

Kraj w wojnie

Przygoda przeznaczona jest dla 4– 6 postaci na 4 – 7 POZ.

Podziękowania za inspiracje dla:

Marka Piestraka, Wiesława Górnickiego, Richarda Attenborough, Elżbiety Dzikowskiej, Johna Steinbecka, Danisa Tanovicia i Janusza Zajdla.

Kraj na krawędzi wojny

Ciąg Arianom rozciągający się na północ od Walgaru określany jest jako wyspy Puste i Dzikie i w wielu przypadkach jest to określenie uzasadnione. Jednym z wyjątków jest Trinom – can. Tysiąclecia temu była ojczyzną rasy Uruk – hai jednak wraz z początkiem istnienia Imperium Katanów historia obeszła się z nią i jej mieszkańcami nad wyraz okrutnie – skazując ich na zapomnienie. Antyczne orcze rody, przyćmione przez Katana i jego potomków przez wieki zabiegały o utrzymanie czystości swej krwi, stopniowo się degenerując. Ich władza słabła podczas gdy Imperium przejęło całkowitą kontrolę nad wyspą, wyprowadzając z niej uderzenia na południe, w kierunku ojczyzny reptillionów. Na ziemiach przodków uruk – hai przelewali swoją krew pod sztandarami Katana, jednak dawni władcy wyspy nie walczyli u ich boku, tkwiąc w swych kasztelach, skostniałi i przepelnieni goryczą. Upadek reptillionów tylko pogorszył ich sytuację. Kiedy Tabadan pławił się w Katańskich nagrodach, orki z Trinom – can patrzyły jak uruki wznoszą na ich ziemi warownie, mające chronić granicę z Walgarem. W ich oczach przygraniczne legiony były bardziej okupantami niż sojusznikami. Ten obraz pozostał w ich umysłach na setki lat, pieczołowicie pielęgnowany przez Trinomską szlachtę. Kiedy wyspa straciła swoje znaczenie strategiczne za panowania By – rygyna Piatego, sto pięćdziesiąt lat temu, ucisk imperialnych wojsk zelżał i arystokracja zaczęła bardziej otwarcie i z większą determinacją mówić o przywróceniu dawnych władców. Jednak wraz z dojściem do władzy Orio – gara hana stosunki z Ostrogarem ponownie się ochłodziły. Nowy Katan nie przebierał w środkach, nawet jak na standardy uruk – hai, aby uciszyć Trinomczyków. Tak gwałtowna zmiana polityki zaowocowała wybuchem powstania w 9323 oraz kolejnego w 9417. Oba zakończyły się klęską zaś następujące po nich krwawe pacyfikacje pozostawiły z sercach mieszkańców Trinom – can niemożliwą do usunięcia nienawiść. Wpływy Archagasty objęły całą południową część wyspy, orki odrzucały religię Katana zwracając się ku Asteriuszowi. Region wrzał podsycany przez partyzanckie ataki ekstremistów. Sytuację ostudziło dojście do władzy By – rygyna Szósteego. Pragnął on siły zgromadzone na Trinom – can wykorzystać do odciążenia armii blokujących ekspansję szaranów na rubieżach Archipelagu, Podjął rozmowy z arystokratycznymi rodami jednak sytuacja dalece przerastała jego nadzieje. Książę Dakkar Taicho, prawnuk Hogha Taicho, przywódcy powstania z 9323 roku, syn Gahava Taicho, jednego z walczących w rewolcie 9417 wyartykułował żądania odnośnie autonomii księstwa. Cała arystokracja Trinom – can mówiła jednym głosem a lud był gotów walczyć o zrzucenia jarzma Imperium. By – rygyn zaakceptował warunki Dakkara, jednocześnie aranżując jego małżeństwo z jedną ze swych licznych siostrzenic. W powszechnym mniemaniu popierał go od początku, jednak niewielu zauważyło, że głównodowodzący imperialnego garnizonu a jednocześnie najwyższy reprezentant Katana na wyspie, Tan Tingis Haffaya zaraz po podpisaniu porozumienia z Trinomczykami został odwołany do Ostrogaru. Jeszcze mniej wie, że niedługo potem trafił na jakąś nic nie znaczącą, daleko wysuniętą placówkę na Archipelagu Pajęczym. Jego miejsce zajął Tan Saran Culuu, bratanek By – rygyna, który zgodzenie z ugodą rozpoczął przemieszczanie części wojsk Katana na Orkus Wschodni. Brak zapisu precyzującego czas w jakim miało to być wykonane, pozwolił Dakkarowi wysunąć kolejne, szalenie ryzykowne żądanie – całkowite wycofanie sił Imperium z Trinom – can w ciągu czterech miesięcy. By – rygyn ze spokojem je zaakceptował i Saran Culuu do orakt – ranu roku 9456 wycofał garnizon do portów Orkusa Wschodniego... i czekał. Plany Dakkara były przedwczesne, wraz z

odejściem armii Katana znikły potężne siły policyjne a zarządzana dotąd przez wojsko administracja uległa rozpadowi. Autonomia wyspy pozwalała na odrzucenie części zapisów Kodeksu Katańskiego, jednak sformułowanie nowego prawa okazało się niemożliwe. Dakkar był wyznawcą Asteriusza i chociaż, wbrew naciskom arcykapłanów z Walgaru jego zmiany nie były skrajne, były nie do przyjęcia dla tych, którzy pozostali wierni Katanowi oraz czcili złych bogów. Szybko wśród arystokracji sformowała się opozycja prowadzona przez tan Masaga Jorao, zyskująca szerokie poparcie wśród wyznawców złych religii. Kraj począł chylić się ku anarchii, na ulicach wybuchały zamieszki, lud organizował samosądy zabijając wyznawców i kapłanów przeciwnych religii. Żyjący dotąd obok siebie sąsiedzi zwracali się przeciw sobie. Dakkar musiał ulec, zaproponował Jorao i jego poplecznikom wysokie stanowiska doradców i wpływ na ostateczny kształt rządów. Jednak ambitne orczy rodzy zdawały sobie z sprawę, że książe czuje na karku oddech odległej o zaledwie cztery dni żeglugi armii Sarana Culuu. Zażądali podziału państwa grożąc wybuchem wojny domowej. Dakkar zaakceptował ich warunki, oddając Jorao zamieszkałe głównie przez wyznawców Katana tereny na północ od gór, aż do wybrzeży, obejmujące łącznie trzecią część wyspy. Ustalono, że wyznawcy Seta, Morglitha, Hasar – Gruna i Nata – Kranty zostaną wydalenii z terenów południowych i mają migrować na północ. Jednocześnie z terenów pod zwierzchnictwem Masaga Jorao mają odejść wyznawcy Dagonina, Asteriusza, Gorlama i Reptilliona Wielkiego. Aby nie dopuścić do dalszej eskalacji konfliktu, mogącego sprowokować interwencję By – rygyna, Dakkar i Jorao zdecydowali się współpracować, tworząc eksterytorialny szlak migracyjny. Miał on być osłaniany zbrojnie przez połączone siły obu księstw. W tym celu sformowano Błękitną i Czerwoną Straż które miały pełnić funkcje sił policyjnych oraz przeciwdziałać nielegalnemu przerzucaniu dóbr i broni poprzez granicę. Skąpe armie obu książąt rozpoczęły fortyfikowanie granicy, zaś Straże zmuszone były ogłosić zaciąg ochotników. Z Walgaru ruszyło rycerstwo, wojownicy oraz kapłani pragnący wesprzeć idee Dakkara, z północy zaś zaczęli napływać najemnicy gotowi walczyć za złoto Masaga Jorao.

Błękitna Straż, Czerwona Straż

Założeniem scenariusza jest, że gracze zaciągnęli się do Straży. Masz pełną swobodę w opisie procesu rekrutacji, możesz też przyjąć to za fakt dokonany. Błękitną Straż Dakkara często tworzą ochotnicy, niektórzy, szczególnie Walgarska szlachta pobierają jedynie symboliczny żołd, uznając, że walczą dla idei. Błękitni przyjmują wszystkich o charakterze dobrym lub neutralnym, oraz praworządnym złym, przy czym faktyczna, magiczna kontrola charakteru wykonywana jest na 3 – 5% kandydatów. Czerwona straż rekrutuje postacie o charakterze praworządnie i neutralnie złym oraz neutralnych, badając charakter w 1 – 2% rekrutów. Nie przejście testów najczęściej nie powoduje innych konsekwencji niż nie przyjęcie do Straży, niekiedy jednak, gdy charakter jest skrajnie przeciwny może to wzbudzić podejrzenia żandarmerii i zakończyć się aresztowaniem, szybkim procesem i kopalnią cyny przez resztę życia. Zaciąg otwarty jest dla wszystkich kast. Wojownicy i rycerstwo jako oddziały zbrojne Straży, czarodzieje i klerycy jako siły pomocnicze oraz w celu dokonywania rozeznania w magicznych przedmiotach i dobrach kościelnych przemycanych przez granicę. W radzeniu sobie z tym procederem mają pomagać także kupcy oraz złodzieje i tym podobni, warto jednak, aby podczas zaciągu podawali się raczej za celników niż rabusiów. Żołd wynosi potrójną standardową stawkę gwardzisty dla Czerwonych i dwukrotną dla Błękitnych, plus ewentualne łupy wojenne. Zaciąg umożliwia sformowanie drużyny z prawie dowolnych postaci,

pierwotnie się nie znających. Formalne dowództwo nad grupą otrzyma postać ze szlachty, wojownik lub kapłan o najwyższym statusie społecznym lub ewentualnie wojownik o największym doświadczeniu. Jeżeli postaci nie dysponują własnym ekwipunkiem otrzymają broń kurtkową ciężką, dowolną tarczę drewnianą, pałkę oraz sztukę broni jednoręcznej. Ponadto zobowiązani są do noszenia na prawym ramieniu sznura w kolorze odpowiednio błękitnym lub czerwonym oraz emblematu Straży.

Podstawowym zadaniem obu straży jest patrolowanie szlaku, przeciwdziałanie przemytowi oraz przede wszystkim przejawom przemocy i chaosu. Pełnią więc funkcje policyjne i nie mają prawa ferowania wyroków oraz swobody zabijania kogo zechcą. Walczyć w celu zabicia mogą jedynie w przypadku bezpośredniego zagrożenia, w innych przypadkach wytyczne nakazują dokonywania aresztowań i doprowadzania przed sady polowe. Jeżeli przewinienie sprowadza się do nieistotnego zakłócania porządku, należy zaprowadzić ład z użyciem nie śmiertelnej siły i udzielić upomnienia. Gdzie przebiega granica istotności ustalają sami Strażnicy. Na szlaku w stosunku do emigrantów zniesione jest Katańskie prawo do posiadania broni. Broń cięższa niż JL, dystansowa oraz amunicja ma być natychmiast rekwirowana a posiadacze stawiani przed sądem. Przez większą część szlaku trasa migracji z południa na północ i w odwrotnym kierunku jest odseparowana. Jednak w górach oddzielających oba księstwa szlak tworzy „wąskie gardła” gdzie przegonieni ze swych domów wyznawcy danej religii mijają w odległości kilku kroków tych, którzy są w ich mniemaniu za to odpowiedzialni...

Szlak wyglądał jak wrota do pieca. Tłum huczał jak ogień, zabrudzony wszechobecnym pyłem, spocony, rozgrzany. Tkwiłście w samym jego środku na rogatce przed mostem. Samotna kolumna wbita w dno wąskiej, stromej doliny wspierała przęsło tak wąskie, że z trudem mieściło dwa wozy obok siebie. Paleni jesiennym słońcem patrzyliście na twarze tych, którzy mijali was jak rzeka wędrując na północ i zgarbione plecy tych, którzy zmierzali na południe. Mężczyźni, kobiety, dzieci, starcy... obgryzający paznokcie do krwi, o spojrzeniach na wpół oszalałych ze zmęczenia lub pustych, zupełnie wypalonych. Dźwigający na barkach majątki swego życia lub jadący na obładowanych wozach. Nieszczęsne, toczące pianę zwierzęta o przekrwionych oczach, poganiane bezsensownymi ciosami woźniców. Tuz za waszymi plecami ta pędząca w obu kierunkach ludzka rzeka wpływała do wąskiej rynnny mostu. To też już widzieliście – zaciśnięte szczęki, nienawistne spojrzenia w kierunku idących z naprzeciwka, wysyczone obelgi – Zdraycy! Sprzedawczyki Katana! Pacholki Walgaru! Mordercy! Jakby gniew dodawał im nagle sił.. Jakaś starsza kobieta przysiadła na tobołku tuż przez kozłem waszego posterunku, zdjęła but ukazując zakrwawioną onucę. Wytrząsnęła kamienie, ponownie założyła but i powlokła się dalej. Kolejna bezimienna jakich widujecie codziennie dziesiątki. Nad mostem nadal unosił się dym, przyniesiony przez wiatr znad zgłiszcz na południu. Nad ranem, pół mili stąd spłonęła samotna stodoła. Nocowali w niej stłoczeni emigranci, którzy musiał zaproszyć ogień. Dziewięć trupów, w tym czwórkę dzieci. pochowaliście w płytkim grobie godzinę po wschodzie słońca. Nie było dość jedzenia, ludzie chorowali w drodze, wszystko szło źle.

Nieco przed zachodem słońca, przez most będzie próbowała przedostać się niewielka grupa przemycająca broń oraz manuskrypty z biblioteki świątyni Gotam góra leżącej w górach, piętnaście kilometrów od granicy. Czworo orków na przestrzeni ostatnich miesięcy przerzuciło przez granicę ponad sto sztuk broni, głównie tej, którą zarekwirowano emigrantom na północy. Zaopatrują lokalne grupy górali przygotowujących się do wojny partyzanckiej z Jorao. Są doświadczeni i

zeterminowani oraz osiągają z tego duże zyski. Półork, choć towarzyszy im po raz pierwszy, widział już dziesiątki takich operacji i nie będzie odstawał od grupy. Jego nadrzędnym celem jest przenieść przez granicę dokumenty. Wszyscy ubrani są w znoszone mieszczańskie stroje, są zakurzeni i nieogoleni. Sprawiają wrażenie robotników lub czeladników, Zagadnięci będą odpowiadali poprawnym, zwięzłym orczyem choć z silnym Trinomskim akcentem. Broń – kilkanaście zakrzywionych szabli, ukryta jest w koszach z suszoną agawą i nie ma szansy aby wykryć ją przy pobieżnym przeszukaniu. Postaci powinny podzielić między siebie dwa posterunki na dwóch końcach mostu – osoby na północnym krańcu mają jako pierwsze szanse zauważyć, że coś jest nie tak, testując 2/10 INT i 2/10 SZ. Dla piątego orka jest to pierwsza akcja i gdy napotka patrol puszcza mu nerwy – będzie wyraźnie odstawał zachowaniem od reszty podróżnych. Jako jedyny zmiesza się zagadnięty i będzie odpowiadał nerwowo. Użycie przez kupca zdolności Przejrzenie intencji ew. rzut na 1/10 INT i 1/10 SZ pozwoli zauważyć, że orki kłamią lub coś ukrywają. Jeżeli postaci będą chciały przeszukać wóz, droga momentalnie się zakorkuje. Odkrycie kontrabandy wymaga użycia zdolności Wykrycie lub ew. rzutu na ½ INT. Jeżeli postaci grają ostrożnie – zażądają zejścia z wozu, zgrupują ich i będą próbowały odebrać im kindżały, zaatakują z zaskoczenia nie czekając na przeszukiwanie. W przeciwnym razie wydarzenia potoczą się błyskawicznie dopiero, kiedy stanie się jasne, że postaci odnalazły broń. Orki z krzykiem poderwą konia i ruszą do przodu wykorzystując lukę, powstałą podczas zatoru. Jeżeli ktoś będzie stał na ich drodze zostanie stratowany: jeżeli nie zdołał uskoczyć testując akt. ZR zostaje przewrócony i zaatakowany dwoma atakami z TR 132 i obrażeniami 200ob. Grupa postara się wskoczyć na wóz, korzystając z Roztrącenia, tam dozbroić wydobywając szable z koszy i odeprzeć atak. Po dwóch rundach wóz wpada na emigrantów na środku mostu, koń staje dęba, wóz hamuje gwałtownie a orki przystępują do regularnej walki – łącznie będzie ich walczyła czwórka, jeden będzie próbował opanować konia a półork, widząc że droga ucieczki jest zamknięta, porwie plecak z manuskryptami i spróbuje umknąć pieszo. Jeżeli droga na drugi kraniec mostu będzie odcięta lub pogoń będzie zbyt blisko zarzuci przebijanie się przez tłum i ruszy ku krawędzi. Zeskoczy na jeden z dźwigarów i po nim spróbuje dostać się na kolumnę mostu i dalej na ziemię. Most ma około trzydziestu metrów i pokonanie każdego dwóch metrów w pionie wiąże się z testem ½ aktualnej ZR, 1/10 INT i 1/10 MD zmniejszone o 1 punkt za każdy metr wysokości powyżej 2. Osoby z Podstawami wspinaczki testują pełną zręczność. Nie zdanie testu nie powoduje automatycznie upadku, postać testuje akt SZ i o ile rzut jest udany, zdołała złapać się czegoś i zawisnąć dramatycznie nad przepaścią, traci jednak całą następną rundę i zyskuje kilka siwych włosów. Zejście o 2 metry pochłania 10 seg. więc szybcy bohaterowie mają szansę dogonić półorka i zaatakować go. Jest to możliwe tylko bronią JL lub J, jednak w drugim przypadku konieczny jest test wspinaczki czy postać nie straciła oparcia. Półork może walczyć uwzględniając pełną obronę ze zręczności i broni tylko jeżeli przestanie schodzić. Zdecyduje się na to, jeżeli będzie go ścigał pojedynczy bohater. W przeciwnym przypadku będzie kontynuował ucieczkę, zadając ciosy co drugą rundę i tracąc obronę ze zręczności. Walka pod mostem jest walką w trudnych warunkach z pełnymi tego konsekwencjami! Jeżeli jakiś cios trafi półorka istnieje 20% szans, że uderzenie uszkodzi plecak z manuskryptami – będzie to miało potem istotne skutki. Jeżeli uciekający dotrze na dno doliny zacznie uciekać na wschód, sprawnie poruszając się po wystających z nurtu rzeki głazach. Jeżeli postaci są od niego wolniejsze, pozostawi ich w tyle, w przeciwnym wypadku kilkanaście lub kilkadziesiąt metrów od mostu dojdzie do rozstrzygającego starcia wręcz. W chwili gdy jego sytuacja

stanie się beznadziejna podda się o ile nikogo dotąd nie zabił. W przeciwnym razie będzie walczył do śmierci. Po raz kolejny śliskie kamienie i nurt rzeki to teren trudny. Po dotarciu na dno doliny połorka można ostrzelać z mostu z broni dystansowej. Wewnątrz plecaka znajdują się tuby z dokumentami, jednak ich przestudiowanie wymaga chwili czasu. Wróćmy do nich po walce.

Tymczasem na samym moście sytuacja wygląda nie mniej dramatycznie. Jeżeli walka z orkami potrwa dłużej niż trzy rundy licząc od momentu utknięcia wozu, wśród emigrantów zacznie szerzyć się panika. Wiadomości o „odbywającej się na moście masakrze ludności cywilnej” błyskawicznie rozprzestrzenia się o ile postacie nie spróbują zapanować nad tłumem. Most ma trzydzieści metrów długości i co najmniej jedna postać jest potrzebna aby zapanować nad sześciometrowym odcinkiem. Konieczny jest rzut na $\frac{1}{2}$ CH, jeżeli tłum uspokoja kilka osób na danym obszarze do $\frac{1}{2}$ najwyższej CH dodaje się $\frac{2}{10}$ CH każdego z pozostałych bohaterów. Nie zdanie pierwszego testu, oznacza że panika rozprzestrzenia się, obejmując następne sześć metrów mostu w obie strony. Po kolejnych trzech rundach, o ile nie zostanie opanowana, rozszerza się na następne sześć metrów dochodząc do krańców mostu. Na spanikowanych odcinkach emigranci rzucają się do ucieczki lub atakują innowierców albo, kiedy zamieszanie narośnie, wszystkich naokoło. Każda postać ma co rundę 25% szansy na bycie stratowanym oraz 5% na zostanie zepchniętym, przed czym może ją uchronić test akt. SZ (zasady jak wyżej). Ponadto każda walka traktowana jest jak walka w tłoku. Test CH można przeprowadzać co rundę, o ile postać nie walczy lub nie jest w inny sposób atakowana. Orki wykorzystają przejawy paniki by oderwać się od postaci i uciec, nie wdając się w dalsze starcie. Poddadzą się w takich samych okolicznościach jak półorki. Kiedy panika ogarnie cały most konstrukcja zacznie się poddawać. Postacie które zdały test $\frac{1}{2}$ INT, $\frac{1}{10}$ MD zauważają nadchodzącą katastrofę. Architekci i stolarze zdają test automatycznie. Po pięciu rundach jeden, losowo wybrany sześciometrowy odcinek zawala się pociągając wszystkich na nim za sobą, na pewną śmierć. Postacie które zdały poprzedni test mają prawo do rzutu na akt. SZ, pozostałe na $\frac{1}{2}$ akt. SZ. Rundę później wali się kolejny, sąsiadujący. Jeżeli postacie nadal walczą na dźwigarach kolumny użyj spadające szczątki do wzmocnienia dramatyzmu. Powiedz graczowi, że lecący z góry wóz zaraz przetnie mu trasę o ile nie zdecyduje się skoczyć przed nim. Następnie odlicz na palcach od trzech, jeżeli nie skoczy, traci do półorki sześć metrów gdyż spadające fragmenty połamały dźwigary utrudniając drogę, jeżeli skoczy, rzuć jak na wspinaczkę. Udany test skróci dystans do uciekiniera o sześć metrów, nieudany oznacza 3k100 obrażeń obuchowych bez wyparowań i test SZ lub upadek.

Jeżeli postaciom udało się opanować sytuację i zabić lub pochwycić przemytników mogą przywrócić ruch na moście, natomiast kontrabandę oraz ewentualnych aresztowanych dostarczyć dziesięć kilometrów na północ, do punktu gdzie działa sąd polowy. Po zachodzie słońca grupę zmienia na posterunku oddział Czerwonej Straży. Jeżeli na moście doszło do katastrofy, reszta nocy będzie dla postaci bardzo pracowita i niebezpieczna. Wybuch paniki zaowocuje kilkoma ofiarami stratowanymi przez tłum. Na każdy odcinek k3 zabitych, głównie kobiet i dzieci. Jeżeli doszło do zawalenia mostu ginie ponadto 2k10+5 osób. Tłum po obu stronach wrze. Postacie muszą przebić się na koniec mostu i uspokoić go w ciągu 10 rund inaczej wybuchną zamieszki, dojdzie do walk i samosądów. Samotne postacie mogą stać się ofiarami tłumu, jeżeli nie zdołają opanować emigrantów po pięciu testach. Jeżeli sytuacja zupełnie wymknie się spod kontroli najrozważniej będzie się wycofać i wezwać posiłki choć sceny, które bohaterowie zostawiają za sobą będą śnić się im po nocach. Pierwszy zjawi się z północy patrol Czerwonych, który miał

zmienić grupę po zachodzie słońca. Kolejne dwa, Czerwonych i Błękitnych dotrą od południa dopiero po dwóch godzinach. Do tego czasu liczba ofiar pięciokrotnie przewyższy ilość zбитych na moście...

Kiedy sytuacja ostygnie, postacie powinny lub też zostaną do tego skierowane wydobyć ciała z rzeki, która uniosła je na przestrzeni kilometra. Będzie to smutna i męcząca czynność przeprowadzana przy świetle pochodni, jako że noc jest bardzo ciemna. Jeżeli półork zdołał uciec, kilka godzin przed świtem odnajdą jego ciało, jako jedno z ostatnich. Tkwi w niewielkim zagłębieniu skały w którym najwyraźniej odpoczywał. Na jego zwłokach leży zwinięta wielka żmija koralowa, co nie pozostawia wątpliwości jak zginął. Żmija nie da się odpędzić i zaczepiona będzie agresywna. Po przeszukaniu ciała bohaterowie odnajdą uszkodzony plecak a w nim dokumenty oraz list o lakonicznej treści: jego autor prosi Hubala Koryta aby umożliwił posiadaczowi tego listu przedostanie się dalej na południe. W czterech skórzanych tubach znajduje się łącznie dwadzieścia kart. Sześć to teksty modlitewne w orkowym, mogą mieć około stu, może dwustu lat co może stwierdzić akademik lub bibliotekarz po udanym rzucie na MD lub dowolny czarodziej lub kleryk po teście $1/10$ MD i $1/10$ INT, jednak dotyczą nieznanego bóstwa. Cztery spisane są w niezrozumiałym języku z orczym alfabetem, mają około trzystu lat, co można stwierdzić zdając testy jak powyżej. Kolejne cztery to mapy wysp ciągu Walgaru z niecałkowicie zmienionymi liniami brzegowymi. Ich wiek może ustalić jedynie bibliotekarz specjalista – mają około dziewięciuset lat. Notatki na marginesach są w archaicznym reptiliońskim oraz bardziej współczesnym orkowym. Pojedyncza karta przedstawia szkic ekshumowanego, nieco zdeformowanego szkieletu, zapewne półolbrzyma. Zapisy wykonane są w orkowym, jednak nie informują czyje to szczątki. Kolejna jest mapa kilku wysp Archipelagu Pajęczego z opisem w języku orków, ma około dwustu lat. Trzy kolejne to stronnice zapisane językiem wspólnym, gnomim i elfim. Dotyczą opisu zjawisk astronomicznych, pojawienia się nowej gwiazdy, deszczu meteorów i spisu kilkunastu komet. Astrolog lub akademik po teście $\frac{1}{2}$ MD i $1/10$ INT przyporządkuje te zjawiska, jako mające miejsce odpowiednio trzysta, sześćset i tysiąc dziewięćset lat temu. Wieku samych pergaminów nie można dokładnie określić. Ostatnia karta przedstawia mapę fragmentu nieznanego wybrzeża. Jeżeli plecak został uszkodzony, tuba zawierająca ten pergamin będzie przebita, zaś sama karta zarysowana. Wtedy jako jedyna będzie miała nietypowy, odurzający, lekko kwiatowy zapach, który rozwieje się po kilku godzinach. Reptillioni będą w stanie wyczuć go jeszcze przez dzień, może dwa.

Z pewnością gracze będą chcieli zapoznać się pergaminami tak szybko jak to możliwe, odpowiednie postacie będą więc ślezczyć nad nimi podczas dłuższych chwil odpoczynku, kosztem swojego snu. Kiedy reszta drużyny będzie odsypiała ostatnie ciężkie godziny, bohater studiujący ostatni pergamin musi rzucić na $1/10$ odporności 7. Postacie towarzyszące mu w pracy testują pełną wartość, jeżeli rzut zakończy się niepowodzeniem tracą przytomność, choć będą mieli wrażenie, że przysnęli na moment. Reszta robi się senna, co nie będzie dziwne zważywszy na okoliczności. W pewnej chwili, nie śpiąca osoba o najwyższej SZ zauważy, jak wielka żmija wspina się bezszelestnie na postać i zwija się na jej dłoniach, pod którymi leży pergamin. Jeżeli wszyscy śpią, obudzi się postać o najwyższej intuicji czyli INT. Jeżeli zareaguje nerwowo i hałaśliwie, żmija stanie się agresywna i zaatakuje, automatycznie trafiając ukąszeniem w dłoń postaci z pergaminem. Ma charakterystykę żmii koralowej. Każde przebudzenie postaci, na której rękach spoczywa, kończy się podobnie. Ponadto wąż zaatakuje, jeżeli poczuje się zagrożony, więc wszystkie postacie próbujące ją unieszkodliwić muszą co rundę wykonywać test skradania.

Bohaterowie bez tej umiejętności testują ½ aktualnej ZR. Żmija nie da się przepłoszyć i będzie bronić się do śmierci. Będzie to pierwszy z kilku podobnych wypadków jakie zdarzą się bohaterowi posiadającemu kartę – węże nie będą bezpośrednio agresywne, jednak będą dążyły do pergaminu, przez co ryzykowne może być wkładanie dłoni do plecaka lub zasypianie z tubą na papiery pod głową. Natężenie tych wypadków możesz dowolnie regulować, staraj się jednak nie być nachalnym. Tylko bibliotekarz specjalista po udanym teście 1/10 INT, 1/10 MD i 1/10 ZR może odkryć prawdziwą naturę mapy: wewnątrz znajduje się zaklejony kolejny manuskrypt, zapewne nasączony jakąś substancją którą postacie wyczuły podczas pierwszego spotkania z ową kartą. Niestety nie można dostać się do niego inaczej niż rozklejając pergamin co wymaga pracy bardzo wprawnego alchemika z odpowiednim zapleczem. Manuskrypt zapisany jest w nieznanym języku i wydobyty wywiera natychmiastowy efekt na wszystkie węże w promieniu wieluset metrów: będą one masowo dążyły do manuskryptu i pozostawały przy nim, niezależnie od głodu, strachu i tym podobnych. Nie będą reagowały na żadne efekty psychologiczne wywołane przez magię, co najwyżej przez przemiany półboskie a przy próbie odgonienia będą walczyć do śmierci. Po tym wydarzeniu, o ile pozostał przy życiu, gracze mogą chcieć przesłuchać półorka. Nie dopuść do tego, niech scena z węzem ma miejsce po tym, jak półork oraz reszta przemytników zostaną oddani w ręce władz. Dotarcie do nich potem może okazać się kłopotliwe, ponieważ sytuacja między dwoma księstwami gwałtownie się pogarsza.

Kiedy bohaterowie docierają do obozu w którym znajduje się sąd, widać że ma tam miejsce szybka koncentracja oddziałów Straży, już teraz jest tam kilkanaście patroli Czerwonych i Błękitnych a nowe nadal przybywają z północy. Zarekwirowana broń zostaje zaksięgowana, znudzony urzędnik uzna natomiast, że pergminy nie stanowią wartościowej własności kościelnej ani nie są magiczne, więc Straż nie jest nimi zainteresowana. Bohaterowie mogą je zatrzymać. Jeżeli gracze zupełnie stracili kontrolę nad mostem ich zwierzchnik będzie wściekły i nie będzie przebierał w słowach. Towarzyszący mu oficerowie wspomną wręcz o rozmyślnym szerzeniu chaosu. Kiedy postacie zaczną już czuć pętle na szyjach, dowódca opanuje się na tyle, by wykopać ich za drzwi wyzywając ich od „niekompetentnych, najemnych sk....ów”. Powstrzyma się od obelg jedynie, jeżeli w grupie są arystokraci lub przedstawiciele elity władzy. Czekać na rozkazy postacie mogą zasięgnąć języka co do obecnej sytuacji. Walki na szlaku po zawaleniu mostu lub, jeśli do niego nie doszło, jakiś inny incydent doprowadziły do zablokowania granicy i wstrzymania migracji. Uciekinierzy którzy nadal pozostają na obcym terytorium będą umieszczeni w przygranicznych obozach. Obaj książęta wysyłają dodatkowe oddziały w góry. Działalność Straży zostanie zawieszona jutro, najdalej pojutrze, kiedy kontrolę szlaku przejmie regularne wojsko. Kilkanaście godzin później przybywa goniec z rozkazami: obie Straże zostają rozwiązane na mocy porozumienia między północą a południem. Poszczególne patrole mają wycofywać się do Baraz garu na północy lub Quad-dar garu na południu gdzie zostaną rozformowane i zwolnione ze służby. W obliczu istnienia precedensu do interwencji Katana, książęta zdecydowali się na gest obustronnego zredukowania sił zbrojnych i najemnicy poszli na pierwszy ogień. Pozwoli to im podnieść jednocześnie liczebność oddziałów liniowych i elitarnych, które będą decydowały o wyniku przyszłej wojny. Bohaterom zostanie wypłacony żołd, po czym zostaną zaokrętowani i wysłani poza wyspę. Jeżeli gracze mają wrażenie, że właśnie rozpętali wojnę to wspaniale.

W porcie Orkusa Wschodniego, Alion – garze, wcale nie czeka postaci ciepłe przyjęcie. Saran Culuu działa nieco obsesyjnie i obawiając się, że wśród najemników

mogą znajdować się sabotażyści dążący do zablokowanie jego floty w portach, zarządził kontrolę celną dla przybywających z Trinom – can. Postacie zostaną zamknięte w portowych magazynach z resztą najemników i przyjdzie im czekać, kilkanaście lub nawet kilkadziesiąt godzin. Powszechnie wiadomo, że kontrola ma wyłapać kontrabandę, zbyt duży przerzut broni, zwłaszcza tej niestandardowej oraz wszystko, co może posłużyć do ataku magicznego. Pod te punkty katańscy celnicy mogą podpiąć wszystko, więc najemnicy są poważnie zaniepokojeni o posiadane dobra. Izolacja przybyłych z Trinom – can nie jest jednak całkowita i po kilku godzinach z zewnątrz zaczynają przenikać pośrednicy i spekulanci, oferując gotówkę za kosztowności i broń. Jeżeli gracze chcą opylić pergaminy przed kontrolą, skontaktuje się z nimi el Nouvian, dobrze zbudowany, zamożnie wyglądający człowiek dobiegający trzydziestki. Zaproponuje bohaterom trzydzieści sztuk złota za wszystkie mapy oraz szkic, co jest niezłą ceną, biorąc pod uwagę okoliczności. Jeżeli się nie zdecydują, stracą je – według celników mapy mogą zawierać informacje dotyczące miejsca ewentualnego ataku. Na nic zdadzą się tłumaczenia, że pergaminy mają co najmniej dwieście lat. Poważne problemy pojawią się, jeżeli gracze chcieli je ukryć, na przykład wykorzystując magię. Jeżeli nie są ze szlachty natychmiast trafiają do aresztu, w przeciwnym razie mogą wybronić się testem CH (tylko oni). Areszt wojskowy orków to jedno z paru miejsc do których nie warto trafiać, możesz więc postraszyć solidne graczy. Po kilku dniach, kiedy będą już widzieli oczyma wyobraźni katowski pieniek zostaną zwolnieni za poręczeniem nijakiego el Mohorovitza, szanowanego obywatela Alion – garu. Dokumenty w jego imieniu podpisał Nouvian. Porozumie się on z bohaterami i wyjaśni, że zarekwirowane pergaminy trafiły na jego ręce poprzez dowództwo garnizonu miasta i zdołał przekonać ich, że mają wartość jedynie antykwaryczną. Mistrz alchemiczny el Erl Mohorovitz u którego Nouvian pobiera nauki poświadczył za nich i teraz ma do nich kilka pytań. Zaprasza ich więc do siebie jutro około południa, pod wskazany adres. W rzeczywistości Nouvian dał cynk celnikom, po czym kupił po prostu od orków część zarekwirowanych dokumentów. Kiedy wraz z Mohorovitzem znaleźli manuskrypt ukryty wewnątrz mapy uznali, że potrzebują dodatkowych informacji. Erl użył swych wpływów i wyciągnął bohaterów z aresztu. Jeżeli gracze sprzedali pergaminy, Nouvian znajdzie ich po kilku dniach i również zaprosi do Mohorovitza.

Kość niezgody

Dom Mohorovitza znajduje się w dzielnicy zamieszkałej przez bogatych mieszczan co wyraźnie sytuuje go na drabinie społecznej. Dwupiętrowa budowla wzniesiona została jakieś dwieście lat temu przez krasnoludy i cechuje się typową dla nich masywnością. Mimo tego nie jest toporna i każdy znający się na budownictwie krasnolud zauważy, że jej twórca miał unikatowy styl, nie spotykany nigdzie indziej na wyspach Archipelagu Centralnego. Drzwi Bohaterom otworzy młody, muskularny półork, gładko ogolony i ubrany w dobrej jakości ubranie. Zwróci się do nich w orkowym: *„El Erl Mohorovitz już na państwa oczekuje. Proszę za mną.”* Ma poprawną wymowę, bez wyraźnego akcentu. Łatwo można zauważyć, że nie robi tu za wykidajkę a raczej za pazia. Mohorovitz oczekuje na bohaterów w salonie, kiedy będą wchodzić wstanie z fotela i podejdzie się przywitać. Jest bardzo inteligentny i krótka obserwacja oraz to, co powiedział mu Nouvian pozwoliło mu rozpracować stosunki panujące w drużynie. Teraz będzie zachowywał się w zależności od charakteru bohaterów. Jeżeli w grupie nie ma sformalizowanego przywódcy i status wszystkich jest równy przywita się z każdym silnym uściskiem dłoni. Jeżeli wśród

bohaterów istnieją podziały dostosuje się do nich, okazując większe zainteresowanie przywódcom lub osobom o wysokim statusie społecznym. Z pozostałymi przywita się formalnie. W jego zachowaniu nie można dopatrzeć się pogardy lub lekceważenia, raczej świadomości, że nie miałby o czym z nimi rozmawiać. Do wszystkich zwraca się w ich ojczystym języku, nie zna jedynie hobbickiego i z bohaterami tej rasy wita się w orczym. Po powitaniu mówił będzie w tym właśnie języku, chyba że postaci zażyczą sobie inaczej. Pomieszczenie wystrojem przypomina nieco XIX wieczny angielski klub dla dżentelmenów i takie wrażenie powinni odnieść gracze. Półork będzie z powagą i w milczeniu serwował alkohol, przekąski, fajki lub nargile. Mohorovitz, o czym oczywiście nigdy nie wspomni, tak dobrał menu, aby nawet nieokrzesani bohaterowie z gminu nie mieli problemów ze sztuczkami czy typem kieliszka.

Mohorovitz postara się szybko przejść do konkretów, nie będzie wypytywał bohaterów ani w żaden sposób usiłował ich „wybadać”. Nie ma takiej potrzeby, przed ich wizytą bardzo dyskretnie zebrał o nich informacje za pośrednictwem Nouviana, dalsze wnioski jest w stanie wyciągać z niuansów rozmowy.

„Dokumenty które od was odkupiłem okazały się doprawdy fascynujące.” W tym momencie półork podaje mu elegancką skórzaną teczkę z której wydobywa jeden z pergaminów, ten z ryciną szkieletu. *„Te zapiski na przykład to prawdziwa perła Katańskich zapisów misyjnych. Sądzę, że jest to wycinek kronik prowadzonych przez el Dargha Havregha, kapłana Katana nauczającego wiary ludy archipelagów północy. Styl liter i układ zdań odpowiada napisanej w 9297 roku Kronice Tronthajskiej będącej zapisem jego działalności na przestrzeni lat 9260 - 9290. Nie mam niestety dostępu do oryginału, jednak w kopiach w języku wspólnym, przetłumaczonych przez Kirr Rosa w roku 9319 nie ma takiej strony, możliwe więc, że to odręczne zapiski samego Havregha. Szkic który tu widzicie to, jak sądzą szczątki Egila Skallagrimssona, skalda i wielkiego wojownika północy. Żył on prawie sto pięćdziesiąt lat przed Havreghem i zasłynął niezwykłą siłą i walecznością. Mimo niezliczonych bitew nikt nie zdołał go pokonać i ostatecznie zabiła go starość. Jak sam pisał w jednym ze swych wierszy: „Ja, bezradny ślepiec, przy ognisku muszę prosić kobietę o łaskę, tłumiąc gorzki ból wokół oczu.” Mahorovitz zawiesza na chwilę głos w zamyśleniu pocierając palcem brew. Istotnie gorzki koniec dla wojownika, być pomiatanym przez kobietę” Po czym zamyka z rozmachem księgę z której cytował ostatni fragment i zwraca się do bohaterów. „Wiadomo, że Egil zmarł w 9140 i został pochowany na niewielkiej, skalistej wysepce u ujścia Tronthaifjordu. Jego grób ekshumował Barghaba Kaval, misjonarz Katana żyjący w Tronthaj sto lat po Havreghu. Kopie jego kronik zdobyłem dosłownie wczoraj...” Odbiera z rąk półorka opasły tom i ze skupieniem przerzuca jego strony szukając konkretnego fragmentu. Kaval wspomina, że kości jego były nadzwyczaj grube, zaś czaszka ogromna, masywna, z silnie zarysowanymi łukami brwiowymi i szerokim czołem. Mimo tego, że spoczywała w ziemi prawie dwieście pięćdziesiąt lat nie zdołał rozłupać jej szpadlem ani siekierą. Jest to ostatni historyczny zapis dotyczący kości Egila, części jego szkieletu bardzo szybko zostały rozproszone po Archipelagu Północnym a potem pozostałych. Ten zapis nie może jednak równać się z ryciną Havregha, który najwyraźniej obejrzał szczątki Egila nim Kaval się urodził. Dla mnie była ona szczególnie cenna. Spójrzcie.” Otwiera niewielkie tekowe pudełko i wydobywa z niego owinięty w tkaninę fragment kości. „A teraz porównajcie linię prawego łuku brwiowego z tym fragmentem. Zwróćcie uwagę na grubość kości oraz szczególnie na tą deformację będącą efektem zabliznienia się rany. To samo widać na rycinie. Dzięki wam zdołałem zidentyfikować posiadany przez mnie kawałek jako bez*

wątpienia oryginalną kość Egila. Niezwykłe! Mówi się, że jego szczątki noszone jako relikwia obdarzają siłą i wytrzymałością Egila a te były ogromne. Według sag był zdolny przewrócić gołymi rękoma opancerzonego rumaka bojowego a cios jego miecza mógł zdekapitować trolla górskiego. Odniósł niezliczoną ilość ran, z resztą wytrzymałość jego szczątków jest już wystarczająco wymowna. Kości Egila dawały przez lata pole do popisu oszustom, zarówno tym zwykły jak i czarodziejom. Gdyby zebrać wszystkie domniemane części istniejące na świecie starczyłoby ich pewnie na złożenie setki szkieletów a nie jednego. Moc tego fragmentu jest jednak prawdziwa...” Mohorowicz zawiesza głos obracając w palcach kość po czym uśmiecha się dobrodusznie. Możliwe, że w tym momencie Bohaterowie już ostrzą sobie zęby ma tak potężny przedmiot magiczny. To dobrze, właśnie o to chodziło Mohorowiczowi. Pamiętaj, że wprawnie dobiera on język jakim się posługuje w zależności od rozmówcy. W stosunku do kleryków i czarodziei będzie posługiwał się licznymi cytatami, wskazywał autorów i źródła. Będzie starał się (i pewnie mu się to uda) wywrzeć wrażenie chętnego do dzielenia się wiedzą akademika. Zwracając się do wojowników, szczególnie tych niższego stanu uprości słownictwo, pominie daty i tym podobne szczegóły, barwnie podkreślając jednak legendę Egila oraz moc posiadaną przez kość. Po czym zmienia temat rozmowy.

„Ten pergamin również jest bardzo interesujący. Jak widzicie jest to mapa, przedstawiająca wycinek wybrzeża oraz część lądu. Język użyty na marginesach to prawdopodobnie jedna z archaicznych form języka uruk-hai, sądzę, że sprzed siedmuset, może ośmuset lat. Mapa pozbawiona jest skali a zapisów nie potrafię odczytać, nie wiem więc co przedstawia.” Bohaterowie mogą zauważyć, że nie pokazuje im oryginału lecz kopię. Zapytany odpowie, że pergamin był w tak złym stanie, że musi przechowywać go w odpowiednich warunkach. Nouvian właśnie w tej chwili poddaje go działaniu odczynników alchemicznych aby odpowiednio go zakonserwować. Jeżeli bohaterowie będą usiłowali wrócić do tematu kości Egila powie, że na razie nie jest w stanie powiedzieć na ich temat nic więcej. Na sugestie sprzedaży uśmiechnie się i stwierdzi, że nie może sprzedać czegoś, czego jeszcze dogłębnie nie poznał. Może w niedalekiej przyszłości... Bądź sugestywny – jeżeli nie będą skłonni do pomocy przy pozostałych dokumentach nie mają na co liczyć, jednak bez przesady. Niech nie domyślą się, że kość Egila to tylko marchewka. Następnie Mohorovitz wyjaśni, że linie widoczne na mapie, tworzące swego rodzaju wachlarz zbiegają się w jednym punkcie, gdzieś poza mapą. Jeżeli byłoby wiadomo, o jakie miejsce chodzi, możliwe byłoby zlokalizowanie narysowanego fragmentu lądu. Bosman specjalista, akademik specjalista lub astrolog zorientuje się po udanym rzucie na ½ MD, że taka metoda tworzenia map stosowana była przed około czterystu laty. Za panowania Baskaba Wielkiego orczy mapy skodyfikowano wprowadzając jednolite odwzorowanie względem Ostrogaru co miało ułatwić używanie map armii i flocie. Przedtem punktem odniesienia było najczęściej rodzinne miasto kartografa, lub osoby która mu za wykonanie mapy zapłaciła. Mohorowicz nie był w stanie przyporządkować linii brzegowej żadnej znanej mu wyspie więc bez informacji o jakie miasto chodzi, mapa pozostanie niezrozumiała. Sądzi jednak, że wie gdzie należy jej szukać. Od bohaterów kupił również inną kartę, którą zidentyfikował jako stronę z Kodeksu Merkatora, kartograficznej rozprawy napisanej w roku 9270 opisującej zewnętrzne wyspy Archipelagu Pajęczego na południe od ciągu Gutum – Guru. Ma swój egzemplarz, w nienajlepszym już stanie jako, że jak sam mówi „wiernie i ciężko służył mi podczas wypraw po Archipelagu Pajęczym” Właśnie ten fakt skłonił go do zakupu, jako że fragment tej strony w jego kopii jest już nieczytelny. Klej introligatorski którego resztki znajdują się na krawędzi tajemniczej

mapy jest identyczny z tym, jaki znalazł na owej stronie. Oznacza to, że gdzieś na Trinom – can znajduje się egzemplarz Kodeksu Merkatora który posiadał strony nieobecne w pozostałych kopiach. Mogły one pochodzić z jeszcze starszej księgi co sugeruje język i styl mapy i zostać po prostu dołączone podczas sklejania Kodeksu. Kilka tych stron zostało wyciętych i na nie trafili bohaterowie. Możliwe, że w owej księdze nadal znajduje się strona na której podane jest względem jakiego miasta narysowano mapę. Mohorovitz z uwagą zbada pozostałe pergaminy przyniesione przez bohaterów. Chętnie wysłucha przy tym opinii czarodziei, kleryków lub akademików obecnych wśród bohaterów, wykazując podczas dyskusji dużą wiedzę dotyczącą bibliotekarstwa i chętnie się nią dzieląc. Będzie również chciał się dowiedzieć, czy na tych, które już ewentualnie sprzedali mogła być jakaś informacja. Ostatecznie poprosi, aby zdradzili mu skąd je mają i kim był ich poprzedni właściciel, zaznaczając że mogą liczyć na jego dyskrecję. Jeżeli bohaterowie zdradzą mu przebieg wypadków, wyraźnie zafrasowany zamyśli się przez dłuższą chwilę, bezwiednie przesuwając palcami po pudełku z kością Egila. Czeką, aby sami zaproponowali mu, że odnajdą osoby przewożące wtedy dokumenty i broń i wydobędą od nich stosowne informacje. Jeżeli gracze istotnie tak zrobią, możesz pogratulować sobie aktorskiego talentu oraz pojąć jak działa Erl Mohorovitz – w pozostałej części scenariusza oraz w kolejnych staraj się zachować ten styl. Jeżeli nie, cóż, daj im popatrzeć na wynoszone przez półorka opasłe tomy pełne wiedzy, na znikającą za drzwiami kość Egila, daj pocieszyć się ostatnimi łykami drogiego alkoholu i wyprowadź ich za drzwi żegnanych zawiedzionym spojrzeniem Mohorovitza i słowami „*Szkoda, że udało nam się ustalić tylko tyle...*” Potem daj im dzień lub dwa bez widoku na pracę, może zmieniać zdanie.

Mohorovitz wysłucha oferty bohaterów z uwagą, jednak po chwili namysłu zażąda od nich czegoś więcej niż wiadomości kto posiada księgę. Chce, aby odnaleźli ową stronę i dostarczyli mu ją w oryginale lub w najgorszym wypadku dokładnie skopiowaną. Za wykonanie zadania oferuje pięćset sztuk złota dla całej grupy, czyli roczne zarobki bogatego mieszczanina. Jest gotowy zapłacić sto więcej i włączyć kość Egila do zapłaty, jeżeli bohaterowie tego zażądają. Zaznacza, że nie zna w tej chwili jej całkowitej mocy. Jednak już teraz jest w stanie stwierdzić, że z kości może korzystać tylko jedna osoba i że jest bezużyteczna dla innych tak długo, jak jej posiadacz żyje. Mówi, że zapiski wspominają dość enigmatycznie, że kość zostaje ze swym właścicielem do śmierci i nie można mu jej odebrać. Opis kości Egila oraz związanego z nią rytuału znajduje się na końcu scenariusza. Podział zapłaty między bohaterów w grupie jest czymś, do czego nie będzie się wtrącał. Aby mogli rozpoznać Kodeks Merkatora ofiaruje im swoją kopię, oczywiście do zwrotu. Którejś z postaci będącej w stanie z niego skorzystać ofiaruje też pergamin z czarem teleportacji zapisanym tyle razy, ilu jest bohaterów. Nouvian dostarczy go grupie za kilka dni. Mają posłużyć się nim kiedy zdobędą już kartę, przenosząc się z powrotem do Alion – garu. Nouvian zaznaczy w obecności wszystkich, że jest to wersja czaru w której teleportowany sam określa gdzie ma zostać teleportowany, przy czym obowiązują go takie same ograniczenia jak w przypadku klasycznego czaru maga z VI kręgu. Twoi gracze już ustalili kto będzie posiadaczem kości? Łatwo poszło? A to dopiero początek...

Piekło ma wrota z cyny

Dalsze działania grupy zależą od tego, jak potoczyły się wydarzenia na moście. Jeżeli udało się aresztować przemytników zadaniem bohaterów będzie

odnaleźć ich i wypytać. Zostali pochwyceni na terytorium północy i dlatego, po sądzie przeprowadzonym przez Straże powinni odbywać karę w państwie Jorao. Jeżeli podczas walki zabili kogokolwiek najprawdopodobniej zostali skazani na śmierć, istnieje jednak szansa, że karę zamieniono na pracę w kopalni cyny w Baraz garze. Owa kopalnia jest potężnym źródłem dochodów dla Jorao jako że wydobytą w niej cynę eksportuje się na Orkusy. Podczas mobilizacji znaczna ilość górników została powołana i wydobyć spadło. Aby utrzymać napływ złota z północy Archipelagu do pracy zaprzęgnięto niewolników – skazańców, deztererów, jeńców. Potwornie ciężkie warunki sprawiają, że kara i tak jest niemal równoznaczna ze śmiercią. Jeśli wszyscy przemytnicy zginęli w walce lub uciekli, pozostaje jeszcze list, który miał połork. Wspominana w nim osoba, Hubal Koryt to lokalny watażka, przywódca niewielkiej grupy górali toczących wojnę zaczepną z północą. Postacie które zdały test $\frac{1}{2}$ INT przypomniały sobie, że kiedy opuszczali Trinom – can pojawiły się informacje, że jego oddział został rozbity na terytorium północy a sam Koryt znalazł się w niewoli. Wyrokiem sądu trafił do kopalni Baraz garu i tam postacie będą musiały go odszukać.

Baraz gar to największy port pod kontrolą Jorao, powstał w 9130 aby transportować poza wyspę cynę wydobywana w kopalniach. Zlokalizowany jest w rozległej, naturalnej zatoce, jedynej na przestrzeni wielu kilometrów wybrzeża. Jest ono skaliste i wznosi się szybko tworząc niski, rozległy płaskowyż. Podczas prawie trzystu lat wydobywania płytkie złoża na płaskowyżu wyczerpały się i orki sięgnęły głębiej, rozciągając kopalniane chodniki na północ, pod dno morskie. Przez kilka lat pomagały im w rozbudowie reptilliony, potem jednak zastąpili ich krasnoludowie. Ich pierwotne konstrukcje oraz wiedza którą po sobie pozostawili pozwalają wydobywać orkom cynę z głębokości niespotykanej w żadnej innej kopalni na Archipelagu, za wyjątkiem krasnoludzkich. Jednocześnie wysoka temperatura, wilgoć oraz duchota czynią pracę w niej niezwykle ciężką. Kiedy postacie miną port i wkroczą do górniczych dzielnic przytulonych do zboczy płaskowyżu, zauważą dziwną zmianę. Domy są wyraźnie porządniejsze od nabrzeżnych bud, jednak chociaż obejścia są czyste, same budynki wydają się zaniedbane i wymagające remontu. W odróżnieniu od portowych uliczek wypełnionych przez marynarzy bardzo mało jest mężczyzn, a ci nieliczni siedzą najczęściej w małych grupkach przed domami i dyskutują cicho zachrypniętymi głosami, pijąc Pejhole – tutejszy alkohol. Ich zaczerwienione oczy rzadko coś wyrażają. *„To graht, po orkowemu pył.”* Mówią żony górników. *„Powoli zabija mężczyzn od pierwszego dnia tam, na dole. W Baraz garze nie ma trzydziestoletniej kobiety która nie byłaby wdową. My pierwsze to zauważamy, kiedy po powrocie do domu jego oczy zaczynają błyszczeć. To znak, że za rok będziemy znów same.”* Mimo tego, na pozbawionej rozbudowanego rzemiosła i rolnictwa wyspie chętnych do pracy jest wielu. Górnicy zagadnięci wzruszają ramionami. *„Byliście tam kiedyś? Na przodku najsilniejsi mężczyźni wytrzymują dziesięć minut i to tylko dlatego, że osoba za nimi cały czas polewa ich wodą. W Baraz garze mówi się, że piekło ma wrota zrobione z cyny.”*

Przedostatnie się do Baraz garu nie będzie problemem, jako że handel z obiema księstwami stał się świetnym interesem. Z Trinom – can wypływa wielka ilość złota i srebra, towarów luksusowych, biżuterii, dzieł sztuki i ksiąg w zamian za broń, żywność, ubrania i materiały włókiennicze. Na północy Jorao trzyma handel mocną ręką i książę oraz jego administracja mają prawo pierwokupu każdego towaru wpływającego do Baraz garu. Mimo tego wielu kupców ryzykuje próby przemytu ponieważ ceny rynkowe są półtora do dwóch razy wyższe od tych na Orkusie a na

czarnym rynku – od pięciu do dziesięciu razy. Mające żyłkę handlową postacie mogą sporo zarobić, nawet na jednorazowym transporcie dóbr na Trinom – can.

Jeżeli bohaterowie byli w Czerwonej Straży mają 5% szansę na POZ, że zdołają skontaktować się z kimś z armii lub administracji Jorao, kogo poznali podczas służby a kto będzie skłonny im pomóc. Osoby z Błękitnej mają 1% na POZ. Upewnienie się, że przemytnicy lub Koryt pracują w kopalni będzie proste, jednak wydobywanie informacji to już odmienna sprawa. Postacie o złych charakterach mogą przedstawić informacje, że skazani mają dane odnośnie innych osób zamieszanych w przemyt. Jeżeli przejdą testy CH skłonią żołnierzy do ponownego przesłuchania więźniów, w którym bohaterowie mogą brać udział. Większość z nich złamie się dopiero na torturach, postacie mogą spróbować sami wycisnąć z nich informacje rzucając na $\frac{1}{4}$ INT (kat $\frac{1}{2}$ INT). W przypadku udanego testu przesłuchiwany musi zdać test na odp. 4 lub zacząć mówić. Metoda jest jednak ryzykowna, gdyż wojsko może dojść do wniosku, że w celu odzyskania Kodeksu wysła swoich żołnierzy a bohaterów odsunąć od sprawy lub w najgorszym wypadku aresztować za kradzież i wywóz poza wyspę dóbr będących własnością księcia. Nie zawahaj się tak zrobić, jeżeli gracze nie będą przekonujący w rozmowach z orczymi oficerami. Osoby mające kontakty z gildią złodziejską lub podobną mogą nawiązać z nią kontakt. Po kilku dniach dyskretniej obserwacji gildia zweryfikuje ich i wysła Inez Magato, jedną ze swoich członkiń. Mimo że podobnie jak Katanów, prawa Jorao są drakońskie, to jego administracja i siły policyjne są zdeorganizowane i przeżarte przez korupcję. Jedynie wojsko utrzymuje porządek w mieście. Tym samym dzięki łapówkom rzędu dziesięciu sztuk złota Inez może w ciągu kilku dni skontaktować jednego z bohaterów z więźniami. Skazańcy w ogóle nie wychodzą na powierzchnię, odpoczywają jednak na mniejszych głębokościach. Wolni górnicy w większości pracują przy transporcie i wydobywaniu urobku na powierzchnię, po tym jak ich stanowiska na dnie kopalni obsadzili niewolnicy. Czasami spotykają ich na średnich poziomach. Wybrany bohater dostanie się pod ziemię wraz z innymi górnikami, jeden z nich, szwagier Inez będzie jego dyskretnym „aniołem stróżem”. Zejście będzie przypominało wkroczenie do kopalni diamentów w Afryce – liczne stráže, punkty kontrolne, kolejki górników czekających na przeszukanie a do tego przechadzające się tu i ówdzie patrole z ożywieńczymi wargami jako psami strażniczymi. Dostanie się do kopalni ma wyglądać na trudniejsze niż skok na Fort Knox, jednak jeżeli postać nie zrobi czegoś głupiego nie będzie większego ryzyka. Koryt lub któryś z przemytników pomoże tylko wtedy, jeżeli bohaterowie wyciągną go z Baraz garu. Zdaje sobie sprawę, że to wysoka cena, jednak wie, że jeżeli nie zdoła uciec, umrze w kilka miesięcy i nic go przed tym nie uchroni. Wie kto zlecił przerzut dokumentów przez granicę i gdzie należy tej postaci szukać.

Bez użycia silnej magii grupa nie ma szans na samodzielne uwolnienie skazanego. Nie znają kopalni ani harmonogramu prac, nie mają wtyczek oraz dróg ucieczki a stráže są czujne, szczególnie martwa ich cześć. Inez będzie musiała porozumieć się z przełożonymi gdy dowie się o jaką operację chodzi. Po dwóch dniach skontaktuje się z grupą: wyciągną więźnia za sto sztuk złota oraz kilka sztuk broni jednoręcznej. Nie zgodzą się na pomoc bohaterom w innym stopniu, nie będą ryzykowali swojego życia oraz swoich kontaktów w akcji zaplanowanej przez kogoś zupełnie nieznanego. Więzień zostanie wyprowadzony nocą, jednym z nieczynnych szybów, w starej części kopalni, jakieś trzy kilometry od miasta. Odbiór postacie muszą zorganizować sami. Inez przygotowuje im metę na obrzeżach dzielnicy górników aby mogli przeczekać kilka dni. Stara kopalnia to rozległy obszar pokryty starymi hałdami oraz pozostałościami magazynów, szybów i wież wydobywczych, których

nie opłacało się całkowicie zdemontować. Teren jest patrolowany regularnie, choć niezbyt często więc jeżeli bohaterowie obserwowali go przez kilka dni, bez problemów zdołają ominąć straż. Szansa, że trafią na patrol wynosi 5% podczas dochodzenia do punktu spotkania i 10% podczas wycofywania się. Jeżeli postacie poszły na żywioł – szanse wynoszą 25% i 50% odpowiednio. Patrol to k5+2 orków i można ukryć się przed nimi, używając zdolności Krycie w cieniu lub rzutem na ½ akt. ZR. W razie walki, patrol ogłosi alarm jeżeli nie zdołają pokonać postaci w pięć rund lub natychmiast jeżeli nie będą mieć przewagi liczebnej. Mają ze sobą czar maga Światło wpisany w symbol. Świetlista rasa poderwie straż na terenie całej kopalni. Każda kolejna runda walki to kumulowane 5% szans na pojawienie się następnej grupy k10+5 orków nim postacie opuszczą teren kopalni jeżeli ich akt. SZ jest mniejsza niż 40 oraz 10%, że dopadną ich ożywieńcze wargi (k5) jeżeli ich szybkość jest mniejsza niż 70. Istnieje również 15% że napotkany patrol będzie miał ze sobą wargę. Martwiak automatycznie wykryją ukryte postacie. Jeżeli gracze zdają sobie sprawę z tej ożywieńczej zdolności będą musieli zdać k3 testy skradania się aby zejść patrolowi z drogi. Osoby z akt. SZ mniejszą niż 30 automatycznie nie zdążą. Dalsze wydarzenia potoczą się jak wyżej.

Schronienie zorganizowane przez Inez znajduje się w na wpół opuszczonej części dzielnicy. Wiele rodzin po tym, jak ich mężowie i ojcowie trafili do wojska zdecydowało się przeprowadzić do krewnych, pozostawiając wiele kwartałów pustych budynków. Zaczęli wprowadzać się do nich emigranci z południa, szczególnie ci z gorszych warstw społecznych. Tereny natychmiast stały się „niebezpiecznymi” dzielnicami nad którymi siły Jorao starają się zapanować. Jeżeli grupa zdołała wycofać się niezauważona, dotrze do mety i o ile są dyskretni, pozostanie tam nie niepokojona przez resztę nocy i kolejny dzień. Niestety ktoś wypruł się i informacja o ucieczce dotarła do straży kopalni. Jeżeli gracze zdecydują się uciekać tuż po zachodzie słońca orcze patrole wpadną na mete tuż po tym, jak postacie zamkną za sobą drzwi. Jeżeli zdecydują się jeszcze poczekać osoba pełniąca straż zauważy orków na kilka rund przed wkroczeniem do budynku. Postacie będą musiały zdać k2 testy Ukrycia się jeśli ich akt. szybkość jest większa niż 40 lub k5 jeżeli mniejsza aby wydostać się z okrażenia i przedrzeć do innej dzielnicy. Gdy zostaną zauważani zgubienie pościgu wymaga zdania testu akt. SZ – 30 oraz akt ZR. W przeciwnym razie po k5 rundach orki dogonią uciekinierów i pozostanie tylko walka z k5+5 przeciwnikami. Żołnierzom towarzyszą zwykłe psy oraz, jeżeli bohaterowie posługiwali się dotąd magią, kilku czarodziei zdolnych wykryć niewidzialnych. Postacie korzystające z tego typu czarów będą musiały zdać test akt SZ aby im się wymknąć, oczywiście jeżeli zdadzą sobie sprawę z zagrożenia. Tak przy okazji – szybsi bohaterowie poczekają na tych wolniejszych? Jeżeli tak, to zdają k5 testów jak oni. W przeciwnym wypadku gubią ich, zostawiając między zaułkami. Jeżeli zdecydują się po nich wrócić, szansa wyjścia zza rogu wprost na patrol wynosi 45%. Jeżeli nie było czujki, podczas ucieczki grupa zostaje automatycznie zauważona. Testy i procedury są analogiczne, gdy grupa została wykryta na terenie Starej kopalni przedostała się do dzielnicy mieszkalnej i ucieka przed pościgiem.

W pewnym momencie uciekający wpadną do jednego z opuszczonych magazynów, wprost w nielegalne nabożeństwo ku czci Nata – Kranty.

„Zdyszany forsujesz barkiem kolejne drzwi, wpadając do magazynu i natychmiast zderzasz się orkami. Podnosisz broń aby się zasłonić i w tej chwili dociera do ciebie muzyka, opętające łomotanie w bębny i pisk fletów, stające się coraz bardziej wyraźne poprzez uspokajający się oddech. Dostrzegasz, że nikt na ciebie nie patrzy, cały tłum wypełniający magazyn tańczy ekstatycznie w takt muzyki

zwracając się ku środkowi sali, gdzie piękna, naga kobieta zmysłowo przytula zdeformowanego mężczyznę. Kiedy muzyka osiąga apogeum kobieta wbija mężczyźnie nóż w szyję, obryzgując krwią najbliższe osoby. Tłum wydaje krótki okrzyk i w tej chwili z hukiem padają wyważone drzwi magazynu a z bocznych wejść zaczynają wlewać się orki z ciężkimi tarczami i pałkami, bijąc bez opamiętania zgromadzonych.”

Łatwo zauważyć, że to nie ten oddział który ściga bohaterów. To żołnierze Gwardii Lwów Baraz garu. Ich zadaniem jest rozpedzić uczestniczących w obrzędzie i aresztować kilka osób. Nielegalne świątynie Nata – Kranty i Hasar – Gruna powstające z inicjatywy emigrantów z południa jeszcze bardziej pogarszają kontrolę, jaką siły Jorao mają nad zamieszkałymi przez nich częściami miasta. Nie mogąc skłonić ich do odprawiania rytuałów we wskazanych miejscach i pod kontrolą władz, zdecydowały się podjąć bardziej zdecydowane kroki. Po krótkim czasie na miejscu zjawiają się orki ścigające bohaterów, jednak w straszliwym chaosie postacie mogą uciec i rozpląnąć się w stromych uliczkach dzielnicy po zdaniu ½ SZ i ½ SF.

Przemytnicy lub Koryt, o ile bohaterowie umożliwili im ucieczkę z kotła powiedzą, że przemycenie dokumentów zlecił el Lahs Czing, orczy kapłan Gotam gora. Był zarządcą kilku świątynnych majątków na północy i przerzucił przez granicę wiele materiałów z klasztorów w górach. Z którego pochodziły te konkretne dokumenty nie wiadomo, potrafi to stwierdzić jedynie Lahs. Tuż przed incydem na moście, ruszył na południe szlakiem na Quad-dar gar. W tej chwili musi więc przebywać w tamtejszym Hooverkir: Gar – thavo czyli Nowym Mieście Nadziei.

Hooverkir

Dotarcie do Hooverkir Gar – thavo nie będzie sprawiało specjalnych trudności. Ruch w kierunku granicy nie jest ściśle kontrolowany tak długo, jak długo postacie nie znajdują się w samym pasie przygranicznym. Same obozy traktowane są jako terytoria odpowiedniego księstwa, są więc zarządzane przez samych uciekinierów i – przynajmniej politycznie – niezależne od księstwa na terenie którego się znajdują. Posiadają własne siły porządkowe jednak nie mają możliwości gromadzenia broni, pancerzy i tym podobnych poza wyznaczone obustronnie limity. Pomysł umieszczenia uchodźców, którzy nie zdążyli wyemigrować w obozach pochodzi od tan Hoovera Jemysha, doradcy politycznego Jorao. Nazwa bardzo szybko przyjęła się w języku potocznym zarówno na północy jak i na południu i chociaż wymawiana jest z ironią a nieraz z pogardą, realizacja pomysłu Hoovera była ogromnym osiągnięciem administracyjnym obu księstw... i ostatnim. Trzy dni po rozwiązaniu Straży stosunek sił na granicy wynosił półtora do jednego na korzyść Jorao. Pięć dni później już dwa do jednego. Sytuacja Dakkara stawiała się krytyczna, szczególnie, że obawiał się porozumienia między Katanem a wspierającym jego wiarę Jorao. Kilka dni później, do portu w Quad-dar garze wpłynęły pierwsze transporty regularnej, reptillionńskiej piechoty a w miastach Walgaru zaczęły być formowane dalsze oddziały. Tego samego dnia By – rygyn poinformował Jorao, że nie będzie interweniował w sprawie Trinom – can a część armii Sarana Culuu w przeciągu tygodnia zostanie przerzucona na południe, do orczych twierdz w Ciągu Walgaru. Oddziały Jorao zostały natychmiast postawione w stan gotowości i w ciągu kilku godzin rozpoczęły przekraczanie granicy.

Hooverkir Gar – thavo ma zostać spacyfikowany przez Drugi Ochotniczy Regiment orków, słabo wyszkoloną zbieraninę najemników i maruderów, dowodzoną jednak przez doświadczonego dowódcę, lorda Fosterra Hano. Jego zadaniem jest

zdemilitaryzować obóz, zarekwirować zapasy żywności oraz zorganizować obowiązkowy zaciąg do Regimentu wszystkich mężczyzn zdolnych nosić broń. Będąc świadomym, że zakończy się to masakrą ludności chce przeprowadzić w obozie prowokację, licząc, że w razie potrzeby rzuci to z sił północy odpowiedzialność w oczach wspierających dobro doradców Katana. Gar – thavo leży w rozległej górskiej dolinie. Obozowisko otacza podwójny niski nasyp z zewnętrznym pierścieniem ostrokołu. Umocnienia nie wytrzymają żadnego poważnego ataku, chronią jednak przed zwierzętami oraz wyznaczają granice obozu. Między zewnętrznym a wewnętrznym nasypem, przy bramie tworzonej przez sosnowy szlaban znajduje się niewielka strażnica i skład broni. Wewnątrz Hooverkir nie można posiadać broni cięższej niż JL i aby wkroczyć do obozu, bohaterowie będą musieli złożyć ją do depozytu. Łącznie wyekwipowanych i zmobilizowanych wojowników jest w obozie dwunastu na 2 POZ oraz dwóch na 6 POZ. Sam obóz jest dobrze zorganizowany a wczoraj doprowadzono do niego wodę przy pomocy prostego, drewnianego akweduktu sięgającego górskiego potoku i dzisiaj wieczorem mieszkańcy planują celebrować to wydarzenie. Mimo całego tragizmu losów swoich losów są oni zdeterminowani i całkiem optymistyczni.

Straż przy wejściu pozwoli bohaterom wejść jeżeli podadzą, że są uciekinierami z północy i oddadzą broń, jeżeli jednak wzbudzą ich podejrzenia, zażądają również zdjęcia zbroi. *„Od wczoraj mamy tutaj patrole z północy sześć razy dziennie, jakbyśmy mieli tu obóz partyzantów. Ostatnia rzecz jakiej potrzebujemy to problemy.”* W innym wypadku każą im czekać przy strażnicy, pozwalając obserwować przygotowania do zabawy. Każdy z przyglądających może rzucić na 1/10 SZ i 1/10 INT aby zauważyć grupkę podejrzanych, młodych orków kręcących się po obozie, szybko znikają jednak w tłumie. Lahs zgodzi się z nimi porozmawiać jeżeli o niego pytali. Jest doświadczonym orkiem i zna się na ludziach, więc jeżeli gracze będą sugestywni zaufa im na tyle by otwarcie porozmawiać. Nie jest zainteresowany oddaniem informacji, szczególnie, że postacie weszły w posiadanie jego mienia. Mimo tego utknął w Hooverkir i dostrzega szansę jaką stwarza dla niego zbrojna grupa mogąca swobodnie poruszać się po kraju. Musi przemyśleć to i porozmawiać z kilkoma osobami. Na razie zaprasza do obozu na zabawę, choć jak zaznacza: *„Nie najecie się do syta ale za to napijecie się. Dzisiaj woda popłynie strumieniami. Lubicie wodę, co nie?”* Kiedy postacie wkraczają do obozu właśnie ktoś kończy przemawiać i rozlega się kiepsko grana, hałaśliwa muzyka, po czym niewielki plac zapełnia się tańczącymi. Osoby które zdały test 1/10 SZ i 1/10 INT zauważą czterech podejrzanych orków przechodzących przez tłum, nie mają jednak partnerów i w ogóle nie sprawiają wrażenia zainteresowanych zabawą. Jeżeli wskażą je Lahsowi powie, że nie widział ich przedtem. Będzie nieco zaniepokojony jednak najpierw chce załatwić sprawę bohaterów, wmiesza się więc w tłum mówiąc, że da im znać za pół godziny. Daj graczom niewiele czasu na podjęcie decyzji, możliwe że dostrzegli już grożące Hooverkir zagrożenie. Dwie minuty później wśród tańczących wybucha bijatyka. Jeżeli bohaterowie wcześniej wmieszali się w tłum mają trzy rundy na obezwładnienie orków bez użycia broni, jeżeli ruszyli dopiero teraz to zaledwie jedną rundę. Jeżeli walka przedłuży się, ktoś z postronnych może zostać ranny, ewentualnie któryś z prowokatorów sam się porani. Rzut na ½ SZ pozwoli dostrzec, że do bramy właśnie podchodzi patrol orków liczący co najmniej dwadzieścia osób. Jeśli bijatyka została opanowana a zadymiarze dyskretnie unieruchomieni, żołnierze będą nieco zaskoczeni i rozmowa ze strażnikami będzie się przedłużała. Wyraźnie będą usiłowali znaleźć jakiś pretekst, by sforsować bramę. Bohaterowie zdołają ich zatrzymać, jeżeli pomyślnie zdadzą test CH. Jeżeli gracze głęboko odetchną to bardzo

źle – Fosterr Hano będzie potrzebował tylko kilku minut namysłu po wysłuchaniu raportu swych żołnierzy. Kilkanaście minut później orki zaatakują Hooverkir. Wystarczy jednak, że któryś z rannych krzyknie o pomoc a żołnierze natychmiast wkroczą do obozu „interweniując w obliczu zamieszek”. Przy bramie dojdzie do przepychanki, chwilę później padną pierwsze ciosy. W tym momencie szansa, by uratować obóz spadnie niemal do zera. Orki sforsują szlaban w trzy rundy i rozbiegną się po obozie w trzy – pięcioosobowych grupkach. Zabiją każdą stawiającego opór osobę a resztę dotkliwie pobiją. W panującym chaosie bohaterowie mogą próbować uniknąć walki po teście skradania (ew. ½ akt. ZR) i odszukać Lahsa lub przeczekać szturm, zaatakować blokujących bramę k2+2 orków kiedy reszta plądruje obozowisko i zabrać swoją broń ze strażnicy. W przypadku walki istnieje kumulatywna 10% szansa że w danej rundzie do walki włączy się kolejnych k5 orków, przy czym w 35% przypadków zaatakują bohaterów od tyłu i konieczny będzie rzut na zaskoczenie. Jak widać, wdawanie się w regularną walkę szybko skończy się przytłaczającą przewagą liczebną napastników. Napotkany Lahs natychmiast poprosi o pomoc w ucieczce – towarzyszą mu k10+2 osoby, głównie kobiety i dzieci które chce wyprowadzić z obozu. Wydostanie się wymaga wygrania lub uniknięcia k2 starć. Pamiętaj, że Drugi Regiment liczył na rzeź niewyszkolonych kmiotków – jeżeli bohaterowie postawią twardy opór może się okazać, że po prostu się wycofają. Nastąpi to, o ile udało się zabić co najmniej jednego oficera (6 POZ) wtedy szansa wynosi 33% za każdego zabitego. Jeżeli zabili wszystkich trzech, Fosterr Hano w ogóle zrezygnuje z ataku i będzie czekał do rana a postaci będą mogły przypiąć sobie łatkę prawdziwych Bohaterów. W przeciwnym wypadku ponowi natarcie w ciągu czterdziestu pięciu minut, koniecznych na zabranie jego sił. W tym czasie, zwłaszcza że pogoda pogarsza się, możliwa będzie ucieczka. Deszcz i schodząca z gór wilgotna mgła spowiją dolinę w kwadrans. Bardzo szybko, z uwagi na różną prędkość marszu, uciekający podzielą się na niewielkie grupy i pogubią we mgle. Lahs będzie chciał przedostać się na południe, zna góry i poprowadzi grupę. Jeżeli bohaterowie walczyli zażarcie i z oddaniem, na którymś z krótkich odpoczynków podejdzie i zdradzi im skąd pochodziły manuskrypty. W przeciwnym wypadku będzie milczał aż do granicy.

Ziemia niczyja

Po sześciu godzinach marszu zacznie się rozjaśniać, jednak mgła jeszcze bardziej zgęstnieje. Grupa wkroczy na obszar spalonego lasu. Pogorzelisko jest jeszcze ciepłe. Czarne kikuty drzew wynurzają się ponuro z mgły sprawiając surrealistyczne wrażenie. Lahs będzie nieco zdeorientowany i zarządzi postój. Obawia się przekroczenia doliny przy tak słabej widoczności. O ile nie zrobił tego wcześniej powie postaciom skąd pochodziły manuskrypty. Całość dokumentów pochodziła z klasztoru Gotam gora Oahassa. Pierwotnie znajdował się po północnej stronie granicy, ta jednak w ciągu ostatnich dni była dość płynna. Aktualnie Lahassa znajduje się pięć kilometrów w głąb terytorium południa i z tego co mu wiadomo od tygodnia jest opuszczona. Wskaże im drogę nie żądając nic w zamian. *„Gdyby nie wy zginąłbym w tym Hooverkir, podobnie jak Ci tutaj”* wskaże na wędrujących z grupą uciekinierów. *„Przynajmniej tyle się wam należy. Jak widzicie jest nam po drodze. Nie wiem ile mnisi zdołali zabrać ze sobą, resztę pewnie ukryli, może coś znajdziecie, może nie... Mgła się podnosi. Ruszajmy. Powinniśmy wyjść wprost na żleb Wullama a stamtąd będzie już blisko do granicy. To... chyba tam...”* wskaże dłonią prześwity. W tym momencie powiew zgarnie tuman mgły i odsłoni odległe o jakieś sześćdziesiąt

metrów linie wojsk, dokładnie na wprost grupy. „Cholera...” wysyczy Lahs nim pierwsza strzała trafi go w pierś a chwilę potem druga w oko.

W każdego z bohaterów strzela w danej rundzie k5 – 1 orków z trafieniem 78. Spalony las oferuje sporo kryjówek, biorąc jednak pod uwagę sytuację uzasadniony jest natychmiastowy w tył zwrot i ucieczka w mgłę. Zasłoni ona każdego z bohaterów po k3 rundach. Postacie biegnąc z pełną prędkością muszą rzucić na aktualną zręczność, aby się nie przewrócić, odnosząc k25 obr i tracąc rundę na podniesienia się. Uciekający wybiegają po drugiej stronie mgły... wprost na pozycje wojsk południa. Ostrzał przebiega na analogicznych zasadach jak wyżej. Z punktu widzenia sił Dakkara to próba przedarcia się przez granicę, może nawet szturm więc będą strzelać kilka rund nim dostrzegą kobiety i dzieci. Z tego powodu machanie rękoma i krzyki o wstrzymanie się mogą dla postaci zakończyć się tragicznie. Najrozsądniej będzie wycofać się w mgłę i przypaść do ziemi w jakiejś dobrej kryjówce. Mgła rozwieje się po kilku dalszych minutach. Grupa tkwi dokładnie na linii frontu, na granicy zasięgu zwykłych łuków obu stron jednak kilku strzelców wyborowych uzbrojonych w ciężkie łuki refleksyjne będzie usiłowało ich trafić. Jeżeli postaci zdały test ½ MD i 1/10 SZ wybrały dobre schronienie i są bezpieczni, jednak każdy ruch stwarza 10% szansy na odsłonięcie się i ostrzał k2 łuczników z trafieniem 106. Osoby które nie zdały są odsłonięte i narażone jak wyżej. Wyjście z sytuacji zależy tylko od pomysłowości graczy. Jeżeli gracze zdecydują się rzucić jakiś powodujące wyraźne efekty czar, towarzyszący obu stronom magowie, główni sprawcy spalenia lasu podczas poprzednich szturmów, „obłożą” podejrzaną lokację kulami ognistymi. Ukryte postaci mają +20 do rzutu obronnego. Po udanym teście na ½ INT rzucając prewencyjnie widzenie niewidzialności, jeśli postaci zdradziły się magią zrobią to automatycznie. Jeżeli towarzyszą im uciekinierzy z Gar – thavo, siły południa, o ile zostaną poinformowane o sytuacji, wstrzymają ostrzał i umożliwią grupie przejście granicy. Jednak dotarcie do umocnień nie będzie łatwe, to minimum 4 rundy ostrzału podczas biegu na pełnej prędkości osoby z akt. SZ 50 lub jakieś k10 + 4 skoki od jednej zasłony do drugiej nim wyjdzie się poza zasięg orczych łuków. Bohaterowie będą mieli poważne problemy – sąd połowy i najbliższe drzewo, jeżeli po dotarciu na miejsce będą nosić jakieś symbole zakazanych na południu bogów, emblematy Czerwonej Straży lub wojsk północy. Miejmy nadzieję, że w razie konieczności zdążyli się ich pozbyć. Dowodzący posterunkiem obawia się, że natarcie Jorao mogło wyminąć jego siły i odciąć drogę na południe. Wycofa się w ciągu pół godziny, więc jeżeli gracze nie podjęli jakiś działań do tego czasu ich sytuacja staje się paskudna – wojska północy rusza dalej, przechodząc przez spalony las i zabijają wszystkich kogo napotkają.

Jeżeli postaci przedarły się za linie południa, żołnierze przejmą uchodźców i pośpiesznie się wycofają. Zaśladają, aby postaci ruszyły z nimi, jednak w nieco chaotycznym odwrocie łatwo będzie im się oderwać i pokierować się na południowy zachód ku Oahassie. Marsz przez góry zajmie jakieś osiem godzin, więc na miejsce dotrą o zmroku.

Ostatnie kuszenie

Klasztor Oahassa to masywna, ponura, wykonana w całości z kamienia forteca, przytulona do skalnej ściany. Wiedzie do niej tylko jedna droga. Grube, pokryte marmurowymi płytami drzwi są otwarte. Na dziedzińcu walają się papiery, skorupy naczyń i szkła. Wiatr szaleje w krużgankach i gwizdże w wybitych witrażach. Klasztor sprawia wrażenie, jakby lada moment miał wchłonąć się

szaroburą skałę na której stoi. Mimo poczucia zagrożenia i niepewności nie ma tu nikogo. Jeżeli grupa rozdzieli się i przeszuka budynki szybko odnajdzie bibliotekę, jednak szybki rzut oka upewni, że wszystkie wartościowe pozycje zostały zabrane a między regałami walają się jedynie poszarpane kartki. Jednak po pół godzinie osoba o najwyższej SZ znajduje coś interesującego. Przed lekko uchylonymi drzwiami w głębi głównego budynku jest plama krwi. Wewnątrz znajduje się kilkumetrowy, ciemny korytarz na którego początku, po drzwiach, leżą szczątki przypominające skrawki skóry, ćwieki oraz połamaną na małe kawałki szablę. Wewnętrzna strona drzwi wygląda natomiast, jakby ktoś chlusnął na nią wiadrem wnętrzości. Osoby na tyle nierozważne, by zrobić w korytarzu więcej niż dwa kroki uruchomią pozostawiony przez mnichów system obrony głównego księgozbioru. Wykrycie magii pozwoli zauważyć pierwszy znak magiczny, leżący w jednej trzeciej długości korytarza. Identyfikacja runy pozwoli rozpoznać w nim symbol ukrycia, resztę znaku można zauważyć dopiero po jego usunięciu. Stanowi go Symbol Pułapki wpisany przez 7 POZ astrologa, drugi wyładował się. Oba sprzężone są z Barierą Mocy blokującą korytarz. Na Barierze założone jest hasło – klucz, pozostawione przez mnichów aby nie musieli rozbrajać całości zabezpieczeń w razie potrzeby. Aby wymazać Barierę należy najpierw wymazać oba Symbole, które aktywują się przy udanym przełamaniu Bariery bez podania hasła. Jeżeli zabiją postać, bariera nie znika mimo, że została sforsowana. Przy próbie przekroczenia, na wysokości oczu postaci, ognistą czerwienią wykreśla się pytanie:

*W rodzimej skale ukryte głęboko,
Potwornym wysiłkiem kilofów wydobyte,
Spływa płonącą rzeką w ręce niecierpliwe,
Słonecznym blaskiem przykuwając oko.*

Udzielenie odpowiedzi: złoto, otwiera drogę. Przed bohaterami staje druga, analogiczna Bariera. Problemem jest to, że po przejściu postaci dalej pierwsza bariera uzbraja się ponownie i nie można otworzyć jej z tej strony inaczej niż wymazując symbole. Bohaterowie utknęli pomiędzy oboma symbolami a druga zagadka – klucz brzmi:

*Odwieczną skałę wiele imion tworzy,
Lecz trzy największe teraz wypowiem,
Skarlały leńistwem
Kwiecistych archipelagów
Hetmańskich mam Tytanów.*

Co jest tylko początkiem problemów. Jeżeli gracze zdecydowali podzielić się podczas przeszukiwania klasztoru daj im kwadrans, może dwadzieścia minut na zastanowienie. Jeżeli wszędzie chodzili grupą, ogranicz czas do dziesięciu minut. Czujka obserwująca drogę, o ile gracze pomyśleli o jej wystawieniu, dostrzeże silny oddział orków – to część Drugiego Ochotniczego Regimentu, poszukująca rozbitych i rozproszonych oddziałów północy, które nie zdążyły się wycofać. Jeśli grupa nie wstawiła straży usłyszą ich wkraczających na dziedziniec. Postacie muszą szybko znaleźć rozwiązanie lub wymazać runy, inaczej orki odnajdą ich, rozpoznają i zaatakują. Nie zdołają przekroczyć pierwszej Bariery jednak zaatakują przy użyciu łuków zamieniając korytarz w strzelnicę. Jeżeli gracze domyślą się z pierwszych dwóch wersów, że chodzi o trzy najliczniejsze minerały, akademicy, mineralogowie oraz górnicy będą mogli przypomnieć je sobie po rzucie na MD: skaień, kwarc i hematyt, czyli:

*Skarlały leńistwem
Kwiecistych archipelagów*

Hetmańskich mam Tytanów.

Sforsowanie drugiej Bariery otworzy postaciom drogę do drugiej biblioteki. Złożono w niej tą część księgozbioru, której nie zdołano ewakuować. Odnalezienie w niej kodeksu Merkatora będzie nerwowym zajęciem, biorąc pod uwagę coraz bardziej zdecydowane hałasy, czynione przez usiłujących wedrzeć się do pomieszczenia orków. Książkę znajdzie ostatecznie postać, która wyrzuci najwyższą wartość w rzucie k100. Szybkie porównanie z posiadanym egzemplarzem ujawni dodatkową stronę. W tym samym momencie do biblioteki wedrą się żołnierze Jorao. Bohaterowie będą musieli wycofać się do dalszych pomieszczeń jednocześnie odpierając ataki i barykadując prowizorycznie przejścia tak, aby zyskać na czasie tyle, ile potrzeba na przeteleportowanie się. Do walki i rzucania czarów potrzeba obu rąk i kodeks może podczas ucieczki zmieniać właściciela parę razy. Pozwól na to – ambitne i pozbawione skrupułów osoby mogą pamiętać, że cel teleportacji wybiera sam teleportowany a kodeks może przerzucić ze sobą tylko jedna osoba. Nie dąż do zabicia postaci za wszelką cenę – atak orków ma tylko za zadanie zmusić ich do pośpiechu i nieuwagi, jednak presja musi być realna, więc nie odpuszczaj walki! Po ostatniej teleportacji weź każdego na stronę i spytaj o to, gdzie się przerzucił. Jeżeli posiadacz księgi zagrał fair, pozostaje zakończyć przygodę, jeżeli nie, epilog nieco się wydłuży.

Epilog

W przypadku gdy wszyscy, którzy przeżyli, dostarczą mapę Mohorovitzowi otrzymają ustaloną zapłatę i podziękowania. Mohorovitz poprosi ich, aby pozostali w kontakcie, będzie bowiem chciał zaprezentować im wyniki swoich badań, myślał również o ewentualnej wyprawie kiedy już zlokalizuje tereny na mapie i wsparcie grupy byłoby mu potrzebne. Otwiera to furtkę do drugiej części przygody: „Doliny węży”.

Osoba która teleportowała się z Kodeksem może odłączyć się w tym momencie od grupy i dostarczyć mapę żądając całej zapłaty dla siebie. Mohorovitz widział w swoim życiu wiele takich sytuacji, nie będzie więc zaskoczony i szybko domysli się prawdziwego przebiegu wypadków, niezależnie od tego, jaka wersja przedstawi mu postać. Jeżeli jednak całość będzie sprawnie zorganizowana i inteligentna, w pewien pokrętny sposób przypadnie Erlowi do gustu. Zgodzi się zapłacić, conajwyżej obniżając cenę w zależności od okoliczności. Jeśli gracz był na tyle nierozważny by spotkać się z nim osobiście bez odpowiednich przygotowań lub co gorsza w jego domu, straci sporo złota kiedy Mohorovitz posługując się logiką zdemaskuje go jako złodzieja i nieco przycisnie. Jednak jeżeli bohater zrobi na nim wrażenie zaoferuje mu nawet Kość Egila i odpowiednie alibi, aby reszta drużyny nie zorientowała się, że zdradził. Oczywiście jeżeli gracz sam opracował taki plan nagrodi go hojnie punktami doświadczenia.

Kiedy grupa zjawi się u Mohorovitza dopytując o nieobecnego członka i domyslać się zdrady, Erl bardzo wiarygodnie będzie odsuwał od siebie podejrzenia. Z jednej strony zgodzi się na udział w każdym planie załapania zdrajcy gdyby pojawił się u niego, z drugiej zacznie badać możliwość, że podczas teleportacji coś poszło źle. Uzna to za bardzo prawdopodobne i postara się przekonać obecnych w drużynie czarodziei. Prawdopodobnie jest od nich bardziej doświadczony i zdoła oszukać ich po tym jak wspólnie przeteleportują się ponownie do klasztoru i przeprowadzą magiczne badania. Wskaże, że teleportacja zaginionego pozostawiła nietypowy ślad, co może oznaczać, że został przeniesiony w jakieś losowe miejsce. Możliwe, że

kodeks był magiczny (bohaterowie na pewno nie zdążyli tego stwierdzić podczas wydarzeń w klasztorze) i zakłócił działanie czaru. Erl zaleci grupie by pozostała w kontakcie na wypadek pojawienia się zaginionego, lub gdyby udało się ustalić gdzie się znajduje. Możliwe, że konieczna byłaby misja ratunkowa. Po pewnym czasie Mohorovitz poinformuje grupę, że zlokalizował wybrzeże na mapie. Zdołał odczytać zapiski na jej marginesach dzięki kilku księgom które nadesłano mu z Orkusa. Przedstawi je grupie i tylko akademik specjalista lub bibliotekarz specjalista po teście 1/10 INT będzie w stanie wskazać błędy w jego rozumowaniu i dowieść, że musiał mieć ów zaginiony Kodeks Merkatora. W innym wypadku zdoła ich przekonać. Mohorovitz pragnie zbadać te ziemie, stwierdzając, że jeżeli dotrą tam, gdzie pragnie, utracone pięćset sztuk złota będzie dla nich kpina. Zaznaczy, że nie zdradzi wszystkiego co wie, z wielu względów. W tym miejscu rozpoczyna się druga przygoda w której losy „zaginionego” „wyjaśnią” się dla grupy.

Bohaterowie niezależni

Błękitna Straż, Czerwona Straż

Przemytnicy, Htag, Hogor, Bahavar, Javo, Thagor

Orki, wojownicy 4 POZ

ŻYW 161;SF 180;ZR 73;SZ 73;INT 59;MD 89;UM 54;CH 64;PR 59;WI 25;ZW 3;

ODPORNOŚCI: 1–45; 2–72; 3–40; 4–38; 5–38; 6–75; 7–85; 8–95; 9–70; 10–70;

BRON 1: kindżał; bgł. 77, TR 102; opżn.2; SKUT 115tn; AT 2

(BRON 2): szabla zakrzyw.; bgł. 85, TR 110; opżn.3; SKUT 175tn; AT 2

ZBROJA: kurtkowa typowa OGR:–,1/2; OBR bl/dal 40(50)/32; WYP 20/40/45

Przemytnik el Targ Ugoż

Półork, wojownik/złodziej 3/3 POZ

ŻYW 144;SF 190;ZR 91;SZ 100;INT 80;MD 82;UM 63;CH 62;PR 65;WI 78;ZW 2;

ODPORNOŚCI: 1–40; 2–52; 3–64; 4–45; 5–33; 6–74; 7–72; 8–65; 9–61; 10–49;

BRON 1: kindżał; bgł. 110, TR 138; opżn.2; SKUT 98kł, 118tn; AT 2

ZBROJA: ubranie OGR:–,–; OBR bl/dal 52/44; WYP 10/15/20

Żmija koralowa

ŻYW 25;SF 65;ZR 40;SZ 80;INT 10;MD 20;UM 0;CH 0;PR 15;

ODPORNOŚCI: 1–31; 2–31; 3–21; 4–11; 5–11; 6–27; 7–17; 8–17; 9–17; 10–17;

BRON 1: pysk; bgł. 80, TR 91; opżn.1; SKUT 25kł, AT 1

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).

- podpełzanie (ciche skradanie się): umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej).

- zęby jadowe – w momencie ukąszenia dostarczają jad, który:

- a) zabija w przeciągu 1–5 rund każdą istotę poniżej 50 Żywotności;

- b) zabija w przeciągu 1–5 minut każdą istotę poniżej 100 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%-owym rzutem na połowę odporności nr.6), a jeśli to przeżyła, to tak ją osłabia na okres 2–20 dni, że z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki, że przez ten okres traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia]

- c) zabija w przeciągu 1–5 godzin każdą istotę poniżej 200 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%-owym rzutem na odporność nr.6), a jeśli to przeżyła, to tak ją osłabia na okres 1–10 dni, że z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki, że przez ten okres traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia]

- d) w przeciągu 1–10 godzin każdą istotę powyżej 200 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%-owym rzutem na odporność nr.6) tak osłabia, że na okres 1–5 dni z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia]

-wicie się (kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków lub podczas ucieczki umożliwia częste zmiany pozycji, co podwaja obronę ze ZR)

Kość niezgody

el Nouvian

Nouvian ma około trzydziestu lat licząc ludzką miarą. Jest wysokim, postawnym mężczyzną o atletycznej sylwetce. Trudno dopatrzeć się u niego elfich korzeni. Wiele lat spędził w armii i dziesiątki wojen pozbawiły go do złudzenia co do świata. Mohorovitz, oprócz jego imponującego bojowego potencjału dostrzegł też wielkie zdolności intelektualne, teraz często pracują razem w laboratorium. Nouvian jest pragmatyczny i do swoich obowiązków podchodzi poważnie i z zaangażowaniem. Niewiele mówi choć w towarzystwie często się uśmiecha.

półelf wojownik/zabójca 4/4 POZ

ŻYW 120;SF 240;ZR 120;SZ 126;INT 146;MD 135;UM 72;CH 47;PR 105;WI 14;ZW 1;

ODPORNOŚCI: 1–80; 2–106; 3–67; 4–61; 5–55; 6–67; 7–59; 8–52; 9–59; 10–50;

BRONŹ 1: amiko; bgł. 112, TR 148; opżn.2; SKUT 161ob; AT 1

(BRONŹ 2): miecz krótki.; bgł. 136, TR 172; opżn.3; SKUT 196kł,169tn; AT 3

ZBROJA: skórzana kurtka OGR:–,1/2; OBR bl/dal 90(99)/77; WYP 15/35/50

el Erl Mohorovitz

Trudno określić wiek Mohorovitza, może mieć równie dobrze trzydzieści jak i czterdzieści lat. Ma bujne czarne włosy z pasmami siwizny i krótko przystryżoną brodę, swym wyglądem wzbudza zaufanie czym wielu już zmylił. Erl to osobowościowy kameleon – ogromna inteligencja i elokwencja pozwala mu wpasować się w każde środowisko i grupę społeczną. To typ człowieka któremu po tygodniu zdradziłbyś PIN, pożyczył nowiutkie Audi i zostawiłbyś z żoną na miesiąc. I tak długo, jak długo nie byłoby to sprzeczne z jego interesem, nie zawiódłbyś się. Potrafi być lojalnym i oddanym przyjacielem lecz potrafi też sprzedać cię za paczkę gwoździ jeżeli będzie ich potrzebował. Nieczęsto myli się w ocenach i nigdy nie żałuje podjętych decyzji – to genialny manipulator a nie tani cwaniak. Jediną osobą która wie, jaki naprawdę jest Mohorovitz jest Nouvian, dla innych ma tylko coraz to nowe maski.

Człowiek mag/alchemik 10/6 POZ

ŻYW 187;SF 131;ZR 105;SZ 110;INT 200;MD 255;UM 175;CH 173;PR 75;WI 10;ZW 4;

ODPORNOŚCI: 1–115; 2–95; 3–73; 4–78; 5–89; 6–101; 7–89; 8–83; 9–54; 10–91;

BRONŹ 1: brak, w razie potrzeby ma bgł. 126 w lekkich mieczach

ZBROJA: ubranie OGR:–,–; OBR bl/dal 58/58; WYP 10/15/20

Zna autorytatywnie wszystkie czary maga do VI i alchemika do IV kręgu włącznie.

Piekło ma wrota z cyny

el Inez Magato

Inez ma 25 lat lecz ciężar życia już wyrzył na jej urodzie swe ślady. Jest czułą i kobiecą osobą lecz skrywa to głęboko w sobie. Jej drugi mąż trafił kilka tygodni temu do armii, Inez z trudem próbuje utrzymać dom i trójkę dzieci pracując dla gildii wraz z licznymi krewnymi. To mądra kobieta i nie pozbawiona zasad.

Półork, złodziej 3 POZ

ŻYW 142;SF 115;ZR 95;SZ 110;INT 81;MD 96;UM 64;CH 78;PR 95;WI 63;ZW 1;

ODPORNOŚCI: 1–47; 2–61; 3–68; 4–40; 5–40; 6–76; 7–74; 8–52; 9–52; 10–52;

BRONŹ 1: kindzał; bgł. 101, TR 123; opżn.2; SKUT 80kł, 100tn; AT 2

ZBROJA: ubranie OGR:–,–; OBR bl/dal 56/48; WYP 10/15/20

Hubal Koryt

Koryt ma 35 lat, jest krzepkim, nieokrzesanym góralem. Ma gwałtowny charakter. Jest prostym orkiem lecz nie brak mu sprytu ani zasad dla których gotowy jest walczyć.

Ork, wojownik 6 POZ

ŻYW 169;SF 200;ZR 89;SZ 89;INT 91;MD 79;UM 66;CH 84;PR 81;WI 35; ZW 4:

ODPORNOŚCI: 1–57; 2–85; 3–53; 4–50; 5–50; 6–82; 7–92; 8–102; 9–77; 10–77;

BRONŃ 1: brak, bgł. w nożach 113, szablach 116, łukach refleksyjnych 114

ZBROJA: ubranie OGR:–,–; OBR bl/dal 42/42; WYP 10/15/20

Straż kopalni

Patrolowi

Orki, wojownicy 2 POZ

ŻYW 153;SF 160;ZR 67;SZ 67;INT 57;MD 85;UM 52;CH 52;PR 47;WI 25; ZW 3:

ODPORNOŚCI: 1–39; 2–66; 3–35; 4–33; 5–33; 6–62; 7–67; 8–77; 9–62; 10–52;

BRONŃ 1: szabla zakrzyw.; bgł. 76, TR 100; opżn.3; SKUT 171tn; AT 2

(BRONŃ 2): kindżał; bgł. 71, TR 95; opżn.2; SKUT 76tn; AT 2

BRONŃ 3: łuk refl. lekki; bgł. 72, TR 96; opżn.3; SKUT 96tn; AT 2

ZBROJA: kurtkowo – metalowa ciężka, tarcza drew. norm OGR:1/2,1/2; OBR bl/dal 67(57)/49; WYP 45/105/65

Dowódcy patrolów (jeden na patrol)

Orki, wojownicy 4 POZ

ŻYW 161;SF 180;ZR 73;SZ 73;INT 59;MD 89;UM 54;CH 64;PR 59;WI 25; ZW 3:

ODPORNOŚCI: 1–45; 2–72; 3–40; 4–38; 5–38; 6–75; 7–85; 8–95; 9–70; 10–70;

BRONŃ 1: szabla zakrzyw.; bgł. 85, TR 110; opżn.3; SKUT 175tn; AT 2

(BRONŃ 2): kindżał; bgł. 77, TR 102; opżn.2; SKUT 115tn; AT 2

BRONŃ 3: łuk refl. lekki; bgł. 78, TR 103; opżn.3; SKUT 135tn; AT 2

ZBROJA: kurtkowo – metalowa ciężka, tarcza drew. norm OGR:1/2,1/2; OBR bl/dal 67(57)/49; WYP 45/105/65

Ożywienie wargi

Kościotrupy z wargi 2 POZ

ŻYW 330;SF 280;ZR 90;SZ 96;INT 20;MD 25;UM 15;CH 60;PR 6;WI 0; ZW 0:

ODPORNOŚCI: 1–38; 2–51; 3–34; 4–49; 5–24; 6–50; 7–50; 8–60; 9–60; 10–40;

BRONŃ 1: pysk.; bgł. 91, TR 128; opżn.2; SKUT 150kł; AT 1

ZBROJA: brak OGR: –,–; OBR bl/dal 60/40; WYP 0/0/0

SPECJALNE ZDOLNOŚCI MARTWIAKÓW:

1,3 (obie ważne!),7,15,16,20

Wargi

Samce 4 POZ

ŻYW 175;SF 160;ZR 100;SZ 102;INT 45;MD 25;UM 0;CH 70;PR 70;WI 0; ZW 0:

ODPORNOŚCI: 1–44; 2–57; 3–40; 4–55; 5–30; 6–58; 7–58; 8–68; 9–68; 10–48;

BRONŃ 1: pysk.; bgł. 101, TR 127; opżn.2; SKUT 120kł; AT 1

ZBROJA: futro OGR: –,–; OBR bl/dal 75/55; WYP 15/25/30

Czarodzieje

Półorki, alchemicy 2 POZ

ŻYW 122;SF 114;ZR 67;SZ 55;INT 109;MD 89;UM 110;CH 66;PR 66;WI 42; ZW 5:

ODPORNOŚCI: 1–51; 2–48; 3–55; 4–41; 5–54; 6–70; 7–60; 8–57; 9–45; 10–56;

BRONŃ 1: kindżał; bgł. 71, TR 88; opżn.2; SKUT 99tn; AT 2

ZBROJA: ubranie OGR:–,–; OBR bl/dal 28/20; WYP 10/15/20

Znają autorytatywnie czary alchemika z I kregu

Orki z Drugiej Gwardii Baraz garu

Jak patrolowi i dowódcy patrolów z wyjątkiem:

BRON 1: pałka.; bgł. 76(dowódcy 86), TR 100(110); opżn.3; SKUT 100(105)ob; AT 2
ZBROJA: kurtkowa ciężka, tarcza drew. parawan OGR:1/3,1/4; OBR bl/dal 86/60; WYP 45/95/65

Hooverkir

el Lahs Czing

Lahs minął już czterdziestkę jednak trzyma się mocno i nie widać po nim najmniejszych śladów wieku. Jak sam mówi: „*Wystarczy dużo chodzić po górach i od czasu do czasu pomachać kilofem w kopalni.*” Za fasadą wesołka o nieco złośliwym poczuciu humoru kryje się jednak rozważny i analityczny umysł.

Ork, kapłan/kupiec 2/6 POZ

ŻYW 158;SF 139;ZR 68;SZ 84;INT 116;MD 160;UM 98;CH 147;PR 132;WI 72; ZW 11:

ODPORNOŚCI: 1–81; 2–90; 3–96; 4–67; 5–48; 6–75; 7–64; 8–64; 9–64; 10–64;

BRON 1: kindżał; bgł. 80, TR 101; opżn.2; SKUT 80tn; AT 2

(BRON 2): szabla zakrzyw.; bgł. 80, TR 101; opżn.3; SKUT 150tn; AT 2

ZBROJA: kurtkowa ciężka OGR:1/2,1/2; OBR bl/dal 25(35)/17; WYP 45/95/65

Znają autorytatywnie czary kapłana I kręgu.

Straż Gar – thavo.

Jak patrolowi straży kopalni z wyjątkiem:

ZBROJA: kurtkowa ciężka, tarcza drew. norm OGR:1/2,1/2; OBR bl/dal 67(57)/49; WYP 45/95/65

Weterani Gar – thavo.

Orki, wojownicy 6 POZ

ŻYW 169;SF 200;ZR 89;SZ 89;INT 71;MD 103;UM 66;CH 84;PR 81;WI 35; ZW 4:

ODPORNOŚCI: 1–57; 2–85; 3–53; 4–50; 5–50; 6–82; 7–92; 8–102; 9–77; 10–77;

BRON 1: szabla zakrzyw.; bgł. 116, TR 145; opżn.3; SKUT 180tn; AT 2

(BRON 2): kindżał; bgł. 113, TR 142; opżn.2; SKUT 115tn; AT 2

BRON 3: łuk refl. lekki; bgł. 114, TR 143; opżn.4; SKUT 140tn; AT 2

ZBROJA: kurtkowo – metalowa ciężka, tarcza drew. norm OGR:1/2,1/2; OBR bl/dal 67(57)/49; WYP 45/105/65

Prowokatorzy

Jak szeregowcy z drugiego regimentu z wyjątkiem:

BRON 1: kindżał; bgł. 77, TR 102; opżn.2; SKUT 115tn; AT 2

(BRON 2): boks; bgł. 98, TR 123; opżn.1; SKUT 95ob; AT 1

ZBROJA: ubranie OGR:–,–; OBR bl/dal 34(34)/26; WYP 10/15/20

Orki z Drugiego Ochotniczego Regimentu

Szeregowi jak dowódcy patrolów straży kopalni

Dowódcy jak weterani Gar – thavo z wyjątkiem:

ZBROJA: łuskowa typ., tarcza drew. norm OGR:1/2,1/2; OBR bl/dal 72(62)/54; WYP 60/110/70

tan Fosterr Hano

Ork, wojownicy 10 POZ

ŻYW 188;SF 260;ZR 106;SZ 106;INT 80;MD 116;UM 76;CH 148;PR 135;WI 40; ZW 4:

ODPORNOŚCI: 1–68; 2–97; 3–64; 4–60; 5–60; 6–100; 7–125; 8–135; 9–75; 10–110;

BRON 1: szabla zakrzyw.; bgł. 148, TR 185; opżn.3; SKUT 260tn; AT 3

(BRON 2): kindżał; bgł. 145, TR 182; opżn.2; SKUT 170tn; AT 4

BRON 3: łuk refl. lekki; bgł. 146, TR 183; opżn.4; SKUT 200tn; AT 2

ZBROJA: łuskowo – metalowa ciężka, tarcza met. d. OGR:1/3,1/3; OBR bl/dal 108(98)/81; WYP 115/160/110

Ziemia niczyja

Użyj charakterystyk orków z Drugiego Ochotniczego Regimentu.

Czarodzieje

Ludzie magowie 4 POZ

ŻYW 108;SF 126;ZR 78;SZ 83;INT152;MD 132;UM 133;CH 138;PR 67;WI 28; ZW 2:

ODPORNOŚCI: 1–69; 2–57; 3–69; 4–56; 5–81; 6–44; 7–44; 8–44; 9–75; 10–72;

BRONŹ 1: krótki miecz.; bgł. 81, TR 102; opżn.3; SKUT 131kł 111tn; AT 2

ZBROJA: ubranie OGR:–,–; OBR bl/dal 47/31; WYP 10/15/20

Znają autorytatywnie czary maga z I kregu, wywołanie deszczu, wykrycie niewidzialności, światło z II kregu oraz krzepa, wiadomość i ognista kula z III kregu.

Ostatnie kuszenie

Użyj charakterystyk orków z Drugiego Ochotniczego Regimentu.

Dodatek: Kość Egila.

Aby Kość Egila oddziaływała na właściciela konieczne jest odpawienie rytuału ku czci poległych wojowników północy i samego Egila Skallagrimssona. Nocą, na wybrzeżu, należy dokonać całopalenia minimum czterech poległych w walce żołnierzy lub rycerzy. Postać musi modlić się przez resztę nocy recytując sagi w norским dialekcie wspólnego, wychwalając dawnych wojowników. Poprawne opanowanie języka wymaga rzutu na INT. Po tym czasie, jeżeli Egil uznał go z godnego (jego odp.2 jest większa od 65) tuż przed świtem przed bohaterem pojawi się widmowa figura samego Skallagrimssona. Uderzy Kością w jego łuk brwiowy rozbijając go i przewracając postać o ile nie zda testu $\frac{1}{2}$ SF. Od tego momentu nabywa zdolności nadnaturalnej siłacz i twardziel, co oznacza, że ŻYW wzrasta o bazową dla rasy wartość a SF o k100 plus premiovane 2k10. Każdy kolejny przyrost tych współczynników będzie liczony podwójnie. Kość powinna być noszona przez bohatera jako relikwia, jednak szybko zacznie niszczyć i stopniowo, w ciągu k25 miesięcy obróci się w pył. Od tego momentu postać zacznie się deformować, jej kości zgrubieją, szczeka wysunie się do przodu, łuki brwiowe wyraźnie się zarysują a cała czaszka stanie się większa i masywniejsza. Ręce staną się szerokie i sękatę, ponadto postać wiecznie będzie odczuwała chłód – jego odp.8 zmaleje o 10. Proces ten będzie przebiegał przez k50 miesięcy po których postać nabędzie ułomności szpetny. Po śmierci szkielet bohatera po k10 latach powróci do oryginalnego kształtu, jedynie fragment łuku brwiowego pozostanie zdeformowany. Będzie on nadal miał moc Kości Egila. Próby usunięcia efektu jako przekleństwa mogą być realizowane standardowo, jednak w razie powodzenia zanikną także zdolności nadnaturalne.