WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

KAMPANIA KAMIENIE ZAGŁADY

SKAŁA ŚMIERCI

GAMES WORKSHOP

MAG

Kamienie Zagłady

CZĘŚĆ TRZECIA: SKAŁA ŚMIERCI

WERSJA ORYGINALNA

- AUTOR
  Basil Barret
- ROZWINIĘCIE POMYSŁU, REDAKCJA ORAZ MATERIAŁ DODATKOWY DLA EDYCJI FLAME PUBLICATIONS
  Brad Freeman i Graeme Davis
- ROZWINIĘCIE POMYSŁU, REDAKCJA ORAZ MATERIAŁ DODATKOWY DLA EDYCJI HOGSHEAD PUBLISHING
  James Wallis i Robin Laws
- ILUSTRACJA NA OKŁADCE
  Fangorn
- MAPY
  Ian Cooke
- ILUSTRACJE
  Tony Ackland

WERSJA POLSKA

- PRZEKŁAD
  Piotr Idzik
- REDAKTOR LINII
  Tomek Kreczmar
- REDAKCJA
  Artur Szrejter
- KOREKTA
  Elżbieta Szelest
- OPRACOWANIE GRAFIKI
  Jarosław Musiał
- SKŁAD KOMPUTEROWY
  Tomek Laisar Fruń
- PRODUKCJA
  Wydawnictwo MAG

Warhammer Fantasy Roleplay is copyright © 1990 *Games Workshop Ltd.*
All rights reserved

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

Death Rock is copyright © 1990 *Games Workshop Ltd.*
All rights reserved

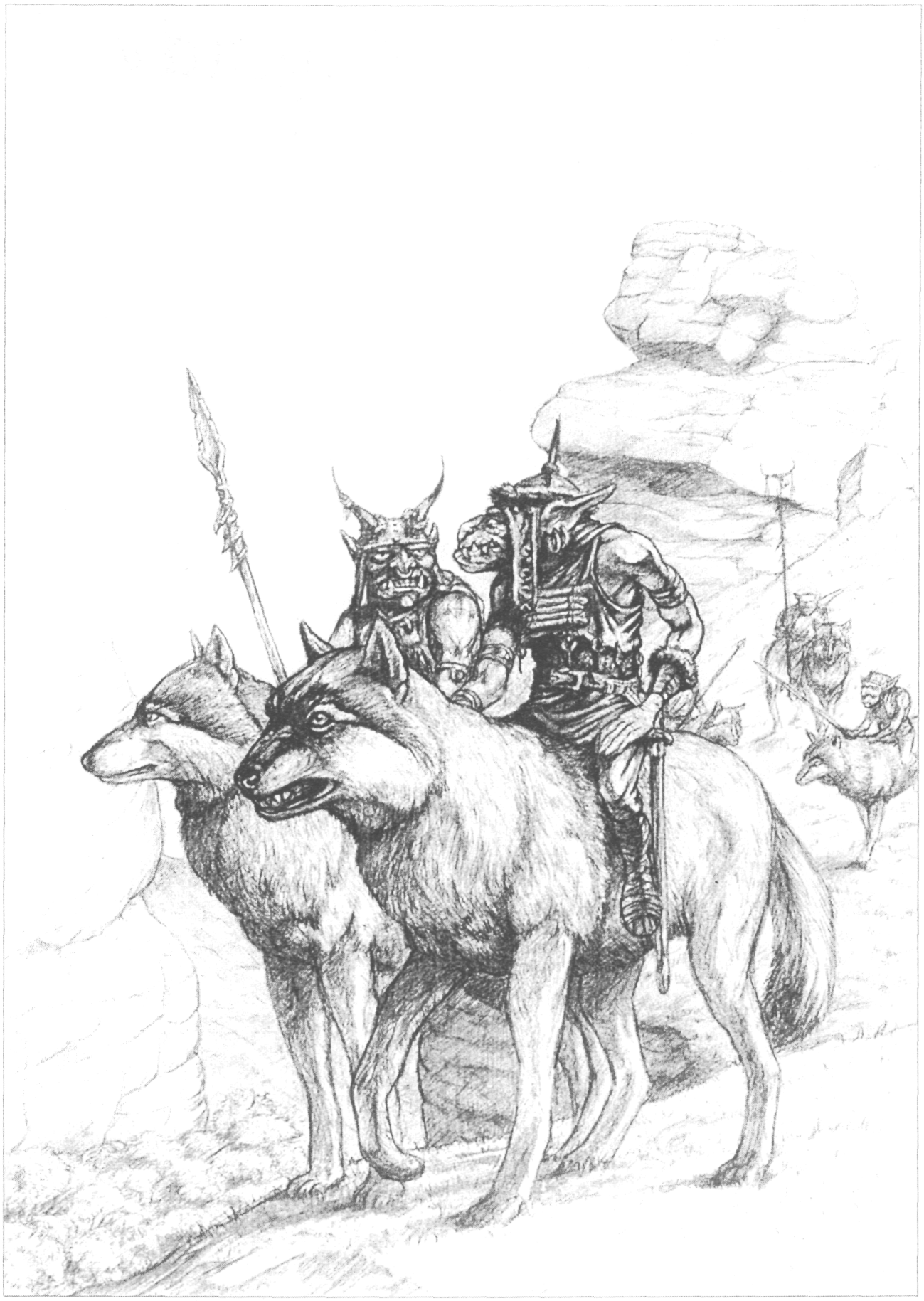
Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Wszystkie postacie, opisane w tej książce, są fikcyjne. Jakiekolwiek podobieństwo do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

Wydawca:

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

ISBN 83-86572-59-0

WSTĘP 3
CO ZAWIERA TA KSIĄŻKA 3
Trzy rozdziały 3
Skróty 3
JAK POSŁUGIWAĆ SIĘ TĄ KSIĄŻKĄ 4
Rozpoczęcie przygody 4
KRYSZTAŁY MOCY 6
PRZYMIERZE KRWAWEGO TOPORA 6
UCIECZKA YAZERANA 7
RADZOG 7
STRESZCZENIE FABUŁY DLA MG 8
Papierowa łamigłówka 9
Zabawa w układankę 9
Fałszywy trop 10
PRZEPOWIEDNIA YAZERANA 10
OSTRZEŻENIE 11
DUCH 11
PODRÓŻ 11
Doświadczenie i rozwój 11
Mapa Doliny Yetzin 12
Spotkania 13
SPOTKANIA W GÓRACH 13
Zdradliwość terenu 13
Wilczy jeźdźcy 13
Część specjalna – Gotrek, Zabójca Trolli
SPOTKANIA W LESIE 14
Zwierzoludzie 14
Gigantyczny wąż 14
SPOTKANIA NA TRAKCIE 14
Bagienny ognik 14
ORLE GNIAZDO 15
MNISI 15
Gregor – przeor Orlego Gniazda 15
Norbert – sygnalista Orlego Gniazda 15
Dieter – nowicjusz 16
Blizna – kapitan straży 16
Klaus – płatnerz 16
Dahlbert – piwowar 16
Inni mnisi 16
FLAGI 17
REGUŁA ZAKONU 17
WSTĘPOWANIE DO KLASZTORU 17
ŁÓŻKO I STRAWA 17
CODZIENNY TOK ZAJĘĆ 17
FORTYFIKACJE 18
PRZYBYCIE 18
SPOTKANIE Z GREGOREM 19
WYCIECZKA PO ORLIM GNIEŹDZIE 21
Place 21
Wieże 22
Dachy 23
Poziom wejścia 23
Parter: Wielka Sala Jadalna i biblioteka (lokacja 5) 26
Parter: Kuchnia (lokacja 6) 28
Parter: Pracownie (lokacja 7) 29
Parter: Kwatery prywatne (lokacje 8-24) 31
Część specjalna – Rada Orlego Gniazda
Parter: Kaplica (lokacja 25) 33
ATAK 35
KTO NADCHODZI? 35
ATAK A DZIAŁANIA GRACZY 35
WALKA NA DACHACH 35
Poruszanie się 36
Walka 36
Upadki 36
Śliskie dachy 36
Punkty przeznaczenia 36
FAZA PODCHODZENIA DO KLASZTORU 37
Strażnicy 37
Mnisi 37
Śmiałkowie 37
FAZA PRZYBYCIA NA MIEJSCE 37
Część specjalna – Dwór Radzoga
Ptaki 38
Tajna broń 38
Nadzwyczajna narada 38
Pertraktacje 38
Kontratak 40
Bohaterski wypad 40
Ostatnie naprawy w umocnieniach 40
Nieproszony gość 40
Osłabienie obrońców 40
FAZA ATAKU 41
Frontowa brama 41
W górę i przez mury 41
Powietrzny most 43
Śmierć przyszła z dołu 43
Rozgrywanie bitwy 43
Rozmach walk 44
Śmierć Radzoga 44
Dopadliśmy skurkowańca! 45
Część specjalna – Wojska Przymierza Krwawego Topora
ZAKOŃCZENIE PRZYGODY 46
PUNKTY DOŚWIADCZENIA 48
CHARAKTERYSTYKI 49
OSTRZEŻENIE 49
12 wilczych jeźdźców 49
12 wilków wielkich 49
Zwierzoludzie 49
Gigantyczny wąż 49
Bagienny ognik 49
MNISI Z ORLEGO GNIAZDA 49
Gregor – przeor Orlego Gniazda 49
Norbert – sygnalista Orlego Gniazda 49
Dieter 50
Blizna (Udo Schwerner) – kapitan straży 50
Klaus – płatnerz 50
Drapek – pies Klausa 50
Młodsi mnisi 50
Mnisi średniej rangi 50
Starszyzna mnichów 51
Strażnicy 52
Duch Yazerana 52
PRZYMIERZE KRWAWEGO TOPORA 52
Radzog – ork, elementalista czwartego poziomu 52
Czarne orki 53
Dwóch wyvernich jeźdźców 53
Dwa wyverny 53
Wojownicy orków 53
Gobliny 53
Snotlingi 53
ŻYWIOŁAKI. 53
KRYSZTAŁ POWIETRZA 53
UŻYWANIE KRYSZTAŁU 54
MOCE KRYSZTAŁU 55
Moce stałe 55
Moce mniejsze 55
Moce większe 55
EFEKTY UBOCZNE 55
KORZYSTANIE Z KRYSZTAŁU POWIETRZA 56
POŁĄCZENIE KRYSZTAŁÓW POWIETRZA I OGNIA 57
Moce stałe 57
Moce mniejsze 57
Moce większe 57
Efekty uboczne 57
ETERYCZNI STRAŻNICY 58
PRZYKŁADOWI BOHATEROWIE 59
POMOCE DLA GRACZY 67



SKAŁA ŚMIERCI

*Skała śmierci jest trzecią częścią kampanii **Kamienie Zagłady**. W niniejszej przygodzie bohaterowie kontynuują swoją wędrówkę śladem Kryształów Mocy i – poszukując Kryształu Powietrza – przeczesują odległy, górski klasztor.*

Akcja trzeciego odcinka toczy się w tej samej części południowego pasma Gór Przeskok, co poprzednie epizody kampanii – **Ogień w górach** i **Krew w ciemności.** Do rozegrania niniejszego scenariusza nie są one niezbędne, ale zaleca się je przynajmniej przeczytać.

CO ZAWIERA TA KSIĄŻKA?

W skład podręcznika **Skała śmierci** wchodzą następujące części:

- ❑ Wstęp (rozdział, który czytasz), podający podstawowe uwagi dotyczące posługiwania się tą książką oraz pełny opis wydarzeń, które doprowadziły do rozpoczęcia przygody.
- ❑ Przygoda wraz z niezbędnymi mapami oraz pomocami dla graczy i MG.
- ❑ Kilka gotowych postaci graczy.
- ❑ Pełny opis Kryształu Powietrza – potężnego magicznego artefaktu, wokół którego toczy się fabuła.
- ❑ Dodatek o eterycznym strażniku – nowej, magicznej istocie, która w niniejszym scenariuszu pojawia się po raz pierwszy.

Trzy rozdziały

Skała śmierci dzieli się na trzy rozdziały:

Ostrzeżenie
Dzięki upiornemu spotkaniu bohaterowie wpadają na trop kolejnego kryształu. Muszą udać się traktem na północ, do Przełęczy Mroźnych Kłów, a stamtąd przez góry do ustronnego klasztoru zwanego Orlim Gniazdem.

Orle Gniazdo
Przybywszy na miejsce, poszukiwacze przygód odkrywają, że są oczekiwani. Karta do gry oraz stary list dają początek wydarzeniom, które zabierają bohaterów w intrygującą podróż po klasztorze. Wokół Orlego Gniazda zaczynają gromadzić się orki szykujące zmasowany atak. Czy śmiałkowie dadzą radę na czas odnaleźć kryształ i ocalić klasztor?

Atak
Prowadzone przez fanatycznego kapłana-mutanta orki atakują Orle Gniazdo. Bohaterowie muszą walczyć o życie lub znaleźć jakąś drogę ucieczki. Być może uda im się zdobyć kryształ, ale czy zdołają go zachować?

Skróty

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

Prowadzenie przygody
Atak goblinoidów następuje w końcowej fazie poszukiwań Kryształu Powietrza przez bohaterów. Śmiałkowie ulegają coraz większej presji, by odnaleźć artefakt, zanim orki spustoszą klasztor. Liczy się czas. W dwóch ostatnich rozdziałach znajdziesz liczne wskazówki, jak poprowadzić grę, by dostarczyła uczestnikom maksimum emocji. Nie rozpoczynaj zabawy, zanim nie przeczytasz tej części przygody!

JAK POSŁUGIWAĆ SIĘ TĄ KSIĄŻKĄ?

Do wykorzystania scenariusza **Skała śmierci** potrzeba podręcznika **Warhammer Fantasy Roleplay**, kartek papieru, ołówków oraz kości do gry. Mogą Ci się również przydać dodatki **Potępieniec** oraz **Księga wiedzy tajemnej**, aczkolwiek nie są one niezbędne.

Skała śmierci to przygoda dla śmiałków zdobywających trzecią lub czwartą profesję. Gracze mogą stworzyć swoich własnych bohaterów, korzystając z podręcznika **WFRP** albo sięgając po dowolną lub nawet wszystkie postacie, przedstawione na końcu tej książki. Można się nimi posłużyć, aby rozpocząć grę praktycznie od zaraz, oszczędzając jednocześnie uczestnikom zabawy sporo czasu!

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

Niezależnie od tego, czy zechcesz wykorzystać te postacie, czy też nie, rzuć na nie okiem – może będziesz mógł je kiedyś użyć jako BN-ów. Ich historie mogą pomóc Ci doprowadzić bohaterów w pobliże Doliny Yetzin, gdzie zaczyna się akcja.

Scenariusz **Skała śmierci** można rozegrać z postaciami o rozmaitym doświadczeniu, pod warunkiem, że będziesz pamiętał o dwóch sprawach: pierwsza część przygody, rozgrywająca się w klasztorze wymaga od bohaterów umiejętności prowadzenia badań i rozwiązywania problemów, dlatego stosowne w tym celu biegłości, wyższe wartości **Int** i **Ogd** oraz odpowiednie podejście będą daleko bardziej przydatne niż zdolności bojowe. Później jednak, gdy twierdza zostanie zaatakowana, a sytuacja zmusi śmiałków do walki o życie, powinieneś pamiętać o starannym dostosowaniu siły napastników do możliwości drużyny.

Rozpoczęcie przygody

Na początku tej przygody założono, że bohaterowie ukończyli scenariusz **Krew w ciemności**. Jeśli nie, będziesz musiał poczynić w tekście kilka niewielkich zmian.

Postacie stworzone na potrzeby tej przygody opatrzono legendami, tłumaczącymi przyczyny ich pobytu na obszarze Przeskoku w chwili rozpoczęcia akcji. Możesz wykorzystać podobne wątki dla nowo powstających postaci albo też wymyślić coś odpowiedniego po konsultacjach z graczami.

Kampania *Wewnętrzny wróg*
Jeśli chcesz wykorzystać scenariusz **Skała śmierci** w połączeniu z kampanią **Wewnętrzny wróg**, powinieneś rozegrać go przed **Imperium w płomieniach**.

W czasie przygody **IwP** bohaterowie będą mieli wystarczająco dużo do roboty bez dodatkowej wyprawy do Przeskoku, a pod koniec kampanii mogą mieć na głowie znacznie poważniejsze problemy niż kilkuset orków!

Dobrze jest rozpocząć **Skałę śmierci** zaraz po zakończeniu scenariusza **Źle się dzieje w Kislevie**: bohaterowie zostają wysłani w rejon Przeskoku (przez grafa Borysa lub Surlinga Durgula – w tej chwili nie ma to znaczenia) w poszukiwaniu zapomnianej krasnoludzkiej warowni lub w celu zbadania doniesień o niedawnej działalności goblinoidów. Tam natkną się na pierwszą wskazówkę, która naprowadzi ich na ślad Kryształu Powietrza.

Jeśli bohaterowie są poważnie zaawansowani w zdobywaniu drugiej profesji lub rozpoczynają trzecią, dobrze byłoby rozegrać **Skałę śmierci** bezpośrednio po zakończeniu **Śmierci na rzece Reik**. W zamku Wittgenstein śmiałkowie mogą natrafić na dokument wskazujący, że w rejonie Przeskoku mieści się siedziba Purpurowej Dłoni. Ślad ten może ich zaprowadzić w górę rzeki Soll i do masywu górskiego, gdzie natkną się na ducha Yazerana. Podróż może zostać urozmaicona spotkaniami i wydarzeniami z suplementu **Życie na rzekach Imperium**, zamieszczonego w **ŚnRR**, co pozwoli Ci na pewne wzmocnienie bohaterów. W podobnym celu możesz wykorzystać kilka krótkich epizodów z **Księgi wiedzy tajemnej**, które przytrafią się postaciom w drodze. O tym, czy siedziba Purpurowej Dłoni naprawdę mieści się w Przeskoku, zdecyduj sam. Jeśli tak, mógłbyś uczynić z kultystów dodatkową siłę poszukującą kryształów, a w efekcie doprowadzić do wyścigu – kto pierwszy znajdzie skarb! Możesz też potraktować obie misje oddzielnie.

Kampania *Potępieniec*
Bohaterowie tej kampanii będą dobrze pasować do scenariusza **Skała śmierci**, pod warunkiem, że w momencie rozpoczęcia przygody przystępują co najmniej do zdobywania trzeciej profesji.

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

KRYSZTAŁY MOCY

Sześć tysięcy lat temu imperium krasnoludów znajdowało się u szczytu potęgi. Działo się to jeszcze przed wyniszczającymi wojnami z elfami, gdy krasnoludzkie twierdze w górach Starego Świata wciąż były nietknięte przez Chaos czy goblinoidy. A ludzie? „Toż są oni jedynie błyskiem w oku jakiegoś szalonego boga" – powiadały krasnoludy.

Był to złoty wiek krasnoludów. Wielkie jaskinie i sklepienia Karaz-a-Karak były cudami tej epoki, najgłębsze ze sztolni mieściły w sobie bogactwa przekraczające wszelkie wyobrażenie, a krasnoludzcy rzemieślnicy tworzyli wspaniałości, które przeszły do legendy.

Do cudów tych należały Kryształy Mocy. Były to kunsztownie obrobione kamienie szlachetne, wyposażone w potężne magiczne właściwości. Każdy z nich obdarzał właściciela władzą nad jednym z czterech żywiołów. Powiadano, że osoba, która połączy cztery kamienie, zapanuje nad światem.

Jednakże moc kryształów nie pochodziła wyłącznie od krasnoludów, które je stworzyły. Ich powstanie nie mogło umknąć uwagi Tzeentcha, jednej z Potęg Chaosu; Ten, Który Zmienia Drogi nigdy nie przeoczy ani nie zignoruje transformacji o tak wielkiej mocy. Tzeentch ujrzał w kryształach ogromny potencjał. Krasnoludy nie wiedziały, że wpłynął on na powstanie kamieni – ukończone artefakty były znacznie potężniejsze, niż ich twórcy się spodziewali.

Plan Tzeentcha był subtelny i obejmował na wiele poziomów. Po pierwsze, istniały zmiany, które musiały być wprowadzone w czasie samego tworzenia kryształów – zarówno w warstwie materialnej, jak i magicznej każdy z nich oddziaływał na panującą pomiędzy czterema żywiołami równowagę, od której zależy istnienie materii i praw fizycznych znanych śmiertelnikom.

Po drugie, Tzeentch dobrze wiedział, że cele Chaosu można osiągnąć, dając po prostu potęgę śmiertelnikom. Im większa będzie owa moc, tym większe prawdopodobieństwo, że śmiertelnicy sami się zniszczą. W końcu przysłużyliby się wielce sprawie Chaosu, gdyby walczyli o te błyskotki.

Żaden śmiertelnik nie byłby silny na tyle, aby na dłużej posiąść wszystkie cztery kryształy. Stąd nieuniknione stałoby się ich rozdzielenie – czasem byłyby ukrywane, czasem znajdowane i używane, lecz wszystko to działoby się już po ich rozłączeniu. A za każdym razem, kiedy kryształ byłby używany bez stanowiących jego przeciwwagę braci, równowaga żywiołów zostałaby zachwiana. Pewnego dnia, pod wpływem tego napięcia, prawa fizyczne mogłyby zacząć zanikać i rozpoczęłaby się nowa Era Chaosu. Mogła też zajść jakaś inna zmiana – nawet Tzeentch nie wiedział jaka, i ta niewiedza zadowalała go najbardziej ze wszystkiego, gdyż pewność co do przyszłych zdarzeń była dla niego niczym trucizna.

Nie minęło wiele czasu, a krasnoludy zdały sobie sprawę z niszczącego potencjału swojego dzieła. Zdecydowano się na rozdzielenie kryształów, aby uniemożliwić jednej osobie zdobycie zbyt wielkiej potęgi. Kryształ Ognia został wysłany na północ, w Góry Krańca Świata. Kryształ Ziemi ukryto w krasnoludzkiej świątyni, głęboko w górach Przeskoku. Kryształ Powietrza podarowano elfom – w owych czasach przyjaciołom i sprzymierzeńcom krasnoludów. Elfy, jak powiada krasnoludzka legenda, wkrótce go utraciły. A Kryształ Wody zniknął w bitwie podczas Najazdu Chaosu.

PRZYMIERZE KRWAWEGO TOPORA

Przymierze Krwawego Topora założyła grupa zdolnych wojowników (nawet jak na orków), którzy przez wiele pokoleń byli zatrudniani jako najemnicy przez Hegemonię Hobgoblińską. Jednak Hegemonia bardziej niż łupy wojenne zaczęła sobie cenić zyski płynące z handlu, więc Przymierze Krwawego Topora zaczęło stawać się niepotrzebne. Jak wiele niechcianych armii, Przymierze przerzuciło się na napady i łupiestwo, w efekcie czego zostało wygnana z ziem Hegemonii.

Powracając na zachodnie krańce Mrocznych Krain, Przymierze Krwawego Topora zaczęło wysyłać bandy, przeczesujące północne rejony Księstw Granicznych, a czasami docierające aż do granic Imperium i Bretonii. Zaledwie sto lat temu (kiedy to dowodzący kapłani ponownie zgromadzili się, aby z wnętrzności rytualnie poświęconych wrogów odczytać przepowiednie) zdecydowano dokonać znaczącej zmiany w normalnej trasie grabieży. Cała potęga Przymierza Krwawego Topora pomaszerowała niemal dokładnie na zachód, przebijając się przez Księstwa Graniczne, w poszukiwaniu słynnej Przełęczy Czarnego Ognia.

Błąd w opracowanej trasie spowodował, że wylądowali wysoko w górach Przeskoku, jakieś 450 kilometrów na południowy zachód od zamierzonego celu. Jednak poszukiwanie Przełęczy Czarnego Ognia – powiązanej w tradycji orkowej z tak znamienitymi imionami, jak Notlob i Harboth – nabrało znaczenia krucjaty. Goblinoidy ustanowiły swoją stałą bazę w Przeskoku, skąd ciągle wysyłały grupy łupieżców i zwiadowców.

Wśród wojowników-kapłanów Przymierza Krwawego Topora znajdował się młody ork imieniem Torgoch. Jego historię opowiedziano w scenariuszu **Ogień w górach** – pierwszej przygodzie z serii **Kamienie Zagłady**. Sto lat temu cała Dolina Yetzin znalazła się pod panowaniem Torgocha, ale seria wydarzeń, w których istotną rolę odegrał Kryształ Ognia, doprowadziła to młode królestwo do zguby i śmierci samego wodza.

W czasie swych podbojów w Dolinie Yetzin Torgoch odkrył i natychmiast splądrował krasnoludzką świątynię. Wtedy to stało się coś dziwnego.

Torgoch nosił ze sobą ozdobnie oszlifowany czerwony klejnot, który zdarł z ciała ludzkiego czarodzieja podczas wypadu na północ, kiedy był jeszcze młodym wojownikiem. Wyczuwał, że posiada on jakąś magiczną

moc, ale nie mógł odkryć, jak działa. Wewnątrz świątyni klejnot zaczął się jarzyć. Im głębiej ork schodził, tym światło stawało się jaśniejsze. Torgoch nie potrafił wyjaśnić znaczenia tego zjawiska. Głowiąc się, opuścił świątynię, aby kontynuować swą kampanię grozy.

Torgoch nie wiedział, że jego czerwony kamień to Kryształ Ognia, a światło pojawiło się w wyniku zbliżenia go do miejsca ukrycia Kryształu Ziemi, znajdującego się głęboko w nie odkrytej sekretnej świątyni pod górami. Tę historię opowiedziano w scenariuszu **Krew w ciemności**, drugiej przygodzie z serii **Kamienie Zagłady.**

Kryształ Powietrza również przybył do Yetzin. Prawie trzy stulecia temu Przymierze Krwawego Topora stanęło w gotowości na północnym krańcu Przeskoku, pragnąc zaatakować kryjówki elfów w Athel-Loren. Dokładnie na ich drodze znajdowało się miejsce ukrycia kryształu, a armia elfów nie mogła mieć nadziei na obronienie go. Dlatego mała drużyna zabrała kryształ na zachód, zamierzając dotrzeć do morza, a następnie do bezpiecznych Krain Elfów. Nigdy jednak nie doszła do krańca lasu. Osłabiona ciągłymi atakami zwierzoludzi i innych dzikich stworzeń, stała się ofiarą ludzkich bandytów, a kryształ został utracony.

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

Jedną z mocy kryształów jest zdolność wyczuwania wzajemnej bliskości. Kiedy Torgoch wkroczył do Doliny Yetzin, Hadrin wiedział, że zbliża się Kryształ Mocy. Krasnoludom nie było jednak wiadomo, że główne siły orków opuściły Torgocha i że wódz przymierza nie nauczył się jeszcze posługiwać kamieniem. Gdyby zaś orki posiadły więcej kryształów, konsekwencje byłyby nie do przewidzenia.

Hadrin błagał przywódców krasnoludów, aby uciekli z dwoma kamieniami, lecz ci odmówili. Duma nie pozwalała im wycofywać się przed orkami, niezależnie od tego, jak groźne byłyby konsekwencje takiego postępowania. W rozpaczy, Hadrin oddał Kryształ Powietrza magowi Yazeranowi wraz z poleceniem ucieczki z doliny i znalezienia nowej kryjówki.

Wkrótce potem – rozpaczając nad nieroztropnością krasnoludzkich przywódców – Hadrin opuścił Dolinę Yetzin wraz z małą grupą stronników. Napotkawszy po drodze silny zwiadowczy oddział orków, krasnoludy schroniły się w małym kompleksie tuneli za wodospadem. Wysłano posłańca, by odszukał Yazerana i podniósł alarm, ale nieszczęśnik zginął w górach. Krasnoludy zostały wybite i – na ironię – to z ksiąg Hadrina Torgoch nauczył się używać Kryształu Ognia.

UCIECZKA YAZERANA

Yazeran uciekł do ludzkiego klasztoru Orle Gniazdo, położonego w ustronnym miejscu, na nieomal niemożliwym do zdobycia skalnym szczycie. W owych czasach była to zaledwie wioska, składająca się z pospolitych drewnianych chat – azyl dla każdego, kto pragnął wieść proste życie w kontemplacji i modlitwie.

Yazeran schronił się w klasztorze i korzystając z umiejętności obróbki skał oraz innych materiałów rozpoczął jego przebudowę. Drewniane budynki zastępowano kamiennymi, a Orle Gniazdo stawało się prawdziwą fortecą. Po zakończeniu prac zadowolony mag stwierdził, że klasztor powinien być teraz bezpieczną kryjówką dla Kryształu Powietrza.

Mnisi nie mieli zbytniego pojęcia o motywach, jakie kierowały Yazeranem. Wdzięczni, że krasnolud przebudowywał ich klasztor jedynie w zamian za noclegi i strawę, nie zamierzali wtykać nosa w jego sprawy. Co prawda mistrz zakonu podejrzewał, że w całej historii odgrywa rolę jakiś potężny, magiczny artefakt, ale dokładna natura przedmiotu pozostała tajemnicą.

Yazeran miał wizję, że orki z Przymierza Krwawego Topora prędzej czy później odkryją Orle Gniazdo. I chociaż umocnienia, jakie zbudował, wydawały się solidne, wiedział, że musi istnieć możliwość odszukania Kryształu Powietrza i użycia go do obrony klasztoru. Przewidział również, że grupa śmiałków, która przybędzie do Orlego Gniazda tuż przed atakiem, może powstrzymać orki, o ile odnajdzie artefakt.

Yazeran był stary, zmęczony i zdawał sobie sprawę, że nie dane mu będzie długo pożyć. Zaszyfrował więc kilka informacji o tym, jak dotrzeć do kryształu, a pierwszą ze wskazówek umieścił w komnatach mistrza zakonu. Potem, na łożu śmierci, wygłosił jeszcze przepowiednię, w której ogłosił nadejście grupy śmiałków i szczegółowo ich opisał. Niedługo później jednak zapadł w śpiączkę i nie odzyskawszy przytomności,kilka dni później zmarł.

RADZOG

Tymczasem w Mrocznych Krainach dorastał młody ork – kuzyn Torgocha – wojownik-kapłan o imieniu Radzog. Do młodziana dotarła wieść, że jego krewniak nie powrócił z wielkiej wyprawy i Radzog przyrzekł sobie, że pewnego dnia dowie się, co się stało z Torgochem. Mijały dziesięciolecia, podczas których Radzog zdobywał władzę. Próbował też wywróżyć, co przytrafiło się Torgochowi, lecz zdołał jedynie odkryć, że los zaginionego łączył się z jakimś magicznym kryształem wielkiej mocy.

Czas płynął. Radzog nie chciał umrzeć zanim nie odnajdzie Torgocha, więc rozpoczął ohydne eksperymenty z rytuałami Chaosu, mającymi zapewnić mu wieczną młodość. Dziś osoba ponad stuletniego wodza wzbudza u podwładnych strach – wszak większość z nich nie dożywa nawet trzydziestki. Cena długowieczności

była jednak wysoka – magia zdeformowała strasznie ciało orka, a zachowuje się tak, że wielu uznaje go za szaleńca.

Wódz prowadzi teraz przez góry zgraję wojowników i podąża wokół Księstw Granicznych (nie jest *aż tak* obłąkany, by przedzierać się przez nie) w stronę Doliny Yetzin. Jego stronnicy uważają się za nowe pokolenie krzyżowców, ale obecne oddziały są jedynie bladym cieniem dawnej armii Przymierza. Podwładni są wszakże fanatycznie oddani Radzogowi i wielu z nich uznaje go za boga. Zniekształcone ciało i wypaczony umysł wodza potwierdzają ten wizerunek – kimkolwiek by Radzog nie był, jest normalnym orkiem...

Już prawie pięć lat wódz prowadzi tę barwną zbieraninę przez góry. Kiedyś podczas jednej z wróżb doznał krótkiej wizji Kryształu Ognia i za pomocą czarów chciał ustalić, gdzie się ów klejnot znajduje. Objawienie musiało nie być doskonałe, gdyż omyłkowo dowiedział się o kryjówce Kryształu Powietrza – Orlim Gnieździe. Teraz armia Radzoga maszeruje na klasztor.

STRESZCZENIE FABUŁY DLA MISTRZA GRY

Głównym wątkiem tej przygody jest poszukiwanie przez śmiałków Kryształu Powietrza. Bohaterowie muszą dotrzeć do odległego klasztoru, odnaleźć wskazówki na temat miejsca ukrycia artefaktu, złożyć je razem i zdobyć cenny przedmiot. Potem powinni pomóc mnichom odeprzeć zmasowaną inwazję orków – Przymierze Krwawego Topora znów wkroczyło na wojenną ścieżkę.

Oto wydarzenia będące treścią przygody:

Po spotkaniu z duchem krasnoluda bohaterowie udają się do klasztoru Orle Gniazdo. Na miejscu witani są jako zwiastun starodawnej przepowiedni i otrzymują od mnichów pierwszą ze wskazówek prowadzących do kryjówki Kryształu Powietrza. Wszystkie wskazówki zostaną omówione w części zatytułowanej *Papierowa łamigłówka.*

Podczas gdy bohaterowie przeczesują Orle Gniazdo w poszukiwaniu pozostawionych przez Yazerana kart, pojawiają się pierwsze oznaki, że orki uderzą wkrótce na klasztor. Staje się jasne, że trzeba się spieszyć – nieprzyjaciel przeprowadza kilka przygotowawczych ataków i szykuje się do większego natarcia.

Na szczęście, bohaterowie znajdują Kryształ Powietrza tuż przed główną ofensywą orków. Mają teraz do wyboru dwie możliwości: mogą za pomocą artefaktu oraz posiadanych umiejętności, sił i środków bronić klasztoru, bądź też uciec przed zagrożeniem, zostawiając Orle Gniazdo na pastwę losu. Jeśli wybiorą drugie rozwiązanie, okaże się, że napastników interesuje głównie kryształ i przerwą atak, by ścigać czmychających bohaterów. Przygoda kończy się, gdy śmiałkowie w jakikolwiek sposób uporają się z orkami.

Papierowa łamigłówka

Wskazówki Yazerana to list i osiem ręcznie wykonanych, sześciokątnych kart do gry. Na każdej karcie widnieje obrazek, mający wywołać skojarzenia, gdzie szukać następnej informacji. Zebranie i odpowiednie ułożenie wszystkich wskazówek pozwala odnaleźć miejsce, w którym krasnolud ukrył Kryształ Powietrza.

Niektóre z kart należą do poszczególnych członków zakonu i są przekazywane z mistrza na ucznia już od stu lat. Mnisi nie zdają sobie sprawy z ich znaczenia ani nawet z faktu, że są one dziełem Yazerana. Wszyscy przysięgali zachować w tajemnicy fakt, że otrzymują karty, więc żaden z nich nie wie, że inni mogą również takie posiadać.

Pomoc dla graczy nr 2 – As z kijami...
(podarowany drużynie przez Gregora) nie kryje żadnych konkretnych informacji – ma pomóc Ci wprowadzić graczy w odpowiedni nastrój i zapoznać ich z tym, czego będą szukać. Wszystkie wskazówki wymagane do znalezienia następnej karty zawarte są w liście dołączonym do asa.

Pomoc dla graczy nr 4 – Siódemka mieczy...
ilustracja mieczy i kowadła ma pomóc bohaterom wpaść na pomysł odszukania płatnerza i jego brata, którzy posiadają połówki następnej karty.

Pomoc dla graczy nr 5 – Walet z pucharem...
i obrazkiem przepitego mnicha ma wywołać u graczy skojarzenia związane z piwowarem.

Pomoc dla graczy nr 6 – Dwójka mieczy...
powinna przypominać bohaterom egzemplarze białej broni, wiszące w warsztacie miejscowego płatnerza.

Pomoc dla graczy nr 8 – Walet z monetą...
ta karta jest trochę bardziej zwodnicza od reszty. Wszyscy starsi (tzn. liczący powyżej czterdziestki) mnisi rozpoznają, że przedstawiona na niej figurka wygląda tak samo jak pewna statuetka, przechowywana obecnie w skarbcu Orlego Gniazda. Tylko Gregor i Norbert wiedzą dokładnie, gdzie szukać posążka, a pierwszy z nich pozwoli go nawet bohaterom zbadać. Figurka stoi na sześciokątnej podstawce, w której ukryto ostatnią kartę.

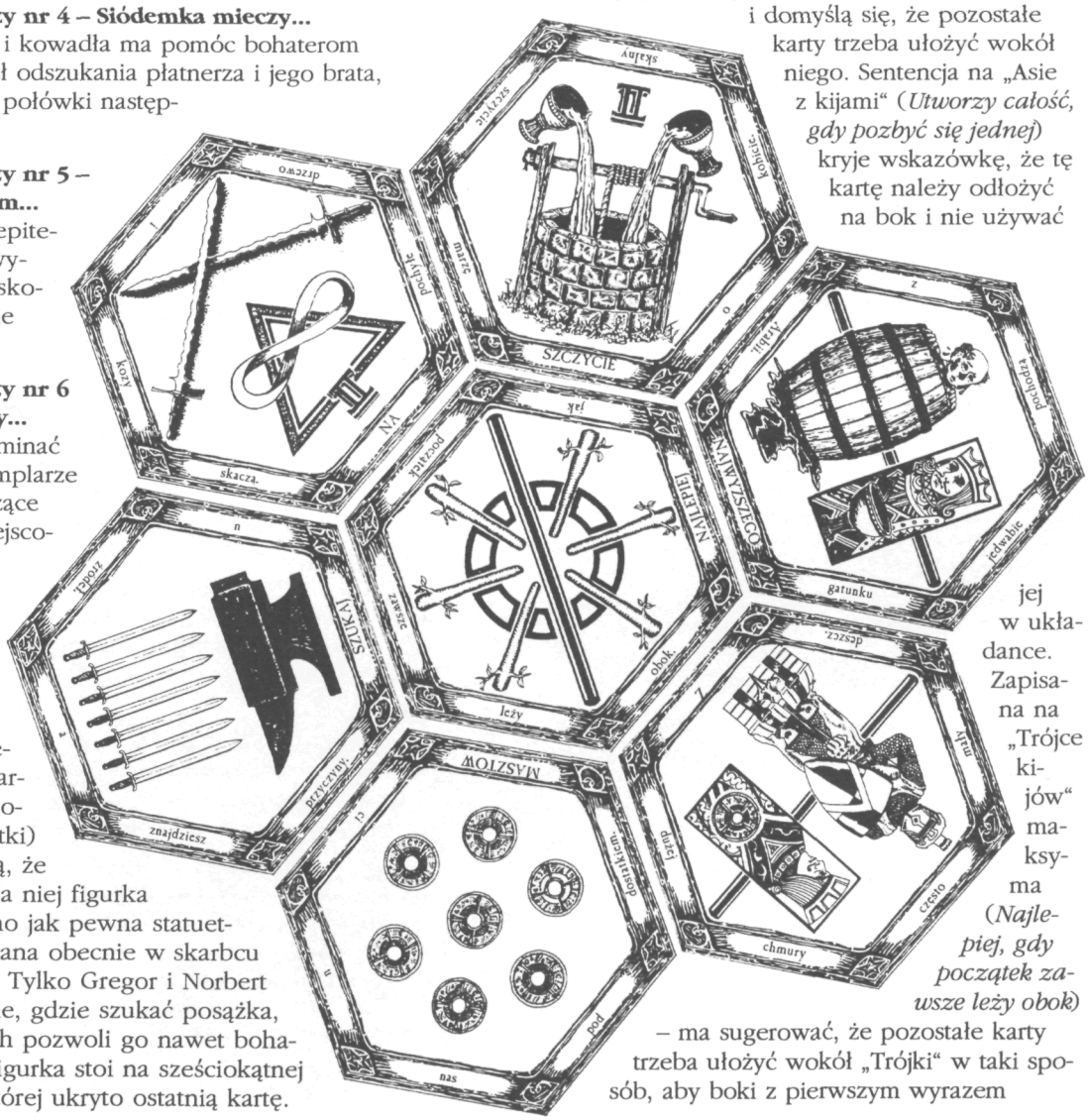
Pomoc dla graczy nr 10 – Trójka kijów...
powinna być ósmą kartą, którą bohaterowie odnajdą, a ponieważ list Yazerana wspomina tylko o ośmiu kartach, sugeruje to, że nie trzeba dalej szukać. Śmiałkowie są teraz w stanie rozwiązać zagadkę.

Pomoce dla graczy nr 11 i 12 – Dwójka pucharów...
na dwójce pucharów widnieje obrazek studni – miejsca, w którym można odnaleźć następną kartę.

Pomoc dla graczy nr 13 – Siódemka monet...
powinna przypominać graczom, iż zgodnie z tradycją właśnie tyle sztuk srebrnych monet wręcza się kamieniarzowi po pogrzebie mnicha (o czym wspomina Yazeran w swoim liście). Wśród bohaterów zapanuje zapewne konsternacja, gdy usłyszą, że w Orlim Gnieździe obecnie nie ma takiego rzemieślnika. Jeśli śmiałkowie spytają Gregora o ostatniego kamieniarza, zakonnik pokaże im, gdzie pochowano jego ciało i pozwoli otworzyć grób. Jedna z kart została pogrzebana wraz ze zmarłym.

Zabawa w układankę

Rysunek na „Trójce kijów" przypomina piastę koła – miejmy nadzieję, iż śmiałkowie dostrzegą to i domyślą się, że pozostałe karty trzeba ułożyć wokół niego. Sentencja na „Asie z kijami" (*Utworzy całość, gdy pozbyć się jednej*) kryje wskazówkę, że tę kartę należy odłożyć na bok i nie używać jej w układance. Zapisana na „Trójce kijów" maksyma (*Najlepiej, gdy początek zawsze leży obok*) – ma sugerować, że pozostałe karty trzeba ułożyć wokół „Trójki" w taki sposób, aby boki z pierwszym wyrazem



każdego motta przylegały do środka „koła". Umieszczone we właściwym porządku karty wyjawią swą tajemnicę i oczom bohaterów ukaże się wskazówka: *Szukaj na szczycie najwyższego z masztów.*

Oczywiście, wszystko nie jest aż tak proste. Śmiałkowie mogą łatwo odszukać w klasztorze najwyższy maszt, ale na nim, pod nim ani wokół niego nie znajdą Kryształu Powietrza. Fiasko poszukiwań oraz wieść o rozpoczęciu orkowego natarcia powinny wpędzić graczy w czarną rozpacz. Jednak spostrzegawczy śmiałkowie mogą odkryć, że wspomniany maszt wygląda całkiem jak nowy – niemal na pewno wymieniono go od czasów Yazerana. Dalsze poszukiwania pozwolą bohaterom odnaleźć pierwotną konstrukcję, która po zdemontowaniu spoczywa w zakamarkach warsztatów.

Fałszywy trop

Pomoc dla graczy nr 14 stanowi opcjonalny dodatek. Jest to sfałszowana karta, mająca zbić bohaterów z tropu. Nie kryje ona żadnych wskazówek od Yazerana ani nie posiada jakiegokolwiek znaczenia. Jeśli któryś ze śmiałków w zamian za karty oferuje pieniądze, jeden z bardziej przedsiębiorczych mnichów tworzy *Pomoc nr 14* i proponuje jej sprzedaż bohaterom. Jest oczywiste, że karta różni się od pozostałych, ale niedbali gracze mogą to przeoczyć.

Ten fałszywy trop należy podrzucić tylko wtedy, gdybyś chciał bohaterów nieco powstrzymać. Jeśli odnajdywanie wskazówek i rozwiązywanie łamigłówki ciężko śmiałkom idzie, lepiej nie utrudniać im dalej życia.

PRZEPOWIEDNIA YAZERANA

Przepowiednia, jaką spisał na łożu śmierci Yazeran, zawiera szczegółowe opisy bohaterów, przestrogę o zagrażającym niebezpieczeństwie i zapowiedź, że śmiałkowie uratują klasztor. Zmarły krasnoludzki mag pozostawił ją, gdyż chciał uchronić Kryształ Powietrza przed wrogami, a przy okazji ocalić Orle Gniazdo. Uciekając z Doliny Yetzin, czarodziej nabrał przekonania, że orki z Przymierza Krwawego Topora zdobyły – lub wkrótce zdobędą – kontrolę nad Kryształami Ziemi i Ognia, więc było dla niego sprawą najwyższej wagi, aby reszta kamieni nie wpadła w ich łapy.

Oto część przepowiedni, którą w razie potrzeby możesz odczytać drużynie. Tekst obejmuje opisy wszystkich postaci graczy z końca książki. Jeśli twoja grupa sama tworzyła bohaterów, będziesz musiał coś podobnego zaimprowizować. Pierwsza część przepowiedni nawiązuje do aktualnej sytuacji:

Sześciu wędrowców przeznaczenie w te strony skieruje.*
By pospieszyli z pomocą temu, kto jej potrzebuje.
Nie korzystając z ksiąg ani pióra – jak mówią znaki na niebie –
Odnajdą w Orlim Gnieździe to, co nieocenione w potrzebie.

* albo liczba bohaterów w drużynie

Najstarszy z wrogów przekradnie się znowu poprzez szczyty,
Pożądając skarbu, co starannie spoczywa ukryty.
Wybawcy muszą znaleźć w porę to, co zostało schowane.
Inaczej nic nie uchroni nieszczęsnych przed sromotną przegraną.

Po tym krótkim wstępie autor przepowiedni przechodzi do opisu wybawców. Poniżej prezentujemy strofy o bohaterach, których stworzono na potrzeby kampanii. Jeśli w prowadzonych przez siebie przygodach wykorzystujesz inne postacie, będziesz musiał zaimprowizować coś w stylu Yazerana:

Cailission
Bladolicy, białowłosy elf w Loren urodzony.
Zemsta była jego marzeniem, celem upragnionym.
Teraz szuka odmiany, z łukiem swym u boku –
Chociaż pośród innych, wiecznie sam, chce odzyskać spokój.

Borgin
Widlastą, długą czarną brodę nosi ten krasnolud śmiały:
Bakałarz, co wytrwale szuka dawno przeminionej chwały.
Walczy on bardziej fortelem, niżeli czarami,
A jego los nierozłącznie związał go z kryształami.

Lars
Z mroźnych wybrzeży Północy człowiek ten pochodzi –
Choć przesądny, to z odwagą w sercu wielką się urodził.
Goniąc za bogactwem i sławą, zawita w nasze progi,
A jego waleczność pomoże znieść nam chwile trwogi.

Oleg
Człowiek ze stepów – milczący, silny, skośnooki,
Przestrzeń jest jego domem – cały świat szeroki.
Do niedawna prowadzał innych górskimi ścieżkami,
Lecz jego los odmieniło spotkanie z kryształami.

Fiathiriel
Po mistrzowsku tworzy pozory: wędruje, gdzie oczy poniosą
Z dala od domu, gdzie jego włosy oznaką złego wydawały się losu.
Śmieje się z rzeczy, które innych skłaniają do płaczu.
Jego magia zwodzi oczy i granice woli wyznacza.

Klaus
Kapłan – obrońca przyrody – z lasu do nas przybywa,
W którym całą roślinność wokół wieczny cień pokrywa.
Wizja dawnego świętokradztwa pchnęła go w długą drogę,
Zaś los zetknie z groźnym wrogiem, co wielką niegdyś siał trwogę.

Giuseppi
Ostry język i szybkie palce ten sprytny łotrzyk posiada.
Zdobył też miłość pewnej dziewczyny – jej ojcu nie odpowiadał.
Ratując swą skórę, ze stron rodzinnych w pośpiechu uchodzić musiał
I w Orlim Gnieździe schronienia szukać przed gniewem krewkiego tatusia.

Anders
Uważa się za kupca, choć ostatnio bez większych w zawodzie sukcesów.
By złą kartę odwrócić, rejon Przeskoku obrał na miejsce swoich złotych interesów.
Szuka wciąż nieznanych rynków, chcąc wytyczyć nowe szlaki, teren bada,
A talent, by wytrzasnąć dany towar jak spod ziemi, na pewno posiada.

Rogni
Imię swe skrócił, klanowi rodzinnemu chcąc oszczędzić upokorzeń.
Na ramię topór zarzucił i w świat ruszył, krwią zmazując plamę na honorze.
Chwalebnej śmierci teraz szuka, czyniąc pokutę za krótką chwilę słabości.
Ratując nas, winy swe odkupi i z podniesionym czołem ruszy drogą ku wieczności.

OSTRZEŻENIE

Ten rozdział napisano tak, aby sprowadzić bohaterów do Orlego Gniazda z Kadar-Helgad lub jakiegoś innego miejsca, w którym znajdą się na początku przygody. W niniejszej części scenariusza śmiałkowie spotykają ducha Yazerana i zdobywają informacje o miejscu ukrycia trzeciego Kryształu Mocy.

Opracowując ten rozdział, założono, że bohaterowie rozegrali przygodę **Krew w ciemności** (drugi epizod kampanii **Kamienie Zagłady**), a jeszcze wcześniej scenariusz **Ogień w górach**. Jeśli nie, będziesz musiał zmienić fabułę i dostosować ją do możliwości swojej drużyny oraz sytuacji, w jakiej śmiałkowie się znaleźli. Nie powinno to być jednak zbyt trudne. Duch Yazerana zdoła odnaleźć bohaterów i przekazać im wiadomość.

DUCH

Jak można było się przekonać czytając poprzedni rozdział, Yazeran uciekł z Kadar-Helgad zanim świątynia została spustoszona przez orki z Przymierza Krwawego Topora. Czarodziej nie żyje już od jakichś pięćdziesięciu lat, ale czas inwazji, którą przewidział na łożu śmierci, nadchodzi i taki stan rzeczy zmusił go do działania. Duch maga przebył więc drogę do Kadar-Helgad – miejsca, skąd zdołał umknąć ponad sto lat temu – choć kosztowało go to sporo wysiłku. To tutaj spotyka bohaterów.

Przeczytaj graczom następujący tekst:

W pewnej chwili słyszycie słaby głos. Dochodzi jakby z oddali i choć dzień jest spokojny, część słów wydaje się poryw...ać silny wiatr. Rozglądacie się, lecz nie dostrzegacie nikogo.

Nagle, widzicie jakąś postać. Macie wrażenie, że stała tam cały czas, ale musieliście ją przeoczyć. Wydaje się to niemożliwe i napawa niepokojem. Podobnie jak fakt, że postać jest niebieskawa, trochę świecąca i przezroczysta. Wygląda na bosego, wiekowego krasnoluda, ubranego w długą szatę. Stopy nieznajomego nie dotykają ziemi, zaś twarz wykrzywia grymas bólu. Głos wciąż dobiega jakby z oddali.

– Oni wracają – krasnolud z trudem łapie oddech.

– Musicie dotrzeć do Orlego Gniazda i nie dopuścić, by zdobyli Kryształ Powietrza! Do Orlego Gniazda...

Głos krasnoluda zanika, a jego postać rozpływa się, niczym dym porwany przez wiatr. Spoglądacie na siebie, zastanawiając się, czy wszyscy widzieliście to samo...

Przebywając tak daleko od swego grobowca w Orlim Gnieździe, duch Yazerana bardzo szybko uległ niestabilności. Mimo to zdołał przekazać bohaterom wiadomość, a informacja o kolejnym Krysztale Mocy powinna wystarczyć, by ściągnąć śmiałków do klasztoru.

Udany test **Int** (kapłani +10/poziom, bakałarze +10, wyznawcy Vereny +10 – kumulatywne) pozwala postaci skojarzyć, że Orle Gniazdo to nazwa klasztoru górującego nad południowym krańcem Przełęczy Mroźnych Kłów i wyższymi partiami Doliny Yetzin.

PODRÓŻ

Jeśli śmiałkowie rozegrali właśnie przygodę **Krew w ciemności**, powinni teraz znajdować się na wschodnim krańcu Doliny Yetzin. Ich marszruta do Orlego Gniazda będzie więc wiodła z gór, poprzez las i rzekę, a dalej traktem w stronę Przełęczy Mroźnych Kłów.

Jeżeli nie rozgrywałeś poprzednich części kampanii, możesz ulokować bohaterów gdzieś w okolicy Przeskoku lub niedaleko od miejsca, w którym zdecydujesz się umieścić klasztor. Długość wędrówki oraz stopień trudności piętrzących się po drodze zależą od tego, ile czasu zechcesz podróży poświęcić.

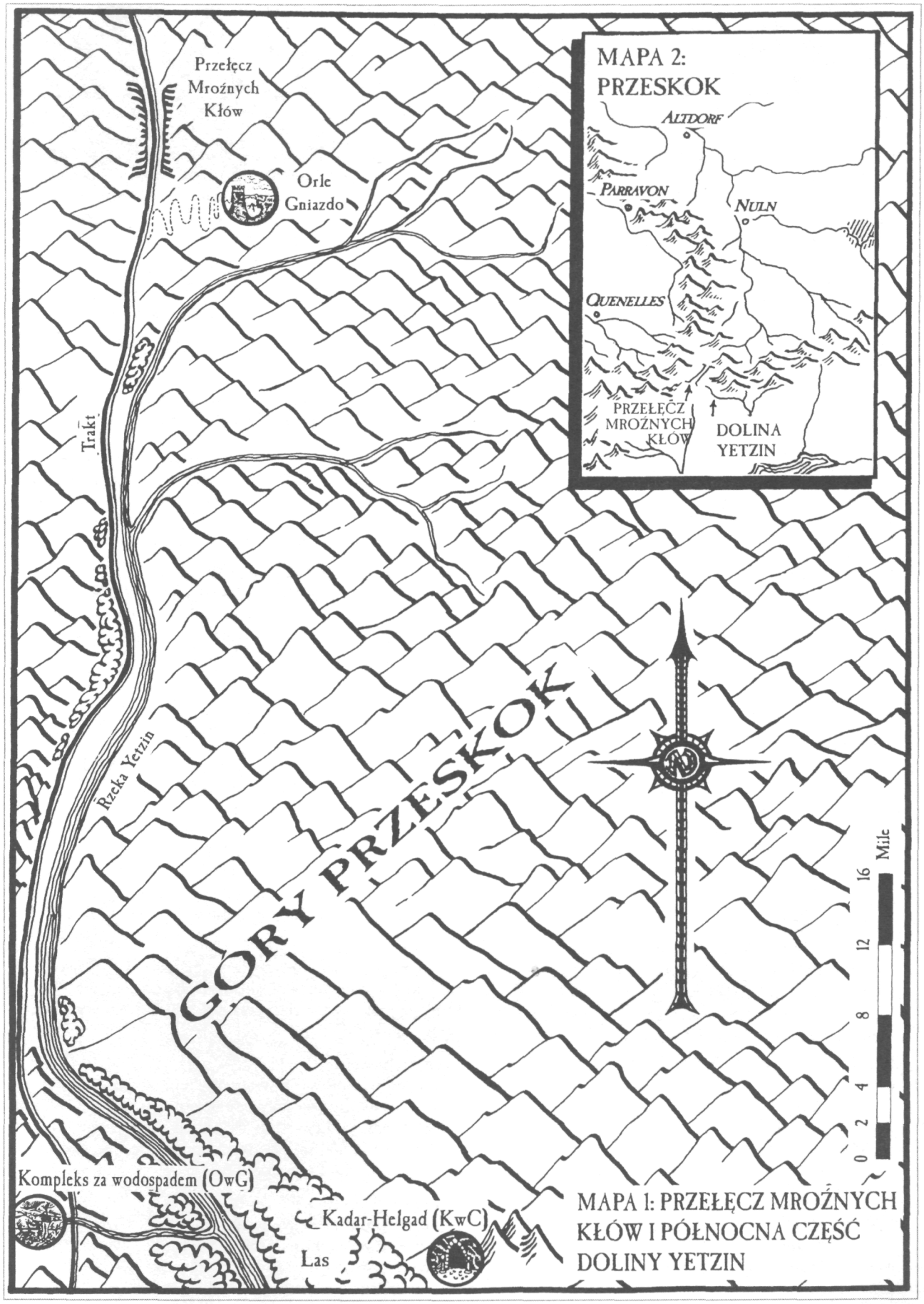
Doświadczenie i rozwój

Na początku tej przygody gracze będą zapewne chcieli wydać część zgromadzonych punktów doświadczenia oraz nabyć niektóre rozwinięcia i umiejętności. Możesz im na to pozwolić w drodze do Orlego Gniazda, ale pamiętaj, że bohaterowie znajdują się na pustkowiu i nie mają możliwości podjęcia specjalistycznego treningu. Ponieważ formalnie kampania wciąż trwa, istnieją pewne ograniczenia odnośnie tego, co śmiałkowie mogą zrobić w owym czasie:

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

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

Zmiany profesji
Zmiana profesji będzie w tych okolicznościach bardzo trudna ze względu na brak czasu i udogodnień treningowych. Istnieją trzy realne możliwości, w jakich może do niej dojść:



MAPA 1: PRZEŁĘCZ MROŹNYCH KŁÓW I PÓŁNOCNA CZĘŚĆ DOLINY YETZIN

- ☐ możesz pozwolić, by bohaterowie trenowali współtowarzyszy we własnych profesjach, jeżeli uznasz, że wystarczy na to czasu podczas podróży w górę doliny
- ☐ możesz wyrazić zgodę na zmianę profesji, gdy jest ona naturalną progresją – na przykład z najemnika na kapitana najemników – jeśli dojdziesz do przekonania, że trening jest zbędny
- ☐ na tym etapie przygody możesz także zezwolić kapłanowi lub druidowi wykonać rzut w odpowiedniej *Tabeli rozwoju*, ponieważ awans zależy tu raczej od boskiej łaski niż od treningu. Możesz ustalić modyfikatory odzwierciedlające fakt, że zainteresowany nie będzie się modlił w świątyni.

Spotkania

Na następnych stronach znajdziesz opisy rozmaitych spotkań opcjonalnych, mających ożywić podróż do Orlego Gniazda. Więcej epizodów o podobnym charakterze zaprezentowaliśmy w scenariuszach **Ogień w górach** oraz **Krew w ciemności** – możesz wykorzystać te, których do tej pory nie rozegrałeś, a także uatrakcyjnić wędrówkę własnymi pomysłami. Jeśli wolisz przejść od razu do głównej części przygody, możesz orzec, że podróż minęła bez szczególnych wydarzeń i kontynuować sesję od przybycia śmiałków do klasztoru.

SPOTKANIA W GÓRACH

Zdradliwość terenu

Dziewicze turnie wschodnich zboczy Doliny Yetzin są bardzo niebezpieczną krainą do wędrówki i należy je traktować jako *trudny teren*. Co prawda, zachowując ostrożność, da się tamtędy przejść, ale grunt pod nogami może okazać się zdradliwy, szczególnie gdyby trzeba było uciekać lub walczyć. Wykorzystaj ten fakt, jeśli chcesz – na przykład, gdyby gracze stali się zbyt beztroscy albo pewni siebie – ale nie przesadzaj. Jeżeli każesz im co krok wykonywać testy *ryzyka*, przygoda zacznie się strasznie ciągnąć. Pamiętaj jednak, że *trudny teren* może być skutecznym narzędziem, jeśli zajdzie potrzeba pohamowania nieco bohaterów.

Wilczy jeźdźcy

Góry i lasy Doliny Yetzin są odwiedzane przez goblinoidy równie często, jak większe puszcze Imperium. Napotkana grupa wilczych jeźdźców może być niezależnie działającą bandą albo oddziałem zwiadowczym większych sił, kierujących się na Orle Gniazdo – nie należy oczekiwać, że śmiałkowie przystaną i zapytają!

Spotkanie rozpoczyna się, gdy bohaterowie zauważą w oddali jakąś postać. Znajduje się mniej więcej 800 metrów przed nimi i jedzie wierzchem – to wszystko, co można na razie zobaczyć. Postacie o umiejętności *bystry wzrok* dostrzegą, że wierzchowcem nie jest koń, a udany test **Int** pozwoli im wywnioskować, że to wilk. Jeździec obraca się za siebie, po czym przygląda się bohaterom minutę albo dwie, a następnie odjeżdża, szybko znikając z pola widzenia.

Przez najbliższe dwie–trzy godziny nic się nie dzieje. W tym czasie możesz nawet zaaranżować parę drobnych spotkań, żeby odwrócić uwagę graczy od jeźdźca. Na przykład, wąż na poboczu drogi może nagle spłoszyć konie, a stado wilków spróbować porwać ostatnie z podążających w szyku jucznych zwierząt.

Po stosownej przerwie jeździec znowu się pojawia – niestety, cały czas poza zasięgiem strzału z łuku. Tym razem jednak po prostu siedzi i obserwuje drużynę. Przez następne pięć-dziesięć minut nie dzieje się nic nowego – pozwól bohaterom zareagować na zaistniałą sytuację. Śmiałkowie mogą zignorować jeźdźca i kontnuować podróż, bądź też skupić się, przygotować broń i czekać na atak. Jeśli wypatrują napastników, pozwól im wykonać testy **I** – niestety, nic to nie da, bo gobliny znają teren na tyle dobrze, by zbliżyć się niepostrzeżenie. Gdy śmiałkowie zrobią już wszystko, co uznają w tej sytuacji za stosowne, przeciągnij jeszcze przerwę. Niech napięcie wzrośnie, a atak zainscenizuj dopiero wtedy, gdy bohaterowie zaczną już wątpić, że on w ogóle nastąpi.

Widoczna postać dmie w róg, a dźwięk instrumentu dociera do bohaterów 2-3 sekundy później. W tym samym czasie na śmiałków sypie się grad strzał i wilczy jeźdźcy wyskakują z ukrycia.

Każdy uczestnik wyprawy zostaje trafiony k3-1 pociskami; pojedyncza strzała powoduje takie same obrażenia, co cios zadany z **Siłą** 3, modyfikowany, jak zwykle, o **Wytrzymałość** i pancerz. Jeśli któryś ze śmiałków podróżował konno, pocisk ma równe szanse trafić bohatera, jak i jego wierzchowca.

Podczas szarży wilczy jeźdźcy odrzucają łuki i wyciągają broń do walki wręcz: połowa napastników – włócznie, pozostali – miecze. Wszystkie gobliny posiadają tarcze, opatrzone niezbyt kunsztownie wykonanym symbolem dłoni pomalowanej na czerwono. Każdy wilk ma na czole kropkę tej samej barwy.

Gobliny dopadną bohaterów dwie rundy po oddaniu salwy. Z racji szarży zdobywają modyfikator +10 do **WW**, ale tylko na samym początku starcia.

Pod koniec każdej rundy, po zabiciu lub zmuszeniu do ucieczki połowy nieprzyjaciół, wykonuj testy **CP** dla wszystkich goblinów pozostałych na polu walki. Niepowodzenie oznacza, że dany jeździec odłącza się od towarzyszy i wycofuje.

GOTREK, ZABÓJCA TROLLI

Po zapoznaniu się z tekstem przygody możesz uznać, że najazd orków na klasztor jest dla Twych graczy zbyt wielkim wyzwaniem. W takiej sytuacji możesz wprowadzić do gry postacie dwóch podróżników, którzy przybędą do Orlego Gniazda przed bohaterami lub wkrótce po nich: Gotreka Gurnissona, zabójcę trolli, i jego towarzysza, człowieka, Felixa Jaegara. Wędrowcy otrzymają zgodę na zatrzymanie się w klasztorze; Gotrek to przecież krasnolud i odprawienie go byłoby oznaką braku szacunku dla rasy Yazerana.

Felix jest kimś w rodzaju bakałarza, więc biblioteka, rzecz jasna, stanowi dla niego atrakcję. Człowiek zdołał przekonać Gotreka, że warto w niej trochę posiedzieć, gdyż w księgozbiorze można znaleźć wiele cennych informacji o niebezpiecznych wrogach i górach złota (Gotrek jest zabójcą trolli, ale przede wszystkim krasnoludem). Felix spędzi większość czasu, ślęcząc nad książkami; jego erudycja wystarczy, by mnisi pokazali mu część kolekcji, choć nie wpuszczą go do biblioteki. Uczony musi prosić o poszczególne prace, które bracia udostępniają mu potem wedle uznania. Gotreka nie interesuje oczywiście taka nudna robota, więc przedstawia się bohaterom i wartownikom. Krasnolud jest uprzejmy i niezmiernie pali się do jakiejś treningowej walki ze strażnikami – czego ci spróbują za wszelką cenę uniknąć.

Jeśli Gotrek dowie się o misji śmiałków, wykaże zainteresowanie, mimo że nie pożąda ukrytego kryształu. Złoto – co innego, ale od sił nadprzyrodzonych lepiej trzymać się z daleka. Felix jest trochę inny; intrygują go korzyści płynące z posiadania magicznego skarbu, a z takim artefaktem na pewno łatwiej przeżyć. Jednak bakałarz nie ukradnie kryształu, chyba że zyska absolutną pewność, iż uda mu się uciec. Lecz jeśli znajdzie artefakt na ziemi, podniesie go... ale to przecież przezorność z jego strony. Nie da się wszak przewidzieć, kiedy takie cacko może się przydać.

Ani Gotrek, ani Felix nie otrzymają zaproszenia na naradę wojenną. Przybycie śmiałków zostało wszak przepowiedziane, a ta dwójka trafiła do klasztoru przypadkowo. Gotrek ochoczo zaoferuje swe usługi przed mającą się odbyć bitwą. Taką propozycję pewnie niewielu by odrzuciło; zabójca trolli jest w tej sytuacji zbyt cenny. Gotrek i Felix zazwyczaj trzymają się strażników, lecz w razie zagrożenia biblioteki bakałarz pobiegnie na odsiecz. Krasnolud jest straszliwym przeciwnikiem, ale nie może być jednocześnie w kilku miejscach; z początku broni mostu i gdy wkroczy do walki, musi minąć kilka minut, zanim zareaguje na wieść o nowym niebezpieczeństwie i zdoła dotrzeć w odpowiednie miejsce. Trzymaj Gotreka z dala od śmiałków, jak długo się tylko da: przybysz toczy swą prywatną wojnę z orkami i nie przelewa krwi po to, by ratować kogoś z opresji. Nie jest nawet wykluczone, że zaszarżuje przez most w sam środek armii Radzoga. Wytrzebienie wszystkich orków zajmie mu pewnie jakiś czas, więc przez ten okres gracze są zdani na siebie.

Wprowadzenie postaci Gotreka pozwala śmiałkom skoncentrować się bardziej na poszukiwaniach Kryształu Powietrza, niż na odpieraniu nacierających goblinoidów. W rezultacie możesz przyspieszyć trochę ataki Radzoga. By krasnolud miał stosowniejszych przeciwników, możesz wzmocnić siły najeźdźców o kilka trolli.

Gotrek Gurnisson

Gotrek syn Gurniego jest zabójcą trolli: dumnym, wojowniczym, wiernym przyjacielem i nieprzejednanym wrogiem. Śmierć nic dla niego nie znaczy. Gotrek szuka jej nawet, ciesząc się z każdej szansy na spotkanie, byle tylko polec w nierównej walce z wrogiem. Śmierć to jedyna rzecz, jaka mu pozostała – pokuta za jakąś tajemniczą zbrodnię. Niestety, Gotrek jest zbytnim twardzielem, szczęściarzem lub prostakiem, aby umrzeć. Stawia czoło wszelkim zagrożeniom i za pomocą wiernego topora pokonuje je wszystkie.

W chwilach melancholii jest smutnym osobnikiem o skłonnościach do depresji i nadużywania alkoholu. Jednak pod noszoną przez niego maską szorstkości kryje się wykształcona osoba, doskonale znająca krasnoludzką historię i żywiąca głęboki szacunek dla każdej fachowej roboty. Co krok wychodzi też na jaw, że zna się nieźle na inżynierii. Zabójca trolli jest zarazem osobą bardzo samotną, a jego jedyny przyjaciel to Felix Jaegar. Rodzina i klan już dla niego nie istnieją, a sam woli przemilczeć, dlaczego tak się stało.

W chwilach euforii – czyli w bitewnym zgiełku – Gotrek staje się jednym z największych mistrzów sztuki walki wręcz w Starym Świecie. Wydaje się, że nikt nie jest w stanie dotrzymać mu pola. Charakteryzująca go szalona pogarda dla własnego bezpieczeństwa oraz niezrównane umiejętności czynią zeń straszliwego przeciwnika. Nawet bez topora krasnolud zadaje więcej razów niż dostaje. Ale tak jak wszystkim zabójcom trolli, Gotrekowi również brakuje subtelności. Jego „taktyczna finezja" znaczy tyle samo, co „NAPRZÓD!"

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	89	09	8	8	16	49	4	59	89	59	89	89	19

Umiejętności: *czuły słuch; tajemny język – krasnoludzki; sztuka; astronomia; stolarstwo; kartografia; ukrywanie się w mieście i na wsi; mocna głowa; rozbrajanie; uniki; powożenie; inżynieria; szacowanie; tropienie; szaleńczy atak; łowiectwo; jubilerstwo; targowanie się; historia; rozpoznawanie magicznych przedmiotów; szybki refleks; szczęście; metalurgia; górnictwo; monetoznawstwo; wyczucie kierunku; czytanie/pisanie – khazalid i staroświatowy; wspinaczka; sekretne języki – bitewny i klasyczny; sekretne znaki – gildii krasnoludzkich inżynierów; cichy chód na wsi i w mieście; kowalstwo; znajomość języka obcego – staroświatowy; specjalna broń – dwuręczna, uliczna; wykrywanie pułapek; kamieniarstwo; silny cios; celny cios; ogłuszenie; człowiek-guma.*

Ekwipunek: topór oburęczny (**I** -10, **Obr** +2); koszulka kolcza (1 PP, tylko korpus); wytarte, zabrudzone ubranie podróżne, w tym odzież na złą/zimową pogodę; 20 ZK, 12 SS i 3 pensy; kufel; kamienna butelka z piwem (do popijania między posiłkami).

Felix Jaegar

Felix Jaegar doskonale zdaje sobie sprawę, że pewnie wkrótce umrze. Dzięki przyjaźni z kimś takim jak Gotrek to nawet nieuniknione. Przemierzył z krasnoludem wszystkie pustkowia Starego Świata, czekając na śmierć. Jak dotąd, miał szczęście...

Felix właściwie sam zgotował sobie taki los. Gdy Gotrek ocalił go kiedyś przed strażami z Altdorfu, zaprosił krasnoluda na kufel piwa i odbył z nieznajomym pełną wrażeń włóczęgę po karczmach. Upiwszy się, przysiągł napisać wiersz o śmierci swego wybawcy w sposób co najmniej tak ekscytujący, jak barwne były wydarzenia ostatniej nocy. Po wytrzeźwieniu, dotarło wprawdzie do Felixa, że zgon Gotreka może być ostatnią rzeczą, jaką ujrzy w życiu, ale cóż było robić... Dał przecież słowo. I choć Felix wiedzie ostatnio nader ekscytujące życie, ogarnia go czasem nostalgia, że mógł zostać studentem, poetą lub nawet zwyczajnym handlarzem wełną – tak jak jego ojciec.

Felix jest raczej przyjaźnie nastawiony do innych. Pomimo tego ma nieustannie zmartwione oblicze – choć w przypadku człowieka, który wciąż sposobi się na śmierć, nie powinno to dziwić. Mówi z akcentem wykształconego altdorfczyka i zachowuje się trochę niepewnie, dzięki czemu bywa często niedoceniany przez innych. Jednak zażyłość z Gotrekiem zahartowała Felixa i choć nie należy on do osób, które szukają przygód, potrafi sobie radzić w różnych sytuacjach.

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	49	39	4	4	8	49	2	39	35	39	39	39	39

Umiejętności: *język tajemny – magiczny; kartografia; ukrywanie się na wsi i w mieście; rozbrajanie; uniki; powożenie; etykieta; bystry wzrok; tropienie; łowiectwo; heraldyka; historia; szybki refleks; monetoznawstwo; krasomówstwo; czytanie/pisanie – staroświatowy; jeździectwo – jazda konna; sekretny język – klasyczny; cichy chód na wsi i w mieście; specjalna broń – szermiercza, uliczna; wykrywanie pułapek; bijatyka; silny cios; celny cios; ogłuszenie; pływanie; błyskotliwość.*

Ekwipunek: miecz; sztylet do lewej ręki (**Obr** -2, **P** -10); koszulka kolcza (1 PP, tylko korpus); zabrudzone ubranie; przybory piśmiennicze; jedna lub dwie pomniejsze książki z biblioteki; sakiewka z pieniędzmi zawierająca 47 ZK, 23 szylingi i 7 pensów.

SPOTKANIA W LESIE

Zwierzoludzie

W lasach Doliny Yetzin, podobnie jak na innych gęsto porośniętych drzewami obszarach Starego Świata, można napotkać małe, rozproszone grupki zwierzoludzi. Część tych oddziałów to pozostałości po ostatnich Inwazjach Chaosu, inne zaś mogły tu przybyć z położonych na południu Krain Obłędu. Więcej informacji na temat Krain Obłędu znajdziesz w dwóch poprzednich częściach kampanii.

Podczas podróży przez las bohaterowie mogą zostać napadnięci przez jedną z takich grupek. Zwierzoludzie spróbują zwabić śmiałków w zasadzkę (na przykład jeden ze stworów o ludzkim głosie nagle i przejmująco krzyknie) albo zastawią pułapkę na ścieżce, którą postacie podążają. W poprzedzających atak rundach możesz dać bohaterom szansę dostrzeżenia niebezpieczeństwa i uniknięcia zaskoczenia. Niech wszyscy poszukiwacze przygód wykonają test **I** z modyfikatorem +10 za każdą z następujących umiejętności: *czuły słuch, tropienie, szósty zmysł* oraz *wykrywanie pułapek*. Jeśli próba zostanie uwieńczona sukcesem, śmiałek zwróci na *coś* uwagę – szelest w krzakach, jakiś ruch dostrzeżony kątem oka lub coś w tym rodzaju. Taki bohater nie będzie mógł podjąć żadnej akcji przed atakiem stworów, ale w pierwszej rundzie walki nie zostanie *zaskoczony*.

Nagle, w stronę drużyny lecą z boków strzały, a ze swych kryjówek przed i za bohaterami wyskakują zwierzoludzie. Rozpoczyna się regularna bitwa. Jeśli chciałoby Ci się sporządzić plan miejsca zasadzki, możesz rozegrać walkę przy użyciu figurek.

Gigantyczny wąż

Podróżując przez las, śmiałkowie mogą rozdrażnić olbrzymiego gada, wygrzewającego się przy pniu drzewa na nasłonecznionej polanie. Wąż nie jest agresywny, ale reaguje na wszystko, co uzna za zagrożenie – w tym przypadku zagrożeniem jest obecność bohaterów.

Gad unosi głowę jakieś 2,5 metra nad ziemię i syczy groźnie. Nie rusza jednak naprzód – przywykł atakować nieostrożne jelenie, a nie walczyć z najwyraźniej silniejszym przeciwnikiem. Widok węża może przestraszyć konie bohaterów – jeżeli chcesz, zarządź test **Op** dla każdego wierzchowca. Aby opanować spłoszone zwierzę, jeździec musi wykonać udany test **CP** (z modyfikatorem -20, jeśli nie posiada umiejętności *jeździectwo*).

Jeżeli śmiałkowie natychmiast opuszczą polanę, nie zbliżając się do rozdrażnionego gada, nic złego się nie wydarzy. Jeśli zaatakują lub podejdą do niego mimo wyraźnego zaniepokojenia, jakie okazuje, wąż spróbuje umknąć w poszycie, kąsając ewentualnie jedną z postaci stojących obok. Gad walczy tylko wówczas, gdy nie może uciec – a ponieważ toczy bój o życie, wpada w *furię*.

Śmiałkowie z umiejętnością *posłuch u zwierząt* mogą spróbować uspokoić węża (w tym celu stwór powinien wykonać test **Op**). Jeśli próba się powiedzie, gad kładzie się na ziemi, ale obdarza zaufaniem tylko osobę zaklinacza – pozostałych nadal uważa za zagrożenie. Powstrzyma się przed atakiem, ale nadal będzie chciał uciec. Jeżeli test wypadł niepomyślnie, postaci nie udało się uspokoić węża – stwór traktuje bohatera tak jak wcześniej.

SPOTKANIA NA TRAKCIE

Wędrówkę traktem urozmaicą z pewnością spotkania z innymi podróżnymi. W pierwszej części kampanii – **Ogień w górach** – opisano spotkania z karawaną kupiecką i niezbyt uczciwymi Cyganami, będące dobrym przykładem na kogo można natknąć się na drodze. Poza tym grupa może stać się celem ataku bandytów lub napotkać jakiegoś interesującego, samotnego wędrowca. Ostatnie ze wspomnianych wydarzeń staje się dobrą okazją na wprowadzenie do drużyny nowej postaci.

Bagienny ognik

Prowadząca w góry droga biegnie po stromych, urwistych zboczach nad przyprawiającymi o zawrót głowy przepaściami. Trakt osypuje się po bokach i na przestrzeni lat wielu nieostrożnych podróżników straciło na nim życie. Jeden z takich nieszczęśników nawiedza teraz pewien odcinek drogi jako bagienny ognik. W resztkach wypaczonego rozumu ożywieńca zachowały się zniekształcone wspomnienia śmierci, jaką zginął. Ma teraz obsesję ściągania innych wędrowców w przepaść. Spotkanie z bagiennym ognikiem najlepiej rozegrać, gdy jest stosunkowo ciemno – o zmierzchu lub przy kiepskiej pogodzie.

Bohaterowie zauważają słabe światełko, unoszące się przed nimi nad drogą. Ma około trzydziestu centymetrów średnicy i rzuca blask jak przyciemniona latarnia. Kołysze się rytmicznie i gdy śmiałkowie znajdą się dwadzieścia metrów od niego, muszą wykonać testy **SW**, w innym przypadku zostaną zahipnotyzowani.

Postacie posiadające umiejętność *rozpoznawania ożywieńców* powinny przeprowadzić wcześniej test **Int** – w przypadku sukcesu zorientują się, że mają do czynienia z bagiennym ognikiem i zdobędą modyfikator +20 do testów **SW** podczas obrony przed hipnozą. Bohater, który usłyszy okrzyk *„Uwaga! Bagienny ognik!"* lub jakieś podobne ostrzeżenie, może wykonać test średniej wartości sumy **Int** i **I**, aby ustalić, czy zdoła zareagować na czas – jeżeli tak, uzyskuje do testów **SW** identyczny modyfikator jak wyżej.

ORLE GNIAZDO

Za założyciela Orlego Gniazda można właściwie uznać Yazerana. Przybywając na skałę, krasnolud zastał tylko parę walących się chat, a pozostawił po sobie dobrze ufortyfikowany klasztor Vereny. Biblioteka klasztorna jest obecnie jedną z największych skarbnic wiedzy w Starym Świecie, a opłaty i datki od osób chcących z niej skorzystać zapewniają świątyni duże dochody. Zgodnie z planem Yazerana, Orle Gniazdo jest również kryjówką Kryształu Powietrza.

Zamożne, szlacheckie rodziny z południowych części Imperium nadal posyłają do klasztoru swoich synów. Przed wyruszeniem w świat nowicjusze pobierają tu nauki i odbywają pierwsze ćwiczenia wojskowe. Niektórzy powracają potem na łono rodziny, inni osiedlają się i żenią, część zostaje nawet poszukiwaczami przygód. Ci, którzy bardziej przywiązali się do klasztoru, podróżują po świecie w poszukiwaniu nowych zbiorów dla biblioteki, a także następnych nowicjuszy. Na stare lata wielu powraca do Orlego Gniazda by studiować archiwa kolekcji, do powstania której sami się przyczynili.

W klasztorze przyzwyczajono się więc do odwiedzin. Uczeni zaangażowani w badania naukowe, historyczne, alchemiczne czy magiczne przejeżdżają wiele kilometrów, by skorzystać z biblioteki. Na miejscu muszą jednak prosić o pomoc mnichów, ponieważ wstęp do niej mają tylko zakonnicy. Ale bracia zakonni doskonale wywiązują się z obowiązków (czego można było oczekiwać po wyznawcach Vereny). Biblioteka stanowi główne źródło dochodów klasztoru, więc mnisi będą bronić jej świętości za wszelką cenę. Sala biblioteczna posiada też własne zabezpieczenia magiczne, które objaśniono w opisie pomieszczeń.

Regularnie odwiedzający Orle Gniazdo wyznawcy Vereny mają możliwość zostać świeckimi braćmi klasztoru. W zamian za hojną darowiznę (zgodnie z regułami, powinni oddać wszystkie swe dobra doczesne, choć – jak zaznacza Gregor – liczą się głównie intencje) zdobywają prawo wstępu do biblioteki i mogą korzystać z pokoi gościnnych, kiedy tylko zapragną.

MNISI

Ponieważ społeczność klasztoru jest względnie mała, większość mnichów używa tylko imion. Zapytani o nazwisko, dodają: *z Orlego Gniazda.* Nie wszyscy są kapłanami – właściwie to nawet niewielu. Klasztor tworzy zamkniętą wspólnotę i wszyscy zakonnicy pełnią w niej jakieś funkcje. Każdy oprócz profesji mnicha posiada równocześnie jakąś inną – na przykład bakałarza lub rzemieślnika.

W niniejszej części przygody bohaterowie będą chodzić po klasztorze, zdobywać informacje i poszukiwać wskazówek, które pozostawił dla nich Yazeran, przyjdzie im więc często rozmawiać z mnichami. Sylwetki wszystkich zakonników zaprezentowano w części zatytułowanej *Charakterystyki*, a poniżej – w zarysie – przedstawiamy tylko niektóre postacie. Przeczytaj opisy mnichów kilka razy, zanim poprowadzisz przygodę – pomoże Ci to lepiej odegrać role poszczególnych braci.

Gregor, przeor Orlego Gniazda

Siedemdziesięciotrzyletni Gregor jest osobą cokolwiek ekscentryczną. Własną kwaterę opuszcza tylko na czas posiłków i nie interesuje się zarządzaniem klasztoru.

Ten pomarszczony starzec o stawach reumatyka i siwych włosach, często mruczy pod nosem i mówi coś bez związku. Czasami w pół zdania zapomina, co chciał powiedzieć i milknie. Nie jest jednak prawdą, jakoby postradał zmysły – nadal potrafi krzyknąć na nowicjusza i zdaje sobie sprawę, że klasztor go potrzebuje. Starzec ma po prostu kłopoty z koncentracją i zamiast poświęcać czas urzędowym sprawom, wolałby się czasem zdrzemnąć.

Po pierwszym spotkaniu Gregor nie będzie miał ochoty rozmawiać ze śmiałkami, chyba że bohaterowie podkreślą, iż jest to niezbędne dla powodzenia ich misji.

Norbert, sygnalista Orlego Gniazda

Norbert jest rumianym grubaskiem nieco po pięćdziesiątce. Mówi głośno i szybko, sprawiając wrażenie, jakby zawsze był troszkę zdyszany. Jako sygnalista pełni rolę zastępcy przeora, lecz w zasadzie sam zarządza Orlim Gniazdem, gdyż Gregor przekazał mu prawie wszystkie obowiązki związane z normalnym funkcjonowaniem klasztoru. Norbert oczekuje szacunku ze względu na piastowany urząd i spodziewa się kiedyś zająć miejsce starca. Nie niecierpliwi się jednak, bo faktycznie już teraz sprawuje władzę.

Norbert skupia swą uwagę głównie na finansach klasztoru, gdyż systematycznie defrauduje jego fundusze. Niespecjalnie wierzy w przepowiednię i podejrzewa, że śmiałkowie przybyli do Orlego Gniazda skontrolować klasztorne rachunki. Udaje ciągle zajętego, ale stara się być miły i życzliwy dla bohaterów, uprzejmie też odpowiada na pytania. Jednocześnie rozkazuje nowicjuszowi – Dieterowi – by donosił mu o wszystkim, co śmiałkowie robią. Norbert pokaże bohaterom gościnne pokoje, wyjaśni regułę zakonu i udzieli odpowiedzi na nurtujące ich pytania. Następnie powierzy przybyszów opiece Dietera, polecając mu oprowadzić ich po Orlim Gnieździe.

Dieter, nowicjusz

Na czas pobytu bohaterów w Orlim Gnieździe Dieter zostanie przydzielony śmiałkom jako przewodnik. Chłopak jest wręcz chudy, ma około czternastu lat, ściągniętą twarz i chroniczny katar, przez co ciągle wyciera nos o rękaw. Odgrywając rolę Dietera, przerywaj każdą wypowiedź głośnym pociągnięciem nosa, a następnie udawaj, że starasz się go wytrzeć.

Młodzian ma wysoki, piskliwy głos. Ślepo wierzy w przepowiednię i traktuje bohaterów z podziwem, który szybko zaczyna ich irytować. Jeśli poszukiwacze przygód zrobią coś szczególnie głupiego lub przydarzy im się jakaś grubsza wpadka, Dieter wtrąci swoje trzy grosze. Wiele komentarzy nowicjusza może brzmieć sarkastycznie, więc zwróć uwagę, by wymawiać je tonem szczerego podziwu. Dieter *wierzy*, iż nasi herosi wiedzą, co robią, i że wszystko, co się zdarzyło, było zamierzone. Po prostu – jako zwykłemu śmiertelnikowi – trochę trudno mu czasem zrozumieć bohaterów.

– *O kurde!* – **pociągnięcie nosem!** – *To było sprytne. Normalny człowiek nie wpadłby na to, aby zwalić gościowi cały kredens na łeb* – otarcie nosa niezbyt czystym rękawem. – *Prawdziwi bohaterowie nie tracą czasu, co?*

– *Dlaczego on się wtedy puścił liny?* – **pociągnięcie nosem!** – *Normalny człowiek mógłby się zabić, gdyby to zrobił* – kolejne otarcie nosa. – *Już wiem: chciał się szybciej dostać na dół. Fajnie wam, bohaterom, nie jesteście tacy sami jak my.*

Dieter trzyma się bohaterów cały czas, chyba że coś mu się przydarzy. Twoim – jako Mistrza Gry – zadaniem jest uczynić z niego osobę tak nieznośną, żeby śmiałkowie mieli ochotę go zabić, a zarazem tak pożyteczną, aby nie mogli tego uczynić. Młodzian jest głównym źródłem informacji, przedstawia drużynę innym mnichom, dba o wygodę gości i w ogóle stara się być przydatny. Zna różne plotki, a w razie potrzeby możesz jego ustami udzielić graczom niezbędnych wskazówek. Jeśli śmiałkowie poproszą Dietera o jakąś szczególną bądź tajną informację, młodzian – o ile nie zostanie powstrzymany – poprowadzi ich natychmiast do Norberta. Jeżeli spróbują pozbyć się nowicjusza i samemu wędrować po Orlim Gnieździe, wiadomość o tym niezwłocznie dotrze do sygnalisty, który szybko odnajdzie bohaterów. Jeśli w tej sytuacji liczy się czas, określ losowo na podstawie rzutu k6+2, po ilu minutach to nastąpi.

Blizna, kapitan straży

Udo Schwerner – powszechnie znany jako Blizna – zawdzięcza swe przezwisko długiej, sinej szramie, która przecina jego lewą część twarzy od czoła do żuchwy. Kapitan jest potężnie zbudowanym człowiekiem dobrze po czterdziestce. Zamiast lewego przedramienia ma drewnianą protezę w kształcie pałki, zakończoną dwoma wystającymi pod kątem prostym kołkami zastępującymi palce. Dzięki temu dodatkowi, ręka kapitana jest dłuższa o ponad dwadzieścia centymetrów, a Schwerner posługuje się nią bardzo sprawnie.

Stanowisko, jakie Blizna zajmuje w Orlim Gnieździe, wydaje się idealne dla najemnika na emeryturze: prawdopodobieństwo ataku na klasztor jest niewielkie, w walce na pięści nikt nie może mu dorównać, a większość mnichów daje wiarę jego nieprawdopodobnym opowieściom.

Szef straży działa i myśli jak zaprawiony w bojach podoficer. Ma umysł otwarty na to, co zwiastuje przepowiednia, ale sądzi, że jeśli atak nastąpi, obrona Orlego Gniazda nie będzie zbyt trudna. Będzie uprzejmy dla bohaterów (choć nie-wojowników traktuje ze skrywanym lekceważeniem), ale jeżeli śmiałkowie chcą zyskać jego szacunek, pomoc czy przyjaźń, muszą na to zasłużyć.

Klaus, płatnerz

Klaus (posiadacz jednej ze wskazówek, których śmiałkowie szukają) jest zwalistym mężczyzną po trzydziestce. Ma rumianą twarz o ostrych rysach. Cechuje go dość osobliwe (są tacy, co twierdzą, że zatrważająco prostackie) poczucie humoru i uwielbia wszelkiego rodzaju żarty. Niektórzy mnisi do dziś pamiętają historię, jak pod poduszkę w kaplicy włożył niegdyś połączony z pęcherzem, prowizorycznie sklecony róg, a jeden ze starszych braci, który na nim usiadł, omal nie doznał ataku serca.

Większość czasu Klaus spędza ze strażnikami – tak z racji swego zajęcia, jak i upodobań. Otwarcie zresztą przyznaje, że większość mnichów to pogrążone w książkach ponuraki, które nie znają się na żartach. *Lubiem robić kawały* – powtarza wielokrotnie. Najlepszym sposobem na zaprzyjaźnienie się z Klausem jest posiadanie na podorędziu całego zapasu sprośnych dowcipów i historyjek. W zamian za jeden czy dwa kawały płatnerz powie bohaterom wszystko, co wie. *Pewno, że wam powiem. A jak nie bendem wiedział, to cuś wymyśle! Cha, cha, cha, cha, cha!*

Dahlbert, piwowar

Dahlbert – pulchny mnich z zadowoloną miną, lekko po czterdziestce – będzie pierwszym, który przyzna: *Mnie się tutaj świetnie żyje.* Rozmiłowany w spokoju braciszek korzysta ile wlezie z tego, że jest klasztornym piwowarem: *Wiecie, prawie cały czas to się warzy samo* – szepcze jak spiskowiec. – *A ja tylko siedzę i patrzę! Ale nie mówcie nikomu!* Młodsi mnisi mają własną teorię na temat wiecznie pogodnego nastroju Dahlberta, zaś powszechnie wiadomo, że braciszek lubi zalec w swym pokoju, gdy dokona inspekcji browaru zbyt „sumiennie".

Inni mnisi

Większość mnichów odnosi się do bohaterów dość przyjaźnie, nawet jeśli mają jakieś podstawy do podejrzeń. Braciszkowie zakładają, że skoro o śmiałkach napisano w przepowiedni, widocznie przybysze wiedzą, co robią. Jednak jeśli któryś bohater uczyni coś, co za-

niepokoi zakonników, ci natychmiast zameldują o tym Norbertowi, który może przybyć z kilkoma braćmi i zażądać wyjaśnień.

FLAGI

W zamian za nadanie ziemi i prawo do budowy oraz utrzymywania fortyfikacji, zakon zobowiązał się zbierać informacje dotyczące warunków panujących na przełęczy i stanu traktu biegnącego przez góry. Dane przekazywane są podróżnym za pomocą kolorowych flag sygnalizacyjnych, a funkcję sygnalisty pełni obecnie Norbert. Dziś tylko nieliczni kupcy korzystają z dostarczanych w ten sposób informacji i nawet niewielu mnichów zna znaczenie wszystkich chorągiewek. Norbert, oczywiście, będzie utrzymywał, że rola sygnalizacji flagowej jest znacznie większa.

Oto kilka przykładów, jakiego typu informacje mogą być przekazywane za pomocą chorągiewek. Jeśli temat sygnalizacji flagowej zainteresuje śmiałków bliżej, możesz wymyślić dalsze szczegóły.

- ☐ Stan drogi (dobry/zły/trakt nieprzejezdny).
- ☐ Spodziewana pogoda (dobra/zła/uniemożliwiająca podróż).
- ☐ Aktywność bandytów (brak/niewielka/duża).
- ☐ Dokładny czas wschodu i zachodu słońca.
- ☐ Daty świąt i zjawisk astronomicznych (np. zaćmień).
- ☐ Zapowiedzi lokalnych jarmarków i targów.

REGUŁA ZAKONU

Jak w każdym klasztorze (czy jakiejkolwiek innej zorganizowanej społeczności), tak i w Orlim Gnieździe obowiązują pewne prawa, których mieszkańcy muszą przestrzegać. O jakimkolwiek naruszeniu przepisów natychmiast informowany jest Norbert (a w ostateczności Gregor). Reakcja dostojników będzie się różnić zależnie od wagi popełnionego wykroczenia. Mogą udzielić winowajcom surowego ostrzeżenia, a nawet zażądać, by opuścili klasztor. Reguła zakonu z Orlego Gniazda jest następująca:

- ☐ bez względu na okoliczności nikt obcy nie ma prawa wstępu do biblioteki;
- ☐ pod żadnym pozorem nie wolno wynosić z biblioteki żadnych ksiąg;
- ☐ na terenie klasztoru nikt nie może w złości podnieść ręki na drugiego;
- ☐ na terenie klasztoru zabronione są wszelkie gry hazardowe (pomimo tego nawet sam Yazeran wymykał się do wartowni pograć w karty ze strażnikami).

Jeśli bohaterowie nie będą ostrożni, w czasie przygody może nadarzyć się okazja do złamania każdego z powyższych praw.

WSTĘPOWANIE DO KLASZTORU

Niektórzy śmiałkowie mogą pomyśleć, że wstępując do klasztoru, uzyskają większą swobodę działania na jego terenie – a szczególnie dostęp do biblioteki. Jeśli ktoś spróbuje tej taktyki – wybornie, ale wpadnie bardziej niż przypuszczał.

Żeby wstąpić do tutejszego klasztoru, kandydat musi być mężczyzną rasy ludzkiej i wyznawcą Vereny. Każdy, kto zechce się nawrócić, zostanie bardzo dokładnie przepytany na temat motywówswojego działania. Jeżeli zaś osoba pragnie stać się świeckim bratem zakonu, musi podarować klasztorowi przynajmniej połowę swych doczesnych dóbr. Jeśli kandydat woli raczej zostać mnichem – stałym członkiem wspólnoty – zobowiązany jest ofiarować cały majątek. Bohater musi następnie odbyć trening, rozpoczynając natychmiast profesję nowicjusza i nie może robić nic innego, dopóki jej nie ukończy. Potem otrzymuje na terenie klasztoru jakąś pracę, która niemal na pewno nie ma nic wspólnego z biblioteką – w każdym razie nie przez pierwsze trzy-cztery lata.

ŁÓŻKO I STRAWA

Ponieważ w okolicy nie ma warunków pod uprawę ani do hodowli, klasztor zaopatruje się w żywność u kupców podróżujących traktem. Czasami jednak – szczególnie zimą – trudno polegać na tych dostawach, więc mnisi uzupełniają zapasy, polując na tutejsze ptaki. Należą one do rodziny wron, a bracia – z racji wydawanych przez nie odgłosów – nazywają je jak-jakami. Wspomniane ptaki rzucają się z góry na wszystko, co wygląda na jadalne, zakonnicy zaś łapią je czasem na haczyk z przynętą, niczym ryby.

Jak-jaki są podstawą jadłospisu w Orlim Gnieździe. Smakują jak zepsuty kurczak i są twarde, żylaste oraz tłuste. Kucharz Gunther robi co może, by nadawały się do zjedzenia, wymyślając z mięsa ptaków nieskończone liczby nowych potraw – placek z jak-jaka, jak-jak gotowany, jak-jak smażony, potrawka z jak-jaka itd. Mnisi podbierają wspomnianym ptakom również jaja, które są trochę mniejsze niż kurze i mają kolor lila lub kremowy. Zakonnicy jadają tylko kremowe jaja; liliowe sprzedają, ponieważ – zgodnie z miejscowymi wierzeniami – leczą one impotencję i bezpłodność.

CODZIENNY TOK ZAJĘĆ

Doba w Orlim Gnieździe jest podzielona na trzy części: przedpołudnie, popołudnie i noc. Każdy z wyodrębnionych okresów trwa 7 godzin i jest oddzielony od pozostałych dwiema godzinnymi przerwami.

4:00-5:00	śniadanie
5:00-12:00	przedpołudnie
12:00-13:00	obiad
13:00-20:00	popołudnie
20:00-21:00	wieczerza
21:00-4:00	noc

W Orlim Gnieździe wielkie znaczenie mają posiłki, stwarzają bowiem jedyną okazję za dnia, kiedy wszystkie osoby w klasztorze mogą zebrać się razem. Czas przerw wykorzystuje się również na spotkania i dyskusje.

Każdy z mnichów spędza jedną część dnia na pracy, drugą poświęca własnym sprawom, zaś trzecia jest przeznaczona na sen. W nocy – poza strażnikami na służbie – zazwyczaj wszyscy śpią, chociaż poszczególni bracia mogą zarezerwować sobie tę porę na zajęcia albo czas wolny. Niektórzy starsi mnisi uważają, że powinien o tym decydować przeor, ale Gregor pozostawia podwładnym tę odrobinę swobody – i tak ma już wystarczająco dużo spraw na głowie. Jedynym wyjątkiem od powyższej zasady są strażnicy. Rzemieślnicy (np. młynarz, płatnerz, cieśla itd.) sami ustalają sobie plan zajęć, nie trzymając się ściśle podziałów na pracę i czas wolny, zaś kucharz wraz z pomocnikami przystępują do roboty 30 minut lub nawet godzinę wcześniej niż wszyscy pozostali.

Dwójka wartowników stale obsadza posterunek na poziomie wejścia, zmieniając się co tydzień. Pozostali strażnicy pełnią dwie czterogodzinne warty dziennie – jeden na wieży nr 2, drugi na wieży nr 4 – a kolejne cztery godziny spędzają na ćwiczeniach. Resztą czasu mogą dysponować wedle uznania. Wieże nr 1 i 3 nie mają regularnej obsady (pojawia się ona tylko wtedy, gdy spodziewane są kłopoty), ale w wolnych chwilach często przebywają tu pomocnicy kucharza, którzy pełnią straż i udają wartowników.

FORTYFIKACJE

Orle Gniazdo jest zbudowane z kamienia i ma pokryte dachówką dachy. Drzwi na terenie klasztoru skonstruowano z mocnego drewna, ale wiele z nich nie posiada zamków, w które wyposażone są tylko pokoje Gregora i Norberta oraz wszystkie budynki publiczne. Sygnalista i przeor noszą klucze przy sobie, ponadto w biurze mistrza zakonu wisi zestaw kluczy uniwersalnych. Zapasowy komplet kluczy do warsztatów posiada Klaus. Zwykle pracownie są zamykane tylko na noc, zaś Norbert *zawsze* zamyka drzwi do swojego mieszkania. Poza tym reszta pomieszczeń jest zazwyczaj otwarta, chociaż w czasie pobytu bohaterów drzwi do biblioteki (te u szczytu schodów) będą zamknięte. Przez drzwi w zachodnim krańcu spiżarni oraz te prowadzące do jadalni również normalnie nie można przejść, chyba że jest akurat pora posiłku albo trwają lekcje.

Na wypadek groźnego ataku, wschodnią część Orlego Gniazda można odciąć, zamykając wschodnią klatkę schodową i korytarz po drugiej stronie biblioteki. Pozostałe przy życiu osoby mogą zorganizować tu ostatnią linię obrony. Strażnicy bez wahania wykonają rozkazy Blizny, ale mnisi, którym brakuje bojowego doświadczenia, wykażą pewien brak zdecydowania.

PRZYBYCIE

Podejście do Orlego Gniazda to wąska, kręta, biegnąca stromo pod górę ścieżka. Przez trzy do czterech godzin marszu wije się ona po górskim zboczu i czasem wydaje się, jakby miała nigdy nie dotrzeć do wierzchołka. Gdy Orle Gniazdo pojawia się w końcu w zasięgu wzroku, podróżnik z zamierającym sercem uświadamia sobie, że klasztor leży po drugiej stronie stromej przepaści. Aby dotrzeć do celu wędrówki, trzeba przejść przez wąski, kamienny most, który wygląda na niesłychanie niebezpieczny. Kładka jest tylko trochę szersza od zwykłego wozu i nie posiada żadnych poręczy ani barierek, zabezpieczających przed zdmuchnięciem przez stale hulające pośród górskich szczytów wiatry. Po przeciwnej stronie, w głąb skały pod ścianami klasztoru prowadzi łukowate wejście. Przegradza je krata, za którą stoi strażnik.

Obecnie, przejście przez most jest całkiem bezpieczne, chociaż postacie cierpiące na zawroty głowy oraz lęk przed otwartymi przestrzeniami muszą wykonać test **Op**, by przebyć kładkę.

Kiedy bohaterowie dotrą do Orlego Gniazda, zostaną zaprowadzeni prosto do biura Gregora. Na rozegranie sceny przybycia nie powinieneś poświęcać zbyt dużo czasu. Śmiałków czeka jeszcze przechadzka po klasztorze, który będą mieli okazję później zbadać.

Gdy bohaterowie przekroczą kamienny most, strażnik przy bramie (będzie to Johann) wezwie ich do podania imion i wyjaśnienia powodu wizyty w Orlim Gnieździe. Zanim jednak ktokolwiek zdąży odpowiedzieć, wartownik odrzeknie jakby do siebie:

– *Zaraz, to wy, nieprawdaż? Nigdy bym nie przypuszczał, że lis trafi prosto do kurnika.*

Później, przypominając sobie nagle o swoim stanowisku, zwróci się do bohaterów z większym szacunkiem:

– *Wejdźcie i rozgośćcie się. Dopilnuję, żeby mistrz zaraz został powiadomiony. Wybaczcie, że was nie poznałem, ale się nie spodziewaliśmy. To znaczy tak... ale jeszcze nie teraz. O rany, ale plotę bzdury. Bylibyście uprzejmi pójść za mną?*

Niewykluczone, że śmiałkowie jeszcze nie słyszeli o przepowiedni, więc zachowanie Johanna może ich zaskoczyć. Jeśli spytają wartownika, o czym mówi, Johann wyrazi zdziwienie.

– *Jak to, o czym? O przepowiedni, oczywiście, o wierszu starego Yazerana, przeznaczeniu... Powiadacie więc, że nie wiecie? Hm... Sądzę, że mistrz wyjaśni wam to daleko lepiej niż ja. Chodźcie za mną.*

Jak wszyscy strażnicy, Johann zna przepowiednię i otrzymał instrukcje, by każdego, kto odpowiada opisowi przedstawionych w niej postaci, przyprowadzić do

Gregora. Jeśli śmiałkowie nie zwrócą uwagi na zachowanie wartownika, ten rozgada się w czasie drogi.

– *Pomyślcie tylko* – mówi. – *Przybywacie po tylu latach, i to ja was wpuszczam. Mówiąc szczerze, niektórzy bracia nie wierzyli, że się w ogóle pojawicie. To w końcu szmat czasu. A jednak dotarliście, i tylko to się liczy.*

Jeżeli na twarzach graczy odmaluje się całkowite zdumienie, będzie to znak, że dobrze odegrałeś rolę Johanna. Strażnik żwawo prowadzi śmiałków na dziedziniec i dalej po schodach do mieszkania Gregora. Johann puka delikatnie, a z wnętrza odpowiada jakiś głos. Wartownik otwiera drzwi i z szacunkiem daje znak, aby wejść do środka.

SPOTKANIE Z GREGOREM

Gregor zaprasza bohaterów do pokoju i przed zamknięciem drzwi chwilę obserwuje Johanna schodzącego na dziedziniec. Stara się wyjaśnić śmiałkom całą sytuację:

– *Miło, że przyszliście, to naprawdę uprzejme z waszej strony. I to jak szybko! Czy wiecie, że... nie, z pewnością nie. Proszę, usiądźcie, a postaram się wszystko wyjaśnić. W takiej postaci, jak dziś, Orle Gniazdo istnieje już niemal od stu lat. Prawie wszystko, co tu widzicie, zbudował pewien krasnolud imieniem Yazeran. Po prostu któregoś dnia pojawił się u nas i zaczął wznosić klasztor. Musiał mieć ku temu jakiś ważny powód, ale nikomu go nie wyjawił. Tajemniczy, mały jegomość. Zmarł jakieś pięćdziesiąt lat temu, kiedy byłem jeszcze młodym braciszkiem. Pozostawił po sobie przepowiednię o jakichś wędrowcach, którzy przybędą, i o wydarzeniach, które będą wtedy miały miejsce. Ale zaraz... co to miało być? Hm... wyleciało mi z głowy. Nieważne. Mam gdzieś kopię przepowiedni. Napijecie się może herbatki?*

Następuje krótka przerwa, podczas której Gregor posyła po napój. Jeśli bohaterowie zasypują go pytaniami, przeor wymachuje rękami, aby usiedli spokojnie, mamrocząc przy tym kilka razy: *Wszystko w swoim czasie.* Gdy każdy dostanie filiżankę herbaty, Gregor powraca do swej opowieści.

– *Zaraz, na czym to ja skończyłem? A racja, na Yazeranie. Wiecie, był krasnoludem, założył klasztor... Aaach, już to słyszeliście? Przepowiednia? Tak, tak. Tekst mówił coś o niebezpieczeństwie nadciągającym ze wszystkich stron i przybyciu wędrowców, którzy zrobią porządek. I były ich opisy – to znaczy wasze. Dlatego od razu was poznałem. Dopiero co rano rozmawiałem z Yazeranem – choć nie sądzę, by tak naprawdę mnie słuchał. Nie wiem, czy można to zrobić w takim stanie, bo był prawie całkiem przezroczysty. Dałoby się czytać książki przez jego żebra. Mówię wam – myślałem, że zemdleję z wrażenia. W końcu jegomość jest martwy już jakieś pięćdziesiąt lat. W każdym razie powiedział mi, bym was oczekiwał i oto jesteście. W świetnej formie, jak widzę. I przekazał dla was wiadomość – co to było, zaraz... Niech mnie diabli, jeśli sobie nie przypomnę. Moja pamięć nie jest już taka, jak kiedyś. Jeszcze herbatki? Ach, tak! Naturalnie! Polecił mi rozciąć okładkę „Rejestru Braci" i ze środka oprawy wyjąć coś, co miałem wam dać. O niczym wcześniej nie wiedziałem, więc mówię do niego: Zaraz, zaraz. „Rejestr Braci" to cenna księga, więc nie można tak sobie łazić i jej rozcinać, ale chyba mnie zignorował, bo rozpłynął się w powietrzu. Pomijając szczegóły, gdyż już robi się późno, zajrzałem do środka oprawy tak, jak kazał i wewnątrz znalazłem to:* – Gregor kładzie przed sobą trzy zrolowane kawałki pergaminu. Próbuje je rozwinąć i rozciągnąć płasko na biurku, ale bez powodzenia. W końcu wręcza je śmiałkom.

Na jednym z pergaminów widnieje rysunek grupy osób. Postacie mają wyraziste twarze, takie same jak bohaterowie. Nawet ubrania przedstawiono odpowiednio.

Zaistniała sytuacja jest bardzo dziwna i napawa niepokojem – rysunek wykonano wiele lat temu, a jednak krasnolud dokładnie wiedział, że śmiałkowie przybędą kiedyś do Orlego Gniazda, a nawet przewidział, w jakich strojach! Jeśli chcesz, możesz polecić graczom przeprowadzić teraz testy **Op**. Magowie oraz postacie posiadające umiejętność *teologia* mają modyfikator +20 – ich umysły przywykły do akceptowania rzeczy, które wydają się niemożliwe. Jeśli próba się komuś nie powiedzie, pechowy bohater otrzymuje punkt obłędu – sytuacja jest zbyt niesamowita, by mógł stawić czoło stresom.

Pozostałe dwa kawałki pergaminu to *Pomoce dla graczy nr 1* i *2*, które należy teraz wręczyć śmiałkom.

– *Wygląda to na jakąś zagadkę* – mówi Gregor z miną nauczyciela. – *A kiedy dobrniecie do jej końca, zapewne zdołacie odgadnąć, o co chodzi i uchronić nas przed niebezpieczeństwem. Sam nigdy nie miałem wiele czasu na łamigłówki. Umysł nie zasługuje na to, by używać go do błahostek. Zupełnie nie mam pojęcia, przed czym mielibyście nas ocalić – być może mówi o tym zagadka. Póki co, wszystko przebiega tak, jak przewidział to Yazeran, a reszta na pewno wyjaśni się wkrótce. Jeszcze herbatki?*

Kolejną porcję napoju przynosi młody mnich, który sprawia wrażenie, jakby trochę obawiał się śmiałków.

– *To* – mówi Gregor, klepnąwszy chłopaka po ramieniu tak mocno, że młodzian omal nie wylewa herbaty – *jest Dieter. Będzie waszym przewodnikiem na czas pobytu.*

Kiedy bohaterowie zadadzą już wszystkie pytania lub gdy znudzi Ci się odgrywanie roli Gregora, spotkanie dobiega końca, bo przeor, opuściwszy głowę na piersi, najzwyczajniej zasypia. Wówczas Dieter cicho wyprowadza śmiałków z biura.

Teraz gracze najprawdopodobniej znajdą się w rozterce, nie wiedząc, co dalej robić. Niektóre wskazówki zawarte są w *Pomocach dla graczy*, które już otrzymali; pożyteczna może okazać się też wycieczka po Orlim Gnieździe.

Pozdrowienia, czcigodny przeorze – kimkolwiek jesteś

Jestem stary, słaby i czuję, że to już moja ostatnia choroba. Wkrótce przybędzie kamieniarz, by zamknąć mnie w grobowcu. Czas połączyć się znowu z żywiołem, który mnie stworzył. Zapłaciłem już rzemieślnikowi siedem srebrnych monet należnych za posługę.

Jeżeli czytasz ten list, mniemam, że moje wizje okazały się prawdziwe. Nadchodzi chwila największego zagrożenia. Zbliża się godzina spełnienia przepowiedni. Ci, którzy ukazali się w moich wizjach, powinni wkrótce przybyć. Rozpoznasz w nich postacie z mojego wiersza. Uważaj na nieznajomych i pomagaj im, ale nie toleruj grzechów ani przestępstw, gdyby takie popełnili – przybysze nie są zwyczajnie oddani Orlemu Gniazdu.

Przed Tobą leży pierwsza ze wskazówek – musisz wręczyć ją wędrowcom razem z tym listem. By znaleźć drugą, trzeba poczekać do kolacji i szukać tam, gdzie wskaże me wahadełko. Każda wskazówka prowadzi do następnej, wszystkie zaś są ukryte w Orlim Gnieździe. Gdy nieznajomi zbiorą ich siedem czy osiem – moja pamięć już trochę zawodzi – będą w stanie odnaleźć to, po co przybyli. Nie pytaj, co to jest. Przybysze wiedzą. Poznasz prawdę, gdy zajdzie taka potrzeba. Bądź cierpliwy, jeśli nie wszystko wyda Ci się zrozumiałe – wszak to przeznaczenie przywiodło śmiałków do Orlego Gniazda.

Spieszcie się, gdyż teraz nadszedł czas czynów, a nie słów. Przybysze zorientują się, o czym piszę.

Y

Yazeran, jego podpis

WYCIECZKA PO ORLIM GNIEŹDZIE

Jak już powiedzieliśmy, Dieter pozostaje ze śmiałkami cały czas, przedstawia bohaterów innym mnichom i odpowiada na pytania gości.

Na wieloczęściowej *Mapie nr 3* pokazano plan klasztoru. Orle Gniazdo wzniesiono wokół centralnego dziedzińca, który – po wybudowaniu w jego środku kompleksu zabudowań warsztatowych – dzieli się obecnie na kilka mniejszych placów. Na mapach klasztoru można wyodrębnić trzy typy terenu: place (P1-5), wieże (W1-4) oraz inne miejsca (bez literowego przedrostka przy oznaczeniach).

Place

Na terenie Orlego Gniazda jest pięć placów, chociaż niektóre z nich są na tyle małe, że lepiej byłoby nazwać je placykami. Na *Mapie nr 3* mają one oznaczenia P1-5. Place są wyłożone kamiennymi płytami (w wielu miejscach zniszczonymi) i w czasie opadów bywa tu ślisko. Możesz zdecydować, że biegnąca tędy podczas deszczu postać ma jakąś – niewielką – szansę upadku. Wywrotka nie powinna spowodować obrażeń, chyba że nieszczęśnik znajdzie się u szczytu schodów...

P1. Plac Radości
Ten plac wziął nazwę od stojącego w jego południowym krańcu posągu Yazerana – zapewne mnichów przepełnia radość, jak patrzą na podobiznę swego dobroczyńcy. Mniej pobożni braciszkowie zwą to miejsce także placem Krasnoluda. Dzięki *Pomocy dla graczy nr 3* można spojrzeć na pomnik okiem bohatera.

Jak tylko śmiałkowie tu przybędą, Dieter pospieszy w stronę posągu i rękawem koszuli zacznie ścierać z niego patynę.

Statuę Yazerana wyciosano z tutejszego kamienia, natomiast wahadełko i ekierkę, które krasnolud trzyma, wykonano z metalu. Na cokole pomnika wyrzeźbiono cztery sceny, upamiętniające najważniejsze wydarzenia z życia czarodzieja.

Płaskorzeźba od strony wschodniej przedstawia nadzorowaną przez Yazerana przebudowę Orlego Gniazda. Krasnolud trzyma w jednej ręce poziomicę, w drugiej zaś jakiś zwinięty dokument. W tle widać drobne postacie pracujących mnichów, uwijających się wokół jak

mróweczki. Inskrypcja wyryta na obramowaniu głosi: *Yazeran – architekt wznoszący Orle Gniazdo.*

Płaskorzeźba od strony południowej ukazuje raczej wyidealizowany wizerunek Yazerana stojącego na wieży i ciskającego błyskawicami na znajdujące się w dole gobliny. Napis oznajmia: *Yazeran – filozof uderzający na wrogów z taką siłą, z jaką wybił ignorancję z naszych głów.*

Płaskorzeźba od strony zachodniej przedstawia krasnoluda na łożu śmierci. Mnisi z szacunkiem chodzą wokół niego. Czarodziej coś pisze. Napis głosi: *Yazeran odchodzi, zostawiając smutniejszy, ale lepszy świat. Te strofy wykuł Georgi Kamieniarz, kiedy pobrawszy należne siedem monet, złożył zmarłego do grobu.* Jeśli bohaterom przyjdzie do głowy spytać o znaczenie wymienionej kwoty, Dieter odpowie, że jest to uświęcona zwyczajem zapłata, jaką każdy mnich uiszcza kamieniarzowi, gdy ma zostać pochowany.

Płaskorzeźba od strony północnej przedstawia śmiałków mniej więcej w taki sam sposób, jak pergamin, który pokazał bohaterom Gregor. Inskrypcją wyrytą wokół scenki jest pierwsza strofa przepowiedni Yazerana (patrz ustęp *Przepowiednia*).

Mnisi nie sprzeciwią się zbadaniu posągu, odrysowaniu wizerunku itp., ale stanowczo zaprotestują, gdy śmiałkowie zechcą go podważyć, rozebrać na kawałki czy pod nim kopać. Odrobina pomyślunku powinna jednak wystarczyć, by bohaterowie uzmysłowili sobie, że nie ma tam czego szukać, gdyż pomnik musiano wznieść już po śmierci Yazerana.

W zachodniej ścianie biblioteki (tej wychodzącej na dziedziniec), w miejscu, gdzie o zachodzie słońca pada cień wahadełka Yazerana, znajduje się luźna cegła. Po jej usunięciu w środku można natrafić na *Pomoc dla graczy nr 4* – „siódemkę mieczy".

P2. Plac Gniewu
Na tym dziedzińcu strażnicy ćwiczą się we władaniu bronią. Teoretycznie, jest to jedyne miejsce w Orlim Gnieździe, gdzie wolno okazywać gniew. Wszelkie urazy (np. za zranienie podczas treningu) muszą pozostać tutaj i nie wolno ich przenosić na teren klasztoru. Stosowanie przemocy w jakiejkolwiek formie – nawet zwykłe podniesienie głosu – jest poza tym miejscem całkowicie zakazane, a za pogwałcenie wspomnianego zarządzenia grozi surowa nagana (szczególnie jeśli zdarzy się to na placu Smutku – patrz dalej). Jeśli śmiałkowie pojawią się na placu Gniewu, gdy ćwiczą tu strażnicy, miejscowi mogą rzucić wyzwanie wojownikom (z wyjątkiem zabójcy trolli lub gigantów – takiego jak Rogni), aby stoczyli z nimi kilka ćwiczebnych walk. W czasie tych starć wartownicy próbują *ogłuszać* przeciwników.

Walka na serio z zamiarem zabicia lub zranienia rywala stanowi niewybaczalne pogwałcenie zasad gościnności. Jeżeli śmiałkowie dopuszczą się takiego czynu, nie zostaną wyrzuceni z klasztoru tylko dlatego, że mają do odegrania ważną rolę w przepowiedni, ale otrzymają modyfikator -30 do wszystkich późniejszych testów **Ogd** w kontaktach z mnichami. Wieści w Orlim Gnieździe rozchodzą się szybko, więc wspomniany modyfikator należy stosować nawet przy rozmowach z zakonnikami, którzy nie byli obecni podczas walki.

P3. Plac Smutku
Ten placyk nazwano tak, gdyż przy nim mieści się świątynia (lokacja 25), w której odbywają się wszystkie ceremonie pogrzebowe. Na znak szacunku należy zachowywać tu całkowite milczenie. Bieganie po dziedzińcu uznaje się za całkowity brak respektu dla zmarłych.

P4. Plac Złodziei
Pozornie wydaje się, iż powyższa nazwa nie ma jakiegoś sensownego wytłumaczenia; po prostu, kilkadziesiąt lat temu mieszkańców pobliskich pokoi oskarżano o kradzieże. Zapytany Dieter wspomni o tym tylko pod naciskiem – do wyciągnięcia z nowicjusza przytoczonej informacji jako plotki wymagany jest udany test **Ogd**. Jeżeli któryś z bohaterów przejdzie test **CP**, Dieter wyzna mu, że to prawda.

P5. Plac Strachu
Nie jest to oficjalna nazwa, ale używa jej wielu nowicjuszy – prowadzi tędy droga do gabinetu lekarskiego. Tak jak w przypadku placu Złodziei, Dieter wyjawi ją tylko pod presją.

Wieże

Wszystkie wieże są identycznej konstrukcji i służą zarówno za łazienki/ubikacje, jak i za posterunki obserwacyjne. Każda z baszt ma trzy trzymetrowej wysokości kondygnacje. Ogólny opis wieży oraz cechy wyróżniające poszczególne baszty podajemy dalej.

Dolne piętro wyposażone jest w drewniany parawan; zaraz za drzwiami stoi drabina. W głównej części pomieszczenia znajdują się prymitywne toalety publiczne, ustawiono tu też kilka misek i dzbanów na wodę. Z sufitu, przy ścianie biegnie jakaś rura, kończąca się lekkim zagięciem na wysokości talii człowieka.

Większą część środkowej kondygnacji zajmuje duży, ołowiany zbiornik na wodę. Ze środka sufitu prowadzi do niego jakaś rura; inna, w górnej części rezerwuaru, uchodzi do bocznej ściany. Po udanym teście **Int** postać o umiejętności *inżynieria* domyśli się, że jest to przelew.

Górna kondygnacja jest otwarta ze wszystkich stron i służy jako posterunek obserwacyjny. Ze środka nieckowatego szczytu wieży biegnie na dół ołowiana rura wyposażona w zawór. Wklęsła konstrukcja dachu uniemożliwia odpowiednie zagospodarowanie całej jego powierzchni.

Woda deszczowa zbierająca się na wierzchołku spływa do położonego niżej zbiornika. Mieszkańcy korzystają z niej powszechnie – nie nadaje się tylko do picia. Woda pitna czerpana jest ze studni na terenie warsztatów.

W1. Śmierdząca Wieża
Ta wieża nie wystaje tak bardzo ponad skalną krawędź jak pozostałe, co powoduje, że zrzucane z niej nieczystości gromadzą się czasem na sterczących niżej głazach – stąd jej nieoficjalna nazwa. Pokoje po obu stronach baszty nie cieszą się popularnością, ale mieszkającemu

tam kucharzowi Guntherowi (ksywa „Kiszka") zdaje się to nie przeszkadzać. Młodzi nowicjusze szepczą między sobą, że wstrętny zapach unoszący się wokół wieży nie pochodzi wyłącznie z nagromadzonych odpadków.

W2. Wieża Awanturników
Ta wieża zawdzięcza swą nazwę kwaterującym w pobliskich pokojach strażnikom. Blizna i jego podkomendni organizują tu częste imprezy. Wartownicy tolerują obecność Dietera jedynie dlatego, że dostarcza im kradziony alkohol. Na ścianach widnieją liczne wojskowe graffiti, które zszokowałyby niejednego starszego zakonnika – na szczęście braciszkowie tylko sporadycznie mają do czynienia ze strażnikami.

W3. Wietrzna Wieża
Podmuchy porywistego wiatru hulającego często u podstawy tej wieży czynią to miejsce niezbyt przyjemnym. Baszta oraz pobliskie pomieszczenia mają opinię najchłodniejszych w Orlim Gnieździe.

W4. Senna Wieża
Ta wieża stoi najbliżej biblioteki, dlatego też niemal każdy, kogo zmęczy ślęczenie nad książkami, przychodzi tutaj, by odświeżyć się chłodną wodą. Nie zawsze te zabiegi przynoszą skutek – w umywalni często natknąć się można na jakiegoś drzemiącego braciszka.

Dachy

Dachy odegrają znaczącą rolę w tej przygodzie – szczególnie w kulminacyjnej bitwie z orkami. Gdy śmiałkowie znajdą się na szczycie jakiejś wysokiej budowli, przeczytaj im następujący tekst:

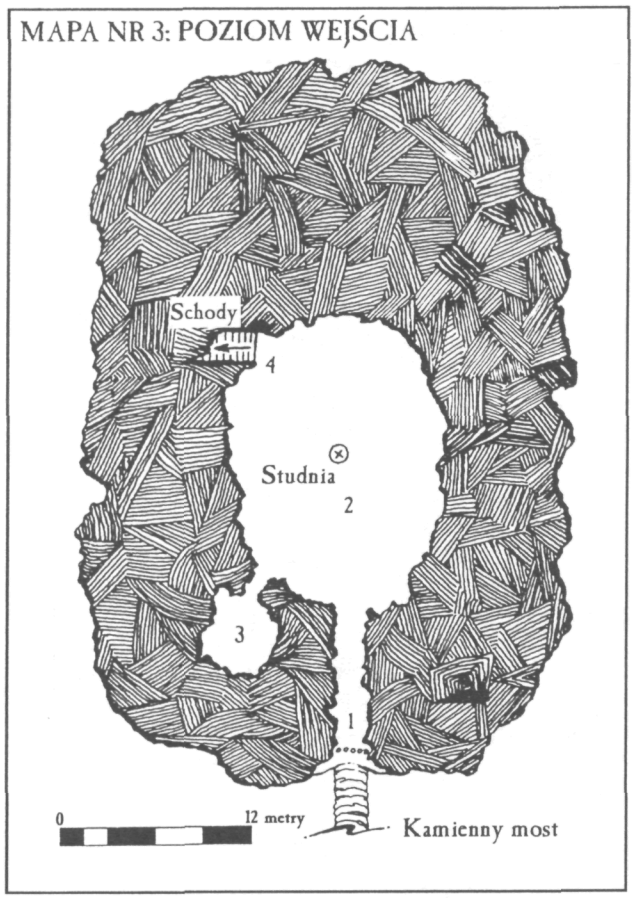
Przed Wami roztacza się widok na Orle Gniazdo w całej okazałości. Ponad resztę zabudowań wznoszą się: gmach biblioteki, wszystkie wieże, pomieszczenia pracowni oraz kwatery Gregora i Norberta. Pozostałe budynki są parterowe. Dachy pokrywają łupkowe gonty, ułożone z precyzją charakterystyczną dla krasnoludzkich rzemieślników.

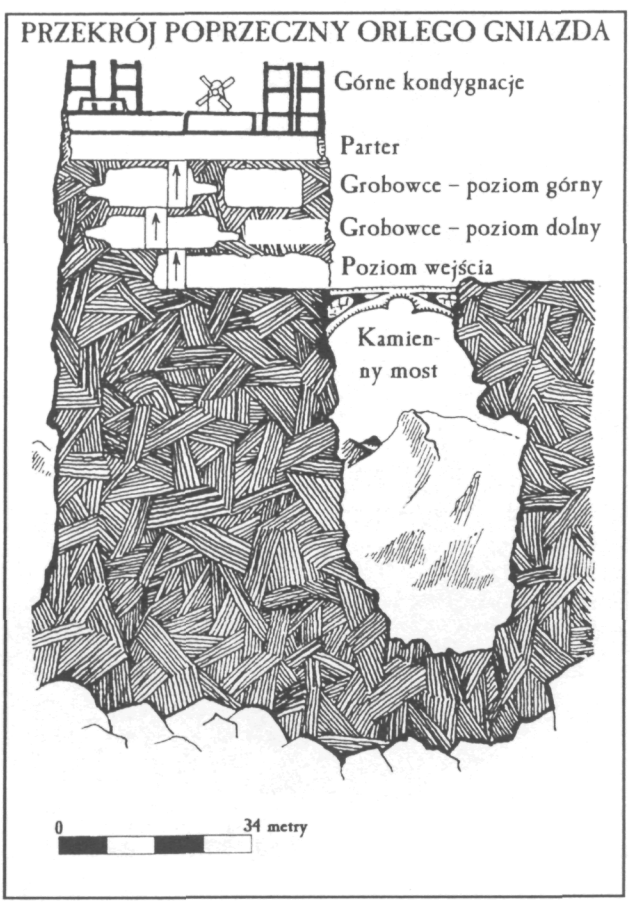
Resztę opisu możesz zaimprowizować, uwzględniając takie szczegóły, jak np. dym unoszący się z kominów, światło w oknach, powiewające na masztach flagi itp. Na *Mapie nr 3* kratką oznaczono te części dachów, które zarwą się pod ciężarem śmiałków.

Poziom wejścia

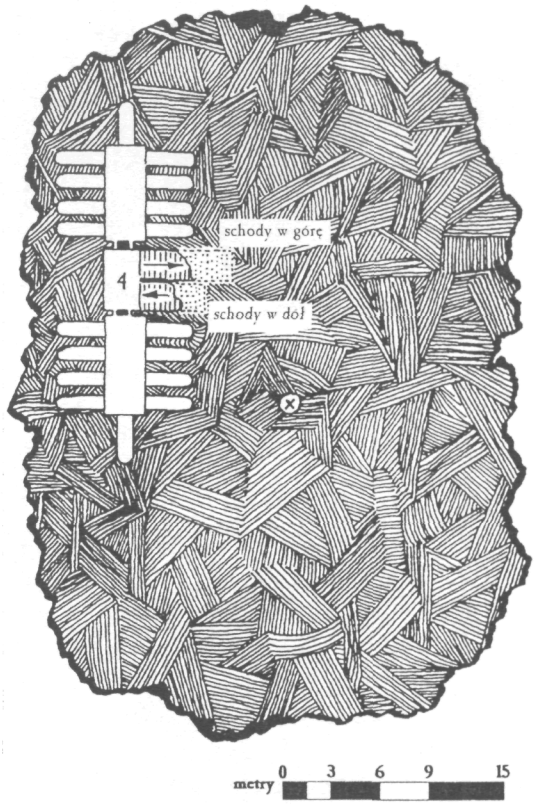
Do Orlego Gniazda można się dostać przez znajdujące się za kamiennym mostem wejście w skale. Z dołu na górę, poprzez kondygnacje klasztornych grobowców, biegnie ciąg schodów.

1. Wejście
Za opuszczaną kratą, w stronę samego serca skalistej turni wiedzie kręty korytarz. W podłodze tunelu, niedaleko wejścia, zamocowano dwa kołowroty, na które nawinięto liny. Końce sznurów znikają w otworach wykutych w podłożu i suficie. Wielki topór stoi oparty o jeden z kołowrotów. Z bocznej ściany korytarza wystaje korba. Strażnicy używają jej do podnoszenia kraty – śmiałkowie zaobserwują to, wchodząc do środka. Topór

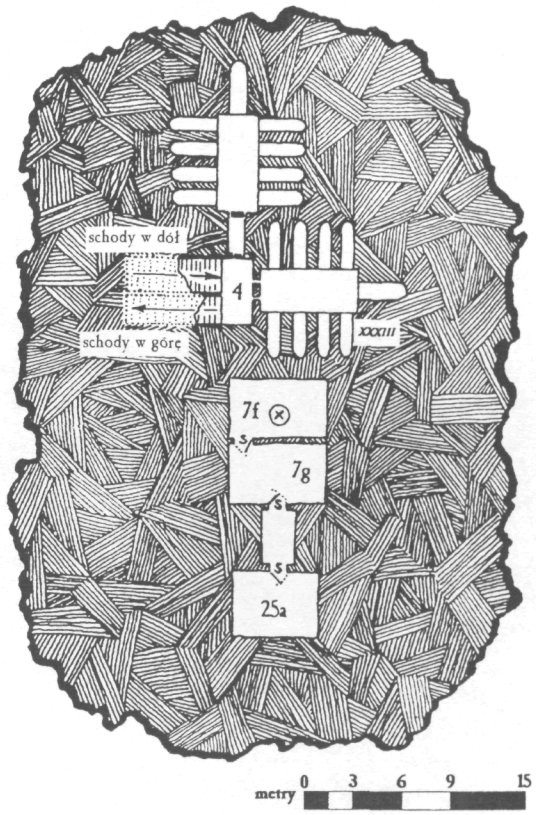




MAPA NR 3: GROBOWCE - POZIOM DOLNY



MAPA NR 3: GROBOWCE - POZIOM GÓRNY



służy do szybkiego przecięcia lin na wypadek ataku – jeśli sznury na kołowrotach zostaną przecięte, wrót raczej nie da się unieść (możesz zarządzić inaczej). Broń jest ostrzona raz na tydzień zgodnie ze specjalnym ceremoniałem.

2. Jaskinia za wejściem

Jaskinia posiada naturalny kształt, choć podłoże w kilku miejscach wyrównano. Mniej więcej pośrodku pieczary, w podłodze, widnieje otwór otoczony sięgającym do pasa murem. Z czeluści biegną dwie liny niknące w kwadratowej dziurze, wybitej w położonym 4,5 metra wyżej suficie. We wschodnim krańcu sali widać szerokie schody prowadzące do góry; przez otwór w północnej ścianie można się dostać do bocznej komory. Naprzeciw wejścia leży sterta opałowego drewna; w pobliżu walają się rozmaite worki i beczki. O południową ścianę stoją oparte dwa półokrągłe kawałki drewna.

Dziura w podłodze jest w rzeczywistości studnią, którą z pomocą żywiołaka ziemi skonstruował Yazeran. Szyb ma 180 metrów głębokości, a jego ściany są dość chropowate i troszkę wilgotne. Obie liny tworzą pętlę, stanowiącą pewien rodzaj wyciągu, używanego do transportowania wody oraz innych towarów na wyższe kondygnacje. Półokrągłe kawałki drewna to pokrywa studni – powycinano w nich otwory na liny.

Każdy, kto będzie schodził (lub opuszczał się) na dno studni, 12 metrów niżej natknie się na szczelinę w ścianie szybu. W środku znajduje się *Pomoc dla graczy nr 5* – waleta z pucharem.

3. Wartownia

W tej małej, naturalnej jaskini można dostrzec łóżko, stół z dwoma krzesłami i niewielki koksownik pełen drewna. Na stoliku leży kilka kart do gry i dwa talerze – na jednym widać resztki chleba i zimnego już mięsa. Obok stoi flaszka słabego piwa.

To pomieszczenie służy za wartownię. W teorii jeden strażnik powinien zawsze stać przy wejściu do klasztoru, a drugi urzędować tutaj. W praktyce, często nie znajduje to potwierdzenia, zwłaszcza że w całej swej historii Orle Gniazdo nie zostało nigdy zaatakowane.

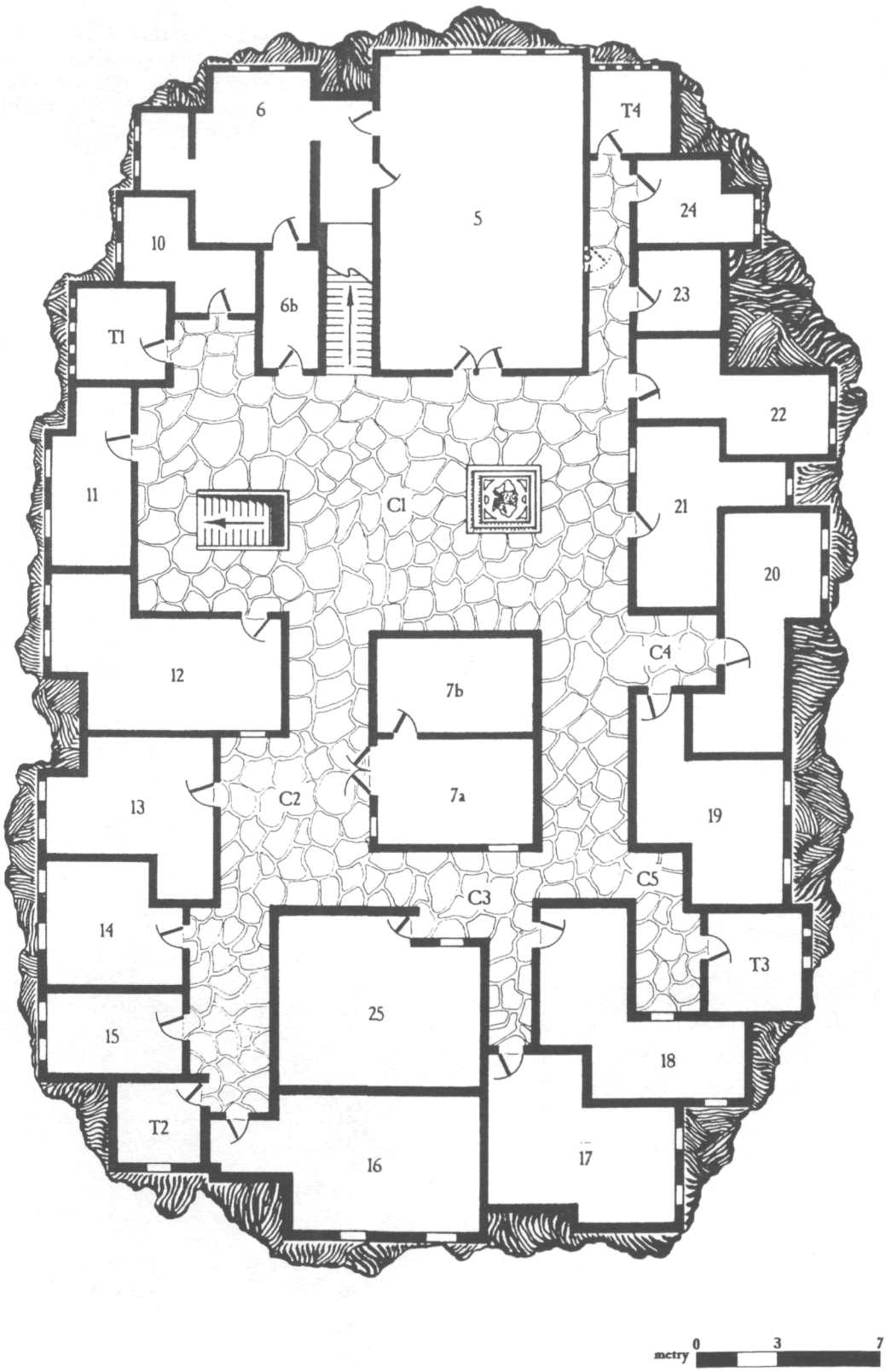
4. Klatka schodowa

Na parter prowadzą szerokie, wielkie, wyłożone ozdobną mozaiką schody. Idąc na górę, mijamy dwa półpiętra, z których odchodzą na boki jakieś korytarze. Ściany tuneli wyłożone są kamiennymi, mającymi powierzchnię 30 centymetrów kwadratowych płytami, na których wyryto różne rzymskie liczby. Aby prawidłowo zinterpretować znaki, postacie nie posiadające umiejętności *sekretny język – klasyczny*, muszą wykonać udany test **Int**. Mnisi robią to automatycznie.

Za płytami leżą wykute w skale grobowce. W każdym spoczywa prosta trumna z wysuszonymi zwłokami, nie zawierająca jednak nic cennego.

Jedyny grobowiec, jaki może zainteresować bohaterów, jest oznaczony liczbą XXXIII i kryje szczątki ostatniego kamieniarza Orlego Gniazda. W środku ukryto również *Pomoc dla graczy nr 6* – dwójkę mieczy.

MAPA NR 3: PARTER



Parter: Wielka Sala Jadalna i biblioteka (lokacja 5)

W tym największym z klasztornych budynków mieszczą się Wielka Sala Jadalna – na parterze, i biblioteka – na piętrze.

Wielka Sala Jadalna
To jest największa sala na terenie klasztoru. Znajduje się w niej sześć ustawionych w kształcie podkowy stołów, otoczonych przez trzydzieści kilka krzeseł. We frontowej i tylnej ścianie zrobiono parę okien, przez które za dnia wpada do środka światło. W ścianach bocznych zamontowano szereg kinkietów podtrzymujących używane w nocy lampy olejne.

We wschodnim końcu sali, pod rzędem witrażowych okien mieści się metrowej wysokości podium. Stoi na nim główny stół, przy którym Gregor, Norbert oraz inni starsi rangą mnisi jedzą posiłki. Jeśli bohaterów jest nie więcej niż sześciu, starszyzna ustąpi miejsca tak czcigodnym gościom i usiądzie z pozostałymi braćmi.

Stojąc w zachodnim końcu sali i spoglądając w górę, można dojrzeć balkon biblioteki. Dwuskrzydłowe drzwi wejściowe na parterze są mocne i łatwe do zaryglowania – **Wt** 5, **Obr** 12. Po obu ich stronach, w ścianie, zamontowano dwie duże, metalowe, wysuwane kraty (**Wt** 6, **Obr** 9 każda). Na wypadek ataku można nimi zablokować schody i alejkę na zewnątrz budynku. Wysunięcie krat umożliwia mechanizm korbowy.

Zarówno w sali jadalnej, jak i bibliotece sufit znajduje się 3 metry nad podłogą.

Na parterze w południowej ścianie mieści się tajemne przejście, otwierające się po wciśnięciu odpowiedniej cegły w murze. Yazeran zbudował je przed laty, by móc wśliznąć się w nocy do kuchni, gdy zgłodnieje. Niektórzy zakonnicy odkryli już przejście i używają go teraz w tym samym celu. Istnieje 25% szans, że losowo zapytany przez śmiałków mnich (z wyjątkiem Gregora i Norberta) będzie o nim wiedział.

Za dnia, między posiłkami, salę jadalną zajmuje grupa 2-20 braci z nauczycielem, prowadzącym zajęcia z jednego z poniższych przedmiotów:

01-06 **Podstawy bibliotecznej etykiety:** wykładowcą jest Gregor, który straszliwie przynudza. Praktycznie wszyscy przysypiają, więc śmiałkowie mogą badać pomieszczenie niezauważeni, dopóki nie narobią hałasu. Jeśli kogoś obudzą, ściągną na siebie całą uwagę, gdyż poza tym w sali nie dzieje się nic interesującego.

07-12 **Warzenie piwa:** na niniejszych zajęciach Dahlbert porusza rozmaite tematy – również te związane z fermentacją alkoholu. Istnieje 25% szans, że w czasie lekcji przeprowadzi poważną, naukową degustację.

13-17 **Rachunki i księgowość:** przedmiotów tych uczy Norbert, korzystając z wiedzy zdobytej podczas przeróżnych malwersacji. Sygnalista mocno sprzeciwia się obecności bohaterów na zajęciach (pamiętaj, że w skrytości ducha boi się, iż śmiałków przysłano tu na kontrolę) i uprzejmie, ale stanowczo poprosi ich o opuszczenie sali.

17-23 **Iluminacja i kaligrafia:** ekspertem z tych dziedzin jest Karl – były fałszerz, który zrobił wreszcie ze swych zdolności dobry użytek. Wykładowca jest perfekcjonistą. Jego studenci muszą pisać starannie, gdyż inaczej każe im wycierać t,o co napisali, i zaczynać wszystko od początku.

24-30 **Języki; badania zaginionych języków:** te zajęcia prowadzi znany z dokładności i twardej ręki Stefan. Jego metody są proste i brutalne – nieustanne powtórki materiału, tyranizowanie uczniów, kary, a nawet brak przerw na skorzystanie z ubikacji. Jednak śmiałkowie, którzy zgodzą się (w charakterze gości) uczestniczyć przez tydzień w zajęciach Stefana, mogą nauczyć się odrobinę języka Dawnych Slannów, tajemnego krasnoludzkiego lub tajemnego elfiego – nie dość wprawdzie, aby nabyć nową umiejętność, ale na tyle, by chcąc zrozumieć tekst, móc wykonać test **Int** z modyfikatorem -20.

31-37 **Prawo i systemy prawne – krótki przegląd i analiza:** te zajęcia również prowadzi Karl. Jak na człowieka, który zdobywał wiedzę tak jak on, robi to z prawdziwie akademickim zapałem i zaskakującą wprawą. Jednak dla śmiałka, który nie interesuje się prawem, temat jest niezwykle nudny.

38-50 **Magia w teorii i w praktyce:** wbrew tematowi zajęć, prowadzący je Mortmore koncentruje się wyłącznie na teorii. Każdy bohater posiadający w dziedzinie magii praktyczne doświadczenie nie zgodzi się z wykładowcą w kilku zasadniczych sprawach. Mortmore jest klasycznym przykładem „fotelowego czarodzieja".

51-60 **Historia wojskowości:** ten wykład prowadzą wspólnie Bernard i Stefan, spierając się przy tym często i nie zawsze przebierając w słowach. Są to popularne zajęcia, choć nie ze względu na temat, ale na rozrywkę, jakiej dostarczają. Czasami w sali bywa naprawdę głośno.

61-66 **Samoobrona:** bardzo sfrustrowany Blizna będzie szczęśliwy, gdy śmiałkowie przerwą mu lekcję, i może nawet poprosić ich o pomoc w zilustrowaniu takiej czy innej kwestii. Instruktor preferuje zajęcia praktyczne, przeprowadzane na placu Gniewu z użyciem broni ćwiczebnej. Wyobraź sobie twardego gliniarza udzielającego lekcji samoobrony garstce uczennic – tak właśnie czuje się Blizna.

67-90 **Teologia i mistycyzm – krytyczne spojrzenie:** prowadzący zajęcia Chedwick z pewnością należy do sceptyków. Proponuje spojrzeć na cudowne zdarzenia i kapłańską magię przez pryzmat intelektu, dowodząc równocześnie, jak wiele wspomnianych zjawisk może zostać

wywołanych za pomocą najzwyklejszych czarów. Podczas dyskusji ze studentami dość szczegółowo omawia wierzenia i praktyki religijne rozmaitych kultów Starego Świata, a tygodniowe uczestnictwo w jego kursie należy traktować jak trening w umiejętności *teologia*.

91-98 **Systematyka roślin i grzybów:** choć wykładowca – Bruno – jest oschły, nudny i pozbawiony poczucia humoru, zna temat na wylot. Każdy, kto przez tydzień bierze udział w jego zajęciach (i zdoła nie zasnąć), ma szansę zdobycia jednej z umiejętności: *zielarstwo*, *rozpoznawanie roślin* lub *warzenie trucizn*.

99-100 **Yazeran – krasnolud, postać mityczna:** prowadzący lekcje Albrecht wyśmiewa krążące plotki, jakoby duch Yazerana pojawiał się na jego wykładach. Studenci ze spokojem zaświadczą jednak, że postać krasnoluda ukazywała się za wykładowcą już niejednokrotnie, pokazując na migi własne wersje wydarzeń, które Albrecht z taką pobożnością przedstawia.

Biblioteka

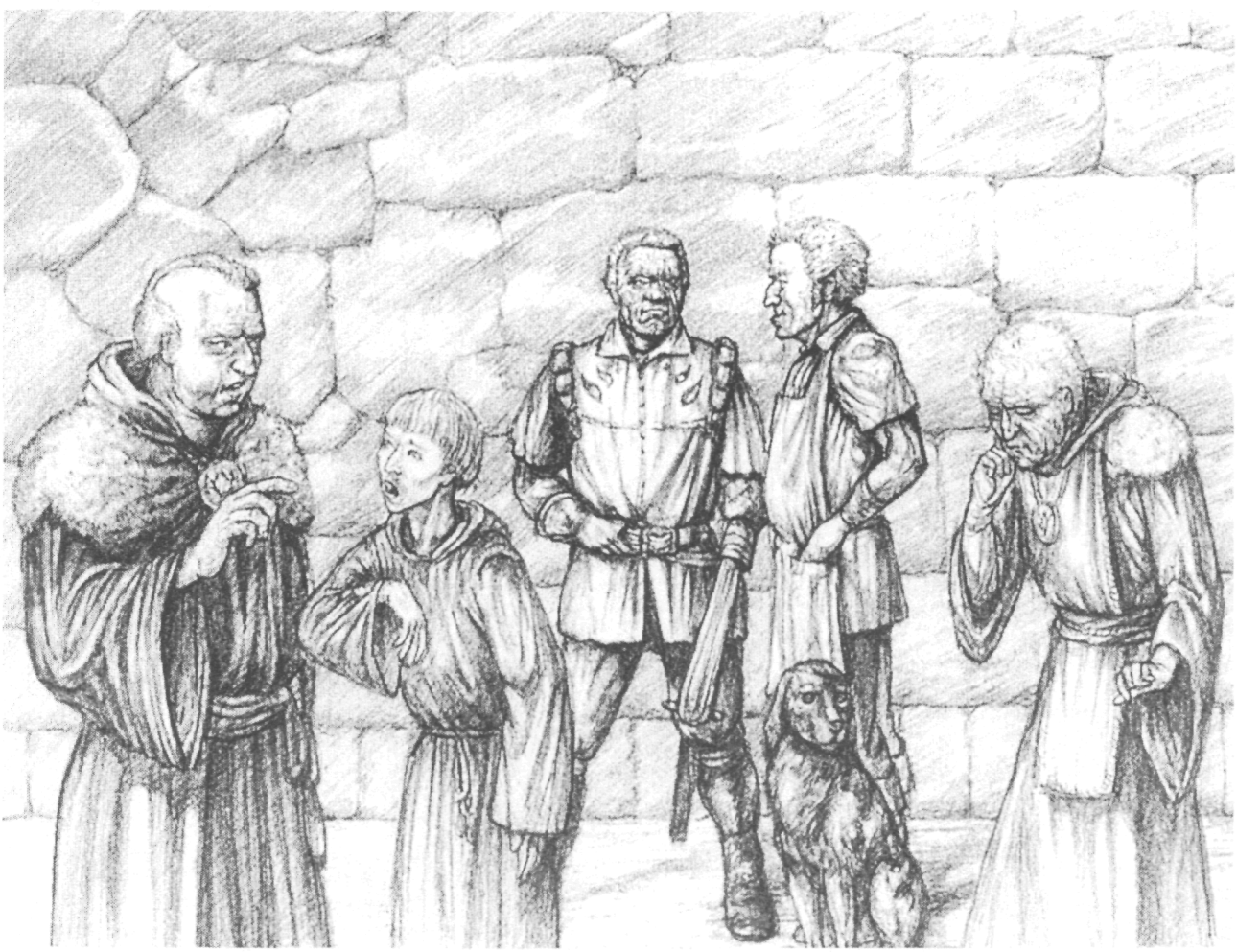
Gościom nie wolno wchodzić do biblioteki, więc jeśli ktoś zastanie w niej śmiałków, reakcja mnichów będzie bardzo ostra. Zakonnicy dołożą wszelkich starań, by bohaterowie nie dostali się do środka i nie uwierzą w żadne zapewnienia o otrzymanej zgodzie, chyba że postaciom towarzyszy Gregor. O śmiałkach zauważonych w bibliotece od razu informowany jest Norbert. Gdy postacie znajdą się w wejściu, odczytaj im następujący tekst:

Stanowiąca centrum klasztornego życia biblioteka wygląda zaskakująco skromnie. Długie rzędy półek, które wypełniają uporządkowane z archiwistyczną precyzją książki, ciągną się aż do galerii górującej nad jadalnią. Przy północnej ścianie stoi stół kreślarski, na którym leżą zwinięte mapy. Wisi nad nim półka pełna dokumentów.

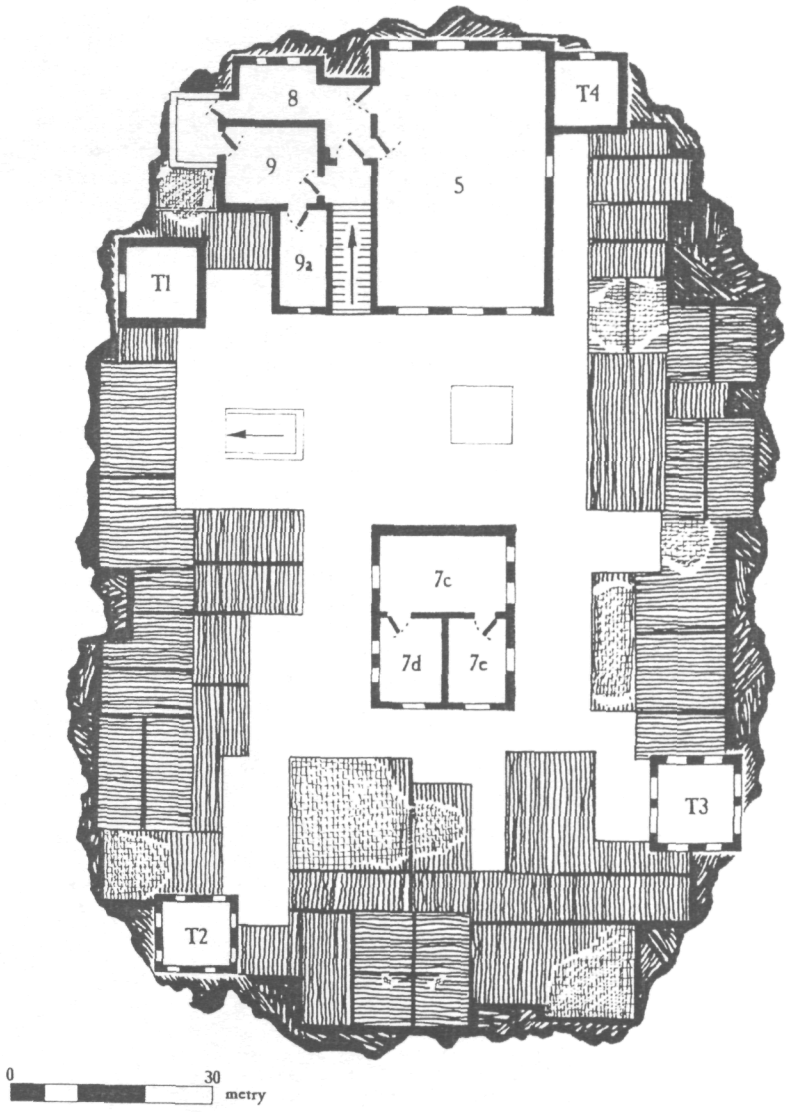
Biblioteczki są wypełnione różnorakimi księgami i pergaminami; kilka szczególnie opasłych tomów spoczywa na stercie w północno-zachodnim rogu sali. Zachodnia część pomieszczenia kończy się galerią, wychodzącą na jadalnię. Balkon otacza sięgająca do piersi balustrada. W północno-wschodnim rogu sali stoi drabina, prowadząca do widocznej w suficie klapy.

Biblioteka posiada magiczne zabezpieczenia. Jeśli do środka wejdzie ktoś nieproszony, zaatakuje go eteryczny strażnik (takich stróżów jest dwunastu). Jeżeli atak się powiedzie, napadnięty traci świadomość, a odzyskuje ją, klęcząc na placu Radości przed pomnikiem Yazerana. Eteryczni strażnicy zostaną dokładnie omówieni w *Dodatku nr 1*.

W niniejszym scenariuszu nie ma dość miejsca na szczegółowy opis księgozbioru, jaki zgromadzono w klasztorze – jeśli zamierzasz powracać do Orlego Gniazda także w przyszłych przygodach, możesz



MAPA NR 3: GÓRNE KONDYGNACJE



zaopatrzyć bibliotekę również w inne interesujące tomy. Większość prac (autorstwa braci lub nie znanych twórców) ma sztampowy charakter, jednak kilka tekstów rzeczywiście się wyróżnia.

Pamiętaj, że aby spokojnie pomyszkować w bibliotece, śmiałkowie będą musieli wstąpić do klasztoru lub pokonać eterycznych strażników (nie alarmując przy tym grupy lekcyjnej na zajęciach w jadalni). Oto kilka ciekawych pozycji, na które bohaterowie mogą natrafić, jeśli uda im się przejrzeć księgozbiór.

Mordechaj Thandos „Tajemnicze sny i zakazane rozrywki": książka ta, choć odrobinę perwersyjna, ma niewiele wspólnego z jakimś wcielonym złem i jest jedynie zbiorem wierszy erotycznych, szkalujących pewne postacie historyczne.

Sard Smethelm „De Vermis Giganticus": rzekomo naoczna relacja o wężu, który, jak powiadają, okrąża świat.

Niedyskretny „Imiona demonów i ich zgodność": ukryty pod pseudonimem autor zdradza w pracy prawdziwe (ponoć) imiona niektórych mniejszych i średniej rangi demonów oraz nazwy nadane innym – w tym kilku większym. Twórca książki zażartował sobie w paru miejscach z czytelnika, celowo popełniając błędy, których żaden nie zaznajomiony z teorią odbiorca nie będzie w stanie wyłapać.

„Biologiczna śmierć i jej następstwa": anonimowo napisana praca, którą ponoć zmarła czarodziejka podyktowała zza grobu swemu uczniowi. Autor zajmuje się tematyką przetrwania duszy i opisuje królestwa, jakie można napotkać w zaświatach. Każdy, kto ją przeczyta, otrzymuje k3 punkty obłędu.

„Pox Vobiscum": ta książka – rzekomo autorstwa głównego kapłana Nurgla – stanowi zapowiedź tysiącletniej kampanii, w wyniku której bóstwo ma zapanować nad światem i zniszczyć go chorobami i rozkładem moralnym społeczeństwa. Istnieje także możliwość, że pracę napisał w celach propagandowych jakiś łowca czarownic. Nagrodą za przeczytanie całej książki są k3 punkty obłędu.

„Ręka umrzyka i jej właściwości": anonimowa rozprawa o nekromancji i ożywieńcach. Każdy, kto przestudiuje całą księgę, może wykonać test **Int** – sukces upoważnia czytelnika do rozdysponowania 100 punktów doświadczenia i nabycia umiejętności *rozpoznawanie ożywieńców.*

Nemo z Nuln; praca bez tytułu: genialny alchemik nigdy nie ukończył tego dzieła, które miało być przełomową rozprawą na temat alchemii. Niestety, przeprowadzając swój najsłynniejszy eksperyment, zamienił się w złoto, zdoławszy wcześniej napisać jedynie szkic książki. Praca powstała na podstawie notatek, jakie zgromadził syn Nema.

Parter: Kuchnia (lokacja 6)

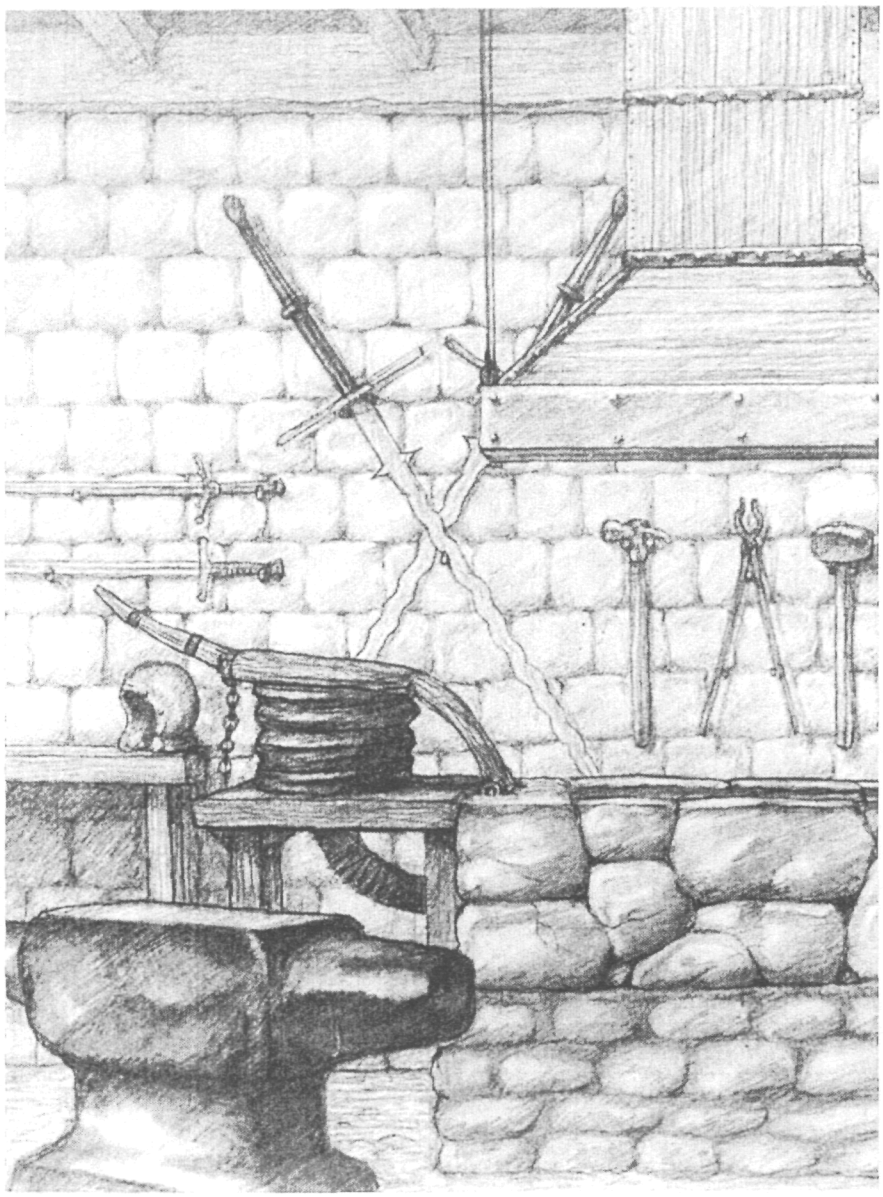
To 4,5-metrowej wysokości pomieszczenie składa się tak naprawdę z dwóch oddzielnych izb, połączonych łukowo sklepionym przejściem. Schludność urzędujących tu osób pozostawia wiele do życzenia – wszędzie walają się sprzęty kuchenne oraz rozkładające się resztki jedzenia. Sterta glinianych półmisków i talerzy (przeważnie brudnych) leży zwalona na kupę pod stołem i pod drewnianym zlewem przy wschodniej ścianie. Metalowe garnki ułożono w stos na kuchence w północnej

części pomieszczenia. Blat stojącego pod zachodnią ścianą stołu zdobi tak oszałamiająca liczba wypalonych dziur, plam i nacięć, że po oryginalnym kolorze nie ma już śladu.

Kuchnia to królestwo kucharza Gunthera i jego trzech pomocników – inni mieszkańcy mają dość rozumu, by do tej śmierdzącej nory nie wchodzić. Odpływ zlewu wychodzi bezpośrednio na skalną ścianę od wschodu. Ponieważ wodę do mycia trzeba donosić z pracowni, nie jest używany tak często, jak powinien.

Posiłki przygotowywane w kuchni rzadko są apetyczne, ale Gunther potrafi przyrządzić je tak, by nie stanowiły zagrożenia dla zdrowia.

Lokacja 6b to spiżarnia. Z wielkich haków wbitych w sufit zwisa trochę wołowiny i wieprzowiny; na podłodze składowanych jest kilka worków mąki, beczek solonych ryb i suszonych owoców. Na półkach stoi wiele malusieńkich, glinianych słoiczków z ziołami i przyprawami. Drzwi w zachodniej części spiżarni usunięto 20 lat temu, gdy do transportu przywożonej z dołu żywności zaczęto używać systemu krążków linowych zainstalowanych w pracowniach.



Parter: Pracownie (lokacja 7)

Wszystkie pracownie znajdują się w jednym budynku i są rozmieszczone na trzech poziomach. Najniższa kondygnacja służy teraz wyłącznie za magazyn. Na noc pomieszczenia zamykane są za pomocą kluczy, których duplikaty posiada pracujący często do późna Klaus. Postawiony na dachu warsztatów duży wiatrak dostarcza energii niektórym pracującym wewnątrz urządzeniom.

7a. Kuźnia

Gdy śmiałkowie zawitają tu po raz pierwszy, wręcz im *Pomoc nr 7*, przedstawiającą wnętrze pracowni. Ważne jest, by gracze przestudiowali ten obrazek i skojarzyli, że charakterystyczne miecze z tylnej ściany kuźni wyglądają tak samo, jak broń na dwójce mieczy (*Pomoc nr 6*). Śmiałkowie powinni wtedy zrozumieć, że są o krok od miejsca, gdzie ukryto następną wskazówkę prowadzącą do kryształu – kartę waleta z monetą (*Pomoc nr 8*).

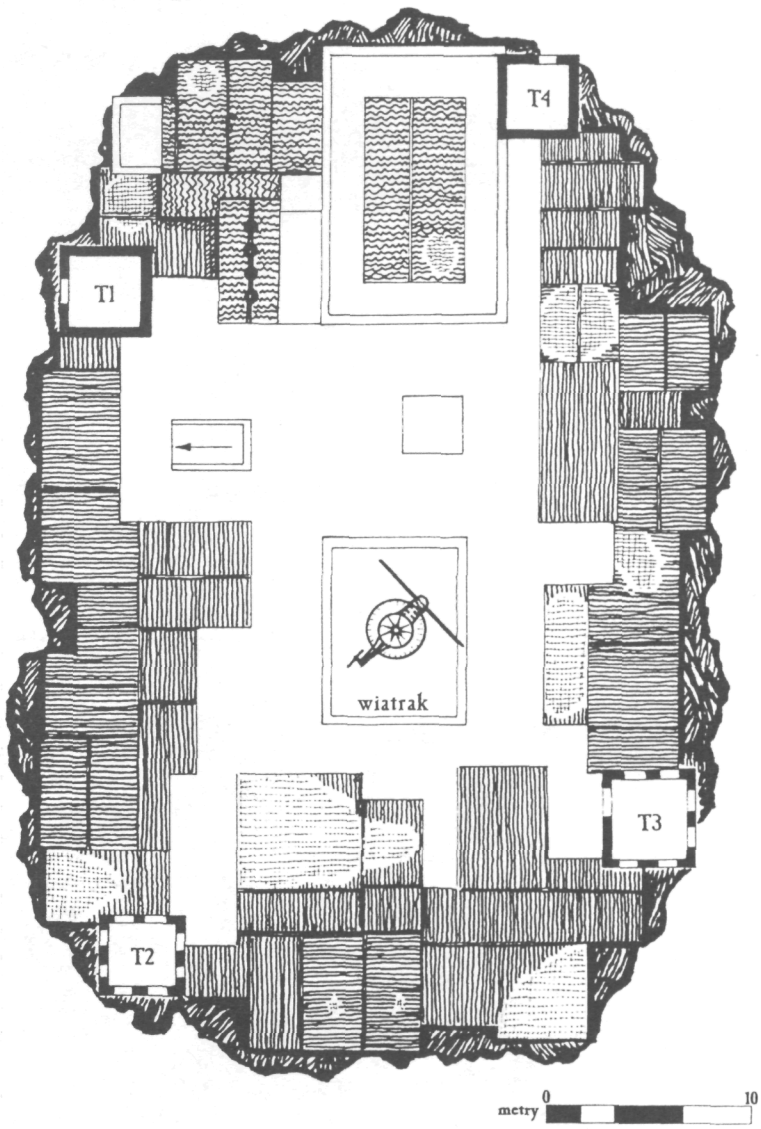
Rysunek przedstawia miejsce, w którym pracuje płatnerz Klaus. Rzemieślnik zajmował się ostatnio wyrobem broni drzewcowej, którą Blizna zamówił dla strażników. Klaus wykonał jak dotąd sześć sztuk. Widoczne na obrazku kamienne koryto jest wypełnione wodą, używaną do studzenia rozgrzanego po obróbce żelaza.

Dwójka wiszących na ścianie identycznych oburęcznych mieczy pochodzi z pierwszych lat istnienia Księstw Granicznych. W rękojeści jednego z nich (jej koniec można łatwo podważyć) znajduje się *Pomoc nr 8* – jeżeli zależy Ci na realizmie sytuacji, możesz wręczyć graczom zwinięty rekwizyt.

7b. Młyn

Większą część tej izby zajmuje wielka maszyneria – młyńskie kamienie połączone drewnianymi przekładniami z niknącym w stropie, obrotowym wałem wiatraka. Z otwartej klapy pośrodku sali do kwadratowego otworu w suficie biegną dwie liny. We wschodniej części pomieszczenia leży na stercie kilka worków. Przy północnej ścianie stoi drewniany warsztat, na którym widać młotek i trochę metalowych oczek. Przez otwór w północno-wschodnim rogu sali można zejść po drabinie do położonego niżej pomieszczenia 7f. Drabina sięga też do klapy w suficie, zamykającej przejście do lokacji 7c.

MAPA NR 3: DACH



Pomieszczenie 7b to królestwo Williego Młynarza, który wyrabia tu mąkę. Większość worków zawiera przywiezione wyciągiem z dołu ziarno. W pozostałych znajduje się mąka, czekająca na transport do mieszczącego się wyżej magazynu.

Warsztat należy do Klausa – ponieważ Willi nie korzysta z całego pomieszczenia, płatnerz często dotrzymuje młynarzowi towarzystwa i dla zabicia czasu wykuwa tu kolczugi.

7c. Magazyn/Browar
W tym pomieszczeniu leży kilka stert opałowego drewna i parę dużych worków mąki. W południowo-wschodnim rogu sali można dostrzec koryto z wodą i parę wiader. Pośrodku zachodniej ściany widać konstrukcję, która przypomina wyglądem dużą szafkę. W północno-wschodnim rogu izby znajduje się drabina, prowadząca w dół do lokacji 7c i sięgająca do klapy w suficie.
W browarze często można spotkać Dahlberta Piwowara, sprawdzającego, jak postępuje fermentacja nowej partii piwa. Zazwyczaj kontrola wymaga starannej degustacji. Jeżeli w znajdujących się w sali wiadrach również fermentuje alkohol, mogą być one przykryte pokrywkami.

„Szafka" nie posiada podłogi i tworzy osłonę dla biegnącego w głąb skały szybu. W środku zainstalowano specjalny, linowy wyciąg, który może sięgnąć dna studni, położonego 180 metrów niżej. Sznur jest kilkukrotnie owinięty wokół zamocowanego u góry „szafki" bębna, obracającego się dzięki energii wytwarzanej przez wał wiatraka. W linę w 15 metrowych odstępach wpleciono małe, metalowe oczka, na których można zaczepić gotowy do transportu towar. Należy jednak pamiętać, że na kondygnacji będącej miejscem przeznaczenia musi przebywać ktoś gotowy odebrać ów towar. Zapas wody w korycie można uzupełnić, opuszczając wiadra na dno studni.

7d. Stolarnia
Przy zachodniej ścianie stoi warsztat, z dużym, drewnianym imadłem. Wzdłuż północnej ściany ciągną się półki z narzędziami; pod południową leży stos desek. Większą część sali zajmuje jakiś olbrzymi, mechaniczny wynalazek, napędzany za pomocą przekładni pasowej przez obracający się wał wiatraka.

W tym pomieszczeniu pracuje cieśla, Konrad. Opisana maszyna jest tokarką, na której wytacza się m.in. żerdki składanych masztów. Pod stołem roboczym leżą części niezbędne do przekształcenia urządzenia w piłę mechaniczną, przystosowaną do cięcia 2,5-metrowych desek.

7e. Warsztat garncarski
Przy południowej ścianie znajduje się warsztat, na którym leży szereg dziwnych narzędzi. Obok stoi mały piec. Wzdłuż zachodniej ściany ciągnie się półka, na której spoczywa kilka nie wykończonych, glinianych wazoników. W północnej części sali widać beczkę, parę worków i koło garncarskie napędzane wałem obrotowym wiatraka.

Nawet jeśli bohaterowie nie zorientują się w pierwszej chwili, gdzie się znaleźli, powinni to rozpoznać po wazonikach. W workach leży sucha glina, zaś rozrobiona z wodą i gotowa do obróbki jest w beczce. W pracowni – najczęściej popołudniami – pracuje garncarz, Nicholas.

7f. Magazyn (pracownia Yazerana)
To była pierwotnie pracownia samego Yazerana. Obecnie składuje się tu tylko drwa i zniszczone, przeznaczone na opał meble.

W południowym krańcu pomieszczenia stoi mały piecyk ze starym, metalowym zbiornikiem na wodę. Pomiędzy

kwadratowymi otworami w podłodze i stropie biegną dwie tworzące wyciąg liny. W suficie w północno-wschodnim rogu sali widać klapę, pod którą stoi drewniana drabina.

Wśród połamanych mebli leżą metrowe, zakończone dużą gałką drzewce. Znajdowały się one niegdyś na wierzchołku starego masztu. Jeśli śmiałkowie spytają Norberta, co się z owym masztem stało, mnich odpowie, że wrzucono go tutaj.

Po podważeniu gałki okaże się, że jej środek został wydrążony. Wewnątrz spoczywa Kryształ Powietrza (*Pomoc dla graczy nr 9*).

7g. Pomieszczenie z organami
To 4,5-metrowej wysokości pomieszczenie jest do połowy wypełnione jakimiś metalowymi przewodami i rurami. Znajduje się w nim również dziwaczny, wyposażony w białe i czarne dźwignie pulpit oraz umieszczony na podwyższeniu drewniany stołek. Obdarzona *muzykalnością* osoba, która przejdzie test **Int**, rozpozna w widocznej konstrukcji bardzo skomplikowany instrument muzyczny. Są to organy parowe, jakie dla rozrywki zbudował sobie Yazeran. Z instrumentu można wydobyć dźwięk, gdy rozpali się w piecyku (lokacja 7f) i podgrzeje wodę w zbiorniku. Ciecz osiąga odpowiednią temperaturę po około półgodzinie.

Tajemne przejście w zachodniej części komnaty prowadzi do grobowca Yazerana, mieszczącego się pod kaplicą. Drzwi otwierają się po naciśnięciu ruchomej cegły w ścianie.

Wiatrak
Na dachu budynku, w którym mieszczą się wszystkie pracownie, stoi wiatrak, dostarczający energii dla młyna, tokarki czy kowalskich miechów. Wiatrak jest krasnoludzkiej konstrukcji, co po udanym teście **Int** rozpozna każda osoba, znająca się na *stolarstwie*, *kowalstwie* lub *inżynierii*. Zbudowano go z lekkiego drewna, wzmacniając w newralgicznych punktach solidnymi brązowymi wspornikami. Cała konstrukcja obraca się stosownie do zmian kierunku wiatru, zachowując równowagę dzięki zastosowaniu przemyślnego sytemu sworzni.

Wiatrak wydaje się dobrym miejscem na ukrycie kryształu, lecz tak naprawdę nie kryje żadnych tajemnic.

Parter: Kwatery prywatne (lokacje 8-24)

Wszystkie pomieszczenia mieszkalne zbudowane są mniej więcej na podobnym planie – kwadratu połączonego z prostokątem – choć poszczególne kwatery mogą różnić się trochę od siebie.

Typowy pokój
Typowy pokój ma trzy metryj wysokości, a jego wyposażenie składa się z dużego biurka, dwóch krzeseł oraz takiej samej liczby łóżek i umieszczonych pod nimi skrzyń. W sali znajduje się też kominek. Przez parę okien z mocnymi, drewnianymi okiennicami (**Wt** 2, **Obr** 3) wpada do środka światło. Przy ścianie stoi drabina, sięgająca do małego pawlacza pod sufitem. Wszelkie różnice w stosunku do zaprezentowanego tu schematu pokoju uwzględniono w opisach poszczególnych mieszkań.

8. Przeor Gregor
Kwatera przeora jest umeblowana dostatniej niż mieszkania zwykłych mnichów, a jej dodatkowymi zaletami są panujące w środku ciepło (lokal mieści się nad kuchnią) i bezpośredni dostęp do biblioteki.

Gregor używa swego lokum również jako biura. Poza łóżkiem, mieszkanie wyposażone jest w duże biurko (pełne pergaminów, piór, urzędowych pieczęci itp.) i pojedyncze krzesło (goście będą musieli stać). Na drzwiach do biblioteki wisi pęk wykonanych z brązu uniwersalnych kluczy, otwierających wszystkie zamki w Orlim Gnieździe.

Na poddaszu leży niewielki kuferek, zawierający ubrania przeora i resztę jego dobytku: pęknięty grzebień z kości słoniowej, dwie nefrytowe figurki szachowe (wartości około 20 ZK każda) i małą księgę przysłów. Z balkonu, który Gregor dzieli razem z Norbertem, można objąć wzrokiem całą północną ścianę klasztoru. Przeor ustawił na galerii duży fotel i w zamyśleniu obserwuje dziedzińce.

9. Sygnalista Norbert
W mieszkaniu Norberta stoi duże łóżko, twarde, drewniane krzesło, trzy kufry oraz małe biureczko, pod którym leży kilka rachunkowych ksiąg. Jedna ze skrzyń zawiera ubrania sygnalisty, pozostałe dwie – dobrze zamknięte – kryją skarby i fundusze Orlego Gniazda.

Mnich, jeżeli go będą naciskać, pokaże zawartość kufrów bohaterom ale zrobi to bardzo niechętnie. Śmiałkowie muszą go przekonać, że otwarcie skrzyń jest absolutnie niezbędne dla powodzenia wykonywanej przez nich misji. W pierwszym z zamkniętych kufrów znajduje się 2385 srebrnych szylingów, a w drugim sześć kamieni po 500 ZK i trzy po 750 ZK, para niezbyt gustownych srebrnych kandelabrów wartości 150 ZK każdy oraz 30-centymetrowa, srebrna statuetka klęczącego rycerza, warta około 100 ZK. Sześciokątną, drewnianą podstawę posążka można podważyć – w środku spoczywa *Pomoc dla graczy nr 10* – trójka kijów.

Lokacja 9a to wąskie pomieszczenie, które z powodu czterech grubych żerdzi, sięgających od podłogi aż po sufit, sprawia wrażenie jeszcze mniejszego. Na półce przy południowej ścianie leżą dwa maszty (jeden złamany) oraz parę ozdobnych gałek. Wzdłuż północnej ściany znajduje się kilka rzędów przegródek; większość zawiera zwinięte flagi, a jedna tubę na dokumenty.

W suficie przy każdym ze stojących masztów jest mała klapka, skonstruowana po to, by flagi można było wciągać bezpośrednio z tego pomieszczenia. Na zwoju schowanym w tubie spisano listę chorągiewek oraz ich znaczenie. Jeśli śmiałkowie zadadzą sobie trud sprawdzenia dokumentu, okaże się, że większość wywieszanych informacji dotyczy warunków pogodowych, ostrzeżeń o lawinach skalnych, bandytach i innych niebezpieczeństwach.

Pod dwoma białymi flagami używanymi do obwieszczania śmierci kogoś z mieszkańców (większość mnichów uważa je za przynoszące pecha i ich nie dotknie) schowano skórzane juki z 843 ZK, które Norbert zdefraudował z klasztornego skarbca.

RADA ORLEGO GNIAZDA

Kapitan straży Udo „Blizna" Schwerner zwołuje naradę w Wielkiej Sali Jadalnej klasztoru

Za Blizną ciągnie się okazały balkon słynnej klasztornej biblioteki. Obok kapitana siedzą – zastępujący zwykle przeora sygnalista Norbert i Mortmore reprezentujący starszyznę braci.

Pedantycznie hołdujący tradycji Mortmore ubrany jest w standardowy, nie zdobiony, mnisi habit z grubej wełny. Norbert założył wygodniejszy strój z futrzaną peleryną, chroniącą przed lodowatym, górskim wiatrem. Habity obu – co może wydać się trochę dziwne – nie mają barwy białej, tak charakterystycznej dla wyznawców Vereny, lecz odcień szarobrązowo-czarny. W klasztorach (takich jak Orle Gniazdo), gdzie więcej czasu poświęca się pracy niż duchowej kontemplacji, ciemna odzież jest po prostu praktyczniejsza.

Schwerner, jako świecki członek zakonu, może nosić garderobę bardziej odpowiednią dla byłego najemnika i dowódcy zbrojnych. Dlatego też jego stroje mają tradycyjny krój i nie są przerabiane ze względu na kalectwo, jakie dotknęło Bliznę (brak jednej dłoni). Schwerner chodzi zwykle w skórzanym pancerzu lub ukrytej pod ubraniem koszulce kolczej. Przy boku nosi tani miecz (jego rękojeść jest zbyt pospolita jak na tileańskie rzemiosło) – przypuszczalnie wyrób imperialny z Altdorfu albo z Nuln.

Balkon wraz z wiszącymi na nim chorągwiami zdobią symbole Vereny – bóstwa patronującego klasztorowi. Bogini jest przedstawiana jako obrończyni sprawiedliwości i protektorka nauki. Posągi – jeden ze skarbów Orlego Gniazda – zostały wyrzeźbione przez słynnego miragliańskiego artystę, Angelo Fittoriniego. Wykonano je z białego onyksu – daru od krasnoludów z Karak-Varn – na podstawie szkiców Yazerana. Powstałe w pracowni Fittoriniego rzeźby wysłano w kilku częściach do klasztoru, gdzie złożył je sam artysta. Podobno niezbyt mile wspominał pracę w Orlim Gnieździe, a to z powodu gwałtownych zawrotów głowy, jakich tu doznawał. Miragliańscy historycy sztuki utrzymują, że podróż do klasztoru uniemożliwiła Fittoriniemu ukończenie rzeźb na dachu Pałacu Książęcego, które trzeba było wykonać na miejscu. Rozpoczęte prace nie ujrzały nigdy światła dziennego, ale – jak twierdzą kronikarze – powód był całkiem inny...

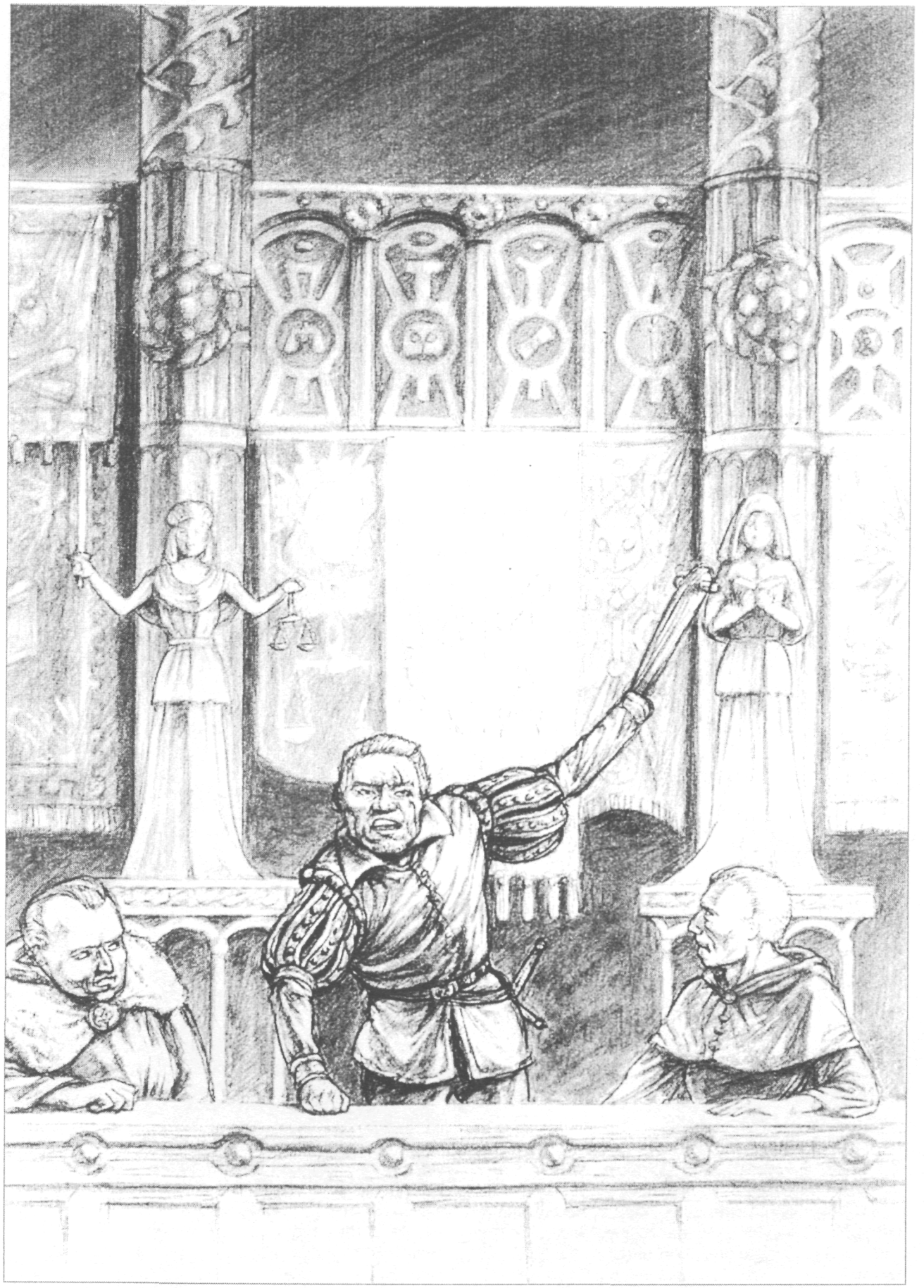
Co ciekawe, posąg po lewej stronie trzyma miecz wysoko w górze; na większości portretów Verena przedstawiana jest z opuszczoną bronią, co symbolizuje, że rozwiązania siłowe aprobuje tylko w ostateczności. Bogini staje się wojownicza dopiero wówczas, gdy zaangażowanym w spór stronom zabraknie rozsądku, by go rozstrzygnąć. Dokładne znaczenie pozy, jaką przybiera bóstwo, wywołuje wiele dyskusji wśród mnichów.

Choć Orle Gniazdo jest klasztorem poświęconym ochronie wiedzy, w ornamentach Wielkiej Sali Jadalnej obecne są motywy nawiązujące do różnych wizerunków Vereny. Na dekorowanej balustradzie balkonu widnieją zarówno miecz i szale sprawiedliwości, jak i sowa (ulubione zwierzę bogini) oraz zwój, symbolizujące mądrość. Górne części dwóch kolumn (wyrzeźbionych ponoć przez samego Yazerana), sięgających sklepienia i przypominających kształtem wagę, zdobią motywy łodyg denkrautu. Jest to roślina pnąca z rodziny kapryfolium, używana przez zielarzy do leczenia migren i poprawiania koncentracji, tradycyjnie poświęcona Verenie. Według legendy, była ona darem ślubnym, jaki Verena otrzymała od bogini ziemi Rhyi w czasie zaślubin z bogiem śmierci, Morrem.

Bezpośrednio za Blizną wisi wielki sztandar Orlego Gniazda. Prawie wszystkie klasztory w Starym Świecie – nawet te, którym patronują bóstwa pokojowe – mają własne chorągwie. Proporców używa się podczas procesji i gdy mieszkańcy klasztoru służą w wojsku. Na sztandarze Orlego Gniazda dominuje otoczony symbolami wiedzy Miecz Sprawiedliwości Vereny, oświetlony alegorycznym światłem Prawdy przez dwa Słońca Mądrości. Wyszywaną złotymi i srebrnymi nićmi atłasową chorągiew wykonano w zwierzchnim dla Orlego Gniazda klasztorze z Nuln jakieś osiemdziesiąt lat po konklawe roku 2432. Tamtejsza konferencja stanowiła dla Orlego Gniazda przełom, gdyż doceniono na niej konstrukcyjny geniusz Yazerana, a osada uzyskała oficjalnie potwierdzony status klasztoru.

Inne chorągwie są darowiznami od bogatych świeckich braci i wdzięcznych mecenasów biblioteki. Tę u góry balkonu ufundował Uniwersytet z Nuln, z którym łączą Orle Gniazdo specjalne więzi. Drugi podobny sztandar wisi w kaplicy Vereny, przylegającej do uczelnianej biblioteki. Chorągiew umieszczona niżej jest darem od Gildii Prawników i Adwokatów z Talabheim. Widoczne na niej symbole miecza i księgi stanowią atrybuty Vereny. Przedstawiono je podobnie jak na emblemacie wyznawców boga prawa Solkana, choć na tym ostatnim księga zawsze jest otwarta i przebita mieczem.

Chorągiew na lewo od wielkiego sztandaru wykonano w stylu południowotileańskim. Proporzec jest jednym z nowszych nabytków Orlego Gniazda – wraz z kilkoma unikatowymi rozprawami alchemicznymi podarował go klasztorowi Giovanni Badrinatti, władca Księstwa Granicznego, Organza Nova. Badrinatti nosił chorągwie Vereny i jej córki Myrmidii podczas długiej wojny z sąsiednim księstwem Rif al-Sakhr, a po zdobyciu jego stolicy wywiesił sztandary na murach.



10. Kucharz Gunther
Gunther stanowczo nie chce dzielić z nikim swego pokoju. Jego trzech pomocników śpi na środkowej kondygnacji wieży nr 1, zgadzając się co do tego, że nawet smród dochodzący z dołu jest lepszą alternatywą niż mieszkanie z Guntherem. Łóżko w kwaterze kucharza jest na tyle duże, by zmieściła się w nim dwójka ludzi. Całą izbę zaśmiecają wszelkiego rodzaju rupiecie.

11. Mortmore, Paulus i Gerhardt
Ta trójka mieszka wspólnie od wielu lat. Są najlepszymi przyjaciółmi i nie bratają się zbytnio z innymi mnichami. Mieszkanie jest podzielone według dokładnych, od dawna ustalonych granic terytorialnych.

12. Krawiec Siggi i garncarz Nicholas
Mieszkanie Siggiego jest jednocześnie jego warsztatem pracy. Pod ścianami leżą tu sterty bel materiału oraz stosy pudełeczek z igłami i nićmi. W jednym z kartoników schowano *Pomoc dla graczy nr 11* – połówkę dwójki pucharów. W obawie przed konsekwencjami, Siggi nie przyzna się do jej posiadania. Według pierwotnych instrukcji Yazerana, kolejni mnisi dziedziczący karty mieli wykonywać ten sam zawód. Krawiec i płatnerz Klaus zlekceważyli te zalecenia, dzieląc się otrzymanym obrazkiem po połowie. Siggi odda swoją część karty, gdy uzyska zapewnienie, że uniknie kłopotów. Nawet jeżeli gracze nie zdobędą obrazka krawca, nadal będą w stanie rozwiązać łamigłówkę.

13. Płatnerz Klaus z psem Drapkiem
Należy oczekiwać, że Klaus stanie się jednym z ważniejszych BN-ów tej przygody i śmiałkowie będą go widywać dość często. Płatnerz posiada fragment jednej z kart pozostawionych przez Yazerana (*Pomoc dla graczy nr 12* – połówka dwójki pucharów), którą ukrył pod ubraniami w swojej skrzyni. Jeśli śmiałkowie spróbują wspiąć się po drabinie na poddasze, będą musieli pokonać rozmaite druty-potykacze. Ponadto przekonają się, że szczeble wysmarowano odchodami i sadłem jak-jaka. Odpowiedzialnymi za ten kawał są sąsiedzi Klausa – Reiner, Siegfried i Johann, choć, oczywiście, będą udawać niewiniątka.

14. Reiner, Siegfried i Johann
W pomieszczeniu są trzy łóżka; poza tym nie odznacza się ono niczym szczególnym.

15. Blizna – kapitan straży
W kwaterze Blizny panuje niezwykła czystość i porządek, jakby niemal nikt w nim nie mieszkał. Poza tym nie odznacza się ono niczym szczególnym.

16. Wartownia
To pomieszczenie wygląda na puste. Wewnątrz widać tylko leżącą w jednym rogu stertę krótkich łuków i kołczanów pełnych strzał oraz prowadzącą do klapy w suficie drabinę. W zachodnim końcu sali uwagę przykuwają wybite w ścianie otwory strzelnicze oraz duże dziury w podłodze.

Komnata wystaje ponad skalną krawędź bezpośrednio nad mostem, przez który wiedzie droga do Orlego Gniazda. Sala zazwyczaj stoi pusta (chyba że Blizna używa jej do ćwiczeń), ale w razie szturmu na wejście do klasztoru staje się jednym z głównych bastionów obrony. Łuki są w kiepskim stanie – istnieje kumulatywne 10% szans, że ich cięciwy będą pękać wraz z każdym oddanym strzałem. Aby uniknąć obrażeń, postacie, którym broń sprawi niespodziankę, muszą przejść test *ryzyka*.

17. Albrecht, Chedwick i Karl
W pomieszczeniu są trzy łóżka; poza tym nie odznacza się ono niczym szczególnym.

18. Karolus, Yorgi i Bruno
Ta trójka lubi sobie wypić po godzinach. Mała beczułka piwa kupiona cichaczem od Dahlberta leży ukryta pod łóżkiem Yorgiego.

19. Gabinet lekarski
To pomieszczenie wygląda jak sala tortur, a młodsi mnisi nazywają je „lochem". W środku znajduje się pojedyncza drewniana ława (z przymocowanymi do niej kajdanami) oraz stół, na którym zgromadzono mnóstwo noży, rozmaitych cęgów, pił i innych strasznych narzędzi. Część szczypiec i kajdanów leży w kominku. Pod stołem stoi otwarte pudło, zawierające dużą liczbę glinianych słojów – są one pełne ziół używanych w medycynie i gastronomii.

Jeżeli to możliwe, mnisi starają się unikać tej sali, ponieważ funkcję lekarza/dentysty/chirurga i fryzjera w jednej osobie pełni nie kto inny jak Gunther. Kucharz traktuje owo zadanie z taką samą delikatnością, jaka cechuje jego kuchnię – jak dotąd nikt jeszcze nie umarł, ale praca, którą wykonuje, wzbudza obrzydzenie i strach. Z pewnością samopoczucie pacjentów nie jest dla niego sprawą najważniejszą.

20. Młynarz Willi, cieśla Konrad, Bernard oraz Stefan
To gwarne pomieszczenie jest mieszkaniem niezwykle żywej czwórki, a skargi na dochodzące stąd hałasy są aż nazbyt częste. Wbrew wszelkim regulaminom, Bernard i Stefan przechowują pod łóżkami ćwiczebne, drewniane miecze (potraktuj je jako pałki).

21. Bruno Starszy, piwowar Dahlbert, Dieter i Opaska
Wybuchowa mieszanka charakterów lokatorów tego pokoju prowadzi do częstych kłótni, a dochodzące czasem ze środka złorzeczenia nikogo już specjalnie nie dziwią. Dahlbert przechowuje tu w swojej skrzyni *Pomoc dla graczy nr 13* – siódemkę monet.

22. Pokój gościnny
To jest bardziej komfortowy pokój gościnny z dywanami na podłodze, kotarami w oknach, okiennicami, świeżą wodą, donoszoną codziennie przez młodszych mnichów, i innymi podobnymi wygodami.

Na czas pobytu zamieszka tu pierwsza czwórka bohaterów – względnie te postacie, które najbardziej spodobają się Norbertowi. Jeśli nikomu się ta sztuka nie uda, sygnalista może policzyć śmiałkom komorne – w razie sprzeciwu jednak szybko spuści z tonu. Norbert obawia się, że przybysze są wysłannikami kultu Vereny, mającymi wykryć jego malwersacje, a przepowiednia Yazerana jest jedynie przykrywką dla ich misji.

23. Składzik wina
Do tej kwadratowej izby nie da się wejść z żadnego z pokojów gościnnych. Można się tam jednak dostać przez ukryte przejście naprzeciw tajemnego korytarza, biegnącego do jadalni. Tak jak inne zbudowane przez Yazerana przejścia, to również otwiera się po wciśnięciu cegły w ścianie. Znaki na kamieniu ułatwiają bohaterom znalezienie drzwi (modyfikator +10 podczas próby poszukiwań). W pomieszczeniu znajduje się tylko tuzin beczek wina.

24. Pokój gościnny
Mnisi ulokują tu resztę śmiałków, jeśli przybyszów jest więcej niż czterech. Pokój wygląda jak dwuosobowe kwatery zakonników. W razie potrzeby można dostawić więcej łóżek.

Parter: Kaplica (lokacja 25)

W tej sali urządzono małą kaplicę Vereny na użytek poszczególnych mnichów (wszystkie wspólne ceremonie odbywają się w jadalni). Jednak z powodu hałasów, jakie często dochodzą z kwater strażników (lokacje 14-15), większość braci woli modlić się w pokojach. W ścianach kaplicy znajdują się małe nisze, w których można składać ofiary, jednak poza pojedynczymi ogarkami świec i resztkami wypalonego kadzidła wszystkie wgłębienia są puste. W zachodnim końcu komnaty stoi prosty, drewniany ołtarz.

Po dokładnym zbadaniu podłogi śmiałkowie dostrzegą zarys ukrytej klapy; jest to duża, starannie dopasowana, kamienna płyta, nie różniąca się wyglądem od reszty posadzki. Aby podnieść ciężar, niezbędny będzie łom (lub jakiś inny podobny przyrząd), do którego trzeba przyłożyć łączną **Siłę** 8. Przy dźwigni mogą pracować nie więcej niż dwie osoby. Pamiętaj, że mnichom nie spodoba się, że śmiałkowie bezczeszczą kaplicę.

25a. Grobowiec Yazerana
Klapa prowadzi do dawnej komnaty Yazerana – czarodzieja pochowano w środku, a miejsce jego spoczynku znają dziś jedynie najstarsi mnisi. W tym kwadratowym pomieszczeniu widać tylko kamienny sarkofag i leżącą pod ścianą skrzynię. Na szczycie sarkofagu znajduje się kamienny posążek stojącego na piedestale jastrzębia.

Yazeran, będąc krasnoludem, nie czuł się dobrze w eksponowanych częściach Orlego Gniazda. Gdy zaczął przebudowywać klasztor, wykuł tę małą, ukrytą wśród skał komnatę wraz z tajemnym przejściem, prowadzącym do pracowni. Kiedy zmarł, mnisi opróżnili pomieszczenie i szczelnie zamknęli klapę wiodącą do kaplicy (wówczas była tam wartownia). Nigdy nie odkryli tajnego przejścia.

Posążek jastrzębia wykonano na podobieństwo ponoć wciąż istniejącej statuy z kompleksu królewskiego w Kadar-Gravning. Yazeran zaczarował później rzeźbę, by strzegła jego grobowca. Manipulowanie przy sarkofagu lub skrzyni spowoduje, że statua ożyje i zacznie rozdzierająco skrzeczeć. Jastrząb sfrunie ze swojego piedestału i zaatakuje świętokradców.

Kamienny ptak ma taką samą charakterystykę, jak kruk. Potrafi wykrywać niewidzialne i ukryte za pomocą magii istoty, jego ataki zaś należy traktować jak zadawane bronią magiczną (tzn. może powodować obrażenia u potworów niewrażliwych na ciosy zwykłym orężem). Do zranienia jastrzębia potrzebna jest również magiczna broń, ptak zaś stanowi mały i bardzo ruchliwy cel – modyfikator -10 do **WW** napastników.

Jastrząb zawsze atakuje twarz, więc nie musisz określać miejsca trafienia. Jedynymi częściami pancerza, które chronią przed jego ciosami, są hełmy osłaniające całą głowę oraz tarcze. Przed atakami ptaka można się bronić, robiąc uniki lub parując. Wszystkie trafienia krytyczne dotyczą głowy, a rezultaty 13+ należy traktować jak 9.

Jeśli śmiałkowie pokonają jastrzębia, odkryją, że skrzynia (nie zamknięta na klucz i pozbawiona pułapek) zawiera pozostałe po Yazeranie skarby: 7368 ZK, rubinowy wisiorek wartości 2000 ZK, 4 szmaragdy po 400 ZK każdy i 30 nefrytowych figurek szachowych (5 ZK od pionka i 20 ZK od figury). Dwie brakujące sztuki znajdują się w pokoju Gregora (lokacja 8) – cały komplet osiąga cenę około 750 ZK.

Do podniesienia wieka sarkofagu potrzeba łącznej **Siły** 10 – próbę może podjąć do czterech osób jednocześnie. Wewnątrz są tylko wysuszone szczątki krasnoluda, owinięte w biały całun. Grzebiąc przy zwłokach, śmiałkowie mogą przywołać ducha Yazerana, który surowo napomni włamywaczy.

ATAK

W czasie, gdy śmiałkowie myszkują po Orlim Gnieździe poszukując kryształu, Przymierze Krwawego Topora pod dowództwem Radzoga zbliża się do klasztoru. W tym rozdziale goblinoidy przypuszczą atak na klasztor, zmuszając bohaterów do bardzo szybkich działań.

KTO NADCHODZI?

Według przepowiedni Yazerana, śmiałkowie mają *pospieszyć z pomocą temu, kto jej potrzebuje*, gdy *najstarszy z wrogów przekradnie się znowu poprzez szczyty.* Jak dotąd, nie wydarzyło się jednak nic niepokojącego, co pozwoliłoby bliżej określić charakter zagrożenia.

Żeby poznać prawdę, przedsiębiorczy bohaterowie mogą uciec się do wróżb czy jakichś innych metod. Od Ciebie tylko zależy, jak potraktujesz te próby, weź jednak pod uwagę, jakiej metody użyto, w którym momencie, jaki był margines sukcesu, no i oczywiście to, ile informacji chcesz zdradzić graczom.

Uczestnicy gry mogą różnorako zinterpretować wzmiankę o *najstarszym z wrogów.* Podejrzenia mogą paść na Przymierze Krwawego Topora, gdyż to orki zmusiły Yazerana, by szukał schronienia w klasztorze. Niektórzy mogą prognozować nową ingerencję Chaosu – odwiecznego wroga świata – lub nawet coś całkiem innego. Niech gracze myślą na ten temat, co chcą.

Jeżeli ktoś użyje umiejętności *wróżenie*, może dowiedzieć się niewiele więcej, niż mówi przepowiednia (czyli np. że zagrożenia należy oczekiwać od strony gór). Jeśli test był bardzo udany, możesz zdradzić część informacji (np. duża liczba goblinoidów nadciągnie z... [podaj kierunek] mniej więcej w takim, a takim czasie).

Modły w kaplicy z prośbą o wskazówki mogą nie dać rezultatów. Chcąc ocenić, czy odniosły one skutek, postępuj według zwykłej procedury opisanej w podręczniku **WFRP**. Weź pod uwagę zachowanie bohaterów w klasztorze, modyfikując rzut o +/- 50 ze względu na aktualną opinię śmiałków u Vereny.

Wskazówka udzielona przez bóstwo może przybrać różne formy – od krótkiego, zielonego błysku za oknem do wyraźnej wizji, pozwalającej oszacować siły i pozycję orków. Jeśli z modlitwą o informację śmiałkowie zwlekają do ostatka (patrz *Atak, a działania graczy* dalej), odpowiedzią na ich prośby może być widok pierwszych stworów z nadciągającej hordy Radzoga.

ATAK A DZIAŁANIA GRACZY

Działania orków można podzielić na trzy fazy – *podchodzenia do klasztoru, przybycia na miejsce* i *ataku.* W pierwszej fazie – *podchodzenia do klasztoru* – śmiałkowie dostrzegają goblinoidy – na przygotowania do oblężenia pozostało niewiele czasu. W drugiej fazie – *przybycia na miejsce* – orki rozbijają obóz i szykują się do natarcia. Nadarzy się sposobność do pertraktacji i poczynienia ostatnich ulepszeń w systemie obrony. Trzecią fazą jest sam *atak.*

Jeśli przygoda ma trzymać w napięciu, będziesz musiał dostosowywać bieg wydarzeń do działań graczy. Gdy zdadzą sobie sprawę, iż toczą wyścig z czasem, poszukiwania kryształu staną się bardziej energiczne i ekscytujące. Jeśli do tego nie dojdzie, przygoda może stać się dość nudna.

Fazę *podchodzenia do klasztoru* należy rozpocząć, gdy bohaterowie odnajdą już jakieś dwie-trzy wskazówki Yazeran, i choć to nawet nie połowa – zapowiada się, że rozwiązanie zagadki, zdobycie kryształu i odparcie najeźdźców wciąż są możliwe.

Fazę *przybycia na miejsce* należy rozpocząć, gdy postaciom brakuje jeszcze jednej-dwóch wskazówek i powinna ona trwać tak długo, aż śmiałkowie ułożą łamigłówkę. Może to zająć minuty albo godziny. W razie potrzeby możesz zyskać na czasie, wymyślając przeciągające się negocjacje mnichów z orkami lub spór wśród braci na temat konieczności zorganizowania obrony. Kilka pomysłów omówimy w stosownym miejscu.

Faza *ataku* powinna nastąpić, gdy tylko śmiałkowie uporają się z łamigłówką. Bohaterowie będą poszukiwać kryształu już po rozpoczęciu natarcia, a fakt czy go zdobędą i obronią wpłynie na rezultat bitwy.

WALKA NA DACHACH

Jest niemal pewne, że podczas ataku dojdzie do walki na dachach. Poruszanie się po nich może przysporzyć jednak o wiele więcej trudności, niż można obejrzeć w przygodowych filmach (szczególnie, gdy za krawędzią zieje trzystumetrowa przepaść).

Rzut Orlego Gniazda z góry (*Mapa nr 3*) powinien pomóc Ci kontrolować, gdzie znajdują się walczący. Jeśli starcia na dachach zechcesz rozegrać figurkami, możesz łatwo przerysować plan, stosując przelicznik – 1 metr = 1 centymetr.

Poruszanie się

Największa szybkość, z jaką można bezpiecznie poruszać się po dachach, to *ostrożnie*. Jeśli ktoś rozwinie *normalne* tempo, musi co rundę wykonywać udany test **I** (akrobatyka +10) lub upadnie. Jeżeli desperat spróbuje *biec*, test przeprowadza się z modyfikatorem -20.

Zniszczone połacie dachu

Na *Mapie nr 3* zaznaczono, że niektóre dachy są zniszczone. Normalnie nie sposób tego dostrzec, chyba że chodząca po gontach osoba spędzi rundę przed każdym ruchem, badając podłoże i wykona jednocześnie udany test **Int** (*stolarstwo* +10, *inżynieria* +10). Zniszczony dach zawali się pod naciskiem 300 punktów obciążenia, a przebywający na nim nieszczęśnik wyląduje na strychu, spadając z wysokości k3 metrów.

Przeskakiwanie z dachu na dach

W niektórych miejscach można przeskakiwać z dachu na dach. Jeśli ktoś zechce podjąć taką próbę, postępuj według normalnej procedury. Podczas rozbiegu i lądowania każ skaczącemu wykonywać testy **I**, sprawdzające czy ryzykant utrzymał się na nogach.

Walka

Walka na zdradliwych, łupkowych dachach jest naprawdę niebezpieczna. Przeciwnicy muszą wykonywać co rundę udane testy **I** (*akrobatyka* +10), by w jej trakcie nie upaść. Test należy powtarzać po otrzymaniu każdego trafienia (bez względu na to, czy spowoduje ono obrażenia), stosując przy tym modyfikator -10 za każdy punkt różnicy w **Siłach** uczestników walki na korzyść atakującego. Na przykład, jeśli postać z **Siłą** 3 otrzyma uderzenie z **Siłą** 4, wykonuje test modyfikowany o -10.

Problemy związane z utrzymaniem równowagi wpływają również na skuteczność zadawania ciosów (która jest mniejsza). Walczący na dachach otrzymują modyfikator do **WW** równy -10. Wartość **US** atakującego spada dopiero wtedy, gdy rzuca on bronią lub strzela w ruchu.

Upadki

Postać, która wykona nieudany test **I** na dachu, traci grunt pod nogami i upada. Na *Mapie nr 3* pokazano kierunek nachylenia wszystkich dachów Orlego Gniazda. Postać, która straciła równowagę, stacza się zawsze w stronę krawędzi. Jeśli nieszczęśnik znalazł się pośrodku dwuspadowego dachu, leci w bok – możesz zezwolić na test **I** (*akrobatyka* +10) mówiący, czy śmiałkowi uda się kontrolować kierunek upadku.

Wywrotka na dachu nie powoduje bezpośrednich obrażeń. Największe niebezpieczeństwo wiąże się z możliwością wypadnięcia poza krawędź. Zjeżdżającej postaci przysługuje modyfikowany o +10 test **I** (*akrobatyka* +10), pozwalający się w porę zatrzymać. Przy niepowodzeniu o 10 lub mniej punktów, nieborak zawisa na brzegu. Może wówczas spróbować wspiąć się z powrotem (uznaj go za *leżącego*, dopóki akcja się nie powiedzie), względnie puścić się dachu – potraktuj ten wyczyn raczej jak kontrolowany *skok* niż upadek, choć przy skoku w skalną przepaść niewielka to pociecha.

Biedak, który przewrócił się, ale nie spadł z dachu, może w następnej rundzie wstawać – do tego czasu liczy się jak *leżący*.

Śliskie dachy

Nie jest wykluczone, iż w czasie ataku dojdzie do użycia różnorakiej magii elementalnej i któreś dachy staną się śliskie. Utrudni to poruszanie się i zmusi do stosowania dodatkowego modyfikatora -10 do wszystkich testów **I** wykonywanych na dachu.

Punkty przeznaczenia

Jak mogłeś się przekonać, walka na dachach jest naprawdę niebezpieczna i śmiałkowie zapewne stracą tutaj kilka punktów przeznaczenia. Gdy dojdzie do krytycznej sytuacji, nie powinieneś jednak ot tak po prostu oznajmić graczowi: *Dobra, Twój bohater wcale nie zleciał*, gdyż nie brzmi to ani wystarczająco barwnie, ani dramatycznie. Oto kilka wskazówek, co – jako Mistrz Gry – możesz wtedy zrobić.

Przepowiednia: Jak już wspomniano wcześniej, przyjazd bohaterów i atak orków zostały przepowiedziane niegdyś przez Yazerana. Pozwala Ci to „zsyłać" śmiałkom mnóstwo szczęścia, dzięki czemu mogą oni zacząć wierzyć, że do czasu wypełnienia misji ocalenia klasztoru chroni ich moc przepowiedni. Mnisi z pewnością właśnie tak zinterpretują różne zajścia, potakując znacząco przy każdym niezwykłym rozwoju wydarzeń.

Duch Yazerana: Duch Yazerana jest odpowiednią postacią, która może wskazać drogę ucieczki, ostrzec w ostatniej chwili itd. Gdyby właśnie miał zginąć jakiś krasnolud, może pojawić się obok niego zjawa czarodzieja i wspomóc nieszczęśnika w walce z zielonoskórymi. Widmo zniknie dopiero wtedy, gdy najeźdźcy zorientują się, że nie zadaje ono obrażeń. Duch mógłby nawet z impetem wpaść na osobę, która leci już w przepaść, strącając delikwenta na pobliski skalny występ.

Pamiętaj, że Yazeran ma spore poczucie humoru – co udowodnił nieraz, pojawiając się na lekcjach Alberta – więc nie bój się wpleść w dramatyzm nutkę wesołości. Bądź jednak ostrożny i nie dopuść, by duch odwalał za śmiałków całą robotę – nawet widmo potężnego krasnoludzkiego maga nie może być wszędzie w tym samym czasie.

Ptaki: Jak-jaki są bardzo podekscytowane atakiem – krążą wokół wielką chmarą, skrzecząc radośnie do siebie, nurkując po świeżą padlinę itd. Gdyby zaraz miał zginąć jakiś bezradny śmiałek, jeden czy dwa ptaki mogą przypadkiem wpaść na walczącego z bohaterem stwora, przewracając go. Niewykluczone, że przeciwnik otrzyma też automatyczne trafienie z **Siłą** 1 w głowę, a nawet straci oko. Kilka ptaków może zanurkować za postacią, która spada już w przepaść i podczas walki o zdobycz zepchnąć ją na skalny występ. Spadający nieszczęśnik ma też szansę zawisnąć na jednej ze swoistych wędek, za pomocą których mnisi polują na jak-jaki. Weź jednak pod uwagę, że jeżeli ptaki będą non stop ratować bohaterów, może runąć cały scenariusz, dlatego wykorzystuj ich „wsparcie" tylko w wyjątkowych wypadkach.

FAZA PODCHODZENIA DO KLASZTORU

Pojawienie się orków ma uświadomić graczom, że czas ucieka. Niech będzie jasne, że aby wypełnić misję i ocalić klasztor, trzeba jak najszybciej odnaleźć Kryształ Powietrza.

Ta faza przygody rozpoczyna się, gdy śmiałkowie zdobyli już pierwsze wskazówki, jakie pozostawił dla nich Yazeran. Gdy są na etapie poszukiwania trzeciej lub czwartej karty, z wieży nr 4 dochodzi krzyk pełniących tam służbę wartowników. W stronę baszty śpieszy Blizna, otoczony garstką zaciekawionych mnichów.

Nadchodzące orki zostaną dostrzeżone u podnóża położonej niedaleko na wschodzie góry. Blizna szacuje, że do stóp Skały Orlego Gniazda dotrą w niecałe dwie godziny. Kapitan rozkazuje podwoić straże na wieży nr 4, by w razie jakichkolwiek zmian szybko otrzymać meldunek.

Z tej odległości trudno rozróżnić jakiekolwiek szczegóły nadciągających wojsk. Postacie posiadające *bystry wzrok* albo teleskop czy inny podobny przyrząd mogą wykonać test **I** (*szacowanie* +10) w celu określenia liczby najeźdźców – jest ich około 200-300. Po około godzinie na niektórych większych sztandarach niesionych przez aatakujących można rozpoznać rysunek zakrwawionego topora – obserwator, który osiągnie sukces w teście **Int** (*historia* +10, *heraldyka* +10), zda sobie sprawę, iż jest to znak Przymierza Krwawego Topora.

Strażnicy

W fazie podchodzenia do klasztoru Blizna biega pomiędzy wieżami, pracowniami i kwaterami straży niemal bez przerwy. Wcześniej Orle Gniazdo nigdy nie było oblegane i choć kapitan dbał o fortyfikacje i utrzymywał wartowników w gotowości, wcale nie przypuszczał, że się to kiedyś przyda.

Ale nawet teraz Blizna i strażnicy nie są tak naprawdę zmartwieni. Kapitan uważa, że najazd orków stwarza dobrą okazję do odbycia ćwiczeń, więc obchodzi dziedzińce, wrzeszcząc przy tym głośno. Dowódca przeprowadzi musztrę, narobi sporo hałasu, zademonstruje, że jego chłopcy są gotowi na wszystko, a potem pozwoli swemu wojsku iść na kufel piwa.

Mnisi

Mnisi będą zaciekawieni, ale będą zachowywać się biernie. Każdy *myśli*, że Orle Gniazdo jest nie do zdobycia – przecież takie je wybudował Yazeran. Poza tym czuwa kapitan, strażnicy, są bohaterowie i przepowiednia, więc po co się martwić? Życie biegnie normalnym, wolnym tempem, tylko czasem ktoś poskarży się na Bliznę, że bardzo hałasuje. Spróbujcie sami prowadzić lekcje, gdy wokół biegają wrzeszczący strażnicy...

Śmiałkowie

Kiedy orki zostaną dostrzeżone, znajdują się jeszcze poza zasięgiem wszelkiej broni. Wykorzystaj samozadowolenie wszystkich mieszkańców klasztoru, aby skłonić śmiałków do kontynuowania poszukiwań kryształu. Jeśli bohaterowie zaoferują pomoc Bliźnie, ten uprzejmie odmówi:

– Dzięki, ale to zbyteczne. Jest świetna okazja na ćwiczebny alarm dla podniesienia morale – to wszystko. Zieleniaki szybko pojmą, że nic tu po nich i ruszą dalej. Wtedy wyślemy wiadomość przez przełęcz. To całkiem duży oddział, więc pewnie pospieszy za nim wojsko. Zgłoście się, gdy przelezą przez mury. He! he! he! – rzuca na odchodnym Blizna, śmiejąc się z własnego dowcipu.

FAZA PRZYBYCIA NA MIEJSCE

Teraz konieczność szybkiego odnalezienia kryształu zacznie się dawać śmiałkom mocno we znaki. Bohaterowie powinni mieć już wszystkie osiem kart i rozwiązywać łamigłówkę prowadzącą do kamienia.

Orki zatrzymują się u stóp skały Orlego Gniazda i zakładają tymczasowy obóz. Staje się całkiem jasne – nawet dla ludzi nie znających się na wojnie – że zamierzają zaatakować.

W tej fazie przygody sytuacja w klasztorze ulega zmianie. Mnisi, z początku pewni siebie, w miarę jak Radzog demonstruje swoją siłę, zaczynają się bać. Do momentu ataku wielu straci nadzieję na ocalenie.

Omawiana faza trwa dopóki śmiałkowie nie rozwiążą łamigłówki Yazerana. W tym czasie może dojść do wielu wydarzeń, które opisujemy dalej. Gdy postacie ukończą układankę, przejdź do fazy ataku.

DWÓR RADZOGA

Wódz Przymierza Krwawego Topora, wojownik-kapłan, Radzog, odbiera wiadomość od zwiadowcy.

Radzog nie nosi bogatych ozdób jak inni wodzowie – wyróżniają go zmutowane ciało i liczne szamańskie akcesoria. Obok herszta stoi czarny ork, należący do obstawy władyki. Za tronem czeka skulony gobliński niewolnik. Wyposażenie ochroniarza łączy cechy stylów górskich orków i stepowych hobgoblinów, które w Przymierzu Krwawego Topora są dość rozpowszechnione. Prywatnym dodatkiem do ekwipunku jest jedynie płytowy, zaopatrzony w szpic ochraniacz na brodę. Wykonany z grotu krasnoludzkiej partyzany kolec na hełmie to zapewne zdobycz wojenna. Najpopularniejszy i najbardziej rozpowszechniony wśród orków motyw – stylizowana czaszka – pojawia się na nakolannikach ochroniarza i noszonym przez niego łańcuchu. Niewolnik jest przykuty do tronu łańcuchem przytwierdzoym do pierścienia, jaki stwór ma w nosie, zaś na jego czerepie widnieje wytatuowany znak właściciela – w przypadku Radzoga jest to łeb orła.

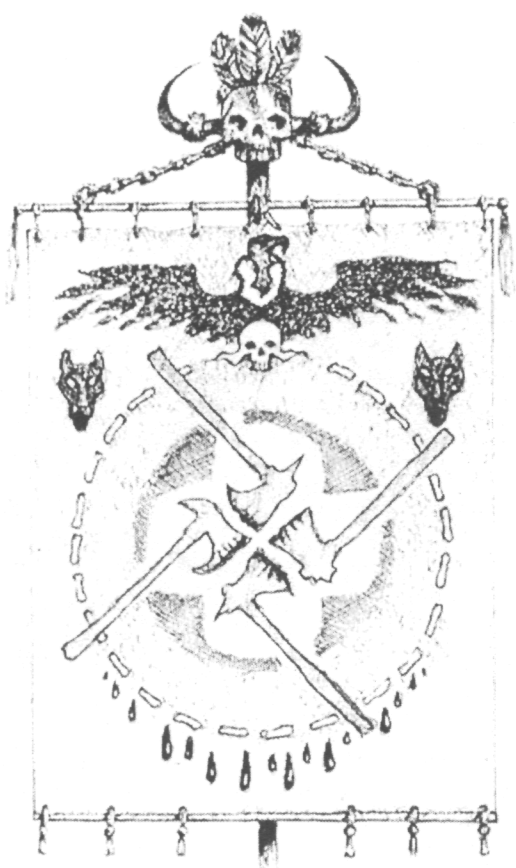
Styl, w jakim wykonano tron władyki, zapożyczono z wzorców typowych dla wschodnich szczepów Hegemonii Hobgoblińskiej. Siedzisko skonstruowano ze zdobytych broni i czaszek pokonanych wrogów – trzech krasnoludów i trzech ludzi. Centralny maszt tronu jest miejscem na szczególnie ważne trofea, a czaszki tam zawieszane należą przypuszczalnie do wodzów lub czarodziejów zabitych osobiście przez Radzoga. W ozdobach siedziska pojawia się tak powszechny wśród wszystkich zamieszkujących stepy ras motyw zakrzywionych rogów. Na frontowej części platformy podtrzymującej tron zawieszono tarcze głównych oddziałów sił Radzoga – tak jak sztandary, zdobi je przedstawiony w rozmaitych formach symbol skrzyżowanych toporów. Na tarczy po prawej stronie widnieje znak rogatej czaszki ze strzałkowatym językiem – motyw popularny wśród wyvernich jeźdźców.

Ubiór zwiadowcy świadczy o tym, że osobnik jest najprawdopodobniej na wpół oswojonym orkiem barbarzyńcą. Sądząc z przewieszonej przez ramię skóry dzikiego kota, jaką posiada, to jakiś herszt albo dowódca oddziału patrolowego, jednego z sześciu operujących w terenie. Wszystkie jednostki rozpoznawcze pochodzą zasadniczo z tego samego klanu. W przeciwieństwie do krótkich płaszczy z kociej sierści używanych przez wyvernich jeźdźców, skóry noszone przez zwiadowców oporządza się w całości. Kolejną charakterystyczną dla barbarzyńców cechą dostrzeżoną u wojownika, jest zwisający mu z nosa łańcuszek. Tkwiący na głowie orka szpic przerobiono z dolgańskiej lub hobgoblińskiej lancy, przyozdabiając go jednocześnie pióropuszem z barwionego, końskiego włosia. Warto zwrócić uwagę także na małe, zakrzywione różki w dole pióropusza.

Za zwiadowcą stoi dowódca piechoty. Jego rogaty, strojny w pióra hełm i futrzana peleryna świadczą o tym, że osobnik mógł służyć w północno-zachodnich klanach hobgoblinów. Z kolei pancerz orka posiada więcej cech typowych dla Imperium oraz Tilei i pochodzi najprawdopodobniej z niesławnego, piracklego miasta – Soqotry.

Na zawieszonym z tyłu sztandarze (pokazanym dalej) widoczny jest symbol Przymierza Krwawego Topora w jeszcze innej wersji. Na obrazku powtarza się motyw rogów, takich samych, jakie ma na hełmie ork. Do drzewców przywiązano ludzki szkielet oraz miecz, będące zapewne pozostałością po jakimś sławnym wrogu – być może nawet generale wojsk jednego z Księstw Granicznych. Podobno w czasie nocnych ataków Radzog rzuca czary na te trofea, przez co świecą one w ciemności i wyglądają jeszcze straszniej.

Dwie postacie na pierwszym planie to zwykli żołnierze: ork pochodzący z położonych przy granicy z Kislevem, północno-zachodnich gór w charakterystycznym, kolczym ochraniaczu na gardło, i stepowy goblin z oddziałów pieszych w typowym, przystrojonym futrem hełmie ze szpicem i krótkodrzewcową halabardą, stylizowaną na wzór arabski. Wnioskując z ekwipunku goblina oraz faktu, że na dworze Radzoga osobnik ten zajmuje miejsce równe orkowej starszyźnie, może to być dowódca piechoty goblińskiej – Rotgob Gutsticker.



Osobisty sztandar Radzoga – wodza Przymierza Krwawego Topora

Ptaki

Od początku tej fazy jak-jaki zaczynają się dziwnie zachowywać. Radzog posiada nadaną mu przez Chaos moc kontrolowania ptaków i użyje jej do wybadania terenu, planując atak. Ork może widzieć poprzez nie więcej niż jednego ptaka na raz, nie jest jednak w stanie słyszeć ani rzucać poprzez zwierzę czarów wykrywających. Dzięki wspomnianym czarom wódz zdoła wprawdzie odkryć, że w Orlim Gnieździe znajduje się przynajmniej jeden Kryształ Mocy, ale nie dowie się nic więcej.

Jeśli Radzog dostrzeże, że mieszkańcy klasztoru czegoś szukają, założy, iż chodzi o artefakt i będzie miał na nich oko. Śmiałkowie mogą zauważyć, że bez żadnego konkretnego powodu podąża za nimi ptak. Jeśli Radzog zobaczy kryształ, zapamięta, kto go wziął, i poświęci posiadaczowi szczególną uwagę podczas ataku.

Poza wykorzystywaniem ptaków w roli szpiegów, Radzog potrafi kontrolować do czterech z nich w taki sposób, aby wykonywały na rozkaz jakieś proste czynności – np. próbowały wydziobać przeciwnikom oczy. Wódz orków nie może wtedy walczyć, rzucać czarów ani podejmować innych akcji, a kontrolowane ptaki muszą znajdować się w zasięgu jego wzroku.

Tajna broń

Orki mają ze sobą rozmaite juczne zwierzęta – wilki, muły, a nawet kilka wielbłądów – i zaraz po przybyciu pod skałę Orlego Gniazda zaczynają zdejmować z nich duże belki oraz inny sprzęt. Mieszkańcy klasztoru mogą zaobserwować, jak u podnóża góry powstają potężnie wyglądające katapulty.

Blizna i strażnicy wyrażają wątpliwość, czy pociski machin zdołają osiągnąć tak wysoką trajektorię lotu, by zagrozić twierdzy, lecz staje się jasne, że orki traktują sprawę serio. Kapitan osobiście szuka słabszych miejsc w umocnieniach, sprawdza rozmieszczenie i stan wszelkiej dostępnej broni oraz przygotowuje mieszkańców do obrony klasztoru. Sam nie okazuje paniki, ale jest bardziej zdenerwowany niż zwykle – porusza się dwa razy szybciej, trochę bardziej wrzeszczy itd.

Nadzwyczajna narada

Zakonnicy zaczynają sobie uświadamiać, że atak naprawdę nastąpi. W tej sytuacji Gregor zwołuje wszystkich mnichów do Wielkiej Sali Jadalnej na nadzwyczajną naradę. Śmiałkowie też zostaną zaproszeni, ale tylko przez grzeczność. Nikt nie zechce ich wysłuchać. Na zebraniu zostanie ustalone, co następuje:

1. **Odstępuje się od odczytania protokołu z ostatniej nadzwyczajnej narady:** to postanowienie wywołuje początkowo pewne dyskusje. Mortmore wraz z małą grupką starszych mnichów utrzymuje, że wszelkie formalności powinny być przestrzegane, inaczej klasztor zacznie pogrążać się w anarchii, ale zostaje przegłosowany.
2. **Zawiesza się prowadzenie lekcji aż do odwołania:** nad tym punktem obrad również dochodzi do dyskusji. Część zakonników twierdzi, że do obrony Orlego Gniazda potrzebna będzie cała załoga, inni utrzymują, iż skoro klasztor jest nie do zdobycia, a jego ochrona – zgodnie z przepowiednią – ma spocząć na barkach śmiałków, to obowiązkiem mnicha jest postępować według zwykłej procedury. Chedwick i Albrecht wszczynają kłótnię, a gdy dysputa schodzi na temat wiarygodności przepowiedni i przezorności Yazerana, dochodzi niemal do rękoczynów.
3. **Powołuje się komitet, mający oszacować stan zapasów:** ta rezolucja zostaje przyjęta szybko – skoro Orle Gniazdo jest nie do zdobycia, to bezpośredni atak zapewne się nie powiedzie i musi dojść do oblężenia. Potrzebę utworzenia Komitetu do spraw zapasów forsują jednocześnie Bernard i Stefan, zgadzając się ze sobą po raz pierwszy od niepamiętnych czasów. W skład powołanego ciała wybrani zostają Norbert (przewodniczący) oraz Gunther, Dahlbert i Willi.
4. **Powołuje się komitet biblioteczny, mający odnaleźć wszelkie teksty na temat działań zbrojnych w warunkach oblężenia:** jest to kolejny łatwo przeforsowany punkt, ponieważ określone w nim czynności nie odbiegają zbytnio od normalnych zajęć mnichów, a zdobytą teraz wiedzę można będzie spożytkować na przyszłych kursach. W skład komitetu wchodzą dwie dwuosobowe grupy złożone z młodszych zakonników, każda pod dowództwem przewodniczącego. Pierwszą z nich kieruje Bernard, a drugą Stefan.
5. **Powołuje się komitet rachmistrzów, mający spisać wszelkie umiejętności mnichów, przydatne w zaistniałej sytuacji:** na jego członków ogół wybierze Norberta (ponieważ wie choć trochę o każdym z braci) i nieobecnego na zebraniu Bliznę (jako doradcę wojskowego).
6. **Sporządza się projekt traktatu pokojowego:** aby tekst był kompletny i dogłębnie przemyślany, do jego zredagowania wybrany zostaje Gregor. Yorgi natychmiast zgłasza się na ochotnika jako ten, który zaniesie dokument orkom. Gregor zaczyna dyktować:

   *– My, mnisi z klasztoru Orle Gniazdo... może wypada napisać pobożni mnisi? Trzeba położyć większy nacisk na kwestie moralne. My, **pobożni** mnisi z klasztoru Orle Gniazdo...*

Pertraktacje

Mniej więcej po godzinie traktat jest już spisany. Niektórzy starsi mnisi utyskują na pośpiech, z jakim go zredagowano – w czasach ich młodości zajęłoby to co najmniej parę *tygodni*. Yorgi, który zgłosił się na ochotnika zanieść przesłanie, opuszczany jest w koszu z wieży nr 4 z dokumentem w jednej ręce i białą flagą w drugiej.

Do czasu, kiedy mnich znajdzie się na dole, zbierze się już mały tłumek ciekawskich goblinoidów. W momencie, gdy kosz dotknie ziemi, zakonnika otoczy sześciu

czarnych orków. Mnich pokłoni im się grzecznie i wręczy pismo najbliższemu, który je natychmiast zje.

Przez kilka chwil trudno coś dostrzec, gdyż falujący tłum napiera na Yorgiego. Z dołu dochodzą krzyki, goblinoidy tłoczą się wokół kosza, a potem zaczynają wspinać się po linie. Po krótkim czasie tłum rzednie, a na ziemi widać tylko wielką krwawą plamę – to wszystko, co pozostało z mnicha.

Pertraktacje najwyraźniej się nie udały, a bracia, którzy opuszczali Yorgiego, zmuszeni są teraz rzucić linę, gdyż włażą po niej gobliny.

Niedługo później (a może dużo później) zaczyna zwracać uwagę spora aktywność stworów wokół jednej z katapult. Machina jest przechylana, podnoszona, obracana, aż w końcu wylatuje z niej pocisk, który ląduje na terenie klasztoru. Nie ma znaczenia, gdzie dokładnie – sam o tym zadecyduj, by dodać dramaturgii wydarzeniom.

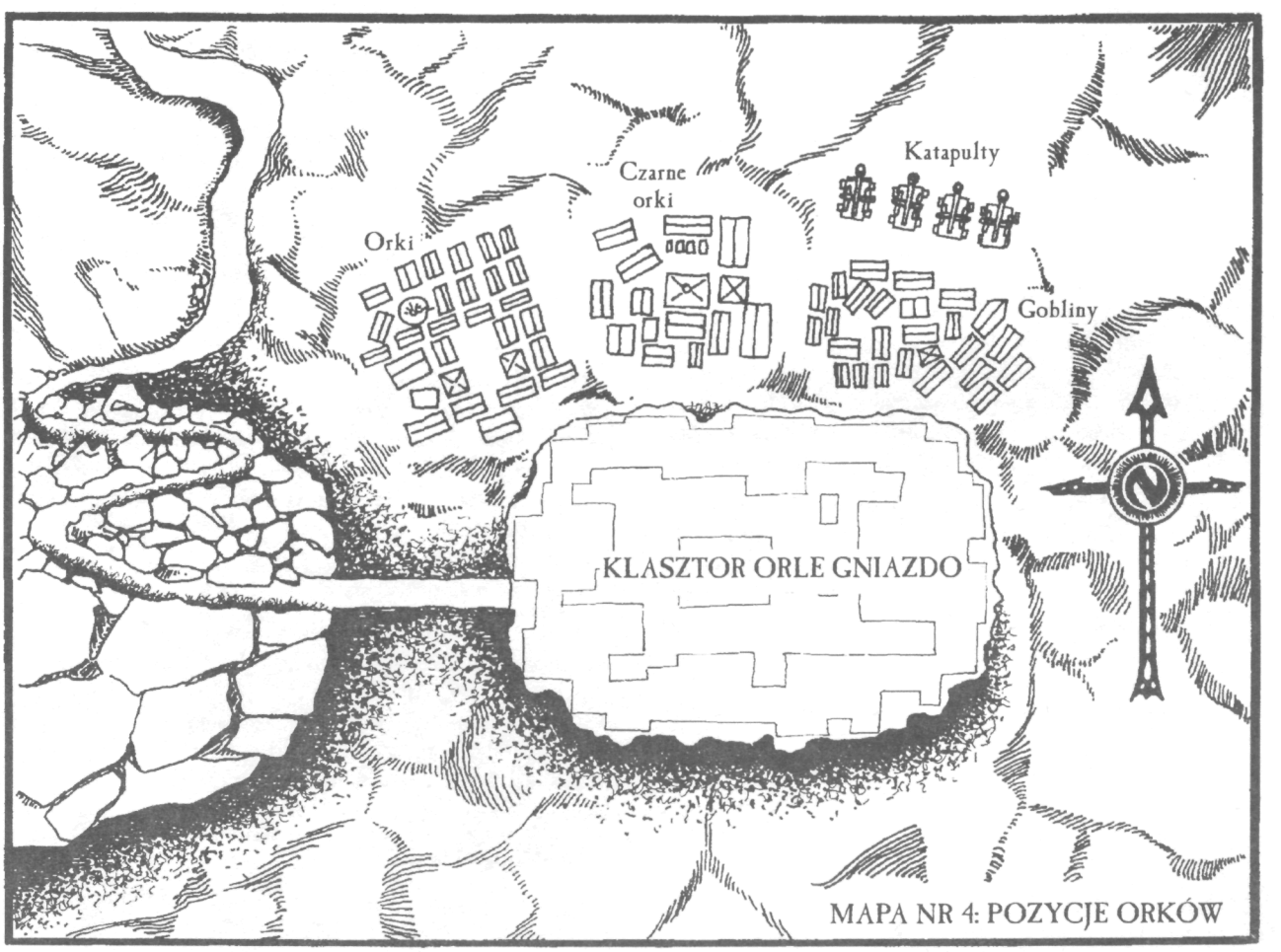
Pociskiem okazuje się owinięty w liczne warstwy skór i szorstkiego płótna snotling. Dzięki wyściółce zdołał przeżyć lot, ale mimo to jest oszołomiony i ciężko ranny. Radzog przekazał stworkowi przesłanie dla oblężonych, którego snotling nauczył się na pamięć w staroświatowym: *Dawajta kryształ lup jesteśta trupy.* Stworek wyszepcze tę wiadomość pierwszemu człowiekowi, jaki się do niego zbliży, i będzie powtarzał ją jak katarynka, dopóki nie zostanie zakneblowany lub uciszony w inny sposób. Zechce również odgryźć palce każdemu, kto spróbuje odwinąć go z płóciennej wyściółki. Snotling nie zna staroświatowego i nie rozumie wiadomości, którą przekazuje – jedynie bezmyślnie powtarza słowa. Jest również świadom, że odmowa wykonania rozkazu Radzoga kosztowałaby go znacznie drożej niż doznane cierpienia.

Otrzymane przesłanie wywoła wśród mnichów pewne poruszenie. W końcu wyjaśniło się, czemu orki atakują. Zakonnikom nie wiadomo jednak nic o żadnym krysztale – ten sekret Yazeran zabrał ze sobą do grobu. Jedynie Gregor może skojarzyć, chociaż wcale nie musi, że słyszał coś o klejnocie podczas pierwszej rozmowy ze śmiałkami. A jeśli już chwilowo wróci mu pamięć, przeor i tak zapomni *po co* o tym sobie przypominał.

Bracia, którzy widzieli jakieś kryształy w rękach bohaterów, zapewne wywnioskują, że to o nie chodzi orkom i mogą szukać innych interpretacji przepowiedni (*Wybawcy? Może mają nas uwolnić od tej harówy?*). Niektórzy może nawet stwierdzą, że śmiałkowie wcale nie przybyli ocalić klasztoru przed niebezpieczeństwem, a sami je nań ściągnęli. Wtedy Norbert zasugeruje:

– *Może orki odejdą, jak oddamy im kryształ?*

Śmiałkowie woleliby zapewne dać się posiekać, niż pozbyć się choć jednej ze swych magicznych zabawek.



MAPA NR 4: POZYCJE ORKÓW

Ale pomysł jest dobry... poniekąd. Radzog odstąpi, jednak wkrótce rozejdą się wieści o okropnościach popełnianych przez orki wyposażone w artefakt o wielkiej, elementalnej mocy...

Kontratak

Gracze mogą wpaść na pomysł zniszczenia obozu orków za pomocą głazów lub jakiejś dalekosiężnej broni. Jednak Blizna szybko zauważy, że nie będzie to takie proste, jak się z początku wydaje.

Po pierwsze, wbrew pozorom w Orlim Gnieździe wcale nie tak łatwo o głazy. Trzeba by dopiero wysłać na poziom wejścia jakąś liczną grupę, która wykuwałaby je ze ścian tamtejszej jaskini. Po drugie, nie ma w klasztorze miejsca, z którego wygodnie byłoby kamienie zrzucać. Większość zabudowań Orlego Gniazda posiada pionowe ściany z małymi okienkami i zwisającymi dachami. Korzystne warunki do zrzutu panują jedynie na wieżach, choć osiągalne stamtąd pole ostrzału także jest ograniczone. Wystarczy, że orki przesunęłyby się trochę i cały plan spaliłby na panewce.

Można również atakować obóz za pomocą czarów typu „magiczny pocisk" (takich jak *Ognista kula* lub *Świetlisty piorun*) czy nawet Kryształów Mocy, gdyby śmiałkowie takie posiadali. We wspomnianych akcjach zginęłoby zapewne paru goblinów, lecz nie zniechęciłoby to trzymającego się dotąd w cieniu Radzoga do zdobycia klasztoru i artefaktów.

Bohaterski wypad

Śmiałkowie mogą również wpaść na pomysł zakradnięcia się do obozu, spowodowania tylu szkód, ile się da, i prędkiego odwrotu do klasztoru. Umiejętne wykorzystanie magii czy forteli podczas ucieczki może być dużym plusem, gdyż w miejscu, gdzie dzieje się coś niedobrego, zjawia się szybko wielu goblinoidów. Jeśli śmiałkowie spenetrują najpierw obóz, z pewnością uda im się zaplanować atak tak, by wyrządził jak najwięcej szkód. Bohaterowie mogą np. zniszczyć wrogowi machiny wojenne lub uśmiercić jak najwięcej członków elitarnych oddziałów czarnych orków. A jeśli śmiałkom dopisze szczęście, mogą nawet zabić samego Radzoga.

Mapa nr 4 to plan obozu orków. Ponieważ opcja wypadu jest tylko jednym z wątków pobocznych fabuły zadanie bohaterów polega przede wszystkim na odnalezieniu Kryształu Powietrza – jeśli śmiałkowie się na nią zdecydują, będziesz musiał improwizować. W szczególności postaraj się uniemożliwić bohaterom zabicie Radzoga. Obdarz go kilkoma punktami przeznaczenia i otocz jego namiot szczelnym pierścieniem czarów *Magiczny alarm*. Nic w tym niezwykłego. W społeczeństwie, w którym awans opiera się głównie na zabójstwach, ostrożny przywódca żyje znacznie dłużej.

Jeśli śmiałkom uda się mimo wszystko zabić wodza, nie pozostaje Ci nic innego, jak tylko przegrać z fasonem i przejść do części zatytułowanej *Śmierć Radzoga*. Nie daj jednak tego zwycięstwa graczom w prezencie. Niech zasłużą na nie diabelskim sprytem, ciężką pracą i wspaniałą koordynacją działań. Radzog to główny czarny charakter tej przygody, więc nie można dać go łatwo sprzątnąć.

Ostatnie naprawy umocnień

Teraz, gdy atak wydaje się nieuchronny, Blizna biega między posterunkami, wrzeszcząc na ludzi jeszcze bardziej niż kiedyś, i czyni co się tylko da, aby wzmocnić obronę. Tak naprawdę niewiele to jednak pomaga.

Blizna i Gunther zmontują na wartowni (lokacja 16) urządzenie do gotowania oleju. Na wypadek, gdyby orki szturmowały bramę i zajęły poziom wejścia, na obu kondygnacjach grobowców z połamanych mebli z pracowni Yazerana (lokacja 7f) skonstruowane zostaną prowizoryczne barykady.

Jeśli śmiałkowie nie mogą znaleźć kryształu, a Ty zechcesz im dopomóc, niech paru mnichów przyniesie stary maszt i umieści go na szańcu pod samym nosem bohaterów.

Teraz, gdy sprawy wyglądają już poważnie, Blizna przyjmie od śmiałków każdą pomoc oraz wszelkie sugestie co do fachowego wzmocnienia obrony. W zaistniałej sytuacji wystąpi szczególnie duży popyt na czarodziejów.

Nieproszony gość

Jeśli ta faza przygody przeciąga się nadzwyczaj długo, Radzog może przeprowadzić mały zwiad do Orlego Gniazda pod osłoną czaru *Eteryczna postać*. Jeżeli śmiałkowie dostrzegą mglistą sylwetkę orka wędrującą po klasztorze i podążą za nią, wódz może zaprowadzić bohaterów prosto do kryjówki Kryształu Powietrza. Postacie (lub jacyś zakonnicy, jeśli poszukiwaczy przygód akurat nie ma w pobliżu) mogą zaskoczyć Radzoga, gdy ten zbliża się do skrytki i zmusić szamana do ucieczki.

– *Wydawał się wyraźnie zainteresowany wierzchołkiem tego starego masztu...* – może powiedzieć któryś z mnichów. Jeżeli gracze nie pojmą takiej aluzji, naprawdę nie zasługują na znalezienie artefaktu. Możesz też uraczyć śmiałków spektaklem, w którym duch Yazerana okłada pięściami eterycznego Radzoga, gdy ork próbuje uciec do obozu – dwie istoty eteryczne oddziałują na siebie w ten sam sposób, jakby były z materii.

Poza rozrywką, dzięki opisanemu wydarzeniu, śmiałkowie zyskują istotną wskazówkę na temat Radzoga – ponieważ wódz ma dostęp do czaru *Eteryczna postać*, musi być elementalistą co najmniej trzeciego poziomu. Jeżeli gracze sami na to nie wpadną, zezwól czarodziejom na test **Int** w ceu uzyskania tej informacji.

Osłabienie obrońców

Gdy Radzog przeprowadzi już rekonesans i obmyśli plan ataku, użyje rozmaitych wybiegów, aby zająć czymś

obrońców na czas konieczny do poczynienia ostatnich przygotowań. Sytuacja będzie przypominać ostrzał artyleryjski wykonywany przed natarciem piechoty. Radzog użyje takich zaklęć jak: *Grad kamieni*, *Burza pyłowa*, *Morowe powietrze*, *Przyzwanie roju* i – jeśli posiadasz dodatek **Potępieniec** – *Cuchnąca chmura*. Wszystkie czary rzucane są jeden po drugim, powodując wśród mnichów coraz większe zamieszanie i rozpacz.

Jeśli śmiałkowie nie znajdą jakiegoś sposob, by powstrzymać ten magiczny ostrzał, morale braci znacznie spadnie, co wyjdzie na jaw w chwili ofensywy.

FAZA ATAKU

Ta faza rozpoczyna się, gdy łamigłówka jest już rozwiązana, ale śmiałkowie nie zdążyli jeszcze znaleźć artefaktu. Tak więc, kiedy np. nastąpi desant z powietrza, bohaterowie mogą gramolić się na dach, aby zbadać najwyższy maszt. Po rozpoczęciu natarcia, śmiałkowie muszą jak najszybciej odszukać kryształ, a następnie użyć go przeciw orkom wraz z innymi dostępnymi środkami.

Radzog miał czas na przeprowadzenie rekonesansu do Orlego Gniazda (oczami kontrolowanych jak-jaków czy też osobiście) i przekonał się, że to prawdziwie trudna do opanowania twierdza. Nawet jego najbardziej fanatyczne czarne orki stwierdziły, że klasztor nie będzie łatwy do zdobycia, szczególnie za pomocą ulubionej taktyki goblinoidów, jaką jest frontalny atak. Wobec powyższego wódz, zmuszony wysilić swój spaczony umysł, opracował nietypowy dla orków, ale niezwykle sprytny plan natarcia.

Atak zostanie przeprowadzony czterema szybko następującymi po sobie falami, wymierzonymi w różne części klasztoru. Ma to doprowadzić do rozproszenia obrony przeciwnika i umożliwić założenie kilku przyczółków, co zapewni orkom przewagę liczebną.

Frontowa brama

Most i poziom wejścia są najsilniej bronionymi częściami klasztoru i zarazem najtrudniejszymi do zdobycia. Radzog o tym wie. Wódz przekonał się również, iż „człeki" zwykle nie doceniają wrodzonego sprytu orków, będą się więc spodziewać, że główny atak nastąpi od frontu. Dokonując tam pierwszego uderzenia, Radzog ma nadzieję ściągnąć obrońców na dolne poziomy klasztoru, osłabiając tym samym ich siły na parterze.

Pierwszą wskazówką, że coś się zaczyna dziać, będzie widok dwójch wyvernich jeźdźców, latających z wolna wzdłuż mostu. Mają oni stanowcze rozkazy nie angażowania się w walkę (za nieposłuszeństwo grozi bolesna kara), więc oddalą się zakosami, gdy dostaną się pod ostrzał. Jeśli panuje spokój, wyverny wzbiją się w górę i okrążą Orle Gniazdo, nurkując od czasu do czasu nad mostem. Wspomniana dwójka to zwiadowcy Radzoga, którzy mają ściągnąć na most uwagę obrońców.

Na przeciwległym krańcu przepaści zaczynają gromadzić się orki. Blizna poleca zburzyć most, ale napotyka opór ze strony starszych mnichów, uznających taki czyn za akt świętokradztwa. Ich zdaniem, skoro Yazeran stworzył Orle Gniazdo jako niezdobyte i zbudował wiadukt, to znaczy, że powinien on stać. A swoją drogą, korytarz wejściowy klasztoru jest na tyle wąski, że garstka obrońców mogłaby powstrzymywać w nim jakiś czas znacznie większe siły agresora. Jednocześnie gorący olej, ogień i strzały z pewnością nieźle przerzedziłyby szyki wroga.

Ukryty po przeciwnej stronie mostu Radzog rzuca na wartownię czar *Mistyczna mgła*, rozpoczynając tym samym atak. Każdy, kto obserwuje teren, może wykonać test **I** i sprawdzić czy zdoła wtedy dostrzec wodza. Radzog nie wystawi się oczywiście na strzał, jeśli potrafi temu zapobiec. Gdy *Mistyczna mgła* zmniejszy w pewnym stopniu celność ognia obrony, wódz wchodzi na most, ukryty za szczelnym kordonem czarnych orków z obstawy.

Jeśli wiadukt został zniszczony, Radzog tworzy własny *Magiczny most*. Kiedy wódz znajdzie się 24 metry od wejścia (około jednej trzeciej drogi na drugą stronę), rzuca *Burzenie ścian*. Lokacje W2, 16 i 17 zostaną zrównane z ziemią, a każdy, kto w nich przebywał, otrzymuje obrażenia k6+3 punktów **Żywotności**, modyfikowane normalnie o **Wytrzymałość** i pancerz na głowie/korpusie. Wali się również krata przegradzająca wejście. Kiedy ukryty za ochroniarzem Radzog wycofuje się z powrotem na drugi koniec przepaści, wykrzykujące sprośności orkowe wojska zaczynają wdzierać się na most.

Obrońcy na dole powinni utrzymać korytarz wejściowy do klasztoru przynajmniej przez jakiś czas. Orki mogą poruszać się tunelem tylko po dwóch w rzędzie i kiedy pierwsza trójka czy czwórka padnie, ciała utworzą przeszkodę, uniemożliwiającą stworom dokonanie szarży i utrudniającą prowadzenie walki (modyfikator -10 do **WW**).

Jeśli napastnikom uda się jakoś przebić do lokacji 2, cały atak stanie się dużo groźniejszy. Stwory mogą przegrupować się w jaskini i przedzierać dalej do góry przez kondygnacje z grobowcami; będą mogły również wysyłać gobliny wyciągiem do pracowni (lokacja 7). Zmusi to obrońców do dalszego rozproszenia i tak już nadwątlonych sił.

Jeśli żaden z bohaterów nie jest zaangażowany w obronę wejścia, będzie tu Blizna z Reinerem, Siegfriedem i Johannem. W każdej rundzie walki ginie k3-1 orków. Kapitan ma 5% szans w rundzie, że zostanie zabity – pozostali po 10%. Kiedy w korytarzu padnie już ponad 30 stworów, ciała zatarasują tunel, a napastnicy utkną, oszołomieni trochę tak niespodziewanym oporem. Orki wycofają się wtedy za most, niezdecydowane, co robić dalej.

W górę i przez mury

Ta fala ataku następuje k4+2 tury po rozpoczęciu pierwszej. Na wieżę W1 oraz balkon, który dzielą Gregor z Norbertem (część łącząca lokacje 8 i 9) nakierowane zostają katapulty. Z czterech machin, jakie posiadają orki, w każdy cel będą strzelać dwie.

Jednak zamiast kamieni, katapulty załadowano kotwiczkami, do których przymocowano liny. Na wyrzutni każdej z machin znajduje się około tuzina pocisków. Pomysł Radzoga polega na tym, żeby w krótkim czasie zaczepić o krawędź klifu jak najwięcej lin, a potem wysłać po nich do góry gobliny. Przy odrobinie szczęścia niektóre stwory mogą dotrzeć na sam szczyt i założyć drugi przyczółek, którego załoga chroniłaby sznury przed przecięciem.

Przy wystrzale z pojedynczej katapulty istnieje 65% szans, że 2k6 załadowanych na niej kotwiczek trafi w wyznaczony cel i zakotwiczy się. Gdy pociski lecą do góry, każdy, kto znajduje się na środkowej lub górnej kondygnacji wieży W1 albo na balkonie łączącym lokacje 8 i 9, musi wykonać test **I**. Niepowodzenie oznacza, że nieszczęśnik został trafiony hakiem, otrzymując uderzenie z **Siłą** 3.

Gdy tylko sznury zostaną zaczepione, gobliny zaczną się natychmiast po nich wspinać. Czeka je długa i trudna wspinaczka – potrzeba minimum 20 rund, zanim najszybsze stwory dotrą do szczytu. Aby utrudnić przecięcie, liny na pewnym odcinku za kotwiczkami owinięto drutem, przez co mają w tym miejscu **Wt** 4, **Obr** 6. Każda postać może przeciąć tylko jeden sznur w ciągu rundy, zaś linę traktuje się jako cel *statyczny* (automatyczne trafienie, podwójne obrażenia). Osoba wyposażona w łom lub inną stosowną dźwignię może odrywać kotwiczki od muru przez podważanie. Do usunięcia haka ze ściany potrzebny jest udany test **S**. Każda postać może przeprowadzić tylko jedną taką próbę w rundzie.

Pozbycie się kotwiczek byłoby zapewne łatwym zadaniem, gdyby nie fakt, że po drugiej fali ataku następuje szybko trzecia, a obrońcy będą mieć inne sprawy na głowie niż przecinanie lin. Jeśli żaden z bohaterów nie jest zaangażowany w obronę wieży W1 ani balkonu, przyjmij, że w każdym ze wspomnianych miejsc pozostanie k3-1 nienaruszonych lin. Po pojedynczym sznurze może dostać się do środka tylko jeden goblin w rundzie.

Powietrzny most

Znalazłszy się z powrotem u podnóża skały, Radzog rzuca czar *Wezwanie hordy żywiołaków*. Dzięki zaklęciu przywoła garstkę żywiołaków powietrza, których zadaniem będzie transport wojsk orków do klasztoru. Za pomocą czaru można sprowadzić k3+1 stworów o wielkości „10". Od liczby istot, które odpowiedzą na wezwanie, będzie zależała szybkość przeprawy. Zachodzące relacje ilustruje poniższa tabelka.

Liczba pracujących żywiołaków	*Liczba orków, lądująca co drugą rundę na murach*
2	2 czarne orki
3	4 czarne orki
4	5 czarnych orków

W celu powstrzymania obrońców, chcących dotrzeć na miejsce lądowania stworów, żywiołaki użyją swej zdolności *Podmuch wiatru*. Lądowiskiem okaże się dach kompleksu pracowni (lokacja 7).

Dwóch wyvernich jeźdźców nie wykonuje żadnych zadań transportowych. Obaj „lotnicy" pełnią funkcję osłony powietrznej i pikują w stronę każdej grupy obrońców, liczącej minimum tuzin osób. Dokonują szybkiego ataku w przelocie, po czym znowu wznoszą się w górę. W razie potrzeby cała akcja jest powtarzana.

Śmierć przyszła z dołu

Kiedy uwaga obrońców skupi się na moście powietrznym, Radzog zagrywa ostatnią kartę – przywołuje żywiołaka ziemi i rozkazuje mu wykonać przejście w skale, prowadzące na górę, do klasztoru. Korytarz powstaje 4 pełne tury (24 rundy) i wiedzie do górnej kondygnacji grobowców – możesz sam ustalić miejsce, gdzie pojawi się jego wylot. Odwodowe oddziały orków, goblinów i snotlingów przedostaną się nim na dziedziniec, biorąc pozostałych jeszcze na dole obrońców w kleszcze.

W planie Radzoga natarcie przez tunel (na tyle szeroki, że mieszczą się obok siebie 4 orki) spełnia rolę głównego ataku. Pozostałe trzy uderzenia mają na celu jedynie odwrócenie uwagi przeciwnika, choć wódz nie omieszka wykorzystać sytuacji, gdyby któreś z nich miało się powieść. Radzog sądzi, że w czasie całej ofensywy zdoła przerzucić do klasztoru tylu „hlopakuf", iż zmiażdży obrońców i zdobędzie kryształ.

Rozgrywanie bitwy

Dotychczas rozpatrywaliśmy, jak kształtowałaby się sytuacja, gdyby śmiałkowie nie włączyli się do walki. Jeżeli bohaterowie pozostaną bierni, klasztor niechybnie padnie – Blizna i strażnicy nie utrzymają wejścia w nieskończoność – tym bardziej gdy przeciwnik weźmie ich w kleszcze. Część mnichów zapewne podejmie jakąś obronę, choć większość po prostu kryje się po kątach, dopóki nie dopadną ich orki. Orle Gniazdo zostanie zniszczone i jeśli śmiałkowie nie uciekli jeszcze z artefaktem, wpadnie on w łapy Radzoga.

Jeżeli opisywana część przygody rozpocznie się według planu, bohaterowie powinni zdobyć Kryształ Powietrza we wczesnej fazie ataku. Choć nauka posługiwania się kamieniem zajmie im z pewnością trochę czasu, śmiałkowie mogą użyć artefaktu przeciw orkom. Jest jednak prawdopodobniejsze, że skorzystają z ekwipunku zdobytego wcześniej, zadowalając się sprzątnięciem klejnotu Radzogowi sprzed nosa.

Kryształy Mocy

Kryształ Ognia może zostać użyty jako główna artyleria obrońców, zsyłająca na obóz goblinoidów deszcz płomieni oraz inne nieszczęścia. Broń jest w stanie zadać najeźdźcom na tyle poważne straty, by złamać morale agresora – odwodowe oddziały mogą uciec w góry, co uniemożliwi wodzowi przeprowadzenie głównego uderzenia.

Kryształ Ziemi może również pełnić rolę artylerii zasypującej napastników gradem skał, choć lepiej byłoby go wykorzystać do zniszczenia mostu powietrznego, który podczas trzeciej fazy ataku stworzy Radzog. Wezwanie

żywiołaków ziemi na spotkanie nadciągających żywiołaków powietrza to bardzo dobry plan – ziemia i powietrze są przeciwstawnymi żywiołami, więc stwory zniszczą się wzajemnie, co szybko pomiesza orkom szyki. Kryształu Ziemi można też użyć do zawalenia tunelu wejściowego (by uniemożliwić pierwszy atak) oraz przejścia, którym ma przebiec główne natarcie.

Jeśli postacie zdołają poznać Kryształ Powietrza na tyle, by wykorzystać go jeszcze w czasie szturmu (patrz opis artefaktu na końcu książki), mogą przejąć wezwane przez Radzoga żywiołaki i skierować je przeciw goblinoidom. Jeśli posiadacz kamienia wie o budowie korytarza, którym ma przebiec główne natarcie, może wysłać nim żywiołaka powietrza, aby zniszczył żywiołaka ziemi, kopiącego tunel.

Rozmach walk

Orle Gniazdo atakuje zbyt wielu goblinoidów, aby je wszystkie uśmiercić. Napastnicy będą wdzierać się do klasztoru, dopóki ofensywa nie zostanie całkowicie powstrzymana. Oto jakimi siłami najeźdźcy atakują w poszczególnych fazach bitwy:

- ☐ pierwsza fala napastników szarżująca przez most:
  – 100 orków;
- ☐ druga fala napastników atakująca z dołu:
  – 200 goblinów;
- ☐ trzecia fala napastników atakująca z dołu
  – 50 orków;
- ☐ czwarta fala napastników atakująca z dołu:
  – 200 orków.

Oddziały, których atak został udaremniony, wracają do obozu, aby wziąć udział w dalszej fazie bitwy. Wykorzystując straszliwą moc kryształów, śmiałkowie mogą spowodować (np. w obozie czy na moście) liczne ofiary wśród przeciwnika. Może to mocno wpłynąć na morale orków i sprawić, że stwory poddadzą się.

Jeśli obrońcy zabiją w ciągu rundy ponad 20 napastników w jednym miejscu, przeprowadź dla intruzów test **CP** – gdy się nie powiedzie, 3k10 najeźdźców ucieka. Jeżeli śmiałkowie potrafią wywołać dostatecznie dużą falę dezercji wśród agresora, mogą ocalić klasztor, zanim dojdzie do większych zniszczeń.

Śmierć Radzoga

Śmiałkowie dojdą pewnie w końcu do wniosku, że najlepszym sposobem na zażegnanie niebezpieczeństwa jest odnalezienie i zabicie Radzoga. Nie będzie to jednak wcale takie proste, jak się może wydawać. Radzog jest szalony, ale całkiem niegłupi. Oto kilka uwag i pomysłów na wypadek, gdyby gracze uznali, że zlikwidowanie wodza to nie byłby zły pomysł.

Radzoga, jako czarodzieja 4 poziomu i główny czarny charakter przygody, niesłychanie trudno zabić. Jeśli jednak Twoim graczom szło do tej pory jak po grudzie, możesz odrobinę ułatwić im zadanie – niech wódz porusza się więcej po odkrytym terenie, przywiązuje mniej wagi do ochrony i rzuca czary dużo efektowniej. Ostatnia z wymienionych opcji wydaje się najlepsza; Radzog może być dumny ze swych magicznych umiejętności.

Wypatrzyć czarodzieja
Radzog podejmuje wszelkie środki ostrożności, aby nie dostać się pod ostrzał, prowadzony przez obrońców. Nigdzie nie rusza się bez obstawy tuzina czarnych orków i wobec ciągłych ruchów wojsk, będzie go niezmiernie trudno namierzyć.

Jeśli któraś z postaci zechce wypatrywać Radzoga, pozwól jej na to. Niech śmiałek wykonuje co rundę test **I** (bazowy modyfikator -20, +10 za *bystry wzrok*, +10 za każdą ukończoną profesję żołnierza, najemnika i sierżanta najemników), o ile koncentruje się wyłącznie na obserwacji orków. Jeśli walczy, spaceruje, rozmawia z ludźmi lub robi cokolwiek innego, to w danej chwili nie uważa. Udany test **I** oznacza, że poszukiwacz przygód dostrzegł Radzoga. Aby nie zgubić wodza, próbę trzeba powtarzać w kolejnych rundach (już bez bazowego modyfikatora -20).

Po zauważeniu Radzoga, śmiałek ma do wyboru dwie opcje: może sam podjąć jakąś akcję lub obserwować orka, przekazując informacje innym. Każdy obrońca, który zechce odnaleźć wodza według wskazówek drugiej osoby, musi wykonać udany test **I**. Obóz orków jest wielki, zatłoczony i położony daleko w dole.

Ogień strzelecki
Nie można wykonać ataku strzeleckiego skierowanego bezpośrednio w Radzoga. Wódz i jego dwunastoosobowa obstawa traktowani są jako grupa i wszelkie akcje z dystansu przeciw orkowi należy uznać za w taką właśnie wymierzone. Przy strzelaniu do grupy istot cecha **US** ulega podwojeniu (aczkolwiek wynik 00 uzyskany podczas niemodyfikowanego rzutu *zawsze* oznacza „pudło"), a wszelkie trafienia zostają rozdzielone losowo pomiędzy wszystkie możliwe cele.

Indywidualny atak
Niektórzy bohaterowie – szczególnie ci, którzy dysponują magicznymi umiejętnościami takimi jak latanie czy niewidzialność – mogą wpaść na pomysł, aby dopaść Radzoga w samym środku jego armii. Będziesz musiał ocenić wykonalność takiego planu na podstawie założeń, ale nie zabraniaj śmiałkowi spróbować, jeśli chce. Zakładając, że bohater zdoła podkraść się do wodza na odległość ciosu, przyjdzie mu także walczyć z 2k4 czarnymi orkami – ochroniarzami, którzy rzucą się na potencjalnego zabójcę, jak tylko wyczują jego obecność.

Magiczny pojedynek
Jeśli śmiałkowie znają czary z dodatku **Potępieniec**, mogą spróbować osłabić magiczne zdolności Radzoga lub całkowicie go ich pozbawić.

Zaklęcia takie jak *Pojedynek umysłów*, *Kradzież mocy magicznej* czy *Wyssanie magii* nadają się w tym celu szczególnie. Gdy wódz zostanie namierzony, można przeciw niemu użyć także innych czarów – wyobraźnia pomysłowych graczy jest naprawdę bujna.

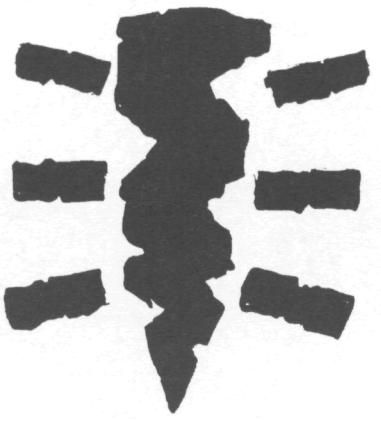
Magiczna dywersja to bez wątpienia najlepsza metoda na wywabienie Radzoga z kryjówki. Wódz szczyci się swymi nieprzeciętnymi zdolnościami – osiągnięcie 4 poziomu czarodzieja jest, jak na orka, istotnie czynem niezwykłym – więc gdy obrońcy przeciwstawią mu się za pomocą magii, wpadnie we frustrację, szczególnie gdyby natarciu miało grozić fiasko. Kiedy Radzoga lub któregoś z jego ochroniarzy dosięgnie jakiś czar, przeprowadź dla wodza test **Op** (z modyfikatorem -20, jeśli zaklęcie wymierzono bezpośrednio przeciw niemu). Jeżeli próba wypadnie niepomyślnie, ork kontratakuje za pomocą magii, nie zważając, jak widocznym się wtedy stanie.

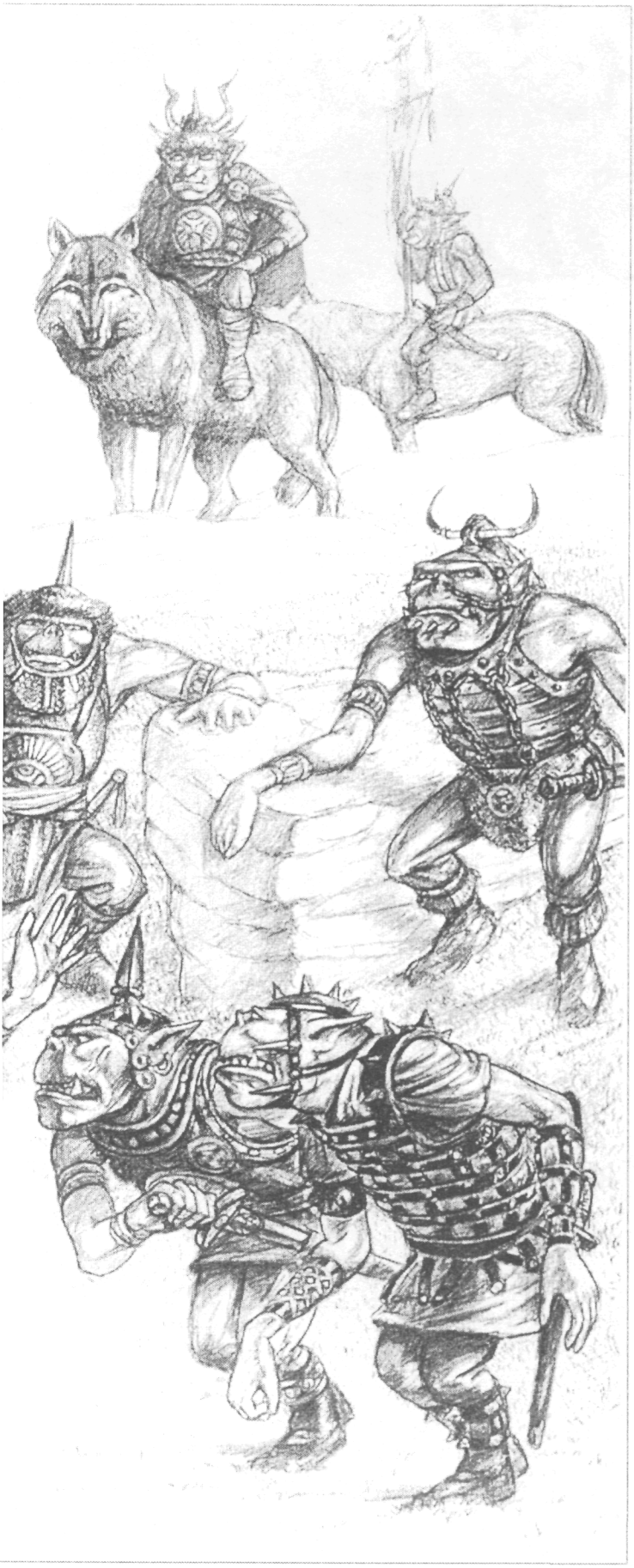
Dopadliśmy skurkowańca!

Śmierć Radzoga stanowi kulminacyjny moment przygody, w którym śmiałkowie odnoszą zwycięstwo. Bohaterowie powinni jednak ciężko na nie zapracować – rozpoznasz to po śladach potu na twarzach, białych, zaciśniętych pięściach lub drżących głosach graczy. Dlatego kiedy Radzog w końcu skona, podkreśl doniosłość tej chwili. Utwierdź graczy w przekonaniu, że dokonali czegoś wielkiego. Naprawdę na to zasłużyli.

Podnosi się lament, którego echo rozbrzmiewa w górach niczym grzmot. Dopiero po chwili zdajecie sobie sprawę, że to jęczą goblinoidy. Kilka stworów rzuca się ze skały, przeraźliwie wyjąc. Pozostałe zgrzytają zębami i bębnią bronią o tarcze.

Niedobitki zaczynają rozłazić się w różnych kierunkach, nie mając już dowódcy. Nad Orlim Gniazdem zapada dziwna cisza, przerywana jedynie jękami rannych. Czujecie się oszołomieni. Obok jeden z mnichów płacze. Z wolna dociera do Was to, co się stało. Wygraliście. Orki odeszły. Orle Gniazdo zostało ocalone.





WOJSKA PRZYMIERZA KRWAWEGO TOPORA

Na pierwszym planie widać elitę wyvernich jeźdźców i starszyznę oficerów piechoty. Porywczy kapitan Yoggum Muggrot (drugi z lewej) oskarża właśnie starszego herszta Mijulla „Nieustraszonego" Negga o tchórzostwo. Komendant Luggub Duvvul wkracza między nich, chcąc zapobiec bijatyce – Muggrot i Negg byli znani z wielkiej niechęci do siebie. W mundurze kapitana jeźdźców – na który składają się m.in. czapka z piórami, płaszcz ze skóry dzikiego kota i obszyte futrem buty – widać mieszankę stylów właściwych dla stepowej kawalerii i orków z gór. Jasnokolorowa jedwabna szarfa i inne ozdoby podkreślają i tak już wspaniały wygląd wojownika. Negg ma na sobie wieloczęściowy pancerz na modłę wschodniotileańską, a kolczasta uprząż jego porucznika przypomina *lorica clavita* noszone przez niektórych podziemnych wojowników z Tilei. Uniform Duvvula – jak mundury wielu dowódców dywizji – jest mieszanką wyżej opisanych. Składa się z płaszcza i czapki z piórami, jakie zakładają jeźdźcy, oraz lekkiej, osłaniającej korpus zbroi i zwykłych, wysokich butów.

W tle możemy dostrzec rozmaitych wojowników niższej rangi. Po lewej mamy dwóch poszukiwaczy przygód ze Złych Ziem, przypuszczalnie z Soqotry. Ubiór i biżuteria osobnika z opaską są podobne do tych, jakie noszą ludzie. Obaj awanturnicy posiadają również proste, długie miecze, które musiał wykuć człowiek. Wiadomo, że podczas najazdów goblinoidów na Księstwa Graniczne do Przymierza Krwawego Topora przyłączali się czasem najemnicy z Soqotry.

Dwie postacie w środku pochodzą z klanów z północno-zachodniej części Mrocznych Krain, gdzie orki najczęściej stykają się z hobgoblinami. Hełmy, jakie mają wojownicy, cieszą się sporą popularnością wśród hobgoblinów i dolgańskich nomadów, zaś widoczne kolcze osłony na gardło w stylu „arabskim" rozpowszechniły się od Stepów aż do Kislevu. Kaftan kolczy osobnika stojącego posiada nawet pewne cechy charakterystyczne dla rzemiosła elfów, choć trzeba przyznać, że styl, w jakim go zrobiono, jest znany również w niektórych częściach zachodniej Arabii.

Postać wysunięta najbardziej na prawo to Nutter – berserker z plemion Orków Barbarzyńców na północy. Tamtejsi mężczyźni sprawdzają swą wytrzymałość i odwagę podczas strasznych prób i bolesnych rytuałów hobgoblińskich szamanów z najbardziej radykalnych organizacji wojowników. Warto zwrócić uwagę na zakrzywione rogi na głowie orka (motyw charakterystyczny dla zamieszkujących stepy szczepów), jego lekki pancerz zdobiony łańcuchami, łańcuszek zwisający berserkerowi z nosa oraz łamacz szczęk w postaci trzech gwoździ wystających z dolnej wargi stwora.

Z tyłu widzimy dwóch wilczych jeźdźców ze stepowego klanu. Rogaty, zdobiony futrem hełm jest charakterystyczny dla wojowników tamtejszych plemion, podobnie jak zakrzywiony, szeroko zakończony krótki miecz, jaki nosi chorąży. Po totemie z końskiej czaszki można poznać, że jeźdźcy pochodzą z żyjącego na południu Stepów klanu Rozpruwaczy Szkap, który toczy odwieczne wojny z dolgańską jazdą. Kiedy Hegemonia Hobgoblińska zaczęła ograniczać wypady na ludzkie wioski, część klanu mogła wybrać wygnanie wraz z Przymierzem Krwawego Topora. Rysunek na sztandarze (niewidoczny na obrazku) to koński łeb lub czaszka przebita zakrwawioną lancą.

ZAKOŃCZENIE PRZYGODY

Przygoda ma cztery możliwe zakończenia.

Zwycięstwo: bohaterowie odnajdą Kryształ Powietrza, odeprą nacierające orki i ocalą Orle Gniazdo.

Odwrót: bohaterowie odnajdą Kryształ Powietrza i uciekną z nim, zostawiając klasztor własnemu losowi.

Klęska: bohaterowie dojdą do wniosku, że Kryształ Powietrza nie jest wart zachodu i uciekną co sił w nogach, zostawiając klejnot i klasztor orkom.

Honorowa porażka: orki spustoszą klasztor. Ocaleli śmiałkowie i garstka mnichów ukryją się w grobowcach lub jakimś innym miejscu i nie dadzą się złapać.

POZOSTALI PRZY ŻYCIU

Jeśli śmiałkowie zamierzają pozostać po bitwie w Orlim Gnieździe – zaś szczególnie, gdy zechcą pobierać tam jakieś nauki – trzeba będzie określić, kto przeżył, a kto nie.

W czasie natarcia notuj, którzy z mnichów zginęli w obecności bohaterów. Pozostali zakonnicy mają szansę przeżycia zależnie od rezultatu bitwy:

- ☐ Jeśli przygoda zakończy się *odwrotem* lub *klęską*, orki zdobędą klasztor i wymordują wszystkich wewnątrz.
- ☐ Jeśli przygoda zakończy się *zwycięstwem* lub *honorową porażką*, przeprowadź test **Wt** dla każdego mnicha (w tym ostatnim przypadku modyfikowany o -20). Wykonując testy Blizny i strażników, zastosuj dodatkowy modyfikator -10, gdyż znajdują się oni stale w ogniu walki.

ZWYCIĘSTWO

Radzog nie żyje, a potęga Przymierza Krwawego Topora upadła. Goblinoidy małymi grupkami odeszły w góry. Część orków spróbuje wrócić do Mrocznych Krain, podczas gdy inne zadekują się gdzieś pośród szczytów, napadając i zabijając, dopóki ktoś ich nie dopadnie.

Klasztor jest uratowany, choć być może kosztem pewnych zniszczeń i ofiar. Przepowiednia co do śmiałków się spełniła, a bohaterowie odnaleźli Kryształ Powietrza.

Odpoczynek

Śmiałkowie mogą zostać w Orlim Gnieździe, jak długo zechcą, choć bracia mogą ich wtedy poprosić o pomoc w naprawach. Jeśli uważasz, że trzeci Kryształ Mocy i zdobyte punkty doświadczenia nie były wystarczającą nagrodą, możesz dorzucić kilka darów od wdzięcznych mnichów. Na przykład, wyznawcy Vereny mogą otrzymać propozycję zostania świeckimi braćmi klasztoru bez wymaganej opłaty dziesięciny – co oznacza darmowe noclegi w Orlim Gnieździe i nieograniczony dostęp do biblioteki przez resztę życia. Kto wie, jakie literackie skarby można w niej znaleźć? Przykłady niektórych interesujących dzieł wymieniono w opisie miejsca, lecz księgozbiór może zawierać ich więcej.

Ewentualnie (lub ponadto) śmiałkowie mogą odbyć w klasztorze darmowy trening, pozwalający im pozyskać którąkolwiek z profesji znanych mnichom (być może z wyjątkiem fachu malwersanta, ze znajomością którego Norbert raczej się nie ujawnia) lub nabyć umiejętności, jakich bracia są w stanie ich nauczyć. Obowiązują normalne wymagania co do czasu szkolenia i zasad wydawania punktów doświadczenia.

Najwierniejsi

Choć śmiałkowie tym razem zwyciężyli, nie znaczy to, że reszta ich życia będzie usłana różami. Pamiętacie orki, które rozpierzchły się po górach? Radzog był zarówno ich królem, jak i głównym kapłanem, wzbudzającym strach i traktowanym nieomal z religijną czcią. Niektóre małe bandy mogą skryć się pośród szczytów i w zemście za śmierć przywódcy organizować potem samobójcze ataki na bohaterów.

Muszę wrócić

Jeśli chcesz, możesz nawet wskrzesić Radzoga. Wódz może za pomocą jakiegoś magicznego przedmiotu przenieść własną duszę do innego ciała (najlepszym dawcą wydaje się być jeden z ochroniarzy) i uciec w powstałym zamieszaniu. Po kilku miesiącach tkwiące w Radzogu zło zacznie dominować i nada jego obecnej powłoce wyraźne cechy dawnej postaci. Ork może zająć się jednoczeniem rozproszonych resztek własnej armii z zamiarem dokonania we właściwym czasie stosownej zemsty. Jeśli włożyłbyś trochę pracy w rozwinięcie postaci Radzoga, byłby on doskonałym wrogiem, zdolnym prześladować śmiałków przez wiele następnych lat.

ODWRÓT

Radzog przybył do klasztoru zdobyć Kryształ Powietrza – zaś reszta rzezi to premia dla „hlopakuf" – niech się zabawią. Rzucając czary detekcyjne wódz szybko pojmuje, że śmiałkowie uciekli, zabierając kamień i cała orkowa horda ruszy w pościg. Radzog wysyła naprzód wilczych jeźdźców i zwiadowców na wyvernach, zaś główne siły spieszą o dzień później. Teraz śmiałków czeka ciężki los – dokądkolwiek się udadzą, orki kroczą w ślad za nimi. Jeżeli bohaterowie zatrzymają się gdzieś na kilka dni, pogoń dopadnie ich, przysparzając nowych kłopotów. Wcześniej czy później śmiałkowie muszą więc pozbyć się Radzoga. Dopóki wódz żyje, podąża za kryształem.

Jeśli śmiałkowie uciekną, zostawiając Orle Gniazdo na pastwę losu, z pewnością nie spodoba się to Verenie. W części podręcznika **WFRP** zatytułowanej *Gniew boży* powinieneś znaleźć kilka wskazówek, jak w tej sytuacji postąpić.

KLĘSKA

Jeśli śmiałkowie uciekną, nie znaczy to wcale, że ich kłopoty się skończyły. Bez względu na to, czy Radzog zdobędzie Kryształ Powietrza czy nie, zechce mieć pozostałe kamienie bohaterów i będzie ścigał zbiegów z resztą swojej armii, aż tego dokona lub zginie. Jeśli śmiałkowie nie mają artefaktów, ich sytuacja wcale nie jest lepsza. Radzog zabije bohaterów, by utrzymać w tajemnicy wieść o inwazji.

Jeśli śmiałkowie uciekną i sprowadzą kawalerię, wojsko może przybyć w ostatniej chwili (jak to konnica ma w zwyczaju) lub zastać tylko spalone zgliszcza (co powinno zachęcić bohaterów do samodzielnego rozwiązywania problemów na przyszłość). W tym ostatnim przypadku możesz wprowadzić do gry postać jedynego ocalałego z rzezi mnicha, który, włócząc się za bohaterami, będzie wzbudzał u nich spore poczucie winy. Śmiałków może dręczyć też Yazeran – poszukiwacze przygód przecież srodze go zawiedli.

HONOROWA PORAŻKA

Może się również zdarzyć, że orki spustoszą klasztor mimo usilnych starań ze strony graczy. Zabiją każdego, kto wpadnie im w łapy, zagrabią wszystko, co wyda się wartościowe, włamią się do składziku z winem i urządzą libację. Tymczasem śmiałkowie będą siedzieć w jakiejś kryjówce – zawalonym fragmencie kondygnacji grobowców czy może w grobowcu Yazerana (w tym drugim przypadku krasnolud nie omieszka się pojawić i wszystkich surowo złajać!). Grabieżcy wystawią tylko symboliczną straż i zaczną świętować zwycięstwo, zapomniawszy o ewentualnych, pozostałych przy życiu ofiarach.

Dzięki takiemu rozwojowi wydarzeń śmiałkowie zyskają wystarczająco dużo czasu, aby zjeść coś, opatrzyć rany i zaplanować następny ruch. Orki można przepędzić z klasztoru, dokonując np. serii tajemniczych morderstw. W czasie ich popełniania przyda się z pewnością wiedza o nie znanych dotąd sekretnych przejściach, które duch Yazerana ochoczo śmiałkom wskaże. Dzięki obraniu powyższej taktyki i pomysłowemu użyciu magii, orki mogą nawet uwierzyć, że w klasztorze straszy. Jednak śmierć Radzoga i odzyskanie Kryształu Powietrza powinny wystarczyć. Wtedy orki rozdzielą się i opuszczą klasztor, choć pozostawią na miejscu kilku strażników. Pozwoli Ci to na koniec zaaranżować trochę podjazdowej walki w celu wyeliminowania niedobitków. Potem można już zaczynać odbudowę. Śmiałkowie wybrną z sytuacji z honorem, jeśli nie w glorii chwały.

INNE ZAKOŃCZENIA

Nie jest wykluczone, że przygoda może się skończyć w jakiś inny sposób – możliwości rozwoju sytuacji w grach fabularnych są nieograniczone, czego nie da się niestety powiedzieć o umysłach autorów scenariuszy. Gdy dojdzie do jakiegoś niezwykłego rozstrzygnięcia, musisz radzić sobie sam. Mamy nadzieję, że uwagi zamieszczone wcześniej będą choć w części przydatne – możesz korzystać z wielu naraz w zależności od sytuacji – a jeśli nie, darzymy Cię pełnym zaufaniem.

KONTYNUACJA PRZYGODY

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

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Przyznawane punkty doświadczenia zostały podzielone zależnie od rozdziału i części. Jak zawsze, powinieneś nagrodzić dobre aktorstwo i błyskotliwe pomysły. Przeciętna postać powinna otrzymać około 30 punktów za każdy rozdział (lub sesję gry, zależy, co bardziej Ci odpowiada). Wartość ta powinna zejść do zera punktów za słabą lub banalną grę, a zwiększyć się do 100 za grę doskonałą.

Dodatkowo, podane poniżej punkty doświadczenia może otrzymać każda postać, która aktywnie uczestniczyła w danej części przygody. Kiedy podany jest przedział punktów (np. 0-20), sam musisz ocenić, jak dobrze gracze poradzili sobie z tą częścią przygody i odpowiednio przyznać punkty.

Nie dziel punktów doświadczenia pomiędzy poszczególnych uczestników zabawy. Są one przyznawane każdemu graczowi, który wziął udział w danej części przygody. Nie przyznawaj również punktów doświadczenia za spotkania lub wydarzenia, które z jakiegoś powodu nie miały miejsca.

Ostrzeżenie

0-50 PD	za uporanie się z wilczymi jeźdźcami
0-50 PD	za uporanie się ze zwierzoludźmi
0-20 PD	za uporanie się z gigantycznym wężem
0-20 PD	za uporanie się z bagiennym ognikiem

Orle Gniazdo

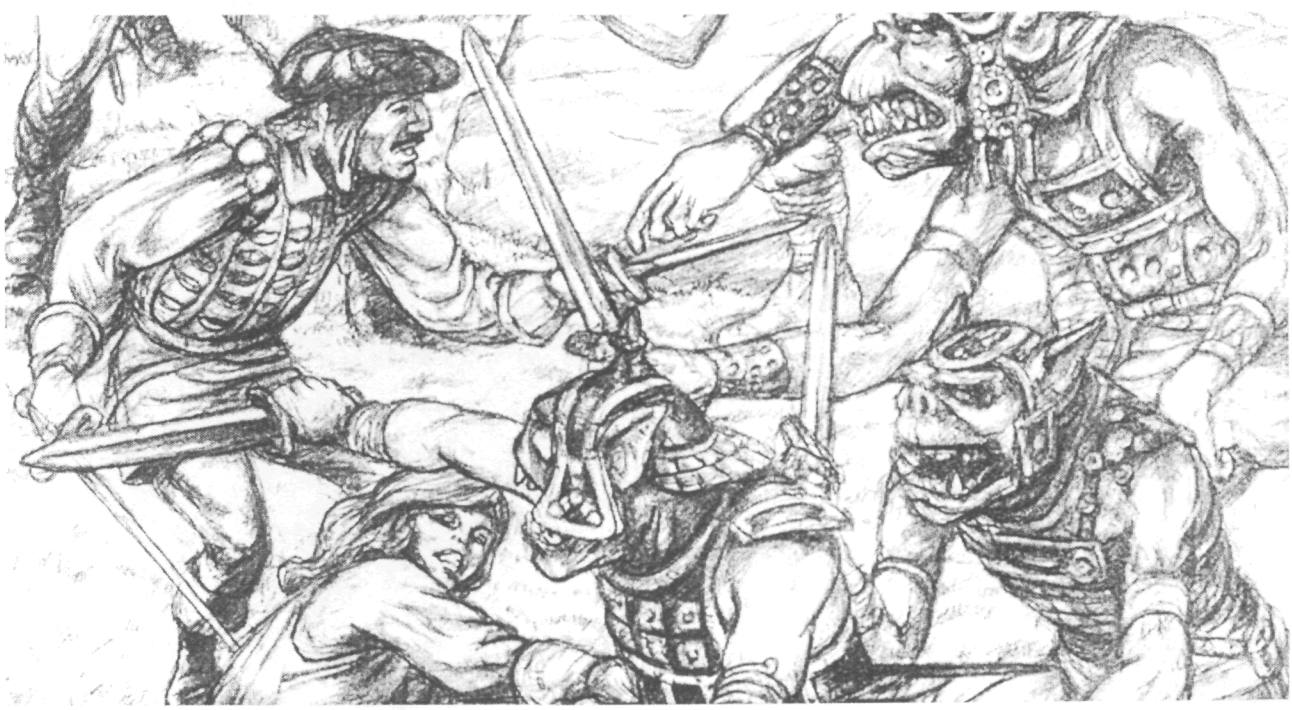
0-50 PD	za kontakty z mnichami
25 PD	za znalezienie każdej karty
20-200 PD	za rozwiązanie łamigłówki z kart
0-100 PD	za odnalezienie Kryształu Powietrza

Atak

20-200 PD	za pomoc w obronie Orlego Gniazda
200 PD	za zabicie Radzoga

PUNKTY PRZEZNACZENIA

Jeśli Radzog zostanie zabity, a śmiałkowie zdobędą i zachowają Kryształ Powietrza, to każda żyjąca postać otrzymuje 1 punkt przeznaczenia. Bohater, która zada wodzowi orków śmiertelny cios, zdobywa dodatkowy punkt przeznaczenia.



CHARAKTERYSTYKI

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

OSTRZEŻENIE

12 Wilczych jeźdźców

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

Zasady specjalne: Są *skłonni do niechęci* w stosunku do innych goblinoidów. *Nienawidzą* krasnoludów. Czują *strach* wobec elfów, jeśli nie mają przewagi liczebnej przynajmniej 2:1. *Widzenie w ciemności* na 10 metrów.

Ekwipunek: kaftan skórzany (0/1 PP korpus); tarcza (1 PP całe ciało); sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); miecz; 50% szans na posiadanie włóczni (**I** +20 w pierwszej rundzie walki; w przypadku lepszej **Inicjatywy** od przeciwnika także w kolejnych rundach); łuk krótki (**Z** 16/32/150, **SE** 3, **Cz.ł** 1)

12 Wilków wielkich

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
9	41	0	3	3	5	30	1	-	10	14	14	14	-

Zasady specjalne: Atakują *gryząc* raz w czasie rundy. *Ugryzienie* ma 20% szans na spowodowanie *infekcji* ran.

Zwierzoludzie

Jeśli zechcesz rozegrać to spotkanie, powinieneś wygenerować kilka stworów, posiłkując się tekstem ze stosownej części podręcznika **WFRP**. Dokładniejsze zasady tworzenia zwierzoludzi znajdziesz w dodatku **Królestwa Chaosu**.

Bestie powinny przewyższać śmiałków liczebnie mniej więcej o połowę.

Gigantyczny wąż

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	33	0	3	3	5	60	1	-	24	6	43	43	-

Zasady specjalne: Atak przez *jadowite ugryzienie.*

Bagienny ognik

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Zasady specjalne: Nie zadaje ran w walce. Można go przegnać pojedynczym trafieniem bronią magiczną. Niewrażliwy na oddziaływania psychologiczne. Osoby widzące bagiennego ognika muszą przejść test **SW** albo zostaną zahipnotyzowane i podążą za stworem tam, gdzie je zaprowadzi – w tym przypadku w stronę stromej przepaści. Jeżeli zauroczona ofiara zostanie zatrzymana lub uderzona, może wykonać kolejny test **SW**, aby otrząsnąć się z hipnozy. Oszołomienie przechodzi automatycznie, gdy bagienny ognik znika z pola widzenia ofiary.

MNISI Z ORLEGO GNIAZDA

Notki na temat osobowości ważniejszych mnichów znajdziesz w rozdziale o Orlim Gnieździe. W tej części zawarto informacje związane z przepisami gry. Zamieszczono tu również krótkie opisy pozostałych braci, które w większości sytuacji powinny być wystarczające. W razie potrzeby możesz zmieniać detale wedle uznania.

Gregor – przeor Orlego Gniazda

Mnich/Bakałarz, eks-żak, eks-nowicjusz
Gregor jest starym ekscentrykiem z szopą białych włosów na głowie. Swe mieszkanie opuszcza chyba tylko na czas posiłków.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
2	18	11	2	2	5	23	1	12	20	60	23	35	46

Umiejętności: *język tajemny – magiczny; astronomia; kartografia; historia; rozpoznawanie roślin; uzdolnienia językowe; monetoznawstwo; czytanie/pisanie; rozpoznawanie runów; wiedza o magicznych pergaminach; sekretny język – klasyczny; znajomość języka obcego – khazalid; teologia.*

Ekwipunek: bardzo ładne, ale już stare szaty; klucze uniwersalne; *Pomoce dla graczy nr 1* i *2.*

Zasady specjalne: Gregor ma kłopoty z koncentracją: każdorazowo kiedy spróbuje zapamiętać jakiś fakt lub użyć którejś z umiejętności, wykonaj dla niego test **SW**. W razie niepowodzenia, umysł przeora wypełnia trwająca minutę pustka. Potem test można powtórzyć.

Norbert – sygnalista Orlego Gniazda

Mnich/Skryba, eks-nowicjusz, eks-malwersant
Norbert jest drugą co do rangi osobą w Orlim Gnieździe, lecz praktycznie to on kieruje klasztorem. Zakonnik kradnie od pewnego czasu klasztorne fundusze i martwi się coraz bardziej, że cała sprawa się wyda.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	29	23	3	3	5	31	1	40	39	51	36	40	40

Umiejętności: *język tajemny – magiczny; ukrywanie się w mieście; szacowanie; czytanie/pisanie; sekretny język – złodziei, klasyczny; wiedza o magicznych pergaminach; sekretne znaki – złodziei; cichy chód na wsi; cichy chód w mieście; geniusz arytmetyczny; teologia.*

Ekwipunek: szaty; sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); zdefraudowane fundusze (patrz opis lokacji 9).

Dieter

Mnich/Nowicjusz

Rodzice Dietera zapłacili Norbertowi sporo pieniędzy, by przyjął chłopaka do klasztoru. Po trosze chcieli się syna pozbyć, po części oczekiwali, że nauczą go tam czegoś przydatnego. Dieter zostanie przydzielony śmiałkom jako miejscowy przewodnik, a zarazem szpieg Norberta.

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	30	25	3	3	6	34	1	35	25	26	23	31	28

Umiejętności: *szczęście; czytanie/pisanie; wiedza o magicznych pergaminach; sekretny język – klasyczny; teologia.*

Ekwipunek: szaty.

Blizna (Udo Schwerner) – kapitan straży

Mnich/Kapitan najemników, eks-nowicjusz, eks-sierżant najemników, eks-najemnik

Blizna jest emerytowanym najemnikiem. Nie mając rodziny, ani domu, dołączył do mnichów w Orlim Gnieździe i działa jako kapitan tamtejszej straży.

Jak dotąd, Blizna miał naprawdę fajną robotę. Klasztor jest oddalony i praktycznie nie do zdobycia – poza tym komu by się chciało atakować takie miejsce?

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	60	40	5	5	10	53	2	33*	55	38	50	45	40

Umiejętności: *mocna głowa; rozbrajanie; uniki; szulerstwo; czytanie/pisanie; tajemny język – bitewny; wiedza o magicznych pergaminach; tajemny język – klasyczny; specjalna broń – drewniana ręka* (patrz niżej)*; bijatyka; silny cios; celny cios; ogłuszenie; teologia.*

Ekwipunek: kaftan kolczy z rękawami i hełm (1 PP całe ciało); miecz; krótki łuk (**Z** 16/32/150, **SE** 3, **Cz.ł** 1 – mocowany za pomocą specjalnego rzemienia, by kapitan mógł strzelać swą drewnianą ręką); 17 strzał.

Zasady specjalne: Blizna ma drewnianą lewą rękę. Wartość **Zr** podana charakterystyce dotyczy tylko jego prawej, zdrowej dłoni. Kapitan może uderzać i parować swą drewnianą ręką, tak jak pałką. Zignoruj zwykłe trafienia w protezę (36-55); trafienie krytyczne niszczy rękę, ale kapitan nie odnosi obrażeń.

Klaus – płatnerz

Mnich/Rzemieślnik, eks-nowicjusz, eks-czeladnik

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	53	44	6*	5	8	45	2	50	31	30	23	29	50

Umiejętności: *powożenie; metalurgia; czytanie/pisanie; wiedza o magicznych pergaminach; sekretny język – klasyczny; kowalstwo; teologia; bardzo silny*.*

Ekwipunek: fartuch skórzany (0/1 PP korpus/nogi); narzędzia; *Pomoc dla graczy nr 12.*

Drapek – pies Klausa

Drapek jest brązowo-białym kundlem, który zawsze trzyma się blisko Klausa. Płatnerz wytresował zwierzę tak, że biega ono nawet załatwiać się do latryny. Drapek to łagodny pies, ale będzie walczył w obronie swego pana, gdy ktoś go zaatakuje.

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
6	33	0	3	3	5	30	1	-	43	14	43	43	-

Młodsi mnisi

Typowa charakterystyka

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	33	20	3	3	6	44	1	30	35	41	27	30	40

Umiejętności: *czytanie/pisanie; wiedza o magicznych pergaminach; sekretny język – klasyczny; teologia.*

Ekwipunek: szaty.

Heinz – pomocnik kucharza: lat 17, krótkie, proste i sztywne jak druty czarne włosy, dodatkowa umiejętność – *uniki*, przykładający się, ale niezdara.

Edgar – pomocnik kucharza: lat 20, nieco puszyste, kręcone, brązowe włosy, umiejętność – *gotowanie*, zarozumiały.

Bengt – pomocnik kucharza: lat 19, wysoki i chudy, gładkie, jasnobrązowe włosy, tępy wyraz twarzy, roztargniony.

Mnisi średniej rangi

Typowa charakterystyka

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	33	20	3	3	6	44	1	30	35	52	37	40	40

Umiejętności: *czytanie/pisanie; wiedza o magicznych pergaminach; sekretny język – klasyczny; teologia.*

Ekwipunek: szaty.

Siggi krawiec: lat 38, krótkie, gęste, kręcone, czarne włosy, dodatkowa umiejętność – *krawiectwo*, przyjazny, gadatliwy, brat Klausa płatnerza, posiadacz *Pomocy dla graczy nr 11.*

Nicholas garncarz: lat 32, gęste, kręcone, czarne włosy, często mylnie uznawany za brata Siggiego, dodatkowe umiejętności – *sztuka*, *chemia*, chętny do pracy, ale niezdara.

Willi młynarz: lat 32, rumiany tłuścioch, ciemne włosy i oczy, zaprzyjaźniony z innymi rzemieślnikami.

Konrad cieśla: lat 23, drobnej budowy, rudoblond włosy, umiejętność – *stolarstwo*, wielki gaduła.

Bernard: lat 25, mocno zbudowany, brak mu dwóch palców u lewej dłoni (tą ręką **Zr** -10); dodatkowe

umiejętności – *bardzo silny, historia*, brat Stefana, toczący z krewnym ciągłe kłótnie, współwykładowca historii wojskowej

Stefan: lat 28, mocno zbudowany, brak mu kawałka prawego ucha, dodatkowe umiejętności – *silny cios, historia, język tajemny – magiczny, uzdolnienia językowe*, brat Bernarda, toczący z krewnym ciągłe kłótnie, współwykładowca historii wojskowej i nauczyciel języków.

Albrecht: lat 39, szczupły i ciemnowłosy, umiejętność – *historia*, wykładowca kursu o Yazearnie.

Chedwick: lat 37, mocno zbudowany, rudowłosy, mówi z silnym albińskim akcentem, dodatkowe umiejętności – *język tajemny – magiczny, historia*, bystry umysł, wykładowca teologii i mistycyzmu.

Karl: lat 52, krótkie, siwe włosy, blada cera, dodatkowe umiejętności – *sztuka, prawo* (eks-fałszerz), spokojny, pobożny, perfekcjonista, wykładowca iluminacji/kaligrafii i prawa.

Dahlbert piwowar: lat 43, pulchny, rumiany, siwiejące włosy, dodatkowe umiejętności – *piwowarstwo*, wesoły, wykładowca warzenia piwa, posiadacz *Pomocy dla graczy nr 13*.

Gunther kucharz: lat 43, śmierdzący, niedomyty tłuścioch, *człowiek guma*, apodyktyczny, nieprzyjazny.

Starszyzna mnichów

Typowa charakterystyka

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	33	20	3	3	7	50	1	40	35	65	27	40	55

Umiejętności: *język tajemny – magiczny; czytanie/pisanie; wiedza o magicznych pergaminach; sekretny język – klasyczny; teologia.*

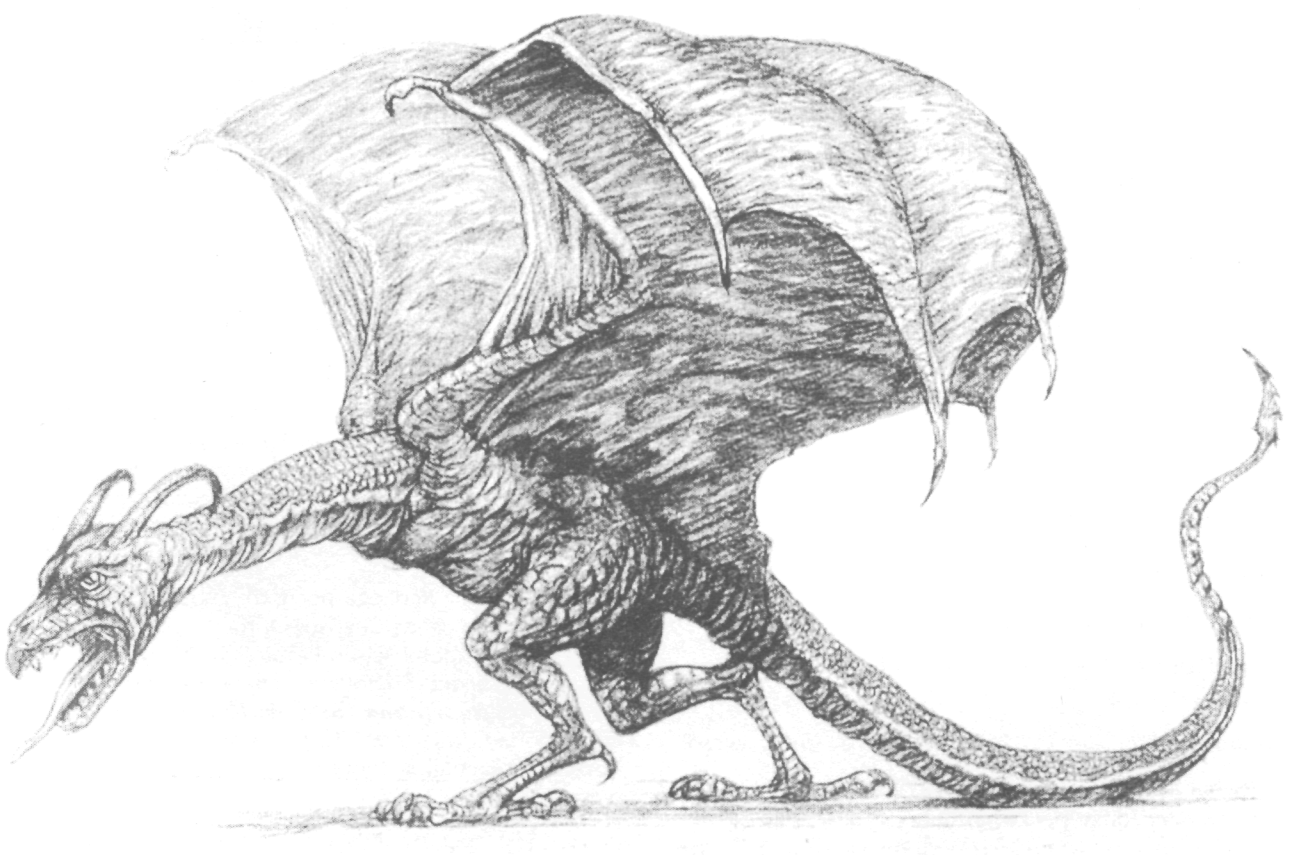
Ekwipunek: szaty.

Mortmore: lat 56, chudy, bezzębny, siwy, mówi z akcentem bretońskim, dodatkowe umiejętności – *rozpoznawanie magicznych przedmiotów, rozpoznawanie runów*, teoretyk, uczony, wykładowca magii w teorii i w praktyce.

Bruno Starszy: lat 62, tęgi, łysy, dodatkowe umiejętności – *zielarstwo, rozpoznawanie roślin*, oschły, nudny, wykładowca systematyki roślin i grzybów.

Opaska: lat 54, siwe włosy, lewa ręka uschła mu podczas przebytej w dzieciństwie choroby (**Zr** -10), opaska na oku (wydziobał mu je ptak, gdy mnich podbierał jajka), dodatkowa umiejętność – *metalurgia*, kolekcjonuje minerały, naprawdę ma na imię Bruno i reaguje na nie tak samo jak na przezwisko, co może sprawić nieco zamieszania.

Paulus: lat 49, asceta, rzedniejące siwe włosy, zapadłe, brązowe oczy, spokojny, zamyślony.



Gerhardt: lat 53, mocno zbudowany, białowłosy, skryty, małomówny.

Strażnicy

Typowa charakterystyka

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	53	43	4	4	9	45	2	40	31	30	33	20	44

Umiejętności: *rozbrajanie; uniki; czytanie/pisanie; wiedza o magicznych pergaminach; sekretny język – klasyczny; teologia.*

Ekwipunek: kaftan kolczy z rękawami, tarcza i hełm (2 PP całe ciało); miecz; kusza (**Z** 32/64/300, **SE** 4, **Cz.ł** 2); 10 bełtów.

Reiner: lat 18, blady, wątły, jąka się, nerwowy (**Op** -10).

Siegfried: lat 19, wysoki, dobrze zbudowany, ciemnowłosy, kawalarz.

Johann: lat 16, silny (**S** +1), ciemne włosy i oczy, wesoły.

Karolus i Yorgi: lat 36, bliźniaki, jasnobrązowe włosy, zielone oczy, duże poczucie humoru, bawią się zamieszaniem, jakie wywołuje ich podobieństwo: *„Nigdy tego nie mówiłem, to musiał być mój brat".*

Bruno: lat 45, tęgi, łysiejący, lubiący żarty i anegdoty.

Duch Yazerana

Duch Yazerana nie jest zwykłym bohaterem niezależnym. Przy jego pomocy możesz wpływać na wydarzenia, wygłaszać aluzje, ratować sytuacje itd. Wszelkie sugestie zawarto w tekście przygody. Śmierć nie stłumiła nienawiści krasnoluda do orków ani nie rozwiała jego obaw o los Kryształu Powietrza i w zaistniałej sytuacji czarodziej może zacząć działać – lub przynajmniej dodawać śmiałkom zachęty, gdyby ogarniało ich zwątpienie.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	0	0	3	17	30	1	-	18	65	54	47	18

Zasady specjalne: Trzeba zwrócić uwagę, że trochę wyższe wartości cech mentalnych wynikają z faktu, iż duch zachował dużą część osobowości Yazerana. Podatny na *niestabilność* poza terenem klasztoru. Wedle własnego widzimisię może wzbudzać *strach* w istotach żywych. Ofiary dotknięte przez ducha muszą wykonać udany test **CP** z modyfikatorem -10 lub rzucają się do ucieczki. Duch może przechodzić przez ściany i lite przedmioty. Niewrażliwy na ciosy niemagiczną bronią. W przypadku walki wręcz z innymi istotami eteryczny mi należy traktować, że ma **Siłę** 3.

PRZYMIERZE KRWAWEGO TOPORA

Goblinoidy z Przymierza Krwawego Topora nie odczuwają *niechęci* do siebie dzięki twardym rządom Radzoga. Ork zdołał zachować jedność armii i przeprowadził wojsko z Mrocznych Krain bez żadnych strat. Jeśli śmiałkowie wyraźnie ustępują najeźdźcom, goblinoidy mogą zacząć darzyć się *niechęcią*, co powinno zwiększyć szanse bohaterów na końcowy sukces w przygodzie.

Radzog – ork elementalista czwartego poziomu

Radzog jest jednym z najpotężniejszych czarodziejów, jakich w Przymierzu Krwawego Topora kiedykolwiek znano. Jako spadkobierca tradycji dawnych wojowników-kapłanów w czasach inwazji Doliny Yetzin był stronnikiem Torgocha. Teraz liczy sobie dobrze ponad sto lat, gdyż przedłuża swe życie za pomocą potężnych czarów.

Większość mocy Radzoga pochodzi od Tzeentcha, który naznaczył orka skazą Chaosu. Oprócz wspomnianej w przygodzie zdolności do kontrolowania ptaków wódz posiada też *twarz z dziobem* (atak przez *ugryzienie*, **A** +1) i *pokrytą piórami skórę*. Ma również wytrzeszczone, podobne do jastrzębich, pozbawione powiek ślepia i przeszywający głos, który przechodzi często w histeryczny rechot.

Radzog jest opętany myślą o Krysztale Powietrza i zrobi wszystko, aby go – a także inne znane mu Kryształy Mocy – zdobyć. To, że jest porywczy, nie oznacza jednak wcale, że jest głupi. Jest zdolnym taktykiem

i silnym przywódcą. Umiejętności i mutacje Radzoga wzbudzają strach u jego stronników, którzy traktują orka niemal jak boga.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	35	4	5	11	60	1	59	59	48	59	59	18

Umiejętności: *język tajemny – magiczny; astronomia; rzucanie czarów* – patrz niżej; *wiedza o demonach; różdżkarstwo; rozpoznawanie magicznych przedmiotów; rozpoznawanie ożywieńców; zielarstwo; @wykrywanie istot magicznych; wykrycie magii; medytacja; metalurgia; rozpoznawanie runów; wiedza o magicznych pergaminach; bijatyka; silny cios.*

Czary: *64 punkty magii*

Magia prosta: *Magiczny alarm, Magiczny płomień, Bagienne ogniki, Wzmocnienie drzwi, Dźwięki, Strefa ciszy.*

Magia wojenna 1: *Leczenie lekkich zranień, Wykrycie magii, Ognista kula, Lot, Ręka-młot, Podmuch wiatru.*

Magia wojenna 2: *Wywołanie paniki, Świetlisty piorun, Mistyczna mgła, Rozbicie, Uderzenie.*

Magia wojenna 3: *Odporność na strzały, Wzbudzenie strachu, Wywołanie niestabilności, Magiczny most.*

Magia wojenna 4: *Promień wybuchu, Leczenie ciężkich ran, Cuchnąca chmura, Unieruchomienie.*

Magia elementalna 1: *Grad kamieni, Oślepiający błysk, Chmura dymu, Spacer po wodzie, Strefa ukrycia.*

Magia elementalna 2: *Rozniecenie ognia, Wywołanie deszczu, Przemieszczenie przedmiotu, Odporność na ogień, Uschnięcie roślin.*

Magia elementalna 3: *Odesłanie żywiołaka, Eteryczna postać, Burza pyłowa, Morowe powietrze.*

Magia elementalna 4: *Przyzwanie żywiołaka, Wezwanie hordy żywiołaków, Przyzwanie roju, Burzenie ścian.*

Ekwipunek: miecz (zgubna broń dla krasnoludów); różdżka z gagatu; pierścień ognistych kul – 4 punkty magii; 4 pierścienie energii – 4, 4, 7 i 9 punktów magii, amulet z węgla.

Czarne orki

Czarne orki tworzą oddziały szturmowe Radzoga. Wódz ma też dwunastoosobową obstawę złożoną z tych istot.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	4	4	7	30	1	18	29	18	29	29	14

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

Ekwipunek: kaftan kolczy z rękawami, hełm i tarcza (2 PP całe ciało), miecz lub topór, sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20).

Dwóch wyvernich jeźdźców

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	53	55	4	5	10	40	2	39	39	28	39	39	18

Umiejętności: *uniki; bijatyka; silny cios.*

Ekwipunek: napierśnik, kaftan kolczy z rękawami i czepiec, hełm i tarcza (3 PP korpus/głowa, 2 PP reszta ciała); włócznia (**I** +10/+20, +10 do trafienia lub **Z** 4/8/25) i topór, sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20).

Dwa wyverny

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	0	5	6	17	10	3	-	14	14	14	14	-

Zasady specjalne: Latają jak *istoty pikujące*. Jeśli dosiadający bestię jeździec zostanie zabity, stwór atakuje najbliższą istotę – nawet innego wyverna!

Wojownicy orków

Szeregowi żołnierze armii Radzoga.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	4	7	20	1	29	29	18	29	29	18

Umiejętności: *uniki; bijatyka.*

Ekwipunek: kaftan kolczy bez rękawów, hełm i tarcza (2 PP korpus/głowa, 1 PP reszta ciała), miecz lub topór, sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20).

Gobliny

Mięso armatnie o niskiej wartości bojowej wykorzystywane do brudnej roboty oraz tam, gdzie niski wzrost stworów przynosi określone korzyści.

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: *uniki.*

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

Snotlingi

Każdy z nich to sługa, żelazny zapas żywności oraz worek treningowy w jednej osobie – jeśli jesteś goblinoidem, kiepsko być małym i słabym.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	17	17	1	1	3	30	1	14	14	14	14	14	14

Umiejętności: *uniki; ucieczka!*

Ekwipunek: łachmany; sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20).

ŻYWIOŁAKI

W niniejszej przygodzie pojawią się zapewne rozmaite żywiołaki. Zanim poprowadzisz **Skałę śmierci**, odśwież sobie informacje o tych stworach (rozdział *Bestiariusz*) i ich przyzywaniu (rozdział *Magia*), zawarte w podręczniku **WFRP**.

KRYSZTAŁ POWIETRZA

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

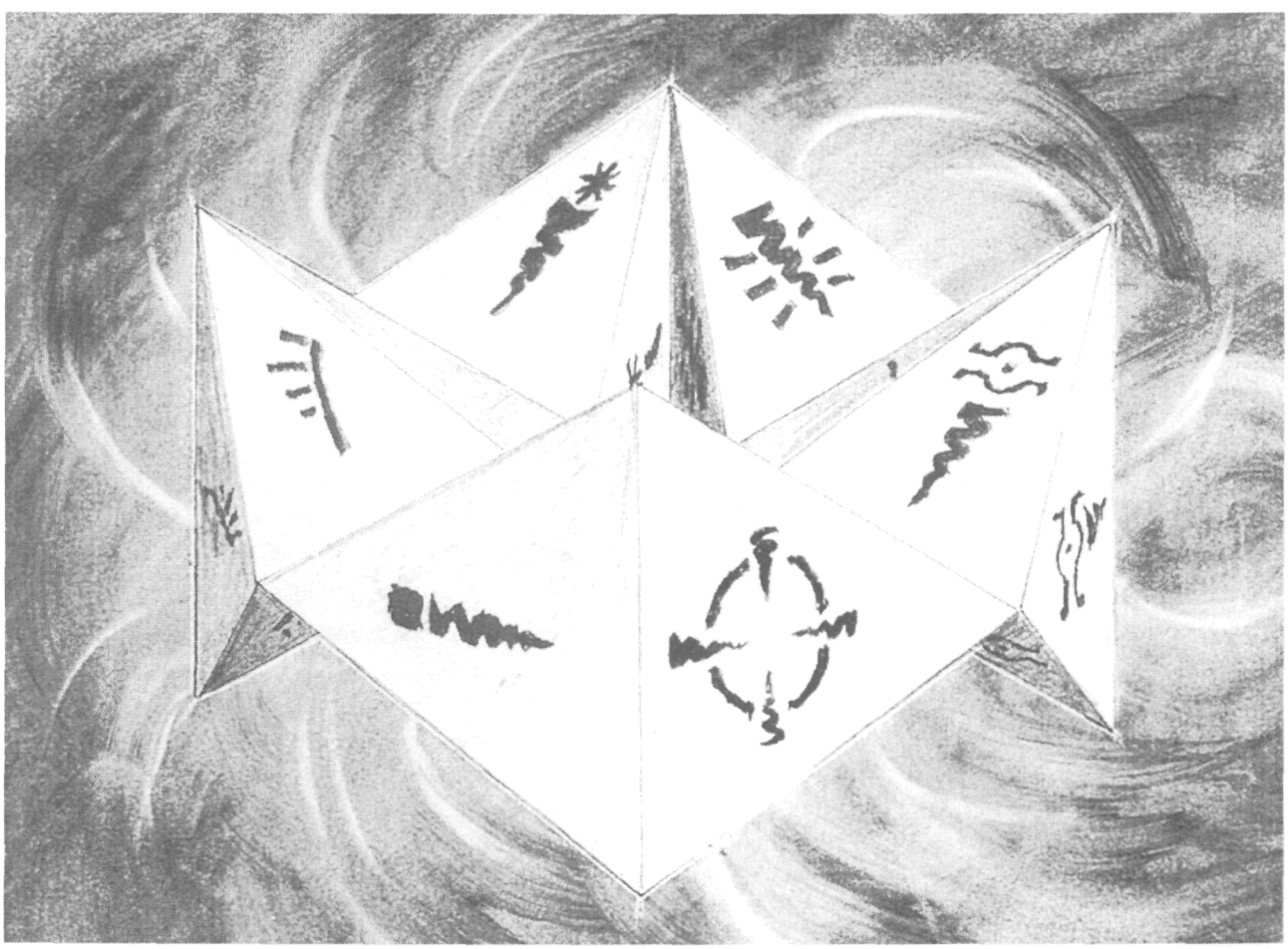
Pod koniec tego rozdziału zawarto kilka uwag na temat łączenia Kryształu Powietrza z Kryształami Ognia i Ziemi. Śmiałkowie powinni zdobyć dwa ostatnie artefakty podczas poprzednich przygód kampanii.

UŻYWANIE KRYSZTAŁU

Jak w przypadku wszystkich Kryształów Mocy, osoba pragnąca w pełni wykorzystać jego właściwości musi się najpierw z nim zestroić. Może to osiągnąć trzymając kryształ w dłoni i *medytując*. W tym czasie nie może odzyskiwać punktów magii, za to raz na godzinę musi wykonać test **Int** (*rozpoznawanie magicznych przedmiotów* +10, elementalista +10) kosztem 1 punktu magii. Jeżeli test zakończy się powodzeniem, wówczas medytująca postać zostaje zestrojona z kryształem.

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

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



mniejszych mocy. Po użyciu większej mocy kryształ staje się nieaktywny przez 1K6 godzin – w tym czasie działają tylko moce stałe. W przypadku *Kręgów ochronnych* czas mierzony jest od momentu deaktywacji kręgu.

MOCE KRYSZTAŁU

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

Moce stałe

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

Ochrona przed powietrzem
Osoba trzymająca kryształ jest chroniona przed wszelkimi ujemnymi skutkami działania normalnego i magicznego powietrza, włącznie z żywiołakami, czarami *Podmuch wiatru*, wichrem itd. Możesz nie zdradzać tego graczom i inscenizować wydarzenia tak, by nigdy nie byli pewni prawdy.

Ochrona przed żywiołakami
Żywiołak ziemi nie może zbliżyć się do artefaktu na więcej niż 20 metrów.

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

Moce mniejsze

Oddychanie pod wodą
Kryształ może rzucać ten czar raz na godzinę. Pozostająca pod wpływem zaklęcia istota staje się odporna na działanie morowego powietrza oraz wszelkich trujących gazów i może normalnie oddychać w każdej atmosferze, pod wodą, a nawet w całkowitej próżni.

Lot
Kryształ może rzucać to zaklęcie raz na godzinę i podtrzymywać lot osoby dzierżącej klejnot, jak długo ona zechce. Czar kończy się, jeśli posiadacz artefaktu zetknie się z ziemią lub skałą.

Przemieszczenie przedmiotu
Kryształ może rzucać ten czar dowolną ilość razy dziennie. Każdorazowo, kiedy moc ta zostanie użyta, osoba trzymająca artefakt musi wykonać test **SW**. Niepowodzenie oznacza utratę kontroli nad kamieniem i wywołanie *Podmuchu wiatru*, uderzającego od strony posiadacza kryształu w losowo wybranym kierunku.

Podmuch wiatru
Kryształ może rzucać ten czar raz na godzinę. Każdorazowo, kiedy moc ta zostanie użyta, osoba trzymająca artefakt musi wykonać test **SW**. Niepowodzenie oznacza utratę kontroli nad kamieniem i wygenerowanie *Promienia wybuchu*, który skupi się na posiadaczu kryształu.

Strefa ciszy
Kryształ może rzucać ten czar dowolną ilość razy dziennie. Powietrze w strefie oddziaływania mocy nie może przewodzić żadnych dźwięków. Istoty przebywające na zaczarowanym obszarze nie będą nic słyszeć, ani nie zostaną usłyszane.

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

Mniejszy krąg ochronny
Mniejszy krąg ochronny może zostać ustawiony raz w ciągu dnia i utrzymuje się maksymalnie przez jedną godzinę. Składa się z pierścienia wirującego powietrza i otacza obszar o średnicy 6 metrów, przybierając dowolny kształt – jaki zechcesz.

Krąg działa jak czar *Strefa sanktuarium*, a niemagiczne pociski po prostu się od niego odbijają. Pociski magiczne są w stanie trafić w umieszczony w środku cel, choć strzelający ma modyfikator -20 do **US**. Istoty żywe, które próbują przejść przez barierę, muszą wykonać test **S** – w przypadku sukcesu przedostaną się na drugą stronę, w przypadku porażki odrzuci je k4 metry w tył. Podejmujący próbę ryzykanci w obu sytuacjach otrzymują automatyczne trafienie z **Siłą** 4.

Moce większe

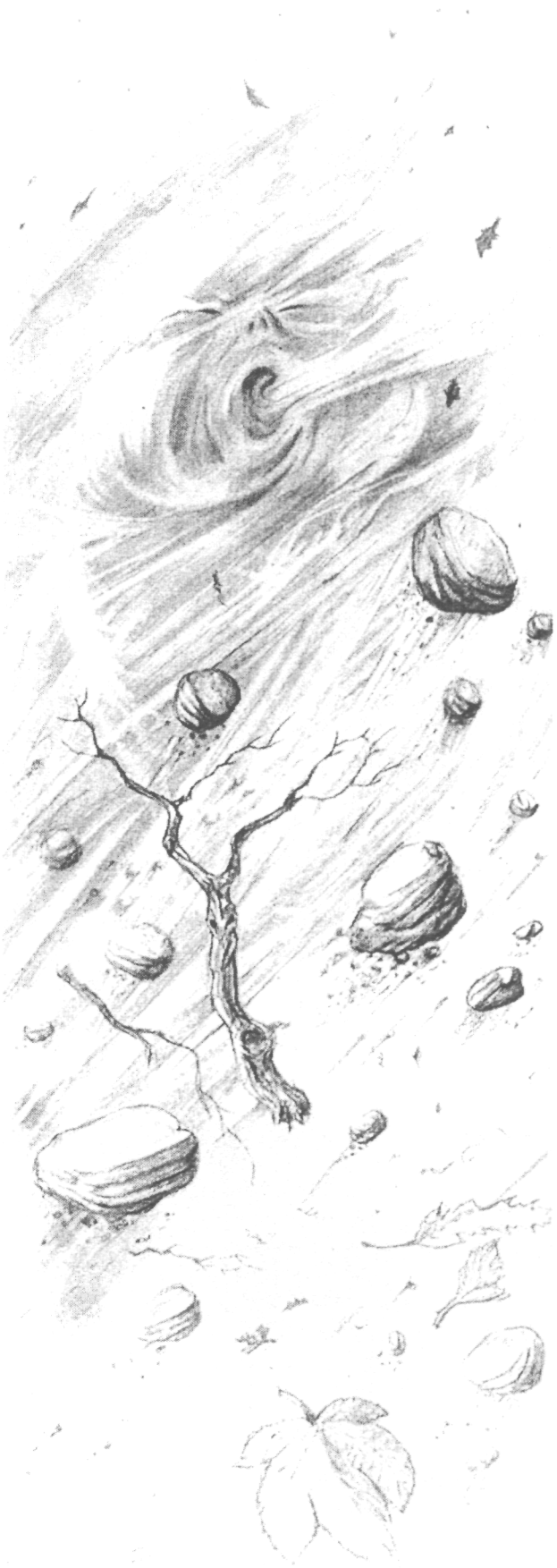
Burzenie ścian
Mimo że powietrze jest żywiołem przeciwstawnym ziemi, każda naturalna skała zawiera jego małe cząsteczki. Niniejsza moc powoduje, iż to powietrze rozpręża się gwałtownie i eksploduje, dokonując takich samych zniszczeń, jakie można poczynić czarem *Burzenie ścian*. Zaklęcie działa tylko na skały niemagicznego pochodzenia (kamień stworzony za pomocą magii lub ciało żywiołaka to czysta ziemia, nie zawierająca wypełnionych powietrzem przestrzeni międzycząsteczkowych).

Większy krąg ochronny
W wyglądzie jest podobny do mniejszego kręgu ochronnego, opisanego wyżej. Posiada te same właściwości, co mniejszy krąg, plus dwie nowe. Po pierwsze, żadne czary nie mogą przebić się przez krąg z zewnątrz do środka ani w odwrotną stronę. Po drugie, żywe istoty, próbujące przejść przez barierę, otrzymują obrażenia jak wyżej i dodatkowo są odpychane. Z mocy tej można korzystać tylko raz na tydzień.

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

EFEKTY UBOCZNE

Oczy osoby, która skorzystała z jakiejkolwiek mocy kryształu, staną się na 2-5 godzin całkowicie białe. Jeżeli w tym czasie znowu użyje się mocy reliktu, wówczas czas ten zostaje zwiększony o kolejne 2-5 godzin. Omawiany efekt pozostanie na stałe, jeżeli uznasz, że bohater nadużywa mocy kryształu.



KORZYSTANIE Z KRYSZTAŁU POWIETRZA

Kryształ Powietrza – tak jak jego trzej bracia – jest bardzo wyjątkowym, potężnym artefaktem. W żadnym wypadku nie powinieneś pozwolić graczom korzystać z niego bezmyślnie, tak jak używają innych magicznych przedmiotów. Poniżej podajemy kilka wskazówek, w jaki sposób kontrolować wykorzystywanie kryształu w grze.

Jak zapewne zauważyłeś, w opisie mocy kryształu nie wspomniano o żadnych zabezpieczeniach dotyczących kontrolowania i przepędzania przywołanych żywiołaków. Jest to celowe – przynajmniej ze strony Tzeentcha, który wprowadził do kryształu pewne skazy, mogące spowodować trochę chaosu. I to właśnie jedna z nich. Inną jest trudność w kontrolowaniu samego artefaktu, mogąca wielokrotnie objawiać się nagłymi *Podmuchami wiatru.*

Kryształ jest pełen mocy elementalnych i czasami – jeśli nie traktuje się go odpowiednio – może „wystrzelić" w złym kierunku, gdy żywioł wymyka się spod kontroli. Wykorzystaj tę skłonność, by wzbudzić w śmiałkach trochę lęku. To jest potężny artefakt i nie należy postępować z nim beztrosko.

Opisując efekty tworzone przez kryształ, cały czas pamiętaj, że jest to relikt o chaotycznej naturze. Za każdym razem pożądany efekt powinien być w jakiś sposób zmieniony. Większość tych zmian będzie nieszkodliwa. Jeżeli nie przychodzi Ci do głowy jakaś ciekawa wariacja danego efektu, wówczas załóż, że jest to coś niezauważalnego. Nie oznacza to, że kryształ będzie działał niezgodnie ze swoim przeznaczeniem. Po prostu wizualny efekt jego działania będzie za każdym razem nieco inny, dając tym samym wskazówki, co do swej natury. Gracze (a więc i ich bohaterowie) powinni czuć się nieswojo, przebywając w pobliżu tak wielkiej potęgi.

Pamiętaj także o wykonywaniu testów **SW**, niezbędnych do prawidłowego posługiwania się kryształem. Da ci to sposobność do wprowadzania nieoczekiwanych zmian w działaniu reliktu.

Załóżmy, że bohater zechce wykorzystać Kryształ Powietrza, aby wlecieć do znajdującego się w dachu włazu. Zależnie od wyniku testu **SW**, możesz założyć następujące efekty działania artefaktu:

Niepowodzenie o 30 lub więcej: nic się nie stało. Przy wyjątkowo złym wyniku (99-00) możesz założyć, iż wyzwolony został jakiś niekorzystny efekt: bohatera unieruchomił *Podmuch wiatru* albo śmiałkiem cisnęło kilkadziesiąt metrów w powietrze.

Niepowodzenie o 10-29: postać wlatuje do włazu, ale nie potrafi się zatrzymać i leci kolejne k6 rund w przypadkowym kierunku.

Niepowodzenie o 0-9: postać wznosi się niemal na wysokość dachu, a później spada. Może spróbować chwycić się krawędzi albo zleci, odnosząc jakieś drobne obrażenia.

Sukces o 0-29: postać wlatuje do włazu w zasadzie tak, jak chciała, ale trochę szybciej lub wolniej bądź wśród dziwnych odgłosów.

Sukces o 30 lub więcej: postać oraz wszystkie osoby w promieniu dwóch metrów wlatują na dach i wraz ze swym dobytkiem zostają gruntownie oczyszczone z kurzu. W tym samym czasie inne pozostające w obrębie 100 metrów istoty może unieruchomić *Podmuch wiatru.*

POŁĄCZENIE KRYSZTAŁÓW POWIETRZA I OGNIA

Ponieważ ziemia i powietrze są przeciwstawnymi żywiołami, Kryształ Powietrza nie może być łączony z Kryształem Ziemi. Jeśli wspomniane kamienie zostaną zetknięte, pojawi się jasny błysk, a każdy, kto znajdzie się w promieniu 5 metrów od klejnotów, otrzyma cios z **Siłą** 4. Artefakty zostaną gwałtownie odepchnięte i wylądują w odległości k6 metrów od siebie.

Zetknięcie Kryształów Powietrza i Ognia pozwala na łączenie efektów wytwarzanych przez ich kręgi ochronne, a także generowanie następujących dodatkowych mocy:

Moce stałe

Przekazywanie mocy
Dzięki połączeniu kryształów, poszczególne moce każdego z nich mogą być częściej używane. Na przykład siła, którą dzięki jednemu artefaktowi można było wykorzystać raz na tydzień, z pomocą dwóch kamieni staje się dostępna dwa razy w tygodniu.

Rozszerzona ochrona
Kiedy dwa kryształy używane są razem, wszystkie stałe formy ochrony działają również na każdego, kto dotyka osoby trzymającej artefakt. Ta rozszerzona ochrona funkcjonuje automatycznie, bez względu na to, czy posiadacz kamienia chce tego, czy nie.

Moce mniejsze

Strefa ciepła
Ten czar może być rzucany dowolnie często, ale za każdym razem, gdy się go używa, osoba trzymająca artefakty musi przejść test **SW**. Jeśli się on nie powiedzie, dochodzi do rozproszenia mocy. Wykonaj rzut 1k6: jeżeli wypadnie 1-2 – Kryształ Ognia tworzy *Ognistą kulę,* 3-4 – Kryształ Powietrza generuje *Podmuch wiatru,* 5-6 – oba kamienie trafia *Świetlisty piorun.*

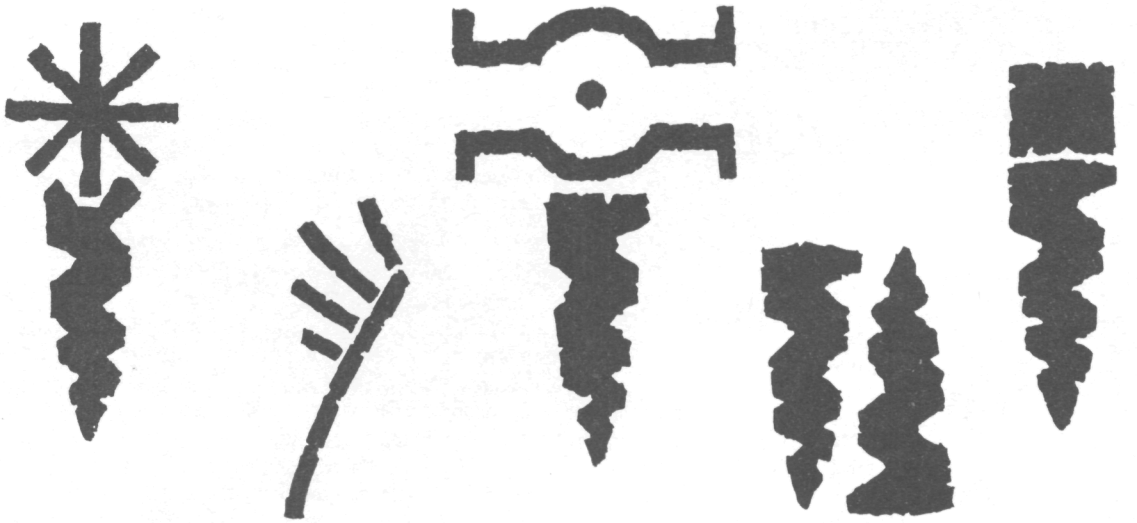
Świetlisty piorun
Kryształ rzuca ten czar na poziomie 4 i może to robić raz dziennie. Za każdym razem, kiedy moc ta zostanie użyta, osoba trzymająca artefakty musi przejść test **SW**. W przypadku niepowodzenia magiczna energia wymyka się spod kontroli, dając efekt w postaci *Promienia wybuchu.*

Moce większe

Burza ognia
Ta moc oddziałuje na powietrze i ogień na wybranym obszarze o średnicy 3 metrów. Ogień musi znajdować się w polu widzenia trzymającego artefakt, nie dalej niż 48 metrów od kryształu. Na oznaczonym obszarze zachodzi nieustanna przemiana powietrza w ogień i ognia w powietrze, która trwa pełną rundę. Każdy, kto znajdzie się w tej piekielnej strefie, zostaje uwięziony i inkasuje automatyczne trafienie z **Siłą** 8; obiekty *łatwo palne* zapalają się i otrzymują obrażenia tak jak zwykle.

Efekty uboczne

Każdorazowo, gdy używa się mniejszej mocy połączonych kryształów, istnieje 5% szans, że na twarzy osoby trzymającej artefakty wybuchnie mały, znikający po chwili płomień. Jeśli dojdzie do wypadku, posiadacz kamieni otrzymuje automatyczne trafienie z **Siłą** 4, modyfikowane o **Wytrzymałość**, ale nie o pancerz. Gdy korzysta się z większej mocy, prawdopodobieństwo takiego zdarzenia wzrasta do 20%.



ETERYCZNI STRAŻNICY

Eteryczni strażnicy należą do rzadkiego gatunku ożywieńców, chroniących obszary, z którymi związani byli za życia. Ich zachowanie może być wynikiem działania nekromantycznej magii lub dręczącej duchy obsesji. I tak na przykład martwy skąpiec może stać się eterycznym strażnikiem stojącym na straży nagromadzonego bogactwa. Eterycznymi strażnikami w Orlim Gnieździe są zmarli mnisi, którzy poświęcili się, aby bronić swej ukochanej biblioteki przed obcymi.

Budowa ciała: Eteryczni strażnicy z natury są niewidzialni. Istoty o zdolności wykrywania niewidzialnych przedmiotów będą w stanie ich dostrzec jako niewyraźne, szarawe, humanoidalne sylwetki.

Cechy psychologiczne: Eteryczni strażnicy nie podlegają *niestabilności* na obszarze, z którym są związani i niezwykle trudno jest ich z niego przepędzić. Mają modyfikator +20 do testów **SW** przeciw nekromantycznym czarom kontrolującym. Są niewrażliwi na wszelkie oddziaływania psychologiczne i nie mogą zostać zmuszeni do zaprzestania walki. Wzbudzają *strach* w istotach żywych, które zaatakowali, a których nie zdołali opętać.

Zasady specjalne: Eteryczni strażnicy atakują poprzez *walkę dusz*, której zasady wyjaśniamy niżej. Nie posiadają fizycznej postaci i nie mogą oddziaływać na żadne materialne obiekty. Mogą bez przeszkód przechodzić przez ściany i inne lite przedmioty i są niewrażliwi na ciosy niemagiczną bronią.

Eteryczny strażnik – charakterystyka podstawowa

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	0	0	0	3	17	40	*	0	40	18	18	48	0

WALKA DUSZ

Walka dusz jest ograniczoną formą opętania, za pomocą której niematerialna istota – jak np. eteryczny strażnik – może zaatakować żywe stworzenie. Tej formy ataku używają również niektóre demony.

Walki dusz można próbować jedynie z istotami o **Int** 6 lub większej. Nie skutkuje ona na stworzeniach odpornych na *oddziaływania psychologiczne*.

Gdy jakaś istota atakuje w walce dusz, jej ofiara musi wykonać test **SW**. Magiczne formy ochrony tym razem nie pomagają, chyba że są to określone czary przeciw zaklęciom wpływającym na umysł lub oddziaływaniom psychologicznym. Obie zaangażowane w walkę dusz istoty nie mogą podejmować w tej rundzie żadnych innych akcji i traktowane są jako cele *statyczne*.

Jeśli test **SW** był udany, atak strażnika nie powiódł się. Jeżeli akcja zakończyła się powodzeniem, ofiara traci k10 punktów **SW**. Postać, której **SW** spadnie do zera, znajdzie się pod kontrolą strażnika, który atakował ją jako ostatni. Strażnik może teraz panować nad ciałem ofiary jak nad swoim własnym. Stracona **SW** powraca w tempie 10 punktów na turę. Raz w turze poszkodowany może wykonać kolejny test **SW**, aby pozbyć się strażnika, który nim zawładnął.

Kiedy eteryczny strażnik przejmuje żywą istotę, zazwyczaj zmusza ją tylko do opuszczenia obszaru, z jakim jest związany. Opanowane ciało zachowuje wszystkie umiejętności testowane od **S**, **Wt**, **I** i **Zr**, a tymczasowo traci pozostałe.

NOWY CZAR

Magia nekromantyczna, poziom 3: Wezwanie eterycznego strażnika

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 12
Zasięg: nieistotny
Czas trwania: aż do odesłania lub unicestwienia strażnika
Składniki: mogiła lub czaszka humanoida

Za pomocą tego zaklęcia można wezwać ducha humanoidalnej istoty, do której wspomniana mogiła lub czaszka należała. Komplet składników przyda się do rzucenia tylko jednego czaru.

Duch zostaje przywołany, jeszcze zanim nekromanta zdołał go sobie podporządkować. Czarodziej precyzuje, jakiego obszaru (o promieniu nie większym niż 3 metry na poziom maga) lub przedmiotu należy chronić i jeśli wszystko się powiedzie, pojawia się eteryczny strażnik.

Ponieważ zaklęcie zmusza ożywieńca do praktycznie nieograniczonej czasowo służby na rzecz maga, strażnik może wykonać test **SW**, aby obronić się przed podporządkowaniem. Jeśli wezwany duch był za życia jakąś znaną osobą (np. zabitym bohaterem), posłuż się w teście wartością **SW** tej postaci. W innych przypadkach używaj standardowych wartości **SW** z charakterystyk podstawowych poszczególnych ras. Jeśli test okaże się udany, duch broni się przed podporządkowaniem i natychmiast znika. Ten sam nekromanta nie może go wezwać ponownie, dopóki nie awansuje co najmniej o poziom.

CAILISSION SREBRNOOKI, ZABÓJCA
eks-zabijaka, eks-łowca nagród, eks-strzelec

Właśnie sobie wędruję i czekam, co się wydarzy. Myślałem, aby nająć się za kapitana łuczników u jednego z ludzkich książąt na południu, ale nie ma pośpiechu. Nie sądzę, by przestali się tam teraz tłuc. Tak więc, jeśli w drodze trafi się coś interesującego, chętnie przystanę i rzucę okiem.

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

Cailission należał do *Fir Rannascath* – grupy elfich wojowników-zwiadowców, chroniących podróżnych w lesie Loren. Pozostawiony na śmierć przez rozbójników, którzy napadli eskortowaną przez niego karawanę, spędził prawie rok na ich tropieniu. Dokonawszy zemsty znalazł się w martwym punkcie – za bardzo się zmienił, aby wracać do domu, zarazem stracił przyświecający mu dotąd cel. Niedawno wśród wysokich przełęczy Przeskoku napotkał grupę śmiałków i podąża dalej, dokąd los go zaprowadzi. Ma nie sprecyzowany plan udać się do Księstw Granicznych – może sformuje tam jednostkę najemnych łuczników albo najmie się jako zabójca? Żądza zemsty pobudzała go do działania tak długo, że gdy pościg się skończył, nie pozostał mu w życiu żaden cel. Cailissiona ciągle prześladuje myśl, że nie obronił niegdyś powierzonej mu karawany, nie wyjawi też przyczyn, które skłoniły go do podróżowania.

BORGIN WIDŁOBRODY, ODKRYWCA
eks-uczeń czarodzieja, eks-żak, eks-bakałarz

Tuziny opuszczonych warowni leżą w tych stronach – dawniej nie spotkałbyś szczytu ani dolinki bez krasnoludów. Przed nadejściem zielonoskórych. Teraz już nikt nie wie, ile stracono, nawet niektóre nazwy się zatarły. Nie oczekuję byście wy, ludzie, zrozumieli o czym mówię, ale historia i tradycja to dla krasnoluda świętość. Już sama myśl o zapomnianych nazwach i zaginionych kronikach doprowadza mnie do szału! Poza tym któż to wie, co się tu może walać, czekając na odkrycie?

Borgin jest mocno zbudowanym krasnoludem. Nosi imponującej długości, rozdwojoną, czarną brodę, której końce zwykł zatykać za pas. Ma łagodne usposobienie, poświęcił się zdobywaniu wiedzy i raczej woli unikać bezpośrednich konfrontacji – mimo to podczas swych podróży nie raz zapuścił się w dzikie i niebezpieczne obszary. Potrafi sam o siebie zadbać.

Borgin był uczniem krasnoludzkiego czarodzieja w Zhufbar, ale zainteresował się raczej historią i tradycyjnie rozumianą nauką. Przemierzył góry Krańca Świata, a jego marzeniem jest odnalezienie jednej ze wspaniałych zapomnianych warowni z czasów wojny z goblinami. Dolina Yetzin kryje jeszcze wiele tajemnic – może zaś ich rozwikłanie pomoże Borginowi zyskać rozgłos?

Wiek: 76
Punkty Przeznaczenia: 2
Charakter: dobry (z tendencją do neutralnego)
Religia: Liadriel (niepraktykujący)

Charakterystyka początkowa

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

Aktualny schemat rozwoju (Zabójca)

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
30[2]	+30[4]	+1[1]	+1[1]	+6[4]	+30[2]+3[2]	+30[3]	+20[1]	+20[1]	+20[3]	+20[2]	+20[2]		

[1234] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
5	57	73	5*	4	10	83	3	74	56	65	80	68	69

Umiejętności: *bardzo silny*; bijatyka; bystry wzrok; celne strzelanie; cichy chód – miasto; cichy chód – wieś; czytanie/pisanie – fan-eltharin, staroświatowy; muzykalność – lutnia; ogłuszenie; rozbrajanie; specjalna broń – lasso, parująca, rzucana, uliczna; szczęście; silny cios; śledzenie; tropienie; ukrywanie się – wieś; wspinaczka; znajomość języka obcego – staroświatowy.*

Ekwipunek: kurtka skórzana; kolczuga bez rękawów i hełm (1 PP tułów/głowa, 0/1 PP ręce); elfi łuk (**Z** 32/64/300, **SE** 4, **Cz.ł** 1); kołczan z 20 strzałami; garota; 4 noże do rzucania (**Z** 4/8/20, **SE** 4, **Cz.ł** 1); kotwiczka i 8 metrów liny; koń wierzchowy z siodłem i uprzężą; juki z jednoosobowym namiotem; koc, sprzęt kucharski, dwulitrowa butelka na wodę z uchwytem; lutnia i drewniany futerał; sakiewka z 88 ZK, 13/6, 2 szlachetne kamienie o wartości 50 ZK każdy.

Przedmioty magiczne: magiczny miecz (**Obr** +3); 6 strzał celnego lotu; zaklęty sznur – 2,5 metra, sztylet (sp. wł. – atak trucizny).

Uwagi

2 punkty obłędu.

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

Charakterystyka początkowa

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

Aktualny schemat rozwoju (Odkrywca)

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
	+20[2]	+20[1]	+1[1]	+1	+6[6]	3	+1[1]	+20[1]	+20	+20[3]	+20[2]	+20[3]	+20[1]

[1256] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
3	63	39	5	7*	14	57	2	31	54	68	74	87	35

Umiejętności: *astronomia; człowiek-guma*; czytanie/pisanie – khazalid, orrakh, staroświatowy; górnictwo; historia; język tajemny – klasyczny; kartografia; metalurgia; monetoznawstwo; oburęczność; rozpoznawanie roślin; rozpoznawanie runów; rzucanie czarów – magia prosta; sekretny język – klasyczny; szacowanie; ucieczka!; uzdolnienia językowe; wiedza o magicznych pergaminach; wspinaczka; wyczucie kierunku; wykrywanie magii; znajomość języka obcego – staroświatowy.*

Czary: 4 punkty magii

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

Ekwipunek: kurtka skórzana (0/1 PP tułów/ręce); miecz; sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); kusza (**Z** 32/64/300, **SE** 4, **Cz.ł** 2) i 20 bełtów; przybory do pisania; książki: *Krasnoludzka poezja Wieku Chwały, Spis opuszczonych warowni krasnoludzkich tom II: Przełęcz Czarnego Ognia i tereny na zachód;* osiołek z siodłem i uprzężą; juki z kocem; jednoosobowy namiot i sprzęt kucharski; tuba na dokumenty wysadzana kamieniami (10 ZK); 500 ZK wartości klejnot ukryty w podszewce ubrania; sakiewka z 97 ZK, 14/6.

Przedmioty magiczne: klejnot mocy (energii) z 10 punktami magii; amulet nieugiętości*; amulet z węgla (3 ładunki); buty szybkości; szkiełko erudycji – czyni każdy język zrozumiałym dla użytkownika, o ile posiada on umiejętność *czytania/pisania.*

Uwagi

LARS MORTENSEN, RYCERZ NAJEMNY

eks-sierżant najemników, eks-żołnierz morski

Niezłe jest życie poszukiwacza przygód, nie? Być najemnikiem też niezgorzej, ale przynajmniej żaden kapitan nie truje ci nad głową, idź tu, zrób tamto... Naprawdę jest klawo. I zarobek lepszy gdy przeżyjesz. Być może za rok, dwa wrócę do Norski ze swą sagą i zostanę jarlem – będę miał pieniądze, ziemię, wojowników, wszystko. A może nie zmęczę się przygodami? W każdym razie przywiozę mnóstwo złota i liczne opowieści. Na pewno.

Lars jest olbrzymim mężczyzną, o kudłatych, długich do barków blond włosach i krótkiej, zaniedbanej brodzie. Jego lodowatobłękitne oczy na ogół są wesołe, ale potrafi w jednej chwili stać się śmiertelnie poważny – kilku głupców już zginęło, zaskoczonych tą błyskawiczną zmianą. Jest gorliwym wyznawcą Ulrica (lub Olrica, jak mówią w Norsce) i nie lubi bezbożności – paru innych też się o tym przekonało. Jest także wyjątkowo przesądny, dlatego z upodobaniem kolekcjonuje przeróżne amulety i talizmany.

Lars dorastał na dzikim wybrzeżu zachodniej części Norski, skąd wiele razy wyprawiał się do Starego Świata (w celach nie tylko pokojowych). Jak wielu młodych Norsmenów, ciekawość i żądza włóczęgi zawiodły go na dalekie krańce Starego Świata, gdzie pędził żywot najemnika, a potem poszukiwacza przygód. Marzeniem Larsa jest zdobyć złoto i sławę, znaleźć barda, który spisze jego sagę oraz powrócić do Norski opromieniony chwałą bohatera. Będzie mógł wtedy osiąść wśród swoich jako bogaty i szanowany człowiek.

Chociaż Lars jest dzielny – do granic szaleństwa jak mogliby powiedzieć niektórzy mieszkańcy Starego Świata – to nie jest nierozważny. Bohaterska śmierć jest dobra, nikt jednak nie układa pieśni o głupcach. Oczywiście pojęcie „szaleństwa" ma dla Larsa nieco inne znaczenie niż dla przeciętnego Staroświatowca.

OLEG KURYITSIN, KAPITAN NAJEMNIKÓW

eks-zwiadowca, eks-myśliwy, eks-odkrywca

Byłem zwiadowcą przeprowadzającym karawany przez trakt i przełęcz, ale już dość. Jak człowiek przebywa dłużej wśród tych nerwowych kupców, zaczyna się nawet bać własnego cienia. I w ogóle świata nie widzi. Jak bracie utkniesz na trakcie, oglądasz tylko mijanych ludzi, tak jak w mieście. Ale przy tej robocie człowiek uczy się szybko dbać o siebie, a wierz mi to przydatna rzecz. Na razie nie zamierzam jednak wracać do niańczenia kupców.

Urodzony w Kislevie, posiada wiele cech charakterystycznych dla konnych wojowników ungolskich, którzy przetoczyli się przez stepy osiem wieków temu. Szczupły, żylasty, średniego wzrostu o wąskiej, sokolej twarzy z wystającymi kośćmi policzkowymi i skośnymi, ciemnobrązowymi oczyma. Jego włosy i rzadkie wąsy są koloru czarnego.

Oleg jest samowystarczalnym, małomównym osobnikiem, nie przepadającym za rozmowami i spotkaniami towarzyskimi. Przywykł do dawania sobie rady w dziczy i niewiele czasu spędza w towarzystwie pobratymców – ludzi.

Po pięciu latach pracy zwiadowcy na szlaku wiodącym przez Dolinę Yetzin, Oleg postanowił użyć trochę życia. Zaczął badać okolicę w poszukiwaniu przygód oraz jakichś skarbów, które rzekomo pozostały tu po dawnych mieszkańcach doliny. Znalazł więcej niż się spodziewał, nabywając w czasie wypraw szereg zwiadowczych i bojowych umiejętności, dzięki którym mógłby wieść wygodne życie w każdej najemnej armii. Na razie jednak zadowala go wędrówka po Przeskoku i zmierza tam, dokąd ciekawość go zaprowadzi.

Wiek: 24
Punkty Przeznaczenia: 2
Charakter: neutralny
Religia: Ulric
Punkty Obłędu: 3
Dolegliwości: furia

Charakterystyka początkowa

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

Aktualny schemat rozwoju (Rycerz najemny)

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

[1234] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	61	49	8	5	11	62	3	31	45	23	55	43	46

Umiejętności: *bardzo silny*; bijatyka; celny cios; jeździectwo – jazda konna; mocna głowa; ogłuszenie; pływanie; rozbrajanie; sekretny język – bitewny; silny cios; specjalna broń – dwuręczna, korbacz, lanca; szybki refleks*; uniki; widzenie w ciemnościach; wiosłowanie; znajomość języka obcego – staroświatowy; żeglarstwo.*

Ekwipunek: kaftan kolczy z rękawami, hełm i tarcza (2 PP wszystkie części ciała); miecz; lanca (**I** +20, **Traf** +10, **Obr** +2, **P** -20, patrz uwagi w podręczniku); sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** –20); kusza (**Z** 32/64/300, **SE** 4, **Cz.ł** 1 przeładowanie, 1 strzał); 12 bełtów; plecak; kotwiczka i 10 metrów liny; płaszcz z kapturem obszyty futrem; srebrny naszyjnik w kształcie głowy wilka (10 ZK); szczurza czaszka na rzemieniu; naszyjnik z brązu w kształcie kotwicy; naszyjnik z żelaza w kształcie kamiennego topora; srebrny wisior w kształcie kamiennego grota (10 ZK); srebrna bransoleta (2 ZK); koń wierzchowy z siodłem i uprzężą; juki z kocem, jednoosobowym namiotem i sprzętem kucharskim; 2 butelki mocnej brandy; latarnia; litrowa flaszka oleju; sakiewka z 231 ZK, 1/6, 4 szlachetne kamienie (100 ZK, 150 ZK, 50 ZK, 50 ZK); złota klamra od paska (35 ZK).

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

Uwagi

Wiek: 26
Punkty Przeznaczenia: 2
Charakter: neutralny
Religia: Taal

Charakterystyka początkowa

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

Aktualny schemat rozwoju (Kapitan najemników)

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
+30[2]+30[2]		+2[1]	+2[1]	+6[6]	+20[2]+2[1]+10[2]+40[2]+10[3]+30[2]+10[2]						+20[2]		

[1236] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	57	46	4	6	13	51	2	45	53	62	48	58	43

Umiejętności: *cichy chód – wieś; człowiek-guma*; czuły słuch; czytanie/pisanie; jeździectwo – jazda konna; kartografia; odporność na trucizny; opieka nad zwierzętami; sekretne znaki – drwali, zwiadowców; sekretny język – rangerów; specjalna broń – lanca; szósty zmysł; tropienie; ukrywanie się – wieś; uzdolnienia językowe; woltyżerka; wyczucie kierunku.*

Ekwipunek: kurtka skórzana i nagolenniki; koszulka kolcza; hełm i tarcza (2 PP głowa/tułów, 1/2 PP pozostałe części ciała); miecz; włócznia (**I** +10/+20, **WW** +10 – patrz podręcznik); 2 sztylety (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); łuk krótki (**Z** 16/32/150, **SE** 3, **Cz.ł** 1); kołczan z 30 strzałami; 10 metrów liny; koń wierzchowy, siodło i uprząż; juki z kocem, jednoosobowym namiotem i sprzętem kucharskim; półlitrowy pojemnik na wodę; 4 pułapki na małego zwierza; sakiewka z 135 ZK, 17/8 i dwoma szlachetnymi kamieniami (50 ZK każdy).

Przedmioty magiczne: amulet potrójnie błogosławionej miedzi; 2 dawki eliksiru uzdrowienia; pierścień ochrony przed zwierzoludźmi; 4 strzały celnego lotu; magiczny miecz (**I** +5); 6 strzał podziału*.

* patrz dodatek **Potępieniec**.

Uwagi

FIATHIRIEL ŹRÓDEŁKO, CZARODZIEJ
eks-uczeń czarodzieja

Właśnie podróżuję sobie po okolicy i oglądam, co jest do obejrzenia. Chciałbym pojechać do Księstw Granicznych, a może potem do Arabii i zatrzymywać się, gdzie przyjdzie mi na to ochota. Ale gdy trafi się coś bardziej interesującego, Arabia będzie musiała poczekać. Jak mawiał mój stary mistrz – jeśli niczego nie zwiedzisz, niczego się nie nauczysz.

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

Być może z powodu przywiązywania przez innych ludzi zbyt dużej wagi do wyglądu, Fiathiriel zainteresował się magią iluzyjną. Z pewnością dużą pogardą darzy ludzi szybko wydających powierzchowne sądy, którzy nie zadają sobie trudu sprawdzania, co kryje się pod zewnętrzną powłoką.

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

Jak wiele spraw w życiu Fiathiriela, tak i tę podróż zapoczątkował kaprys. W chwili obecnej podąża szlakiem kupieckim do Księstw Granicznych. Jeżeli przyjdzie mu na to ochota, to pojedzie do Arabii. Na razie jednak zadowala się podróżowaniem i obserwacją.

KLAUS TREUER, KAPŁAN DRUIDZKI
eks-zielarz, eks-druid

Wiele złego wydarzyło się w tych stronach – ponad sto lat temu rozgromiono tu moich braci, a odtąd sprawy mają się jeszcze ku gorszemu. Należy coś z tym zrobić.

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

Klaus uważa, że jego posłannictwem jest odkrycie tego, co wydarzyło się w Dolinie Yetzin, po tym jak wyznawcy Starej Wiary zostali rozbici tu przez orki i naprawienie wszystkiego, co się da.

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

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

Charakterystyka początkowa

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

Aktualny schemat rozwoju (Czarodziej trzeciego poziomu)

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

[1234] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	47	40	4	4	10	97	1	64	60	88	69	67	43

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

Czary: 43 punkty magii

Magia prosta: *Bagienne ogniki; Dar języków; Dźwięki; Magiczne zamknięcie; Magiczny alarm; Otwarcie; Strefa ciepła; Strefa ciszy; Uśpienie; Wzmocnienie drzwi; Zabezpieczenie przed deszczem.*

Wojenna 1: *Aura oporu; Kradzież rozumu; Leczenie lekkich zranień; Ognista kula; Wywołanie niechęci.*
Wojenna 2: *Aura ochrony; Świetlisty piorun; Wywołanie paniki.*
Iluzyjne 1: *Dezorientacja wroga; Iluzja fantomu; Osłona działalności; Powielenie obrazu; Przybranie iluzorycznego wyglądu.*
Iluzyjne 2: *Halucynacja; Iluzoryczne lasy; Negacja ataku; Widmowy wygląd.*
Iluzyjne 3: *Dezorientacja; Iluzoryczny wróg; Zniknięcie.*

Ekwipunek: zbroja skórzana (0/1 PP wszystkie części ciała) pod ubraniem; miecz; sztylet (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); koń wierzchowy; juki zawierające księgę magiczną, koc, namiot jednoosobowy, sprzęt kucharski i 174 ZK, 13/6; 2 ukryte w ubraniu szlachetne kamienie (50 ZK każdy).

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

Uwagi

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

Charakterystyka początkowa

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

Aktualny schemat rozwoju (Kapłan druidzki trzeciego poziomu)

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

[1234] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	38	42	4	4	9	60*	1	39	43	47	44	56	29

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

Czary: 21 punktów magii

Magia prosta: *Dar języków; Płonące światło; Uśpienie; Zabezpieczenie przed deszczem.*

Wojenna 1: *Kradzież rozumu; Leczenie lekkich zranień; Podmuch wiatru.*
Wojenna 2: *Aura ochrony; Wywołanie paniki.*
Elementalna 1: *Chmura dymu; Grad kamieni; Strefa ukrycia.*
Elementalna 2: *Rozniecenie ognia; Wywołanie deszczu.*
Elementalna 3: *Odesłanie żywiołaka; Tworzenie lotnych piasków.*
Druidyczna 1: *Leczenie zwierząt; Odtruwanie; Władanie zwierzętami.*
Druidyczna 2: *Burza gradowa; Splątanie cierni; Władanie gigantycznymi zwierzętami.*
Druidyczna 3: *Rozkład; Strefa czystości.*

Ekwipunek: miecz; 2 sztylety (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); koń wierzchowy; namiot jednoosobowy i koc; juki zawierające sprzęt kucharski oraz 172 ZK, 13/4.

Przedmioty magiczne: magiczny miecz (**WW** +10, **Obr** +2); sztylet uśpienia; buty skoku; szata wytrzymałości +3. Ostatni przedmiot opisany został w scenariuszu **Potępieniec**. Jeżeli nie masz do niego dostępu, możesz zamienić przedmiot na inny.

Uwagi

GIUSEPPI TOLLUCCI, HERSZT BANITÓW

eks-złodziej, eks-oprych, eks-reketer

Molto, wielu, ludzi siedzi w domu całe życie. Nie wystawi nawet nosa poza ulicę, gdzie mieszka. Dla nich to okay, ale nie dla Giuseppi. Kłopot w tym, że jeśli odrobinę wysuniesz się przed szereg, każdy chce przygwoździć cię do ściany. Tutti, wszyscy – książęta, kupcy i reszta – jeżeli nie dasz im rządzić swoim życiem, zgniotą cię jak pluskwę. Każdego, ale nie Giuseppi. Będą musieli nieźle się natrudzić, żeby dostać to bambino.

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

Przemierzając góry Przeskoku Giuseppi odkrył, że tego właśnie po nim oczekiwano. Ostatecznie zdecydował udać się do Księstw Granicznych – mając nadzieję, że rozgniewany ojciec dziewczyny nie zdoła go tam dopaść. Nieustanna ucieczka zmieniła jednak beztroskiego Tileańczyka. Uznał swoją sytuację za symbol ucisku jednostki przez bogatych i możnych. Po raz pierwszy w życiu Giuseppi miał też jakiś inny cel niż własne dobro. Ale liczy, że z pomocą kilku przyjaciół zdoła odpłacić prześladowcom za to, co wycierpiał. Pewnego dnia będzie w stanie to zrobić – a teraz, po co się martwić? Jedzcie, pijcie, weselcie się – i nie dajcie się jutro zabić.

ANDERS GRUBER, SZARLATAN

eks-przemytnik, eks-hiena cmentarna, eks-wojownik podziemny, eks-paser

Cóż, znowu nastała niepomyślna koniunktura. Moje interesy w Helmgart urwały się niespodziewanie, ale dzięki temu będę mógł podróżować, spotykać nowych ludzi, zwiedzać nieznane miejsca... Handel po obu stronach gór z pewnością potrzebuje usprawnień – przed dalekowzrocznym przedsiębiorcą rysują się w tych stronach znaczne możliwości.

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

Anders rozpoczął karierę w – jak to sam nazywa – handlu antykami, rabując grobowce oraz inne miejsca potencjalnie pełne skarbów. Poznawszy jednak, jakie to niebezpieczne, przerzucił się na paserstwo i przemyt, którymi zajmował się, dopóki nieporozumienie z Cesarskim Akcyźnikiem w Helmgart nie zmusiło go do ucieczki na południe. Nie znajdując tam wiele na sprzedaż, Anders musiał improwizować i dokonał cennego odkrycia, że aby korzystnie upłynnić towar, wcale nie trzeba go mieć.

Wiek: 20
Punkty Przeznaczenia: 2
Charakter: neutralny
Religia: Ranald

Charakterystyka początkowa

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

Aktualny schemat rozwoju (Herszt banitów)

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
	+20[2]	+30[2]	+1[1]	+3[2]	+5[4]	+20[2]	+2[2]	+10	+30[2]	+10[1]	+10[1]		+10

[1,2,4] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	46	57	4	5	9	56	3	45	47	39	43	31	39

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

Ekwipunek: koszulka kolcza bez rękawów; hełm;, kurtka skórzana i nagolenniki (1 PP korpus/głowa, 0/1 PP pozostałe części ciała); miecz; 2 sztylety (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); kusza (**Z** 32/64/300, **SE** 4, **Cz.ł** 2); kołczan z 20 bełtami; kastety; wytrychy; koń wierzchowy; jednoosobowy namiot i koc; juki ze sprzętem kucharskim i 235 ZK, 17/4; złoty pierścionek (5 ZK); złoty kolczyk z granatem (3 ZK).

Przedmioty magiczne: magiczny miecz, **WW** +20; magiczny sztylet, **WW** +10, paruje ciosy zadane w walce wręcz, dając wszystkim lokacjom na ciele odpowiednik 3 PP; pierścień ochrony przeciwko czarom, +10 do wszystkich testów **SW** przeciw czarom; buty szybkości.

Uwagi

Wiek: 20
Punkty Przeznaczenia: 2
Charakter: neutralny
Religia: Ranald

Charakterystyka początkowa

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

Aktualny schemat rozwoju (Szarlatan)

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

[1,2,4] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
4	47	52	4	4	10	52	2	39	41	37	45	42	55

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

Ekwipunek: kurtka skórzana; nagolenice skórzane, tarcza i hełm metalowy (2 PP głowa, 1/2 PP reszta ciała); kaftan kolczy z rękawami (1 PP tułów/ręce/nogi, kiedy noszony); łom; miecz; 2 sztylety (**I** +20, **Obr** -2, **P** -20); kastety; kusza (**Z** 32/64/300, **SE** 4, **Cz.ł** 1 przeładowanie, 1 strzał); kołczan z 32 bełtami; latarnia; wytrychy; 4 sfałszowane zaświadczenia na temat zalet „Uniwersalnego eliksiru profesora Grubera"; 6 butelek zabarwionej wody; koń wierzchowy; jednoosobowy namiot i koc; lina, 10 metrów; kotwiczka; juki ze sprzętem kucharskim i 327 ZK, 11/4.

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

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

Uwagi

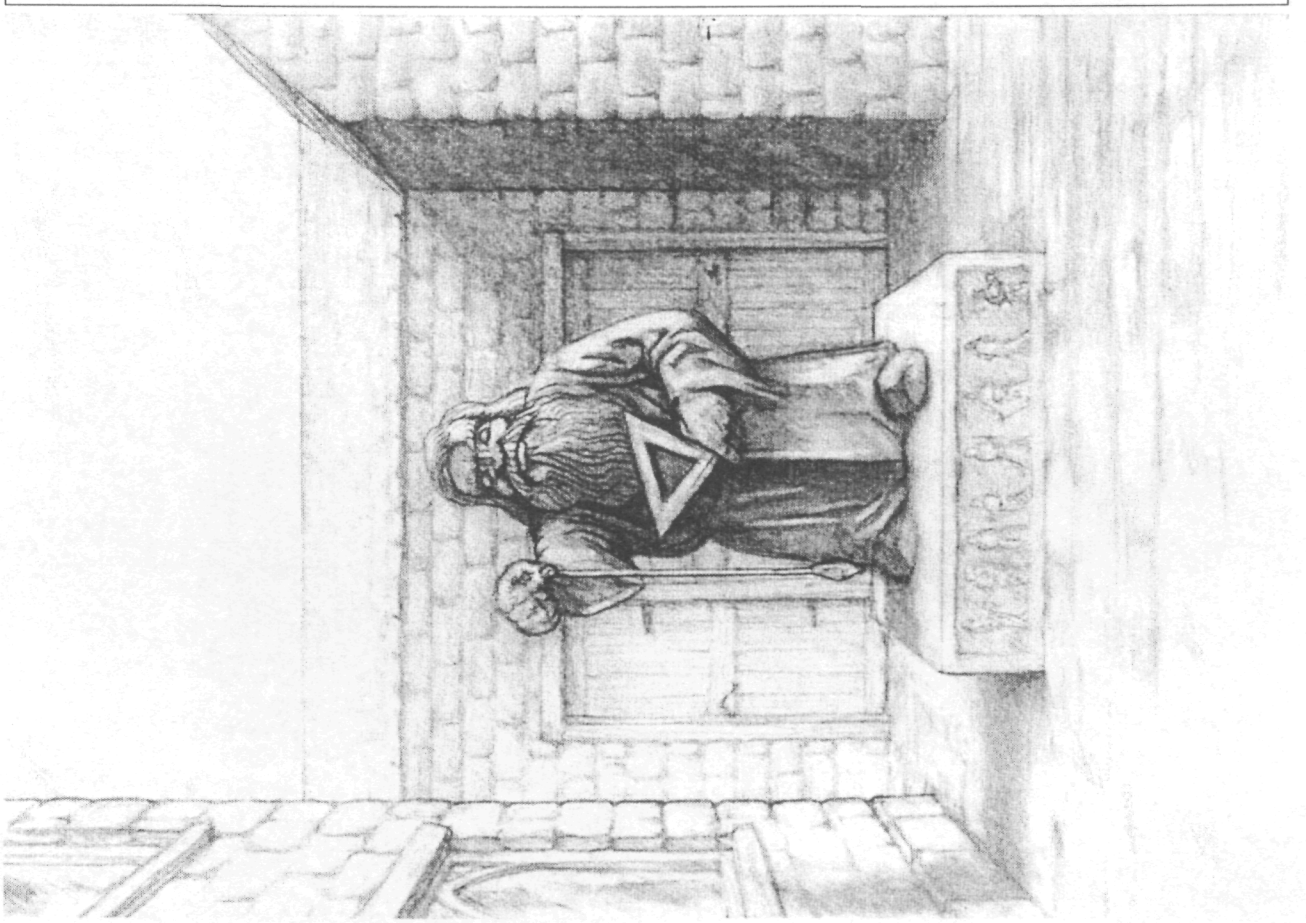
ROGNI GRIMSSON, ZABÓJCA GIGANTÓW

eks-żołnierz, eks-wojownik podziemny, eks-zabójca trolli

Powiedziano mi, że w tych stronach można spotkać zielonoskórych lub nawet coś gorszego. Po cóż innego bym się tutaj wlókł? Sądzę, że nie zaszkodzi nam podróżować wspólnie, jeśli chcecie mojej ochrony. Co dajecie w zamian?

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

Rogni spędził początki swej kariery pośród wojowników z Caraz-a-Carak. Dostrzeżono go. Szybko piął się w hierarchii i został zwerbowany do elitarnych oddziałów podziemnych wojowników. Ich zadaniem było ponowne otwarcie tuneli Krańca Świata, a także oczyszczenie zapomnianych krasnoludzkich warowni z okupujących je goblinoidów. Podczas jednej z takich wypraw Rogni natknął się na eterycznego ożywieńca i po prostu stchórzył. Co gorsza, był wtedy dowódcą. Okryty niesławą, nie miał innego wyboru, jak stać się zabójcą trolli. Teraz, w poszukiwaniu niebezpieczeństw, przemierza góry, bo tylko heroiczna śmierć jest w stanie zmyć piętno jego hańby. Rogni nie pozwoli nazywać się zabójcą gigantów, gdyż jeszcze żadnego nie zabił – ale, ech!, gdyby się jakiś trafił...



Wiek: 47
Punkty przeznaczenia: 2
Charakter: Neutralny
Religia: Grungni

Charakterystyka początkowa

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wyt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
3	45	27	3	4	7	25	1	23	55	32	51	55	23

Aktualny schemat rozwoju (Zabójca gigantów)

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
	+40[2]	1	+3[2]	+3	+8[5]+20[2]+2[1]+10[1]				1		+30[3]		

[1235] Rozwoje zaczerpnięte dla charakterystyk.

Charakterystyka aktualna

Sz	*WW*	*US*	*S*	*Wt*	*Żyw*	*I*	*A*	*Zr*	*CP*	*Int*	*Op*	*SW*	*Ogd*
3	65	37	5	7*	12	45	2	33	65	32	81	55	23

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

Ekwipunek: koszulka kolcza bez rękawów (1 PP korpus); oburęczny topór (**I** -10, **Obr** +2); sztylet (**I** +10, **Obr** -2, **P** -20); sakwa z żelaznymi racjami na 2 dni; złoty łańcuszek w nosie (10 ZK); złoty pierścień na palcu (15 ZK).

Magiczne przedmioty: amulet nieugiętości*.

Uwagi

Nienawidzi goblinoidów. 4 punkty obłędu. Dolegliwość – *głupota heroiczna*

Skała śmierci
Pomoc dla graczy nr 3

Pozdrowienia, czcigodny przeorze – kimkolwiek jesteś

Jestem stary, słaby i czuję, że to już moja ostatnia choroba. Wkrótce przybędzie kamieniarz, by zamknąć mnie w grobowcu. Czas połączyć się znowu z żywiołem, który mnie stworzył. Zapłaciłem już rzemieślnikowi siedem srebrnych monet należnych za posługę.

Jeżeli czytasz ten list, mniemam, że moje wizje okazały się prawdziwe. Nadchodzi chwila największego zagrożenia. Zbliża się godzina spełnienia przepowiedni. Ci, którzy ukazali się w moich wizjach, powinni wkrótce przybyć. Rozpoznasz w nich postacie z mojego wiersza. Uważaj na nieznajomych i pomagaj im, ale nie toleruj grzechów ani przestępstw, gdyby takie popełnili – przybysze nie są zwyczajnie oddani Orlemu Gniazdu.

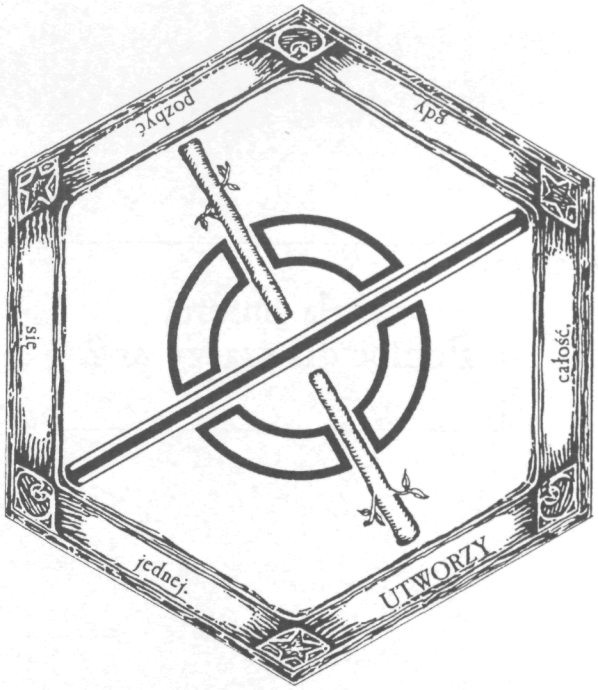
Przed Tobą leży pierwsza ze wskazówek – musisz wręczyć ją wędrowcom razem z tym listem. By znaleźć drugą, trzeba poczekać do kolacji i szukać tam, gdzie wskaże me wahadełko. Każda wskazówka prowadzi do następnej, wszystkie zaś są ukryte w Orlim Gnieździe. Gdy nieznajomi zbiorą ich siedem czy osiem – moja pamięć już trochę zawodzi – będą w stanie odnaleźć to, po co przybyli. Nie pytaj, co to jest. Przybysze wiedzą. Poznasz prawdę, gdy zajdzie taka potrzeba. Bądź cierpliwy, jeśli nie wszystko wyda Ci się zrozumiałe – wszak to przeznaczenie przywiodło śmiałków do Orlego Gniazda.

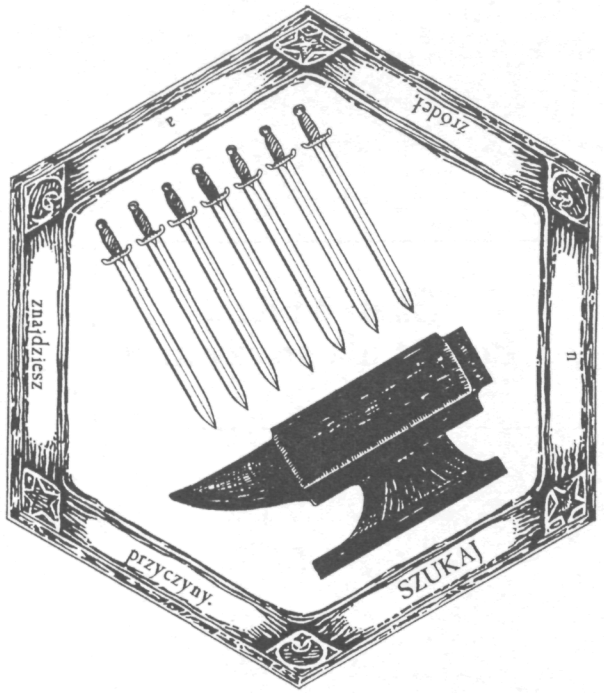
Spieszcie się, gdyż teraz nadszedł czas czynów, a nie słów. Przybysze zorientują się, o czym piszę.

Y

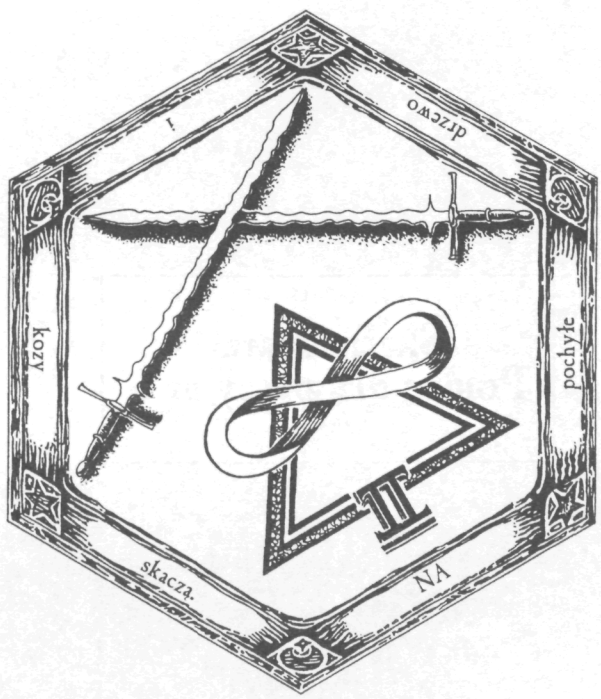
Yazeran, jego podpis

Skała śmierci
Pomoc dla graczy nr 1


UTWORZY
jednej
całość.
się
razy
pozbyć


SZUKAJ
przyczyny.
znaldziesz
u
z
źródeł

NAJWYŻSZEGO
Arabii.
gatunku
z
podłożą
jedwabie

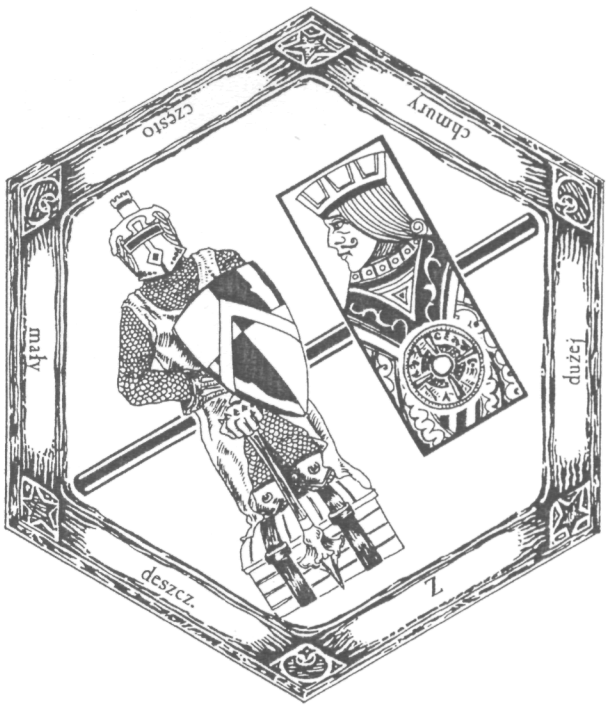

NA
skaczą.
pochyłe
kozy
i
drzewo

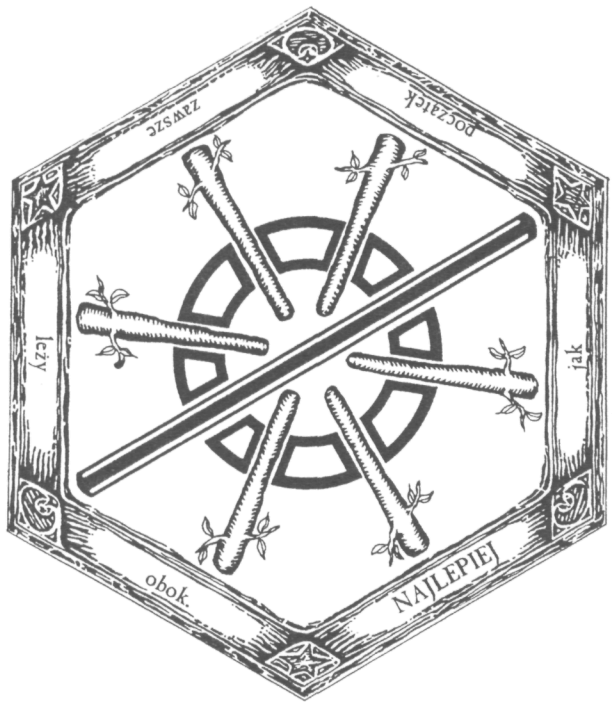
Skała śmierci
Pomoc dla graczy nr 4

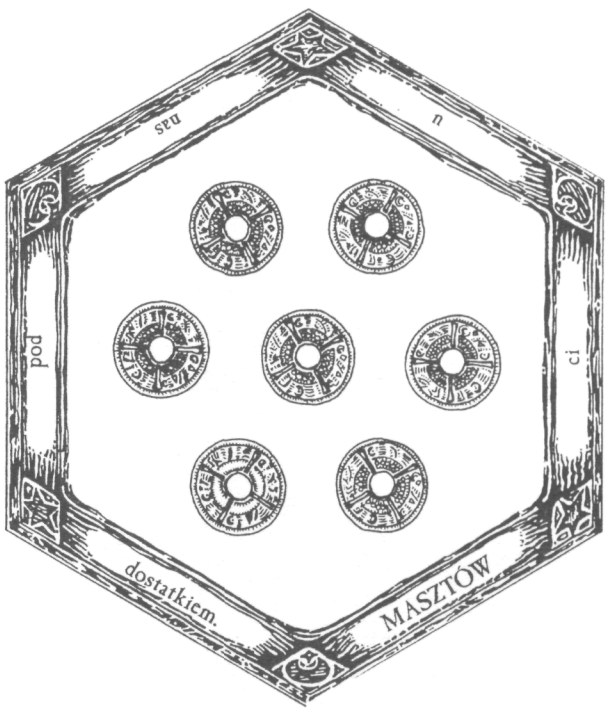
Skała śmierci
Pomoc dla graczy nr 2

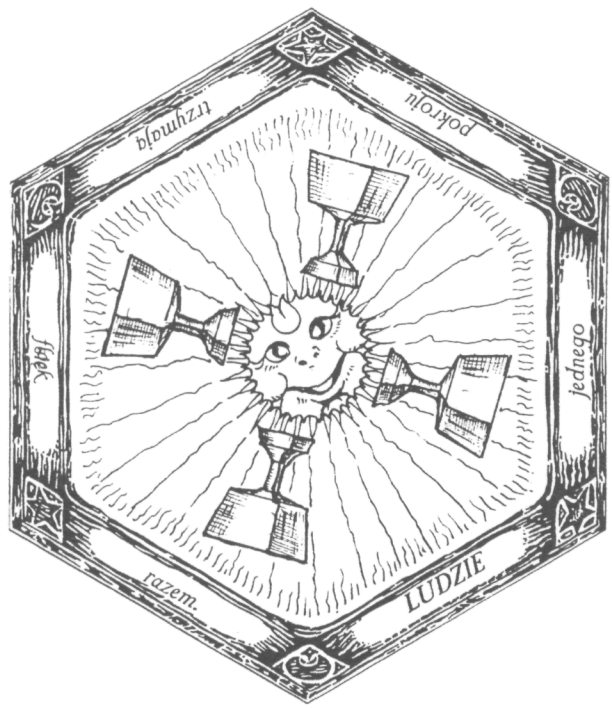
Skała śmierci
Pomoc dla graczy nr 6

Skała śmierci
Pomoc dla graczy nr 5


chmury
częścio
dużej
mały
deszcz.
Z


pocz.tek
zawsze
jak
leży
obok.
NAJLEPIEJ


nas
u
ci
pod
dostatkiem.
MASZTÓW

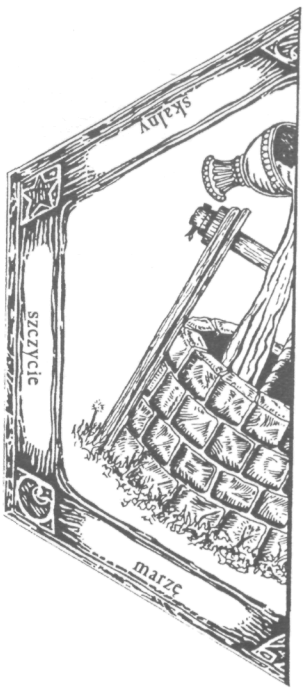

pokroju
trzymają
jednego
jeden
razem.
LUDZIE

Skała śmierci
Pomoc dla graczy nr 10

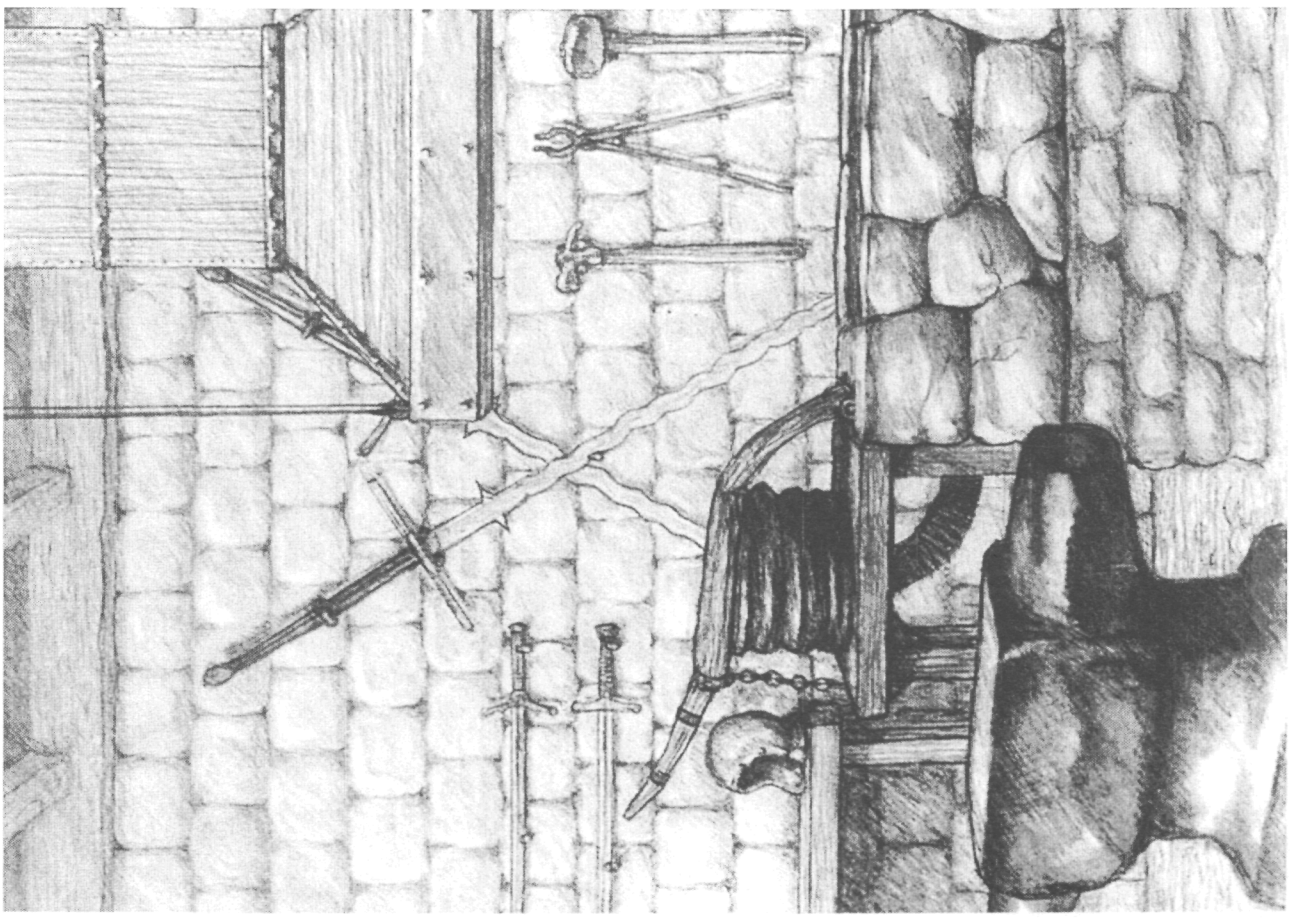
Skała śmierci
Pomoc dla graczy nr 8

Skała śmierci
Pomoc dla graczy nr 14

Skała śmierci
Pomoc dla graczy nr 13


skały
szczycie
marzę

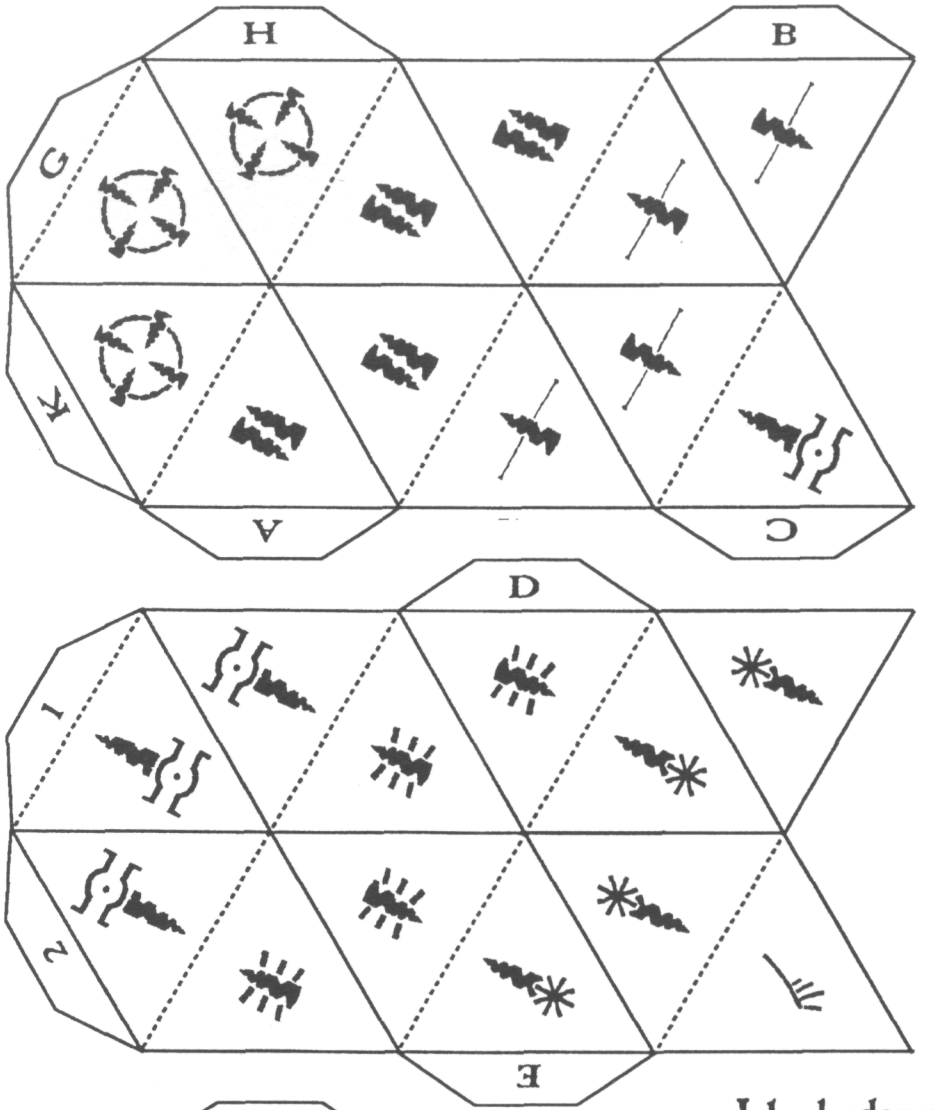
kobiecie
II
SZCZYCIE



Skała śmierci
Pomoc dla graczy nr 12

Skała śmierci
Pomoc dla graczy nr 11

Skała śmierci
Pomoc dla graczy nr 7



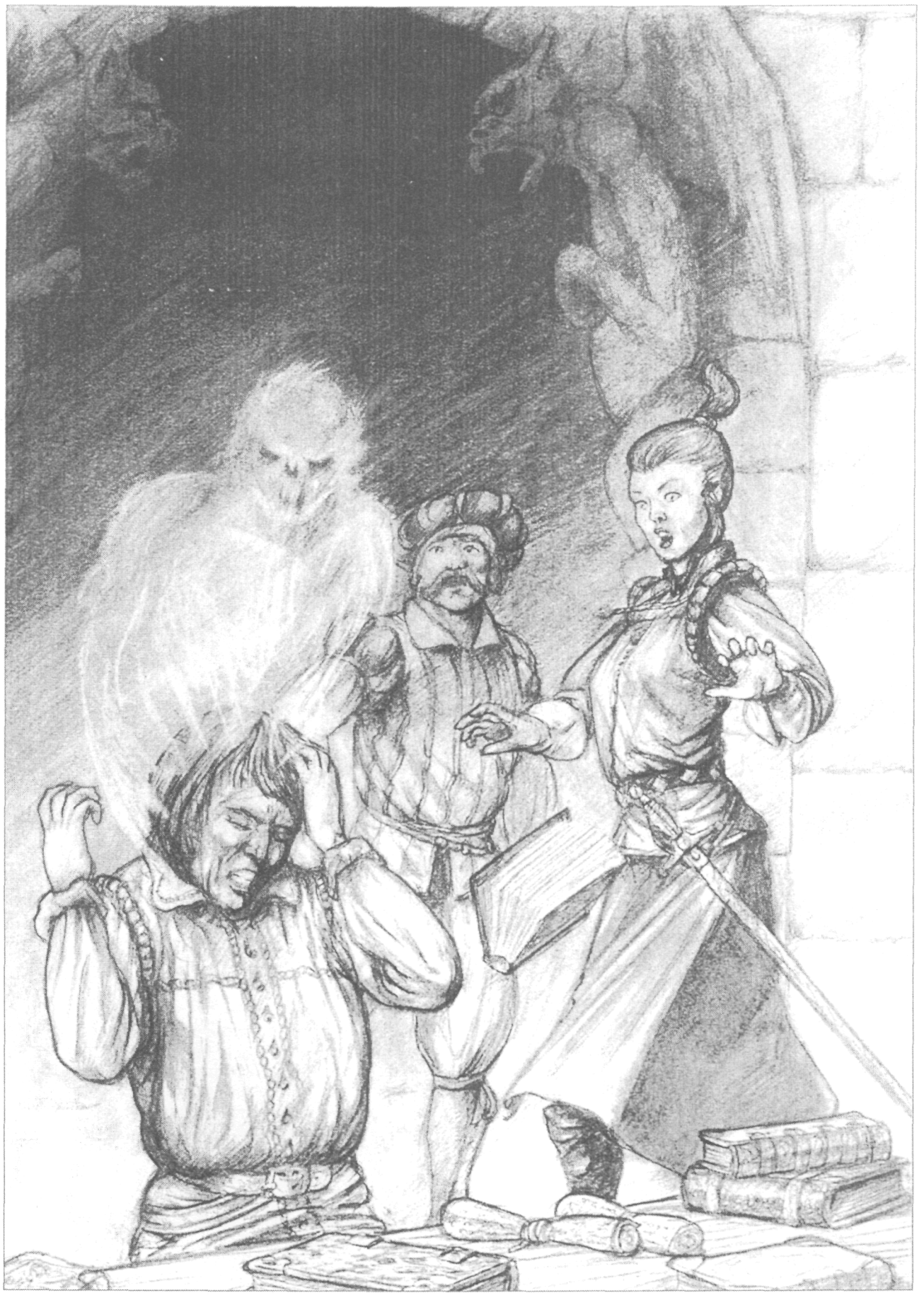
Jak zbudować Kryształ Ziemi

Zorganizuj trochę klarownego, uniwersalnego kleju. Naklej lub skopiuj powyższy rysunek na brystol lub tekturę.

Zaznacz lekko ołówkiem każdą krawędź przyporządkowaną jej literą lub cyfrą, a następnie wytnij zarys siatki zamieszczony na tej stronie. Zegnij elementy wzdłuż wewnętrznych linii ciągłych do przodu, tworząc „wzgórza", oraz wzdłuż linii przerywanych do tyłu, formując „doliny".

Przyklej od spodu oznaczone liczbami języczki do krawędzi odpowiadających im boków, aby połączone segmenty utworzyły pojedynczy pasek. Następnie w taki sam sposób doklej języczki z literami do krawędzi stosownych ścianek. **Zauważ, że na rysunku nie ma oznaczeń I oraz J.** Nie smaruj klejem zbyt grubo. Poczekaj, aż uformowany model wyschnie, a wtedy wytrzyj gumką poczynione wcześniej znaki ołówkiem.

Złącza pomiędzy „D4" działają jak zawiasy, dzięki czemu kryształ można składać do wewnątrz.



NAJWIĘKSZA KAMPANIA W HISTORII POLSKIEGO RPG

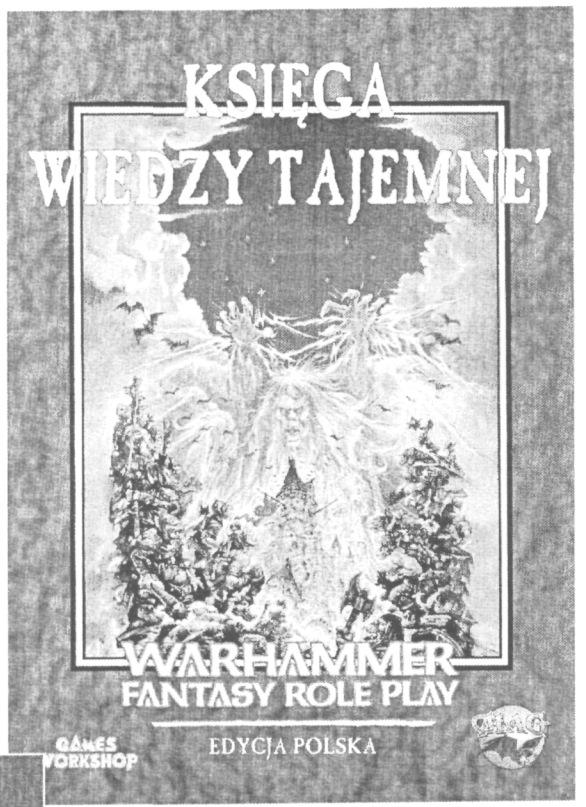
ROZSZERZENIA ZASAD

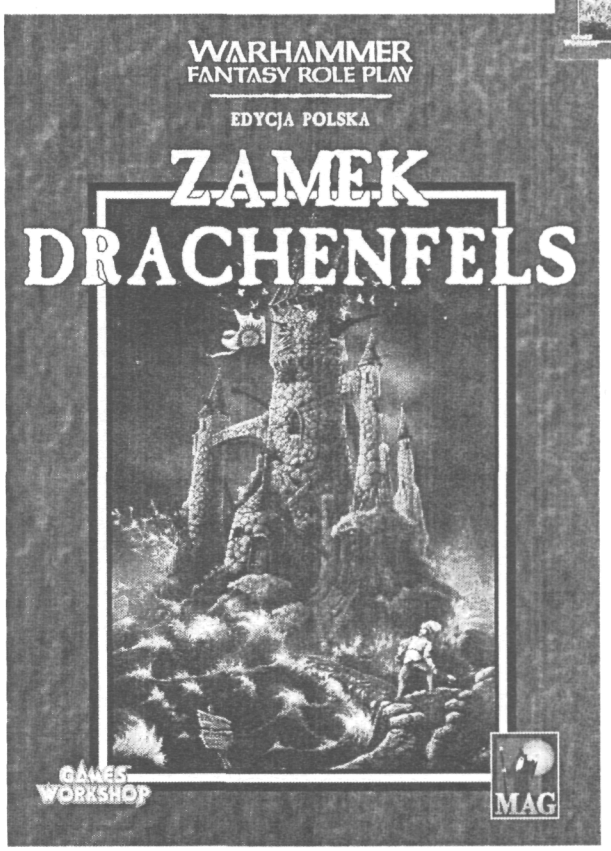
OPISY MIEJSC

NOWE PRZEDMIOTY MAGICZNE

NOWE ZAKLĘCIA

NOWE PRZYGODY





NIEZWYKŁE TAJEMNICE

PRZERAŻAJĄCE POTWORY

NIEWYOBRAŻALNA GROZA

OSTATECZNY CHAOS

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

KAMPANIA KAMIENIE ZAGŁADY

SKAŁA ŚMIERCI

Oni wracają! Musicie dotrzeć do Orlego Gniazda
i nie dopuścić, by zdobyli Kryształ Powietrza!
Do Orlego Gniazda...

•

Po stu latach orki z Przymierza Krwawego Topora ponownie zagrażają Dolinie Yetzin. Ich cel to wspaniały klasztor Orle Gniazdo, wzniesiony na szczycie skalistej turni, górującej nad Przełęczą Mroźnych Kłów. To właśnie tutaj krasnoludzki mag Yazeran schronił się z cudownym Kryształem Powietrza, kiedy goblinoidy po raz pierwszy najechały dolinę. Śmiałkowie muszą dotrzeć do klasztoru i odnaleźć artefakt, zanim armia orków, prowadzona przez nowego, potężnego władcę, przypuści atak. Problem stanowi tylko drobna łamigłówka, którą pozostawił Yazeran.

•

Skała śmierci to trzecia częścią kampanii **Kamienie Zagłady**, a więc kontynuuacja przygód **Ogień w górach** i **Krew w ciemności**. Ciąg dalszy historii pojawi się w scenariuszu **Wojny krasnoludzkie**.

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 83-7027-010-5

SKALA SMIERCI

6813 4433

31.90 ZL

GRUPA/PODGRUPA 801/005