąć ludzi na jeszcze więcej krwawych ofiar – *zbiorów*, jak je nazywają.

Polewiki: Czas zbiorów? Czas zbiorów? Ziemia spragniona. Po co przywołujecie?

Bohater: Czy możecie nam powiedzieć, gdzie znajdziemy Grigorija Piotrowicza?

Mówca Polewik: Gdzie jest Grigorij? Mały Grigorij? Wiemy gdzie. Słyszymy wiatr.

Bohater: Czy możecie go do nas przywołać? Czy możecie pomóc nam go odnaleźć?

Polewik: Możemy, kiedy nadejdzie czas zbiorów. (*Pozostali przyłączają się chórem*) Nadchodzą zbiory, ziemia spragniona, nakarm nas, nakarm nas, a powiemy ci.

Bohater: Jeżeli damy ci zbiory, czy znajdziecie Grigorija?

Polewik: Przynieś zbiory, porozmawiamy później. Nakarm nas, nakarm nas, a wszystko powiemy.

(*Po wykonaniu krwawej ofiary*)

Polewik: Grigorij śpi z Ojcem Drzewem, śpi w pokoju z Ojcem Drzewem. Pić, pić, więcej zbiorów. Uczynimy wasze bronie ostre, wasze ostrza czysto tnące.

I tak w kółko, ciągle domagając się *zbiorów* i ignorując pytania bohaterów.

Polewiki wyjawią, że Grigorij jest w lesie – jest to jedyna użyteczna informacja, jaką posiadają. Każdemu bohaterowi, który poświęci 2 punkty Żywotności na ofiarę krwi, zostanie pobłogosławiona jedna sztuka broni, dzięki czemu będzie mógł ranić istotę odporną na broń niemagiczną oraz będzie zadawał o jeden punkt obrażeń więcej. Błogosławieństwo działa do wschodu słońca dnia następnego. Może się okazać bardzo użyteczne przy spotkaniu ze zwierzoludźmi.

Każdy, kto zaatakuje lub obrazi Polewiki, zostanie przez nie przeklęty. Klątwa powoduje samookaleczenie, jeżeli rzut do trafienia okaże się chybiony o 20 oczek. Przekleństwo można zdjąć tylko w jeden sposób: krwawa ofiara (K6 **Żyw**).

LESZY (Pan Lasu)

Moce

Czary elementarne: *Grad kamieni, Grzmot pioruna, Wywołanie deszczu, Odesłanie żywiołaka, Eteryczna postać, Tworzenie lotnych piasków, Burza pyłowa, Przywołanie żywiołaka powietrza.*

Czary iluzyjne: *Dezorientacja wroga, Negacja ataku, Iluzoryczne lasy, Iluzja potężnego wyglądu, Iluzja mroku.*

Czary druidyczne: *Władanie zwierzętami, Leczenie zwierząt, Władanie gigantycznymi zwierzętami, Burza gradowa, Splątanie cierni, Ożywienie drzewa, Tworzenie bagna.*

Ojciec Niedźwiedź

Ojciec Niedźwiedź jest stałym towarzyszem Leszego. Mówi i myśli jak człowiek (lub duch), zabawiając Leszego, rozmawiając z nim i schlebiając mu. Ojciec Niedźwiedź przybiera postać olbrzymiego niedźwiedzia brunatnego, chociaż tak naprawdę jest duchem.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
5	70	10	5	5	40	50	3	20	50	60	80	90	50

Leszy może przekazać Ojcu Niedźwiedziowi jedną lub wszystkie swoje moce.

Wskazówki dla MG

Ojciec Niedźwiedź jest niezwykle potężną i niebezpieczną istotą. Jeśli przyjdzie mu ochota na psoty, może dla żartu zgnieść cię niczym robaka lub zostawić w lotnych piaskach, chichocząc z takiego dowcipu. Jeżeli prowadzisz kampanię, w której bohaterowie będą potrzebowali pomocy istoty półboskiej, Leszy może okazać się dobrym wyborem – jest wystarczająco niebezpieczny, aby zniechęcić ich do nadużywania jego pomocy i na tyle potężny, aby warto było zaryzykować jego wezwanie, kiedy drużyna znajdzie się w prawdziwych kłopotach.

Wysławianie się: głos donośny, radosny i władczy; mówi w sposób charakterystyczny dla władców – dworsko i dystyngowanie; bez wątpienia jest istotą o pogodnym usposobieniu, jednak obrażony groźnie powarkuje; lubi stawać na łapach, pochylając się nad człowiekiem, mówiąc zbyt głośno i poklepując go po głowie, uśmiechając się przy tym nazbyt szeroko.

Pan i jego szambelan: po zakończeniu rytuału następuje krótki okres ciszy, po którym bohaterowie usłyszą odgłos czegoś masywnego, przedzierającego się przez listowie.

Przed Leszym podąża jego sługa i towarzysz – Ojciec Niedźwiedź – który wyjdzie zza krzaków, stając groźnie na tylnych łapach. Pan Lasu pojawi się niepostrzeżenie za plecami bohaterów, górując nad nimi niczym Godzilla. Leszy wygląda na istotę materialną, porusza się jednak przez las jak duch. Ma ponad dziesięć metrów wzrostu. Słuchając ludzi, pochyla się i wpatruje w nich uważnie.

Ojciec Niedźwiedź: Jego wysokość, Pan Lasu i władca wszystkiego, na co spojrzy.

(*Chwila przerwy, kiwnięcie głową w kierunku bohaterów – chyba powinni ukłonić się lub coś w tym stylu*)

Bohater (*Kłaniając się nisko*): Pozdrowienia, wasza wysokość, i życzenia zdrowia ode mnie i moich towarzyszy. Przybywamy do ciebie w sprawie nie cierpiącej zwłoki i czujemy się zaszczyceni, że raczyłeś udzielić nam audiencji.

Leszy: Doprawdy. Doprawdy. Ho, ho, ho. Dość już tego płaszczenia się, lepiej od razu powiedzcie, o co wam chodzi.

Bohater: O drobną przysługę od waszej wysokości. Błagamy o pomoc w odnalezieniu jednego z twoich poddanych, Grigorija Piotrowicza, zamieszkującego wasze królestwo.

Leszy: Ach, Grigorij. Wspaniały gość. Wiecie, trochę głupawy i nic nie mówi, jednak niesamowity, jeśli chodzi o zwierzęta. Po prostu niesamowity. (*Rozglądając się wokół*) Niech usiądę. (*Chwyta metrowej średnicy drzewko, łamie je niczym zapałkę, następnie zamaszystymi ruchami powala okoliczne drzewa, miażdżąc przy tym wiele zwierząt – wiewiórki, szopy i małego jelonka – po czym sadza swoje wielkie cielsko na naprędce przygotowanym legowisku. Wystające spod gałęzi nogi małego jelonka stanowią miły akcent tej scenki*) Teraz możemy porozmawiać o naszym milczącym przyjacielu.

Bohater (*Przełykając ślinę*): Ach, czy potrafiłbyś go tutaj wezwać? Chcielibyśmy zamienić z nim parę słów.

Leszy (*Niebo ciemnieje, las milknie, Leszy pochyla się do przodu, patrząc uważnie w twarz bohatera*): Czy istnieje jakaś wątpliwość co do tego, że potrafię wezwać jednego z moich poddanych?

Bohater: Och... och, nie, nie, nie! Niezręczny dobór słów, wybacz mi. Czy *zechciałbyś* go tutaj wezwać?

Leszy: O wiele lepiej. (*Prostując się*) Myślę, że można by mnie do tego przekonać. Oczywiście, najpierw musielibyście wyświadczyć mi drobną przysługę...

Odnalezienie Grigorija: Leszy założył się ze swoim przyjacielem Wodniakiem, że Ojciec Niedźwiedź może pokonać dowolnych dziesięciu śmiertelnych, mając jedną łapę związaną za plecami. Leszy podwoiłby zakład, gdyby przeciwników było mniej – na przykład tylu, ilu liczy drużyna.

Pan Lasu zaproponuje odnalezienie Grigorija i przyprowadzenie go do bohaterów, jeśli ci pomogą mu rozstrzygnąć zakład. I jeśli – chociaż wydaje się to nieprawdopodobne – wygrają, jego wysokość zaoferuje dodatkową przysługę – oczywiście, stosowną do tej, jakiej sam zażądał.

Jeżeli bohaterowie chcą znaleźć Grigorija, nie mają wyboru. Ponieważ będzie to pojedynek *przyjacielski*, wszyscy walczą do ogłuszenia (**WFRP** str. 125). Chociaż szanse poniesienia śmierci zostaną w ten sposób znacznie ograniczone, bohaterowie mogą nie zgodzić się na postawione warunki.





Leszy będzie zaskoczony, jeśli bohaterowie nie zechcą przyjąć jego wielkodusznej oferty – może obawiają się natychmiastowej śmierci? Dlatego wspaniałomyślnie zaoferuje wszystkim, aby sobie to przemyśleli i dali mu odpowiedź następnego dnia.

Niżej podajemy warunki pojedynku. Bohaterowie powinni być na tyle sprytni, aby wcześniej o nie zapytać. Ponieważ jednak i tak będą musieli je zaakceptować, nic się nie stanie, jeśli tego zaniedbają.

1. Żadnej broni i zbroi. Można używać zębów i pazurów, ale walka toczy się do utraty przytomności.

2. Ojciec Niedźwiedź będzie miał jedną łapę związaną za plecami.

3. Żadnych czarów – Ojciec Niedźwiedź miałby zbyt dużą przewagę.

4. Walka będzie trwała maksymalnie 5 minut (30 rund).

5. Teren walki, wybrany przez Leszego i Wodniaka (str. 30), oznaczono pniakami młodych drzewek. Każdy, kto opuści wyznaczony obszar, zostaje zdyskwalifikowany i nie może powrócić do walki.

6. Warunki zwycięstwa są następujące: wygrywa ta strona, która pokona wszystkich przeciwników lub wypchnie ich poza wyznaczony teren walki; jeżeli żadna ze stron nie osiągnie tego w przeciągu pięciu minut, wówczas ogłoszony zostaje remis.

WODNIAK (Pan topielców)

Moce

Magia prosta: *Dźwięki.*

Magia wojenna: poziom 1 – *Podmuch wiatru;* poziom 2 – *Powstrzymanie odwrotu, Mistyczna mgła;* poziom 3 – *Wzbudzenie strachu.*

Magia iluzyjna: poziom 1 – *Przybranie iluzorycznego wyglądu, Dezorientacja wroga;* poziom 2 – *Halucynacja.*

Czary elementarne: poziom 1 – *Oddychanie pod wodą, Spacer po wodzie;* poziom 2 – *Wywołanie deszczu, Grzmot pioruna, Rozstąpienie wód;* poziom 4 – *Ożywienie wody, Przywołanie żywiołaka wody.*

Urok: Należy wykonać test **SW** lub zaakceptować wygląd Wodniaka oraz jego deklaracje jako prawdziwe i godne zaufania.

Wskazówki dla MG

Wodniak jest istotą niezwykle niebezpieczną, chyba że osobowość wykorzystującej go osoby jest równie zła. Wszelkie umowy z nim będą najprawdopodobniej zawierane pod wpływem uroku i obrócą się przeciwko temu, który je zawrze. Wodniakowi służą łajdacy lub głupcy. Wodniak działa na mniejszą skalę niż bogowie Chaosu, ale jest tak samo jak oni zły do szpiku kości – można go z powodzeniem wykorzystać do scenariuszy w rodzaju opowieści Stephena Kinga.

Wysławianie się: zawsze się uśmiecha, mówi słodkim i miękkim głosem, przesadnie wznosząc lub obniżając jego tonację.

– *Jak TO miło cieszyć się* UROKLIWYMI *wizytami naszych* MAŁYCH *śmiertelnych przyjaciół, TAaak... (pochylając się tuż nad twarzami bohaterów i zacierając nerwowo ręce).*

Obrażony lub zdenerwowany wpada w furię. Spokojny głos powinien wzbudzić w graczach podejrzliwość – zdania są zbyt wyszukane i uprzejme, aby mogły być wypowiadane szczerze.

Zepsuty do szpiku kości: po przywołaniu Wodniaka, jego uśmiechnięta twarz zacznie wynurzać się powoli z rzeki, jakby z wielkich głębin. Zacznie pławić się w wodzie, radośnie opryskując bohaterów. Przez cały czas będzie zachowywał się nienagannie i racjonalnie; ani przez chwilę nie zdradzi swojej prawdziwej natury. Charakteryzuje go to, że nigdy nie zostawia przy życiu świadków swoich niegodziwości. Jego ofiary umierają w samotności, zatłuczone na śmierć ozdobną pałką lub przytopione pod wodą przez pulchne, rybie dłonie. Jest to stara sztuczka Edgara Allana Poe – coś przerażającego, czego nigdy nie widziałeś, ale wiesz, że gdzieś tam się czai...

Odnalezienie Grigorija: Wodniak nie ma pojęcia, gdzie znajduje się Grigorij, ale nie zdradzi się z tym – wie, że mógłby tę informację wyciągnąć od Leszego. Zaproponuje pomoc w odnalezieniu Grigorija, w zamian za drobny prezent – powiedzmy ładną dziewczynę – młodą, powabną, o słodkim charakterze...

Jego intencje są honorowe; po prostu chce utopić młodą damę – jest to odpowiednik ceremonii ślubnej dla Wodniaka. Nie przyzna się oczywiście do tego, jednak Piotr poprosi bohaterów na stronę i szeptem wyjaśni im sprawę. Miejmy nadzieję, że bohaterowie odrzucą propozycję. Wówczas Wodniak zaproponuje im pojedynek identyczny z tym, jaki przedstawił Pan Lasu. Jeżeli drużyna zgodzi się na walkę, Wodniak przywoła swojego przyjaciela Leszego, przedstawi go bohaterom, po czym rozpocznie się walka. Szczegóły dotyczące pojedynku opisaliśmy już wcześniej.

EPIZOD 3: POJEDYNEK Z OJCEM NIEDŹWIEDZIEM

Przygotowanie walki

Kolorowa mapa numer 5 przedstawia pole walki. Wykorzystaj ją w trakcie starcia bohaterów z Ojcem Niedźwiedziem. Pamiętaj, że jest to tylko schemat, który ma Wam ułwić grę.

UWAGI OGÓLNE

Umiejętności i działania bohaterów

Jeżeli bohater podejmie działanie wymagające użycia umiejętności, której nie posiada, postaraj mu się je utrudnić. Niech dokładnie opisze, co zamierza zrobić, następnie znajdź jakiś rozsądny powód, aby mu w tym przeszkodzić. Mam tutaj na myśli, na przykład, wykonywanie co minutę odpowiedniego testu (np. ukrywając się w krzakach: test **Int** -50).

Po co te utrudnienia? Po to, żeby umiejętności stały się dla bohaterów na tyle cenne, aby naprawdę chcieli je zdobywać. Niech rozpoczęcie nowej kariery będzie dla gracza wielkim wydarzeniem. Ciągła pogoń za nowymi umiejętnościami zwiększa zainteresowanie grą i rozwijaniem postaci – po to, aby następnym razem w takiej samej sytuacji nie wpaść w podobne kłopoty.

Badanie terenu walki

Walczącym nie wolno badać terenu walki przed rozpoczęciem pojedynku. Każda próba zakradnięcia się cichcem na pole walki i obejrzenia go zostanie wykryta przez Leszego i ukarana (patrz *Oszukiwanie*).

Broń improwizowana

Warunek pojedynku mówi „żadnych broni wykonanych przez człowieka", jeśli jednak bohaterowie obrzucą Niedźwiedzia kamieniami lub posłużą się konarami drzew jako kijami, Leszy i Wodniak nie będą protestować. Znalezienie nadającej się do walki broni wymaga wykonania testu **Inicjatywy**. Odpowiednie podsumowanie znajduje się w tabeli *Charakterystyka terenu.*

Kije: walcząc kijem, przy każdym trafieniu musisz wykonać test *ryzyka*. Jeżeli zakończy się on niepowodzeniem, kij złamie się i nie będzie się nadawał do walki.

Kije są użyteczne. Posługując się jednym z nich, bohater nie otrzymuje modyfikatora -20 do trafienia, natomiast dostaje modyfikator +10 do parowania, chociaż obrażenia są nadal zmniejszane o 2.

Kamienie: rzucanie kamieniami jest mniej skuteczne niż posługiwanie się kijem, ale za to można ich używać na odległość, co bywa bardzo przydatne.

Jeżeli zechcesz posłużyć się kamieniem, musisz najpierw wykonać test **Inicjatywy,** określający, czy znajdziesz nadający się do rzucenia pocisk. Niestety, kamień jako broń improwizowana posiada duże modyfikatory ujemne: -10 do trafienia, zasięg krótki – 2 metry, zasięg długi – 5 metrów, maksymalny zasięg – 10 metrów. Dodatkowe modyfikatory ujemne wynikające z dużej odległości znajdziesz w **WFRP** w rozdziale *Walka strzelecka – modyfikatory trafień.*

Walka w strumieniu i w stawie

Bohater (lub Niedźwiedź) walczący w stawie lub w strumieniu musi na początku każdej rundy wykonać test *ryzyka* poruszania się po trudnym terenie. Jeżeli test zakończy się niepowodzeniem, nie wolno w tej rundzie atakować oraz otrzymuje się modyfikatory jak przy poruszaniu się z maksymalną prędkością dozwoloną na danym obszarze.

Poza tym wszystkie ataki wykonywane w stawie otrzymują modyfikator -10 do trafienia oraz -1 do obrażeń, ze względu na utrudnienia związane z zadawaniem ciosów w wodzie.

Wypchnięcie postaci poza obszar walki

Bohaterom nie uda się przepchnąć Ojca Niedźwiedzia w żadnym kierunku. Kropka. Chyba, że gracze są sprytniejsi niż ja.

Ojciec Niedźwiedź musi tylko pochwycić przeciwnika, następnie automatycznie przenosi ofiarę na skraj pola walki i wyrzuca poza wyznaczony obszar. Jeżeli uda mu się pochwycić przeciwnika, może poruszać się z normalną prędkością, ciągnąc ofiarę ze sobą.

Ojciec Niedźwiedź może rzucić bohaterem na odległość 9 metrów. Chcąc tego dokonać, musi najpierw wykonać test *pochwycenia.* Jeżeli ofiara także wykona ten test, wówczas zostaje rzucona tylko na odległość K6+3 metry. Jeśli upadnie na terenie walki, może próbować uciec – o ile wykona test **Inicjatywy**. Gdyby test zakończył się niepowodzeniem, ofiara będzie leżeć tam gdzie upadła do końca rundy. W następnej rundzie może się podnieść i próbować uciec Niedźwiedziowi – jeżeli ma lepszą **Inicjatywę.**

Uwagi specjalne dotyczące Ojca Niedźwiedzia

Ojciec Niedźwiedź nie wpada w *furię.* Jest zbyt cywilizowany, aby tak się zachowywać.

Nie zapomnij, że Ojciec Niedźwiedź ma lewą łapę związaną za plecami – obniża mu to **WW**, **I** oraz **Zr** o 10, a także **SI** oraz **W** o 1. Walcząc z kilkoma przeciwnikami naraz, może atakować tylko tych z przodu lub prawej strony.

Ojciec Niedźwiedź jest dżentelmenem. Nie zabija, jeśli nie musi. O ile to możliwe, będzie próbował wypchnąć przeciwników poza teren walki.

Oszukiwanie

Jeżeli Leszy przyłapie kogoś na oszukiwaniu, nieszczęśnik zostanie zamieniony w osła do końca pojedynku – atrybuty postaci nie ulegną zmianie, ale nie będzie mogła posługiwać się bronią improwizowaną, a wszystkie ataki będzie wykonywać jak człowiek nie uzbrojony.

Do oszukiwania zalicza się używanie wykonanych przez człowieka broni, tarczy lub zbroi.

Niedozwoloną sztuczką jest także podpalanie terenu. Władca Lasu zauważy ten manewr i *puff* – mamy osła.

Leszy docenia pomysłowość i spryt, dlatego może przymknąć oczy na szczególnie sprytne oszustwo. Z drugiej strony, jakąś naprawdę pospolitą sztuczkę może uznać za oszustwo.

Ostrzeżenie: nie przesadź z interwencją Leszego. Pozwól graczom trochę pokombinować.

MAPA

Fragmenty opisane pochyłym tekstem należy przeczytać graczom na głos. Nie wdawaj się w szczegóły. Jedynym sposobem poznania terenu jest po prostu obejście go.

Ścieżka: *wyboista, stara, pełna korzeni, kamieni i zielska.*
Nieszczęśliwy biegacz może potknąć się i upaść.

Polana: *porośnięta trawą i chwastami, sięgającymi do 30 centymetrów. Podłoże nierówne.*
Trawa i zielsko mogą kryć dziury i błotniste miejsca, na których łatwo się potknąć.

Strumień: *płytki, bystry i o kamienistym korycie. Niskie, żwirowo-kamienne brzegi.*
Z pewnością lepiej poruszać się w strumieniu niż przez gęste zarośla, chociaż na pierwszy rzut oka nie musi to być aż tak oczywiste.

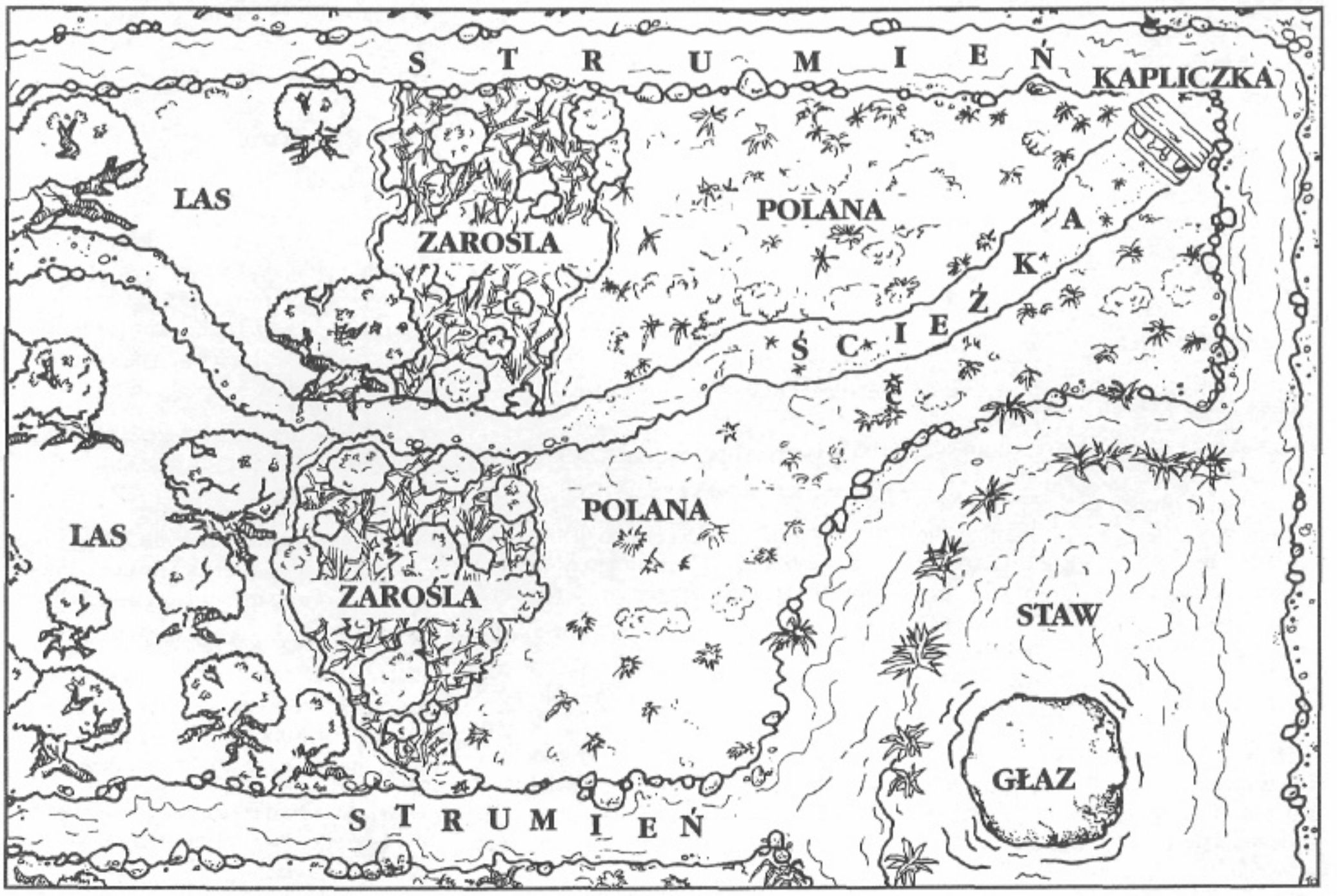
Zarośla: *wyjątkowo gęste, o wysokości od 1,5 do 2,5 metra. W skład gęstego poszycia wchodzą pnącza i wrzosiec.*
Bardzo trudny teren do poruszania się, ale za to doskonały do ukrywania – postaci posiadające zdolność *ukrywanie się – na wsi*, otrzymują premię do umiejętności równą +20 (dodatkowo do innych modyfikatorów opisanych w podręczniku na str. 48). Test wykonaj w sposób tajny, nie ujawniając graczowi wyniku – niech się trochę podenerwuje.

Las: *kilka starych dębów o poskręcanych konarach, wznoszących się 20 metrów nad ziemię. Liściaste korony drzew blokują światło słoneczne, dlatego grunt w tym miejscu porośnięty jest tylko rzadką trawą.*
Poruszanie się po lesie nie stanowi dużego problemu, jednak nie można tutaj bezpiecznie biegać.
Wspinaczka na drzewo należy do zadań średnio trudnych. Jest to dobra strategia, biorąc pod uwagę, że Niedźwiedź ma jedną łapę unieruchomioną. Niestety, Leszy i Wodniak uważają ukrywanie się na drzewie za nudne – a co za tym idzie, za oszustwo. Umożliwią Ojcu Niedźwiedziowi wejście na drzewo. Bohaterowie mogą protestować, ale nic na to nie poradzą.

Staw: *mętny, błotnisty, porośnięty trzciną od północnej i zachodniej strony. Strumień wpływa od strony zachodniej i wypływa na wschód.*
Kępy sitowia oznaczają płytką wodę: 30–60 centymetrów głębokości (test **Inteligencji**). Trudno powiedzieć, jaka jest głębokość stawu bez wchodzenia głębiej. Płytsza część stawu jest błotnista, a podłoże zdradliwe. Dalej staw ma ponad 2 metry głębokości i kamieniste dno.

Kapliczka: *mała, drewniana, ku czci Leszego. Cztery stare pniaki wspierają drewniany daszek nad metrowej wysokości ołtarzem, na którym stoi drewniany posążek. Konstrukcja wygląda na niestabilną.*
Drewniany posążek jest tak stary i niestarannie wykonany, że prawie nie da się wyróżnić atrybutów Leszego. W zamyśle miał być to posążek Leszego, a cała kapliczka była poświęcona Władcy Lasu, jednak jest już tak stara i zniszczona, że jej patron nie dba o to, co się z nią stanie. Kapliczka ma **Wytrzymałość** 4 oraz **Obrażenia** 10 (**WFRP**, str. 77). Ukrywanie się za kapliczką jest kiepskim pomysłem, ponieważ Ojciec Niedźwiedź może rozwalić ją jednym uderzeniem. Wspięcie się na dach jest jeszcze gorszym pomysłem – konstrukcja natychmiast się zawali, co oznacza upadek z dwóch metrów.

Głaz: *wystaje co prawda jeden metr nad powierzchnię wody, ale jego powierzchnia wygląda na śliską.*
Chcąc wspiąć się na głaz, należy wyko-



nać test *ryzyka*. W przeciwieństwie do testu wykonywanego podczas wejścia na inny teren, niepowodzenie tego testu oznacza, że pozostaje się w wodzie w tym samym miejscu. Próba wejścia na głaz automatycznie uznana jest za udaną, jeżeli otrzyma się pomoc osoby już znajdującej się na górze.
Bohaterowie mogą zeskoczyć z głazu (patrz *Zeskok*, **WFRP** str. 75). Zeskakując, wykonuje się test wejścia na inny teren (płytki lub głęboki staw, zależnie od długości skoku).



UWAGI DOTYCZĄCE PORUSZANIA SIĘ

Nie wolno zmieniać prędkości poruszania się w trakcie rundy. Prędkość, z jaką rozpoczynasz rundę, jest taka sama, z jaką wchodzisz na nowy teren w tej rundzie. Lekkomyślni mogą daleko dobiec – jeśli będą mieli szczęście lub też często będą się przewracać, gdy szczęście się od nich odwróci. Ostrożni nie będą się zbyt szybko poruszać, ale za to rzadziej będą się przewracać. Można by użyć bardziej skomplikowanych, realistycznych zasad, ale to by spowolniło rozgrywkę. Dla podtrzymania dramatyzmu gry pozwól bohaterom przewrócić się kilka razy.

Nie musisz poruszać się z pełną prędkością. Jeżeli zechcesz się zatrzymać przed wejściem na trudny teren i zrobieniem testu, nie ma problemu.

Test należy wykonywać po przebiegnięciu 2 metrów na każdym terenie. Jeżeli wynik będzie pozytywny, można kontynuować poruszanie. Jeśli test się nie powiedzie, należy zatrzymać się po przebiegnięciu 2 metrów i zastosować odpowiednią karę.

Test należy także wykonać po wejściu na inny teren. Jeżeli wynik będzie pozytywny, kontynuujemy poruszanie. W przeciwnym wypadku działamy jak wyżej.

Wyjątek: *jeżeli test się nie powiedzie podczas wspinaczki na głaz lub podczas stania na nim, lądujesz w głębokim stawie tuż przy kamieniu.*

Postaci wepchnięte na nowy teren w trakcie walki, także muszą wykonać test. Wykonuje się go tak, jak gdyby postać wkroczyła na nowy teren z maksymalną prędkością.

OJCIEC NIEDŹWIEDŹ KONTRA DZIELNI BOHATEROWIE: CHARAKTERYSTYKA TERENU

Teren poruszanie	Maks.	Test	Kary	Broń improwizowana	Uwagi
Ścieżka, polana	bieg	**I**+50	potknięcie	kamienie	
	normalnie	brak	brak		
	ostrożnie	brak			
Staw (płytki)	ostrożnie	**I**	potknięcie	brak	
	0,5 ostrożnie		brak		
Staw (głęboki)	pływanie (0,75 ostr.)	**Wt**	brak	brak	
	tonięcie (2 m/r)		grzęźnięcie		
Głaz	0,5 ostrożnie	*Ryzyka*	upadek i tonięcie	brak	p. *Wspinaczka*, **WFRP**
Strumień	normalnie	**I**	potknięcie	kamienie	
	ostrożnie		brak		
Zarośla	ostrożnie	**S**	zaplątanie	brak	
Las	normalnie	**I**+30	potknięcie	kije	
	ostrożnie		brak		
Wielki dąb	0,5 ostrożnie	*Ryzyka*	upadek	brak	p. *Wspinaczka, Upadek*, **WFRP**
Kapliczka	0,5 ostrożnie	*Ryzyka*	upadek	brak	p. *Wspinaczka, Upadek*, **WFRP**

Oznaczenia:

Potknięcie: upadek na ziemię; żeby wstać w następnej turze, należy wykonać test **I**+50, dalej poruszanie normalne.

Zaplątanie: aby móc poruszać się w następnej turze, należy wykonać test **SI**.

Upadek: do wody – bez obrażeń; jeśli brak umiejętności *pływanie*, ofiara zaczyna się topić.

Grzęźnięcie: udany test **W** pozwala poruszać się 2 metry na rundę; nieudany test – pozostajesz w miejscu; osoby znajdujące się w głębokiej wodzie i nie umiejące pływać zaczynają tonąć (**WFRP**, str. 74). Osoba, która ugrzęzła, może zostać automatycznie wyciągnięta z głębokiej wody na przyległy do niej głaz lub obszar płytkiej wody. Zarówno ratownik, jak i osoba ratowana nie mogą w tej turze wykonywać żadnych innych działań. Nie pozwolimy tym małym krasnalom utonąć, nieprawda?

EPIZOD 4: DZIECKO-BESTIA

LECZENIE I REKRUTACJA

Jeżeli w walce z Ojcem Niedźwiedziem bohaterowie nie odniosą poważnych obrażeń, możesz od razu przejść do tego epizodu. Jeśli drużyna jest w złej kondycji, pozwól bohaterom dojść do siebie. Leszy obieca wezwać Grigorija, kiedy wszyscy poczują się lepiej. Poza tym zwycięzca zakładu może wyleczyć rannych, jeżeli uzna pojedynek za dobre widowisko. Proces leczenia może także przyspieszyć żona Hertzena, która posiada umiejętność *leczenie ran.*



Martwych towarzyszy można zastąpić w następujący sposób:

Bohaterowie niezależni z Woltsary: Hertzen może nakazać nadzorcom, chłopom lub rzemieślnikom przyłączyć się do drużyny ochraniającej Woltsarę. Po zakończeniu tej przygody nowe postacie mogą otrzymać pozwolenie na pozostanie w drużynie, mogą wymknąć się z wioski bez zezwolenia lub powrócić do statusu bohatera niezależnego. Gracze mają do wyboru następujące profesje: robotnik, służący, rybak, traper, myśliwy, czeladnik, drwal, pasterz, skryba. Do osiadłych bohaterów niezależnych zalicza się pijany wieśniak ze str. 19 (robotnik) oraz nadzorca Oleg (ochroniarz, eks-robotnik).

Nowi bohaterowie „podróżujący po okolicy": im więcej czasu zajmie drużynie leczenie ran, tym większe szanse przypadkowego pojawienia się innych bohaterów w tym rejonie. W takim przypadku można wybrać prawie każdą profesję, oczywiście w granicach rozsądku.

Nowi bohaterowie zatrudnieni przez Hertzena: jeżeli drużyna będzie odpoczywać tydzień lub dłużej, wówczas można będzie wysłać wiadomość w dół rzeki i wezwać nowych poszukiwaczy przygód, którzy przybędą łodzią, aby wesprzeć drużynę. W tym przypadku także można będzie wybrać prawie każdą profesję.

DAR LESZEGO

Zależnie od tego, czy drużynie udało się pokonać Ojca Niedźwiedzia, czy nie, Leszy może być radosny i szczodrobliwy lub zgorzkniały i niechętnie spełniający obietnice. Poniżej zakładamy, że bohaterom udało się wygrać pojedynek; a co za tym idzie, Leszy przegrał zakład z Wodniakiem, jest w paskudnym nastroju i, zgodnie z umową, winien jest drużynie przysługę. Jeżeli bohaterowie przegrają walkę, Pan Lasu będzie uśmiechnięty i promienny – wypełni swoje zobowiązanie z nawiązką.

Leszy (*Posępny, siedząc na powalonych jodłach i mamrocząc do siebie*): Nie można ufać obcym. Zawsze oszukują. Podstępne sztuczki, nie potrafią uczciwie walczyć... A, tu jesteście. Przyszliście po zapłatę, co? (*Nadąsanym głosem)* No dobra, miejmy to już za sobą.

Leszy łapie przelatującego w powietrzu ptaka i wręcza go bohaterom. Ptak jest bez wątpienia martwy, zgnieciony na papkę.

– Pfuj. Kłopot. (*Ponownie sięga w górę, tym razem delikatniej łapiąc następnego ptaka i wręczając go bohaterom*) Macie. I nie pozwólcie mu uciec.

Bohater: Eee, aha. Och, wybacz. Uch... jak on działa?

Leszy (*Pochylając się groźnie*): CO?

Bohater: Umm... działa? Jak działa ten ptaszek?

Leszy: CO? JESTEŚ TAK SAMO WIELKIM IDIOTĄ, CO OSZUSTEM? O NICZYM NIE WIESZ? (*Milczy przez chwilę, następnie wyjaśnia jak małemu dziecku*) Po prostu wyszepcz imię, a ptak odnajdzie szukaną osobę i powróci do ciebie – jeśli wie, co dla niego dobre. (*Parsknięcie*) Mam nadzieję, że ptak wam ucieknie. Niech wam dobrze służy. (*Odwraca się i odchodzi w las*).

Leszy magicznie odmienił ptaka w urządzenie przywoławcze, potrafiące odnaleźć i wezwać każdego poddanego Władcy Lasu, rozumiejącego ludzką mowę. Jeżeli gracze mają skłonności do eksperymentowania, możesz ograniczyć możliwości posłańca do nawiązania kontaktu tylko z Grigorijem, Ojcem Niedźwiedziem i samym Leszym. Tylko Grigorij automatycznie odpowie na wezwanie. Ojciec Niedźwiedź może przyjść lub nie, zależnie od okoliczności. Leszy najprawdopodobniej przyjdzie – choćby po to, aby dać śmiertelnym nauczkę za ich zarozumiałość.

Mistrzowie Gry lubiący improwizować mogą obdarzyć ptaka możliwością kontaktowania się z innymi istotami, na przykład Wodniakiem lub zwierzoludźmi (Leszy uważa ich za swoich poddanych, ponieważ zamieszkują jego królestwo). Możesz wprowadzić do gry wiele różnych duchów natury (Ojciec Żółw, Babka Pstrąg, Pan Bóbr itp.), a także wędrownych druidów i kapłanów. Pamiętaj jednak, że ptak został wprowadzony do tej przygody z jednym konkretnym założeniem – ma wezwać Grigorija. Pełniejsze wykorzystanie jego magicznych możliwości może zapewnić dobrą zabawę, jeśli jednak sprawy wymkną się spod kontroli, sam będziesz sobie winien.

Jeżeli Leszy jest zły na bohaterów, nie wyjawi im możliwości posłańca i nie powie nic poza tym, że należy wymówić imię Grigorija. Jeśli natomiast jest z nich zadowolony, może wyjaśnić możliwości ptaka bardziej szczegółowo i ostrzec drużynę, aby nie wzywać nikogo innego poza Grigorijem, o ile nie chce się ponosić ewentualnych konsekwencji takiego wezwania.

WEZWANIE GRIGORIJA

Jest to bardzo proste. Wystarczy wejść do lasu i wyszeptać imię poszukiwanej osoby do ucha ptaka. Ponieważ Grigorij znajduje się w pobliżu, tropiąc swego ojca, będzie mógł odpowiedzieć na wezwanie w przeciągu paru sekund. Jeżeli gracze wywnioskują z tego, iż użyto magicznego sposobu przemieszczania się, nie wyprowadzaj ich z błędu.

Grigorij pojawi się, wystawiając głowę z krzaków, jakieś 25 metrów od bohaterów. Piotr, widząc swego syna po tak długim czasie, będzie zaszokowany jego szybkością i zwierzęcym wyglądem. Zrobi krok do przodu, jego syn cofnie się o krok i ponownie obaj zamrą w bezruchu, wpatrując się w siebie.

Grigorij Piotrowicz

Leśny pustelnik po trzydziestce, o twarzy dziecka i wyglądzie idioty. Odziany tylko we własne włosy i brud, kucający niczym zwierzę. Jego półludzki wygląd jest bardziej potworny i szokujący niż wygląd goblina i zwierzoludzi. Wydaje się, jakby nie rozpoznawał ludzi i przedmiotów, nie zwraca także uwagi na to, co się do niego mówi. Jeśli ktokolwiek zbliży się do niego na pięć metrów, zacznie się bojaźliwie wycofywać i może zniknąć bohaterom z oczu, chyba że będą go uważnie obserwować.

Dla MG: *odgrywając Grigorija, powinieneś cały czas przechylać głowę na boki, patrzeć na wszystko z wyjątkiem osób, które do ciebie mówią. Nigdy nie patrz graczom w oczy. Nic nie mów; na pytania odpowiadaj gestami, pochrząkując i pomrukując. Im bardziej ekscentrycznie będziesz się zachowywał, tym lepiej – Grigorij jest umysłowo upośledzonym samotnikiem, potrafiącym kontaktować się z zaświatami. Jeżeli gracze nie będą wiedzieli, co z tobą zrobić, to jesteś na właściwej drodze.*

Grigorij Piotrowicz – dziecko-bestia

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
5*	25	25	2	3	6	55	1	35	25	25	21	25	05

Umiejętności: *czuły słuch, posłuch u zwierząt, ukrywanie się – na wsi, uniki, bystry wzrok, ucieczka, bardzo szybki, tropienie, widzenie w ciemnościach, cichy chód – na wsi, szósty zmysł.*

Ekwipunek: brak.

Chociaż Grigorij nie mówi i jest niedorozwinięty umysłowo, ma prawie ponadnaturalną percepcję i wrażliwość. Jego *szósty zmysł* jest wyjątkowo rozwinięty, do tego stopnia, że potrafi wyczuć bliską obecność żywych istot oraz „złych" rzeczy – na przykład zwierzoludzi.

Nieumiejętność posługiwania się mową zaowocowała rozwinięciem innych zdolności. Jego znajomość języka ciała graniczy prawie z czytaniem w myślach. Każdy świadomy lub nieświadomy objaw agresji ze strony bohaterów przestraszy go i spowoduje jego ucieczkę do lasu. Po takim epizodzie pojawi się powtórnie tylko na wezwanie ptaka.

Chociaż Grigorij nie posiada umiejętności *wiedza o demonach* ani *wykrywanie magii*, dość często wyczuwa rzeczy tak, jakby posiadał obie te umiejętności. Nie jest to jednak żadna wiedza, ale tylko odczucia – dobre lub złe. Kluczem do zdobycia zaufania Grigorija jest jego płochliwość i bliskość z naturą – w obecności ludzi zawsze jest niespokojny i niewiele potrzeba, aby go spłoszyć.



ZDOBYCIE ZAUFANIA

Sama obecność Piotra wystarczy, żeby upewnić chłopaka, iż bohaterowie nie zamierzają zrobić mu nic złego (bez względu na to, jakie sprawiają wrażenie). Jednakże pierwsze oznaki wrogości lub pierwsze stwierdzenie, że istoty Chaosu należy eksterminować, przepłoszą Grigorija. Chłopak nauczył się kojarzyć słowo „Chaos" ze sobą i faktem, że ludzie go nie lubią.

Dla MG: *ponieważ Grigorij wyczuwa intencje, a nie działanie, trzeba ostrożnie rozstrzygać wszelkie sytuacje. Jeżeli, na przykład, w drużynie znajduje się łowca czarownic, możesz założyć, że chłopak wyczuje jego wrogość do Chaosu, bez względu na to, jak bohater będzie się zachowywał – chyba że gracz z góry zadeklarował tolerancyjność. Analogicznie, jeśli bohater zawsze był łaskawy dla innych istot, nawet dla bestii Chaosu, wówczas agresywne zachowanie nie musi zaalarmować Grigorija.*

Tak długo jak Piotr pozostaje z bohaterami, a oni nie okazują wrogości, Grigorij ich zaakceptuje i będzie im ufał. Jeżeli poszukiwacze przygód wezwą lub spotkają chłopaka później, kiedy Piotra z nimi nie będzie, sprawa zaufania pozostaje bez zmian.

W tym drugim przypadku Grigorij ucieknie przy najmniejszej oznace wrogości. Można go, oczywiście, wezwać ponownie, ale za każdym razem będzie powracał coraz niechętniej i nie będzie zbyt przyjaźnie nastawiony do drużyny. Jeżeli udało się przekonać Piotra, że bohaterowie są godni zaufania, wówczas w przypadku nieporozumienia starzec może interweniować na ich korzyść. Jeśli jednak zacznie podejrzewać drużynę o chęć uczynienia krzywdy jego synowi, odmówi dalszej współpracy i ostrzeże Grigorija, aby nie ufał poszukiwaczom przygód.

Jeżeli bohaterowie celowo zrażą do siebie dziecko-bestię, nie oznacza to zakończenia przygody. Grigorij nadal poprowadzi ich do zwierzoludzi – nie ostrzeże ich jednak przed strażnikami, Wojownikiem Chaosu oraz jego demonicznym sługą.



Opowieść Grigorija

Kiedy bohaterowie poproszą Grigorija o pomoc w odnalezieniu zwierzoludzi, ten rozpocznie pantomimę. Dzikus rozumie ludzką mowę, ale sam nie potrafi się nią posługiwać. Piotr może pomóc rozwiązać kłopoty w porozumiewaniu się, nie pozwól jednak, aby wykonał całą robotę za bohaterów – niech sami zinterpretują pantomimę Grigorija. Piotra wykorzystaj dopiero wtedy, kiedy gracze zostaną zapędzeni w kozi róg.

Prowadząc ten epizod będziesz musiał podskakiwać niczym dzikus oraz przekazywać graczom informacje za pomocą gestów. Wyluzuj się. Im bardziej będziesz nieformalny, tym lepiej wypadnie pokaz.

Scena 1: Zabójstwo Aleksego

Przebieraj radośnie nogami, trzymając wyimaginowaną łopatę przerzuconą przez bark. Zatrzymaj się, spójrz na dół, kopnij coś, kop. Spójrz w górę, patrz jak słońce wędruje ze wschodu na zachód. Znowu kop. Spójrz w górę, wzrusz ramionami, zarzuć łopatę na bark, odejdź.

Powróć radośnie z łopatą. Znowu trochę pokop. Nagle rzuć się do przodu, jakbyś został uderzony od tyłu, obróć się, podnieś ramię, osłaniając się przed ciosem, upadnij płasko na ziemię. Leż bez ruchu niczym martwy.

Powstań, staraj się wyglądać potężnie i groźnie. Pokaż za pomocą gestów wielki miecz i rogaty hełm. Gestykuluj, jakbyś wydawał rozkazy innym istotom. Pokaż za pomocą gestów sługę wskakującego do lasu, rozgarniającego gałęzie i liście rękami, najwyraźniej dla zatarcia śladów.

Znowu pokaż istotę z mieczem i hełmem. Spoglądaj uważnie na ziemię, następnie kiwnij na sługę. Znowu sługa, drący pazurami ziemię.

Ponownie przywódca otwierający klapę. Schodzisz spiralnymi schodami, chodząc w kółko i stopniowo przykucając aż do przyklęku.

Powtórz schodzenie po schodach niosąc coś ciężkiego na barkach. Na dole sięgnij ręką w górę, jakby zamykając klapę.

Historia ta opowiada o tym, jak Aleks odkrył kamienny krąg – Grigorij był świadkiem tego wydarzenia. Aleks kopał przez cały dzień, poszedł do domu, powrócił następnego dnia, znowu kopał, został zaatakowany przez zwierzoludzi i prawie natychmiast zabity. Wojownik Chaosu nakazał swoim sługom zatrzeć ślady pozostawione przez Aleksa. Następnie otworzył klapę i zszedł na dół dźwigając zwłoki.

Scena 2: Banda zwierzoludzi (patrz str. 38)

Podnieś do góry jeden palec. Opisz gestami Wojownika Chaosu, pokaż jego wzrost – około 2 metrów (*Granax Krwiopijca*).

Dwa palce. Pokaż wielkie zęby, długi pysk i ogon. Wzrost 178 centymetrów (*Wargacz*).

Trzy palce. Pokaż kręcone rogi. Wzrost około 182 centymetrów (*Kozi pysk*).

Cztery palce. Pokaż krótki, spłaszczony pysk z zębami, napnij mięśnie ramion pokazując siłę. Wzrost około 180 centymetrów (*Buldog*).

Pięć palców. Przykucnij i podskakuj na czterech kończynach niczym małpa, zatrzymując się i drapiąc pod pachami. Pokaż długie, kręcone i wysokie rogi. Wzrost około 188 centymetrów (*Małpolud*).

Scena 3: Obozowisko zwierzoludzi i codzienne zajęcia

Grigorij znajdzie dwanaście kamieni i ułoży je w krąg, używając liści jako drzew i tworząc prowizoryczną mapę terenu (str. 20). Miej pod ręką kilka przedmiotów, którymi mógłbyś się posłużyć do wykonania podobnej mapy (kostki, kawałki czekolady). Następnie obok jednego z kamieni narysuje kwadrat i za pomocą gestów pokaże scenę otwierania drzwi.

Grigorij położy liść w odległości dwukrotnie większej niż średnica kręgu, po czym zamaszystymi gestami pokaże drzewo o wielu gałęziach. Następnie pokaże dwa palce, długi pysk i wskaże na najbliższe drzewo.

Wargacz jest głównym strażnikiem, siedzi na drzewie przy kamiennym kręgu.

Grigorij zamaszystymi gestami pokaże wiele ścieżek biegnących przez krąg i dookoła niego, powtarzając te same gesty znowu i znowu. Pokaże pięć palców, przykucnie jak małpa i znowu wykona serię gestów oznaczających ścieżki.

Małpolud regularnie patroluje teren. Jeżeli bohaterowie zaczną się zastanawiać, jaki jest rozkład wart pod względem czasowym, Grigorij będzie wyglądał na zakłopotanego i nie będzie potrafił zrozumieć, o co chodzi bohaterom. Małpolud w ogóle nie śpi, tak więc bez przerwy jest na straży.

Następnie Grigorij pokaże gestami Kozi Pysk i Buldoga oraz wskaże kilka miejsc wewnątrz kręgu, z dala od klapy.

W końcu pokaże wielki miecz oraz rogaty hełm i wskaże na klapę, imitując otwieranie jej i zamykanie za sobą.

Wojownik Chaosu pozostaje pod ziemią, podczas gdy pozostali dwaj zwierzoludzie strożują w kamiennym kręgu.





Scena 4: Demoniczny sługa

Następnie Grigorij będzie wyglądał na zamyślonego – jakby lekko przestraszonego. Zadrży i wykona pantomimę Wojownika Chaosu, górującego nad wyimaginowaną ofiarą, po czym położy się na ziemi udając ofiarę – Małpoluda. Powstanie, ponownie wcielając się w Wojownika Chaosu, i trzymając groźnie jedną rękę nad głową, wykona ukośny zamach w kierunku ziemi. Podbiegnie do wyznaczonego miejsca i przyklęknie tam skulony w kłębek. Zacznie się prostować z twarzą wykrzywioną w okropnym grymasie – ręce i nogi będzie trzymał groteskowo zgięte. Sięgnie przed siebie powykrzywianą dłonią, jakby dotykał kulącego się zwierzoczłeka, po czym ponownie stanie się sobą i ucieknie do lasu. Kiedy powróci, będzie wyglądał na wstrząśniętego – przysłoni oczy dłońmi.

Grigorij był świadkiem, jak Wojownik Chaosu nastraszył Małpoluda, wykorzystując do tego Przeżuwacza – pomniejszego demona Khorne'a. Widząc to, chłopak uciekł w popłochu.

Czy Wojownik Chaosu lub demon zauważyli uciekającego Grigorija? To zależy od Ciebie. Jeżeli chcesz, aby spotkanie z wojownikiem i jego sługą było trudniejsze, możesz założyć, że są świadomi, iż ktoś poznał lokalizację ich kryjówki, a stróżujący zwierzoludzie będą bardziej czujni. Jeżeli bohaterowie będą potrzebowali wytchnienia, możesz założyć, że Wojownik Chaosu i demon byli zbyt zajęci zwierzoczłekiem i nie zauważyli uciekającego w panice chłopaka.

DALSZE PYTANIA

Zapytany, gdzie znajduje się kamienny krąg, Grigorij wskaże na północ, z dala od rzeki. Gestami da do zrozumienia, że poprowadzi drużynę do tego miejsca. Grigorij nie potrafi wykonać na tyle dokładnej mapy, aby drużyna mogła odnaleźć kryjówkę sług Chaosu bez jego pomocy.

Jeżeli bohaterowie zapytają się, co jest pod ziemią, Grigorij tylko wzruszy ramionami. Po prostu nie wie i nie jest tym specjalnie zainteresowany.

Zapytany, czy pomoże zabić lub przepędzić zwierzoludzi, pokiwa twierdząco głową – nie lubi ich.

Jego zapał opadnie trochę, kiedy poprosi się go o pomoc. Do tej pory wyobrażał sobie, że tylko doprowadzi drużynę do zwierzoludzi i na tym jego rola się zakończy. Przeraża go Wojownik Chaosu i jego demon.

Grigorij jako pomocnik

Grigorij nie przedstawia sobą żadnej wartości bojowej. Ucieka przed walką. Będzie się bił tylko wtedy, jeśli coś zacznie go pożerać, a i tak może zemdleć.

Jest za to doskonałym zwiadowcą i obserwatorem. Po lesie i w ciemnościach potrafi się poruszać niczym duch i od razu się zorientuje, czy został zauważony.

Grigorij nie zgłosi się na ochotnika do żadnego zadania. Po prostu nie rozumie, o co bohaterom może chodzić. Żeby wykorzystać jego umiejętności, trzeba będzie dokładnie powiedzieć, co ma robić. Na przykład:

Bohater 1: – Grigorij, idź i zobacz, co się dzieje w obozie zwierzoludzi.

Grigorij: – Uhh? (*Przekrzywiając głowę na bok.*)

Bohater 1: – Pójdź i zobacz, co robią.

Grigorij: – Uhh. (*Odchodzi w las. Nie wraca. Musi zostać przywołany przez ptaka.*)

Bohater 1: – Dlaczego nie wróciłeś i nie powiedziałeś nam, co robią?

Grigorij: – Uhh. (*Unosząc głowę z zaciekawieniem.*)

Bohater 2 *(pukając bohatera 1 w głowę):* – Kazałeś mu pójść i patrzeć. I tak zrobił. Nie powiedziałeś mu, że ma wrócić i złożyć raport.

Bohater 1: – Zidiociały pomiot Chaosu...

Grigorij spojrzy nagle na bohatera 1, po czym umknie do lasu i trzeba będzie go delikatnie ułagodzić.



EPIZOD 5: ZMAGANIA ZE ZWIERZOLUDŹMI



Jeżeli bohaterowie chcą długo żyć i doczekać szczęśliwej emerytury, muszą dobrze opracować plan działania.

Na początek najlepiej by było, gdyby po cichu wyeliminowali dwóch strażników – Wargacza i Małpoluda. Następnie trzeba będzie się zająć Kozim Pyskiem i Buldogiem w kamiennym kręgu, zamykając w podziemnej pułapce Wojownika Chaosu i demona – tych trzeba będzie wyeliminować zanim zorientują się, że coś jest nie tak i zrobią z drużyny mokrą plamę.

Tak wygląda teoria.

W jej realizacji mogą pomóc następujący sprzymierzeńcy:

Grigorij

Może doprowadzić drużynę do zwierzoludzi i – zakładając, że nikt nie kichnie ani nie nadepnie na gałąź – współdziałać w przygotowaniu ataku. Może także pomóc w zorganizowaniu zasadzki i ściągnąć do niej ofiary.

Pomoc starożytnych duchów

Bohaterowie mogą sprowokować starożytne duchy do oczyszczenia terenu z nikczemnych zwierzoludzi. Duchy radośnie stwierdzą, że równie dobrze mogą oczyścić ziemię z podłych ludzi. Nie dają pierwszeństwa w jakiś szczególny sposób ludzi nad zwierzoludźmi. Chociaż ci pierwsi obdarzeni są poczuciem humoru, to jednak zwierzoludzie są o wiele zabawniejsi w swojej gwałtowności i żądzy mordu. Bohaterowie nie dostaną nic za darmo – będą musieli ubić interes z ewentualnym sprzymierzeńcem. Można wejść w konszachty z następującymi duchami:

Polewiki

Polewiki mogą każdemu z bohaterów umagicznić jedną sztukę broni na 24 godziny – jeśli tylko złoży się ofiarę z krwi (2 **Żyw**). Zaczarowana broń może ranić istoty odporne na broń niemagiczną oraz zadaje jedno dodatkowe obrażenie przy każdym trafieniu.

Leszy

Leszy i Wodniak są hazardzistami i prawdopodobnie chętnie założą się o wynik pojedynku, jeśli tylko stawka i warunki będą atrakcyjne. Leszy najchętniej założy się o przysięgę lojalności, obligującą przegranego na jeden rok i jeden dzień służby. Może pomóc drużynie w *jeden* z następujących sposobów:

– wypożyczając drużynie Ojca Niedźwiedzia na jeden wieczór (lub jednego albo kilku swoich leśnych poddanych);

– atakując zwierzoludzi swoimi czarami i mocami. Leszy niezbyt chętnie korzysta z tej możliwości, gdyż, jak na jego gust, jest mało zabawna;

– wykorzystując czary i moce do spłatania zwierzoludziom psikusa. Ta opcja bardziej odpowiada Leszemu – może być nią bardzo zainteresowany, jeżeli plan okaże się zabawny i wystarczająco brutalny;

– może samym swoim pojawieniem wystraszyć zwierzoludzi na śmierć. Ta opcja przemówi do jego ego i poczucia humoru. Nie będzie co prawda bezpośrednio interweniował – to poniżej jego godności; ale pojawienie się i przerażenie kogoś – to ma klasę.

Wodniak

Podobnie do Leszego, Wodniaka można skusić do pomocy zakładem. Będzie zainteresowany wyłącznie ludzką ofiarą; bez względu na to, jak drobnej przysługi się od niego zażąda, będzie oczekiwał od przegranych ludzkiej duszy. Jeżeli bohaterowie nie przeżyją, gotowy jest zaakceptować ich służbę jako ożywieńców. W każdym przypadku i tak wypadną z gry. Wodniak może pomóc w sposób podobny do pomocy Leszego (z wyjątkiem wypożyczenia drużynie swoich poddanych), trzeba jednak pamiętać, że gustuje raczej w czynach brutalnych i groteskowych. Żąda wysokiej ceny, jeśli jednak potrzebujesz kogoś, kto dokona absolutnej rzezi, najlepiej wybrać Wodniaka. Niżej podajemy kilka przykładowych propozycji, które mógłby zaakceptować:

– napuścić Wodniaka, aby osobiście zaatakował demona. Wodniak jest zbyt potężny dla demona. To praktycznie pozostawi drużynie tylko zwierzoludzi – całkiem rozsądna opcja;

– przyłączyć się do drużyny w postaci grubasa lub jakiejś innej postaci, którą wybiorą bohaterowie. Wodniak jest bez wątpienia potężnym wojownikiem, może jednak stracić zainteresowanie walką w samym jej środku lub dojść do wniosku, że zabawnie byłoby popatrzeć, jak drużyna jest rozrywana na strzępy. Może nawet przyłączyć się do wroga jeśli uzna, że siły są nierówne – lub zbyt równe.

Inne możliwości

Miejscowe uzupełnienia

Hertzen może zatroszczyć się o zorganizowanie uzupełnień spośród swoich nadzorców i pracowników. Potraktuj Hertzena (oraz jego syna, jeśli masz ochotę improwizować) jako bohaterów niezależnych – szlachcica i giermka. Hertzen może powołać do służby dwóch nadzorców (traktować jak czeladników) oraz 10 pracowników (traktować jak wieśniaków). Żaden z tych ludzi nie jest łowcą przygód i nie posiada zbyt dużej wartości bojowej – będą ginąć jak muchy. Ich obecność zmniejsza także szanse ataku z zaskoczenia – z pewnością na wyprawę wybiorą się z pochodniami i psami, robiąc przy tym dużo hałasu. Jeżeli zaczną walczyć i umierać, pozwól im ginąć z godnością i patetycznie – niech bohaterowie czują się odpowiedzialni za ich śmierć. Biedni, dzielni głupcy.

Wezwanie kawalerii

Bohaterowie mogą zadecydować, że zadanie przekracza ich możliwości i wezwać pomoc. Jest to zbyt rozsądne – i zbyt nieheroiczne – aby im na to pozwolić. Zwierzoludzie będą zatapiać każdą łódź wysłaną z wioski i pożerać każdego pieszego posłańca.

KONFLIKT

Odwołaj się do mapy na str. 20. Możesz przygotować scenę, posługując się figurkami, rozrysowując mapę na kawałku papieru lub poprowadzić spotkanie bez żadnych pomocy.

Jeżeli bohaterowie dobrze zaplanują, jak pozbyć się Wargacza i Małpoluda, możesz poprowadzić to spotkanie jako swobodny atak w pierwszej rundzie – automatycznie wygrany oraz przyznać w drugiej rundzie premię +10. W ten sposób walkę można będzie zakończyć bardzo szybko.

Z drugiej strony, walka w kamiennym kręgu najprawdopodobniej zostanie rozegrana przy użyciu figurek i żetonów, ponieważ bardzo dużo zależy od tego, czy klapa zostanie zablokowana podczas gdy bohaterowie będą rozprawiać się z pozostałą dwójką zwierzoludzi. Jeżeli Wojownik Chaosu i demon przyłączą się do swoich kumpli, sprawy przybiorą niezbyt korzystny obrót dla drużyny.

Poniżej podajemy kilka wskazówek taktycznych dla każdego z przeciwników (szczegóły znajdziesz na str. 38-39).

Wargacz

Usadowił się na drzewie i prawie cały czas drzemie. Ma jednak bardzo czuły słuch i obudzi się przy najmniejszym hałasie. Zbliżając się do drzewa wykonaj test umiejętności *cichy chód – na wsi*. Test ten należy powtórzyć wspinając się na drzewo. Dodatkowo należy także wykonać test *ryzyka* – niepowodzenie automatycznie oznacza narobienie hałasu.

Głos Wargacza przypomina odgłosy wydawane przez lisa. Na szczęście jego koledzy nie rozpoznają krzyków o pomoc, dopóki nie zobaczą, jak ucieka przed drużyną. Odległość od drzewa do kamiennego kręgu wynosi 100 metrów. Jego kumple spostrzegą go dopiero wtedy, kiedy znajdzie się w odległości 35 metrów. Bohaterowie mają więc trochę czasu, żeby go dogonić i zlikwidować, zanim zdąży wszystkich zaalarmować. Jeżeli poszukiwacze przygód podejdą do drzewa od strony kręgu, wówczas prawie na pewno uda im się go uciszyć.

Małpolud

Zaopatruje obozowisko w mięso. Za każdym razem, kiedy się oddala, coś ze sobą przynosi – wiewiórkę, zająca, jelonka itp. Ponieważ zawsze podąża tą samą trasą, można zastawić na niego pułapkę. Jej efektywność może być różna, zależnie od tego, na co się zdecydujemy: wilczy dół może go od razu zabić, podczas gdy sidła tylko unieruchomią. Przygotowanie pułapki przy użyciu umiejętności *zastawianie pułapek* zmniejsza szanse zauważenia jej o 20.

Skrzeczenie Małpoluda łatwo rozpoznawane jest przez jego kumpli jako alarm. Jednak w każdej rundzie, w której zostanie trafiony – bez względu na to, czy odniesie jakieś obrażenia czy nie – będzie zbyt oszołomiony żeby krzyczeć. Po pierwszej rundzie, w której nie zostanie trafiony, zacznie się straszliwie wydzierać – i na tym skończy się element zaskoczenia. Jednak to dobry plan – pułapka lub atak z zaskoczenia powinien zapobiec wszczęciu alarmu.

Kozi Pysk i Buldog

Tych dwóch trudno będzie zaskoczyć, ponieważ jeden z nich zawsze jest czujny. Będą próbowali wszcząć alarm, gdy tylko zorientują się, że coś jest nie w porządku – na przykład, kiedy staną twarzą w twarz z przeważającymi siłami wroga. Bohaterowie powinni odciąć im dostęp do klapy, osłabić pociskami, a walkę wręcz pozostawić jako ostateczną opcję. Jeśli sytuacja zacznie wyglądać beznadziejnie (bohaterowie zablokują drzwi do podziemi i będą mieli liczebną przewagę), zwierzoludzie uciekną do lasu i przyczają się w pobliżu, poza zasięgiem wzroku (nieświadomi, że Grigorij może ich wytropić). Powrócą, kiedy sytuacja zmieni się na ich korzyść lub pojawi się możliwość kontrataku.

Wojownik Chaosu

Dobiegnięcie do klapy od chwili usłyszenia alarmu zajmie Wojownikowi Chaosu pięć rund. Ruszając do wyjścia wezwie demona (będzie go to kosztować 4 **Żyw**).

Ze względu na sposób, w jaki skonstruowano schody, tylko jedna osoba może napierać na drzwi od dołu. Wojownik Chaosu jako pierwszy dobiegnie do drzwi i nawet nie przyjdzie mu do głowy, żeby przepuścić demona.

Każda osoba próbująca otworzyć lub zamknąć klapę musi co rundę wykonać test **Siły**. Jeżeli chociaż jedna osoba blokująca wyjście wygra test, wówczas klapa pozostaje w tej rundzie zamknięta. Jeżeli wszyscy bohaterowie przegrają test, klapa częściowo się uchyli – całkowite otwarcie wymaga drugiego sukcesu. Możesz zmodyfikować test, jeżeli bohaterowie zablokowali wyjście, na przykład za pomocą zaklęcia *Magiczne zamknięcie* lub zawalając je stertą kamieni itp.

Częściowe otwarcie klapy oznacza pojawienie się około trzydziestocentymetrowej szczeliny. Od tego momentu napierająca od dołu osoba otrzymuje modyfikator +30 do testu w następnej rundzie. Nawet gdyby kolejny test otwarcia klapy zakończył się niepowodzeniem, pozostanie ona uchylona, jeśli wszyscy blokujący także zakończą test porażką.

Po pięciu rundach Wojownik Chaosu straci cierpliwość i spróbuje roztrzaskać klapę. Patrz **WFRP** – zasady rozbijania drzwi str. 77. Te mają Wytrzymałość 4, Uszkodzenia 8.

Kiedy drzwi zostaną częściowo otwarte, jeden z bohaterów może zaatakować Wojownika Chaosu bronią ręczną lub za pomocą magii. Wojownik najprawdopodobniej zignoruje atak i dalej będzie próbował otworzyć drzwi, aby jego demon mógł wejść do akcji. Jeśli jednak atakującym okaże się Ojciec Niedźwiedź, wówczas Wojownik będzie zmuszony do obrony.

Jeżeli Wojownik Chaosu straci połowę swojej **Żywotności** zanim wydostanie się na zewnątrz, wycofa się do podziemnej świątyni, gdzie zorganizuje ostatnią linię obrony.

Jeżeli uda mu się wydostać na zewnątrz, będzie walczył do śmierci, mając u boku swojego demonicznego sługę. Kiedy zginie, demon zawyje z rozpaczy i natychmiast zniknie – jeżeli do tej pory jeszcze nie padł ofiarą niestabilności.

ZWIERZOLUDZIE

Wargacz

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
4	41	25	3	5*	11	60*	2	30	29	24	29	24	10

Mutacje: chwytny ogon; zwinność (**I** +30*); głowa bestii (pies – *może gryźć*); krwawy szał (**Wt** +1*, *patrz dalej*).

Ekwipunek: koszula kolcza, hełm (1 PP, głowa i ciało); tarcza (1 PP, wszystkie części ciała); topór (broń ręczna).

Zasady specjalne: *Krwawy szał* – podatny na *furię*, jeżeli w zasięgu 24 metrów znajduje się jakaś ranna istota (wliczając w to siebie). *Furia* trwa przez 2K6 tur, nawet jeśli nie widać krwi. Jeżeli w zasięgu wzroku nie ma wrogów, wówczas oszalały zwierzoczłek musi wykonać test **Op** lub zaatakować najbliższego z przyjaciół. Po zabiciu ofiary test można powtórzyć.



Małpolud

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
4	71*	25	3	5*	11	30	2	30	29	24	29	24	10

Mutacje: głowa bestii (małpa); rogi (atak rogami); gibkość (**Wt** +1); mistrz walki bronią (**WW** +30); odporność na magię (patrz dalej).

Ekwipunek: tarcza (1 PP, wszystkie części ciała); miecz.

Zasady specjalne: Odporność na magię – wszystkie testy na magię automatycznie mają wynik pozytywny. Poza tym Małpolud może wykonać test *magii* przy efektach zaklęć, dla których normalnie nie przewiduje się tego rodzaju testu. Broń magiczna użyta przeciwko niemu w walce traktowana jest jak niemagiczna.



Kozi pysk

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
4	41	25	3	4	11	30	2	30	29	24	29	24	10

Mutacje: głowa bestii (koza – atak rogami); nogi bestii; odporność na magię (+20 do wszystkich testów na magię).

Ekwipunek: napierśnik i naramienniki (1 PP – korpus/ramiona); maczuga dwuręczna (**I** -10, Obrażenia +2).



Buldog

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
4	41	25	4*	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Mutacje: głowa bestii (pies – może gryźć); silny (**S** +1).

Ekwipunek: topór (broń ręczna).



Granax krwiopijca – Wojownik Chaosu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
4	59	49	7*	3	10	60	2	89	89	89	89	89	18

Dary Chaosu: zbroja Chaosu (2 PP – wszystkie części ciała, patrz dalej); irracjonalna nienawiść – czarodzieje (patrz dalej); Siła (**S** +3*); skóra Khorne'a (jasnoczerwona skóra); znamię Khorne'a (run czaszki na czole); odporność na magię (+20 do wszystkich testów przeciwko magii); znamię Khorne'a (duplikat – przekazany Małpoludowi).

Ekwipunek: zbroja Chaosu (2 PP – wszystkie części ciała, patrz dalej); niemagiczna tarcza (1 PP – wszystkie części ciała); miecz Chaosu (patrz dalej); puchar z czaszki (patrz dalej).

Umiejętności: Granax nie posiada żadnych umiejętności – utracił je, służąc Chaosowi.

Zbroja Chaosu

Ten pancerz należy traktować jako magiczną zbroję, dającą 2 PP ochrony wszystkich części ciała. Zbroja w ogóle go nie obciąża.

Oprócz ochrony przed atakami fizycznymi, zbroja daje premię +10 do testów przeciwko magii. Modyfikator ten kumuluje się z darem *Odporność na magię*, dając w sumie +30 do testów. Dzięki temu Granax posiada przeciwko magii efektywną **SW** 119. Jeżeli wynikiem testu będzie 00, należy test powtórzyć, starając się osiągnąć rezultat 19 lub mniej. Oczywiście szanse sukcesu mogą zostać obniżone przez poświęcenie dodatkowych punktów magii.

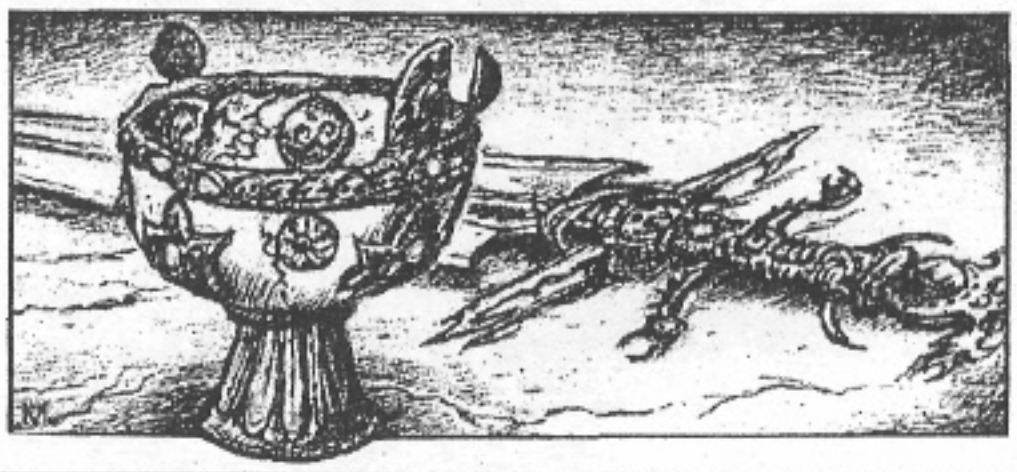
Jeżeli Granax zostanie zabity i ktokolwiek inny spróbuje wykorzystać jego zbroję, wówczas pancerz będzie funkcjonował tak jak zwykła zbroja magiczna, dająca 2 PP na wszystkie części ciała. Zbroja pasuje na człowieka o wzroście od 182 do 187 centymetrów i średniej lub potężnej budowie ciała. Podróżujący w niej bohater będzie wyglądał jak Wojownik Chaosu, co może prowadzić do bardzo nieprzyjemnych nieporozumień...

Miecz Chaosu

Miecz Granaxa nazywa się *Dawca śmierci*. Zaczarowano go tak, aby uśmiercał wszelkiego rodzaju istoty posługujące się magią. Raniony nim czarodziej natychmiast ginie – mogą go uratować tylko Punkty Przeznaczenia.

Puchar z czaszki

Ten puchar jest przedmiotem specjalnym, od którego pochodzi przezwisko Granaxa. Oprócz normalnego wykorzystania go (no, prawie normalnego) – jako naczynie do picia, można za jego pomocą wezwać raz dziennie Przeżuwacza – pomniejszego demona Khorne'a. Chcąc tego dokonać należy wypełnić puchar świeżą krwią (4 **Żyw**). Demon pojawi się przez niewielką bramę powstałą w samym pucharze, kształtując się jakby z krwi. Przywołanie demona zawsze kończy się sukcesem i nie powinno być niebezpieczne dla przywołującego, chyba że nie jest on wyznawcą Khorne'a – wówczas demon zaatakuje go natychmiast po pojawieniu. Po przywołaniu demon musi wykonać test *niestabilności*.





Dethlaeziou'aoer (Przeżuwacz) Morderca – pomniejszy demon Khorne'a

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
4	50	42	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	01

Zasady specjalne: Przeżuwacz jest niewrażliwy na niemagiczne ataki, a jego własne ataki należy traktować jak magiczne. Posiada 6 punktów demonicznej mocy, które może poświęcić na rzuty obronne przed magią (tylko przy tych czarach, które pozwalają na test przeciwko magii).

Przeżuwacz jest podatny na *niestabilność*.

Jest także wrażliwy na *furię* i *nienawiść* wyznawców Slaanesha oraz czarodziejów, ale za to jest odporny na wszystkie inne efekty psychologiczne z wyjątkiem wywoływanych przez większe demony i bóstwa. Ma premię +10 do wszystkich testów na *strach* i *grozę*, z wyjątkiem wywoływanych przez większe demony Khorne'a. Wśród żywych istot wzbudza *strach*.

Przeżuwacz regeneruje się tak samo jak troll (**WFRP**, str. 229).

Atakuje *bronią/pazurami* lub *pazurami/ugryzieniem*. Jego ugryzienie jest trujące. Może także pluć trucizną na odległość 10 metrów. Trucizna oddziałuje na wszystkie istoty w najbardziej efektywny sposób (**WFRP**, str. 82); ugryzienie zawiera K6 dawek, a plunięcie K3. Dla każdej dawki należy wykonać oddzielny test *trucizny*.

Przeżuwacz uzbrojony jest w *Piekielne ostrze* – ostry niczym brzytwa magiczny krótki miecz. Ta straszliwa broń zadaje czterokrotnie większe obrażenia – przy udanym trafieniu rzucasz 4K6. Użyty przeciwko wyznawcom Slaanesha, *Piekielne ostrze* wysysa 2K6 punktów magii lub demonicznych punktów mocy (co właściwsze). Jeżeli właściciel *Piekielnego ostrza* zostanie zabity, broń rozpuści się, przemieniając w czerwonawy szlam, i wyparuje.

STAROŻYTNE RUINY W PÓŁNOCNEJ CZĘŚCI STAREGO ŚWIATA

Zrujnowana świątynia opisana w tej przygodzie jest przykładem krasnoludzkich ruin, znajdujących się w całym Kislevie i północnej części Starego Świata. Ruiny te pochodzą z okresu współpracy krasnoludów z elfami, jeszcze sprzed tragicznej wojny, toczonej w latach -2000 do -1600,

Na powierzchni pozostało niewiele budowli z tego okresu. Elfy budowały swoje siedziby z drewna, z wyjątkiem terenów nadbrzeżnych, tak więc nic po nich nie pozostało. Uczeni wiedzą o kilku miejscach chronionych elfią magią, istnieją więc szanse znalezienia innych siedzib tego rodzaju. Nawet kamienne konstrukcje krasnoludów w większości zniknęły z powierzchni ziemi, chociaż można odnaleźć pewne pozostałości ich budowli w miejscach, gdzie wykorzystano je budując siedziby ludzi.

Z drugiej strony, krasnoludzkie tunele i podziemne konstrukcje można znaleźć prawie wszędzie tam, gdzie na to pozwala kamienne podłoże. Większość tych siedzib zachowała się w doskonałym stanie, chociaż o nich zapomniano. Krasnoludzkie rejestry z Karaz-a-Karak zawierają wiele nazw i miejsc, niektóre znajome, a niektóre zapomniane. Dokumenty te są jednak dostępne tylko krasnoludzkim uczonym.

Dla MG: *pomyśleliśmy, że ucieszysz się, mając okazję uprowadzenia do Starego Świata podziemi. Oczekujemy od Ciebie, że wyposażysz je w historię i takie elementy, które podtrzymają nastrój kampanii toczonych w* ***WFRP****, ale... no cóż, nie możemy przez cały czas cię nadzorować.*



EPIZOD 6: ŚWIĄTYNIA KRASNOLUDÓW

HISTORIA ŚWIĄTYNI

Pochodzenie

Kiedy pięć tysięcy lat temu krasnoludy założyły wzdłuż brzegów rzeki Urskoj kupieckie faktorie, w tym miejscu znajdowała się mała, kamienna świątynia. Zbudowano ją na jedynym kawałku skały, znajdującym się w pobliżu faktorii. Fundamenty kilkunastu kamiennych budowli znajdują się teraz 3–5 metrów pod ziemią.

Jak na standardy krasnoludzkie, świątynia była raczej skromna, z wyjątkiem dwóch szklanych soczewek – jednej umieszczonej w kopule, drugiej w szybie. Soczewki miały doprowadzać światło słoneczne głęboko pod ziemię, do komnat poświęconych pięciu pomniejszym krasnoludzkim duchom – każdy z nich był patronem określonego kamienia szlachetnego.

W dniach świetności komnaty te były bogato zdobione kamieniami poświęconymi określonym duchom. Wybuch wojny pomiędzy elfami a krasnoludami przerwał prace nad świątynią – budowla została przekształcona w ufortyfikowany garnizon zaopatrzeniowy. Jeszcze przez kilkaset lat prace budowlane posuwały się powoli naprzód oraz regularnie odprawiano w tym miejscu obrzędy.

Około roku -1600 (według kalendarza imperialnego) krasnoludy zaczęły się wycofywać w kierunku gór, uciekając przed nawałą goblinoidów – oznaczało to zatrzymanie prac budowlanych na dobre. Świątynia została opuszczona, a wszystko, co przedstawiało jakąkolwiek wartość, zabrano.

Gobliny

W ósmym wieku przed Sigmarem budowla została zajęta przez gobliny. Przez 75 lat pozostawania w ich rękach świątynię przekształcono w miejsce kultu bóstw goblinów. Czterech wielkich wodzów tej rasy zostało pochowanych w czterech promienistych komnatach, razem ze zbroją, orężem i kosztownościami. I jak to jest w zwyczaju, złożono ofiarę z niewolników, aby duchy ofiar strzegły bogactwa ich panów. Szamani goblinów zapieczętowali grobowce runami ochronnymi.

W celu wyświęcenia budowli na dolnej soczewce złożono w ofierze krasnoludzkiego więźnia o imieniu Gruffneck, którego wcześniej poddano torturom. Duch nieszczęśnika do dnia dzisiejszego nawiedza świątynię.

Budowla została opuszczona, kiedy jej mieszkańcy ulegli potężniejszemu plemieniu goblinów. Nowo przybyli unikali świątyni – prawdopodobnie z powodu jej złej reputacji jako miejsca nawiedzonego. W tym okresie podjęto kilka prób obrabowania grobowców – o czym świadczą ślady na ścianach oraz porzucone narzędzia – jednak niedoszli złodzieje przestraszyli się duchów krasnoluda i niewolników.

Świątynia w chwili obecnej

Kopuła oraz wspierające ją łuki poddały się działaniu żywiołów i zawaliły około dwóch tysięcy lat temu, pokrywając całe miejsce gruzem i szczątkami górnej soczewki. Konstrukcja naziemna, zabezpieczająca główny szyb, została nietknięta, a klapę przysypał gruz. Kikuty dwunastu filarów podpierających kopułę, wystawione na działanie pogody, uległy takiemu zniszczeniu, że obecnie wyglądają niczym toporny kamienny krąg, jaki zbudowali kiedyś ludzie. Jeszcze kilka stuleci i nie pozostanie w tym miejscu nic, co wskazywałoby, iż znajdowała się tu kiedyś jakaś budowla.

Aleks natknął się na kikuty filarów, kiedy poszukiwał miejsca na piec pod wypał drewna i wziął je za starożytny kamienny krąg. Przez przypadek odkrył pod stertą gruzu klapę i właśnie kończył ją oczyszczać, kiedy pojawił się przywódca zwierzoludzi.

Wykopaliska prowadzone przez zwierzoludzi

Korzystając z pomocy demona Wojownik Chaosu włamał się do grobowców dwóch z czterech władców goblinów, niczego jednak nie dotykał. Duchy nawiedzające grobowce nie zrobiły na nim wrażenia – przyzwyczaił się do nich i przekonał, że tak naprawdę to nie stanowią żadnego fizycznego zagrożenia.

WALKA W ŚWIĄTYNI

Istnieje możliwość, że Wojownik Chaosu pozostanie pod ziemią kiedy drużyna zaatakuje zwierzoludzi (patrz str. 37). W takim przypadku bohaterowie mają kilka możliwości do wyboru:

Zejść na dół: chwała bohaterom. I powodzenia. Patrz dalej.

Zapieczętować wyjście: jeżeli bohaterowie zamkną Wojownika Chaosu pod ziemią, mogą zadecydować, że zrobili już to, co trzeba. Wojownik ucieknie, jeśli da mu się wystarczająco dużo czasu. Może nawet zaryzykować wszystko, planując ze swoim demonem atak na bohaterów.

Zapieczętować wyjście i udać się po pomoc: zależnie od tego, jak dokładnie zapieczętuje się wyjście, jak mocnych strażników się pozostawi i kogo poprosi o pomoc, ta opcja może okazać się niezłym pomysłem. Nudnym, ale sensownym.

Nie możemy jednak pozwolić bohaterom zajmować się nudnymi rzeczami, bez względu na to, jak byłyby sensowne. Byłby to zły precedens.

Jeżeli drużyna wybierze ostatnią opcję, Wojownik Chaosu poprosi o pomoc swojego boga. Po kilku godzinach z nieba uderzy kolumna czerwonego światła, rozpuszczając klapę i wszystko, co się na niej znajduje, oraz zmuszając strażników do wykonania testu *grozy*. Wojownik Chaosu ucieknie, poprzysięgając zemstę.

Zapieczętować wyjście, ustawić straż i zejść na dół dopiero po tym, jak wszyscy wypoczną: sensowne i heroiczne, patrz dalej.

Zejście pod ziemię

Wojownik Chaosu jest wyznawcą Khorne'a, ale nie jest głupi. Spodziewa się bohaterów i zastawi na nich pułapkę. Ukryje się w ciemnościach w komnacie nr 1, a demon przyczai się w komnacie nr 5. Będą czekać do momentu, w którym drużyna wejdzie do komnaty centralnej, gdzie napotka ducha Gruffnecka. Korzystając z dogodnej sytuacji, zaatakują bezbronnych bohaterów.

Od tego momentu Wojownik Chaosu zrobi co w jego mocy, aby przebić się do wyjścia; demon pójdzie w ślady swego pana. Jeżeli uda im się wydostać na powierzchnię, uciekną w gęsty las. Bohaterowie mogą ich ścigać, ale w końcu zostaną daleko w tyle i zgubią trop. Nawet wierzchowce nie dadzą drużynie przewagi – Wojownik Chaosu dobrze zna las i może poruszać się po takich ścieżkach, na których konie będą musiały zwolnić do stępa.

Koniec bohaterów?

Czy bohaterowie są na straconej pozycji?

No cóż, jeżeli nie będą ostrożni, to tak. Jest kilka rzeczy, które mogą zrobić – i kilka szczęśliwych przypadków, którymi może ich obdarować hojny Mistrz Gry.

Grigorij

Trzeba go przekonać, ale gdy już się to stanie chętnie będzie towarzyszył drużynie w wypadzie do podziemi – *jeśli tylko pozwoli mu się iść na samym końcu*. Można go przekonać do przyłączenia się składając zapewnienie, że drużyna będzie go ochraniać lub wypominając mu, iż zostawił ojca i Woltsarę na pastwę zwierzoludzi. Nie uda się go przekonać groźbami lub oskarżeniami o tchórzostwo.

Jeśli Grigorij zejdzie na dół, zostanie oszołomiony emocjami emanującymi od Wojownika Chaosu, demona i duchów. Duchy go przerażają; złapie najbliższego bohatera i zacznie desperacko gestykulować, pokazując, żeby natychmiast wyjść. Jeżeli drużyna opuści podziemia, będzie można wypytać Grigorija, co go zdenerwowało. W innym przypadku postara się odpowiadać na pytania, ale odmówi dalszego zagłębiania się w podziemia.

Zapytany, Grigorij może wskazać, gdzie mniej więcej znajduje się Wojownik Chaosu (rękami pokaż miecz i rogaty hełm) oraz demon (wykrzywiona, złowroga twarz). Co ważniejsze, wskaże na obecność duchów – zrobi to w tradycyjny sposób: modulując głos w naśladownictwie potępieńczego wycia *uuuuuuuuu!* oraz machając w górę i w dół rozpostartymi ramionami. Następnie zamyśli się i powtórzy jeszcze raz procedurę z duchem, po czym podbiegnie do jednego z poszukiwaczy przygód, schwyci go za rękę, potrząśnie nią i odskoczy. Prawdopodobnie Grigorij po raz pierwszy z własnej woli dotknął któregoś z bohaterów. Jeżeli gracze nie zwrócą na to uwagi, możesz im to podpowiedzieć, posługując się do tego Piotrem.



Grigorij stara się pokazać, że duch Gruffnecka jest przyjacielem. Jeżeli którykolwiek z graczy powie, że w podziemiach może być przyjazny duch, wówczas bohaterowie będą odporni na *strach* wywoływany pojawieniem się Gruffnecka.

Czy w tym domu jest krasnolud?

Jeżeli w drużynie znajduje się krasnolud, Gruffneck od razu wyczuje jego obecność na schodach i zawoła w języku khazalid:

– Wiedz, o krasnoludzie, że to była świątynia twoich przodków, zanim zielonoskórzy poświęcili moje życie, dedykując ją swoim podłym bogom i zanim nadeszły bestie. Oczyść ją i uwolnij mnie. KAMIEŃ I STAL!

Kiedy Gruffneck wzniesie okrzyk bojowy, krasnolud poczuje silne mrowienie i jak wszystkie włosy stają mu dęba. Jest to błogosławieństwo Grungniego – bohater otrzyma umiejętność *szaleńczy atak* oraz dodatkowy atak na czas trwania walki.

Jeżeli w drużynie nie ma krasnoluda, a nie chcesz pozbawiać jej magicznego błogosławieństwa w nadchodzącej walce, wówczas załóż, że krasnoludzki bóg Grungni wybrał człowieka na mściciela – najlepiej takiego, który w przeszłości okazał krasnoludom przyjaźń. W takim przypadku w głowie bohatera odezwie się głos:

– Witaj, (imię bohatera), przyjacielu krasnoludów. Za przyjaźń, którą okazałeś memu ludowi, masz moje błogosławieństwo. Pomóż teraz mym ziomkom, oczyszczając tę świątynię z nagromadzonego przez wieki plugastwa.

W tym momencie bohater zostanie pobłogosławiony.

Przyjazne duchy

Każda broń zaczarowana przez Polewiki nadal będzie przydatna w podziemnej bitwie, jeśli oczywiście bohaterowie nie będą zwlekać do rana.

Wodniak stanowczo odmówi zejścia do podziemi. Jeśli jednak sprawy przyjmą dla bohaterów wyjątkowo zły obrót, możesz założyć, że znudziło go czekanie na powierzchni i postanowił zatopić cały podziemny kompleks. Woda zacznie zalewać podziemia w błyskawicznym tempie – każda żywa istota ma 3 rundy, żeby wydostać się na powierzchnię. Mogą na górze spotkać Wodniaka, wynurzającego się z wody i radośnie śmiejącego się do siebie.

Leszego można przekonać, żeby pomógł w jakiś sposób, to jednak będzie oznaczało kolejną przysługę i musi zostać wynegocjowane tak, jak poprzednia (patrz str. 36). Pan Lasu może wywołać erupcję korzeni ze ścian podziemi, niszcząc w ten sposób całą konstrukcję (bohaterowie muszą wykonać test *ryzyka* albo otrzymają obrażenia zadane z **Siłą** 4 przez spadające kamienne bloki). Leszy może także wezwać rój owadów i wpuścić je do podziemnego kompleksu. Nie trzeba chyba dodawać, że rój zaatakuje także bohaterów, jeśli będą się ociągać z opuszczeniem podziemi.

Ojciec Niedźwiedź nie weźmie udziału w bitwie pod ziemią, chociaż bardzo chętnie zaczeka przy klapie na Wojownika Chaosu i jego demona.

Inne dobre pomysły

Skupić się na Wojowniku Chaosu: Kiedy Wojownik Chaosu umrze, demon automatycznie powróci do królestwa Chaosu. Ta informacja jest dostępna każdemu czarodziejowi lub każdej postaci posiadającej umiejętność *wiedza o demonach* bądź *teologia* – po wykonaniu testu **Int**.

Dużo światła: Każde źródło światła, oprócz pierwszego, daje bohaterom bonus +5 do testu *strachu* przy spotkaniu z duchami.

Uciekać, jeśli sprawy przybiorą zły obrót: Niech najsilniejsi członkowie drużyny ochraniają odwrót. Po wyjściu na powierzchnię warto usiąść na klapie.

Przez cały czas pamiętaj, że rolą Mistrza Gry nie jest rozszarpanie grupy na strzępy. Z pewnością nieprzemyślane i głupie działanie bardzo szybko się zemści, ale nie zabijaj wszystkich. Wystarczy zrobić wrażenie, że masz taki zamiar – wówczas gracze będą się czuli tacy szczęśliwi i sprytni, że udało im się uciec, iż pewnie zostaniesz ich ulubionym Mistrzem Gry.

POMIESZCZENIA PODZIEMNE

W poniższym opisie zakładamy, że teren będzie badany przy słabym oświetleniu – pochodnia lub magiczne światełko. Jeżeli drużyna nie posiada żadnego źródła światła, wówczas obszar może być badany tylko za pomocą dotyku, a opis pomieszczeń trzeba będzie dostosować do sytuacji. Jeżeli posługujesz się figurkami, będziesz musiał najpierw przygotować mapę podłoża reprezentującą podziemny kompleks (patrz Mapa 6, str. 141).

Informacje zostały podzielone na cztery grupy – co widać na pierwszy rzut oka, a co po uważnym przyjrzeniu się; więcej informacji można uzyskać przeszukując pomieszczenie pobieżnie i starannie. Ostatnie dwie kategorie zajmują określony czas oraz wymagają wykonania testu (patrz **WFRP,** str. 70)

Jeżeli bohaterowie mają odpowiednie do tej sytuacji umiejętności (np. *górnictwo, historia*), możesz zmodyfikować test *przeszukiwania,* ułatwiając znalezienie określonych informacji; na przykład bohater z umiejętnością *górnictwo* może zauważyć pewne szczegóły konstrukcyjne, przeoczając inne rzeczy, jeżeli wynik testu wypadnie na granicy powodzenia.

W przypadku komnat promienistych opcja *Pierwszy rzut oka* zakłada, że nikt nie wszedł do komnaty; *Po uważnym przyjrzeniu się* oznacza wejście do komnaty i rozejrzenie się wokół; *Przeszukanie pobieżne* – zbadanie przedmiotów bez ich dotykania; *Przeszukanie staranne* – dotknięcie przedmiotów i ewentualnie przeniesienie ich do komnaty centralnej, gdzie można je zbadać w lepszym świetle.

Komnata centralna

Pierwszy rzut oka: (z miejsca, w którym kończą się schody) okrągła komnata, około 10 metrów średnicy, pionowe ściany jak w szybie, strop niknie w ciemnościach na wysokości 15 metrów. Pośrodku pomieszczenia, na wypolerowanej, okrągłej platformie, spoczywa przezroczysta półsfera o około 2 metrach średnicy. Na ścianie, w regularnych odstępach rozmieszczono pięć łukowo sklepionych przejść. Posuwając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, na prawo od wejścia przejścia 1 i 2 zostały częściowo odblokowane, przejścia 3 i 4 są całkowicie zablokowane, a przejście 5 jest całe odblokowane. Półkulę otacza cienka, bezkształtna warstwa czegoś podobnego do dymu.

Po uważnym przyjrzeniu się: nagle w centrum komnaty pojawi się duch krasnoluda, przesłaniając całe pole widzenia.

Jest to duch Gruffnecka. W tym momencie wszystkie żywe istoty muszą wykonać test *strachu.* Ci, którym się nie uda, stają sparaliżowani strachem – nie mogą w tej rundzie podejmować żadnych działań, a także w kolejnych rundach, jeśli nie wykonają pozytywnie testu *strachu* (patrz **WFRP**, str. 68).

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
4	25	0	0	3	17	30	1	-	18	18	18	18	29

Gruffneck jest podatny na *niestabilność* poza świątynią, ale jest odporny na efekty psychologiczne. Wywołuje *strach* w istotach żywych (wyjątek – patrz uwaga na str. 42). Jest odporny na broń niemagiczną, ale nie potrafi zadawać psychicznych obrażeń. Każda żywa istota, którą trafi, musi natychmiast wykonać test **CP** z modyfikatorem -10 lub ucieknie w panice.

Pobieżne przeszukiwanie: (10 minut; trzeba przezwyciężyć *strach*) kamienna konstrukcja jest na ogół bardzo dobrej jakości, prawdopodobnie robota krasnoludzka. Kamień pokryto gliną i pomalowano, jednak większość zaprawy odpadła już od ścian, ukazując krasnoludzkie inskrypcje.

Przejścia 1 i 2 prowadzą do podłużnych, mrocznych pomieszczeń. Zostały kiedyś zamurowane, ale niedawno ktoś je odblokował.

Przejścia 3 i 4 także zostały kiedyś zamurowane i w takim stanie przetrwały do dzisiaj.

Przejście 5 nigdy nie było zamurowane.

Przezroczysta półsfera najwyraźniej wykonana została ze szkła. Podstawa jest z grubsza otynkowana, pomalowana i zabazgrana jakimiś napisami w języku goblinów. Tam, gdzie zaprawa odpadła, widać poczerniały, czerwonobiały marmur, z wyrytymi w nim długimi inskrypcjami krasnoludzkimi.

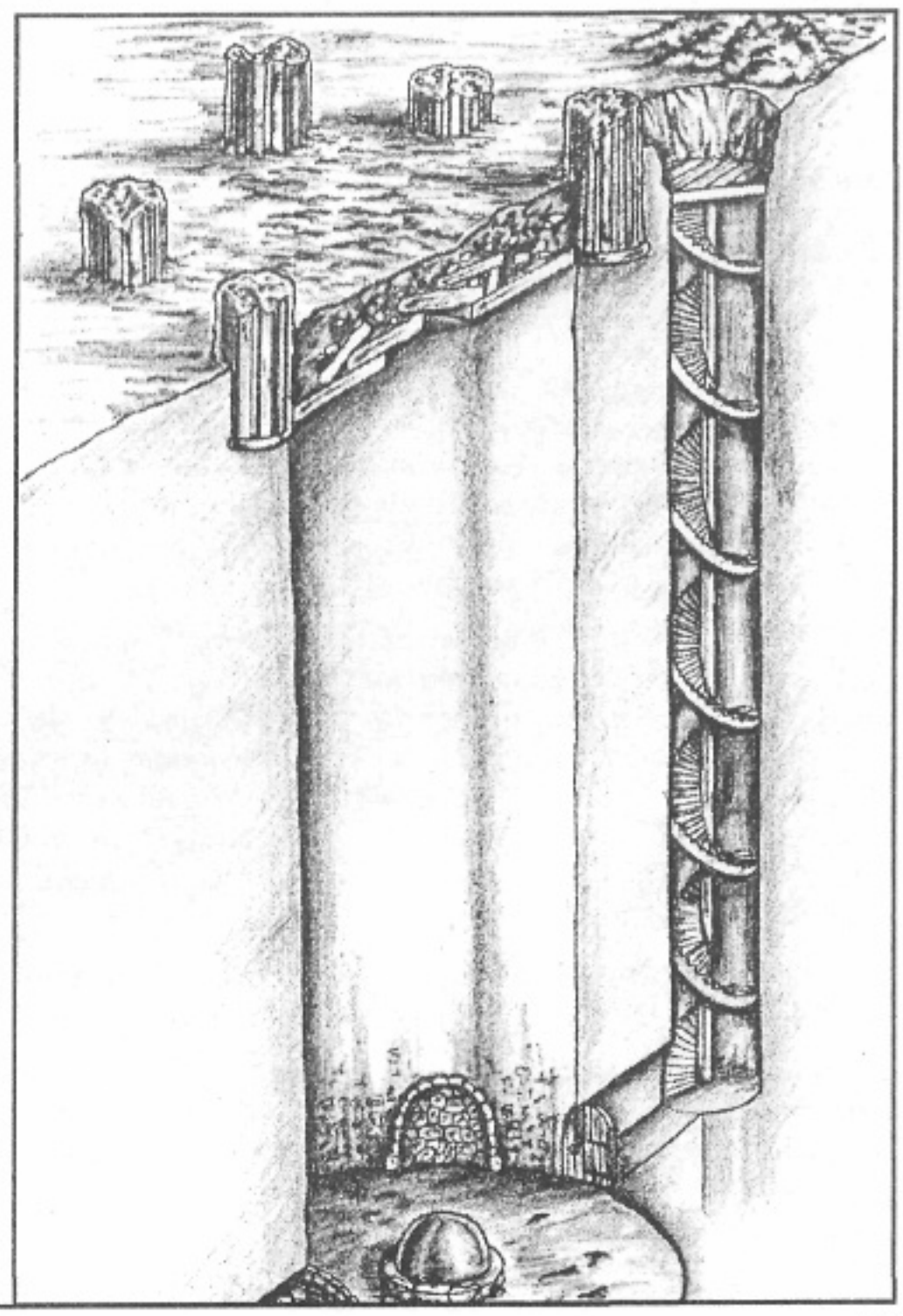
Staranne przeszukiwanie (30 minut): na podłodze nie ma nic ciekawego z wyjątkiem zaprawy, która odpadła od ścian.

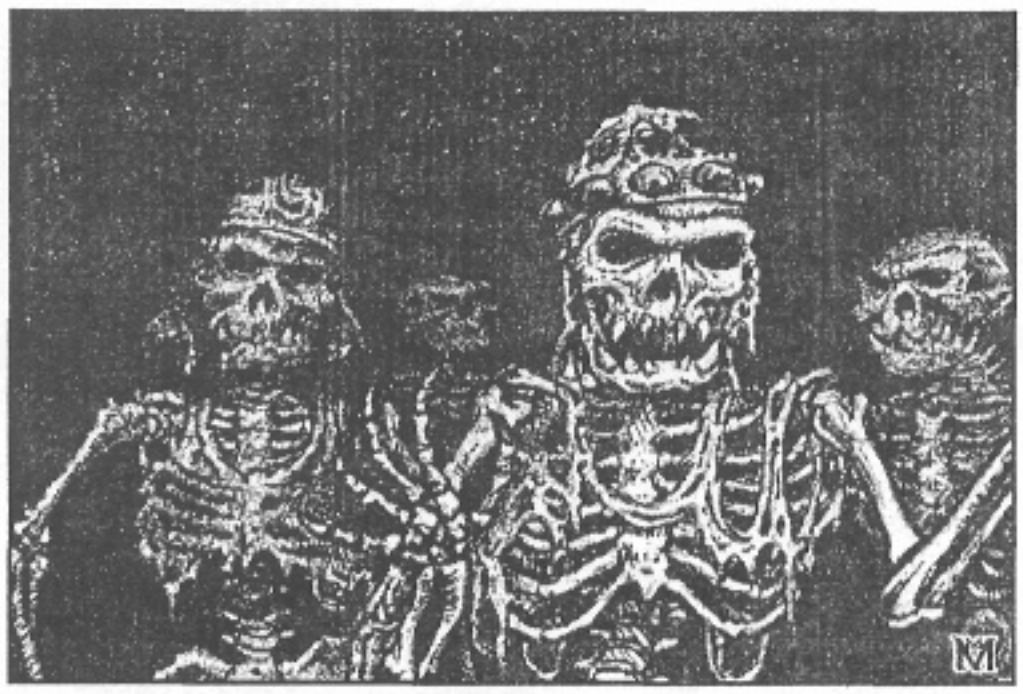
Wklęsłości znajdujące się na półkuli odpowiadają łukowym przejściom. Poza tym półkula jest nieskazitelna i niesamowicie twarda. Nic nie wskazuje na to, aby była czymś w rodzaju tajnego przejścia lub można było ją przesunąć.

Pośród gruzu zaścielającego podłogę znajdują się starożytne narzędzia – piki, łopaty itp. Drzewce tych narzędzi już dawno przegniły.

Ściany krasnoludzkiej świątyni były kiedyś zdobione kafelkowym ornamentem, który już dawno uległ zniszczeniu. W wielu miejscach można znaleźć wgłębienia, najprawdopodobniej po kamieniach ozdobnych. Wśród gruzu nie ma śladu po brakującym materiale ozdobnym.

Prawdopodobnie świątynia jest starsza od najstarszych budowli ludzkich, jakie bohaterowie kiedykolwiek widzieli. Postacie z umiejętnością *historia* po wykonaniu testu **Int** mogą dojść do wniosku, że budowla ta datuje się jeszcze sprzed czasów, kiedy na tym obszarze pojawili się ludzie.





Komnata promienista nr 1
Grobowiec Zoobaga Wielkiego

Pierwszy rzut oka: w kamiennej ścianie, blokującej przejście, znajduje się dziura o średnicy około 120 centymetrów. Wydaje się, że światło nie jest w stanie rozproszyć panujących w komnacie ciemności – nie można dostrzec żadnych szczegółów, nawet posiadając *widzenie w ciemnościach*. Powietrze jest bardzo chłodne – wilgoć skrapla się na ścianach. *Wykrycie istot magicznych* wykaże obecność w komnacie jakiejś nieziemskiej istoty.

Po uważnym przyjrzeniu się: rzuca się na ciebie horda niesamowicie zmasakrowanych goblinów. Jeden sięga w kierunku twojej klatki piersiowej i wyrywa ci serce.

Po wejściu do komnaty należy wykonać test *strachu*. Ci, którym test się nie powiedzie, padają jakby byli martwi. Ich serca zatrzymują się na chwilę ze strachu. Ci, którym test się powiedzie, doznają chwilowej utraty świadomości, ale ockną się stojąc na nogach i wciąż widząc bandę goblinów, tyle że niematerialnych.

Duchy goblinów

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
4	25	0	0	3	17	30	1	-	18	18	18	18	29

Bandę duchów należy traktować jako jedną istotę, o profilu jak wyżej. Poza komnatą są podatne na *niestabilność*, ale odporne na efekty psychologiczne. W istotach żywych wywołują *strach*, odporne są na broń niemagiczną i nie mogą zadawać fizycznych obrażeń. Każda istota żywa, która zostanie przez nie trafiona, musi wykonać test **CP** z modyfikatorem -10 lub ucieknie w panice.

Dla MG: *jeżeli Gruffneck zaprzyjaźnił się z drużyną, możesz zadecydować, że zaatakuje duchy goblinów. Rozegraj ten epizod jak normalną walkę – duchy mogą ranić się nawzajem. Każda ze stron ma* ***S*** *3, a Gruffneck dodatkowo rasową* nienawiść do goblinów *(nie może wycofać się z walki, zawsze atakuje i zadaje o jedno obrażenie więcej). Chociaż żadna ze stron nie jest uzbrojona, nie stosuj standardowych modyfikatorów do walki wręcz.*

Nawet magiczne światło nie jest w stanie oświetlić tej przeklętej komnaty. Należy badać ją dotykiem.

Pobieżne przeszukiwanie: ściany noszą ślady inskrypcji i zdobień, tak jak w komnacie centralnej. Niedaleko tylnej ściany znajduje się „kopczyk gruzu" (test **I**, żeby w niego nie wdepnąć) – są to zgniłe szczątki niewolników. Przy zwłokach nie ma żadnych przedmiotów.

Pod tylną ścianą ustawiono mary. Leżą na nich szczątki jakiejś istoty, a także zdobiona zbroja skórzana, tarcza, miecz i trzy sztuki biżuterii.

Staranne przeszukiwanie: z Zoobaga pozostał już tylko szkielet, a jego zbroja rozpadnie się w pył pod dotknięciem, tak samo jak większość kości – pozostanie tylko K6 zębów i kilka kawałków zbroi. Tarcza, wykonana z drewna i skóry, także przemieni się w proch. Nic nie pozostanie także z pochwy i ozdób, a miecz pokrywa rdza (-1 do obrażeń, rzuć K6 za każdym razem, kiedy ostrze w coś uderzy – na 6 miecz ulegnie złamaniu). Trzy sztuki biżuterii to: srebrny kolczyk do nosa – teraz sczerniały, wart 5 ZK; złota spinka do płaszcza wysadzana granatami – warta 25 ZK; bursztynowa bransoleta – warta 7 ZK. Na podłodze obok mar leży pojedynczy grot od włóczni – drzewce już dawno zbutwiało.

Komnata promienista nr 2
Grobowiec szamana Dunggruba

Pierwszy rzut oka: światło wpadające przez dziurę wybitą w ścianie blokującej przejście ukazuje mary na końcu komnaty, takie same jak w komnacie nr 1. Leżą na nich dziwacznie ubrane zwłoki goblina. Szata wyblakła do takiego samego koloru jak zaschnięte ciało – zielonobrązowego, w kilku miejscach przegniła, ale nadal widać kości, przytwierdzone do niej skórzanymi rzemykami. Przy marach leżą trzy skórzane sakwy; jedna, kompletnie przegniła, ukazuje swą zawartość – wyszczerzoną ludzką czaszkę.

Po uważnym przyjrzeniu się: nie zauważy się nic więcej niż przy pierwszym rzucie oka, z wyjątkiem jednego szczegółu – na podłodze pod marami wydaje się leżeć szkielet.

Pobieżne przeszukiwanie: kości przytwierdzone do szaty goblina mają różny kształt i rozmiar. Bohater, który obrał karierę medyka, ucznia medyka lub hieny cmentarnej po udanym teście **Int** rozpozna wśród niektórych kości ludzkie szczątki. Pod marami znajduje się szkielet, prawdopodobnie goblina – bliższe oględziny są niemożliwe bez wyciągnięcia szkieletu. Ściany najwyraźniej były kiedyś zdobione kamieniami szlachetnymi i kafelkami, tak jak pozostała część świątyni, jednak wszystkie te ozdoby zostały usunięte.

Dla MG: *możesz przestraszyć graczy świetlnymi sztuczkami. W komnacie nie ma żadnej broni. Bohaterowie mogą pomyśleć, że pochowana osoba była szamanem – i tak jest w istocie. Mogą także podejrzewać (niesłusznie), że szaman może ożyć. Migoczące pochodnie rzucają dziwne cienie na ściany komnaty. Może któremuś z bohaterów będzie się zdawało, że zmumifikowane ciało poruszyło się? Jeśli tak, nie wyprowadzaj nikogo z błędu.*

Staranne przeszukiwanie: wszystko, co znajduje się w tej komnacie, rozpadnie się w pył przy najlżejszym dotknięciu. Nie ma tutaj nic wartościowego.

Dla MG: *jeżeli wykorzystałeś sztuczkę ze światłem, bohaterowie najprawdopodobniej zrobili coś gwałtownego, jak na przykład zaatakowanie trupa. To, oczywiście, spowoduje rozbicie całych mar w pył, który przez jakiś czas będzie wisiał w powietrzu. W migającym świetle pochodni może się wydawać, jakby cząstki pyłu łączyły się w jakieś dziwne kształty. My wiemy, że w tej komnacie nie ma nic niebezpiecznego. Wykrycie magii także nic nie ujawni, jednak pył opadnie dopiero po dziesięciu minutach – a w tym czasie bohaterowie będą mieli mieszane uczucia, co do tego pomieszczenia... Życzymy miłej zabawy.*

Komnata promienista nr 3
Grobowiec Shagracka – Pożeracza Ropuch

Pierwszy rzut oka: nic nie widać, dopóki nie usunie się ściany blokującej przejście. Ściana ma **W** 6 oraz **U** 10, jednak 5 uszkodzeń spowoduje wystarczająco duży wyłom, żeby człowiek mógł się przecisnąć na drugą stronę. Światło przeświecające przez dziurę ujawni mary ustawione w końcu komnaty, na których spoczywa ciało goblina – wygląda na idealnie zachowane, jednak całe odzienie już dawno przegniło. Na podłodze leży sterta kości i gruzu.

Po uważnym przyjrzeniu się: w stercie gruzu znajdują się pokruszone kości, kawałki skór, materiału i skorodowanego metalu. Kiedy tylko jakaś żywa istota wejdzie do komnaty, kawałki te połączą się, tworząc cztery szkielety goblinów. Proces ten zajmie jedną rundę (w tym czasie szkielety traktowane są jako *nieaktywne*), po czym ożywieńcy zaatakują. Zwłoki na marach pozostaną nieruchome.

Szkielety goblinów

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

Szkielety są podatne na *niestabilność* i *głupotę*, ale za to odporne na wszystkie inne efekty psychologiczne. Nie można ich zmusić, aby zaniechały walki. Wywołują *strach* w istotach żywych. Rana zadana przez szkielet ma 35% szans wywołać infekcję.

Pobieżne przeszukiwanie: w tej komnacie znajduje się niewiele poza kurzem i doskonale zachowanym ciałem goblina. Jeśli posiadał jakieś ubranie, to już dawno zgniło, pozostawiając tylko zacieki na skorodowanej biżuterii. Także tutejsze ściany noszą ślady zerwanej ornamentacji.

Staranne przeszukiwanie: przy ciele goblina można znaleźć poczerniały srebrny pierścień z wypolerowanym żółtobiałym kamieniem; parę złotych ozdób do miecza – każda warta 10 ZK lub 35 ZK jako para. Miecz, do którego kiedyś należały, jest cały przerdzewiały.

Pierścień jest *Amuletem z zaklętego jadeitu*. Chociaż nie mógł zapobiec śmierci swojego właściciela, to przez stulecia utrzymuje zwłoki w bardzo dobrym stanie – goblin wygląda jakby umarł zaledwie kilka godzin temu. Po zdjęciu pierścienia z palca ciało zacznie się rozkładać w normalnym tempie.

Komnata promienista nr 4
Grobowiec Ragzoda Gnatożuja

Pierwszy rzut oka: nic nie widać, dopóki nie usunie się blokady. Ściana ma Wytrzymałość 6 i Uszkodzenia 10, ale 5 uszkodzeń spowoduje wystarczająco duży wyłom, żeby mógł się przez niego przecisnąć człowiek. Niestety, podczas tworzenia wyłomu uaktywni się czerwoną pleśń, porastającą komnatę. Chmura czerwonych zarodników wystrzeli z otworu na odległość 3 metrów, przesłaniając widok komnaty. Każdy, kto znajdzie się w zasięgu chmury, musi natychmiast wykonać test Inicjatywy lub zostanie oślepiony na 2K6 godzin (**WW**,**I** oraz **Zr** zostają obniżone o 25; przeciwnik otrzymuje +25 do trafienia w walce). Ludzie i halflingi, którzy padną ofiarą zarodników, otrzymują 1K6 punktów szaleństwa.

Zarodniki będą utrzymywać się w powietrzu przez 3 rundy. Kiedy już opadną, można będzie zobaczyć, że ściany, podłoga i sufit komnaty pokryte są różnokolorową pleśnią i grzybami, a na końcu pomieszczenia (gdzie jest jeszczwe więcej wilgoci) znajduje się bezkształtna masa wielokolorowej pleśni, która kiedyś mogła być ciałem na marach.

Po uważnym przyjrzeniu się/Pobieżne przeszukiwanie: każda istota wchodząc do komnaty przy każdym kroku automatycznie poruszy pleśń; wszyscy bohaterowie, którzy wejdą do grobowca, muszą co turę wykonać następujący test:

K10	*Rodzaj pleśni*
1-3	Nieszkodliwa
4-5	Pleśń purpurowa
6-9	Pleśń żółta
0	Zarodniki fluorescencyjne

Zarodniki znajdujące się koło wejścia do komnaty mogą wydostać się do głównego pomieszczenia. Efekt ich działania znajdziesz w **WFRP** na str. 234. Bardzo możliwe, że bohaterowie wpadną na jakiś sprytny pomysł ominięcia pleśni, na przykład posłużą się czarem *Latanie*. Pamiętaj jednak, że zarodniki fluorescencyjne oraz purpurowa pleśń uaktywnia bliskość istoty żywej, a nie kontakt z nią.

Uważne przyjrzenie się oraz pobieżne przeszukanie komnaty potwierdzi tylko wrażenie, iż pomieszczenie pełne jest pleśni i grzybów. Pod warstwą pleśni na końcu komnaty można rozpoznać kształt ciała spoczywającego na marach.

Przeszukanie staranne: niesie ze sobą te same niebezpieczeństwa, co przeszukanie pobieżne. Ciało na marach rozpadnie się pod dotknięciem. Wyzwoli to erupcję zarodników, które wypełnią całą komnatę oraz wydostaną się poza nią na odległość 2 metrów od wejścia. Każdy, kto znajdzie się w tej chmurze, padnie ofiarą wszystkich rodzajów zarodników – bohaterowie znajdujący się w głównej komnacie mogą wykonać test **Inicjatywy** w celu uniknięcia chmury zarodników.

Teoretycznie nie ma sposobu, żeby bohaterowie mogli dokładnie przeszukać to pomieszczenie, nawet podpalając je (pamiętaj, że pleśń na końcu komnaty jest wilgotna) i powracając po kilku godzinach, kiedy wszystko wróci do normy. Jeśli jednak dzięki wyjątkowemu sprytowi i wytrwałości, uda im się przeszukać pomieszczenie, znajdą K6 zębów goblina w dobrym stanie, zardzewiały i bezużyteczny miecz oraz złoty kolczyk wart 5 ZK. Bohaterowie mogą narzekać ile zechcą, ale może nauczą się, że niektóre rzeczy lepiej pozostawić w spokoju, a nagroda nie zawsze jest proporcjonalna do ryzyka.

Komnata promienista nr 5
Świątynia Ametystowej Llabelli

To pomieszczenie jest zupełnie puste. Wszystko, co miało jakąkolwiek wartość, zabrały krasnoludy. Tak jak w pozostałej części kompleksu, widnieją tutaj ślady kamieni szlachetnych i inkrustacji oraz różne bazgroły i graffiti pozostawione przez gobliny.



OSZACOWANIE KOSZTOWNOŚCI ZNALEZIONYCH W ŚWIĄTYNI

Z wyjątkiem (prawie nieistotnych) kilku kosztowności, znajdujących się w grobowcach goblinów, miejsce to ma szczególną wartość dla krasnoludów i uczonych dowolnej rasy, interesujących się historią krasnoludzką. Za informacje o położeniu świątyni, poparte mapami kompleksu podziemnego i szczątkami dawnych zdobień, można wytargować całkiem wysoką nagrodę. Ten aspekt przygody pozostawiamy do decyzji Mistrza Gry, jeśli jednak graczom uda się znaleźć odpowiedniego kupca, ostateczna cena, jaką da się wytargować za podanie lokalizacji świątyni, wynosi aż 500 ZK. Zwróć uwagę, że niewielu krasnoludów upadnie tak nisko, aby żądać od swoich ziomków zapłaty za te informacje. Natomiast sprzedanie ich ludziom uważane byłoby za mniejszą zdradę swojej rasy i jej dziedzictwa. Jeśli więc w drużynie znajduje się chciwy krasnolud, jego ziomkowie odpowiednio się do tego ustosunkują. Grungni także nie będzie zadowolony i może zamienić błogosławieństwo (str. 42) na klątwę (patrz **WFRP**, str. 194-195).

PODSUMOWANIE PRZYGODY

Przygoda może się zakończyć na dwa sposoby.

Drużyna pokona zwierzoludzi: Hertzen dotrzyma obietnicy dotyczącej zapłaty. Może także wyprawić na cześć bohaterów wystawny bankiet, na którym będzie niejedna okazja skompromitowania się, używając nie tych sztućców co trzeba, bądź plotkowania w kółko o tych samych sprawach, aż zanudzi się wszystkich na śmierć. Jeżeli przygoda była częścią kampanii, drużyna zostanie odesłana do Kislevu w celu złożenia raportu; jeśli nie – może iść dokąd zechce.

Jeżeli któryś ze zwierzoludzi uciekinie: Hertzen może nalegać, żeby bohaterowie zostali jeszcze kilka dni i przeczesali las – opracowanie kolejnych wydarzeń pozostawiamy Mistrzowi Gry. Wojownik Chaosu i jego demon wciąż mogą kręcić się w okolicy, szukając okazji do zemsty. Hertzen może zmniejszyć obiecaną nagrodę lub wstrzymać się z jej wypłatą, jeśli dojdzie do wniosku, że wioska nie jest jeszcze bezpieczna. Ostatecznie bohaterowie zostaną wysłani do Kislevu lub będą mogli odejść gdzie zechcą.

Raport

Powrót z Wolstary do Kislevu powinien przebiec bez większych incydentów, chociaż jeśli Wojownik Chaosu przeżył, może próbować atakować drużynę.

Bogdanow spotka się z bohaterami prawie natychmiast po ich przybyciu. Wysłucha raportu, kiwając czasami głową – poza tym nie zdradzi żadnych emocji. Jeżeli zamierzasz kontynuować kampanię, przejdź do części *Pomocząteк przygody* na str. 48; jeśli nie – Bogdanow może wysłać drużynę na kolejną przygodę, gdziekolwiek zechcesz.

Przydział punktów doświadczenia

Punkty doświadczenia powinny być przydzielane za odpowiednie osiągnięcia w trakcie przygody – albo pod koniec każdej sesji, albo po zakończeniu całego scenariusza.

Za dobrą grę

Każdy bohater może otrzymać maksymalnie 100 PD za dobrą grę, niezłe pomysły itp. Przydziel średnio po 50 PD, natomiast wartość maksymalną niech otrzymają tylko ci, którzy wykazali się wyjątkowo dobrą grą i pomysłami.

Osiągnięcie wyznaczonego celu

Zdobycie zaufania Piotra i Anny
– *każdy bohater po 50 PD.*

Zawarcie porozumienia z duchami:
Praojciec Iskra (Domowik)
– *każdy bohater po 10 PD.*
Opiekun Spichlerzy (Maciew)
– *każdy bohater po 10 PD.*
Opiekunowie Zbóż (Polewiki)
– *każdy bohater po 25 PD.*
Pan Topielców (Wodniak)
– *każdy bohater po 25 PD.*
Pan Lasu (Leszy)
– *każdy bohater po 50 PD.*

Pokonanie Ojca Niedźwiedzia
– *50 PD dla każdego bohatera, który pozostanie na polu walki po zakończeniu pojedynku, 20 PD dla bohaterów, którzy wypadli z gry.*

Przegranie walki z Ojcem Niedźwiedziem – *10 PD dla każdego bohatera, który wziął udział w walce.*

Namówienie Grigorija do współpracy – *każdy bohater po 50 PD.*

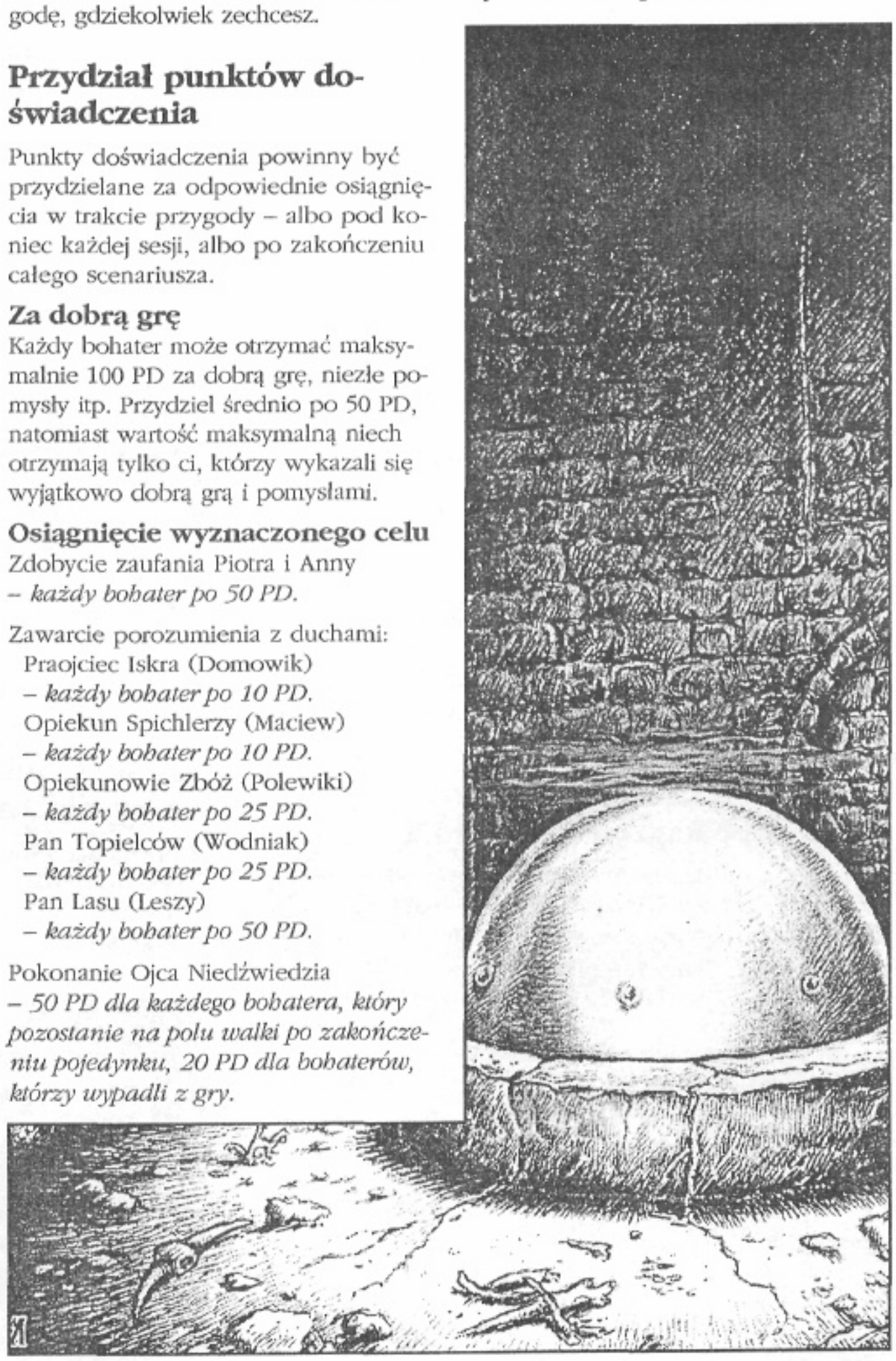
Pokonanie zwierzoludzi, jednego po drugim – *każdy bohater po 50 PD.*

Pokonanie zwierzoludzi we frontalnym ataku – *każdy bohater po 20 PD.*

Odnalezienie kryjówki zwierzoludzi i wezwanie pomocy – *każdy bohater po 10 PD.*

Zaprzyjaźnienie się z duchem Gruffnecka – *każdy bohater po 30 PD.*

Za każdy zbadany grobowiec – *wszyscy bohaterowie po 20 PD.*



ŚMIERĆ NA WAKACJACH



WSTĘP

Na urwisku górującym nad rzeką Zapadrieką, której nurt rozdziela wyspa, tam, gdzie znajdują się mury miasta Czernozawtra...

Scabback usiadł z miską papki, wskazując na widoczne za jego ramieniem mury leżącej na wyspie Czernozawtry.

– Trochę dziwni – powiedział. – Wszyscy latają jak snotlingi na Gigglespore i wszyscy są martwi jak Duggrat. Jedni mokrzy i wzdęci, inni wysuszeni i chudzi, a zewsząd im zwisa mięcho. Okropne. Stary Chuff obserwował przez całą noc jak tańczą, szczękają zębiskami i jęczą. Cieszę się, że rozdziela nas rzeka.

Towarzysz Scabbacka energicznie pokiwał głową:

– Taaa! – oznajmił, ochlapując Scabbacka papką. – Tam musi być jakiś bardzo zły nekrowotsit.

– Nie wiem o żadnym nekrowotsicie – burknął Scabback. – Jak dla mnie, to jest to magia, *ot co!*

Wepchnął łyżkę z breją do ust.

– Akkk! Pfuj! Okropne! Gdzie stary Chuff zdobył to mięso...

Tymczasem w obozie Dolgan pod murami Czernozawtry:

– Dafa radzi spalić duchy – oznajmił Kahu, czyszcząc grzywę swego konia. – A Arda się śmieje. „Ogień nie poskutkował, gdy Dafa ostatnio go próbował, mówi, Czemu miałby podziałać teraz!". Arda pośmiał się jeszcze i wrócił ze swoimi mołojcami do obozu. Rada kłóciła się przez całą noc, ale gdy zabrakło Ardy i mołojców – bezskutecznie.

– A zatem siedzimy tu z miastem duchów przed nami, armią zielonoskórych za nami, bez dostaw, ale za to z wodzami kłócącymi się jak dzieci. Ojcowie rodów popłakaliby się na ten widok.

– Tak, moj brat *– Kabu smutnie pokiwał głową. – Ale to nic wobec Czernozawtry, Miasta Mrocznego Jutra. Kiedy umarli chodzą po ulicach, znaczy to tylko jedno: dzień sądu jest bliski. Już wkrótce będziemy płakać* obok *naszych ojców.*

– Może tak być, przyjacielu – powiedział ktoś inny. – Ale kilku zielonoskórych możemy zabrać ze sobą...

STRESZCZENIE

Czernozawtra była jedną z Pszenicznych Kolonii Kislewu, położoną na wschód od Gór Krańca Świata. Zaraza wytrzebiła całą ludność, ale większość mieszczan trzyma się na nogach dzięki nekromancie Annandilowi, znanemu również jako Gurthgano Gorthaudh, jedynemu żywemu mieszkańcowi Czernozawtry.

Z jakiegoś powodu (patrz dalej) bohaterowie muszą dostać się do opuszczonej kolonii i znaleźć Gurthgano. Jednak na ich drodze piętrzyć się będą różne przeszkody:

– po pierwsze, martwi mieszkańcy kolonii mają przykazane chwytać wszystkich żywych, którzy wchodzą do miasta i zamieniać ich w kolejnych nieumarłych;

– po drugie, Czernozawtra może stać się wkrótce polem bitewnym; po przeciwnych stronach prowadzącego do miasta pomostu stoi duża grupa Dolgan i banda stepowych goblinoidów, prowadzonych przez Bohaterskich Hobgoblinów Habbła. Każda ze stron czeka na ruch przeciwnika.

Postaci muszą przedrzeć się przez hobgobliny, przy czym mogą zostać wciągnięte w trwającą właśnie dysputę: czy wybić Dolgan do nogi, czy też pozwolić im przejść po opłaceniu myta?

Sami Dolganie będą odnosić się podejrzliwie do grupy nie-Dolgan, przybywających z tej samej strony co hobgobliny. Aby dostać się do miasta, gracze będą potrzebować ich pomocy, lecz znów dostaną się w sam środek sporu. Jedna grupa chce oczyścić kolonię z nieżywych mieszkańców, aby – taką mają nadzieję – uzyskać boską pomoc w późniejszej walce z hobgoblinami. Druga chce zignorować martwych, którzy nigdy nie wychodzili poza mury, i skupić wszystkie siły na walce z hobgoblinami.

Po przejściu tej dyplomatycznej pułapki gracze będą musieli wejść do Czernozawtry i odnaleźć Gurthgano, pokonując przy tym nieumarłych strażników, których jedynym zadaniem jest przemiana wszystkich żywych w podobne do siebie monstra.

Jeśli wszystko pójdzie dobrze, bohaterowie uzyskają audiencję u Gurthgano i zdobędą informacje oraz materiały, które zapewne przydadzą się im później. Mogą również uzyskać jego pomoc przy ucieczce z miasta; trudniej stamtąd wyjść niż wejść.

POCZĄTEK PRZYGODY

Kampania *Wewnętrzny wróg* lub kampania kislevska

Wracając z Woltsary, drużyna spotka się z Bogdanowem w pałacu. Ten, po wysłuchaniu raportu, przedstawi cel następnej misji:

– Na krawędzi stepów znajduje się kolonia zwana Czernozawtra. Wyruszycie z pierwszym brzaskiem. Dostaniecie mapę i przewodników. Musicie dotrzeć tam i odnaleźć niejakiego Gurthgano Gorthaudha. Zanieście mu następującą wiadomość: Sulring Durgul jest zatrzymany w Bolgasgardzie. Będzie dalej cię uczył.

To wszystkie informacje, które dostaną bohaterowie. Bogdanow nic już nie powie, lecz postacie mówiące w eltharin wiedzą, że Gurthgano Gorthaudh znaczy „Martwy Dowódca ze Strasznego Wzgórza".

Ponieważ drużyna wyrusza następnego dnia, nie ma czasu na uczenie się nowych zdolności, choć można wykorzystać punkty doświadczenia zdobyte w Woltsarze.

Osobna przygoda...

W Kislevie

Oto dwa możliwe wprowadzenia do przygody; w razie potrzeby możesz wykorzystać inne.

Pewien przedsiębiorca wynajmuje grupę awanturników, aby wydobyła kilka przedmiotów z ruin kolonii, którą kilkadziesiąt lat temu zniszczyła zaraza. Zapomina jednak wspomnieć, że jej mieszkańcy – choć martwi – wciąż funkcjonują jak żywi.

Tutejsze władze chcą sprawdzić niejasne wiadomości o śladach życia na terenach starej kolonii. Nie chcąc zwracać uwagi, wynajmują drużynę. Ma ona na miejscu sprawdzić pogłoski oraz usunąć potencjalne zagrożenie.

Gdzie indziej

Czernozawtra może znajdować się w dowolnym miejscu na pograniczu Starego Świata. Hobgoblinów i Dolgan można zastąpić dowolnymi średniocywilizowanymi, ale wrogo nastawionymi grupami goblinoidów, ludzi lub innych rozumnych istot.



CZERNOZAWTRA

KOLONIA CZARNEJ FORTUNY

HISTORIA

Założona w 2252 roku Ery Imperialnej, kolonia Czernozawtra miała wszystko, co może zadecydować o pomyślnym rozwoju miasta. Wyspa na rzece Zapadrieka była doskonałym miejscem – dogodnym do podróży rzeką oraz prowadzenia handlu, łatwym do obrony przed Dolganami lub goblinoidami; gleba jest tam czarna i żyzna, od niej kolonia wzięła swe miano – Czarne Jutro. Nazwa okazała się być prawdziwa, ale nie tak, jak wszyscy oczekiwali.

Przez pięćdziesiąt lat kolonia była obiecującą placówką, jednak wciąż nękały ją najazdy goblinoidów i Dolgan. Kiedy w 2270 roku Ery Imperialnej ukończono mury, koloniści mieli nadzieję, że sprawy przybiorą pomyślniejszy obrót.

Do końca wieku Czernozawtra była jedną z najbogatszych i najbardziej znanych Pszenicznych Kolonii. Jej pozycję dodatkowo umacniały zawarte z Dolganami traktaty, na mocy których mogli oni odbywać na wyspie swoje zjazdy, dopóki utrzymywali dobre stosunki z kolonistami.

W 2302 roku Chaos zaatakował. Gdy Pszeniczne Kolonie i stepy zostały odcięte od reszty Kislevu, przebywający w pobliżu miasta Dolganie schronili się wewnątrz murów. Połączone siły kolonistów i Dolgan broniły się około czterech miesięcy, zanim hordy Chaosu zajęły mury. Z obrońców nie ocalał nikt.

Po odrzuceniu Chaosu, w dwudziestym trzecim stuleciu, Czernozawtra pozostawała zrujnowana i opustoszała. Sto lat później kolonię odbudowano, a po dziesięciu latach zdawało się, że odzyska dawną świetność. Wtedy, w 2478 roku, uderzyła zaraza. Mieszkańcy wyspy wymarli niemal do ostatniego. Izolacja Czernozawtry uniemożliwiła rozprzestrzenienie się choroby, jednak kolonia znów opustoszała. Ciała leżały tam, gdzie padli chorzy.

Przybycie nekromanty

Posłyszawszy o nieszczęściu Czernozawtry, Annandil Nekromanta udał się tam czym prędzej. Dzięki pracy nie

znających zmęczenia nieumarłych robotników szybko odbudował miasto. Dzięki panującym mrozom ciała nie ulegały rozkładowi i doskonale nadawały się do jego celów. Wkrótce wymarła kolonia stała się doskonałą bazą dla poczynań nekromanty. Wówczas przyjął imię Gurthgano Gorthaudh.

Kiedy powrócili Dolganie, zaskoczyły ich oznaki życia w kolonii. Gdy podeszli bliżej, ogarnęło ich zdziwienie i przerażenie, gdy zobaczyli znajome twarze mieszkańców zmarłych od zarazy.

Nakazy Ziemli, jednego z potężniejszych duchów natury w panteonie Dolgan, były jasne. Taka przemiana natury powinna zostać czym prędzej ukrócona. Dolganie nabrali odwagi po modłach i ostrej popijawie; byli gotowi do ataku na kolonię.

Próbowali niemal dwadzieścia lat. Jednak większość z tych, którzy weszli do miasta, nigdy nie powróciła... w każdym razie nie wróciła *żywa*. Święta wojna z nieumarłymi wymknęła się spod kontroli, zaś większość zgromadzeń schodzi na kłótniach o to, jakie powinno być następne posunięcie.



HOBGOBLINY ZE STEPÓW

Hobgobliny ze stepów są najbardziej rozwiniętymi kulturowo goblinoidami. Zawdzięczają to regularnym kontaktom z ludźmi. Niektóre z nich ośmielają się nawet twierdzić, że bliżej im do ludzi niż do innych ras goblinoidalnych.

HEGEMONIA HOBGOBLINÓW

Gdy pod koniec wojen z goblinami rasy goblinoidalne zostały zepchnięte na wschód poza Góry Krańca Świata, niektóre grupy poczyniły znaczne postępy w przyswajaniu ludzkiej kultury, wojskowości i socjoekonomii, dzięki czemu znacznie skuteczniej mogą rywalizować z ludźmi i innymi rasami. Najbardziej znanym tworem politycznym jest Hegemonia Hobgoblinów, której ziemie rozciągają się od północnych części Mrocznych Krain aż na stepy Wschodniego Kislevu.

Hobgobliny stworzyły bardzo efektywną elitę wojskową, rządzącą społeczeństwem opartym na niewolnictwie, w którym niższe goblinoidy są zmuszane do zgłębiania podpatrzonych u ludzi tajemnic uprawy roli i pasterstwa; dla zielonoskórych jest to wciąż wielka nowość.

Po tym prostym, ale mającym doniosłe skutki postępie ekonomicznym, Hegemonia Hobgoblinów przystąpiła do rozwoju rzemiosła, zaczęła także handlować niewolnikami oraz innymi dobrami ze społecznościami ludzi zamieszkującymi na Wschodzie. Zwyczajowe najazdy, które powodowały zamykanie szlaków pomiędzy Starym Światem a Dalekim Wschodem, nauczyły hobgobliny cenić handel.

Hegemonia Hobgoblinów to skutecznie działający, choć brutalny reżim; należy jednak pamiętać, że nie można go oceniać w ludzkich kategoriach. Patrząc z perspektywy historii goblinoidów, jest wielkim postępem. Hegemonia składa się z pewnej, zmieniającej się od czasu do czasu, liczby plemion. Każde z nich jest rządzone przez wodza.

SPOTKANIE Z HOBGOBLINAMI

(Patrz mapa nr 7)

POLITYKA BANDY

Bohaterskie Hobgobliny Habbla wypełniają właśnie karną misję, zleconą przez wodza Grungutsa z klanu Grag-A-Mugar w związku z najazdami Dolgan na hobgoblińskie karawany. Habblo chce pobrać od Dolgan myto oraz obietnicę powstrzymania się w przyszłości od podobnych ataków. Jako osoba praktyczna, woli bogacić się niż walczyć. Przypuszcza, że wódz poprze jego stanowisko.

Jednak czterech młodych oficerów biorących udział w ekspedycji nie podziela tej opinii. Twierdzą, że czas wodza minął, że woli pełny brzuch od bitewnej chwały i powinien przekazać dowodzenie komuś bardziej energicznemu – jednemu z nich.

Habblo jest w trudnej sytuacji. Bezpieczniej byłoby poprzeć tych młodzików, ale jest zbyt dumny, by pozwolić „szczylom" na kierowanie swoimi poczynaniami. Z prywatnych źródeł wie, że wódz Grunguts chce zakończyć wojnę z Dolganami i znów poprzez handlu wzbogacać i poszerzać wpływy klanu. Obecnie zastanawia się, jak uniknąć buntu i korzystnie zakończyć sprawy.

BOHATEROWIE

Przyjazd drużyny sprawi, że napięcie w bandzie sięgnie zenitu. Habblo chciałby wyciągnąć od postaci dodatkową opłatę za przekroczenie pomostu, ale jego podwładni wykorzystają każdą okazję, by sprowokować drużynę do walki.

Jeśli któryś z graczy zaatakuje goblinoida, banda natychmiast zareaguje, uderzając na drużynę. Szybka reakcja ze strony pozostałych członków drużyny może (lub nie) zapobiec nieszczęściu; wszystko zależy od okoliczności. Jeśli np. gracz popchnie kapitana i zostanie pochwycony przez jego podkomendnych, bohaterowie trafią do aresztu, a potem przed oblicze Habbla, który może być albo życzliwy, albo przekupny. Z drugiej strony, gdyby kapitan został zabity, nawet Habblo z trudem zapobiegnie samosądowi.

Jeżeli któryś z bohaterów rzuci wyzwanie hobgoblinowi, ten musi je przyjąć, inaczej splami swój honor. Ty, Mistrzu, jako Habblo, określasz warunki pojedynku. Pamiętaj, że Habblo chętnie zobaczyłby jednego ze swoich podwładnych pokonanego lub ośmieszonego przez zwykłego człowieka (lub kogoś innego); oznaka słabości po stronie kapitanów wzmocniłaby jego pozycję.

ZDARZENIA

Najważniejszym zdarzeniem podczas tego spotkania jest konflikt między drużyną a zadziornymi kapitanami.

Jednak prawdziwa zabawa zaczyna się przy odgrywaniu spotkania dwóch tradycyjnie wrogich sobie kultur – ludzkiej i goblińskiej. Drużyna przybywa o zmierzchu, zaś decyzja o dopuszczeniu ich do pomostu zostaje odłożona do rana. Przez cały wieczór bohaterowie

mogą wędrować po obozie, myszkować tam i rozmawiać z żołnierzami.

Postaci zajmujące się nauką mogą uzyskać „z pierwszej ręki" wiele informacji o goblinoidach. Wojowników zainteresuje organizacja jednostek i wyszkolenie żołnierzy. Studenci i gawędziarze mają okazję porozumieć się z istotami, z którymi raczej rzadko spotykają się w pokojowej atmosferze.

To dobra okazja, by przyznać wiele punktów doświadczenia za prawidłowe odgrywanie swojej postaci. Nie przegap tego.

Bądź uczciwy. Odgrywanie goblinoidów to niezła zabawa. Cóż to za nieokrzesane i szczere stworzenia!

ODGRYWANIE GOBLINOIDÓW

Oto kilka wskazówek, jak odgrywać przedstawicieli różnych goblinoidów:

Habblo

Twardy, bystry, ubrany na wojskową modłę oficer, lojalny wobec wodza, dzięki któremu jego rodzina ma co jeść i cieszy się powszechnym szacunkiem. Jego warkotliwy ton i akcent są typowe dla goblinoidów, ale osobowość i charakter wydają się niemal ludzkie. Zwykle decyduje szybko, ale gdy przyjrzeć się dokładniej, nie spieszy się z decyzjami; woli mieć czas na ich rozważenie. Jako wódz, który odniósł wiele sukcesów, jest lubiany przez wszystkich, lecz zamiary jego kapitanów szybko mogą przerodzić się w zamieszki; zdaje sobie z tego sprawę.

Habblo chciałby wycisnąć z graczy dodatkowe myto za wpuszczenie na pomost. Chciałby również powierzyć im wiadomość dla wodza Dolgan, zawierającą warunki, na których pozwoli im przejść przez pomost – bawół za każdą piątkę ludzi i przysięga od wodza każdego klanu, że przez rok nie będzie atakował hobgoblińskich karawan. Powyższe warunki są wygórowane, ale w porównaniu ze stratami, jakie Dolganie ponieśliby podczas walki z hobgoblinami, wydają się rozsądne.

Wódz będzie chciał trzymać graczy z daleka od zapalczywych kapitanów; ostatnią rzeczą, jakiej by chciał, jest incydent, który przerodziłby się w starcie. Z drugiej strony nie może swoich gości zanadto rozpieszczać, bo kapitanowie oskarżą go o przychylność wobec „ludzików".

Przykładowa wypowiedź:
– Humm. Więc chcieliście się przemknąć po ciemku, taaak? Zamknąć ich i przyprowadzić do mnie z samego rana. Z samego rana, słyszycie? Bo się łby potoczą.

Kapitanowie

Ci zapalczywcy są młodymi, zuchwałymi wojownikami: głośnymi, agresywnymi, opryskliwymi, impulsywnymi, zainteresowanymi tylko walką i wydawaniem rozkazów. Podwładni boją się ich i zarazem nienawidzą, choć postawa twardzieli budzi pewien szacunek. Habblo ma nadzieję, że pożyją wystarczająco długo, by nauczyć się życiowej mądrości.

Kapitanowie liczą, że uda im się wywołać incydent, który wprowadzi wojowników w szał bitewny. Jeśli bohaterowie dadzą się sprowokować, banda hobgoblinów zacznie mordować wszystko, co się rusza, a Habblo przeżyje trudne chwile, próbując powstrzymać ich od walki.

Przykładowa wypowiedź:
– Ha. Typowy człowieczek – czysty, czysty, czysty. *(Klepie postać po brzuchu)* Miękki. *(Ogląda szczękę)* Dobrze miele ozorem. *(Ściska rękę)* Nie walczy. *(Klepie po innych miejscach)* I nic tam nie ma.

Zwykłe hobgobliny

Te oddziały są czymś podobnym do drużyny futbolu amerykańskiego lub marines. Dobrze zbudowani, więksi od służących im goblinów i wyżsi od większości ludzi. Poza służbą są przystępni, nawet przyjaźni wobec tych, których uznają za równych sobie. W walce są uważani za najtwardszych i najbardziej zawziętych.

Przez cały czas współzawodniczą ze sobą; czasami przybiera to formę bezkrwawych pojedynków. Pogardzają słabowitymi ludzikami, niewiele lepiej myślą o zapalczywych kapitanach. Podziwiają, szanują i słuchają Habbla („Szefa"), zaś mniejsze goblinoidy traktują jak dzieci lub przedmioty służące do kopania, rzucania, gry w „dwa ognie" itp.

Przykładowa wypowiedź:
– Oj, Wielka Warga, lepiej zanieś ten kociołek! Dobra, człowieczku, przyszedłeś, żeby nauczyć się walczyć, tak? Dobrze trafiłeś. Po pierwsze, jesteśmy od ciebie więksi. I twardsi. I bardziej wkurzeni. I bardziej zieloni...

Inne hobgobliny dodają swoje trzy grosze, aż rozmowa zakończy się śpiewaniem pieśni: *„Zwą nas zielonymi mordercami, najgorszymi sukinsynami, jakich w życiu widziałeś..."* Pieśń trwa tak długo, jak długo możesz wymyślać do niej słowa, zaś skończy się mocnym klepaniem po plecach i popijawą.

Jeźdźcy wilków

Chudzi, milczący, kompetentni – w typie kowbojów z Hollywood. Jeźdźcy wilków są prości i niewykształceni, lecz nadspodziewanie inteligentni. Poza służbą trzymają się razem, porozumiewając się z obcymi przy użyciu kilku dobrze dobranych słów. Podobnie odnoszą się do dowódców i innych goblinoidów.

Przykładowa wypowiedź:
– *(Długa chwila milczenia)* Dolganie atakują nas, my atakujemy ich. Oni przestają, my przestajemy. *(Chwila milczenia)* Każdy pilnuje swego.

Woźnice, kucharze, robotnicy

Wyszkoleni pracownicy, cenieni, traktowani dobrze, choć surowo. Mogą być nerwowi, zastraszeni przez innych hobgoblinów. Gdy znajdują się w bezpiecznej odległości, będą zaczepiać i wyśmiewać ludzi, ale zaatakowani, uciekną. Czas wypełnia im unikanie większych goblinoidów i znęcanie się nad mniejszymi.

Przykładowa wypowiedź:
– Ło, człowieczek! *(w postać trafia grudka ziemi lub czegoś jeszcze gorszego)* Nie jesteś tera taki dzielny, nie? Jeszcześ nie widział tylu zielonych równych tobie albo i większych, co? *(Ogólny śmiech)* Skurczyłeś się ze strachu? Lepiej bądź grzeczny, bo cię duzi pobiją! *(Śmiechy, kolejne pociski, ordynarne gesty itp.)*

Mniejsze gobliny

Niewolnicy. Zawsze przymilni, umykają, mając nadzieję uniknięcia gorszego traktowania. Odgrywaj ich tak, by wzbudzali sympatię. Spraw, by gracze zechcieli uwolnić ich od takiego losu – lecz niech zdają sobie sprawę, że jedyną formą podzięki będzie ugryzienie w rękę. Niewolnicy pamiętają także, że dla ludzi goblinoidy są okrutnymi i nieczułymi potworami, istniejącymi poza granicami pojmowania.

Przykładowa wypowiedź:
– Ja zrobić, ja! Ty nie bić małego *(tu wstaw imię)*. Dobry gobo, zrobić szybko, zrobić dobrze, ty nie bić!

GOBLINOIDY

Habblo

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
4	63	44	4	5	17	60	3	49	49	44	44	44	18

Umiejętności: *rozbrojenie, uniki, dodatkowy język – staroświatowy, bijatyka, silny cios, celny cios, ogłuszenie.*

Ekwipunek: kaftan kolczy z rękawami, (1 PP, tułów/ręce/nogi), czepiec kolczy (1 PP, głowa), hełm (1 PP, głowa), maczuga, miecz, sztylet.

Zasady specjalne: podatny na *furię* i *niechęć* w stosunku do innych goblinoidów. Widzenie w ciemności w zasięgu 10 metrów.

Krowbag – przyboczny Habbla

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
4	45	45	4	4	10	40	1	28	28	48	28	28	28

Umiejętności: *dodatkowy język – staroświatowy.*

Ekwipunek: skórzany kaftan (0/1 PP, tułów), miecz, sztylet.

Zasady specjalne: *skłonny do niechęci* wobec innych goblinoidów, *nienawidzi* krasnoludów, czuje *strach* wobec elfów, dopóki nie ma przewagi liczebnej 2:1 lub większej. Widzenie w ciemności w zasięgu 10 metrów.

Bohaterskie Hobgobliny Habbla

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
4	33	14	3	4	7	30	1	29	29	24	24	24	18

Umiejętności: *rozbrajanie, uniki, bijatyka, silny cios.*

Ekwipunek: koszulka kolcza (1 PP, tułów/ręce), tarcza (1 PP, wszystko), hełm (1 PP, głowa), broń ręczna, sztylet.

Zasady specjalne: podatni na *furię* i *niechęć* w stosunku do innych goblinoidów. Widzenie w ciemności w zasięgu 10 metrów.





Kapitanowie hobgoblinów (4)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
4	43	24	4	4	7	40	1	29	29	24	24	24	18

Umiejętności: *rozbrajanie, uniki, dodatkowy język – staroświatowy, specjalna broń*, bijatyka, silny cios.*

Ekwipunek: koszulka kolcza (1 PP, tułów/ręce), hełm (1 PP, głowa), broń dwuręczna*, miecz, sztylet.

* Kapitan nr 1 ma dwuręczny cep, nr 2 i 3 miecze dwuręczne, nr 4 topór dwuręczny. Wszyscy mają odpowiednie umiejętności *specjalna broń.*

Zasady specjalne: podatni na *furię* i *niechęć* w stosunku do innych goblinoidów. Widzenie w ciemności w zasięgu 10 metrów.

Jeźdźcy wilków – gobliny

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

Umiejętności: *opieka nad zwierzętami, tresura – wilk, celne strzelanie – krótki łuk, dodatkowy język – staroświatowy, specjalna broń – lanca (tylko z grzbietu wilka).*

Ekwipunek: osiodłany wilk, włócznia, krótki miecz, sztylet, krótki łuk, skórzany kaftan (0/1 PP, tułów).

Zasady specjalne: odczuwają *niechęć* do innych goblinoidów, *nienawidzą* krasnoludów, *boją się* elfów, dopóki nie zyskają przewagi liczebnej przynajmniej dwóch na jednego. Widzenie w ciemności w zasięgu 10 metrów.

Oddziały goblinów

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
4	25	25	4	4	10	40	1	28	28	48	28	28	28

Umiejętności: brak.

Ekwipunek: skórzany kaftan (0/1 PP, tułów), tarcza (1 PP, wszystko) **lub** krótki łuk, broń ręczna, sztylet.

Zasady specjalne: odczuwają *niechęć* do innych goblinoidów, *nienawidzą* krasnoludów, *boją się* elfów, dopóki nie mają przewagi liczebnej przynajmniej dwóch na jednego. Widzenie w ciemności w zasięgu 10 metrów.

Niewolnicy – mniejsze gobliny

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
4	25	25	2	2	5	40	1	24	18	18	18	18	18

Umiejętności: jakie umiejętności?

Ekwipunek: brak.

Zasady specjalne: odczuwają *niechęć* do innych goblinoidów, *nienawidzą* krasnoludów, *boją się* elfów, dopóki nie mają przewagi liczebnej przynajmniej dwóch na jednego. Widzenie w ciemności w zasięgu 10 metrów.

HOBGOBLINY NA POMOŚCIE

CORAZ BLIŻEJ CZERNOZAWTRY...

Droga do miasta biegnie wzdłuż Zapadrieki na południe, wysokim, urwistym brzegiem. Droga, nie naprawiana od upadku kolonii, jest dziurawa i zarośnięta. Są jednak ślady wskazujące na to, że często przejeżdżały tędy ciężkie wozy. Postaci z umiejętnością *Tropienie* mogą wykonać test z modyfikatorem +10, aby ocenić liczebność hobgoblińskich wojsk, które tędy przeszły (patrz str. 51)

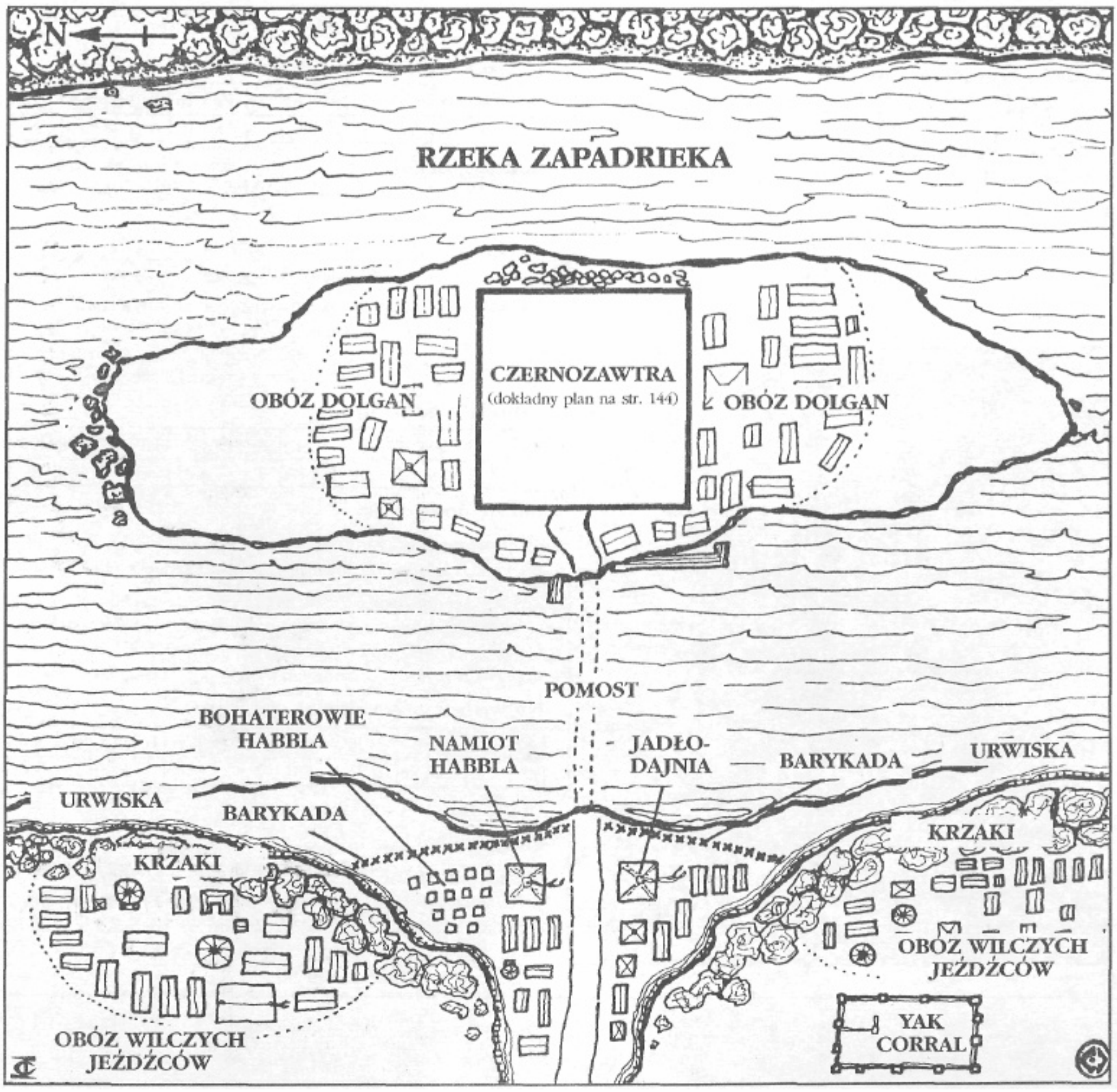
Czernozawtrę można dostrzec z wysokiego brzegu, oddalonego o pół mili od wyspy (patrz mapa nr 7). Bohaterowie mogą dostrzec obozujących pod murami Dolgan. Można dostrzec osoby, poruszające się zarówno wewnątrz, jak i na zewnątrz murów, lecz nikt nie wchodzi do miasta ani z niego nie wychodzi. Obozu hobgoblinów nie widać.

Habblo wysłał na zwiady wilczych jeźdźców. Bohaterowie zostaną szybko odkryci, chyba że będą poruszać się bardzo ostrożnie, korzystając z takich umiejętności jak *cichy chód/ ukrywanie się – na wsi*. Jeźdźcy powiadomią Habbla, a ten rozkaże im pojmać ludzi i postawi cały obóz w stan pogotowia.

Próby przemknięcia się i obejścia pomostu

Udane wykorzystanie umiejętności *cichy chód/ukrywanie się – na wsi* lub podobnych sprawi, że gracze podejdą niepostrzeżenie do obozu hobgoblinów. Aby uniknąć patroli, zwiadowcy muszą przekradać się przez gęste zarośla porastające wysoki brzeg rzeki. Jeśli rozumieją język goblinów (test słuchania – *cichy* dźwięk), uda im się podsłuchać fragmenty rozmów, dzięki czemu nie znajdą się w sytuacji takiej, jak opisana na stronach 47-48. W innym wypadku mogą tylko poznać liczbę i rozmieszczenie sił hobgoblinów.

MAPA 7 – OBÓZ HOBGOBLINÓW I DOLGANÓW



Oprócz pomostu nie ma bezpiecznej ani wygodnej drogi umożliwiającej przejście na wyspę. Gwałtowne prądy wokół niej sprawiają, że przepłynięcie rzeki jest niebezpieczne nawet dla tych, którzy posiadają umiejętność *pływanie*. Jest również groźne dla tych, którzy nie umieją pływać. Nie można znaleźć żadnej łodzi ani *czajki*. Nie sposób przedostać się na drugi brzeg bez zwracania uwagi dwóch sił, które czujnie się obserwują.

Naprawdę pomysłowe i zdeterminowane postaci mogą wpaść na pomysł, jak ominąć hobgobliny, ale wykonanie go będzie bardzo trudne. Mogą np. chcieć zbudować tratwę. Czy drużyna ma topory lub siekiery? Czy dysponuje linami do związania drzew? Czy patrole goblinów słyszą odgłosy ich pracy? Czy śmiałkowie będą w stanie kierować tratwą na nieznanej rzece?

Ogólnie mówiąc, ominięcie pomostu sprawiłoby więcej kłopotów niż spotkanie z hobgoblinami. Jeśli gracze mają jakiś możliwy do przyjęcia plan, pozwól im go zrealizować. Jednak gdy się nie powiedzie, pozwól hobgoblinom pojmać ich i sprowadzić jeńców do obozu.

GORĄCE POWITANIE

Do drużyny powoli zbliża się pięciu jeźdźców wilków, uzbrojonych w łuki i włócznie. Czterech innych podąża około trzydziestu metrów za nimi, piąty podjeżdża bliżej, by przepytać bohaterów. Są ostrożni; jeśli dostrzegą oznaki wrogości, natychmiast zawrócą do obozu po posiłki.

Jeśli bohaterowie nie atakują, piąty jeździec zapyta ich w łamanej odmianie języka Starego Świata:
– Witajcie, podróżni. Czego tu chcecie?

Jeśli drużyna wyjaśni, po co tu przybyła, jeździec przedstawi zaproszenie i ostrzeżenie. Gdy bohaterowie odmówią wyjaśnień, usłyszą tylko ostrzeżenie.

Zaproszenie:
– Chodźcie za mną. Kapitan Habblo chce z wami rozmawiać. Odłóżcie broń. Kapitan powiedział: żadnych starć.

Ostrzeżenie:
– Ten teren jest pod ochroną Bohaterów Habbla. Gdy Habblo powie „Skakać", wszyscy skaczą. Jeśli coś zaczniecie, wykończymy was.

Jeśli drużyna zdecyduje się podążyć za nim, jeździec każe cofnąć się swoim kolegom, choć nie przestaną oni obserwować postaci. Wszelkie podejrzane działania zostaną natychmiast zauważone.

Przybędą dwa dodatkowe oddziały jeźdźców wilków, by – zależnie od okoliczności – powstrzymać drużynę lub ją zaatakować. Jeśli gracze odrzucą zaproszenie, może się nagle okazać, że są otoczeni przez hordę goblinoidów, bez szans na wyjście z okrążenia. Wówczas jeździec znów przemówi:
– Kapitan Habblo czeka. Idźcie.

OBÓZ HOBGOBLINÓW

Niezależnie od tego, czy drużyna jest eskortowana przez jeźdźców wilków, czy też zmierza do pomostu samotnie, pierwszy widok obozu jest taki, jak na *Pomocy dla graczy nr 2*.

Droga do pomostu prowadzi przez pobliski wąwóz; dwa obozy jeźdźców wilków zajmują porośnięte krzakami urwiska. Znajdujący się tam łucznicy kryją się za *miękką* osłoną; mogą swobodnie ostrzeliwać tak pomost, jak i drogę.

W głębi, za stromizną urwiska, po jednej stronie drogi znajdują się zagrody dla jaków, transportujących dobytek w czasie marszu. Niedaleko nich stoją kwatery goblińskich handlarzy.

Za barykadą rozmieszczono namioty głównego obozu hobgoblinów. Po obu stronach drogi rozbito dwa duże namioty: po prawej jadłodajnię, po lewej namiot Habbla.

Eskorta bohaterów będzie dużo mówić o planie obozu. Zrób tak z trzech powodów:

– po pierwsze, by ukazać drużynie siłę goblinów i wybić im z głowy jakieś głupie posunięcia;

– po drugie, gracze powinni zorientować się, że Dolganie, atakując od strony pomostu, zostaną zmasakrowani; ta informacja przyda im się później;

– po trzecie, gdy postaci zaczną rozmawiać z eskortą, gracze powinni zdać sobie sprawę, że goblinoidy to nie bestie gorsze od zwierząt, ale zorganizowana siła i niebezpieczny przeciwnik – wróg, z którym należy się liczyć.

Przyjęcie

Gdy bohaterowie wkroczą do obozu, napotkają zgromadzone wzdłuż drogi milczące szeregi uzbrojonych goblinoidów. Wkrótce potem z tłumu wystąpi czterech kapitanów, każąc przybyszom zsiąść z koni (o ile na nich siedzą). Starają się zrobić wszystko, co możliwe, by sprowokować „ludzików" – przede wszystkim dla uciechy tłumu. Oto przykład:

– Stać! Oddajcie broń! *(Podnosi oręż)* Ha, ha, i to ma być miecz? *(Uderza nim o kamień)* Ba. Nic dobrego, no nie?

– Fuj. Jesteś kobietą? (*Szturchnięcie*) Ojej. Jak to może żyć?

– Dobra, rozbierzcie ją, zobaczymy, co tam ma. Chcę obejrzeć ją *całą* (*Wredny uśmiech*).

Niech trwa to tak długo, by gracze z całego serca znienawidzili kapitanów. Jeśli dojdzie do walki lub pojedynku, to dobrze. Jeśli postacie będą trzymać nerwy na wodzy, tym lepiej dla nich. A gdy jakiś gracz będzie na tyle sprytny, że jego postać sprowokuje kapitana do ataku, należy mu się medal z kartofla – Habblo publicznie ogłosi pojedynek, który zakończy sprawę, a na osobności zbeszta oficera za niegodne zachowanie.

Po kilku minutach, słysząc zamieszanie, Habblo opuści swój namiot. Mówi w języku goblinoidów, cicho, lecz zdecydowanie. Wszyscy natychmiast cichną, kapitanowie spoglądają niecierpliwie. Jeśli żadna z postaci nie rozumie języka dowódcy, zastąp odpowiedni tekst improwizowanym „językiem" goblinów.

– Co jest? Widziałem, że prowadziliście ich do mnie. Wy czterej, lepiej pilnujcie własnego nosa, bo łby zetnę i na bramie zatknę. Wy, co się tak gapicie? Co to, roboty nie ma? Zjeżdżać stąd!

Habblo zwróci się do bohaterów, mówiąc w gardłowo akcentowanym języku Starego Świata:

– Chodźcie. I weźcie swoje graty.

Dowódca zabiera drużynę do namiotu i wypyta na osobności, co sprowadziło ich w te strony. Uważnie wysłucha wszystkiego, choćby były to wierutne bzdury. Przemówi dopiero wtedy, gdy postacie skończą.

– Dobra – mówi. – Zostaniecie tu na noc – Nie tłumaczy swojej decyzji, nie przytacza żadnych argumentów; po prostu ignoruje wszelkie pytania.

– Jest kilka zasad – ciągnie. Wylicza je na palcach z łatwością, jakiej drużyna nigdy nie widziała u żadnego goblinoida.

– Po pierwsze: wasza broń zostaje u mnie. Gdy będziecie odchodzić, oddamy ją wam.

Po drugie: jeden z moich chłopaków będzie się wami opiekował. Z nim jesteście bezpieczni, bez niego martwi. A może i zjedzeni.

Po trzecie: kiedy mówię, że macie tu przyjść, przychodzicie. Biegiem. Bez gadania i narzekania.

Po czwarte: trzymajcie się z dala od czterech kapitanów. I tak mam z nimi wystarczająco dużo kłopotów.

Habblo zignoruje wszelkie pytania dotyczące Czernozawtry i Dolgan.

– Możecie pogadać z Krowbagiem. Ale bez zbędnych pytań, jasne?

Zwiedzanie obozu

Krowbag, pomocnik Habbla, który pilnuje drużyny, jest starym goblinem ze skórą poznaczoną bliznami. Mówi w języku Starego Świata całkiem płynnie, niemal bez akcentu i pod pewnymi względami ma najwięcej ogłady ze wszystkich goblinoidów, jakich bohaterowie mieli okazję spotkać. Na pytania ogólne odpowie w podany niżej sposób; bardziej szczegółowe pytania zbywa uśmiechem, wzruszeniem ramion i stwierdzeniem „Nie mogę powiedzieć". Koniec dyskusji. Krowbag pozwoli drużynie chodzić wszędzie i odpowie na wszystkie pytania dotyczące bandy. Rozkazano mu, by drużyna zobaczyła pełną siłę oddziału, gdyż Habblo pragnie wysłać przybyszów z poselstwem do Dolgan.

Odpowiedzi Krowbaga są następujące (tekst pisany kursywą jest przeznaczony tylko dla MG).

O Czernozawtrze: – Jest opuszczona od wielu lat. Nie należy do nikogo.

Habblo chciałby zająć Czernozawtrę i utworzyć tam posterunek wojskowy, ale wątpi, czy uda mu się utrzymać linie dowożące zaopatrzenie. Jeśli nie może jej zająć, zamierza nie dopuścić do niej Dolgan.

O Gurthgano Gorthaudhu i ożywieńcach w Czernozawtrze: – Słyszałem jakieś pogłoski. Nie wiadomo nic pewnego. Widzieliśmy ludzi chodzących na murach, ale nikt nie wchodzi do miasta ani stamtąd nie wychodzi.

Habblo nigdy nie słyszał o mocy zdolnej ożywić miasto pełne trupów, ale nie odrzuca takiej ewentualności. Jeśli pogłoski się potwierdzą, tym lepiej; nie będzie musiał utrzymywać Dolgan z dala od Czernozawtry. Jeśli są fałszywe, Habblo chce porozmawiać z kimś w mieście i zawrzeć układ, dzięki któremu Dolganie nie wejdą do miasta.

O Dolganach: – My z nimi nie walczymy – oni jeszcze żyją, jeśli rozumiecie, o co mi chodzi. Ciągle atakowali nasze karawany. Jeśli dalej będą to robić, zniszczymy ich.

Hobgobliny dokonały dwóch udanych rajdów na obozowiska Dolgan, zabijając mieszkańców i kradnąc bydło, stoczyli też kilka nie rozstrzygniętych bitew. Nie uważają tego za powód do wojny – w ich oczach to „środek zaradczy". Krowbag wie, że ludzie nie patrzą na to w ten sposób, toteż nie powie drużynie wszystkiego.

O obecnej sytuacji: – Mamy pomost, pytanie tylko, jak długo go utrzymamy. Jeśli Dolganie zechcą, mogą go przejść w pokoju, o ile zgodzą się na nasze warunki. Jak na razie nawet nie zaczęli rokowań.

Bohaterowie nie dowiedzą się, o jakie warunki chodzi. Habblo nie porozumiewał się z Dolganami, gdyż trudno mu określić żądania. Do tego czasu nie podejmie żadnych działań, wie również, że Dolganie nie rozpoczną rokowań – mogą zaatakować, ale to osobna sprawa.

O oddziałach hobgoblinów: jak już powiedziano, Krowbag z radością opowie lub pokaże bohaterom wszystko, co ma związek z wojskiem goblinoidów. Możesz improwizować na podstawie *mapy 7* ze str. 52

Dalsze zaczepki kapitanów

Podczas spaceru po obozie drużyna może ponownie natknąć się na kapitanów. Tym razem bohaterowie będą tylko z Krowbagiem. Wymiana zdań w goblińskim jest następująca:

Kapitan: – Ach, kogóż my tu mamy!

Krowbag: – Słyszałeś, co szef mówił. Lepiej daj spokój.

Kapitan: – Odwal się, gobo. Nie będziesz nam mówił, co mamy robić. (*Do drużyny, w gardłowym staroświatowym*) Hej, ludziki! Szefa tu nie ma. Ojej, ale nieszczęście. Chcecie coś powiedzieć?

Następny ruch należy do bohaterów; zostaną wyzwani na pojedynek. Jako wyzwanym przysługuje im wybór warunków; nie mogą się jednak zbyt długo targować, gdyż stracą twarz.

Oczywiście, warunki głupie bądź wyraźnie faworyzujące jedną ze stron są od razu odrzucane (np. „Nas sześciu w pełnych zbrojach przeciwko wam trzem bez zbroi"), lecz pewne odstępstwa mogą być zaakceptowane („Dobra, Krogar, bez broni i zbroi, przeciwko komuś od was, również bez zbroi i broni. Walczą, dopóki ktoś się nie podda lub nie straci przytomności. Każdy cios po poddaniu się jest tchórzostwem; wtedy zabijemy was wszystkich. Krowbag świadkiem. Przysięgacie?").

Jeśli drużyna nie przedstawi żadnych warunków, najsłabszy z kapitanów wyzwie najsłabszego z bohaterów, w pełnej zbroi i z dowolną bronią, na śmierć i życie. Jeśli postać odmówi, wówczas kapitan będzie próbował w inny sposób sprowokować graczy, a wreszcie odejdzie, opluwając najtwardszego z drużyny. W wypadku braku reakcji ze strony graczy, kapitanowie zostawią ich w spokoju do końca dnia. Jeśli postać przyjmie wyzwanie, jeden z kapitanów prześlizgnie się do namiotu Habbla, aby zabrać stamtąd ekwipunek wyzwanego.

Krowbag nie uczyni nic, by zapobiec ewentualnej walce. Wie, że Habblo szybko dowie się o niej, a wtedy i tak zrzuci odpowiedzialność na kapitanów, którzy nie usłuchali rozkazów. Tradycyjną karą jest w takim przypadku powolna śmierć. Z drugiej strony, drużynę również ostrzeżono.

Podczas walki używaj standardowych tabeli trafień krytycznych. Pojedynek kończy się w momencie, gdy jedna ze stron uzna się za pokonaną lub straci przytomność.

Hobgobliny to prymitywni, pozbawieni wyobraźni przeciwnicy. Ich motto brzmi: „Wal szybko, mocno i często". Dla walczących najlepiej będzie stosować niekonwencjonalną taktykę. Kapitanowie mogą uznać niektóre pomysły za niehonorowe (rzucanie kamieniami, wspinanie się na drzewa, używanie czarów i magicznych broni), lecz bohaterowie mogą wykorzystać dowolną taktykę, która nie narusza ustalonych wcześniej warunków.

Z drugiej strony, jeśli bohater jest równy siłą hobgoblinowi, może czuć się zobowiązany honorem do uczciwej walki. Zjedna mu to szacunek widzów i pochlebną opinię Krowbaga.

Po kilku rundach (od pięciu do dziesięciu, zależnie od wyniku walki) pojawia się wściekły Habblo.

W goblinoidzkim: – *CO TO JEST?! WY CZTEREJ, COŚ WAM CHYBA MÓWIŁEM. WRACAĆ DO NAMIOTÓW I NIE WYCHYLAĆ NOSA, DOPÓKI NIE POWIEM INACZEJ!!*

W staroświatowym: – Ludziki. Krowbag. Mój namiot. Już.

W namiocie Habbla

Podczas gdy Krowbag składa raport Habblowi, drużyna zostaje rozbrojona i pozostawiona pod strażą dwunastu hobgoblinów. Mija pół godziny; bohaterowie i ich eskorta zostają wezwani do Habbla.

– Dobra – mówi wciąż rozeźlony. – Byłem dla was tak dobry, jak młoda wątróbka jaka. A wy co? Mam ochotę was zabić. Powiedzcie mi, czemu jeszcze tego nie zrobiłem?

Dowódca już zadecydował, co zrobić z bohaterami, ale zamierza się zabawić ich kosztem i popatrzeć, jak błagają o życie. Dalej, niech gracze zaczną to robić.

Po dłuższych błaganiach, Habblo gestem ucisza drużynę.

– Zostaniecie tu na noc. Kto wychyli nosa, zostanie związany. Potem zapłacicie trzy sztuki złota od łba i możecie przejść rzekę.

Na każdy głos protestu Habblo groźnie odpowiada po goblińsku:

– Morda.

Podczas gdy Krowbag starannie odlicza po *sześć* ZK (lub ich odpowiednik), drużyna jest pilnowana przez straż. Habblo peroruje dalej:

– Za to, że was nie zabiłem, wykonacie dla mnie pewne zadanie – tu wręcza jednemu z graczy zwój. – To wiadomość dla szefa Dolgan. Dacie mu to, a gdyby nie umiał czytać, *sami* mu to przeczytacie. Umiecie, prawda?

W wypadku, gdy żaden z bohaterów nie potrafi czytać, Habblo każe mu zapamiętać wiadomość, zapisaną na *Pomocy dla graczy nr 3*.

– Mogą nie przyjąć takich warunków, ale to już ich sprawa. Mają wybór: zdechną z głodu, przyjdą tu i zginą albo załatwimy wszystko spokojnie. Mnie również to dotyczy. Widzieliście moich chłopców, wiecie, że Dolganom nie uda się przekroczyć rzeki. Nie chcę ich zabijać, ale zrobię to, jeśli mnie zmuszą.

Habblo nie odpowie na żadne pytania i odeśle drużynę do namiotu, gdzie spędzą noc pod silną strażą. Wartownicy nie przeoczą niczego; każda niesubordynacja skończy się przywiązaniem za ręce i nogi do głównego słupa w namiocie.

PRZEKROCZENIE POMOSTU

Następnego ranka bohaterowie otrzymają z powrotem swój ekwipunek, po czym zostaną odprowadzeni na brzeg rzeki, gdzie czeka na nich Habblo i dwa oddziały hobgoblinów. Jeśli gracze jeszcze nie zapłacili, Habblo będzie głośno domagać się trzech sztuk złota od głowy. W przypadku odmowy, hobgobliny przytrzymają wędrowców, podczas gdy Krowbag zabierze im co bardziej wartościowe przedmioty. Potem drużyna wejdzie do wody. Hobgobliny wyraźnie dadzą do zrozumienia, że bohaterowie nie są mile widziani na tym brzegu.

Skoro *chcieli* dotrzeć do Czernozawtry...

DOLGANIE

Dolganie – czyli Prawdziwi Ludzie – to nazwa, którą przybrały różne ludzkie plemiona koczowników. Podobne określenia to *czeganie* („bezwartościowi") – w odniesieniu do ludzi nie będących Dolganami – i *czeteganie* („bestie") jako określenie nie-ludzi. Każde plemię nosi imię ducha, którego czczą plemienni szamani; np. Dolganie Heama zanoszą modły do Heamy, jednego z wielu duchów ognia.

Dolgan z zachodnich stepów mieszkańcy Kislevu określają mianem Dolgan Rzecznych. Dzieje się tak dlatego, że część swoich stosunkowo krótkich sezonowych migracji (100-300 mil) pokonują drogą wodną. Od czasu do czasu docierają do nich pogłoski o plemiennych wojnach na wschodzie, ale Dolganie rzeczni są ludem spokojnym. Niektóre plemiona zawarły nawet umowy z kolonistami, zapewniając sobie prawo podróżowania drogami i rozbijania obozów w tradycyjnych miejscach postoju.

Życie nomadów

Dolganie są uzależnieni od swoich stad bydła i bizonów. Kozy dają mleko i ser, kobiety zbierają również dzikie zboża, jadalne korzonki i jagody.

Plemię wykorzystuje w podróży konne wozy, rozkładają obóz co tydzień; jeźdźcy przebywają ze stadami, codziennie pędząc je na nowe pastwiska. Typowy obóz to ustawione w koło namioty, wewnątrz których znajdują się zagrody dla kóz i koni. Namioty są prostokątne, zbudowane ze skór rozpiętych na lekkich, drewnianych żerdziach. Mierzą ok. 4,5-6 metrów.

Na śniadanie koczownicy jadają zwykle ser i mięso, które zostało z wieczornego posiłku. Stada wypędza się na pastwiska; zwykle pokonują one 10-20 mil dziennie. W sakwach przy siodłach pasterze wożą trochę suszonego mięsa, sera i czarnego chleba. Pod koniec dnia wybiera się ze stada jedną sztukę i zabija. Pierwsze kawałki mięsa – tzw. „porcje jeźdźców" – piecze się i rozdaje natychmiast; resztę zabiera się do obozu na kolację.

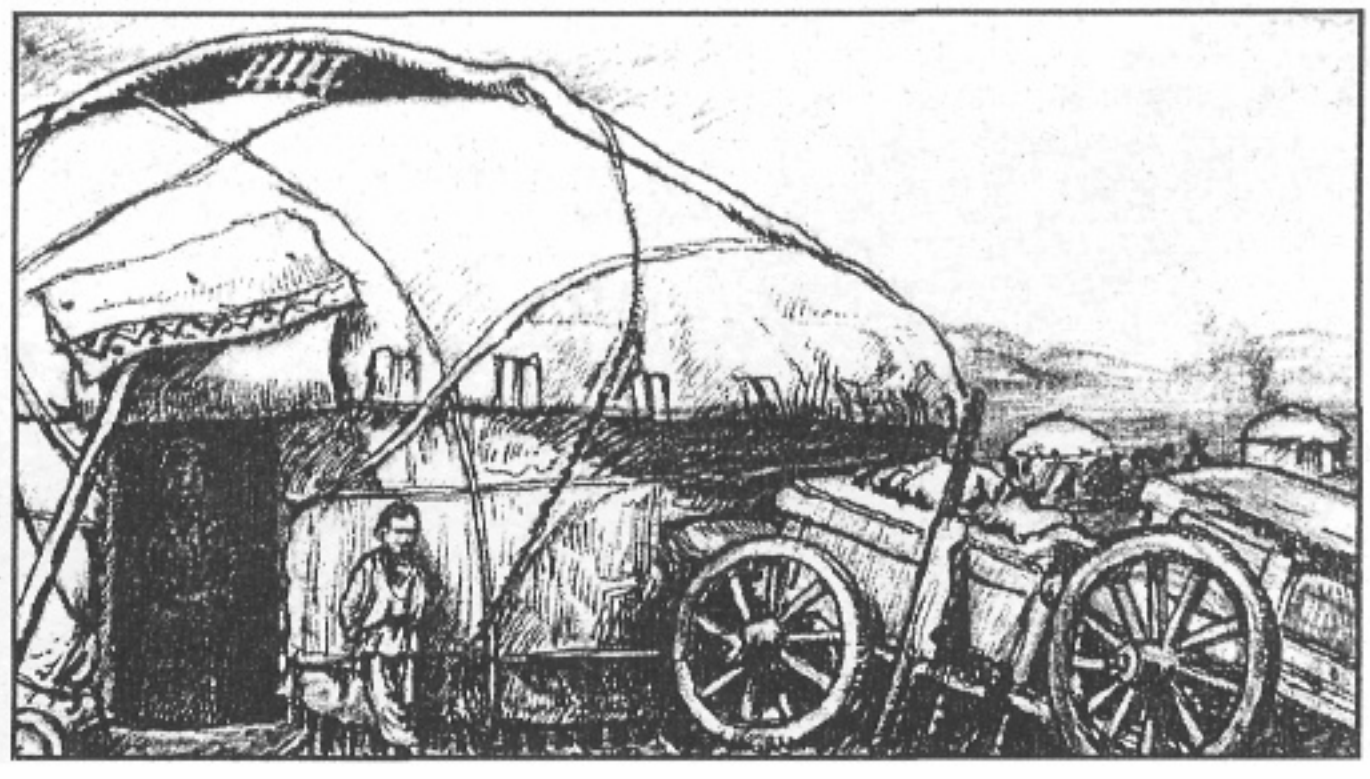
Prace w obozie polegają głównie na naprawie i konserwacji wyposażenia, gromadzeniu jadła, dojeniu, wyrabianiu serów i tkaniu koców, które okrywają namioty Dolgan.

Wieczerza stanowi bardzo ważne wydarzenie, podczas którego spożywa się mięso, chleb z dzikiego zboża, warzywa, ser i *haakt*, napój sporządzany ze sfermentowanego mleka, do którego dodano sproszkowanych korzeni, owoców i ziół. Na posiłek zbiera się całe plemię, wtedy omawia się wszystkie sprawy tak plemienia, jak i poszczególnych rodzin. Wódz i starszyzna mają prawo podejmować decyzje natychmiast albo przełożyć je na później i przedyskutować po wieczerzy w namiocie wodza.

Po wieczerzy rozstawia się straże, a członkowie plemienia udają się na spoczynek.

Społeczność

Kultura Dolgan wysoko ceni siłę, odwagę i umiejętności jeździeckie. Gdy tylko chłopcy nauczą się chodzić, już przyucza się ich do jazdy, walki i strzelania z łuku. Wodza często wybiera się spośród najsilniejszych wojowników.



Dziewczynki uczy się zbierać i przyrządzać posiłki, doić kozy, naprawiać namioty itp. Te, które wykazują wolę walki i umieją jeździć, mogą zostać wojowniczkami, lecz ostra rywalizacja i podkreślanie wartości siły fizycznej sprawiają, że kobieta-jeździec należy do rzadkości. Znane są również kobiety-wodzowie, zwłaszcza wśród mniej wojowniczych plemion.

Plemię składa się z pięciu do dwudziestu rodzin, każda liczy od sześciu do dwunastu dorosłych, dzieci i starców. W pomyślnych warunkach plemię może rozrastać się i dzielić; w czasach niedostatku niektóre grupy mogą się jednoczyć.

Wodzowie wybierani są na zgromadzeniach plemiennych; doradzają im starsi, na czele których stoi plemienny szaman. Niekiedy wybiera się też osobnego wodza na czas wojny, aby poprowadził plemię do zwycięstwa.

Religia i szamani

Dolganie czczą wiele duchów znanych pod rozmaitymi imionami; nie czynią jednak różnicy między duchami natury a duchami przodków. Każde plemię przyjmuje imię od jednego z duchów, zwanego *ojcem klanu* – jest on specjalnie czczony.

Typowy członek plemienia niewiele wie na temat duchów; kontakty z nimi należą do szamana, ci zaś zazdrośnie strzegą swych sekretów. Każdemu szamanowi podlega kilku uczniów, którzy mają go w przyszłości zastąpić.

Magia szamanów jest podobna do magii druidów. Ich zaklęcia należą do magii prostej; znają też kilka czarów z poziomu 1 i 2 magii iluzyjnej: *Przybranie iluzorycznego wyglądu, Dezorientacja wroga, Iluzja fantomu, Osłona działalności, Negacja ataku, Widmowy wygląd, Halucynacja.* Inne zaklęcia zależą od natury ducha – ojca klanu, lecz powinny należeć do magii elementalnej lub magii druidycznej. Jako MG możesz tworzyć duchy i zaklęcia wedle potrzeby: przykładem jest opisany w tej przygodzie Dafa.

Najazdy

Zagarnianie stad jest wśród Dolgan akceptowane z kilku powodów: jako sposobność do rywalizacji między plemionami, ćwiczenia wojskowe i źródło „świeżej krwi" dla stada.

Według tradycji, takie wypady stanowią raczej test przebiegłości niż śmiertelne starcie. Idealny najazd powinien zostać zauważony dopiero następnego dnia rano, gdy poszkodowany będzie liczyć swoje bydło. Koloniści z Kislevu i hobgobliny, z którymi Dolganie mieli kontakt, nie rozumieją ani nie popierają owej tradycji, więc obecnie najazdy przeobraziły się w bitwy.

Stosunki między plemionami Dolgan również nie układają się za dobrze. Na wpół osiadłe grupy oskarżają swoich bardziej wojowniczych kuzynów o prowokowanie wojen oraz najazdy. Ataki jednych plemion na drugie stały się wyjątkowo krwawe, a w ich wyniku kilka plemion bardzo osłabło. Niektóre uczyniły z najazdów główne źródło utrzymania, polując na kolonistów, podróżników i hobgoblińskie karawany, i w konsekwencji zaczęły zaniedbywać swoje stada. Najezdnicze drużyny rozrastają się gwałtownie, spędzając cały czas w siodłach. Mimo że wodzowie i starszyzna wciąż łamią sobie nad tym głowy, do tej pory nie udało się znaleźć rozwiązania tego problemu.

Sztuka wojenna

Tradycyjnym uzbrojeniem Dolgan jest krótki miecz, włócznia, tarcza i krótki łuk. Chociaż Dolganie wierzą, że są potomkami Ungołów, nie toczą już wielkich wojen pod wodzą Wielkich Hanów; ograniczają się do potyczek.

Ich taktyka jest prosta, polegająca przede wszystkim na korzystaniu z okazji. Atakujący łucznicy podjeżdżają, wypuszczają strzały, ciskają w przeciwnika obelgami, po czym odjeżdżają w nadziei sprowokowania pościgu. Jeśli to się nie uda, wówczas dokonują szarży i walczą wręcz. Kiedy muszą się bronić, zataczają wozami koło, strzelają z łuków i dokonują krótkich wypadów. Starają się być stroną defensywną; o ile jednak łatwo można się w ten sposób obronić w obozie, o tyle stada są bardziej narażone, dopóki nie zostaną ukryte w wąwozie, wyschniętym korycie rzeki, na wyspie itp.

PO DRUGIEJ STRONIE POMOSTU

SPOTKANIE NA ŚRODKU RZEKI

Drużyna została zmuszona przez hobgobliny do przejścia rzeki, aby zanieść Dolganom warunki podyktowane przez Habbla. Jeśli uda im się przeżyć następne kilka minut, mogą odwiedzić Czernozawtrę tak, jak zamierzali.

Gdy bohaterowie znajdą się w połowie drogi, z obozu Dolgan wyjedzie kilku jeźdźców; pogalopują ku brzegowi. Następnie zsiądą z koni i po gwałtownej kłótni w języku Dolgan zaczynają strzelać do postaci.

To są strzały ostrzegawcze, które mają zatrzymać drużynę. Na razie żadna ze strzał nie trafiła. Możesz jednak rzucić kośćmi, by dać graczom do zrozumienia, by zachowali ostrożność.

Tak więc nasi bohaterowie stoją na środku rzeki po kolana w wodzie, przed sobą mają barbarzyńskich łuczników, a za sobą szczerzące zęby goblinoidy.

I co teraz?

Gracze mogą wrzeszczeć do Dolgan mówiąc, że przybywają w pokoju. To, co stanie się później, zależy od języka, jakim posługują się bohaterowie.

Narzecze Dolgan: cokolwiek się powie, Dolganie przestaną strzelać, dochodząc do wniosku, że ktoś – najpewniej handlarz skór, mogący mówić w ich języku – zbliża się do wyspy. Pozostaną jednak ostrożni, rozkazując, by drużyna schowała broń i trzymała ręce tak, by mogli je widzieć. Kiedy już bohaterowie przybędą na wyspę, zostaną rozbrojeni i odprowadzeni do jednego z przywódców.

Staroświatowy: Dolganie przestają strzelać, a zaczynają wrzeszczeć, jednak w chwili, gdy któryś z bohaterów zrobi choć krok naprzód, strzały znów zaczną świstać w powietrzu. Po chwili (wystarczająco długiej, by wpędzić graczy w rozpacz, ale nie tak długiej, by zrobili coś desperackiego) jeden z łuczników występuje naprzód. Wskazuje na drużynę, podnosi jeden palec i kiwa nim. Jedna osoba zostaje zaproszona na wyspę, aby rozmawiać – lecz jeśli któryś z bohaterów poruszy się, strzały ponownie polecą. Zaproszony bohater może wyjść na brzeg, gdzie zostanie rozbrojony i zabrany na spotkanie z Kimś Ważnym.

Inne języki: Dolganie zaczynają strzelać celniej, uważając bohaterów za fałszywych handlarzy futrami. Trwa to do chwili, gdy ktoś z drużyny zacznie mówić w języku Dolgan lub staroświatowym.



DOLGANIE

Jeźdźcy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: *opieka nad zwierzętami, trening – konie,* 25% szansy na *celne strzelanie (krótki łuk), wyczucie kierunku, jeździectwo,* 50% szansy na *silny cios,* 25% szansy na *woltyżerkę,* 25% szansy na *bardzo silny,* 50% szansy na *bardzo wytrzymały.*

Ekwipunek: wierzchowiec, siodło z uprzężą, broń ręczna, krótki łuk ze strzałami, sztylet, skórzany kaftan (0/1 PP, tułów/ręce), hełm (1 PP, głowa).

Szaman Dafa

Nawet jak na Dolgan, Dafa jest kimś niezwykłym. Mierzy ponad dwa metry wzrostu, zaś jego szczupłe, żylaste ciało wydaje się być jeszcze chudsze z powodu nakrycia głowy – futrzanej czapy z parą wielkich rogów bizona, bez której rzadko się pokazuje.

Lamowana futrem tunika ozdobiona jest wieloma symbolami, wskazującymi na jego pozycję i chroniącymi przed złośliwymi duchami, z którymi musi się czasem kontaktować.

Głęboko przekonany o własnej wielkości, nie ma cierpliwości do głupców. Pozostali członkowie plemienia są pełni podziwu dla jego mocy i nie zawahają się poświęcić samych siebie dla jego bezpieczeństwa.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
4	43	35	3	4	10	50	1	39	39	49	39	39	39

Umiejętności: *gadanina, rzucanie czarów* (patrz niżej), *taniec, wróżenie, różdżkarstwo, rozpoznawanie roślin, wyczucie magii, medytacja, krasomówstwo, czytanie i pisanie* (staroświatowy), *znajomość języka obcego – staroświatowy, gawędziarstwo.*

Ekwipunek: hełm (1 PP, głowa), skórzany kaftan (0/1 PP, tułów), broń ręczna, sztylet, kości, komponenty do czarów itp.

Czary:

Magia prosta: *Płonące światło, Magiczny płomień, Błędne ogniki, Uśpienie, Dźwięki, Strefa ciszy, Strefa ciepła.*
Magia wojenna, poz. 1: *Aura oporu, Leczenie lekkich zranień, Ognista kula, Podmuch wiatru.*
Magia elementalna, poz. 1: *Oślepiający błysk, Chmura dymu, Ręka ognia.*
Magia wojenna, poz. 2: *Świetlisty piorun, Mistyczna mgła.*
Magia elementalna, poz. 2: *Rozniecenie ognia, Gaszenie ognia, Odporność na ogień.*

Punkty magii: 32.

Uczniowie Dafy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	7	30	1	39	29	29	29	29	29

Umiejętności: *tresura – sokół* (tylko uczeń #1), *rzucanie czarów – magia prosta, wróżenie* (tylko uczeń #2)

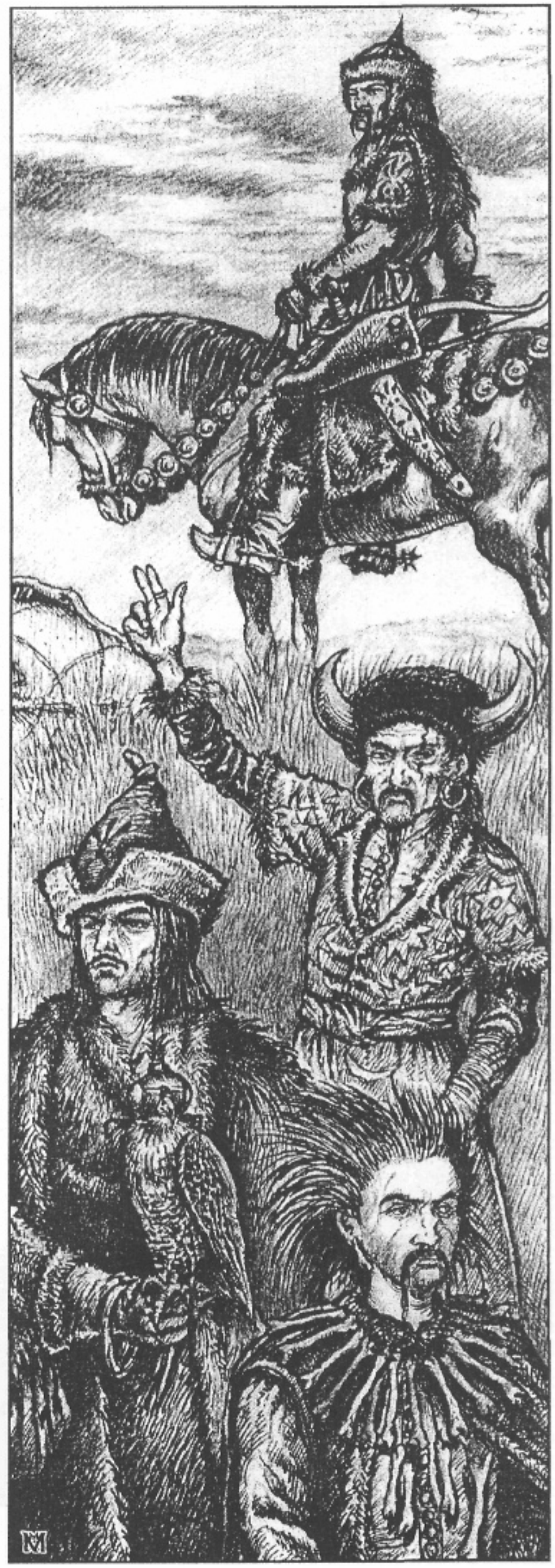
Ekwipunek:

Uczeń #1: topór, sokół, torba pełna komponentów do zaklęć.
Uczeń #2: imponująca kolekcja kości.

Czary:

Uczeń #1: *Magiczny płomień, Bagienne ogniki, Strefa ciepła.*
Uczeń #2: *Płonące światło, Magiczny płomień.*

Punkty magii: po 5 każdy.



KTOŚ WAŻNY

Po kilku minutach oczekiwania do brzegu zbliża się niezwykły pochód. Prowadzą go trzy dziwnie odziane postaci – zapewne ważne osoby – za którymi podąża tłum Dolgan, zapewne po to, by przyglądać się ich poczynaniom. Na przedzie kroczy wysoki mężczyzna w średnim wieku, noszący tunikę z naszytymi różnymi symbolami. Na głowie dźwiga futrzaną czapę ozdobioną parą wielkich bizonich rogów. Za nim podąża dwóch młodszych mężczyzn, jeden niemal całkowicie opatulony futrami, niosący na nadgarstku sokoła. Drugi, o usztywnionych włosach, wydaje się być kolekcjonerem malowanych kości.

Jeśli wśród członków drużyny znajduje się Dolgan lub inny członek wschodnich plemion, zidentyfikuje przywódcę grupy jako bardzo potężnego lub wpływowego szamana. W innym wypadku gracze będą musieli sami wyciągnąć wnioski.

Idący na przedzie mężczyzna podejdzie do graczy, położy rękę na piersi i powie „Dafa". Dalej będzie mówił w narzeczu Dolgan (jeśli drużyna udowodniła, że zna ten język) lub w kislevskiej odmianie staroświatowego.

Przerywanie Dafie nie jest najmądrzejszym pomysłem. Umilknie i nagle rozlegnie się grzmot tak potężny, jakby niebo waliło się na głowę przerywającego (jest to czar magii prostej *dźwięki*). Towarzysze Dafy wzdrygną się i zaczną nerwowo rozglądać dookoła.

Mowa Dafy

– Duchy przysłały was, byście wypełnili ich wolę. Modlitwy moje i mego plemienia zostały wysłuchane. Chwalmy duchy Ziemi, Słońca, Wiatru i Ognia!

Otaczający grupę ludzie pomrukują:

– Chwalmy! Chwalmy!

– Przebyliście długą drogę. Przyjechaliście na zaproszenie innych ludzi, ale nie znacie ich prawdziwych zamiarów. Będziecie musieli zmierzyć się z magią mroku, o której mocy nie macie pojęcia. Siła duchów jest w was wielka, ale brak wam mądrości.

Dam wam mądrość. Zanim udacie się w dalszą drogę, musicie się wiele nauczyć. Jeśli chcecie, chodźcie i zasiądźcie u stóp mistrza.

Dafa położy rękę na ramieniu postaci, która wyda mu się najsilniejsza i kiwnie głową, delikatnie namawiając drużynę do pójścia za nim.

Jeśli bohater posłucha, to dobrze. Cały pochód uda się do namiotu szamana. Reszta drużyny powinna udać się za nimi. W innym wypadku będą musieli czekać pod strażą do chwili powrotu postaci. Jeśli postać nie poruszy się, Dafa przesunie dłonią przed jej twarzą (czar magii prostej *uśpienie*). Jeśli chcesz, gracz może wykonać test *magii*. Gdy postać zaśnie, Dafa się rozpromienia.

– Ojcowie! – wykrzykuje – Gość udał się do Krainy Snów, aby pobrać nauki u duchów. Zanieście go do mego namiotu, abym mógł czuwać nad jego snami.

Gdyby bohater nie zasnął i nie poszedł za Dafą, szaman wraz ze swoimi towarzyszami odejdzie do namiotu – drużyna pozostanie na miejscu, dopóki nie zechce odwiedzić Dafy w jego namiocie. Postaci niecierpliwe lub lubiące wymachiwać mieczem mogą wywołać bójkę. Pamiętaj, że na wyspie znajduje się wielu Dolgan i jeśli któryś z członków plemienia zostanie zabity, przygoda stanie się walką o przetrwanie. Możesz pozwolić, by koczownicy starli drużynę z powierzchni ziemi, lecz lepiej jest przytłoczyć ich liczbą atakujących, obezwładnić i dostarczyć do namiotu Dafy związanych jak baleron.



Dafa-showman

Dafa posiada intuicyjne wyczucie sytuacji, dzięki czemu potrafi zmienić się z szamana w potężnego wodza. Umie improwizować i posiada dar odzywania się w odpowiednim czasie. Stanowi prawdziwą siłę wśród Dolgan, gdy weźmie się pod uwagę jego magiczne umiejętności.

Odgrywanie Dafy

– udawaj, że zawsze *doskonale* orientujesz się w sytuacji. Gdy coś cię zaskoczy, mruż oczy i kiwaj z powagą głową;

– używaj słów, które mogą być interpretowane w zależności od okoliczności. Niech wszystko brzmi złowieszczo. Na przykład: *Wiecie, że stajecie twarzą w twarz ze śmiercią, ale nie wiecie, jak owa twarz wygląda;*

– jako MG wykorzystaj swoją wszechwiedzę i przekazuj tę wiedzę Dafie. Nie mógłby się tego dowiedzieć bez magicznej pomocy, prawda?

– pozwól Dafie grać na zwłokę (by zadecydować, co zrobić dalej, uniknąć trudnych pytań itp.); niech przejdzie do odosobnionej części namiotu na medytacje.

„WITAJCIE, BIAŁE OCZY..."

Gdy jedna postać lub cała drużyna znajdzie się w namiocie Dafy, ten odprawi wszystkich doradców i uczniów.

– Musimy być w jedności z Wielkimi Duchami. Nie przeszkadzajcie nam.

Gdy drużyna zostanie sama z szamanem, ten rzuci czar *strefa ciszy*, aby nikt z zewnątrz im nie przeszkodził.

Dafa pragnie dowiedzieć się jak najwięcej o bohaterach, zanim zaofiaruje swoją pomoc. Im więcej wie, tym korzystniejsza staje się jego pozycja w dalszych rozmowach. Gdy postaci zaczną opowiadać, on będzie zadawał pytania:

– Kto was przysłał? Jak dowiedzieliście się o tym przeklętym mieście? Jak zamierzacie ułożyć się ze Zmarłymi, Którzy Chodzą?

Jeśli drużyna waha się lub odmawia odpowiedzi, Dafa uśmiechnie się i powie:

– Wiem coś o Zmarłych, Którzy Chodzą. Mogę również nakazać czterem plemionom Heama Dolgan, aby was nie zabiły.

Jeśli bohaterowie nadal odmawiają współpracy, szaman i tak pomoże im dostać się do miasta (leży to w jego dobrze pojętym interesie); jednak nie podzieli się z nimi swoją wiedzą i doświadczeniami Dolan, jak również zabroni członkom plemienia rozmawiać z przybyszami pod karą przekleństwa.

Gdy Dafa dowie się, dlaczego drużyna chce iść do Czernozawtry i będzie miał jakieś pojęcie o ich umiejętnościach, zaoferuje swoją pomoc.

– Opowiem wam teraz o Zmarłych, Którzy Chodzą.

Dolganie i Czernozawtra

Przez ponad dwadzieścia lat Dolganie próbowali oczyścić Czernozawtrę ze Zmarłych, Którzy Chodzą. Dafa nie odniósł większych sukcesów niż jego poprzednicy, był jednak na tyle sprytny, by usprawiedliwić swoją porażkę wolą Wielkich Duchów.

Dafa opowie drużynie o walkach Dolgan. Wyposaży ich również w niezbyt dokładną mapę miasta i zaproponuje spacer wokół murów.

Informacje

Oto, co Dafa powie drużynie o próbach przepędzenia nieumarłych z Czernozawtry. Komentarze napisane kursywą są przeznaczone wyłącznie dla Ciebie. Pamiętaj, że tylko Ty wiesz, jak Annandil nazywa się naprawdę.

– Ogień nie działa. Drewno i strzechy palą się przez chwilę, dymią, po czym gasną. Tak jak mokre drewno, martwi nie płoną.

Żywiołaki wody przenoszą się ze studni na ściany, by zgasić płomienie. Każdy zombie jest zabezpieczony i wzmocniony zamrożonym żywiołakiem wody, który mieszka w jego ciele i chroni przed ogniem.

– Martwych nie można zabić. Można ich tylko unieruchomić, wyrywając kończyny. Ale nawet wtedy kawałki ciała się poruszają.

Nieumarli z Czernozawtry nie mogą zostać zabici przez redukcję ich Żywotności – patrz str. 62.

– Martwi nie mają broni. Porywają żywych. Gdzie? Nie wiemy. Następnego dnia na murach pojawiają się nowe trupy.

Annandil rozkazał, aby jeńcy nie odnosili szwanku na ciele. Zombie wrzucają pojmanych do zimnej jamy (patrz mapa), gdzie jeńcy zamarzają na śmierć.

– Strzały są na nic. Kamienie odbijają się od nieumarłych.

Zamrożone żywiołaki wody czynią zombie niezwykle odporne na ciosy.

– Czasem martwi zdają się myśleć. Starają się nie patrzeć na religijne symbole. Mamroczą, jakby chcieli coś powiedzieć. Nawet gdy nie mają głowy, potrafią znaleźć ofiarę – może to jakieś wyczucie żywych.

Zombie miewają przebłyski inteligencji, jednak nigdy nie osiągają pełnej świadomości. Posiadają również instynktowne wyczucie istot żywych, nawet gdy brak im oczu, uszu czy nosa, np. odcięte ręce pełzną w kierunku żyjących.

– Żywy trup jest bardzo ciężki, waży tyle, co dwóch mężczyzn. Trudno go także ruszyć. Próbowaliśmy zrzucić jednego z muru; to tak, jakby wyrywać drzewo z ziemi.

Zamrożone żywiołaki wody sprawiają, że zombie ważą więcej niż w rzeczywistości.

– Pewien śmiałek, nim został pojmany, odciął jednemu z nich rękę i zrzucił ją z muru. Gdy upadła, przestała się ruszać. Ręka była zimna niczym śnieg, lecz szybko się ogrzała i zaczęła gnić.

Mury stanowią zewnętrzną granicę oddziaływania zaklęcia. Poza murami zombie tracą zamrożonego żywiołaka; przestaje działać czar, pozwalający na poruszanie się i kontakt z nekromantą.

– Późną nocą słyszano w mieście okropne głosy, mówiące w dziwnych językach. Pewnie to demony.

Nocą kapitanowie Gurthgano rozmawiali z żywiołakami wody, co zostało podsłuchane przez Dolgan.

– Pięć lat temu przyszła tu stara kobieta, obca, wysoka, ubrana jak handlarka, z ciężkim plecakiem. Przybyła pieszo. Została dwa tygodnie. Jadła z naszymi. Chodziła wokół murów i robiła zapiski. Nie uprawiała magii, ale miała z nią do czynienia, to pewne. Pewnego ranka odeszła. Wysłaliśmy wojowników, by szukali jej śladów, ale niczego nie znaleźli.

Sulring Durgul (patrz str. 67) przybyła tu w przebraniu, nie chcąc ujawniać się przed Annandilem.

– Kiedyś, wiele lat temu, byli tu zwierzoludzie, ale teraz nie ma w okolicy agentów Chaosu.

Drużyna może spekulować na temat powiązań między Chaosem a nieumarłymi, ale Dafa nie ma na to żadnych dowodów.

– Wśród duchów panuje niepokój. Nie chcą przychodzić w miejsce, gdzie jest tyle zła. Gdyby zielonoskórzy nie blokowali przejścia, znalazłbym lepsze miejsce na uprawianie mej magii.

Jest to wymówka Dafy, który nie może porozumiewać się z duchami, będącymi źródłem jego magicznej mocy. Jako MG zadecyduj, czy jest to tylko wykręt szarlatana, czy realna ocena sytuacji.

– Trzydzieści razy, odkąd zostałem Duchowym Wodzem, Dolganie próbowali dostać się do miasta. Jednemu z naszych, a miał na imię Apa, nawet udało się wejść tam i uciec. Inni dołączyli do martwych na murach. Wedrzeć się tam nie jest trudno. Grupa naszych stała niedaleko murów i ściągała uwagę Zmarłych, Którzy Chodzą, a druga wspinała się po murach od strony przeciwnej. Apa Szalony Zając mówił, że w forcie jest wielu martwych. Biegł od domu do domu, lecz we wszystkich znalazł tylko martwych. Mówił, że bał się tak, że nie pamiętał swego imienia. Później wyruszył, aby odszukać swych przodków i zmyć hańbę. Jeśli chcecie, pomożemy wam dostać się do miasta.

Apa został wydalony z plemienia z powodu hańby, jaką ściągnął na siebie; był tak przerażony, że oszalał.

Ta opowieść ukazuje wrogą reakcję, z jaką spotka się drużyna, jeśli opuści miasto żywa, lecz nie uda się im oczyścić miasta z nieumarłych. W takim wypadku Dolganie uznają bohaterów (w najlepszym razie) za tchórzy lub sprzymierzeńców nekromanty, i odpowiednio zareagują.

Mapa, którą otrzymają gracze (*Pomoc dla graczy nr 4*), została sporządzona przez starca, który pamiętał Czernozawtrę z czasów swej młodości. Mapa dość dobrze oddaje układ ulic, jednak Annandil zmienił wnętrza wieży i baraków.

Inne pytania

Dafa odpowie również na pytania związane z kulturą hobgoblinów i Dolgan. Będzie się szeroko rozwodził nad własnymi mocami i zdolnościami; gdy któraś z postaci poprosi go o pomoc, odmówi, twierdząc, że jego moce są zakłócane przez złą magię, emanującą z miasta.

Co wie Dafa? Podczas ostatnich dwudziestu lat nie udało mu się oczyścić Czernozawtry; jako uczeń szamana był obecny przy ośmiu wcześniejszych oblężeniach. Na szczęście, nie znajdował się

tu w czasie zarazy sprzed dwudziestu wiosen, ale Czernozawtrę odwiedzał, gdy rozbijano letnie obozy, podczas wszystkich trzydziestu ośmiu lat swego życia. Od starszych, którzy rozmawiali z mądrymi osadnikami, usłyszał historię kolonii; jego wspomnienia mogą być nieścisłe w szczegółach, ale chronologia najważniejszych wydarzeń jest poprawna.

Czego Dafa nie wie? Nie wie, że ktoś (czytaj: Gurthgano) zamieszkał w Czernozawtrze w jedną zimę po zarazie. Na temat miasta wie tylko tyle, ile wyczytał z mapy. Nie rozumie magii, która się tam kryje.

Hobgobliny i ich oferta

Dafa żywo interesuje się wszelkimi informacjami o sile i rozmieszczeniu jednostek hobgoblinów. Dobrze zapłaci (para bizonów na głowę), jeśli bohaterowie pomogą Dolganom w pozbyciu się zielonoskórych.

Jeśli bohaterowie przedstawią warunki Habbla, szaman odrzuci je z oburzeniem. Wiedząc jednak, że Dolganie nie mogą równać się pod względem liczebności z hobgoblinami, zacznie się zastanawiać, jak mógłby przyjąć ofertę, by nie wyglądało to na tchórzliwe podporządkowanie się przeciwnikowi.

Spacer dookoła murów

Po tym, jak gracze uzyskali odpowiedzi na wszystkie pytania, Dafa poprowadzi ich wokół murów. W tym czasie chętnie wyjaśni wszystkie wątpliwości, jakie mogą się jeszcze pojawić.

Chodzące trupy wałęsają się po murach niczym patrole, bez końca chodząc tam i z powrotem.

– Widzicie? – mówi Dafa. – Martwi mieszczanie, Dolganie, a nawet zielonoskórzy.

Ma rację. Widać postaci w każdym wieku. Możesz improwizować: tu zwisające z oczodołu oko, tam brak ręki. Niech gracze wyobrażą sobie, co widzą ich postaci.

– Oni znają życie – kontynuuje szaman. – Można powiedzieć, że są do niego przywiązani. Gdy podejdziesz bliżej do murów, poczują twój zapach i ruszą za tobą. Wykorzystujemy to, by ściągać ich na jedną stronę muru; w tym czasie nasi wojownicy wspinają się w innym miejscu, ale mają na to mało czasu, bo szybko nadchodzą posiłki z wnętrza miasta.

Szaman osobiście zwróci uwagę bohaterów na mury, wskazując na inskrypcję, wyciosaną na jednym z kamieni murarskich.

– Stara kobieta patrzyła na to, robiła zapiski. Głęboko cięte do żywego kamienia. Wojownicy próbowali zadrapać je nożami, ale bez skutku. Nie mogli nawet naruszyć czerwonej farby.

Gdy postaci i Dafa dojdą do wschodniej strony muru, natkną się na wielką stertę ziemi i śmieci.

– Czasem w nocy martwi zrzucają ziemię z murów – opowiada Dafa. – Zaczęli dwanaście lat temu. Może kopią w mieście. To dziwne; na zewnątrz murów po kilku metrach dokopałbyś się do poziomu rzeki.

BOHATEROWIE WCHODZĄ DO MIASTA

Typowe plany graczy

Gracze będą szukać sposobu, by uniknąć wyprawy do warownego miasta, gdzie znajduje się gromada martwych istot. Zapewne zechcą zrzucić wszystkich nieumarłych z murów, zniszczyć ich płonącymi strzałami, zmiażdżyć rzucanymi kamieniami, spalić całe miasto, wykopać tunele pod murami lub rozebrać umocnienia kamień po kamieniu.

Twoim zadaniem jest udaremnić te wszystkie zamierzenia i zmusić bohaterów, by weszli do miasta, gdzie będą ścigani i w ogóle czeka ich wiele zabawy. Oczywiście, niech gracze bawią się w wymyślanie genialnych sposobów, daj im okazję do zabawy, nim ich plany zawiodą.

Oto kilka sposobów (wraz z sugerowanymi rozwiązaniami), które gracze mogą wykorzystać:

– **podpalenie zombie przy użyciu płonących strzał lub magii:** zombie będą nieco zaskoczone. Ogień będzie się tlił przez rundę lub dwie, a potem zgaśnie;

– **podpalenie strzechy domu przy użyciu płonących strzał lub magii:** ogień będzie się tlił przez rundę lub dwie, potem zgaśnie;

– **złapanie jednego zombie na lasso i zrzucenie go z muru:** mądrzy gracze namówią do trzymania liny Dolgana siedzący na koniu. Zombie upadnie, niknąc z oczu za parapetem. Jego waga jest spora i nawet koń nie może go przeciągnąć przez mur. Drużynie uda się go zrzucić, jeśli wszyscy zaczną ściągać linę lub poproszą o pomoc całe plemię. Po upadku trup szybko zacznie się rozkładać. Lughom (str. 71) poleci wszystkim zombie na jednym z murów by kucnęli, aby nie można ich było zobaczyć ani pochwycić na lasso. Jeśli zajdzie taka potrzeba, Lughom poprosi Annandila, by pohamował zapędy graczy przez rzucenie na nich kilku mocnych zaklęć;

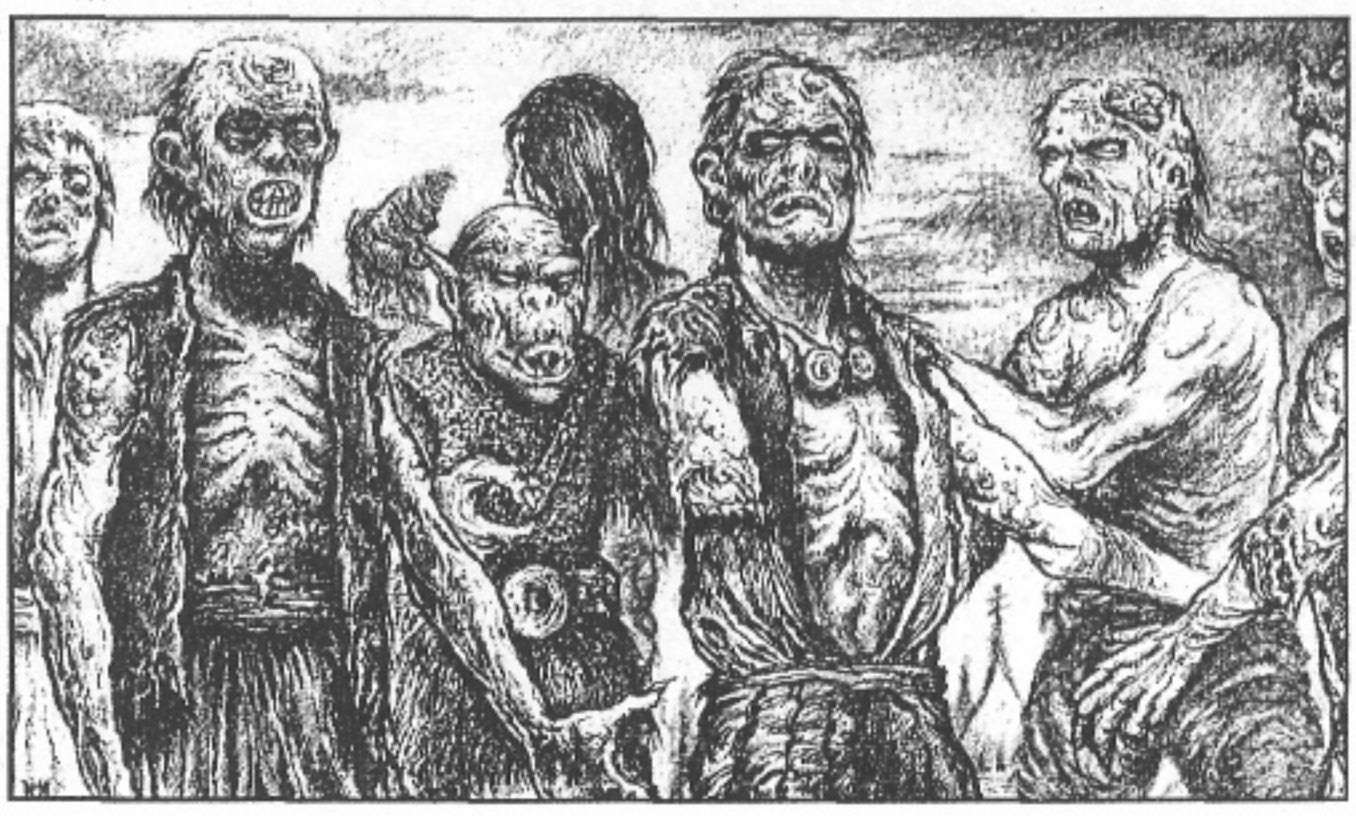
– **spalenie bramy:** – Próbowaliśmy tego – mówi Dafa, i pokazuje skutki. Dolganom udało się rozpalić pod bramą wielkie ognisko. Wrota tliły się lekko niczym mokre drewno, z którego zresztą były wykonane;

– **wołanie Gurthgano:** nikt nie odpowiada;

– **rozpoznanie powietrzne:** dobry pomysł. Niech gracze poznają liczbę i rozmieszczenie wszystkich zombie, pozostających poza budynkami;

– **szybki rekonesans:** jak wyżej, dopóki postać nie jest dostrzeżona przez zombie;

– **kopanie tunelu pod murami**: mury wzmocnione są czarami Annandila. Jeśli da się całej armii saperów odpowie-



dnio dużo czasu, mogą sprawić, że mury runą. Gracze muszą się spieszyć. Jeśli zaczną szykować operację, która miałaby potrwać trzy lub cztery dni, hobgobliny zaatakują Dolgan, koczownicy opuszczą wyspę, którą zajmą zielonoskórzy, ci zaś zabronią bohaterom wykonywania wszelkich większych prac inżynieryjnych. Możliwe, że Habblo, rozzłoszczony na posłów (tj. drużynę) rozkaże oddziałowi hobgoblinów przerzucić postaci nad murem. Wówczas *i tak* znajdą się wewnątrz miasta.

Pomoc Dolgan

Ponieważ oczyszczenie Czernozawtry jest świętą misją, Dolganie z chęcią pomogą drużynie.

Pułapki: bohaterowie mogą pożyczyć wszystko, co tylko uda im się znaleźć w obozie. Nie znajdą nic prócz koni, namiotów i broni. Jeśli drużynie uda się znaleźć coś, co na zdrowy rozum może się znajdować w takim obozie, mogą to otrzymać.

Ochotnicze prace: jeśli bohaterowie będą potrzebować pomocy w działaniach poza murami miasta, Dolganie wykażą się energią i entuzjazmem. Od czasu, gdy zostali tu uwięzieni przez hobgobliny, nie mają nic do roboty prócz gapienia się na handlarzy futrami, więc postaci mają zawsze wokół siebie duże audytorium. Prośba o przyniesienie drabiny ściągnie tuzin Dolgan spieszących z pomocą.

Z drugiej strony Dafa nie pozwoli, by jakiś wojownik towarzyszył drużynie w wyprawie do miasta.

– Próbowaliśmy przez wiele lat – bezskutecznie. Możliwe, że jesteście wybrańcami. Nie wolno nam się mieszać.

Jeśli czujesz, że drużynie przyda się pomoc, pozwól im przekonać na stronie jakiegoś chełpliwego wojownika, że jest to święta i honorowa misja. Niewykluczone, że ten wówczas zignoruje zakazy szamana.

Widownia: dla Dolgan owa mała grupka kuśnierzy jest lepszą rozrywką niż cyrk. Tłum ciekawskich gromadzi się zawsze, gdy bohaterowie zaczynają działać. Chętnie pomagają, rzucając głośne uwagi:

– Patrz! Robią drabinę! Świetny pomysł. Hej, pomóżmy im to związać!

– No, świetnie. Po prostu wspaniale. Zleciał z muru i nawet nie wyciągnął miecza.

– Hej, UWAŻAJ! Trup za tobą! Skacz! SKACZ!

Gdy drużyna wejdzie na mury i popatrzy, co się dzieje poza nimi, zobaczy, że Dolganie siedzą cierpliwie, czekając na rozwój wypadków. Gdy tylko koczownicy ujrzą postaci, zaczną bić brawo i uśmiechać się, dając dobre rady i dopingując je.

Możesz rozegrać to na wesoło, wykorzystując możliwość dodawania własnych komentarzy i sugestii. Jeśli drużyna jest ostrożna i niezdecydowana, widownia będzie chciała pchnąć ją do działania. Jeśli jest mądra i sprytna, Dolganie nagrodzą ją brawami.

Codzienne zdarzenia

Drużyna może poświęcić nieco czasu na obserwację miasta. Oto kilka przykładowych zdarzeń. Można je wykorzystać jako czynniki utrudniające działanie, gdy bohaterowie znajdą się w mieście i zaczną biegać wokoło, starając się uniknąć nieumarłych. Charakterystyki BN znajdują się na str. 71.

Zmiana warty: około południa każdego dnia Lughom i Ologhugi zmieniają grupy zombie, stojące na murach i zajęte kopaniem. Dwóch nieumarłych hobgoblinów, ubranych w krzykliwie kolorowe i co najmniej o pięć numerów za małe liberie nekromantów, na pewno da bohaterom temat do wielu rozmów.

Inspekcja: co godzinę lub dwie Lughom i Ologhugi przechadzają się po mieście. Lughom wykorzystuje każdą okazję, by pokłócić się z żywiołakami wody, posługując się przy tym kaleką wersją języka magicznego; postaci nie zrozumieją ni słowa, jednak ton jest jednoznaczny, zaś głos żywiołaków przypomina odtwarzany zbyt szybko grzmot fal. Czasem Lughom i Ologhugi spacerują razem, szwargocząc coś w języku goblinoidów.

Noc: Annandil nie śpi – nie potrzebuje wypoczynku i nie lubi własnych snów. Pracuje za to dwadzieścia cztery godziny na dobę. Na najwyższym piętrze wieży całą noc pali się światło. Czasem nekromanta mówi do siebie podczas pracy, mamrocząc w różnych tajemnych językach.

Spacer z lady Amrunmiriel: niekiedy wieczorem Annandil zostawia swoją pracę i wybiera się na godzinną przechadzkę po blankach w towarzystwie lady. Jedynie postać obserwująca zamek z wyjątkową cierpliwością będzie mogła obejrzeć ten spektakl. Któż wie, co pomyśli sobie o niskiej figurze w długich szatach, włóczącej się po murach za wysoką, elegancko odzianą nieumarłą lady. Pamiętaj, że gracze wciąż myślą, że szukają *elfiego* nekromanty zwanego Gurthgano Gorthaudh. Dopóki nie przyjrzą się dobrze, nie zorientują się, że jest to elf; postać wydaje się być zbyt sztywna i spokojna jak na mistrza nekromancji.

WEWNĄTRZ CZERNOZAWTRY

Gdy jednemu lub większej liczbie bohaterów uda się wejść do Czernozawtry, tę część przygody najlepiej jest rozgrywać przy pomocy planów. Rozmieść figurki przedstawiające zombie (patrz *mapa 8*, str. 63), to samo uczyń z postaciami. Zakładając, że każdy centymert to dwa metry, będziesz mógł rozgrywać wszystkie zdarzenia rozgrywające się poza budynkami.

ZMARLI, KTÓRZY CHODZĄ

Ożywione ciała są bardzo podobne do zombie. Choć mówiliśmy o nich wcześniej jako o zombie, to jednak istnieje kilka ważnych różnic:

1. Mogą *wyczuwać istoty żywe* w promieniu 6 metrów (3 centymetry na planie miasta). Jeśli zastanowią się przez jedną rundę, mogą odróżnić zwierzę od człowieka i innych ras inteligentnych.

2. Nigdy nie poruszają się szybciej niż przy *skradaniu* – 8 metrów (4 centymetry) na rundę.

3. Gdy tylko wyczują istotę żywą, czekają jedną rundę, aby się upewnić. W następnej turze ruszają prosto w tym kierunku, aby ją pochwycić. Zombie nigdy nie walczą, tylko łapią. Nie zważają na wszelkie zadawane im obrażenia.

4. Wywołują *przerażenie* w sposób nieco inny niż prawdziwe zombie. Test *strachu* wykonywany jest za każdym razem, gdy postać ma fizyczny kontakt z zombie (kiedy jest pojmana, skacze lub spada na jednego z nich itp.). Kiedy bohaterowi uda się przejść test, nie musi później wykonywać kolejnych.

Atak zombie

Każdy zombie ma 25% szansy na pochwycenie ofiary; postać z umiejętnością *uniki* może uwolnić się po udanym teście **Inicjatywy**. Pamiętaj, że zombie może tylko wtedy pochwycić postać, gdy stoi na sąsiednim kwadracie.

Jeśli pochwycenie się uda, walczący muszą wykonać testy **Siły**:

Dwa sukcesy lub dwie porażki: nikt się nie rusza. Obaj trwają w uścisku, test musi zostać powtórzony w następnej rundzie.

Zombie przeszedł test, postać nie: bohater jest ciągnięty przez 2 metry (1 centymetr) w kierunku zimnej jamy.

Postać zdała test, zombie nie: bohater wyrywa się z uścisku.

Jak zranić zombie

Dzięki różnym zaklęciom Annandila, martwi z Czernozawtry są bardzo wytrzymali.

Sprawdzenie trafienia, miejsca zranienia i określenie wielkości obrażeń dokonuje się w normalny sposób. Ataki, które powodują utratę 1-4 pkt. **Żyw,** nie odnoszą żadnego skutku. Na zombie działają tylko ataki zadające obrażenia od 5 pkt. Sprawdź w Tabeli Nagłej Śmierci (podręcznik główny, str. 343), jakie skutki odniósł cios, przesuwając się o 1 kolumnę w prawo przy utracie 5 pkt. **Żyw**, 2 przy utracie 6 pkt. itd. Jeśli trafisz na wynik **Ś**, trafiona część ciała jest zniszczona. Efekty są następujące:

Głowa.....Bez efektu

Jedna ręka.....Szansa pochwycenia zredukowana o 10%

Obie ręce.....Szansa pochwycenia zredukowana do zera

Korpus.....Poruszanie się zredukowane do 2 mertrów (1 centymetr) na rundę w wypadku uszkodzenia jednej z kończyn, lub zera w innym wypadku.

Jedna noga.....Ruch zredukowany do 4 metrów (2 centymetry) na rundę

Obie nogi.....Poruszanie się zredukowane do 2 metrów (1 centymetr) na rundę w wypadku uszkodzenia jednej z kończyn lub zera w innym wypadku

Rzuć jeszcze raz, jeśli wypadną wyniki, które wskazują na już zniszczoną część ciała, np. jeśli głowa już została ścięta, nie może ona być celem ataków.

PRZEWODNIK PO CZERNOZAWTRZE

Mury

Zbudowane z wiązanych zaprawą kamieni; wysokie na 6 metrów, z blankami na wysokość 4 metrów, na które wiodą kamienne schody.

Budynki (mapa 8A, str. 132)

Domy 1-10

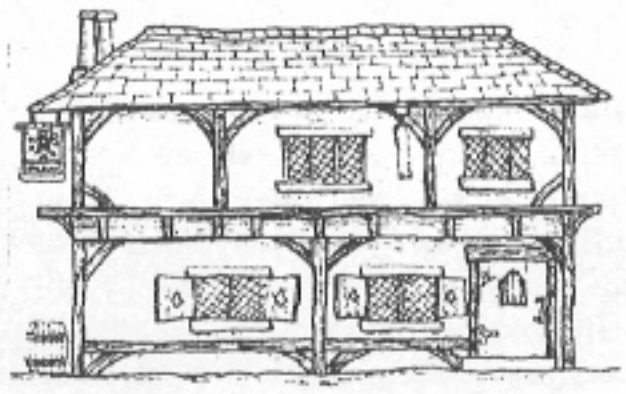
Budynki z glinianych cegieł, obudowane drewnem. Drzwi zbite są z nie heblowanych desek (W 3, Uszk 7). Łagodnie opadające dachy kryte słomą, o kalenicy wysokiej na 5 metrów (gdy się po niej chodzi, trzeba wykonywać co rundę test **Inicjatywy** lub spaść z 3 metrów).

W każdym domu znajdują się cztery zombie, leżące na brudnej podłodze na parterze. Na widok drużyny przez jedną rundę będą się gramolić na nogi, a potem rzucą się na bohaterów. Na rozkaz Lughoma lub Ologhugiego mogą wyjść na zewnątrz, by złapać intruzów. Jeśli któraś z postaci spadnie z dachu i wyląduje na piętrze, przez jedną rundę zombie będą podnosić się, a potem ruszą ku schodom.

W sklepach i warsztatach na parterze można znaleźć (wedle Twojego uznania) przedmioty należące do *powszechnych* (podręcznik główny, str. 293-297), a związane z zawodem mieszkańców. Ponieważ leżą tak od ponad dwudziestu lat, nie są w najlepszym stanie.

Wyższe piętra zajmują pokoje. Ponieważ żaden z zombie od dwóch dekad nie wchodził tam, wszystkie sprzęty leżą tak, jak pozostawili je mieszkańcy: stoły, różne sprzęty, skrzynie pełne ubrań i cenniejszych przedmiotów, trochę zetlałej pościeli. Można tam znaleźć k6 ZK. Postaci, które spadły na piętro lub wbiegły tam, mogą powstrzymać atakujących, gdyż na schodach mieści się tylko jedna osoba.

Gospoda (mapa 8B, str. 131)



Gospoda zbudowana jest podobnie jak domy. Większość drzwi ma W 3, Uszk. 7.

Parter zajmują sala jadalna i kuchnia. Wszystkie dania i napitki zdążyły się zepsuć lub zostały zjedzone przez szczury. Wokół wala się mnóstwo naczyń. Na kontuarze wciąż stoi duża kaseta, zawierająca 6 ZK 10/4. Zombie powstałe z sześciu najbardziej zatwardziałych pijaków wciąż siedzą przy stołach, od czasu do czasu podnosząc do ust puste kubki.

Na górze znajdują się prywatne pokoje gospodarza. W sypialni można znaleźć skrzynię z ubraniami i 80 szylingów, ukrytych w fałszywym dnie. Drzwi do pokoi są dość wytrzymałe (W 4, Uszk. 10), co da drużynie szansę przebicia się na dach (W 2, Uszk. 5) i ucieczkę na mury.

Sklep (mapa 8C, str. 132)

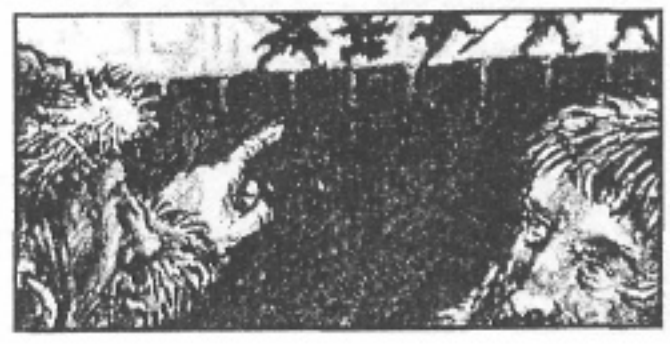


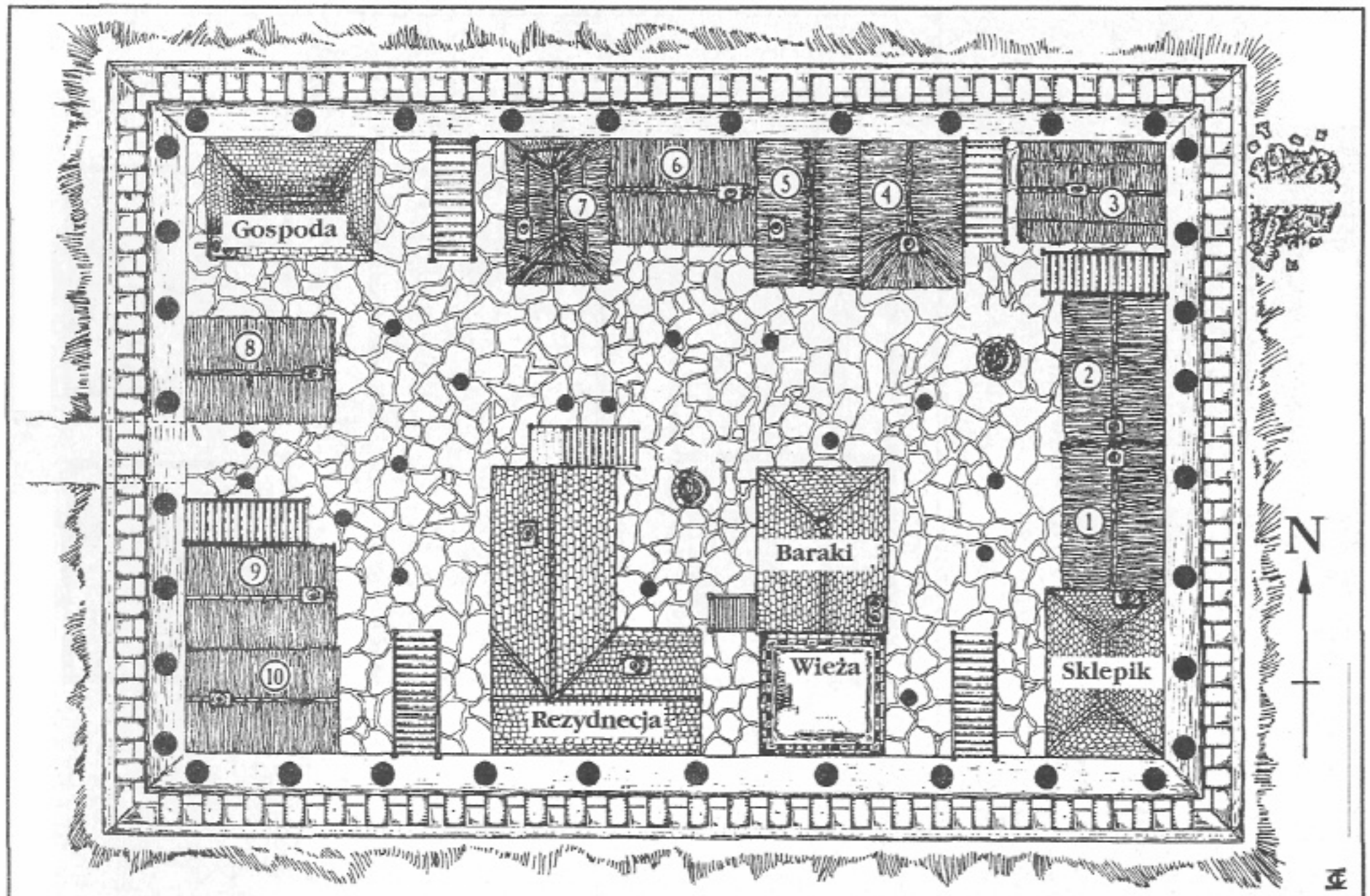
Konstrukcja podobna do pozostałych domów i karczmy. Na dole spoczywa sześciu zombie. Parter zajmuje sklep, w którym mieszkańcy zaopatrywali się w to, co było im potrzebne do polowań, łapania zwierzyny, handlu i uprawy roli. Jeśli chcesz, drużyna może znaleźć tu przedmioty o *dużej dostępności*. Na piętrze mieszczą się wygodnie urządzone pokoje sklepikarza i jego rodziny. Pod wielkim łożem jedna deska w podłodze jest obluzowana, pod nią zaś można znaleźć skarb srebrnych i złotych monet, wartych łącznie 300 ZK.

Rezydencja (mapa 8D, str. 130)



Kiedyś była to rezydencja generała-gubernatora Czernozawtry, członka korporacji, która niegdyś odbudowała miasto. Konstrukcja budynku jest podobna, lecz drzwi są nieco mocniejsze niż w innych budynkach w mieście (W 4, Uszk 10).





MAPA 8: Czernozawtra

Skala: 1 cm = 2 metry

Stanowiska zombie: ●●

Wieża i baraki: kamienna budowla pomalowana na biało. Wysokie, wąskie okna z okiennicami. Wysokość wieży – 20 metrów.

Parter: stajnie i magazyny.
Pierwsze piętro: koszary.
Drugie piętro: poczekalnia.
Dach: drewniana podłoga z klapą; blanki o wysokości 1,5 metra.

Rezydencja: ceglana z dachem krytym gontami. Szerokie okna z okiennicami na piętrze; na parterze okna są wąskie, wysokie i również z okiennicami.

Parter: magazyny, stajnie, mieszkania służby.
Pierwsze piętro, rezydencja gubernatora: otwarty ganek, salon/jadalnia, sypialnia.
Drugie piętro, biuro miejskie: mieszkania urzędników, biura.

Sklep: ceglane ściany, strzecha.

Parter: sklep.
Piętro: mieszkanie właściciela.

Gospoda: ceglane ściany, strzecha.

Parter: kuchnia i tawerna.
Piętro: sypialnie.

Domy 1-10: ceglane ściany, dwuizbowe mieszkania kryte strzechą. Małe, wąskie okna z żaluzjami.

Parter: magazyny i warsztaty.
Piętro: mieszkania.

Mury: kamienie wiązane zaprawą, szerokie na 2 metry, wysokie na 6 metrów. Drewniane parapety, wysokie na 4 metry, na które można się dostać po drewnianych stopniach. Na zewnątrz muru widnieją inskrypcje, wycięte w kamieniu i wypełnione czerwoną substancją (krwią?).

PORUSZANIE SIĘ PO CZERNOZAWTRZE

Zasady specjalne

Wspinanie się na mury: bez cudzej pomocy czynność ta wymaga umiejętności *wspinaczka*. Przy użyciu drabin bądź lin postać może poruszać się z szybkością równą 1/2 *skradania się* (trwa to 6 rund) lub całą wartością, połączoną jednak z testem **Ryzyka** (wspinaczka trwa 3 rundy). W międzyczasie zombie gromadzą się na murach, by powitać postać na górze...

Ulice: zaśmiecone i wyboiste. Jeśli postać porusza się *ostrożnie* lub *normalnie*, nie ma problemu. Przy *biegu* wymagany jest test **I**. Nieudany test grozi upadkiem.

Wewnątrz budynków, na wałach, gankach, dachach krytych drewnem: *skradanie się*: normalnie. *Normalne*: test **I** lub upadek. *Bieg*: test **I** z modyfikatorem -40 lub upadek.

Na dachach krytych słomą: *skradanie się*: test **I** lub ześlizgnięcie się z dachu. *Normalne*: test **I** lub upadek z dachu. *Bieg*: test **I** z modyfikatorem -40 lub upadek na piętro.

Sposób działania zombie

Wykrycie istot żywych. Marsz w stronę celu. Pochwycenie. Wleczenie ofiar 2 metry na rundę. Lugholm i Ologhugi pojawiają się z posiłkami, po czym chodzą od domu do domu, wyprowadzając nowych z wieży.

Na parterze znajdują się stajnie, spiżarnie, magazyny i pomieszczenia dla służby. W stajniach można znaleźć cztery słabo zakonserwowane zombie-konie. Cztery inne zombie wydają się zajęte czyszczeniem uprzęży i siodeł. Ologhugi kręci się w pobliżu, by ich pilnować. Gdy usłyszy głosy na zewnątrz, wybiegnie wraz z całą czwórką. Nastąpi to w piątej rundzie; w szóstej zacznie wydawać swoim zombie rozkazy. W siódmej będzie biegał, starając się ściągnąć na miejsce walki jak najwięcej pozostałych zombie.

Siodła, uprząż i inne sprzęty znajdują się w *komórce*. W *składzie* można znaleźć skrzynie, zawierające letnie ubrania i stroje na uroczyste okazje, a także różne sprzęty, należące najpewniej do biednego szlachcica, wszystkie spleśniałe i bezwartościowe, z wyjątkiem guzików i ozdób wartych 3 ZK. W *pokojach służby* znajdują się niewielkie stoły, stołki, zgniła pościel, skrzynie z liberiami; w każdej z nich można również znaleźć 10-100 (k10*10) miedziaków.

Południowa część pierwszego piętra to *rezydencja generała-gubernatora* – galeria ze schodami, salon, sypialnia, osobisty gabinet gubernatora. W tym miejscu mieszka lady Amrunmiriel i jej dwie pokojówki.

Lady przesiaduje przed lustrem w sypialni i rozczesuje swe spięte w warkocz włosy (Annandil cierpliwie przykleja je z powrotem za każdym razem, gdy lady wyrwie je sobie z głowy). Jej pokojówki to raczej nieciekawie wyglądające kobiety-zombie, ubrane w niedobrane, ale za to bogato zdobione suknie. Ani lady, ani jej służki nie będą ścigać postaci; nie dotyczą ich rozkazy, które muszą wykonywać inne zombie.

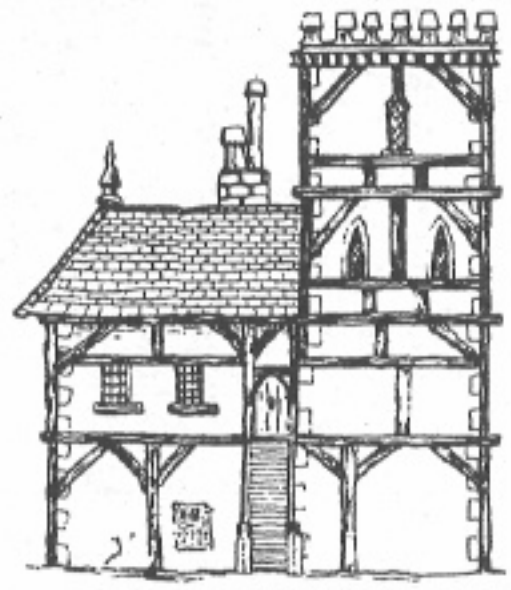
Uwaga: każdy bohater, który potraktuje lady Amrunmiriel toporem lub mieczem, nie będzie mile widziany przez Annandila. Pamiętaj, że lady to jego dziewczyna, a poza tym, ona nikomu nie zrobiła nic złego...

Prywatny gabinet gubernatora łączy się z sypialnią i biurami urzędników. Znaleźć tu można osobiste papiery gubernatora, jego dziennik, z którego można poznać ostatnie dni kolonii, oraz różne oficjalne dokumenty. W ściennym sejfie, ukrytym za obrazem, znajduje się 500 ZK oraz imperialna pieczęć cara Kislevu (jej właściciel będzie mógł podrabiać niektóre dokumenty).

W północnej części pierwszego piętra znajdują się *biura generała-gubernatora*. Stamtąd gubernator i jego ludzie kierowali sprawami Czernozawtry i okolic.

Nie ma tam nic wartościowego z wyjątkiem trzech historycznych książek i dwóch zbiorów kislevskich bajek, nieco zetlałych, lecz wciąż wartych 20-40 ZK za sztukę.

Koszary gwardii i wieża (mapa 8E, str. 129)

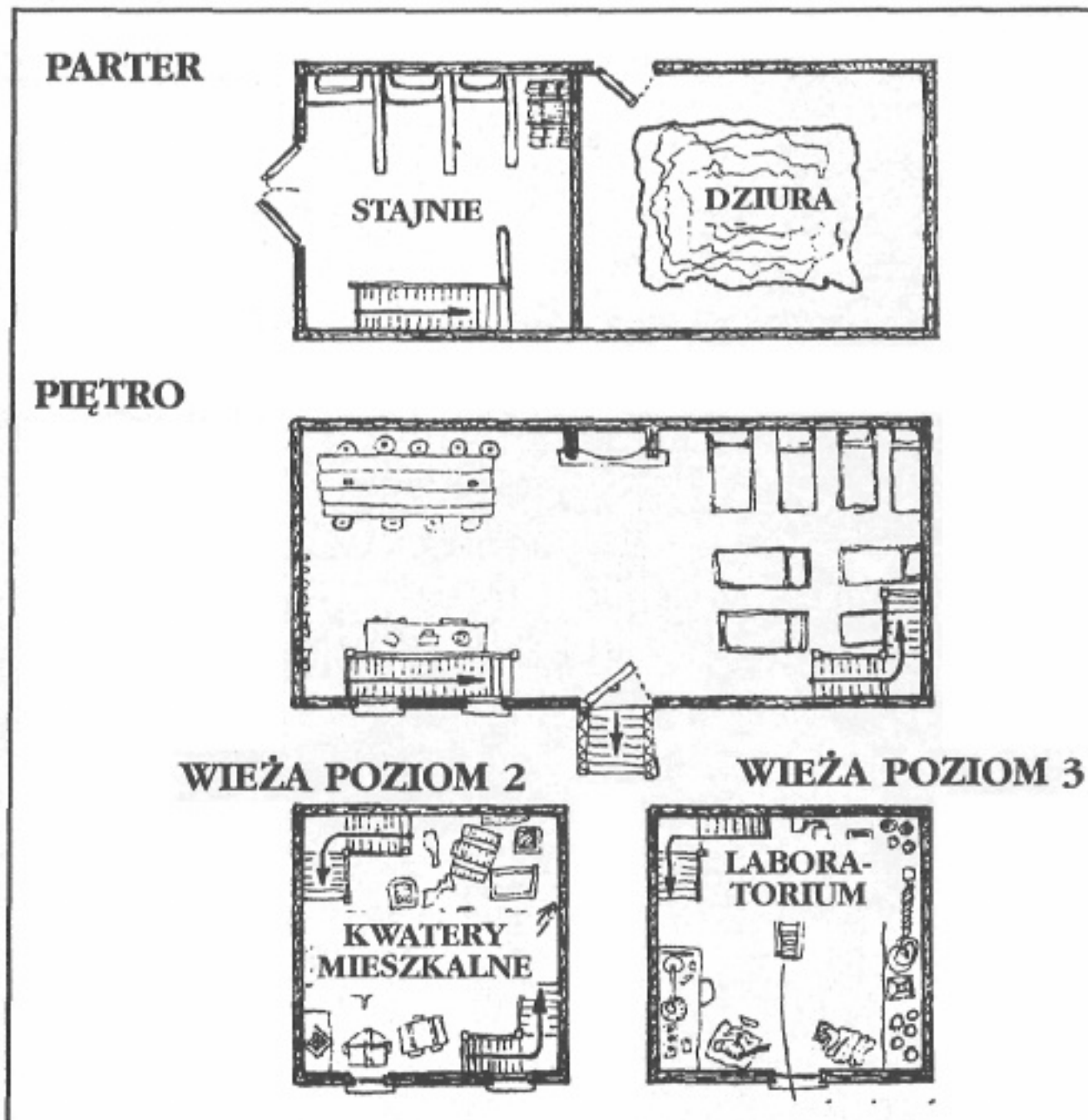


Ten budynek sprawia wrażenie zbudowanego nieco solidniej niż pozostałe, a to dzięki cieńszym belkom i większym cegłom. Trudniej również przeskoczyć z muru na dach. Wieża wznosi się ok. 20 metrów ponad blankami. Koszary mają dach kryty strzechą, na który najprościej jest się dostać skacząc z innego dachu. Wymaga to testu **Inicjatywy** z modyfikatorem -10; jeśli test się nie powiódł, musi zostać wykonany drugi, tym razem bez modyfikatorów. Jeśli się uda, to bohater przebił się 3 metry niżej na piętro, jeśli się nie udał – postać spada 5 metrów niżej, na ulicę. Jeśli zajdzie taka potrzeba, jeden lub więcej zombie może zamortyzować upadek postaci (redukcja obrażeń do 1 pkt., w następnej rundzie zombie ma modyfikator +10 do pochwycenia). Mimo wszystko, rozbijanie sobie głowy o bruk to niezbyt bohaterski rodzaj śmierci.

Pod koszarami znajdują się *stajnia*, *komórka* i *skład*. W stajni stoi sześć koni-zombie. Obok nich czeka na rozkazy sześciu innych zombie. W składzie znajduje się dziesięć kompletów tarcz, mieczy i włóczni dla gwardzistów, jak również wszelki inny ekwipunek, którego może potrzebować gwardia na pograniczu. Drzwi prowadzą do wieży i schodów do koszar.

W koszarach gwardii sypiało 30 żołnierzy i 10 oficerów. Pod siennikiem żołnierza można znaleźć 10-50 miedziaków; u oficerów od 5 do 10 szylingów.

Parter wieży był kiedyś posterunkiem gwardii i koszarami dla dziesięciu gwardzistów, ale później wykopano *zimną jamę* (patrz dalej). Dzięki żywiołakom wody, ściany dołu są wciąż



zamarznięte i dlatego zombie są w stanie przekopać się poniżej poziomu wody. Pojmane ofiary są tu wrzucane, aby zamarzły na śmierć.

Annandil odkrył, że śmierć przez zamarznięcie nie powoduje uszkodzenia tkanek, dzięki czemu powstają niezwykle silne zombie. Ponadto dusza zamrożonej ofiary nie jest tak uszkodzona jak w przypadku osób zmarłych gwałtowną śmiercią. Dzięki temu Annandil jest w stanie przywiązać duszę do ciała i uzyskać zombie dysponującego częścią swych władz umysłowych.

W tym miejscu Lughom dogląda dziesięciu zombie, kopiących jamę. Jeśli usłyszy głosy na zewnątrz, odwoła pracujących; wyjdą na zewnątrz, aby sprawdzić, co się dzieje. Lughom pojawi się w drzwiach wieży na początku piątej rundy. W szóstej zacznie wydawać rozkazy, a w siódmej zacznie ściągać posiłki z sąsiednich ulic.

Schody prowadzą z parteru do *koszar gwardii* (patrz wcześniej). Te same schody wiodą dalej na drugie piętro wieży, do *pokoi Annandila*. Ponieważ gospodarz rzadko tam przebywa, wewnątrz panuje spory bałagan. Niekiedy przychodzi tu, by wyciągnąć coś ze skrzyni, nie odkładając tego potem na miejsce. Wszystko, co zostało mu z poprzedniego życia, to ulubione ubrania (sporządzone przez elfiego krawca na rozmiary krasnoluda), dziesięć lub jedenaście sukien lady Amrunmiriel oraz kilka pamiątek po rodzicach. Reszta rzeczy – dwie skrzynie pełne ksiąg poświęconych medycynie, magii i nekromancji, sprzętu laboratoryjnego oraz różnych rekwizytów magicznych, broni, zbroi itp. – znajdują się wyżej, w laboratorium.

Schody prowadzą na wyższy poziom, do *laboratorium Annandila*. Sprzęt wisi na ścianach albo zalega podłogę. Kilka częściowo rozczłonkowanych zombie leży na czterech stołach, stojących na środku pokoju. Pośród sprzętu prowadzą „ścieżki" do rozmaitych aparatów, dziwnych narzędzi, skrzyń, szafek i szaf ustawionych pod ścianami.

Gdyby pozbierać, zdezynfekować i skatalogować cały sprzęt, dla innego nekromanty wart byłby 20 000–50 000 ZK. Na legalnym rynku można za niego dostać 500 ZK i darmową wycieczkę na szubienicę.

Droga na szczyt wieży wiedzie przez klapę zablokowaną sztabą (W 5, Uszk 20). Drewniany dach (W 7, Uszk 30) otaczają blanki wysokie na 1,5 metra. Na dachu siedzą 4 zombie.



Podano wytrzymałość i liczbę uszkodzeń, które mogą wytrzymać drzwi, gdyż jednym z ulubionych trików graczy będzie zapewne przebicie się przez dach wieży. Annandil, który pracuje niżej, na pewno zdenerwuje się tak brutalnym wtargnięciem, o czym bohaterowie wkrótce się przekonają.

SPOTKANIE Z ANNANDILEM

Postaci mogą stanąć przed jego obliczem w jednej z trzech sytuacji:

1. Drużyna została pojmana i zabrana do zimnej jamy, gdzie Lughom zauważy, że bohaterowie są nie byle kim i skontaktuje się Annandilem, zanim skaże ich na śmierć. Zaintrygowany nekromanta udzieli drużynie posłuchania w swoim laboratorium.

2. Bohaterowie mogą wywołać tyle zamieszania, że Lughom albo Ologhugi wezwą Mistrza, aby uporał się z intruzami. Po ukaraniu bohaterów Annandil zaprosi ich do swego laboratorium, gdzie udzieli im posłuchania.

3. Postaci mogą umknąć hordom zombie i odnaleźć nekromantę w jego laboratorium. Ufny w swoją potęgę Annandil powstrzyma się od zabicia graczy, by dowiedzieć się, po co tu przybyli.

1. Szaleństwo łowów

Kiedy postać jest otoczona przez dwa lub trzy zombie, istnieje poważne niebezpieczeństwo, że zostanie złapana. Prędzej czy później jednemu z nich uda się pochwycić bohatera, a wtedy inne pospieszą mu z pomocą. Jedna postać może być trzymana przez cztery zombie; aby się uwolnić, musi przełamać wszystkie cztery chwyty. Jeśli się to nie uda, bohater jest zabrany do wieży.

Pojmani bohaterowie odprowadzani są na parter wieży i wrzucani do zimnej jamy. Dziura ma 5 metrów głębokości i strome ściany pokryte lodem. Próbę wspięcia się na nie mogą podjąć tylko postaci z umiejętnością *wspinaczka*, lecz muszą wykonać normalny test *ryzyka* (chyba że postać używa raków lub innego sprzętu wspinaczkowego). Dookoła krawędzi dołu stoi około dwudziestu zombie, którzy mają pilnować, żeby nikt nie uciekł.

Niektórzy bohaterowie mogą się dziwić, że ściany dołu pokryte są lodem. *Wykrywanie magii* wykaże, że nie obyło się przy tym bez mocy nadnaturalnych.

Gdy na podwórzu zapanuje spokój, do jamy zajrzy Lughom, by porozmawiać ze złapanymi.

– Ładny dzień, co? Zimno wam? Po co żeście przyjeżdżali do Czernozawtry?



W tym momencie drużyna ma okazję zadać kilka pytań lub rzucić kilka czczych pogróżek. Lughom chętnie powie bohaterom wszystko, co wie; nie sądzi, żeby ktoś wyszedł stąd żywy. Oto kilka odpowiedzi na pytania drużyny:

– *Czy jest tu Gurthgano Gorthaudh? Czy możemy z nim rozmawiać?*
– Taa, czasem tak mówią do Szefa, ale lepiej reaguje na imię Annandil. Pewnie gdzieś tu jest, nie wiem. Zwykle jest zajęty. Czemu miałby z wami rozmawiać?

– *Dlaczego nas tu wrzucono?*
– Najpierw zamarzniecie na amen, potem Szef złapie wasze dusze i przywiąże je z powrotem do ciała, po czym odprawi swoje nekro przyzwania, po których staniecie się trupami na schwał, takimi jak ja. Wtedy Szef da wam robotę.

– *Jesteście martwi?*
– Taa. Z początku trochę boli, ale się przyzwyczaicie. Szef mówi, że należę do jego najlepszych dzieł – przetrwam kilka setek lat. Nieźle, co? Trochę wolniej się starzeję i przez to mam więcej czasu, nie?

– *Powiedz Szefowi, że przybyliśmy tu, aby pomówić z nim o Sulring Durgul.*
– Że co?

– *Sul-ring Dur-gul. To ktoś, kogo Szef zna. Powiedz mu to, dobrze?*
– Dobra, powiem. Tylko nigdzie nie odchodźcie, hłe, hłe.

Oczywiście, dialog ten się zmieni, jeśli nie rozgrywasz przygody jako części kampanii. Jeśli drużynie uda się przekonać Lughoma, by mogli się zobaczyć z Szefem, pozwól na to.

Nawet jeśli bohaterowie nie chcą pytać Lughoma lub mówić o swojej misji, ten dostrzeże ciekawą grupkę jeńców i nim zamarzną na śmierć, powie o nich Annandilowi. Po kilku minutach drażnienia się Lughom odejdzie i wróci dziesięć minut później. Będzie sprawiał wrażenie zakłopotanego.

– No, dobra – mówi. – Szef chce się z wami widzieć. Zostawcie całą broń, dobra? Całą. Następnie pojedynczo wyciągnę was na linie. Zwiążę ręce z tyłu. Kto spróbuje jakiejś sztuczki, wraca do dziury, jasne?

Lughom mówi prawdę; wyciąga postaci pojedynczo, przeszukuje i wiąże ręce. Potem w asyście dwudziestu lub trzydziestu zombie poprowadzi drużynę na górę, do Annandila.

2. Zaraza kontrolowana

Cwani lub nawiedzeni bohaterowie mogą sprawić Lughomowi wiele kłopotów. Mogą na przykład stanąć na godzinę w *Strefie sanktuarium*, paląc i niszcząc; w tym czasie żadne zombie ani żywiołaki nie mogą im nic zrobić. Drużyna może również zająć szczególnie dogodną pozycję do obrony, gdzie będzie mogła metodycznie ciąć na kawałki atakujące zombie.

Gdy Lughom poczuje, że nie sprosta drużynie, pobiegnie po Annandila. Annandil uaktywni swój *Pierścień Niewidzialności*, weźmie kilka *Klejnotów Mocy* (w każym z nich znajdują się zaklęcia: *Lot* i dwa *Uśpienia*), po czym wyjdzie na szczyt wieży. Gdy tylko zorientuje się w sytuacji, zacznie latać nad walczącymi, usypiając przeciwników. W razie potrzeby użyje *Kradzieży rozumu* i *Wywołania paniki*, a dopiero potem *Uśpienia*.

Gdy wszystkie postaci zasną, Annandil wyśle kilka zombie, aby zawlekli je do laboratorium, gdzie zamierza uciąć sobie z nimi małą pogawędkę.

3. Nieproszeni goście

Jeśli drużyna wejdzie do wieży przez klapę w dachu lub uda jej się dostać do prywatnych pokoi Annandila, pierwszą reakcją nekromanty jest zaskoczenie, a potem oburzenie. Odezwie się w fan-eltharin, języku leśnych elfów:

– Co wy sobie myślicie? – postaci, znające język krasnoludów lub elfów zauważą, że głos należy do krasnoluda, lecz język to czysty język leśnych elfów bez śladu obcego akcentu.

Annandil zrozumie każdą odpowiedź w języku staroświatowym lub eltharin. Jeśli drużyna przybierze grzeczny, przepraszający ton, łatwo go będzie ułagodzić, a nawet zaprosi bohaterów do środka.

Jeśli postaci nie odpowiedzą nic lub będą zachowywać się agresywnie, Annandil rozzłości się na dobre. Stanie się niewidzialny i użyje taktyki opisanej w ostatnim rozdziale, by uśpić niegrzecznych gości. Następnie każe ich zanieść do laboratorium, gdzie wysłuchają solidnej reprymendy za okropne maniery.

4. Straszne postępki

Jeśli bohaterowie zrobili coś naprawdę strasznego, np. posiekli lady Amrunmiriel na plasterki, no cóż... sprawy się skomplikują. Mógłbyś pozwolić Annandilowi zabić bohaterów, ożywić ich i zabić znowu, powtarzając czynność dopóty, dopóki nie wymyśli czegoś gorszego od śmierci. Jednak taki koniec byłby dla nich zbyt hańbiący.

Alternatywą jest histeria Annandila; będzie latał i usypiał bohaterów, wykrzykując dziko, że zapłacą za swe przestępstwa cierpieniami, jakich sobie nawet nie wyobrażali. Gdy drużyna się obudzi, znajdzie się w laboratorium nekromanty. Annandil ochłonie, gdyż w międzyczasie pojął, że jego obsesja na punkcie lady Amrunmiriel uczyniła go niemal szalonym i wybaczy postaciom ich postępek. Gdy uda mu się naprawić lady, zapewne uspokoi się i wypuści drużynę.

AUDIENCJA U MISTRZA

Dokładny przebieg spotkania zależy od tego, po co drużyna przybyła do Czernozawtry, co z kolei ma związek ma z tym, czy rozgrywasz tą przygodę jako część kampanii.

Kampania *Wewnętrzny wróg* lub kampania kislevska

Spotkanie z Annandilem można streścić w pięciu punktach:

1. Annandil zachęca graczy do opowiedzenia swojej historii

Jeśli nikt się nie kwapi z udzieleniem informacji, Annandil sam zapyta, co drużyna tu robi i po co przybyła. Gdy padnie imię Sulring Durgul, Annandil podrapie się po brodzie.

– No cóż... – mówi jakby w zadumie. – Tego imienia nie słyszałem od bardzo dawna – nagle wraca do rzeczywistości. – Powiedzieliście mi wszystko, co chciałem wiedzieć – oznajmi. – Teraz ja opowiem wam o kilku rzeczach. Usiądźcie wygodnie, bo to trochę potrwa.

Wykorzystaj tę scenę, by gracze opisali ci własnymi słowami, w jaki sposób i po co drużyna dotarła do Czernozawtry. W ten sposób przypomną sobie o głównym celu, który mógł zostać zapomniany podczas wcześniejszych wydarzeń.

2. Historia Annandila

Podaj graczom informacje zawarte w tekście *Brzydki elf* (str. 134) wraz ze słowami:

– Oto skrót długiej opowieści Annandila. Kiedy ją skończył, słońce już wstawało. Annandil przygotował każdemu filiżankę herbaty.

Wtedy gospodarz kończy krótką przemową.

– Wszyscy twierdzą, że nekromanci są źli. Nie wiem. Może *jestem* zły, ale i nie gorszy od książąt, władców i carów, których ludzie szanują i słuchają, albo od kapłanów okrutnych bóstw, które rządzą tym światem. Nikogo tu nie krzywdzę. Trupy nie protestowały. Niektóre, jak Lughom, są mi nawet wdzięczne.

Dolganie? To tylko zabobonne dzikusy. Jakie prawa roszczą sobie do tego miasta? Jeśli by je *zajęli*, zostawiliby je opustoszałe i gnijące na trzy czwarte roku. A ja chcę tylko samotności. Czy to źle?

Pomogę wam, ale pod dwoma warunkami: nie powtórzycie niczego, co tu usłyszeliście ludziom, którzy uważają nekromantów za zło wcielone, ani nie wykorzystacie tej wiedzy przeciwko żadnemu nekromancie, dopóki nie udowodnicie wcześniej, że ten nekromanta jest naprawdę zły.

Ostrzegam was, nie przysięgajcie pochopnie. Zaklęcie, którym związę tę przysięgę, ześle przekleństwo na każdego, kto będzie krzywoprzysięgał.

A zatem?

Postaci, które odmówią złożenia przysięgi, zmuszone są do opuszczenia pokoju w towarzystwie Lughoma. Ci, którzy przysięgną, mogą pozostać.

3. Opowieść Annandila o Sulring Durgul

– Gdy studiowałem medycynę, zainteresowały mnie prace Justifa ibn Harona. Imię, jak pewnie się zorientowaliście, jest arabskie, lecz w owym czasie, kilka wieków temu, mieszkał on w mieście zwanym Parravon, po bretońskiej stronie Szarych Gór. Jego wiedza medyczna była wielka, podobno był również niezłym alchemikiem.

Przez pewien czas korespondowałem z człowiekiem, który dopiero po pewnym czasie wyjawił mi swe imię – Sulring Durgul. Wyjaśniał, że zmienił imię, aby uciec przed skutkami kilku swoich błędów... nie chciał o tym mówić, a ja nie pytałem.

Gdy Amrunmiriel umarła, w rozpaczy zwróciłem się do mego przyjaciela Durgula z prośbą o radę. Wyjawił mi, że posiada pewną wiedzę o nekromancji, którą podzieliłby się ze mną, jeśli umiałbym dotrzymać tajemnicy. Polecił mnie kilku osobom uprawiającym tę sztukę i umożliwił mi dostęp do bezcennych tekstów. Bez przesady powiem, że to wszystko – pokazuje na laboratorium. – zawdzięczam Sulringowi Durgulowi.

Moja korespondencja z Durgulem urwała się w momencie, gdy przyznałem się, że tak naprawdę nie jestem elfem, tylko krasnoludem. Instynktownie unikałem wspominania o tym we wcześniejszych listach. Od tej pory już o nim nie słyszałem. Jednak niedawno musiałem uciekać z Talabheim, więc przerwanie naszej korespondencji nie musiało być tylko jego winą.

Sam Durgul twierdził, że ma ponad 5000 lat. Demonstrował wiedzę o magii, alchemii i nekromancji, która przekraczała moje studia, podróżował po całym Starym Świecie i poza nim. Często dawał wyraz swej nienawiści wobec własnej rasy elfów, choć jednocześnie z szacunkiem wyrażał się o kulturalnych osiągnięciach swoich przodków.

Jego obsesją było odkrycie tajemnicy nieśmiertelności. Zapewniał mnie, że to problem czysto akademicki, nie teologiczny; odrzucał wiarę w bogów, uważając ich za wyjątkowo potężnych i egoistycznych magów bądź demony.



4. Annandil dzieli się wiedzą o nieumarłych

Nekromanta przedstawi graczom kilka informacji na wypadek, gdyby spotkali kiedyś *naprawdę* złego nekromantę.

Uwaga dla MG: *nie bierz poniższych informacji za pewnik. To tylko pewne wyobrażenia, które można wrzucić graczom do głowy. Jeśli chcesz, mogą być prawdziwe albo fałszywe. Annandil może powiedzieć drużynie, że aby zabić zombie, należy posypać go solą. Może to się zdarzy w Twojej kampanii, może nie. Może wszystko zależy od tego, w jakim procesie został stworzony zombie (inżynieria alchemiczna, ożywienie magiczne, nekromantyczne przywołanie itp.). Zależy to wyłącznie od Ciebie. Pozwól postaciom robić notatki podczas tego małego wykładu. Jeśli gracze coś źle zapisali lub niewłaściwie zinterpretowali, to już ich problem.*

Trzy podstawowe techniki nekromantyczne:

– Technika pierwsza to ożywienie ciała; jedna z moich specjalności.
W podobny sposób można ożywić prawie wszystko, np. drewno, kamień lub właśnie ciało. Możecie użyć zaklęcia – czystej energii magicznej, wyrażonej runami, słowami lub czymkolwiek innym, bądź przywiązać ducha do materii. Zaklęcia są bardziej skomplikowane i czasochłonne, ale ta praktyka jest najpopularniejsza i najlepiej udokumentowana. Proces przywiązywania ducha jest szybszy i łatwiejszy, ale nie tak popularny.



Drugi rodzaj nekromancji to przywołanie; polega na ściągnięciu nieumarłego z innego wymiaru. Ten rodzaj nekromancji często wykorzystuje się dla celów militarnych, ponieważ jest łatwy do przeprowadzenia, zajmuje mało czasu i nie wymaga ekwipunku oraz doświadczenia. Pochłania za to wiele energii. Nie bawię się w przywoływanie; dla projektów wymagających wiele czasu jest to bezużyteczne.

Typ trzeci, o którym już wspomniałem, to przywołanie ducha i wiązanie go do materii; to moja specjalność. Niektórzy twierdzą, że jest to subdyscyplina demonologii i teologii, która uważa duchy i demony za takie same duchy, tylko większe. Nie zaprzątam sobie głowy teorią, lecz jestem przekonany, że istnieją różnice między duchem człowieka, zwierzęcia lub duchem eteralnym, który wykorzystuję, a ogromnymi włochatymi stworami, którymi lubią otaczać się demonolodzy.

Przykładowo, zombie, które tu widzicie, są ożywione przez duchy, w większości te same, które zamieszkiwały ciała za życia. W kilku wypadkach, jak np. mojego kapitana Lughoma, dusza była oddzielona od ciała na bardzo krótki czas, dzięki czemu szok spowodowany ich rozdzieleniem był minimalny, a uzyskany zombie zachował większość osobowości, zdolności i poczytalności, którą posiadał za życia. Dobra robota, jestem z niej dumny; nie słyszałem o innym nekromancie, któremu powiódłby się ten proces.

Nawiasem mówiąc, ta metoda nie jest znana i popularna, ponieważ aby wszystko dokonało się tak jak należy, potrzeba kilku oryginalnych aparatów, wzmocnionych dodatkowo rzadkimi zaklęciami runicznymi. Bez nich i odpowiedniej literatury, dotyczącej rytuałów i zasad bezpieczeństwa, duch może opętać przyzywającego.

Zdolność wykrywania życia u nieumarłych:

– Niewielu o tym wie, ale większość martwiaków, niezależnie od sposobu, w jaki została stworzona, wydaje się posiadać zdolność wykrywania życia. Co więcej, mogą chyba rozróżniać odmienne formy życia. Większe ssaki wprawiają ich w zakłopotanie; mimo to zombie potrafią znaleźć humanoidalne źródło życia. Przeprowadzałem eksperymenty, próbując określić zasięg (około 6 metrów) i materiał, który blokuje tę zdolność (tylko bardzo cienkie albo solidne substancje). Nie wiem jeszcze, jak to dokładnie działa, ale wydaje mi się, że to działa nie tylko na linii wzroku...

Kontrolujący nieumarłych:

– Większość ludzi uważa, że nieumarli potrzebują nekromanty, który kazałby im zrobić to czy tamto; w przeciwnym razie staną się bezużyteczni. Nonsens. Kontrola przydaje się dla, powiedzmy, celów militarnych, gdzie trzeba, aby wykonywali rozkazy. Jeśli chcesz, żeby tylko wałęsali się i działali pod wpływem jakichś swoich dziwnych impulsów, obejdą się bez nadzorców.

Kontrolowanie nieumarłego to proces dwuetapowy. Najpierw musisz się z nim porozumieć. Styl komunikacji zależy od typu nieumarłego. Większość z nich nie słyszy ani nie potrafi się zorientować, co się do nich mówi. Z nieumarłymi ożywianymi przez duchy musisz używać pewnego rodzaju telepatii, by porozumiewać się bezpośrednio z duchem; jeśli masz do czynienia z martwiakiem, który jest tylko ożywioną kupą mięsa, musisz wyposażyć go w sztuczne zmysły i inteligencję, a to może być trudne.

Gdy już nawiązałeś kontakt, musisz zwrócić uwagę nieumarłego. Jeśli wydajesz rozkazy, najlepsza jest magia skłaniająca do posłuchu; wszyscy nekromanci i kultyści złych bóstw znają rytuały lub zaklęcia, które rozwiązują ten problem. Nie potrzebujesz tego, jeśli znasz psychologię nieumarłych i nie chcesz rozkazywać, tylko przekonywać. Wszyscy moi nieumarli w Czernozawtrze znajdują się pod wpływem magicz-



nego pola stworzonego przez runy znajdujące się na murach, lecz z tak sprytnymi zombie jak Lughom wszystko wygląda lepiej, jeśli tłumaczę mu, czego chcę, zamiast wydawać rozkazy.

O walce:
– Oto kilka uwag, które warto zapamiętać:

1. Ogień nie jest efektywną bronią przeciwko większości nieumarłych. Nie czują bólu, zaś płomienie nie niszczą ich ciał zbyt szybko. Niektórzy bardziej inteligentni i ostrożni nieumarli mogą jednak pamiętać ogień ze swego wcześniejszego życia i mogą się go obawiać.

2. Niekiedy lepiej ich powstrzymać niż niszczyć. Wielu jest tak głupich, że nie może otworzyć otwartych drzwi. Przewieś linę wzdłuż korytarza, a pokonają tę przeszkodę tylko dzięki swej masie: nigdy nie wpadną na to, by przejść pod nią.

3. Wykorzystuj przeciwko nim ich zdolność do wykrywania życia. Wciągaj ich w pułapkę lub w bagno.

4. Kiedy masz problemy, uderzaj w ich nogi. Gdy nie mogą się poruszać, przestają być groźni. Do takiego ataku przydają się zwłaszcza halabardy.

5. Gdy przywołujesz nieumarłych, trzymaj się od nich z daleka. Niech *niestabilność* odwali robotę za ciebie – prędzej czy później zginą.

6. Ożywieńce typu martwe mięcho są bardzo wytrzymałe i jako takie bardzo niebezpieczne, gdy ktoś odpowiednio nimi kieruje. Spróbuj zwolnić ich ruch, po czym obejdź bokiem i dobierz się do tego, kto nimi kieruje.

7. Zombie z przywiązanym duchem są bardzo wytrzymałe, ale mają różny poziom inteligencji. Teoretycznie, taki sam jak za życia. Nie osiągnąłem jeszcze tego poziomu, ale kto wie, do czego doszli inni.

8. Większość zapisów i technologii związanej z nekromancją pochodzi z elfich badań sprzed setek lat. Planowałem kiedyś wizytę w Lothern, ale wątpię, czy wpuściliby tam krasnoluda.

9. Nie czytałem niczego o Chaosie i nieumarłych. Jakiego martwiaka otrzymałbyś np. ze zwierzoczłeka? Problem interesujący, ale bardzo trudny do sprawdzenia w praktyce.

10. Nieumarłym można uczynić praktycznie *każde* stworzenie, pod warunkiem, że było żywe. Co dziwniejsze, w tej materii nie ma zbyt wielu zapisów, choć założenia są bardzo proste. Nie widzę powodu, dla którego ktoś nie miałby dowodzić armią ożywionych słoni – o ile, oczywiście, znajdzie tyle martwych słoni.

5. Annandil oferuje ekwipunek

– Te rzeczy nie są mi już przydatne, ale wam mogą być użyteczne.

Informacje napisane kursywą podane są tylko i wyłącznie dla MG, aż do chwili, gdy gracze nie odgadną, do czego ten przedmiot służy. Annandil, zapytany o właściwości któregoś z przedmiotów, odpowie zirytowany:

– To się przyda; jak myślicie, do czego?

Miecz o głowicy wykonanej z gagatu z jelcem z karnelianu i chalcedonu. Postać, która go trzyma, zorientuje się po wykonaniu udanego testu WW, że jest on bardzo dobrze wyważony.

Gdy bohater trzyma miecz, staje się odporny na wszystkie psychiczne skutki działania nieumarłych, jak np. hipnotyczne spojrzenie licza. Dzieje się tak, ponieważ właściciel miecza nie może usłyszeć ani zobaczyć martwiaka aż do chwili schowania miecza i uzyskuje modyfikator -20 do trafienia. Gdy bronią tą zrani się nieumarłego, otrzymuje on podwójne obrażenia.

Różdżka wykonana z czarnego drewna z wyrzeźbioną na szczycie podobizną kruka.

Każde ciało dotknięte różdżką staje się bezużyteczne dla nekromanty; nie można z niego nawet uzyskać komponentów do czarów. Różdżka nie działa na nieumarłych ani na te części ciała, z których uzyskano już komponenty.

Talizman z gagatu o kształcie litery T z dużym uchem, przez które przewleczono srebrny łańcuszek.

Nosząca amulet postać uzyskuje modyfikator +20 do wszystkich testów wykonanych jako efekt działania nieumarłego; wyjątkiem są testy magii przeciwko zaklęciom rzucanym przez nieumarłych magów. Dodatkowo bohater może wykonywać niezmodyfikowany test SW, aby uniknąć straty punktów Siły przy kontaktach z widmami, bagiennymi ognikami lub innymi nieumarłymi o podobnych właściwościach.

Kołczan zawierający sześć strzał, których groty zostały pokryte srebrem i ozdobione dziwnym, złotym symbolem.

Te magiczne strzały nie dodają żadnego modyfikatora, ale sprawiają, że każdy trafiony przez nie nieumarły musi wykonać natychmiast test niestabilności i to niezależnie od ewentualnych zabezpieczeń. Wynik 1-4 oznacza zwykłe efekty, ale 5-6 oznacza, że istota nie staje się silniejsza, lecz odnosi normalne obrażenia.



Watki nie związane z przygodą

Na początku tej przygody wymieniliśmy kilka powodów, dla których drużyna może zostać wysłana do Czernozawtry bez wykorzystywania Bogdanowa, Sulringa Durgula i głównego wątku kampanii. Jeśli wybrałeś jeden z nich lub stworzyłeś własny, rozmowa z Annandilem będzie przebiegać nieco inaczej. Zawsze chętnie opowie coś bohaterom przy filiżance herbaty – patrz *Historia Annandila* na str. 67. Oto jego reakcje na kilka możliwych wyjaśnień ze strony graczy:

Drużyna została wynajęta do odnalezienia zaginionych przedmiotów

– Żaden problem – mówi Annandil. – Rozejrzyjcie się. Możecie zostać tu tak długo, jak chcecie, a jeśli uda się wam coś znaleźć, możecie to sobie wziąć. Hmmm, lepiej każę Lughomowi iść z wami, bo zombie mogą was pochwycić i znowu wylądujecie w jamie. Jeśli chcecie, Lughom weźmie kilku co rozumniejszych do pomocy; niektórzy z nich mogli nawet widzieć to, o co wam chodzi.

Od Ciebie zależy, czy drużyna odnajdzie to, czego szuka. Warto pamiętać, gdzie bohaterowie szukają oraz jak poszukiwany przedmiot mógł przetrwać próbę czasu. Jeśli, np. mieli odnaleźć oficjalne dokumenty, to znajdą je w biurze, a nie w stajni i do tego schowane w sejfie, a nie po prostu leżące na biurku.

Gdy bohaterowie odnajdą to, czego szukali, mogą opuścić Czernozawtrę; opisano to w następnym rozdziale.

Drużyna ma sprawdzić teren i sporządzić raport

Annandil wysłuchuje uważnie, jak postacie tłumaczą mu cel swego przybycia.

– Dobrze – mówi w końcu. – Jeśli takie są wasze rozkazy, to lepiej je wykonajcie. Oczywiście, gdy ktoś przyjedzie, aby sprawdzić wasz raport, mnie już dawno tu nie będzie. Są inne dobre miejsca – przerywa na moment.

– Hmmm... myślę, że gdy przyjadą tu, by sprawdzić wasz raport i nie znajdą śladu zombie i nekromantów, mogą pomyśleć, że kłamaliście, a wtedy będziecie mieli kłopoty. Mógłbym, co prawda, zostawić list, w którym napiszę, że mówiliście prawdę, ale czy to pomoże?

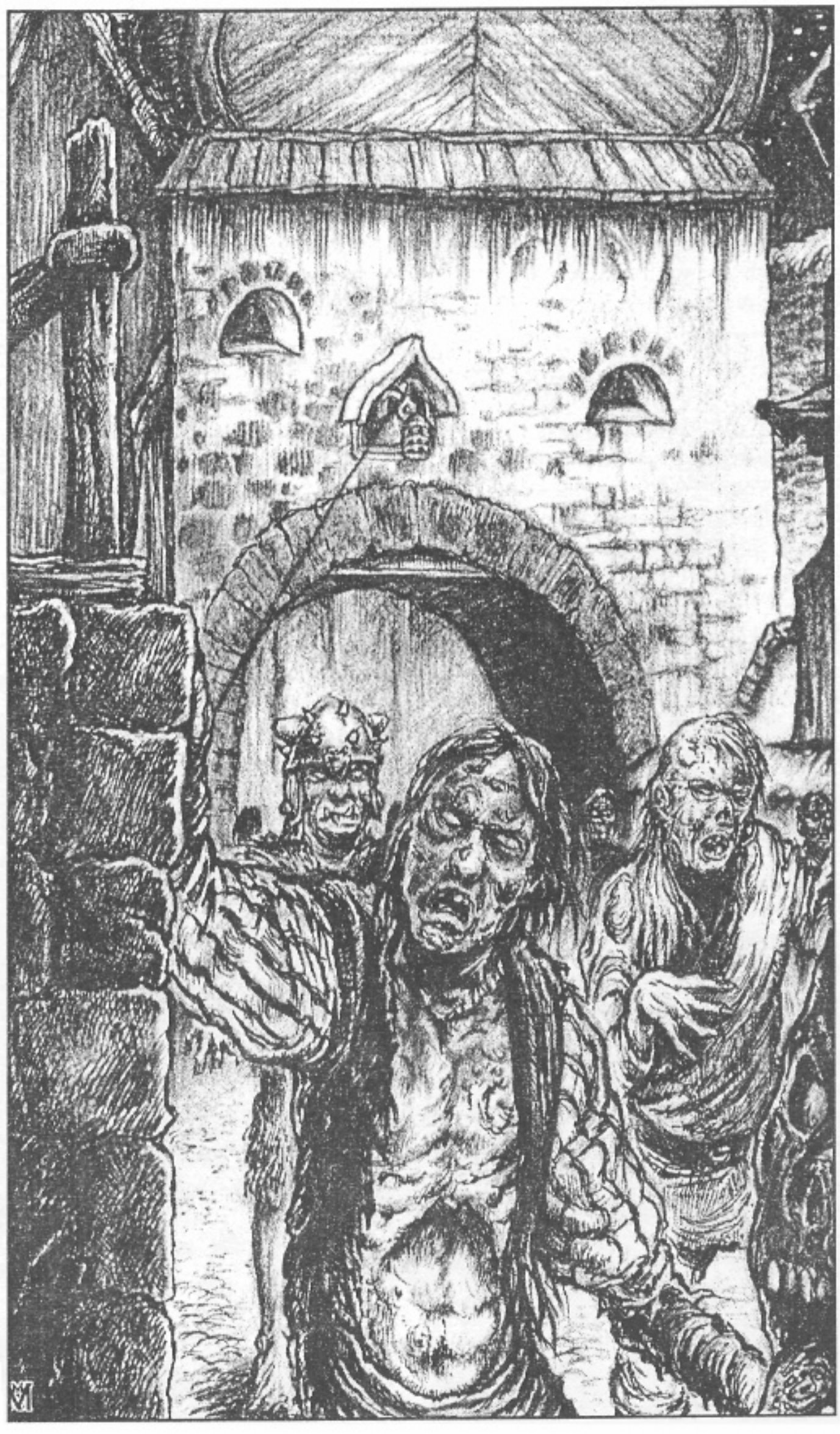
Annandil nie będzie zatrzymywać drużyny; jeśli chcą, mogą opuścić Czernozawtrę, tak jak jest to opisane w następnym rozdziale.

Drużyna ma oczyścić miasto z nieumarłych

Jest to niemożliwe. Jeśli gracze sami się tego nie domyślą, Annandil wyjaśni im grzecznie, że byłby bardzo niezadowolony, gdyby dopuścili się takiego aktu wandalizmu.

– Nikomu nie robię krzywdy – tłumaczy. – Myślę, że mielibyście trochę kłopotów ze zniszczeniem wszystkich zombie oraz mnie. Radzę, abyście udali się tam, skąd przyszliście i powiedzieli komu trzeba, że jest tu zbyt wiele zombie, z którymi nie mogliście dać sobie rady. Mogą wysłać ekspedycję lub coś takiego, ale zanim tu dotrą, mnie już tu nie będzie. Są inne miejsca.

Jeśli postaci będą nalegać na zniszczenie wszystkich nieumarłych w mieście albo zaatakują Annandila, nekromanta zareaguje tak, jak napisano na str. 66; schwyta drużynę i palnie im porządne kazanie, po czym ostrym tonem doradzi opuszczenie miasta.



MIESZKAŃCY CZERNOZAWTRY

Zombie

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	25	3	3	5	10	1	10	43	14	14	14	0

Cechy psychologiczne i specjalne zasady: patrz str. 61.

Lady Amrunmiriel

Ukochana Annandila to elf-zombie, dobrze zachowana dzięki zamrożeniu przez żywiołaka wody (tak jak inne zombie). Niestety, dama popsuła się, zanim Annandil udoskonalił metodę. Nadal ma wspaniałe, truskawkowoblond włosy, ale jej skóra jest szara, pomarszczona i sflaczała.

Dama działa teraz na „autopilocie" i robi tylko jedno – siedzi w sypialni w domu gubernatora, patrząc w lustro i czesząc włosy. Czasem wychodzi, ale wtedy Annandil zmusza ją do powrotu.

Opiekują się nią dwie damy do towarzystwa – dwa najpiękniejsze zombie Czernozawtry (znalezienie ich wcale nie było łatwe). Te panie po prostu stoją, patrząc przymilnie, a na ich ciałach zbiera się kurz.

Wszystkie damy może zobaczyć każdy, kto spojrzy przez okna do sypialni. Natomiast Amrunmiriel można również ujrzeć podczas wieczornych spacerów z Annandilem.

Lughom i Ologhugi

Te zombie (dawniej hobgobliny) są ożywieńczymi dowódcami oddziałów Annandila. Są bardziej bystrzy niż inne zombie (tak naprawdę są prawie na poziomie hobgoblinów, ponieważ Annandil przywiązał dusze do ich ciał tuż po ich śmierci). Lughom został pochwycony podczas grabienia Czernozawtry, prawie dwadzieścia lat temu. Wie, że Annandil może go zniszczyć tak łatwo, jakby zdmuchiwał płomień świecy, więc posłusznie wypełnia wszystkie życzenia swego pana.

Ologhugi to jeden ze świeższych zombie, dlatego też jest lepiej zachowany niż Lughom. Niestety, był strasznie głupi zanim jeszcze jego mózg umarł. Jest bardzo potężny, ale trzeba mu dawać bardzo dokładne instrukcje, nawet jeśli ma wykonać niezwykle prostą rzecz.

Annandil upoważnił swych dowódców, by dowodzili ożywionymi zmarłymi Czernozawtry. Pozostawił codzienne sprawy miasta w gestii Lughoma, włączając w to nadzorowanie żywiołaków wody, które zachowują stan zombie i chronią je przed ogniem, oraz kontrolowanie ożywieńców, kopiących pod wieżą mroźne komnaty.

Lughom czerpie wiele przyjemności dowodząc nieżywymi i żywiołakami. Jednak z drugiej strony dowodzenie Ologhugim to wyczerpujące i frustrujące zadanie, gdyż jest on niezwykle głupim zombie-hobgoblinem. Co gorsza, ma osobowość aroganckiego, twardego hobgoblina. Lughom jest przekonany, że Ologhugi z premedytacją nie rozumie komend. Sądząc z perwersyjnego sposobu, w jaki ten ostatni wykonuje rozkazy, może mieć rację.

Annandil, skłonny zawsze do teatralnych zagrań, ubrał swych dowódców w fantazyjne, wyposażone w kaptury szaty, które uzupełnił znanym z legend sprzętem nekromantów (olbrzymie, krzykliwe pierścienie, wyhaftowane kości i czaszki, itd.). Ponieważ stroje te wykonano z myślą o Annandilu, który jest w końcu krasnoludem, wyglądają co najmniej komicznie na potężnych i niezgrabnych hobgoblinach. W przypadku spotkania z bohaterami, Lughom będzie utrzymywał, że jest potężnym nekromantą, ale nawet niedbałe dopytywanie się pozwoli zorientować się, iż jest oszustem. Ologhugi jest zbyt głupi, aby kłamać.





Lughoma i Ologhugiego można obserwować, jak wykonują codzienne czynności (patrz *Codzienne wydarzenia*). Zapewne bohaterowie spotkają ich zaraz po tym, jak zetrą się ze stróżującymi zombie.

Lughom

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	29	14	3	3	6	20	1	20	36	19	19	19	10

Ologhugi

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	29	14	3	3	6	20	1	20	26	10	19	19	10

Specjalne zasady:
Zarówno Lughom, jak i Ologhugi są podatni na *niestabilność* poza murami Czernozawtry. Ponadto są ofiarami *szału* i *animozji* w stosunku do goblinoidów. Widzą również w nocy na 10 metrów i nie muszą być kontrolowani. Co więcej, mogą kontrolować inne zombie Czernozawtry.

Żywiołaki wody

Po przybyciu do Czernozawtry Annandil ożywił ciała ofiar zarazy, a następnie skorzystał z jednego przedmiotu magicznego ze swej rozległej kolekcji. Z jego pomocą przywołał dwa żywiołaki wody, które miały zachować stan fizyczny zombie i zapewnić im dodatkową wytrzymałość.

Annandil przywołał żywiołaki i zmusił je do służenia, a następnie rozkazał im przywołać następnych elementalnych wasali, by w ten sposób zapewnić zombie Czernozawtry konserwację. Ogromną magiczną energię, potrzebną do utrzymania kontroli nad żywiołakami, zapewniają magiczne napisy na murach otaczających miasto. Żywiołaki nie mogą opuścić obszaru otoczonego tymi murami.

Żywiołaki to typowi, wiecznie obrażeni i niechętni do współpracy słudzy – nawet dwadzieścia lat niewolnictwa nie utemperowało tej dwójki. Mimo to słuchają rozkazów Annandila, ponieważ zagroził im, że je wysuszy. Co więcej, krasnolud obiecał, że jeśli tylko będą mu dobrze służyć, za lat dziesięć – lub trochę więcej – uwolni je i przywoła inną dwójkę.

Żywiołaki naprawdę nie przepadają za otrzymywaniem rozkazów od hobgoblinów i to w dodatku hobgoblinów-zombie. Na początku ich zachowanie względem bohaterów nie będzie kryształowe, ale mogą pomóc drużynie, mszcząc się niejako za zmuszanie do służby.

Bohaterowie mogą usłyszeć, jak Lughom dyskutuje z żywiołakami (patrz *Codzienne wydarzenia*). Drużyna spotka również żywiołaki, kiedy będzie badać studnie lub zostanie zamknięta w mroźnych celach.

Żywiołaki wody, wielkość 10

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
9	90	90	9	9	90	90	9	90	90	90	90	90	-

Specjalne zasady:
Patrz **WFRP**, str. 254. Każdy z żywiołaków kontroluje większą liczbę swych mniejszych kuzynów (wielkość 1), które wysyłane są do walki z ogniem lub innymi niebezpieczeństwami, spadającymi na miasto.

OPUSZCZENIE CZERNOZAWTRY

Sprawy nie układają się najlepiej dla naszych chłopców, prawda? Pewnie siedzą teraz i myślą, że jesteś nieubłagany – w końcu wysłałeś ich do miasta pełnego bardzo trudnych do zabicia zombie. Nie zdziwię się, jeśli kilku graczy oskarży Cię, że chcesz wyrżnąć grupę. He, he! Jednak teraz bohaterowie są uzbrojeni we wszystkie najważniejsze informacje o ożywieńcach i trochę broni, która ułatwi rozprawienie się z nimi. I z pewnością nie dadzą się wyrżnąć.

Mają jednak niewielki, bardzo malutki problemik: jak się wydostać?

Zastanówmy się spokojnie. Dolganie wciąż obozują poza miastem. Myślą, że bohaterowie wkroczyli do środka, aby raz na zawsze rozprawić się z ożywieńcami. A kiedy chłopcy wyjdą z miasta, nie zabiwszy uprzednio wszystkich zombie, Dolganie z pewnością pomyślą, że przeszli na stronę wrogów... i zabiją ich.

Grubiaństwem byłoby zniszczyć ten piękny moment triumfu. Dlatego lepiej będzie, jeśli gracze zdołają odkryć to samemu. Niech spróbują znaleźć kilka sposobów wydostania się z miasta. Jeśli stworzą plan, który nie ma najmniejszej szansy zawieść – w porządku. Oto kilka pomysłów, na które mogą wpaść:

* nocna ucieczka na nic się nie zda, ponieważ Dolganie przez 24 godziny trzymają warty – znaleźli się przecież między hobgoblinami a ożywieńcami, więc cały czas są w gotowości;
* bohaterowie, jeśli się tylko postarają, mogą dokonać dywersji. Trzeba jednak pamiętać, że poza miastem czai się wielu Dolgan, a nie wszyscy z nich będą patrzeć w złą stronę w odpowiednim momencie;
* przemykanie się pod osłoną niewidzialności może zadziałać tylko wtedy, jeśli: a) bohaterowie mają dostęp do wystarczająco silnej magii; b) wszyscy będą zachowywać się *naprawdę* cicho; c) postaci postarają się nie pozostawiać śladów na piasku i nie poruszać wody, kiedy będą przekraczać bród.

Kiedy dwa lub trzy plany spalą na panewce, Annandil zaproponuje pomoc. Oczywiście, pomoże bohaterom wcześniej, jeśli tylko ci go o to poproszą. Jednak z własnej woli postanowi pomóc dopiero wtedy, kiedy drużyna powróci kilka razy do miasta pędem, a towarzyszyć jej będzie grad strzał.

Annandil zbierze pozostałości sześciu koni znajdujących się w obrębie murów i ożywi je tak, by bohaterowie mogli ich użyć jako wierzchowców. Wszystkie rumaki będą miały cztery nogi, ale reszta ich ciał będzie pozostawiać wiele do życzenia.

Bohaterowie, którzy nie posiadają umiejętności *jeździectwo*, nie mają się czego obawiać. Annandil z radością włączy w szkielet konia pozostałości człowieka, który będzie trzymał w siodle postać, więc nie trzeba będzie wykonywać testu *ryzyka*.

Prędzej czy później bohaterowie wsiądą i zapakują swój ekwipunek na te dziwaczne wierzchowce. Annandil wejdzie wtedy na mury, dokładnie nad główną bramą, i rzuci *Podmuch wiatru* na obszar przed nią i na bród. Przed magiem będą stały dwa zombie, by chronić go przed strzałami i innymi atakami.

Kiedy tylko czar zadziała, wrota otworzą się i wierzchowce bohaterów ruszą galopem z miasta, pędząc w stronę brodu, a towarzyszyć im będzie magiczny wiatr. Podmuch uniemożliwi Dolganom i goblinoidom strzelanie do drużyny.

Annandil przestanie czarować, kiedy tylko bohaterowie oddalą się od obozowiska goblinoidów. Ci jednak nie zrezygnują z pogoni. Kiedy za drużyną wyruszy pierwszy wilczy jeździec, nasi chłopcy będą mieli przewagę 150 metrów. Będą w stanie uciec, jeśli nie zajdzie nic nieprzewidzianego.

Jest jednak wiele rzeczy, które mogą pójść nie po myśli naszych bohaterów. Jeźdźcy wilków obsypują drużynę strzałami – na szczęście z większym entuzjazmem niż dokładnością, ale i tak mogą kogoś trafić. Co grosza, ożywieńcze wierzchowce znalazły się poza murami Czernozawtry, a zatem stały się podatne na *niestabilność*. I co pocznie biedny bohater, kiedy jego „koń" padnie ofiarą *niestabilności* pośrodku stepów? To może wprawić go w zakłopotanie.

Możesz rozegrać tę scenę z wszelkimi detalami, opierając się na standardowych zasadach. Wydaje się jednak, że będzie przy tym za dużo roboty, więc proponuję użycie opisanego poniżej mrożącego krew w żyłach i wywołującego podniecenie systemu prowadzenia pościgów.

Diagram pościgu

Znajdziesz go na stronie 133, pod koniec tej książki. Diagram podzielono na dziesięciometrowe odcinki, reprezentujące odległość bohaterów od ścigających ich goblinoidów. Dla każdej postaci wytnij czysty żeton i oznacz go odpowiednio. Następnie umieść wszystkie na kwadracie odpowiadającym odległości 150 metrów.

System opiera się na jednominutowych turach. W każdej z nich musisz ustalić następujące rzeczy:

– jaką przewagę ma bohater nad ścigającymi;
– czy gobliny trafiły któregoś z bohaterów licznymi, wystrzeliwanymi bez opętania strzałami;
– czy któryś z wierzchowców stał się ofiarą *niestabilności*;
– czy gobliny poddały się i zrezygnowały z pościgu.

Z każdym z bohaterów musisz rozegrać turę niezależnie, przechodząc przez wszystkie poniższe elementy. Rozpoczyna postać z najwyższą **I**, a kończy postać z najniższą.

Poruszanie się

Na początku każdej tury gracz podaje liczbę pól – od jednego do sześciu – która określa, jak dużo chce wycisnąć ze swego wierzchowca, próbując oderwać się od ścigających go goblinów. Trzeba jednak pamiętać, że im bardziej naciska się na „konia", tym większa jest szansa, że ten się potknie.

Gracz powinien wykonać rzut K6. Jeśli wynik będzie *większy* niż podana przez niego liczba pól, poruszył się do przodu o tyle, o ile planował, zwiększając dystans od pościgu.

Jeżeli wynik będzie *równy* podanej liczbie, uciekinier nie poruszył się i odległość pomiędzy nim a pościgiem się nie zmieniła.

Jeśli zaś wynik będzie *mniejszy* od podanej liczby, bohater nie dość, że nie porusza się do przodu, to jeszcze musi się cofnąć o tyle pól, ile zadeklarował. Po prostu wymagał od wierzchowca zbyt dużo, więc ten potknął się i stracił tempo.

Strzały

Podczas pościgu gobliny wściekle strzelają do bohaterów. Szczęśliwie, strzały są tylko denerwujące, a nie niebezpieczne, jednak zawsze istnieje szansa, że dojdą celu.

Po wykonaniu ruchu, gracz wykonuje rzut K100. Jeśli wypadnie 6 lub mniej, strzała trafiła! Należy wtedy wykonać rzut K6: 1-3 oznacza, że trafiony został bohater, a 5-6 – wierzchowiec.

Trafienie wierzchowca: za każdym razem, kiedy trafiony zostanie wierzchowiec,

gracz musi wykonać rzut K6. Jeśli wypadnie 1-5, strzała nic nie zrobi ożywionemu koniowi. Kiedy jednak wynikiem będzie 6, pocisk zada obrażenia – rzuć K6 i odczytaj z poniższej tabeli, co się stało.

1-3 Wierzchowiec zwolnił – cofnij się o 10 metrów.
4-5 Wierzchowiec znacznie zwolnił – cofnij się o 20 metrów.
6 Wierzchowiec uległ zniszczeniu.

Trafienie bohatera: rzuć K100, aby ustalić miejsce trafienia, a następnie w normalny sposób określ obrażenia. Trafienie ma **S** 3.

Niestabilność

W każdej turze, po określeniu wyniku salwy goblinów i po poruszeniu się, każdy gracz musi sprawdzić, czy wierzchowiec jego bohatera nie padł ofiarą *niestabilności*. W tym celu musi wykonać rzut K6. Jeśli wypadnie 6, na ożywionego konia zadziała *niestabilność*, a wtedy należy raz jeszcze rzucić K6 i wyczytać z poniższej tabeli, co się stało:

1-2 Wierzchowiec rozpadł się.
3-4 Wierzchowiec stracił 10 metrów w stosunku do ścigających.
5-6 Wierzchowiec zyskał 10 metrów w stosunku do ścigających.

Pościg

W każdej turze, po przeprowadzeniu sekwencji ruchu, salwy i *niestabilności*, musisz sprawdzić, czy gobliny nie zrezygnowały z pościgu. Sprawdź, gdzie znajduje się ostatni z bohaterów. Liczba podana na samej górze diagramu to wartość, poniżej której musisz rzucić na K10 – wtedy goblinoidy zrezygnują. Zwróć uwagę, że nie zrezygnują, dopóki któraś z postaci znajduje się w odległości co najmniej 150 metrów.

Zniszczenie wierzchowca

Każdy bohater, który stracił wierzchowca, musi wskoczyć na siodło swego najbliższego towarzysza – umieść dwa żetony, jeden na drugim, w miejscu, gdzie znajdowała się postać najbliższa goblinom. Żaden ożywiony koń nie może wieźć więcej niż dwóch osób.

Ucieczka

Kiedy gobliny poddadzą się, pościg dobiegnie końca, a wtedy czeka nas już tylko zakończenie tej mrożącej krew w żyłach przygody.

Czyż nie było to ekscytujące?

ZAKOŃCZENIE I PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Kiedy bohaterowie w końcu wydostaną się z Czernozawtry i zostawią za sobą jej problemy, mogą zrobić wiele różnych rzeczy, w zależności od tego, w jaki sposób korzystasz z tej książki.

Kampania *Wewnętrzny wróg* lub kampania kislevska: najlepiej będzie dla bohaterów, by powrócili do Kislevu i złożyli raport Bogdanowowi. Podróż powrotna zajmie tyle samo, co uprzednio droga do Czernozawtry. Jednak tym razem bohaterowie będą musieli uniknąć goblinów i Dolgan, którzy pragną ich krwi. Możesz ożywić podróż dowolnymi wydarzeniami, które przyjdą ci do głowy.

Twoja kampania lub odrębna przygoda: w tym przypadku bohaterowie walczą o życie i raczej ich nie interesuje, gdzie uciekają, byleby tylko uciec. Nie powinieneś mieć problemów, by wprowadzić ich w następną przygodę, którą przygotowałeś.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Odgrywanie postaci

Jak zwykle wypada nagrodzić dobre odgrywanie postaci i błyskotliwe pomysły – bohater powinien zdobywać około 30 punktów na sesję za przeciętną grę. Im gracz będzie gorszy, tym liczba punktów winna być mniejsza, ale pamiętaj, że minimum, czyli 0, dotyczy tylko złej lub naprawdę nieciekawej gry. Maksimum, czyli 100 punktów, powinien otrzymać ten, który jest niemal doskonały.

Cele scenariusza

W obozie hobgoblinów

Uniknięcie walki z kapitanem . . . . . *50 PD każdy.*

Zwycięstwo w walce z kapitanem . . . . . *75 PD dla bohatera(ów), którzy brali w niej udział.*

Każda informacja wyciągnięta z Krowbaga . . . . . *10 PD każdy.*

W obozie Dolgan

Każda informacja wyciągnięta z Dafa . . . . . *10 PD każdy.*

Każda nieudana próba dostania się do Czernozawtry . . . . . *10 PD każdy.*

W Czernozawtrze

Udane dotarcie do Czernozawtry . . . . . *50 PD każdy.*

Każdy zombie z zamówienia . . *10 PD każdy zamieszany bohater.*

Przekonanie Lughoma, by sprowadził Annandila . . *50 PD każdy.*

Dostanie się do laboratorium Annandlia własnymi siłami . . . . . *100 PD każdy.*

Otrzymanie od Annandila informacji o ożywieńcach . . . . . *50 PD każdy.*

Każda nieudana próba opuszczenia Czernozawtry . . . . . *10 PD każdy.*

Udana próba opuszczenia Czernozawtry bez pomocy Annadila . . . . . *100 PD każdy.*

Udana ucieczka przed ścigającymi . . . . . *50 PD każdy bohater, który przeżył.*

MISTRZOWIE ŚMIERCI: ZŁO W BOLGASGRADZIE

WSTĘP

– Uważałem siebie za wykształconego i doświadczonego człowieka. Zdobywałem wiedzę w świątyni Vereny, stałem pośród ruin Praag, handlowałem na targach Altdorfu, pływałem statkami z Arabii do Kitaju. Ale nigdy nie widziałem żywego nieboszczyka.

Ostatnio Koraski często pił brandy. Teraz podniósł szklankę do światła, uważnie studiując barwę trunku, po czym z powrotem postawił naczynie na stole. Zebrani wokół nawet nie drgnęli, czekając na dalszy ciąg opowieści.

– Zakończony wieżycami most łączy ze sobą brzegi rzeki Lynsk i kończy się przy bramie Bolgasgradu. Przybyłem tam wieczorem. Most był oświetlony. Powóz zatrzymał się, a do środka zajrzał mężczyzna, by sprawdzić moje dokumenty. Tuż za nim stał jeszcze jeden. Nie poruszał się. Nie stał bez ruchu, ale jednak nie poruszał się. Nie widziałem jego twarzy zbyt dokładnie, za co dziękuję bogom. W zasłoniętych płaszczem rękach dzierżył włócznię. Spod szaty wyzierała skóra – błyszcząca, niebieskobiała... Ale tam, gdzie jej nie było, widać było ciemne, czarne mięso... Zapach był... nie do opisania. Miejscowi starali się tego nie zauważać, ale trzymali krawędzie swych szat pod nosami... chyba nawet nie zdawali sobie sprawy z tego, co robią... Zwano ich „nieboszczykami" lub „martwymi". Nie posiadali już imion ani tożsamości. Ale czasem można było ujrzeć w ich oczach lub zachowaniu błysk wspomnień czy może świadomości...

– Nie zatrzymałem się tam dłużej niż musiałem, mówię wam. A któż jest za to odpowiedzialny? Jedynie Ulryk wie. Niestety, jedynie chłopi z tajgi stoją między Bolgasgradem a Pustkowiami Chaosu, zaś Bolgasgrad to już Kislev... Niech bogowie chronią cara! Mówię wam, nasza pierwsza linia obrony przed najeźdźcami z Pustkowi to miasto pełne... hmmm... stworów, które wciąż nie dają mi spokoju. Nie można być pewnym, po której stronie staną, gdy przyjdzie co do czego.

Koraski spojrzał na twarze słuchaczy oświetlone płomieniami świec, a potem spuścił wzrok ku szklanicy. Zapadła cisza, niczym śnieg powoli biorący step w swe władanie.



STRESZCZENIE

Bolgasgrad uwolnił się spod władzy cara i trafił pod wpływ Sulringa Durgula. Bohaterowie muszą skontaktować się z Juliuszem Olwagiem lub poznać jego losy – losy carskiego agenta, działającego w Bolgasgradzie. Raporty szpiega nagle urwały się, a ostatni wspominał o zadziwiającej świątyni Starożytnych Sprzymierzeńców. BG muszą przeprowadzić śledztwo, zdać sprawozdanie i zrobić wszystko, by zniszczyć Durgula lub pokrzyżować jego plany.

Nad Bolgasgradem, tak jak nad wszystkimi koloniami tej części Starego Świat, stale ciąży groźba Chaosu. Wielokrotne prośby o nadesłanie wojskowych posiłków nie zostały wysłuchane i mieszkańcy są naprawdę zdesperowani. Starożytny czarodziej, Sulring Durgul, który teraz jest również kapłanem boga-renegata Chaosu, Necoho, zaproponował, by bram miasta i jego okolic strzegła armia niestrudzonych, nieustraszonych ożywieńców. To była propozycja nie do odrzucenia…

Kiedy gracze poznają większość tych faktów, staną przed następującym wyborem:

– zaatakowanie Durgula to wyrafinowane samobójstwo, nawet jeśli czarodzieja uda się pokonać, gdyż Bolgasgrad zostanie pozbawiony gwardii ożywieńców i stanie się łatwym celem dla sił Chaosu;

– poinformowanie cara jest równie niebezpieczne. Być może bohaterowie zdołają przeżyć konsekwencje, które pociąga za sobą powiedzenie potężnemu władcy, że kolonia wszczęła rebelię, gdyż nie miała wystarczającej obrony. Ale z pewnością nie uda im się wyperswadować carowi, by nie wysyłał sił pacyfikacyjnych, gdyż pokonanie ożywieńców znacznie by osłabiło Kislev, a Chaos tylko na to czeka;

– najprostsze rozwiązanie to pozostawienie Bolgasgradu i Durgula samym sobie i wybranie się w daleką podróż. Czy bohaterowie zdołają jednak żyć ze świadomością, że pozostawili miasto pod – póki co, łagodnymi – rządami nekromanty i jego martwych sług? Być może. Pewną trudność z pewnością jednak sprawi im wytłumaczenie Rycerzom Pantery, dlaczego zdezerterowali w połowie misji. A jeśli raporty przestaną napływać, to Rycerze z pewnością będą bardzo zainteresowani odnalezieniem bohaterów…

ROZPOCZĘCIE PRZYGODY

Kampania *Wewnętrzny wróg* lub kampania kislevska

Bohaterowie powracają z Czernozawtry i, zgodnie z rozkazem, składają raport Bogdanowowi. Znów zostają zaproszeni do małego pokoju w pałacu cara. Bogdanow pospiesza ich, wyraźnie zajęty czymś innym. Nagle przerwie ich wypowiedź.

– Gdzie jest Gurthgano Gorthaudh? – zaskrzeczy. – Chcecie powiedzieć, że nie przyprowadziliście go ze sobą?

Zamknie oczy i zacznie coś do siebie mruczeć w starym dialekcie Kislevu – szybko i bardzo cicho, acz bez wątpienia z wściekłością. Nastroju nie poprawią nawet wyjaśnienia bohaterów, którzy będą twierdzić, że wysłano ich przecież jedynie z wiadomością.

Bogdanow będzie z uwagą słuchał opowieści bohaterów o tym, co zdarzyło się w Czernozawtrze i jej okolicach. Wypyta o wszystkie szczegóły dotyczące goblinoidów – o ich siłę, organizację, pochodzenie i intencje. Nie przejmie się perspektywą wojny Dolgan z hobgoblinami lub utratą kolonii, która roi się od ożywieńców.

– Przyjdzie czas na zajęcie się i tą sprawą – stwierdzi. – Przynajmniej Dolganie i zielonoskórzy zajmą się sobą, a Kislev w międzyczasie zbierze siły. Ale liczyłem na was… liczyłem na to, że uzyskacie pomoc Gurthgano. Jesteście pewni, że nie wspominał *nic* o podróży do Bolgasgradu?

Przez pewien czas Bogdanow będzie w ciszy chodził po komnacie w te i z powrotem. Kiedy jednak bohaterowie zechcą coś powiedzieć, przerwie im niecierpliwym skinieniem ręki.

– Cóż – powie – widzę tylko jedno rozwiązanie. Musicie udać się do Bolgasgradu. Mówicie, że coś wam dał? Mam nadzieję, że się przyda. Dobrze… Odpocznijcie teraz trochę i przygotujcie się do podróży. Porozmawiam z wami jutro.

Bohaterowie zostaną wysłani do stajni Zakonu Białego Wilka. Pomieszczenie najwyraźniej czyszczono w pośpiechu. Każdy z łowców przygód otrzyma jedynie siennik. Posiłek czeka na nich w komnatach służby. Będą mieli również okazję uzupełnić ekwipunek, który stracili podczas wyprawy do Czernozawtry.

Następnego dnia, tuż po świcie, dziesięciu Rycerzy Białego Wilka obudzi bohaterów i powiedzie ich do komnaty, w której już będzie czekał Bogdanow.

– Dobrze… – stwierdzi z rezygnacją w głosie. – Nie miałem wpływu na tę sytuację, więc musimy postarać się zrobić wszystko, co w naszej mocy, by zapobiec niebezpieczeństwu. Ostatnimi czasy kolonie Jałowej Krainy kilkakrotnie domagały się przysłania liczniejszych oddziałów, które miały je chronić przed Chaosem. Niektóre z nich zwiększyły nawet liczebność milicji. Ale Bolgasgrad posunął się za daleko. Umarli chodzą tymi samymi ulicami, co żywi. Albo miasto znalazło się pod wpływami Chaosu, albo ma bardzo niebezpiecznych sprzymierzeńców. Wysłaliśmy księciu Bolgasgradu rozkaz, by zakończył to plugawe przymierze, przywiódł nekromantę na proces i raz jeszcze przyrzekł posłuszeństwo carowi. Książę stanowczo odmówił, choć w sposób bardzo grzeczny. Innymi słowy, Bolgasgrad wszczął rebelię. Niestety, siły zbrojne Kislevu nie są w tej chwili w stanie dokonać pacyfikacji. Zamiast tego wysłaliśmy do miasta szpiega, który miał mieć oko na wszystko i regularnie składać nam raporty. W ten sposób poznaliśmy imię nekromanty – Surling Durgul – i ustaliliśmy ponad wszelką wątpliwość, że ulicami Bolgasgradu naprawdę chodzą umarli. Nasz agent odkrył również pewne powiązania ze świątynią Starożytnych Sprzymierzeńców, ale nie był ich pewny. Obiecał przesłać dodatkowe informacje, a potem zapadła cisza. To miało miejsce prawie trzy miesiące temu. Musicie dowiedzieć się, co przytrafiło się naszemu agentowi. Nazywa się Juliusz Michajłowicz Olwag. Jeśli zaginął, zastąpicie go. Obserwujcie, składajcie raporty i róbcie wszystko, co uznacie za stosowne. Jeżeli będziecie w stanie stawić czoło Durgulowi, zróbcie to. W innym przypadku spróbujcie go powstrzymać lub opóźnić jego plany, jakiekolwiek by były. W najgorszym razie spróbujcie chociaż poznać jego silne i słabe strony – Bogdanow przerwie na chwilę i wyjmie spod płaszcza sztylet w pochwie. – Posiadam tylko jedną rzecz, która może wam pomóc. Surling Durgul to elfickie imię, a ten sztylet zaczarowano tak, by niósł zagładę wszystkim elfom.

Sztylet, który Bogdanow wręczy bohaterom, jest czarny. Ten magiczny przedmiot może się przydać w dalszej czę-

ści przygody. Jego dokładny opis znajduje się obok.

Po tej przemowie bohaterowie będą mogli odmaszerować. Otrzymają przewodnika, który powiedzie ich prawie do samego Bolgasgradu. Jasne jest, że mają wyruszyć jutro.

Odrębna przygoda...

W Kislevie

Bohaterów można wplątać w akcję przygody na różne sposoby. Poniżej podajemy trzy propozycje.

1. Bohaterowie mogą zostać zwerbowani na agentów przez najemników cara. W tym przypadku przyda się druga część zamieszczonego wcześniej wstępu. Ponadto świątynia Morra z pewnością wspomoże ich specjalnych ekwipunkiem (patrz dalej).

2. Na ślad Durgula może naprowadzić inny czarnoksiężnik lub kapłan Morra, z którym ostatnio prowadzili jakieś interesy. Bohater niezależny streści im całą historię (tak jak miało to miejsce we wstępie) i zaoferuje różnorodny magiczny ekwipunek. Nie będzie mógł towarzyszyć drużynie osobiście, gdyż powodzenie misji w znacznym stopniu opiera się na zaskoczeniu. Durgula z pewnością zainteresowałaby obecność tak potężnej postaci w Bolgasgradzie, więc podjąłby odpowiednie kroki.

3. Do jednego z bohaterów przemówi sam Morr – to wprowadzenie jest idealne dla postaci, która wydaje się być obiecującym niszczycielem ożywieńców i rycerzem tego boga. Przygoda może również być pokutą lub próbą dla wyznawcy Morra.

Śniący stoi przed wzgórzem na brzegu wielkiej rzeki. Nagle góra wypluwa ze swych wnętrzności brązową falę, niczym wulkan lawę – ciemną masę gotującego się mięsa, pełną członków i twarzy, na przemian tracących i uzyskujących swe kształty. Z każdych ust wydobywa się zapach śmierci. Śniący zaczyna tonąć w falach, zapada się coraz głębiej i wydaje mu się, że już nigdy więcej nie ujrzy światła dnia. Nagle zaskoczony trafia przed kamienny portal pozbawiony drzwi. Potem, tuż przed świtem, niespodziewanie budzi się cały spocony. Na parapecie siedzi niezwykle wielki kruk. Przez kilka sekund patrzy nie mrugającymi oczyma, a potem odlatuje, by usiąść na szczycie pobliskiej świątyni Morra.

Świątynni kapłani dowiedzieli się, że powinni spodziewać się bohatera. Przekażą mu podstawowe informacje i wyposażą w specjalny ekwipunek.

Gdzie indziej

Trudno sobie wyobrazić dobrowolną zgodę na nekromantyczne praktyki na tak wielką skalę w innym miejscu Starego Świata. Jedynym usprawiedliwieniem jest obrona przed siłami Chaosu. Kislev graniczy z Pustkowiami Chaosu, więc ta przygoda może mieć miejsce w tych okolicach, ale w innych częściach Starego Świata nie ma tego rodzaju zagrożenia.

Chcąc przenieść akcję scenariusza w inne miejsce, musisz zmienić charakter Durgula i jego sług na zły lub chaotyczny. Ponadto mieszkańcy Bolgasgradu muszą zaakceptować ożywieńców – albo sprawi to magiczna, masowa kontrola myśli, albo strach przed armią stworów, którym przewodzi Sulring. Będziesz miał z tym trochę roboty, a co gorsza, przygoda przestanie być pełna dylematów moralnych i ponuro-zabawnych wstawek – przerodzi się w liniową zabawę z cyklu „zabić złego nekromantę".

Zamieszczone wcześniej wprowadzenia opracowano tak, by pasowały do odrębnego scenariusza, którego akcja toczy się w Kislevie, ale można je wykorzystać również w innych miejscach, trzeba jednak włożyć w to trochę pracy.



Magiczne wyposażenie

Kapłani Morra zapewnią bohaterom taki sam ekwipunek, jaki otrzymali podczas przygody w Czernozawtrze. Ponadto drużyna otrzyma Czarny sztylet (patrz niżej), gdyż nekromanta, którego szukają, wydaje się być elfem.

Czarny sztylet

Jest to zwykły sztylet z czarnego metalu z błyszczącym znakiem runicznym wtopionym tuż przy rękojeści. Krasnolud lub bohater, który skompletował profesję rzemieślnika (kowala lub płatnerza), stwierdzi, że broń została wykonana przez krasnoludy, jeśli tylko wykona udany test **Int**. Bohaterowie mogą spróbować ocenić wiek sztyletu – ma jakieś 4000 lat.

Umiejętność *poznanie magii* pozwoli odkryć, że sztylet jest magiczny. Bohater potrafiący *rozpoznawać runy* może zidentyfikować symbol jako pomniejszy run śmierci elfów.

Aktywny run błyszczy bardzo charakterystycznie. W przyćmionym świetle broń trzeba nosić w nieprzezroczystym materiale (skóra, drewno, metal itp.), inaczej żarzenie się będzie łatwo widoczne.

Przeznaczenie przedmiotu jest oczywiste – wszak Sulring Durgul jest elfem. Niestety, doprowadzenie do sytuacji, w której będzie można użyć sztyletu, stanowi nie lada wyzwanie.

Uwagi dla MG

1. Nikt z żyjących nie wie, że sztylet ten został wykonany przez rzemieślnika należącego do fanatycznego kultu krasnoludzkich zabójców, a miał on pomóc zakończyć wojnę krasnoludów z elfami. Kult wyznawał Krignara – krasnoludzkie bóstwo wojny i dumy rasowej – ale poddał się wpływowi Khaine'a, boga morderstw. Jeden z jego demonów objawił się kultystom pod postacią Krignara. Bohater, który ma przy sobie sztylet, nie otrzyma żadnych korzyści z błogosławieństw Morra i czarów rzuconych przez wyznawców tego boga. Jednakże będzie miał sen – ujrzy kruka, który kradnie sztylet i odlatuje. Ma to być wskazówka, by nie pokładać w sztylecie zbytniej wiary.

2. Sulring Durgul nie zamieszkuje już ciała elfa, więc broń nie będzie miała na niego żadnego specjalnego wpływu. Miejmy nadzieję, że bohaterowie dowiedzą się o tym, zanim spróbują użyć sztyletu.

3. Sulring zapragnie posiadać sztylet, kiedy tylko go ujrzy lub o nim usłyszy. Nie ma zamiaru go używać, ale jest badaczem run i zapalonym kolekcjonerem broni, ozdobionej takimi znakami.

POSPIESZNE PRZYGOTOWANIA

Bohaterowie mają trochę czasu przed wyruszeniem do Bolgasgradu, mogą więc poszukać porady w różnych świątyniach. Poniżej znajduje się opis świątyń Kislevu, zawierający również informacje, co można w nich uzyskać.



Świątynia Morra

Ten niski, masywny budynek z czarnego bazaltu stoi prawie na samym szczycie Wzgórza Bohaterów, frontem do Pomnika Pamięci Bohaterów, kamiennego obelisku, przypominającego o ofiarach najazdu Chaosu, który miał miejsce w 2302-3 KI.

Pytania i odpowiedzi

Bohaterowie będą mogli pomodlić się w świątyni (patrz dalej *Modlitwa*). Natomiast na ich pytania wpierw odpowie Olga Pochorowna, nowicjuszka – zrobi to najlepiej, jak tylko zdoła. Potrafi odpowiedzieć na pytania dotyczące teologii i rytuałów wyznawców Morra, ale to wszystko, co wie. Bohaterowie mogą wspomnieć, że mają misję do wykonania w Bolgasgradzie. W takim przypadku Olga zorientuje się, że są ważnymi osobistościami i zorganizuje spotkanie z najwyższym kapłanem, Grigoirijem Smertowiczem. Jeśli bohaterowie nie powiedzą nic o swej misji, ale zaczną zadawać pytania dotyczące ożywieńców i nekromancji, Olga poczuje się nieswojo i wyśle ich do najwyższego kapłana.

Grigorij Smertowicz Morjewicz (wszyscy kapłani Morra w Kislevie noszą właśnie takie trzecie imię) jest wysokim, masywnie zbudowanym mężczyzną tuż po czterdziestce. Kręcone, czarne włosy nosi krótko obcięte, natomiast jego wspaniała broda sięga prawie do pasa. Mówi i działa niespiesznie, a jego głos jest bardzo głęboki i dźwięczny. Na typowe pytania odpowie w następujący sposób:

– Czy możesz nam pomóc?

– Czy otrzymaliście Czarny sztylet od sługi cara? Tak? To dobrze. Ufam, że wam pomoże, choć muszę przyznać, że z nieznanych mi powodów mam nie najlepsze odczucia co do tej broni. W sensie materialnym nie posiadamy nic więcej, co moglibyśmy wam wręczyć. Oczywiście, możecie pomodlić się tutaj i przygotować duchowo do zadania.

Grigorij pomodli się z bohaterami, jeśli ci go o to poproszą. W dalszej części tekstu znajdziesz opis efektów modlitwy.

– Czy wyruszysz z nami?

– Gdybym mógł wybierać, z radością bym to zrobił. Kiedy pierwszy raz usłyszałem o tym złu, poszukiwałem porady u Pana Snów, mając nadzieję, że wybierze mnie. On jednak dał mi do zrozumienia, że moje miejsce jest tu, w tej świątyni, gdzie mogą poszukiwać rady ludzie, którzy pragną odnaleźć drogę ku Morrowi. Przybędą lwy w przebraniu mieszańców – wybaczcie, przyjaciele, lecz to są jego słowa, nie moje – i lwy te oczyszczą Bolgasgrad.

– Co wiesz o kulcie Starożytnych Sprzymierzeńców?

– Przykro mi, lecz nie więcej niż wy.

– Co wiesz o Sulringu Durgulu?

– Tylko trochę plotek i niepewnych opowieści. Nawet nie jesteśmy pewni, czy on naprawdę istnieje. Mówi się, że jest potężnym nekromantą, o wiele za starym, jak na śmiertelnika. Niektórzy powiadają, że jest elfem. Plotki głoszą również, że działa teraz z Bolgasgradzie, ale do moich uszu nie dotarło żadne potwierdzenie tego faktu. Nie wiem także, jak wygląda. To wszystko.

Informacje ogólne

Jeśli nie rozgrywasz tej przygody po *Śmierci na wakacjach*, możesz w tym momencie wykorzystać wypowiedź Annandila (patrz str. 67-69) i przekazać bohaterom wiedzę o ożywieńcach.

Cele misji

Prędzej czy później bohaterowie zakończą modlitwy i inne duchowe przygotowania. Wtedy Grigorij Smertowicz weźmie ich na bok, by porozmawiać zanim wyjdą.

– Rozumiem, że otrzymaliście rozkazy od cara i jego sług – powie. – Jest jednak w tej sprawie wiele pytań, na które moja świątynia z chęcią otrzymałaby odpowiedzi. A znalezienie ich może wam również pomóc w wypełnieniu rozkazów cara.

Po pierwsze, z jakim rodzajem nekromancji mamy do czynienia? Jeśli zdołacie odkryć, jak ona działa, dowiecie się również, jak się jej oprzeć. Nie muszę chyba mówić, że świątynia Morra jest wielce zainteresowana poznaniem nowych technik nekromantycznych i sposobów przeciwdziałania im.

Po drugie, kult Starożytnych Sprzymierzeńców. Co to jest, kto mu przewodzi i komu oddaje cześć? Jakie jest jego stanowisko wobec nekromancji? I do prawa martwych mówiącego, by pozostawić ich w spokoju? Póki co, nie znamy odpowiedzi na żadne z tych pytań. Jak kontroluje swych członków, że zdołali oni zachować tajemnicę? Użycie potężnych czarów nekromantycznych wiąże się z istnieniem biblioteki, a w tym przypuszczeniu utwierdził nas fakt, że Olwag, bibliotekarz, zniknął. Muszą posiadać jakiegoś rodzaju dokumenty rytualne. Im więcej papierów zdobędziecie, tym lepiej. Czego nie zdołacie ze sobą wziąć, zniszczcie.

I w końcu, muszą zwrócić waszą uwagę na fakt, że można zniszczyć organizację nie zabijając jej członków. Morderstwa tylko wzmocnią królestwo Zazdrosnego Brata.

Bohaterowie, którzy wykonają test ***Int*** *zorientują się, że kapłan ma na myśli Khaine'a (umiejętność* teologia *daje modyfikator +10). Wyznawcy Morra oczywiście nie muszą rzucać kośćmi, by się tego domyślić.*

– W chwili zwątpienia wspomnijcie mą radę i zawróćcie ludzi z drogi ku złu, by później mogli odnaleźć spokój w objęciach Morra.

Modlitwa

Bohaterowie mogą pomodlić się o błogosławieństwo i poradę, ale nie otrzymają żadnych nowych informacji.

Natomiast ich szanse na błogosławieństwo są następujące:

Bazowa szansa	1%
Nowicjusz Morra	2%
Kapłan Morra, poziom 1	3%
Kapłan Morra, poziom 2	4%
Kapłan Morra, poziom 3	5%
Kapłan Morra, poziom 4	6%

Czas spędzony na modlitwie (nie kumuluje się):

Godzina	+1%
Dwie godziny	+2%
Trzy godziny	+3%
Cztery godziny	+4%
Całonocne czuwanie	+10%
Grigorij modli się z BG	+5%

Musisz również wziąć pod uwagę wszystkie wcześniejsze działania bohaterów oraz ich stosunki z kultem Morra – zmodyfikuj szansę na błogosławieństwo o 5%. Pamiętaj jednak, że nekromanci i postaci o chaotycznym lub złym charakterze nigdy go nie otrzymają.

Z błogosławieństwa będzie można skorzystać K6 razy, a nie przez 24 godziny.

Świątynia Taala i Rhyi

U stóp Wzgórza Bohaterów znajduje się niewielki, otoczony murem park – pozostałość po lesie, który porastał okolicę przed powstaniem miasta. Na polanie w samym środku tego lasku stoi kilka okrągłych, kamiennych budynków – jest to świątynia Taala i Rhyi.

Pytania i odpowiedzi

Na pytania odwiedzających odpowie Magda Irenowna, jedna ze znaczniejszych kapłanek kultu. Jest to pulchna, przypominająca nieco matronę kobieta po czterdziestce. Stale mruga powiekami, a w trakcie rozmowy gestykuluje z szybkością i precyzją niespotykaną u osób w jej wieku i o jej budowie. Na typowe pytania odpowie w następujący sposób:

– Czy możesz nam pomóc?
– Póki co, mieliśmy kłopoty nawet pomagając samym sobie. Nasza misja w Bołgasgradzie zakończyła się i niewiele więcej możemy zrobić. Myślę, że słudzy cara odpowiednio was przygotowali. A najwięcej informacji na pewno zdobędziecie w świątyni Vereny. Mamy nadzieję, że to wy pomożecie nam, a nie na odwrót.

– Co wiesz o kulcie Starożytnych Sprzymierzeńców?
– Od początku swego istnienia zachowywali się wbrew naturze. Śmierć to część życia, element natury. Umarli, którzy powstają z grobów, są wbrew jej prawom. Bardzo dobrze kontrolują swe sługi – nikt nie zna ich nauk ani celów. Radziłabym wam odwiedzić świątynię Vereny – jeśli ktoś posiada więcej informacji, to właśnie oni.

– Co wiesz o Surlingu Durgulu?
– O kim? A, o tym czarodzieju, czy kim tam jest. Prawie nic. Spróbujcie dowiedzieć się czegoś w świątyni Vereny.

Informacje ogólne

Bohaterowie powinni się szybko zorientować, że nie zdobędą tu zbyt wielu nowych informacji. Magda z radością zezwoli na pomodlenie się w tym przybytku bogów, a nawet przyłączy się do wyznawcy Taala lub osoby Starej Wiary – wystarczy ją o to poprosić. Jeżeli w drużynie znajduje się kapłan druidzki, Irenowna będzie świadoma duchowego sprzymierzeńca i szybko go pozna. Jest w szczególnie dobrej komitywie z kotami, wiewiórkami i wydrami.

Modlitwa

W świątyni każdy bohater może się pomodlić o błogosławieństwo. Szanse na jego uzyskanie są identyczne jak te, które podano wcześniej, w opisie świątyni Morra. Jeżeli Magda będzie modlić się wraz z bohaterami, szanse wzrosną o 5%. I tym razem błogosławieństwo będzie działało K6 razy, a nie przez określony czas.

Świątynia Ulryka

Najważniejsza świątynia Ulryka w Kislevie mieści się w kompleksie pałacowym, w samym sercu garnizonu Rycerzy Białego Wilka. Z murów obronnych, ozdobionych symbolem głowy wilka, wyrasta dach w kształcie kopuły. Bohaterowie będą mogli się tu dostać, by porozmawiać z kapłanami i pomodlić, tylko że – jak to zwykle bywa na terenie pałacu – cały czas będzie im towarzyszyć dziesięciu uzbrojonych Rycerzy Białego Wilka.

Pytania i odpowiedzi

Na pytania odpowiadać będzie Walentyna Lupowna, jedna z młodszych kapłanek. Ma jakieś trzydzieści lat, ciemnobrązowe włosy, które powoli zaczynają siwieć, i jasnobrązowe oczy. Jest przeciętnego wzrostu i takiej budowy ciała. Nosi czarny płaszcz ozdobiony szarą skórą wilka. Na typowe pytania odpowie w następujący sposób:

– Czy możesz nam pomóc?
– Już otrzymaliście wszelką pomoc, jakiej mogliśmy wam udzielić. Teraz musicie polegać tylko na sobie.

– Co wiesz o kulcie Starożytnych Sprzymierzeńców?
– Niewiele. To zamknięta organizacja, której członkowie z własnej woli (a może zmuszeni?) oddają duszę i ciało. Po śmierci ich ciała wciąż służą kultowi. Każdy składa przysięgę dochowania tajemnicy, którą wzmacnia jakiegoś rodzaju przekleństwo. Ich świątyni strzegą umarli i żywi strażnicy. Nasi agenci nie zdołali przedostać się do tej organizacji. Najlepszym źródłem informacji zdaje się być świątynia Vereny.

– Co wiesz o Sulringu Durgulu?
– To elfickie imię, które najpewniej nosi starożytny czarnoksiężnik. Najlepszym źródłem informacji zdaje się być świątynia Vereny.

Informacje ogólne

Zakon Białego Wilka preferuje przeprowadzenie ataku na Bolgasgrad (co nie powinno dziwić), ale car cały czas utrzymuje, że brak na to żołnierzy. W świątyni bohaterowie nie zdobędą zbyt wiele informacji, a kapłani raczej nie poddadzą się przesłuchaniu. Oczywiście, każdy, kto chce się pomodlić, może tego dokonać.

Cele misji

W końcu bohaterowie skończą zadawać pytania, a wtedy Walentyna Lupowna spojrzy każdemu z nich w oczy i powie z przejęciem:

– Odnajdźcie serce kultu Starożytnych Sprzymierzeńców. Znajdźcie je i rozetnijcie na dwoje. Niech cały świat ujrzy, jak Biały Wilk radzi sobie z buntownikami.

Modlitwa

W świątyni każdy bohater może się pomodlić o błogosławieństwo. Szanse na jego uzyskanie są identyczne jak te, które podano wcześniej, w opisie świątyni Morra. Należy jednak pamiętać, że żaden kapłan nie pomodli się z bohaterami. Kult Ulryka jest w Kislevie jeszcze bardziej specyficzny niż gdzie indziej w całym Starym Świecie. Dlatego też bohaterowie sami muszą powierzyć swe dusze bogu. Jeśli otrzymają błogosławieństwo, będzie można je wykorzystać K6 razy, a nie przez określony czas.

Świątynia Vereny

Ten wsparty na kolumnach budynek stoi prawie dokładnie naprzeciw pałacu cara. Tileańska architektura – typowa dla przybytków Vereny – ostro kontrastuje z okolicznymi domami.

Pytania i odpowiedzi

Zadawanie pytań zaprowadzi bohaterów do kierownika biblioteki, który przedstawi się jako brat Stefan. Jest to niewielki mężczyzna, który ma już prawie siedemdziesiąt lat, ale w jego ciemnych, okrągłych oczach wciąż jeszcze jarzy się wesoły błysk. Podeszłemu

wiekowi zaprzecza również niemalże kocia zwinność. Przywita bohaterów energicznie i wylewnie.

– Ach, agenci cara... witajcie, witajcie! Przygotowałem coś dla was!

Bohaterów z pewnością zaskoczy fakt, że brat Stefan wiedział kim są, zanim jeszcze zdołali się przedstawić. Zapewne zdziwi ich również to, iż spodziewał się ich wizyty. Sługa Vereny uśmiechnie się na to szelmowsko i stwierdzi chichocząc:

– Cóż... Świątynia Vereny miałaby nie wiedzieć? Czy coś takiego mogłoby się zdarzyć? Och nie, na pewno nie.

Wyjaśniwszy tę sprawę, brat Stefan zaprowadzi bohaterów do małego, pełnego książek biura, mieszczącego się obok biblioteki świątynnej. Będzie przez chwilę przeszukiwał papiery, a potem rozpocznie tę oto przemowę:

– Mapa, jedna kopia (*MG powinien wręczyć graczom Pomoc nr 7*). Ma chyba ze sto lat, ale da wam ogólny pogląd. Oto rozwidlenie rzeki Lynsk (*uskazuje*), w środku którego stoi miasto, chronione z dwóch stron przez wodę. Droga do Erengradu, tutaj (*uskazuje*), to dziś chyba ścieżka; myślę, że właśnie nią dotrzecie do miasta. Południowy odpływ rzeki (*uskazuje*) jest spławny tylko przez kilka kilometrów na wschód od Bolgasgradu, ale północny (*uskazuje*) ciągnie się aż do Praag. To idealne miejsce na handlową kolonię, gdyby nie groźba Pustkowi Chaosu.

Miasto stoi w niewielkiej dolince między dwoma wzgórzami (*uskazuje oba*). Na zachodnim wzgórzu zbudowano świątynie, a na wschodnim dwór księcia, palisadę i wieże strażnicze. Grunt opada znacznie na północ, południe i zachód, a brzegi rzeki są dość bagniste. Ponoć na wschód i na północ od Lynsk ciągną się ziemie uprawne, przez które łatwo się przedostać.

Pod warstwą ziemi kryje się miękki piaskowiec. Pierwsi osadnicy wyryli we wzgórzach kilka jaskiń, jednak później opuszczono je na rzecz wygodniejszych domów.

Według ostatnich informacji, jakie otrzymałem, palisada i wieże są drewniane. Drewno jest tanie i pełno go w okolicy, a kamienne mury niewiele lepiej będą się miały podczas napaści Chaosu. Ponoć po rebelii wybudowali dwie wieże na moście przecinającym południowy odpływ (*uskazuje*) – wygląda na to, że bardziej obawiają się nadciągającej z południa armii niż hord z północy.

W mieście są dwie gospody, tu i tu (*uskazuje obie*). Obie powinny być w porządku... jeśli nie macie nic przeciwko martwym, którzy przygotowują tam jedzenie (*chichocze*). Wydaje się, że robią wszystko to, co uprzednio zwykła służba. Zadziwiające, prawda? Kelner, w mojej zupie jest kciuk; ha, ha, ha, ha... hmm... A poważnie, wielu podróżnym szkodziła woda, przygotujcie się więc na kilkudniową biegunkę.

Możecie również zatrzymać się w świątyni Starożytnych Sprzymierzeńców (*uskazuje*) – mrocznо, ale za to tanio. Będziecie musieli przyzwyczaić się do ich „wręcz niezwykłej" grzeczności. Ponoć książę osobiście podejmuje gości wykształconych lub znacznego rodu... (*dokładnie obejrzy bohaterów od góry do dołu*) hmmm... Od secesji nie odwiedziło go zbyt wielu arystokratów, więc może być bardzo gościnny wobec obcych, wiedzących, co nowego dzieje się w świecie.

Skrócona historia, sztuk jeden (*MG powinien wręczyć graczom Pomoc nr 8*). Napisałem ją w reikspiel, więc nie powinniście mieć problemów z jej przeczytaniem. Zapoznajcie się z nią w wolnej chwili; może się wam przydać. To by było na tyle... Jakieś pytania?

Poniżej znajdują się odpowiedzi na typowe pytania. Stefan ma pozytywne nastawienie do bohaterów, ale, niestety, wie niewiele więcej niż powiedział.

– Czy wiesz coś jeszcze?

– Cóż... Zebrałem wszystko, co zdołałem z biblioteki i zapisków urzędowych. Nie jest tego wiele, ale nie dysponujemy niczym więcej. Mógłbym skontaktować się z inną świątynią Vereny, ale to zajęłoby tygodnie. Zresztą mało prawdopodobne, by zdołali odkryć coś jeszcze. Jesteśmy wszak najbliżej, a w Bolgasgradzie jest nawet nasza świątynia, więc wszystkie informacje powinny docierać do nas jako pierwszych.

– Co wiesz o kulcie Starożytnych Sprzymierzeńców?

– Nic więcej niż wam powiedziałem. Z braku informacji możemy wnioskować, że to bardzo tajemnicza organizacja. To z kolei prowadzi do podejrzeń, że mają coś do ukrycia. Inne rzeczy możemy jedynie zgadywać.

– Co wiesz o Sulringu Durgulu?

– Moja znajomość języków pozwala mi przypuszczać, że imię to nosi elf. Wiąże się z kilkoma nekromantycznymi incydentami – w większości o niewielkim znaczeniu – które miały miejsce na przestrzeni ostatnich kilkuset lat. Jedno ze źródeł datuje pierwsze pojawienie się tego imienia na pięć tysięcy lat temu – dosyć długi czas życia, nawet jak na elfa. Sulring Durgul może być jedną osobą lub kilkoma, które używały tego samego imienia. Do czego prowadzą te przemyślenia? Jest to elficki nekromanta lub ktoś, kto z jakiegoś powodu używa elfickiego imienia, i liczy sobie kilka tysięcy lat lub może trochę mniej. Ale to chyba już wiecie. Tak naprawdę nie wiemy nawet, czy ma coś wspólnego z tą sprawą. Wiemy jedynie, że jest w Bolgasgradzie; reszta to jedynie przypuszczenia.

Cele misji

– Jak widzicie – powie Stefan, nagle poważniejąc – niewiele wiemy o tym, co się dzieje w Bolgasgradzie. Również niedużo mamy informacji o Sulringu Durgulu i kulcie Starożytnych Sprzymierzeńców. Nie traćcie okazji odkrycia czegoś, co zwiększy naszą wiedzę. Jeśli zdołacie doprowadzić do pozytywnego zakończenia i zdobędziecie znaczące informacje, być może będziemy potrafili w przyszłości zapobiegać tego rodzaju sytuacjom. Jeżeli jednak nie dacie sobie rady samemu, wasza wiedza ułatwi nam podjęcie decyzji, co dalej zrobić.

W pełni uznaję wolę cara i rozumiem, że jesteście jego agentami, a on już wydał wam rozkazy. Przywieźcie jednak ze sobą wszystko, co zdołacie odkryć, jeśli to, oczywiście, nie jest sprzeczne z wolą cara. Szczególnie cenne będą wszelkiego rodzaju dokumenty.

Modlitwa

Bohaterowie mogą pomodlić się do Vereny o błogosławieństwo i/lub poradę. Nie otrzymają dzięki temu żadnych dodatkowych informacji, choć, oczywiście, mogą zostać pobłogosławieni (szanse są takie same, jak opisano to przy świątyni Morra, str. 78). I tym razem błogosławieństwo będzie działało K6 razy, a nie przez określony czas.



PRZYGOTOWANIE HISTORYJKI

Wydaje się oczywiste, że bohaterowie muszą wymyślić jakąś prawdopodobną historyjkę, która ukryje ich prawdziwe cele. Bezmyślne wmaszerowanie do Bolgasgradu nie wydaje się w tym przypadku najlepszym rozwiązaniem. Jeśli gracze przeoczą ten fakt, Bogdanow zwróci im na to uwagę.

Historyjka powinna zawierać powód wizyty bohaterów w Bolgasgradzie. Mogą podróżować wszyscy razem bądź też podzielić się na kilka mniejszych grup. Powinni wymyślić prawdopodobny powód posiadania ekwipunku (lub ukryć ten sprzęt), który może wywołać podejrzenia. Car pokrywa wszystkie wydatki, więc bohaterowie mogą zakupić wszystko, czego sobie tylko zażyczą, a co może im się przydać. Oczywiście, otrzymają również wszystkie potrzebne dokumenty.

Poniżej podajemy jedną z możliwych historyjek, przystosowaną do bohaterów opisanych w tym podręczniku. Powinieneś zachęcić graczy do stworzenia własnych opowieści, sugerując to i owo pod postacią rad któregoś z bohaterów niezależnych.

Rolland: kupiec handlujący futrem i dywanami.
Walter: partner Rollanda i towarzysz podróży handlowych.
Guido: służący.
Ruby: kucharz i służący.
Dolgan Jim: woźnica i opiekun zwierząt.
Krogar: ochroniarz i robotnik.

Potrzebne wyposażenie: przynajmniej jeden wóz pełen dóbr, namioty, konie, futra i dywany, pieniądze, odpowiednie ubrania; kupiec, który przeszkoli bohaterów.

Podczas przygotowań każdy z graczy powinien wykonać test **Int**. Jeśli zakończy się on powodzeniem, bohater otrzyma jedną umiejętność wynikającą z odpowiedniego zawodu. Na przykład, w przypadku wspomnianej wcześniej historyjki, Rolland może nauczyć się *targowania się* i *szacowania*.

Gracze mogą poświęcić ćwiczeniom więcej czasu niż się spodziewasz, ale nie powinieneś się tym przejmować. Z pewnością czas spędzony na obmyślaniu taktyki nie będzie stracony, a Ty raczej się nie zmęczysz – poobserwujesz ich trochę i co pewien czas uśmiechniesz się czy zachichoczesz. I wszyscy będą zadowoleni. Kiedy poczujesz, że przygoda powinna wrócić na właściwy tor, zawsze możesz wysłać Bogdanowa lub kogoś innego, kto powie bohaterom, by wyruszali w drogę.

DROGA DO BOLGASGRADU

Jak zwykle, możesz rozegrać całą podróż poświęcając na nią jedną lub dwie sesje, bądź też po prostu powiedzieć graczom, że nic się nie zdarzyło i że od razu mogą zająć się misją. Zakładamy, że wybierzesz tę drugą opcję, ale Ty masz prawo postąpić inaczej i wymyślić kilka incydentów.

PRZYBYCIE (mapa 9)

Po raz pierwszy bohaterowie ujrzą Bolgasgrad, znajdując się na południowowschodnim odcinku drogi do Erengradu. W tym miejscu prąd południowego dopływu Lynsk jest bardzo silny, a sama rzeka dość głęboka, zaś jej bagniste brzegi porośnięte wysoką trawą. Jeśli ktoś stwierdzi, że jego postać uważnie się rozgląda, pozwól mu wykonać test *obserwacji* – udany, pozwoli zauważyć sporadyczne poruszenie.

Bohaterowie muszą w jakiś sposób przemknąć do miasta, najlepiej niezauważenie. Trzeba jednak uważać, gdyż Bolgasgrad spodziewa się najazdu hord Chaosu i oddziałów pacyfikacyjnych cara, dlatego też dokonał odpowiednich przygotowań do obrony.

Trzydziestu zombie (takich samych, jak w Czernozawtrze – patrz str. 71) siedzi w trawie (miejsce wybierz losowo). Potrafią *wyczuć życie* w promieniu 20 metrów (*ukrywanie się* nie ma na to wpływu) i będą próbować pochwycić intruzów (skorzystaj z zasad opisanych na stronie 61). Pochwycona postać zostanie przeniesiona na most i rzucona do stóp stojących tu na straży gwardzistów. Każdy bohater ma 75% szans przemknąć obok zombie (możesz zmodyfikować tę liczbę w zależności od jego działań i własnego uznania).

W świetle dnia każda postać, która znajdzie się w polu widzenia wieży, musi wykonać test *ukrywania* z modyfikatorem -20, inaczej strażnicy ją zauważą.

Nocą na bagna wypuszczane są psy, które zawsze znajdą intruzów, chyba że wcześniej uda się to zombie. Zbliżający się bohaterowie powinni w każdej rundzie wykonywać rzut K6. Wynik 6 oznacza, że zauważyły ich K3 psy, które natychmiast zaatakują. W każdej następnej rundzie przybędą kolejne K3 zwierzaki, które zwabił hałas. Po kolejnych K3 rundach pojawią się zombie, które pochwycą bohaterów. Psy, szkolone by unikać ożywieńców, odejdą.

Na te środki obrony natrafią bohaterowie, którzy postanowią przemknąć do miasta niezauważeni. Powinieneś ich jednak zachęcić, by trzymali się drogi, na której mają szansę spotkać rolnika (patrz dalej). Poza tym złodziejskie zakradanie się z pewnością zrujnuje historyjkę, którą wymyślali wcześniej, a która miała im ułatwić dostanie się do Bolgasgradu.

Pozwól im spróbować przemknąć się kilka razy, by ujrzeli fragmenty sił obronnych miasta. Niech wydaje im się, że w trawie czai się armia zombie. Jeśli zaś poczekają do zmroku, niech usłyszą wycie psów strażniczych, które rozszarpują bezbronne zwierzęta na brzegu rzeki. Albo niech rozlegnie się głos z wieży:

– *Hej, obcy! Dla własnego bezpieczeństwa trzymajcie się drogi! W wysokiej trawie kryje się kordon chroniący miasto! A tak przy okazji, właśnie celują w was dwie dziesiątki kuszników! Bądźcie tak dobrzy i zbliżcie się do mostu!*

Oczywiście, dwadzieścia kusz to lekka przesada, ale bohaterowie nie muszą o tym wiedzieć. Gwardziści chcą, by obcy szybko i cicho przeszli drogą do mostu i nie przejmą się zbytnio tym małym kłamstewkiem.

Uznajmy więc, że w taki czy inny sposób udało ci się zmusić bohaterów do trzymania się drogi.

Spotkania na drodze

Drogę blokuje stado owiec, które prowadzi pochylona, ubrana w łachmany postać. Obok zadowolony rolnik opiera się na otwartej bramie i pali fajkę. W tle widać orzącą, pochyloną postać (lub koszącą, jeśli pora roku jest inna). Rolnik odejmie fajkę od ust i zwróci się przyjaźnie do bohaterów:

– Dobry. Przeaszam, że wstrzyujemy, ale nie na dugo (*dymiącą fajką wskazuje na zombie*). Chiba nie widzieliśta jeszcze takjego robola, co? Ciałkiem dobry, bez wontpienia. Wolniejsze to od psa i nie za rozumne, ale łowce myślą, że to człek i tyla. (*Wskazuje na zombie na polu*) Nie cza pieniędzy ani żarła, nigdy się taki nie zmeczy i nie zbiednieje, nie? Bedzie robił za dnia i nocą. Najszły dobre czasy, nie? Już ze rok to trwa, a moża i dłużej i nic. Mówta co chceta, ale ja tam widze, że to cora lepsiej bedzie. Mówiom, że konie bedom nastepne... to bedzie coś, naprawde coś. Ci, co mówioem, że to złe, nigdy chiba nawet dnia nie pracowali, mówiem ja wam.

Ostatnia owca przeszła przez drogę i całe stado z zombie na czele weszło za ogrodzenie, a rolnik zamknął za nimi bramę.

– No, to dobrego dzionka życzem. I miłegoż pobytu także. Powiedzta tylko tam, skąd jesteśta, co to za bogosawieństwo jest, kiedy masz kogoś, kto za cię robi. Powiedzta swoim, by tu przyjechli i na własne oczyska zoczli!

Klepie zombie po plecach tak, jakby ten był wiernym psem.

Rolnik z przyjemnością postoi jeszcze i pogada. Nie wie zbyt dużo o średniej i wyższej klasie Bolgasgradu, ale za to orientuje się w zasadach rządzących miastem, środkach obronnych, gospodach i ogólnym wyglądzie. Jest jednym ze Starożytnych Sprzymierzeńców i z radością opowie, jak jego chłopak został wyleczony ze skazy Chaosu:

– Oczyska miał na szypułach, niczym szlimak albo cosik takigo. Ale kapuani szybko w gowę je wepchli, tam gdzie być powiny.

Opowie też, jak zaniósł ciało swego ojca do siedziby kultu, by je poświęcono i ożywiono.

– Kapuani rzekli, że to ino mięcho. Że łojcu już łono więcej nie poczebne i że nie bedzie dla niego różnicy, gdy z jego ciała skorzystajom. Lepsze to niżby w ziemi je zakopać, mówili. Nie ma co marnować, stwierdził ja. Toż wielkom zmianem nam kapuani zrobili, dobrom zmianem, nie pomyłkem. Na przedzie nie wyglądało to w porzondku, ale kiedy my zaczeli żyć z tym, my poczeli myśleć, czymu na to nie wpadli wcześniej?

Wyzwanie na moście

Oba końce długiego na jeden wóz mostu zakończone są trzypiętrowymi, drewnianymi wieżami, których wrót strzegą po dwa uzbrojone we włócznie zombie. Wieże nie posiadają dachów, a na najwyższym piętrze stoją uzbrojeni w kusze strażnicy. Włócznie są na pokaz, gdyż większość miejscowych ożywieńców nie potrafi używać broni (wyjątkiem są ci, którzy posiadali tę umiejętność za życia).

Wokół unosi się charakterystyczny zapach. Ożywieńcy Bolgasgradu są traktowani lakieropodobnym środkiem konserwującym, który wydaje się działać. Zapach tegoż specyfiku zmieszany z odorem gnijącego mięsa na początku zwala z nóg, ale można się do niego przyzwyczaić. Jednak nawet później mogą się przydarzyć nieprzyjemne momenty, szczególnie podczas zmiany kierunku wiatru lub gdy pojawi się jakiś „ciekawie" pachnący ożywieniec. Tak czy inaczej, bohaterowie powinni się w mniejszym lub większym stopniu uodpornić na zapach i zmiany jego natężenia.

Na moście bohaterów powita Katja Willanowa, odpowiednik agenta celnego, która w pogodne dni wypoczywa na słońcu. Kiedy zaś aura pozostawia wiele do życzenia, siedzi przy stole pod drewnianym dachem lub kuli się w wieży okryta skórami. Katja ma prawie trzydzieści lat, jest średniego wzrostu, solidnej budowy, co nie znaczy wcale, że jest pulchna. Jej kościstą twarz otacza grzywa czarnych włosów, zazwyczaj skrytych pod okrągłą, skórzaną czapką ozdobioną mosiężnym herbem miasta – niedźwiedziem stojącym na kłodzie.

– Witajcie w Bolgasgradzie. Poproszę o papiery (*studiuje je uważnie*). Aha, obywatele Imperium. Wiecie, że Bolgasgrad to wolne miasto, które rządzi się własnymi prawami? To dobrze. Większość naszych praw nie różni się od tych, które ustanowił car. Uszanujemy wasz status obywateli Imperium. Szybko zorientujecie się, że życie w Bolgasgradzie nie odbiega od życia w innych koloniach Imperium (*uśmiecha się*), choć jest o wiele lżejsze. Muszę was jednak ostrzec, byście nie popełnili żadnych błędów.

Prawo, zakazujące zakłócania spokoju zmarłych, rozszerzono i obejmuje ono teraz chronienie ożywionych trupów, które strzegą naszego miasta i wykonują najprostsze prace. Przeszkadzanie im jest uznawane za przestępstwo. Jeśli niezbyt przepadacie za nekromancją, lepiej zachowajcie to dla siebie. Żadne prawo nie zakazuje prowadzenia dyskusji, ale mieszkańcy Bolgasgradu już nasłuchali się kazań.

W naszym mieście mamy tylko jedną świątynię, świątynię Starożytnych Sprzymierzeńców. Mimo to macie prawo praktykować dowolną wiarę na osobności. Możecie, oczywiście, odwiedzić naszą świątynię, musicie się jednak trzymać ograniczeń, które czekają wszystkich niewiernych.

Każdy jest mile widziany w Bolgasgradzie przez tydzień. Musicie codziennie meldować się mnie, albo tu na moście, albo po obiedzie w domu księcia. Jeśli chcecie pozostać dłużej, musicie otrzymać pozwolenie księcia. Spotkanie możecie załatwić przeze mnie.

Szybko zorientujecie się, że mieszkańcy Bolgasgradu są dumni ze swego miasta i starają się, by pozostało czyste i spokojne. Ten znak (*uskazuje na czapkę*) oznacza, że jestem funkcjonariuszem milicji. Ja i moi współpracownicy mamy za zadanie zachować miasto w takim stanie, w jakim życzą sobie jego mieszkańcy. Osoby noszące tę odznakę mają prawo wymagać współpracy od każdego mieszkańca i gościa.

Musiałam wyjaśnić wszystkie ewentualne wątpliwości i mam nadzieję, że nie obraziliście się ani nie przestraszyliście z tego powodu. Jeśli jesteście uprzejmi i kulturalni, Bolgasgrad na pewno się wam spodoba. Nie pobieramy podatków ani opłat za wjazd do miasta. Miłego pobytu.

Katja będzie przyjacielska i pomocna, jeśli tylko bohaterowie nie zaczną narzekać lub jej pouczać. Może im powiedzieć, gdzie znaleźć dowolny sklep lub zakład usługowy, i przedstawić listę najlepszych miejsc do zakwaterowania. Miłym bohaterom sprzeda kilka miejscowych plotek, ale nie wspomni o niczym, co mogłoby pokazać miasto w złym świetle (np. nie puści pary z ust o chorobie Aleksieja II i ekscentrycznym Aleksieju III). Będzie wychwalać Czokinów, ojca Barismanna i innych braci, należących do kultu Starożytnych Sprzymierzeńców, którzy pomogli zmienić Bolgasgrad w najbezpieczniejsze osiedle Kislevu. Katja zna Juliusza Olwaga:

– Wspaniały stary przyjaciel, ale obawiam się, że zaniemógł. Opiekuje się nim jego siostra, ale mówią, że nie przeżyje zimy.

MIASTO BOLGASGRAD

Opis Bolgasgradu nie jest zbyt wyczerpujący, ponieważ nie chcieliśmy, by stał się on miastem pełnym przygód, jak miało to miejsce w *Cieniach nad Bögenhafen* czy *Szarej eminencji*. Mimo to podane poniżej informacje powinny wystarczyć, jeśli bohaterowie postanowią zwiedzić okolicę lub przewrócić ją do góry nogami, poszukując tego czy owego. Oczywiście, nic nie stoi na przeszkodzie, byś trochę popracował i uzupełnił nasz opis przeróżnymi detalami.

Zamieściliśmy w tym rozdziale również kilka przykładowych wydarzeń, eksploatujących ideę zombie, które wędrują ulicami miasta, nikogo nie dziwiąc swą obecnością. Możesz je wykorzystać bez zmian, zmodyfikować, zignorować lub zastąpić własnymi spotkaniami. Masz niepowtarzalną okazję przekazać bohaterom wiedzę o ożywieńcach, nie zmuszając postaci do walki z tymi stworami. Wykorzystaj ją!

BOLGASGRAD

Poniżej znajdziesz opis kilku ważnych miejsc miasta. Liczby odpowiadają opracowanej dla Mistrza Gry mapie, znajdującej się na stronie 83.

1. DWÓR KSIĘCIA

Jest to otoczony murem, imponujący, dwupiętrowy budynek, stojący na wschodnim wzgórzu. Przy wrotach dzień i noc stoi co najmniej czterech funkcjonariuszy miejscowej milicji, którzy nie wpuszczą obcych, chyba że będzie im towarzyszyć Katja Willanowa (patrz str. 81).

Książę Aleksiej II mieszka we dworze z żoną, jej siostrą i siedmioma sługami. Wszyscy są doskonale wyszkoleni w *etykiecie*, więc bohaterowie pozbawieni tej umiejętności będą musieli dość często wykonywać testy **Ogd**. Książę jest bardziej tolerancyjny i jest większym światowcem niż pozostali mieszkańcy dworu, więc z większą cierpliwością podejdzie do obcych i przedstawicieli niższego stanu – oczywiście, jego cierpliwość też ma swoje granice.

Przemykanie się po dworze w poszukiwaniu wskazówek nie jest najlepszym pomysłem. Nawet jeśli bohaterowie zdołają uniknąć zawsze czujnych służących, i tak nic nie znajdą. Wszystkie zapiski, dokumenty i inne wskazówki związane z ostatnimi wydarzeniami znajdują się w świątyni. Oczywiście, bohaterowie nie wiedzą o tym, więc z pewnością zechcą przeprowadzić w dworze mniej lub bardziej subtelne poszukiwania.

Jeżeli jesteś naprawdę okrutnym MG, pozwól graczom prowadzącym bohaterów, którzy myszkują we dworze, przeszukać jeden czy dwa pokoje – niech myślą, że mogą tam coś znaleźć; wszak nie będą od razu wiedzieli, że nic tam nie ma. To sprawi, że przygoda stanie się trochę realniejsza. Powiedz graczom, że ich bohaterom nie udało się nic znaleźć. Nie wyjaśniaj całej sprawy i nie mów im, że nic tu nie ma. Kiedy już zorientują się, jaki zastosowałeś trik, nigdy nie uda Ci się wykorzystać go raz jeszcze.

Książę Aleksiej II to żwawy osiemdziesięcioześciolatek, którego zachowanie nie zdradza, że cierpi na śmiertelną chorobę. Lekarz (patrz lokacja 6) to notoryczny plotkarz, więc wszyscy mieszkańcy dworu wiedzą o chorobie, ale nikt nie powie o niej obcym.



Aleksiej Czokin II, książę Bolgasgradu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	35	4	4	9	50	1	49	49	29	39	39	39

Umiejętności: gadanina, *urok osobisty, inżynieria, etykieta, heraldyka, szczęście, krasomówstwo, czytanie/pisanie, jeździectwo – konie, specjalna broń – broń szermiercza, specjalna broń – broń palna, błyskotliwość.*

Ekwipunek: dwa pistolety, miecz, sztylet, wszystkie zasoby Bolgasgradu.

Damy: księżna Anija Dobrowna-Czokin i hrabina Magda Dobrowna

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	20	25	3	3	7	40	1	39	40	29	35	29	43

Umiejętności: *urok osobisty, etykieta, heraldyka, szczęście, czytanie/pisanie, błyskotliwość.*

Ekwipunek: Wybór MG.

Służący: Ilja Broninko (główny lokaj), Olga Borszowa (kucharka), Katja Baljenka (pokojówka) oraz czterech kuchennych

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	8	35	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: odpowiednie do wykonywanej pracy.

Ekwipunek: wybór MG.

Książę otrzymał wykształcenie inżynierskie i umie posługiwać się bronią palną – ma dwa pistolety. Oczywiście, ustawowo jest członkiem Zboru, więc zna wszystkie jego tajemnice i tożsamości pozostałych przedstawicieli, ale nigdy nie powie nic na ten temat obcym. Ponieważ nie zwykł kłamać, powie po prostu:

– Byłoby rzeczą niewłaściwą rozprawiać na ten temat z tobą;

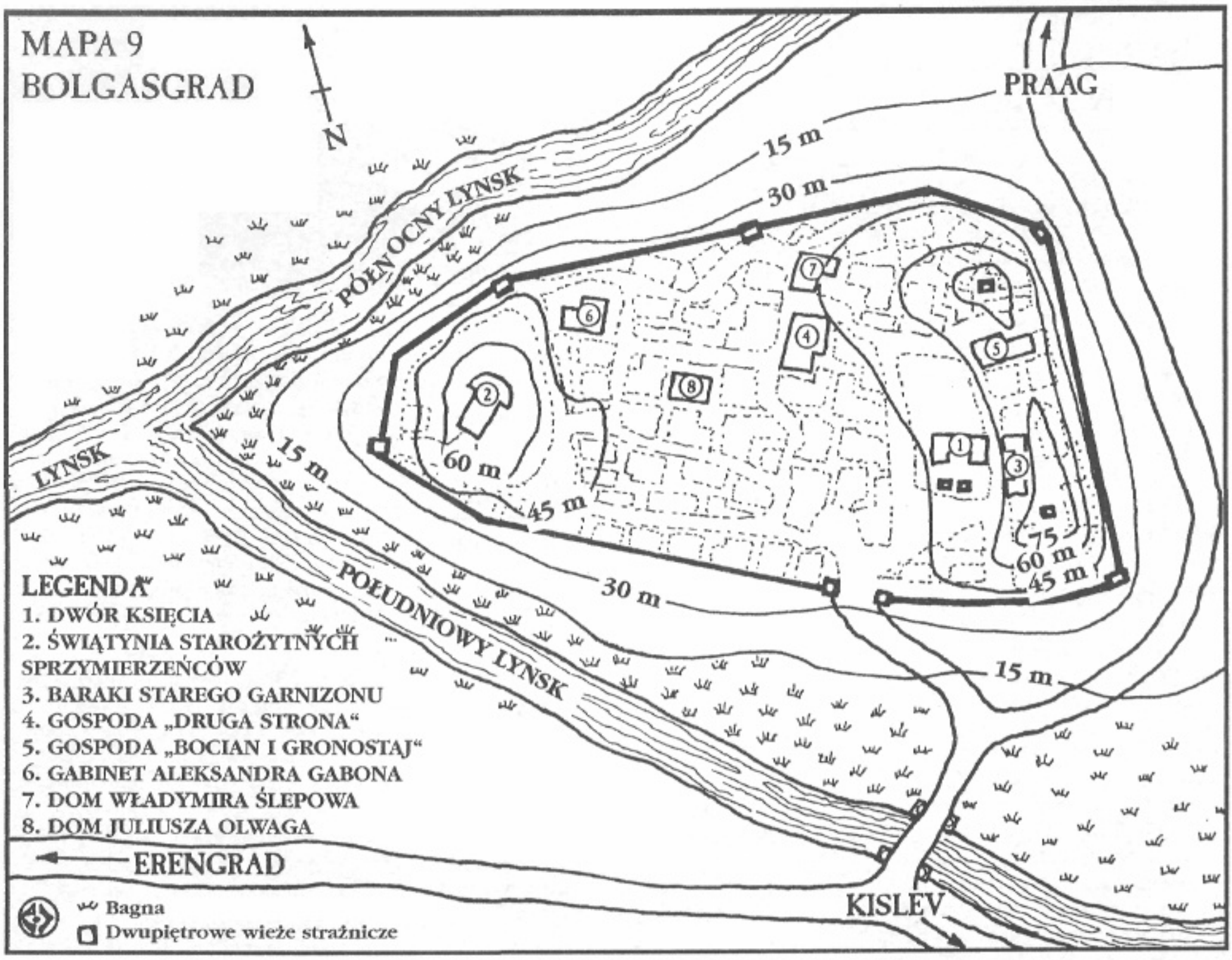
lub

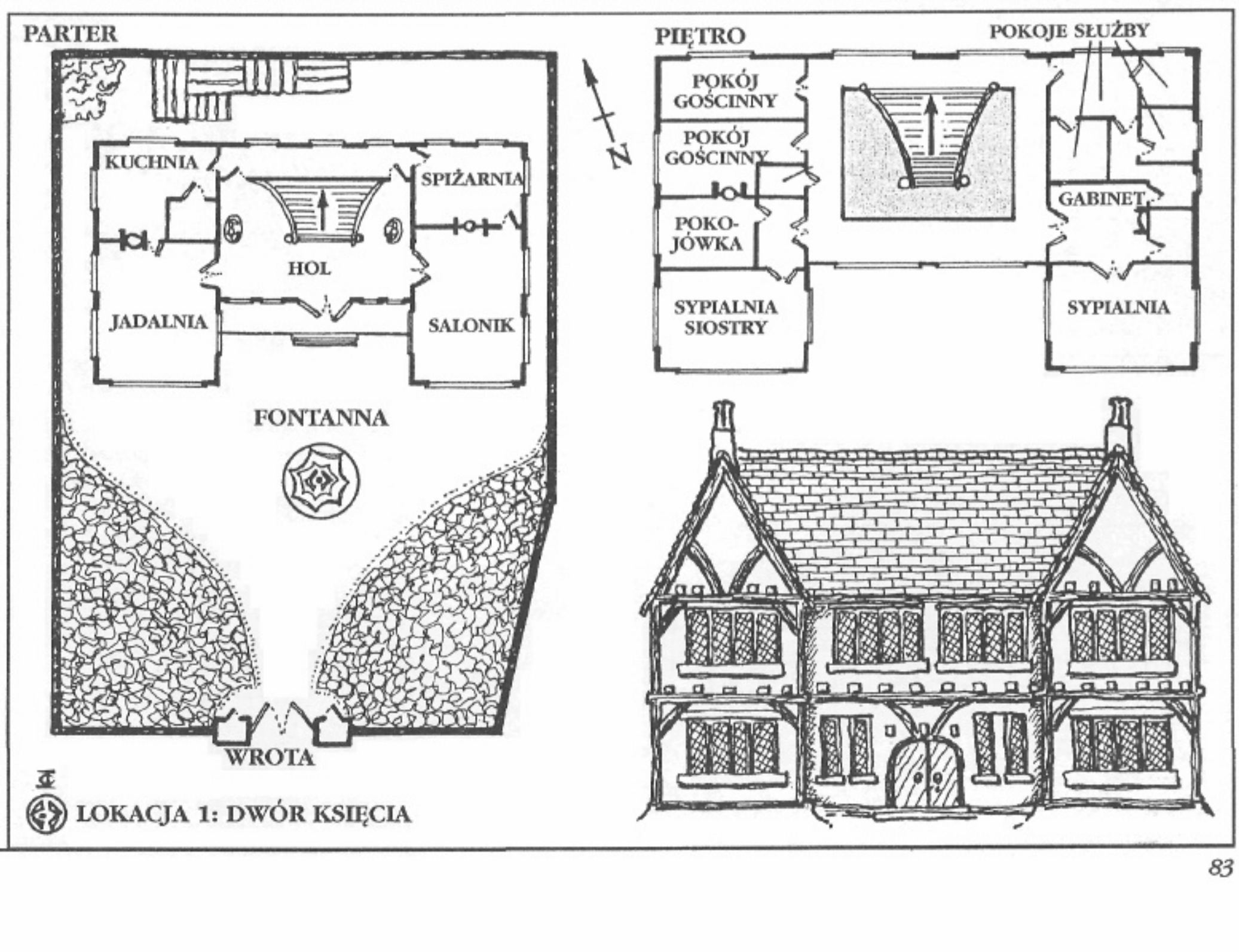
– Nie mogę się wypowiadać na ten temat, gdyż nie posiadam pełnej wiedzy.

Pozostali mieszkańcy siedziby (żona Aleksieja, szwagierka i służący) są plotkarzami, ale nie wiedzą o niczym, co miałoby jakieś znaczenie. Nie będą rozmawiać o kulcie Starożytnych Sprzymierzeńców, nie powiedzą również nawet słowa, które mogłoby zaszkodzić księciu lub Bolgasgradowi.

2. ŚWIĄTYNIA STAROŻYTNYCH SPRZYMIERZEŃCÓW

Jest to najważniejsze miejsce w tej przygodzie. Więcej informacji znajdziesz na stronie 89.





LOKACJA 1: DWÓR KSIĘCIA

3. BARAKI STAREGO GARNIZONU

W tych parterowych, kamiennych budynkach mieścił się garnizon wojsk, zanim wycofał je car. Po secesji przekształcono je w baraki milicji i biura nielicznych urzędników miasta – rządcy, pisarza i kapitana milicji.

Osoby próbujące zasięgnąć informacji w tych okolicach, mogą wywołać podejrzenia, ale niczego się nie dowiedzą – wszyscy milicjanci trzymają gęby na kłódki, tak jak Katja Willanowa (str. 81). Przeszukanie baraków będzie bardzo trudne, choć może doprowadzić do znalezienia kilku zapisków, które będą jednak dość ogólnikowe, a co za tym idzie – nieprzydatne.

Bohaterowie mogą trafić na wyciosaną w piaskowcu piwnicę, w której panuje chłód – jest to odpowiednia temperatura do przechowywania zombie. Tu przebywa rezerwa – około pięćdziesięciu *ożywieńców*, z których kilku jest niemal w idealnym stanie, zaś pozostali są mocno poranieni i niezbyt elegancko naprawieni. Zombie stoją stłoczeni głowa przy głowie, ożywieni, ale nieaktywni; czekają na rozkazy. Oczywiście, zareagują, jeśli bohaterowie będą chcieli ich zniszczyć; najpewniej pochwycą agresorów (reguły znajdują się na stronie 61) i zaprowadzą ich do budynku milicji na górze.

Może się tak zdarzyć, że władze postanowią aresztować bohaterów. W takim przypadku za więzienie posłuży właśnie ta piwnica. Oczywiście, bohaterowie będą musieli szybko uciec, inaczej przygoda ugrzęźnie w martwym punkcie. Co więcej, od razu po ucieczce będą musieli udać się do świątyni Starożytnych Sprzymierzeńców, by uniknąć przypadkowych spotkań z władzami Bolgasgradu, które tym razem mogą skończyć się fatalnie. Jeśli bohaterowie będą mieli tego rodzaju kłopoty, możesz wykorzystać Władymira Ślepowa (patrz 7 dalej) jako sprzymierzeńca, który pomoże im uciec lub wyśle ich do świątyni.

Kapitanem milicji jest Grigorij Kiriakin – mały, włochaty, zawsze czujny człowiek. Tak jak wszyscy inni milicjanci, jest członkiem kultu Starożytnych Sprzymierzeńców i nie powie obcym nic, co mogłoby zaszkodzić kultowi, miastu i księciu.

4. GOSPODA „DRUGA STRONA"

Większość mieszkańców ma nie najlepsze zdanie o nazwie tej gospody i większość uważa, że nie jest w dobrym guście. Jest to o tyle dziwne, że właściciela – Michaiła Naryszkina – uważają za osobę o dobrym guście.

Michaił – krępy, łysy mężczyzna o małych, błyszczących, czarnych oczach i kręconych wąsach tegoż koloru – jest jednym z tych bolgasgradczyków, którzy traktują chodzących umarłych jako temat do dowcipów z czarnego humoru. Naryszkin ma ożywieńczego barmana i ożywieńczego kucharza. Żaden z nich nie jest zbyt biegły w swym zawodzie, ale zapewnia gościom oryginalne doświadczenia, szczególnie wtedy, kiedy rozradowany Michaił serwuje „sztywne napoje". Niektórzy czują się obrażeni i od razu opuszczają to miejsce, ale tych, którzy zostają, zdaje się bawić niezwykłe poczucie humoru Naryszkina.

Pod innymi względami gospoda nie różni się niczym od zwykłych przybytków tego rodzaju. Jedzenie jest dość dobre, a pokoje wolne od chorób i dość czyste. Michaił, jak większość mieszkańców, należy do kultu Starożytnych Sprzymierzeńców i choć jest zawsze przyjazny i gotowy do plotkowania, nie powie nic, co mogłoby zaszkodzić organizacji, miastu lub ożywieńcom. Jeśli jednak da mu się szansę, ponarzeka trochę na robotę wykonywaną przez chodzące trupy – jest to przynajmniej po części prawda, ale przede wszystkim da mu to okazję do opowiedzenia któregoś ze swych ulubionych dowcipów. Na przykład:

– Nie dałoby się bez nich żyć. Umarli się przydają (*chichocze*). Są trochę wolni. I niezbyt bystrzy. Zachowują się bardzo grobowo (*chichocze*). Co myślicie o Bolgasgradzie? Trochę tu spokojniej niż w wielkich miastach, nie? Trochę umarłych i żywych (*Chichocze, a potem wydziera się na barmana*). No, dziadku, więcej życia! (*Śmieje się rubasznie*) Któregoś razu chciałem, żeby umył podłogę, ale cały czas przewracał wiadro! (*Śmieje się, uderza w kolana i opada na krzesło*).

Odgrywaj Michaiła najlepiej jak potrafisz – jako niezbyt dobre źródło informacji, dziwaka pozbawionego gustu, ale za to z przerażającym poczuciem humoru. Przygotuj kilka bezsensownych dowcipów, a kiedy już wykorzystasz wszystkie, zacznij je opowiadać od początku – tak zrobiłby Naryszkin.

Nie podajemy tu żadnych cech tego bohatera niezależnego, ale jeśli będziesz ich potrzebował, to wykorzystaj charakterystykę zwykłego człowieka, posiadającego umiejętności typu *gadanina, piwowarstwo* czy *komedianctwo.*

5. GOSPODA „BOCIAN I GRONOSTAJ"

Pięknie wymalowany znak wielkiego bociana stojącego nad gronostajem wskazuje na jakość gospody. Właścicielka, Darienka Alendrowa, oraz proste, ale wesołe córki to doskonałe kucharki i gospodynie. Wszystkie są członkiniami kultu Starożytnych Sprzymierzeńców.

Dziewczęta mniej zważają na wypowiadane słowa niż inni mieszkańcy Bolgasgradu, szczególnie kiedy zostaną oczarowane przez przystojnych obcych. Może im się wymknąć, że ludzie myślą, iż ekscentryczny Aleksiej III został „odsunięty" przez swego ojca. Mogą również wspomnieć plotki o demonach, które są ponoć źródłem magicznych mocy potrzebnych armii ożywieńców. Większość tych historyjek jest co najmniej nonsensowna – nikt nie powie niczego, co uważa za prawdę, gdyż wszyscy boją się klątwy. A jeżeli któryś z bohaterów płci mę-

Grigorij Kiriakin, kapitan milicji

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	53	45	4	4	11	56	2	39	45	40	37	41	35

Umiejętności: *rozbrajanie, uniki, czytanie/pisanie, bójka, silny cios, ogłuszenie.*

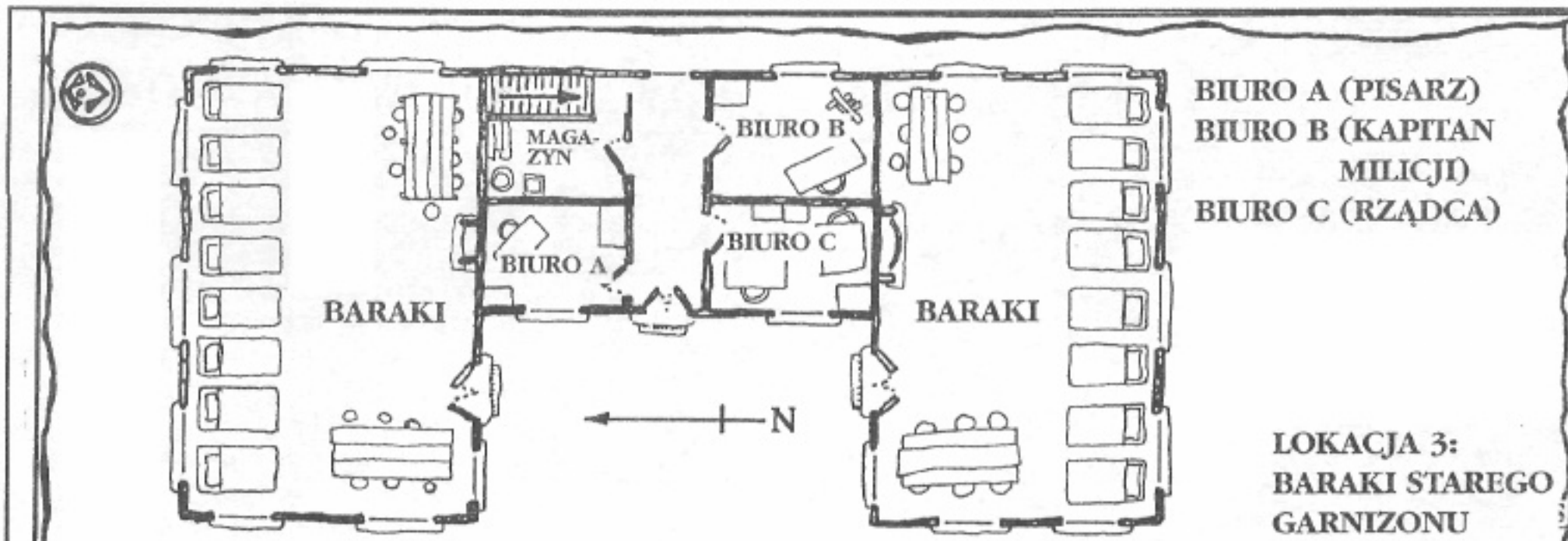
Ekwipunek: miecz, sztylet, tarcza (1 PP, wszystkie lokacje), koszulka kolcza (1 PP, tułów/ramiona), hełm (1 PP, głowa).

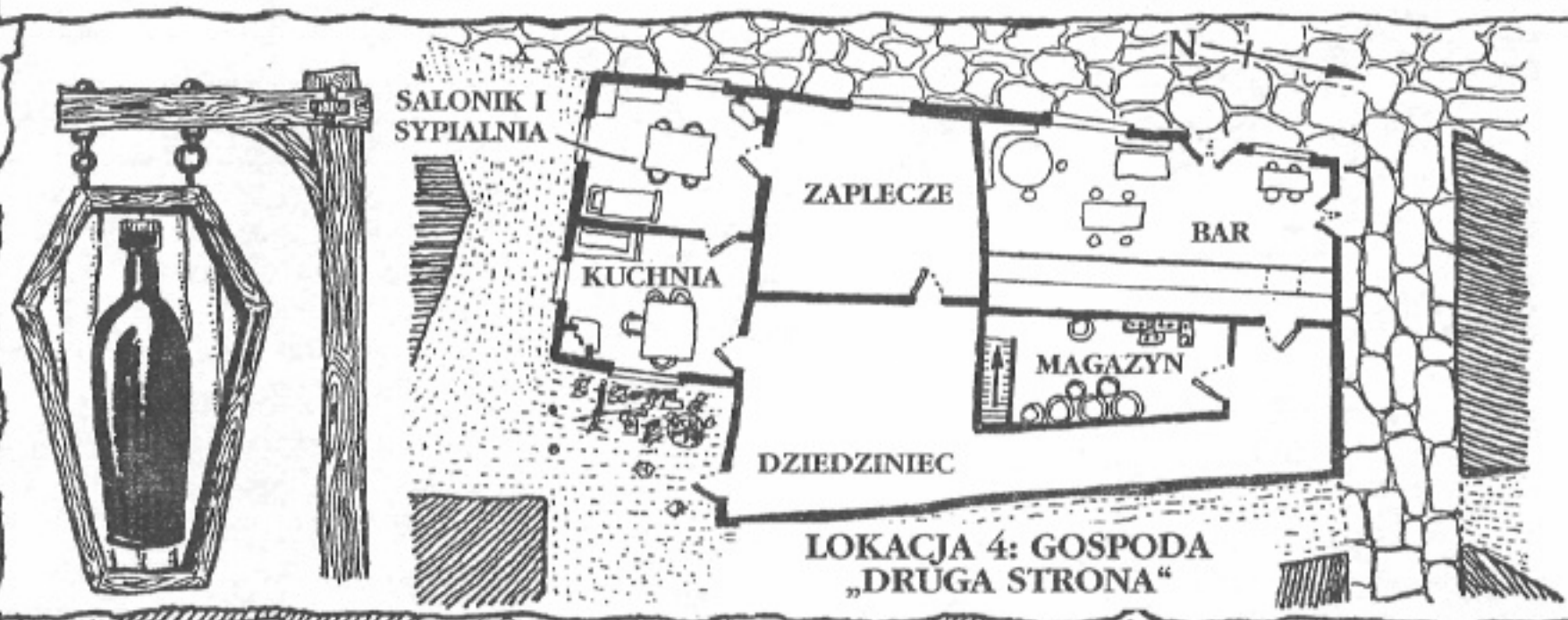
Typowy milicjant

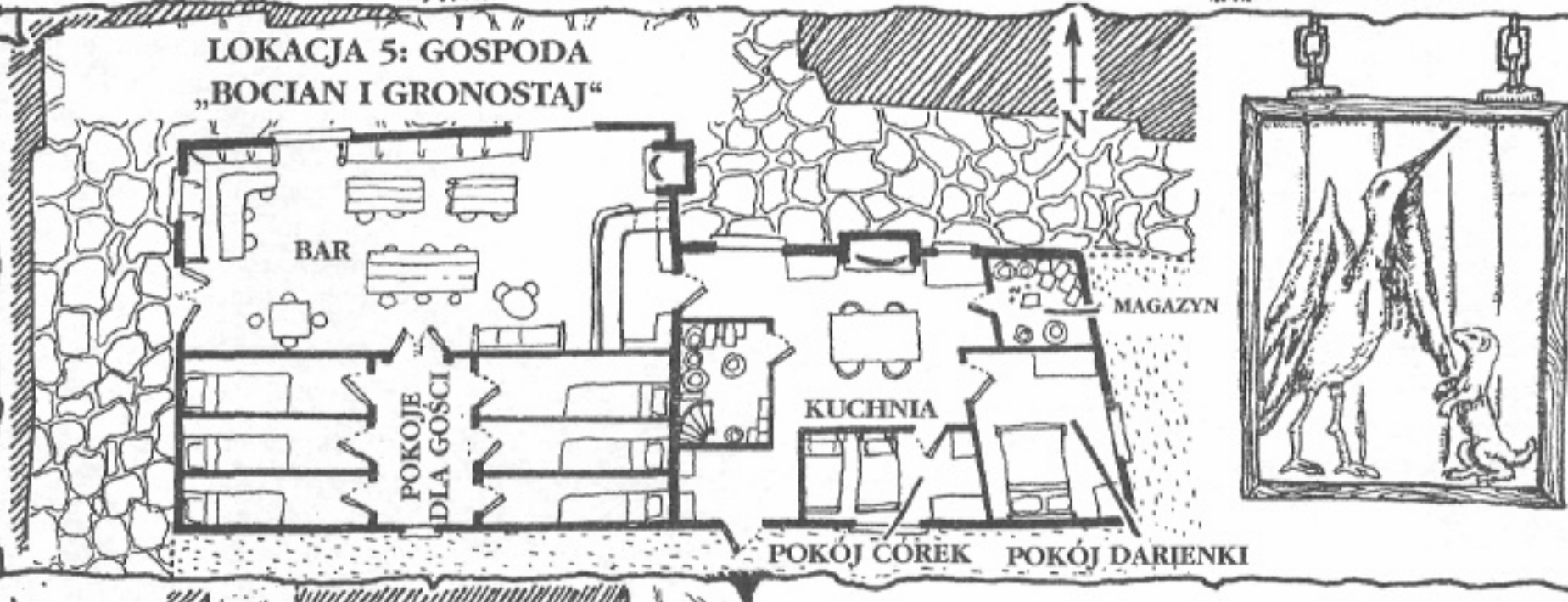
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	35	4	9	40	2	29	29	29	29	29	29	29

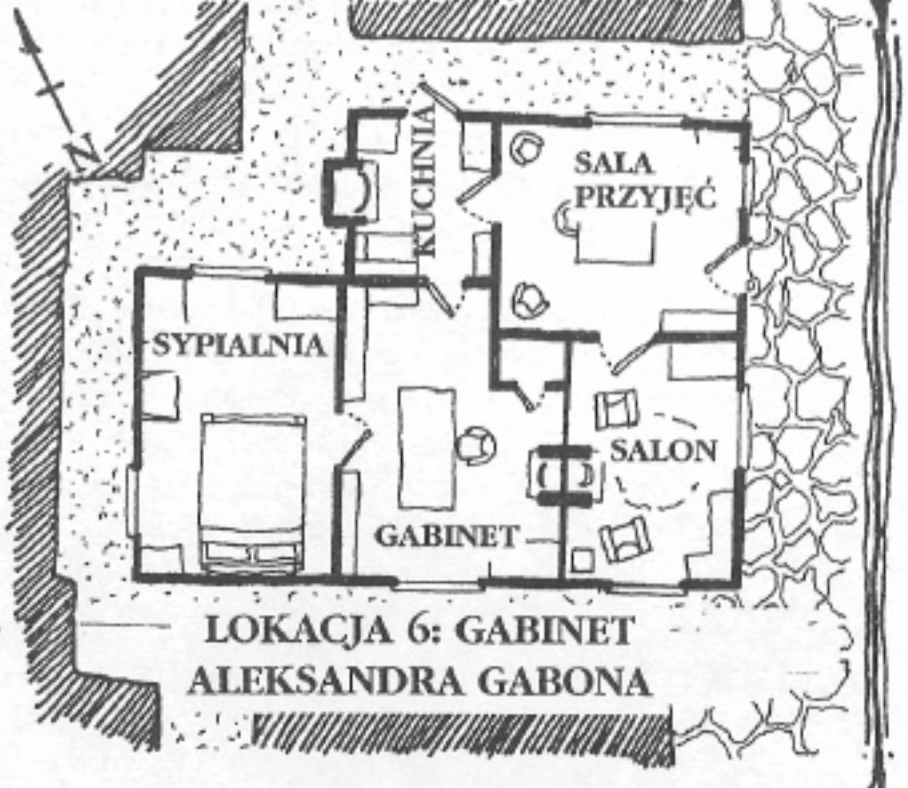
Umiejętności: *uniki, silny cios.*

Ekwipunek: włócznia, broń ręczna, koszulka kolcza (1 PP, tułów/ramiona), hełm (1 PP, głowa).


BIURO A (PISARZ)
BIURO B (KAPITAN MILICJI)
BIURO C (RZĄDCA)
MAGA-ZYN
BIURO B
BIURO C
BIURO A
BARAKI
BARAKI
N
LOKACJA 3: BARAKI STAREGO GARNIZONU


SALONIK I SYPIALNIA
ZAPLECZE
KUCHNIA
BAR
MAGAZYN
DZIEDZINIEC
N
LOKACJA 4: GOSPODA „DRUGA STRONA“


LOKACJA 5: GOSPODA „BOCIAN I GRONOSTAJ“
BAR
POKOJE DLA GOŚCI
KUCHNIA
MAGAZYN
POKÓJ CÓREK
POKÓJ DARIENKI
N


KUCHNIA
SALA PRZYJĘĆ
SYPIALNIA
SALON
GABINET
N
LOKACJA 6: GABINET ALEKSANDRA GABONA


SYPIALNIA ŚLEPOWA
LABORATORIUM I BIBLIOTEKA
KORYTARZ
SYPIALNIA GOSPODYNI
SALON/JADALNIA
KUCHNIA
OBSERWA-TORIUM
LOKACJA 7: DOM WŁADYMIRA ŚLEPOWA



skiej zacznie być zbyt natrętny, matka Darienka (ma ciężką rękę) z radością zbije takiego typa na śmierć patelnią.

Nie zamieszczamy opisów bohaterów niezależnych. Jeżeli jednak będziesz ich potrzebował, wszystkie trzy panie to przeciętne kobiety posiadające odpowiednie umiejętności.

6. MEDYK

Aleksander Gabon to lokalny medyk i naprawiacz zombie. Jest przyjaznym, wystarczająco dobrym lekarzem, jak na wiejskie warunki.

Medyk ma już pięćdziesiąt lat, jest dość niski i przeciętnie zbudowany. Ma krótkie, siwe włosy i dobrze utrzymane wąsy. Kiedy do jego gabinetu trafią bohaterowie, właśnie będzie się zajmował zombie z urwaną nogą – próbuje przy pomocy łubków, drutu i gwoździ doprowadzić ożywieńca do porządku.

Aleksander z radością pogada z bohaterami podczas pracy, będzie jednak przede wszystkim mówił o możliwościach, jakie daje mu praca z zombie. Dzięki nim zdobył niezwykłą wiedzę praktyczną o anatomii.

– Pewnego dnia opiszę to wszystko w książce, która będzie bezcennym podręcznikiem dla każdego lekarza – stwierdzi.

Gabon może wypowiedzieć się na temat zdrowia następujących mieszkańców:

Aleksiej II:
– Kwitnący, jak na takiego staruszka. Zostało mu jeszcze kilka lat życia, jeśli tylko będzie o siebie dbał (*Aleksander kłamie, by chronić Aleksieja i miasto*).

Aleksiej III:
– Nie widziałem go od dnia, w którym złożył przysięgę i przekroczył progi świątyni. Zapewne wszystko jest w porządku; inaczej coś bym usłyszał (*jest to w większości prawda, choć Aleksander przemilczy swe wątpliwości na temat zdrowia psychicznego Aleksieja*).

Juliusz Olwag:
– Przypuszczam, że to atak jakiejś dziwnej choroby, trudno stwierdzić jakiej. Nie jest w najlepszym stanie. Nie potrafię samemu postawić diagnozy. Może wytrzyma jeszcze trochę, a może odejdzie już jutro. W tego rodzaju przypadkach nigdy nic nie wiadomo.

Aleksander Gabon, medyk

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: *opieka nad zwierzętami, stolarstwo, leczenie chorób, leczenie ran, wytwarzanie eliksirów, warzenie trucizn, czytanie/pisanie, wiedza o magicznych pergaminach, sekretny język – klasyczny, chirurgia.*

Ekwipunek: medyczne instrumenty.

7. WŁADYMIR ŚLEPOW, CZARODZIEJ I JASNOWIDZ

Rezydencja Władymira jest nieco większa od pozostałych domów w mieście, a ponadto łatwo ją zauważyć, gdyż posiada niewielką wieżę. Ślepow to smukły mężczyzna o twarzy sokoła; ma trochę ponad czterdzieści lat, długie, czarne włosy i ciemne, świdrujące oczy. Jego długie i proste wąsy kończą się tuż pod podbródkiem, dzięki czemu wygląda dość orientalnie.

Władymir otrzymuje pokaźną zapłatę za swe usługi na stanowisku magicznego obrońcy miasta. Dochody uzupełnia przepowiadaniem przyszłości, leczeniem bezsenności (czar *Uśpienie*) i wykonywaniem innych czarodziejskich prac. Dzięki takiemu trybowi życia ma wiele czasu na badania, ale czuje się trochę w cieniu potęgi, która sprowadziła do miasta ożywieńcze siły.

Ślepow jest bardzo nowoczesny, dlatego też aprobuje politykę Bolgasgradu i panoszącą się w mieście nekromancję.

– Car myśli tylko o sobie, ale kiedy wybraliśmy nową drogę, nagle zmienia zdanie, a tak nie można. Jeszcze do tego kapłani, którzy wygłaszają kazania przeciw Chaosowi, a przez stulecia nie mieli żadnych osiągnięć. To nie ma sensu. Potrzebujemy czegoś nowego, świeżego. Ich rozwiązania zawiodły, więc niech teraz odsuną się na bok i pozwolą innym działać.

Do tej postawy świetnie pasuje skrócona historia (patrz *Pomoc numer 8*).

– Czy praktykowałem nekromancję? Nie bez odpowiedniego przygotowania. A poza tym kapłani zagłębili się w tym temacie bardzo dokładnie. Wynik: niewielka liczba na wpół wyszkolonych dewiantów, którzy tylko po części zdają sobie sprawę z tego, kim są i sprawiają strasznie dużo problemów. To wszystko zmusza do łączenia nekromancji ze złem, co z kolei prowadzi do podziemia. Cała ta sprawa sama sobą się pożywia. Myślałem o wstąpieniu w szeregi Starożytnych Sprzymierzeńców, ale tylko ze względów poznawczych – jest wśród nich bardzo zdolny nekromanta. Ale oni rzucają na ciebie klątwę posłuszeństwa, zanim jeszcze zorientujesz się, o co chodzi. Nie mam zamiaru iść tam na ślepo, a wy?

Władymir dokładnie badał ożywieńców Bolgasgradu i może uzupełnić informacje bohaterów o wszystkie szczegóły, które przeoczyli.

Władymir Ślepow, czarodziej, poziom 2

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	36	32	3	4	11	48	1	46	37	48	41	45	32

Umiejętności: *język tajemny – magii, rzucanie czarów – magia prosta, bojowa 1-2, jasnowidzenie, szacowanie, wiedza o roślinach, rozpoznawanie roślin, wykrywanie magii, medytacja, rozpoznawanie runów, wiedza o magicznych pergaminach, sekretny język – klasyczny.*

Ekwipunek: laboratorium, komponenty do czarów (K10 dla każdego zaklęcia), księga zaklęć (patrz niżej), pergamin (*Lot*), eliksir chodzenia po wodzie (dwie dawki), amulet z trzykrotnie błogosławionej miedzi, miecz (obrażenia +3, zguba elfów), klejnot mocy (energii), różdżka z jadeitu.

Punkty magii: 27

Znane czary: Przekleństwo, Dar języków, Płonące światło, Magiczny alarm, Magiczne zamknięcie, Bagienne ogniki, Tworzenie małej istoty, Zabezpieczenie przed deszczem, Wzmocnienie drzwi, Usunięcie przekleństwa, Uśpienie, Dźwięki, Strefa zimna, Strefa ciszy, Strefa ciepła, Aura oporu, Wywołanie niechęci, Leczenie lekkich zranień, Ognista kula, Lot, Ręka-młot, Kradzież rozumu, Siła walki, Aura ochrony, Wywołanie furii, Wzbudzenie nienawiści, Wywołanie paniki, Powstrzymanie odwrotu, Świetlisty piorun, Strefa sanktuarium, Strefa wytrwałości.

Ślepow interesuje się również bohaterami. Zanim wyjdą, przeprosi ich na chwilę i pójdzie do pokoju obok.

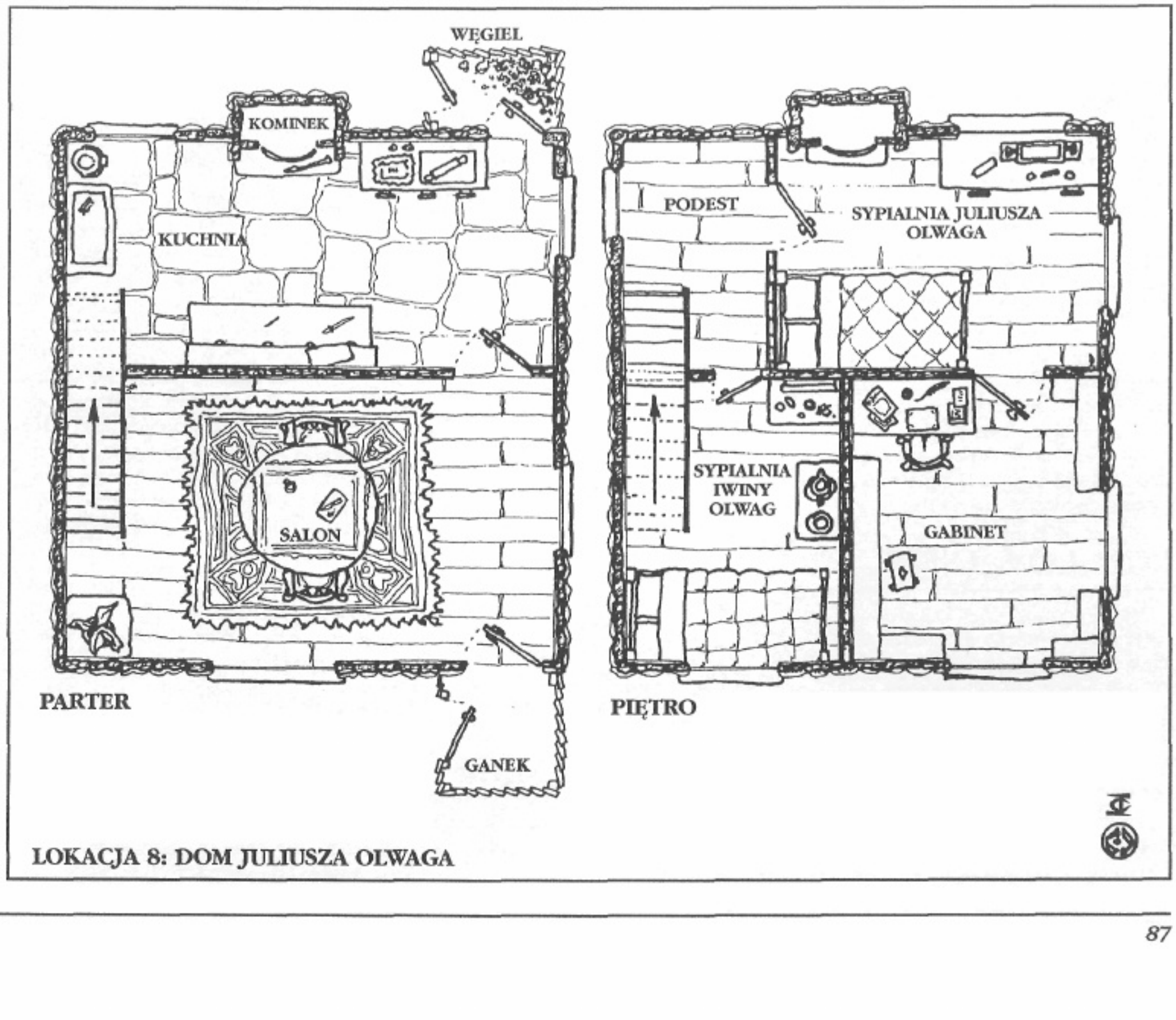
– Mam tu pewien eliksir... zaraz wrócę – powie.

Następnie skorzysta z *wykrywania magii*, aby się zorientować, czy w grupie jest czarodziej lub przedmioty magiczne.

Władymir może być bardzo przydatnym, zmuszającym do działania bohaterem niezależnym – będzie mówił, że wie, iż postaci nie są tymi, za kogo się podają; będzie też domagał się wyjaśnień. Jeżeli postaci trafią do więzienia, może je uwolnić, a nawet skierować je do świątyni Starożytnych Sprzymierzeńców, gdyby gracze na to nie wpadli.

Ślepowa można również wykorzystać do zastąpienia utraconego bohatera lub wprowadzenia nowego. Nie będzie co prawda aprobował motywów drużyny i jej politycznych idei, ale do przyłączenia się zachęci go obsesyjna ciekawość magii – chce dowiedzieć się, co kryje kult, jak powstają chodzący umarli i czy nekromancja może nie wiązać się ze złem. Poza tym nie będzie miał nic przeciwko temu, żeby w jego ręce wpadły magiczne przedmioty – na przykład księga zaklęć nekromanty.

Od Władymira można również uzyskać nowe zaklęcia i komponenty. Można mu też sprzedać lub kupić od niego przedmioty magiczne itd. W każdym przypadku będzie się starał wyciągnąć jak najwięcej z interesu.



LOKACJA 8: DOM JULIUSZA OLWAGA

8. JULIUSZ OLWAG, AGENT CARA

Juliusz mieszka w typowym, małym domku, których pełno jest w Bolgasgradzie i nie tylko. Olwag przybył do miasta pięćdziesiąt lat temu jako skryba handlarza futer. Interesował się historią i językami, więc przełożeni świątyń Ulryka oraz Talla i Rhyi ucieszyli się, widząc jak wiele czasu ten niezbyt rozgarnięty, ale ciężko pracujący laik spędza w bibliotece. Po pewnym czasie uznano go za jeden z największych autorytetów w sprawach religijnych tekstów i historycznych zapisków zebranych w świątyni.

Kiedy wyparto się starej wiary, Juliusz miał szansę wstąpić w szeregi nowego kultu lub na zawsze pożegnać się z biblioteką, którą traktował jak swoją. Dlatego też, mimo targających nim wątpliwości, stał się jednym ze Starożytnych Sprzymierzeńców.

Juliusz wyznał swe obawy w liście do starego przyjaciela, mieszkającego w stolicy. Po licznych dyskusjach na wysokich szczeblach między rządem a kapłanami skontaktował się z nim jeden z carskich agentów i przekonał go, by został informatorem. Olwag bał się klątwy Starożytnych Sprzymierzeńców, dlatego też nie zdradził tajemnic kultu, ale mimo to był świetnym źródłem wiadomości.

Kilka lat temu, posunięty w latach Juliusz, obawiając się śmierci ze starości, postanowił przygotować kompletny raport na temat kultu Starożytnych Sprzymierzeńców. Chciał, by wysłano go po tym, jak odejdzie z tego padołu i klątwa nie będzie już miała na niego wpływu. Zaczął rysować szczegółową mapę świątyni; pracował sam, w domu, późną nocą. Trzy miesiące temu, kiedy wracał do mieszkania, które dzielił ze swą siostrą, przeżył atak dziwnej choroby. Aleksander Gabon, miejscowy medyk, zbadał go, ale nie potrafił mu pomóc. Od tego dnia Olwag wegetuje leżąc w łóżku, nie mogąc ani mówić, ani się ruszać.

INNE LOKACJE

Łatwo się domyślić, że bohaterowie będą chodzić po Bolgasgradzie w poszukiwaniu konkretnych usług i dóbr. Dlatego też zamieściliśmy listę rzemieślników, którzy żyją w mieście. Zwykle mieszkają w kwaterach znajdujących się nad ich sklepami lub warsztatami. Oczywiście, możesz ze swej strony dodać cokolwiek zechcesz.

Jeden piwowar; jeden cieśla/budowniczy (plus czeladnik); jeden szkutnik; dwóch rybaków z łodziami wiosłowymi; trzech handlarzy futer (wszyscy z Kislevu); jeden krawiec; jeden ujeżdżacz-kowal z kuźnią i małą stajnią (plus uczeń).

OLWAG I MAPA

Bez względu na to, co bohaterowie będą chcieli zrobić w Bolgasgradzie, muszą zdobyć mapę świątyni Starożytnych Sprzymierzeńców, którą Juliusz Olwag zaczął rysować (*Pomoc nr 9*). Można ją znaleźć u niego w domu, a przecież postaciom rozkazano, by dowiedziały się, co się stało agentowi, więc z pewnością tam zajrzą.

Warto, przy okazji, pamiętać o kilku rzeczach:

1. Siostra Olwaga, Iwina, nie wie o tym, że jej brat składał raporty o wydarzeniach w mieście i że opracowywał mapę świątyni. Zauważyła jednak, że tuż przed atakiem pracował nad czymś w samotności. Nie ma pojęcia, co to mogło być. Iwina jest bardzo podejrzliwa i opiekuńcza wobec Juliusza, więc nie wspomni o niczym istotnym, chyba że bohaterowie sprzedadzą jej odpowiednio sprytną historyjkę, na przykład:

– Jesteśmy starymi przyjaciółmi Juliusza, jeszcze z czasów, gdy mieszkał w Kislevie. Przesłał informację, że chce nam coś ważnego pokazać, kiedy go odwiedzimy. Może wie pani coś na ten temat?

2. Mózg Olwaga zmienił się w jajecznicę. Próby magicznego odczytania jego umysłu spełzną na niczym – to tak jakby oglądać nieistniejący kanał w telewizji: białe pasy, bzyczenie, dzwonienie, kasza, białe i szare kropki...

3. Jedną z wersji wydarzeń opisujemy dalej – tę, w której bohaterowie zdobyli mapę Olwaga. Oczywiście, nie wszystko musi potoczyć się w ten sposób. Jeżeli nie znajdą mapy w domu, może opracują w jakiś sposób własną?

4. Nie powinieneś potrzebować charakterystyk Olwaga i jego siostry. Jeżeli jednak będziesz musiał z nich skorzystać, sięgnij do opisu standardowych ludzi, uzupełniając postaci odpowiednimi umiejętnościami. Możesz zmniejszyć współczynniki, aby odzwierciedlić podeszły wiek i niedołężność.

JAK ZDOBYĆ MAPĘ

Poniżej opisujemy kilka sposobów, w jakie bohaterowie mogą zdobyć bezcenną mapę.

Wizyta

Bohaterowie mogą, nie kryjąc się, odwiedzić dom Olwaga. W takim przypadku drzwi otworzy Iwina, a gracze będą musieli wymyślić jakiś logiczny powód, dla którego chcą się widzieć z Juliuszem. Jeśli uda im się przekonać kobietę, ta zaprowadzi ich na górę i będzie patrzyła, jak próbują porozumieć się z bratem. Juliusz coś cicho mamrocze do siebie, ale żeby go usłyszeć, trzeba wykonać test *słuchania* (modyfikator 30%).

Wśród chaotycznego i niespójnego bełkotu można rozróżnić kilka myśli:

– Hmmm... przejście... sekretne przejście... fałszywa szafa... szaty... gdzie moja mapa?... niedobrze... niedobrze...

Iwina będzie się bała, że Juliusz powie coś o Starożytnych Sprzymierzeńcach i sprowadzi na siebie klątwę, więc od razu postara się wyprosić bohaterów z pokoju. Jeśli ci będą się opierali, zacznie wołać o pomoc. Po jakiejś minucie (6 rund) pojawi się kilku sąsiadów (standardowi, nie uzbrojeni ludzie), a po dwóch – uzbrojeni milicjanci. Bohaterowie zostaną natychmiast „grzecznie" wyproszeni z domu. Jeżeli tak się stanie, ich reputacja w Bolgasgradzie będzie zrujnowana („Sterroryzowali starą Iwinę? Co za tchórzliwe zbiry!") i będą mogli się zatrzymać tylko w jednej gospodzie: „Druga strona" (4).

Bohaterowie mogą nie posłuchać nawet milicji i odmówić opuszczenia domu Olwaga. W takim przypadku pojawią się posiłki, które będzie wspomagał Władymir Ślepow (7), oddział zombie i tłum mieszkańców. Tylko kwestią czasu pozostanie, kiedy bohaterowie zginą lub trafią do starych baraków (3), albo zostaną wyrzuceni z miasta jako banici. Z powyższych możliwości najlepszą wydaje się uwięzienie, należy więc zachęcić postaci do poddania się przeważającym siłom tłumu lub doprowadzić ich **Żyw** do 0, zmusić do wydania Punktu Przeznaczenia i nieprzytomne wsadzić do aresztu. Teraz bohaterowie będą musieli uciec i od razu udać się do świątyni, aby dalej kontynuować przygodę.

W najlepszym wypadku postaci mogą dzięki tej wizycie poznać dom. Zdobycie mapy będzie wymagało znacznie cięższej pracy.

Z drugiej jednak strony, jeśli chcesz ograniczyć do minimum chodzenie po mieście i od razu przejść do akcji, która będzie miała miejsce w świątyni Starożytnych Sprzymierzeńców, możesz trochę zmodyfikować tę sytuację. Wystarczy, że Iwina będzie wiedziała coś o mapie (ale nie to, co przedstawia)

i wręczy ją bohaterom – muszą ją tylko przekonać, że takie byłoby życzenie Juliusza. Wszystko zależy od Ciebie – możesz samemu zadecydować, która opcja najbardziej Ci odpowiada.

Włamanie

Po grzecznej acz frustrującej pierwszej wizycie bohaterowie mogą postanowić włamać się do środka. Oczywiście, istnieje również szansa, że od razu od tego zaczną. W obu wypadkach możesz im ułatwić lub utrudnić włamanie.

Jeżeli chcesz ograniczyć część akcji toczącą się w mieście i od razu zająć się zabawą w świątyni, dom Olwagów może być pusty – Iwina wyszła na targ po świeże owoce, nie zamykając drzwi. Co więcej, sąsiedzi gdzieś zniknęli, a mapę można łatwo znaleźć.

Możesz, oczywiście, sprawić, by gracze ostro napracowali się przy zdobywaniu mapy – Iwina nie opuszcza domu (wszystkie zakupy robią przyjaźni sąsiedzi), drzwi i okna są zawsze zamknięte od środka, a mapa jest ukryta w łóżku Juliusza pod materacem.

Istnieje jeszcze wyjście pośrednie – bohaterowie będą mieli problemy z włamaniem się, ale kiedy już dostaną się do pokoju Olwaga, ten rozpozna ich (albo tak im się będzie przynajmniej wydawało) i słabo skinie ręką.

– Mapa... – wyszepcze – pod materacem... musicie... mapę do Kislevu...

Potem umrze – z powodu klątwy lub wycieńczenia.

Zignorowanie Olwaga

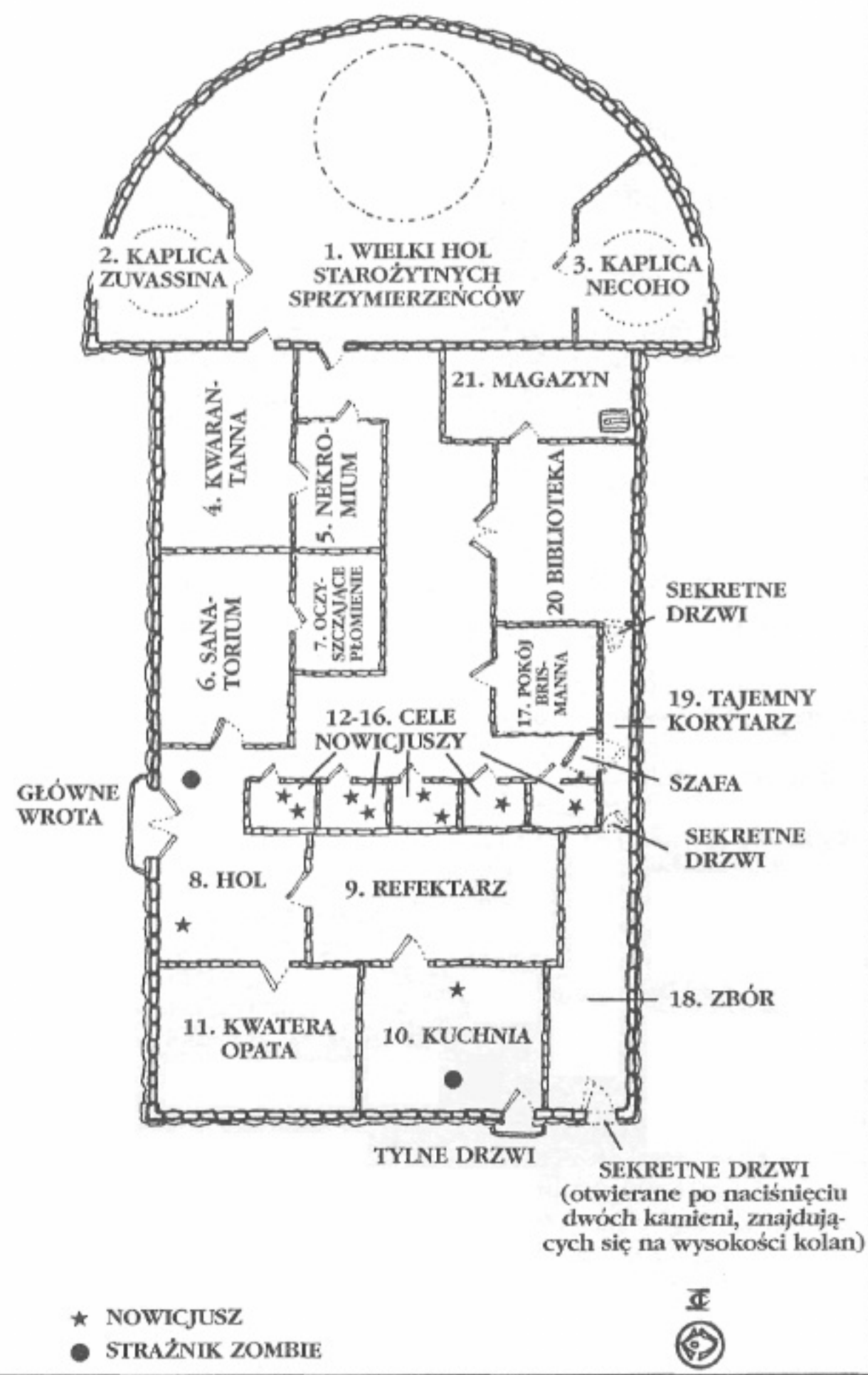
Bohaterowie mogą w ogóle nie odwiedzić Olwaga lub też nie uda im się przeszukać domu. W takim przypadku sam Juliusz wręczy drużynie mapę. Oczywiście, choroba powaliła go i jest w tej chwili rośliną, ale przecież możemy go cudownie uzdrowić, by wziął udział w jeszcze jednej ważnej scenie. Poprowadź Juliusza najlepiej, jak się da – niech ma wybałuszone oczy, lekko otwarte usta, sztywne członki itd.

Olwag pojawi się w gospodzie (lub w dowolnym innym miejscu, w którym przebywają bohaterowie) boso, w koszuli nocnej; jest oszołomiony, ale w ręce kurczowo trzyma rulon. Może zdoła dostać się do pokoju drużyny, korzystając z tego, że przebywające w gospodzie osoby są zajęte? Może pojawi się w samym środku obiadu i świadkami całego zajścia będą inni goście? A może nikt nie zwróci na niego uwagi, uznając za zombie?

Juliusz wręczy zrolowaną mapę, mamrocząc coś niezrozumiałego. Potem padnie. Jeżeli nie było świadków, bohaterowie mogą bez problemu pozbyć się ciała, a później grać rolę niewiniątek. Może się jednak tak zdarzyć, że kilka osób będzie obserwować całe zajście. W takim przypadku bohaterowie będą musieli szybko ukryć mapę, przekonać świadków, że w ogóle nie istniała i że Olwag nie miał żadnego powodu umierać właśnie na ich stole. To nie będzie łatwe, więc pomóż trochę graczom. W końcu nikt w Bolgasgradzie nie wie, że Juliusz był szpiegiem, a bohaterowie jego kontaktem. Jednak z drugiej strony, jeżeli poszukiwacze przygód będą nietaktowni lub bez problemów dają sobie radę z przekonywaniem, możesz utrudnić im trochę życie. Upewnij się jednak, że zdobędą mapę w taki czy inny sposób – będą jej potrzebować później w świątyni.

Jeżeli bohaterowie zostaną złapani z mapą, miejscowi zorientują się, że najpewniej są szpiegami. Wezwą milicję i oddział zombie, i nasi chłopcy zostaną grzecznie, acz stanowczo zaproszeni do baraków na przesłuchanie.

MAPA 10: ŚWIĄTYNIA STAROŻYTNYCH SPRZYMIERZEŃCÓW



ŚWIĄTYNIA STAROŻYTNYCH SPRZYMIERZEŃCÓW

Bohaterowie powinni już wiedzieć, że nikt nie rozmawia z obcymi na temat kultu Starożytnych Sprzymierzeńców. Być może doszli nawet do słusznego wniosku, że aby dowiedzieć się czegoś o tej organizacji, trzeba się dostać do świątyni. W odkryciu tego powinna im pomóc mapa Juliusza Olwaga.

DOSTAĆ SIĘ DO ŚRODKA

Łatwo dostać się do świątyni Starożytnych Sprzymierzeńców. Wszyscy goście są mile widziani, a niektórzy mogą nawet otrzymać kąt do spania, o czym zresztą wspominał brat Stefan. Główny kapłan kultu, Leonid Barismann, z przyjemnością porozmawia z bohaterami i odpowie na wszystkie ich pytania.

Oczywiście, wewnętrzna część świątyni jest dostępna tylko dla członków kultu. Leonid będzie również bardzo uważny podczas rozmów z „niewiernymi" i postara się, by nie dowiedzieli się oni zbyt wiele. Tak więc bohaterowie mają dwie drogi, dzięki którym mogą zdobyć potrzebne informacje: wstąpienie w szeregi kultystów lub włamanie się do świątyni. Obie możliwości opisujemy w dalszej części przygody.

Leonid Barismann (str. 119)

Barismann ledwie co przekroczył pięćdziesiątkę. Jest wysokim i dobrze zbudowanym mężczyzną o siwych włosach, imponującej brodzie i błyszczących, błękitnych oczach. Zawsze jest miły i kulturalny. Z przyjemnością porozmawia z przybyszami o Bolgasgradzie i kulcie Starożytnych Sprzymierzeńców, ale nie powie nic ponad to, co napisaliśmy poniżej. Jeżeli bohaterowie zaczną zadawać kolejne trudne pytania, odpowie, że mogą dowiedzieć się więcej wstępując do kultu, który zawsze mile witá nowych członków.

Historia Bolgasgradu

– Z moich informacji wynika, że osada ma ponad sześćset lat. Na początku była to zwykła faktoria handlowa, która powoli rozrosła się do dzisiejszych rozmiarów. W miejscu, gdzie teraz stoi świątynia, mieściła się pustelnia, poświęcona Shallyi, która później przemieniła się w kaplicę i szpital. Niektóre starsze części budynku to pozostałości właśnie po tych zabudowaniach.

Dwieście lat temu miał miejsce najazd Chaosu, który przetrwało wiele budynków, ale przez prawie wiek stały puste.

Jakieś sto lat temu książę Aleksiej Czokin I został obarczony obowiązkiem zbudowania fortu; taka wówczas była polityka cara wobec groźby Chaosu. Rozpoczęła się odbudowa, odtworzono wtedy również kaplicę Shallyi. Okazało się jednak, że w świątynnych budynkach nie da się mieszkać, bo wyznawcy mieli koszmarne sny. Tymczasem jednocześnie założono na nowo również świątynie Ulryka i Taala-Rhyi.

W 2451 roku car wycofał oddziały z garnizonu, zmuszając nas do samodzielnej obrony. Wiele wtedy się wydarzyło. Tak jak wszystkie inne kolonie, protestowaliśmy. I zostaliśmy zignorowani. Aleksiej Czokin I oraz jego syn i wnuk, Aleksiej II i Aleksiej III, zaczęli szukać nowych sposobów obrony. Skracając całą opowieść można powiedzieć, że Bolgasgrad poszedł własną drogą. Zaniechano miejscowych kultów i zastąpiono je kultem Starożytnych Sprzymierzeńców. Pojawiło się kilku wysłanników z oficjalnymi protestami i zawoalowanymi groźbami. Przyjęliśmy ich grzecznie i odesłaliśmy do stolicy.

Potem grożono nam wiele razy, ale póki co, nikt nic nie zrobił. Z naszego punktu widzenia wszystko jest w porządku – kazali nam zająć się sobą i tak też zrobiliśmy. Może im się nie podobać *jak* to zrobiliśmy, ale to nie nasz problem. A poza tym, co zyskają, wysyłając tu armię? Nic z wyjątkiem osłabienia własnych sił i zniszczenia przydatnego bufora.

W 2488 roku Aleksiej III poprowadził przez rzekę ekspedycję przeciw Chaosowi. Posunął się dalej niż car. Świadectwem jego działania stał się leżący w mieście stos czaszek zwierzoludzi. Później wyszło na jaw, że oddział Aleksieja składał się z ożywieńców. Wszyscy zostali zaskoczeni, wielu przestraszyło się nie na żarty – w końcu fakt, że książę współpracuje z nekromantami, może być szokujący. Jednak ludzie zrozumieli, że Aleksiej miał na celu ich dobro. A co więcej, te działania okazały się skuteczne.

Zaczęliśmy odnosić sukcesy w walce z mutacjami pośród mieszkańców – to również nie mogło mieć miejsca za starego reżimu.

Wiemy, że wielu obcym nie odpowiada to, co robimy. Ale to wielki sukces. Pozostawiono nas – niektórzy mówią, że opuszczono – i musieliśmy się zatroszczyć o siebie. Teraz nikt się nie skarży. Poza tym, dopóki Bolgasgrad stoi, dopóty Kislev jest w pewnym stopniu chroniony przed Chaosem. Niestety, ludzie zwykli o tym zapominać wtedy, kiedy jest im to na rękę.

Starożytni Sprzymierzeńcy zrobili dla mieszkańców Bolgasgradu więcej niż którykolwiek inny kult. Cha, cha... Tak, to są moje słowa, a jestem wszak kapłanem tego kultu. Mieliście jednak czas, by poznać to miejsce i możecie już sami wydać sąd. Duchowe i praktyczne wsparcie kultu oraz odwaga i przezorność Czokinów póki co zapewniają nam bezpieczeństwo. Co więcej, dzięki nim zdołaliśmy w niewielkim stopniu odeprzeć Chaos. Mieszkańcy już wybrali i ja im się nie dziwię – kapłani starych kultów tylko wygłaszali kazania, podczas gdy zwierzoludzie zabijali niewinnych. A my...

Jeśli chcecie dowiedzieć się czegoś więcej, wstąpcie w nasze szeregi – przyjmujemy wszystkich z otwartymi ramionami.

Wstąpienie do kultu

Bardzo prawdopodobne, iż bohaterowie postanowią udać, że chcą wstąpić w szeregi kultystów i w ten sposób dostać się do świątyni. Oczywiście, będą mogli stać się członkami kultu, ale nie wszystko pójdzie tak, jak to sobie zaplanowali. Kultyści mieli wiele czasu, by nauczyć się metod wykrywania szpiegów, opracowali też sposoby radzenia sobie z nimi.

Bohatera, który wyrazi chęć wstąpienia w szeregi Starożytnych Sprzymierzeńców, czeka rozmowa w cztery oczy z Leonidem Barismannem już w dzień po podjęciu decyzji. Barismann powie o przysiędze zachowania tajemnicy i o klątwie. Doda, że w przeciągu najbliższych dwóch dni czeka bohatera kolejna rozmowa, podczas której będzie musiał wypić miksturę prawdy i wyjawić, dlaczego chce wstąpić w szeregi kultystów.

Większość bohaterów od razu zorientuje się, że nigdy nie przejdzie tej próby i zacznie szukać innej drogi do świątyni. Niektórzy jednak w pośpiechu zgodzą się na drugą rozmowę. Mikstura zmusza osobę, która ją wypije, do mówienia prawdy, całej prawdy i tylko prawdy. Tylko od Ciebie zależy, czy bohater od razu wprost wyjawi, że jest szpiegiem, czy też postanowisz odegrać drugą rozmowę, zadając

pytania jako Barismann i dając graczowi szansę na dawanie odpowiedzi (oczywiście prawdziwych).

W teorii, postać, która będzie na tyle głupia, by poddać się działaniu mikstury prawdy, nie zdoła się obronić podczas przesłuchania. Jednak wszyscy znamy graczy, którzy potrafią znaleźć zadziwiające wyjście nawet z najbardziej nieprawdopodobnych sytuacji. Nie odrzucamy więc w tym momencie możliwości, że ktoś wpadnie na pomysł, który pozwoli mu wybrnąć.

Oczywiście, Barismann będzie przygotowany na wszelkie typowe podstępy. Nie spuści wzroku z bohatera pijącego miksturę i będzie czekał, aż ten przełknie płyn; zanim zacznie zadawać pytania, sprawdzi jeszcze, czy flaszka jest na pewno pusta. Jest tak pedantyczny, że nie ma możliwości przekształcenia napoju w coś nieszkodliwego. Gracz nie ma prawa wykonać testu *zatrucia*, a czary i umiejętności chroniące przed truciznami na nic się tu nie zdadzą. Przed podaniem mikstury Barismann wykorzysta *wykrywanie magii* i upewni się, czy kandydat nie jest przypadkiem w jakiś sposób chroniony – wyczuje wszystkie rzucone wcześniej zaklęcia w rodzaju *Iluzja fantomu*. Po wypiciu przez bohatera napoju Leonid raz jeszcze skorzysta ze wspomnianej wcześniej umiejętności, tym razem po to, by upewnić się, że mikstura działa.

Zabawa się zaczyna

Podczas drugiej rozmowy Barismann najpewniej zorientuje się, że bohater jest szpiegiem. W takim przypadku zamknie go w celi więziennej (patrz str. 104), do której trafią również postaci złapane na węszeniu w świątyni. Bohaterowie powinni mieć szansę uciec z niej, aby kontynuować przygodę.

Gdy da sobie radę

W tym nieprawdopodobnym przypadku, kiedy bohater zdoła uniknąć zdemaskowania, Barismann wymusi złożenie przysięgi zachowania tajemnicy i (jak zwykle) wzmocni ją klątwą. Postać ma szansę oszukać Leonida, ale klątwa to zupełnie inna sprawa, gdyż ta od razu zacznie działać. A wtedy Barismann zorientuje się, co jest grane, i wsadzi bohatera do więziennej celi.

Klątwa

Oczywiście, zaklęcie magii prostej *Przekleństwo* to zbyt słaby środek odstraszający przy tego rodzaju klątwie. Widzieliśmy wszak, co uczyniła ona (lub mogła uczynić) Juliuszowi Olwagowi. Potrzebujemy więc specjalnej, nietypowej klątwy, której ludzie naprawdę by się obawiali.

W doskonałym świecie nie musiałbyś wykorzystać klątwy milczenia. Rozprawiliśmy się już z biednym Juliuszem, a pozostali kultyści są zbyt przestraszeni groźbą przekleństwa, by łamać przysięgę. Ten strach to o wiele silniejszy przymus niż magiczne sposoby zmuszania do milczenia. Niestety, to nie jest doskonały świat i zawsze istnieje szansa, że będziesz musiał odwołać się do mocy klątwy.

Kiedy klątwa zaczyna działać, nieszczęśnik nagle zapada na dziwną chorobę. Jeśli ofiarą jest pomniejszy bohater niezależny, to po prostu umrze. Oczy wyjdą mu na wierzch, twarz poczerwienieje i nieszczęśnik padnie, wyjąc z bólu, u stóp poszukiwaczy przygód, którzy zmusili go do złamania klątwy. Masz okazję do wywołania poczucia winy.

Kiedy jednak masz do czynienia z postacią gracza lub ważniejszym bohaterem niezależnym, który może mieć jeszcze znaczenie w przygodzie, powinieneś dać mu szansę na przeżycie. Pozwól graczowi, na przykład, wykonać test w *Tabeli nagłej śmierci*, wykonując rzut K6, by ustalić, z której kolumny ma korzystać. Jeżeli bohater przeżyje, będzie pod wpływem zaklęcia *Kradzież rozumu* (nie wykonuje się testu *magii*), dopóki nie zostanie na niego rzucone szóstopoziomowe *Usunięcie przekleństwa*. Możesz również uznać, że bohater po prostu znajduje się pod działaniem *Kradzieży rozumu*. W każdym przypadku klątwa wywołuje u postaci permanentne zmiany osobowości, które w mechanice gry odzwierciedla otrzymanie K6 Punktów Obłędu.

Barismann może automatycznie zdjąć klątwę z bohatera, musi jednak mieć ku temu jakiś dobry powód, na przykład chce go przesłuchać. W takim wypadku poszukiwacz przygód obudzi się w celi więziennej (patrz *Zabawa się zaczyna*). Ma o 2K6 Punktów Obłędu więcej, jest rozbrojony i przykuty łańcuchami do ściany, a Leonid właśnie rozpoczyna przesłuchanie. Być może kapłan zostawi bohatera samego, a wtedy musisz zaaranżować jego ucieczkę, aby przygoda mogła toczyć się dalej.

Wejście na siłę

Nie jest to najmądrzejszy sposób na dostanie się do środka świątyni, ale Twoi gracze mogą na niego wpaść.

Całą sytuację będziesz musiał rozegrać jak standardową walkę. Skorzystaj z *Diagramu świątynnej taktyki obronnej* i przygotuj się na zaskakujące akcje odwetowe, kiedy bohaterowie zaczną działać w głupi sposób, na przykład podpalając świątynię, wywalając dziurę w dachu lub kryjąc się w tłumie zakładników.

Poszukiwacze przygód mogą wpaść na jakiś ciekawy pomysł i w pełni wykorzystać element zaskoczenia. Dobrze zorganizowana drużyna, uzbrojona w mapę Olwaga, ma duże szanse przebić się przez żywych i martwych strażników, a potem dostać do katakumb.

Słabiej zorganizowani bohaterowie mogą tak długo zwlekać (dziesięć lub więcej rund po alarmie), że na miejsce starcia zdążą przybyć Barismann, Aleksiej III i posiłki ożywieńców. W takim przypadku walka na pewno potrwa na tyle długo, by przybyła milicja i mieszkańcy miasta, którzy również usłyszeli alarm. Bohaterowie będą musieli wywalczyć sobie drogę ucieczki, zginąć w starciu lub trafić do celi więziennej.

Teoretycznie, opat ma za zadanie pochwycić lub zabić wszystkich intruzów, ale wystarczy mu zatrzymać ich na tyle długo, by zdołali przybyć Barismann i Aleksiej III. Jeżeli uzna, że świątynia znalazła się w prawdziwym niebezpieczeństwie (na przykład bohaterowie będą bez większych problemów kasować zombie), przez dwie rundy będzie się wahał, a potem rzuci do walki wszystkie siły. Najefektywniejsza broń opata to *Podmuch wiatru*, którym może spowolnić i zdezorganizować działania drużyny.

Żaden z nowicjuszy nie przeszedł szkolenia bojowego, ale wszyscy brali udział w wyprawach Aleksieja III i wiedzą, jak dowodzić ożywieńcami, by te powstrzymały przeciwników aż do przybycia wsparcia (czyli Barismanna, ożywieńczych niedźwiedzi i Aleksieja III). Opat może również wysłać nowicjuszy do kaplicy Zuvassina, by pomodlili się o błogosławieństwo czy może raczej o demona lub dwa do ochrony świątyni. Modlitwa ma 1% szansy na powodzenie na każdego nowicjusza (chyba że zadecydujesz inaczej). Jeżeli zakończy się sukcesem, pojawi się pomniejszy demon (równa szansa tak na sługę Slaanesha, jak i Khorne'a), który zrobi to, co uzna za stosowne, by bronić świątyni.

Wszystkie cechy i umiejętności mieszkańców świątyni znajdziesz na stronach 119-120. Dokładne informacje na temat dwóch bogów-renegatów (Zuvassina i Necoho) zamieściliśmy na stronach 97-98.

Ekspedycja i fortele

Bardzo prawdopodobne, że gracze poświęcą wiele czasu na wymyślenie

Diagram świątynnej taktyki obronnej

	Przybycie na miejsce alarmu	Taktyka/Rozkazy
Ożywieńczy strażnicy (K4)	natychmiast	Nie opuszczać posterunku bez rozkazów. Pochwycić żywych i nie pozwolić im się poruszać.
Żywi strażnicy (K4)	natychmiast	Nie opuszczać posterunku bez rozkazów. Ogłosić alarm i zaatakować intruzów.
Ożywieńcze sługi (10)	Rzut K20: 1-3: 4 runda; 4-6: 6 runda; 7-20: 8 runda	Wezwany przez nowicjusza ma pochwycić żyjących i ich trzymać.
Nowicjusz 1	2 runda	Dotrzeć na miejsce alarmu i wezwać ożywieńcze sługi.
Nowicjusze 2-5	6 runda	Słuchać rozkazów opata.
Opat	6 runda	Bronić świątyni, wykorzystując nowicjuszy do dowodzenia ożywieńcami.
Barismann	10 runda	Dowodzenie ożywieńczymi niedźwiedziami; zająć się obroną.
Ożywieńcze niedźwiedzie (2)	10 runda	Rozczłonkować żywych.
Aleksiej III	18 runda	Pozostawić rezerwy ożywieńców do ochrony przejścia do katakumb; przedrzeć się do intruzów i ich zabić!
Rezerwy ożywieńców (10)	18 runda	Pochwycić żyjących; powstrzymać intruzów przed wejściem do katakumb.

niesiłowych sposobów dostania się do świątyni i/lub katakumb. Jeszcze bardziej prawdopodobne jest, że wpadną na kilka oczywistych pomysłów.

Jedną z możliwości jest podawanie się za członka Starożytnych Sprzymierzeńców, ale tan fortel spali na panewce, gdyż wszyscy kultyści znają się z widzenia. Ponadto trudniej udawać sześciu osobom niż jednej.

Inny sposób to udanie się na nabożeństwo z nadzieją, że w tłumie nikt nie zauważy kilku obcych twarzy. W tygodniu odbywają się tylko dwa nabożeństwa dla osób świeckich. Pierwsze w południe w Festag, które poświęcone jest Necoho. Drugie, mniej popularne, o północy w Beckertag, ku chwale Zuvassina. Na początku i na końcu każdego nabożeństwa główne wrota są otwarte, ale wszyscy wchodzą z odkrytymi głowami, a ponadto osobiście witają ich nowicjusze.

Trzecia możliwość to znalezienie jakiejś osoby świeckiej, która często bywa w świątyni, i podszycie się pod nią. Niestety, jest tylko jedna taka osoba – medyk Aleksander Gabon (patrz str. 86) – który raz lub nawet dwa razy dziennie odwiedza pacjentów w sanatorium lub naprawia ciała w pokoju kwarantann. Podanie się za tego bardzo znanego człowieka będzie naprawdę trudne. Co więcej, podczas pobytu w świątyni cały czas towarzyszy mu jeden lub dwóch nowicjuszy, którzy szybko zorientują się, że lekarz utracił swoje umiejętności.

Miejscowi rolnicy i kupcy regularnie wchodzą tylnymi drzwiami, ale interesy prowadzone są poza obrębem świątyni. Inni członkowie kultu czasem odwiedzają chorych krewnych i przyjaciół lub przybywają do opata bądź Barismanna po poradę, jednak takim gościom zawsze towarzyszą nowicjusze lub Wiktor, którzy zorientują się w ewentualnej maskaradzie.

Sekretne drzwi

Bohaterowie, którzy posiadają mapę Olwaga, wiedzą, jak bez kłopotów dostać się do świątyni. Co prawda poszukiwacze przygód nie zdają sobie sprawy, że droga jest nie strzeżona, ale z pewnością domyślą się, że sekretne drzwi pozwolą im dostać się do interesujących części budynku – biblioteki, a może nawet katakumb krasnoludów (Olwag podejrzewał, że znajdują się one pod świątynią).

Zabezpieczenie świątyni

Wejścia główne i tylne są zamknięte i zablokowane (**Wyt** 4, **Obr** 10), a w obu drzwiach znajdują się judasze o wymiarach 15 x 15 centymetrów, przez które strażnicy mogą rozpoznać przybyszów (nawet nocą, przyświecając sobie latarnią). Z pewnością podejrzenia wywoła każdy, kto nie zechce pokazać twarzy.

W razie wątpliwości, strażnicy mają rozkaz skontaktować się z opatem. Ostrzeżono ich również, że intruzi mogą użyć magii lub przebrać się, by utrudnić rozpoznanie. Nocą niewiele osób odwiedza świątynię, więc gwardziści są ostrożniejsi i bardziej podejrzliwi (+50 do testów *obserwacji*). Z kolei za dnia nie są tak uważni (brak modyfikatorów).

Opat, jeśli zostanie wezwany do sprawdzenia tożsamości gościa, zada kilka pytań, na które nie odpowie żaden przebrany obcy (np. „Kiedy ostatni raz się widzieliśmy?"). Jeżeli będzie miał jakieś wątpliwości, pośle po Barismanna, który skorzysta z *wykrywania magii*, by sprawdzić, czy przybysz nie ma na sobie jakichś zaklęć.

Jeśli przybysz okaże się być oszustem, opat lub strażnicy postarają się zatrzymać intruza i wezwą Barismanna, który zadecyduje, co z nim zrobić. Leonid zwykle chce przesłuchać nieszczęśnika, ale bywa i tak, że pozwala mu odejść, wysyła jednak za nim strażników, by poznali jego prawdziwą tożsamość.

Sekretne drzwi do komnat Zboru zamyka skomplikowany mechanizm rygli. Chcąc je otworzyć, trzeba naraz nacisnąć dwa kamienie, znajdujące się na wysokości kolan dwa metry od wrót. Zarówno drzwi, jak i zamykający je mechanizm nie są zbyt często używane, więc szansa ujrzenia jakichkolwiek śladów jest mniejsza o 50. Oczywiście, sprawa ma się inaczej, jeżeli bohaterowie mają mapę Olwaga – w takim przypadku bez problemu zlokalizują drzwi i mechanizm.

ŚWIĄTYNIA (patrz mapa 10)

Ogólne uwagi dotyczące świątyni

Niezbyt rozgarnięci bohaterowie mogą zbezcześcić poświęconą Zuvassinowi kaplicę, ołtarz lub magiczne naczynie (na przykład zabierając srebrną folię z beczki, patrz lokacja 7). W takim przypadku „odwiedzi" ich dość wrogo nastawiona demonica Slaanesha. Zuvassin nie posiada wielu własnych demonów, ale ma zadziwiające układy z tego rodzaju istotami, dzięki czemu czasem mu pomagają.

Z drugiej strony, Necoho nie zdenerwuje się zbytnio, jeśli bohaterowie zbezczeszczą poświęconą mu kaplicę lub ołtarz. Objawi się za to niewiernym osobiście i powie:

– Witajcie. Muszę przyznać, że postawiliście mnie w dość ciekawej sytuacji. Zwykle nic bardziej mnie nie cieszy niż śmiertelnicy, którzy bezczeszczą ołtarze lub niszczą świątynie. Religia jest w końcu niczym innym, jak łańcuchem, który zmusza proste istoty do posłuszeństwa. No i dzięki niej kapłani mogą obrastać w tłuszcz, prawda? Czym w takim przypadku są bóstwa? Czyżby jedynie ofiarami śmiertelnych kapłanów? Prędzej czy później śmiertelnicy zorientują się, że cały ten interes nie jest tynfa wart. A ten dzień nadejdzie już wkrótce, wierzcie mi.

Cóż jednak mam zrobić, jeśli ktoś zbezcześcił *mój* ołtarz? To wszak coś zupełnie innego. Cóż, jako bóg Chaosu mam chyba prawo do kilku sprzeczności, prawda? Co gorsza, włożyłem w ten ołtarz wiele swej uwagi. Musiały minąć stulecia, a nawet tysiąclecia, zanim śmiertelnicy zorientowali się, jak ma wyglądać. Nie, żeby miało to jakieś znaczenie w praktyce. Jednak śmiertelnicy bywają bardzo rozczarowani, jeśli nie przekaże się im swego własnego planu.

Mniejsza z tym, przejdźmy w końcu do rzeczy. Macie tydzień na zbudowanie odpowiedniego ołtarza, który zastąpiłby zbezczeszczony przez was. Wiem, że możecie nie mieć odpowiednich umiejętności, by tego dokonać, postarajcie się jednak jak najlepiej. Za tydzień powrócę i przyjrzę się waszemu dziełu. A jeśli mnie nie zadowolicie, wypruję z was flaki.

Musicie mnie zrozumieć: nie robię tego z nienawiści. Zwykle popieram tego typu działania. Ale wiecie, jak to jest – ci śmiertelnicy zdecydowali się wyznawać mnie jako... jednego ze Starych Przyjaciół? A tak, Starożytnych Sprzymierzeńców, dziękuję ci. Jak więc widzicie, muszę to zrobić dla *nich*. Osobiście interesuje mnie to tyle, co zeszłoroczny śnieg, ale wiecie, jak jest. A może nie... Jestem jednak pewien, że moje słowa powinny wam wystarczyć.

Tak więc do zobaczenia wkrótce. Przyjmijcie me słowa z radością w duchu i cieszcie się pracą. Powodzenia.

Necoho niezwykle spokojnie i rozsądnie zagrozi bohaterom. Powinieneś wykorzystać jego maniery i maksymalnie rozluźnić graczy. Tak naprawdę Necoho nie przejmuje się swoimi sanktuariami bardziej niż świątyniami innych bogów. Dlatego też istnieje jedynie 10% szans na to, że powróci i sprawdzi, czy bohaterowie wykonali pracę. Jeśli przez tydzień niewiele udało im się zrobić, skrytykuje biednych poszukiwaczy przygód i stwierdzi, iż ma nadzieję, że wszystko poprawią. Jeżeli jednak bohaterowie nic nie zrobili, może przemienić ich w stonogi, cały czas tłumacząc, że nie robi tego z nienawiści, a z obowiązku. Może równie głośno się roześmiać, pogratulować im, że nie dali się zastraszyć bóstwu, po czym ich pobłogosławi. Mistrz Gry sam powinien zadecydować, co zrobi Necoho, mając na uwadze dobrą zabawę. Potem może porzucać trochę kostkami w ukryciu, żeby gracze również byli zadowoleni.

1. Hol Starożytnych Sprzymierzeńców

Znaczną część holu zajmuje wielka, drewniana kopuła, wznosząca się na jakieś 30 metrów nad podłogę. W innych miejscach sufit znajduje się na wysokości około 10 metrów. Ławki ustawiono w kształt litery T w środku kopuły, z tyłu której mieści się główny ołtarz.

Ołtarz ma kształt odwróconego V, a zdobią go proste, geometryczne rzeźbienia i inkrustacje, podobne do tych, które spotyka się w kislevskich świątyniach Ulryka, Taala i Rhyi, są jednak o wiele mniej skomplikowane.

Kopuła wspiera się na łukowatych belkach z pomalowanego na czarno, świetnie wypolerowanego drewna. Ma kształt półsfery, a wykonano ją z drewnianych żaluzji, przez które na ołtarz wpadają promienie słońca i księżyca.

Właśnie w tym holu odbywają się nabożeństwa poświęcone Necoho (w południe w Festag) i Zuvassinowi (o północy w Beckertag). Tu również medytują kapłani i nowicjusze.

Podsłuchiwanie

Osoby, które staną na dachu blisko kopuły, mogą podsłuchiwać podczas nabożeństwa. Oczywiście wiąże się to z pewnym ryzykiem – jakakolwiek niezręczność skończy się długim lotem i upadkiem oraz odkryciem intruza przez wiernych.

Jeżeli bohater wysłucha całego nabożeństwa i ucieknie nie zauważony, zdoła ustalić główne założenia kultu Starożytnych Sprzymierzeńców. Test **Int** (+10 za *teologię*) zapewni podsłuchującemu informacje zawarte w *Pomocy dla graczy nr 10*. Bohater, któremu test się nie powiedzie, powinien otrzymać jakąś nagrodę za odwagę – np. pozna imiona dwóch bóstw i podstawową doktrynę.

2. Kaplica Zuvassina

Ta komnata to mniejsza wersja wielkiego holu. Pod kopułą znajduje się ołtarz z piaskowca, na którego szczycie wykuto symbol Zuvassina – podwójne Y. Oba rozwidlenia igreków otaczają wycięte w kamieniu rowki (dlatego też symbole wydają się niedoskonałe), wypełnione kurzem i ciemnymi plamami krwi. To właśnie tu oddani Zuvassinowi wojownicy palą w hołdzie bóstwu odrąbane ofiarom Chaosu trofea.

Wielu członków kultu ofiarowało Zuvassinowi fragmenty ciał sług Chaosu, by w ten sposób zapewnić zdrowie ukochanym lub podziękować za walkę ze złem. Mimo to jedynie Aleksiej III, oddany temu bóstwu Wojownik Chaosu, regularnie odwiedza kaplicę.

Każdy, kto stanie przed ołtarzem, złoży swą krew w ofierze i przysięgnie służyć Zuvassinowi i niszczyć Chaos, zostanie przyjęty na wyznawcę tego bóstwa (patrz str. 98).

3. Kaplica Necoho

Również ta komnata to mniejsza wersja wielkiego holu. Pod kopułą nie stoi, co prawda, ołtarz, a jedynie ośmiokątny blok drewna, ozdobiony inkrustowanymi srebrem gwiazdami i sierpem księżyca.

Necoho błogosławi tylko tych, którzy wyśmiewają się z bogów. Niestety, traktowanie bogów bez należnego im respektu nie przynosi szczęścia. Dlatego też Necoho nie ma zbyt wielu wyznawców, ale chyba właśnie tego chce. Jednak każdy, kto cierpiał z rąk sprawiedliwych, chętnie postara się wkraść w łaski bóstwa. Błogosławieństwo może oznaczać automatyczny sukces w jednym teście *magii* przeciw każdemu efektowi magii kapłańskiej bądź też automatyczny sukces w dowolnym teście *strachu* lub *grozy* (włączając to moce demonów lub bóstw).

Szpital i hol

Masywne, wykonane z piaskowca ściany tego budynku liczą sobie ponad 400 lat i są częścią kaplicy oraz szpitala Shallyi. Nie wygładzone kamienie kontrastują z wytrzymalszymi, świetnie wypolerowanymi skałami, których użyto do zbudowania świątynnych kwater i biblioteki.

W 2410 roku Aleksiej I odbudował dach i wnętrza budowli spalone dwieście lat wcześniej podczas najazdu Chaosu.

4. Kwarantanna

Ta komnata została pomalowana na biało, a na jej środku znajdują się otaczające kwadratową dziurę półki. Tu przynoszeni są martwi, którzy mają zostać ożywieni. Większość z nich to kultyści, choć zdarzają się ciała podróżnych, poszukiwaczy przygód i dość normalnie wyglądających

mutantów, a czasem nawet szkielety wykopane ze starych grobów.

Ciała, z których powstają ożywieńczy strażnicy, należały niegdyś do młodych, ale już dojrzałych osób lub do dorosłych, jednak wszystkie muszą być w dobrym stanie fizycznym. Bardziej uszkodzone trupy – staruszkowie, ofiary chorób lub brutalnie zabici – stają się albo rezerwami, albo przechowuje się je jako zbiorniki dusz.

Proces ożywiania zmarłych przebiega w następujący sposób:

1. Przywołuje się duszę trupa (lub inną nadającą się do tego) i więzi w ciele. W tym momencie umarły jest już teoretycznie zombie.
2. Wzmacnia się i udoskonala powiązanie duszy z ciałem, a następnie łączy ze źródłem mocy, co ułatwia późniejsze umagicznianie.
3. Konserwuje się materię ciała, korzystając z magii.
4. Wzmacnia się kontakt z osobami kontrolującymi ożywieńca (klerykami, noszącymi symbole milicji i innymi adeptami nekromancji) oraz łączy trupa z podtrzymującym go przy życiu źródłem magicznej energii.

Czas trwania i detale procedury zmieniają się w zależności od stanu trupa i okresu oddzielenia duszy od ciała. Duży wpływ ma również fakt, czy przywołuje się oryginalną duszę, która niegdyś mieszkała w umarłym, czy inną. W większości wypadków po dwóch, trzech tygodniach ożywieniec jest gotów do służby.

Kiedy do komnaty wejdą bohaterowie, właśnie ożywiane są dwie osoby – mężczyzna w średnim wieku (przyczyna śmierci nieokreślona) oraz młoda kobieta (utonięcie). Mężczyzna okazuje się świetnie panować nad duchowymi mocami, dlatego też przywiązuje się do niego większą uwagę, próbując w pełni wykorzystać jego potencjał. Ciało kobiety nie znajduje się w najlepszym stanie, a na dodatek jej dusza nie chce do niego powrócić. Najwyraźniej śmierć dziewczyny była bardzo bolesna.

5. Nekromium

Jest to połączenie kaplicy i magicznego warsztatu. Właśnie tu znajduje się źródło mocy, przywódca i magiczne przedmioty, potrzebne do tworzenia ożywieńców. Podstawowym źródłem mocy jest magiczny ołtarz – runiczny kamień, pobłogosławiony przez Necoho i Zuvassina, a wykonany przez Sulringa Durgula.

Tajemniczy ołtarz wykonano z przypominającej biały marmur substancji, zanieczyszczonej tu i ówdzie zielenią i czerwienią. Co ciekawe, w temperaturze pokojowej ma on postać cieczy, która zachowuje dziwny kształt dzięki magii. Znajdujące się w nekromium osoby przed przypadkowym dotknięciem tej substancji chroni twarde pole siłowe. Trzeba jednak pamiętać, że zatrzyma ono jedynie organiczny materiał (taki jak bohaterowie), ale, na przykład, metal bez problemu się przez nie przedostanie.

Wszystko, co dotknie runicznego kamienia, natychmiast przemienia się w magiczną energię, której większość absorbuje ołtarz, a reszta uwalania się w postaci światła. Świadkowie tego zdarzenia zostają natychmiast oślepieni. Wzrok powraca po kilku minutach, ale, niestety, przez wiele godzin nie można korzystać z takich umiejętności jak *wykrywanie magii*. Bohaterowie nie będą w stanie odróżnić magicznych przedmiotów od zwykłych. Co więcej, mogą zupełnie inaczej interpretować szczegóły i znaczenie rozmytego i nieostrego wrażenia, które odbierają.

Na ołtarzu magicznie wyryto wiele run oraz liczne inskrypcje w języku magii, w języku starożytnych elfów, w nietypowej wersji klasycznego staroświatowego oraz w niezwykłym języku, podobnym do języka magii demonów. Bohaterowie, którzy mają dobrą pamięć lub szkice, mogą rozpoznać kilka symboli, które napotkali wcześniej w Czernozawtrze.

Pośród magicznych inskrypcji znajduje się wiele czarów żywiołów i nekromantycznych oraz dziesiątki zaklęć nie znanych bohaterom, zapisanych w nietypowy, niezwykły sposób. Poszukiwacze przygód nie zdołają przeczytać zapisków w języku starożytnych elfów oraz rozpoznać równie starych zaklęć tejże rasy. Napisy w nietypowej wersji klasycznego staroświatowego mówią o poświęceniu ołtarza Necoho oraz proszą go o pomoc i ochronę tych, którzy parają się magią w tej komnacie. Bohaterowie, posiadający umiejętność *sekretny język – klasyczny,* rozpoznają wyraz „Necoho", jeśli go wcześniej widzieli i słyszeli. Zapiski w języku przypominającym język magii demonów (tak naprawdę jest to język Chaosu) poświęcają ołtarz Zuvassinowi. Bohaterowie posiadający umiejętność *język tajemny – magii demonów* zrozumieją te napisy, ale nie dowiedzą się żadnych szczegółów dotyczących tego poświęcenia.

Po prawej stronie ołtarza stoi wielki pojemnik, w którym jasno płonie nie wydzielający ciepła ogień. W zimnych płomieniach spoczywa wiele okrągłych, guzowatych, metalowych sztab w kształcie spłaszczonego dzwonu pozbawionego serca. Rączki tych dziwnych przedmiotów pokrywają liczne i niezwykłe runy. Narzędzi tych używa się podczas wielu różnych rytuałów i ceremonii, włączając w to ożywianie, konserwowanie i nasączanie mocą umarłych. Oczywiście bohaterowie nie poznają przeznaczenia i funkcjonowania tych przedmiotów, choć każdy nowicjusz mógłby wyjaśnić, do czego służą. Narzędzia nie działają, jeśli nie są powiązane z ołtarzem, bądź też roztapiają magiczne przedmioty znajdujących się w promieniu trzech kilometrów, wysysając z nich energię (to wie każdy nowicjusz). Mogą również robić cokolwiek innego – wszystko zależy od wyobraźni MG. Tak czy inaczej, bohaterowie mają wiele ważniejszych rzeczy do robienia niż zastanawianie się nad przeznaczeniem tych rzeczy i powinni zapłacić, jeśli będą marnować czas.

6. Sanatorium

Sanatorium to niewielki szpital dla członków kultu. W założeniu mieli tu trafiać naznaczeni Chaosem i mutanci, którzy wymagali stałej opieki. Tu również trafiają pacjenci, którzy przeszli przez Oczyszczające Płomienie Zuvassina (7).

Niemowlęta kultystów trafiają do świątyni, gdzie rodzice w ich imieniu składają przysięgę milczenia, co sprawia, że dzieci zostają członkami Starożytnych Sprzymierzeńców. Następnie niemowlęta przenosi się do kaplicy Zuvassina (3), a tam podczas krótkiego rytuału odkrywa się wszelkie skazy Chaosu. Jeśli dziecko zostało naznaczone przez Chaos, wystawia się je na działanie Oczyszczających Płomieni. Podobnie ma się sprawa z każdym kultystą, który może nosić skazę Chaosu. On również trafia do kaplicy Zuvassina, gdzie zostaje oczyszczony ze wszelkich znaków.

W tej chwili sanatorium jest puste.

7. Oczyszczające Płomienie Zuvassina

Drzwi (**Wyt** 4, **Obr** 10) do tego nieoświetlonego pomieszczenia są zamknięte. Komnata tonie w mroku, gdyż nie ma tu okien, szczelin, lamp czy pochodni. Na środku, na kamiennym cokole, stoi coś przypominającego wielką beczkę, głęboką na ponad dwa metry, a szeroką na półtora metra. Nad pojemnikiem wznosi się drewniane, zaopatrzone w linę ramię, połączone z mechanizmem obrotowym – dzięki niemu można spuszczać i wyciągać ludzi ze środka. Wewnętrzne ściany beczki pokrywa gruba warstwa srebrnej folii. W pomieszczeniu znajduje się również pokrywa (również pokryta srebrną folią), która dość dokładnie zamyka pojemnik.

W srebrnej folii, tuż przy samym brzegu beczki, wyryto ciąg słów w języku, który przypomina język *magii demonów*. Zobaczywszy te znaki, każdy bohater, któremu powiedzie się test **Int**, zorientuje się, że pojemnik poświęcono Zuvassinowi, i że pozwala odwrócić wpływ Chaosu.

Osobę, która ma zostać oczyszczona ze skazy Chaosu, wyleczona z choroby lub mutacji, umieszcza się w beczce. Następnie na pojemnik zakłada się pokrywę i odprawia krótki rytuał, wzywający Oczyszczające Płomienie Zuvassina (patrz niżej).

8. Hol

Jest to wejściowy hol świątyni, w którym zawsze na służbie znajdują się zombie i nowicjusz, gotowi przywitać kultystów i chronić budowli przed intruzami.

Nowicjusz siedzi przy stole; może czytać, pisać, prowadzić księgowość lub wykonywać inne rozkazy. Natomiast zombie stoją przy drzwiach, a kiedy poczują przez nie życie, przygotują się do pochwycenia wchodzącego. Ich poruszenie informuje nowicjusza o gościu zbliżającym się do drzwi.

Zazwyczaj gośćmi są członkowie kultu, którzy pukają, przedstawiają się i wyjaśniają powód przybycia. Jeżeli przybyły nie zapuka lub nie przedstawi się, nowicjusz potraktuje go jak intruza – w zależności od sytuacji ogłosi alarm lub poinformuje opata.

Kwatery mieszkańców świątyni

Północna i wschodnia ściana były częścią świątyni Shallyi, która powstała 600 lat temu. Budowniczowie użyli świetnie wykonanych, twardych bloków piaskowca, odzyskanych z pobliskich krasnoludzkich ruin. Świątynię w trakcie najazdu Chaosu pochłonął ogień, a prawie sto lat temu odbudową ją Aleksiej I.

Ustalony porządek

W chwili przybycia bohaterów przy drzwiach na straży będzie stało dwóch nowicjuszy, podczas gdy reszta odpoczywa, medytuje lub śpi w swych celach. Nie jest to zbyt realistyczne, ale łatwiejsze do poprowadzenia, niż gdyby trzeba było się zastanawiać, gdzie kto jest w danej chwili. Jeżeli bohaterowie dostaną się do środka i zaczną się zastanawiać, gdzie się wszyscy podziali, niech pojawi się jeden czy dwóch nowicjuszy, kręcących się po okolicy, polerujących srebrną folię w komnacie Oczyszczających Płomieni lub modlących się w wielkim holu.

9. Refektarz

Jest to niezbyt duży pokój, wypełniony stołami i ławami. Kiedy bohaterowie tu trafią, napotkają jedynie poszukujące resztek myszy. W trakcie walki stoły i ławki mogą stanowić świetną barykadę. Sprytni bohaterowie mogą również wczołgać się pod nie i schować.

10. Kuchnia

Nowicjusze przygotowują posiłki o różnych porach dnia – tną warzywa, gotują mięsa, pieką ciasta, myją naczynia i wykonują inne kuchenne obowiązki. Zawsze – w dzień i w nocy – jest tu przynajmniej jeden nowicjusz, który podtrzymuje ogień w piecach i pilnuje tylnych drzwi. Przy kuchennych drzwiach stoi również zombie, który „anonsuje" gości, korzystając z umiejętności wyczuwania życia (patrz 8).

11. Kwatera opata

Opat (Wiktor Stragoff, str. 119) rzadko kiedy opuszcza swą kwaterę – tak będzie łatwiej. Jeśli jednak chcesz, Wiktor może kręcić się po okolicy, wypełniając liczne obowiązki – nadzorując przygotowanie posiłków lub wrzeszcząc na nowicjuszy.

12-16. Cele nowicjuszy

W każdej celi gnieździ się dwóch nowicjuszy, jednak zwykle można spotkać tylko jednego z nich, gdyż drugi pełni rolę strażnika, usługuje lub wypełnia inne ważne zadania.

17. Pokój Barismanna

Pokój będzie pusty, kiedy bohaterowie do niego wejdą – Barismann właśnie medytuje w Pasażu Duchowego Zbiornika (patrz str. 100). Drzwi do komnaty są zamknięte (**Wyt** 3, **Żyw** 7). Pokój jest mniejszy od kwatery opata, ponieważ to Wiktor jest nominalnie głową świątyni, a Barismann jest zastępcą.

W komnacie można znaleźć następujące rzeczy:

Szybki rzut oka: w pokoju nikogo nie ma. Stoją tu: porządnie zrobione łóżko, ława i stół, na którym leży otwarta książka i zgaszona lampa. Podłogę pokrywają niedźwiedzie skóry. Przy łóżku stoją dwa kufry.

Po uważnym obejrzeniu (2 minuty): w kufrach są ubrania. Księga to chyba notes, pełen chaotycznych, pospiesznie nakreślonych notatek. *Wykrycie magii*: w pokoju nie ma nic magicznego.

Szybkie przeszukanie (10 minut): zapiski dotyczą historii Bolgasgradu, ale są to również notatki osobiste, nie przeznaczone dla czytelnika i trudne do znalezienia.

Uważne przeszukanie (30 minut): ściany, podłoga i sufit wyglądają na lite. Notatnik należy do Leonida Barismanna, wikarego świątyni i drugiego kapłana w hierarchii. Jeden rozdział księgi to skrócony zapis historii Bolgasgradu (*MG powinien dać graczom Pomoc nr 11*).

18. Zbór

Sekretne drzwi do Zboru zamykane są na wielki mechanizm rygli. Chcąc je otworzyć, trzeba jednocześnie nacisnąć dwa kamienie, znajdujące się na wysokości kolan dwa metry od wrót. Olwag zaznaczył je na mapie. Zarówno drzwi, jak zamykający je mechanizm nie są zbyt często używane, więc szansa ujrzenia jakichkolwiek śladów jest mniejsza o 50. Oczywiście, sprawa ma się inaczej, jeżeli bohaterowie mają mapę Olwaga – w takim przypadku bez problemu zlokalizują drzwi i mechanizm.

W sekretnej komnacie prawdziwi członkowie Zboru Chaosu spotykają

OCZYSZCZAJĄCE PŁOMIENIE ZUVASSINA

Działanie Oczyszczających Płomieni nie należy do miłych. Beczka jest tak naprawdę czymś w rodzaju magicznej kuchenki mikrofalowej, która wygotowuje wszelkie znamiona Chaosu. Oczyszczające Płomienie są nawet w stanie zniszczyć spaczeń, choć nikt tego jeszcze nie próbował. Im więcej Chaosu ma w sobie ofiara, tym większe będzie gorąco i strach. Wysoka temperatura nie wywołuje oparzeń, ale działa niejako wewnątrz, w duchu wywołując gorączkę, omamy, ból stawów i słabość.

Oczyszczające Płomienie wywołują utratę K6 **Żyw** (bez względu na **Wyt**, pancerze itd.) na każdą wygotowaną mutację. Jeżeli ognie obejmą istotę lub sługę Chaosu (np. Wojownika Chaosu, zwierzoczleka lub harpię), dodatkowo traci ona 4K6 **Żyw**. Te dodatkowe obrażenia nie dotyczą członków kultu Starożytnych Sprzymierzeńców. Osoby, których **Żyw** spadła poniżej 0, muszą wykonać test na *Tabeli trafień krytycznych – Nagła śmierć* (**WFRP**, str. 125). Jeśli zdołały przeżyć, zyskują jeden Punkt Obłędu na każdy punkt straconej w płomieniach **Żyw**.

Kiedy Oczyszczające Płomienie przestaną działań, to co pozostało – żywe lub martwe – jest całkowicie wolne od wpływu Chaosu. Nawet zwierzoludzie powrócą do ludzkiej postaci, gdy ogień przestanie płonąć.

się, by dyskutować o herezji i rebelii. Pomieszczenie służyło również za kaplicę, w której oddawano cześć Zuvassinowi i Necoho, zanim jeszcze miasto odrzuciło stare kulty. Pod ścianą, przy sekretnych drzwiach, stoi kilka drewnianych skrzyń, w których przechowuje się stare kroniki świątynne.

W komnacie nie ma żadnych lamp lub chwytów na pochodnie, więc bohaterowie muszą sami postarać się o światło. Jeśli drużyna skombinuje jakiś ogień lub coś takiego, bądź też jeżeli trafi do pomieszczenia w trakcie dnia, wykorzystaj opis odpowiadający *szybkiemu rzutowi oka nr 1*. W przypadku gdy bohaterowie nie widzą, z czym mają do czynienia, użyj *szybkiego rzutu oka nr 2*.

Szybki rzut oka nr 1: po naciśnięciu obu kamieni sekretne drzwi otwierają się z głośnym zgrzytem. Widać stertę drewnianych skrzyń, które chwieją się, by potem przewrócić się w głąb pokoju. Zapytaj się, co gracze chcą zrobić w tej rundzie. Bohaterowie, którym powiedzie się test *inicjatywy*, będą mogli chwycić skrzynie, zanim te upadną. W innym przypadku stos przewróci się i rozpadnie – patrz dalej.

Szybki rzut oka nr 2: po naciśnięciu obu kamieni sekretne drzwi otwierają się z głośnym zgrzytem. Coś porusza się w ciemności. Zapytaj, co gracze chcą zrobić w tej rundzie.

Jeśli nikt nie odgadnie, co się dzieje i nie zareaguje, skrzynie wpadną do pokoju i roztrzaskają się, a ich zawartość pokryje podłogę. Przebywający w kuchni nowicjusze usłyszą trzask, będą się zastanawiać przez dwie rundy, a potem ruszą do tylnego wyjścia.

Sprytni bohaterowie wskoczą do pokoju i zamkną za sobą drzwi. Wtedy nowicjusze, nie widząc nic niezwykłego, wzruszą ramionami i wrócą do swoich zajęć.

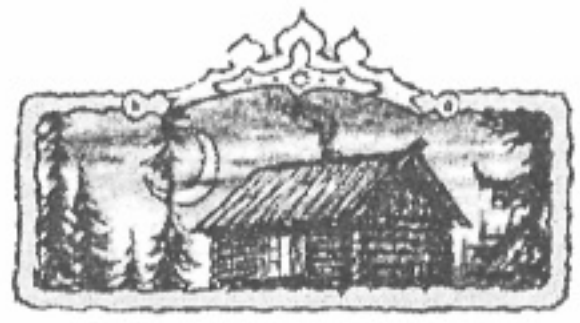
Głupawi bohaterowie będą stali przed sekretnymi drzwiami, zastanawiając się, o co chodzi. W tym przypadku nowicjusze zobaczą ich, podniosą alarm i rozpocznie się polowanie.

Po uważnym obejrzeniu (wymaga światła i zajmuje 2 minuty): powietrze jest stęchłe i nieświeże. W skrzyniach znajduje się dziennik z lat 2480-2490. Przeciwległe drewniane drzwi są zamknięte. Przy stole znajdującym się pod ścianą stoi osiem krzeseł. W północno-zachodnim rogu widać stertę szmat. *Wykrycie magii:* w stercie szmat znajduje się coś posiadającego aurę magii; wydaje się, że pomieszczenie było wykorzystywane jako kaplica.

Szybkie przeszukanie (5 minut): drewniane drzwi nie mają zamka; nie słychać zza nich żadnych dźwięków ani nie widać światła. Sterta szmat kryje stary sprzęt ołtarzowy, między innymi dwie małe rzeźby – jedna ma kształt klucza, a druga, cylindryczna, jest wykonana z czarnego drewna, a ozdabiają ją gwiazdy i sierp księżyca wykonane z jaśniejszego drewna. *Wykrycie magii:* to są właśnie źródła słabej magicznej aury. Wyglądają na błogosławione przedmioty, ale aura jest bardzo słaba.

Tych przedmiotów używano podczas rytuałów, w trakcie których oddawano cześć Zuvassinowi i Necoho, ale później zastąpiono je bogatszymi w kaplicach (2-3). Cały czas można ich użyć do skontaktowania się z bogami-renegatami, ale szansa, że ci odpowiedzą, jest bardzo bliska zeru.

Uważne przeszukanie (30 minut): albo przedmioty są bardzo zwyczajne, albo bohaterowie tak mało wiedzą o kulcie, że nie potrafią wyciągnąć żadnych wniosków. Wciąż powraca imię „Zuvassin" – postaci z umiejętnością *teologia* mogą wykonać test **Int**, by rozpoznać imię tajemniczego boga-renegata związanego z Chaosem.



19. Tajemny korytarz

Ściany korytarza są wykonane z bardzo starego kamienia, więc nawet ork zorientuje się, że dwie drewniane płyty to sekretne przejścia. Chcąc je otworzyć, trzeba wyczuć obniżenie podłogi u ich podstawy, wcisnąć w nie palec i nacisnąć cienką, metalową pałeczkę – wtedy zatrzask z jednej strony drzwi puści. Teraz płytę można wepchną na głębokość 45 centymetrów w niszę, dzięki czemu bohaterowie zdołają przecisnąć się do znajdującego się za nią kredensu. Chcąc zamknąć przejście, trzeba pchać płytę z powrotem, dopóki nie usłyszy się kliknięcia. Otwieranie sekretnego przejścia po raz pierwszy zajmuje trzy rundy; każdy następny raz zajmuje dwie rundy.

Dla tych, którzy stosują mniej subtelne metody, każda płyta ma **Wyt** 2, a **Żyw** 6.

20. Biblioteka

Drzwi do biblioteki nie są zamknięte na zamek.

Poniższe opisy zakładają, że pomieszczenie przeszukuje od 2 do 4 osób, z których każda posiada umiejętność *czytanie/pisanie*. Przeróżne zdolności i sprytne posunięcia mogą przyspieszyć poszukiwania.

Szybki rzut oka: pokój wypełniają półki z książkami. Na zachodniej ścianie stoją obłożone księgi, na południowej – rękopisy i folio, na wschodniej i północnej – zwoje pergaminów i papierów oraz małe pudełka związane taśmą. Na środku stoi biurko oraz krzesło, a w północno-zachodnim i południowo-zachodnim rogu dwa mniejsze stoły. Na biurku leżą jakieś papiery.

Uważny ogląd (2 minuty): żaden z rękopisów i żadne folio nie jest zatytułowane, ale posiadają za to numery katalogowe. Większość ksiąg dotyczy państwowych kultów, rolnictwa, hodowli, inżynierii i lecznictwa. Dwie mniejsze pozycje są poświęcone historii i teologii. *Wykrycie magii:* nic.

Szybkie przeszukanie (10 minut): wszystkie obłożone książki (poza pięcioma lub sześcioma) liczą sobie przynajmniej pięćdziesiąt lat. Katalog rękopisów znajduje się w biurku. Test *obserwacji*: charakter pisma odpowiada notatkom Olwaga, które znajdują się na mapie.

Uważne przeszukanie (30 minut): w katalogu nie ma żadnych odnośników do pozycji o tematyce magicznej lub nekromantycznej; brak również jakichkolwiek wzmianek o Sulringu Durgulu. Przez ostatnie lata najwyraźniej nikt nie korzystał z tekstów o państwowych kultach. Dwa odsyłacze w katalogu – „Lokalna historia" i „Wzmianki o kulcie" – dotyczą interesujących zapisków. ***MG:** wręcz graczom Pomoce nr 10 i 11.*

21. Magazyn (wejście do katakumb)

Podłogę pokrywają kufry pełne starych sprzętów religijnych – wieszane na ścianach symbole Ulryka oraz Taala i Rhyi, szaty, ozdoby ołtarzy, roztopione świece, stare kadzidła, święte emblematy itd. We wschodniej części komnaty stoją cztery skrzynie, w których znajduje się sprzęt oświetleniowy. Są one przybite do klapy prowadzącej do katakumb, którą podnosi się otwierając pokrywę południowo-zachodniej skrzyni i naciskając jej dno. Klapa otwiera się do góry, a zawiasy znajdują się na jej południowej krawędzi.

Możesz sprawić, by bohaterowie przeszukali pomieszczenie w poszukiwaniu klapy i otwierającego ją mechanizmu. Jeśli jednak chcesz od razu przenieść akcję do katakumb, niech ostatni głupiec, który zszedł do podziemi, zostawi wejście otwarte. Wszystko zależy od Ciebie.

KULT STAROŻYTNYCH SPRZYMIERZEŃCÓW

Stojąc w obliczu zawsze istniejącej groźby Pustkowi Chaosu i oczywistej obojętności cara, Aleksiej Czokin I wraz z innymi światłymi obywatelami Bolgasgradu powołał Zbór – tajemne stowarzyszenie, które miało znaleźć rozwiązanie problemów miasta. Ich spotkania doprowadziły do uczynienia wielkiego, acz drastycznego kroku, który, póki co, dobrze wszystkim służy. Po pierwsze, zawarto pakt z bogiem-renegatem, którego imię brzmiało Zuvassin Przynoszący Zgubę, który obronił Bolgasgrad przed wszelkimi wpływami Chaosu i jego sług. Chcąc przeciwdziałać groźbie korupcji, którą niosło ze sobą sprzymierzenie się z Zuvassinem, zawarto pakt z innym bogiem-renegatem – Necoho Wątpiącym. Mieszkańcy zaczęli oddawać cześć tej dwójce potężnych istot, zwanych Starożytnymi Sprzymierzeńcami.

Zuvassin z zadowoleniem pozwolił Sulringowi Durgulowi na nekromantyczne praktyki, które w pewnym stopniu łamały prawa śmierci. Obdarzył również kult mocą Oczyszczających Płomieni, dzięki której ludzie mogli pozbywać się wszelkich skaz Chaosu. Z kolei Necoho nie pozwala Zuvassinowi zdobyć zbyt wielkich wpływów pośród członków kultu.

Specjalne umiejętności i zdolności

Barismann, opat i jeden z twórców kultu posiadają kilka nietypowych zaklęć i zdolności (ich dokładny opis znajdziesz na stronie 119). Oto one:

Przywołanie Oczyszczających Płomieni Zuvassina
Poziom czaru: 1
Punkty magii: 1
Zasięg: czar trzeba rzucać przy urządzeniu (patrz lokacja 7 na mapie świątyni)
Czas trwania: specjalny
Składniki: patrz str. 95

Czar powołuje do działania Oczyszczające Płomienie Zuvassina, które niszczą wszelkie oznaki Chaosu, tak jak to opisano na stronie 95. Ofiarę należy przed rzuceniem zaklęcia umieścić w pojemniku i zamknąć pokrywę.

Wykrycie śladów Chaosu
Poziom czaru: 1
Punkty magii: 1
Zasięg: dotyk
Czas trwania: permanentny
Składniki: brak

Po rzuceniu tego zaklęcia korzystająca z niego osoba natychmiast wie o każdym wpływie Chaosu na pojedynczą istotę – wliczając w to wszystkie mutacje i efekty psychologiczne (takie jak Punkty Obłędu otrzymywane w wyniku zetknięcia z Chaosem) oraz efekty mikstur Radici (patrz str. 101).

Kontrolowanie ożywieńców
Ta umiejętność pozwala postaci kontrolować ożywieńców w świątyni i katakumbach tak, jakby była ona nekromantą – patrz **WFRP**, str. 175-176.

BOGOWIE-RENEGACI

W naturze Chaosu leży rozsiewanie nasion własnego zniszczenia, które są wszak jedynie malutką cząstką nieskończonych możliwości. Grupa bogów Chaosu, zwanych renegatami, sprzeciwia się jego rozprzestrzenianiu. Niektórzy z nich czynią to dlatego, że zwycięstwo Chaosu prowadzi do stabilności, a więc przeciwieństwa Chaosu. Inni czynią to z nikomu nie znanych, tajemniczych powodów. Bolgasgrad sprzymierzył się z dwoma bogami-renegatami – Zuvassinem Przynoszącym Zgubę i Necoho Wątpiącym – by w ten sposób ochronić się przed wpływami Chaosu.

ZUVASSIN PRZYNOSZĄCY ZGUBĘ – BÓG CHAOSU, RENEGAT

Opis
Zuvassin to niszczyciel, nieustannie starający się usunąć z powierzchni ziemi rzeczy, które inni wykonali, i popsuć to, czego inni próbują dokonać. Związki z Chaosem doprowadziły go do wniosku, że nic nigdy nie toczy tak, jak powinno, a plany zawsze zawodzą. Nie ogranicza się tylko do sabotowania Chaosu – z radością zniszczy wszystko. Ponieważ jednak jest bogiem Chaosu, który działa przeciw Chaosowi, ludzcy uczeni sklasyfikowali go jako boga-renegata. Może objawić się swym wyznawcom w wielu postaciach, często wybierając tę, której boją się najbardziej lub udając niezwykle zdeformowanego członka ich rasy. Jednak bez względu na wygląd, Zuvassin zawsze się śmieje.

Charakter
Chaotyczny.

Symbol
Symbol Zuvassina ma kształt podwójnie zakończonego Y. Jest zwykle niekompletny lub posiada pewnego rodzaju błąd – może brakować części lub coś może zostać dołączone.

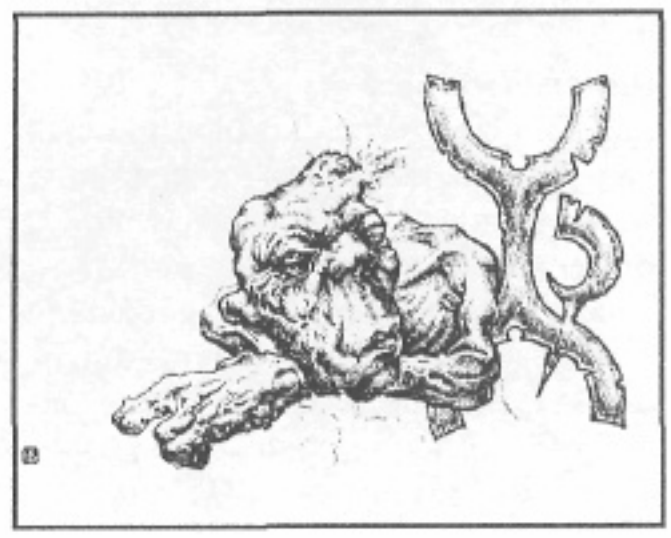
Zasięg kultu
Największe sukcesy Zuvassin osiągnął w Bolgasgradzie, ale posiada wiele ośrodków kultu w całym Starym Świecie. Pojawia się wszędzie tam, gdzie tylko ludzie chcą, by coś poszło źle, i oferuje swe usługi. Potem zaś stara się, by i *jego* plany poszły źle. Znany jest z tego, że posiada wiele kultów, którym wydaje się, iż wyznają innego boga Chaosu; z przyjemnością upokarza tego rodzaju sługi, pozwalając im odkryć maskaradę.

Świątynie
Zuvassina, tak jak większość bogów Chaosu, wyznaje się w tajemnicy, dlatego też istnieją jedynie namiastki jego świątyń, ukryte w piwnicach lub lasach. Bolgasgradzka świątynia Starożytnych Sprzymierzeńców jest jedynym jego przybytkiem znanym w Starym Świecie (co, oczywiście, nie znaczy, że nie istnieją inne, dobrze ukryte).

Przyjaciele i wrogowie
Formalnie Zuvassin jest wrogiem całego Chaosu, wliczając nawet innych bogów-renegatów. Mimo to często sprzymierza się z innymi bogami Chaosu, by pokrzyżować jakieś plany. Może, na przykład, zbratać się z Khornem przeciw Slaaneshowi (lub odwrotnie), jeśli któryś z nich posiada plan, który nie może zawieść (przynajmniej w teorii).

Dni świąt
Zuvassin nie posiada dni świąt jako takich, choć w Bolgasgradzie regularnie odprawia się nabożeństwa ku jego czci w Beckertag.

Wymagania kultu
Zuvassin, jak większość bogów Chaosu, nie odmówi żadnemu głupcowi, który zaoferuje mu swą lojalność. Nie robią mu różnicy nawet najbardziej skomplikowane warunki, gdyż jest przeświadczony, że gdy tylko zechce, zdoła sprawić, by wszystko poszło źle.



Przykazania
Zuvassin nie zmusza swych wyznawców do życia zgodnie z jakimikolwiek przykazaniami, gdyż postać, która naprawdę jest z nim związana, nie będzie zdolna do wykonywania instrukcji bezbłędnie.

Używane czary
Wyznawcy Zuvassina, którzy rzucają zaklęcia, mogą korzystać z dowolnych czarów. Jednak za każdym razem, gdy rzucają czar, istnieje szansa w wysokości 5%, że coś pójdzie źle. W takim przypadku należy skonsultować się z poniższą tabelą.

Rzut K6	Wynik
1-2	Nic się nie stało
3-4	Zmiana efektów
5-6	Inny czar

Nic się nie stało, ale rzucający zaklęcie traci punkty magii, tak jakby czar zadziałał.

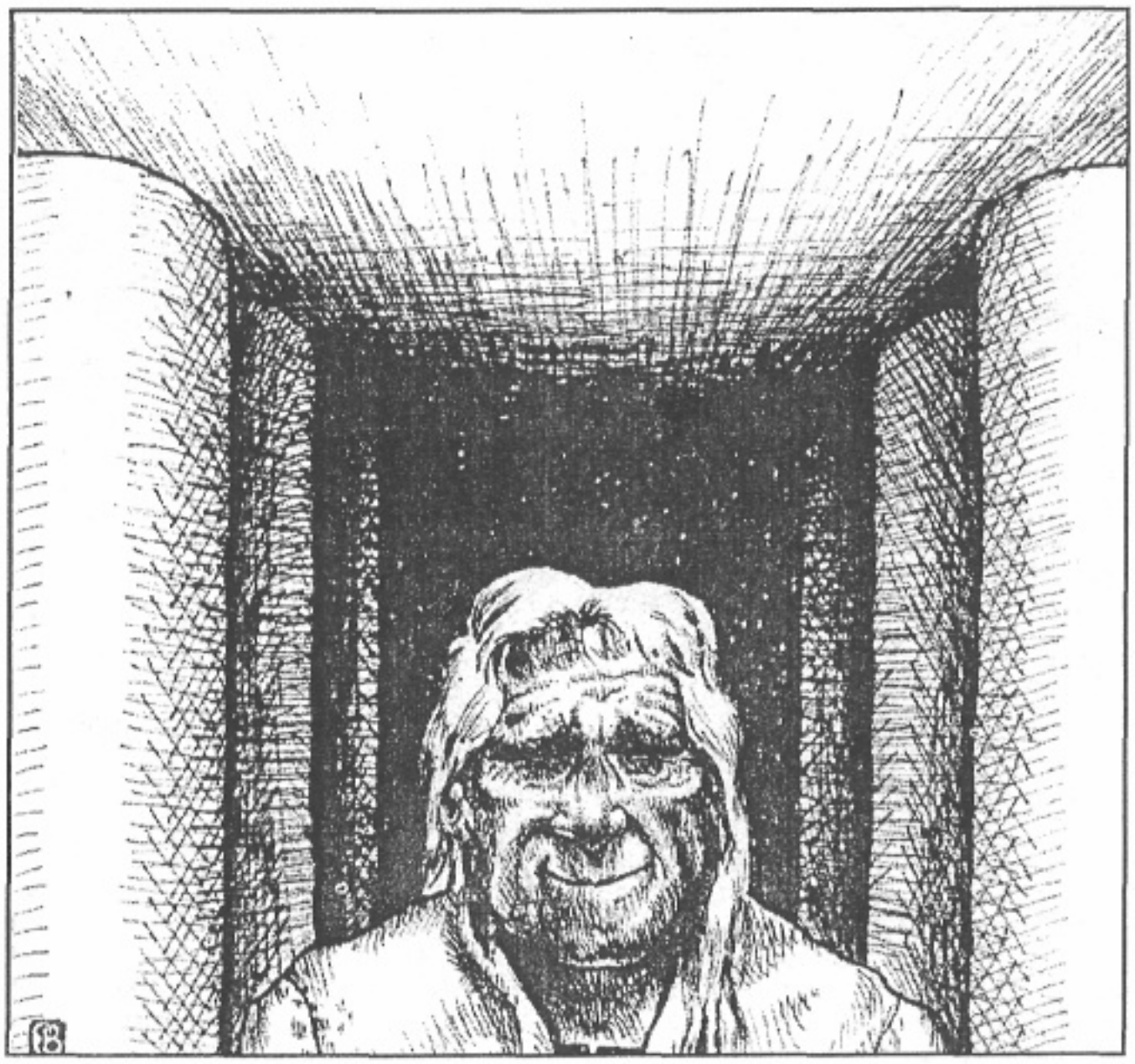
Zmiana efektów: czar udało się rzucić, ale jego efekty są w pewnym stopniu zmienione. Na przykład *Ognista kula* wybuchnie rzucającemu w twarz, *Leczenie lekkich zranień* spowoduje obrażenia, a zaklęcia przywołujące istoty będą tworzyć stwory, nienawidzące tych, którzy je sprowadzili.

Inny czar: rzucającemu nie udało się utkać zaklęcia, które chciał przywołać. Zamiast tego działa inny, losowo wybrany czar z dowolnego poziomu i o dowolnym rodzaju magii. To nie musi nawet być zaklęcie, które rzucający zna. Co więcej, traci on tyle punktów magii, jakby udało mu się utkać czar, który chciał rzucić.

Umiejętności
Nie istnieją specjalne umiejętności związane z Zuvassinem. Co więcej, za każdym razem, kiedy jego wyznawca podnosi się na poziom, *traci* jedną losowo wybraną umiejętność.

Próby
Zuvassin nie zmusza swych wyznawców do przechodzenia prób. Jeśli w *Tabeli rozwoju kapłana* wypadnie próba, to wynik ten należy traktować tak, jakby wypadło 06-10.

Błogosławieństwa
Zuvassin bardzo rzadko błogosławi swych wyznawców. Jeśli jednak już się na to zdecyduje, to przeciwnicy postaci, która je otrzymała, nie przechodzą testów przez jedną godzinę. Zdarza się również, że w tym samym czasie (lub godzinę później) testy pobłogosławionego bohatera automatycznie kończą się niepowodzeniem.



NECOHO WĄTPIĄCY – BÓG CHAOSU, RENEGAT

Opis
Chaotyczna natura Necoho objawia się w przeciwności, która z logicznego punktu widzenia powinna spowodować jego nieistnienie – jest on bóstwem, które sprzeciwia się idei bogów i religii. Nie trzeba chyba mówić, że z tego powodu jego wyznawców jest niezwykle mało, nawet jak na tak tajemniczego boga-renegata. Co więcej, jego imię można znaleźć tylko w najstarszych, najlepiej ukrytych, zakazanych księgach. Jednak Necoho bez wątpienia lubi ten stan rzeczy. Jak można by się spodziewać, Wątpiący bardzo rzadko manifestuje się w świecie fizycznym. Jeśli zrobi to w tej przygodzie, przyjmie postać niskiego, pulchniutkiego, starego człowieka, na którego twarzy będzie stale gościł wyraz ironicznego rozbawienia.

Charakter
Chaotyczny.

Symbol
Necoho nie posiada symbolu.

Zasięg kultu
Wszystko wskazuje na to, że Bolgasgrad jest jedynym miejscem w całym Starym Świecie, w którym oddaje się cześć Necoho.

Świątynie
Wiadomo tylko o jednej jego świątyni – Starożytnych Sprzymierzeńców w Bolgasgradzie. Niewielka wiedza o Necoho wskazuje, że jest on tak samo przeciwny świątyniom, jak bogom.

Przyjaciele i wrogowie
Necoho jest przeciwnikiem wszystkich kultów dowolnego rodzaju, choć zdarza się, że od czasu do czasu pomoże jakiemuś lub utrudni innemu życie – jeśli to działanie podkopie wiarygodność lub status śmiertelnych wyznawców.

Dni świąt
Brak. W oczach Necoho wszystkie dni są równie nieświąteczne.

Wymagania kultu i przykazania
Necoho nie wymaga od swych wyznawców niczego. Tak naprawdę przez większość czasu zdaje się nie mieć żadnych wyznawców.

Używane czary
Necoho z pewnością nie *daje* swym wyznawcom czarów, ale jednocześnie nie zakazuje im używania zaklęć, które już znają.

Umiejętności, próby, błogosławieństwa
Necoho nic nie oferuje swym wyznawcom i o nic ich nie prosi.

KATAKUMBY

Wejście do katakumb było zasypane gruzami przez wiele lat. Dopiero w 2464 roku Necoho pokazał je Zborowi, a później zostało odkopane przez nowicjuszy. Drzwi były jednak magicznie zamknięte mocą starożytnych run aż do dnia, w którym przybył Durgul i złamał zaklęcia. Teraz komnaty wejściowej strzegą niezwykle potężne i wytrzymałe ożywieńcze niedźwiedzie – zapewnią bohaterom niezły trening przed zagłębieniem się w niższe poziomy labiryntu.

Pierwotnie górny poziom służył jako sanktuaria i święte galerie. Teraz jednak znajdują się tu: Duchowy Zbiornik, rośliny Chaosu oraz laboratorium alchemika Radici. W chwili gdy bohaterowie dostaną się do świątyni, Barismann będzie medytował przy Duchowym Zbiorniku, a Radici prowadził szalone badania w swym laboratorium. Strażują tu jedynie starożytne szkielety krasnoludów, które ożywiono przede wszystkim dla celów ogrodniczych, ale mają również za zadanie zatrzymywać intruzów.

Na niższym poziomie (uprzednio były to właściwe katakumby) znajduje się między innymi zaimprowizowana cela więzienna oraz starożytna galeria, z której korzysta teraz Aleksiej III podczas medytacji i studiów, a także przytulna nisza dla Creetoxa, miniaturowego smoka Sulringa Durgula, i oczywiście prywatne kwatery nekromanty. Z tej części labiryntu można się wydostać sekretnymi przejściami prowadzącymi do piaskowych klifów nad rzeką. To właśnie tędy Sulring i Creetox wchodzą i wychodzą kiedy tylko zechcą, nie zwracając uwagi mieszkańców Bolgasgradu. W chwili gdy bohaterowie dostaną się do świątyni, Durgul i smok będą na wyprawie, w więziennej celi siedzi ożywieńczy łowca czarownic (tak, wiem co mówię), a Aleksiej III medytuje w głównym sanktuarium.

DROGA DO KATAKUMB

Jeśli bohaterowie zdołają dostać się do katakumb nie alarmując mieszkańców świątyni, to mogą przejść przez wszystko jak przez masło, zaskakując istoty zamieszkujące podziemia.

Z drugiej jednak strony, jeżeli zostanie podniesiony alarm, ludność katakumb zadziała tak, jak to opisano w *Diagramie świątynnej taktyki obronnej* (patrz str. 92). W zależności od tego, ile rund minęło od wzniecenia alarmu, bohaterowie mogą spotkać po drodze Barismanna i ożywieńcze niedźwiedzie lub Aleksieja i ożywieńców idących im naprzeciw. Nie przesadzaj w dokładności, ustalając miejsce spotkania – upewnij się jedynie, że drużyna najpierw napotka opata z „obstawą", a później Aleksieja, nadciągającego po pięciu-dziesięciu rundach.

Może się zdarzyć i tak, że bohaterowie zostaną złapani i wtrąceni do celi. Wtedy wszyscy mieszkańcy katakumb i świątyni powrócą do swych zajęć, pewni, że Aleksiej III będzie miał oko na więźniów. Tymczasem opieszały syn władcy będzie w galerii oglądał ekwipunek bohaterów, ułatwiając tym samym drużynie ucieczkę i kontynuowanie przygody.

OPIS KATAKUMB

(mapy 11 i 12)

Komnata wejściowa

Fundamenty nowej świątyni stoją na ruinach starożytnej świątyni krasnoludów. Wykopane z ziemi kamienne mury i żelazne drzwi do komnaty wejściowej są klasycznej, doskonałej, krasnoludzkiej roboty. Nic więc dziwnego, że nowoczesna część świątyni odstaje trochę jakością.

Komnata jest nie oświetlona, a w środku strażują dwa czarne, nieżywe niedźwiedzie – tańsze do wykarmienia, bardzo posłuszne i trochę silniejsze od zwykłych misiów.

Nie mów graczom, że to są ożywieńcze niedźwiedzie. Powiedz im, że po prostu zobaczyli te zwierzaki i muszą wykonać testy *strachu*. Później sporadycznie wspominaj o zapachu; zwróć też uwagę na to, że niedźwiedzie nie warczą, nie ryczą i nie wyją, nawet kiedy są ranione (dziwne, nie?). Jeśli bohaterowie przyjrzą się zwierzakom w lepszym świetle, mogą zauważyć, że fragmenty skóry bestii odchodzą od ciał i ledwie się trzymają lub że stwory nie oddychają.

Gracze, którzy zorientują się, że niedźwiedzie są ożywieńcami, mogą ułatwić sobie życie korzystając z czarów nekromantycznych lub przedmiotów magicznych, które niszczą martwiaki bądź też przed nimi chronią.

Niedźwiedzie mają rozkaz atakowania wszystkich żywych intruzów, ale rozpoznają Aleksieja III oraz Barismanna i zostawią ich w spokoju.

Magiczne inskrypcje na żelaznych drzwiach, napisane w tajemnym języku krasnoludów, miały pieczętować wnętrze przed intruzami i nakładać klątwę na tych, którzy odważyli się naruszyć spokój sanktuarium. Sulring przełamał magię – symbole miały chronić przed ziemią, więc nie były odporne na gorąco. Świetnie wyważone drzwi otworzyły się pod dotykiem nekromanty, a za nimi ukazały się spiralne schody wycięte w piaskowcu, prowadzące w dół, do górnego poziomu katakumb.

Galerie

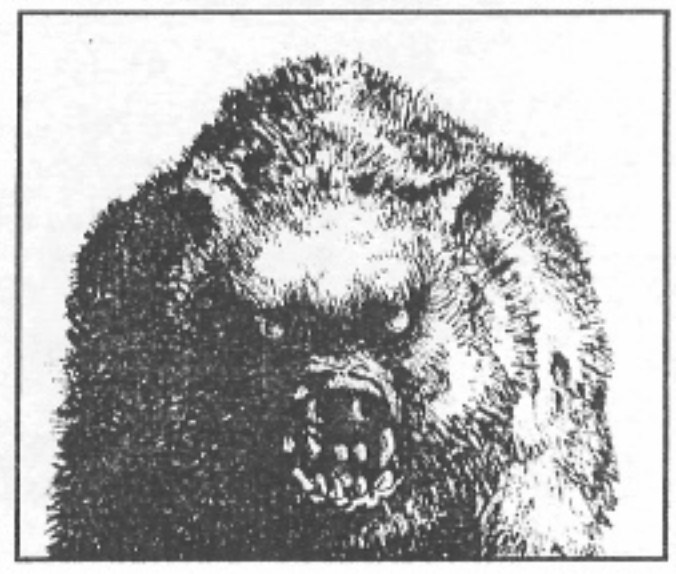
Galerie to korytarze łączące duże komnaty. Mają niski sufit, wspierany na pękatych kolumnach. Ściany i kolumny były przed laty ozdobione rzeźbami i malunkami, ale miękki piaskowiec zwietrzał z upływem czasu i wszystkie detale zniknęły. Ściany z piaskowca tłumią dźwięki i trudno jest zrozumieć, co mówi osoba stojąca nawet dość blisko. Wszystkie testy *słuchania* wykonuje się z modyfikatorem -20.

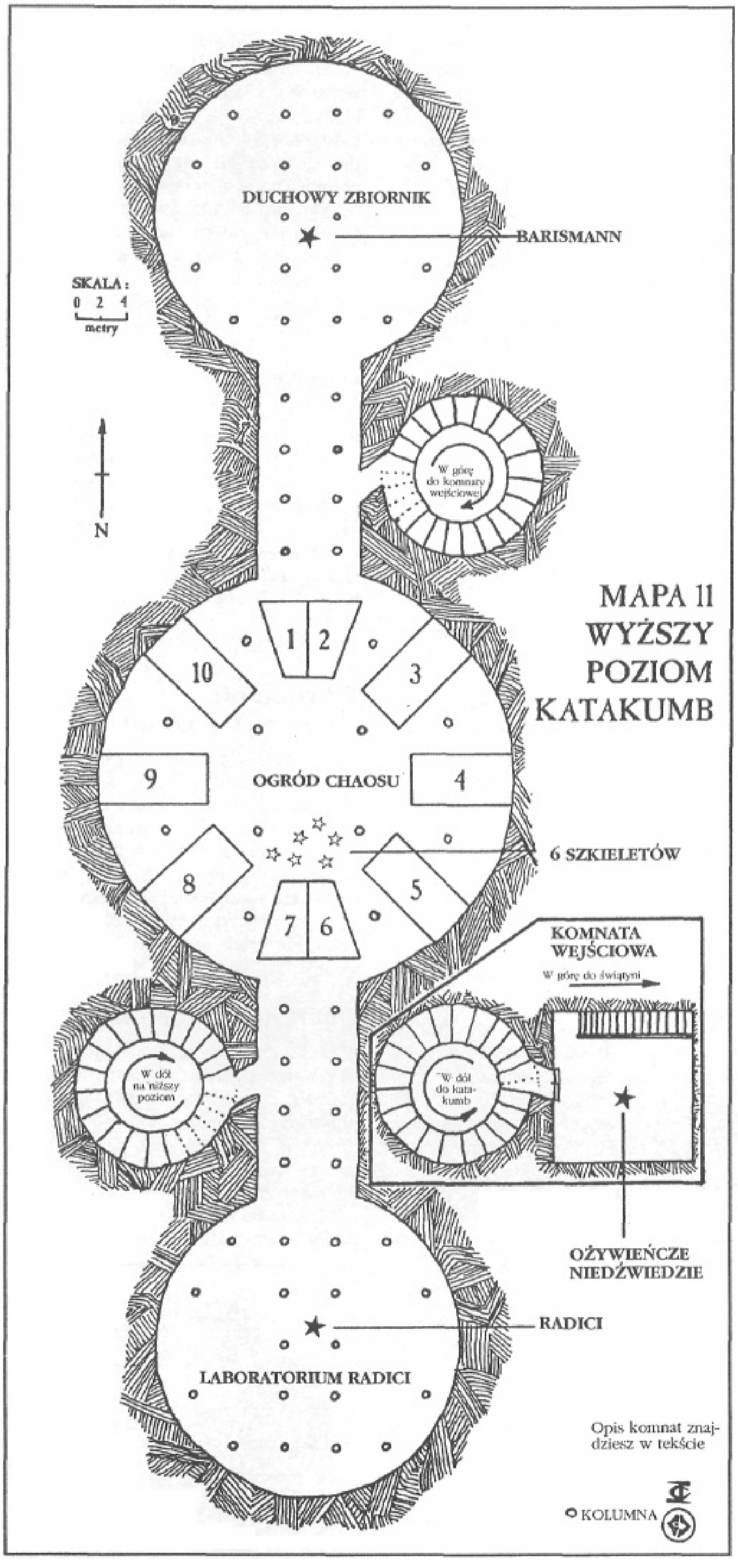
Wkroczenie na wyższy poziom

Kiedy bohaterowie wkroczą na wyższy poziom katakumb i znajdą się w galerii, po prawej stronie będą mogli ujrzeć migoczące odbicie światła świeczki Barismanna, który medytuje w Duchowym Zbiorniku. Być może usłyszą również dochodzący z daleka, z lewej strony, pomruk mechanizmów laboratorium Radici. *Wykrycie magii* pozwoli odkryć silne źródła mocy z obu kierunków.

Duchowy Zbiornik

Komnata zwieńczona jest sufitem w kształcie kopuły, wspieranym na kolumnach z piaskowca; w najwyższym punkcie odległość od podłogi do sufitu wynosi jakieś 30 metrów. Wzdłuż dalszej ściany stoją pakunki (75 sztuk), długie średnio na półtora metra, zawinięte w paski białego materiału, który pokrywają magiczne runy. *Wykrycie*





magii pozwoli stwierdzić, że każdy z pakunków jest źródłem potężnej i skomplikowanej magii.

W pakunkach znajdują się pozostałości tych, którzy posiadali magiczne zdolności. Ich ciała zaczarowano tak, że stały się źródłami magicznej energii oraz transmiterami i wzmacniaczami mocy. Kiedy armia ożywieńców Bolgasgradu wyrusza na polowanie na sługi Chaosu, Duchowy Zbiornik zapewnia im magiczną energię potrzebną do zachowania i wzmocnienia umarłych oraz do utrzymania nad nimi kontroli.

Zniszczenie pakunków przynajmniej na jakiś czas pozbawi Bolgasgrad sił do walki z Chaosem poza murami miasta. Pocięcie lub spalenie pokrytego napisami materiału przełamie zaklęcia, a ciała ulegną natychmiastowemu rozkładowi. Wszystkie postaci, znajdujące się w komnacie, będą musiały wykonać test **Wyt** lub poczują mdłości (-10 do wszystkich cech procentowych). Ci, którym test nie powiedziecie się o 30 i więcej, będą naprawdę chorzy, a ich **Op** na pewien czas spadnie o połowę. Mistrz Gry powinien zadecydować, kiedy zdołają wyjść z szoku i przestaną czuć przerażenie.

Barismann (str. 119) siedzi na przenośnym stołku i korzysta z panującego w pomieszczeniu nadmiaru mocy, by wzmocnić mistyczne wizje. Będąc w transie, raczej nie zwróci uwagi na obecność bohaterów, chyba że narobią dużego hałasu lub go dotkną. To doskonała okazja do złapania i przepytania kapłana!

Nie przejmuj się jednak – Barismann jest twardy i fanatycznie lojalny, więc nie powie bohaterom nic, co mogłoby im pomóc. Nadarza się również okazja to wywołania w postaciach bardziej życzliwego spojrzenia na nekromantyczne praktyki w Bolgasgradzie. Jeżeli nie wykorzystałeś jeszcze przemowy Barismanna ze str. 90, to możesz zrobić to teraz – ciekawe, jak bohaterowie zareagują na przekonujące słowa szanowanego mężczyzny.

Barismann będzie próbował przekonać poszukiwaczy przygód, że walczą z siłami, których nie rozumieją, i że mogą naruszyć bezpieczeństwo setek niewinnych mieszkańców miasta. Będzie wyjaśniał cele kultu Starożytnych Sprzymierzeńców i postara się przekonać drużynę, że on i jego towarzysze nie są źli. Spróbuje wytłumaczyć, że są raczej desperatami walczącymi ze złem i stosującymi sposoby, których zakazują stare zabobony.

Ogród Chaosu

Radici hoduje w tej komnacie skażone Chaosem rośliny, które wykorzystuje później w swych miksturach.

Zapowiedź: bohaterowie, którzy zbliżą się do kolumn na północy ogrodu, dalej nie będą mogli rozejrzeć się po komnacie, ale – pomiędzy pomrukami dochodzącymi z laboratorium Radici – uważni i cisi mogą usłyszeć dochodzące ze środka szuranie, tak jakby ktoś poruszał się wte i wewte (cichy dźwięk: 30% szans na usłyszenie).

W tym momencie goście poczują łaskotanie w gardłach i muszą przejść test **Wyt,** inaczej zaczną kaszleć. Jeśli gracze zaczną coś podejrzewać, odpowiedz, że to po prostu kurz. Kaszel powstrzymuje wykonanie pozytywnego testu **Wyt** w którejś z następnych rund oraz wypicie czegoś lub oddychanie przez materiał.

Bohaterowie zostali właśnie wystawieni na działanie bardzo interesujących zarodników, które emituje jedna z roślin w ogrodzie. Więcej informacji znajdziesz w dalszej części tekstu, ale warto żebyś wiedział, iż tą tajemniczą rośliną jest roznosiciel Plagi Nieśmierci. Nie mów o tym nikomu, gdyż wszystko wyjaśni się w swoim czasie...

Szybki rzut oka: komnata jest nieoświetlona, więc bohaterowie muszą mieć swoje własne źródło światła, by ją obejrzeć. Flora Ogrodu Chaosu zdaje się w ogóle nie potrzebować światła do życia.

Podłogę podzielono na dziesięć działek, a na każdej z nich rozwijają się dziwne, nieznane rośliny. Wszystkie działki są oznaczone ręcznie wykonanymi tabliczkami.

Uważny ogląd: kiedy bohaterowie wejdą do pokoju, z ciemności na południu wyłoni się sześć szkieletów i zaatakuje bohaterów (ich cechy znajdziesz na stronie 120).

Dokładny opis rosnących tu roślin Chaosu oraz szczegóły dotyczące ich natury można znaleźć na stronie 102.

Ogrodem Radici opiekuje się sześć ożywionych przez Durgula, starożytnych szkieletów krasnoludów, które mają rozkaz słuchać alchemika. Zajmują się przede wszystkim doglądaniem działek, wyrywaniem zmutowanych roślin dla swego pana, karmieniem agresywniejszych okazów mięsem lub kośćmi itd. Kiedy bohaterowie wkroczą do komnaty po raz pierwszy, szkielety będą kryć się w ciemnościach, zalegających północną część ogrodu. Jednak w chwili gdy drużyna zacznie się rozglądać, ożywieńcy wyłonią się z mroku i zaatakują.

Przeprowadzenie walki ze szkieletami: wszyscy muszą wykonać test *strachu*; ci, którym się nie powiedzie, zostaną sparaliżowani. Później każdy przerażony bohater ucieknie, gdy tylko dotknie go któryś ze szkieletów (automatyczne trafienie, które nie zadaje obrażeń). Postać pędzi przed siebie przestraszona, kierując się na północ, ma więc przed sobą dwie działki – numer 1 i 2; ustal losowo, w którą wpadnie, lub odwołaj się do zdrowego rozsądku. Jeśli chcesz być bardzo okrutny, niech przerażony bohater biega w kółko przez wszystkie działki. Pamiętaj jednak, by nie przesadzić. Poszukiwacze przygód mogą przekonać Radici, by dał im antidotum (jeżeli, oczywiście, spotkanie z alchemikiem zakończy się zadowalająco), ale zbyt intensywne wystawienie na działanie roślin Chaosu może znacznie nadwerężyć drużynę.

Szkielety mają rozkaz atakować intruzów, ale ich wiekowe kości nie należą do twardych, więc są raczej słabą siłą bojową. Należy je traktować jak zwykłych ożywieńców tego typu, walczących bez broni (-20 do trafienia, -2 do obrażeń) i ignorujących rany. Ponadto, po trafieniu w walce należy wykonać rzut określający miejsce trafienia – uderzona część ciała rozpada się, odpada lub zmienia w proch.

Zdrowy rozsądek powinien podpowiedzieć ci, kiedy szkielety przestaną być niebezpieczne. Na przykład ożywieniec, który straci oba ramiona, ale ma ostre zęby, wciąż może atakować. Jeśli jednak na dodatek jego nogi zostaną strzaskane, to raczej nie uda mu się dogonić szybkich bohaterów. Warto również pamiętać, że każda część ciała szkieletów będzie się poruszać, dopóki ktoś jej nie zmiażdży itp. – ożywiając je, Durgul zrobił naprawdę dobrą robotę.

Szczęśliwie, Radici nie dowie się o obecności bohaterów, jeśli ci nie będą krzyczeć tudzież używać broni palnej, gdyż głosy tłumią ściany.

Kiedy drużyna poradzi sobie ze szkieletami, może ruszyć w dalszą podróż po ogrodzie.

Szybkie przeszukanie (10 minut): napisy na tabliczkach są wykonane w tileańskim dialekcie języka staroświatowego i nikt, kto nie zna tileańskiego, nie zdoła ich zrozumieć. Patrz strona 102.

Bohaterowie, którzy dotkną lub w inny sposób zwrócą uwagę roślin, mogą narazić się na różne, niezbyt miłe, konsekwencje – odwołaj się do odpowiednich opisów.

Z południa dochodzi śpiew lub słowa – ktoś wyraźnie mówi do siebie. Akcent jest tileański, ale nie sposób z tej odległości rozróżnić słów.

Wykrycie magii pozwoli stwierdzić, że wszystkie rośliny i poruszające się szkielety są trochę magiczne.

Uważne przeszukanie (30 minut): szkielety są krasnoludzkie i naprawdę stare. Ślady na działkach wskazują, że ożywieńcy służyli nie tylko jako strażnicy, ale również ogrodnicy.

Laboratorium Radici

Komnata ta stanowi zarówno mieszkanie, jak i laboratorium alchemiczne Radici. Przebywający w niej osobnik jest tak pochłonięty pracą, że bohaterowie mogą się rozejrzeć po pomieszczeniu, zanim doń wejdą, a i tak nie zwrócą jego uwagi.

Zachodnia ściana komnaty jest udekorowana luksusowo i ze smakiem. Wiszą na niej wspaniałe tileańskie gobeliny, obok stoją drogie meble, a po całym pomieszczeniu rozrzucone są antyki chyba z każdego zakątka Starego Świata. Kamienną podłogę pokrywa kilka pięknych dywanów sprowadzonych z odległej Arabii. ***MG:*** *Durgul uszczęśliwia Radici, co pewien czas sprowadzając dla niego egzotyczne wyposażenie.*

Pod wschodnią ścianą komnaty stoi świetnie wyposażone laboratorium alchemiczne. Biblioteka jest niewielka, ale okładka każdej książki wygląda na drogą. Na półkach w wolne miejsce wciśnięte są również notatniki. ***MG:*** *to są bazgroły Radici.*

W kotłach coś się wesoło gotuje, a przez skomplikowany labirynt szklanych rurek i przeróżnych retort płynie ciecz, która zbiera się w zamkniętych słojach.

Wysoki sekretarzyk jest pełen malutkich szuflad, oznaczonych etykietkami, na których ktoś wypisał nazwy *(są to wysuszone komponenty i składniki mikstur).* Na ścianach wiszą próbki roślin z ogrodu. ***MG:*** *będą to jedynie okazy pochodzące z działek 1-9. Rośliny z działki 10 znajdują się we wzmocnionym ołowiem pudełku w oddzielonej części sekretarzyka.*

Tuż obok wysokiego sekretarzyka stoi niższy kredensik z podwójnymi drzwiami. ***MG:*** *tu Radici umieszcza gotowe mikstury.*

Pośród tego wszystkiego krząta się ubrany w biały laboratoryjny fartuch i czapkę mężczyzna (Radici), który gwiżdże i podśpiewuje coś pod nosem, wykonując dziwne czynności przy alchemicznym aparacie.

Alchemik pracuje właśnie nad eliksirem z *Anaclei* dla Durgula, który ma nadzieję, że mikstura poskromi wszelkie mutacje. Póki co, Radici opracował wersję, która redukuje występowanie mutacji o jakieś 75%.

Inny projekt alchemika to wyhodowanie silniejszego szczepu *Protorbis minor*. Jak na razie wiadomo, że ta roślina wymaga odpowiedniej gleby, temperatury i paszy – inaczej nie kiełkuje lub umiera w przeciągu kilku godzin. Posiadając silniejszy szczep *Protorbis*, Durgul mógłby zrewolucjonizować sztukę nekromancji. Więcej szczegółów na temat planów Sulringa dotyczących tejże rośliny oraz Plagi Nieśmierci znajduje się w części zatytułowanej *Cela więzienna* (str. 104) oraz w *Pomocy nr 12*.

Przeprowadzenie spotkania z Radici

Opisz, jak Radici mruczy coś wesoło w tileańskim, stukając w szklane rurki i zaglądając pod pokrywki dymiących kotłów lub uważnie obserwując fioletową substancję, poruszającą się w retortach. Jest tak pochłonięty pracą, że nie zauważy bohaterów, dopóki ci nie zrobią czegoś głupiego – na przykład nie szturchną go, powiedzą coś głośno do niego lub popchną szklane słoje.

Przedstaw alchemika tak, jakby był skrzyżowaniem szalonego, wesołego naukowca z ekscentrycznym, włoskim kucharzem. Radici mówi po staroświatowemu z lekkim tileańskim akcentem, który możesz oddać, stosując rosyjski akcent:

– Cjo tu robicie? Sjukacie małiego Alieksieja? Mislię, żje jeśt na diole.

Radici pracuje dla Durgula, ponieważ ten dobrze płaci i pozwala mu na własne doświadczenia. Alchemika nie interesuje, co Sulring robi z wykonanymi przez niego miksturami:

– Tio nie mój probliem. Ja tilko robię swojie, jasne?

Oczywiście, jest tu sam pośród ciemności, ale to mu pasuje:

– Ktłoś potrzebjuje lićnego towarzistwa? Dziam, dziam, dziem cjały cjasz; w kołko gadjanie o prjacy, zjonach, dzjecjiach... tfiu! Tju psynajmniej mam co robjic cjekawego.

Alchemik nie jest w pełni świadom całego systemu zabezpieczeń katakumb. Będzie trochę zaskoczony obecnością bohaterów, ale kilka celnych uwag i niezła gadka odwrócą jego uwagę. Jeśli poszukiwacze przygód wykażą zainteresowanie jego pracą, z radością z nimi porozmawia. Bohaterowie, którzy mieli trochę kłopotów z roślinami Chaosu, mogą liczyć na pomoc Radici – zacznie przygotowywać antidotum, naśmiewając się z ich ignorancji:

– Cjo z wami? Nje płotraficje riospoznac nasjona drżjacza, kjedi na nje patzycie? Spłokojnie, spłokojnie, zarjaz sie tym zajme.

Jeśli drużyna wejdzie, pogada trochę i wyjdzie, alchemik powróci do pracy i szybko zapomni o całym wydarzeniu.

Jeżeli bohaterowie będą zachowywać się agresywnie albo zaczną grać twardzieli, oburzony Radici wybuchnie.

– Cjo z wami? Spjadajcie stjąd ljub wyslie włas tjam, skłąd pszysliscje!

Sięgnie do kredensu z miksturami, wyciągnie kilka naczynek z eliksirem z *Tirillusa* i rzuci nimi w postaci. Krople z pierwszej fiolki opadną na luksusowe meble i rozniecą ogień. W kilka sekund później cały pokój obejmą w swe posiadanie płomienie. Radici (i każdy, kto nie ucieknie) zginie w płomieniach, a wyposażenie pomieszczenia ulegnie zniszczeniu. Żaden inny mieszkaniec katakumb nie zauważy nic niezwykłego – gęsty dym i obrzydliwe zapachy często wydostawały się z laboratorium alchemika, więc nikt się tym nie przejmie.

Jeśli zaś Radici nie zdoła sięgnąć do kredensu, będzie walczył nie uzbrojony, dopóki nie zostanie „zabity" lub w inny sposób pokonany. Potem odmówi odpowiadania na pytania i nie będzie współpracował, bez względu na to, co zrobią bohaterowie. Durgul ceni sobie usługi alchemika, może więc być on świetnym zakładnikiem. Co prawda pochwycony Radici będzie przeklinał swych ciemiężców, wyrywał się i robił tyle kłopotów, że aż strach – dopóki bohaterowie nie pozbawią go przytomności lub nie „zabiją".

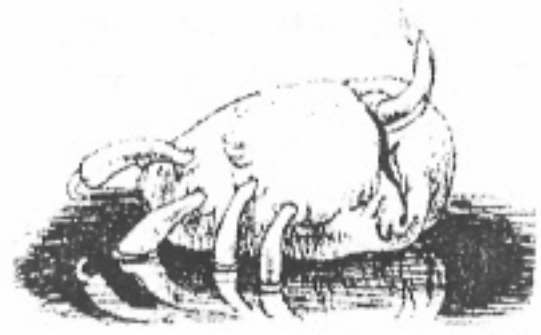
Dlaczego jednak wyraz „zabijać" piszemy w tym przypadku w cudzysłowie? Cóż, wystarczy przypomnieć sobie, że Radici znalazł się pod wpływem Plagi Nieśmierci. Jeżeli spłonie, to oczywiście zginie wraz z chorobą. Jeśli jednak zostanie po prostu zabity w inny sposób, będzie robił tyle samo zamieszania, co za życia. Bo tak naprawdę, wcale nie zginie.

Bohaterowie sami będą musieli znaleźć rozwiązanie tego fenomenu, gdyż Radici niczego im nie wyjaśni. Może stwierdzą, że alchemik nigdy nie był żywy, że jest nieśmiertelny albo że jest Durgulem w przebraniu czy coś w tym stylu. Twardzi bohaterowie mogą poeksperymentować nad (nie)żywym alchemikiem, odcinając mu ręce lub nogi, bądź też korzystając z czarów nekromantycznych. Więcej informacji na temat Plagi Nieśmierci znajdziesz w części zatytułowanej *Cela więzienna* (str. 104), gdzie opisano jej czarującą moc i wyjaśniono wszelkie wątpliwości.

Uwagi na temat roślin Chaosu i eliksirów

Opisane dalej rośliny rosną na działkach oznaczonych tabliczkami w Ogrodzie Chaosu. Radici posiada również wysuszone (i nie tylko) okazy w swoim laboratorium. Eliksiry, które wyprodukował dzięki tym roślinom, przechowuje w kredensie. Można tam znaleźć po trzy sztuki każdej mikstury, przechowywane w zamkniętych korkami i zapieczętowanych woskiem butelkach oznaczonych szczegółową nazwą rośliny. Eliksiry te należy traktować jak te, które opisano w **WFRP** na stronie 186 (działają 1K6 x 10 tur), chyba że w tekście napisano inaczej.

1. *Sigurya natans*. Te przypominające żółte bańki rośliny wydzielają zarodniki, które wywołują silną reakcję alergiczną, jeśli dostaną się do płuc lub dotkną skóry (test **Wyt** lub wszystkie cechy maleją o połowę na K6 x 10 rund).



Gotowy eliksir jest zielony i gęsty, a pachnie jak wodny hiacynt. Zapewnia modyfikator +30 do wszystkich testów *magii*.

2. *Giraluna minor*. Na samym szczycie kapeluszy tych szarych, grzybopodobnych, wypełnionych miąższem roślin znajdują się grupki pokrytych galaretką zarodków wielkości ziarnka grochu. Kiedy skóra zetknie się z tymi zarodkami, nastąpi infekcja trucizną nerwową, która przez skórę dostanie się do krwiobiegu i zaatakuje całe ciało (test *zatrucia* lub ofiara popadnie w pierwsze stadium paraliżu – patrz **WFRP**, str. 139).



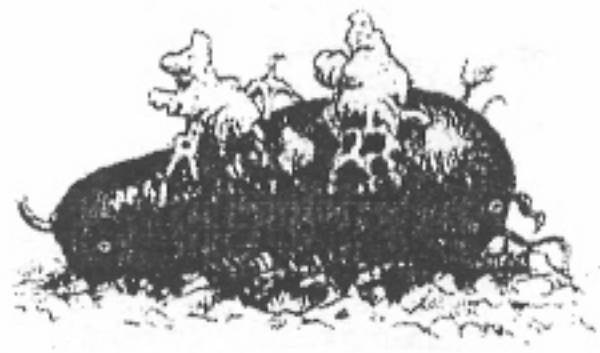
Gotowy eliksir to gęsta, przezroczysta ciecz, która słabo pachnie gnijącą roślinnością. Osoba, która wypije miksturę, znajdzie się pod działaniem *furii*.

3. Dusiciel niepospolity. Jego dotyk sprawia, że delikatne, wijące się wici tejże rośliny obwijają się wokół najbliższych przedmiotów (*duszenie* o **S** 2 – patrz **WFRP**, str. 214). Usuwając wici, ofiara może (test **Zr**) „nadziać się" na jadowite kolce, ukryte pośród szczeciny pokrywającej pędy. Trucizna powoduje depresję (patrz **WFRP**, str. 84).



Gotowy eliksir to wodnista, pozbawiona zapachu ciecz. Osoba, która ją wypije, jest odporna na wszelkie efekty psychologiczne.

4. Kiełki „ogórkowcowe". Te pasożyty przenoszą się na rośliny-gospodarzy (zwykle na warzywa w rodzaju ogórków) w postaci zarodników, które przebijają się przez powierzchnię warzyw, a potem zakwitają, wysuwając korzenie i bulwiaste guzy. Kontakt z samą rośliną nie wywołuje żadnych niezwykłych efektów.



Eliksir jest przezroczysty i pozbawiony zapachu. Miksturę należy wypić, aby zaczęła działać. Bardzo trudno jest wyczuć jej obecność w znacznej części napojów. Wywołuje sen, tak jak czar magii prostej *Uśpienie*.

5. *Artisia*. Cienka, mięsista powierzchnia tych falistych, białych, szaro nakrapianych roślin przypominających paproć jest odpychająca, ale nieszkodliwa.



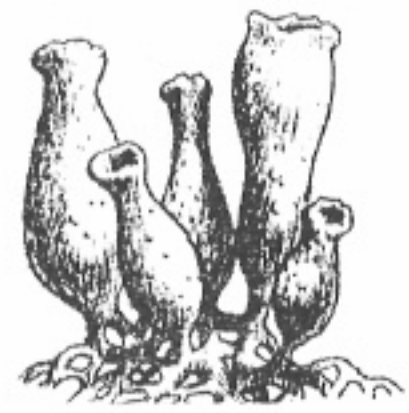
Stworzony z *Artisia* eliksir jest pozbawiony zapachu, ale jego smak wywołuje silne nudności. Po wypiciu mikstury należy wykonywać test **Wyt** w każdej rundzie. Ofiara może jedynie bełkotać i krzywić się, dopóki test nie zakończy się powodzeniem. Kiedy w końcu uda się przejść test, na czas działaniu eliksiru pijący ma podwojone **Sz** i **A**.

6. *Comporana*. Cienkie włoski, wyrastające z grubych liści tej rośliny, pokrywa bardzo toksyczna ciecz, która działa na ludzi jak jedna dawka jadu (patrz **WFRP**, str. 82).



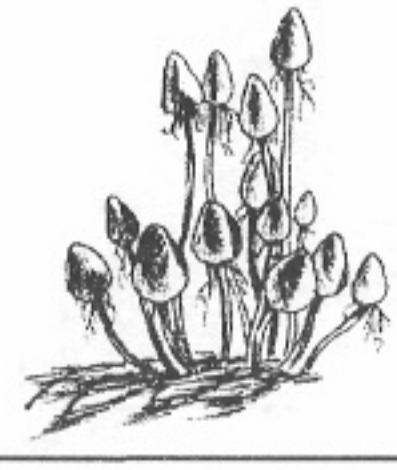
Gotowy eliksir jest gęsty, brązowy i smolisty, a pachnie jak nafta. Kiedy pokryje się nim ostrze, działa na ludzi jak dwie dawki jadu (patrz **WFRP**, str. 82).

7. *Tubolara*. Ciecz, która zbiera się na spodzie rurowatych łodyg tych gumiastych, białych roślin, działa tak jak przygotowany eliksir. W pozostałych przypadkach *Tubolara* nie wywołuje żadnych efektów.



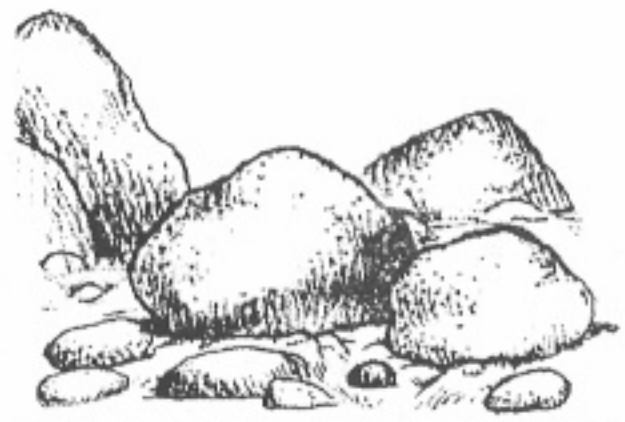
Eliksir to wodnista, przezroczysta, słodko pachnąca i bardzo smaczną ciecz. Wywołuje demencję (patrz **WFRP**, str. 84).

8. *Proturbis minor*. Dotknięcie tych delikatnych, przypominających grzyby roślin wywołuje deszcz malutkich zarodników. Jeśli zarodki zetkną się z tkanką ust lub nosa, wypłynie z nich oleista, toksyczna substancja, która wywołuje natychmiastowe i głębokie przemiany układu nerwowego, co prowadzi do Plagi Nieśmierci (patrz str. 104).



Gotowy eliksir jest gorzki, pozbawiony zapachu, przezroczysty i wodnisty. Wywołuje ten sam efekt, co zarodniki.

9. *Tirillus mimeticus*. Ta roślina posiada zdolność przybierania wyglądu kamieni. Samo oglądanie nie pozwala odróżnić *Tirillusa* od okolicznych skał. Jednak dotyk wykaże, że roślina jest miękka i sprężysta niczym gąbka. Powierzchnię *Tirillusa* pokrywa bardzo lotna, oleista ciecz, która zapali się pod dotykiem (traktuj ją jak płonący olej, **WFRP**, str. 80). Ogień nie zrobi nic roślinie i po kilku sekundach zgaśnie. *Tirillus* odzyskuje zapasy cieczy przez 7-10 dni i dopiero wtedy może kolejny raz zapłonąć.

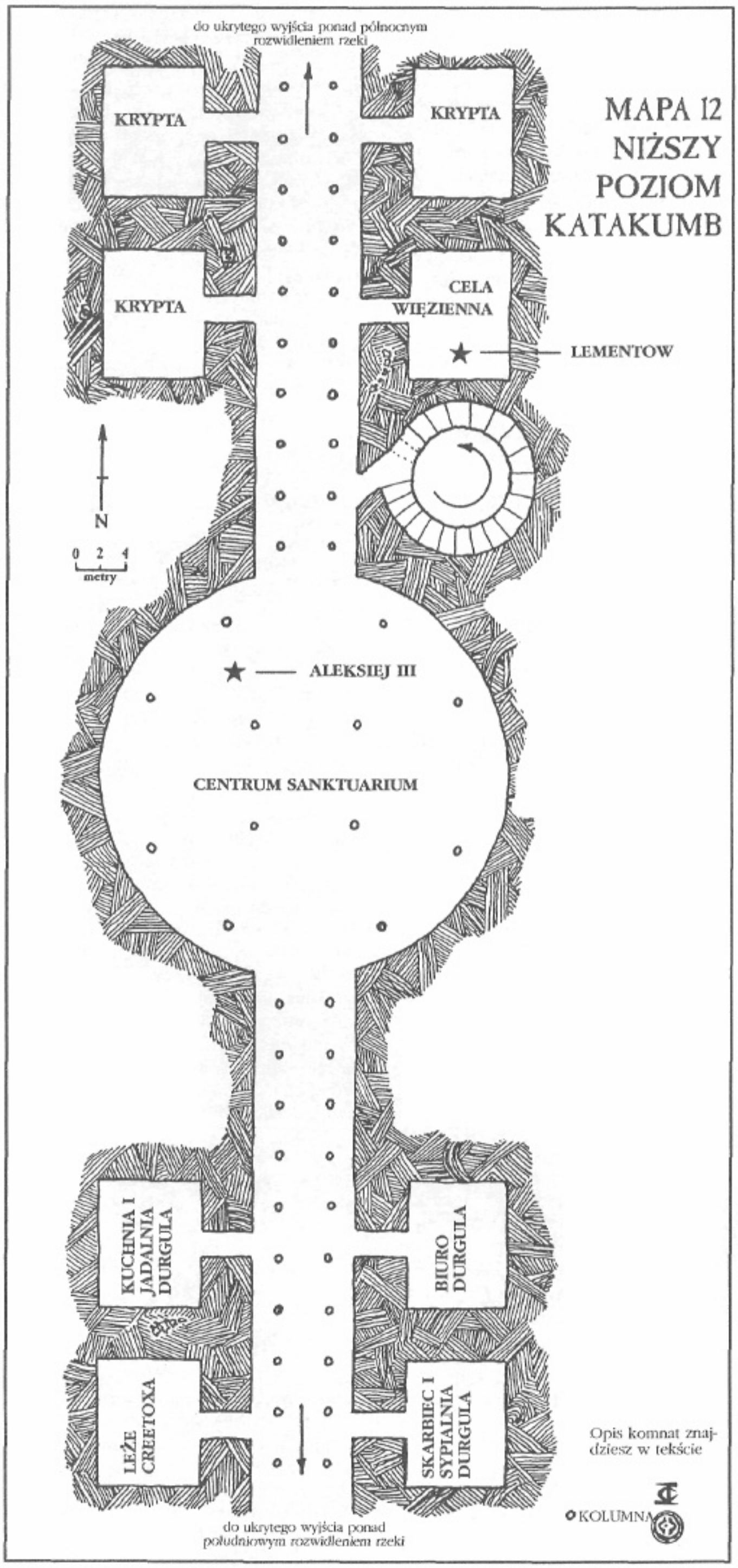


Eliksir jest przezroczysty i przypomina wodę, ale wyjmując korek z fiolki lub rozbijając ją wywoła się efekt identyczny jak czar *Ognista kula*. To samo stanie się, kiedy ktoś będzie chciał powąchać lub spróbować mikstury – che, che...

10. *Anaclea taludensis*. Błyszczące, czarne kwiaty tej rośliny emitują promieniowanie takie samo jak spaczeń. Dotknięcie *Anaclei* nie wywołuje żadnych efektów, ale długie wystawienie na promienie (24 lub więcej godzin w odległości 5-10 metrów, bez względu na ewentualne organiczne bariery między ofiarą a rośliną) może wywołać mutacje (szansa 5%, test wykonuje się raz na tydzień działania promieni). Kamienne lub metalowe osłony o grubości dwóch i pół centymetra lub więcej przeciwdziałają promieniowaniu. Radici przechowuje wysuszone okazy w sekretarzyku, w specjalnym pudełku obłożonym ołowiem.



Eliksir to pozbawiona zapachu, błyszcząca, srebrnoczarna substancja przypominająca rtęć. Radici i Durgul mają nadzieję, że można jej będzie użyć jako podstawy leku oczyszczającego z mutacji Chaosu. Póki co, mikstura nie działa w żaden zauważalny sposób.



MAPA 12
NIŻSZY
POZIOM
KATAKUMB

NIŻSZY POZIOM
(Mapa 12)

Pokoje na tym poziomie służyły niegdyś starożytnym krasnoludom jako krypty. Jedną z tych komnat przerobiono na celę więzienną. Durgul mieszka i pracuje w trzech innych, a Creetox – zwierzaczek Sulringa (miniaturowy smok) – w czwartej. Centralne pomieszczenie sanktuarium służy teraz jako magazyn szkieletów krasnoludów i prywatne ustronie Aleksieja III, Wojownika Chaosu.

W chwili przybycia bohaterów, w celi przebywa ciekawy więzień, a Aleksiej studiuje jakieś papiery w centrum sanktuarium. Z kolei Sulring i Creetox wyruszyli na jakąś wyprawę, ale poszukiwacze przygód będą jeszcze mieli okazję spotkać nekromantę i jego zwierzątko.

Krypty

W każdej krypcie znajduje się czterdzieści nisz grobowych, w których niegdyś znajdowały się szczątki krasnoludów. Teraz ożywione szkielety stoją w centrum sanktuarium – są niezbyt silną rezerwą na wypadek ataku intruzów.

Co do skarbów, które pochowano wraz z krasnoludami, to nie ma ich w katakumbach. Większość złota i srebra przetopiono i przeznaczono na działalność kultu oraz drogie badania Radici i Durgula. Kilka cennych rzeczy, które pozostały, trafiło w ręce Sulringa i Creetoxa, którzy wzięli je „na przechowanie".

Cela więzienna

Wejście do tej krypty zablokowano drewnianymi drzwiami, w których znajduje się małe, zakratowane okno. W tej chwili pomieszczenie służy za więzienie Michaiła Lementowa (patrz str. 120), łowcy czarownic w średnim wieku. Michaił jest martwy niczym gwóźdź w drzwiach, ale nikt się tego nie domyśli widząc, jak kręci się tu i tam.

Lementow jest ofiarą Plagi Nieśmierci. Udało mu się wśliznąć do świątyni, odkryć sekretne przejścia i dostać do katakumb. Tu znalazł się pod wpływem zarodników *Protubis*. Później natrafił na niego Aleksiej III, który przeciął łowcę czarownic na pół swym dwuręcznym mieczem. Potem Wojownik Chaosu przeniósł Michaiła do celi więziennej, zanim nieszczęśnik otrząsnął się z szoku, który wywołało przeżycie własnej śmierci. Lementow jest jeńcem Aleksieja już trzy miesiące.

Radici i Durgul regularnie odwiedzali Michaiła, by badać psychiczne i fizyczne reakcje nieszczęśnika na śmierć. Z tych rozmów Lementow zdołał wywnioskować, co się z nim stało.

Uwięziony Michaił zaczął się powoli rozkładać w zimnym, suchym powietrzu celi. Jego ciało bardzo wyschło i ledwie trzyma się kości, a w kilku miejscach – szczególnie tam, gdzie Aleksiej III ciął go mieczem – odpada, i nieszczęśnik ma duże trudności z utrzymaniem wszystkiego razem. Lementow stara się obwiązywać ubraniem i pasami urwanymi z szat, ale mimo wszystko nie wygląda najlepiej – jest w takim stanie, że z pewnością nie chciałbyś jeść z nim przy jednym stole.

Michaił ma mieszane uczucia – nie wie, jak odnieść się do faktu, że przeżył śmiertelną ranę.

– Wcale nie sprzeciwiam się temu, że przeżyłem... to znaczy nie przeżyciu samemu w sobie. Ale to musi być jakiś rodzaj nekromancji i jest to... cóż, przynajmniej *żenujące*. Na początku zastanawiałem się nad samobójstwem, ale potem pomyślałem co będzie, jeśli *nie mogę* się zabić? Co będzie, jeśli cały czas będę żył, a tylko stracę kolejne części swego, i tak rozpadającego się, ciała?

Lementow nie potrafi wydostać się z tego zamkniętego kręgu. Co więcej, stracił zainteresowanie całą tą sytuacją. Nie miał (i nadal nie ma) bujnej wyobraźni ani poczucia humoru, więc nie potrafi docenić filozoficznie ciekawych i dziwacznie zabawnych aspektów sytuacji, w której się znalazł. Teraz jedynie siedzi i czeka, aż zdarzy się coś nowego, ale nie ma nawet nadziei, że będzie to miłe lub interesujące.

Odgrywanie postaci Michaiła, nieumarłego łowcy czarownic

Michaił jest idealnym bohaterem niezależnym do uzupełnienia wiedzy drużyny. Czy poszukiwacze przygód przepuścili ważne informacje w Bolgasgradzie, świątyni lub na wyższym poziomie katakumb? Niech Lementow uzupełni ich wiedzę. Na przykład bohaterowie nie zdołali zbadać fascynującej magii obecnej w kwarantannie, necromium, sanatorium lub nie odkryli znaczenia Oczyszczających Płomieni Zuvassina – Michaił może im opisać te wszystkie miejsca, widział je bowiem na własne oczy. Jeśli grupa nie zwróciła uwagi na przygotowane przez Ciebie szczegóły i zignorowała świetne pomysły, oto masz okazję do wykorzystania ich raz jeszcze.

Łowca czarownic jest również najważniejszym źródłem informacji jeśli chodzi o Plagę Nieśmierci (niezły z niego eksponat!). W dalszej części tekstu znajdziesz monolog Michaiła na ten temat. Nieszczęśnik miał dużo czasu na rozmyślanie o tym, jakie znaczenie ma choroba i dlaczego tak interesuje się nią Durgul. Jeżeli bohaterowie nie wpadną na to, jak można wykorzystać i nadużyć plagi, Lementow zwróci im na to uwagę. Wspomni, że można dzięki niej stworzyć armię ożywieńców i obiecać wiernym nieśmiertelność (nie będzie to obietnica bez pokrycia!).

Michaił sceptycznie odniesie się do pomysłu wspomożenia drużyny. Nie myśli zbyt pozytywnie o przyszłości – czeka go jedynie powolne rozpadanie się na części. Co więcej, nie jest już pewien, że kult Starożytnych Sprzymierzeńców i Durgul są źli. Tak naprawdę, doszedł do wniosku, że mają oni bardzo efektywny plan walczenia z Chaosem. Lementow nie będzie miał nic przeciwko pogadaniu z bohaterami (nie ma wszak innych ważnych spraw do załatwienia), ale nie czuje potrzeby *robienia* czegokolwiek:

– Ech – wzruszy ramionami – po co to wszystko?.

Jeżeli drużyna zostanie złapana i wtrącona do celi, Michaił zmobilizuje się i postara pomóc w ucieczce. Gdyby bohaterowie nie zdołali wymyślić czegoś sensownego, Lementow stwierdzi, że może oderwać jedną ze swych rąk, przepchnąć ją przez okienko, by później przepełzła po klucze, które wiszą na ścianie naprzeciw drzwi. Mając w zanadrzu unikatowe źródło różnych części ciała, gracze zapewne wpadną na wiele różnych sposobów wydostania się z więzienia.

Michaił o Plądze Nieśmierci

– Słyszałem co nieco z bełkotu Tileańczyka i tej kobiety... Durgul. Tak, to jest kobieta. *Oczywiście*, że jestem pewien! Nie, nie elf – przynajmniej ma zupełnie normalne uszy.

Jak już mówiłem, Tileańczyk i starucha dyskutowali o zarodkach jednej z grzybowatych roślin czy czegoś takiego. Stwierdzili, że musiałem wciągnąć je do płuc, kiedy byłem w tej komnacie z różnymi dziwnymi roślinami. Tileańczyk powiedział, że złapałem jakąś chorobę, po czym wybuchnął szalonym chichotem. Dziwny facet.

Zapytałem, jaka to choroba sprawia, że żyje się z *taką* dziurą w piersi. I to nie oddychając! Na to Durgul odpowiedziała, że nie oddycham, bo *nie żyję*.

Potrzebowałem trochę czasu, żeby przetrawić tę informację. Kiedy w końcu doszedłem do siebie, oskarżyłem ich o nekromancję. Na to Durgul uśmiechnęła się tylko, za to Tileańczyk obruszył się nieco i stwierdził ostrym tonem, że jest alchemikiem. A potem dotarło do mnie, że jestem zombie.

Muszę powiedzieć, że byli bardzo mili w stosunku do mnie, szczególnie w tym przypadku. Oczywiście, plaga sprawiła, że jestem ożywieńcem, ale nie zombie. Według Durgul, zombie to kawał mięsa, który istnieje dzięki magii – tak w ogóle, to wydaje się ona być bardzo kompetentna w sprawach, które zwie niższymi poziomami nekromancji. *Ja* z kolei jestem martwym ciałem, w którym cały czas mieszka oryginalna dusza. Myślę, że mogę powiedzieć, iż sam nawiedzam siebie!

Cały czas starali się dowiedzieć, czy cokolwiek czuję – nie żebym wspomniał, że czuję tę wielką dziurę w piersi. Każdy, kto zostanie wystawiony na działanie zarodników, traci czucie, zmysły smaku i węchu, nie może jeść ani oddychać, a co gorsza, nie może się wyleczyć. Mimo to chodzi, mówi, widzi i myśli tak, jakby wciąż żył.

Tak? Słucham? Zaraźliwe? Nie wiem, naprawdę nie wiem. Ale istnieje szansa, że złapaliście to, jeśli tylko znaleźliście się w sąsiedztwie tej zabawnej roślinki. Cóż, nie przypuszczam, żeby można było wam w tej sytuacji pomóc. Wiecie jednak teraz przynajmniej jedno: nie poczujecie bólu...

Centrum sanktuarium

Nachodząc z północy, bohaterowie zobaczą przygaszone światło, migoczące we wschodniej części komnaty i usłyszą powtarzający się co pewien czas szelest papieru.

Pierwszy rzut oka: po prawej stronie, pod ścianą, ramię przy ramieniu, stoją setki szkieletów. Po lewej, przy stole siedzi mężczyzna w pełnej zbroi płytowej (włączając w to hełm) i przegląda jakieś papiery. Masywny pancerz z wieloma fantazyjnymi zakończeniami sprawia, że osobnik wygląda na Wojownika Chaosu.

Bohaterowie, którzy nie zachowają środków ostrożności lub będą się głośno zachowywać, zwrócą uwagę Aleksieja. Wojownik Chaosu odwróci się w ich stronę i postaci nie będą miały szansy wycofać się nie zauważone. Jednak z drugiej strony, bohaterowie, którzy będą uważni i wykorzystają odpowiednie umiejętności, zdołają rozejrzeć się i wycofać, nie zwracając niczyjej uwagi.

Uważny ogląd: szkielety były niegdyś krasnoludami. Teraz stoją spokojnie,

o własnych siłach, ale nie wyglądają na ożywieńców i zdają się nie zauważać bohaterów.

Aleksiej atakuje: jeśli bohaterowie nie zostali zauważeni, mogą się wycofać lub dalej obserwować pomieszczenie. Po jakiejś godzinie – zakładając, że drużyna nie zwróciła niczyjej uwagi – Aleksiej zacznie coś wyczuwać. Wojownik zaatakuje, gdy tylko będzie świadom obecności postaci.

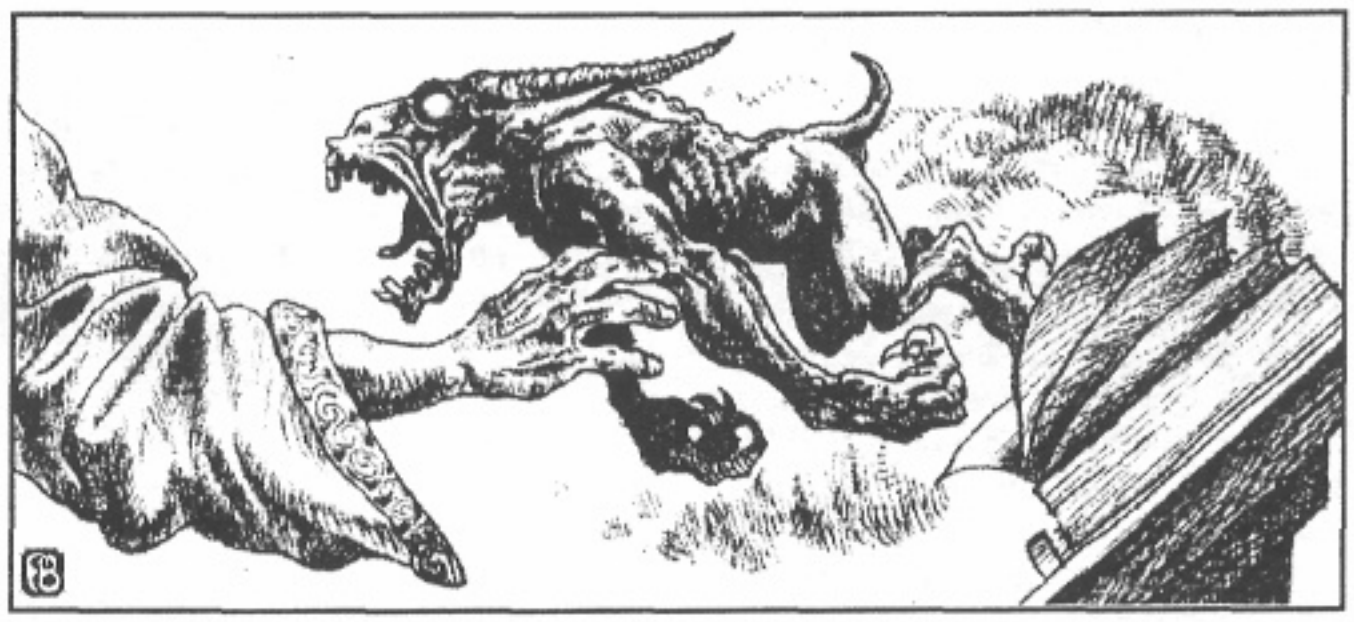
Aleksiej, wiedząc o obecności bohaterów, sięgnie do szuflady w stole i wyciągnie dwie fiolki z jakimiś eliksirami. opróżni pierwszą jednym haustem i wstanie. W następnej rundzie dobędzie miecza i strzaska drugą fiolkę, pokrywając jej zawartością ostrze. W trzeciej rundzie rzuci się na bohaterów.

Wojownik pragnie zniszczyć intruzów i świetnie się do tego nadaje. Wypicie eliksiru z *Artisii* upewniło go, że żaden z bohaterów nie zdoła uciec, będzie więc ciął wszystkich mieczem, dopóki nie pokona wszystkich.

To będzie walka do śmierci, a nawet dłużej. Aleksiej jest ofiarą Plagi Nieśmierci (patrz wcześniej), co zresztą dotyczy również bohaterów. Tak więc walka zakończy się dopiero wtedy, gdy któraś ze stron zostanie znacznie okaleczona. Przy wszystkich krytycznych efektach stosuj zdrowy rozsądek i decyduj, czy ich ofiara może dalej walczyć lub też jak zostały ograniczone jej zdolności. Na przykład, jeśli ktoś straci rękę, będzie mógł dalej atakować drugą. Z kolei po odcięciu głowy walczący straci orientację, będzie więc mógł tylko kręcić się tu i tam, uderzając na oślep. Pamiętaj również, że Plaga Nieśmierci pozbawia ofiary czucia, a co za tym idzie, żaden krytyczny cios nie wywoła bólu, który utrudniłby walkę.

Czary i eliksiry ukradzione Radici mogą przeważyć szalę zwycięstwa na stronę bohaterów. Zaklęcia *Uśpienie* i *Kradzież rozumu* pozwolą drużynie pochwycić lub zniszczyć Aleksieja, a kilka ognistych kul (eliksir z *Tirillusa*) z pewnością go upiecze. Taktyka również ma znaczenie – na przykład wszyscy bohaterowie mogą się na niego rzucić i próbować pozbawić go broni.

Oczywiście, poszukiwacze przygód mogą w trakcie walki stać się siekanym mięsem (pech w rzutach czy błędy taktyczne?). W takim przypadku Aleksiej zbierze wijące się części ich ciał i zamknie je w celi więziennej. Na szczęście bohaterowie są okaleczeni, ale wciąż przytomni, więc przygoda może toczyć się dalej. Wciąż istnieje szansa, że przetrwają do rozmowy z Durgulem, a może nawet zdołają uciec, choć pozostaną technicznie umarli.



Siedziba i laboratorium Durgula

Kiedy przybędą bohaterowie, Durgula i Creetoxa nie będzie, więc jeśli zdołali pokonać Aleksieja, zdobędą trochę czasu na zwiedzenie okolicy. Niestety, mieszkańcy zaraz powrócą. A jeśli bohaterowie nie są jeszcze martwi, to spotkanie z nimi w ich siedzibie jest najszybszym sposobem przejścia na drugą stronę.

Tak więc drużyna może się rozejrzeć po okolicy i uciec w strachu przed spotkaniem potężnego, starożytnego czarnoksiężnika. Tak postąpiliby rozsądni ludzie.

Bohaterowie mają szansę powłóczyć się po okolicy, obejrzeć pokoje i wpaść w niezłe tarapaty, kiedy Durgul i Creetox powrócą... – patrz *Ktoś chce herbatki?*

Kwatery Durgula

Biuro: tutaj Durgul pracuje. Pokój wygląda tak, jakby wypełnił go nadmuchany, organiczny balon, a potem do środka wmaszerowały miliardy długich, grubych pijawko-ślimako-glistopodobnych stworów, które skonsumowały zawartość kilku magazynów farby. Następnie robactwo rozpełzło się po balonie i powiązało ze sobą. W końcu wszystko razem wybuchło. Co dziwne, pokój wypełnia wspaniały zapach – niczym powiew wiosennego poranka, oraz kojące brzęczenie – jakby pomruk pszczół.

Jedynymi meblami w tym pomieszczeniu są demony, które przybierają takie kształty, jakich akurat życzy sobie Durgul. W tej chwili mają następujące formy: marmurowy stół, krzesło, masywny pulpit, leżąca na nim olbrzymia księga, dość pokaźny fotel i dwumetrowej wysokości półka na książki o nogach niczym stonoga.

Na półkach stoi kilkuset miniaturowych demonów w szerokim asortymencie, które zapamiętują wszystkie teksty, zapiski, uwagi, mapy i inne informacje zbierane od tysięcy lat przez Durgula. Sulring trzyma podobne im demony w kryjówkach na całym świecie. Durgul musi jedynie sięgnąć po demona, ścisnąć go i zapytać o informacje, których potrzebuje. Stwór może w dowolnym języku zarecytować lub zmaterializować obficie ilustrowaną księgę.

Na marmurowym stole leżą papiery zapisane w tajemnym elfickim – lista zakupów dla Barismanna i Creetoxa – oraz niezrozumiałe rysunki.

Ktoś użyje *wykrycia magii*? Pokój kipi magiczną energią, więc bohater musi wykonać test *strachu*, gdyż czarodziejskiej potęgi jest tu zbyt wiele. Nawet jeśli uda mu się przejść test, będzie się jąkał do końca przygody... a może nawet do końca życia.

Każdy, kto dotknie jakiegokolwiek mebla lub sprzętu stojącego na półkach, zostanie zaatakowany przez odpowiedniego demona. Księgi to mniejsze demony, a meble – większe.

Wybacz, że nie poświęcamy strony lub dwóch na dokładne opisy demonów. Nie przejmuj się jednak szczegółami – wykorzystaj standardowych przedstawicieli tych istot (**WFRP**, str. 255-257) i nie zatrzymuj akcji przygody.

Skarbiec/sypialnia: w samym środku pokoju stoi ulubione łóżko Durgula, które zakupił dwieście lat temu w Kitaju. Każdy, kto zrobi tu bałagan, naraz się na gniew Sulringa, kiedy ten powróci.

Wokół łóżka stoją półki, na których znajduje się wiele dziwnych przedmiotów o różnych kształtach, wymiarach i kolorach. Są to trofea i zdobycze z trwających setki lat podróży i przygód. Mają wartość emocjonalną, nie pieniężną – większość to typowe rupiecie, które każdy z nas trzyma w domu, bo nie może się zmusić do ich wyrzucenia. Nic w tym pokoju nie jest magiczne.

A gdzie jest magiczny skarbiec Durgula? Bezpiecznie ukryty tam, gdzie bohaterowie nigdy go nie znajdą.

Kuchnia/jadalnia: tak jak sypialnia Durgula odzwierciedla jego przywiązanie do starych i znajomych przedmiotów, tak kuchnia jest symbolem obsesyjnej potrzeby gotowania nowatorskich potraw.

Na jednej ze ścian wiszą zwykłe półki, na których stoją setki małych butelek i pudełek z przyprawami. Durgul próbował zastosować demoniczne szafki, ale te testowały swą zawartość. Drugą ścianę zasłaniają książki kucharskie wszystkich narodów. Pod kolejną stoją kredensy, a w nich pełno świetnej jakości kryształów, porcelany i zastaw.

W rogu stoi zwykły, wiekowy piec na węgiel drzewny, a obok zapasy paliwa. Durgul uwielbia ten piec i nie zamieniłby go na żaden inny.

W całym pomieszczeniu widać też wieszaki i półki na świeże i wysuszone owoce oraz warzywa. Na desce do krojenia stoi obiad na dziś – kilka kawałków baraniny, magicznie utrzymywanych w chłodzie i zachowujących dzięki temu świeżość.

Stół nakryto dla dwóch osób – jedno siedzenie jest dla Durgula, a drugie dla jego zwierzaka. Krzesło Creetoxa wykonano tak, by nie złamało się pod ciężarem czterystukilogramowego miniaturowego smoka.

Jedyne magiczne przedmioty w tym pokoju to kawałki baraniny. Miejmy nadzieję, że bohaterowie nie pomylą ich z różdżkami lub, co gorsza, czarodziejską bronią.

Leże Creetoxa

Wyobraź sobie zaskoczenie bohaterów, którzy znajdują stos skarbów leżących na podłodze tej komnaty. Nie słyszeli nic o smoku, więc z pewnością uznają, że należy on do Durgula. Co prawda, na ścianach widać niewielkie pasy sadzy (Creetox chrapie, wypuszczając płomienie ognia), a w komnacie unosi się odór siarki. Pamiętaj jednak, że Plaga Nieśmierci mogła pozbawić bohaterów zmysłu zapachu. Co więcej, w samym środku góry skarbów znajduje się niewielkie wgłębienie, w którym śpi smok.

Prędzej czy później bohaterowie postanowią obejrzeć zgromadzone w komnacie przedmioty. Przy okazji z pewnością dojdą do wniosku, że tego typu skarby nie powinny interesować czarodzieja o statusie Durgula.

Natura Creetoxa jest bardzo podobna do natury jego większych kuzynów, nic więc dziwnego, że miniaturowy smok również sypia na górze skarbów. Na szczęście stwór nie należy do najbystrzejszych i Durgul zdołał usatysfakcjonować go przedmiotami niewielkiej wartości.

Na podłodze siedziby Creetoxa leży 24 000 miedziaków (czyli jakieś 400 sztuk złota), a wśród nich można również natrafić na raczej niewielkie bryłki kwarcu i szkła, trochę sztucznej biżuterii oraz na prawie dwadzieścia sztuk krzykliwej, acz taniej broni i podobnych zbroi. Cały ten „skarb" kosztował Durgula około 500 złotych koron.



Z odległości i w słabym świetle wygląda imponująco, ale dokładne przyjrzenie się mu powinno ostudzić nawet najzapalczywszych łowców skarbów.

Przy okazji – obraźliwe odzywki na temat skarbu, wypowiedziane w obecności Creetoxa, mogą wywołać kłopoty. W takim przypadku Durgul szybko wyjaśni, że bohaterowie muszą być wielkimi magami, którzy przemienili wspaniałe skarby smoka w nic nie warte śmieci – a wtedy nasi chłopcy znajdą się w prawdziwym niebezpieczeństwie.

Poprowadzenie spotkania

Durgul i smok powrócą (niosąc świeżą miętę) do swych siedzib tuż po tym, jak bohaterowie rozejrzą się po komnatach i zaczną dyskutować, co dalej robić.

Czas na myślenie: doszliśmy do najważniejszego spotkania w całej przygodzie i bohaterowie muszą mieć czas, by ustalić swoje następne kroki. Mogą:

* zaatakować Durgula;
* zdobyć tyle informacji, ile się da, i odejść;
* przekonać Durgula (siłą bądź rozumem), by przestał uprawiać nekromancję w Bolgasgradzie;
* zostawić wszystko w spokoju, bo przecież lepiej nie mieszać się w sprawy, których nie potrafi się osądzić lub zrozumieć;
* powrócić do Kislevu, by powiedzieć prawdę (lub częściową prawdę)... a może w ogóle nie wracać?
* przyłączyć się do kultu Starożytnych Sprzymierzeńców i wraz z nim próbować uratować świat od Chaosu, korzystając z potęgi nekromancji.

Zwiedzenie komnat Durgula i Creetoxa powinno rozładować napięcie. Bohaterowie mają przy okazji czas, by zebrać poszlaki, zastanowić się nad nimi i ustalić, jak doprowadzić misję w Bolgasgradzie do końca. Nie wstydź się i, jako Mistrz Gry, zwróć graczom uwagę:

– Wygląda na to, chłopcy, że Durgula akurat nie ma. Cóż za szczęście. Możecie teraz zastanowić się nad tym, co widzieliście i usłyszeliście do tej pory. Możecie również zadecydować, jak wypełnić misję. Czy wiecie, co trzeba zrobić? A może nie? Może musicie trochę na ten temat porozmawiać? Jednak bez względu na to, co będziecie robić, pamiętajcie, że nie macie pojęcia, kiedy Durgul powróci. Lepiej będzie, jeśli wszystko ustalicie, zanim przybędzie.

Powrót Durgula

Bohaterowie mieli czas, by zastanowić się, co robią i gdzie są. Zdołali obejrzeć apartamenty Durgula i wplątać się w masę kłopotów. Ale dopiero po tym wszystkim czeka ich spotkanie z czarodziejem i smokiem, którzy powrócili z wyprawy. Dokładnym moment ich przybycia zależy wyłącznie od Ciebie – mogą pojawić się w chwili gdy bohaterowie myszkują po komnatach lub gdy właśnie zachowują się niczym wandale.

Durgul i Creetox wejdą do kompleksu ukrytym wejściem na klifach przy południowym rozwidleniu rzeki. Będą wesoło dyskutować, idąc do swoich pokoi. Piaskowe ściany trochę zagłuszą hałas, który wywołują, więc zajęci czymś bohaterowie będą mieli 10% szans na usłyszenie ich nadejścia. Z kolei ci, którzy nasłuchują, będą mieli 25% szans zorientować się, że ktoś się zbliża. Natomiast bohater, który stoi na warcie w korytarzu, ma 25% szans ujrzeć zbliżającą się dwójkę.

Durgul i Creetox mają prawo wykonać zwykły test *słuchania*, by odkryć myszkujących po komnatach bohaterów. Kiedy tylko Sulring zorientuje się, że pojawili się jacyś intruzi, otoczy siebie i smoka niewidzialnością oraz rzuci *Strefę ciszy*. Potem nagle pojawią się w komnacie, w której jest najwięcej bohaterów.

Ty jesteś Durgul?

Nastąpił moment, w którym powinieneś dowiedzieć się czegoś o Sulringu Durgulu. Czarnoksiężnik nie jest już ani elfem, ani mężczyzną. Częste eksperymenty z Chaosem wywołały u niego liczne mutacje, co zmusiło go do co najmniej kilkakrotnej zmiany ciała (patrz *Pomoc nr 12*). W tej chwili przebywa w ciele dobrze zbudowanej ludzkiej kobiety tuż po sześćdziesiątce. Może to trochę zaskoczyć bohaterów, ale przecież wcześniej wspomniał im o tym Michaił, łowca czarownic (str. 105).

Mimo zewnętrznego wyglądu obecnego ciała, Durgul zachował akcent, maniery i pozę starożytnego wysokiego elfa, co może nieco zbić bohaterów z tropu. Jeśli wciąż posiadają Czarny sztylet (patrz str. 76), mogą oczywiście *spróbować* zabić Sulringa (co z pewnością doprowadzi do *Ostatecznego starcia*), ale ponieważ jest on w zupełnie innym ciele, run nie zadziała.

Cały czas będziemy traktować Durgula jako *jego*, a nie *ją*, gdyż on sam cały czas myśli o sobie jako o mężczyźnie, bez względu na płeć obecnego ciała.

Ktoś chce herbatki?

Kiedy Creetox i Durgul pojawią się w swych komnatach, smok będzie koniecznie chciał zabić intruzów tu i teraz:

– Patrz! Złodzieje! Czy mogę ich rozerwać, Sulring? Mogę?

Durgul uśmiechnie się tylko i pokręci głową.

– Uspokój się, Creetox – powie, wciąż się uśmiechając. – Myślę, że powinniśmy ich nazywać gośćmi, a nie złodziejami. Przynajmniej do chwili, kiedy nie dowiemy się, co tu robią. (*Zwróci się do bohaterów*) Wybaczcie, proszę, Creetoxowi. Ostatnio ma niewiele rozrywek. A teraz chyba najlepiej będzie, jeśli zrobię nam wszystkim herbatkę, przy której sobie pogadamy, co?

Durgul jest bardzo przyjazny i konkretny. Co więcej, z pewnością nie czuje się zagrożony lub przestraszony obecnością bohaterów (przejrzyj część pod tytułem *Ostateczne starcie*, a zrozumiesz dlaczego). Jego spokój powinien wywołać w graczach obawę.

Jeśli bohaterowie nabałaganili w komnatach, Durgul ze smutkiem obejrzy skutki ich działań i grzecznie zwróci uwagę, że naprawdę wolałby, by lepiej się zachowywali. Następnie zamacha rękami tak, jak to zwykli czynić czarnoksiężnicy. A wtedy wszystko, co było rozbite na kawałki, połączy się z powrotem w całość. Co więcej, niektóre meble zaczną biegać po pokojach, zabierając po drodze przedmioty, które niegdyś były ich częścią lub się w nich znajdowały. Po chwili komnaty powrócą do stanu sprzed wizyty bohaterów.

Poszukiwacze przygód mogą nawet w obecności Durgula robić coś, co nie będzie mu się podobało. W takim przypadku czarnoksiężnik poprosi, by przestali. Będzie bardzo cierpliwy i grzeczny – cały czas będzie używał wyrazów w rodzaju „proszę" i „dziękuję" oraz nie podniesie głosu. Jeśli nie uda mu się w ten sposób przekonać bohaterów, poprze prośby siłą i odwoła się do potęgi magii, rzucając *Unieruchomienie* (czwarty poziom magii bojowej), które wzmocni 20 punktami magii, by zaklęcie zadziałało (patrz *Wzmacnianie testów i czarów*, **WFRP**, str. 135).

Cierpliwość Durgula ma pewne granice. Jeśli zorientuje się, że rozsądek nie doprowadzi go do niczego, rozpocznie *Ostateczne starcie* (str. 109).

Obgadanie sprawy

Rozmowy i negocjacje między Durgulem a bohaterami będą zapewne postępowały w trzech krokach. Jeśli poszukiwacze przygód będą agresywni lub nie zechcą współpracować, czarnoksiężnik może poczuć się sprowokowany i zaatakować. Trzeba jednak pamiętać, że Sulring będzie cierpliwy, dopóki nie zorientuje się, że nie ma nadziei na przekonanie bohaterów, a wtedy zrezygnuje z postawy obronnej. Oczywiście, nie pozwoli, by któryś z poszukiwaczy zakradł się do niego od tyłu. Zacznie również działać, gdy bohaterowie wyjmą broń, spróbują rzucić zaklęcie lub postanowią użyć magicznego przedmiotu, który może posłużyć za broń.

Krok pierwszy: Co tu robicie?

Prędzej czy później wszyscy trafią do kuchni, gdzie Durgul ruchem ręki zagotuje wodę, telekinetycznie wyjmie serwis i zacznie parzyć herbatę. Następnie grzecznie zapyta bohaterów, co tutaj robią.

Czarnoksiężnik zaakceptuje trzy odpowiedzi: prawdę (5000 lat doświadczenia pozwala mu stwierdzić, co jest prawdą, a co nie), niezwykle sprytne i prawdopodobne kłamstwo lub oczywiste, acz grzeczne i dyplomatyczne kłamstwo. Bez wątpienia preferuje prawdę – lubi mieć do czynienia z osobnikami uczciwymi, ale wie, że przestraszeni ludzie zwykli błędnie się przedstawiać w trudnych sytuacjach.

Durgul nie zaakceptuje głupawego kłamstwa (to obraza jego inteligencji i niewybaczalny brak manier) lub odmowy udzielenia wyjaśnień. W takim przypadku grzecznie zbeszta bohaterów, powie dlaczego nie może uznać ich odpowiedzi i da im drugą szansę. Jeśli bohaterom nie uda się usatysfakcjonować Sulringa po oczywistej pogróżce i trzeciej szansie, rozpocznie się starcie.

Krok drugi: Co chcecie wiedzieć?

Kiedy bohaterowie wyjaśnią Durgulowi, dlaczego się tu znaleźli, czarnoksiężnik zapyta ich, czy mają jakieś pytania, na które mógłby odpowiedzieć. Ma szczerą ochotę powiedzieć prawdę na każdy temat, wliczając w to swe zdolności i motywy działania – w końcu nie planuje wypuścić poszukiwaczy przygód żywych, chyba że przysięgną zachować tajemnicę. O tym również im powie, jeśli tylko go zapytają. Informacje, które Durgul może przekazać, zawarto w *Pomocy nr 12*, która jest przeznaczona tylko dla Ciebie!

Z jednej strony jest to test inteligencji. Jeśli bohaterowie będą zadawać sensowne pytania, Durgul będzie skłonny darować im życie i postara się ich

przekonać, by się do niego przyłączyli. Jeżeli jednak pytania bohaterów będą głupawe lub, co gorsza, nie będą chcieli zadać żadnych pytań, Sulring uzna ich za nieprzydatnych tępaków.

Z drugiej strony jest to pierwsza okazja bohaterów do przekonania Durgula, by zrobił to, czego od niego chcą. Jeśli zadawane pytania pozwolą czarnoksiężnikowi zorientować się, że mają pomysły, dzięki którym zdoła osiągnąć swe cele bardziej efektywnie, Sulring zacznie ich traktować poważniej.

Na przykład bohaterowie mogą zapytać, dlaczego Durgul nie chce być złym nekromantą żyjącym na pustkowiach. Mógłby wtedy nadal chronić Bolgasgrad armią ożywieńców, a jednocześnie miasto nie cierpiałoby z powodu niezadowolenia Kislevu i cara. Być może Zuvassin i Necoho chcą konfrontacji z carem, ale pomysł drużyny ma przecież wiele zalet i pokazuje, że bohaterowie są życzliwi Durgulowi i Bolgasgradowi.

Krok trzeci: Czego ode mnie oczekujecie?

W ten pośredni sposób Durgul chce się dowiedzieć, dlaczego miałby oszczędzić bohaterów.

– Postawiliście mnie w trudnej sytuacji. Odpowiadam przed Zuvassinem, Necoho, Bolgasgradem, a także przed sobą. Nie widzę powodu, by wam nie pomóc, jeśli tylko nie utrudniłoby to moich pozostałych działań. Czego ode mnie oczekujecie i dlaczego miałbym to zrobić?

Durgul będzie słuchał wyjaśnień przez pięć lub dziesięć minut, po czym grzecznie przerwie wypowiedź.

– Przykro mi, ale mam mało czasu. Czy każdy z was, jeden po drugim, mógłby krótko powiedzieć, co miałbym zrobić i dlaczego współpraca z wami będzie opłacalna? (*Spojrzy na najgłupiej wyglądającego bohatera*) Czy moglibyśmy zacząć od ciebie?

Gracze powinni poczuć, że to jest krytyczna chwila. Skłoń każdego z nich do wypowiedzi. Kiedy skończą, Durgul rozważy ich słowa i podejmie decyzję.

Ustalenie losu bohaterów

Jeśli Durgul będzie ogólnie usatysfakcjonowany ofertą bohaterów, zaproponuje, by omówili szczegóły – pod warunkiem, że ci przyłączą się do niego i kultu Starożytnych Sprzymierzeńców.

Jeżeli Sulring będzie tylko w pewnym stopniu zadowolony z propozycji, ale czuje, że mogą dojść do porozumienia, stwierdzi, że sprawę warto przedyskutować raz jeszcze później – oczywiście pod warunkiem, że bohaterowie przyłączą się do kultu.

Propozycja może w zupełności nie odpowiadać Durgulowi. Być może będzie czuł, że nie uda mu się dojść do porozumienia z bohaterami lub ci odrzucą propozycję przyłączenia się do kultu. W takim przypadku czarnoksiężnik stwierdzi ze smutkiem:

– Przykro mi, ale nasze cele zdają się być sprzeczne. Obawiam się, że mogę wam zaproponować tylko jedno wyjście: albo zostaniecie tu na zawsze, albo będę musiał was zabić. Jestem pewien, że rozumiecie, iż nie mogę was teraz puścić wolno; wiecie wszak bardzo dużo. Czy chcecie mieć chwilę czasu i ustalić, co wybieracie?

To z pewnością doprowadzi do *Ostatecznego starcia.*

Co to takiego „akceptowalna propozycja"

Durgula usatysfakcjonuje każda propozycja, która zapewni Bolgasgradowi ochronę przed najazdami Chaosu; która nie sprawi, że Starożytni Sprzymierzeńcy przestaną być oficjalnym kultem w mieście; która pozwoli czarnoksiężnikowi utrzymać umowę z Zuvassinem i Necoho (czyli uchronić go przed mutacjami); która sprawi, że bohaterowie nie powiedzą nikomu, co tu odkryli.

Z punktu widzenia Sulringa byłoby najlepiej, aby poszukiwacze przygód wstąpili w szeregi kultu Starożytnych Sprzymierzeńców. Czarnoksiężnik z przyjemnością wysłucha pomysłów, dzięki którym będzie mógł osiągnąć swe cele, nie praktykując otwarcie nekromancji.

W najgorszym wypadku Durgul nie przejmie się, że bohaterowie nie zgadzają się z nim i nie chcą dla niego pracować – grunt, żeby przyłączyli się do Starożytnych Sprzymierzeńców i przysięgli, że nie wyjawią sekretów kultu pod groźbą klątwy. Poszukiwacze przygód będą wolni, kiedy bezpieczeństwo Bolgasgradu, kultu i Sulringa będzie zagwarantowane.

Jeśli bohaterowie odmówią wstąpienia w szeregi Starożytnych Sprzymierzeńców i złożenia przysięgi, Durgul będzie musiał ich zniszczyć.

Jeżeli czarnoksiężnik uzna, że poszukiwacze przygód mogą żyć, przejdź do *Złożenia przysięgi* (str. 111).

Jeśli zaś Durgul stwierdzi, że bohaterowie muszą zostać zniszczeni, przejdź do *Ostatecznego starcia.*

OSTATECZNE STARCIE

Tak więc nasi bohaterowie postanowili policzyć się ze starożytnym, potężnym czarnoksiężnikiem i jego smokiem na ich terenie. Nie jest to zbyt mądre działanie. Trzeba jednak pamiętać, że czasem bohaterowie próbują dokonać spektakularnych, acz głupich czynów, więc musimy wziąć pod uwagę i tę szaloną możliwość.

Teraz zajmiemy się Durgulem – na kilku następnych stronach znajdziesz dokładny opis tego, czego może dokonać, jego magicznego wyposażenia, znanych mu czarów itd. Cały czas trzeba, oczywiście, pamiętać, że jest to niezwykle, naprawę niezwykle potężny bohater niezależny, ale o tym już chyba wiesz. Twoi gracze też już powinni zdawać sobie z tego sprawę, ale jeśli zignorowali wszystkie wskazówki, to ich problem.

PROWADZENIE POTĘŻNYCH BN

Poniższe uwagi będą przydatne podczas prowadzenia dowolnych potężnych bohaterów niezależnych – przeciwników, których opisuje się w zeszycie, a nie na karcie postaci. Pamiętaj jednak, by korzystać z tej metody tylko przy specjalnych okazjach – takich jak ta – inaczej za każdym razem będziesz zabijał członków drużyny.

Pamiętaj, że Durgul nie zamierza w trakcie tego starcia wykorzystać wszystkich swych zdolności.

Po pierwsze, nie zawracaj sobie głowy czymś takim jak punkty magii. Jeśli Durgul chce rzucić jakiś czar, zrobi to, nawet jeżeli go nie zna – wtedy wykorzysta jakiś klejnot zaklęć lub któryś z mebli-demonów wspomoże go takowym. Sulring w taki czy inny sposób posiada dostęp do *wszystkich* czarów opisanych w podręczniku **WFRP**. Oczywiście, możesz również zwiększyć jego znajomość zaklęć o znane Ci z innych systemów – pamiętaj tylko o dokonaniu konwersji.

Jak już wspominaliśmy, Durgul nie musi się przejmować punktami magii. Sam posiada ich znaczny zasób, a ponadto może zawsze skorzystać z licznych klejnotów energii i demonicznych sług. Innymi słowy, nigdy mu się one nie skończą. Co więcej, z założenia będzie wzmacniał każdy czar 20 punktami magii, odpowiednio utrudniając ofiarom

wykonanie testu *magii* (patrz **WFRP**, str. 135). Sulring Durgul to zawodowiec – ma zamiar szybko i fachowo załatwić kłopotliwych bohaterów, nie zaprzątając sobie zbytnio nimi głowy.

Musisz bardzo uważać, by gracze nie dowiedzieli się, w jaki bezwstydny sposób prowadzisz tę walkę; wiesz przecież, jak w takich sytuacjach się zachowują – nie mają poczucia humoru i są dość niemili. Tak więc upewnij się przed starciem, że masz pod ręką odpowiednio dużo kości, przynajmniej jeden zeszyt i kilka ołówków lub długopisów. A także kalkulator. Kiedy zacznie się akcja, postaraj się dobrze odegrać swoją rolę.

Zmarszcz brwi, tak jakbyś cały czas się nad czymś namyślał. Często rzucaj kośćmi i to więcej niż dwiema. Nie zapomnij o prowadzeniu notatek i kalkulatorze, z którego przecież musisz cały czas korzystać. Co chwila powtarzaj obliczenia, przeklinaj coś pod nosem, skreślaj notatki, pisz coś innego…
A przede wszystkim wertuj w tę i we w tę podręcznik **WFRP**. Ważne, byś wszystkie te czynności wykonywał tak przekonywająco, aby gracze byli pewni, że walka toczona jest według zasad. Ty, oczywiście, znasz prawdę…

JAK ICH ZABIĆ?

Oto kilka rad, które mogą Ci pomóc odegrać ostateczne starcie. Krótko opisaliśmy rodzaje taktyki (kulturalna, przeciętna i całkowicie straszna), którymi może się posłużyć Durgul, a które zależą tylko od Ciebie. Pamiętaj jednak, że powinieneś wykorzystać również swoje własne pomysły. Masz wszak rzadką możliwość poprowadzenia czarnoksiężnika o prawie nieograniczonych możliwościach. Pamiętaj o tym!

Epicka śmierć

Gracze mogą się zorientować, że ich bohaterowie popełniają specyficznego rodzaju samobójstwo, ale mimo to pogodnie przyjmą los, który czeka ich postaci – nie ma to jak dobre odgrywanie! W takim przypadku pozwól im wziąć udział w epickiej walce.

Durgul będzie teleportował się z miejsca na miejsce i zaskakiwał bohaterów jednego po drugim. Za każdym razem będzie się starał w magiczny sposób odizolować postać od grupy i ją zabić.

Na przykład:

** Dzyń ** Durgul znika.

Bohaterowie kręcą się po komnatach, poszukując Surlinga lub wyjścia.

** Dzyń ** Durgul pojawia się pośród postaci i chwyta jedną z nich od tyłu.

** Dzyń ** Czarnoksiężnik i bohater znikają.

W tej chwili powinieneś przejść z graczem prowadzącym nieszczęśnika do innego pokoju, biorąc ze sobą wszystkie „pomoce naukowe" – podręcznik, zeszyt, kratę postaci i kilka kości oraz kalkulator. Nie zapomnij też o tej przygodzie. Nie żebyśmy mieli coś do zarzucenia twoim graczom, ale niektórym ludziom po prostu nie można ufać.

Durgul i bezradny bohater pojawią się w zapieczętowanej krypcie. Czarnoksiężnik przywoła trzydzieści lub coś koło tego starożytnych szkieletów krasnoludów, korzystając z *Wezwania hordy szkieletów*. Ożywieńcy rzucą się na nieszczęśnika, który po chwili będzie unieruchomiony i rozbrojony. Jeśli gracz będzie protestował, każ mu wykonać trzydzieści lub więcej testów opartych na przeciętnej **S** x 10 oraz **I** – każdy odpowiada jednemu unikowi. Gdyby jakimś niezwykłym fartem udało mu się wykonać wszystkie, będzie miał jakieś pół rundy, zanim szkielety rzucą się na niego znowu. I tak to się będzie toczyć.

Oczywiście, chwytając bohatera, Durgul aktywował jeden ze swych specjalnych klejnotów, który „wyłącza" wszystkie magiczne przedmioty postaci na 24 godziny. Tak więc wszystkie przedmioty, które odpychają lub chronią przed ożywieńcami, nie powinny robić różnicy.

Sulring może teraz zabić przyszpilonego i bezradnego bohatera – zapewne użyje czegoś w rodzaju powtórzonej kilka razy *Ręki pyłu* – bądź pogada z nim lub też po prostu zostawi go tu, a sam zajmie się resztą drużyny.

Nie przejmuj się, jeśli to wszystko zajmie dużo czasu. Inni gracze będą siedzieć w pokoju obok, zastanawiając się, co się dzieje i przekonując siebie nawzajem, że nie jest dobrze, co wprawi ich w odpowiedni nastrój, kiedy się pojawisz. Być może trochę pomyślą. Być może dojdą do wniosku, że nie pójdzie tak łatwo, jak się spodziewali. Być może nawet zaczną się zastanawiać nad poddaniem. Nie bój się dać im czasu na dojście do głosu zdrowego rozsądku.

Kiedy skończysz już z bohaterem, gracz może wrócić do przyjaciół, ale nie ma prawa puścić pary z ust na temat tego, co mu się właśnie przytrafiło – wszak to wszystko czeka każdego z nich.

Życie w więzieniu

Możesz troszeczkę osłabić atak, jeżeli Twoi gracze zrezygnują z natarcia na Durgula, ponieważ tak zachowałyby się ich postaci, lub też gracze nie chcą tracić bohaterów w bezsensownej walce. W tym przypadku akcja będzie się toczyć mniej więcej tak, jak opisaliśmy to wcześniej, ale w końcu wszyscy trafią do celi więziennej (str. 104), gdzie przebywa Michaił, ożywieńczy łowca czarownic.

Na przykład:

** Dzyń ** Durgul pojawia się i zabiera ze sobą jednego bohatera do krypty. Następnie przywołuje hordę mniejszych demonów, którym rozkazuje uwięzić nieszczęśnika (czyli atakować tylko po to, by go ogłuszyć). Po serii narzekań i protestów („No co ty, nie możemy wyrwać mu wnętrzności? Pozwól nam, prosimy, prosimy!") oburzone stwory otoczą bohatera i bez przekonania będą starały się go uwięzić, nie zabijając. Sulring odpowiednio potraktuje bezbronnego nieszczęśnika – na przykład, powie co o nim myśli – i po kolejnym ** dzyń ** umieści go w celi więziennej (str. 104).

Tak więc najpierw gracze trafiają do drugiego pokoju, gdzie ich postaci zostają uwięzione, a potem muszą przenieść się do trzeciego, w którym mogą porozmawiać z innymi więźniami. Bez wątpienia od razu zaczną planować ucieczkę.

Prędzej czy później wszyscy bohaterowie zostaną pokonani i wtrąceni do celi. Wtedy Durgul objawi się im w postaci iluzyjnej projekcji i powie:

– Bardzo mi przykro z powodu tego niewielkiego nieporozumienia. Muszę was poprosić, byście gościli u mnie przez nieokreślony czas. Mam w tej chwili bardzo ważne obowiązki, ale powrócę jak tylko będę mógł, by sprawdzić, czy rozpatrzyliście na nowo moją propozycję wstąpienia w szeregi Starożytnych Sprzymierzeńców. A teraz wybaczcie mi…

Durgul odwróci się i machnięciem ręki zapieczętuję celę, powołując do istnienia ścianę odpornego na magię kamienia. Następnie zrobi ** dzyń ** i pozostawi bohaterów na całe epoki, by na chłodno mogli przemyśleć swój los.

Poproś graczy, by przygotowali nowych bohaterów na następne sesje.

– Och, wasi bohaterowie czują się nieźle. Mają opiekę medyczną, kiedy tylko jej potrzebują, dużo jedzenia i picia oraz kilka demonów, z którymi mogą pograć. Ale Durgul nie pozwoli nikomu wydostać się, chyba że ten wstąpi w szeregi Starożytnych Sprzymierzeńców.

Oczywiście, gracze mogą planować ucieczkę – nie ma sprawy – ale ten daremny trud jest świadectwem niezwykłego optymizmu.

Zmuszenie do kapitulacji

Bez względu na to, czy zapewniłeś im *epicką śmierć*, czy *życie w więzieniu*, i tak za każdym razem musiałeś poprowadzić spotkanie sam na sam między Durgulem a którymś z bohaterów. We wcześniejszych przykładach czarnoksiężnik przywoływał na pomoc demony lub szkielety, które wykonywały za niego całą brudną robotę. Poniżej znajdziesz cztery sposoby, dzięki którym Sulring osobiście zniszczy lub uwięzi postaci.

1. Ożywione miecze
Jest to najlepszy sposób na wszelkiego rodzaju wojowników. Durgul ożywi cztery lub więcej mieczy w odpowiedniej liczbie rund (patrz czar *Ożywienie miecza* z trzeciego poziomu magii bojowej). Rozpustne poświęcanie punktów magii odpowiada potędze Sulringa, a walka z czterema lub większą liczbą ostrzy może długo trwać, być bardzo barwna i z założenia przegrana (niczym występy chrześcijańskich gladiatorów walczących z lwami). Jeśli czarnoksiężnik będzie chciał tylko pojmać nieszczęśnika, to rozkaże mieczom ogłuszać, a nie ranić.

2. Ognista potrawka
Durgul będzie stosował na przemian *Ogniste kule* (pierwszy poziom magii bojowej), *Rękę ognia* (pierwszy poziom magii elementalnej) i *Zionięcia ogniem* (trzeci poziom magii elementalnej), by upiec swą ofiarę. Nie trzeba chyba mówić, że czarnoksiężnik nosi pierścień, który całkowicie chroni go przed magicznym ogniem.

3. Cztery żywioły
Durgul przywoła cztery żywiołaki – po jedynym z każdego rodzaju – i wpuści je do pokoju, w którym przebywa bohater. Następnie przyjmie postać eteryczną, by w spokoju obserwować, co się stanie. Wszelkich potrzebnych szczegółów dostarczą Ci opisy zaklęć magii elementalnej.

4. Zmiana postaci
Ta metoda jest magicznie ciekawa, ale niezbyt zabójcza. Najlepiej zastosować ją w stosunku do bohatera, który nie przetrwa zbyt długo wcześniej opisanych metod.

Po zastosowaniu opisanych poniżej magicznych obron Durgul rzuci zaklęcie drugiego poziomu magii druidycznej *Zmiana postaci* i stanie się niedźwiedziem, dzikiem, psem bojowym, koniem bojowym lub wielkim wilkiem. Wszystkie potrzebne cechy znajdziesz w bestiariuszu, w podręczniku **WFRP**. Na przykład Sulring może najpierw utkać *Aurę nietykalności* (czwarty poziom magii bojowej), a potem przybrać postać konia bojowego. Tratować, tratować, tratować...

Magiczna obrona

Nawet sprytni lub mający farta bohaterowie nie powinni niczym zaskoczyć Durgula, dlatego też ten zabezpieczy się którąkolwiek z opisanych dalej metod obronnych. Pamiętaj, że Sulring może się teleportować, więc w razie czego zrobi ** dzyń **, rzuci czar lub dwa, założy pancerz z mithrilu, wyciągnie magiczną broń, której rozkaże parować wszystkie ataki, i dopiero wtedy powróci. Jest zbyt sprytny i przebiegły, by być przygotowany gorzej niż doskonale.

Przydatne czary obronne: *Aura ochrony** (drugi poziom magii bojowej), *Aura nietykalności** (czwarty poziom magii bojowej); *Iluzja fantomu* (pierwszy poziom magii iluzyjnej), *Powielenie obrazu* (pierwszy poziom magii iluzyjnej); *Strefa życia* (pierwszy poziom magii nekromantycznej; niezłe zagranie, jeśli bohaterowie są ofiarami Plagi Nieśmierci).

* Uwaga: aury mogą zostać rozproszone innymi aurami, magiczną bronią lub czarem *Rozproszenie aury*, więc mogą być nieprzydatne w przypadku lepiej przygotowanych bohaterów.

Pancerze itp.: Durgul może włożyć szatę ozdobioną runem pancerza lub wykorzystać magiczną broń, posiadającą zdolność *Ochrona*.

Leczenie: jeżeli nie wszystko pójdzie zgodnie z planem, Sulring może się teleportować, wypić kilka eliksirów uzdrowienia lub rzucić *Leczenie ciężkich ran* (czwarty poziom magii bojowej) i dopiero wtedy powrócić do swej ofiary.

Ponadto Durgul może zawsze przywołać demony lub żywiołaki, które go wspomogą, bądź też skorzystać z czaru *Iluzoryczny wróg* (trzeci poziom magii iluzyjnej) i dzięki niemu powołać do istnienia jakieś dziwaczne bestie.



Creetox (str. 120)

Durgul będzie się raczej starał trzymać Creetoxa z dala od walki, ponieważ zapalczywy młody smok może coś nabroić, mimo że chce dobrze. Oczywiście, czarnoksiężnik nie zawaha się wykorzystać stworzenia do odwrócenia uwagi bohaterów, jeśli tylko zajdzie taka potrzeba.

Creetox będzie wychodził z siebie z radości, kiedy tylko zaczną się jakieś kłopoty. Rzuci się na najbliższego bohatera, śmiejąc się i wrzeszcząc do Durgula:
– Pozwól mi go zabić! Pozwól!

Smok nie należy do subtelnych wojowników – po prostu wybierze przeciwnika i postara się wyrwać z niego wnętrzności wszystkimi dostępnymi atakami. Kiedy już zacznie walczyć, nie przestanie, dopóki nie padnie on lub jego przeciwnik, bądź też dopóki Durgul nie teleportuje go gdzieś z dala od niebezpieczeństwa.

I ostatnia uwaga: jeśli bohaterowie zdołają zabić Creetoxa, to czekają ich *poważne* przejścia z Durgulem.

ZŁOŻENIE PRZYSIĘGI

Bohaterowie, którzy chcą uniknąć wszystkich wspomnianych wcześniej nieprzyjemności, mogą złożyć przysięgę i stać się członkami kultu Starożytnych Sprzymierzeńców jeszcze przed dalszymi dyskusjami z Durgulem.

Sulring jest niemalże na „ty" z Zuvassinem i Necoho, więc nie trzeba będzie się kłopotać z odwiedzaniem świątyń obu bogów, jak to muszą czynić inni członkowie kultu. Ponadto czarnoksiężnik ma w sypialni niewielki i niedoskonale wykonany symbol podwójnego Y, wycięty w hebanowej płytce ozdobionej księżycem i gwiazdami z kości słoniowej. Durgul, przykładając go do piersi, po prostu przywoła obu bogów Chaosu po imieniu. Następnie wręczy symbol każdemu z bohaterów i rozkaże im powtórzyć następującą przysięgę:

Niech ma dusza cierpi katusze, gdybym z jakiegokolwiek powodu wyjawił tajemnice kultu Starożytnych Sprzymierzeńców. Przysięgam oto na imiona Zuwassina i Necoho. I obym od dnia dzisiejszego na zawsze i wszędzie znany był jako jeden ze Starożytnych Sprzymierzeńców.

Los tych, którzy złamią przysięgę zależy od tego, kto w danym momencie karze odstępców. Zuvassin preferuje niezwykle dziwną i bolesną, choć szybką śmierć. Z kolei Necoho woli długie, powolne cierpienia o dość łagodnych objawach, ale całkowicie uniemożliwiające normalną mentalną działalność (udary, amnezje, demencje itd.). Kilka pomysłów znajdziesz w części zatytułowanej *Klątwa* (str. 91).

Zawarcie pokoju z Durgulem

Kiedy bohaterowie złożą przysięgę, Durgul pozwoli im odejść bez zbędnych ceregieli. Doda jednak, że jeśli drużyna nie ma nic do roboty, to może jej znaleźć interesujące i dobrze płatne zadanie.

– Co powiecie na małą wycieczkę na Pustkowia Chaosu? Czy któryś z was wie o krasnoludzkich ruinach Karak-Kadrin? Mam też do odebrania w Arabii komponenty do zaklęć, których od dawna poszukuję. Poza tym chciałbym dowiedzieć się, co się dzieje w Lustrii, a sam nie mam czasu tam się wybrać. Jesteście zainteresowani?

Kiedy dojdzie do ustalania zapłaty, Durgul zaoferuje gotówkę lub magiczne przedmioty:

– Mam ich trochę, są bezpiecznie ukryte. Co by was interesowało?

Może też zaproponować szkolenie w każdej magicznej dyscyplinie, począwszy od alchemii, a skończywszy na demonologii.

Ta sytuacja pozwala Ci gładko przejść do następnej części kampanii. Durgul prowadzi interesy w całym Starym Świecie i ma prawie wszędzie kontakty, więc możesz wysłać bohaterów, gdzie tylko zechcesz.



ZAKOŃCZENIE PRZYGODY

Niniejsza przygoda może zakończyć się na różne sposoby, w zależności od tego, co się wydarzy:

* bohaterowie mogą zebrać w Bolgasgradzie maksymalnie dużo informacji, uniknąć konfrontacji z Durgulem i niespiesznie powrócić do Kislevu, by złożyć raport;
* drużyna może spotkać Durgula, przyłączyć się do kultu Starożytnych Sprzymierzeńców i powrócić do Kislevu po złożeniu przysięgi dochowania tajemnicy;
* poszukiwacze przygód mogą spotkać Durgula, odmówić wstąpienia w szeregi kultu i w jakiś sposób uciec do Kislevu;
* i, oczywiście, bohaterowie mogą spotkać Durgula, przyłączyć się do kultu i zacząć pracować dla czarnoksiężnika.

W powyższych zakończeniach zakładamy, że przygoda jest rozgrywana jako część kampanii **Wewnętrzny wróg** lub kampanii kislevskiej. Jeśli jednak prowadzisz ją jako niezależny scenariusz, będziesz musiał zmienić wiele szczegółów, by odpowiadały sposobowi, w jaki bohaterowie zostali wprowadzeni w akcję (patrz str. 75). Oczywiście, nie powinno to sprawić problemów nawet przeciętnie bystremu Mistrzowi Gry.

MISJA WYPEŁNIONA... KONCERTOWO

Wielu bohaterów zachowa dość rozsądku, by uciec ze świątyni przed pojawieniem się Durgula. Inni zdołają w jakiś sposób uciec, nie składając przysięgi, a tym samym unikając klątwy. W obu przypadkach będą mogli powrócić do Kislevu i opowiedzieć o wszystkim, co dzieje się w Bolgasgradzie.

Władze Kislevu niewiele wiedzą o kulcie Starożytnych Sprzymierzeńców i wydarzeniach w Bolgasgradzie, które miały miejsce po secesji, więc każde zdanie bohaterów będzie przyjmowane z wielkim entuzjazmem. Przejdź do części zatytułowanej *Powrót bohaterów.*

Sprawy będą miały się trochę inaczej, jeśli bohaterowie spotkali Durgula, wstąpili w szeregi kultu i złożyli przysięgę. W tym przypadku przejdź do części *Mamy sposoby...* (str. 114).

Powrót bohaterów

Powracających do Kislevu bohaterów powita Bogdanow w asyście licznego oddziału Rycerzy Białego Wilka. Chłopcy trafią do oddzielnych pokoi w pałacu, gdzie przez kilka dni będą dokładnie i wyczerpująco przepytywani. Będą dobrze traktowani (prawie każda ich prośba zostanie spełniona), ale nie otrzymają pozwolenia na opuszczenie apartamentów aż do chwili, gdy Bogdanow uzna, że wyciągnął z nich wszystkie możliwe informacje. Przesłuchujący może się nawet posunąć do użycia hipnozy lub eliksirów prawdy, wyjaśniając przy okazji, że nie chce uczynić nic złego, a jedynie próbuje odświeżyć pamięć bohaterów, którzy mogli wszak zapomnieć kilka szczegółów.

Prędzej czy później Bogdanow skończy z poszukiwaczami przygód, a wtedy przypomną sobie o nich świątynie, w których zbierali informacje na początku przygody (patrz str. 77-80). Przeróżne kulty wyślą licznych przedstawicieli, którzy postarają dowiedzieć się wszystkiego o Starożytnych Sprzymierzeńcach, ustalić, czy istnieje szansa odnowienia starej wiary w Bolgasgradzie oraz co bohaterowie zrobili w tym kierunku. Oczywiście, świątynie oczekują, że drużyna zwróci magiczne przedmioty, które pożyczyła.

Po mniej więcej tygodniu ciągłych przesłuchań bohaterowie otrzymają drogie, dworskie szaty – mężczyźni kubraki, bryczesy, pończochy i kaftany, a kobiety suknie – które będą musieli natychmiast włożyć, po czym zostaną „zaproszeni" do sali tronowej przed oblicze cara Radii Bokha. Cały czas będą oczywiście eskortowani przez dziesięciu Rycerzy Białego Wilka (ma to miejsce zawsze na terenie pałacu), a przed wejściem na salę pozbawieni zostaną broni i komponentów do czarów.

Na ich widok car wstanie i wyjmie z rękawa szaty zwój. W tej chwili wszyscy w sali jednocześnie się skłonią. Jeśli zajdzie taka potrzeba, bohaterowie zostaną zmuszeni do ukłonu uderzeniem rękojeścią miecza w splot słoneczny. Kiedy car zwróci się do poszukiwaczy przygód, zapadnie pełna respektu – i brutalnie wymuszona – cisza. Radii Bokha będzie czytał z pergaminu, a jego staroświatowy będzie dość zrozumiały pomimo silnego, kislevskiego akcentu.

Cześć wam, Rycerze Pantery.

Kislev dużo wam zawdzięcza, gdyż zrobiliście wiele w naszym imieniu. Nasz brat w Middenheim z pewnością dowie się, jak cenni okazaliście się dla naszego kraju. Może być dumny, że posiada takich poddanych, którzy wiernie mu służą.

Stoimy teraz przed trudnym zadaniem wyrażenia naszej podzięki za wasze czyny. Bez wątpienia będziecie protestować, twierdząc, iż wykonywaliście jedynie rozkazy. Jednak mimo to zadecydowaliśmy, że musimy w jakiś sposób wyrazić swą wdzięczność i zadowolenie.

Car skinie na swego doradcę, który z kolei da znak lokajowi, ten zaś na odźwiernego, który otworzy drzwi i machnie na kogoś, kto stoi w głębi korytarza. Nastąpi krótka przerwa – wystarczająco długa, by bohaterowie zaczęli wyobrażać sobie sumy, jakie otrzymają – po której do sali tronowej wkroczy lokaj z drewnianym pudełkiem ze srebrnymi zdobieniami wielkości księgi, choć trochę grubszym. Sługa wręczy skrzynkę doradcy, który otworzy ją przed carem – tak, by bohaterowie nie wiedzieli, co jest w środku. Radii Bokha znów zacznie mówić.

– Bohaterów Kislevu może spotkać tylko jeden największy zaszczyt, a jest nim uhonorowanie orderem Gwiazdy Kislevu. Ten zaszczyt nigdy jeszcze nie spotkał cudzoziemców. Z wielką przyjemnością nadaję każdemu z was order Srebrnej Gwiazdy Kislevu drugiej klasy, dzięki któremu w całym kraju będziecie rozpoznawani jako Bohaterowie Ludu.

Potem każdy z bohaterów będzie musiał podejść do podium, na którym stoi tron, i skłonić głowę, podczas gdy car zawiesi na jego szyi medal Srebrnej Gwiazdy, zawieszony na wielokolorowej wstędze.

Poza tym zaszczytem bohaterów mogą spotkać inne przyjemności, zależne od ich profesji lub kariery.

Wojownicy

Tego typu bohaterowie zostaną honorowymi członkami kilevskiego Zakonu Białego Wilka w zaszczytnej randze *Naczalnik Kawaljeroj* lub Dowódca Rycerzy.

Honorowe członkostwo, wiążące się z wysoką rangą, nie daje jednak władzy ani przywilejów, ale pozwala oficerowi i jego towarzyszom w dowolnym momencie zatrzymać się bezpłatnie w garnizonie zakonu, szkolić się wraz z rycerzami i uzupełniać *swój* (i tylko swój) ekwipunek w zbrojowni. Możliwość szkolenia daje wojownikowi szansę rozpoczęcia kariery rycerza najemnego i zdobycia wyposażenia oraz tylu umiejętności, na ile pozwolą posiadane punkty doświadczenia. Możesz również zdecydować, że dostępne są także umiejętności z profesji w rodzaju kapitan najemników czy rycerz zakonny.

Gwiazda Kislevu

Gwiazda Kislevu jest największym odznaczeniem i zaszczytem, który może spotkać wojowników tego kraju. Odznaczenie to ustanowił car Aleksiej w 2303 roku, by honorować licznych bohaterów, którzy brali udział w odparciu nawały Chaosu. Car Radii Bokha pomylił się twierdząc, że orderu nigdy jeszcze nie otrzymał cudzoziemiec, ponieważ pośród wielu odznaczonych był Magnus Pobożny, który otrzymał go po bitwie o Las Growod.

Medal ma trzy wersje: złotą, srebrną i brązową. Ma kształt gwiazdy wykonanej z odpowiedniego metalu, zawieszonej na wielokolorowej wstędze. Od najazdu Chaosu niewiele osób odznaczono Złotą Gwiazdą, gdyż jest ona w zasadzie zarezerwowana dla tych członków rodziny cara, którzy zajęli się karierą militarną. Srebrna Gwiazda jest nadawana częściej, w uznaniu niezwykłej odwagi i waleczności oraz wartościowej służby wojskowej. Wielu kislevskich generałów zostaje nią odznaczonych, gdy odchodzi na emeryturę. Najpospolitsza jest Brązowa Gwiazda, którą otrzymuje wielu żołnierzy wszelkiej rangi po wieloletniej służbie. Czasem zostają nią odznaczeni również ambasadorzy innych nacji w Kislevie, a nawet najemnicy i kapitanowie milicji, którzy odznaczyli się niezwykłymi czynami.

Osoby odznaczone tym medalem otrzymują modyfikator do testów **Ogd**, kiedy mają do czynienia z żołnierzami Kislevu: +50 za Złotą Gwiazdę, +25 za Srebrną i +10 za Brązową. Oczywiście bonus można doliczyć tylko wtedy, kiedy postać nosi odznaczenie lub gdy BN wie, że posiada takowe. Ponadto honorowi członkowie Zakonu Białego Wilka otrzymają następujące modyfikatory do testów **Ogd**:

- +30 kiedy mają do czynienia z kislevskimi Rycerzami Białego Wilka;
- +20 kiedy mają do czynienia z imperialnymi Rycerzami Białego Wilka;
- +40 kiedy w dowolnym miejscu mają do czynienia z wyznawcami Ulryka, którzy nie są żołnierzami lub szlachcicami;
- +10 kiedy mają do czynienia z rycerzami z innych zakonów Starego Świata;
- +15 kiedy mają do czynienia ze szlachtą Kislevu;
- +10 kiedy mają do czynienia z pozostałą szlachtą Starego Świata.

Powyższe modyfikatory *nie są* kumulatywne – w każdym przypadku należy brać pod uwagę tylko najwyższy z nich.

Tylko od Ciebie zależy, czy bohaterowie będący rangerami o militarnych skłonnościach również zostaną członkami Zakonu Białego Wilka.

Rangerzy

Bohaterowie będący rangerami zostaną poproszeni do wstąpienia w szeregi Bractwa Niedźwiedzia, gdzie otrzymają honorowy stopień *Kapitana Brojdag* lub Dowódcy Rangerów. Również w tym przypadku ranga nie niesie ze sobą władzy ani przywilejów, ale oferuje identyczne możliwości mieszkaniowe i szkoleniowe, co członkowstwo Zakonu Białego Wilka. Ponadto bohater może zdobyć dodatkową umiejętność z *Tabeli umiejętności rangera* i profesji takich jak zwiadowca.

Ponadto honorowi członkowie Bractwa Niedźwiedzia otrzymują następujące modyfikatory do testów **Ogd**:

- +30 kiedy mają do czynienia z innymi członkami bractwa;
- +40 kiedy w dowolnym miejscu mają do czynienia z wyznawcami Taala i/lub Rhyi;
- +20 kiedy mają do czynienia z BN, którzy są rangerami dowolnego rodzaju;
- +10 kiedy mają do czynienia z wyznawcami Starej Wiary;
- +5 kiedy mają do czynienia z rycerzami dowolnego zakonu Starego Świata;
- +15 kiedy mają do czynienia ze szlachtą Kislevu;
- +5 kiedy mają do czynienia z pozostałą szlachtą Starego Świata.

I tym razem powyższe modyfikatory *nie są* kumulatywne, a ponadto można je stosować tylko w przypadku BN, którzy mogli słyszeć o bractwie i zdają sobie sprawę, że bohater jest jego członkiem.

Uczeni

Bohaterowie, którzy są uczonymi, otrzymają honorowy doktorat Uniwersytetu Kislevskiego. Wspomniana instytucja jest niewielka w porównaniu z uczelniami w Nuln czy Altdorfie, bądź też z middenheimskim Collegium Theologica. Mimo to tego rodzaju doktorat jest bez wątpienia wielkim zaszczytem. Bohater, który go otrzyma,

może kiedy tylko zechce znaleźć zakwaterowanie w budynkach uniwersytetu i bez ograniczeń korzystać z niewielkiej biblioteki.

Jeśli poszukujesz haczyka, na który nadziejesz bohaterów, by rozpoczęli kolejną przygodę, to biblioteka wydaje się dobrym miejscem. Kto wie, co mogą w sobie kryć tajemnicze księgi, mapy itd.?

Wszyscy uczeni mają możliwość wyszkolenia się na alchemików, medyków lub bakałarzy. Natomiast postaci rzucające zaklęcia stoją przed szansą podniesienia się o poziom lub wstąpienia na poziom pierwszy nowej specjalizacji – magii żywiołów lub iluzji. Uniwersytet zapewnia szkolenie w magii bojowej do poziomu czwartego, a do poziomu trzeciego w którejś z dwu specjalizacji. Oczywiście, bohater jak zwykle musi zapłacić za naukę punktami doświadczenia.

Ponadto honorowy doktor Uniwersytetu Kislevskiego otrzymuje następujące modyfikatory do testów **Ogd**:

+30 kiedy ma do czynienia z członkami Uniwersytetu Kislevskiego;

+15 kiedy ma do czynienia z członkami innego uniwersytetu lub szkoły;

+5 kiedy ma do czynienia z BN, którzy są uczonymi dowolnego typu.

Powyższe modyfikatory *nie są* kumulatywne – w każdym przypadku należy brać pod uwagę tylko najwyższy z nich.

Kapłani

Kapłani Ulryka, Morra, Vereny, Taala i Rhyi otrzymają możliwość podniesienia się o jeden poziom (w każdym przypadku do maksimum czwartego), ale, oczywiście, będą musieli zapłacić odpowiednią liczbę punktów doświadczenia. Tak jak zawsze, należy wykonać rzut w *Tabeli rozwoju kapłana.*

Kapłani innych bóstw będą mogli (jeśli tylko zapytają, gdyż nikt im tego nie zaproponuje) zbudować w Kislevie odpowiednią kapliczkę. Trzeba jednak zaznaczyć, że nie dotyczy to wyznawców bogów Chaosu (włączając w to Starożytnych Sprzymierzeńców) i innych zakazanych religii. Kislev nie wyłoży pieniędzy na stworzenie nowej kapliczki – zgoda na jej założenie jest wystarczającą łaską – i bohater, który postanowił się tym zająć, będzie musiał pracować w niej sam, dopóki nie przybędzie inny kapłan. Kiedy postać, która ufundowała budowlę, będzie się w niej pierwszy raz modliła o błogosławieństwo, szansa na sukces będzie wynosić 10%; za drugim razem zmaleje do 9%, za trzecim do 8% itd. Ponadto możesz nagrodzić bohatera, który zbudował kapliczkę, kilkoma punktami doświadczenia.

Łotry

Łotrów nie czekają żadne szczególne zaszczyty (poza orderem Gwiazdy Kislevu), choć tego typu bohaterowie powinni mieć przez miesiąc modyfikator +20 do testów **Ogd**, kiedy będą mieli do czynienia z władzami miasta. Pamiętaj jednak, by nie mówić tego graczom.

Po balu

Po tygodniu lub dwóch zamieszanie wokół bohaterów przycichnie, a wtedy będziesz musiał zadecydować, co dalej. My wymyśliliśmy trzy podstawowe możliwości:

Powrót do domu

Ta możliwość ma sens tylko wtedy, kiedy rozgrywałeś wszystkie przygody w tej książce łącząc je w kampanie lub też prowadzisz całego **Wewnętrznego wroga**, łącznie z tą pozycją.

Car wyśle bohaterów z powrotem do Middenheim, wręczając im uprzednio list do grafa Borisa Todbringera, w którym podziękuje swemu bratu za przysłanych mu Rycerzy Panter, gdyż ci wykazali się niezwykłą odwagą i znacznie przysłużyli się Kislevowi. Tę podróż, tak jak i wszystkie inne, możesz poprowadzić bardzo szczegółowo lub pominąć, bądź też wspomnieć o jednym czy dwu wydarzeniach, które miały miejsce w jej trakcie.

Zupełnie inną sprawą jest to, co czeka bohaterów, którzy powrócą do Middenheim. O następnych wydarzeniach opowiada **Imperium w płomieniach**, ostatnia część kampanii **Wewnętrzny wróg**. Oczywiście, możesz poprowadzić kilka swoich scenariuszy, zanim powrócisz do głównego wątku, opisanego w następnej książce.

Powstrzymanie zła

Bohaterowie stali się podstawowymi autorytetami Kislevu w sprawach Bolgasgradu, nikogo więc nie powinno dziwić, że car dołączy ich do sił, które wyśle, by zniszczyły kult Starożytnych Sprzymierzeńców i stłumiły bunt. Jeśli znasz zasady gry **Warhammer Fantasy Battle**, możesz poprowadzić całkiem interesującą kampanię, opartą na tym pomyśle.

Jeszcze kilka problemów...

Bardzo prawdopodobne, że car zadecyduje, iż bohaterowie mogą mu jeszcze pomóc rozwiązać kilka innych, mniejszych problemów, co prowadzi do kolejnych przygód w Kislevie. W tym przypadku możesz poprowadzić dłuższą kampanię w tym mieście i zachęcić bohaterów, by zostali tu, a potem przejść do **Imperium w płomieniach**.

Mamy sposoby...

Bohaterowie, którzy spotkali Durgula, złożyli przysięgę i wstąpili w szeregi kultu Starożytnych Sprzymierzeńców, będą mieli po powrocie do Kislevu wiele problemów.

Być może zdołają przekonać cara i jego doradców, że nie mieli wyboru i musieli poddać się klątwie, ale jako członkowie kultu staną się pierwszymi podejrzanymi w prawie każdej sprawie.

Bohaterowie zostaną rozbrojeni i uwięzieni. W tym czasie car i jego doradcy będą próbowali znaleźć sposób na wydobycie informacji, które zostały zamknięte w ich pamięci. Nie poddadzą się bez walki, więc bohaterów czeka kilka mrożących krew w żyłach dni, podczas których będą służyć za króliki doświadczalne magicznych eksperymentów. Przez cały czas będą pojedynczo przesłuchiwani, więc jeśli jeden sposób zawiedzie, to zawsze będzie można spróbować innego na drugim nieszczęśniku – w ten sposób zmniejsza się ryzyku utraty wszystkich informatorów.

Działanie klątwy milczenia opisano ze szczegółami na stronie 91, a jej słowa zamieszczono na stronie 111. Być może uznasz za przydatne skopiowanie obu informacji, aby łatwiej z nich korzystać.

Niesklasyfikowane dane

Przesłuchujący poproszą najpierw bohaterów, by powiedzieli wszystko, co wydaje im się, że mogą powiedzieć bez wywoływania klątwy.

Poszukiwacze przygód mogą, nic nie ryzykując, opowiedzieć o istnieniu klątwy i o tym, że to najprawdopodobniej jej ofiarą stał się Juliusz Olwag. Problemy mogą się zacząć, kiedy tematem rozmowy staną się Starożytni Sprzymierzeńcy. Wyjaśniliśmy już na stronie 91, że klątwa uniemożliwia członkom wyjawienie informacji o kulcie osobom postronnym. Oczywiście, bohaterowie mogą opowiedzieć jeszcze o wielu innych przydatnych rzeczach, nie ryzykując złamania przysięgi.

To usatysfakcjonuje Bogdanowa i jego przyjaciół na pewien czas, ale nie na długo.

Przy okazji warto wspomnieć, że powinieneś przygotować się do odgrywania roli bezlitosnego i niemiłego Mistrza Gry, w którą musisz wcielić się, prowadząc przesłuchanie. Uznaj, że wszystko, co powie gracz, powie również jego bohater i jeśli tylko przekroczy granicę, klątwa zacznie działać, a wtedy już nie ma następnej szansy.

Pozbyć się tego!

Zapewne jedną z pierwszych rzeczy, jakie będą chcieli zrobić bohaterowie w Kislevie, będzie pozbycie się klątwy. Bardzo prawdopodobne, że będą szukać najpotężniejszego maga w okolicy. Niestety, tak dziwnie się składa, że najpotężniejszym czarnoksiężnikiem jest Sulring Durgul.

Klątwę milczenia może zdjąć zaklęcie *Usunięcie przekleństwa*, rzucone przez postać z czwartego poziomu. Tylko od Ciebie zależy, jak trudno będzie znaleźć taką osobę w Kislevie. Jeśli chodzi o kapłanów, z którymi bohaterowie mieli do czynienia na początku przygody, zarówno Grigorij Smertowitcz Morjewicz jak i Magda Irenowna są na trzecim poziomie. Drużyna nie spotkała przywódcy kultu Ulryka w Kislevie, który może być na czwartym poziomie. Brat Stefan ze świątyni Vereny jest sędziwy i mądry, więc z pewnością mógł osiągnąć czwarty poziom. Istnieje również szansa, że na dworze cara lub Uniwersytecie Kislevskim pracuje czwartopoziomowy czarodziej.

Wszystko zależy od tego, jak bardzo chcesz utrudnić graczom i ich bohaterom życie. Jeśli chcesz doprowadzić do szybkiego zakończenia, Bogdanow bez problemu wynajdzie gdzieś czarodzieja lub kapłana z czwartego poziomu, który zdejmie klątwę. Potem – prosto i bezboleśnie – z bohaterów zostaną wydobyte wszystkie możliwe informacje za pomocą hipnozy i eliksirów prawdy. Gdyby ktokolwiek stwierdził, że poszło za łatwo, zwróć uwagę, że klątwa miała trzymać w ryzach mieszkańców Bolgasgradu – Sulring nie oczekiwał po niej niczego innego. Wszystko uległo zmianie, kiedy na scenie pojawiła się cała potęga Imperium i Kislevu. Jeśli gracze dalej będą kwestionować logiczność wydarzeń, zawsze możesz odnowić klątwę, a to powinno zamknąć ich usta.

Z drugiej jednak strony możesz w pełni wykorzystać możliwości, które otwiera przed tobą klątwa milczenia. Jeśli zechcesz, może ona wisieć nad bohaterami przez lata albo przynajmniej przez kilka następnych sesji.

Musisz cały czas pamiętać, że nie jest tak łatwo znaleźć czarodzieja czy kapłana na czwartym poziomie, nawet w Middenheim, a co dopiero w Kislevie. Poziom czwarty jest najwyższym z możliwych, więc bohaterów niezależnych na tym poziomie naprawdę nie powinno być wielu.

Być może niezbyt pasuje ci ograniczenie liczby czwartopoziomowych BNów; może w twoich kampaniach nie są oni tak rzadko spotykani jak złoty pył. W takim przypadku masz przed sobą jeszcze jedną opcję. Klątwa milczenia zawsze może okazać się dość trudna do usunięcia. Czarnoksiężnik lub kapłan, który będzie badał bohaterów, korzystając ze specjalnych umiejętności i zaklęć, zmarszczy brwi i coś zacznie do siebie mruczeć, kręcąc głową z niedowierzaniem.

– Sprytne... sprytne i skomplikowane – stwierdzi. – Bardzo... Chciałbym spotkać tego, kto stworzył to cudeńko. A może jednak nie... Zdaje się, że jest tu dość obrzydliwa klątwa drugorzędna, która zaczyna działać, kiedy próbuje się usunąć pierwszą. Taaa... A wtedy pierwsza klątwa od razu zaczyna działać. Cóż... W innej sytuacji mógłbym zdjąć tę klątwę drugorzędną, a potem zająć się główną. Ale, niestety, tu mamy do czynienia z trzema klątwami drugorzędnymi, które nie dość, że kontrolują główną, to jeszcze siebie nawzajem. Taaaa... Kiedy tylko zacznie się coś przy tym robić, wszystkie klątwy zaczną działać i... łup! Taaaa... To kawał dobrej roboty. Nie mam najmniejszego pojęcia, jak się do tego zabrać.

Teraz przed bohaterami stoi kolejny, niełatwy problem. Jak zdołają pozbyć się klątwy? Oczywiście, Durgul mógłby ją zdjąć bez problemu, tak jak ty wyłączasz światło. Niestety, niełatwo będzie go przekonać, aby to zrobił.

Bohaterowie znają tylko jedną osobę, która rozumie i wie cokolwiek na temat Durgula i jego magicznych sztuczek – jest nią Annandil. Mogą więc wrócić do Czernozawtry, Dolgan i hobgoblinów. Kiedy już tam dotrą, czeka ich jeszcze przekonanie Annandila, by usunął klątwę – oczywiście zakładając, że wie jak to zrobić.

Masz jeszcze jedną możliwość. Możesz wysłać drużynę na desperacką wyprawę w poszukiwaniu kogoś, kto zdoła zdjąć z nich klątwę. Czy zdoła tego dokonać Ar-Ulryk z Middenheim? A może sam Wielki Teogonista lub przywódca kultu Vereny w Starym Świecie? Jeśli chcesz gdzieś (gdziekolwiek!) wysłać bohaterów, masz świetną okazję.

Nie są to wszystkie możliwości. Masz również prawo uznać, że klątwę łatwo było usnąć, ale coś nie poszło tak jak powinno – w końcu nałożono ją pod czujnym okiem Zuvassina Przynoszącego Zgubę. W takim przypadku może ją usunąć postać z czwartego poziomu czarem *Usunięcie klątwy*, ale nie zostanie ona *w pełni* zdjęta. Bohaterowie nie będą wiedzieli, że nie udało się usunąć pozostałości klątwy – słowa-klucza, który po wypowiedzeniu wywoła nieciekawe efekty (postać ogłuchnie, oślepnie, zgłupieje lub zostanie sparaliżowana na tydzień). Interesującymi wyrazami mogą być: *Bolgasgrad, Durgul, Zuvassin, zombie, Chaos* i *świątynia*, a jeśli jesteś naprawdę okrutny – *i, ale, tak, nie, on* czy *ona*. Mistrzowie Gry z fantazją mogą dzwonić dzwonkiem za każdym razem, kiedy bohater wypowie słowo-klucz.

Kiedy (jeśli?) poszukiwacze przygód w końcu pozbędą się klątwy i opowiedzą Bognanowowi wszystko, co będzie chciał wiedzieć, możesz przejść do szczęśliwego zakończenia, które opisaliśmy na kilku następnych stronach.

Jeszcze jeden niewielki kłopot

Bohaterowie, którzy przed powrotem do Kislevu zeszli do katakumb, mają duże szanse być zarażeni Plagą Nieśmierci (patrz str. 104). Jeśli tak się stało, to z pewnością będą poszukiwać jakiegoś lekarstwa. Również w tym przypadku (tak jak i przy klątwie) możesz całą sprawę rozegrać szybko lub powoli.

Przekonanie władz, że choroba nie jest zaraźliwa, będzie wymagało wysokich zdolności wmawiania. Wiedza, którą posiadają bohaterowie, pozwoli im żyć. Czeka ich jednak dokładna kwarantanna – na początek. Później wszystko może się jeszcze nieźle zagmatwać.

Oczywiście, pierwszym problemem będzie pozbycie się choroby. Żaden śmiertelny medyk nie spotkał się z Plagą Nieśmierci – z wyjątkiem Durgula, którego raczej trudno uznać za śmiertelnego. Dlatego też konieczne będzie trochę wróżbiarstwa i zdolności przewidywania przyszłości. A potem trzeba jeszcze zinterpretować wróżby i – być może – poeksperymentować z różnymi lekarstwami.

Tak jak w przypadku klątwy milczenia, tak i teraz bohaterowie mogą spróbować przekonać Sulringa Durgula, by ich uleczył. Niestety, w tym przypadku nawet on nie wie nic o chorobie – wszak trzymany przez niego w celi Michaił był obiektem badań. Być może Annandil jest w stanie uleczyć poszukiwaczy przygód, trzeba jednak do niego dotrzeć, a podróż do Czernozawtry niesie ze sobą ryzyko (zapewne postaci wolałyby dotrzeć tam w jednym kawałku, a nie z rękami, nogami czy – nie daj bóg – głowami w sakwach).

Zwyczajne leczenie

Można spróbować dwóch zwyczajnych metod – zielarstwa i medycyny. W obu przypadkach bohaterowie muszą znaleźć kogoś, kto zdoła rozpoznać chorobę i ją wyleczyć. BN musi posiadać umiejętność *leczenie chorób*, aby podać diagnozę, a wszystkie testy **Int** wykonuje się z modyfikatorem -20, ponieważ plaga jest dość rzadka i egzotyczna.

Następnie medyk lub zielarz musi zadecydować o przebiegu leczenia. Najbardziej obiecujący wydaje się zestaw lekarstw, do których sporządzenia potrzeba, niestety, drogich i/lub egzotycznych komponentów, a te nie będzie łatwo zdobyć (oto masz kolejną szansę wysłania bohaterów na desperackie poszukiwania). Co więcej, leczenie może być równie niemiłe jak choroba – na przykład może wymagać przyjmowania prawie śmiertelnych dawek grobowego korzenia (patrz **WFRP**, str. 81-82), który ma za zadanie przeciwdziałać „bakteriom" nieśmierci w ciele nieszczęśnika.

Oczywiście, może tak się zdarzyć, że Plagi Nieśmierci nigdy nie uda się do końca wyleczyć, a jedynie powstrzymać ją lekami. W takim przypadku bohaterowie będą musieli cały czas mieć ze sobą odpowiedni zestaw środków. Kto wie, co może się zdarzyć, jeśli z jakiegoś powodu leki się skończą lub ktoś zapomni przyjąć odpowiednią dawkę. Tak czy inaczej, bohaterowie nie będą mogli zbytnio oddalać się od zielarza czy farmaceuty, który zapewni im stały dopływ środków. Co więcej, sprawy staną na ostrzu miecza, kiedy drużyna zostanie uwięziona lub w inny sposób pozbawiona ekwipunku. Masz więc możliwość co pewien czas przemieniać życie bohaterów w piekło.

Magiczne leczenie

Tak jak w przypadku klątwy milczenia, tak i teraz możesz samemu zadecydować, jak trudno jest pozbyć się Plagi Nieśmierci magicznymi sposobami i czy łatwo znaleźć zdolnego do tego BN. Wszystko, oczywiście, zależy od tego, jak wiele czasu chcesz poświęcić na ten epizod.

Wpierw musisz zadecydować, jak można uleczyć Plagę Nieśmierci. Na przykład *Wywołanie niestabilności*, by osłabić moc nieśmierci, a potem *Leczenie ciężkich ran* czy *Leczenie chorób*, by wszystko zaczęło z powrotem poprawnie działać. A może bohater będzie musiał mieć na sobie amulet z zaklętego jadeitu, podczas gdy ktoś potraktuje go parokrotnie czarem *Unicestwienie ożywieńców* lub magiczną bronią *Zguba ożywieńców*. Drużynę czeka ciężka praca – trzeba zebrać odpowiedni ekwipunek i ludzi, a potem spróbować...

Magia może również powstrzymać chorobę (tak jak miało to miejsce w przypadku zwykłego leczenia) lub opanować ją. Oznacza, że bohaterowie będą musieli regularnie podtrzymywać działanie magii – powiedzmy raz na miesiąc. Pamiętaj jednak, żeby ta zależność nie była zbyt dużym utrudnieniem.

Masz przed sobą jeszcze jedną możliwość. Oto gdzieś w odległym miejscu znajduje się legendarny artefakt, dzięki któremu bohaterowie prawdopodobnie zdołają rozwiązać swoje problemy. Możesz poprowadzić bardzo ciekawą kampanię, podczas której drużyna będzie musiała znaleźć lekarstwo zanim do cna zgnije – wszystko zależy od czasu, jaki na to poświęcisz. Oczywiście, mniej światłe osoby, na które natrafią bohaterowie, mogą ich uznać za *prawdziwych* ożywieńców i potraktować tak, jak to zwykle się robi z tego typu istotami.

Boskie leczenie

Być może bohaterowie uznają, że jedynie cud może ich uwolnić od Plagi Nieśmierci i oczywiście nikt nie zabroni im pomodlić się o niego, jeśli tylko na to wpadną. Tylko dwa bóstwa wchodzą w tym przypadku w grę – Morr, który posiada dużą świątynię w Kislevie, i Shallya, której kapliczka znajduje się w świątyni jej matki, Vereny.

Modlitwy w świątyni Morra mają bazową szansę na sukces w wysokości 1-10%, w zależności od tego, jak bohaterowie służyli temu bogu podczas ostatniej misji. Oczywiście, istnieją modyfikatory, które podajemy poniżej.

Bohater jest wyznawcą Morra: . . . . . +1%

Bohater jest nowicjuszem Morra: . . . . . +2%

Bohater jest kapłanem Morra: . . . . . +2%, +1% na poziom

Inni modlą się wraz/za bohatera:

Nowicjusz Morra	+2%
Kapłan Morra, poziom 1	+3%
Kapłan Morra, poziom 2	+4%
Kapłan Morra, poziom 3	+5%
Kapłan Morra, poziom 4	+6%

Godziny spędzone na modlitwie: . . . . . +1% za osobę na godzinę; maksimum +10% na osobę

Załóżmy, że mamy sześciu bohaterów, którzy na tyle dobrze służyli Morrowi, iż ich bazowa szansa wynosi 10%. Jeśli zdołali jeszcze przekonać Grigorija Smertowicza (kapłan Morra, poziom 3), by się z nimi modlił przez 10 godzin, to ich szansa na sukces będzie wynosić:



Bazowa szansa	10
7 osób modlących się 10 godz.	+70
Kapłan Morra z 3 poziomu	+5
W sumie	85%

Modlitwy w kaplicy Shallyi mają bazową szansę na sukces w wysokości 1-10%, w zależności od tego, jak bohaterowie służyli tej bogini podczas ostatniej misji. Córka Vereny nie była oficjalną patronką akcji i nie jest specjalnie zainteresowana nekromancją ani ożywieńcami. Mimo to oczywiste jest, że Shallya więcej niż chętnie dokona cudu dla bohaterów, którzy spędzili wiele czasu i włożyli wiele wysiłku działając na jej rzecz.

Bazowa szansa może zostać zmodyfikowana, tak jak to miało miejsce w opisie świątyni Morra (większość modyfikatorów jest analogiczna). Kapliczką opiekuje się trzech kapłanów Shallyi (jeden na poziomie drugim i dwóch na poziomie pierwszym) oraz czterech nowicjuszy. Poza wspomnianymi przy okazji Morra modyfikatorami, można zastosować poniższe, które dotyczą *tylko* modlitw do córki Vereny.

Za każdy 1% osobistego bogactwa BG, przekazanego na rzecz biednych i chorych: . . . . . +1%

Za każdy dzień pracy na rzecz biednych i chorych: . . . . . +1%

Za każdego bohatera, który był lub jest zielarzem lub medykiem: . . . +5%

Za każdego bohatera, który przysiągł zostać wyznawcą Shallyi i zaczął szkolić się na kapłana: . . . . . +10%

Trzeba pamiętać, że postać, która złamie przysięgę złożoną Shallyi, może stać się ofiarą *gniewu bożego* (**WFRP,** str. 195).

Bohaterowie, którzy otrzymają błogosławieństwo, zostaną całkowicie i na zawsze uleczeni z Plagi Nieśmierci. Dotyczy to tylko tych osób, które przebywały w świątyni – inni przestaną być chorzy, jeśli modlący się wymienią ich imiona.

Może się zdarzyć, że bohaterowie nie zdołają wymodlić błogosławieństwa, a ty chcesz szybko załatwić całą sprawę. Z drugiej strony, szczęście mogło być tak blisko, że czujesz się winny, iż się chłopcom nie udało. W takim przypadku Morr lub Shallya mogą obdarzyć któregoś z poszukiwaczy przygód lub jednego ze swych wyznawców wiedzą, która pozwoli w nieboski sposób uleczyć lub powstrzymać chorobę. Oświecenie może nastąpić w trakcie modlitwy, podczas snu lub w dowolnym innym momencie (patrz *Wyrocznie i inne cuda*, **WFRP** str. 194). W zamian bogowie mogą poprosić/zażądać niewielkiej usługi...

Inne sposoby leczenia

Gracze mają niezwykłą umiejętność wynajdywania rozwiązań, na które nikt by nie wpadł, zastanawiając się nawet przez tysiąc lat. Nic więc dziwnego, że niniejszy rozdział nie wyczerpie wszystkim możliwości, które mogą mieć miejsce. Mimo to podajemy jeszcze dwa rozwiązania, które mają szanse przyjść do głowy Twoim graczom.

Oczyszczające Płomienie Zuvassina (str. 95) z pewnością wyplenią Plagę Nieśmierci, tak jak wszystkie inne wpływy Chaosu. W tym przypadku chorobę należy traktować jak pojedynczą mutację. Oczywiście, bohaterowie będą mieli pewne problemy z przekonaniem Sulringa Durgula, Leonida Barismanna czy opata świątyni Starożytnych Sprzymierzeńców (są to jedyne osoby, które znają rytuał), by odprawili ceremonię. Durgul wie, że może kontrolować plagę tak długo, jak długo poszukiwacze przygód pracują dla niego i jest na tyle bystry, by nie dać się przekonać, chyba że gracze wymyślą coś naprawdę niezwykłego. Pozostali dwaj zwrócą się do Sulringa zanim zajmą się bohaterami (jeśli, oczywiście, wiedzą, że nekromanta jest nimi zainteresowany).

Modlitwa w świątyni Starożytnych Sprzymierzeńców może przynieść nieoczekiwane rezultaty, jeśli tylko bohaterowie podadzą sensowny powód, dla którego warto ich uleczyć. Zuvassina można przekonać, że plaga jest dziełem Chaosu i że z pewnością ma związek z Nurglem. Ewentualnie bohaterowie mogą przysiąc bogowi, że poświęcą swe życie wyplenianiu Chaosu. Z kolei Necoho raczej nie da się przekonać do jakichkolwiek boskich działań. Z pewnością nie uwierzy w żadne obietnice bohaterów, włączając nawet taką, że przez całe życie będą niszczyć wszystkie świątynie i miejsca kultu.

A GDY SIĘ ZAPRZEDADZĄ...

Oczywiście, scenariusz skończy się zupełnie inaczej, jeśli bohaterowie przyjmą propozycję Durgula i „zatrudnią się" u niego. Poszukiwacze przygód pozostaną w Bolgasgradzie i będą wykonywać różne dziwne roboty, mając jednocześnie okazję wyszkolić się na czwarty poziom dowolnej czarodziejskiej specjalizacji. Durgul może ich wysyłać w różne miejsca w pobliżu Bolgasgradu. Bardzo prawdopodobne, że kiedy przybędą wysłane przez cara siły pacyfikacyjne, bohaterowie będą gdzieś w okolicy. Tak czy inaczej, przez najbliższy czas drużyna będzie przywiązana do Sulringa, choć oczywiście po pewnym czasie może mieć szansę uciec do Kislevu.

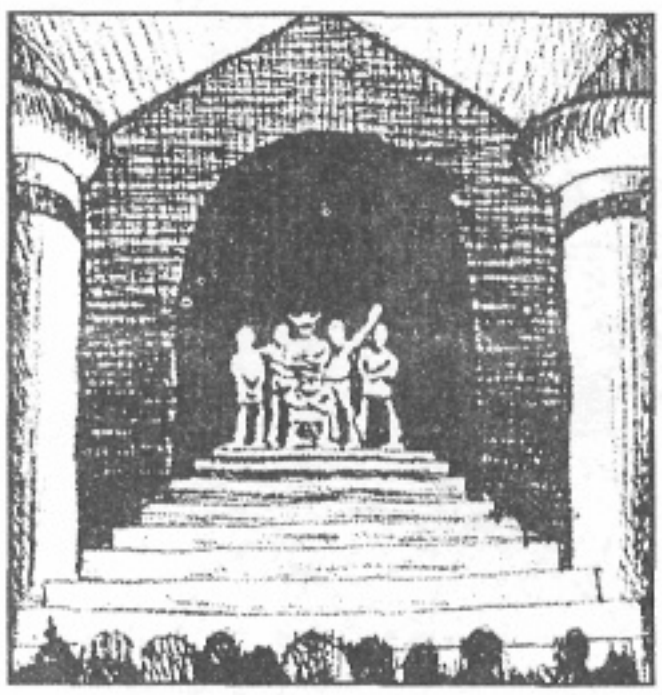
Niektórzy Mistrzowie Gry uznają, że okazja poprowadzenia przygód dla grupy zombie służących superpotężnemu nekromancie jest niezwykle interesująca. Ponadto, jak już wcześniej wspominaliśmy, pojawia się również szansa wysłania bohaterów w różne bardzo odległe miejsca globu – do Lustrii w poszukiwaniu starożytnych artefaktów Slannów; poprzez stepy do Kitaju, otwierając na nowo stare szlaki handlowe, czy też do Arabii po tajemnicze magiczne komponenty itd., itp. Czuj się niczym nie skrępowany. Bądź twórczy. Niestety, nie ma nawet cienia szansy, byśmy mogli opisać wszystkie możliwe przygody, które czekają na Ciebie i Twoich graczy w przyszłości, więc musisz sam się o to postarać – wiemy, że dasz sobie radę!



PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Odgrywanie postaci

Jak zwykle, trzeba nagrodzić dobre odgrywanie postaci i błyskotliwe pomysły – bohater powinien zdobywać około 30 punktów na sesję za przeciętną grę. Im gracz będzie gorszy, tym liczba punktów winna być mniejsza, ale pamiętaj, że minimum, czyli 0, dotyczy tylko złej lub naprawdę nieciekawej gry. Maksimum, czyli 100 punktów, powinien otrzymać ten, który jest niemal doskonały.



Cele scenariusza

Wymyślenie sensownej historyjki – *10-50 PD każdy, w zależności od twojej oceny.*

Zdobycie mapy Olwaga bez pomocy MG i bez wywoływania jakichkolwiek nieprzyjemności – *50 PD każdy.*

Zdobycie mapy Olwaga bez pomocy MG, ale towarzyszą temu nieprzyjemności – *20 PD każdy.*

Zdobycie mapy Olwaga z pomocą MG i/lub narobienie niezłego bałaganu przy okazji – *5 PD każdy.*

Dostanie się do więzienia i ucieczka na własną rękę – *20 PD każdy.*

Dostanie się do więzienia i ucieczka z pomocą Władymira Ślepowa – *5 PD każdy.*

Dostanie się na audiencję do księcia i nienaganne zachowanie – *20 PD każdy.*

Dostanie się na audiencję do księcia i złe zachowanie – *5 PD każdy.*

Sprytne i błyskotliwe dostanie się do świątyni Starożytnych Sprzymierzeńców – *50 PD każdy.*

Siłowe dostanie się do świątyni Starożytnych Sprzymierzeńców – *20 PD każdy.*

Odzyskanie dokumentów znajdujących się w świątyni – *20 PD dla tego, kto na to upadł.*

Dowiedzenie się o kulcie Starożytnych Sprzymierzeńców – *20 PD każdy.*

Dostanie się do katakumb bez wywołania alarmu – *50 PD każdy.*

Wycięcie sobie drogi do katakumb poprzez świątynną obronę – *20 PD każdy.*

Uwięzienie w celi i ucieczka na własną rękę – *20 PD każdy.*

Uwięzienie w celi i ucieczka z pomocą Michaiła – *5 PD każdy.*

Wyciągnięcie od Michaiła informacji o Pladze Nieśmierci – *20 PD każdy.*

Pokonanie Aleksieja III – *50 PD dla każdego, kto brał udział w walce.*

Niepokonanie Aleksieja III – *5 PD dla każdego, kto brał udział w walce.*

Uniknięcie Plagi Nieśmierci – *50 PD każdy, kto zdołał tego dokonać.*

Zebranie próbek roślin Chaosu w laboratorium Radici i w Ogrodzie Chaosu – *20 PD za próbkę dla każdego, kto to zrobił.*

Przerwanie pracy Duchowego Zbiornika – *10 PD każdy.*

Przeszukanie komnat Durgula – *20 PD każdy.*

Rozmowa z Durgulem i odkrycie, co się dzieje – *50 PD każdy.*

Zaatakowanie Durgula w dowolnym momencie – *5 PD każdy.*

Pokonanie przez Durgula – *20 PD dla każdego, kto przeżył.*

Spotkanie Durgula i ucieczka bez wstąpienia w szeregi kultu – *100 PD każdy.*

Spotkanie Durgula, wstąpienie w szeregi kultu i ucieczka – *50 PD każdy.*

Spotkanie Durgula, wstąpienie w szeregi kultu i pozostanie z nim – *25 PD każdy.*

Pozbycie się klątwy milczenia – *50 PD każdy.*

Pozbycie się Plagi Nieśmierci – *50 PD każdy.*

Nagroda za zakończenie przygody

Jeśli bohaterowie zdołali przywieźć do Kislevu informacje, dzięki którym udało się zniszczyć kult Starożytnych Sprzymierzeńców, każdy z nich powinien otrzymać 200 PD i 1 Punkt Przeznaczenia.



ŚWIĄTYNIA STAROŻYTNYCH SPRZYMIERZEŃCÓW

Bohaterowie niezależni i stwory

Leonid Barismann – kapłan, poziom 3

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	35	4	4	11	50	1	49	67	55	51	62	60

Umiejętności: *język tajemny – magii, rzucanie czarów* – patrz niżej, *kontrolowanie ożywieńców* (patrz str. 97), *wykrywanie magii, rozpoznawanie ożywieńców, tworzenie magicznych pergaminów, medytacja, krasomówstwo, czytanie/pisanie, wiedza o magicznych pergaminach, sekretny język – klasyczny, teologia.*

Ekwipunek: ubranie, komponenty do zaklęć.

Punkty magii: 32

Czary:
Magia prosta: Przekleństwo, Płonące światło, Magiczne zamknięcie, Wzmocnienie drzwi, Usunięcie przekleństwa, Uśpienie, Dźwięki, Strefa ciszy.
Magia wojenna, poziom 1: Aura oporu, Leczenie lekkich zranień, Ognista kula, Ręka-młot, Kradzież rozumu, Podmuch wiatru.
Magia wojenna, poziom 2: Aura ochrony, Wywołanie paniki, Powstrzymanie odwrotu, Świetlisty piorun, Uderzenie.
Magia wojenna, poziom 3: Odporność na strzały, Wymuszenie ucieczki, Wzbudzenie strachu, Wywołanie głupoty, Rozproszenie aury.
Magia Starożytnych Sprzymierzeńców: Przywołanie Oczyszczających Płomieni Zuvassina, Wykrycie śladów Chaosu (patrz str. 97).



Wiktor Stragoff, opat – kapłan, poziom 1

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	9	40	1	29	30	37	42	39	41

Umiejętności: *język tajemny – magii, rzucanie czarów* – patrz niżej, *kontrolowanie ożywieńców* (patrz str. 97), *medytacja, czytanie/pisanie, sekretny język – klasyczny, teologia.*

Ekwipunek: ubranie, laska, sztylet, komponenty do zaklęć.

Punkty magii: 11

Czary:
Magia prosta: Przekleństwo, Płonące światło, Magiczne zamknięcie, Bagienne ogniki, Wzmocnienie drzwi, Usunięcie przekleństwa, Uśpienie, Dźwięki, Strefa ciszy

Magia wojenna: Aura oporu, Leczenie lekkich zranień, Kradzież rozumu, Podmuch wiatru.
Magia Starożytnych Sprzymierzeńców: Przywołanie Oczyszczających Płomieni Zuvassina, Wykrycie śladów Chaosu (patrz str. 97).

Nowicjusze

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	8	40	1	30	30	40	40	40	30

Umiejętności: *kontrolowanie ożywieńców* (patrz str. 97), *czytanie/pisanie, wiedza o magicznych pergaminach, sekretny język – klasyczny, teologia.*

Ekwipunek: ubranie, laska, sztylet.

Ożywieńczy strażnicy

Identyczni jak zombie z Czernozawtry – patrz str. 61.

Ożywieńcze niedźwiedzie

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	0	4	5	15	10	2	-	10	10	10	10	-

Cechy psychologiczne: nie są podatne na *furię*. Ich niedźwiedzia natura wywołuje *strach* (żadnych dodatkowych testów *strachu* wynikających z faktu, że są ożywieńcami – chyba że jesteś naprawdę okrutnym MG).

Aleksiej Czokin III – Wojownik Chaosu Zuvassina

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	59	49	4	4*	10	60	2	89	89	89	89	89	18

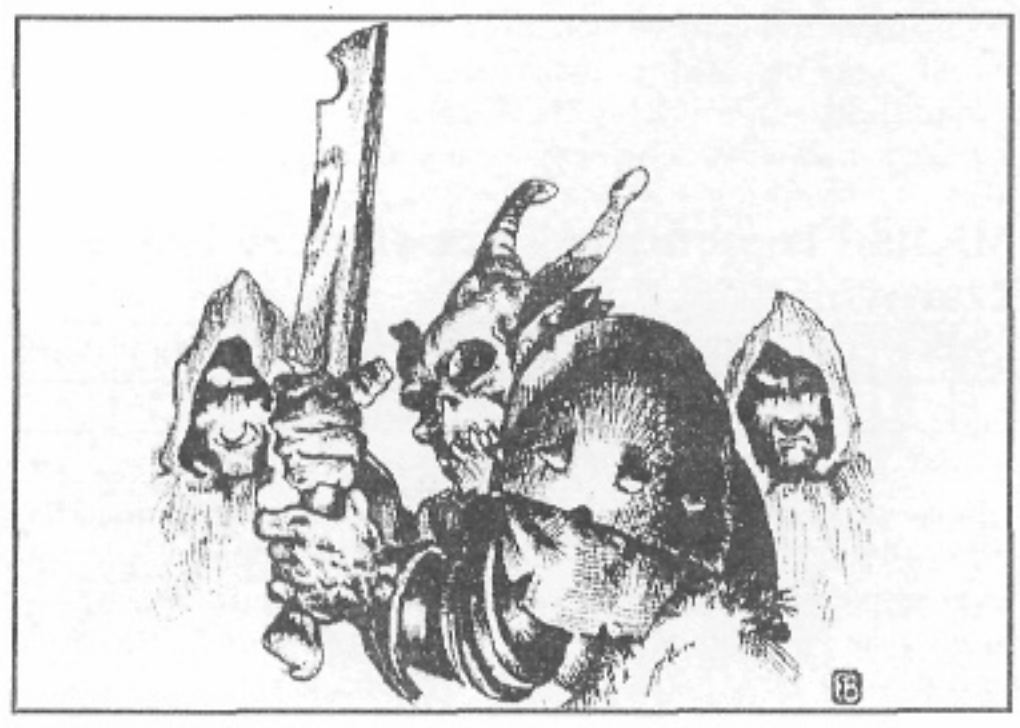
Mutacje: twarz-czaszka, bardzo wytrzymały*.

Ekwipunek: Pancerz Chaosu – 2 PP na każdej lokacji, nie obciąża, +10 do wszystkich testów *magii*.

Dwuręczny Miecz Chaosu – wykonany ze stopionych ze sobą ludzkich kości i zaczarowany przez Sulringa Durgula z pomocą Zuvassina. Miecz posiada następujące moce: wywołuje *strach* we wszystkich żywych istotach; zapewnia odporność na wszystkie psychologiczne efekty; zapewnia odporność na wszystkie trucizny z wyjątkiem grobowego korzenia (**WFRP**, str. 82), który działa na władającego bronią tak, jakby był on ożywieńcem.

Eliksir z *Artisii* – (wzięty) podwaja liczbę ataków i szybkość.

Eliksir z *Comporany* (pokrywa ostrze miecza) – działa jak jad na ludzi (**WFRP**, str. 82), ale tylko przy pierwszym ciosie.



S'sississ'ex – demonica Slaanesha

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	57	42	4	3	5	60	3	10	89	89	89	89	89

Specjalne zasady: Dwa ataki *pazurami* i jeden *ogonem*. Poza świątynią jest podatna na *niestabilność*. Wywołuje *strach* w żywych istotach mierzących mniej niż 3 metry. Odporna na wszystkie efekty psychologiczne z wyjątkiem tych, które wywołują bóstwa lub większe demony. Co więcej, tylko wspomniane wcześniej istoty są w stanie zmusić ją do wycofania się z walki.



Krwiopuszcz – mniejszy demon Khorne'a

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	42	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	1

Specjalne zasady: Krwiopuszcz jest odporny na wszystkie niemagiczne ataki, natomiast wszystkie jego ataki należy traktować jak magiczne. Co więcej, automatycznie wychodzą mu wszystkie testy *magii*.

Jest podatny na *niestabilność* i *furię*. Czuje *nienawiść* do istot i wyznawców Slaanesha. Ponadto jest odporny na wszystkie efekty psychologiczne z wyjątkiem tych, które wywołują bóstwa lub większe demony. Ma również stały bonus +10 do wszystkich testów *strachu* i *grozy*, z wyjątkiem tych, które wywołują większe demony Khorne'a – Krwiopijce. Wywołuje *strach* w żywych istotach.

Regeneruje się tak samo jak troll (**WFRP**, str. 228-229).

Atakuje *bronią/pazurami* lub *pazurami/gryząc*. Jego *ugryzienie* jest trujące, a co gorsza może *pluć* jadem na 10 metrów. Trucizna działa na wszystkie istoty tak, jak najodpowiedniejsza toksyna (**WFRP**, str. 82). Jadu wystarcza na K6 dawek, jeśli Krwiopuszcz *gryzie*, a na K3, jeśli *pluje*. Na każdą dawkę należy wykonać oddzielny test *zatrucia*. Atak *pazurami* wiąże się z 25% szansą zainfekowania ran.

Krwiopuszcz jest uzbrojony w *Piekielne ostrze* – ostry jak brzytwa magiczny krótki miecz o modyfikatorze +10 do trafienia. Ta straszliwa broń zadaje cztery razy więcej obrażeń niż normalna, czyli udane trafienia wiąże się z rzutem 4K6. Kiedy miecza używa się przeciw wyznawcom Slaanesha, po udanym trafieniu wysysa on z ofiary 2K6 punktów magii lub demonicznych punktów mocy (w zależności od sytuacji). Jeśli władający bronią zostanie pokonany, ta rozpuści się w rdzawy szlam i wyparuje całkowicie.

Michaił Lementow – ożywieńczy łowca czarownic

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	65	57	4	5	15	67	3	43	53	51	58	56	44

Umiejętności: *oburęczność, kryptografia, wiedza o demonach, rozpoznawanie ożywieńców, prawo, wykrywanie magii, tworzenie magicznych pergaminów, celne strzelanie, medytacja, krasomówstwo, czytanie/pisanie, jeździectwo – konie, wiedza o magicznych pergaminach, sekretny język – klasyczny, cichy chód na wsi, cichy chód w mieście, szósty zmysł, specjalna broń – sieć, specjalna broń – lasso, specjalna broń – kusza samorepetująca, specjalna broń – broń rzucana, silny cios, torturowanie.*

Ekwipunek: brak.

Specjalne zasady: Michaił jest ofiarą Plagi Nieśmierci – patrz str. 104.

Szkielety krasnoludów

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

Cechy psychologiczne: wywołują *strach* w żywych istotach; są odporne na wszystkie działania psychologiczne.

Specjalne zasady: W świątyni i katakumbach szkielety nie są podatne na *niestabilność* i nie potrzebują osoby, która by je kontrolowała.

Creetox, miniaturowy smok

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	59	0	6	6	20	60	6	33	89	41	89	89	24

Atrybuty Chaosu: Creetox posiada atrybut *zmniejszenie*, dzięki czemu ma jedną trzecią wielkości zwykłego smoka. Inne jego atrybuty to *szybkość*, zwiększająca **Sz** do 5, i *siła*, która sprawia, że jego cecha **S** jest niewiele niższa od smoka pełnych rozmiarów.

Cechy psychologiczne: niewielkie rozmiary Creetoxa sprawiają, że nie jest tak przerażający jak jego więksi kuzyni, dlatego też wywołuje raczej *strach* niż *grozę*. Istoty większe od człowieka zyskują bonus +10 do testów *strachu*.

Creetox jest bardzo czuły na punkcie swego wzrostu. Kiedy ktoś zacznie mówić na ten temat, wpadnie w *furię*.

Specjalne zasady: Creetox atakuje tak jak zwykłe smoki – czterema *łapami*, raz *gryząc* i raz uderzając *ogonem* w rundzie. Jego łuska jest tak twarda, jak łuska jego większych kuzynów, co zapewnia mu 2 PP w każdej lokacji. Ponadto Creetox *widzi w ciemności* do 20 metrów oraz lata jak istota *pikująca*, co zawdzięcza swej niewielkiej wadze.

Creetox może raz na turę chuchnąć ogniem, tak jak to robią zwykłe smoki (płomień ma kształt stożka długiego na 24 metry, a szerokiego na 8 metrów na końcu). Rany: **S** 7 (tzn. 2K6+7 obrażeń minus **Wyt** ofiary). Pancerz działa tylko wtedy, jeśli zapewnia ochronę przed ogniem. Udany test **I** pozwala nieszczęśnikowi uniknąć części podmuchu (otrzymuje tylko połowę obrażeń). *Łatwo palne* przemioty/ofiary mogą otrzymać dodatkowe obrażenia (**WFRP**, str. 80). Creetox nie może chuchać, jeśli jest atakowany wręcz z flanki. Nie może również *gryźć* i chuchać w tej samej rundzie.

Miniaturowy smok jest całkowicie odporny na zwykły ogień, a przy ogniu magicznym otrzymuje tylko połowę obrażeń.

Magiczny ekwipunek: pośród tanich, błyszczących i niewiele wartych przedmiotów Creetox otrzymał od Durgula także kilka „działających" rzeczy. Miniaturowy smok nosi więc na szyi srebrny amulet z granatem, który działa jak *pierścień ochrony* (**WFRP**, str. 186). Co więcej, osoba, która ma na sobie ten przedmiot, otrzymuje tylko połowę zwykłych obrażeń zadanych przez broń tnącą i kłutą, a ponadto otrzymuje bonus +10 do wszystkich związanych z tą bronią testów (włączając w to m.in. parowanie).

Durgul dał amulet Creetoxowi, ponieważ „niektórzy ludzie, gdy widzą smoka, padają ofiarą dziwnej psychozy i po prostu *muszą* zabić biedne stworzenie. Co gorsza, Creetox nosi znamiona Chaosu, a to podwaja ryzyko, szczególnie że nie jest zbyt bystry i na dodatek lubi czasem załatwiać różne sprawy na własną rękę".

IMIĘ: DOLGAN JIM



RASA	PŁEĆ
CZŁOWIEK	MĘŻCZYZNA
KLASA ZAWODOWA	**CHARAKTER**
WOJOWNIK	NEUTRALNY

WIEK	WZROST	WAGA	WŁOSY	OCZY
30	175 cm	75 kg	ŚREDNIO BRĄZOWE	ŚREDNIO BRĄZOWE

OPIS

OBECNA PROFASJA	PRZEBIEG KARIER	PROFESJE WYJŚCIOWE
SIERŻANT NAJEMNIKÓW	TRAPER – ZWIADOWCA – NAJEMNIK – SIERŻANT	KAPITAN NAJEMNIKÓW, BALISTYK, ŁOWCA NAGRÓD, SZULER, ŻABIJAKA, ODKRYWCA, BOMBARDIER, SZAMPIERZ, HERSZT BANITÓW

JĘZYKI	MAJĄTEK
STAROŚWIATOWY, DOLGAN, SEKRETNY – BITEWNY, RANGERÓW	

HISTORIA

MIEJSCE URODZENIA DUNKELBILD

ZAWODY RODZICÓW OJCIEC – PASTERZ, MATKA – BANITKA

RODZINA RODZICE NIE ŻYJĄ, BRAT (32) – BANITA

OSOBOWOŚĆ *– Krogar jest najprawdę w porządku. Dobrze jest mieć kogoś za plecami podczas walki. Problem w tym, że jest impulsywny. Szczególnie wtedy, kiedy się nudzi. A zwykł nudzić się wtedy, kiedy nie walczy. Czasami upada w niezłe kłopoty przez tę swoją impulsywność. No i wtedy obu nam się dostaje.*

Mimo to mieliśmy razem wiele przyjemnych momentów – może dość głupawych, ale co z tego? Przynajmniej ja nigdy się nie poddaję, bo w końcu, co innego może mnie czekać? Regularne wojsko wiąże się z dużą ilością ciężkiej pracy – wyobrażacie sobie, jak czyści dziedziniec albo obiera kartofle? Nie, dziękuję bardzo, dam sobie radę bez tego.

Jim posiada wszystkie umiejętności, którymi może się poszczycić każdy doskonały żołnierz, jest jednak zbyt niezależny albo raczej zbyt bystry, by wykonywać czyjeś głupie rozkazy. Jest doskonałym wędrowcem, mówi kilkoma językami oraz zna – ze słyszenia lub z doświadczenia – wiele zwyczajów przeróżnych kultur Starego Świata.

Jim jest niesamowicie ciekawy i kiedy tylko zacznie coś robić, zaczyna mieć obsesję na tym punkcie. Myśli szybko, acz niekonwencjonalnie, preferuje niezwykle metody i lubi podstępne oraz sprytne rozwiązania. Kiedy musi wybrać jakąś taktykę, zawsze woli zastosować niezwykłą i niespodziewaną niż prostą i konwencjonalną.

Byłby dobrym oficerem, ale jego pozycja społeczna stawia go w tym przypadku w nie najlepszej sytuacji. Co gorsza, jest zbyt niecierpliwy, by wspinać się po szczeblach wojskowej kariery. Marzy, by przygody uczyniły go sławnym, a wtedy mógłby dowodzić oddziałem najemników.

POZIOM SOCJALNY	+1	RELIGIA	TAAL

ZDROWIE I PSYCHIKA	PUNKTY OBŁĘDU

TOWARZYSZE I ZWIERZĘTA	Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
KOŃ	8	33	0	3	3	5	30	0	0	10	10	10	10	0

IMIĘ: ROLLAND EBERHARDT



RASA	PŁEĆ
CZŁOWIEK	MĘŻCZYZNA
KLASA ZAWODOWA	**CHARAKTER**
UCZONY	NEUTRALNY

WIEK	WZROST	WAGA	WŁOSY	OCZY
33	172,5 cm	77 kg	JASNOBRĄZOWE	NIEBIESKIE

OPIS

OBECNA PROFASJA	PRZEBIEG KARIER	PROFESJE WYJŚCIOWE
KAPŁAN VERENY (POZIOM 2)	NOWICJUSZ – KAPŁAN 1 – KAPŁAN 2	KAPŁAN 3, ŁOWCA CZAROWNIC, DEMAGOG

JĘZYKI	MAJĄTEK
KLASYCZNY TAJEMNEJ MAGII	

HISTORIA

MIEJSCE URODZENIA ALTDORF

ZAWODY RODZICÓW OJCIEC – PISARZ, MATKA – PILOT

RODZINA OJCIEC ŻYJE, SIOSTRA (38) – DRUIDKA, SIOSTRA (37) – SZCZUROŁAP, SIOSTRA-BLIŹNIACZKA (33) – BAKAŁARZ, SIOSTRA (28) – RAJFUR

OSOBOWOŚĆ *– To jakaś straszna pomyłka. Z pewnością nie może być przestępstwem zapewnianie duchowych potrzeb nieszczęśnikom i biedakom, którzy nigdy nie zaznali nawet krzty komfortu. Czy ukojenie ich dusz jest tylko wspaniałomyślną dobroczynnością? I jakimż to przestępstwem jest zapewnianie skromnych potrzeb fizycznych wiernym sługom bogów?*

Nie będą odpierał tych obrzydliwych kalumni, którymi obrzucają mnie ludzie zazdroszczący mej erudycji. Oczywiście, nie jest prawdą, że zostałem wydalony z szeregów Bractwa. Wycofałem się na własną prośbę, chciałem bowiem oddalić się od okrucieństwa i korupcji tłustych kapłanów.

Rolland zdołał w niezwykły sposób ukończyć Uniwersytet w Altdorfie, ale nie obyło się bez licznych zarzutów profesorów i kolegów.

Eberhardt to człowiek o tajemniczych zasadach. Z jednej strony postawił wiele zarzutów tłustym kapłanom na wysokich stanowiskach, z drugiej zaś – sam zachowuje się czasem tak, jakby był ponad zasadami wiary. Jednocześnie ma silne poczucie sprawiedliwości i wierzy we wrodzoną dobroć wszystkich żywych istot. Próbował nawet poprawić los mutantów, zwierzoludzi i goblinów, ale nigdy nie zaryzykował własnej skóry.

W głębi serca Rolland to pozbawiony korzeni, pusty człowiek poszukujący jakiegoś celu, dla którego mógłby poświęcić duszę i umysł. W czasie tych poszukiwań musi żyć, utrzymując się ze swej inteligencji. Cały czas próbuje robić, co w jego mocy, by odnaleźć prawdę we wszystkich jej tajemniczych i dziwacznych aspektach.

POZIOM SOCJALNY	+3	RELIGIA	VERENA

ZDROWIE I PSYCHIKA	PUNKTY OBŁĘDU

TOWARZYSZE I ZWIERZĘTA	Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd

CHARAKTERYSTYKA	Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
POCZĄTKOWA	5*	30	30	3	3	6	45*	1	25	30	30	30	30	35
SCHEMAT ROZWOJU		+20*	+20*	+1	+1*	+4*	+10* +20*	+1*	+10	+10*	+10*	+10*	+10*	+10
AKTUALNA	5	50	50	3	4	10	55	2	25	40	40	40	40	35

BROŃ RĘCZNA	I	WW	O	P
MIECZ	-	-	-	-
SZTYLET	+10	-	-2	-20

TEMPO RUCHU	m/10s	m/min	km/h
OSTROŻNIE	10	60	3
NORMALNIE	20	120	6
BIEGNĄC	80	480	24

PUNKTY PRZEZNACZENIA	POZIOM
3	

DOŚWIADCZENIE	PUNKTY MAGII

BROŃ STRZELACKA	K	D	M	SE	Ład.
ŁUK (NORMALNY) + STRZAŁY	24	48	250	3	1/r

CZARY	SKŁADNIKI

ZBROJA	UMIEJSCOWIENIA	WO
KOLCZUGA		
TARCZA		

UMIEJĘTNOŚCI

BARDZO SZYBKI*
BIJATYKA
BYSTRY WZROK
CICHY CHÓD NA WSI
JEŹDZIECTWO – KONIE
MOCNA GŁOWA
OGŁUSZENIE
OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI
SEKRETNE ZNAKI (LUDZI LASU, ZWIADOWCÓW)
SEKRETNY JĘZYK (BITEWNY, RANGERÓW)
SILNY CIOS
SZULERSTWO
SZYBKI REFLEKS*
TROPIENIE
UKRYWANIE SIĘ NA WSI
WYCZUCIE KIERUNKU
WYKRYWANIE PUŁAPEK
ZASTAWIANIE PUŁAPEK
ZNAJOMOŚĆ JĘZYKA OBCEGO (DOLGAN)

PUNKTY PANCERZA



EKWIPUNEK

PLECAK (KUBEK, SZTUĆCE, MENAŻKI, HUBKA I KRZESIWO, 2 KOCE), MANIERKA Z WODĄ, 2 WNYKI NA ZWIERZYNĘ, LINA (10 m), SKÓRZANA CZAPA I SPODNIE, BUTY, SKŁADANA ŁÓDKA

CHARAKTERYSTYKA	Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
POCZĄTKOWA	4	25	25	3	3	6	28	1	35	35	38	30	40	32
SCHEMAT ROZWOJU		+10*	+10	+1*	+1*	+3*	+20*		+10	+10*	+10*	+10*	+20*	+10*
AKTUALNA	4	35	25	4	4	9	48	1	35	45	48	40	60	42

BROŃ RĘCZNA	I	WW	O	P
NÓŻ	+10	-	-2	-20
LAGA	-	-	-1	-

TEMPO RUCHU	m/10s	m/min	km/h
OSTROŻNIE	8	48	2,5
NORMALNIE	16	96	5
BIEGNĄC	64	384	20

PUNKTY PRZEZNACZENIA	POZIOM
3	12

DOŚWIADCZENIE	PUNKTY MAGII
	12

BROŃ STRZELACKA	K	D	M	SE	Ład.

CZARY	SKŁADNIKI
DAR JĘZYKÓW	JĘZYK DOWOLNEJ ISTOTY
PŁONĄCE ŚWIATŁO	DOWOLNY PRZEDMIOT
MAGICZNY PŁOMIEŃ	BRAK
TWORZENIE MAŁEJ ISTOTY	BRAK
AURA OPORU	2 MAGNESY
LECZENIE LEKKICH ZRANIEŃ	KRZEMIEŃ
KRADZIEŻ ROZUMU	FIOLKA CZYSTEGO ALKOHOLU
PODMUCH WIATRU	ZWIERZĘCY PĘCHERZ
STREFA WYTRWAŁOŚCI	PINTA SMOCZEJ KRWI

ZBROJA	UMIEJSCOWIENIA	WO

UMIEJĘTNOŚCI

ASTRONOMIA
CZYTANIE/PISANIE
HERALDYKA
HISTORIA
JĘZYK TAJEMNY (MAGII)
KRASOMÓWSTWO
LINGWISTYKA
MEDYTACJA
ROZPOZNAWANIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW
ROZPOZNAWANIE OŻYWIEŃCÓW
RZUCANIE CZARÓW (KAPŁAŃSKA 1)
RZUCANIE CZARÓW (KAPŁAŃSKA 2)
RZUCANIE CZARÓW (MAGIA PROSTA)
SEKRETNY JĘZYK (KLASYCZNY)
TEOLOGIA
WIEDZA O MAGICZNYCH PERGAMINACH
ZIELARSTWO

PUNKTY PANCERZA



EKWIPUNEK

WYŚWIECHTANA SZARA SZATA, LASKA/LAGA, ŻELAZNY WISIOREK W KSZTAŁCIE ŁUSKI, PLECAK

IMIĘ: WALTER „SZCZĘŚCIARZ“ TEUFELMIST



RASA	PŁEĆ
CZŁOWIEK	MĘŻCZYZNA
KLASA ZAWODOWA	**CHARAKTER**
UCZONY	NEUTRALNY

WIEK	WZROST	WAGA	WŁOSY	OCZY
25	165 cm	70 kg	KOLORU ZBOŻA	JASNOBRĄZOWE

OPIS

OLBRZYMI NOS, ZNAMIĘ – PÓŁKSIĘŻYC MIĘDZY ŁOPATKAMI

OBECNA PROFASJA	PRZEBIEG KARIERY	PROFESJE WYJŚCIOWE
CZARODZIEJ, POZIOM 2	UCZEŃ CZARODZIEJA – CZARODZIEJ 1 – NEKROMANTA 1 – CZARODZIEJ 2	CZARODZIEJ 3, DEMONOLOG 1, NEKROMANTA 2

JĘZYKI	MAJĄTEK
STAROŚWIATOWY, TAJEMNY (MAGII, NEKROMANCJI), SEKRETNY (KLASYCZNY)	

HISTORIA

MIEJSCE URODZENIA STIMMINGEN

ZAWODY RODZICÓW OJCIEC – DZWONNIK, MATKA – KUPIEC

RODZINA OJCIEC NIE ŻYJE, BRAK RODZEŃSTWA

OSOBOWOŚĆ – *To prawda, że praktykowałem nekromancję – mam pomoc do tego smykałkę – ale zrezygnowałem. Ujrzałem światło. Poszedłem prostą drogą i odnalazłem odpowiednie pole dla mego talentu. Zostałem badaczem-asystentem wykładowcy Hochzaubera w Collegium.*

Skąd nagłem wiedzieć, że staruszek zabiera umarłych do swego laboratorium i ożywia ich, by nocą biegali po komnatach? Nietoperze pod sufitem? Niby fakt, ale przecież nikt inny też tego nie zauważył, więc niby dlaczego ja miałbym? Tak czy inaczej, dostałem niezłą lekcję.

Ale znalazł się ktoś, kto dał mi miejsce do spania – mnie, nieudacznikowi, byłemu nekromancie pozbawionemu przyjaciół.

Szczęściarz to praktyczny facet, choć jest typem aroganckiego, wynioslego czarodzieja. Magia jest dla niego tym, czym dla mechanika urządzenia – czymś oczywistym i realnym. Nigdy nie poszukiwał przygód i nigdy nie miał szalonych ambicji, choć niewątpliwie zainteresowanie nekromancją można za takową uznać. Z tej ostatniej dziedziny magii zrezygnował tylko dlatego, że chciał żyć.

Raczej nie chciał być nekromantą, choć sztuka ta bardzo go fascynuje. Od małego uwielbiał historie o duchach i popularne wśród ludu przedstawienia o ghulach i chodzących trupach. Próbował nawet napisać coś w tym stylu, ale nigdy nie miał wystarczająco dużo czasu, by popracować nad językiem. Pomysł wzięcia udziału w przygodach, w których zebrałby doświadczenie potrzebne do pisania opowieści... To za piękne, aby było prawdziwe.

POZIOM SOCJALNY	+2	RELIGIA	

ZDROWIE I PSYCHIKA	PUNKTY OBŁĘDU
DOLEGLIWOŚCI: CHOROBLIWOŚĆ, TRUPI WYGLĄD, NIECHĘĆ DO ZWIERZĄT (POZIOM 1)	2

TOWARZYSZE I ZWIERZĘTA	Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd

IMIĘ: GUIDO VERMICELLI



RASA	PŁEĆ
CZŁOWIEK	MĘŻCZYZNA
KLASA ZAWODOWA	**CHARAKTER**
UCZONY	NEUTRALNY

WIEK	WZROST	WAGA	WŁOSY	OCZY
27	170 cm	67 kg	CZARNE	CIEMNO-BRĄZOWE

OPIS

SILNY AKCENT: -5 DO WSZYSTKICH TESTÓW UMIEJĘTNOŚCI KOMUNIKACYJNYCH

OBECNA PROFASJA	PRZEBIEG KARIER	PROFESJE WYJŚCIOWE
HANDLARZ	ZŁODZIEJ – HANDLARZ	ZŁODZIEJ (SKRAWKARZ), PASER, KUPIEC

JĘZYKI	MAJĄTEK
STAROŚWIATOWY (DIALEKTY REIKSPIEL I TILEAŃSKI)	

HISTORIA

MIEJSCE URODZENIA TILEA

ZAWODY RODZICÓW OJCIEC – OCHRONIARZ, MATKA – SŁUŻĄCA

RODZINA RODZICE ŻYJĄ, BRAT (33) – NOWICJUSZ (SHALLYA), BRAT (30) – REKETER, BRAT (19) – ZIELARZ, SIOSTRA (24) – UCZEŃ ALCHEMIKA

OSOBOWOŚĆ – *To nieprawda. Nie byłem tam, gdzie oni twierdzą. Oni mnie urobili. To, do cholery, jasne.*

*Ten parszywiec Emilio, on to wszystko ukartował. Co ja, biedulek, miałbym zrobić z sześcioma cholernymi setkami butów? Jeśli miałbym sześćset nóg, to miałoby to sens, ale do więzienia i tak idę. Akurat! Straż uwierzy Tileańczykowi? Ale jeszcze **nikt**, kto podskoczył Guido Vermicelliemu, nie przeżył, żeby opowiedzieć o tym swoim dzieciom.*

Guido to typowy tileański emigrant żyjący w Imperium – bystry, sprytny, emocjonujący się prawie wszystkim i (o czym co pewien czas wspomina) spokrewniony z *domem* słynnej familii podziemia jego rodzinnych okolic. W czasach młodości nauczył się nie wierzyć snobistycznym mieszkańcom Imperium i prawom, które stworzyli chyba tylko po to, by nękać niewinnych Tileańczyków. Zdaje się posiadać niekończącą się listę niesprawiedliwości, sposobów wykorzystywania i zdradzania niższej klasy przez kupców i arystokratów.

Jeśli Guido nie narzeka na osobiste zniewagi i społeczną niesprawiedliwość, jest bystrym i inteligentnym znawcą miejskiego życia niższej klasy. Nie jest złodziejem, lecz nie oznacza to, że unika oszustw. Nie jest również zabójcą, ale nie czuje się zobowiązany poinformować ofiarę zanim zaatakuje ją od tyłu, szczególnie jeśli ta miała do niego jakieś pretensje. Z drugiej strony, Guido posiada niezwykle i dość romantyczne poczucie honoru, które nierzadko prowadzi go do heroicznych zachowań – szczególnie kiedy ma do czynienia z nieprzeciętną przedstawicielką płci przeciwnej. Vermicelli uwielbia piękne kobiety i łatwo go zauroczyć. Kiedy zaś się zaleca, jest niezwykle czarujący.

POZIOM SOCJALNY	0	RELIGIA	RANALD

ZDROWIE I PSYCHIKA	PUNKTY OBŁĘDU

TOWARZYSZE I ZWIERZĘTA	Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd

CHARAKTERYSTYKA	Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
POCZĄTKOWA	4	29	31	3	3	6	33	1	26	30	38	33	27	34
SCHEMAT ROZWOJU		+10	+10	+1	+1*	+2* +3	+10* +20*		+10*	+10*	+20*	+10*	+10*	+10
AKTUALNA	4	29	31	3	4	8	49	1	36	30	58	43	37	34

BROŃ RĘCZNA	I	WW	O	P
SZTYLET	+10	-	-2	-20
PAŁA	-	-	-1	-

BROŃ STRZELACKA	K	D	M	SE	Ład.

ZBROJA	UMIEJSCOWIENIA	WO

PUNKTY PANCERZA



TEMPO RUCHU	m/10s	m/min	km/h
OSTROŻNIE	8	48	2,5
NORMALNIE	16	96	5
BIEGNĄC	64	384	20

CZARY	SKŁADNIKI
OTWARCIE	MAŁY, SREBRNY KLUCZ
UŚPIENIE	PUCH
OGNISTA KULA	KULKA SIARKI
LOT	PIÓRO ZE SKRZYDŁA DRAPIEŻNEGO PTAKA
STREFA SANKTUARIUM	MAŁY, SREBRNY PENTAGRAM
OŻYWIENIE CIAŁA	1/4 LITRA ŚWIEŻEJ KRWI ODPOWIEDNIEJ RASY

EKWIPUNEK

SZATY, SZTYLET, PAŁA, KOMPONENTY DO CZARÓW MAGII PROSTEJ I BOJOWEJ

PUNKTY PRZEZNACZENIA	POZIOM
1	

DOŚWIADCZENIE	PUNKTY MAGII
	26

UMIEJĘTNOŚCI

CICHY CHÓD W MIEŚCIE
CZYTANIE/PISANIE
JĘZYK TAJEMNY (MAGII, NEKROMANTYCZNY)
KRYPTOGRAFIA
MEDYTACJA
OPANOWANIE RUNÓW
ROZPOZNAWANIE OŻYWIEŃCÓW
ROZPOZNAWANIE ROŚLIN
RZUCANIE CZARÓW (MAGIA PROSTA, BOJOWA 1 i 2, NEKROMANTYCZNA 1)
SEKRETNY JĘZYK (KLASYCZNY)
SZACOWANIE
SZCZĘŚCIE
SZÓSTY ZMYSŁ
UCIECZKA
WIEDZA O MAGICZNYCH PERGAMINACH
WYKRYWANIE MAGII
ZIELARSTWO

CHARAKTERYSTYKA	Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
POCZĄTKOWA	4	35	25	3	3	6	30	1	25	25	30	35	35	35
SCHEMAT ROZWOJU			+10*			+1*					+10*			+10*
AKTUALNA	4	55	45	3	3	10	50	2	25	25	40	45	35	45

BROŃ RĘCZNA	I	WW	O	P
PAŁA	-	-	-	-
SZTYLET	+10	-	-2	-20

BROŃ STRZELACKA	K	D	M	SE	Ład.
KUSZA I BEŁTY	32	64	300	3	

ZBROJA	UMIEJSCOWIENIA	WO
KURTKA SKÓRZANA		

PUNKTY PANCERZA



TEMPO RUCHU	m/10s	m/min	km/h
OSTROŻNIE	8	48	2,5
NORMALNIE	16	96	5
BIEGNĄC	64	384	20

CZARY	SKŁADNIKI

EKWIPUNEK

KUSZA ORAZ BEŁTY, PAŁA, KAPTUR, DUŻY PŁASZCZ Z LICZNYMI KIESZENIAMI, KURTKA SKÓRZANA, JEDWABNA CHUSTECZKA DO NOSA, TANIA BIŻUTERIA, SZTYLETY

PUNKTY PRZEZNACZENIA	POZIOM
2	

DOŚWIADCZENIE	PUNKTY MAGII

UMIEJĘTNOŚCI

BIJATYKA
CICHY CHÓD NA WSI
CICHY CHÓD W MIEŚCIE
CZUŁY SŁUCH
GADANINA
GENIUSZ ARYTMETYCZNY
KARTOGRAFIA
MONETOZNAWSTWO
OGŁUSZENIE
PRZEKUPSTWO
SZACOWANIE
TARGOWANIE SIĘ
WSPINACZKA
WYKRYWANIE MAGII

IMIĘ: RUBY DURINSDOTTER



RASA	PŁEĆ
KRASNOLUD	KOBIETA
KLASA ZAWODOWA	**CHARAKTER**
ŁOTR	NEUTRALNY

WIEK	WZROST	WAGA	WŁOSY	OCZY
85	128 cm	70 kg	RUDE	PIWNE

OPIS

OBECNA PROFASJA	PRZEBIEG KARIERY	PROFESJE WYJŚCIOWE
RAJFUR	HIENA CMENTARNA – UCZEŃ MEDYKA – RAJFUR	SZARLATAN, BANITA

JĘZYKI	MAJĄTEK
STAROŚWIATOWY, KHAZALID	

HISTORIA

MIEJSCE URODZENIA MIDDENHEIM

ZAWODY RODZICÓW OJCIEC – INŻYNIER, MATKA – WOJOWNIK TUNELOWY

RODZINA RODZICE ŻYJĄ, BRAT (100) – WOJOWNIK TUNELOWY, SIOSTRA (76) – ŁOWCA NAGRÓD

OSOBOWOŚĆ – *Cóż jest złego w wykopywaniu ciał dawno zmarłych osób, szczególnie, że te już się im do niczego nie przydadzą? To w końcu tylko mięso, nie? Uhamiętaj mnie, jeśli myślisz, że zabiłam któregoś z nich.*

*Owszem, ci chciwi kupcy i prawnicy obdzierają z ostatnich groszy biednych, ślepych ludzi – takich jak ja – którzy tylko próbują żyć. Chcesz złapać jakiś **prawdziwych** przestępców – zajmij się tymi tłustymi gośćmi! Ha! To nie takie łatwe, co? Wszyscy tylko siedzą cicho i nic. A może warto by zająć się ważniejszymi sprawami?*

Ruby święcie, choć dość chaotycznie, wierzy w potrzebę walki klas i wyzwolenie klasy niższej od tyranii bogatych. Jej pragmatycznych, przyziemnych uczuć nie ogranicza potrzeba grzecznego zachowania czy dobry smak. Nie istnieje wiele rzeczy, których nie poświęciłaby lub którymi nie zajęłaby się dla Sprawy. Tam, gdzie inni się wahają, Ruby działa bez wątpliwości – jeśli tylko jest do zrobienia coś właściwego.

Niestety, jej rasa rzadko kiedy zgadza się z władzami. A wygląd Ruby jeszcze jej to utrudnia, ubiera się bowiem w czarny, skórzany płaszcz, z którym kontrastuje płomienna, wielokolorowa, krótka fryzura. Co gorsza, tu i tam przyklejone są do jej ciała i szat grudki ziemi oraz brud.

Ruby ma proste życiowe ambicje – chce po prostu „wytrwać", co oznacza ciężką pracę, ale i uczciwą płacę oraz powolne oszczędzanie, by mieć zabezpieczenie na stare lata. Nigdy nie opuściła Middenheim, ma więc pewne problemy w dostosowaniu swych prostych mądrości do innych kultur.

POZIOM SOCJALNY	-1	RELIGIA	RANALD

ZDROWIE I PSYCHIKA	PUNKTY OBŁĘDU
NIENAWIŚĆ DO GOBLINÓW **ANIMOZJA** DO ELFÓW	

TOWARZYSZE I ZWIERZĘTA	Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd

IMIĘ: KROGAR



RASA	PŁEĆ
CZŁOWIEK	MĘŻCZYZNA
KLASA ZAWODOWA	**CHARAKTER**
WOJOWNIK	NEUTRALNY

WIEK	WZROST	WAGA	WŁOSY	OCZY
24	200 cm	125 kg	CZARNE	CIEMNOBRĄZOWE

OPIS

NIEZŁA KLATA (S +1), POTĘŻNA BUDOWA (WAGA +10%), DUŻY WZROST (+20 cm, +10 CP)

OBECNA PROFASJA	PRZEBIEG KARIERY	PROFESJE WYJŚCIOWE
OCHRONIARZ	NAJEMNIK – OCHRONIARZ	ŁOWCA NAGRÓD, ŻOŁNIERZ, NAJEMNIK, HERSZT BANITÓW

JĘZYKI	MAJĄTEK
STAROŚWIATOWY, DOLGAN, SEKRETNY JĘZYK (BITEWNY)	

HISTORIA

MIEJSCE URODZENIA GDZIEŚ W STEPACH

ZAWODY RODZICÓW NIE ZNANE

RODZINA NIE ZNANA

OSOBOWOŚĆ – *Krogar potrzebować koń. Koń dużo kosztować. Krogar uziąć koń. Człowiek na koń próbować uderzyć Krogar. Głupi. Krogar odciąć mu łeb. Przyjść ludzie. Wielu, wielu ludzie z długimi włócznie. Kłuć Krogar. Krogar jęczeć. Próbować uziąć koń. Krogar walczyć. Przyjaciel Jim ukryć. Dobry przyjaciel. Sprytny, słaby. Dobra walka. Twardzi mężczyźni. Krogar musieć kilku uderzyć dwa raza. Potem przyjść więcej ludzie. Ludzie mieć sieci. Łapać Krogar jak lisa. Ciągnąć Krogar ulica. Mówić, że powiesić Krogar. (Pluje w zamyśleniu) Małe szanse. Gruba szyja. HAR-HAR-HAR! Krogar powiedzieć dowcip. Dobry? (Patrzy z nadzieją).*

Krogar jest prosty i pogodny. Łatwo stać się jego przyjacielem, a jest hojnym i lojalnym towarzyszem, choć bywa zabójczy, kiedy ktoś go zdradzi lub oszuka. Nie interesuje się pieniędzmi i bogactwem, ale teraz chce zebrać pieniądze na konia – podstawową rzecz potrzebną nomadowi żyjącemu na stepie.

Krogar i jego przyjaciel – Dolgan Jim – wędrowali po północnych zakątkach Starego Świata, pracując jako najemnicy oraz oglądając to i owo. Krogar ostatnio zadecydował, że chce zobaczyć, jak smakuje życie ochroniarza. Próba okazała się jednak nieudana. Potem znów wraz Jimem szukali zatrudnienia jako najemnicy, kiedy nastąpiło to wielkie nieporozumienie z koniem i obaj trafili do lochów.

Krogar pragnie dotrzeć wszędzie i zobaczyć wszystko. Lubi jedzenie i fizyczne wyzwania, a szczególnie walkę wręcz jeden na jednego. Absolutnie ufa Jimowi i opiera się na nim bardziej niż sam przypuszcza. Słowo Krogara ma moc umowy – jeśli podejmie się jakiegoś zadania lub coś obieca, będzie honorował swe zdanie, nie wahając się i nie powściągając w działaniu.

POZIOM SOCJALNY	0	RELIGIA	TAAL

ZDROWIE I PSYCHIKA	PUNKTY OBŁĘDU

TOWARZYSZE I ZWIERZĘTA	Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd

CHARAKTERYSTYKA	Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
POCZĄTKOWA	3	45	20	3	5*	8	20	1	30	50	35	53	55	26
SCHEMAT ROZWOJU		+10*	+10*			+2*	+10*			+10*				+10
AKTUALNA	3	55	30	3	5	10	30	1	30	60	35	63	55	26

BROŃ RĘCZNA	I	WW	O	P
SZTYLET	+10	-	-	-20
MIECZ	-	-	-	-

TEMPO RUCHU	m/10s	m/min	km/h
OSTROŻNIE	6	36	1,8
NORMALNIE	12	72	3,6
BIEGNĄC	48	288	14,4

PUNKTY PRZEZNACZENIA	POZIOM

DOŚWIADCZENIE	PUNKTY MAGII

BROŃ STRZELACKA	K	D	M	SE	Ład.

CZARY	SKŁADNIKI

ZBROJA	UMIEJSCOWIENIA	WO
KURTKA SKÓRZANA		

PUNKTY PANCERZA



EKWIPUNEK

CZARNY PŁASZCZ, LATARNIA, WOREK, ŁOPATA, NARZĘDZIA MEDYCZNE

UMIEJĘTNOŚCI

BARDZO WYTRZYMAŁY*
CICHY CHÓD NA WSI
CICHY CHÓD W MIEŚCIE
CZYTANIE/PISANIE
KOWALSTWO
KRASOMÓWSTWO
LECZENIE CHORÓB
LECZENIE RAN
UCIECZKA
UNIKI
WIEDZA O MAGICZNYCH PERGAMINACH
WYKRYWANIE PUŁAPEK

CHARAKTERYSTYKA	Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
POCZĄTKOWA	4	38	25	4	4	7	25	1	31	34	22	37	40	26
SCHEMAT ROZWOJU		+20*		+1*		+2*	+10	+1*						
AKTUALNA	4	58	25	5	4	9	25	2	31	34	22	47	40	26

BROŃ RĘCZNA	I	WW	O	P
DWURĘCZNY TOPOR	-10	-	+2	-
SZTYLET	+10	-2	-20	
KASTET	-10	-	-1	-

TEMPO RUCHU	m/10s	m/min	km/h
OSTROŻNIE	8	48	2,5
NORMALNIE	16	96	5
BIEGNĄC	64	384	20

PUNKTY PRZEZNACZENIA	POZIOM
2	

DOŚWIADCZENIE	PUNKTY MAGII

BROŃ STRZELACKA	K	D	M	SE	Ład.
ŁUK (ZWYKŁY) + STRZAŁY	24	48	250	3	1 r

CZARY	SKŁADNIKI

ZBROJA	UMIEJSCOWIENIA	WO
NAPIERŚNIK TARCZA		

PUNKTY PANCERZA



EKWIPUNEK

PRZEPASKA NA BIODRA, BUTY, LINA (10 m)

UMIEJĘTNOŚCI

BARDZO SILNY
BARDZO WYTRZYMAŁY
BIJATYKA
DODATKOWY JĘZYK (STAROŚWIATOWY)
JEŹDZIECTWO (KONIE)
OGŁUSZENIE
POWOŻENIE
ROZBRAJANIE
SEKRETNY JĘZYK (BITEWNY)
SILNY CIOS
SPECJALNA BROŃ (PIĘŚĆ, DWURĘCZNA)
ŚPIEW
UNIKI

STAROŻYTNE DUCHY

Wzywanie i postępowanie ze starożytnymi duchami domowego ogniska, stodół, pól, lasów i wód jest podobne do praktyk demonologicznych. *De facto*, demony i duchy są tworami Chaosu, chociaż te ostatnie nie są w żaden sposób sprzymierzone z Chaosem.

Pomimo tego samego pochodzenia, duchy bardzo różnią się osobowością od demonów. Podczas gdy demony są wrogie i złe, duchy są dość często nastawione neutralnie lub pozytywnie do istot inteligentnych.

Mimo to, podobnie jak w demonologii, przywoływanie duchów wywiera niszczycielski wpływ na przywołującego. Szamani wzywający duchy powoli zostają wciągani do ich świata, tracąc poczucie rzeczywistości, powoli popadając w szaleństwo lub stając się dziwakami, a czasami wpadając nawet w obłęd. Piotr jest wyjątkowo zdrowym umysłowo przedstawicielem tej klasy, ale, obawiając się zmian osobowości, które u siebie zaobserwował, dobrowolnie zaprzestał praktyk wzywania duchów już wiele lat temu.

KULT DUCHÓW W KISLEVIE

Oddawanie czci duchom i praktykowanie ich przywoływania było od wieków silnie piętnowane przez najwyższe władze kultów Taala i Rhyi oraz Ulryka. Wszędzie tam, gdzie oddaje się cześć potężniejszym bogom, duchy opuszczają święte ziemie zajmowane przez większe kulty. I w ten oto sposób na terenach cywilizowanych jedynymi istotami duchowymi są te, którym oddają cześć duże kulty.

Pierwotne duchy można spotkać na terenach wiejskich i w dziczy, gdzie nadal oddaje się im cześć, chociaż robi się to potajemnie. Wykształceni i cywilizowani klerycy uważają te praktyki za rodzaj prymitywnych przesądów, jednak chłopi i mieszkańcy dzikich terenów traktują pradawne obrządki z dużym szacunkiem.

Szamani są raczej rzadko spotykani w cywilizowanych rejonach Kislevu, a swoje obrzędy i rytuały odprawiają w tajemnicy. Rozpowszechnienie się kultu Taala i Rhyi drastycznie zmniejszyło wpływ starej tradycji na społeczeństwo. Wielu żyjących jeszcze szamanów to starcy, niezdolni tchnąć w nowe pokolenia zainteresowania dawnymi obyczajami. W miarę jak starsi umierają, dawna tradycja odchodzi wraz z nimi.

Z drugiej strony, kult duchów jest wciąż popularny wśród nomadów – na przykład u Dolgan. Szamani nadal cieszą się szacunkiem stepowych klanów, czego nie są w stanie zmienić misjonarze popularnych kultów, mimo zakładania misji i budowania świątyń.

DOMOWIK

Duch domowego ogniska
(Praojciec Iskra)

Domowik jest duchem związanym z domem i rodziną. Zamieszkuje piece tych domostw, w których nadal darzony jest szacunkiem, akceptując nawet obecność kapliczek Taala i Rhyi. Podstawowym zadaniem Domowików jest ochrona mieszkańców domu przed plagami, nieszczęściem i złymi duchami. Domowik może nawiedzać domowników w snach, ostrzegając ich przed zbliżającym się niebezpieczeństwem. Niestety, jego umiejętność zaglądania w przyszłość ogranicza się tylko do nieszczęśliwych wydarzeń i zawsze przyjmuje postać zagadki lub niejasnych wizji sennych. Domowiki opłakują również umierających – jest to oznaka miłości i szacunku, mająca pomóc umierającemu przejść na tamten świat.

Obrzędy

Utrzymuj piec ciepły i czysty. Tradycyjne pozdrowienie brzmi:

– Witaj, Praojcze, w naszym domu.

Od gospodarzy oczekuje się pytania:

– Czy nasi goście są mile widziani?

(W niektórych przypadkach jest to okazja dla Domowika, żeby ostrzec domowników o złych intencjach gości).

Odpowiednim darem jest miska duszonego ziarna, pozostawiona na noc przy piecu, jednak najważniejszym podarunkiem jest miłość i respekt domowników, okazywany przez przestrzeganie obrzędów i uprzejme zwracanie się do opiekuńczego ducha.

Wygląd

Istota humanoidalna przypominająca starca; kilka centymetrów wzrostu; odziana w biały płaszcz z maskującymi wzorami w kolorze płomieni. Najczęściej można ją zobaczyć w ogniu, jeśli będziesz się wystarczająco długo i uważnie przypatrywać.

Osobowość

Serdeczny i przyjazny, pierwszy duch życzliwie nastawiony do ludzi. Żywi się ludzkimi emocjami związanymi z miłością, poczuciem bezpieczeństwa i szacunkiem dla starszych. Domowiki martwią się słabnącą wiarą w duchy i zastępowaniem pieców kultowymi kapliczkami.



LESZY

Duch lasu (Pan Lasu)

Leszy jest egocentrycznym władcą całego lasu i zamieszkujących go istot – jest najsilniejszym starożytnym duchem. Czasami sąsiadujące ze sobą Lesze walczą między sobą o terytorium, w pojedynkach pełnych gwałtownych burz i trąb powietrznych.

Leszemu na ogół towarzyszy jego sługa Ojciec Niedźwiedź – olbrzymi niedźwiedź brunatny.

Obrzędy

Zawsze proś o pozwolenie wprowadzenia zwierząt domowych do jego królestwa (np. wykorzystując polany leśne jako pastwiska lub wyruszając na łowy z psami). Mądry człowiek głośno i wylewnie schlebia Leszemu, chwaląc jego mądrość i potęgę. Na przykład:

– O Panie, przepuść swego sługę, podążającego w sprawie niewielkiej wagi. Twoją potęgę przewyższa tylko twoja hojność i łaskawa gościnność.

Podlizuj się, jeśli wiesz, co dla ciebie dobre.

Osobowość

Próżny, lubi kiedy mu się schlebia, perwersyjny. Uwielbia prowadzić ludzi na bagna, gdzie głodują, toną w lotnych piaskach lub błąkają się, dopóki nie opadną z sił. Nie posiada czegoś takiego jak współczucie. Jest kapryśny; bawi się ludźmi i swymi leśnymi poddanymi niczym małe dziecko mrówkami i robaczkami. Nienawidzi bogów („Zarozumiali parweniusze!"), wystarczy tylko o nich napomknąć, aby dostał napadu wściekłości lub zaczął się dąsać. Rozmach towarzyszący obrzędom ku czci innych bogów napawa go wstrętem i wzbudza gniew.

Jego jedyną przewidywalną słabością są gry i współzawodnictwo. Nigdy nie odrzuca zakładu, chociaż często nadużywa swoich mocy, kiedy zaczyna go przegrywać, chyba że zwycięzca potrafi idealnie zrównoważyć pochlebstwa i nagany, upominając się o swoje.

Lubi także się napić. Upicie go nie jest prostą sprawą – potrzeba około 40 litrów wina, żeby był lekko podpity – za to pod wpływem alkoholu staje się nad wyraz hojny.

Wygląd

Wyglądem przypomina niedźwiedzia o zielonym owłosieniu, z kozimi kopytami i rogami, jednym oku bez brwi i powiek, z wielkimi pazurami, odzianego w płaszcz z owczej skóry i przepasanego wielkim paskiem z łyka. Może być takiego wzrostu jak sobie zażyczy, jednak jego ulubioną postacią jest olbrzym wielkości 6 do 12 metrów.

Copyright © 1988, 1998 Games Workshop Ltd.; Copyright © 1998 Wydawnictwo MAG; Kopiowanie tylko do użytku własnego

Copyright © 1988, 1998 Games Workshop Ltd.; Copyright © 1998 Wydawnictwo MAG; Kopiowanie tylko do użytku własnego

MACIEW

Duch bydła
(Opiekun Spichlerzy)

Maciew zamieszkuje stodoły i pastwiska, opiekując się zwierzętami domowymi. Nie darzy nikogo miłością i też jej nie oczekuje, traktowany jest jednak z odpowiednim szacunkiem; rozdrażnienie go prowadzi do serii drobnych wypadków i psikusów, a także do kłopotów z bydłem. Maciew darzony jest raczej szacunkiem niż szczerą miłością.

Obrzędy

Utrzymuj stodołę w czystości i karm zwierzęta. Ofiaruj mu podarek (tytoń i owsiankę). Jednak największą radość sprawisz mu, zapraszając go do tańca przy świetle księżyca – tak bardzo to lubi, że jest nawet w stanie zapomnieć o swojej ukochanej rozrywce (psikusy robione ludziom). Najlepiej zwracać się do niego słowami:

– Oszczędź mi swoich żartów,
Dziadku, a zaśpiewamy i zatańczymy przy świetle księżyca.

Wygląd

Humanoid, stary, szczupły, mały – około 30 centymetrów wzrostu; potrafi przyjmować kształt snopka siana.

Osobowość

Psotny, woli towarzystwo zwierząt od ludzi, bowiem zwierzęta łatwiej przestraszyć jakimś figlem; ogólnie niezbyt przyjemny i złośliwy, ale w sposób umiarkowany.



POLEWIK

Duch ziemi i kosy
(Opiekun Zbóż)

Polewiki są żądnymi krwi duchami, żywiącymi się zabijanymi roślinami (zbiorami) – mogą odwdzięczyć się, jeśli złoży im się krwawą ofiarę. Zainteresowane są tylko „zbiorami" – ofiarą krwi, użyźniającą glebę. Zawsze gotowe są odwdzięczyć się za ten dar.

Obrzędy

Polewiki potrzebują krwawej ofiary do poświęcenia ostrza kosy i pobłogosławienia zbiorów. Znane są także z tego, że święcą naprędce wykonaną broń w czasie krwawych powstań chłopskich przeciwko nadzorcom i panom, służąc chłopom jako duchy mordu, wojny i zdrady.

Przyzywając Polewiki, należy wymówić ich imię, kiedy czarny księżyc znajduje się w pierwszej kwadrze. Zwróć twarz w kierunku księżyca i zaintonuj:

– Mistrzu, stań przede mną jak liść przed trawą, ani czarny, ani zielony, ale taki jak ja. Przyniosłem ci czerwone zbiory.

Glebę należy skropić ludzką krwią w ilości odpowiedniej do żądanej przysługi.

Osobowość

Okrutni niczym Khorne, ale na mniejszą skalę. Są bardziej pasożytami niż przyjaciółmi ludzi; skorzy do ukarania przywołującego, jeśli nie zostaną odpowiednio wynagrodzeni. Zawsze coś do siebie szepczą. Zainteresowani są tylko krwią.



WODNIAK

Duch wody
(Pan Topielców)

Naprawdę zła istota, uwielbiająca zwabiać ofiary za pomocą uroku i hipnotycznego szeptu, a następnie wrzucać je do wody i tam przytapiać, napawając się agonią nieszczęśników. Czasami siada przy brzegu, przyjmując postać starca dzierżącego wielką laskę, ozdobioną jaskrawymi wstążkami. Kiedy jakiś ciekawski podejdzie bliżej, zabija go uderzeniem pałki, a ciało wrzuca do wody.

Obrzędy

Nie interweniuj, kiedy kogoś topi, w przeciwnym wypadku wybierze sobie jakąś nową ofiarę – może to będziesz ty, a może ktoś, kogo kochasz, po to tylko, aby posmakować twego przerażenia. Lubi ofiary z czarnych świń, oliwy i miodu – wszystko to musi zostać wrzucone do stawu lub rzeki.

Nigdy nie noś symboli innych bogów, kiedy pływasz.

Mając do czynienia z Wodniakiem, trzymaj w kieszeni garść suchej ziemi. Jeżeli rzucisz mu ją w twarz, możesz zyskać wystarczająco dużo czasu, żeby uciec od wody poza zasięg jego wzroku, gdzie będziesz bezpieczny, dopóki znowu nie znajdziesz się w pobliżu rzeki lub stawu.

Osobowość

Wodniak jest wyjątkowo złą istotą – typowym szaleńcem, czerpiącym przyjemność z zadawania tortur i cierpienia. Uwielbia zabijać i szerzyć grozę.

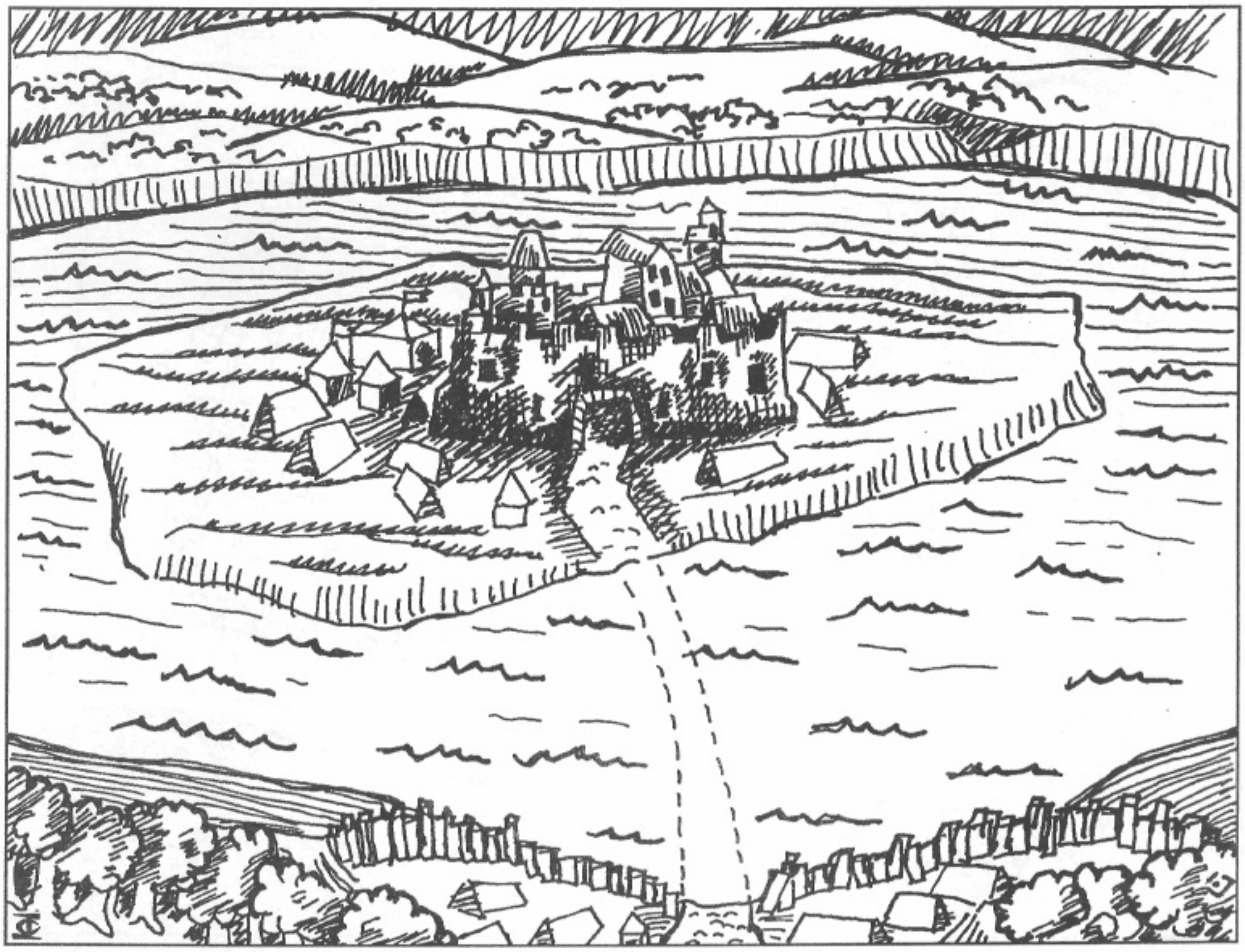
Szanuje tylko istoty nikczemniejsze od siebie. Radośnie przyłącza się tam, gdzie zanosi się na rzeź. Nie przejmuje się „oficjalnymi" bogami, ale unika konfrontacji z nimi oraz ich sługami, chociaż w złości potrafi zaatakować ich wyznawców.

Wygląd

Tłusty starzec o bladej, pomarszczonej przez wodę skórze i napuchłej twarzy, wyglądem przypominający topielca. Jeśli zechce, może przybrać bardziej atrakcyjną postać, ale jego krótkie paznokcie zawsze będą ociekały wodą, zdradzając prawdziwą tożsamość. Może także przyjmować postać dowolnej ryby lub innej istoty wodnej.

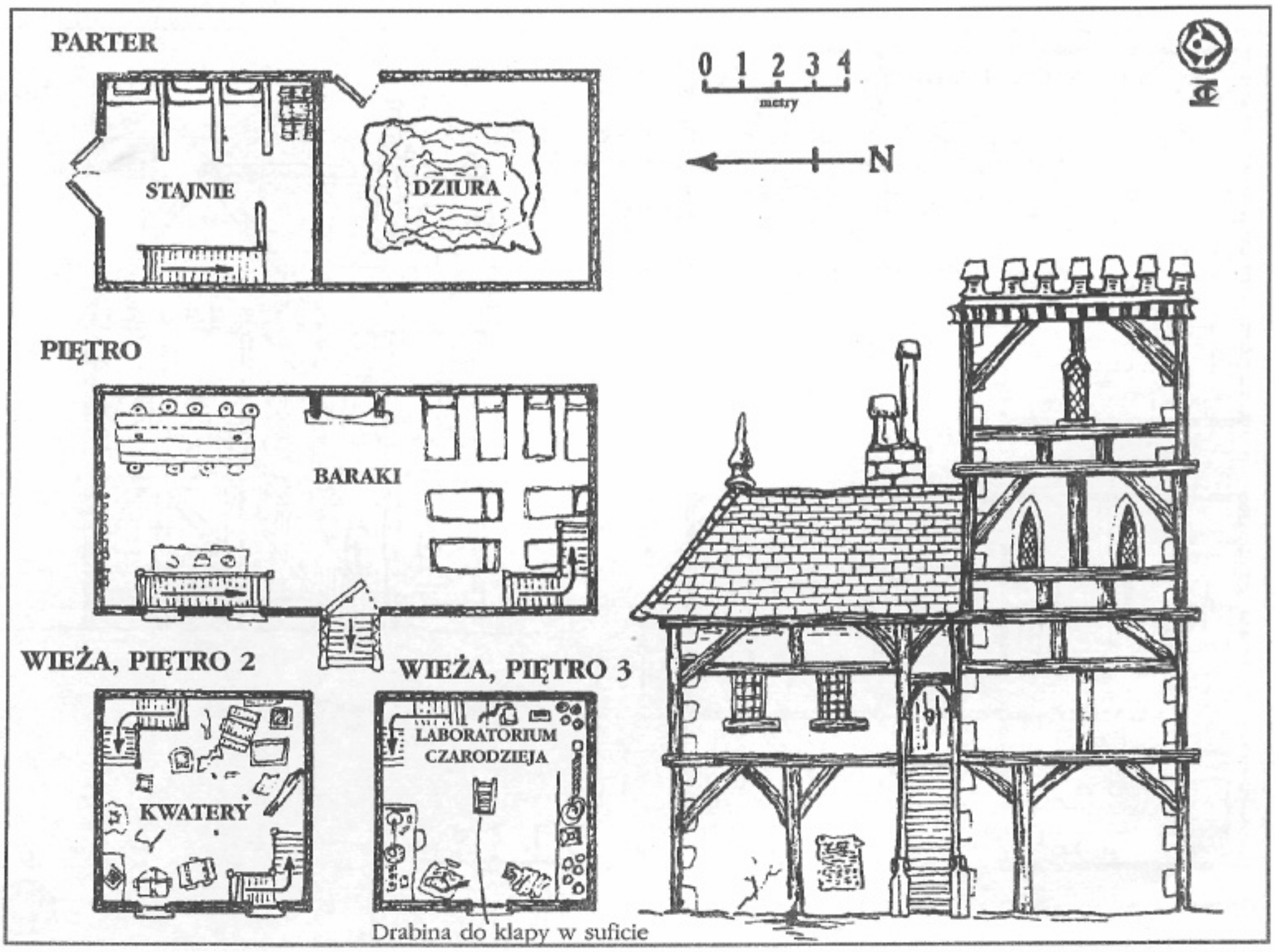


POMOC NUMER 2: CZERNOZAWTRA

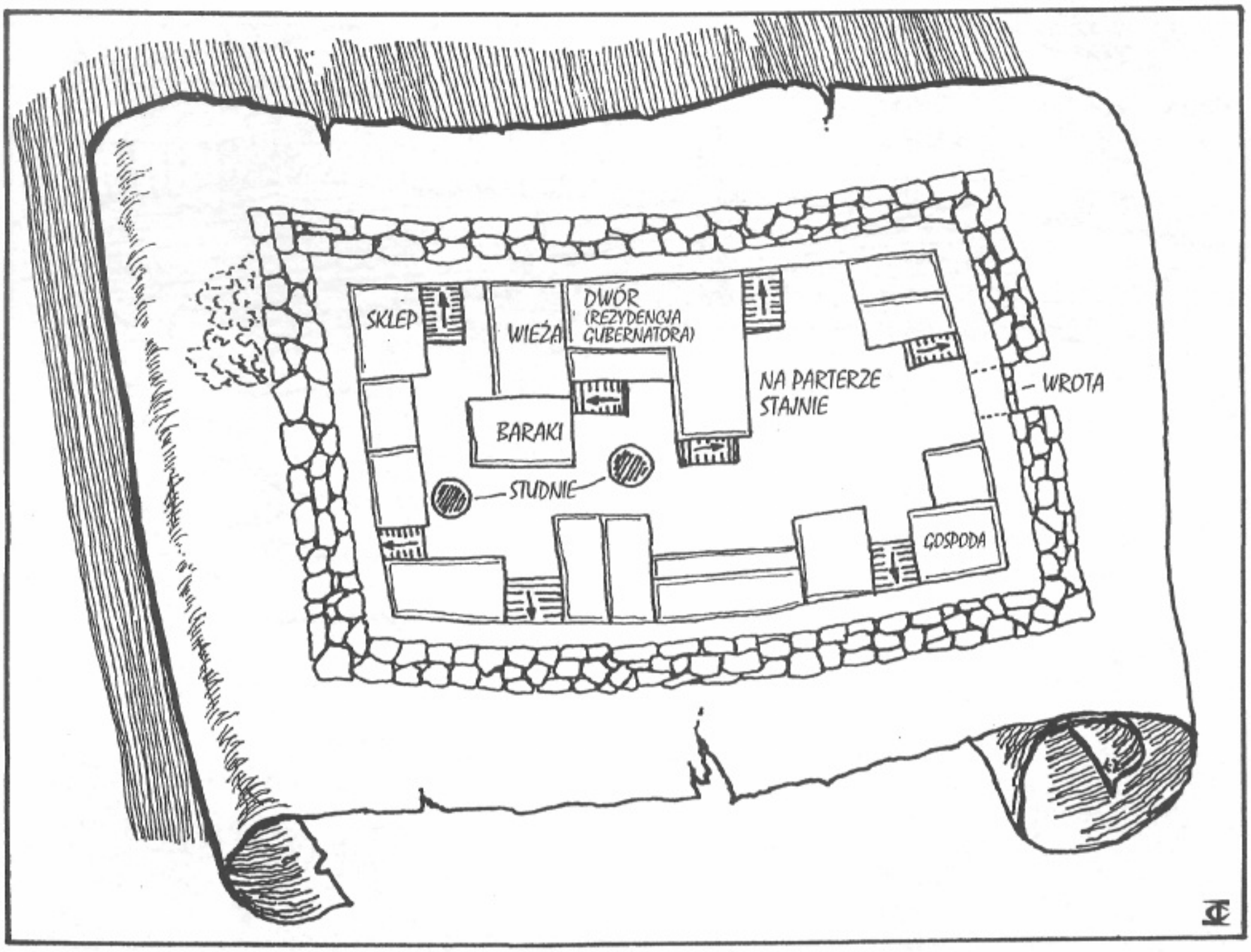


Copyright © 1988, 1998 Games Workshop Ltd.; Copyright © 1998 Wydawnictwo MAG; Kopiowanie tylko do użytku własnego

MAPA 8E: WIEŻA I BARAKI



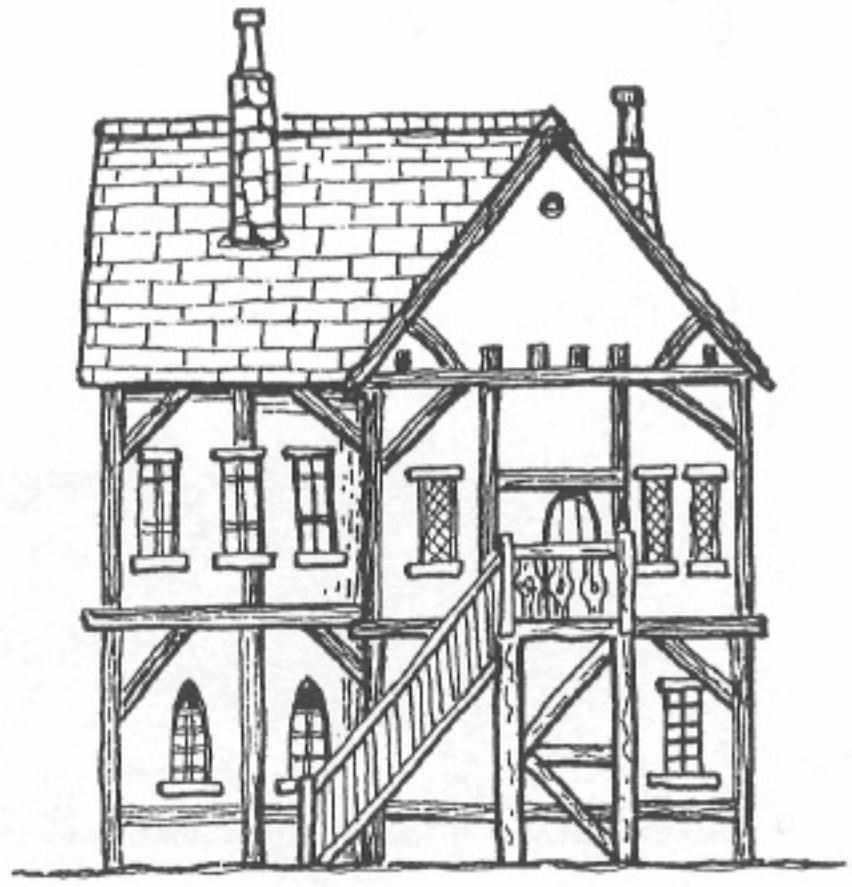
POMOC NUMER 4: CZERNOZAWTRA

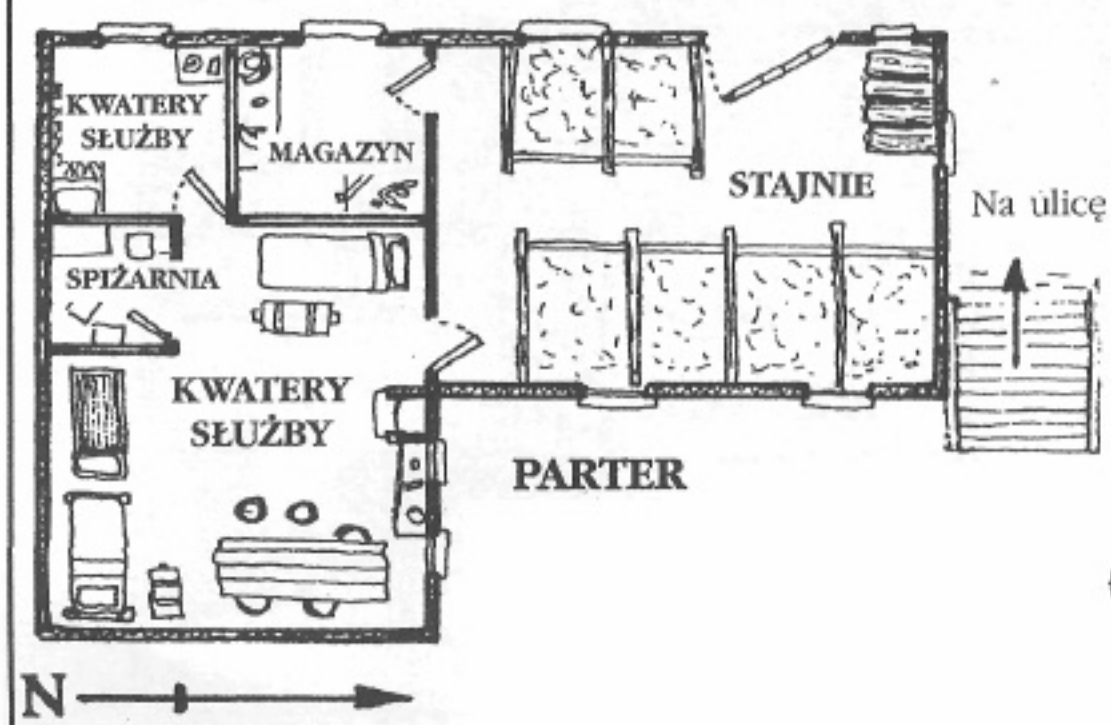


Copyright © 1988, 1998 Games Workshop Ltd.; Copyright © 1998 Wydawnictwo MAG; Kopiowanie tylko do użytku własnego

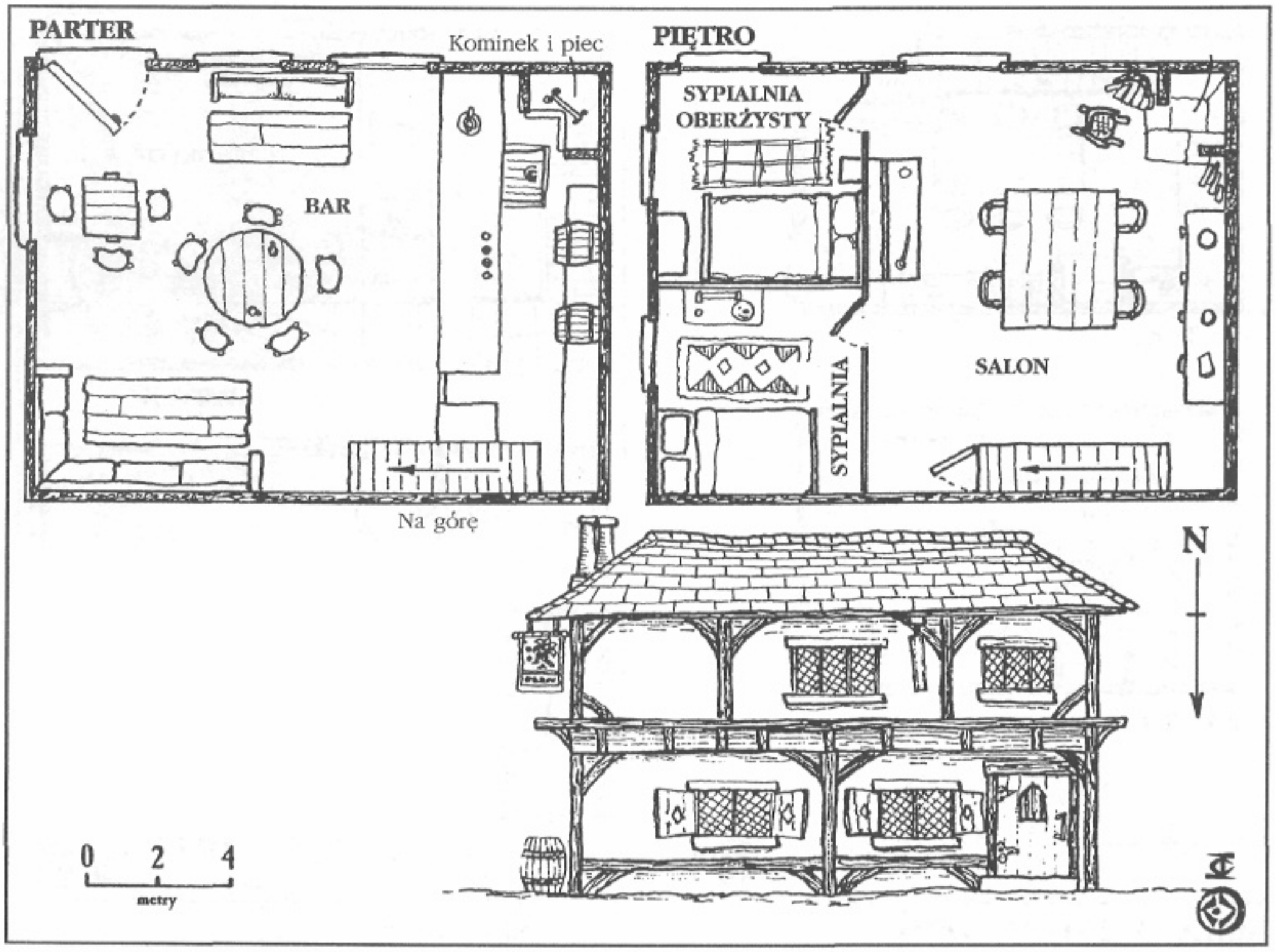
MAPA 8D: REZYDENCJA







0 1 2 3 4
metry

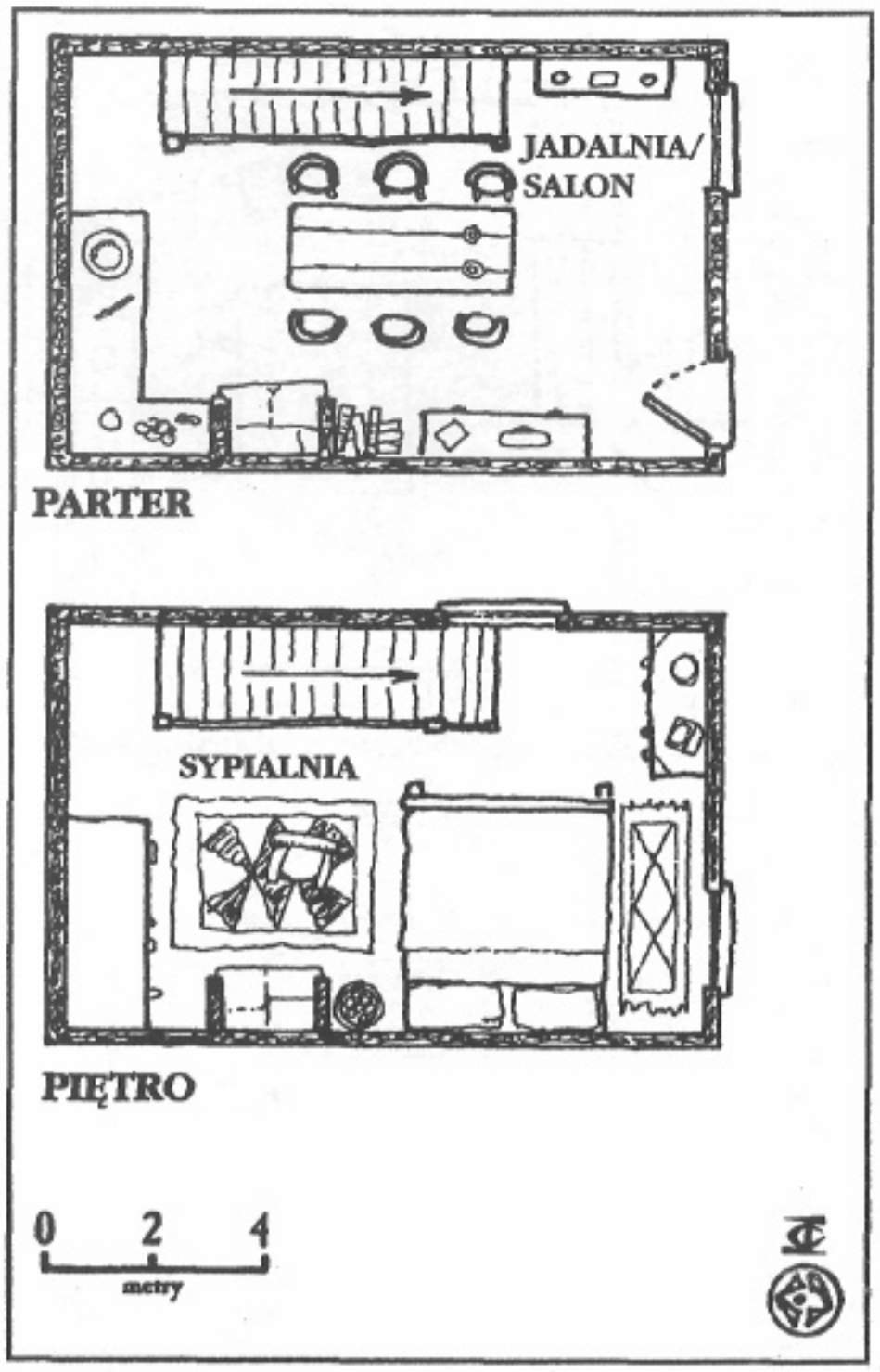


MAPA 8B: GOSPODA

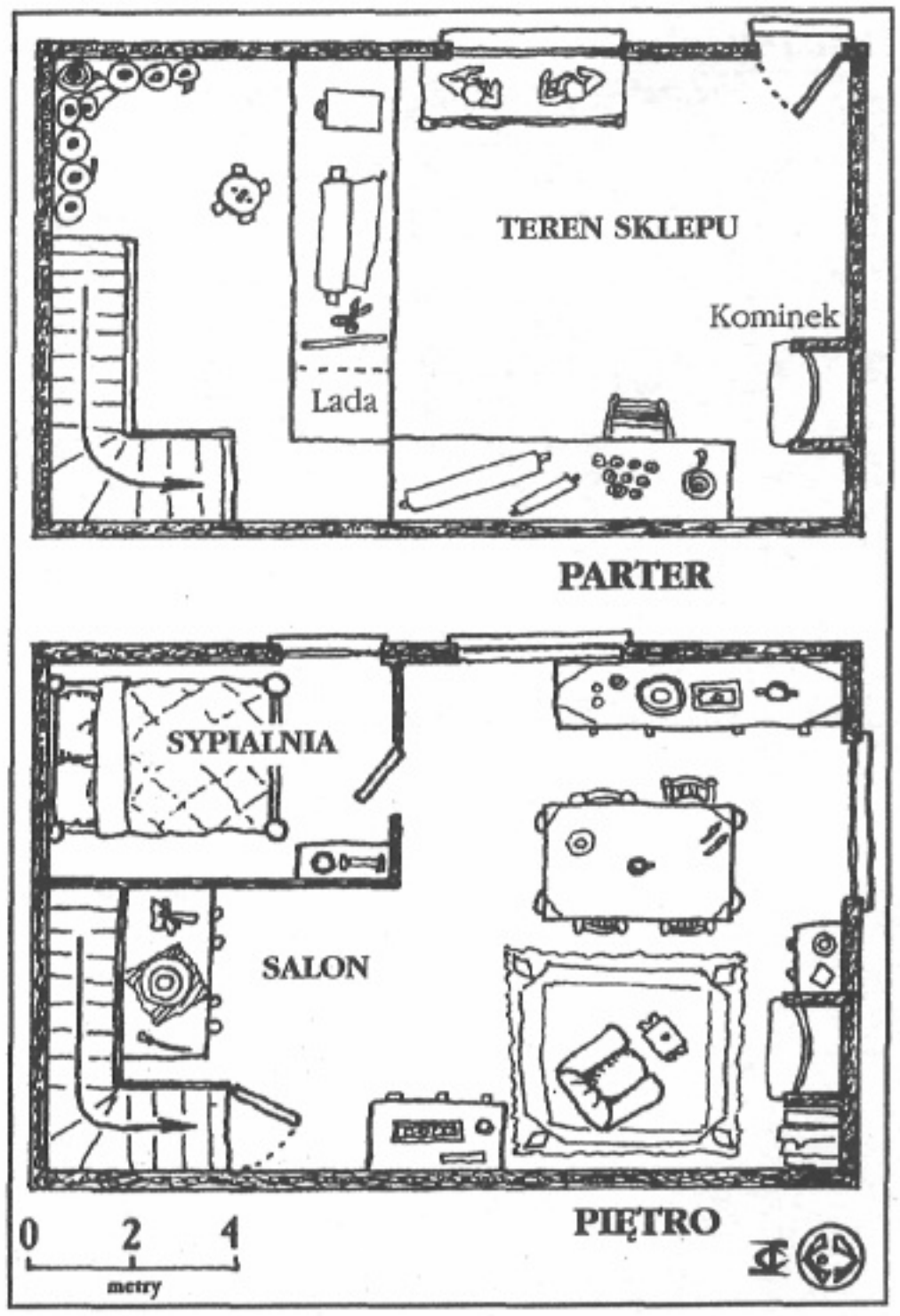
Copyright © 1988, 1998 Games Workshop Ltd.; Copyright © 1998 Wydawnictwo MAG; Kopiowanie tylko do użytku własnego

ZŁE SIĘ DZIEJE W KISLEVIE

POMOC NUMER 6



MAPA 8A: TYPOWY DOM



MAPA 8C: SKLEP

BRZYDKI ELF

Kilka wieków temu w lesie Laurelorn miła, acz bezdzietna para elfów odkryła pośród drzew porzuconego niemowlaka. Zaadoptowali sierotę i zdecydowali się wychować jak swoje dziecko. Nazwali je *Annandil* – Ukochany Dar.

Niestety, im starszy był niemowlak, tym wydawał się bardziej zdeformowany. Miał krótki i trochę pochylone plecy, a członki grube i niezbyt ładne. Po pewnym czasie odkryto prawdę – znajda była krasnoludem! Wywołało to grozę w sercach pary elfów, ale mimo to postanowiły dalej wychowywać dziecko – jako elfa.

Młodość Annandila była próbą dla wszystkich, którzy go otaczali. Nie mógł brać wraz z innymi udziału w tańcach, a jego grube, nieporadne palce nie nadawały się do strun lutni. Warto jednak wspomnieć, że Annandil świetnie posługiwał się młotem. Niestety, często podnosił go na swych rówieśników, którzy się z niego naśmiewali. W końcu, w wieku 48 lat, młodzieńca przyuważono, jak kopał zaimprowizowaną łopatą. Annandil został wygnany bez żadnych ceregieli.

Rodzice powiedli go na wiosenny targ do pobliskiej ludzkiej wioski, odległej jedynie o kilka dni drogi. Mieli nadzieje, że zostanie czeladnikiem u jakiegoś rzemieślnika i zdoła w ten sposób przeżyć na wygnaniu. Przyjął go farmaceuta i alchemik z Salzenmund, którego zachwyciła siła i zadziwiające zachowanie – wszak krasnoludzka krew i elfie wychowanie obdarzyły Annandila niezwykłymi talentami.

Annandil okazał się wyjątkowym uczniem. Kiedy nauczył się już wszystkiego od swego mistrza, poszedł na swoje. Po upływie mniej niż dziesięciu lat był właścicielem kilku sklepów. Co więcej, wyrobił sobie liczne kontakty pośród arystokracji i rozrzuconych po całym świecie kupców, mających dostęp do cennych i rzadkich komponentów.

Krasnolud poświęcił część swego bogactwa na dalszą naukę i został uczniem medyka w Talabheim. Raz jeszcze okazał się zadziwiającym studentem. Szybko zaskoczył swego nauczyciela, przejmując kilku bogatszych i znaczniejszych pacjentów.

W wieku 85 lat Annandil był sławnym medykiem i bogatym biznesmenem. Wtedy też zakochał się w swej pacjentce – młodej elfce, zatrudnionej przez jeden z arystokratycznych domów Talabheim. Mimo jego starań i – często fanatycznej – opieki, piękna kobieta umarła w przeciągu kilku miesięcy.

Pogrążony w rozpaczy Annandil ukrył jej ciało i rozpoczął badania nad zakazaną sztuką nekromancji. Stał się samotnikiem, o którym szeptano w całym Talabheim. Pojawiły się plotki, jakoby nocą spacerował ze swą ukochaną po ogrodzie. Na szczęście, zanim pojawili się łowcy czarownic, Annandil zaczął znów trzeźwo myśleć. Nikt nie wie, jak uciekł z Talabheim, zabierając ze sobą ciało ukochanej oraz niewielką, ale łatwą do transportowania, fortunę.

Podróżował na wschód, poszukując bezpiecznego miejsca, w którym mógłby kontynuować badania w desperackim pragnieniu ożywienia ukochanej. W końcu usłyszał o Czernozawtrze, gdzie stworzył rezydencję. Przez ostatnie dwadzieścia lat kontynuował swe nekromantyczne badania.

Nie powinno nikogo dziwić, że po takich przejściach Annandil, zwany teraz Gurthgano Gorthaudh (co po elficku znaczy Zabójczy Dowódca Przerażającego Wzgórza), jest tylko na wpół zdrowy na umyśle. Jednak nawet jego oszalała część jest łagodna – szczerze wierzy, że ożywionym przez siebie trupom zapewnia długowieczność. Uważa, że pozbawione duszy zombie są pod każdym względem żywe, dlatego też rozmawia z nimi i personalizuje je, tak jak szaleniec rozmawiający z kamieniami, które uznaje za zwierzęta.

Annandil zachował wiele cech z elfiej młodości. Jest obsesyjnie wybredny, jeśli chodzi o ubrania, kolory, muzykę i sztukę, choć woli rzeczy krzykliwe i jaskrawe niż subtelne i przyćmione. Pod żadnym względem nie jest materialistą, mimo że ma niezwykłego nosa do interesów. Po prostu uwielbia dawać prezenty. Ma wręcz nienaturalnie dobrą pamięć, choć zdaje się ona koncentrować jedynie na dwóch obsesjach jego życia – miłości i nekromancji.

Znakomite krasnoludzkie cechy Annandila to między innymi smykałka do majsterkowania i miłość do eksperymentowania z mechanizmami i przeróżnymi procesami. Jest pewien, że prędzej czy później jego badania pozwolą mu ożywić ukochaną. Annandil bywa impulsywny, a czasem gwałtowny, ale podeszły wiek sprawia, że raczej nie stanowi fizycznego zagrożenia. Co więcej, nie posługuje się magią bojową ani żadnymi bojowymi czarami.

Copyright © 1988, 1998 Games Workshop Ltd.; Copyright © 1998 Wydawnictwo MAG; Kopiowanie tylko do użytku własnego

Copyright © 1988, 1998 Games Workshop Ltd.; Copyright © 1998 Wydawnictwo MAG; Kopiowanie tylko do użytku własnego

KISLEV/CZERNOZAWTRA
DIAGRAM POŚCIGU

JEŹDŹCY WILKÓW

3 x STRZAŁY		2 x STRZAŁY	ZWYKŁY				OGIEŃ				STRZELECKI			NIE			MOŻNA			JUŻ	STRZELAĆ		
														+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240	250

WOLNI!

POMOC NUMER 5

DO: BOSSA DOLGÓW

OD: KAPITANA HABLO, BOSSA BOHATERÓW HABLO, WODZA HOBGOBLINÓW GRAGAMUGAR, BOSSA WSZYSKICH ZIELONYCH HŁOPCÓW, KTÓRZY WAS OBSERWUJO.

NIE PSZEDOSTANIECIE SIE PRZEZ ŻEKA, JAK WAS NIE PUŚCIMY. BENDZIE WAS TO KOSZTOWAŁO JEDNEGO RZUBRA ZA /// // - TYLU DOLGÓW, RZEBY PSZEJŚĆ.

A POTEM TY I TFOI LUDZIE PSZYRZEKNIECIE, ZE NIE BENDZIE WIENCEJ NAPADÓW NA KARAWANY ZIELONYH HŁOPCÓW.

JAK SIE NIE PODOBA, TO MORZECIE TAM ZOSTAĆ I ZDECHNOŃĆ Z GŁODU, ALBO SIE PRZEPRAWIĆ, A WTEDY WAS ROZWALIMY.

POMOC NUMER 3

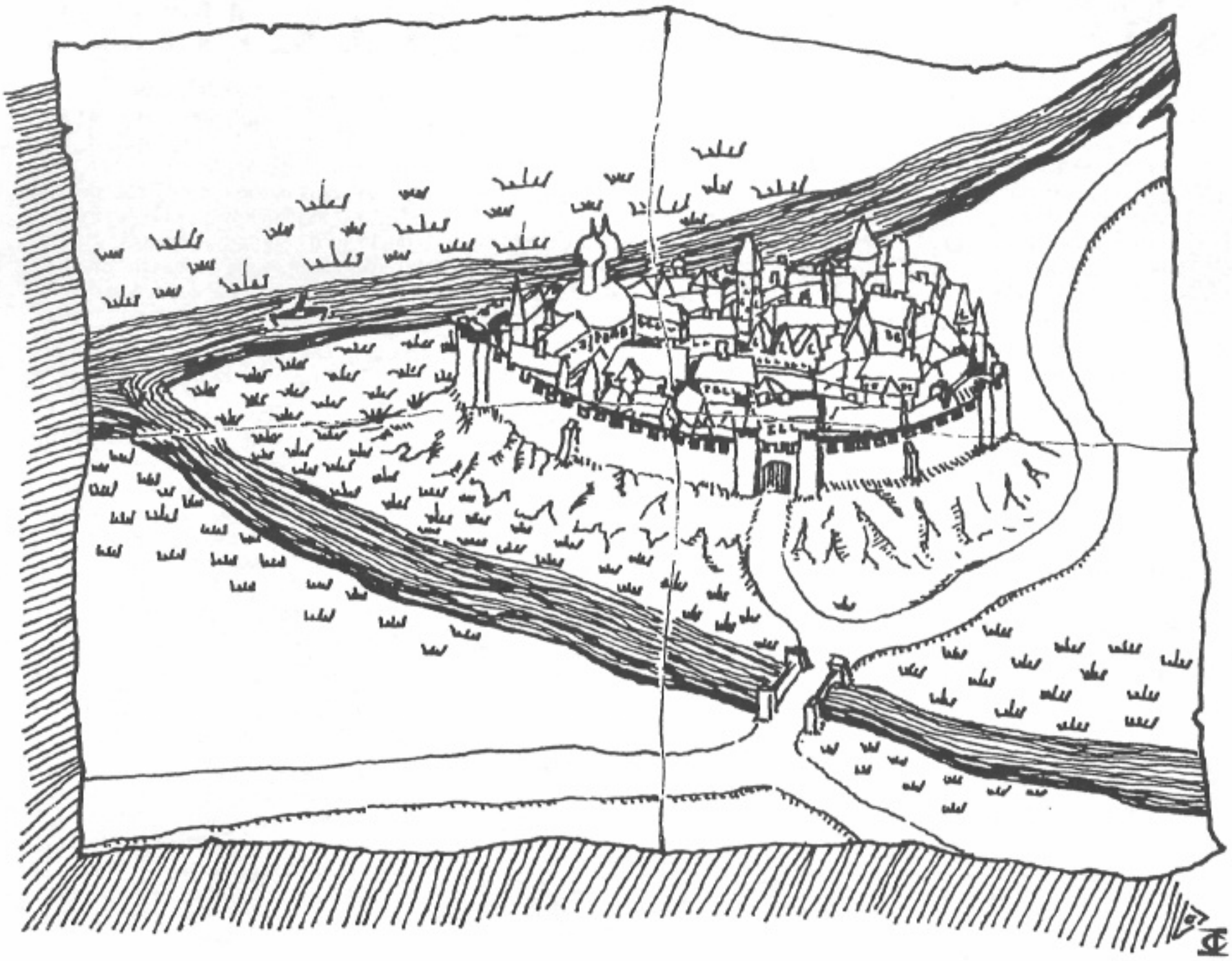
Copyright © 1988, 1998 Games Workshop Ltd.; Copyright © 1998 Wydawnictwo MAG; Kopiowanie tylko do użytku własnego

ŹLE SIĘ DZIEJE W KISLEVIE

POMOC NUMER 5:
DIAGRAM POŚCIGU

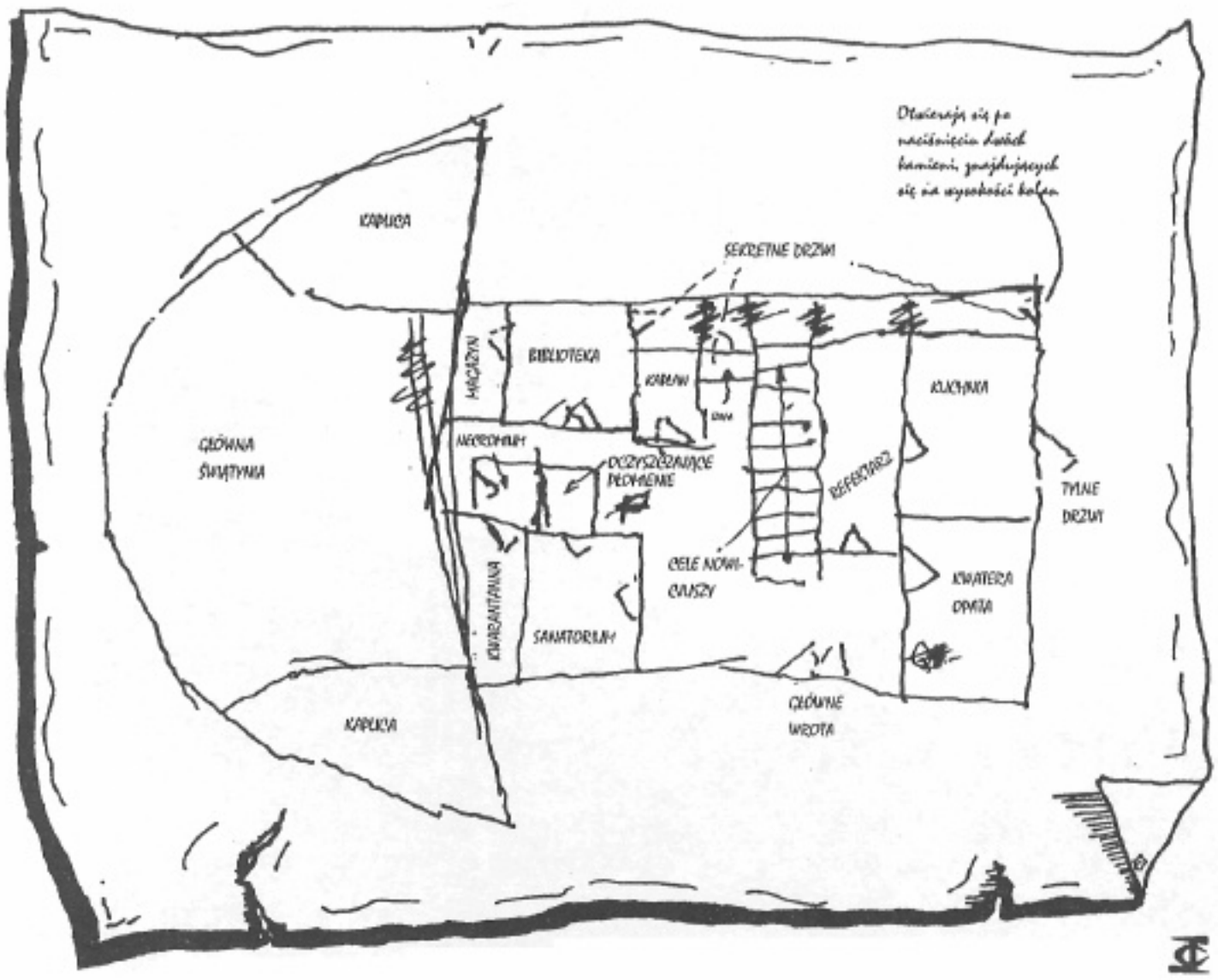
POMOC NUMER 3:
WIADOMOŚĆ GOBLINÓW

POMOC NUMER 7: BOLGASGRAD



Copyright © 1988, 1998 Games Workshop Ltd.; Copyright © 1998 Wydawnictwo MAG; Kopiowanie tylko do użytku własnego

ŚWIĄTYNIA STAROŻYTNYCH SPRZYMIERZEŃCÓW: MAPA OLWAGA



KULT STAROŻYTNYCH SPRZYMIERZEŃCÓW

Stojąc w obliczu zawsze obecnej groźby Pustkowi Chaosu i oczywistej obojętności cara, Aleksiej Czokin I wraz z innymi światłymi obywatelami Bolgasgradu powołał Zbór – tajemne stowarzyszenie, które miało znaleźć rozwiązanie problemów miasta. Ich spotkania doprowadziły do uczynienia wielkiego, acz drastycznego kroku, który póki co dobrze wszystkim służy. Po pierwsze, zawarto pakt z bogiem-renegatem, którego imię brzmiało Zuvassin Przynoszący Zgubę, który obronił Bolgasgrad przed wszelkimi wpływami Chaosu i jego sług. Chcąc przeciwdziałać groźbie korupcji, którą niosło ze sobą sprzymierzenie się z Zuvassinem, zawarto pakt z innym bogiem-renegatem – Necoho Wątpiącym. Mieszkańcy zaczęli oddawać cześć tej dwójce potężnych istot, zwanych Starożytnymi Sprzymierzeńcami.

Zuvassin z zadowoleniem pozwolił Sulringowi Durgulowi na nekromantyczne praktyki, które w pewnym stopniu łamały prawa śmierci. Obdarzył również kult mocą Oczyszczających Płomieni, dzięki której mogli pozbyć się wszelkich skaz Chaosu. Z kolei Necoho nie pozwala Zuvassinowi zdobyć zbyt wielkich wpływów pośród członków kultu.

SKRÓCONA HISTORIA

Bolgasgrad był placówką handlową w XIX stuleciu, ale został zniszczony podczas najazdu Chaosu w 2302 roku. Car i jego sprzymierzeńcy chwalebnie zwyciężyli grozę Chaosu w 2304 roku, ale nikt nie zamieszkał w zniszczonej siedzibie.

W 2411 roku w miejscu tym zbudowano fortecę – jedną z wielu, stanowiących kordon ochronny, stworzony przez cara do walki z Chaosem. Książę Aleksiej Czokin I, *młody oficer wojsk Imperium*, został desygnowany do prowadzenia owej walki.

Aleksiej I był wyróżniającym się rycerzem i błyskotliwym dowódcą, choć również pochopnym, zarozumiałym i niezbyt szanującym innych człowiekiem. „Zesłano" go do fortu nad rzeką Lynsk za karę za niesubordynację, ale przemienił tę hańbę w swój triumf. Był osobiście odpowiedzialny za odrodzenie Bolgasgradu i ekonomiczne sukcesy miasta.

W 2541 roku car zdecydował się wycofać garnizon. Bolgasgrad, tak jak wiele innych kolonii wcześniej i później, protestował, musiał się jednak zatroszczyć samemu o obronę.

W 2475 roku, za namową Aleksieja II, opuszczono świątynie Ulryka i Taala-Rhyi i ustanowiono nowy, demoniczny kult. Car odmówił kolonii wszelkiego wsparcia i nakazał natychmiastowe odnowienie starych kultów, stwierdzając jednocześnie, iż tego typu demoniczne wierzenia są zakazane w tej krainie. Czokinowie odmówili, lecz mimo to władca Kislevu nie wykonał żadnych działań przeciw nim, gdyż i tak miał zbyt wiele problemów.

W 2486 roku car zagroził militarną akcją, a wtedy trzech Czokinów – Aleksiej I, II i III – formalnie odrzuciło zwierzchnictwo cara i Kislevu, uznając siebie oraz mieszkańców Bolgasgradu za niezależnych, a miasto za wolne.

W 2488 roku do listy przestępstw Czokinów doszła nekromancja. Kupcy mówili o zombie stażujących na moście i u bram miasta. Podobno ożywieńcy zaczęli nawet *pracować na polach wokół Bolgasgradu* i w samym mieście.

Następnego roku miasto odwiedziła imperialna komisja, domagająca się od Czokinów i mieszkańców Bolgasgradu zakończenia rebelii i odnowienia lojalności względem cara. Czokinowie odmówili.

Rozważny car postanowił nie wysyłać sił wojskowych, dopóki źródło zła było odcięte od innych kolonii. Sprzeczne raporty sugerowały, że dusze członków rodu książęcego i mieszkańców Bolgasgradu opanował starożytny nekromanta – najprawdopodobniej tajemniczy Sulring Durgul – albo demony Chaosu.



Książęcy ród Czokinów

Bolgasgradem rządziły trzy pokolenia rodu Czokinów: książęta Aleksiej I, II i III. Wiadomo, że podczas stu lat panowania zatrudniali znaczną liczbę kompetentnych czarodziejów, alchemików i naukowców. Imię żadnej z tych osób nie dotarło do cara. Niemniej zdaje się, że miały one znaczny wpływ na magiczne działania, które ostatnimi czasy rozegrały się w Bolgasgradzie.

Raporty poinformowały o śmierci Aleksieja I w 2487 roku, w dwa lata po rebelii Bolgasgradu.

Aleksiej II pozował na demokratycznego władcę i twierdził, że został wybrany przez lud Bolgasgradu. Brakowało mu energii i sprytu, które posiadał jego ojciec, był za to bardziej powściągliwy w podejmowaniu decyzji, które zresztą zawsze dokładnie przemyśliwał. Po śmierci rodzica nie zrobił nic, co mogłoby sprowokować cara i zdawało się, że cieszy się z pozostawienia miasta samemu sobie. Wydawało się, że jest bardzo rozsądny i tylko czeka na pretekst, by, nie tracąc twarzy, powrócić do łask władcy Kislevu.

Aleksiej III to jedna wielka zagadka. Nigdy nie go widziano, ale proklamacje i pamflety, które opublikował, pozwalają stwierdzić, iż jest anarchistą bardzo podobnym do swego dziada. Z pewnością nie zaakceptuje żadnego kompromisu z Kislevem i carem. Co więcej, wydaje się polecać innym koloniom, by poszły za przykładem Bolgasgradu.

ŹLE SIĘ DZIEJE W KISLEVIE

POMOC NUMER 10:
KULT STAROŻYTNYCH SPRZYMIERZEŃCÓW

POMOC NUMER 9

Copyright © 1988, 1998 Games Workshop Ltd.; Copyright © 1998 Wydawnictwo MAG; Kopiowanie tylko do użytku własnego

Kronika asgradu Bona

Kronika miasta zbudowanego na brzegu rzeki Lynsk, znana Sulringowi, Radici, Aleksiejom II i III oraz członkom Zboru.

XXV wiek przed Erą Imperium: święta ziemia i katakumby we wzgórzu z piaskowca krasnoludów z północy. Ich placówka handlowa (drewno, teraz zalane przez rzekę – bagna). Mieszkano tu z przerwami aż do XVI wieku przed Erą Imperium.

ok. 1900 Ery Imperium: na świętej ziemi krasnoludów powstaje pustelnia Shallyi, zbudowana na zniszczonych fundamentach oraz kamiennych pozostałościach po krasnoludzkiej świątyni. Niższe części świątyni i wejście do katakumb pozostają nie odkryte pośród gruzów.

Północna placówka handlowa zwana *Bona* przeradza się w niewielką osadę rolniczą na południowym brzegu południowych wideł rzeki.

ok. 2000 EI: Bona to teraz otoczony palisadę fort, chroniący ponad 40 kamiennych budynków na wzgórzu wznoszącym się nad rzeką. Droga do Erengradu to najważniejsze połączenie północnych kolonii ze stolicą Dorogo (późniejszy Kislev).

ok. 2100 EI: droga do Erengradu i Bona tracą na znaczeniu, gdyż zainteresowania Igora Groźnego przenoszą się na imperialny Kislev i obszary wokół rzeki Urskoj. W świątyni Shallyi powstaje szpital.

2302 EI: najazd Chaosu. Wiele budynków ulega zniszczeniu, mieszkańcy uciekają, ale znaczna część osady pozostaje nienaruszona.

2411 EI: Aleksiej Czokin I buduje fort na miejscu osady, odnawiając wiele z oryginalnych budynków.

Copyright © 1988, 1998 Games Workshop Ltd.; Copyright © 1998 Wydawnictwo MAG; Kopiowanie tylko do użytku własnego

HISTORIA DURGULA

Durgul nie będzie się wahał podzielić tymi informacjami z bohaterami, jeśli tylko ci wykażą ciekawość, gdyż i tak planuje ich albo zabić, albo zwerbować i nałożyć przysięgę milczenia. Musisz jednak pamiętać, by nie przekazać im zamieszczonych tu informacji, jeżeli nie będą nimi zainteresowani. Być może gracze planują brutalne zakończenie, a wtedy długie wyjaśnienia zniszczą napięcie. Jeśli zaś będą chcieli zdobyć jakieś informacje, sami zapytają.

Przeszłość

Sulring Durgul – wysoki elf – urodził się w 3425 roku, w ostatnich latach Wielkiej Wojny Domowej Elfów. Jego ojciec – myśliciel i filozof – miał niezbyt popularne w owym czasie zapatrywania polityczne, został więc wygnany do Nowego Świata. Z kolei matka Sulringa, pochodząca z arystokratycznego rodu, zdołała uniknąć banicji, ale otaczała ją atmosfera niechęci – zarówno ona sama, jak jej syn, musieli przeżyć niechęć i pogardę swych krewnych.

Sulring nienawidził swego ojca za to, że ten go opuścił; nienawidził matki za to, że nie zapewniła mu bezpieczeństwa i spokoju; nienawidził społeczeństwa elfów za to, że nim pogardzało. Niektórzy krewni zwali go *Pomiot Mrocznego Elfa*. Pogarda i niechęć zmusiły Sulringa do zajęcia się studiami nad ukochaną nauką – magią. Opanowała go niejako obsesja – poszukiwał władzy i potęgi, nie licząc się z konsekwencjami, które czekają jego lub innych.

Młodego elfa zaczęły w końcu męczyć pozbawione wyobraźni i krótkowzroczne struktury akademii oraz złośliwość i zazdrość nauczycieli. Sulring kontynuował naukę w samotności.

Matka Sulringa zapadła na straszliwą chorobę i po długotrwałych cierpieniach umarła, pozostawiając niezwykle duży spadek. Jej śmierć bardzo przygnębiła elfa, był jednak zbyt twardy, by okazać ból. Sulring spędził resztę swego niezwykle długiego życia walcząc z siłą, która ukradła mu jego matkę.

Sulring – wielki czarodziej, nekromanta i światowiec: Durgul jest z pewnością słabszy niż większość większych demonów. Mimo to mało kto ze śmiertelnych, a nawet demonów, może porównać się z nim – jego wiedzą, znajomością licznych dyscyplin i opanowaniem nekromancji. Sulring stał się mistrzem alchemii i magii, runów i rytuałów, starożytnych i tajemnych języków, nauk i historii. Mimo to wiele rzeczy nadal jest poza jego zasięgiem.

A co Sulring robił przez ostatnie stulecia?

Pośród jego licznych zasług należy wyróżnić znaczną rolę, którą odegrał podczas upadku kultury elfów Starego Świata. Miał również wpływ na wojnę elfów z krasnoludami oraz na inne niezbyt szczęśliwe działania elfów Starego i Nowego Świata, które miały miejsce w przeciągu ostatnich pięciu tysiącleci. Oczywiście, Durgul nie brał osobiście udziału we wszystkich tych wydarzeniach, ale mimo to w każdym grał znaczną rolę.

Ostatnie kilka tysięcy lat Durgul spędził podróżując po całym świecie. Zemsta na elfach, którą w końcu wprowadził w czyn, po latach przerodziła się w nostalgię za kulturą wysokich elfów i Wiekiem Slannów – okresem, który znał jedynie z romantycznych legend, zebranych podczas spotkań z potomkami Slannów i podróży po Lustrii.

Kilka ostatnich lat to czasy, gdy Durgul zainteresował się ludźmi. Oczywiście, nie byli tak wykształceni jak elfy, a ich kultura nie była tak rozwinięta, niemniej posiadali prymitywną energię i byli aroganccy, a to Sulringowi wydało się ciekawe.

Skaza Chaosu: w przeszłości Sulring wiązał się z przeróżnymi bóstwami. Starał się szybko załatwić sprawy z danym bogiem – zdobyć informacje, poznać rytuały itd. – a potem pójść w swoją stronę. Teraz jednak musi desperacko walczyć o przeżycie, poszukując rozwiązań, w których nie pomogą mu bóstwa.

Powoli – stulecie po stuleciu – skaza Chaosu opanowywała Durgula. Czarnoksiężnik wierzył, że magia i elfia krew pozwolą mu ochronić się przed tym plugastwem. Kiedy jednak jego skóra zaczęła przemieniać się w łuski, zrozumiał, że był nieuważny.

Sulring zaczął badać wszystkie dostępne magiczne i medyczne metody walki ze skazami Chaosu. Kiedy okazały się nieskuteczne, jego zainteresowania przeniosły się na sferę boską. Jedynie bogowie Chaosu gwarantowali zdolność kontrolowania plugawych efektów, Durgul był daleki od zaufania im. Zaczął przenosić się z ciała do ciała, gdy tylko pojawiały się pierwsze oznaki mutacji. Niestety, zmiana ciała okazała się niewystarczającym sposobem pozbycia się skazy – w każdym nowym ciele mutacja zdawała się rozwijać coraz szybciej.

2427 EI: Bolgasgrad zostaje uznany kolonią. Powstają państwowe kulty Ulryka i Taala-Rhyi. Odnowiony zostaje również szpital.

2451 EI: Car wycofuje garnizon i nakazuje mieszkańcom, by sami zadbali o swą obronę. Powstaje Zbór.

ok. 2455 EI: Aleksiej I podpisuje -pakt przeciw Chaosowi z bogiem-renegatem Zuvassinem Przynoszącym Zgubę. Aleksiej II negocjuje umowę z Necoho Wątpiącym, aby zrównoważyć ryzyko korupcji, które niesie ze sobą pakt z Zuvassinem. Obaj bogowie zaczynają być wyznawani jako Starożytni Sprzymierzeńcy. W tajemnicy rekrutowani są nowi członkowie kultu pośród mieszkańców miasta i świątyń.

2475 EI: następuje odrzucenie państwowych kultów, a na ich miejsce za oficjalny zostaje uznany kult Starożytnych Sprzymierzeńców, który wspiera świątynny personel i znaczni członkowie miejskiej społeczności, włączając w to księcia Czokina.

2486 EI: Bolgasgrad deklaruje swą niezależność, a władcą zostaje Aleksiej Czokin I.

2487 EI: Aleksiej Czokin I umiera. Na jego następcę mieszkańcy Bolgasgradu wybierają Aleksieja II.

2488 EI: Aleksiej III prowadzi połączone siły ożywieńców i żywych na wyprawę przeciw Chaosowi do lasów położonych na północ od miasta. Powraca z licznymi trofeami i pewnością, że żadne wrogie istoty nie kręcą się w promieniu 40 kilometrów od miasta.

2513 EI: dziś. Aleksiej II nadal jest aktywny społecznie i politycznie, choć mówi się, że trawi go śmiertelna choroba. Aleksiej III znikł z publicznego widoku, ale nadal działa w Bolgasgradzie, pisząc liczne prace. Większość mieszkańców należy do kultu Starożytnych Sprzymierzeńców. Znaczna część niechętnych radykalnym zmianom opuściła miasto, choć nie wszyscy.

Bolgasgrad prosperuje i zachęca do podróżowania i handlowania na zabezpieczonym przez siebie obszarze. Jednocześnie odrzuca wszystkie dyplomatyczne pogróżki i groźby władz Imperium. Mieszkańcy przyzwyczaili się do ożywieńców i korzystają z nich, gdyż jest to tania i nie męcząca się siła robocza. Dzięki temu mogą się cieszyć wolnym czasem, co zresztą z radością robią.

Copyright © 1988, 1998 Games Workshop Ltd.; Copyright © 1998 Wydawnictwo MAG; Kopiowanie tylko do użytku własnego

Durgul był dość zdesperowany, gdy kontaktował się z Zuvassinem, próbując zorientować się, co może dzięki temu uzyskać. Oferta Zuvassina i Necoho wydawała się najbardziej obiecująca – w rzeczywistości była jedyną, która nie wiązała się z bezsensowną rzezią. Co prawda Sulring nie miał obiekcji co do zabijania, ale czuł się znudzony, jeśli nie miało ono sensu.

Sulring zgodził się służyć jako najwyższy czarnoksiężnik i nekromanta kultu Starożytnych Sprzymierzeńców oraz jako nauczyciel kapłanów Zuvassina i Necoho w zakresie nekromancji. Nie miał codziennych obowiązków w nadzorowaniu kapłanów kultu. Nie interesowało go również, jak wykorzystują swe umiejętności, dopóki Zuvassin i Necoho trzymali się umowy i chronili go przed mutacjami, a to miało miejsce tak długo, jak długo służył Starożytnym Sprzymierzeńcom.

Inne projekty Durgula

Sulring nie tylko wypełnia swoją część kontraktu z Zuvassinem i Necoho. Pracuje również nad dwoma projektami, w czym pomaga mu jego współpracownik, alchemik Radici.

Poszukiwanie lekarstwa na mutacje Chaosu: magiczne właściwości *Anaclea taludensis* pozwalają mieć nadzieję na całkowitą lub czasową ochronę przed mutacjami Chaosu. Póki co, proces tworzenia mikstury jest dość czaso- i pieniądzochłonny, a co więcej, niezbyt efektywny. Mimo to Durgul i Radici są coraz bliżsi stworzenia działającego środka. A wtedy Sulring będzie mógł zerwać pakt ze Starożytnymi Sprzymierzeńcami i znów być wolny – bardzo tego pragnie.

Badania nad Plagą Nieśmierci: ten projekt ma szansę zrewolucjonizować całą sztukę nekromancji. Plaga Nieśmierci nie tylko tworzy zombie najwyższej klasy bez potrzeby mieszania w proces zdolnego nekromanty, ale, co więcej, jej efektem są inteligentni i wykształceni ożywieńcy. Tak naprawdę, badania mogą doprowadzić do powstania łatwego i taniego eliksiru nieśmiertelności.

Oczywiście musi się zmienić stosunek do nekromancji, zanim te niesamowite odkrycia będą mogły zostać w pełni zaakceptowane. Durgul uważa jednak, że „kiedy natrafiło się na most, trzeba przez niego przejść".

HISTORIA CREETOXA

Creetox to potomek starożytnego smoka górskiego o imieniu Mordax. Kilka tysięcy lat temu na Mordaxa rzucono zaklęcie Chaosu, które wpłynęło na jego organy rozrodcze. Dlatego też jego dzieci rodziły się zmienione i zmutowane.

Creetox to miniaturowy smok, choć słowo „miniaturowy" nie najlepiej pasuje do istoty, która waży prawie pół tony. Niemniej Creetox w wieku 329 lat ma tylko nieco ponad dwa metry, licząc od nosa do ogona. Kiedy stoi na tylnych nogach, ma prawie półtora metra.

Niewielkie rozmiary sprawiły, że Creetox ma wyjątkowo agresywną i nieprzyjemną osobowość. Ponieważ jest dość młody jako smok, jego agresja manifestuje się w sposób dość dziecinny.

– *Tak? Powiedz, kto?*

– *Tak? Ty i jaka armia?*

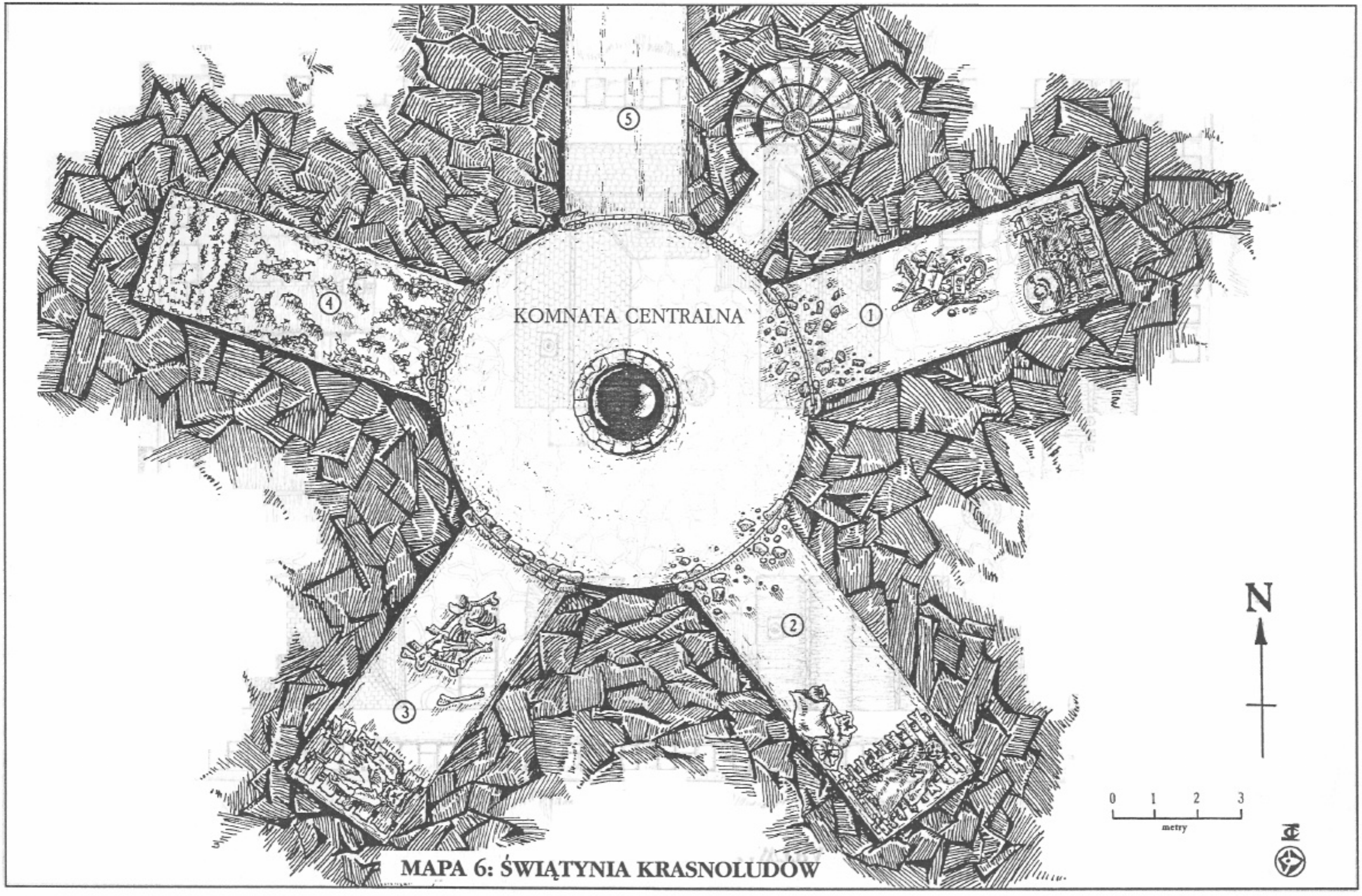
– *Zamknij się, albo walnę cię tak, że kiedy spadniesz na ziemię, to twoje ubrania dawno już wyjdą z mody.*

Tak naprawdę, Creetox jest mocniejszy w gębie w niż działaniu – nie ma po prostu pewności siebie. Kiedy jednak ktoś zacznie mówić o jego wzroście („Hej, jesteś dość mały jak na smoka, prawda?"), zacznie szaleć. Daj bohaterom rundę, podczas której będą mieli szansę ukorzyć się i przeprosić. Jeśli potem Creetox nie będzie usatysfakcjonowany, opanuje go *furia* i zaatakuje drużynę. Durgul może ostudzić smoka czarem magii bojowej z czwartego poziomu *Unieruchomienie*. Oczywiście, Sulring ma prawo wzruszyć ramionami i udać, że jest bezradny, jeśli bohaterowie byli niegrzeczni lub nudni.

A co Creetox robi z Durgulem?

Cóż, smok ma nadzieję, że Sulring wynajdzie jakąś miksturę, która pozwoli mu uleczyć się ze skazy Chaosu i urosnąć. Durgul powiedział mu, że jest w stanie to zrobić, a Creetox – po uważnym obejrzeniu osiągnięć czarodzieja – uznał, iż jest to możliwe. Smok traktuje również Sulringa niejako jak swego ojca, ponieważ mag wydaje się być stary, mądry i potężny, a co więcej, odnosi się do nieszczęśliwego stworzenia po przyjacielsku.

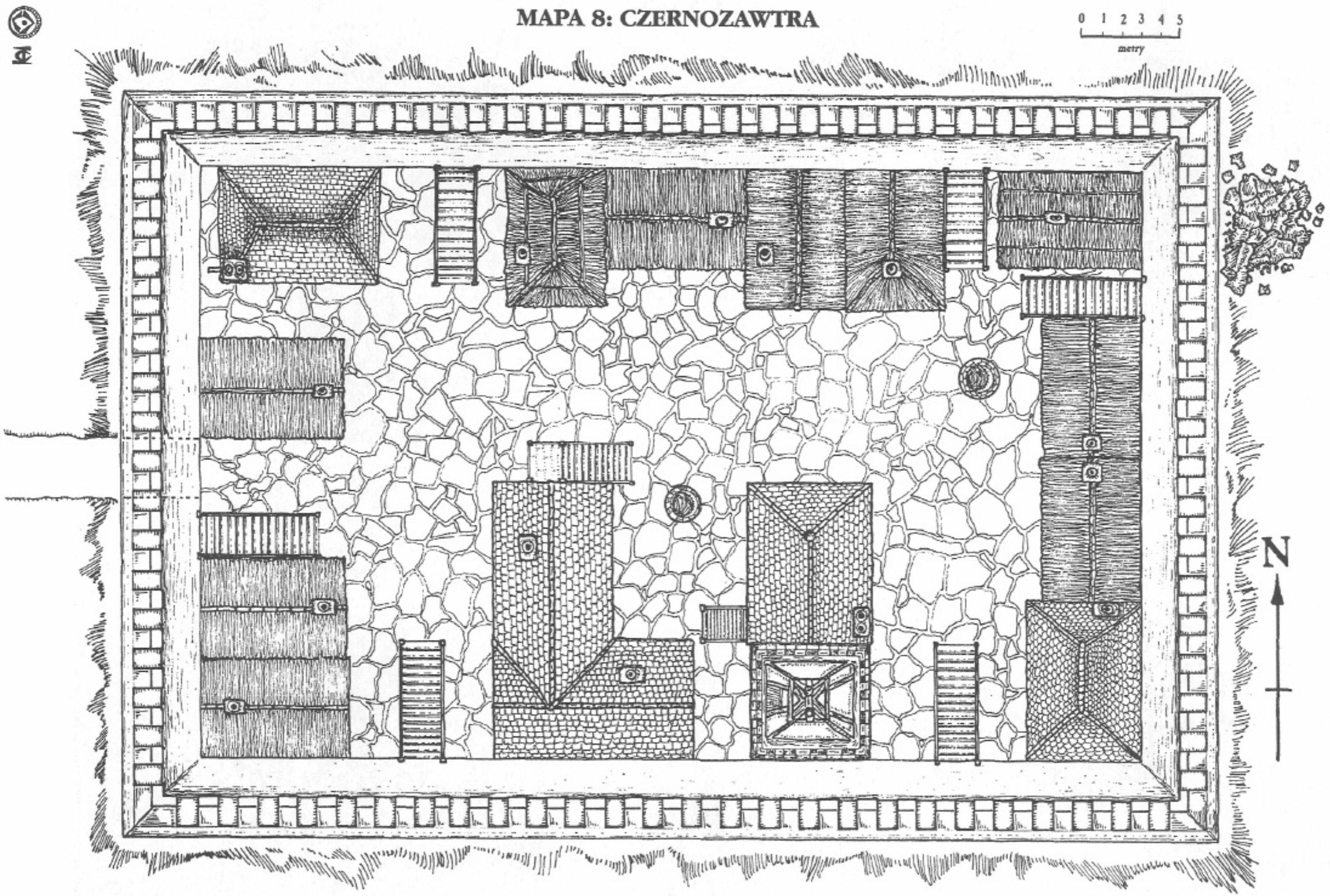
Jeśli zaś chodzi o Durgula, to jest on dumny, że może powrócić do zwyczajów wysokich elfów z minionych wieków, kiedy to istoty te jeździły na smokach. Z radością dosiada Creetoxa, mimo że jest to tylko miniaturowy przedstawiciel swego gatunku. Co więcej, smok stał się ulubionym dzieckiem/zepsutym zwierzątkiem czarodzieja. Durgul był w końcu samotny przez większą część swego życia i cieszy się, że może zjeść z kimś obiad i pośmiać się z głupawych dowcipów.



MAPA 6: ŚWIĄTYNIA KRASNOLUDÓW

Copyright © 1988, 1998 Games Workshop Ltd.; Copyright © 1998 Wydawnictwo MAG; Kopiowanie tylko do użytku własnego

MAPA 8: CZERNOZAWTRA



Copyright © 1988, 1998 Games Workshop Ltd.; Copyright © 1998 Wydawnictwo MAG; Kopiowanie tylko do użytku własnego

STANDARDOWI BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

W trakcie przygód bohaterowie z pewnością natkną się na przeróżnych pomniejszych BN. Poniżej zamieszczamy krótkie opisy typowych postaci, z których możesz skorzystać w każdej chwili.

CZELADNIK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	25	3	3	6	25	1	30	40	30	30	30	30

Umiejętności:
powożenie, 25% szans na *zwinne palce*, 25% szans na *bardzo silny*, umiejętności związane z handlem

Ekwipunek:
nóż, broń ręczna, rzeczy na sprzedaż, 2K10 srebrnych szylingów

GIERMEK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	40	3	4	9	40	2	30	40	30	30	30	40

Umiejętności:
opieka nad zwierzętami, tresura, uniki, etykieta, heraldyka, jeździectwo – konie, silny cios

Ekwipunek:
koszula kolcza (1 PP, tułów), tarcza (1 PP, wszystkie lokacje), kucyk z siodłem i uprzężą, 2K6 złotych koron

LEŚNICZY

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	40	4	3	9	40	1	30	30	30	40	30	30

Umiejętności:
ukrywanie się na wsi, tropienie, rozpoznawanie roślin, sekretne znaki – leśniczych, zastawianie pułapek, cichy chód na wsi, specjalna broń – dwuręczna, wykrywanie pułapek

Ekwipunek:
kaftan skórzany (0/1 PP, tułów/ramiona), dwuręczny topór (**I** +10, Obr +2)

ŁOWCA

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	50	4	3	8	40	1	30	30	30	30	40	30

Umiejętności:
ukrywanie się na wsi, tropienie, łowiectwo, sekretny język – rangerów, sekretne znaki – leśniczych, ciche chodzenie na wsi

Ekwipunek:
łuk (zasięg 24/48/250), miecz, K3 złote korony

MIESZCZANIN (bogaty)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	23	25	3	3	5	30	1	30	39	36	32	29	45

Umiejętności:
szacowanie, targowanie się, 50% szans na *etykietę*

Ekwipunek:
sztylet (**I** +10, Obr -2, P -20), sakiewka z 2K10 złotymi koronami i 2K10 srebrnymi szylingami, 25% szans na pachołka

MIESZCZANIN (klasa średnia)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	23	25	3	3	5	30	1	30	34	36	32	29	39

Umiejętności:
szacowanie, targowanie się, 33% szans na umiejętności związane z jakimś rzemiosłem

Ekwipunek:
sztylet (**I** +10, Obr -2, P -20), sakiewka z K6 złotymi koronami i K10 srebrnymi szylingami, 50% szans na torbę z zakupami

MYŚLIWY

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	50	4	3	8	30	1	30	30	30	40	30	30

Umiejętności:
krycie się na wsi, celne strzelanie, sekretny język – rangerów, zastawianie pułapek, ciche chodzenie na wsi, wykrywanie pułapek

Ekwipunek:
łuk (zasięg 24/48/250), miecz, kaftan skórzany (0/1 PP, tułów/ramiona), wnyki, K6 srebrnych szylingów

OCHRONIARZ (eks-robotnik)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	25	4	4	8	40	2	30	30	30	35	30	30

Umiejętności:
stolarstwo, powożenie, rozbrajanie, specjalna broń – pięść, bójka, silny cios, ogłuszenie

Ekwipunek:
kaftan skórzany (0/1 PP, tułów), kastety, sztylet (+10 **I**, -2 obrażenia, -20 parowanie) lub pałka, 50% szans na K6 złotych koron, K20 srebrnych szylingów

PASTERZ

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	50	4	4*	8	40	1	30	30	30	30	30	30

Umiejętności:
*opieka nad zwierzętami, muzykalność – instrumenty dmuchane, specjalna broń – proca, bardzo wytrzymały**

Ekwipunek:
miecz, fujarka, proca (zasięg: 24/36/150), kij (Obr -1), K3 srebrne szylingi

PISARZ

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	25	3	3	7	40	1	30	40	30	30	40	40

Umiejętności:
język tajemny – magii, kartografia, znajomość języka obcego, czytanie/pisanie

Ekwipunek:
nóż lub sztylet (**I** +10, Obr -2, P -20), sprzęt do pisania, sakiewka z K6 złotymi koronami

ROBOTNIK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	30	4*	4	7	30	1	30	30	30	30	30	30

Umiejętności:
*mocna głowa, powożenie, wspinanie, śpiew, bardzo silny**

Ekwipunek:
torba na ramię z drugim śniadaniem, butelka z herbatą ziołową, skórzana kurtka (0/1 PP, ciało/ramiona), K3 srebrne szylingi

RYBAK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	25	4	3	7	35	1	40	30	30	35	30	35

Umiejętności:
szkutnictwo, rybactwo, żeglowanie, pływanie, wiedza o rzekach

Ekwipunek:
kaftan skórzany (0/1 PP, tułów/ramiona), łódź rzeczna, K10 srebrnych szylingów

RYCERZ BIAŁEGO WILKA (ciężko zbrojny jeździec)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	60	50	6	6	40	60	2	49	55	45	49	49	49

Umiejętności:
rozbrajanie, uniki, etykieta, heraldyka, czytanie/pisanie, jeździectwo – konie, sekretny język – bitewny, specjalna broń – broń szermiercza, specjalna broń – lanca, specjalna broń – dwuręczna, silny cios, celny cios, ogłuszenie

Ekwipunek:
kaftan kolczy z rękawami (1 PP, tułów/nogi/ramiona), napierśnik (1 PP, tułów), czepiec kolczy (1 PP, głowa), hełm (1 PP, głowa), dwuręczny miecz (**I** -10, Obr +2)

RYCERZ BIAŁEGO WILKA (zbrojny)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	55	40	5	5	10	50	2	39	50	39	45	40	45

Umiejętności:
rozbrajanie, uniki, etykieta, heraldyka, jeździectwo – konie, sekretny język – bitewny, specjalna broń – broń szermiercza, specjalna broń – broń dwuręczna, silny cios, celny cios, ogłuszenie

Ekwipunek:
kaftan kolczy z rękawami (1 PP, tułów/nogi/ramiona), czepiec kolczy (1 PP, głowa), hełm (1 PP, głowa), tarcza (noszona na plecach; 1 PP, wszystkie lokacje), rapier (**I** +20, Obr -1), sztylet (**I** +10, Obr -2, P -20), miecz bastard (**I** -10, Obr +1)

SŁUŻĄCY

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	3	6	30	1	35	25	29	29	29	35

Umiejętności:
gotowanie, etykieta, heraldyka

Ekwipunek:
1K10 srebrnych szylingów i inny, zależny od MG

WIEŚNIAK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	25	3	3	5	30	1	30	30	25	25	25	30

Umiejętności:
żebranie, mocna głowa, powożenie, śpiew, gawędziarstwo

Ekwipunek:
zniszczone ubranie, widły (lub podobne narzędzie rolnicze), 50% na zwierzątko w rodzaju kota/psa, K6 miedzianych penów

ZŁODZIEJ

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	35	25	3	4	5	35	1	35	29	29	29	29	31

Umiejętności:
ukrywanie się w mieście, sekretny język – złodziei, sekretne znaki – złodziei, 25% szans na *bardzo szybkiego,* 25% szans na *szacowanie*

Ekwipunek:
sztylet (**I** +10, Obr -2, P -20) lub krótki miecz (jednakowa szansa na posiadanie którejś z tych broni), K6 jedwabnych chusteczek, K10+5 srebrnych szylingów, 1-2 skradzione świecidełka

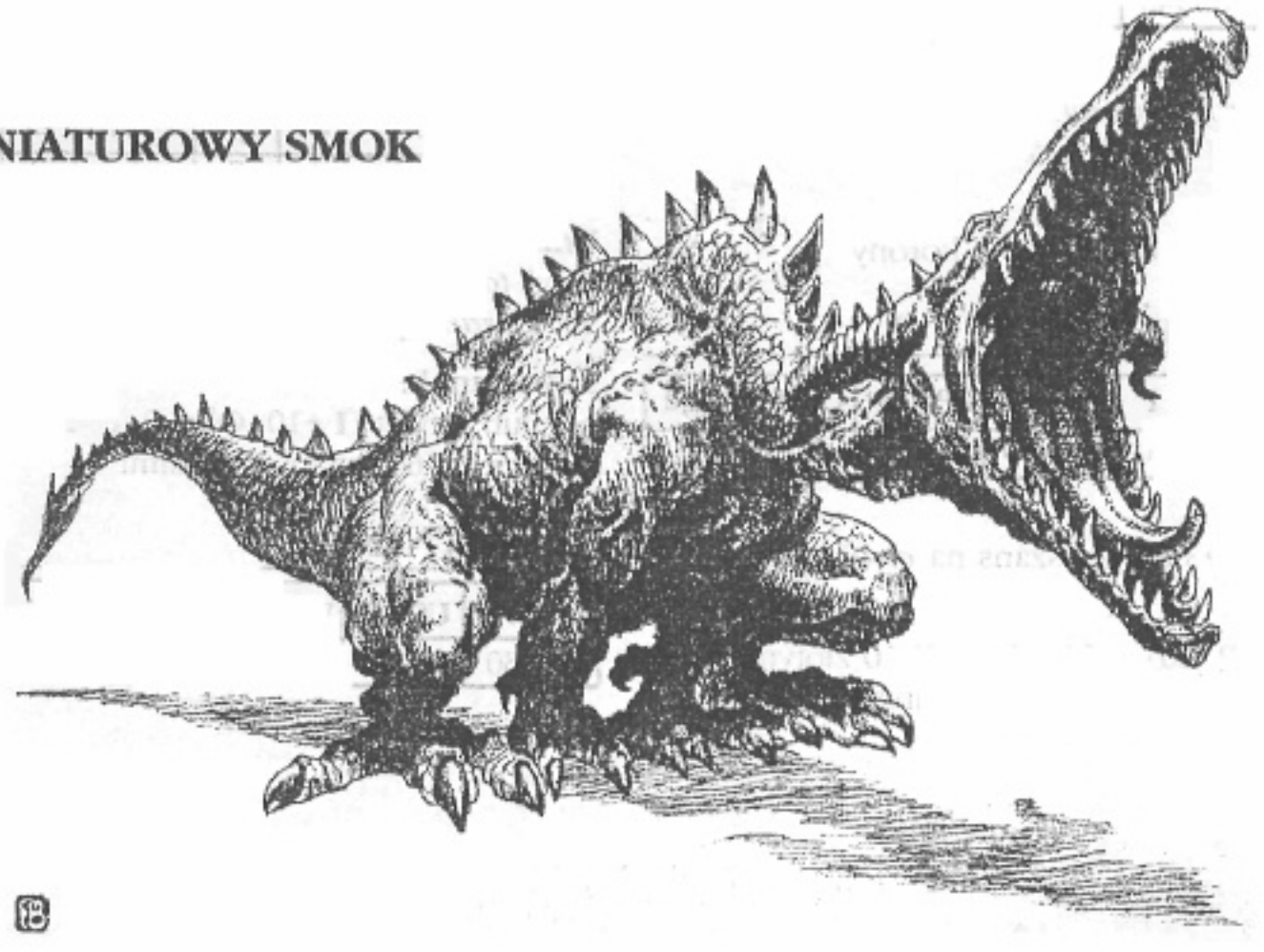
ŻEBRAK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	35	3	4	5	30	1	30	30	30	30	30	25

Umiejętności:
żebractwo, krycie się w mieście, sekretny język – złodziei, sekretne znaki – złodziei, ciche chodzenie w mieście

Ekwipunek:
miska żebracza, zniszczone ubranie, kij, nóż, pchły

CREETOX: MINIATUROWY SMOK



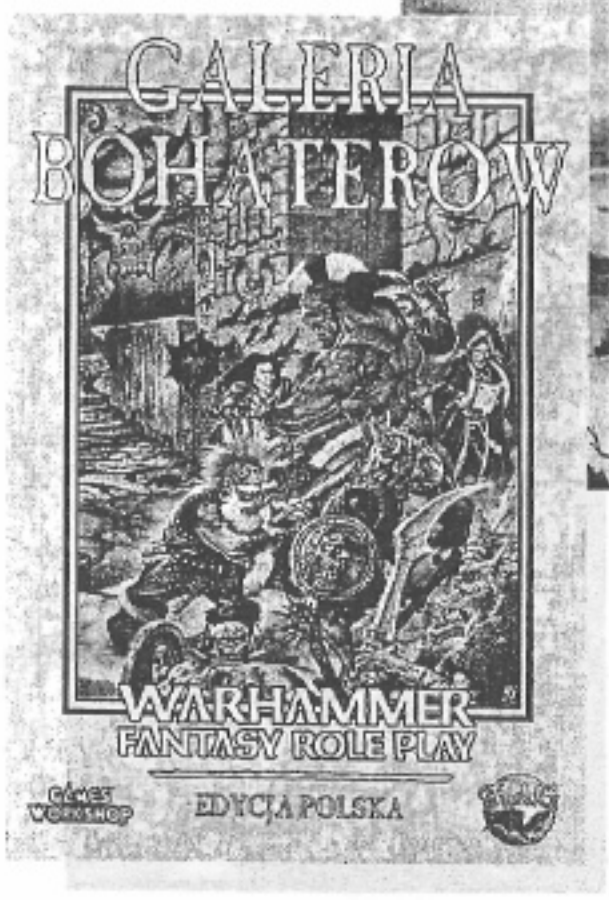
WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

Wkrocz w ponury świat niebezpiecznych przygód!







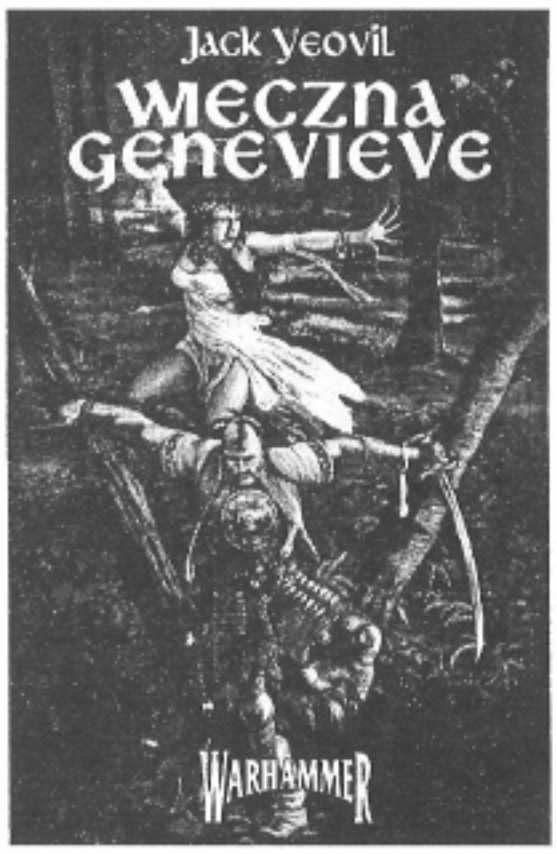




WARHAMMER™
FANTASY ROLE PLAY

Seria książek, których akcja toczy się w mrocznym

STARYM ŚWIECIE







W przygotowaniu:



ZARAGOZ

pierwsza część fenomenalnej trylogii



PÓŁNOCNE
PUSTKOWIA CHAOSU

KISLE
I WSCHÓD IME

TUNDRA

TAJGA

TRANSLINSK

EERENGRAD

R. I NSK

BOLGASGRAD

IMPERIUM

DOBRYRIC

MIDDENHEIM

GÓRY ŚRODKOWE

RZ. CZ

KISLEV

RZ. URSKOJ

ZELAZNA RZ.

RZ. TALABEK

GÓRNY TALABEK

BERGHAFEN

TALABHEIM

LEV
MPERIUM

N

TUNDRA

GOROMADNY

TAJGA

PRZEŁĘCZ BIELJEWROTA

SK

PRAAG

RAD

RION

ZAPADNÍ EKA

CHERNOZAVTRA

STEPY

RZ. CZAR NEGO

NIEDŹ.

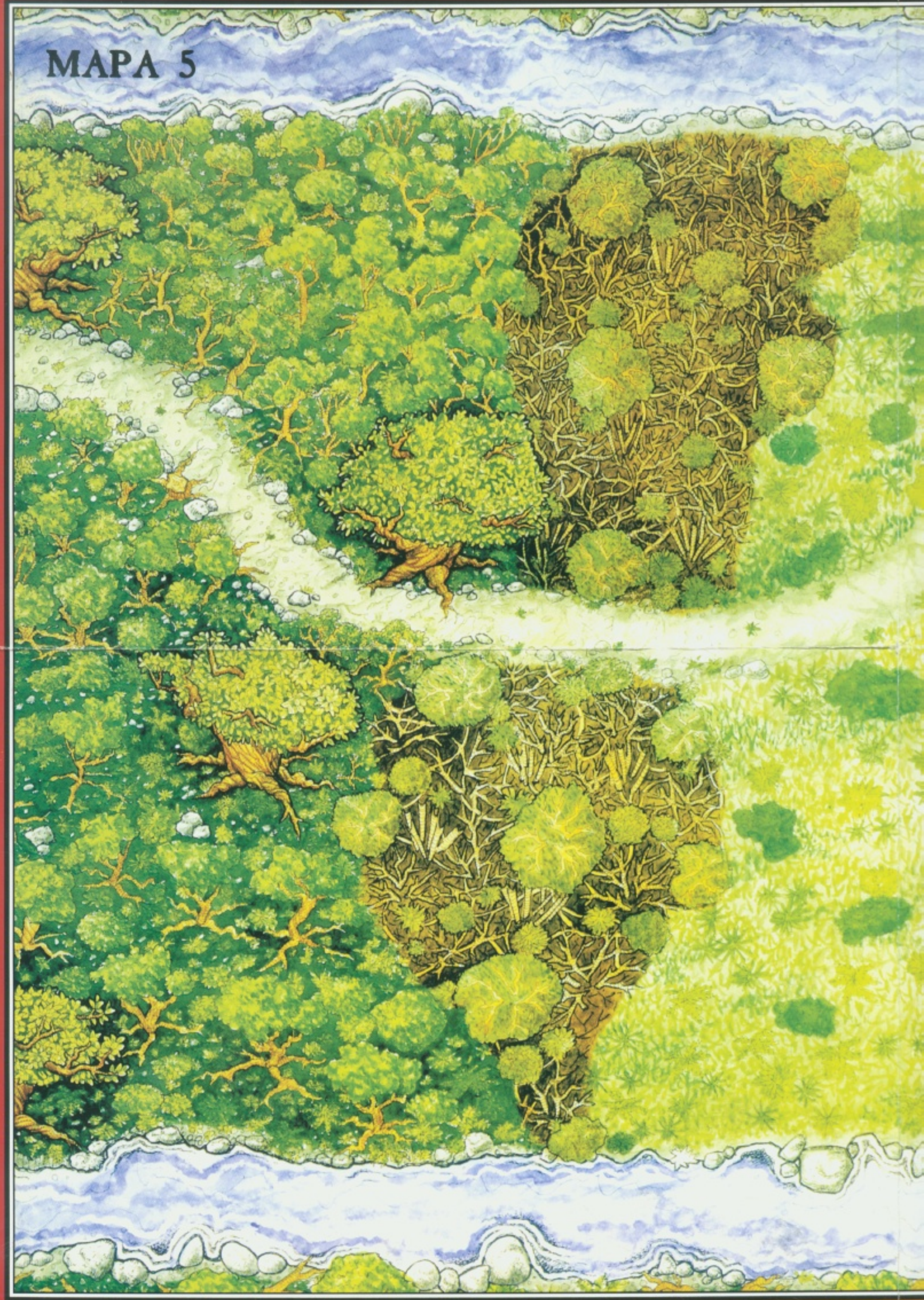
HEGEMONIA
HOBGOBLINÓW

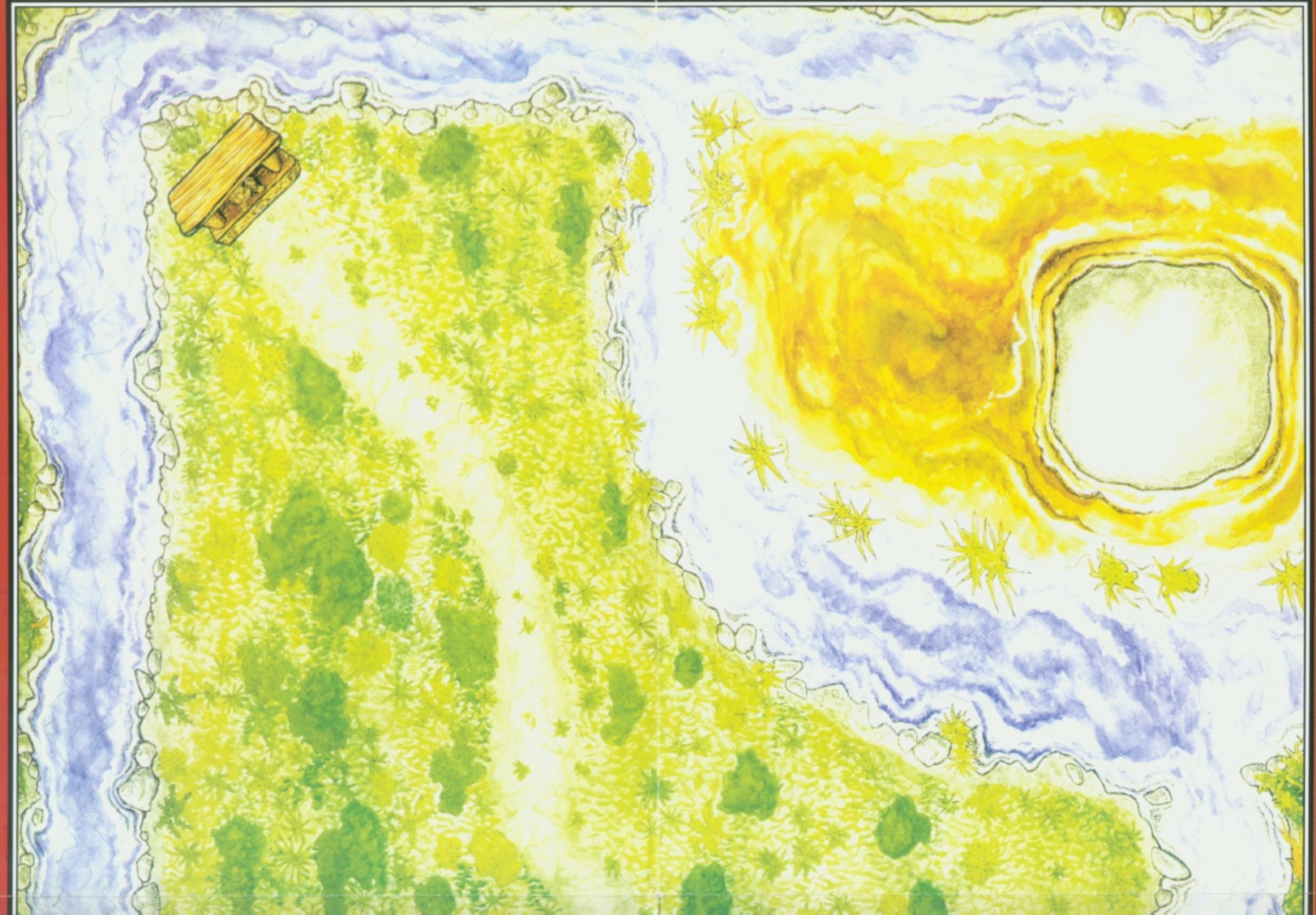
WZGÓRZA

GRANICA

Skala:
0 50 150 Mil

MAPA 5





WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

ŹLE SIĘ DZIEJE W KISLEVIE

I w wyznaczonym czasie powstaniemy z naszych miejsc ukrycia
i zdobędziemy miasta i osady Imperium. Nasi bracia wyjdą z lasów,
by zabijać i palić. Chaos ogarnie ziemię, a my, wybrani słudzy,
zostaniemy wyniesieni w JEGO oczach.
Niech będzie pozdrowiony Tzeentch,
Ten, Który Zmienia Drogi.

•

Coraz więcej zwierzoludzi najeżdża spokojne wioski, zabija, pali i rabuje.
Nieumarli chodzą ulicami pośród żywych.
A co gorsza, nikt nie przejmuje się tym, że umarli nie zaznali spokoju...
Car Kislevu zwraca się z prośbą do swego starego sprzymierzeńca,
grafa Borysa Todbringera z Middenheim, a ten wysyła mu na pomoc
swych „najlepszych" Rycerzy Pantery.

•

Przed Wami piąta część kampanii, w której znajdziecie
trzy połączone ze sobą przygody, historię Kisleva, pomoce dla graczy
oraz wiele, wiele innych rzeczy...

MAG

GAMES WORKSHOP

Na licencji GAMES WORKSHOP Ltd.

GAMES WORKSHOP™ oraz WARHAMMER™

są zastrzeżonymi znakami handlowymi, będącymi własnością
Games Workshop Ltd.
Copyright © 1988 Games Workshop Ltd. All Rights Reserved.

ISBN 83-
9 788386 572977
709
15.00