



WAAAGH!



Waaagh!

Nad dodatkiem pracowali:

Autorzy: Daniel 'karp' Karpiński, Gniewomir 'triki' Trocki,
Krystian 'Krishakh' Pruchnicki, Maciej 'Radowid' Zieliński

Korektorzy: Karolina 'Viriell' Bujnowska, Daniel 'karp' Karpiński,
'hallucyon', Szymon 'Siriell' Gwiazda

Nad oprawą graficzną czuwali:

Ilustratorzy: Jakub 'paskud' Redys, Andrzej 'Fadhlan' Romanowski,
Roch 'Ulrich' Hercka, Piotr 'CE2AR' Stachurski, Justyna 'thegreenknight' Ruda,
Marta 'Mayer' Dettlaff, Wiktor 'Wiktor WekT' Gruszczyński,
Maciej 'Mustasz' Białowąs

Projekt okładki i ramki: Jakub 'paskud' Redys

Skład: Gniewomir 'triki' Trocki





Spis treści:

Wstęp	str. 3
Daniel Karpiński	
I. Jak Nalin Grinimsorson i Kirgen Rororson zostali bohaterami	str. 4
Daniel Karpiński	
II. Magia Waaagh!	str. 11
Gniewomir Trocki	
III. Zielony Zielnik	str. 30
Krystian Pruchnicki	
IV. Zielonoskórych opisanie	str. 50
Maciej Zieliński	
V. Aver Waaagh!	str. 72
Gniewomir Trocki	
VI. Wierzenia zielonoskórych	str. 94
Maciej Zieliński	
VII. Nie kijem to młotkiem	str. 97
Daniel Karpiński	

Nota prawna

Niniejszy dodatek jest całkowicie nieoficjalny i w żaden sposób nie jest zatwierdzone przez Games Workshop Limited. Chaos, the Chaos Device, the Chaos Logo, Citadel, Citadel Device, Darkblade, the Double-Head/Imperial Eagle device, 'Eavy Metal, Forge World, Games Workshop, Games Workshop logo, Golden Demon, Great Unclean One, GW, the Hammer of Sigmar logo, Horned Rat logo, Keeper of Secrets, Khemri, Khorne, the Khorne logo, Lord of Change, Nurgle, the Nurgle logo, Skaven, the Skaven symbol devices, Slaanesh, the Slaanesh logo, Tomb Kings, Trio of Warriors, Twin Tailed Comet Logo, Tzeentch, the Tzeentch logo, Warhammer, Warhammer Online, Warhammer World logo, White Dwarf, the White Dwarf logo oraz wszystkie powiązane znaki, nazwy, rasy, symbole ras, postaci, pojazdy, miejsca, jednostki, ilustracje i wizerunki ze świata Warhammera są ®, ™ lub © należącymi do Games Workshop.

Prawa autorskie należą do Games Workshop Ltd 2000-2010, są różnie zarejestrowane w Zjednoczonym Królestwie i innych państwach świata. Użyto bez pozwolenia bez zamiaru naruszenia praw autorskich. Wszystkie prawa właścicieli zastrzeżone.



Wstęp

Waaagh! to nieoficjalny dodatek do gry fabularnej Warhammer Fantasy Roleplay, stworzony przez redakcję Działu WFRP serwisu Poltergeist oraz osoby z nią współpracujące i zaprzyjaźnione. Po raz drugi udało nam się - w ramach realizowania idei fani dla fanów - opracować tak obszerny suplement, który jest efektem kilku miesięcy pracy tekściarzy, ilustratorów i redaktorów.

Autorem pomysłu na tematykę dodatku był Gniewko Trocki, a prace nad nim rozpoczęły się w chwili, kiedy trzecia edycja Wojennego Młota istniała tylko w sferze domysłów i przypuszczeń. Gdy treść pierwszych rozdziałów otrzymywała ostatnie szlify, dotarły do nas wieści o zamknięciu linii wydawniczej drugiej edycji WFRP, ale postanowiliśmy pozostawić elementy mechaniczne w zgodzie z tą właśnie wersją systemu. Wpływ na to miały dwa czynniki: duża część dodatku wymagałaby napisania praktycznie od początku, ponadto wśród fanów druga edycja Warhammera nadal cieszy się dużą popularnością.

Jednym z założeń określających charakter suplementu poświęconego zielonoskórym, było potraktowanie tematu z przymrużeniem oka, do czego snotlingi, gobliny, a nawet orki nadają się znakomicie. Naszym zamiarem nie była konwersja zasad, umożliwiająca tworzenie zielonoskórych Bohaterów Graczy, a dostarczenie Mistrzom Gry inspiracji na nietuzinkowych Bohaterów Niezależnych, którzy nie będą nigdy więcej postrzegani jako mięso armatnie do nabijania Punktów Doświadczenia. Bo choć goblinoidy postrzegamy jako rasy niegrywalne, to z całą pewnością mogą one ubarwić - dosłownie i w przenośni - każdą staroświatową sesję.

Finalnie na Waaagh! złożyło się siedem części: krótkie opowiadanie, które wprowadzi Was w odpowiedni nastrój do dalszej lektury, poradnik, jak efektywnie korzystać z magii Waaagh!, dość szczególny zielnik, po przeczytaniu którego lasy Starego Świata już nigdy nie będą wyglądały tak samo, almanachowy opis ras zielonoskórych, obszerny scenariusz w isticie zielonym klimacie oraz dwa dodatki poświęcone religii i artefaktom.

Ilustratorzy starali się, by całość została podana w odpowiedniej szacie graficznej, a redakcja zadała sobie wiele trudu, aby przełożyć tekst z goblinieckiego na reikspiel. Chcielibyśmy w tym miejscu serdecznie podziękować wszystkim osobom, które swoją pracą przyczyniły się do powstania Waaagh! w takiej właśnie formie - do następnego razu. Zaś czytelnikom suplementu życzymy nie mniej radości, niż my mieliśmy jej podczas jego tworzenia.

Redakcja Działu Warhammer Poltergeist

ROZDZIAŁ I

JAK NALIN GRINIMORSON I KIRGEN RORORSON ZOSTALI BOHATERAMI

Daniel "karp" Karpiński

Niewielka grupa goblinów, składająca się z pięciu brudnych, poobijanych i ciężko przestraszonych przedstawicieli tego niezbyt szlachetnego gatunku, kuląc się i wypychając najmniejszego do przodu, nieśmiało wkroczyła do kotlinki. Zwiad, do którego przeprowadzenia zostali wyznaczeni „na ochotnika” przez swoich większych i silniejszych współbraci, był następstwem snów szamana, wieszczących wielką klęskę plemienia, która miała zostać spowodowana przez znenawidzonych brodaczy.

Zgłaszanie się na zwiad było starą tradycją, polegającą na wypchnięciu bliżej wodza słabszych, lub mniej rozgarniętych, czyli nieświadomych zaszczytu, współplemieńców. Wypatrywanie krasnoludów w tej okolicy musiało skończyć się nieszczęściem, bo albo brodaczy nie było, co podważało autorytet szamana i ściągało na zwiadowców gniew Gorka, Morka lub brata czarownika, który był wodzem, albo, co gorsza, krasnoludy były.

Zorrik, który był najwyższy w grupie, natychmiast po wyruszeniu z osady, mianował się dowódcą. Aby przypieczętować swoją decyzję, zaproponował spuszczenie łomotu Ślimakowi, który był z nich najmniejszy, co spotkało się z trzema głosami aprobaty i jednym, stłumionym kuksańcami, sprzeciwem. Wówczas też Zorrik zdecydował, że Ślimak będzie „zwiadowcą zwiadu”. Kazał mu iść kilka metrów przed resztą, a sam na wszelki wypadek dodawał mu animuszu kamieniami i szyszkami rzucającymi w jego plecy. Rekonesans z punktu widzenia Zorrika nie był taki zły. Czuł poparcie kamratów dla swoich słusznych decyzji, a w jego głowie dojrzywało przeświadczenie, iż w gruncie rzeczy miał silne cechy przywódcze. Nawet brak śniadania nie dawał się już tak we znaki. Kolejna szyszka, wymierzona w potylicę głównego przepatrywacza, chybiła, gdy ów schylił się niespodziewanie. Zorrik zaklął szpetnie, a jego uszu dobiegł stłumiony okrzyk:

- Ślimak znaleźć!



Reszta grupy zamarła, kuląc głowy i rozglądając się niepewnie. Zorrik chciał paść gwałtownie w wysoką trawę, ale jego pozycja przywódcy nie pozwalała mu na to, więc tylko szybko się w niej położył. Oddział poszedł w jego ślady i dopiero wówczas stary, niemal ślepy Yp'lla zapytał szeptem:

- Ty znaleźć trop brodaczy? Ilu ich być?
- Nie – odpowiedział Ślimak, a po chwili dodał. – Tylko jeden.
- Jeden brodaczy? – zapytał nieco zdezorientowany Zorrik.
- Nie, znaleźć ślimak.
- Ale co znaleźć Ślimak? – zapytał Zorrik przekonany, że rzucił celnie jednym kamieniem za dużo.
- Ślimak znaleźć ślimak – odparł Ślimak.
- Smacznie wyglądać - dodał po chwili.
- Ty go nie ruszać! podrywając się na nogi, krzyknął samozwańczy dowódca zwiadu, który doznał nagłego olśnienia.
- Jak ty go zjeść, my zjeść ciebie!



Zwiadowca Ślimak skrzywił się boleśnie, ale jako że groźba wydawała się całkiem realna, sięgnął brudną łapą do ust, w których już spoczywało znalezisko, wydobyl z nich ślimaka, odessał łapczywie sluz i, oblizując się ze smakiem, odłożył go do błotnistej kałuży. Widząc rozgniewane spojrzenie Zorrika, zwiastujące rychłe spotkanie z jego pięścią, wyjąkał:

- Ślimak nie jeść, on tylko umyć.

Dowódca zwiadu kopnął go tylko raz, niby od niechcienia, ale tak jak planował, trafił w krocze. Ślimak wyglądał apetycznie, był wielki i nie posiadał muszli, do której mógłby się schować. Zorrik wziął go w rękę i oblizwał się.

- Ty chyba nie zjeść go sam? – Mówiący te słowa Czyrak był od niego niższy, ale sporo grubszy. Trzeba było interweniować natychmiast. Zorrik sięgnął ręką do pasa i zacisnął dłoń na rękojeści zardzewiałej szabli. Stojący obok Czyraka kamraci na wszelki wypadek odsunęli się na boki. Wiedziony instynktem Yp'la wypchnął go nieco do przodu. - Można go rozdeptać w kałuży i zrobić ślimakowe kulki – widząc co się dzieje, Czyrak wyraźnie spuścił z tonu. – Som bardzo smaczne, a ślimaka po rozdeptaniu robić się dużo więcej. Przyrzadzić?

Rozlew krwi, który najwyraźniej Gork i Mork mieli tego dnia od rana w planie, został na krótką chwilę opóźniony przez głośny, obcobrzmiający okrzyk. Zwiadowcy zamarli.

- Wiedziałem, że tak będzie – Kirgen pokręcił z dezaprobatą głową. – Trza nam było poczekać na karawanę, niechby i ludzi, zamiast pchać się samotrzeć przez Złe Ziemie.

- To tylko pięciu gobasów. – Olfen Guntorson wzruszył ramionami. – Szkoda czasu na siedzenie w krzakach i gadanie, załatwmy to od ręki.

- Niewiele wiesz o zielonych, synu Guntora. – Kirgen nie dał się przekonać. - To może być ich szpica. Wyglądają jakby szukali śladów, a z takiej małej chmury może być wielki deszcz.

- Czarnych strzał – dodał stojący obok Nalin.

- Niby ja się nie znam na zielonych? – Olfen prychnął, udając urażonego. – W Imperium nie jeden topór stepilem na ich pustych łbach. Ten, co to babra się w błocie, to pewnie jakiś szaman albo co, takiego tałatajstwa należy pozbywać się w pierwszej kolejności, a nie chować się jak mysz pod miotłą!

- Jeszcze słowo w tym tonie młodzieńcze, a... – zachnął się Kirgen, ale nim zdążył zrobić choćby krok w stronę Guntorsona, poczuł na ramieniu zaciśniętą dłoń Nalina.

- Dość – warknął najstarszy z krasnoludów – jak chcecie sobie poszarpać brody, przyjdzie na to jeszcze czas, teraz mamy co innego do roboty. Nie zdarzyło się jeszcze Olfenie Guntorsonie, abyśmy gobasy bez szwanku puścili, tedy głupot nie gadaj. Ostrożność nam jeno trza zachować, ot co

, hałas nam niepotrzebny. Tedy schowaj młodzieńcze tę pukawkę, a topór mocniej ściśnij w dłoniach. Podbiegniemy cichaczem i szast-prast, tylko żeby żaden nie uszedł.

Kompani zgodnie kiwnęli głowami i bez zbędnych słów ruszyli truchtem, lekko pochyleni. Od goblinów dzieliło ich nieco ponad sto stóp, ale zieloni byli tak zaaferowani, iż nie dostrzegli zbliżającego się niebezpieczeństwa. Gdy pokonali połowę dzielącego ich dystansu, z ust Olfena wyrwało się gromkie:

- Karaaaak Azuuul!

Nalin pokręcił z niedowierzaniem głową, Kirgen splunął, a przez myśl przeszło mu, czy aby młócki nie rozpocząć od trącenia obuszkim topora w głowę młodszego kompana. Gobliny najpierw stanęły jak wryte, potem wydały z siebie piskliwy okrzyk, a następnie rozbiegły się we wszystkie strony. Tylko jeden, nieco starszy od pozostałych, z dzikim okrzykiem rzucił się wprost na Kirgena. Khazad już myślał, że zielonoskóry postanowił się z nim zmierzyć w uczciwej walce, ale dwa metry przed Kirgenem goblin stanął ponownie jak wryty, wydał z siebie kolejny wrzask i rzucił się w bok. Topór Rororsona rozplątał go niemal na dwie części.

Brodaczy było wielu. Trzech szarżowało wprost na Zorrika, a po kotlinie niósł się złowieszczy, bojowy ryk pozostałych. Dowódca zwiadu uznał, iż rozsądniejsze i ważniejsze od stawienia im czoła, będzie powiadomienie o wszystkim wodza i szamana. Postanowił też, że jego odwrót osłaniał będzie Czyrak, który chciał uciec, niczym parszywy tchórz, więc Zorrik chlasnął go szablą pod lewym kolaniem. Yp'illa w panicznej ucieczce wbiegł dosłownie na oślep wprost na jednego z napastników, który rozplątał go na dwie części. Mały Ślimak był szybki, nieco tylko wolniejszy od lecącego za nim topora. Trzy oddechy później zza pleców dobiegł Zorrika odgłos topora, który z głośnym młaśnięciem wbił się w jego ostatniego kompana.

Goblin nie oglądał się, przelatujący kilka cali od jego głowy myśliwski nóż upewnił go, że postępuje słusznie. Czuł się szybki jak jeźdźcy wilków i mały jak snotling. Dyszenie brodacza za plecami wnet ustało, a odgłosy pościgu stawały się coraz cichsze. Zorrik wziął głębszy oddech i wówczas huk, potężny niczym piorun, rozdarł panującą w kotlinie ciszę, a ze stojącego na wprost drzewa odpadła spora gałąź. Armaty! Brodacz ma ogniste działa, pomyślał i choć wydawało się to niemożliwe, przyspieszył jeszcze bardziej.

Zorrik był pewien, że nie ma tak szybkich goblinów jak on, z czego w głębi swej zielonej duszy był dumny. Umiejętnie dowodził zwiadem i obroną przed brodacami, a potem przedarł się z oblężenia, aby dostarczyć wiadomość do zagrożonego obozu. Wódz musi to zauważyć i jakoś go nagrodzić! Ta myśl dodała mu jeszcze sił. Biegł dnem niezbyt szerokiego wąwozu, którego ściany wytyczały

jedyny możliwy kierunek ucieczki. Mknął między drzewami, nie zważając na ostre krzewy drapiące jego skórę, a gdy był już dobrą milę od wrażeń krasnoludów, wpadł wprost na grupę obozujących orków.

Goblin zadrżał. Orków było kilka tuzinów, byli wielcy, uzbrojeni po zęby, łby mieli pomalowane na niebiesko i, jak to zwykle bywa, wyglądali na głodnych. Intuicja i intelekt mówiły Zorrikowi, że khazadzi, którzy z pewnością też byli głodni, mieli już chudego Ślimaka i starego Yp'illę, a co najważniejsze Czyraka, który wyglądał wielce smakowicie. Być może, zajęci wyżerką, nie zwrócą uwagi na nie tak znowu dużego Zorrika? Zresztą może nawet go nie ścigają? Nim orkowie zamknęły rozdziawione ze zdziwienia paszcze, goblin obrócił się na pięcie i z powrotem ruszył pędem w stronę kotlinki. Towarzyszyły mu pomruki, ryki i mlaskanie.

- Gdyby nie to, że wśród khazadów nie ma idiotów, przysięgłbym, że dziś jednego spotkałem – warknął Nalin, wycierając topór w szmatę. Olfen poczerwieniał, ale nim zdążył się odezwać, Grinimorson ciągnął dalej. – Po jakie lichy żeś darł mordę, he? Pięciu gobasów, a Ty se musisz odwagi dodawać? Po coś strzelał?

- Skoro nie umiesz – dodał Kirgen. – A w ogóle, to przecie tyś jest w Imperium ludzi chowany, byłeś choć kiedyś w Karak Azul?

- Moja babunia pochodziła z Karak Azul – zachnął się Olfen, czerwieniejąc jeszcze bardziej.

- Biada nam – jęknął Nalin – jeśli wszyscy nasi rodacy na północy są tacy jak ten tu, syn Guntora, zaiste powiadam ci, Kirgenie Rororsonie, nadchodzi zmierzch naszej rasy. Miejsze nas w swojej pieczy, Valayo.

Najstarszy z krasnoludów, zatknął za pas toporek, którym chwilę wcześniej powalił jednego z napastników i rozejrzał się po niewielkiej polance. Cztery posiekane truchła goblinów były jedynym świadectwem walki, która rozegrała się przed chwilą. Nalin pochylał się w miejscu, w którym niedawno grzebali zielonoskórzy, lecz nie znalazł nic interesującego w kałuży błota.

- Co oni tu właściwie robili? – zagadnął kompana Kirgen. – Na szpicę za słabo uzbrojeni. Zwiad? Ale czego niby mieliby tu szukać? Coś znaleźli?

- Wygląda, że tylko to. – Nalin wskazał na wielkiego, niemal czarnego ślimaka pozbawionego muszli. – Chyba chcieli to paskudztwo zeżreć.

- Ohyda! – Rororson skrzywił się z obrzydzeniem na myśl o konsumpcji oślizgłego stworzenia. – Jedzenie takiego świństwa i robactwa to jedna z cech, które różnią prymitywnych barbarzyńców od cywilizowanych ras.

- W Bretonii, kraju sąsiadującym z Imperium, ludzie jedzą ślimaki – wtrącił się Olfen, a widząc w oczach kompanów mieszaninę obrzydzenia i niedowierzania, dodał – i żaby.

- Jasne – prychnął Kirgen – a elfie więdźmy to dziewice, co do jednej.

Guntorson chciał coś odpowiedzieć, ale Nalin wszedł mu w słowo:

- A niech se żrą co im pasuje, zresztą, kto mówił, że ludzie to cywilizowana rasa? Ale mniejsza z tym, nie jest dobrze. Jeden gobas czmychnął w las i tylko patrzeć jak ściągnie nam na kark swoich zielonych kamratów.

- No to co? – Olfen wzruszył ramionami. – Posiekamy hołotę i dołożymy do tych – wskazał na leżące nieopodal ciała – wilki będą miały wyzerkę.

- Młodyś synu Guntora i butny, Złe Ziemię pełne są kości takich jak ty. Zapamiętaj sobie, iż gdy gobasów kupa i król Kazador dupa. Trza nam ruszać i to rychło, uszedł jeden jeno, ale to i tak aż nadto.

Olfen popatrzył na Nalina, potem na Kirgena, pokiwał smętnie głową, a następnie bez słowa obrócił się na pięcie i zdecydowanym krokiem ruszył w stronę lasu, w którym przed chwilą zniknął zielonoskóry.

- A ten znowu dokąd? – warknął Rororson. – Przecie my w przeciwną stronę.

Młody krasnolud odwrócił się i nie zwalniając tempa krzyknął przez ramię:

- Spudłowałem, fakt, ale nie zniosę waszego zrzędzenia przez następnych kilka dni, tedy jakem Olfen Guntorson, wytropię tego cholernego goblina i jeszcze przed wieczorem przywlekę tu jego truchło albo obcięty łeb. Sam nawarzyłem piwa, sam je wypiję.

- Chcesz się po lesie za gobasem uganiać, jak jakiś szpiczastouchy? To nie jest zabawa dla khazadów. – Grinimorson starał się wybić kompanowi ten pomysł z głowy, ów jednak niewiele sobie z tego robił. – Ten zielony śmierdziel jest już kilka mil stąd, kto wie, może już spiknął się ze swoją hałastrą. Szkoda czasu, Olfenie.

- Zwłaszcza że twoja pukawka mogła tu ściągnąć inne tałatajstwo równie szybko co ten uciekinier – dodał Kirgen. – Pędzej na tej polanie zobaczę beczkę zacnej wódki ze zhufbarskiej gorzelnii niż tego gobaaa...

Krasnolud zamarł w pół słowa z niedomkniętymi ustami, gdyż właśnie w tej chwili na wprost nich z zarośli wybiegł rzeczony goblin. Głośno jęknął na ich widok i nie zwalniając rzucił się w bok. Kirgen i Nalin stanęli jak wryci, ale ich młodszy towarzysz nie zamierzał marnować drugiej szansy, jaką dał mu los.

- Co u diaska? – Rororson spojrzał na Nalina.

- Kłopoty – odrzekł jego kompan, wskazując głową zarośla za zielonoskórym

i jednocześnie sięgając po topór – i to większe kłopoty, bardziej śmierdzące, choć równie zielone.

- Karaaaak Azuuul! – powietrze przeciął znajomy okrzyk.

Potem wszystko potoczyło się błyskawicznie. Spomiędzy drzew wyskoczyło trzech orków, którzy na widok krasnoludów natychmiast zapomnieli o goblinie. Nim khazadzi zdążyli cokolwiek zrobić, kolejnych dwóch napastników było już na polanie, a dzikie wrzaski z lasu zwiastowały, że to nie koniec zmartwień. Guntorson wyciągnął pistolet i, niemal nie mierząc, pociągnął za spust. Ciałem najbliższego orka rzuciło do tyłu, ale bestia tylko wydała z siebie przeciągły ryk i ruszyła w stronę krasnoluda, wznosząc do góry ciężką, kiepsko obrobioną sztabę metalu, zwaną siekaczem. Olfen lewą ręką sięgnął po drugi pistolet i wypalił z odległości niespełna metra. Tym razem ork padł na wznak, a khazad, niewiele myśląc, odrzucił zbędne pistolety i sięgnął po topór, jednak nim zdążył go wyciągnąć, wpadł nań kolejny rozpędzony przeciwnik. Cios wielkiego siekacza z pewnością rozłupałby mu głowę, gdyby w ostatniej chwili nie sparował go Kirgen.



Krasnoludy stanęły ramie w ramie, ciężkie topory poszły w ruch, a bojowy okrzyk Olfena raz jeszcze poniósł się echem po polanie. Raz jeszcze tego dnia synowie Grunniego odnieśli zwycięstwo, choć tym razem tylko moralne - nie cofnęły się ani o krok, choć prawdę powiedziawszy zostali tak szybko otoczeni, iż nie mieli nawet takiej możliwości. Pierwszy padł Nalin, podcięty potężnym uderzeniem pod kolano. Nim zdołał się podnieść uderzenie w tył głowy, które omal nie rozłupało mu hełmu, dopełniło reszty. Ułamek sekundy później Olfen zrewanżował się Kirgenowi, zasłaniając go przed potężnym uderzeniem, tyle iż zrobił to zupełnie nieświadomie, własnymi plecami. Cios przewrócił go na ziemię, ale bogowie byli dlań łaskawi, nie czuł zbyt wielu kopnięć, szybko stracił przytomność.

Najroślejszy z khazadów, widząc leżących towarzyszy, wydał z siebie głośny okrzyk i zakreślił potężnego młyńca toporem. Pierwszego napastnika trafił w głowę, siła ciosu rzuciła orkiem, lub raczej tym co z niego zostało do tyłu, a pozostali zdołali odskoczyć. Wówczas uszu Kirgena dobiegł chrapliwy głos, na dźwięk którego orkowie rozstąpili się, pokazując mu jego przeciwnika. Wielki na siedem stóp, ciemnoskóry ork o potężnym, pomalowanym na niebiesko pysku wysunął się do przodu. Zamachnął się i jednym ciosem wytrącił topór z ręki Rororsona. Ryknął wściekle, odrzucił siekacz i ruszył na khazada z zaciśniętymi pięściami, zadając raz po raz ciosy metalowymi karwaszami. Tracąc przytomność, Kirgen zdołał jeszcze zauważyć, iż jego topór wylądował szczęśliwie między oczyma jednego z zielonoskórych. Krótkie rozmyślenia, czy za tego orka też przysługuje nacięcie na rękojeści broni, przerwała ciemność.

Grupa zielonoskórych, zbита w gęstą ciżbę, kłębiła się tuż przy wielkim palenisku na środku osady. Znajdujący się w centrum zainteresowania Zorrik relacjonował historię, która pod wpływem strachu przed wodzem i chęci zdobycia uznania w oczach zielonych ziomek, powoli w ten właśnie sposób utrwalała się w jego pamięci.

- Zorrik przejrzeć podstęp brodaczy i puścić przodem Ślimaka i Czyraka, ale te gamonie nie dostrzec ukrytej między skałami brodatej hafastry – gestykulował podnosząc głos. – My wejść na polanę i być za późno, przeklęte khazady wyskoczyć na nas jak głodne wilki, a po całej kotlinie nieść się ich bojowy okrzyk: Karrak Azzzul! – krzyknął piskliwie, nieudolnie naśladowując wojenne zawołanie krasnoludów.

- Krasnoludy z Karak Azul tutaj? – Ay'pod Krzywy Kinol, wódz plemienia, pokręcił z niedowierzaniem głową. – Strach ci we łbie poplątać? Jak ty łącać, ja kazać zrobić pyszna gulasz z twoja robaczywa kałdun! – Na te słowa kilku współplemieńców, którzy nie do końca dobrze życzyli jednemu ocalałemu zwiadowcy, wyraźnie się ożywiło, wymieniając szeptem kulinarne uwagi.

- Na Gorka i Morka, Zorrik nie kłamać – jęknął żałośnie goblin, tracąc w jednej chwili cały animusz. – Przeklęte brodate kundle tak właśnie krzyżeć.

- Niech ta dzielna wojownik mówić dalej – wtrącił szaman Krwiochłept, który z wielką ciekawością przysłuchiwał się słowom zwiadowcy, wpatrując się w niego uważnie. – Ja wiedzieć, że krasnoludy tu być, sny nigdy nie kłamać.

Po słowach szamana ponownie zapanowała cisza, a nazwany wojownikiem Zorrik odzyskał niewielką część odwagi i całkiem sporo fantazji.

- My walczyć dzielnie i zabić trzy brodate psy! Szabla Zorrika usiec dwie... – głos nieco załamał mu się pod wpływem gniewnego spojrzenia wodza – khazadzkie ręce i rozpruć brodaty łeb ich właściciel! – Smer uznania i niedowierzania przetoczył się wśród zebranych. – Wówczas jednak odezwać się grzmiące kije, a tchórzliwy Ślimak i ten śmierdziel Czyrak natychmiast starać się czmychnąć. Gork i Mork ukarać ich za to srodze krwawymi toporami brodaczy, które wnet dosięgnąć ich tchórzliwych pleców. Walka być przegrana, my starać się wycofać i przynieść wieści do wodza, lecz gdy tylko zbliżyć się do lasu, zza drzew wyskoczyć sprzymierzone z brodacami, przeklęte Niebieskie Pyski!

Wódz zamachnął się pięścią, aby dobitnie wyjaśnić, co sądzi o opowieści zwiadowcy, ale jego brat Krwiochłept powstrzymał go ruchem ręki.

- Wszystko się zgadzać! – zakrzyknął. – Niebieskie Pyski bratać się z brodacami! – Smer niedowierzania ponownie rozległ się wśród zebranych. – Ja mądra, ja wszystko rozumieć, orkowie kupować grzmiące kije od khazadów! Śmierć Niebieskim Pyskom! – Wśród goblinów podniosła się wrzawa, a szaman pochylił się nad Zorrikiem. – Ty się nie obawiać, czekać cie wielka nagroda.

- Ja dziękować. – Goblin skłonił się nisko, a jego małe zielone serce przepełniło się dumą i radością. Choć tylko na krótką chwilę.

- Ty pokazać nam, gdzie to być, ty poprowadzić – rzekł wódz głosem nie znoszącym sprzeciwu.

- Poprowadzić natarcie? – zapytał przerażony Zorrik.

- Nie – Krwiochłept spojrział mu głęboko w oczy, a widząc malujące się w nich uspokojenie, dodał – ty negocjować z Niebieskie Pyski.

Jęk niedowierzania i przerażenia, który wydobył się z ust Zorrika, utonął pośród wrzawy setki gardeł wojowników. Przed oczyma zwiadowcy świat zawirował, a potem zgasł.

Orkowie byli zadowoleni. Jeszcze zanim świat wokół pokryła delikatna poświata Morrslieba, urządzili sobie ucztę. Menu w postaci czterech goblinów i trzech pobratymców, którzy padli w krótkiej potyczce z khazadami, zostało wzbogacone o Kulga Złamanego Kła, który podczas sprzeczki oberwał za mocno w łeb od swojego kompana. Dużo mięsa. Jeśli do tego dodać

zrabowaną dzień wcześniej wódkę i perspektywę długiej nocnej rozmowy z krasnoludami przy ogniu, brakować mogło jedynie małej rozróby. Ale i to mogło się zmienić.

Trzy gobliny weszły w obręb światła rzucanego przez ognisko bardzo niechętnie, niezbyt odważnym krokiem i nie do końca zgodnie z własną wolą. Tuż przed obozowiskiem Niebieskich Pysków, na widok resztek starego Yp'lli, Zorrikowi przyszło do głowy, że jednak wybierze ucieczkę i niepewny los plemiennego odszczepieńca, niż rozeń nad orczym paleniskiem. Zostali jednak dostrzeżeni przez strażników i kilkoma kopniakami przekonani do negocjacji.

Zorrik miał zażądać od orków odstąpienia od sojuszu z brodacami oraz wydania krasnoludów w ręce wodza jego plemienia. Goblin nie był jednak głupi, doskonale wiedział, że chodzi wyłącznie o odwrócenie uwagi Niebieskich Pysków i zapewnienie współplemieńcom czasu na przygotowanie się do ataku. Miał nadzieję, że orki będą najedzone, jego ziomkowie zaatakują szybko, a żadna ze strzał nie sięgnie jego. Istniała jednak możliwość, że wódz lub szaman, oceniwszy siły wroga, zmienią zdanie co do ataku. Wówczas Zorrik wolałby, aby orki były głodne, a wszystko potoczyło się szybko.

Kompani, równie przerażeni co Zorrik, wypchnęli go krok do przodu. Na widok potężnej postury wojownika, który niechybnie był wodzem zielonoskórych, nogi goblina ugięły się i odmówiły posłuszeństwa. Pchnięty ponownie Zorrik, padł na kolana i skłonił się do samej ziemi, usiłując wydusić cokolwiek ze sparaliżowanego strachem gardła. Nim jednak przemówił, usłyszał chrapliwy głos orka.

- Brodate ścierwo poczekać, my najpierw zabawić się z tymi tutaj. – Wódz orków wskazał na Zorrika i jego towarzyszy niedoli. – My dowiedzieć się, co sprowadzać gości z plemienia Śniadanie na jutro.

Orki zarechotały łapiąc ochoczo posłańców i wykręcając im ręce. Zorrikowi zaschło zupełnie w gardle i nie był z siebie w stanie wydobyć żadnego dźwięku poza świszczącym, nierównym oddechem. Nie było szybko. Pierwszy goblin został aktywnym uczestnikiem gry „wyrwij palec”. Nieszczęśnika cucono przed każdym kolejnym zawodnikiem, których było siedmiu. Zabawa w „kopnij głowę” była tak dobra, że nie skończyła się po trzecim kopnięciu, które zakończyło żywot ofiary, a kiedy po kolejnym zamaszystym ciosie łeb odpadł od goblinieckiego truchła, nabrała wręcz nowego wymiaru. Jedno z kolejnych kopnięć posłało głowę poza obręb światła, a wówczas wszystkie spojrzenia skierowały się w stronę Zorrika.

Przerażony goblin, który zamknął oczy w oczekiwaniu na kaźń, poczuł na sobie silne ręce orków i krzyknął ile sił w płucach. Chwilę później okrzyk, odbity echem setki gardel zagrzmiął w całej kotlinie. Oblicze Morrslieba na moment

przysłoniła setka czarnych strzał, a potem polanka zazieleniła się od goblinieckich wojowników.

Nadgarstki Olfena krwawiły obficie, ale krasnolud nie przejmował się tym wcale. Głośny skowyt zielonoskórych i szczęk oręża dobiegające spoza załomu skalnego, za którym złożono srodze poturbowanych khazadów, mówiły mu, że niebawem ich prześladowcy pojawią się tutaj. Krasnolud wiedział, że nie ma stąd innego wyjścia, ale nie zamierzał dać się zaszlachtować jak prosiak, chciał zginąć w walce, jak bogowie dadzą to z honorem, a jak nie, to choć zabierając ze sobą jak największą liczbę znenawidzonych zielonoskórych.

Guntorson zawsze był dość zręczny, oczywiście jak na standardy khazadów, a awanturniczy tryb życia prowadzony w Imperium sprawił, że nie były to pierwsze pęta, z jakich próbował się wyswobodzić. Tym razem zadanie ułatwiał mu fakt, iż ich wartownik oddalił się niespodziewanie z głośnym okrzykiem. Nalin Grinimorson leżał nadal nieprzytomny, Kirgen dyszał ciężko i kłął szpetnie raz po raz, jak niedopity szewc bez złamanego szylinga w kieszeni.

Jeszcze kilka szybkich ruchów, mocne szarpnięcie i Olfen poczuł, że jego ręce są wolne. Usiadł, wydając z siebie mimowolnie jęknięcie, i omal nie przewrócił się z powrotem pod wpływem silnego zawrotu głowy. Chwilę pomajstrował przy kostkach, oswobadzając z więzów nogi, a potem, najciszej jak potrafił, ruszył na czworakach w stronę towarzyszy.

- Obróć się, bracie – szepnął wprost w ucho Kirgena. – Zaraz cię uwolnię.
- Olfen? – w głosie krasnoluda słychać było zaskoczenie i niedowierzanie. – To ty?
- Nie, elfia wróżka, wybrałam cię na oblubieńca.

Między głazami prowadzącymi do załomu zrobiło się jaśniej. Chwilę później dało się słyszeć powolne człapanie. Olfen uporał się z pętami na dłoniach kompana i szepnął:
- Zatrzymam wartownika, a ty postaraj się docucić Nalina, tanio skóry nie sprzedamy.

Kirgen nie odpowiedział, ale Guntorson poczuł, jak na ramieniu zaciska mu się jego wielka dłoń. Olfen ruszył chyłkiem w stronę wejścia, szukając choćby kamienia i wówczas tuż przy wejściu dostrzegł leżącą ich broń. Rzucił się, chcąc dopaść jej jednym skokiem, ale nie zdążył. W załomie zrobiło się jasno, a tuż nad ich pistoletami pojawił się zgarbiony ork. Krasnolud, niewiele myśląc, odchylił głowę do tyłu i z całej siły uderzył czołem w pochylony orczy łeb, po czym... osunął się nieprzytomny na ziemię. Kirgen patrzył z niedowierzaniem, jak ork odwrócił się w jego stronę, zrobił dwa kroki i podzielił los Guntorsona. Z pleców wartownika sterczały dwie czarne strzały.

Rororson, nie tracąc czasu, rozwiązał pęta na swych nogach, a następnie uwolnił i docucił Nalina, który był w fatalnym stanie. Podszedł do Olfena, ale ów na tyle przesadził z siłą ciosu, iż ciągle leżał zamroczony. Przechodząc obok orka, Kirgen na wszelki wypadek skrzył mu kark, a potem w kilku zdaniach streścił Nalinowi, co zaszło. Khazad kiwnął głową, a następnie w blasku dogasającej pochodni dostrzegł leżące nieopodal pistolety. Nabili broń i cicho ruszyli w stronę wyjścia z niszy skalnej, w której złożyły ich orki.

- Tylko rzucimy okiem, co się dzieje, to wycie na zewnątrz nie daje mi spokoju – szepnął Grinimorson. – Bez Olfena się nie ruszamy.

Wystawili głowy nad głaz i zamarli. Na polanie dobiegała końca prawdziwa bitwa. Pośród ciał około setki zielonoskórych, dwa tuziny goblinów otoczyły kilku orków, którzy zajadle bronili się przed watahą o połowę mniejszych napastników. Kirgen dostrzegł goblinieckiego szamana, wyłaniającego się zza drzew, wznosił pistolet nad głazem, mierząc uważnie w czarownika, ale Nalin położył dłoń na jego ręce.

- Ciii – szepnął starszy z krasnoludów – dajmy im szansę zrobić to za nas, trza przyznać, że niezgorzej im idzie.

Rororson kiwnął głową i uśmiechnął się krzywo pod wąsem. Kolejne gobliny padły pod ciosami orczych siekaczy i kościanych pałek, a potem grom z ciemnego, nocnego nieba uderzył wprost w wodza orków, powalając go na ziemię. Gobliny wrzasnęły tryumfalnie, ale Niebieskie Pyski nie zamierzały się poddać. Trzech ocalałych wojowników, chwiejąc się na nogach, ale rycząc wściekle, rzuciło się raz jeszcze do ostatniej w życiu szarży, wprost na goblinieckie dzidy. Garść goblinów, która przetrwała masakrę, wydała z siebie szalony okrzyk, gdy ostatni ork padł na ziemię, ale choć zwyciężyli nie mieli powodów do radości. Na nogach trzymał się niespełna tuzin poranionych wojowników, wliczając w to ich wodza i szamana. Nalin wymierzył w jednego z zielonych z pistoletu i rzekł do kompana tylko jedno słowo:

- Teraz!

Dwa wystrzały zagrzmiały niczym kolejny piorun, ale tym razem na ziemię padł rażony pociskiem Krwiochlept i jeden z jego współplemieńców. Jak na komendę, krasnoludy sięgnęły po drugie pistolety, ponownie wypaliły i wódz Ay'pod dołączył do swojego brata. Niewielka kotlina raz jeszcze tego dnia usłyszała goblinieckie okrzyki, tym razem piskliwe i pełne przerażenia. Zielonoskórzy, pozbawieni wodza, potykając się o trupy swych ziomków, czmychali co tchu, nie oglądając się za siebie. Nalin i Kirgen dobyli toporów i niespiesznie ruszyli przez obozowisko, nie szczędząc ciosów obuszkiem w zbyt żwawe jak na truchła zielone ciała. Gdy po kwadransie, cali we krwi



zielonoskórych, wracali po kompana, ujrzeni jak Olfen wygramoliwszy się z zaułka o własnych siłach, gapił się na nich z rozdziawioną gębą.

- Ale... – zaczął niepewnie – Co tu się stało?

- Bogowie nam sprzyjali – odrzekł Nalin.

- I przodkowie – dodał Kirgen, uśmiechając się na widok zdziwionej miny towarzysza.

- Ale... - Olfen ciągle miał problemy, aby się wystowić. – Ale oni wszyscy nie żyją!

- Taką mamy nadzieję, synu Guntora.

- No, ale ich jest przecie chyba z setka! Gobliny i orkowie!

– Oczy Guntorsona zrobiły się wielkie jak dwa księżyce.

- Całkiem możliwe – odparł spokojnie Nalin – nie było czasu na liczenie.

- Tym razem Karak Azgal górą – mruknął Kirgen, mrugając okiem – ale nie bierz tego do siebie młodzieńcze.

- Ani do swojej babuni – dodał Nalin.

- Przekłęci orkowie – szepnął Nalin Grinimorson, chowając głowę za drzewo. – Tym razem to chyba plemię Czarna Skała.

- A oby ich zardzewiały oskard w zad chędożył – mruknął Kirgen. – Ledwo tydzień minął od tej jatki, a tu następni pod lufy się pchają. Ilu ich?

- Będzie z tuzin.

- Tuzin orków? – Na te słowa Olfen dobył topora. – To na cóż czekamy, moi dzielni bracia?

- Ale... - jęknęli jednocześnie jak na komendę Nalin i Kirgen, którzy znajdowali się o dwa kroki za daleko, aby powstrzymać młodego khazada.

- Karaaaak Azuuul!

ROZDZIAŁ II MAGIA WAAAGH!

Gniewomir “triki” Trocki

I. Skąd ty Waaagh!?

Magia - dzięki temu, że swoje korzenie wywodzi ze sfery Chaosu - jest najpotężniejszą siłą w Starym Świecie. Jej natura wydaje się nieodgadniona, a studiowanie jej i próba zrozumienia spowalniają nadejście obłędu, który czeka większość adeptów tej sztuki. Wpływ na to mają podszepty Dhar, najbardziej niszczycielskiego i niebezpiecznego Wiatru Magii.

Swego rodzaju ewenementem są elfy, które z uwagi na wrodzony dar posługiwania się Wysoką Magią, potrafią niemal w pełni kontrolować magiczny Eter. Jest to rasa



najlepiej przystosowana do nauk magicznych; nie bez znaczenia jest naukowo-systematyczne podejście do zagadnienia i długowieczność jej przedstawicieli. Dość wspomnieć, że poziom, który prezentują ludzcy arcymagowie, to dla elfów zaledwie wiedza potrzebna, by zostać początkującym adeptem.

Ale nawet długousi magowie nie są w stanie w pełni zrozumieć natury, dzikości i ogromu Waaagh!, która zdaje się być zaprzeczeniem magii znanej i używanej przez nich. Brak jakiegokolwiek głębszej klasyfikacji, systematyki, powtarzalności w samym czarowaniu czy nazewnictwie, duże znaczenie przypadku i nietrzeźwości czarownika – wszystko to sprawia, że elfy z trudem dodają „magia” przed słowem Waaagh!. Z drugiej strony, nie zgadzają się również z teorią wysuniętą przez uczonych z Imperium, która utożsamia magię zielonoskórych tylko i wyłącznie z darem Chaosu. Wedle tej idei, co jakiś czas rodzi się osobnik z darem trawienia i przyswajania Dhar oraz z umiejętnością przekształcania tego Wiatru Magii w skupiska niekontrolowanej energii.

Traktat Uniwersytetu Altdorskiego Pomioty Chaosu w postaci plagi orków, goblinów i hobgoblinów w ujęciu magicznym sugeruje, że magiczny talent jest przekazywany zielonoskórym przez większe demony, które później wykorzystują obdarowanych do swoich celów. Ostatni rozdział tej rozprawy naukowej stwierdza wprost, że magia Waaagh! to kolejna ze sztuczek Tzeentcha. W tym przypadku elfi magowie są bardziej ostrożni i umiejscawiają magię zielonoskórych na pograniczu guseł i zwyczajów dzikich plemion. Znają wiele udokumentowanych przypadków kontrolowania magicznego Eteru przez osoby, które nigdy nie studiowały natury magii. Uważają również, że dzięki niezwykle reżimowi i dyscyplinie umysłu, samouk może dojść do dużej wprawy w kontrolowaniu przepływu Eteru i nauczyć się w znacznym stopniu ograniczać pierwiastek nieporządku. W tej kategorii traktują choćby wykorzystywaną przez ludzi magię kapłańską, o czym oczywiście nie mówi się głośno.

Dla zielonoskórych Waaagh! to dar bogów i natury. Zależnie od tego, która składowa jest ważniejsza, mamy do czynienia z szamanem, zaklinaczem bądź kapłanem. Nawet wśród tak prymitywnej społeczności dochodzi do rozłamu,

choć nie jest on przyczyną sporów teologiczno-naukowych czy wojen. Szamani traktują po macoszemu część boską, a skupiają się na aspekcie natury. W tym pojęciu Waaagh! bogowie występują tylko i wyłącznie w charakterze oprawców, którzy karzą czarownika za jego grzechy, najczęściej podczas rzucania zaklęć. Kapłani używają sił przyrody wyłącznie jako katalizatora, który umożliwia im przesłanie niebywalej mocy od Gorka i Morka. To, jaki efekt będzie miał czar, zależy tylko i wyłącznie od bogów, a ich humor i przychylny oko to wypadkowa żarliwości modlitw kapłana. Zaklinacze zdają się godzić oba spojrzenia: usilnie proszą bogów o przychylność i możliwość przeżycia kolejnych prób osławiania dzikich istot, do których wykorzystują siły dane przez naturę.

Zielonoskórzy czarownicy nie odrzucają całkowicie ani pierwiastka boskiego, ani natury. Waaagh! jest talentem, którego używa się intuicyjnie. Nie jest żadną tajemnicą, że gobliny magowie są niepiśmienni i rzadko potrafią rachować powyżej dziesięciu. Nie myślą nawet o przekazywaniu magicznych reguł na pergaminach czy kartach tajemnych księgach, mało tego – w rozmowach między sobą rzadko są w stanie przekazać formułę zaklęcia, a o jakichkolwiek dokładnych danych, typu ilość użytego składnika, można zapomnieć. Zielonoskórzy niespecjalnie też chronią wiedzę o swojej mocy. Jej tajemniczość nie wynika ze złożoności samego rzucania czarów, ot, po prostu innym rasom nie jest dane w pełni posługiwać się Waaagh! – jest zbyt niebezpieczna, za mało przewidywalna i wymaga zbyt dużo poświęceń, a wymierne efekty zdają się uzyskiwać tylko gobliny i orki. Pewnie dlatego nigdzie w księgach nie została odnotowana próba rytuału z wykorzystaniem Waaagh!.

Główną cechą adepta magii Waaagh! jest wielofunkcyjność. Oprócz obowiązków wynikających z wykonywanego zawodu jest on jednocześnie medykiem, zielarzem, doradcą, taktikiem, bardem, pocieszycielem i strażnikiem pomostu między światami. Choć wydaje się to domeną czarowników Waaagh!, nie tylko oni nawiedzani są przez duchy i nie tylko im natura i bogowie dają znaki. Według wierzeń zielonoskórych wszystkie istoty pozaziemskie bez problemu mogą wejść w interakcję z żyjącymi, a najczęściej dzieje się to podczas snów. W przypadku nawiedzenia przez bardzo wyrazisty, zaskakujący lub trudny do zrozumienia sen pomocy szuka się u czarowników Waaagh!. Ból głowy, impotencja, nadmierne ślinienie, wróżenie, co robi sąsiadujący klan, wezwanie deszczu, odegnanie zimy, pomyślność na łowach – to tylko nieliczne z problemów szamanów, zaklinaczy i kapłanów.

Kult przedmiotów u zielonoskórych sięga bardzo głęboko. Panuje głębokie przekonanie, że rzeczy składają się z dwóch części: materialnej i duchowej. Według odizolowanych od cywilizacji klanów nie tylko duch osoby może nawiedzać w złości, może to również być duch źle potraktowanego przedmiotu.

Waaagh! jednoczy naraz religię, magię, naukę, sztukę, samokontrolę i manipulację. Od swoich adeptów wymaga zdolności ekstazy, poświęcenia i współpracy z współbraćmi. Jest drogą ogromnej potęgi, ale i równie wysokiego ryzyka. Waaagh! nie podlega tym samym prawom, co Wiatry Magii i choć często zielonoskórzy czarownicy potrafią wyczuwać Eter, to jednak nie potrafią z niego korzystać.



II. Kości som mniam!

Proponowana mechanika magii Waaagh! różni się w zależności od specjalizacji czarownika. Całość bazuje jednak na podstawowych zasadach przedstawionych w tym rozdziale. Nic nie stoi na przeszkodzie, by Mistrz Gry (MG) zmodyfikował je na użytek własny.

Na potęgę posępnego czerepu

Poziom cechy Magia u zielonoskórych czarowników przeliczany jest na Punkty Waaagh! (PW). Wartość cechy Magia należy pomnożyć przez dziesięć, by w ten sposób ustalić wyjściową ilość PW.

Przykład:

Zaklinaczka Joorlaa ma cechę Magia na poziomie 1. Aby ustalić ilość Punktów Waaagh! należy pomnożyć poziom cechy Magia przez dziesięć. To daje zaklinaczce wyjściową ilość 10 Punktów Waaagh! (1 x 10=10).

Każdy zielonoskóry jest źródłem energii Waaagh!, co ma oczywiście odzwierciedlenie w chwilowym zwiększeniu ilości PW, tak jak przedstawiono w tabelach poniżej:

Tabele - Pomożecie?

W zależności od cechy Magia czarownika zwiększa się obszar, z którego czerpie on dodatkową energię Waaagh!:

Magia czarownika	Promień
1	12 metrów
2	24 metrów
3	36 metrów

W zależności od ilości towarzyszy w danym obszarze zwiększa się ilość PW czarownika:

Zielonoskórzy	Dodatkowe Punkty Waaagh!
2 gobliny, 1 ork	+1
1 czarny ork	+3
bohater, dodatkowy szaman, zaklinacz, kapłan	+5

Przykład:

Szaman Goobolo ma cechę Magia równą 2. Jego bazowa ilość PW wynosi więc 20 (2x10=20). W promieniu 24 metrów od niego znajduje się dziesięciu czarnych orków i czterdziestu goblinów. Aby obliczyć aktualną ilość PW należy do jej bazowej wartości (20) dodać odpowiednio: 20 (bo każdy czarny ork dodaje 2 PW, a orków jest dziesięciu, czyli 2x10 daje nam 20 dodatkowych PW) i kolejne 20 (bo każde dwa gobliny dodają 1 PW, a łącznie goblinów jest czterdzieści, które w sumie dają dodatkowo 20 PW). W tej sytuacji szaman Goobolo posiada 60 PW (20 bazowych PW + 20 dodatkowych PW za czarne orki + 20 dodatkowych PW za gobliny w jego otoczeniu).



Na ilość PW wpływają też zażyte środki psychoaktywne. Ich liczba zależy od zdobytej odporności na nie i mocy samej substancji. Im bardziej doświadczony czarownik Waaagh!, tym częściej potrzebuje nowych środków. Zwykle upicie alkoholem może dodać do 5 PW, a dobra dawka Grzybów Szalonego Kapelusznika czy jadu pająka nawet i 10 PW.

Magia Waaagh!, z racji boskiego pierwiastka, nie jest obarczona ryzykiem manifestacji Chaosu. Istnieje natomiast gniew natury i bogów, którego efektem jest tabela Posępnego czerepu. Ta wykorzystywana jest w zależności od specjalizacji.

Tabela Posępnego czerepu (rzut k100)*

Wynik	Efekt
01 – 20	Fzaaaaap! – energia magiczna, eksplodując oczyma, uszami i ustami czarownika, ogłusza go na rundę. O ile czar (zaklinanie) się udało, jego efekt nastąpi dopiero w kolejnej rundzie, niezależnie od woli czarującego.
21 – 40	Yuuuurgh! – szaman przez k10/2 rund walczy, by zachować kontrolę nad własnym ciałem. W tym czasie wokół głowy rozbłyskują mu kolorowe światła, z ust toczy się piana, a na skórze wyskakują bąble, które po chwili pękają. W przypadku gdy czar (zaklinanie) się udało, dochodzi do skutku po oprzytomnieniu czarującego, niezależnie od jego woli.
41 – 60	Moja głowa bolć – duża dawka energii uderza w głowę czarownika, ogłuszając go na k10/2 rund.
61 – 80	Uuuu ja zapomnieć – czarownik zapomina czar i traci 10+k10 PW na 24 godziny. Drepta w zakłopotaniu przez najbliższą rundę.
81 – 95	Myśla, że bede - czarownik upada na kolana, a potężna dawka energii z trzewi szuka ujścia przez jego gardło, powodując wymioty. Następujący wybuch rani czarownika z Siłą 5, a jeśli przeżyje, wyłącza go na trzy rundy. Wszystkie osoby będące w promieniu 5 metrów otrzymują ranę z Siłą 3, niezależnie od noszonej zbroi.
96 – 100	Czerepbum – głowa szamana wybucha, zabijając go na miejscu, a wszystkie osoby w promieniu 10 metrów rani z Siłą 3 – niezależnie od noszonej zbroi.

* Tabela Posępnego czerepu (oryginalnie Eadbangerz Chart) – została zaczerpnięta z dodatku Realms of Sorcery – wydanego przez Hogshead Publishing Ltd., 2001 (strona 133) - i zmodyfikowana na potrzeby tego dodatku.



III. Różne Waaagh!

Magia to potężna broń - niestety obusieczna. Waaagh! to kontakt z bogami, a ci, niestety, w swej potędze nie zawsze są przychylni swoim wyznawcom. Eter otwiera drzwi do kontroli – jednak nikt nie lubi być podporządkowany.

Wśród orków i goblinów ukształtował się wyraźny podział na magów.

1. Waaagh! Waaagh! Waaagh!

Szamani to najbardziej różnorodna grupa zielonoskórych magów. Każdy z nich posiada swój własny i niepowtarzalny styl ubierania się, zachowywania i rzucania czarów. To często drugie co do ważności osoby w klanie. Mieszkają na uboczach wiosek, a ich zachcianki traktowane są bardzo poważnie. Zwykły mieszkaniec klanu na co dzień raczej unika kontaktu z szamanem, za to podczas bitew traktuje go jako filar grupy i wręcz najważniejszą osobę.

Gobliński szaman z południowego Wissenlandu niczym nie będzie przypominał hobgolińskiego czarownika natury z Bretonii czy kolegi po fachu z Hochlandu. Jedyne, co może ich łączyć, to zamiłowanie do używek i wszystkiego, co wprowadza w inny stan świadomości. Każdy doświadczony podróżnik wie, że lepiej nie przeszukiwać ciała zielonoskórego szamana, bo w najlepszym przypadku może się to skończyć długotrwałym rozwolnieniem, a w najgorszym śmiercią. Substancje, które zielonoskórzy zażywają, są mocno halucynogenne i przede wszystkim bardzo trujące, szczególnie dla ludzi. Organizmy szalonych zielonych magów bardzo szybko uodporniają się na zażywane środki. Prowadzi to do przyjmowania dawek, które powaliłyby rosłego ogra czy trolla.

Talent magiczny zazwyczaj odkrywany jest już w wieku dziecięcym. Jeżeli obdarzony jest nim młody samiec i istnieje taka możliwość, zaraz oddawany jest pod opiekę innego szamana. Jeśli w danym klanie nie ma osoby parającej się Waaagh!, wódz rozkazuje, by porwać taką z



innego plemienia, a jeżeli i to jest niewykonalne, wysyła swoich szpiegów, by ci podpatrywali zachowania i wygląd chaty duchowego przywódcy w innej grupie zielonoskórych. Często zdarza się, że wywiadowcy trafiają w dwa różne miejsca i obserwują dwie różne osobowości. Połączenie cech dwóch zielonych magów, doprawione słabą pamięcią lub nadzwyczajną kreatywnością szpiegów, doprowadza do sytuacji komicznych, ale niekiedy i śmiertelnie niebezpiecznych. Nierzadko zdarza się, że „bystry” obserwator zapomina dodać, że obiektem jego lustracji był ork. Wtedy młody szaman - goblin, nie kontrolujący jeszcze w najmniejszym stopniu swoich mocy, po zażyciu dawki wilczej, czerwonej jagody, przeznaczonej dla uzależnionego orka, w szalonym tańcu przed swoją śmiercią potrafi zabić kilku współplemieńców, w tym często wodza, który pod nieobecność mentora sam stara się wychować i wykreować nowego generała klanu.

Szamani to uniwersalni magowie, ale z racji dużego ryzyka zawodowego ich talent wykorzystywany jest w pełni tylko podczas bitew. Po Imperium i Bretonii krążą legendy o tym, jak to bratobójcze starcia między zielonoskórymi dzięki działaniom szamanów trwały ledwie dwa mrugnięcia oka. Mimo że opowieści te często dopełniane są elementami humorystycznymi, wielu doświadczonym łowcom zielonych miękną kolana na wieść o oddziale goblinów z szamanem na czele. Niejeden w zanadru ma historię o tym, jak wystraszony krasnolud, plując na swój honor i klan, brał nogi za pas, gdy tylko usłyszał dzwonki i dziki śpiew szamana.

Znalezisko

Szamani czerpią natchnienie z używek. Grzyby Szalonego Kapelusznika, jad węzsmoka, spirytus – nie jest istotne co, ważne, by była tego taka ilość, która wprowadzi szamana we właściwy stan. Organizmy zielonoskórych szybko przyzwyczajają się do trucizn i używek, co powoduje, że każda następna porcja musi być odpowiednio większa. Naszyjnik z czerwonej, wilczej jagody, pełna beczka brandy jako podest do czarowania i źródło inspiracji, języki zwierzoludzi nawleczone na sznur i przewieszane przez pas, bukłak z krwią pająka giganta – to kilka z najbardziej pospolitych i ulubionych przedmiotów-dopalaczy szamanów. Nie tylko tworzą one element stroju, ale służą pomocą przy czarowaniu.

Nie wiadomo, skąd wzięło się u szamanów przywiązanie do stroju i przedmiotów. Mimo że próżno szukać dwóch takich samych szamanów, to każdego z osobna bez problemu można opisać po charakterystycznym stroju. Czaszki, elementy zbroi, uszkodzona kusza, kurcze stopy, koło od wozu – wszystko może być artefaktem czy różdżką do rzucania czarów. Słynne bretońskie przysłowie: Gdy zabijesz najdziwniejszego goblina na polu bitwy, już wygrałeś, nie wzięło się znikąd. Stary elfi manuskrypt, napisany przez młodego jeszcze Teclisa, wspomina o tym, że przedmiot, choćby najzwyczajniejszy i najpospolitszy,

będący długo w posiadaniu dzikiego szamana gobliniego, po pewnym czasie zaczyna nabierać właściwości magicznych, magazynując głównie Zielony, Bursztynowy i Czarny Wiatr Magii. Późniejsze badania jednak tego nie potwierdziły.

Kolejnym nieodzownym elementem szamana są malowidła na ciele. O ile w wielu przypadkach są one po prostu swego rodzaju podpisem, znakiem rozpoznawczym, to znane są plemiona goblinie, gdzie używane przez doświadczonych magów znaki bezpośrednio przekładają się na moc. Oczywiście daleko takim gryzmołom do mocy krasnoludzkich runów, lecz pewna powtarzalność symboli wzbudziła zainteresowanie uczonych. Gobliny najczęściej używają kolorów bardzo pstrokatych, ze szczególnym upodobaniem czerwieni. U orków dominują bardziej stonowane barwy, ale mocno kontrastujące z zielenią lub czernią.



Szamanie kości

Specyficzne podejście do czarowania, oryginalność szamanów, brak systematyki w magii Waaagh! - to wszystko powinno mieć odzwierciedlenie w mechanice czarowania.

Z racji pewnych ograniczeń środowiskowych szaman będzie najprawdopodobniej rozwijał swój talent w jednej kategorii, którą pozna najwcześniej. Szamana i jego zasób czarów najlepiej przygotować przed sesją, co może przynieść wiele zabawy i nowe pomysły. Pomocny może okazać się schemat 3 razy S: Stylą, Sortyment, Skutek.

Stylą

Bodaj najważniejszy element w kreacji szamańskiego arsenału czarów. Rzucanie czarów powinno wyglądać bardzo oryginalnie i przykuć uwagę Bohaterów Graczy (BG), którzy będą mieli okazję spotkać czarownika Waaagh!. Sama rozgrzewka przed rzuceniem pierwszego czaru powinna trwać przynajmniej jedną turę i, w zależności od potrzeb sesji, wyglądać bardzo komicznie lub budzić grozę. Po pierwszym udanym wezwaniu energii Waaagh! nie jest już potrzebny tak długi wstęp, natomiast często kolejne czary poprzedzone są określonym rytuałem. W przypadku rozgrzewki można również zdać się na kości i wykonać rzut na tabelę Stylą.



Tabela Stylą (k100)

Wynik	Efekt
01 – 20	Straszna! – szaman kuca, chowając głowę między nogi, po czym po chwili wyskakuje do góry, drąc się w niebogłoso. Podbiega do najbliższych stojących zielonoskórych, łapiąc ich za kły, głowy, wydzierając się im do uszu.
21 – 40	Turla! – szaman kładzie się na plecach i po chwili bezruchu jego ciało ogarniają konwulsje, z ust toczy się piana, a jego ciało wygina się niczym łuk. Po chwili z jego ust wydobywa się niesamowicie głośny pisk, a on sam niczym sprężyna staje na nogi, by zaraz spaść na brzuch, podeprzeć się rękoma i stanąć na głowie.
41 – 60	Ya bóla-bóla! – czarownik gryzie się mocno w język i wargi, tak by z twarzy popłynęła mu krew. Następnie nożem, nacina sobie ręce i nogi, by chwilę później rozpocząć szaleńczy taniec, bryzgając naokoło krwią.
61 – 80	Robaka! – adept Waaagh! Wygina nienaturalnie swoje kończyny, zakładając nogi za głowę, płacząc w dziwny sposób ręce. Po chwili nieznaną siłą podnosi jego ciało i opuszcza, co wygląda jak nadmuchany kozi pęcherz, odbijający się od ziemi.
81 – 100	Hop hop – szaman rozpedza się, wbiegając na najbliższe drzewo, ścianę czy plecy orka. Po paru krokach odbija się, robiąc salto. Wszystko odbywa się przy akompaniowaniu krzyków i pisków.

Sortyment

Zamyka się on zazwyczaj w jednej z kategorii czarów. Ma na to wpływ wiele czynników: intuicyjne używanie Waaagh!, częste samouctwo, ograniczenia środowiskowe, niebezpieczeństwo gniewu bogów, a co za tym idzie - krótki żywot szamanów. Mistrz Gry, tworząc swojego szamana, powinien wymyślić obszar głównych zagadnień, których będzie dotyczyło czarowanie szamana. Można takowy również wybrać lub wylosować z tabeli Akademii kapelusznika.

Tabela Akademii kapelusznika (k100)

Wynik	Sortyment
01 – 15	Cichożażenia! – ukrywanie się, tropienie, skrytobójstwo, szpiegowanie.
16 – 31	Micszania! – tworzenie mikstur, wywarów, leków, trucizn, dopalaczy.
32 – 47	Bóla! – magia ofensywna, magiczne pociski.
48 – 63	Reperuja! – leczenie, wspomaganie, tworzenie chwilowych zmian na ciele.
64 – 79	Do boja! – wpływ na morale, testy strachu i grozy, przewodzenie, znajomość taktyki.
80 – 95	Spletania! – tworzenie przeszkód, sideł, pułapek.
96 – 100	Zmiana! – zdolność przemiany w zwierzęta lub przedstawicieli innych ras.

Skutek

Kolejnym etapem jest wymyślenie efektu czaru, podzielenia go na bloki i określenie wymaganej ilości PW dla każdego z nich. Dodanie każdego bloku winno odpowiednio zwiększyć stopień trudności. Wartość PW każdego bloku Mistrz Gry powinien ocenić sam, biorąc pod uwagę, w jakich warunkach odbywa się czarowanie. Kreowanie bloków zależy już od Mistrza Gry i konwencji, w jakiej bawi się drużyna. Założeniem jest, że koszt podstawowego bloku wynosi 5 PW.

Przykłady podstawowych bloków (5 PW):

- kreacja materialna niedużego przedmiotu (pocisk, lina, ostrze, kula),
- zadanie obrażeń z Siłą 1,
- stworzenie czaru obszarowego – promień 3 metrów,
- dodanie zasięgu do czaru – 12 metrów,
- zwiększenie stopnia trudności w przeciwstawnym teście,
- uleczenie k10/4 (zaokrąglone w górę) punktów Żywotności itp.

Zasady są elastyczne i zostawiają dużą furtkę dla wykorzystania nowych możliwości, by MG mógł je dostosować pod swoją drużynę i pod swój pomysł. Oczywiście, przykłady bloków podstawowych można by mnożyć, ale celem było zaznaczenie pewnych ram odnośnie kosztów Punktów Waaagh!

Przykład:

Gobliński szaman Bertuzaleus para się magią Bóla! Mistrz Gry chce przygotować mocny czar ofensywny. Wybór pada na magiczny pocisk, który ma zadawać duże obrażenia. Narrator określa bloki, które w tym czarze wyglądają następująco:

Stworzenie magicznego pocisku - 5 PW

Za każde 12 m zasięgu - 5 PW

Za siłę pocisku równą 1 - 5 PW

Czar ma być mocny. Szaman ma utworzyć dwa pociski (2 x 5 PW=10 PW), każdy ma uderzyć z Siłą 3 (liczbę PW obliczamy, mnożąc koszt Siły pocisków przez ich ilość, czyli: 3 x 5 PW x 2=30 PW), pole rażenia czaru to 12 metrów (5 PW za pocisk, czyli 2x5 PW=10 PW). W tej sytuacji wymagana do czarowania ilość Punktów Waaagh! wynosi 50 PW (sumujemy PW za ilość, siłę i zasięg pocisków, czyli 10 PW + 30 PW + 10 PW = 50).

Szaman magazynuje moc Waaagh! w pierwszej turze, a w drugiej ją uwalnia. Ilość Punktów Waaagh! zależy od poziomu cechy magia (PW=10 x Mag), ilości otaczających szamana współbraci i kuzynów oraz zażytych, działających środków odurzających. Każde zmagazynowane 10 PW więcej niż potrzeba do danego czaru zmniejsza wymagany poziom o 5. Natomiast niedobór 10 PW powoduje zwiększenie poziomu o 20. Ostatecznie o tym, czy czar się udał, czy nie, decyduje rzut kością k100. Wynik większy lub równy PW oznacza sukces.

Przykłady:

Orczy szaman Hul chce spętać rycerza, szarżującego na oddział wystraszonych goblinów. W tym celu kreuje pnącza kosztem 5 PW. Cel jest w ruchu, więc by dobrze trafić, szaman musi wydać kolejne 5 PW. Hul chce też, by spętanie było mocne (Wymagający test Krzepy na uwolnienie się), więc poświęca na to 25 PW (5 PW za każdy poziom trudności). Na dodatek chce, by pnącza miały kolce, raniące z Siłą 3, a to kolejne 15 PW (3 x 5 PW za S=1). Mistrz Gry wyznacza wymaganą ilość PW na 50. Hul ma cechę Magia na poziomie 2 (bazowo 20 PW), a w promieniu 24 metrów znajduje się 10 czarnych orków (dodatkowe 20 PW), zebrał więc tylko 40 PW, czyli o 10 PW za mało od wymaganej ilości. W związku z tym poziom trudności rośnie o 20 i wynosi teraz 70. Rzut k100 daje wynik 71 - sukces! Czar się udał.

Wynik mniejszy niż wymagana ilość PW, jak i wszystkie uzyskane podczas rzutu dublety (11, 22, 33,...), oznacza rzut k100 na tabelę Posępnego czerepu. W przypadku, gdy poziom trudności przekroczy 96, czar automatycznie się nie udaje.

Czarny goblin, parający się magią Waaagh!, pragnie zneutralizować oddział strzelców hochlandzkich. Chce stworzyć chmurę trującego dymu (5 PW), która będzie wymagała od ofiar zdania Bardzo Trudnego testu Wytrzymałości (35 PW; 5 PW za każdy poziom trudności testu). Chmura ma objąć teren o promieniu 12 metrów (20 PW; 5 PW za promień 3 metrów). Trucizna ma zadawać obrażenia z Siłą 2 (10 PW; 5 PW za S=1). Mistrz Gry wyznacza wymagany poziom Waaagh! na 70. Szaman ma cechę Magia na poziomie 2 (20 PW), w promieniu 24 metrów od niego znajduje się kapłan (5 PW), 35 orków (35 PW) i 10 goblinów (5 PW) dowodzonych przez bohatera Jarla Bezzębego (5 PW). Ponadto czarny goblin jest pod wpływem jadu węzosa (10 PW), stąd osiągnął 80 PW - to o 10 więcej niż potrzeba, czyli wymagany poziom trudności zmniejsza się o 5 i ostatecznie wynosi 65. Rzut k100 daje wynik 56 - porażka. Potrzeba rzutu k100 na tabelę Posępnego czerepu.

Altazeer próbuje uleczyć swojego wodza. Dwa beltę tkwią bardzo głęboko, ranny stracił dużo krwi, a do tego cios korbaczem najprawdopodobniej złamał mu obie nogi. Gdy wódz stracił przytomność, morale zielonoskórych znacznie spadło. Spowoduje to najprawdopodobniej, że ponownie grupująca się konnica bretońska rozgoni oddziały zielonoskórych. Szaman chce przywrócić k10 punktów Żywotności (20 PW), a ponadto pragnie, by magiczna moc pozbyła się beltów (50 PW). Reszta problemów Altazeer zajmie się później. Rzut k100 daje wynik 88, czyli dublet, a co za tym idzie - pech. Potrzebny jest rzut k100 na tabelę Posępnego czerepu.





Ładna tatuaża

Niektóre malunki i tatuaże na ciałach szamanów z czasem nabierają mocy Waaagh!, szczególnie gdy są na odkrytych częściach ciała i przedstawiają motywy roślinne. Ekstrawagancja szamanów często objawia się równie dziwnymi malunkami na twarzy, jednak ryzyko wykonywanej profesji doprowadza do tego, że na palcach jednej ręki można policzyć szamanów, którzy czerpią dodatkową moc z tatuaży i ozdób na ciele. MG chcący stworzyć naprawdę groźnego przeciwnika, może wykorzystać szamana z ciekawym motywem tatuażu, którego wizerunek będzie prześladował podróżników, im bliżej będą schwywania czarownika Waaagh! Dodatkowa moc płynąca z tatuażu nie powinna być wyższa niż 5.

2. O Gorku, o Morku! Oj!

Komunikacja z Gorkiem i Morkiem i wypraszenie od nich łask to kolejna z form magii Waaagh!. Kapłani nie mają tak wysokiej pozycji jak szamani, ale pełnią znaczące stanowisko przywódcy duchowego i moralnego w plemienu. To oni rozstrzygają kwestie teologiczne i to oni są sędziami w sporach. Wrodzony rozsądek i inteligencja kapłanów każe im opierać sądy nie na sprawiedliwości czy dowodach, a sile stron. Ważne jest, by to ten silniejszy odszedł zadowolony i w razie zemsty przegranego, stanął w obronie duchowego.

Podobnie jak szamani, kapłani poszukują natchnienia w

środkach odurzających, a w szczególności we wszelakich roślinach i grzybach halucynogennych. Różnica polega na tym, że wprowadzają się oni w stan wyższej świadomości, by skomunikować się z bogami. Finalny efekt modlitw, to już tylko woła boskiej pary. Tak więc kapłan dba, by kontakt między nim a Gorkiem i Morkiem był ciągły i opierał się na dobrych relacjach. Dlatego też nie zwraca się on do swoich bóstw tylko wtedy, gdy ich potrzebuje, ale praktycznie w każdej wolnej chwili. Dialog odbywa się podczas samotnych wędrówek, w trakcie tańców przy ognisku i medytacji. Każda narkotyczna wizja traktowana jest jak odpowiedź bogów i wskazówka, co do następnych działań wyznawców.

Kapłanem może zostać tylko samiec, czyli identycznie jak w przypadku szamana. Kapłan najczęściej wybierany jest przez duchy, które nawiedzają sny i wizje wodza klanu lub innego maga Waaagh!. Kapłaństwo to dar, rodzaj powołania, które uzewnętrznia się zazwyczaj w wieku dorastania. Już wówczas dany osobnik bywa niestabilny psychicznie, niezdolny do jakiegokolwiek kontroli. Z czasem dochodzi medytacja, tańce i oczywiście wszelkie substancje halucynogenne. Moc, jaką uzyskuje kapłan, to również niesamowita, nawet jak na ten gatunek, kontrola nad ciałem. Zrzucanie włosów i rośnięcie nowych, zrzucanie i wydłużanie pazurów, tracenie i tworzenie nowego uzębienia, a wszystko to na zawołanie, dowodzi umiejętności doświadczonych kapłanów. Do tego dochodzi wyjątkowa wytrzymałość na ból i niewrażliwość na bodźce zewnętrzne.



Zielono mi

Wedle ludzkich badaczy, to właśnie kapłani biorą bezpośredni udział w negocjacjach z demonami. Stąd ich niepoczytalność i zachowania dziwne, nawet jak na pomioty Chaosu. Dla uczonych z Altdorfu wiara w Gorka i Morka to po prostu kolejna manifestacja plugawych bóstw, w innym, łatwiejszym do zrozumienia dla otepiałych, zielonych humanoidalnych stworów Chaosu. Sprzeciwianie się tej tezie traktowane jest jak świętokradztwo i herezja. Ostatni uczony archeolog, Joachim Telli, który porównał zwyczaje pierwotnych ludzi, udomawiających pierwsze zwierzęta i walczących o tereny łowieckie, z plemiennością zielonoskórych, spłonął na stosie. Najbardziej kontrowersyjną część badania dotyczyła kultu roślin, natury i cyklu życia. Telli zauważył, że jest on mocno kultywowany w grupach, w których nie obowiązuje pismo, niejako tym samym zrównując korzenie ludzkie i zielonoskórych do jednego poziomu.

Wśród kapłanów zielonoskórych również zarysował się pewien podział na specjalizacje. Oprócz codziennej posługi kapłańskiej, zielonoskóry obdarzony boską mocą Waaagh! może mieć specjalne względy u boskiej pary w pewnej dziedzinie. Zdarzają się bardzo płodni kapłani, którzy nie tylko sami są chodzącymi reproduktorami, ale na dodatek wyzwalają aurę zwiększającą ilość ciąż w plemienu. Kiedy indziej można napotkać strażnika, którego głównym celem jest ochrona i pilnowanie świętego kamienia, kolejny zaś jest myśliwym chorych zjaw, roznoszących zarazy. Wszystkich ich łączy wiara i przekonanie w istnienie świata duchów i mocy. Nie brakuje też kapłanów, którzy dostrzegają energię w przedmiotach. W odizolowanym plemienu dzikich orków za Górą Krańca Świata tak mocny i ważny jest pierwiastek mistyczny, że głównym zadaniem kapłana jest wstawanie przed świtem i wzywanie słońca. W Imperium i Bretonii powszechną goblinską praktyką jest rozmowa kapłana z duchem zmarłego na temat podziału jego ewentualnego majątku. Pośmiertna szczodrość dla kapłanów jest cechą typową dla tej rasy.

Fetysz na zielona

O kapłanach można rzec, że uprawiają zbieractwo, gdyż ich szałas i okolica wyglądają niczym ujście altdorfskich kanałów. Patyki, zwierzęce szczątki, kamienie, muszle, wisiorki, wszelkie wojenne zdobycze, którym specjalne zabiegi dostarczają mocy. Choć na to nie wygląda, leżą w ściśle określonym miejscu, w tajemniczym celu. Nierzadko bywa tak, że kapłan w zamian za swoje wstawiennictwo u boskiej pary, żąda, by pilnowano jego świętych skarbów. Bywają one też kością niezgody i powodem ataków innych plemion.

Niedoświadczone ludzkie oko będzie miało nie lada problem w rozróżnieniu szamana od kapłana. Ci drudzy również stawiają na oryginalność, choć kształtują swój styl wedle pewnych schematów. Dwa nieodzowne elementy kapłana to maska i totem. Nakrycie twarzy ma dwa zadania:



pierwszym jest wywoływanie strachu u przeciwników (dobre maski potrafią zasiać ziarno strachu u ogrodników, a najlepsze nawet paralizują bretońskich rycerzy), zaś drugim ukrycie twarzy przed bogami. Kapłan zmienia maskę po kilku niepowodzeniach odniesionych w krótkim czasie, próbując w ten sposób oszukać Morka i Gorka. Dopóki dobra passa trwa, dba o nią jak o największy skarb.

Totem jest kluczem to boskich wrót. Pokaż mi swój totem, a powiem Ci, jak blisko jesteś z Gorkiem i Morkiem – to byłoby jedno z najczęściej powtarzanych przysłów, gdyby te istniały w kulturze zielonoskórych. Jeżeli kapłan jest znaczącym duchownym w regionie, a jego totem wygląda odpowiednio dobrze, przedmiot ten jest czczony jako zesłany przez Gorka i Morka i staje się godłem grupy.

Szpik i kostki

Kapłan uprasza bogów, by ci zesłali moc Waaagh!, dlatego minimum przez rundę przed określeniem efektu czaru musi się modlić. W tym czasie wykonuje on test Siły Woli, w którym może sobie pomóc, przeznaczając trzy kolejne rundy na modły (+10 do testu na SW). Test można również ułatwić o liczbę PW uzyskanych z używek zażytych przed modlitwą, jak i PW wynikających z ilości towarzyszy (tabela Pomoczenie?). W przypadku porażki kapłan uzyskuje obrażenia z Siłą 1 i musi wykonać rzut na tabelę Posępnego czerepu. W przypadku sukcesu Mork i Gork wysłuchają swojego wybrańca, zsyłając moc Waaagh!. Należy wówczas wykonać rzut k100 na tabelę Łaska panów.

Tabela Łaska panów

Wynik	Efekt
01 - 10	Ya duuuuzia! – kapłan zmienia się w giganta na k10 rund. Na ten czas jego Walka Wręcz zwiększa się o 30, Siła i Krzepa o 3, Szybkość o 2 i zyskuje on zdolność straszny. Po upływie czaru, kapłan wykonuje rzut na Siłę Woli, w przypadku porażki dalej uważa, że jest gigantem i zachowuje się równie odważnie.
11	Dlaczego wy zły? – z nieba padają pioruny, a k10/2* towarzyszy kapłana otrzymuje obrażenia z Siłą 3. Później kapłan wykonuje jeszcze jeden rzut na tabelę Posepnego czerepu. W przypadku braku towarzyszy kapłana uderza piorun, pozostawiając mu Żywotność na poziomie 1.
12 - 21	Ya mondra! – nad kapłanem pojawia się chmura, z której pada deszcz, obdarzający go mądrością. Na k10 rund Siła Woli i Inteligencja kapłana zwiększa się o 30. Dodatkowo na ten czas kapłan zostaje obdarzony możliwością komunikacji w wybranym przez bogów (MG) języku, dwoma nowymi umiejętnościami i jedną zdolnością. Po upływie czasu kapłan musi wykonać test Siły Woli, w przypadku porażki po upływie trwania czaru, kapłanowi wydaje się, że nadal obdarzony jest boską mądrością.
22	Oja biedny! Kapłan znieważył Morka i Gorka, którzy oślepiają go na k10/2* rund. Po upływie tego czasu, kapłan wykonuje rzut na tabelę Posepnego czerepu.
23 - 32	Morka i Gorka z wami! W zależności od cechy PM kapłana (tabela Pomożecie?), w promieniu 12, 24 lub 36 metrów u wszystkich jego towarzyszy na czas następnej walki zwiększa się morale (+15 do Siły Woli na testy strachu i grozy). Następnie kapłan przez trzy kolejne rundy składa modlitwy dziękczynne, jeżeli w tym czasie zginie, łaska natychmiast przestaje działać.
33	Ya przeprasza! – Gorka i Morka byli zajęci czymś ważniejszym, gdy wezwał ich kapłan. Gniew był ogromny i w promieniu 12, 24 lub 36 metrów (w zależności od PM czarownika – patrz tabela Pomożecie?) zyskują grad meteorytów, które zadają na tym obszarze wszystkim osobnikom obrażenia z Siłą 3.
34 - 43	Gorka dawac! – w promieniu zależnym od PM kapłana (patrz tabela Pomożecie?) pada luna zielonego światła. W zależności od potrzeb wszyscy zielonoskórzy na tym obszarze zostają napojeni lub najedzeni albo uleczeni. W ostatnim przypadku kapłan ulecza k10 punktów Żywotności, na każdy punkt PM. Punkty przydziela Gorka (MG).
44	Ojoj! – rzut na tabelę Posepnego czerepu.
45 - 54	Stopa Gorka! – Na wybraną przez kapłana osobę spada z nieba ogromna zielona stopa, zadając obrażenia z Siłą 6. Jeżeli kapłan nie wybierze osoby, stopa stanie na nim. Bogom bez powodu się nie przeszkadza!
55	Jejku jejku! – rzut na tabelę Posepnego czerepu.
56 - 65	Ładnym! – Wokół kapłana wybuchają niewielkie kolorowe bąble, a przez najbliższe k10 dni Ogląda i Zręczność czarownika zwiększone są o 30. Uniemożliwia to kapłanowi skradanie i ukrywanie się. W tym czasie otrzymuje on umiejętność kuglarstwo śpiew, taniec, gadanina oraz otrzymuje na stałe zdolność człowiek-guma.
66	Za cooooo! – Przez dwie najbliższe rundy, ogromna zielona ręka zaczyna ciskać z chmur piorunami. W każdej rundzie kapłan musi wykonać udany test Zręczności - w przypadku porażki, otrzymuje obrażenia z Siłą 1 i musi wykonać rzut na tabelę Posepnego czerepu.
67 - 76	Morka cie chcicie! Z nieba wyłania się ogromna zielona ręka. Od kapłana zależy czy uderzy ona w wybrany cel z Siłą 5, czy złapie wybraną osobę, albo przedmiot i przeniesie na taką odległość w kilometrach ile wynosi PM czarownika.
77	Biegu! – z nieba wyłania się ogromna zielona noga, która kopie kapłana dokładnie pomiędzy plecami a udami, wprawiając go w bieg. Jeżeli coś zatrzyma go w odległości mniejszej lub równej do tej wynikającej z PM i tabeli Pomożecie? natychmiast należy wykonać rzut na tabelę Posepnego czerepu. W przeciwnym wypadku przez najbliższą rundę masuje on poszkodowaną część ciała, będąc w tym czasie bezbronnym.
78 - 87	Ya zniknąć! - Wokół czarownika powstaje mgła, która szybko znika wraz z nim. Przez k10/2* rund czarodziej pozostaje niewidzialny.
88	A masz! – Kapłan zostaje obdarzony darem latania, jednak nie wie, jak go kontrolować. W zależności od PM czarownika spada on z wysokości o połowie wartości wynikającej z tabeli Pomożecie?.
89 - 98	Morka i Gorka tu być! – Kapłan jest w stanie wykreować iluzję, której wielkość zależy od PM i MG). By jej się oprzeć przeciwnicy muszą zdać bardzo trudny test Siły Woli. Iluzja trwa k10/2* rund.
99	Wzzzzzz! – wykonaj ponownie rzut na tabelę Łaskę panów, ignorując dublety. Później niezależnie od wylosowanego efektu, należy wykonać rzut na tabelę Posepnego czerepu.
100	A kuku! – W promieniu zależnym od PM kapłana formuluje się mgła, która natychmiast znika. Czas dla kapłana zatrzymuje się, a ręka Morka może przesunąć towarzyszących mu zielonoskórych w dowolne miejsce. Gdy uzna, że nowe ustawienie współplemieńców jest lepsze, czas rusza, a on sam pozostaje w ukryciu przez k10/2* rund.

* zaokrąglone w górę

W obrębie tabeli Łaska panów można modyfikować wynik rzutu zmagazynowanymi PW. Z zasady decyzję podejmuje Mistrz Gry, natomiast nic nie staje na przeszkodzie, by była to decyzja wspólna bądź samych graczy.

Modyfikacja o zmagazynowane PW nie obowiązuje w przypadku wyrzucenia dubletu – wtedy Punkty Waaagh! przepadają.

Punkty Waaagh!, które zostały niejako zużyte do zmodyfikowania wyniku testu Siły Woli, nie mogą zostać ponownie wykorzystane do zmodyfikowania rzutu na tabelę Łaska panów. Za 10 PW Mistrz Gry może zmienić wynik o 5.

Maska lub totem czarownika, gdy jest już rozpoznawalna i nasycona Waaagh!, może powodować zmianę wyniku rzutu w obrębie tabeli Łaska panów. Legendarne maski lub totemy są w stanie to robić nawet o wartość 10.

Przykłady:

Kapłan Gomoro tiu wzywa moc bogów, by pomogli w bitwie z krasnoludami. Jest początkującym adeptem Waaagh! i poziom jego cechy Magia wynosi 1 (czyli bazowo posiada 10 PW). W promieniu 12 metrów ostały się tylko trzy czarne orki, gdyż pozostali współbracia rozpieczęli się po polu bitwy (6 PW). Kapłan jest pod silnym działaniem grzybów Szalonego Kapelusznika (10 PW). Łącznie posiada więc 26 PW, a jego cecha Siły Woli wynosi 36. W pierwszej rundzie kapłan modli się do bogów i testuje Siłę Woli. Rzut na z wynikiem 42 oznacza porażkę, ale kapłan wykorzystuje 6 z 26 zmagazynowanych PW, by uprosić bogów o łaskę. Ta zostaje przyznana i w drugiej rundzie rzut k100 ową łaskę wyznacza: wynik to 56 - bogowie (MG) stwierdzają, że uzyskany efekt nie jest satysfakcjonujący i wykorzystują pozostałe 20 PW, by zmienić wynik o 10. Wybór pada na 46 - czyli obowiązuje efekt Stopa Gorka.

Kapłan Horezmo (Mag = 2, SW = 40) musi bronić się przed radą plemienia, która uznała go za oszusta. Kapłan wzywa Gorka i Morka na pomoc - test Siły Woli jest udany, na kościach uzyskano wynik 34. Kolejny rzut dotyczy tabeli Łaska panów i przynosi rezultat 55. Na nic zmagazynowane PW. Rzut na tabeli Posepnego czerepu (wynik 97) zatławia sprawę. Widać rada miała dobrego nosa.

Aleemun jest ostatnią szansą czarnych goblinów. Czarne pająki są wszędzie, a ciało zaklinacza jest już spętane jedwabną siecią. Kapłan (Mag = 2, SW = 39) modli się do bogów. Zmagazynowane 34 PW pomagają zmodyfikować rzut na test SW, wszak czas nagli. Na kościach uzyskano wynik 70. Pozostałe 3 PW do niczego się nie przydadzą, wynik rzutu na tabelę Łaska panów będzie wiążący. Bogowie bywają ironiczni - na kościach wypada 12 (Ya mondra!) - Aleemun umrze mądrzejszy.



3. Siad, leżeć, waruj... Zostaw!!!

Nie spotyka się samicy szamanek ani kapłanek. Jeżeli talent magiczny ujawnia się u młodego osobnika płci słabszej, los takiej osoby jest już przesądzony – będzie ona zaklinaczem. Wśród tej grupy adeptów Waaagh! zdarzają się i samce, jednak w miarę upływu czasu, rozwijają się u nich cechy żeńskie, do tego stopnia, że po kilku latach dochodzi do zmiany imienia.

Zaklinacze jednocześnie kochają i nienawidzą zwierzęta, które są po części przedmiotem ich kultu. Niektórzy z nich na rysunkach przedstawiają boską parę z wyraźnymi cechami zwierzęcymi, co ma symbolizować nierozłączność natury i boskości Morka i Gorka. Nienawiść przychodzi z czasem, gdy każdy kolejny dzień obcowania z dzikimi zwierzętami może być ich ostatnim.

O zaklinaczy się dba, a wręcz walczy się o nich, porywa, próbuje przekupić wizją lepszego życia, ale traktuje się ich z ogromnym dystansem i rozmawia z nimi tylko w ostateczności. Rzadko zdarza się, by zaklinacze mieszkali w wiosce i uczestniczyli w codziennym życiu czy wyprawach wojennych. Ich zdolność manipulacji i kontroli budzi strach nawet u najsilniejszych wojowników z klanów czarnych orków.

Największą bronią tych adeptów Waaagh! jest umiejętność łączenia się ze sferą duchową danej osoby czy zwierzęcia. Sfera ta jest znacznie bardziej podatna na sugestię i tresurę. Zdolność osławiania i sugestii skuteczna jest tylko za dnia i wymaga od zaklinacza znacznego wysiłku i niebywałej wręcz koncentracji. Sytuacji nie ułatwia fakt pracy z bardzo niebezpiecznymi zwierzętami: wilkami, pajakami gigantami czy wyvernami. Sam proces tresury czy dominacji nie jest jednorazowy, potrzebna jest konsekwencja, która rodzi dodatkowy stres.

Początkowo zaklinacz próbuje odnaleźć odpowiednie połączenie z właściwym duchem. Budowanie myślowego mostu jest bardzo skomplikowane i niebezpieczne. Wystarczy niewielki błąd, a zaklinacz zamiast z wilkiem, może połączyć się z rosnącym niedaleko drzewem. Później – w następnym etapie – gdy będzie próbował narzucić duchowi swoją wolę, może spotkać się z dużym oporem (stare, głęboko zakorzenione drzewo), wpaść w obłąd (duch zgodzi się na osławianie, na komendę siad zareaguje pozytywnie, co nie będzie miało przełożenia na stan faktyczny – gdyż drzewo potrzebuje dużo czasu na wykonanie takiego polecenia) lub zginąć (po wejściu do klatki ze zwierzęciem, okaże się, że wcale nie zamierza ono być pokorne).

Zanim dojdzie do próby pierwszego osławiania, zaklinacz powinien przejść długi trening. Musi nauczyć się łączyć ze światem duchów i dla tego celu odnaleźć ulubione substancje psychoaktywne. Później adept zapoznaje się z

naturalnymi reakcjami swojego organizmu na wizualizacje, oczekiwania i wyobrażenia. Kolejnym etapem nauki jest wprowadzanie się w trans, który ma stłumić strach i pozwolić osiągnąć motywację do wykonywania niebezpiecznych zadań.

Podczas samego procesu zaklinalnia ciało czarownika Waaagh! przechodzi szereg zmian. Początkowe stadia to przyspieszony oddech, nadmierna potliwość, a potem wydalanie z ust soków żółciowych, torsje, a nawet trwała utrata palców czy całych kończyn. Choć swego rodzaju walka odbywa się na płaszczyźnie eterycznej, odciska ona również piętno na ciele zaklinacza.

Łapa!

Doświadczeni zaklinacze, którzy mogą pochwalić się wieloma sukcesami z danym gatunkiem zwierzęcia, nabywają zdolność tworzenia obroży kontroli, która znacznie ułatwia samą tresurę przedstawicieli tegoż gatunku. Najłatwiej zmusić do współpracy dziki, trudniej przychodzi to z wilkami i pajakami gigantami, a tylko nieliczni z zaklinaczy potrafią zbliżyć się do wywerny, nie mówiąc już o oswojeniu jej. Nieosiągalnym szczytem kunsztu zaklinaczy do dziś jest stworzenie obroży kontroli dla tych latających stworzeń.

Do zrobienia obroży kontroli potrzebne są odpowiednie minerały. Najpowszechniejsze są te mające właściwości magnetyczne. Montuje się je w żelaznej obręczy, którą później należy ulokować na szyi zwierzęcia. Najlepsze efekty daje spaczeń, jednak znikoma dostępność i skutki, jakie za sobą niesie sama jego obecność, powodują, że jest rzadko wykorzystywanym materiałem.



Aport!

Zaklinacz jest w stanie chwilowo wpłynąć na zwierzę lub istotę Chaosu. Pełne oswojenie bez obroży kontroli wymaga czasu i poświęceń. Chwilowa dominacja jest możliwa, dzieje się to poprzez wymuszenie na zwierzęciu pewnych odruchów.

Zaklinacz – jak wszyscy czarownicy Waaagh! – potrafi czerpać energię od innych zielonoskórych, jednak rzadko zdarza mu się korzystać z tego przywileju. Powodów jest kilka: orki i gobliny wolą nie być świadkiem dominacji, raz, że boją się zwierząt, a dwa – obawiają się, że zostaną zdominowani przez zaklinacza. Duża liczba widzów powoduje, że zwierzę staje się niespokojne i agresywne, co znacznie utrudnia komunikację z nim.

Cecha Magia u zaklinaczy determinuje odległość, w jakiej zaklinacz musi znajdować się od zwierzęcia, by dominacja była skuteczna. Dla cechy na poziomie 1 są to 3 metry, dla Mag = 2 dystans zwiększa się do 5 metrów i finalnie wynosi 12 metrów dla Mag = 3.

Mechanika pełnej dominacji nie jest potrzebna, gdyż jest to proces na tyle rozłożony w czasie, że raczej nie przyda się na sesji. Zainteresowany Mistrz Gry, korzystając z zawartych tu wskazówek, może jednak pokusić się o stworzenie odpowiedniego schematu. Natomiast zupełnie inaczej jest z chwilowym zauroczeniem zwierzęcia, które bez problemu można przeprowadzić podczas przygody.

Noga!

Długość trwania procesu łączenia się z duchem zwierzęcia jest uzależniona od Siły Woli danej istoty i trwa tyle rund, ile wynosi liczba dziesiętna cechy Siły Woli.

Przykład: Pustułka (niewielki ptak drapieżny – Bestiariusz, strona 117) ma Siłę Woli na poziomie 20. Zaklinacz Joorlaaa potrzebuje dwie rundy, by spróbować skontaktować się z duchem ptaka.

Po utworzeniu połączenia zaklinacz stara się zdominować ducha. W tym celu wykonywany jest przeciwstawny test Siły Woli, a zebrane punkty sukcesu mnożone są przez 10 i dodawane do puli PW zaklinacza. Punkty porażki mnożone są przez 15 i taka liczba PW odejmowana jest od puli czarownika. Gdy ilość PW zaklinacza spanie do zera bądź poniżej, czarownik traci przytomność na $k/10/2$ rund, a w tym czasie zwierzę atakuje go. Ważne jest też wyjściowe nastawienie zwierzęcia do zaklinacza - przy chwilowej dominacji najlepsza jest neutralność. Agresja zwiększa SW zwierzęcia o 20, a strach o 10 punktów.

Przykład:

Joorlaaa skontaktowała się z duchem pustułki i pragnie go zdominować. Przeciwstawny test Siły Woli jednym stopniem sukcesu wygrywa zaklinaczka. Ilość PW Joorlaaa zwiększa się o 10, a duch ptaka czeka na polecenie. Każde polecenie kosztuje PW.

Dla całego procesu ważna jest też wielkość zwierzęcia. W przypadku gdy jest ono mniejsze (waga, wzrost) od zaklinacza, nie potrzeba tyle energii Waaagh!, jak w przypadku zwierzęcia równego lub niewiele większego od czarownika. Zwierzęta dużo większe od adepta Waaagh! wymagają nie lada mocy.

Chwilowe oswojenie nastąpi po udanym przeciwstawnym teście SW. Poziom trudności wyznacza ilość PW potrzebnych do zmuszenia zwierzęcia do wykonania narzuconej czynności. Wynik testu równy lub większy od określonej liczby PW daje sukces. Każde zmagazynowane 10 PW więcej, niż wymaga tego dominacja, powoduje obniżenie poziomu trudności o 5. Natomiast zbyt mała

liczba PW nie pozwala na wykonanie dominacji. W przypadku gdy wynikiem testu jest dublet, należy wykonać rzut i sprawdzić rezultat w tabeli Posepnego czerepu. Jeśli chwilowa dominacja zawodzi, zwierzę natychmiast staje się agresywne w stosunku do zaklinacza. Jeżeli widzi ono wówczas szansę na pokonanie adepta Waaagh!, natychmiast go atakuje.

Po udanej dominacji zwierzę wykonuje test Siły Woli. W przypadku porażki nadal zachowuje się neutralnie wobec zaklinacza, w przypadku sukcesu staje się agresywne. Podczas próby kontaktu z duchem zwierzęcia zaklinacz opuszcza sferę cielesną i nie jest w stanie jej kontrolować.

Przykłady:

Joorlaaa (Mag=1) skomunikowała się z duchem pustulki, który niedługo później został zdominowany. Pula PW zaklinacza wynosi 20 (10 PW bazowych + 10 PW za punkt sukcesu w teście SW). Dla zaklinaczki to ciągle czas nauki, więc nie ryzykuje. Zmusza ptaka, by ten usiadł jej na ramieniu (5 PW) i pozostał na nim przez pół godziny (15 PW, 5 PW za każde 10 minut), tak by mogła się pochwalić wodzowi swoimi postępami. Traci na to wszystkie PW. Rzut na kości daje wynik 68 - sukces. Po 30 minutach Mistrz Gry testuje SW pustulki - wynik 31 oznacza porażkę. Pustulka odlatuje z ramienia zaklinaczki i siada na pobliskim drzewie, wypatrując myszy.

Czempion Chaosu niszczy wioskę goblinów. Zaklinacz Haaa'lina, który w dominacji demonicznego wierzchowca (Bestiariusz - strona 115) widzi szansę na przechylenie szali zwycięstwa na rzecz współbraci, kryje się za drzewem 10 metrów od swojego celu. Aby skontaktować się z duchem, potrzebuje aż 5 rund (aktualnie SW wierzchowca to 58, bazowe 38 + 20 za agresję). Chwilę później zostaje jednak zauważona przez czempiona, który w szarży odcina jej głowę. Haaa'lina nie powróci już ze świata duchów.

Zaklinacz Aaaaa jest świadkiem ataku kawalerii bretońskiej na jej wioskę. Dowodzący, który sprawia najwięcej kłopotów broniącym się orkom, dosiada ogromnego rumaka. Aaaaa potrzebuje trzech rund by porozumieć się z duchem konia (SW = 30; 10 bazowe + 20 za agresję). Później w przeciwstawnym teście na Siłę Woli ma aż 2 poziomy sukcesu. Zaklinacz ma 20 PW bazowych (Mag=2), 60 PW za towarzyszy (10 orków w promieniu 24 metrów) i 20 PW za poziomy sukcesu w przeciwstawnym teście, czyli razem 100 PW. Jednak bojowy rumak rycerza bretońskiego jest znacznie większy od goblinińskiego zaklinacza, co powoduje wydanie znacznie większej ilości PW. Aaaaa pragnie, by koń próbował przez rundę zrzucić jeźdźca (30 PW), jednocześnie zwiększając poziom trudności testu Zręczności rycerza o 3 stopnie (Przeciętny test, 10 PW za poziom). Na kościach uzyskano wynik 23, co oznacza porażkę.



IV. Widziałam orka cień

Czarowników Waaagh! nie ma zbyt wielu. Klany ukrywają swoich utalentowanych adeptów, a samo wykonywanie zawodu szamana, kapłana czy zaklinacza obarczone jest ogromnym ryzykiem. Ale przecież nasi „zawodnicy” nie bez powodu nazywani są Bohaterami Graczy i nic nie stoi na przeszkodzie, by spotkanie z czarownikiem Waaagh! było elementem grozy, humoru czy głównym złem czającym się w finale przygody.



I. Yam Meclarrath! - szaman, nocna goblin!

Gdyby próbować określić Meclarratha ludzką miarą, pewnie nazwano by go alchemikiem. Zauważył, że mocą Waaagh! można obdarzać innych, nawet tych, którzy sami nie potrafią jej magazynować. Nie mieszka w wiosce, tylko w pobliskiej jaskini, w której zdarzyło mu się już kilka razy utknąć, kiedy po niekontrolowanych wybuchach wyjście zostało zasypane. Bywało, że odgruzowywanie trwało całe tygodnie, które musiał przeżyć bez wody i pokarmu, tylko dzięki Waaagh! i miksturom, które zawsze stara się mieć przy sobie.

Przez mieszkańców wioski traktowany jest prawie jak bóg. To dzięki niemu ten skrawek Gór Szarych stał się niemal ich królestwem. Nawet mieszkające niedaleko plemię orków Dwóch Kłów nie myśli o atakowaniu ich wioski.

Meclarrath zawsze chodzi w popękanych okularach, które znalazł w młodości. Niemal cały ginie w zielonej szacie, należącej kiedyś do ludzkiego maga. To jego amulety, z którymi rozstaje się tylko podczas ablucji.

Szaman nocnych goblinów potrafi obdarzać Waaagh! dzięki wszelakim maściom, miksturom i proszkom, które przyrządza w zaciszu swojej jaskini. Potrafi sprawić, by bracia i kuzyni byli niepokonani w boju, nie spali, nie musieli jeść i pić, nie czuli strachu... Cena za to jest jednak

słona: co jakiś czas plemię musi wyznaczyć kilku ochotników do badań Meelarratha. Dlatego tak chętnie nocne gobliny z tej części Gór Szarych, gdy tylko to możliwe, biorą jeńców. Ostatnio zdarza im się porywać nawet bardziej tchórzliwych ludzi...

- Meelarrath -

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	45	40	45	40	50	45	40
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	4	4	4	2	-	

Umiejętności: jeździectwo, kuglarstwo (taniec +10), przekonywanie +20, sztuka przetrwania, ukrywanie się, warzenie trucizn, wiedza (zielarstwo +20, trucizny +20, mikstury +20), wspinaczka, wykrywanie magii, znajomość języka (queekish, gobliniński, staroświatowy) .

Zdolności: grotolaz, intrygant, krasomówstwo, morderczy atak, nieustraszony, odporność na Chaos, odporność na choroby, odporność na magię, odporność na trucizny, odporność psychiczna, widzenie w ciemnościach.

Zasady specjalne: elfiaki som straszni, nienawiść, nocny goblin

Mam pomysła! - W poszukiwaniu lekarstwa!

Chwilę po przyjeździe posłańca niemal całe Eilhart wyludniło się. Informacja o nagrodzie skusiła wielu – wszak 250 złotych koron za schwytanie jednej osoby, podróżującej w kierunku Gór Szarych samotnie, bez konia i zapasów, to jak pieniądze znalezione na ulicy. Kto zdrow i żądny wrażeń, a nader wszystko pieniędzy, ruszył na zachód.

Na szlaku na naszych Bohaterów czyhają już niebezpieczeństwa: załamania pogody, wywerna z młodymi, śledząca ich wataha wilków i broniący swych ziem klan orków Dwóch Kłów. Pokonanie tak licznej grupy zielonych wojowników raczej nie wchodzi w rachubę, trzeba więc będzie pozostawić część dobytku i muły, a potem spróbować prześlizgnąć się przez dolinę niezauważonym. Droga naokoło jest równie niebezpieczna i nie do pokonania dla jucznych zwierząt. Powrót odpada, zwłaszcza że zwiadowca ma dobry trop.

Pochwycenie bandyty zdawało się być nagrodą za wszelkie trudy. Znalazł się kilka dni drogi na północny zachód wzdłuż Szczytów Szarych Wdów. Bosy, w strzępkach ubrań, z poranioną twarzą i obłędem w oczach. Ku uciesze Bohaterów Graczy nawet nie stawiał oporu. Droga powrotna byłaby zapewne spacerkiem po górach, gdyby nie tajemniczy więzień. Przez całą podróż nic nie jadł, nie spał,

a raz dziennie zwiadowca na siłę wlewał w niego kubek wody, żeby przeżył. Przez całą noc mamrotał coś do siebie, a raz zbudził pozostałych, ostrzegając przed atakiem wilków górskich. Początkowo wszystko wskazywało na to, że to gadanie wariata, jednak chwilę później już nie było to takie pewne. Wataha nawet niespecjalnie bała się ognia... Więzień, zapytany, w jaki sposób wypatrzył niebezpieczeństwo, bredził, iż powiedział mu to wiatr.

W Eilhart więzień trafił pod klucz, a drużyna mogła w spokoju myśleć, jak wydać wcale nie tak łatwo zarobione pieniądze. Tymczasem kilkadziesiąt metrów dalej, w domu zarządcy, słowa medyka zabrzmiały jak wyrok. Wszak najlepszy cyrulik w tej części Reiklandu nie może się mylić. Zioła, pijawki i tajemniczy, kosztowny lek zdołają jedynie odsunąć w czasie wizytę wysłannika Morra. Rodzina pogrążona w rozpacz gotowa jest usłyszeć każdą, choćby najbardziej nieprawdopodobną historię, która może przynieść światło nadziei.

Kilka godzin później w domu zarządcy pojawia się strażnik, który opowiada o nowym więźniu, o niezbyt jasnym umyśle. Zatrzymany twierdzi, że gdzieś w górach żyje szaman, tak potężny, że potrafi za pomocą mikstur sprawić, by wyrosła dodatkowa kończyna.

Niedługo później nasza drużyna otrzymuje propozycję nie do odrzucenia. Razem z więźniem mają udać się z powrotem ku Wdowim Szczytom i przyprowadzić cudotwórcę - żywego. Po drodze okazuje się, że skazaniec z dnia na dzień czuje się coraz gorzej, a bywają noce, po których ciężko go dobudzić. W dodatku gdy tylko odzyskuje świadomość, uważa, że to kolejna szansa od Ranalda, by uciec...

Dotarcie do wioski nocnych goblinów będzie nie lada niespodzianką dla Bohaterów Graczy. Wielki cudotwórca to ginący w zielonej todze goblin. Po chwili obserwacji dane im będzie przekonać się o możliwościach małego alchemika. Jeden ze strażników goblinińskich, po wypiciu jego mikstury, w krzykach i bólu rozrósł się do wielkości trolla... Schwytanie żywcem szamana będzie bardzo trudnym zadaniem...

Zahaczyć!

Eksperymenty. Czasami zdarza się tak, że cała drużyna traci w tym samym czasie Punkt Przeznaczenia. Jeżeli ma to miejsce w Górach Szarych, gdzie wpływ Waaagh! jest duży, nic nie stoi na przeszkodzie, by Bohaterowie obudzili się w laboratorium Meelarratha, będąc świadkami eksperymentu, najlepiej jeszcze nieudanego. Jak się później okaże, niedługo nadejdzie ich kolej na testowanie dziwnej, fioletowej substancji...

Między światami. Ten wątek można powiązać z poprzednim. BG budzą się w ciemnej grocie i widzą niewielkiego goblina majstrującego przy aparaturze

przypominającej tę do pędzenia bimbru. O dziwo! zdają się być nieskrępowani. Jednak to nie koniec niespodzianek: gdy próbują wstać, zauważają, że ich ciała pozostają w pozycji leżącej z zamkniętymi oczami. Wkroczyli w świat duchów. Jak z niego powrócić do żywych? Czy są sami w tej strefie? Kilka godzin później pojawia się wysłannik Morra (mogą się o tym dowiedzieć od istoty ze świata spomiędzy). Są dwie możliwości: albo wieczny spoczynek, albo powrót do świata żywych.

2. Yam Krcazen! - szaman, hobgoblin



Krcazen to szaman w hobgoblińskim klanie na wschodzie Imperium, przy Górach Krańca Świata. Ubranie to dla niego zbędny balast, a rolę drugiej skóry stanowi duża warstwa wysuszonego błota, o którą dba z ogromną pieczołowitością. Przed polowaniem czy walką patykiem wyskrobuje na zaschniętej skorupie wzory wojenne. To swoisty hołd dla Waaagh!, który wzmacnia Wytrzymałość czarownika. Szaman pochłania ogromne ilości Języka Snu, wprowadzając swoje ciało w głęboki trans poprzez taniec. Artefaktami są woreczki z zębami, bo przecież to właśnie w zębach ukryta jest moc. Po każdej bitwie, z dużą dokładnością, pozbawia swoje ofiary kłów, siekaczy, a nawet zębów trzonowych.

Inni mieszkańcy klanu uważają, że Krcazen posiada zdolność znikania. Tak naprawdę szaman doskonale potrafi się chować i maskować. Jest równie dobrym tropicielem i skrytobójcą. Często w nocy - mimo sprzeciwu wodza, który nie może nawet wyobrazić sobie możliwości utraty szamana - udaje się na polowanie.

- Krcazen -

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
51	26	43	38	56	47	35	21
Cechy Drugorzędne							
A	Zyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	14	4	3(5)*	6	2	-	

Umiejętności: jeździectwo, skradanie się +20, spostrzegawczość +20, sztuka przetrwania, śledzenie, torturowanie, tropienie, unik +20, ukrywanie się +20, wspinaczka, wykrywanie magii, zastawianie pułapek, zastraszanie, znajomość języka (queekish, gobliński, staroświatowy), zwinne palce

Zdolności: bardzo szybki, bystry wzrok, chodu!, człowiek-guma, czuły słuch, odwaga, szczęście, widzenie w ciemnościach, wykrywanie pułapek, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne: barwy wojenne*, nienawiść, zatruta broń (Bestiariusz – strona 91 i 99)

Mam plan! - Kości zostały rzucone

Znasz te dni, gdy każdy kolejny wydaje się dziwniejszy od poprzedniego? Po odegnaniu armii Archaona zadaniem naszego regimentu było wyplenienie wszelkiego robactwa z Lasu Gryfa. Gdy zostawiliśmy na zachodzie Fortenhaf, jasnym stało się, że powrót jest już tylko kwestią dni. Z północy czuć było wiatr z Kisleva, a w nieopodal wił się górny Talabec.

To miał być ostatni nocleg tak daleko na wschodzie Imperium. Dowódca na odprawie powiedział, że udamy się teraz na południe, ale z dnia na dzień kurs zachodni będzie coraz wyraźniejszy, aż dotrzemy to starego, dużego traktu do Bechafen. Tam otrzymamy żołd i tam zakończy się nasz kontrakt. To był miód na nasze uszy, jak się jednak okazało, miły złego początek.

W nocy zostaliśmy zaatakowani. Najpierw nieznaną siłą zgasiła główne ognisko, a chwilę później dwóch strażników stuknęło już do bram Morra. Zanim alarm dobiegł wszystkich i postawił w stan gotowości, wokół było pełno zielonych. Plugastwo używało zatrutej broni, bo choćby najmniejsza rana przynosiła ogromny ból, a jak się później okazało, także choróbsko. Zanim utworzyliśmy formację a dowódca wlał w nasze serca pewność siebie, była nas ledwie połowa.

Nasze przegrupowanie wykorzystał wróg, który cofnął się, by zwrócić przeciw nam łuczników. Tarcze chroniły nas doskonale przed gradem małych strzał. Chwilę później nastąpiło kolejne natarcie... Co chwilę przebiegał obok mnie cień, kładąc na ziemię jednego z towarzyszy. Przy następnym ataku cienia, ciąłem na oślep. Moje ostrze pokryła krew – trafiłem go, a na ziemię upadł mały woreczek.

Świt przyniósł nam zwycięstwo i oddech. Moje zakrwawione ramię piekło, jakby było przypalane ogniem... Trupy zwabiły już latające ścierwojady. Nie było czasu na pochówek. Duch mógł wrócić w każdej chwili. W worku, który znalazłem, były zęby... Przeróżne kły, siekacze, ludzkie, zwierzęce. Zostawiłem tylko te cenne, ze

złota i srebra. Resztę wysypałem. Woreczek schowałem za pazuchę.

Od tej pory noc w noc byliśmy nękani. Zieloni to sprytnie bestie. Nocne ataki, zabijanie strażników: żyliśmy w ciągłym lęku, który osłabiał już i tak niskie morale. Od czasu bitwy, przez tuzin dni prawie co noc słychać było przeraźliwy śpiew i odgłosy bębnow. Noc w noc, coraz głośniejszy. Strach zagościł w naszych sercach na dobre.

Ulga przyszła, gdy w końcu dotarliśmy na trakt do Bechafen. Przedwcześnie. Spotkaliśmy dwa oddziały udające się na miejsce rozwiązania armii wschodniej. Raporty były przerażające – orki, gobliny i snotlingi zdają się jednoczyć w jedną wielką armię i podążać za nami.

W Bechafen nie witano nas z otwartymi rękoma. Inkwizycja nigdy nie jest miła. Trafiłem do namiotu, w którym łowca czarownic z uwagą przyglądał się brudom na moim ramieniu. Gdy w ekwipunku znalazł woreczek z zębami, waga Vereny przechyliła się na mą niekorzyść. Okradanie zmarłych i skażenie zgnilizną to wystarczające przesłanki do zamknięcia mnie w klatce...

Takich jak ja było więcej. Stłoczeni w klatkach poustawianych jedna na drugiej, pod gołym niebem, czekaliśmy na pierwszą noc. Wszystkie dowody przeciwko nam zgromadzone były na stołach stojących przed klatkami. Zdaje się, że szykowano ogromny stos, na którym miały spłonąć również i te przedmioty. Pilnujący nas łowca czarownic rozpałił niewielkie ognisko, usiadł niedaleko na krześle i położył wygodnie nogi na stole. Ostentacyjnie odbezpieczył kurki w swoim pistolecie i zsunął rondo kapelusza na oczy.

W nocy obudziła mnie ciecz spływająca mi po twarzy. Mężczyzna z klatki wyżej patrzył na mnie przepaszająco, a z jego nogawki toczył się żółty płyn. Zakląłem pod nosem i zauważyłem, jak znajomy cień przebiegł obok łowcy, który po chwili bez słowa osunął się z krzesła. Niedługo później ubłocony goblin szperał po stołach. Gdy znalazł mój woreczek, uśmiechną się obleśnie.

Chwilę później usłyszałem znajome bębny. Atak nastąpił przed świtem.

Zahaczki!

Duch. Do miasta przyjeżdża łowca czarownic i... ginie pierwszej nocy. Wystraszony burmistrz szuka dzielnych poszukiwaczy przygód, którzy odważą się stanąć do walki z duchem. Ponoć jest czarny jak noc i bardzo niebezpieczny. Czy i tej nocy Kreazen wyruszy na łowy? Czy drużyna go schwyta? Jaka może być zemsta jego klanu?

To nie ja. Picie, awanturowanie się i używanie pięści jako argumentów w tej miejscowości nie jest pobłażliwie traktowane. Dziesięć dni aresztu za kilka sińców i wybitych

zębów to przesada. Po wyjściu z więzienia trzeba stąd wyjeżdżać jak najszybciej. Już pierwszego dnia okazało się, że w moim przypadku Ranald jedynie uśmiechną się kącikiem ust. Cyrulik z celi obok, tego dopiero doświadczyło życie. Skazali go za cztery morderstwa, a teraz jeszcze prawie codziennie torturują, by wyjawiał, kto jest jego współnikiem lub uczniem, gdyż nadal o świcie znajdowane są trupy pozbawione uzębienia, co właśnie było przyczyną podejrzeń wymierzonych w medyka. W nocy przed wyjściem na wolność błagał mnie, bym oczyścił go z zarzutów. Mazgaj – pomyślałem, a potem usłyszałem wysokość zapłaty...

3. Ya Gorgun - kapłan. Ya dziki ork ze Wzgórz Zaya



Szczęka pozbawiona zębów, poza czterema największymi kłami, na których wyryte są wzory z roślinnymi motywami. Od urodzenia jego oczy są mocno przekrwione i dwukolorowe: prawe czarne, a lewe żółte. Przez nos przechodzi biała kość udowa, najprawdopodobniej ludzka. To najważniejszy artefakt dla kapłana - jego talizman szczęścia. Każdy, kto odważy się spojrzeć na ozdobę Gorguna, narazi się na jego gniew, a jej dotknięcie to pewny wyrok śmierci.

Powieki ma przekłute ozdobnymi, damskimi kolczykami. Czerwone i zielone kamienie bardzo przyciągają uwagę. Na jednym z nich są jeszcze pozostałości poprzedniej właścicielki, szlachcianki z Nuln. Duży skórzany pas pełni rolę naszyjnika, na którym wiszą małe czaszki zwierząt. Ze środka głowy wyrasta długi kosmyk żółtych włosów, na końcu którego przywiązana jest gnijąca, ludzka głowa. Na prawym bicepsie ma dzwon przymocowany na żelaznej obręczy, podobny do tego, jaki nakłada się bydłu na szyję.

Gorgun jest bardzo skryty jak na orka, szczególnie zaś nie ufa swoim braciom. Uważa, że wzrok innych osób zabiera mu moc i szczęście, dlatego podczas bitew woli iść w drugim szeregu. Wtedy ubiera swoją rytualną maskę, wykonaną z kilkunastu zdobytych tarcz i pokazuje tatuaże na brzuchu.

- Gorgun -

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	35	42	45	27	30	32	18
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	4	6	4	1	-	

Umiejętności: kuglarstwo (śpiew, taniec), plotkowanie, przekonywanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, torturowanie, wiedza (zielonokórzy +10, Gork i Mork +10), wykrywanie magii, zastraszanie, znajomość języka (gobliński, queekish, staroświatowy).

Zdolność: bijatyka, groźny, morderczy atak, przemawianie, silny cios, widzenie w ciemnościach.

Zasady specjalne: nienawiść, siekacz.

Myśla, że mam! - Pokaż mi twój dzwon, a powiem ci jak wielkim jesteś wojownikiem

Robota prosta i pewna. Wielka Huta, a dokładnie Imperialny Zakład Odlewniczy, to solidny pracodawca. Jednego można być pewnym – wypłacalności krasnoludzkich rzemieślników z Nuln. Na wozie została zamontowana specjalna platforma, na której powieszono dzwon, tak by jego serce zwisało swobodnie. Celem podróży jest wieża ratusza we Flensburgu. Na trakcie drużyna może natknąć się na wiele niespodzianek. Miasteczka Kirchham i Blutdorf to doskonale punkty na dorzucenie małych epizodów:

Przemyt – taki duży wóz, no i papiery poważanej instytucji, to doskonała przykrywka dla przewozu towarów „spod lady” lub idealne miejsce do ukrycia zbiega. Jak na złość, strażników dróg pełno, a im bliżej Ramsau, tym są bardziej skrupulatni.

Złamana oś – tuż przed Blutdorfem pęka oś w wozie, co czyni go bezużytecznym. Osoba z obstawy udaje się do mieściny w poszukiwaniu rzemieślnika. Podczas wyprężania koni i zabezpieczania towaru, wóz przechylił się, a serce uderza o dzwon, wydając głośny dźwięk. Dla Gorguna to sygnał od bogów. Gdy jego zwiadowcy donoszą mu o ogromnym dzwonie, kapłan wpada w trans i przemawia w imieniu bogów – ten dzwon musi się znaleźć w posiadaniu klanu.

Piorun – podczas wjazdu do Ramsau rozpetęła się burza. Gdy tylko wóz i Bohaterowie Graczy miną bramy miasta, ogromny błysk rozświetla drogę przed nimi, a piorun uderza w dzwon. Dźwięk gromu łączy się w jedno z odgłosem dzwonu. Mieszkańcy w strachu zaczną uciekać od nieznanym, traktując ich jak czarnoksiężników.

Jeżeli MG nie wykorzysta wątku Złamana oś, między Blutdorfe, a Ramsau jeden Bohater Niezależny (woźnica lub ktoś z ochrony) podczas postoju rozhušta serce dzwonu,



sprawdzając, jaki uzyska dźwięk. To zacieka Gorguna, dla którego zdobycie przedmiotu odlanego w Nuln stanie się celem życia. Gorgun nie jest głupi, nie rzuci się do walki na oślep. Atakując z ukrycia, będzie starał się pozbyć jak największej liczby obrońców. BG będą mogli dostrzec jedną zależność, osoba znajdująca się najbliżej dzwonu będzie traktowana jako jego właściciel i orki po prostu będą się jej bały. To proste: duży dzwon – duża moc. Jeżeli Bohaterowie dostarczą dzwon do Flensburga, w drodze powrotnej zostaną zaatakowani przez rozwścieczonych orków i kapłana.

Haki!

Bydło. W okolicy ginie bydło. Przyczyną tego nie jest żadne zwierzę, bo padło zostaje, a ślady nie wskazują na kły czy pazury, ale na broń. Wszystkie ślady prowadzą do Gerarda Hurte, właściciela ziemskiego mieszkającego na południe od wioski. Powód oskarżeń jest prozaiczny – tylko jego krowy nie giną. Gerard czuje, że pętla zaciska mu się wokół szyi, stąd prosi poszukiwaczy przygód, by pomogli udowodnić jego niewinność. Czy nasi Bohaterowie odkryją, że bydło Gerarda nie ma charakterystycznych dzwonów na szyi, które tak uparcie kolekcjonuje Gorgun?

Poszukiwacze zaginionej lalki. Książę jest niezadowolony, urodziny lada dzień, a zamówiona lalka nie dotarła do Altdorfu. Nagroda za odnalezienie zabawki wykonanej w Kathaju kusci nawet poważnych poszukiwaczy przygód. Złapany po kilku dniach trop prowadzi do jaskiń na Wzgórzach Zaya. Eksploracja wskazuje na obecność dzikich orków, znakomitych wojowników. Niedługo później okazuje się, że lalka została uznana za artefakt zesłany przez Gorka i Morka. Ciężko będzie ją zdobyć. Dobre buty do ucieczki wydają się teraz najlepszym, co można mieć w ekwipunku.

4. Yo Fertmal!!! Yo zaklinacz!! Yo leśny goblin!



Fertmal jest niemal kompletnie odporny na wszelkie trucizny. To oczywiście namaszczenie przez Gorka i Morka, a nie skutek pochłaniania ogromnej ilości jadu pająka giganta. Orki, z którymi mieszka, gotowe były niemal codziennie narażać swoje życie, by zdobyć ulubiony napitek swojego zaklinacza. Fertmal nie tylko do perfekcji opanował zaklinanie dzików i wilków, ale stworzył też obrozę kontroli dla tych zwierząt. W wiosce przebywają również dwa niedźwiedzie, które zdołał zdominować. To właśnie te zwierzęta sobie upodobał najbardziej, a obecnie pracuje nad stworzeniem obroży dla nich. Sam chodzi w niedźwiedziej skórze, chowając niewielką główkę w specjalnie spreparowanym niedźwiedzim łbie.

Od jadu pająka ważniejszy dla zaklinacza jest stan, w którym wchodzi on w sferę duchów. To dla niego silniejsze niż narkotyk. Nawet liczne niepowodzenia i to, że kilka razy otarł się o śmierć, nie są w stanie odwieść Fertmala od odwiedzin sfery duchów.

- Fertmal -

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
40	47	36	40	41	40	38	24
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	4	5	2	-	

Umiejętności: hipnoza, jeździectwo, kuglarstwo (śpiew, taniec), opieka nad zwierzętami +10, osvajanie, plotkowanie, spostrzegawczość, tresura, wiedza (wilki +20, dziki +20, niedźwiedzie), wykrywanie magii, znajomość języka (gobliński, queekish, staroświatowy).

Zdolność: chodu!, odporność na choroby, odporność na trucizny, odporność psychiczna, odwaga, widzenie w ciemnościach.

Pomysł - Dziwne sny

Często bywa tak, że pracy brak. Wtedy, aby przeżyć, bierze się, co jest. Zahaczenie się przy trupie cyrkowej nie tylko zapewni trochę grosza, ale i bezpłatne żarcie oraz przewóz do najbliższego miasta. Jak się okaże przy najbliższym występie, to wcale nie taki zły interes, a poskramianie tygrysów i połykanie ognia to numery bardzo znane w tej części Averlandu.

Grupa Truta to oprócz świetnie działającego interesu przykrywka. Sam właściciel, Aleg Trut, oprócz numeru z nożami i akrobacjami na trapezie, potrafi wiele – choć bardzo niewiele osób widziało jego numery popisowe. Aleg to Magister Szarego Wiatru, szpieg, skrytobójca, wolny strzelec puszczonej na trakt Imperialny w poszukiwaniu pomiotów Chaosu. Aleg raz na rok, w czasie zimy, zajeżdża do Altdorfu, gdzie w Kolegium Cienia składa raport.

W trupie cyrkowej jeszcze dwie osoby wiodą podwójne życie: Berta Rossenkrotz – treserka tygrysów i mistrzyni bicza - oraz Vadir Smolski – żongler, ale także aktor i mistrz charakterystyki. To skrytobójcy, siepacze. Umowa, którą zawarli, zobowiązuje ich do przyjmowania zleceń tylko i wyłącznie od Truta. Jednak nawet oni nie mają pojęcia o magicznych talentach swojego szefa.

Sam dojazd do miasta, rozłożenie namiotu, przygotowania do występu, jak i same pokazy mogą być znakomitym wprowadzeniem do sesji. Bohaterowie mogą występować, sprzedawać bilety lub po prostu pilnować porządku. Kieszonkowcy, pościgi za złodziejaskami, osobami chcącymi wejść bez płacenia, niekontrolowane wyjście wilków z klatki czy bójka szlachciców o miejsce przy młodej panie to tylko niektóre z możliwych zdarzeń.



Gdy BG będą chcieli zostać dłużej z grupą cyrkowców (kolejny występ za trzy dni ma odbyć się w mieście, do którego zmierzają, a trakt jest niebezpieczny), mogą przez przypadek odkryć, iż niektórzy z występujących wiodą podwójne życie (ale nie będzie im raczej dane dowiedzieć się o magicznym talencie właściciela). Wprowadzi to pewien status quo – obydwie strony będą bały się o swoją przyszłość. Może okazać się, że akurat w tym mieście jest pewien cel i w ramach budowania wspólnego zaufania drużyna może pomóc przy następnym zleceniu – oczywiście nie za darmo. Taka akcja mogłaby pokazać, jak dobrzy w swym fachu są Berta i Vadir.

Prawdziwym powodem zatrzymania się w tej miejscinie są badania Alega. Słyszał on, iż gobliniscy czarownicy potrafią w pełni kontrolować zwierzynę. Trutowi zależy na zdobyciu tej wiedzy, gdyż znacznie uprościłaby ona nie tylko prowadzenie interesu, ale dała też nowe możliwości w drugim fachu. Podczas dnia wolnego od występów mag wyrusza na poszukiwanie zielonoskórego czarownika i natrafia na moment, w którym Fertmal zaklina niedźwiedzia. Czary tradycji cienia pozwalają Alegowi zostać w ukryciu, jednak zdominowane zwierzę wyczuwa obecność człowieka i duch niedźwiedzia informuje o tym zaklinacza. Pada rozkaz ataku na intruza i niedźwiedź uderzeniem łapy ogłusza szarego maga. Fertmal próbuje się połączyć z duchem ogłuszonego...

Trut po powrocie zachowuje się dziwnie. Zawala najbliższy występ, a kolejne odwołuje. Co dzień o świcie opuszcza cyrk i udaje się do lasu, wcześniej dokładnie upewniając się, czy nikt go nie śledzi...

Epizoda!

Wilczy jeźdźcy. Gobliny dosiadające wilków co noc plądrują wioskę. Chłopi są bez szans, a miejscowy władca zdaje się być głuchy na ich prośby. Wcześniej zielone plugastwo nie było tak zuchwałe, wystarczyło kilka psów, by gobliny bały się podejść pod zabudowania. Odkąd dosiadają wilków, ich ataki stają się coraz bardziej brawurowe. Starszy wioski nie jest w stanie wyłożyć wiele pieniędzy, ale zawsze można dobić targu w inny sposób... Wybicie wszystkich goblinów w okolicy może przysporzyć wielu kłopotów, ale wioskowy głupek, który sporo czasu spędza na włóczęgach po lesie, mówił o przywódcy zielonych, który rozmawia z ptakami...

Dziwne przypadki. W biały dzień, prawie w centrum miasta, co jakiś czas zwierzęta atakują ludzi. Kilka przypadków śmiertelnych sprawiło, że rada miasta wyznaczyła nagrodę za rozwiązanie sprawy dziwnego zachowania zwierząt. Rozwiązanie jest proste: Fertmal, pochwycony przez łowcę, który chce go sprzedać do cyrku, jest uwięziony w klatce, ale nie próżnuje. Wszelkimi siłami stara się zdominować psy, szczury, a nawet ptaki.



ROZDZIAŁ III ZIELONY ZIELNIK

Krystian "Krishakh" Pruchnicki

Z pamiętnika zielonego zielarza

To piszu ja, najmondrejszy goblin-samouk, Kriszak Szubrawy.

Wszystko się nauczyłem sam od tego ludzika, co go podpiekłem, aż mi czarowne literki wydał i piórka chlapiuchlapi czyniące.

A wszystko, co wim o roślinkach, od poniekórych starszych wyciągłem nim kojfli. Gupot nie pisze. Wszystkie zabiegi stosowane były na snotkach i inszych pomniejszych współbraciach. Wielu kojflo, by tom wiedze zapisać mogła ma mondra renka. Szanujta wienc pismo, co tu nabryzgam, i ksionżkom tom nie podcierajcie rzyci, ino właściwom stronom czytajta, a jak nie, to choć obrazki oglondajcie. No

Rozdział pierwszy

Jakie gzyпки? Ja wam rzeknę, ino słuchajta, nie łażta. Gzyпки dzielom się na trzy kategorie: te, co sie je, te, co sie nie je i te, co jedzom ciebie.

Te, co sie je som nieważne, bo po co to komu? Z tych, co sie nie je, można wycisnąć soki niezdrowe i poczenstować kogo. To jest lepsze. Jak znajdziesz gdzie gzyпка, co sie struć nim można, koniecznie go weź ze sobom do chaty. Tak zielarz każdy postempować winien. Te gzyпки, co cie jedzą, to osobna historia.

Te, co sie je

No dobra, moge napisać tu małe conieco, bo poniekóre gzyпки mogom się nadać niezłe na surowo.

Suchoklejek

OPIS: Suchoklejek jezd mały, gruby i ma mało kapelusza. Raczej brązowy jest w kolorze, ale może być w mechu zielonym.

DZIAŁANIE: Jak sie go łyknie, to ma konzystencje jak gompka sucha, ale strasznie włazi miendzy zemby. Choć wydaje sie to niewygodne, to gzypek działa tylko jak jest w japie, a jak se wszystko przelkniesz, to ci przechodzi. Jak masz gzyпка



w twarzy to ciem taka siła wewnontz wzbiera, że ci ślina leci i kolor pyska sie zmienia. To waleczny wściek. Pienkna rzecz. Warto by było mieć tego gzyпка pod renkom zawsze, ale suchy sie nie nada, wienc najlepiej czytać je w jakimś ludzikowym pudełku, co je w środku widać.

MECHANIKA: Po włożeniu porcji grzyba do ust, należy wykonać Przeciętny test Odporności. Jeśli się nie powiedzie, postać nie jest w stanie znieść goryczy i wypluwa (bądź połyka) grzyba, co nie powoduje jednak żadnych dodatkowych efektów. Jeśli test się powiedzie, postać otrzymuje +1 A i +5 WW dopóki nie pozbedzie się grzyba z ust (co nastąpi prawdopodobnie tuż po zakończeniu starcia).

Zbolałek

OPIS: To jest taki gzypek biały z czerwonym kszzykiem na czubku. Nie jest za duży i nawet rzadki, ale sie nadaje na sucho i mokro, wienc fajny jest.

DZIAŁANIE: Po zeżarciu zbolałka czuje sie błogość obfitom i takie lenistwo. Chce sie spać zaraz i sie nie można powszczymać od tego. W smaku jezd jak kał łosia.

MECHANIKA: Zażycie grzyba przywraca 1k10 punktów Żywotności, a jeśli wynik rzutu przewyższy ich maksymalną liczbę, za każde 2 punkty powyżej tego poziomu, zażywający otrzymuje +1 bonusowy punkt tej cechy (maksymalnie +5). Punkty te dodaje się do całkowitej Żywotności postaci. Działanie grzyba sprawia, że postać początkowo nie odczuwa skutków obrażeń, choć gdy grzyb przestanie działać, mogą mieć one wpływ na jej zdrowie (dodane punkty znikają w tempie 1 na godzinę, licząc od czasu zażycia grzyba). Może to nawet doprowadzić do śmierci wielbiciela zbolałków.

Przykład:

Lekko ranny goblin (pozostało mu 8 z 10 punktów Żywotności) łyka zbolałka. Na kostce wypada 6, a więc nie tylko leczy 2 obrażenia, ale do tego zostają mu 4 punkty zapasu (6-2=4). Jego maksymalna Żw wzrasta o 2 punkty (4:2=2), czyli aktualnie wynosi 12 (10+2=12).

Goblin ma jednak pecha. Napotyka elfi patrol i choć udaje mu się uciec, otrzymuje w sumie 11 obrażeń. Dzięki działaniu zbolałka zostaje mu 1punkt Żywotności (12-11=1), jednak z godziny na godzinę czuje się gorzej, bo



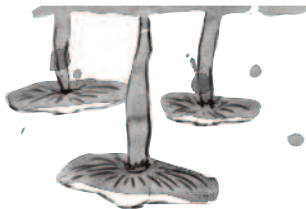
działanie grzyba jest czasowe. Po godzinie traci 1 punkt, a jego Żw spada do 0, powodując, że osłabiony goblin traci przytomność. W ciągu kolejnej godziny straci drugi bonusowy punkt, co spowoduje jego śmierć (Żywotność sięgnie poziomu -1), chyba że znajdzie go szaman i poda kolejną dawkę grzyba lub uzdrowi go, np. za pomocą umiejętności leczenia.

Poza przynoszonymi profitami zażywanie zbolałka ma również swoje ponure konsekwencje. Po połknięciu grzyba należy wykonać Przekiętny test Odporności. Jeśli się nie powiedzie, postać zapada w letarg na k10 godzin (choć jej rany leczą się, tak jak opisano to wyżej).

Jeśli zbyt często zażywa się zbolałka (częściej niż raz dziennie), każdy kolejny nieudany Przekiętny test Odporności powoduje śpiączkę (czyli praktycznie śmierć), nawet jeśli test przy pierwszej dawce zakończy się powodzeniem.

Śmiechichot

OPIS: Śmiechichot jest dość nietypowy, bo ma kapelusz taki boczny i okrągły, a do tego żarzysty, kolorowy. Zwykle nie rośnie na ziemi, ale na przykład na drzewie i to odwrotnie niż powinien, bo lępkim do dołu. Raczej dziwny jezd.



DZIAŁANIE: Śmiechichota liże się. On się tak ładnie przykleja do języka i zaraz ślina uderza i widzi się różne ciekawe obrazki. Bardzo się przydaje w nauce, więc każdy goblin używa go, jak chce być trochę mondry. Ja nie muszem, ale lubię jego smak.

MECHANIKA: Po zażyciu śmiechichota należy wykonać Przekiętny test Odporności. Jeśli się on nie powiedzie, postać zaczyna dramatycznie chichotać, tracąc jedną akcję w każdej rundzie. Po minucie należy wykonać Przekiętny test Siły Woli. Jeśli i on się nie powiedzie, postać jest całkowicie wyłączona z gry na czas równy 100-SW minut (np. jeśli SW=43, to efekt ten trwa aż 57 [100-43=57] minut). W tym czasie nie może przestać śmiać się szaleńczo i otrzymuje jeden punkt obrażeń za każde 10 minut śmiechu (w powyższym przykładzie - 5 ran).

Jeśli któryś z testów powiedzie się, postać powstrzymuje się od przesadnego okazywania radości, zyskując jednocześnie +20 Int i SW oraz +10 Ogd. Jeśli śmiechichota zażyje goblinoid (i pomyślnie wykona test Odp lub SW) dostaje +1 Mag. Efekt ten działa przez ilość minut równą niezmodyfikowanej SW postaci.

Po zażyciu śmiechichota należy ponownie przetestować SW. Jeśli test jest nieudany, postać otrzymuje 1 Punkt Obłądu. Jeśli w ten sposób nabawi się choroby psychicznej, MG może uznać, że będzie to narkomania (dotycząca zażywania tego właśnie grzyba).

Te, co sie nie je.

Gzyпки, których nie wolno jeść za dużo, to przede wszystkim muchobitki i szczempiaki, ale chyba najlepszy jest i tak żółtysyn.

Muchobitek

OPIS: Muchobitek jest ładny, czerwony albo zielony, albo żółty, albo w innym kolorze. Czasem ma kropki, a czasem nie. Ma takom gulgotkę zawsze pod spodem i po tym poznasz, żeby go wzionć koniecznie.



DZIAŁANIE: Jak połkniesz muchobitka, to widzisz rzeczy, masz goronczkę i poty. A możesz nawet wścieku dostać, a na końcu kojfniesz, chyba że se zwymiotujesz nieco.

MECHANIKA: Wykonaj Przekiętny test Odporności. Jeśli jest on:

udany - lekka niestrawność, ale bez poważnych komplikacji zdrowotnych;

nieudany - halucynacje (patrz niżej);

nieudany o więcej niż 30 - śmierć.

HALUCYNACJE: Wykonaj Przekiętny test SW. Jeśli się nie uda, wylosuj efekt z zamieszczonej poniżej tabelki. Jeśli wynik jest pozytywny, to za trzy rundy test trzeba powtórzyć, dodając jednak +20 do cechy (patrz dalej).

Co trzy rundy można ponawiać test, usiłując przełamać działanie halucynacji. W przypadku sukcesu w tych 3 rundach Bohater może samodzielnie podejmować akcje, ale w kolejnych ponownie musi rzucać na SW, dodając sobie kumulatywny modyfikator +20 do testu. Trucizna przestaje działać, gdy test staje się automatycznie udany (np. przy SW 36 po 4-ech udanych testach - modyfikator +80 [4x20=80] da razem 116 [36+80=116]).

EFEKT HALUCYNACJI (K10):

1-3: Atakujesz (przy użyciu broni i wszelkich umiejętności) najbliższą istotę, niezależnie od tego, czy jest to wróg czy przyjaciel.

4-5: Potrafisz latać! Wspinasz się na najbliższe drzewo lub inny punkt wysokościowy z zamiarem udowodnienia tego.

6-7: Po twojej stopie chodzi wielki pająk, którego koniecznie trzeba rozciąć na pół... Uderzasz sam siebie, automatycznie trafiającym, pojedynczym atakiem, przy użyciu przedmiotu/ broni, którą masz w ręku. Od Siły ciosu należy odjąć 2.

8-9: Zamęt powoduje całkowity paraliż umysłowy, ślinisz się tylko bezmyślnie.

10: Halucynacje nagle ustają. Nie rzucaj więcej.

Jeśli choć jeden test SW się nie powiedzie, otruty otrzymuje 1 Punkt Obłądu.

Szczempiak

OPIS: Szczempiak nie jest tak ładny jak muchobitek. Taki mikry jest trochę i ma nóżkę długom takom i wonskom. Bronzowy lub biały zwykle jezd.

DZIAŁANIE: Szczempiak, tak jak muchobitek, działa od razu, ale trochę inaczej. Od razu ci wszystkie glutu lecom z

dziurek i sie powszczymać nie możesz. Do tego cie mdli i ci sucho w japie. Nic przyjemnego.

MECHANIKA: Wykonaj Przeciętny test Odporności. Jeśli jest on:

udany - odczuwasz mdłości i padasz ofiarą lekkiego rozstroju żołądka, ale nie ma to szczególnego wpływu na twoje cechy;

nieudany - skutek zatrucia grzybem twój stan zdrowia gwałtownie się pogarsza. Tracisz połowę ze wszystkich cech procentowych, wymiotujesz, masz biegunkę i straszliwą gorączkę. Efekt trwa przez kilka dni; nieudany o więcej niż 30 - poza powyższymi konsekwencjami, otrzymujesz (wewnętrzne) obrażenia z Siłą 4 (modyfikowane przez Wytrzymałość, ale nie pancerz).



Żółtopsisyn



OPIS: Żółtopsisyn jest podobny do wielu bezużytecznych gzypków, co nic nie robiom, dlatego przyjrzyj sie uważnie, czy dobrego gzyba zbierasz. Jezd on dość żółty i ma takom na dole gulgotke jak muchobitek.

DZIAŁANIE: Najpierw masz spokój na pół dnia, a potem, jak sie nie spodziewasz, ci brzuch

wykrencia, aż kojfniesz. A jak nie kojfniesz, to sie spać kładziesz i śpisz, aż kojfniesz albo cie co zje.

MECHANIKA: Po kilku godzinach od zażycia, wykonaj Przeciętny test Odporności. Jeśli jest on:

udany - poza lekkimi rewelacjami żołądkowymi, nic się nie dzieje;

nieudany - straszliwy ból brzucha powoduje obrażenia z Siłą 3 (niemodyfikowane przez zbroję). Po godzinie należy wykonać kolejny test Odp, dopóki nie będzie on udany (lub nieudany o więcej niż 30, patrz niżej);

nieudany o więcej niż 30 - zapadasz w śpiączkę, co w praktyce oznacza śmierć.

Te, co cie jedzom

Nietóre ludziki nie wierzom wcale, że som takie wielkie gzyпки, co jedzom inszych. Ale ludziki som takie gupie, że nawet w las nie wejdom same, wienc skond majom je znać? A tam som różne gzyпки takie, co sie im nawet nie śniły w nocy.

Pryskawka

OPIS: Pryskawka jest mała, ale rośnie tak dużo, że jak sie na niom natkniesz, to pacz, w którym stronie zmykasz. Zwykle ma dziwny kolor, taki nawet ładny, czerwony albo inszy fioletowy. Zwykle sie pokrywa



na drzewach albo pieńkach zwalonych. Czuć jom z dala, ale potem się kinol przyzwyczajają i sie łatwo złapać. Jak coś se podejdzie do pryskawki blisko, to ma pecha. Pryskawka czuje ciało i przyska kóleccki. To, co tam było, krenci sie chwile ślepe i szalone, a potem sie dusi w kolorowej chmurze, a pryskawka wcina to ze smakiem.

MECHANIKA: Jeśli ktoś zbliży się do pryskawki na odległość jednego metra, strzela ona zarodnikami, co sprawia, że należy wykonać Przeciętny test Zręczności. Jeśli się nie powiedzie, dostają się one do oczu, co powoduje:

pierwsze k10 minut - całkowitą ślepotę. Testy spostrzegawczości tylko na słuch, -30 US, -20 WW i Zr, -2 Sz;

następne k10 godzin - częściową ślepotę, -20 do testów spostrzegawczości i US, -10 WW i Zr, -1 Sz.

Jeśli zarodniki trafiają do oczu, łatwo wpaść w panikę. Należy wówczas wykonać Przeciętny test SW - jeśli skończy się on niepowodzeniem, postać zaczyna biec w losowym kierunku, na 75% w stronę, po której znajduje się jeszcze więcej zarodników. W takim przypadku oslepiiony zaczyna się dusić i traci przytomność po liczbie rund równej jego Wytrzymałości, a następnie umiera po ilości tur równej Wytrzymałości.



Gzypkolak



OPIS: Gzypkolaki to takie cfane bestje, a wredne jak mało które. Niektórzy gadajom, że to som zielone, tylko zmienione. Ludziki kiedyś jednego zobaczyły i teraz nawet miendzy sobom prawiom, że gobliny sie z gzypków biorom. Głupie ludziki. Przeca wiadomo, że Gorek i Morek ulepili nas z kupy

wielkiego pajonka. Gzypkolak to taki jest stworek, co sie ma za ściółkę. Nie widać go na pierwszy ani na drugi rzut oka. Nawet jak ork se rzuci okiem, nie widać. Czasem można na niego stanonć albo sie oprzeć i nie zważyć na niebezpieczeństwo. Stworek ten ma grabie i nóżenta, a nawet łep, ale wszystko takie schowane miendzy swe narośla, że cienżko dojść, co i gdzie. Zwykle śpi albo czuwa, jedno z dwóch albo oba naraz. Jak ma chenć, by cósik se zjeść, to nagle atakuje gwałtownie i łupie łapami swymi, co chude, ale twarde jak drewno som. Gzypkolak w takim ataku jest szalony - zaciekły i sie nie cofnie nigdy. Jak sie go łupie, lecom z niego wióry i kawałki gzypków jego, aż zdechnie. Potworek atakuje jeno, jak jest głodny, albo zły. Czasem można mu urwać nawet garść gzypków z pleców i sie nie kapnie. Każdy zielarz musi wiedzieć, że takie gzyпки majom bardzo specjalne właściwości i som bardzo dobre na mikstury, dlatego warto szukać gzypkolaków, jak sie ma jakomś dobrom obstawke. Gzypkolak wzrostu jest normalnego, ale ma różne kształty. Jeden chodzi na czworaka, a inszy ma jednom noge, jak prawdziwy gzypek. Do tego czasem pryska świńsfem, wienc czeba mieć się na baczności, jak sie go podchodzi. Gzypkolaki wystempujom zwykle same, bo sie nie parzom, tylko odrastajom wcionż na nowo. A gobaski sie parzom, nie odrastajom i ludziska gupie, co inszej myślom. Od zwykłych gzypków gzypkolaki różniom sie tym, że zrom jeno mienso. Niektórzy powiadajom, że gzypkolaki som to różne istoty, co poszły w kimę w lesie w złym miejscu i zostały przemienione przez Wielkie Ciemne Moce. Nie wiadomo skond sie biorom, a som tak różne, że by mnie zdiwka nie wzięła, jak by i tak było, jak pisałem. Zdarza sie, że niektóre bełkoczom coś pod nosem, a inne ujadajom jeno dziwnie, wienc kto ich tam wie. Genialnym pomysłem, na który oczywiście wpadłem ja, jest schytanie gzypkolaka, czymanie go w wilgotnej jaskini i zbieranie dzypków z jego pleców przez cały rok od nowa. Trza przy tym uważać, coby sie za dużo z nim nie spoufalać, bo zdechnie. Najlepiej tylko mu snotki rzucać czasem na karme, a już całkiem najlepiej to je przy tym faszerować różniastymi sumbstancjami, co potem w jego gzypkach sie odrodzom. MECHANIKA: Aby zauważyć nieruchomego gzypkolaka w jego naturalnym środowisku, należy wykonać Bardzo Trudny (-30) test spostrzegawczości. Jeśli test jest nieudany, a stwór zechce zaatakować, automatycznie zaskakuje swoich przeciwników, przez co mogą oni przez jedną rundę jedynie parować ataki i robić uniki.

GZYPKOLAK

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	15	22	44	31	26	25	15
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	2	4	3	0	-	-

Umiejętności: skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania (+10), ukrywanie się (+20)

Zdolności: broń naturalna, nieustraszony, wyostzone zmysły, widzenie w ciemności, wyczucie kierunku

Zdolności specjalne:

Strzał zarodnikami - Dzybołak, wykorzystując akcję podwójną, może strzelić do swych wrogów chmurą zarodników. Taki atak trafia automatycznie, nie zadając obrażeń, ale zmuszając wszystkich przeciwników w obrębie czterech metrów do wykonania Przeciętnego testu Odporności. Jeśli zakończy się on niepowodzeniem, wskutek otłumanienia, tracą jedną akcję w rundzie, aż do końca walki. Gzypkolaki często wykorzystują taki atak na początku starcia, gdy zaskakują przeciwników. Gzypkolak jest całkowicie odporny na trucizny i wszelkiego rodzaju naturalne toksyny oraz jady.

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: twarde łapy

Trudność zabicia: niewielka

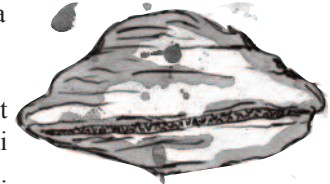
Huba-Buba

OPIS: To stworzenie jest takie straszne, że aż renka mi drży, jak piszem o nim tutaj.

Całe życie zajmuje się zżeraniem, głównie goblinów niestety. Spotkałem jednom raz i zara to opisze, tylko ziółko se zaparze, coby mi literki prosto wyszły. Huba-Buba jest bardzo wielka i zembata. Ma paszcze, która wyglonda jak huba i stond jej nazwa. Ale poza niom, znaczy nazwom, to niewiele ma z huby, bo skacze, zre i chyta takimi naroślami. Zemby Huby-Buby som takie maluśkie i nieostre, jak małe huby, ale miazdży nimi wszystko jak leci, nawet zbroje i gnaty. Nie ma oczu raczej i słabo sie rusza, ale jak sie jom spotka, to nie ma letko, bo jest duża i odporna na walczenie. Skond sie bierze, to nawet najmondżejszy z goblinów, czyli oczywiście ja, nie wie, wienc po prostu nie wiadomo tego. Mówi sie, że ponoć wyrasta ze zwykłej huby, jak sie na niom nasika, wienc sikać na hubę nie wolno.

HUBA-BUBA

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
44	11	42	42	26	11	22	0
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	36	4	4	2	0	-	-



Umiejętności: ukrywanie się, spostrzegawczość (+10)

Zdolności: broń naturalna, wyostrzone zmysły, straszna (bardzo!)

Zdolności specjalne:

Huba-Buba ma bardzo złą reputację wśród goblinów. Mają one -10 do testów strachu, kiedy napotykają tego grzyba.

Mam cię i ja! - Huba-Buba kosztem jednej akcji podwójnej może pochwycić przeciwnika. Wykonuje normalny atak wręcz, którego można uniknąć, jednak nie da się go sparować. Jeśli grzyb trafi i skutecznie pochwyci ofiarę, zostaje ona zamknięta we wnętrzu jego paszczy, co powoduje unieruchomienie. Od tego momentu Huba-Buba posiada tylko jedną akcję (za pomocą której zapewne będzie wykonywać pojedynczy atak), drugą zaś wykorzystuje na miażdżenie delikwenta, który znajduje się w jej paszczy. Kiedy przeciwnik wewnątrz paszczy zginie lub straci przytomność, grzyb walczy z pozostałymi za pomocą obydwu akcji (może więc znów wykorzystywać atak wielokrotny). Nie może jednak ponownie wykonać akcji pochwycenia, gdyż miejsce w jej paszczy jest ograniczone.

Miażdżenie - Istota znajdująca się wewnątrz paszczy Huby-Buby nie może praktycznie nic robić (wszystkie siły przeznacza na paniczne próby utrzymania się przy życiu). Tymczasem w każdej rundzie grzyb zadaje jej obrażenia z Siłą 4. Ataku tego nie da się unikać ani parować, ale jest on wyparowywany przez zbroję (należy uśrednić liczbę punktów pancerza, które miażdżony ma na poszczególnych lokacjach - patrz przykład niżej). W momencie, gdy ofiara traci ostatni punkt Żywotności, opada z sił i Huba-Buba przestaje się nią zajmować (porzuca miażdżenie na rzecz długotrwałego trawienia). Aby wydostać istotę z paszczy Huby-Buby, należy zadać potworowi 8 punktów obrażeń w pojedynczej rundzie (niekoniecznie za pomocą jednego ciosu). Jeśli się to powiedzie, kosztem jednej akcji, w kolejnej rundzie można wyciągnąć ofiarę.

Przykład:

Łowca został schwytany w paszczę Huby-Buby. Podczas kolejnej rundy jego towarzysze usiłują go bezskutecznie wydostać, a tymczasem grzyb zgniata go przy użyciu miażdżenia. MG rzuca na obrażenia - wypada 6. Dodajemy do tego Siłę Huby-Buby (4), a następnie odejmujemy Wytrzymałość celu (3) i jego uśrednioną wartość ochronną zbroi. Zbroja to hełm (3 PZ) i kurtka skórzana (1 PZ korpus i ręce). Należy dodać wszystkie Punkty Zbroi i podzielić na 4 (liczba lokacji - głowa, ręce, korpus, nogi). Daje to $3+1+1+0=5:4=1$ (po zaokrągleniu w dół). W sumie Łowca otrzymuje 6 obrażeń ($6+4-3-1=6$), co znacząco nadszarpuje jego zdrowie.

Zbroja: lekki pancerz (twarda huba)

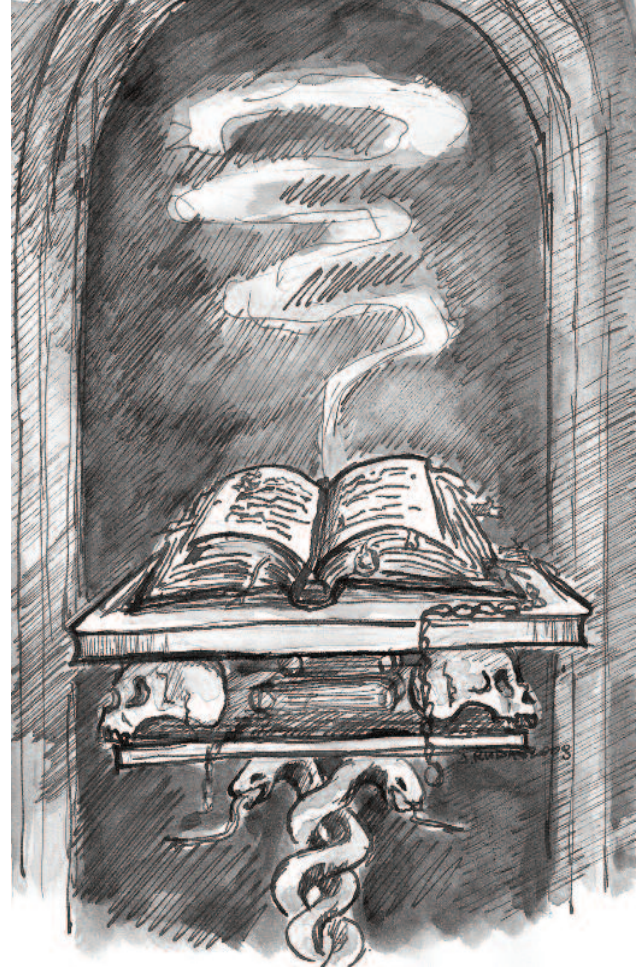
Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 1

Uzbrojenie: zęby

Trudność zabicia: duża



Jak widać, różne som gzympki w lasach, a wiedza, który do której kategorii wpasować, jest bardzo ważna dla każdego zielarza. A teraz klenknij na kolanko i podziękuj, żem się z tobom tom wiedzom podzielił i pacz już zawsze, jakie gzympki podnosisz z ziemi.



Rozdział drugi

O ziółkach przeróżnych podanie. To taka czeńść właściwa dla zielarza. Roślinki som bardzo różne, ale można je podzielić na: kfiatkowe, liściowe i te, co jedzom ciebie.

Kfiatkowe som takie bardziej kolorowne, stond tak je nazwałem. Zastosować je można przeróżnie, ale tu pisze o takich surowych raczej. Liściowe mam na myśli takie roślinki, co som dość zwarte w sobie i zielonkawe raczej, nie za ładne. Te też som znaczonco różne. Te, co jedzom ciebie, to osobna historia, bardziej na oszczeganie działajonca.

Kfiatkowe

Kfiatuszki som dość różniaste, jedne sie nadajom na napary, ale o wszystkich miksturkach bende prawil w innych rozdziawach, wienc tu sie jeno skoncentruje na surowych sztukach.

Ślepałka

OPIS: Ślepałki som dość poszechnie, ale mało kto se zdaje sprawkę z ich niezwykłego potencjału. Wyglondajom na normalne żółte kfiaciochy z dużymi płatkami. W dotyku cienkie som, dość niezwykle.



DZIAŁANIE: Jak se zjesz kfiata to nic sie nie dzieje, tylko jest ohydny i gorzki jak kupa. Gorzej jest z niuchaniem, a najgorzej z wkładaniem do oczu. Kfiatek bardzo sie zapyla i sie poważnie zadławić można, a gały szczypiom i palom niezwykle. Mówi sie, że ślepałka oko tak wysusza, że płakać nie da rady nigdy. Czensto sie nie da wyjonć pyłka potem i ślepie som do niczego. Stond nazwa tego kfiatucha. Jak sie dobrze postarać, można zebrać pyłek ślepałki we worek, a potem zrzucić komuś na łeb. Som też insze sposoby - rozwodnić można go i polać komuś miendzy gały. Taka mikstura sie długo nie uchowa, ale jest bardzo skuteczna na rycerzyków, co majom same dziurki na patrzenie. A, ze ślepałkom to sie wionże ciekawa opowiadka o ludzikach. Syszałem, że poniektóre z nich, co chodzm w takich kapeluszach dziwadłowych, lubiom chytać ludzików, co inaczej wyglondajom i ich palić na paleniskach takich sporszych. Przy ognisku gromadzi sie ichnia starszyzna wioskowa i pacza, jak miensko sie piecze. Ale nie po to, by miensko było chrupionce, tylko dla zabawy. Gupie, nie? Ale dalej jest lepsze. Był taki jeden mocny rycerzyk, co mimo iż naszych wojów urznoł z pół tuzina, to w gembe ze ślepałki oberwał i spaliła go mocno. Nasi uciekli, bo i tak mocny był człeczek, a ten se polaz do wioski swojej obmyć ryja. Udało mu sie wzroku całkiem nie stracić, ale i tak sie oczy mu żółte zrobiły. I co sie stało? To najlepsze. Ten w kapelusiku go złapał i spalił, bo rycerzyk miał oczy nie jak zwykły ludź. Wynika z tego dość wyraźnie, że ludziki som strasznie gupie, co normalne, bo przecie niższom rasom som. Znaczy nie niższom a gupszom, bo gobaski niższe i mondrzejsze od ludzików som.

MECHANIKA: Jeśli pyłek kwiatu ma szansę dostać się do oczu, należy wykonać Przeciętny test Zr.

Udany - powieki zostały w porę zamknięte. Nic się nie dzieje.

Nieudany - pyłek dostał się do oka.

Jeśli pyłek ślepałki dostanie się do oka, należy wykonać Przeciętny test Odporności.

Udany - nie będzie groźnych powikłań, ale i tak pieczenie jest bardzo silne. Ofiara musi pogodzić się z następującymi modyfikatorami: -20 do US, -10 do WW i Zr oraz -1 do Sz. Nieudany - pyłek ślepałki zadziałał bardzo mocno. Z powodu ogromnego bólu, ofiara traci 2 punkty Żywotności i otrzymuje modyfikatory: -30 do US, -20 do WW i Zr oraz -2 do Sz.

Ujemne efekty (poza utratą Żywotności, którą leczy się w normalny sposób) można zniwelować poprzez dokładne

przemycie oczu czystą wodą. Po takim zabiegu należy wykonać Prosty test Odporności. Jeśli jest on nieudany, wzrok pogarsza się, w skutek czego ofiara otrzymuje stały modyfikator -10 do US i -5 do WW.

Trupie dzwońce

OPIS: Trupie dzwońce rosom wszędzie tam, gdzie som trupy, a w szczególności nowe.

Wyglond majom sinoniebieski i som w kształcie małych dzynzli. Niektóre ludziki widzom w nich japy. Takie już som te ludziki, lubiom se wymyślać rzeczy.

DZIAŁANIE: Żeby te dzwońce działać zaczęły, to czeba niucha se dobrego wzionć ich w nozdża. Wtenczas dziwnie krenci, a potem słyhać niezwykłości, jakby dingi-dingi-dong. Huczy we łbie to coraz mocniej, aż się odechciewa wszelkich cymbałów. Zwykle sie tedy każdy nieźle zatacza i za dyńke czyma. Ludziki sprawke tom łonczom z trupami swymi i jakimś tam dzonieniem naamsze, czy cuś, ale to raczej za-obon kolejny.

MECHANIKA: Po powąchaniu trupiego dzwońca, należy wykonać Przeciętny test Odporności.

Udany - w głowie słyhać lekkie huczenie, ale nie jest to nic poważnego i nie wpływa w żaden sposób na zachowanie postaci.

Nieudany - hałas wewnątrz głowy bardzo szybko narasta, w skutek czego postać tymczasowo traci słuch i otrzymuje modyfikator -10 do wszystkich cech procentowych na około pół godziny.

Należy także wykonać Przeciętny test Siły Woli, jeśli jest on nieudany, postać traci przytomność na 2k10+10 minut, a w skutek strasznych przeżyć otrzymuje także 1 Punkt Oblędu za każde 12 minut takiego stanu.

Przykład:

Jolfi, młody niziołek, nieopatrznie powąchał trupiego dzwońca, biorąc go za zwykłego, nieszkodliwego dzwoneczka. Nie wyszedł mu test na Odporność ani na Siłę Woli, przez co stracił przytomność na 25 minut (rzut 2k10 Jolfięgo wyniósł 8 i 7, czyli razem 15). W skutek nieprzewidzianych komplikacji amator imperialnej flory zyskuje 2 Punkty Oblędu (był nieprzytomny przez 25 minut).

Korzeń nocnej lilii

OPIS: W tej roślince dziwne jest to, że sie rozwija w nocy, jak ksienzyce widzi, a w dzień nie pokazuje płatków. Ma taki kolor szarawy i środek świeconcy nieco. Czasem sie można nabrać, że to na bagniskach światło ktoś



pali. Korzeń jej jest twardy i śliski. Można się skaleczyć przy zrywaniu jego, a to bardzo niebezpieczne jest.

DZIAŁANIE: Korzeń, jak się dostanie do japy albo w rane, to się dziejom złe rzeczy zaraz. Ból się czuje i słabość w nogach. Widzi się dziwne obrazki i czeba się czymać nieźle, żeby nie dostać trzęsawki i wścieku. Potem jednak myśli się spokojne robiom i odpływa się w sny nietypowe. Sny te som o tyle ciekawe, że dziejom się w świecie duchów i mogom wpływać na rzeczywistość. Niektórzy szamani biorom ten korzeń, żeby się porozumiewać z duchami. Jest to niebezpieczne, ale dobrze popłatne, bo mogom wtenczas nieźle czarować albo leczyć, albo nawet ruszać martwych wojowników. Som i tacy, co tak się zżyli z tym korzeniem, że ciongom ciongle we dwóch światach naraz. Majom białe oczy i kompletnego świra, ale to jedni z mocniejszych szamanów. Potrafiom nieźle sztuczki zrobić zanim wybuchnie im czerep. Jedzenie korzenia jest dość nódne, bo się źle żuje, ale najlepiej się wchłania, jak się go włoży w krwawom ranke. Stond tak zwykle czyniom te nawiedzone szamany. Majom wiele dziurek w ciele i tam se wciskajom korzonki liliji. Ja słyszał, że orki te debile wciskajom korzeń nocnej liliji rycerzykom w te dziurki do paczenia. Gupsze one od ludzików.

MECHANIKA: Po zażyciu korzenia nocnej lilii należy wykonać Przeciętny test Odporności. Jeśli jest on: udany - postać zapada w letarg bez komplikacji, dalsza część procesu opisana jest w rozdziale czwartym, w całości poświęconym Drugiej Mańce; nieudany - postać doznaje nagłego, silnego ataku paraliżu. Należy rzucić 1k10. Jeśli wynik jest większy niż aktualna Żywotność postaci (10 to dorzut, jak w przypadku Furii Ulryka), umiera. Jeśli wynik na kostce jest mniejszy lub równy Żywotności, postać nie traci punktów Żywotności, a paraliż przechodzi, co pozwala jej bez dalszych komplikacji przejść na opisaną w rozdziale czwartym Drugą Mańkę.

Liściowe

Tak ogólnie nazwać można te, co nie som kfiatkami, a cie nie jedzom.



Zdradajki

OPIS: Zdradajki to takie jagódki niby, ale na krzaczorach wienkszych rosnom. Som czerwone lub fioletowe. Zdajom się być zjadliwe, ale to tylko taka podpucha jest.

DZIAŁANIE: Jak łykniiesz takom już dobrze ściemniomom jagódkę, to się dzieje, że oj. Najpierwej zaczynasz dyszeć,

a potem cie nosi coraz bardziej, aż łapiesz piane na usta i sie rzucasz, całkiem jak snotek ze szczalóm w dópie. Może się zdarzyć, że kogo skaleczysz, ale najpewniej to siebie raczej. Jak ci sie mocno przeje, to ci sie tak miesza, że popadasz w czerwonosc i zdychasz.

MECHANIKA: Po spożyciu zdradajki należy wykonać Przeciętny test Odp. Jeśli jest on udany, organizm pozbywa się substancji poprzez wymioty. Jeśli jednak test się nie powiedzie, należy sprawdzić o ile:

01-10: Mocne pobudzenie, połączone z napadami nerwowości i lekkim otłumanieniem. Należy dodać +5 do WW i Zr, ale jednocześnie odjąć -10 od Int, SW i Ogd. Zatruty wydobywa z siebie charakterystyczny, nerwowy chichot.

11-20: Napad szału powoduje, że zatruty rzuca się z gołymi rękoma na najbliższą przeszkodę - wylosuj, czy będzie to pobliskie drzewo, wróg, czy przyjaciel (równa szansa dla każdego).

21-30: Zatruty z pianą na ustach rzuca się na wszystko wokół, zwykle dotkliwie się raniąc. Co rundę zadaje sobie k10 obrażeń (bez doliczania Siły), od których należy odliczyć pancerz (ale nie Wytrzymałość). Jeżeli nikt nie przerwie tego samookaleczania, postać zabije się własnymi rękoma, chyba że uderzy się w głowę dostatecznie mocno, aby stracić przytomność (15% szans w każdej rundzie). Gdy zdradajka przestanie działać, należy wykonać Przeciętny test SW - w przypadku porażki zatruty otrzymuje 1 Punkt Oblędu.

31 i więcej: Na skutek szoku zatruty umiera w spazmatycznych drgawkach.

Efekty działania zdradajki przechodzą po około kwadransie (chyba że doprowadziły do śmierci). Po tym czasie ofiara odczuwa typowe objawy zatrucia pokarmowego. Najskuteczniejszym sposobem na uratowanie kogoś zatrutego tą rośliną jest ogłuszenie go na okres działania szału.

Szyszka-śmierdziocha

OPIS: Szyszka-śmierdziocha nie różni się znacznie od zwyczajnej szyszki, ale jom akurat nie gałami, a kinolem szukać czeba. Smrodek jej może skrzywić jape, bo mocny on bardziej niż kupa orka.

DZIAŁANIE: Szycha spada z drzewka, jak jest dojrzała, nastempnie tam leży czas dłuższy i schnie. Jak obeschnie, gotowa jest, by pufnoić i wypuścić ziarenka.

Wtedy też puszcza wokół pule-śmierdziule, która osionga rozmiary spore. To dobrze chroni zarodniki szyszowe, bo tylko najtwardszy dzik takom szyszke łyknie. Znakomitym pomysłem na użycie szyszki-śmierdziochy jest załadowanie jej na proce. Szyszke te należy dotykać uważnie, aby nie rozpułka sie zbyt łatwo. Jak już kto oberwie śmierdziochą, to zwykle wpada w szok i nie jest w stanie wiele zrobić poza położeniem sie i torsjami.



MECHANIKA: Szyszka jako pocisk posiada cechę zawodny. Jeśli podczas testu US wypadnie wynik 96-100, wybucha ona w rękach strzelca. Trafienie szyszką jest prostsze, bo nawet jeśli uderzy ona obok celu, chmurka zarodników obejmuje większy obszar. Dzięki temu rzucający szyszką wykonuje test US z modyfikatorem +10. Postać znajdująca się w zasięgu trafienia szyszki musi wykonać Przeciętny test Odp. Jeśli jest on udany, trafienie nie wywiera żadnego efektu, jeśli się jednak nie powiedzie, należy sprawdzić o ile:

01-15: Smród przez minutę (6 rund) zmusza trafionego do wykonywania akcji kasłanie i zatykanie kinola. Przez ten czas postać może wykonywać tylko jedną akcję w rundzie, ponadto jedną ręką musi zasłaniać usta i nos.

16-30: Trafienie powoduje gwałtowne zatrucie i obniżenie o połowę cech procentowych na czas dwóch minut (12 rund). W tym czasie postać traci też połowę cechy Ataki (zaokrąglając w górę). Po upływie określonego czasu, trafiony staje się odporny na ewentualne dalsze trafienia szyszką-śmierdząca.

31 i więcej: Smród jest takim szokiem dla organizmu trafionego, że traci on przytomność na k10x5 minut. Po tym czasie budzi się z lekkim bólem głowy, cuchnąc okropnie.

Przykrzywa

OPIS: Przykrzywa wygląda jak wielgachna pokrzywa, tylko ma czerwonawy kolorek, jakby jom co paliło w środku. Zawsze bierz jom przez narecznik jaki, bo parzydła ma mocne.

DZIAŁANIE: Jezd to bardzo niebezpieczna roślina, wienc strzeż się jej. Świetnie nada się do torturek i soki z niej wycisnoné można, ale najcześniejsiej to się porzondnie sparzyć idzie. Jak się dotknie przykrzywy, to renka, czy co tam dotkło, pali niemiłosiłwie, a wielkie bomble się robiom, że aż się ciało krzywi pod ich naporem. Nie wyglonda to dobrze i nie jest to nic fajnego. Dlatego zawsze warto wzionć takom przykrzywe do chaty i jom włożyć potem do zupy temu, co chcemy, by zdech.

MECHANIKA: Dotknięcie przykrzywy niechronioną częścią ciała powoduje bardzo silne oparzenie, równe pojedynczemu ciosowi z Siłą 2. Zbroja całkowicie niweluje te obrażenia. Jeśli ktoś wpadnie w przykrzywę, co rundę otrzymuje k10 takich ciosów. Od tego wyniku należy odjąć ilość lokacji, które zakrywa zbroja (maksymalnie 6). Jeżeli w wyniku poparzenia przykrzywą postać straci połowę swojej Żywotności, musi wykonać test Odporności. W przypadku porażki traci z powodu bólu połowę wszystkich cech procentowych.

Przykład:

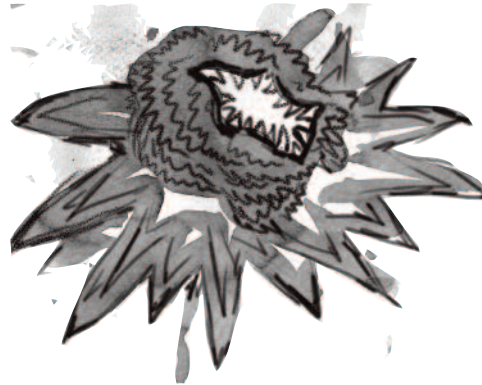
Myśliwy Jens w wyniku uruchomienia goblińskiej pułapki wpadł do dołu pełnego przykrzywy. Ma na sobie koszulkę kolczą i hełm, co oznacza, że 4 lokacje jego ciała są osłonięte zbroją (głowa, korpus, prawa i lewa ręka). Rzuca 1k10, na kości wypada 7. Jens otrzymuje więc 3 ciosy z Siłą 2 (7-4=3; od ciosów nie odlicza wartości zbroi - poparzenia

dosięgły bezpośrednio jego skóry). Myśliwy traci na skutek poparzeń łącznie 9 ze swoich 14 punktów Żywotności, musi więc wykonać udany test Odporności, inaczej w skutek bólu jego cechy procentowe zostaną obniżone o połowę. Na szczęście dla Jensa ten test kończy się powodzeniem, ale i tak myśliwy musi szybko wydostać się spomiędzy niebezpiecznych roślin. W kolejnych rundach jest bowiem zmuszony znów rzucać 1k10-4, określając ilość poparzeń jakie otrzyma.

Bąble, które pokrywają ciało ofiary przykrzywy, zmniejszają jej Zr o 10 na 24 godziny.

Te, co ciem jezdom

Z tymi to jezd naprawdę cienka sprawa. Niby som, niby się wie, ale jak się je spotka, to zawsze zaskoczęm jakimś sztuczkom.



Krwirzep

OPIS: To dość skryty kszaczor, co mieszka w gonszczu, wienc nie za łatwo go znaleźć. Z ładka porasta drzewa i płoty koło ludzików, ale tempiom go niezwykle, wienc wrósł się do lasów głębiej. Jest jak oset troche, tylko wienszy i ruchliwy. Wewnontz liściów jakby krew mu bije.

DZIAŁANIE: Krwirzep nie jest niczym, co byś chciał spotkać w lesie. Ma kolczaste liście nieco i można się ukłuć w nie, ale to nic jest. Najgorsze som jego rzepy. Rzepy te som insze niż normalne, bo som żywe po prostu. Jak się ktoś przybliży, to się jakby niepostrzeżenie tulom do niego jak kociak. Trudno zobaczyć to działanie, bo jak wspominałem, w gonszczach krwirzep raczej pomieszkuje. Cel tego tarcia jezd klarowny- chcom przykleić do delikwenta jak najwienszej swych krwirzepowych nasion. Rzepy nie czepiajom się ciucha, tylko som niby jakie pajonczki i same w sobie żyć mogom nawet dni dwa. Som niby normalne rzepy, tylko nieco wiensze i troche czerwonawe jakby. Ich celem jest zrobić nowom matule, a zaraz powiem jak. Rzep włazi na miejsce, gdzie skórka nie ma żadnej ochrony, i tam się czepia ciała. Wydziela jakby takie nitki owadopodobne i się wpija w tom golizne jak może, robionc se kokonik taki. Ten, co go się uczepiło raczej nic nie poczuje, a samemu to trudno zauważyć na ciele, szczególnie jak pod ciuch albo zbroje jakom wlezie. Oderwanie zasadzonego rzepa bardzo boli i czasem otwiera

niebawem wielkom rane, z której sika krew jak soczek. Pewnie się zastanawiacie, po co taki krwirzepowy rzepek się czepia tego ciała? To dość proste. Gdy się już zasadzi na dwa dni, to nieco pęcznieje i nabiera coraz czerwieszego kolora. To znak, że wszczyknoł już większość swych zarodków. Dopiero wtedy nieco swendzi i się skapnonć można, o co biega. Ale już wtedy jezd za późno. Rzepa nie idzie zdjonć, a jak się go wytnie to tak sika, że się idzie wykapać ze krwi na śmierć. Do tego, jak się go ruszy, wydziela się taka substancja, co strasznie muli i robi smaka w gembie, jakby się wypiloł mocz łasicy. Tedy też z gemby ciecz zielone coś i zmysł się traci, w dziwny stan odrentwienia wpadajonc. Potem się najdziwniejsze zdarzyło - ten chopek, co na nim wyżej wymienione efekta oglondałem, zaczął szaleć strasznie i mi mało klatki nie przegryzł. Bardzo mi się to spodobało, ale niestety było krótko. Zaraz padł i zdawał się kojfnienty, ale dychał, zielone bomble ze śliny robionc. Nastempnego dnia zdziwił mnie smród. Patrze, a tam z człeczka się zrobiła miazga, jakby coś się zeń wymskło, troche nawet dychał, ale już niedługo. Wokół leżały flaczki, wszystkie zazielenione, ale roślinki ani śladu. Wyjść musiała.

MECHANIKA: Postać przechodząca w pobliżu krwirzepu musi wykonać Bardzo Trudny (-30) test spostrzegawczości. Jeśli jest on udany, można rozpoznać roślinę (o ile kiedykolwiek wcześniej miało się z nią do czynienia! lub posiada się umiejętność zielarstwo).

Po rozpoznaniu krwirzepu można go bez trudu ściąć mieczem lub innym ostrym narzędziem albo po prostu ominąć. Ucieka on bardzo wolno, pełzając (Sz=1). Nie posiada własnych współczynników, gdyż sam w sobie jest stosunkowo niegroźną rośliną. Jeśli jednak uda mu się ująć uwadze obserwatorów, może być naprawdę niebezpieczny. Jeżeli postać nie zauważy krwirzepu i zbliży się do niego (nieudany test spostrzegawczości, patrz wyżej), roślina upuszcza dyskretnie kilkanaście zarodników - rzepów. K10 z nich trafia na nieuważnego przechodnia (niziołki, z powodu mniejszej powierzchni ciała, modyfikują wynik tego rzutu o -2, krasnoludy o -1, a snotlingi o -5). MG powinien wykonać ten rzut w tajemnicy (patrz dalej).

Po określeniu liczby rzepów, które ulokowały się na ciele, każdy z Bohaterów w drużynie, który widzi oblepioną rzepami postać (czyli idący za nią lub obok niej - nie przed nią), może wykonać test spostrzegawczości z następującymi modyfikatorami:

-20 - ten, na którym są rzepy

+5 - za każdy rzep, który się wczepił

-5 - za każdą warstwę ubrania czy zbroi, którą nosi ofiara

+10 - za każdy poziom umiejętności sztuka przetrwania

+10 - za posiadanie zdolności szósty zmysł

Jeśli ofiara od razu zauważy, że ma na sobie dziwne, poruszające się rzepy (powyższy test zakończy się sukcesem), może je z siebie zrzucić. Pewność, co do tego, że żaden rzep nie został w ubraniu, można mieć jedynie po spaleniu całego ekwipunku. W innym przypadku MG powinien rzucić w tajemnicy k10, aby określić ile zarodników znalaziono.

Do wyniku dodaje się następujące modyfikatory:

-2 - jeśli obsypany sam ogląda swój strój, który ma na sobie (nikt mu nie pomaga)

+1 - za każdą osobę, która ogląda osobę pokrytą rzepami (nie kumuluje się z modyfikatorem powyżej)

+1 - za rozebranie się do bielizny (ze względu na długą, gęstą brodę u krasnoludów jest to niemożliwe)

+2 - za rozebranie się do naga (ze względu na długą, gęstą brodę u krasnoludów jest to niemożliwe)

Ostateczny wynik oznacza ilość rzepów, które zdołano znaleźć, ponowne przeszukanie nie zmieni rezultatu, chyba że obsypany rozbierze się i spali ubrania. Z powodu utajnienia obydwu rzutów, nigdy nie można być pewnym, czy udało się znaleźć wszystkie zarodniki...

Jeżeli znalaziono wszystkie rzepy, nie ma żadnych konsekwencji. Jeśli jednak jakieś pozostały niezauważone, niepostrzeżenie wpijają się w skórę nieświadomej ofiary, wstrzykując jednocześnie znieczulającą substancję. Zwykle zaszywają się w trudno dostępnych miejscach, dlatego odkryć je można jedynie podczas takich czynności jak kąpiel, a nawet wtedy wymaga to Przeciętnego testu spostrzegawczości (często wpijają się w silnie owłosione miejsca).

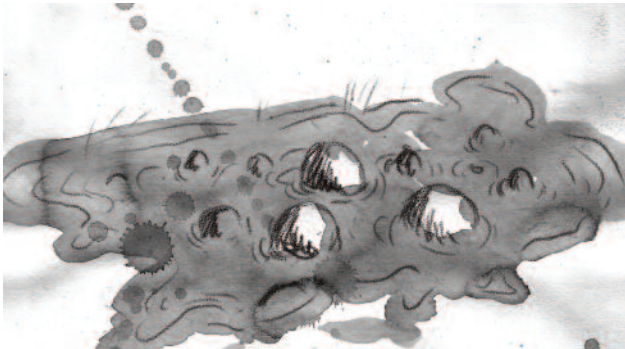
Jeżeli zerwie się rzep po jednym dniu od wczepienia, powoduje to niewielką, choć początkowo silnie krwawiącą ranę oraz stratę 1 punktu Żywotności. Jeśli minęło więcej niż jeden dzień, rzep wczepia się tak mocno, że trzeba go wyrwać ze skóry obcęgami, co powoduje stratę 2 punktów Żywotności. Jeśli zabiegu nie wykonuje ktoś z umiejętnością leczenia, powoduje to utratę dodatkowego punktu Żywotności.

W przypadku znalezienia rzepa po dwóch dniach, trzeba go wyciągnąć, rozcinając skórę w miejscach, w których wrósł, co powoduje utratę 3 punktów Żywotności. Ponadto, jeśli zabiegu nie wykonuje fachowiec (umiejętność leczenie), ofiara traci dodatkowy punkt Żywotności. Po trzech dniach rzep wstrzykuje swoje zarodniki i usycha, a jego wyrwanie, choć jest bolesne, nie powoduje żadnych obrażeń. Przy próbie wyrwania, mechanizm obronny krwirzepu także powoduje wstrzelenie już wyprodukowanych zarodników. Krwirzep już po godzinie od wpcia się w skórę jest gotów do uwolnienia niewielkiej ilości zarodników. Po wyrwaniu krwirzepu przed upływem jednego dnia należy wykonać Łatwy (+10) test Odporności, jeśli minie więcej czasu test jest Przeciętny. Po dwóch dniach wykonuje się test Trudny (-20), a po trzech dobach krwirzep sam wypuści zarodki i wówczas wykonuje się Bardzo trudny (-30) test Odporności. Test ten należy wykonać za każdy rzep, który wpije się w ciało, aż do pierwszej porażki lub do uzyskania kompletu sukcesów. Jeśli wynik testu jest pozytywny na wszystkie rzepy, organizm zwalcza infekcję i jedynym jej znakiem pozostaje zielony mocz, kilkudniowy niesmak w ustach, silne bóle brzucha i miejscowe, zielone plamy skóry. Te objawy ustają po czasie nie dłuższym niż tydzień.

Jeżeli któryś z testów Odporności się nie powiedzie, infekcja wchodzi w stan krytyczny, co powoduje natychmiastowe obniżenie cech procentowych żywiciela o

5 na godzinę. Roślina karmi się w tym czasie organizmem ofiary, powodując znaczne obrażenia wewnętrzne. Jeśli któraś z cech zainfekowanej postaci w wyniku działania krwirzepu osiągnie 10 lub mniej, nie obniża się już, jednak powoduje utratę przytomności.

Po upływie ośmiu godzin od porażki w teście krwirzep wyrwa dziurę w trzewiach swego żywiciela i wychodzi na zewnątrz jako w pełni wykształcona roślina. Powoduje to straszliwą dewastację organizmu, objawiającą się otrzymaniem 2k10 punktów obrażeń. Jeśli ofiara wciąż jest świadoma, otrzymuje ponadto k10 Punktów Oblędu (w przypadku utraty przytomności jedynie połowę tej liczby). Rany zadane przez wychodzącego krwirzepa to w znacznej mierze poważne obrażenia wewnętrzne, które leczą się trzykrotnie wolniej niż normalnie. Po tych krwawych narodzinach roślina oddala się jak najszybciej od swego żywiciela, uciekając w miejsce, w którym może zasadzić się na kolejnego nieuważnego spacerowicza.



Zbagnisko

OPIS: Zbagnisko jest dosyć zwykle spotykane w lesie. Niezbyt się różni od typowego bagna, może jeno czeńściej bomble puszcza i ma lekki zapach krwi nad sobą.

DZIAŁANIE: Zbagnisko jest dość niebezpieczne, bo choć wcionga mniej niż inne bagno, to jak raz złapie, to nie puści. Zbagnisko składa się z czeńści wierzchowej, czyli z tej jakby wody gęstej, i z czeńści właściwej, czyli z nie-do-końca-wiem-czego, co jest pod spodem. Coby nie było tam, łapie to za nogę albo w pas i wcionga jeszcze głęmbiej, a tam jest coś, co żreć musi, bo nawet kości nie wylatujom na powierzchnie bajora. Stwór ten jest naprawdę mocny i jak się już zaprze, to nie sposób mu się wyrwać, bo pod jego wodom strasznie słabo się ruszać można. Dlatego zawsze dobrze, żeby kto spróbował wyciongnonć gościa, co się dał zbagnisku złapać. Znałem jednego szamana, co się umiał dogadać z takim stworzeniem. Umówił się z nim, że bendzie go żywił swymi wrogami i wciongał tam w las na bitke grupki ludzików i inszych gobasków. Bydle się spasto strasznie i rozlało na kawał gruntu, aż się sam szaman w nie złapał i zeżreć dał. Jest w tym wienc morał - jak dajesz żreć, paczaj, jak rośnie.

MECHANIKA: Aby dostrzec zbagnisko należy wykonać udany test spostrzegawczości, którego stopień trudności zależy od tego, jak gęste chaszczce rosną w okolicy. Zazwyczaj można przyjąć, że jest on Trudny (-20).

Umiejętność sztuka przetrwania zwiększa szansę o 10 za każdy wykupiony poziom. Jeśli test się powiedzie, można zorientować się, że w pobliżu znajduje się bagno i ominąć je. W przypadku porażki postać wchodzi wprost w pułapkę zastawioną przez krwiożerczą istotę.

Zbagnisko nie działa jak zwykle bagno, jest rzadsze. Ofiara, która weń wpadnie, natychmiast pograża się po pas w brudnej, pokrytej ściółką wodzie. Gdy pierwsza osoba zapadnie się w zbagnisko, wszyscy jej towarzysze muszą wykonać Łatwy test Zręczności. Każdy, komu test się nie powiedzie, także zanurza się w bagnistych odmętach. W tym samym momencie, w którym zaskoczony podróżnik pograża się w zbagnisku, coś chwytą go poniżej linii wody i ciągnie na dno. Aby się wyrwać, musi wykonać test Krzepy, obarczony następującymi modyfikatorami:

- 20 jeśli nikt mu nie pomaga,

- 1 za każdy punkt pancerza na dowolnej części ciała (czyli np. pełna zbroja płytowa - sześć punktów na każdej z sześciu lokacji - daje razem trzydzieści sześć)

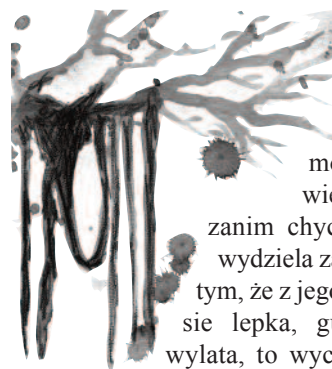
Wciągany może sumować swoją Krzepę z Krzepą osób, które usiłują mu pomóc, ale jeśli wspólny test będzie nieudany, pomocnicy również zostaną wciągnięci w zbagnisko. Jeżeli test nie powiedzie się osobie, która jest ciągnięta na dno zbagniska, a nikt stojący na brzegu nie jest jej w stanie już chwycić (np. wszyscy są już w wodzie lub pomagają innym członkom wyprawy), zapada się ona pod wierzchnią warstwę zbagniska. Nadal może próbować się stamtąd wydostać, ale otrzymuje modyfikator -10 do Krzepy w czasie, w którym przebywa pod powierzchnią.

Jeśli postać nie wydobędzie się przez liczbę rund równą jej Wytrzymałości, umiera, stając się pokarmem dla wiecznie nienasyconego zbagniska. Jeżeli jakiś test uda się (należy zwrócić uwagę, że jeżeli zanurzonej osobie nikt nie pomaga, testuje ona swoją Krzepę z modyfikatorem -30, odejmując od tego dodatkowo całkowitą ilość punktów pancerza - jest to więc test niezwykle trudny!), szczęśliwy podróżnik wyrwa się zbagnisku i natychmiast wychodzi na powierzchnię, nie musząc już testować Krzepy, chyba że ponownie postanowi popływać w bulgoczącym bagnie.

Chfasset

OPIS: Chfasset jest to porośl. Porasta najczeńściej drzewka liściowe, zwisa z nich jak te sznury, co ludziki się na nich wieszajom. Chfasset jezd czarnawy, długi i mocny.

DZIAŁANIE: Chfasset to cienne bydle, co potrafi wzionć z zaskoku nawet tengiego woja. Czai się toto i czai, aż chyta, najchentniej za gardziel, wcionga na drzewo i tam wcina. Niektórzy mówiom, że to taka drzewna wielomacka. Jedno jest dobre - zanim chyci, chfasset mocno syczy i wydziela zapach. Jezd to spowodowane tym, że z jego lianowych macek wydziela się lepka, gumowata ciecz. Gdy ona wylata, to wyciska się jakby spomienazy



porów i stonodgłos i smrodek. Daje to taki sygnał, żeby czmychnonć niezwłocznie, bo potem już tylko czeka nieszczęście. Od roślinki tej nie jest zbyt łatwo umknąć, albowiem jak jest dobrze podkarmiona, jest takich rozmiarów, że może porastać swymi mackami nawet kilka drzew. Zabić jom też niełatwo, bo rombanie macek nic nie da. Trza znaleźć paszczenkę i tam jom dźgnonć lub z procy szczelić. Jak to mówiom mondre gobliny: „W jape, w oczy!”

MECHANIKA: Aby zauważyć, z czym ma się do czynienia, należy wykonać test spostrzegawczości, ale tylko, jeśli obserwacji dokonuje osoba, która posiada umiejętność sztuka przetrwania lub widziała kiedyś tę roślinę. W przeciwnym wypadku nie jest w stanie dostrzec niczego niezwykłego wśród otaczających ją gęstych pnączy. Walka z chfassissem nie jest prosta. Jeśli nie uda się go wypatrzyć przed walką, następuje atak z zaskoczenia, co daje roślinie jedną rundę na chwytanie ofiar, bez obawy o możliwość kontrataku z ich strony. W kolejnych rundach walka przebiega normalnie.

Chfassisst atakuje istoty stojące na ziemi za pomocą licznych macek- pnączy. W każdej rundzie staje do walki k10 tego typu narośli, a każda z nich ma swoje - podane poniżej - współczynniki. Na szczęście chfassisst nienajlepiej koordynuje ataki swych pnączy, dlatego ich liczba nie kumuluje się - jedne się wycofują, a do walki stają kolejne. Jest to słabość potwora, którą przy odrobinie szczęścia (czyli niskich rzutach na ilość aktywnych macek) można łatwo wykorzystać, rąbiąc bezwładnie zwisające pnącza.

Każda odcięta (sprowadzona do 0 Żw) macka, zadaje paszczy chfassissta (czyli jego głównej części - patrz dalej) jedno obrażenie. Chfassisst wycofuje się zwykle dopiero, gdy straci dziesięć macek, podnosi wówczas do góry pozostałe, tworząc olbrzymi, zielony kokon. Jeśli nie będzie niepokojony, zregeneruje się i będzie czychał na kolejnych podróżników. Zaatakowany, rzuci na swych wrogów resztę pnączy, walcząc podobnie jak poprzednio. Po zabicu dwudziestu macek, czyli sprowadzeniu Żywotności chfassissta do 0, potwór ginie.

MACKA CHFASSSTA

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	0	35	35	35	0	0	0
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	9	3	3	5*	0	-	-

*Chfassisst ma ograniczony zasięg jednej macki - nie sięgnie za jej pomocą dalej niż na około 10 metrów. W sumie kontroluje za ich pomocą około 30 metrów kwadratowych lasu.

Umiejętności: człowiek (macka?) - guma, plotkowanie (z innymi mackami)

Zdolności: broń naturalna, bezrozumna

Zdolności specjalne:

Lepki chwyt - Jeśli macka trafi przeciwnika, owija się wokół niego i usiłuje wciągnąć powyżej w czapę drzewa - jak mawiają gobliny - gdzie znajduje się paszcza potwora. Przed macką można się uchylić, używając uników. Ciosy macki można także parować, ale po sparowanym ataku należy wykonać przeciwny test Krzepy - jeśli zwycięży w nim pnącze, wydziera ono tarczę lub broń i odrzuca na odległość k10 metrów w losowym kierunku (można do jego określenia użyć k12 i tarczy zegara). Jeśli unik albo parowanie się nie powiedzie, należy wykonać kolejny test, zależny od tego, za co chwyciło pnącze:

Głowa - test Zręczności. Porażka oznacza wciągnięcie w czapę drzewa i utratę 1 punktu Żywotności co rundę, przez duszenie.

Ręka - test Siły. Porażka oznacza wciągnięcie w czapę drzewa i upuszczenie przedmiotów trzymanyh w tej ręce. Czynności wykonywane tą ręką są obciążone modyfikatorem -20.

Korpus - test Siły. Porażka oznacza wciągnięcie w czapę drzewa.

Noga - test Zręczności. Porażka oznacza wciągnięcie w czapę drzewa głową do dołu, następnie kolejny test Zręczności - jeśli i ten się nie powiedzie, wypuszczenie wszystkiego z rąk. Podczas walki w tak niewygodnej pozycji należy się także pogodzić z ujemnymi modyfikatorami -10 do WW, US i Zr. Jeśli pierwszy z powyższych testów się powiedzie, atak macki spełza na niczym, będzie ona jednak próbowała chwycić ofiarę dalej, w kolejnych rundach.

W DRODZE NA CZAPĘ DRZEWA:

Kiedy macce uda się poderwać ofiarę z ziemi, w następnej rundzie może ona nadal próbować ją trafić, wykonując test WW (nie można jej jednak atakować wielokrotnie). Jeśli uda się za jego pomocą zabić mackę, upuszcza ona ofiarę na ziemię. Puszczona osoba musi wykonać test Zręczności (wspinaczka +10 za każdy poziom), aby złapać się jakiegś gałęzi i uniknąć upadku z k10 metrów. Jeśli test się powiedzie, niedoszła ofiara może przystąpić do walki z paszczą chfassissta na równych warunkach (patrz niżej).

W CZAPIE DRZEWA:

Jeśli ofierze nie uda się wyswobodzić z lepkich objęć pnączy, zostaje wciągnięta w koronę drzewa, gdzie musi stoczyć walkę z przerażającą paszczą chfassissta. Jeśli postać nadal trzymana jest przez mackę, pcha ona ofiarę wprost do paszczki potwora, dzięki czemu chfassisst ma dodatkowy modyfikator +10 do WW. Można wyrównać szanse, obcinając pnącza, ale powoduje to konsekwencje opisane powyżej (możliwość upadku z k10+3 metrów).

Macki nie atakują osoby znajdującej się w koronie drzewa, koncentrując się na wciąganiu kolejnych przeciwników w poblizze krwiożerczej paszczy.

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: macki

Trudność zabicia: mała

PASZCZA CHFASSTA

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
44	33	40	40	30	11	11	0
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	20	4	4	0	0	-	-

Umiejętności: spostrzegawczość, ukrywanie się (+20)

Zdolności: wyostrzone zmysły

Zdolności specjalne:

Chfaspstraszność - Paszcza chfaspsta wygląda przerażająco, ale gdy widzi się ją z bliska, nie ma czasu się nad tym zastanawiać. Dlatego po jej zobaczeniu należy wykonać test SW na strach, ale w przypadku porażki, zamiast ucieczki (która jest niemożliwa, skoro ofiara jest trzymana przez mackę), postać otrzymuje karę -10 do wszystkich testów (aż do powtórzenia testu z pozytywnym wynikiem).

Chfaspsta paszcza tonie w chaszczach - Bardzo trudno jest trafić paszczę z ziemi. Żeby chociaż ją zlokalizować trzeba wykonać Wymagający (-10) test spostrzegawczości. Nawet jeśli ktoś zna położenie paszczy, wszelkie ataki strzeleckie są wykonywane z ujemnym modyfikatorem -20 do US z powodu wielkiej ilości przeszkód (gałęzi, liści itp.) znajdujących się pomiędzy strzelcem a potworem.

Gumoślina - Jako że paszcza nie może się poruszać, wykształciła mechanizm obronny wobec tych, którzy są na tyle sprytni, aby wycofać się poza zasięg jej szczęk. Gdy czuje się zagrożona, zbiera po prostu gumiąstą ślinę i pluje w przeciwników, wykonując standardowy rzut na US. Taki strzał ma Siłę efektywną równą 3, a jego konsekwencją (jeśli trafiona osoba nadal znajduje się na drzewie) jest konieczność wykonania testu Zręczności (wspinaczka +10 za poziom). W przypadku porażki trafiona ofiara spada z k10+3 metrów na ziemię.

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: zębiszcza

Trudność zabicia: Znaczna

Wiem wiecej nawet o gołych roślinkach, niż to, co tu byłem zawarłem, ale nie bede sie z idiotami dzielił przecie takom ogromnom wiedzom, jakom mam, bo i tak nie rozumieja. Już mnie renka boli, ale skończe swe dzieło, bo teraz co z czym opisać musze, coby wiadomo wszystko było.



Rozdział czeci

Eliksiry, czyli takie picie, co sie robi z kilku rzeczy.

Gruntownie rzecz pojmuje, to som dwa rodzaje eliksirów. Właściwie te grupki sie przenikajom, że jak sknocisz jedne wywary, to sie zmieniajom w te drugie. Ale o tym dalej. Mamy eliksiry dobrzerobionce i źlerobionce.

Dobrzeobionce som to takie eliksirki, co ci dajom moce, czyniom ci wienc na zdrowie albo chociaż nie szkodzom. Źlerobionce som to te, co je dajom komuś, możesz mu zrobić krzywde. Zapamiętaj se, że tych pić nie należy, a jak zapomnisz, to masz tu taki djagram rozrysowany mom renkom:

DOBRE ZROBIONE DOBRZEROBIONCE

- chleј - czenstuj siebie przeważnie

DOBRE ZROBIONE ŹLEROBIONCE

- nie chleј - czenstuj wrogów

ŹLE ZROBIONE DOBRZEROBIONCE

- nie chleј - nie czenstuj siebie, bo może nie pomóc, a wrogów też nie częstuj, bo akurat im może pomóc

ŹLE ZROBIONE ŹLEROBIONCE

- nie chleј - nie czenstuj nikogo, bo może wcale nie szkodzić albo nawet pomagać

Tworzenie eliksirów



Aby wykonać miksturę, należy zebrać odpowiednią ilość wszystkich składników, które są wymienione przy jej opisie. Czasami dopuszczalne jest stosowanie zamienników, które podawane są kursywą w nawiasie obok wraz z uwagami odnośnie ewentualnych modyfikatorów

testu Robienia Miksturki (RoM). Dodatkowe składniki (wypisane zawsze poniżej listy elementów obowiązkowych i poprzedzone plusem) nie są niezbędne, ale dodanie ich daje +10 do testu RoM. Trudność testu RoM jest taka, jak zaznaczono w nawiasie, tuż za nazwą eliksiru. Wykonuje się go w oparciu o umiejętność zielarstwo.

Jeśli podczas testu RoM odniesie się porażkę o mniej niż 30, eliksir nie udaje się, ale zielarz zdaje sobie z tego sprawę. Gorzej, jeśli test nie powiedzie się o więcej niż 30 punktów. Wówczas twórca myśli, że eliksir jest dobry, pomimo że w rzeczywistości jego działanie może być zgoła odmienne. Efekt działania takiego eliksiru ustala MG, stosując diagram powyżej i kierując się własną inwencją. Najczęstszym efektem działania feralnego eliksiru jest gwałtowne rozwolnienie. Bardzo gwałtowne.

Dobrzerobionce

Bekbul (prosty)

SKŁADNIKI:

1. świeża, rozdrobniona kupa dzikiego zwierzenia (nie dzikiego lub nie zwierzęcia -10 do testu),
 2. nieco wody,
 3. stokrotki świeże,
 4. trochę krwi zwierzoludzia (jak Minotaura, to +20 do testu),
- + bycze nasienie, tylko kapke, jak coś.

Najpierw zasmarzyć nieco odchody, aby puściły soki, następnie, gdy obeschną, wlać wodę. Resztę składników wrzucać po kolei do wywaru i nie przegonić tylko ze zwierzoludziom juchom, którym trza gotować też nie za długo, aby nie puściła substancji złej żądnej.

WYGLOND: Wyglonda toto jak ciemna maź, taka brązowa, ale pachnie ładnie kwiatkami. Trochę zawsze się kisi, bulgocze i buzuje w buteleczce. Nawet taki dymek puszcza.

DZIAŁANIE: Bekbul jeżdżący dość smaczny i niezwykle przy tym pożywny. Jak się wypije jednym miarkę tego eliksiru, to się nabywa wiele siły, radości i chęci do życia. Mówi się, że bekbul dodaje skrzydeł, ale nie ma w tym krzty prawdy, a wierzyć mi, bo sam to sprawdziłem na jednym zakolegowanym gobasie. Nie polecał. Bekbul zawdzięcza swemu nazwisku temu, że buzuje bombelkami i bul-bul robi. Co wiecej, te bomble robiom z gardła niezłom armate, sady się beki jak orczy siepacz. Ot, cała nazwa tajemnica. Elikswirek ten ma jednym wadę - jest tak popularny wśród goblinów, że wielu z nich nie może żyć bez niego wcale. Zdarzało się nawet, że całe goblinie wioski robiły ustawki ze zwierzoludziami, żeby pozyskać ich krwi trochę na bekbula, nie licząc się ze stratami w własnych szeregach. Jak pijesz eliksir, na poczonku ciemno kopie, ale już za kolejnym razem ledwo cię ima i musisz wyłopać dwa razy tyle, by cię zachłysło jak trza. Stojąc na dłuższym metrze jest bardzo zgubne dawać bekbula goblinie młodzieży, coby nie robić w gniazdo, dzie się siedzi.

MECHANIKA: Wypicie bekbula daje na k10 tur następujące bonusy: +10 do K, Odp, Zr, Int i... świetne samopoczucie.

Wszystko zależy jednak od tego, od jak dawna pije się ów eliksir. Za pierwszym razem wystarczy zaledwie łyk. Za drugim potrzebne są dwa, za kolejnym - cztery. Bardzo szybko dochodzi do sytuacji, gdy trzeba wypić całą beczkę, żeby odczuć zbawienny wpływ niezwykłego specyfiku. A gdy raz się już zacznie, zazwyczaj chce się go więcej i więcej...

Po każdym zażyciu bekbula należy wykonać Bardzo Łatwy

(+30) test SW. Jeśli za którymś razem będzie on nieudany, postać uzależnia się od substancji zawartych w eliksirze (analogicznie jak Uzależnienie od mandragory, Księgi Zasad, str. 217).

Kley (prosty)

SKŁADNIKI:

1. woda,
 2. kupa mechu,
 3. kilka zarodników krwirzepowych,
 4. dużo żywicy,
- + kawałek skóry gzympkołaka.

Wpierz wodę z mechem pichcić, do niej zaś dorzucać po jednym te krwirzepki. W to wszystko, jak się zgenści, wlać nieco żywicy i mocno machać chochlom, by nie zrobił się kisiel. Wreszcie rozcieńczyć we flaszki, wedle proporcji pół flaszki zimnej wody, pół eliksiru, i gotowe. WYGLOND: Jest to pomarańczowa, niezbyt cuchnąca substancja, niezwykle za to gensta i lepka jak miód.

DZIAŁANIE: Kley można użyć do naprawy rzeczy, ale nie tylko. Ładnie się też pali, szczególnie na wrogach. Ja sam wymyśliłem świetne zastosowanie dla tego wynalazka. Czeba nim się posmarować na zbroi, a następnie przykleić do siebie różne blaszki i takie tam. Wyglonda to z deka idiotycznie, ale dzięki temu ochrona się wzmacnia znacząco i jest się odpornym na pociski. Można się też zakryć gałeniami i innymi takimi i z niezłego zaskoka wziąć wroga. To też jest dobre i słuszne.

MECHANIKA: Kiedy za pomocą kleju dokleja się do noszonej zbroi bądź odzienia wzmacniające elementy, należy doliczyć dodatkowe Punkty Zbroi, a dokładnie +1PZ na każdej „wzmacnianej” lokacji. Obowiązuje przy tym zasada, że każdy uzyskany w ten sposób 1 PZ powoduje obniżenie Zr i WW o 2 oraz doliczenie 10 punktów obciążenia. Co istotne, PZ zyskane dzięki użyciu kleju kumulują się ze wszelkimi innymi Punktami Zbroi, które posiada osobnik na danej lokacji, dając dodatkową ochronę.

Przykład:

Gubabluk, goblinie mięsarmatniacz (członek goblinie elitarnej jednostki rozpoznawczo-zaczepej), przykleja do siebie maksymalną ilość wszelkich śmieci, zwiększając o 1 PZ zbroję na wszystkich lokacjach ciała (których jest łącznie 6), a wzmocnienie każdej odejmuje dwa punkty od WW i Zr. Finalnie powoduje to obniżenie owych cech o 12 punktów (6x2 = 12), zaś obciążenie, które dźwiga, rośnie o 60 (6x10=60). Gubabluk płaci wysoką cenę, by zdobyć pewność siebie i nietykalność w najbliższej bitwie z ludzikami, w której jest gnany na wprost przed oddziałami orczych siepaczy.

Niezawodny kamuflaż. Kley może być również wykorzystany do maskowania, umożliwiając doklejenie do zbroi bądź odzienia różnych elementów. Takie działanie daje bonus +20 do ukrywania się, np. w lesie (w zależności od tego, co zostało przyklejone, można także wtopić się w

inne otoczenie). Jeśli osobnik naklejający maskujące elementy ma umiejętność charakterystyka, to kamuflowani otrzymują dodatkowy modyfikator +10 za każdy jej poziom. W przypadku takiego zastosowania kleju nie daje on dodatkowych modyfikatorów do pancerza.

Łatwopalność. Kley, gdy się go podpali, płonie długo i mocno, niemal tak dobrze jak oliwa.

Ana-boli (bardzo trudny)

SKŁADNIKI:

1. krew z dwunoga (z czteronoga -10 do testu),
2. starty wengiel,
3. pocienty krzak jałowca,
4. mózg orka - najcenniejszy som na tyle mały, że można wrzucić dwa (jeśli to mózg czarnego orka, wystarczy jeden i daje +10 do testu),
5. wór monki,
+ kupa jaj (choć jedno gryfowe daje +30 do testu).

We krwi się pichci wpierw wywar z jałowca, potem się bez przerwy dosypuje garść węgla. W to trza mózdek wrzucić pod koniec, by nie rozgotować zbytnio, a i wkrótce monkom zasypać.

WYGLOND: Robi się z tego ciemna papa, którą trza rozrabiać z wodą przed każdym użyciem.

DZIAŁANIE: Łykajonc ana-boli, czeba mieć na uwadze, że swom nazwie zawdzięcza on bólowi, jaki wywołać może z twojej tylnej strony. Jezd bowiem bardzo trudno się po jego zażyciu wypróżnić, co czasem boli bardzo. Poza tom niedogodnościami, jest to świetny specyfik, który wyrównuje szanse biednych goblinów w tym nieprzyjaznym świecie, jaki się wokół nich roztacza. Jak to zrobić? Łykasz działkę i masz zaraz potężną moc w łapach, nie wspomnie o tym, że ci włosy nawet z nocha zaczynają rosnać na chwile i trza je ścionć. Ogólnie jest to świetna rzecz i nadaje się, żeby łomot spuścić jakimś większym łobuzom, co się wcale po goblinach nie spodziewajom, że som zdolne dźwignąć wielkom maczuga. Także zatwardnienie to mała kara za możliwość spojżenia w ich ździwione gały przed śmierciom.

MECHANIKA: Po zażyciu ana-boli na godzinę Odporność i Krzepa zwiększa się o +20 punktów.

Należy wykonać Trudny test Odporności (na powiększoną wartość cechy). Jeśli jest on udany, postać cierpi na standardowe zaparcie, które jednak mija po kilku wizytach w wygodce. Jeśli test się nie powiedzie, zaparcie okazuje się niezwykle silne, a wręcz niebezpieczne. Chory musi powtarzać rzut dzień w dzień, a za każdym razem, gdy się nie powiedzie, jego brzuch robi się coraz większy. Jeżeli nie uda się pozytywnie zakończyć żadnego z testów przez pięć dni z rzędu, to należy usunąć nieczystości z jelit operacyjnie, co zadaje k10 obrażeń i wymaga interwencji osoby posiadającej umiejętność leczenia. Niektóre zakłady cyrulików mają nawet specjalne sznurki, które służą do tego

celu. Jeżeli nikt nie pomoże osobie cierpiącej na tak fatalną przypadłość, umiera ona w ciężkich mękach. Nie jest to najbardziej bohaterska śmierć, dlatego należy uważać, by nie przedobrzyć, gdy używa się podobnych substancji.

Żłerobionce

Dopelgangren (przeciętny)

SKŁADNIKI:

1. woda (nie za dużo),
2. kopyto zwierzenia (zaś zwierzoludzia daje +10 do testu),
3. kość dowolna, zmielona nieźle,
4. słony kamyk (ludzie zwom go solom),
5. rdza, bo najłatwiej jom wsypać (jak insze opiłki żelaza się uda zdobyć - byle drobne - to dają +10 do testu),
+ liść przykrzywy się też nada.

Wrzucić szysko naraz i gotować, aż nieco się zaparzy, wtenczas, jak zgenstnieje, opiłki rdzawe wsypać.

WYGLOND: Jak wyszło, to jest kleik taki rudo bładny, co cuchnie zdechliznom.

DZIAŁANIE: Jak się wysmaruje dopelgangrenem broń, zyskuje ona właściwości dajonce nieźle wrogom po kościach. Niestety, smarować jom trza nie za długo przed walkom, bo dopelgangren szybko wysycha i jest wtedy do niczego. Nie da się zastosować dopelgangrena inaczej niż na oszczu. Choć łyknienie go jest szkodliwe, to som dużo lepsze trucizny, które się daje na łyka. Jak trafi się broniom z dopelgangrenem, cios jest niezwykle bolesny. To jezd jedno dobre, dalsze to to, że rana się niezwykle potem paskudzi i ropieje. Wielu wrogów goblinów wykańczajom nie potyczki, ale właśnie późniejsze gangrenowe przygody. Stond jest to świetna miksturka.

MECHANIKA: Gdy broń zatruta dopelgangrenem zada przeciwnikowi jakieś obrażenia, należy doliczyć jeszcze jedno. Po godzinie ranny traci punkt Żywotności (za każdą ranę) i nęka go ostra gorączka, odzwierciedlana modyfikatorem - 10 do wszystkich testów przez okres jednej doby. Po tym czasie delikwent musi wykonać test Odporności za każdą ranę, jaką otrzymał z użyciem dopelgangrena. Jeśli jest on udany, organizm wraca do normy, a obrażenia zaczynają się normalnie goić. Jeśli jednak test Odporności nie powiedzie się, oprócz konsekwencji opisanych powyżej, rany wcale się nie goją (postać nie odzyskuje Żywotności, nawet jeśli zastosuje się na niej umiejętność leczenia). Po upływie jednego dnia należy wykonać ponowny test. Jeśli i on zakończy się porażką, ranę zaczyna trawić gangrena. Jeżeli jest to kończyzna, należy ją odciąć, aby uratować życie pacjenta. Jeśli pacjent nie chce stracić kończyny, albo rana jest gdzie indziej, ofiara leży w malignie przez k5 dni, podczas których traci kolejne k10 punktów Żywotności (za każdą

ranę, na którą nie udały się testy). W przypadku, gdy postać jest pod opieką osoby z umiejętnością leczenia, należy od tego rzutu odjąć 1 za każdy poziom tej umiejętności. Jeśli ofiara przeżyje (jej Żywotność w wyniku działania dopelgangrena nie spadnie do 0), choroba przechodzi.

Żuziel (przeciętny)**SKŁADNIKI:**

1. woda,
 2. kupa trawy (świeża z ziemiom daje +10 do testu),
 3. garść wijów glisdowych,
 4. łepiek jeden trupiego dzwońca,
 5. ropuch (żywy daje dodatkowe +10 do testu),
- + różne średniotrujonce gzyпки (jak wrzucasz byle co, to masz -10 do testu).

Wszystko gotować na małym ogniu, w połowie grzania dorzucić dzwońca, a do zabułgotanego wrzucić ropucha.

WYGLOND: Wyciong robi się gensty jak guma, cuchnie za to jak szlam. Ma kolor bardzo ciemnozielony, aż prawie czarny.

DZIAŁANIE: Ta stara receptura goblinów jest niezwykle cenna. Mokrom gumom trza natrzeć szczale, lub inszy kolec, i tym kogo ukłuć, by wdać trutkę. To się przydaje niezmiernie, że zanim ta trutka zejdzie to można nawet i całom walke przewalczyć broniom takom. Co się dzieje z delikwentem, jak mu się wda żuziel? To ciekawostka. Od żuziela sztrasznie się krenci we łbie, jakby się było na tratwie jakiej. Robi się bardzo gorzko, wzrok się podwaja albo potraja, bywa też, że kolory nieco siondom. Jest to niezwykle dezorientatywne dla istoty, co jom to tknie. Mówi się, że mózg wykonuje wtedy wszystko odwrotnie niż się planuje: jak chcesz ruszyć renkom, ruszasz nogom; jak chcesz leść w lewo, leziesz w prawo. Strasznie się ludziki gubiom w tym i zaciukać je po wdaniu żuziela nietrudno, nawet jak przedtem mocne były. Działanie żuziela jest dla wielu istot mocno furstujonce. Dajmy na przykład takiego krasnoludzia. Słyszałem, że jak jednemu się kiedyś wdało, to się własnom renkom zatłukł w furii, chociaż chyba przypadkiem, bo się sam tak walnoł z zamachu, chcenc naszego trafić. Jest też jedno plemie goblinów, co ma w zanadru takom gre wymyślonom z użyciem żuziela. Nazywa się ta gra tak samo jak substancja, czyli Żuziel właśnie. Najpierw ich szaman zgotowuje cały gar tegoż. Gra ta polega na żuciu żuziela i bieganiu w takim jakby torze wydłubanym w ziemi. Żeby była lepsza zabawa, na brzegach toru stojom dzidy i insze żerdzie obsmarowane jeszcze wienkszom ilościom substancji. Jak się kto nadzieje, wypada z gry, chyba że przeżyje. Gra ta wyglonda bardzo ciekawie, bo się cienżko jest tym w środku skoordynować, co by bieć w dobrom mańke. Niby ciongle trza skrencać w lewo, ale to za proste nie jest, jak się żuziel chapie. To wiele śmiesznych sytuacji wywołuje, jest dużo krwi i zabawy. Choć bycie Żuzielowym Jeźdźcą jest bardzo dla goblina sławemdajonce. Czasem dla zabawy puszcza

się po torze także jeńców, faszzerowanych na siłę, bo śmiesznie kwiczom.

MECHANIKA: Każdy cios, który zadaje obrażenia, może spowodować, że żuziel zacznie oddziaływać na organizm, dlatego należy wykonać test Odporności. Jeśli jest on udany, nic się nie dzieje, ale jeżeli zakończy się niepowodzeniem, mają miejsce konsekwencje, które pogłębiają się z każdym kolejnym wdaniem substancji (w przypadku kolejnych trafień zatrutą bronią i kolejnych niepowodzeń w testach Odporności):

PIERWSZA DAWKA:

-10 WW, Zr, Int, Ogd, -20 US, SW,

- 20 do testów spostrzegawczości;

Wpadki* - tylko przy nieudanych dubletach.

DRUGA DAWKA:

-20 WW, Zr, Int, Ogd, -30 US, SW, -1 Sz,

- 30 do testów spostrzegawczości;

Wpadki* - przy wszystkich dubletach.

TRZECIA DAWKA:

-30 WW, Zr, Int, Ogd, -40 US, SW, -2 Sz, -1 A,

- 40 do testów spostrzegawczości;

Wpadki* - przy wszystkich nieudanych testach.

Kolejne dawki nie pogłębiają już efektu.

*Charakterystyczne jest, że podczas oddziaływania żuziela na organizm zdarzają się tzw. wpadki. Następują one, gdy na kościach podczas dowolnego testu (na przykład na orientację, aby dobrze skrócić w lewo podczas gry w Żuziel) wyrzuci się dublet. Jeśli tak się stanie, postać podejmuje odwrotną akcję od pierwotnie założonej: zamiast skrócić w lewo, rusza w prawo; zamiast uderzyć przeciwnika, trafia siebie, itp.

W wyniku działania żuziela cechy procentowe mogą zostać obniżone do 10. Jedynie Atak może zostać całkowicie wyzerowany - w takim przypadku postać nie jest w stanie przeprowadzać akcji ofensywnych.

Żuziel działa przez k10 minut za każdą dawkę, która się dostała do organizmu (czyli nie udał się test Odporności). Dawki powyżej trzech nie wzmacniają efektów działania żuziela, ale mogą go przedłużać!



Sokzzuka (trudny)
SKŁADNIKI:

1. mleko dzikiego zwierza (domowego daje -10 do testu),
2. garść żuków gnojników (+10 do testu za kawałek miensa wielkiego żuka),
3. łój z trupa (z żywego -10 do testu),
4. kapka gumowego soku z chfassy,sta,
5. mrowisko (czerwone +10 do testu),
+ larwy motyla.

Najpierw starannie utopić żuczki w mleku, potem zagotować z kapkom trupiego łoju, dodać sok z chfassy,sta, a pod koniec wsypać zawartość mrowiska. Powiesić nad wywarem ściere i skropić całość w butelczynie.

WYGLOND: Sokzzuka jest jak woda niby i nie ma go zbyt wiele z tego całego gotowania, ale wystarczy kapka, wienc nic nie bójcie.

DZIAŁANIE: Sokzzuka jezd bombowom truciznom, najmocniejszom w swej klasie. Nadaje sie zarówno do trucia kogo, jak i wypalania dziur we wrogach, bo gdy wystygnie, robi sie przebrzydłe żroncy. Ja osobiście uważam, że każdy zielony zielarz powinien mieć w zanadru flaszke tego truntku, by móc kogo zabić, jak trza. W zapachu jest sokzzuka strasznie ostry, ale wdychania go nie polecam raczej, bo i od tego można giry wyciongnąć. MECHANIKA: Tego specyfiku można używać na dwa sposoby.

Dojapnie przez łyka - Napicie się sokuzzuka powoduje momentalną utratę k10 punktów Żywotności, bez względu na noszony pancerz i Wytrzymałość. Po chwili należy także wykonać test Odporności - jeśli zakończy się on porażką, otruty umiera w straszliwych konwulsjach. Jeżeli jednak się uda, trucizna zadaje jeszcze jedną ranę z Siłą 2, od której odlicza się Wytrzymałość (ale nie pancerz). Jeśli ofiara przeżyła te katusze (ciągle ma co najmniej 1 punkt Żywotności), wypłwua sok wraz z krwią i jest niezdolna do jedzenia i picia przez około tydzień.

Rombniencie przez rozbicie flaszki o coś - Rozbicie na kimś butelki z sokzzukiem, albo oblanie go tą żrącą substancją, powoduje, że ofiara natychmiast otrzymuje k10 obrażeń, modyfikowanych przez pancerz, ale nie przez Wytrzymałość. Mimo iż zbroja chroni przed kwasem, powoduje on jej uszkodzenia, przez co trafiona lokacja traci na stałe połowę Punktów Zbroi (zaokrąglone do niższej wartości). Jeśli pancerz jest magiczny, nie ulega destrukcji; podobnie, jeśli obrażenia nie przewyższą wartości PZ.

Przykład:

Najemnik Gerard został trafiony butelką w głowę. Nosi helm, który daje mu 3 PZ, i ma Wytrzymałość na poziomie 3 (jednak nie jest ona w tej sytuacji brana pod uwagę). Mistrz Gry wykonuje rzut k10 na obrażenia od kwasu.

Wypada 7, od tego wybniku odejmujemy wartość PZ helm. Gerard otrzymuje więc 4 obrażenia (7-3 = 4). Dodatkowo, oznacza to, że jego helm zostaje niemal zniszczony: pozostaje mu jedynie 1 PZ na tej lokacji (połowa z 3, zaokrąglone w dół).

Sokzzuka ma jednak jeszcze inne, groźne właściwości. Jeśli trafi w jakąś odsłoniętą lokację (albo przepali pancerz, w skutek zniszczenia zbroi, jak powyżej), powoduje dodatkowe konsekwencje, zależne od miejsca trafienia:

RĘKA: konieczny test Odporności, nieudany oznacza trwale -2 do Zręczności za każdy stracony punkt Żywotności.

NOGA: konieczny test Odporności z modyfikatorem -2 za każdy stracony punkt Żywotności, nieudany oznacza trwale -1 do Sz.

GŁOWA: trwale -1 do Oglady za każdy stracony punkt Żywotności, ponadto konieczny test Zręczności - nieudany oznacza, że trafiony zostaje oślepiiony (1-2 obrażenia: na k10 minut, 3-5 obrażeń: na k10 dni, 6-8 obrażeń: strata oka, 9-10 obrażeń: całkowite, trwale oślepienie).

KORPUS: -1 do Zręczności za każdy stracony punkt Żywotności.

Przykład:

Gerard otrzymał 4 obrażenia w głowę, traci więc na stałe 4 punkty Oglady w skutek rozległych poparzeń. Najemnik wykonuje test Zręczności, aby sprawdzić, czy kwas dostał się w okolice oczu. Kończy się on niepowodzeniem. Oznacza to, że traci wzrok na k10 dni. Jest to przerażająca perspektywa dla wojownika, który nagle staje się całkiem bezbronny, podczas gdy drużyna skrybów, która mu towarzyszy, musi znaleźć sposób, aby wydostać ich wszystkich z goblinńskiej pułapki.

Wszystkie te specyfiki som dość popularne w goblinowych plemionach, bo jezd takie powiedzenie: jak chcesz kogo rozpruć ładnie, najpierw otruj go dokładnie, albo znane tyż w wersji: jak chcesz kogo ładnie rozpruć, lepiej go na wstempie otruć, czy jakoś tak. W końcu jestem zielarzem, a nie znawcom goblinowej poezycji!



Rozdział czarty Druga Mańka

Kraina, którom wam tu naświetle, nie jezd znana większości głombów jak wy, wienc pewnie ni w zomb nic stond nie skumacie. Mimo to, napisze, co wiem, bo może bendzie pośród was jakiś choć jeden z połowom mózgu, co odczyta to właściwie i cokolwiek skapuje. Choć nie licze na to za bardzo, powiem szczerze.

Wejdnicie

Jak sie dostać na Drugom Mańkę? Żeby sie dostać na drugom strone świata, trza łyknonć korzeń nocnej liliji, a najlepiej wtyknonć go w dobrom dziure wycientom w cieie. Nie bede pisał dwa razy, jak to działa, zajrzyj se na dobry rozdział, co o tym prawi. Bardzo ciekawy jest fakt, że to gobliny najlepsi som do wnikania w Drugom Mańkę, bo ludziki som za tempe, żeby przyswoić ten ogrom wiedzy o korzeniu lilijowym, a jak już który go zażyje, prendzej czy później zbzikuje lub jest palony na dużym ogniu przez ichniego szamana. Albo oba na raz.

Druga Mańka

Mało kto potrafi se zdać sprawie, że oprócz tego, co mamy w swej codzienności, jezd jeszcze inny świat, co sie mieści jakby pomiędzy tym, co widzimy, a tym, co jest. To jest Druga Mańka właśnie. Jak sie tam znajdziesz, a jezdeś cienki, to pewnikiem oszalejesz lub całkiem ci odbije. W Drugiej Mańce niczego nie można brać za pewnik. Zawsze coś nie pójść może, a konsekwencje som tam najcześnieiej bardzo srogie, ze śmierciom włonczenie. Nie da sie tego świata ogarnonć należycie ani mapom narysować. Jezd on taki jakby nieodkrywny i sie zmienia za każdym razem, jak sie w niego wejdzie. Dlatego nawet najmocniejszy szaman może sie zdziwić, jak sie mu wszystko pociućkało od ostatniego wejścia.

Wyglond

Wyglond Drugiej Mańki różniasty jest i mocno zależy od tego, co sie jadło za gzyпки i inne takie przed wejdniciem. Istotność ma też swojom to, co sie wokół dzieje oraz co sie myśli. Nie da sie określić tego miejsca, może być kolorowe lub szare całkiem albo puste, niewidzonce. Nie da sie i już.

Kim ty?

To jezd bardzo ciekawe, że jak sie tam już postanie nogom, to można być różniastom istotom. Najcześnieiej nie da sie zobaczyć siebie - jezd sie jakby cieniem czensto, nawet bywa, iż płaskim. Jest jeden bardzo ważny czynnik, co mówi, dlaczego sie tak czy siak objawiamy w Drugiej Mańce. Jezd to stan zdrowia. Jak kto jest mocny i silny, to raczej sie słabo odnajdzie w tym świecie, ale jak kogo co pokierazuje, to nieźle wszystko zobaczy. Im sie wienc jest bliższym kojfnienia, tym sie silniejszym jest w Drugiej Mańce i na odwrót. Najważniejsza jednak ze wszystkiego jezd siła woli wchodzonego.

Najważniejsza przy wchodzeniu do Drugiej Mańki jest Siła Woli wchodzącego osobnika. Do wartości tej cechy dolicza się poniższe modyfikatory:

1. Sposób zażycia. Połykanie korzenia działa słabiej, niż wkładanie go w otwartą ranę, dlatego zastosowanie drugiej opcji dodaje modyfikator +5 do SW.
2. Ilość zażycia. Przedawkowanie lilii jest bardzo dobre, jeśli chce się łatwo wejść na Drugą Mańkę. Za każdą porcję należy dodać +5 do SW, ale powoduje to także pewne komplikacje. Każda dodatkowa dawka (powyżej jednej) wymusza test Odporności, a w przypadku porażki powoduje utratę 1 punktu Żywotności i otrzymanie 1 Punktu Obłądu. Jeżeli na skutek tego Żywotność spadnie poniżej 0, nie można już powrócić z Drugiej Mańki. Jeżeli po przedawkowaniu lilii zmieniają się warunki przechodzenia na drugą stronę (zmniejszona Żywotność, zwiększone Punkty Obłądu), należy dodać wynikające z tego modyfikatory (patrz dalej, punkt 3 i 5).
3. Punciki Żywotności. Za każdy posiadany punkt Żywotności (powyżej 0) modyfikator -5 do SW. Jeśli na tym etapie SW stanie się ujemna, próba wejścia na Drugą Mańkę kończy się automatycznym niepowodzeniem. Przykład: Kakhik, szaman, usiłuje wejść na Drugą Mańkę, mimo że tryska zdrowiem (12 Żw). Połyka korzeń lilii (brak modyfikatora za wetknięcie go w ranę) i zażywa pojedynczą porcję (brak modyfikatora za ilość). Jego SW wynosi 46. Od tej wartości odejmujemy liczbę punktów, na zasadzi: poziom Żywotności pomnożony przez 5 ($12 \times 5 = 60$) i otrzymujemy aktualny stan SW, w tym wypadku ujemny, na poziomie -14 ($46 - 60 = -14$), co oznacza, że próba wejścia kończy się porażką.
4. Punciki Przeznaczenia. Za każdy posiadany Punt Przeznaczenia stosuje się modyfikator -10 do SW. Ci, którzy nie boją się igrać ze śmiercią, nie mają łatwej drogi na drugą stronę.
5. Punciki Obłądu. Za każdy aktywny Punkt Obłądu dodaje się +5 do Siły Woli. Oprócz tego, za każdą niezaleconą chorobę psychiczną należy dodać +10.
6. Doświadczenie w liliji. Za pierwszym razem należy odjąć 10 od SW. Za każdą następną próbą dodaje się do tej liczby 1, czyli w drugiej próbie -9 SW, w trzeciej -8 itd. (aż do +10 za dwudziestą wizytą).
7. Punciki Magiki. Istoty wrażliwe na magię zdecydowanie lepiej kontrolują i pojmują siły nadprzyrodzone. Za każdy poziom współczynnika Magia można (choć nie trzeba) dodać lub odjąć 10 od SW.

Przykład:

Czarownik Zaaraaz, posiadający Magię na poziomie 3, może dodać lub odjąć do 30 punktów SW, balansując

odpowiednio na granicy światów, aby nie zejść za daleko lub nie upaść zbyt nisko podczas podróży na Drugą Mańkę.

8. Odjazdowa Kostucha. Igranie ze śmiercią nie jest zbyt mądre. Dlatego każdy, kto chce przejść na Drugą Mańkę, musi się liczyć z dodatkowym utrudnieniem, jakim jest Kostucha Kostuchy (KK). Kostucha Kostuchy jest o tyle prosta, co śmiertelna. Losuje się ją za pomocą rzutu k10, który odczytać można poniżej. Wynik z tabelki dodaje się lub odejmuje od ustalonej w wyniku wcześniejszych obliczeń Siły Woli.

1.	-k10x10
2.	-30
3.	-20
4.	-10
5.-6.	0
7.	+10
8.	+20
9.	+30
10.	+k10x10



Przez Kostuchę Kostuchy nigdy nie wiadomo, jak ostatecznie zakończy się ta brawurowa wycieczka w krainę śmierci, dlatego przechodzenie na Drugą Mańkę jest takie niebezpieczne.

Suma tych wszystkich punktów to Ostateczna Siła Woli (OSW), która pokazuje, jaki awatar przybierze postać przechodząca na Drugą Mańkę.

Tabela - Jakom manifestacjom bendzisz

OSW	STATUS	OPIS
≤0	Za blisko	W ogóle nie przechodzisz tam, gdzie chciałeś. Zaplontujesz się pomiędzy światami i masz straszno jazde, że cie duchy macają. W takim przypadku dodaj se 1 Punkt Oblędu za każde 10 punktów SW, co ci wyszły poniżej 0
1-15	Cień	Jezdeś strasznie słabom manifestacjom, takim ledwie co pomocikiem. Nie masz wzroku ani słuchu, jeno sie plonczesz w te i wewte, gdzie cie mocniejszy duch popchnie.
16-35	Ot-byt	Jezdeś dość słabeuszem. Nie za wiele możesz, ale widzisz i słyszysz dobrze. Możesz nawet mówić, albo chodzić.
36-65	Duch	Przechodzisz całkiem w formie, niemal jak na codzień. Czujesz się niezbyt rzeško, ale możesz robić wszystko jak normalnie, sie zdaje.
66-99	Mocarz	Czujesz się mocny jak nie wiem co. Jak kiwasz palcem to normalnie możesz robić rzeczy jak szaman, łoncznie z komenderowaniem niektórym duszyciom.
≥100	Za daleko	No, przesadziłeś. Naćpałeś się ostro zielska i dla ciebie ta wycieczka sie nigdy nie kończy. Opuuszczasz swoje ciało i jesteś całkiem duchowy już na zawsze.

Przykład:

Szaman Gubbuk ma mocną Siłę Woli (45), posiada też cechę Magia na poziomie 2. Oprócz tego, podczas swych burzliwych studiów przyrody, zgromadził 3 Punkty Oblędu. Te rzeczy działają na jego korzyść. Przed próbą rzucił się trzykrotnie z drzewa, ale mimo to nadal posiada aż 6 punktów Żywotności. Na domiar złego, jest to jego debiut, nigdy wcześniej nie próbował przejść na Drugą Mańkę

1. Szaman, mimo że podczas skoków z jodły narobił sobie kilka siniaków, nie ma dostatecznie dużej rany, aby wepchnąć w nią korzeń, dlatego postanawia go przeżuć i połknąć. Ze względu na to nie ma żadnych bonusów za sposób zażycia rośliny.

2. Aby zrekompensować sobie wysoką Żywotność, Gubbuk zażywa podwójną dawkę korzenia. Dzięki temu dodaje do swej SW (45) +5, czyli obecnie wynosi ona 50 (45+5=50). Oczywiście zażycie dodatkowej dawki zmusza go do wykonania testu Odporności, który jednak na jego (nie)szczęście jest udany, przez co nie traci on Żw i nie zyskuje PO.

3. Od aktualnej wartości 50, w ramach kary za dobre zdrowie, jakie wciąż posiada, odejmuje 30 (6 Żw x 5= 30) i pozostaje mu aktualnie 20 SW (50-30=20). Wynik jest dodatni, dlatego szaman nadal może skutecznie przeniknąć na Drugą Mańkę.

4. Gubbuk nie ma Punktów Przeznaczenia, nie odejmuje więc nic od swej SW, która nadal wynosi 20.

5. Następnie dodaje +15 za Punkty Obłądu (3 PO x 5= 15), co powiększa jego SW do 35 (20+15=35).

6. Następnie bierze pod uwagę swoje doświadczenie w zażywaniu lili, które nie jest zbyt wielkie. Jako że jest to jego pierwszy raz, ma -10 do SW, co daje razem 25 (35-10=25).

7. Ostatecznie, jako że jest szamanem, dodaje lub odejmuje 20 do ostatecznego wyniku, na co pozwala mu posiadanie cechy Magia na poziomie 2. Decyduje się dodać całe 20 punktów SW, bo, jak mniema, nie grozi mu przecież zbyttnio, że się zbliży do setki. Dzięki temu jego SW rośnie do 45 (25+20=45), czyli tyle, ile wynosiła na początku. Ale najgorsze wciąż jeszcze przed nim.

8. Gubbuk rzuca Kostuchą Kostuchy, pot zrasza jego zielone łapy, zaciska poźółkłe, ostre kły w żalonym grymasie niepokoju i przerażenia. KK toczy się długo, a gdy goblin otwiera oczy, wydaje z siebie westchnienie ulgi. Wypada 7. Jest to bardzo dobry wynik, który oznacza, że otrzymuje +10 do OSW, która wynosi 55 (45+10=55). Gubbuk patrzy we właściwą tabelkę i z satysfakcją stwierdza, że udało mu się przejść na Drugą Mańkę pod postacią Ducha. Całkiem niezłe, jak na pierwszy raz.

Jak widać, nie jest to nic, czego by nie pojął każdy gobas, co ma mózg pośrodku. Tyle, że żaden gobas, co ma mózg pośrodku, nie zechce czmychać na Drugom Mańkę, bo to niebezpieczne jezd niezwykle. Nie dla mienczaków raczej.

Co tam?

O Drugiej Mańce można powiedzieć wiele, ale niewiele się potem zgodzi. Niektóre niby mondre gobaski mówiły, że to, co się tam znajduje, ustala jakiś Mischzgrzy, czy ktoś. Brzmi to, jak ściema straszna, ale niekóre zielone wierzom i w takim istote.

Ja sam byłem, dla dobra naukowości, w tej Mańce i opowiem, co tam widziałem i czyniłem także.

Pierwszy raz łykłem korzenia dla próbki jeno. Był

niesmaczny, ale się wdał dobrze. Trochę mnie pokreńciło, aż weszłem w ten świat dziwowy, mroku pełen. Mocno się mi odbijało poczontkowo i o mało się nie utopiłem w bagnisku, jak w sen zapadałem. Udało mi się łeb swój położyć na brzegu na szczęście. Błogo mi było, oj błogo. Gdy zjawiłem się w Drugiej Mańce wcale nie wiedziałem, co się dzieje. Widziałem mało co, słyszałem tylko szum straszny i skowyt jakby. Mocno mnie to przerażało, bo ciongle czułem wokół licznom obecność jakichś różnych stworzeń. Teraz wiem, że byłem ledwie Cieniem słabiuchnym.

Niewiele mogłem, to niewiele zrobiłem, na szczęście żaden z duchów silnych mnie nie walnoł niczym w mój łeb. Uczucie strachu i niezaradności było bardzo mocne, wienc aż się postanowiłem, że wiecej nie pójde na Drugom Mańkę.

No, ale przecie nie zwe się Kriszak nadaremnie. Ponowiłem zatem swom wycieczkę. Wszedłem niezłe, na Ducha. Miałem jakby rence i nogi i czułem się prawie jak w świecie normalnym, goblinowym, choć to było dość niezwyčajne samo w sobie. Otaczały mnie cienie i niewyraźne postacie, wszystko było jakby dziwacznom mgłom objente. Niewiele się to różniło od rzeczywistości na pierwszy rzut oka, ale w szczegóły się wdajonc, wszystko jest tam insze.

Widziałem tam różnych: gobliny z mej wioski, czy nawet zwierzenta. Mogłem rozmawiać z nimi i przekonywać je do czegoś, niby tak podświadomie, że to robili potem, co chcem. Nie było to łatwe i wymagało wielu testów mej Ostatecznej Silnej Woli, jak zwał ją mój nauczyciel, ale sporo zabawy dawało.

Poza tym jednak niepewność czułem sporom, idonc przez te dziwne przestrzenie mnie otaczajonc. Widzonc rzeczy, jakie som, nie można się na poczontku nie przestraszać i nie zachwycić trochę. Wszystko się staje klarowne momentnie, jak ten świat jezd urzondzony, ale tylko we tej chfili, co się tam jest, bo nie wiem, czy napomkłem, że z Drugiej Mańki nie za wiele się pamienta. Pewnie się zastanawiacie, jak pisze te słowa, skoro nic się nie pamienta z Drugiej Mańki. Żebyście to zrozumieli, musze wam opisać mojom czeciom wycieczkę...

Wszedłem w miendzyczasie jeszcze pare razy, bez grubszego efektu, ale za tym razem, korzonek wdał mi się pienknie jak nigdy. Bardzo szybko się kapłem, że coś tu jest inaczej, moc we mnie wzbrała wielka i czułem się potężny nawet bardziej niż zwykle, a to już coś. Z pewnością byłem wienc Mocarzem - takim bytem wyższego kalibra. Świetne uczucie. No świetne wprost. Super.

Okazało się, że w takim stanie jezd bardzo łatwo naginać wszelkie rzeczy do swych poczeb, wienc wzleciałem se nieco w górę i poszperałem po lesie. Natkłem się rychło na bande ludzików, co się czaiła w pobliżu. Wtedy też zrobiłem niezłom chece. Zaleciałem do jednego takiego w szklach na oczach i go zacząłem nenkać gwałtownie, aż weszłem w niego całkiem, spychajonc w koncik jego ducha. Było to fajniaste samo w sobie, jednak ja se pomyślałem,

coby należycie wykorzystać stan ten. Odłonczyłem się od reszty ciołków ludzickich i zacząłem pisać i pisać, wszystko, co wiedziałem na temat Mańki tej, i w ogóle, całom wiedze, którym przekazać chciałem. Zdało się też jednak, że straciłem możliwość powrócenia do swoich, w ciele tym

uwieczniont, co samo w sobie jezd fatalne dość. Tak powstała ta ksionżka, którom właśnie przeczytać zdołałeś, ku chwale goblinów wszelkich napisana, a szczególnie mojej, Kriszaka Szubrawego, prawdziwnego naukowca pośród nich fszyskich.

Niniejszym oznajmiam, iż księga ta - znaleziona przy Friedrichu Jurgenie, znanym zielarzu, który wyruszył wraz z niewielką grupą najemników w poszukiwaniu tajemniczego kwiatu lilii, rosnącego tylko w nocy - uznana została za bluźnierczą. Uczony ów oddalił się od kompanii podczas jednego z postojów i zaginął w leśnej głuszy, a gdy go odnaleziono, był już niebezpiecznym szaleńcem, niezdolnym do sklecenia poprawnie brzmiącego zdania. Jego towarzysze związali go i zawieźli do Altdorfu, gdzie odbył się nad nim praworządny sąd z udziałem kapłana Sigmara, Wolfganga Knudsena, i łowcy czarownic, Otto Haagera.

Friedrich Jurgen był niezwykle agresywny, wciąż pluł i wył niczym zaszczute zwierzę oraz wykrzykiwał bluźnierstwa, takie jak (wypis z sądowego protokołu numer 2.277):

*Jestem goblinem, paskudne ludziki!
Przeklenta lilia, tfu, tfu, obudz się!
Gorek i Morek was zeźrom!
Oddajcie mi moje amulety!
Wasze dusze należą do mnie!
Iiiiiik, to elf, weźcie elfa, iiiiik!*

Oskarżony wbrew zdaniu swego obrońcy, który twierdził, iż: (wypis z sądowego protokołu numer 2.277)

Mój klient jest kompletnie szalony. Mam brata, który prowadzi przytułek dla takich jak on. Tam, poprzez wykonanie specjalistycznych cięć mózgu, leczy się tak proste schorzenia jak ręką odjął - został uznany przez biegłego egzorcystę, Wolframa Gryke, za opętanego, (wypis z sądowego protokołu numer 2.277):

To niewątpliwie sprawka Chaosu, bo czym innym jest szaleństwo, jak nie przejawem Chaosu w myślach i czynach człowieka?

Zielarz został skazany na śmierć przez spalenie na stosie. Niestety, kara nie została wykonana, gdyż Friedrich Jurgen zniknął w tajemniczych okolicznościach ze swej pilnie strzeżonej celi. Śledztwo dotyczące sprawy jest obecnie w toku.

Księga jest niezrozumiała i niemal nieczytelna. Prawie wszystkie rysunki są niedbałe i niewyraźne, jakby nakreślone zostały ręką dziecka, a treść napisana niezwykle chaotycznie. Sąd niemal jednogłośnie uznał, że tom ów stanowi zapiski szaleńca, a zawarta w nim wiedza, a raczej ta jej część, którą da się przeczytać, jest błędna i kłóci się z nauką Imperium.

Uczony Werner Nunberg, Magister Kolegium Cienia, naciskał, aby dokładnie przebadac pod względem merytorycznym zawartą w księdze wiedzę. Chęć przeprowadzenia takich badań zgłosiła organizacja Studentów Ciała, działająca przy Uniwersytecie Altdorfskim, a wspierana finansowo przez znanego kolekcjonera i miłośnika przyrody, Karla Waagena. Wniosek ten został jednak odrzucony po krótkiej, acz burzliwej dyskusji, a księgę nakazano bezzwłocznie spalić, aby nie szerzyć zabobonów i fałszerstw.

Wyrok ten, po debacie wszczętej na skutek wystąpienia stowarzyszenia Studentów Ciała, został zamieniony na nakaz zapieczętowania i umieszczenia księgi w lochach Wieży Nauk Uniwersytetu Altdorfskiego, skąd nie może być ona podjęta przez lat pięćdziesiąt, pod groźbą oskarżenia o herezję. Po upływie tego czasu sąd zbierze się ponownie, by postanowić, co dalej czynić z księgą.

Bernardt Liefc, pisarz sądowy, 29 Kaldzeita,
2522 roku Kalendarza Imperium

ROZDZIAŁ IV

Zielonoskórych opisanie

Maciej "Radowid" Zieliński

Zielonoskórzy

Ja, Nordin Svenirsson z klanu Burzowych Skał, będąc u końca swej doczesnej wędrówki, piszę te słowa na chwałę Karaz Ankor. Przemierzyłem wiele krain, walcząc w niezliczonych wojnach i zdobywając wiedzę oraz doświadczenie. Ludzie nazwaliby mnie awanturnikiem, lecz wszystko, co czyniłem, robiłem z myślą o chwale mego królestwa. Poświęciłem mu każdy cios topora, który spadł na wrogów, i całe zdobyte przeze mnie bogactwo. Jednakowoż pragnę podzielić się czymś o wiele cenniejszym niż ulotną sławą i fortuną. Skarbem tym jest ma wiedza.

Mam za sobą lata doświadczeń, spostrzeżeń, notatek, rozmów z czcigodnymi mędrkami z innych karaków, ludźmi, a nawet elfami i zielonoskórymi jeńcami. Przejrzałem dziesiątki kronik khazadów, kislewskich latopisów i imperialnych manuskryptów. Odczytywałem ideogramy w zaginionych miastach Lustrii i hieroglify na ścianach khemryjskich świątyń. Niech wiadomym będzie, że w słowach Wielkiego Inżyniera z Zhufbaru, Grimliego Młotorekiego, kryje się mądrość samego Grungniego. Zaprawdę nauka to potęga i tylko głupcy ją odrzucają.

Spisuję tę kronikę, by nasze królestwo zaprzestało rozlewania morza krwi w walce z naszym odwiecznym wrogiem. Pragnę, by zdobyta przeze mnie wiedza posłużyła do ostatecznego zwycięstwa – starcia skazy zielonoskórych z powierzchni i głębin naszego świata.

W całej historii Starego Świata nie ma chyba rasy bardziej wzdarczonej, niedocenionej, a jednocześnie - mimo wręcz pospolitości - tak tajemniczej jak goblinoidzi. Ich początki giną w pomroce dziejów, jednak z pewnością nie byli oni częścią wielkiego planu legendarnych istot nazywanych Slannami. Istnieją kamienne stelle w parnych dżunglach Lustrii, świadczące, że już wieki temu jaszczuroludzie toczyli z nimi zacięte wojny.

Goblinoidy posiadały niesamowitą umiejętność adaptacji, dzięki której zasiedlają wszystkie kontynenty i krainy. Wykazują się nieprawdopodobną płodnością, pozwalającą im na odtwarzanie w populacji strat tak wielkich, że inne rasy z całą pewnością uległyby biologicznej zagładzie. Historie wszystkich znanych mi krain, nie wyłączając

Ulthuanu, czy nawet Królestw Chaosu, zawierają opisy ciężkich zmagania z hordami zielonoskórych. Nawet w czasie Burzy Chaosu goblinoidzi okazali się decydującą siłą, choć gdy wojna się zaczynała, nikt nie myślał o nich na poważnie. To właśnie Grimgor Żelaznoskóry – czarny ork - nieco wbrew sobie, ocalił Imperium, ciężko raniąc Archaona i uderzając na tyły jego zaskoczonych, przeklętej armii.

Goblinoidów opisanie

Po wielu badaniach, sekcjach i wiwisekcjach jestem w stanie orzec bez najmniejszej wątpliwości, że zielonoskórzy posiadali wspólnego przodka z przedstawicielami grupy fungi. Mówiąc językiem potocznym, byli grzybami. Wskazuje na to prosta budowa tkanki mięśniowej i kostnej, brak niektórych narządów wewnętrznych oraz wyraźnie nieskomplikowana budowa mózgu. Bezspornym dowodem jest fakt, iż orki rosły przez całe życie.

Jednakże w skutek zmian, wiążących się z upływem czasu, oraz możliwego wpływu Pustkowi Chaosu zielonoskórzy ulegli głębokim przeobrażeniom. Wykształciły się osobniki męskie i żeńskie, formy stadialne rozwoju osobniczego oraz skomplikowane układy wewnętrzne. Inaczej mówiąc, należą oni obecnie do grupy naczelnych. Mówiąc językiem potocznym, zielonoskórzy są najwykleszszymi humanoidami: jedzą, piją, oddychają i rozmnażają się jak każda inna rasa. Istnieją orcze czy goblinie kobiety i dzieci...

Fragment ostatniego wykładu Jurgena Hambaltd, profesora nauk wyzwolonych Uniwersytetu w Altdorfie, wygłoszony dzień przed sławnym Zielonym procesem.

Na temat zielonoskórych wypowiadało się dziesiątki uczonych, znawców, obieżyświatów i żołnierzy. Wnioski z tych licznych dysput są jednak nad wyraz skromne. Pewnym jest, że istnieją cztery główne rasy goblinoidów: orki, gobliny, hobgobliny i snotlingi. Poważne spory budzą czarne orki, które dla uczonych pozostają ciągle otwartą kwestią. Wielu naukowców uważa, iż to podrasa orków, taka sama jak np. dzikie orki, inni jednak zdecydowanie temu zaprzeczają.

Najpoważniejsze ludzkie opracowanie, autorstwa Jurgena Hambaltd, wskazuje czarne orki jako piątą rasę zielonoskórych. Do teorii tej przychylają się wszyscy

kronikarze khazadów. Hambaltd twierdzi, że zielonoskórzy powstałi wskutek brutalnej selekcji i dopuszczania do rozrodu największych i najagresywniejszych osobników. Zmiany i mroczna magia spowodowały, że obecnie różnią się wyraźnie budową od swoich pobratymców. Są zdecydowanie więksi, silniejsi, odporniejsi na rany i zmęczenie. Jednocześnie wydają się być bardziej błyskotliwi od pozostałych członków zielonoskórej społeczności, a także brutalniejsi, gwałtowniejsi i bardziej agresywni.

Uczony poruszył też kwestię hobgoblinów, wskazując na wiele cech wspólnych z ludźmi. Wysunął zbyt śmiało moim zdaniem tezę, iż stanowią oni pomost umożliwiający kontakty z zielonoskórymi i ukierunkowanie ich niszczycielskiej energii na walkę z innymi wrogami ludzi. Niestety wielu mniej błyskotliwych, ale bardziej wpływowych badaczy, jak na przykład Albrecht Skwapliwy, zarzuciło Hambaltdowi głoszenie antyludzkich idei i spiskowanie przeciwko Imperium. Co więcej, udowodniano, że propaguje on nienormalne kontakty międzyrasowe i otwarcie zarzucono mu przynależność do kultu Pana Przyjemności.

Uczony musiał ratować się ucieczką do Tilei, a jego dzieła znalazły się na indeksie ksiąg zakazanych. Niestety, podobnie jak w przypadku skavenów, ludzie wolą mętą mitologię od rzetelnej prawdy. Wiedzeni niecierpliwością i kompleksami, odrzucają szacowną wiedzę naszych przodków. Oficjalnie w Imperium uważa się, że zielonoskórzy to odmiana grzyba, a snotlingi, gobliny, hobgobliny, orki, czarne orki i trolle to kolejne stadia tego samego organizmu. Spieranie się z tym poglądem uchodzi za niebezpieczne i grozi stosem. Teoria ta milczy jednak na temat wyraźnych różnic morfologicznych i nie potrafi nigdzie umieścić zębaczy, które akurat grzybami ewidentnie są. Nie potrafi też ona wyjaśnić, jak to możliwe, że jedno z ogniw owego łańcucha - czarne orki - pojawiło się znacznie później niż reszta.

Często mylnie za goblinoidów uznaje się trolle. Choć wiele cech wskazuje na pewien stopień ich pokrewieństwa z resztą zielonej społeczności, to jednak wiele innych, jak fizyczna budowa, jawnie temu przeczy. Najlepszym przykładem są ich żołądki, których możliwości wybiegają daleko poza te osiągnięte przez zielonoskórych. Choć z pewnością eony temu trolle miały z zielonoskórymi wspólnych przodków, obecnie stanowią one odrębną rasę, dzielącą jedynie podobną niszę ekologiczną.

Czarne orki

Orki kochać walke!!!

Gorthor Czarne Kły, wódz plemienia Niebieskich Pysków

Czarne orki to najmłodsza i najmniej liczna część społeczności goblinoidów, a jednocześnie najbardziej agresywna, ambitna, wojownicza, inteligentna i odważna - jak na standardy zielonych. W przeciwieństwie do reszty zielonoskórych ich początki są dobrze opisane, tyle tylko, że przez przekłete sługi Ojca Ciemności, Hashuta.

Czarne orki zostały wyhodowane przez czarnoksiężników w podziemiach Zharr-Naggrund. Miały być niewolniczą rasą o potężnych możliwościach bojowych, która utworzyłaby drogę legionom krasnoludów Chaosu. W tym celu, w czeluściach mrocznego miasta, w laboratoriach kipiących od trucizn, dziwacznych wywarów, eliksirów i splugawionej energii, dopuszczano do rozrodu najsilniejszych, najwytrzymalszych i najbardziej agresywnych przedstawicieli orczej rasy.



Splodzone z tych związków orcze dzieci, gdy tylko zaczęły dojrzewać, zagoniono do dołów, w których brutalnie walczyły między sobą. Przegrani byli pożerani przez zwycięzców. Podobny los spotykał kalekich i upośledzonych. Jednak mistrzowie mrocznej inżynierii popełnili błąd.

Czarne orki są jeszcze bardziej ambitne i wybuchowe niż reszta zielonoskórych i rzadko kontrolują swój gniew. Pełne tortur, bólu i brutalności wychowanie tylko pogłębiło te cechy. Gdy spostrzegły, że jest ich więcej niż ich zdegenerowanych panów, podniosły bunt. Tylko zdrada hobgoblinów i przewaga technologiczna pozwoliły krasnoludom Chaosu stłumić powstanie, z którego skutkami mroczne królestwo zмага się do dziś.

Uciekinierzy zasiedlili okoliczne góry, tworząc nowe plemiona i rozprzestrzeniając się stopniowo po całym świecie. Aktualnie są największym zagrożeniem dla wszystkich podróźnych w rejonie Gór Lamentu. Czarne orki zwykle przewodzą hordom goblinoidów lub pełnią w nich rolę straży przybocznej wodza. Nadal licznie występują w armiach krasnoludów Chaosu. Jest to jednak, na szczęście, najmniejsza grupa zielonoskórych.



Istnieje gatunek czarnych orków, nazywany żelaznymi orkami, zamieszkujący Góry Irrana. Występują on w zasadzie tylko tamtym rejonie. Żelazne orki wyglądają jak zwykli przedstawiciele orczego gatunku, z tą jednak różnicą, że mają wrosnięte w ciało pancerne płyty. Wydają się szybsze, silniejsze i jeszcze agresywniejsze, choć też znacznie głupsze od przeciętnych czarnych orków. Najprawdopodobniej są efektem eksperymentu jakiegoś czarodzieja lub plemiennego rytuału, który miał zwiększyć możliwości bojowe i tak już niebezpiecznych istot.

Orki

Na co się gapisz?! Chcesz w ryj?! Ono tu!
Morgut, ork z plemienia Żelaznych Rękawic

Orki to, obok goblinów i snotlingów, najlicniejsza grupa zielonoskórych. Przeciętny ork to góra mięśni, z potężną, niemal kwadratową, wybornie nadającą się do ryczenia szczęką i krótką, ledwie wystającą z muskularnego korpusu szyją. Ma ogromne skłonności do przemocy i niezbyt bystry umysł.

Nie licząc czarnych orków, orki mają najmasywniejszą budowę ciała spośród wszystkich goblinoidów. Mogą rosnąć przez całe życie, osiągając monstrualne rozmiary. Wzrost zależy od ich psychiki, a dokładnie od pozycji zajmowanej w pleminiu. Im ork jest większy, tym ważniejszy w hierarchii. Każdy z nich jest osobnikiem bardzo ambitnym, gotowym pokazać otoczeniu, że jest najlepszy, najsilniejszy i zasługuje na szczególny szacunek. Naturalną konsekwencją tego stanu rzeczy są częste bójkі o dominację, które nierzadko przeradzają się w brutalne, krwawe walki z użyciem broni.

Oprócz wzrostu, miernikiem szacunku danego wojownika są totemy sporządzone z kłów, skalpów i czaszek pokonanych wrogów. Kontrolę nad plemieniem sprawują najbardziej agresywne, najsilniejsze, najbardziej brutalne i mające najwięcej szczęścia osobniki. Jeżeli wykazują one na domiar złego dostatecznie dużo inteligencji, aby dobrać sobie odpowiednich dowódców niższego szczebla, cywilizowane krainy mogą znaleźć się w straszliwych opałach. Nie zdarza się to jednak często i zwykle orcze hordy stanowią przejściowe zagrożenie. Skóra orków przybiera różne odcienie zieleni, zdarzają się jednak osobniki o barwie czarnej lub szarej. Niezależnie od koloru jest ona jednak zawsze brudna, pokryta bliznami, wrzodami i krostami. Jest też twarda w dotyku, a cecha ta pogłębia się z wiekiem. Wielką rzadkością są włosy na orczych głowach, a zarost na pyskach nie występuje nigdy. Ich oczy są na ogół czerwone, żółte lub czarne, pozbawione źrenic, choć zdarzają się wyjątki, i zawsze osadzone głęboko pod masywnymi łukami brwiowymi, nad wystającym, zębatym pyskiem i małym nosem. Orki mają długie ręce, chodzą przygarbione, na koślawych, choć mocnych nogach, co nadaje ich sylwetkom charakterystyczny mały wygląd.

Organizmy orków na ogół nie odrzucają ciał obcych. Mogą przez lata chodzić z otorbionymi grotami strzał czy włóczni. Często okaleczeni po prostu wbijają kulasy lub haki w kikuty, zastępując w ten prymitywny sposób utracone kończyny.

Orki wykazują wielką wytrzymałość na obrażenia fizyczne, niskie temperatury i zmęczenie, ale osobliwa jest ich słaba tolerancja na wysoką temperaturę. Upał powoduje wyraźne zaburzenia funkcji mózgu, procesy myślowe ograniczają się do najbardziej prymitywnych i podstawowych zachowań. W tropikach na ogół spotyka się tylko dzikie orki, które rzadko używają metalu, czy to z braku umiejętności i wiedzy, czy też z uwagi na filozofię głoszącą, iż to oznaka zgniłej cywilizacji, toczącej jak rak inne krainy. Ich stopień rozwoju zatrzymał się na erze kamienia łupanego: używają krzemienia, obsydianu i kości, odziewają się w skóry. Rozwinęły sztukę tatuażu i malowania ciał, są głęboko przekonane, że barwy wojenne i tatuaże chronią je przed obrażeniami. Efektem tej wiary są zakłócenia Wiatrów Magii, które faktycznie wpływają na moc ochronną orczych malowideł.



Gobliny

Nosił wilk razy kilka, aż mu się uszy urwały...

Skarsnik Szramiarz,
wódz goblinów z plemienia Zwodniczego Księżyca,
komentując klęskę Żółtych Ślepi
w walkach z armią Somjeku

Gobliny, obok ludzi, skavenów i snotlingów, to jedna z najliczniejszych ras Starego Świata. Występują na wszystkich szerokościach geograficznych i we wszystkich klimatach. Mają znacznie drobniejszą budowę ciała niż orki, rzadko osiągają wzrost człowieka, są też znacznie szczuplejsze. Ich twarze mają więcej ludzkich cech niż pyski ich większych kuzynów. Prawie nigdy nie mają owłosienia na głowie, a jeżeli już się trafia, to jest bardzo rzadkie. Skóra goblinów przybiera odcienie od oliwkowego aż do ciemnoszarego. Podobnie jak hobgobliny nie mają rozbudowanej zuchwy, za to wyróżniają się dużymi, ostro zakończonymi nosami i odstającymi, spiczastymi uszami. Ich oczy mają kolory podobne jak u orków, choć częściej

zdarzają się źrenice, a wśród nocnych goblinów można nawet spotkać oczy z pionową źrenicą jak u kotów.

Jak wszyscy zieloni, gobliny są agresywne i skłonne do przemocy. Choć nie są tak silne jak orki, nadrabiają to złośliwością, sprytem i okrucieństwem. Wykazują inteligencję porównywalną z niewykształconymi ludźmi, a przebiegłością potrafią człowieka przewyższać.

Istnieją wśród nich liczne gatunki, które często charakteryzują się podobnymi cechami. Zasadniczo można je podzielić na zwykłe i tak zwane „mniejsze gobliny”. Te drugie są nieco szybsze, ale też dużo niższe i szczuplejsze. Zamieszkują na ogół izolowane środowiska i prawdopodobnie powstały w skutek degeneracji wynikłej z odcięcia od reszty silnej społeczności.

Nocne gobliny to rasa żyjąca pod ziemią, unikająca światła słonecznego, które wyraźnie je razi i obniża ich możliwości fizyczne. W celu ochrony przed światłem noszą długie opończe z kapturami, które wyróżniają je spośród reszty zielonych. To właśnie oni są odpowiedzialni za powstanie mitów o pochodzeniu zielonoskórych od grzybów. Cechą charakterystyczną ich osiedli są rosnące niemal na każdej wolnej powierzchni przeróżne grzyby i pleśnie, które stanowią podstawę ich funkcjonowania. Nocne gobliny wytwarzają z nich broń, pożywienie, alkohol, narkotyki, składniki magicznych eliksirów, driakwi i dekoktów. Swoich zmarłych często pozostawiają wśród kolonii grzybów, by ich ciała użyźniły uprawę.

Z kolei leśne gobliny żyją tylko na powierzchni, zwykle w puszczech, pośród najgłębszych maceczników. Ich poziom rozwoju technologicznego przypomina do złudzenia dzikich orków, z tą różnicą, że zdecydowanie nie stronią od wyrobów metalowych, choć zamieszkują środowiska ubogie w złoża metali. Aby nadrobić braki w uzbrojeniu, nauczyli się łapać i hodować gigantyczne pająki, zamieszkujące dzikie, leśne ostępy Starego Świata. Pozostaje wielką tajemnicą, jak im się udało zapanować nad tak niebezpiecznymi i inteligentnymi istotami. Pająki służą leśnym goblinom jako zwierzęta juczne i wierzchowce, a małe okazy są chętnie wykorzystywane przez szamanów do magicznych rytuałów. Gobliny pozwalają im się kąsać lub piją ich jad, który wprowadza je w magiczny trans. Często też noszą przy sobie gniazda pająków, z których korzystają w ten sam sposób, co czarodzieje ze swych komponentów.

Hobgobliny

Nie łap dwóch srok za ogon, bo zostaną ci w rękę tylko pióra - lepiej weź procę.
Hobgoblińskie przysłowie

Często uważa się, że jeżeli istnieje rasa równie zdradziecka i podstępna, co skaveni, to z pewnością są to hobgobliny. Zadziwiający jest fakt, że wśród zielonoskórych to właśnie oni z wyglądu i zachowania najbardziej przypominają ludzi.

Wszyscy mają owłosione głowy, choć ich oblicza są pozbawione zarostu. Twarze mają szczupłe, o bardzo ostrych rysach z dużymi, haczykowatymi nosami i odstającymi podbródkami. Podobnie jak gobliny są szczupli, jednak wzrostem dorównują ludziom. Chodzą na koślawych, chudych nogach i mają długie, mocne ręce. Ich oczy zwykle są żółte i posiadają źrenice, skóra przybiera różne odcienie zieleni.

Hobgobliny lubią walczyć, ale wydają się znacznie mniej skłonne do przemocy niż inni zielonoskórzy. Dość często inne rasy, w tym nawet skaveny i zdeprawowani ludzie, nawiązują z nimi kontakty i handlują. Należy jednak pamiętać, że hobgobliny dotrzymują umów tylko w przypadku, gdy są dla nich wygodne, uważając zdradę za naturalny sposób działania. Uwielbiają hazard i wszelkie gry z nim związane. Oczywiście z zasady oszukują, jednakże wytknięcie im tego nie jest dobrym pomysłem. W ich mentalności odkrycie kantowania jest równoznaczne z zarzucaniem braku sprytu, a to uważane jest za ciężką zniewagę. Z tego powodu wszelkie gry i zakłady często zamieniają się w brutalne bijatyki, a nawet starcia zbrojne. Blizny zdobyte w trakcie takich walk są przedmiotem wielkiej dumy, gdyż świadczą o tym, że hobgoblin nie pozwala kłaść swojego „honoru”.

Jednym z fundamentów społeczności hobgoblinów jest niewolnictwo. Wśród wszystkich ras są znani jako łowcy i handlarze niewolników, dostarczający „żywego towaru” każdemu, kto zgłosi chęć jego zakupu. Częstym zjawiskiem jest rozliczanie hobgoblińskich najemników zdobytymi jeńcami. Większość niewolników sprzedają krasnoludom Chaosu za broń i pancerze.

To właśnie niewolnicze łowy i zdrada w trakcie powstania przeciw mrocznemu imperium Hashuta doprowadziły do tego, że inni zielonoskórzy nienawidzą ich nawet bardziej niż khazadów czy ludzi. Warto pamiętać, że hobgobliny to najwięksi sojusznicy krasnoludów Chaosu, którym zawdzięczają doskonale uzbrojenie. Kontakty ze zdrazieckimi dziećmi Hashuta pozwoliły im na, niezwykle u zielonoskórych, rozwinięcie rzemiosła i inżynierii. Potrafią one wznosić solidne budynki z kamienia i drewna, drażą stabilne szyby w kopalniach, wytapiają i wykuwają różne metale - choć efekty wszystkich tych prac są dość toporne.

Jako jedyne spośród zielonoskórych hobgobliny stworzyły zręby własnego państwa – Hegemonii Hobgoblińskiej. Umiejscowienie jej granic nastęrcza wielu problemów, ale wszyscy badacze są zgodni, że znajduje się ona gdzieś na Wielkim Stepie, na wschód od Gór Krańca Świata. Szczegółowe lokalizacje są dość rozbieżne: na południe od państwa krasnoludów Chaosu albo z północną granicą z Pustkowiami Chaosu, a na stepach, aż po zachodnią granicę Kataju. Często zapomina się, że Hegemonię tworzą plemiona nomadów i nie jest to państwo w powszechnym

tego słowa rozumieniu. Tereny, na których występują hobgobliny, można określić jedynie czasowo. Większość tych obszarów znajduje się na Wielkim Stepie, na północ od Gór Lamentu.

Snotlingi

Nie podchodź, jak wielkie są głodne!
Skruek Długowieczny, snotling

Najmniejsza, najbardziej żałosna i jednocześnie najgłupsza rasa zielonoskórych to snotlingi. Z wyglądu przypominają gobliny, z tą różnicą, że są od nich zdecydowanie mniejsze i mniej rozgarnięte. Rzadko występują pojedynczo, preferując życie w stadach, które liczą od kilkudziesięciu do kilkuset osobników. Choć snotlingi nie należą do zbyt mądrych, i to nawet jak na standardy zielonoskórych, nauczyły się, że mikra postura jest słabym gwarantem sukcesu w świecie goblinoidów. Dlatego bardzo rzadko rozdzielają się, a w momencie zagrożenia atakują całą chmarą, starając się wykorzystać przytłaczającą przewagę liczebną, niezależnie od tego, czy źródłem zagrożenia jest smok, czy ork. Jest to najbardziej skomplikowana taktyka, na jaką potrafią się zdobyć.

Mimo wyraźnych ograniczeń umysłowych, wykazują sporą pomysłowość i zamiłowanie do techniki. Potrafią konstruować dziwaczne, jeżdżące maszyny, które wykorzystują w walce. Pozostawione same sobie przy urządzeniach takich jak katapulta czy balista, są w stanie opanować ich obsługę bez niczyjej pomocy, jednak zawsze wiąże się to z licznymi wypadkami, jak wystrzelenie sporej części plemienia wraz z pociskiem. Podobnie jak nocne gobliny, chętnie sięgają po arsenał z grzybów i pleśni.

Snotlingi są zbyt tępe, aby dostrzegać interakcje pomiędzy innymi zielonoskórymi, nie można więc mówić o ich nienawiści do pozostałych ras. Jeżeli są w grupach gwarantujących przewagę dziesięć do jednego na korzyść snotlingów, to nie boją się niczego. W takich sytuacjach nic, z wyjątkiem magii, nie jest w stanie ich zastraszyć czy zmusić do ucieczki.

Oczywiście snotlingi mają skłonności do przemocy i okrucieństwa. Choć z uwagi na małą tężyznę fizyczną, ich możliwości są mniejsze niż pozostałych zielonoskórych. Niemniej stanowią one spore zagrożenie dla osób rannych czy obezwładnionych, które nie mogą się same bronić. W społecznościach zielonoskórych snotlingi pełnią rolę padlinożerców, śmieciarzy i niewolniczej siły roboczej, na której pozostali chętnie wyładowują swój gniew i frustrację.

Plemiona

Na północ stąd mieszkają Żelazne Ryje, nie będą chciały handlować, za to z dziką radością utną ci wszystko. Na południe, trzy księżycy drogi stąd, są Ogniste Koboldy - szaleni, ale za biber zapłacą czym zechcesz. Tylko żebyśmy na Jednookich nie wpadli. Oni wierzą, że

zaprzyjaźnić można się tylko z kimś, kogo kawałek się zjadło, a mogą być głodni.

Braga, przewodnik na szlaku od Arabii

Trudno opisać tak obszerne zagadnienie, jakim są plemiona zielonych ras. Istnieją ich tysiące, co więcej, bardzo częste są konfederacje plemienne goblinów, orków i snotlingów. Zważywszy na agresję i skłonność do przemocy zielonoskórych, zjednoczenie plemion wynika z podporządkowania jednej grupy innej i nigdy nie ma formy partnerskiego sojuszu.

W zależności od trybu życia wyróżniamy plemiona nomadyczne, półosiadłe i osiadłe. Co ciekawe, podobnie jak u ludzi, koczownicy zajadłe walczą z plemionami osiadłymi, udowadniając ogniem i żelazem, że ich sposób życia jest najwłaściwszy. Powodem tych wojen jest zajmowanie obszarów, które osiadli chcieliby przeznaczyć na uprawy, a nomadzi na pastwiska. Prowadzi to do naturalnego konfliktu interesów i w konsekwencji do ciągłych zatargów. Często dla realizacji wspólnych celów plemiona zawierają krótkotrwałe sojusze, a nawet wielkie konfederacje plemienne, czy załączki państw - jak Hegemonia Hobgoblińska. Niemniej sytuacja potrafi zmieniać się jak w kalejdoskopie i nawet wspólne zagrożenie rzadko przynosi pełne zjednoczenie.

Większość plemion nomadycznych żyje po wschodniej stronie Gór Krańca Świata, zwłaszcza na Wielkim Stepie. Koczownikami najczęściej są gobliny i hobgobliny, zdecydowanie rzadziej życie w ciągłym ruchu wybierają orki. Zielonoskórzy nomadzi występują w Księstwach Granicznych, na Złych Ziemiach i na stepach, jednakże plemiona koczownicze żyjące na zachód od Gór Krańca Świata to nieduże grupy.

Wbrew pozorom nie jest łatwo wieść wędrowny tryb życia, gdyż trzeba przestrzegać pewnych reguł, bez których plemię czeka zagłada. Otóż wędrowka odbywa się zawsze między miejscami postojów, nazywanymi koczowiskami. Położenie koczowiska zależne jest od pastwisk lub szlaku wędrowki zwierzyny łownej. Gdy plemię zatrzymuje się, zajmuje gigantyczną powierzchnię, zazwyczaj o kształcie koła.

W obozie nomadów zazwyczaj panuje porządek. Każda istota zajmuje konkretne miejsce, wyznaczone z uwzględnieniem szybkości poruszania się danego osobnika. Najbardziej na zewnątrz obozują wilczy jeźdźcy wraz ze swymi wierzchowcami, które stanowią jednocześnie czujkę. Bardziej w środku są konie, które zielonoskórzy hodują wyłącznie na mięso, potem bydło rogate, świnie i dziki, a najbliżej zielonoskórych najwolniejsze owce. Centrum koła to obóz właściwy, zajmowany przez samych nomadów.

Koczownicy ruszają w drogę, gdy wyeksploatują pastwiska lub za zwierzyną, na którą polują. Równowaga w plemieniu jest bardzo krucha, co często skwapliwie wykorzystują w walkach z nimi Kislevici i armie Karaz Ankor. Jeżeli zwierząt hodowlanych będzie za dużo, szybko wyeksploatują pastwiska, jeżeli za mało - plemię czeka głód, co też ma miejsce w przypadku gwałtownego wzrostu populacji członków plemienia. Jeżeli pastwiska zostaną zniszczone, a trzoda lub zwierzyna łowna przetrzebiona, wojna staje się jedynym sposobem na przetrwanie, a nie zawsze jest się do niej odpowiednio przygotowanym.

Hordy nomadów są bardzo niebezpieczne, często skupiają osobników żyjących z wojny i grabieży. Jeżeli toczone



wojny są dla nich pomyślne, zaczynają podnosić jakość uzbrojenia i opancerzenia, co zawsze jest zapowiedzią wielkich kłopotów.

Plemiona półosiadłe funkcjonują w nieco inny sposób. Ich wędrówki mają miejsce tylko w pewnych porach roku i na ściśle określonym obszarze. Bywa, że część plemienia nie wyrusza w drogę, pozostając w stałych osadach. Dobrym przykładem półosiadłego trybu życia są Niebieskie Pyski, zamieszkujące wybrzeże Czarnej Zatoki. Nie opuszczają tego obszaru i utrzymują osady oraz obozy warowne wzdłuż wybrzeża, wśród lasów i wzgórz nad zatoką, a cykl życia wyznaczają im pory roku. Plemię zimuje na Złych Ziemiach, a z nastaniem wiosny wyrusza wraz z bydłem na żyzne pastwiska Księstw Granicznych, gdzie pali, rabuje i zabija zamieszkujących ten obszar ludzi.

Prowadzący osiadły tryb życia zielonoskórzy mieszkają głównie w Górach Krańca Świata, ale można ich też spotkać w innych masywach górskich, czy leśnych ostępach oraz oczywiście na Złych Ziemiach. Zwykle budują osiedla w oparciu o bardzo charakterystyczne forty, wznoszone na planie czworokąta z pojedynczą kwadratową wieżą w każdym narożniku. Centrum fortu stanowi masywny kasztel, pełniący podobną rolę, co halle w siedzibach Norsów. Ściany zewnętrzne zawsze są udekorowane szpikulcami, ostrzami i szczątkami zabitych wrogów, a wewnątrz obwieszane wszelkiego rodzaju łupami. Kryterium doboru trofeów jest ich połyskliwość - miecz doskonałej jakości, nawet magiczny, nie przyozdobi orczej sali, jeśli się nie błyszczy.

Budulcem fortów najczęściej jest drewno i glina. Nie są to zbyt solidne warownie, ponieważ zieloni rzadko przejmują się remontami, a ciągle wojny międzyplemienne i wewnętrzne konflikty powodują, że forty przechodzą z rąk do rąk. Zwykle domostwa zielonoskórzy wznoszą z drewna, trzciny i odchodów.

Najpotężniejsze plemiona zajmują siedliska wokół zdobytych ludzkich lub krasnoludzkich twierdz, nigdy jednak nie dorównują liczebnością nomadom ze stepów. Powód takiego stanu rzeczy jest prosty: zielonoskórzy rzadko uprawiają ziemię i nie są w stanie sami się wyżywić. By przetrwać, zmuszają do pracy niewolników. Walki zmniejszają ich populację, dają łupy i jeńców. Jeżeli plemię poniesie klęskę, grozi mu głód i w konsekwencji zniszczenie, dlatego porażka na polu walki w praktyce oznacza utratę władzy przez wodza. Dla reszty plemienia jest on nieudacznikiem, pozbawionym błogosławieństwa Gorka i Morka, który na dodatek naraża swych współpracowników na niebezpieczeństwa.

Relacje między członkami plemienia, niezależnie od sposobu życia, są bardzo widoczne, zwłaszcza u orków, wśród których wielkość osobnika wskazuje jego pozycję. Największy jest zawsze wódz, tylko trochę mniejsi są jego

oficerowie i gwardia przyboczna, nazywana przez resztę plemienia „wielgachnymi”. Najbardziej lichej postury są najmłodsi członkowie plemienia, zwłaszcza ci, którzy w walce nie zabili jeszcze żadnego przeciwnika.

Grupę rządzącą plemieniem często stanowią czarne orki, a jeśli ich nie ma, to największy ze zwykłych osobników. Trzon plemienia to pozostałe orki, choć i oni podlegają podziałowi zależnemu od ich fizycznych możliwości.

W hierarchii plemiennej pozycję zaraz za orkami, a czasem nawet równą im, zajmują gobliny służące w wilczej kawalerii. Pozostałe gobliny, nawet jeśli są wojownikami, są znacznie mniej ważne i pełnią rolę złodziei, zwiadowców i żywej bariery do powstrzymywania wrogiej kawalerii, a także osłaniania orków przed ostrzałem artyleryjskim. Oczywiście, ma to miejsce tylko, gdy orki podporządkowały sobie gobliny. Najniżej w plemiennej hierarchii stoją snotlingi, które często funkcjonują poza grupą i traktowane są jako niewolnicza siła robocza oraz zapas świeżego mięsa.

Członkami społeczności nigdy nie są szamani. Moce, które uwalniają, są słabo kontrolowane i często zdarzają się wypadki zakończone masowymi zgonami wszystkich, którzy mieli pecha być w pobliżu. Dlatego szamani zwykle mieszkają w samotniach, ulokowanych w pobliżu siedlisk plemienia i omijanych szerokim łukiem przez resztę jego członków.

Trolle także funkcjonują poza plemieniem, gdyż postrzegane są przez zielonoskórzy jako zwierzęta, głównie juczne, bądź szczególne, żywe dźwigi. Jednakże doceniana jest również ich przydatność w walce, zwłaszcza talent do przełamywania wrogiego szyku.

W plemionach goblinów, hobgoblinów i snotlingów wodzami zostają najsprytniejsze, najbardziej bezwzględne i zdradzieckie osobniki, które jednocześnie legitymują się biegłością w walce. One też zazwyczaj są większe od swoich współplemieńców, ale wynika to raczej z lepszej diety, niż z wrodzonych cech fizycznych.

Zwyczaj

Mówiąc o zwyczajach zielonoskórzy, warto wspomnieć, że ich społeczność jest bardzo gwałtowna i chaotyczna. Jedynym kryterium porządku jest siła i walka, co skutkuje barkiem życia społecznego innego niż charakterystyczne dla oddziału wojskowego. Należy jednak pamiętać, że to grupa, w której ambicje do rządzenia mają niemal wszyscy i wyłącznie silny wódz jest w stanie utrzymać ją w ryzach.

Zjawiskiem powszechnym wśród wszystkich zielonych jest kanibalizm. Niezależnie od starań zielonoskórzy są marnymi rolnikami i pasterzami, gdyż brakuje im cierpliwości i konsekwencji w działaniach. Ponieważ

stałym problemem jest głód, nie mają oporów przed jedzeniem mięsa niezależnie od jego pochodzenia. Dotyczy to zarówno pojmanych wrogów, jak i współplemieńców. Goblinoidy wierzą, że siła zabitego przechodzi na tego, kto spożył jego ciało, a zwłaszcza serce.

Zielonoskórzy powszechnie unikają mycia i garbią się. Przygięta sylwetka i warstwy brudu uważane są za wyznacznik piękna. Wiele plemion czerni kły, ponieważ w ich mniemaniu to oznaka atrakcyjności. Częste są też samookaleczenia i deformowanie czaszek. Podłużna głowa uchodzi wśród goblinów za oznakę mądrości, natomiast orki i niektóre leśne gobliny na całym ciele robią sobie nacięcia, by udowodnić pogardę dla bólu lub zaznaczyć ilość zabitych przez wojownika wrogów. Na wpół mistyczną rolę pełnią tatuaże, które w opinii zielonoskórych chronią, dają siłę, sprawność, odwagę i wyrażają oddanie bogom. Nie są jednak zbyt często spotykane, gdyż niewiele jest barwników, które wyraźnie kontrastują z ich zieloną skórą.

Rzadkim obrządkiem jest grzebanie zmarłych. Tylko nieliczne plemiona osiadłe w pobliżu siedzib khazadów dokonują normalnych pochówków. Grzebią wtedy zmarłych w komorach, wraz z uzbrojeniem i drobnymi przedmiotami codziennego użytku, posypując ich ochrą. Pogrzeb kończy ofiara z niewolników, których duchy mają strzec grobu. Ceremonia taka dotyczy tylko wodzów i szamanów. Zdecydowana większość zielonych pożera swoich zmarłych lub pozwala zjeść ich ciała wilkom bądź trollom albo wykorzystuje zmarłych do użyźniania ziemi. Wiele plemion zwyczajnie porzuca zwłoki poza terenem obozowiska.

Wśród zielonoskórych nie ma małżeństw, co więcej, relacje damsko-męskie są wielkim plemiennym tabu we wszystkich ich społecznościach. Oczywiście istnieją zielone kobiety i dzieci, ale choć należą one do plemienia, to nigdy razem z nim nie mieszkają. Ich siedliska zawsze znajdują się w bardzo niedostępnych rejonach, często są to starannie ukryte podziemne kryjówki. Reszta plemienia w razie zagrożenia broni takich miejsc z całych sił i to nawet za cenę śmierci wszystkich mężczyzn, starając się jednocześnie ewakuować kobiety i dzieci w bezpieczne miejsce. Zielonoskórzy nigdy nie mówią ani o takich wioskach, ani o kobietach i dzieciach. W ich językach nawet nie istnieją słowa, które je określają.

Zielonoskórzy nigdy nie wiążą się w stałe pary. Kobieta prawie zawsze zachodzi w ciążę mnogą i rodzi co najmniej dwójkę dzieci, a zwykle czwórkę. Dzieci nie znają swych ojców, a wszystkie kobiety zajmują się wychowaniem potomstwa do siódmego roku życia, kiedy to zielonoskórzy osiągają dojrzałość. Kobiety i mężczyźni spotykają się rzadko, zwykle gdy mężczyźni przychodzą zabrać wyrostków do siebie. Ta zмова milczenia, brak widocznych na pierwszy rzut oka różnic fizycznych oraz



fakt, że takie miejsca są rzadko odnajdywane, skutkują powstawaniem całej masy mitów o ich pochodzeniu.

Plemiona zielonoskórych są podzielone według systemu przypominającego kasty. Podstawą podziału jest rozróżnienie na „starych” i „młodych”. „Stary” to taki, który zabił w walce wroga, zdobył swój totem, zależnie od plemienia: w postaci głowy, dłoni lub skalpu. Niektóre plemiona osiadłe praktykują zakopywanie pod progiem zwłok zabitego wroga, gdyż wierzą, iż jego duch ma chronić dom.

„Młodzi” nie mogą nosić pancerza ani odzywać się niepytani do starych, zwłaszcza do wodza. Dostają też gorsze jedzenie i mają niższy udział w łupach. Zwykle nie pozwala im się nosić broni innej niż noże, maczugi i włócznie, zaś na polu bitwy walczą bronią dystansową, zwykle łukami, procami i oszczepami. W razie jakiegokolwiek sporu między „młodym” a „starym”, ten pierwszy jest na straconej pozycji, chyba że zwycięży „starego” w walce. Zważywszy, że jest gorzej uzbrojony i opancerzony, jest to mało prawdopodobne. W dobrym tonie jest nakazanie „młodym” wykonywania upokarzających czynności, jak na przykład łapanie dzika w błocie.

Tradycją, zwłaszcza wśród orków, jest udowadnianie swojej siły fizycznej oraz sprawności i to w sposób najbardziej prymitywny z możliwych. Ciągłe wyzwiska, awantury, bójki, a nawet zbrojne starcia między pojedynczymi osobnikami albo całymi grupami są na porządku dziennym.

Oczywiście zielonoskórzy przejawiają aktywność także na innych polach. Szczególnie lubią wszelkiego rodzaju

wyścigi, w trakcie których celem eliminacji konkurencji używa się broni. Popularnym zjawiskiem są „punkty kontrolne”, jak choćby najeżona szpikulcami i ostrzami zapora albo uzbrojony w łuki i szable oddział. Wyścigi nieodłącznie wiążą się z burdami między „kibicami”. Wyzwaniem może być także jedzenie wszelkiego rodzaju paskudztw, dopóki któryś z zawodników nie zwymiotuje lub nie padnie trupem.

Nieco inne konkurencje preferują gobliny i hobgobliny. Ustępują one orkom siłą i wytrzymałością, więc koncentrują się na sprycie i zręczności. Najślawniejsze i najniebezpieczniejsze wyzwanie polega na ukradzeniu trollowi posiłku. Jednocześnie jest to bardzo skuteczny sposób na pozbycie się osobników niepożądanych w plemienu.

We wszystkich plemionach istnieje zwyczaj posiadania totemów, amuletów lub talizmanów. Najpopularniejsze są skalpy, ucięte głowy i dłonie. Zielonoskórzy noszą je jako makabryczne ozdoby, wierząc, że uwięziony w trofeum duch pokonanego wroga będzie ich wspomagał. Wielu zielonoskórych nosi żelazne kółka w nosach i uszach, rzadziej w wargach lub brwiach. Bardzo popularne są naszyjniki z wybitych zębów lub kłów, które stanowią miernik biegłości w walce. Są też plemiona, w których takie ozdoby używane są jako środek płatniczy.

Najślawniejsze plemiona

My są najlepsi, najsilniejsi, najmondrzejsi i najpikniejsi.

A zwłaszcza ja.

Agrat, ork z plemienia Kościonosych

Niebieskie pyski

Plemię orków wiodące pólasiadły tryb życia, zamieszkujące ziemie wokół Czarnej Zatoki. Jak sama nazwa wskazuje plemiennym zwyczajem jest barwienie twarzy na niebiesko. Na ich czele stoi czarny ork, Gorthor Czarne Kły.

Niebieskie Pyski były niegdyś najsilniejszym plemieniem w regionie. W 2401 roku KI stanęły one na czele wielkiego najazdu, który został zapamiętany w Tilei jako oblężenie Monte Castello. Wielokrotnie plemię to atakowało Barak Varr oraz dziesiątki wiosek, fortów i miasteczek w Księstwach Granicznych. Na szczęście czasy ich świetności należą już do przeszłości. Ludzcy osadnicy prą na wschód i południe, spychając zielonoskórych w coraz bardziej niegościnnie rejony.

Kłopoty plemienia zaczęły się jeszcze pod Monte Castello, gdzie została złamana jego potęga militarna. Potem nastąpiła seria równie nieudanych wypraw na Barak Varr, a dopełnieniem nieszczęść stała się ofensywa ludzi w Księstwach Granicznych i inwazja goblinów z plemienia Żółtych Ślepi, należącego do konfederacji plemiennych, dowodzonej przez legendarnego Skarsnika Szramiarza. Bardzo dotkliwe straty zadały im właśnie gobliny, które zaatakowały ziemie leżące wokół Barak Varr, przecinając domenę Niebieskich Pysków na dwie części. Wódz Gorthor liczy się z możliwością buntu wśród swoich oficerów, zwłaszcza na ziemiach, których nie jest w stanie kontrolować. Ork coraz poważniej myśli o wycofaniu się na Złe Ziemie, by zewrzeć szyki i policzyć się ze zdrazieckim Skarsnikiem.

Czerwone Pięści

Osiadłe orcze plemię, zamieszkujące Przełęcz Śmierci i kontrolujące krasnoludzki Karak Dhraz, najsilniejszą twierdzę w Górach Krańca Świata, która wpadła w orcze łapy, nazywaną obecnie Czarną Górą. Plemię w ostatnim czasie zyskało wielką sławę dzięki brawurowemu rajdowi na Karak Azul, w wyniku którego w niewoli znalazło się wielu szlachetnych khazadów, z królową Morgą na czele. Król Kazador obiecuje olbrzymie skarby dla każdego, kto uwolni zakładników, odzyska ciała zabitych lub przyniesie ciało Gorfaga Rotguta – wodza Czerwonych Pięści.

Sam Gorfag zastanawia się, jak najlepiej spożytkować cennych jeńców. Mimo usilnych namawiań swoich żołnierzy, raczej nie pali się do przyrządzania gulaszu z krasnoludów, zdając sobie sprawę, że w ten sposób straciłby cenne atuty.

Wbrew pozorom krasnoludy i ludzie są jego najmniejszym problemem. Jego ziemie sąsiadują z wojowniczymi orczymi plemionami Złamanych Kłów i Żelaznych Szponów, które od zawsze ostrzyły sobie zęby na żyzne pastwiska w dolinie Rzeki Krwi. By znaleźć odpowiednią przeciwwagę Gorfag zawarł sojusz ze Zwodniczym





Księżycem Skarsnika. Rotgut użył goblinom doskonałej piechoty, a w zamian Zwodniczy Księżyc wspomaga go wilczą kawalerią, niezbędną do zwiadu i pozyskiwania niewolników. Sojusz ma też swoje słabe strony. Gobliność roszcza sobie prawa do ziem od Barak Varr aż po Karak Azul, a więc także do Czarnej Góry. Do tej pory Rotgut wypracowuje kompromis, oddając goblinom sporą część łupów, jednak wódz orków z wielką satysfakcją przyjął wieść o śmierci ambitnego Skarsnika.

Zwodniczy Księżyc

Osiadłe plemię nocnych goblinów, najsilniejsze ogniwo konfederacji Złamanych Nosów, Krwawych Włóczy, Żółtych Ślepi i kilku pomniejszych plemion zamieszkujących pogórze Gór Czarnych, dolinę Rzeki Krwi i Rzeki Czaszek. Plemieniu temu, jak i całej konfederacji, przewodzi Skarsnik Szramiarz, zwycięzca bitwy o Wschodnie Wrota.

Gobliność aktualnie zajmują część Karak Osiem Szczytów, nękać Karak Azul, Karak Azgal i Barak Varr ciągłymi najazdami. Jednocześnie toczą zjadłe walki ze skaweńskim klanem Mors, roszcującym sobie prawa do Miasta Kolumn – jak szczuroludzie nazywają Karak Osiem Szczytów. By zapewnić sobie „współpracę” ze strony podporządkowanych plemion orków, Szramiarz utrzymuje sporą obstawę złożoną z ogrów i kilku bystrzejszych trolli.

Skarsnik marzy o nieśmiertelnej sławie równej Gormowi i choć nie można odmówić mu wielkości, to jednak boryka się ze sporymi trudnościami. Jest jedynym goblinem wodzem, który od czasów Gorma ponownie jednoczy plemiona i tworzy siłę, z którą musi liczyć się cały region. Kłopot w tym, że potęga konfederacji jest nie w smak sąsiednim plemionom orków, które okazują coraz większą wrogość. Ludzie i krasnoludy zbroją się na potęgę i coraz częściej podejmują karne ekspedycje przeciw goblinom na północ od Rzeki Krwi oraz wokół twierdz khazadów.

Pomimo że zielonoskóre oddziały Skarsnika zadały armii Karak Osiem Szczytów wielką klęskę i wyparły khazadów z części karaku, nigdy nie udało im się opanować całej twierdzy ani nawet jej zablokować. Złamane Nosy same też poniosły klęskę w walkach o Karak Azul i Karak Azgal, a Krzywe Pazury i Żółte Ślepie zostały pobite w walkach z armią Somjeku. Pojmani jeńcy, wraz z innymi uwięzionymi w trakcie wcześniejszych walk zielonoskórymi, zostali tysiącami powbijani na pale przez księcia tej najpotężniejszej ludzkiej domeny w Księstwach Granicznych. Ten makabryczny las ciągnął się blisko cztery kilometry od wzgórz Varenka na północ. Zrobiło to piorunujące wrażenie na zielonoskórych, którzy zaczęli unikać armii okrutnego księcia. Choć potęga militarna związku jest daleka od złamania, to poniósł on dotkliwą klęskę, grożącą podważeniem pozycji Szramiarza.

Szczwane Gity

Nomadyczne plemię hobgoblinów, pozostające od wieków na służbie krasnoludów Chaosu. Śmiało można powiedzieć, że są uszami i ślepiami oraz najważniejszymi dostawcami niewolników dla mrocznego królestwa.

Koczowiska plemienia znajdują się wśród przełęczy i rozpadlin Gór Lamentu, głównie w rejonie Doliny Nieszczęść. Hobgobliny korzystają z osłony, jaką dają wschodnie forty Zharr – Naggrund, a ostrożność ta jest uzasadniona, ponieważ wielu orczych i goblinińskich wodzów z Gór Lamentu chętnie płaci za łby Gitów, i to nawet ludzkim łowcom.

Członkowie tego plemienia mają opinię zdradzieckich i okrutnych, nawet jak na hobgobliny. Krasnoludy Chaosu zapewniają sobie ich lojalność poprzez nastawianie poszczególnych frakcji przeciw sobie i odpowiednie kordony żandarmerii złożone z innych zielonoskórych, którzy chętnie wyrównaliby z Gitami rachunki. Cechą charakterystyczną plemienia są dwa długie, mocno zakrzywione noże noszone przez każdego wojownika. Ich ostrza są zawsze zatrute bardzo niebezpiecznymi substancjami.



Plemieniu przewodzi Gorduz Podstępny, wyjątkowo złośliwy osobnik, cierpiący na paranoję. Mimo iż rządy wodza są pełne intryg, brutalnych mordów i przemocy, to udało mu się utrzymać pozycję najsilniejszego plemienia w rejonie. Gorduz jest dostatecznie bystry, by wiedzieć, że handel przynosi znacznie większe profity i możliwości niż podboje. W zamian za niewolników chętnie kupuje broń, zbroje, żywność lub... wiedzę. Dzięki handlowi hobgobliny nauczyły się wytapiać stal, wznosić budowle i umocnienia oraz wykonywać bardziej zaawansowane pancerze. Oczywiście plemię bez oporów wchodzi na wojenną ścieżkę, jeśli akurat gwarantuje to większy sukces. Umowy handlowe nie powstrzymują Gitów przed pozyskiwaniem niewolników spośród kontrahentów i nawet krasnoludy Chaosu nie kręcą się samotnie w pobliżu ich obozowisk.

Hegemonia Hobgoblińska

Hegemonia Hobgoblińska to największy ewenement w całej historii zielonoskórej populacji; załątek państwa, jakiego zieloni nie byli w stanie stworzyć przez tysiąclecia. Do jego powstania przyczyniły się krasnoludy, a dokładnie, krasnoludy Chaosu. Wielu hobgoblinów służyło ludowi Hashuta jako najemnicy. Uzbrajani przez Zharr–Naggrund tworzyli własne oddziały, zdobywali doświadczenie i wiedzę, a po skończonej służbie odchodzili, zachowując wyposażenie. Na Wielkim Stepie powracali do rodzinnych plemion lub tworzyli wolne kompanie najemne. Z czasem, by przeciwdziałać zagrożeniom, zaczęli się zbierać w większe grupy, a ponieważ wielu łączyło braterstwo broni, sojusze zawierali bardzo łatwo.

W normalnych warunkach związki plemienne hobgoblinów szybko by się rozpadły po ustaniu zagrożenia, ale kombatanci z Zharr–Naggrund spostrzegli, że jako jedność działają znacznie sprawniej. Dyplomacją, zdradą i skrytobójstwem weterani przejęli władzę we własnych grupach, po czym zebrali się na wielkiej radzie klanów – wodzów plemiennych, by wyłonić swego przywódcę. Hobgobliny zamknęły swych wodzów w wielkiej sali i miały ich nie wypuszczać, dopóki nie osiągną oni porozumienia. Obrady były niezwykle burzliwe i doszło w ich trakcie do licznych krwawych starć. Żywność, wino i maty do siedzenia okazały się zatrute, a ściany i podłogi kryły liczne, śmiertelne pułapki. W końcu przy życiu pozostał tylko jeden wódz, a czekający na wynik obrad wojownicy nie mieli wątpliwości, że jest to najlepszy, najbardziej cwany, zdradziecki i mający najwięcej szczęścia wojownik. Hobgobolina Hodokhabiego, zwanego później Wielkim, obwołano Hobgolem Khanem - wodzem wszystkich hobgoblinów - i tak zaczęła się niezwykła historia Hegemonii Hobgoblińskiej.

Hegemonię tworzą plemiona nomadyczne lub półosiadłe, toteż określenie jej granic jest niemal niemożliwe. Koczowiska sięgają od wschodnich granic Kislewa aż po Kataj, oczywiście z pominięciem domeny krasnoludów Chaosu. Związek plemion istnieje od końca Wojen

Goblińskich, ale mimo upływu czasu, hogobliny nie stworzyły innego systemu monetarnego ani podatkowego niż comiesięczne daniny. Istnieje natomiast kodeks wykuty na brązowych kolumnach jeszcze przez Hodokahbiego. Jest to jedyne takie dzieło w całej historii zielonoskórych. Zawarte w nim regulacje przewidują śmierć lub okaleczenie i tortury za większość przestępstw, a zwłaszcza kradzież bydła i wilków, spanie na warcie, nie wykonanie rozkazu, ukrywanie żywności i co zdumiewające - wyznawanie bóstw Chaosu. Kodeks jest respektowany w zależności od siły aktualnie panującego khana.

Hegemonia Hobgoblińska, co niejednego zadziwia, szeroko korzysta z dobrodziejstw dyplomacji. Sprytnie hogobliny okazały się wytrawnymi politykami, rekrutując liczne stepowe plemiona orków i goblinów i zjednując tym samym potencjalnych oponentów.

Podstawą gospodarki Hegemonii jest niewolnictwo. Jeńcy, czy to zdobyci, czy kupieni od innych plemion, uprawiają ziemię i hodują bydło pod czujnym okiem hobgoblińskich nadzorców. Co więcej, kolejni khanowie odkryli, że można

oferować swoje usługi w charakterze przewodników i ochroniarzy na Jedwabnym Szlaku, a także sprzedawać przechodzącym karawanom żywność i odzież. Wkrótce szlak stał się źródłem bogactwa, a khanowie są nieprzejednanymi wrogami wszystkich łupieżczych plemion, niezależnie od rasy ich członków.

Obecnie Hegemonią włada Habblo Żelazna Maska. Ten okaleczony hobgoblin zawarł niełatwy pokój z Imperium Kataju i Zharr-Naggrund, ale toczy krwawe walki z ludzkimi plemionami Yusaków, Dolganów i Kulów. Przez podbój i sojusze zdołał on podporządkować sobie niektóre pomniejsze plemiona zielonoskórych z Gór Lamentu.

Zieloni na wojnie

Waarghhhh! Łomoooot!
Okrzyk wojenny

Zielonoskórzy wydają się stworzeni do wojny i toczą zjadłe walki z każdym, kto ma nieszczęście znaleźć się w pobliżu. Jeżeli nie ma akurat z kim walczyć, goblinoidy z pewnością rzucą się do gardeł sobie nawzajem.



Jednocześnie są kompletnie niezdiscyplinowane, niezbyt inteligentne i raczej tchórzliwe. Gdy bitwa nie przebiega po ich myśli, lub tak im się wydaje, jest duża szansa, że zaczną uciekać. Te cechy są największymi sprzymierzeńcami wszystkich ras walczących z zielonoskórymi. Niemniej jednak goblinoidy są doświadczonymi wojownikami, wystarczająco sprytnymi, by przeprowadzać tak skomplikowane operacje jak oblężenia. Co ciekawe zielonoskórzy nigdy nie zdobyli żadnej twierdzy głodem – długie oczekiwanie jest wbrew ich naturze i nie są w stanie zmienić.

Orki i czarne orki

Orki i czarne orki zwykle formują oddziały ciężkiej piechoty, a ich sztuka wojenna opiera się na używaniu rzeczy maksymalnie prostych i jednocześnie skutecznych. W myśl tej zasady uzbrajają się w swoją tradycyjną broń, czyli siekacze - ciężkie sztaby metalu, zastrzone z jednej strony i ukształtowane na podobieństwo kordu, których wykorzystanie wymaga sporej siły. Preferują również topory, maczugi i krzywe, bardzo masywne miecze, czyli wszystko to, co jest ciężkie i zadaje rozległe obrażenia. Z broni drzewcowych używają włóczni o ciężkich grotach z zadziornymi, osek, gizarm lub giewii, rzadziej halabard, berdyszy, czy cepów bojowych.

Orki nie używają trucizn, a przynajmniej nie czynią tego nagminnie. Chęć popisywania się swoją siłą fizyczną i wrodzona agresja kłóć się z podstępnością. Ork zamierza pokazać światu swoją potęgę i nie pozwoli, by pokonany przeciwnik miał co do niej jakiegokolwiek wątpliwości.

Najczęściej spotykanymi wśród orków zbrojami są kombinacje własnej produkcji. Robione są z osłon zdobytych na wrogach, ale też z innych metalowych przedmiotów. Nie budzi zdziwienia fakt, że orcza zbroja ma naplecznik z krasnoludzkiej tarczy, rękawy z ludzkiej kolczugi i osłonę brzucha wykonaną z patelni. W zasadzie tylko plemiona, które handlują z krasnoludami Chaosu, Hegemonią Hobgoblińską, niezbyt uczciwymi ludźmi i te, które wzięły do niewoli płatnerzy - a nie zjadają jeńców - posiadają zbroje z prawdziwego zdarzenia. Zwykle są to kolczugi, zbroje lamelkowe, brygantyny i naszywanice. Wielką rzadkością są pancerze płytowe czy choćby półpancerze, które trafiają się tylko w gwardiach wodzów.

Ponieważ ryczenie w trakcie walki jest częścią orczej sztuki wojennej, używają oni otwartych hełmów. Tylko gwardziści wodza miewają maski, ukształtowane na podobieństwo orczego pyska. Noszenie maski ma znaczenie symboliczne, oznacza zaufanie do wodza, który ma prawo „ryczeć za swoich gwardzistów”. Charakterystyczną cechą wszystkich orczych pancerzy są sterczące ostrza i kolce, które pozwalają używać elementów zbroi jak broni. Często zdobieniami są amulety sporządzone ze szczątków poległych przeciwników – trafiają się ucięte dłonie, skalpy, wyrwane szczęki i głowy.

Orki walczące często z ludźmi, chcąc znaleźć remedium na ciężką kawalerię, nauczyły się ujeżdżać olbrzymie dziki, stworzenia krnąbrne i bardzo złośliwe. Zwykle dzikowi zakłada się metalowe kółka z lejcami do dziurek w nosie lub uszach, gdyż są to miejsca szczególnie wrażliwe na ból. By okiełznać zwierzę, orki tłuką je bez litości, w ten sam sposób popędzają je do biegu. Taka tresura skutkuje tworzeniem oddziałów kawalerii dosiadających na wpół dzikich wierzchowców, które nauczone są nienawiści do zielonoskórych w równym stopniu co do innych istot. Efekt jest taki, że wiele bitew zostało przegranych, ponieważ w chaosie walki dziki wpadały w szal, walcząc ze sobą i zielonoskórymi, czym niweczyły nawet najbardziej dopracowaną strategię.

Orki wykorzystują dziki w ten sam sposób, co ludzie konie: walczą z siodła lub zaprzęgają je do rydwanów. Nigdy nie tworzą strzelczej kawalerii. Dzikie są wolniejsze od koni i taka jednostka nie byłaby dostatecznie mobilna. Znacznie lepiej sprawdzają się w szarży, zwłaszcza gdy poranione i rozjuszone zwierzę zaczyna miotać się wśród wrogich szeregów.

Niekiedy dziki wykorzystywane są do ciągnięcia rydwanów, co w orczych realiach oznacza dwukołowy wóz osłonięty ciężkimi drewnianymi dechami z solidnym, choć topornym okuciem. Całości dopełniają kolce i ostrza zamontowane na burtach, kołach i taranie umieszczonym między dzikami. Zadaniem takich pojazdów jest złamanie szyku wrogiej piechoty i w tej roli sprawdzają się doskonale. W praktyce tylko gęsty ostrzał, umocnienia lub kraksa pojazdu - który jest bardzo wywrotny, zwłaszcza na



nierównym terenie - mogą zapobiec szkodom wyrządzonym przez rozpędzony wóz. Dla zwiększenia efektu orki zakładają dzikom metalowe lub kościane maski, wyposażone w dodatkowy zestaw ostrzy i kolców, które mają je chronić w momencie uderzenia. Rzadko się zdarza, by rydwany były wykorzystywane jako ruchome platformy strzeleckie dla łuczników.

Bardzo pożądanymi wierzchowcami, w praktyce zarezerwowanymi dla wodzów największych i najbogatszych plemion, są wyverny. Mimo że straszliwie tępe, bestie te są jednymi z najbardziej agresywnych gadów. Umiejętność latania, opancerzona skóra, potężne zęby, masywna budowa i ogon z kolcem jadowym czynią z nich

ekstremalnie niebezpiecznych przeciwników. Z potężnym orczym wodzem na grzbiecie stanowią one wyjątkowo sprawną maszynę do zabijania. W historii wojen liczne są opisy ataków na całe oddziały wojskowe w wykonaniu takich zabójczych duetów.

Podstawą taktyki zielonoskórych jest przełamanie wrogiego szyku. Najchętniej wykorzystują do tego rydwany, trolle i olbrzymy. Biedniejsze plemiona opracowały alternatywną metodę dla wozów i potężnych istot – berserkerów przyodzianych jedynie w przepaski, wymachujących ciężkimi mieczami, toporami lub maczugami, pokrytych ochronnymi tatuażami, amuletami i barwami wojennymi. Goblinską wariacją na temat berserkerów są sławni



fanatycy. Zwykle dobiera ich wódz z pośród osobników, których zamierza się pozbyć, a nie udało mu się ich przehandlować ani wysłać na samobójczą misję. Siłą rzeczy szeregi te zasilają ambitni, niezbyt bystrzy i często umyślowo chorzy osobnicy, często stanowiący opozycję polityczną aktualnie panującego wodza. Reszta plemienia poczytuje bycie berserkerem za zaszczyt, którego odrzucenie oznacza zdradę, a więc w konsekwencji bolesną egzekucję - wodzom się nie odmawia.

Aby nie opadł „duch bojowy”, berserkerzy są pojeni bimbrem i miksturami z grzybów, takich jak Szalony Kapelusznik, muchomor czerwony czy porek brzoźowy, choć najlepsze są wywary z huby porastającej drzewa w Lesie Cieni. Odurzeni są odporni na ból, silniejsi i szaleńczo odważni. Używanie narkotyków ma również swoją złą stronę i to nie tylko z uwagi na uzależnienie. Gdy przestają działać, zażywający je zielonoskóry jest wycieńczony, ponadto uszkodzają one system nerwowy, co wywołuje drgawki, a przy regularnym używaniu padaczkę, choroby psychiczne, a nawet śmierć. Najczęściej berserkerzy giną w swojej pierwszej bitwie pod gradem pocisków lub na ostrzach wroga i tylko nieliczni stają do drugiego starcia. Fakt, że berserkerzy pod działaniem środków halucynogennych rzadko rozróżniają wrogów od przyjaciół, atakując każdego, powoduje małą popularność tej profesji wśród bogatszych plemion.

Wsparcie na polu walki zapewniają orkom potężne katapulty będące odmianą biffy lub częściej bardzo proste frondibole. Biffy ponad wszelką wątpliwość są kopiami krasnoludzkich katapult, które w toku Wojen Goblinskiich wpadły w orcze łapy. Wskazuje na to ich skomplikowana budowa, ruchoma przeciwwaga z możliwością regulacji ciężaru i procowy uchwyt na pociski. Te innowacje zdecydowanie przerastają możliwości nawet najbardziej rzutkich zielonoskórych, co jest dowodem obcego pochodzenia machin. Orki wykazują imponującą celność i przy poprawnym ustawieniu są w stanie miotać pociski o wadze 320 kg na odległość nawet 250 metrów. Rekordem jest miotnięcie 500 kg głazu na odległość 150 metrów pod Monte Castello.

Frondebola to bardzo prosta katapulta z ramieniem zakończonym koszem na pociski lub uchwytem procowym i przeciwwagą zamontowaną na sztywno. Energia miotanych pocisków jest bardzo niska, mają znacznie krótszy zasięg i niższy udźwig pocisków niż biffy. W praktyce miotane są nimi pociski zapalające lub amunicja mająca budzić trwogę, na przykład ścięte głowy. Z uwagi na prostotę budowy i teoretyczną możliwość zbudowania dowolnej liczby takich maszyn, orki wykorzystują frondibole znacznie częściej niż biffy.

Orki nie używają machin wojennych miotających pociski siłą naprzężonych lin. Powód jest prozaiczny - trzeba bardzo starannie, odpowiednimi kluczami, co pewien czas

regulować naciąg, a orki nie mają do tego cierpliwości, chęci ani odpowiedniej wiedzy. Nie umieją wyliczać zależności wagi pocisku w stosunku do przeciwwagi. Zdają sobie sprawę, że im cięższa przeciwwaga, tym cięższy pocisk można załadować i dalej polecieć, ale nie umieją dokonać odpowiednich kalkulacji i ustawiają całe urządzenie, polegając na własnym doświadczeniu. W konsekwencji jest duże prawdopodobieństwo, że machina rozpadnie się przy strzale, zawsze też muszą się długo wstrzeliwać w cel zanim go trafią. Z tego powodu każdy orczy wódz bardzo dba o doświadczonych balistów.

Gobliny i hobgobliny

Większość goblinów na wojennych wyprawach zazwyczaj tworzy słabo uzbrojone i opancerzone oddziały lekkiej piechoty. Podobnie jest u hobgoblinów, choć plemiona służące krasnoludom Chaosu mają znacznie wyższy standard uzbrojenia. Zasadniczo wykorzystywane są jako mięso armatnie, do osłony przed ostrzałem lub szarżą albo „zmiękczenia” linii wroga podczas natarcia.

Gobliny i hobgobliny w boju najczęściej używają szabli, lekkich toporów i włóczni. Często korzystają też z łuków i dziryków. Zwykle noszą lekkie pancerze, gdyż dobra zbroja i tak najprawdopodobniej została im zabrana przez jakiegoś orka. Niemniej, wśród hobgoblinów służących zdradzieckim krasnoludom Chaosu zdarzają się porządne zbroje łuskowe i kolczugi. Wśród goblinów zamieszkujących Góry Apuccini, Czarne Góry i Księstwa Graniczne często spotykane są bardzo gęsto ćwiekowane zbroje ze zszytych warstw skóry lub proste naszywanice, zrobione ze skóry i naszytych na nią metalowych płytek lub kółek. Na stepach i wśród leśnych ostępów, gdzie trudno o metal, gobliny noszą pancerze zrobione z racic zwierząt jeleniowatych, a nawet zwierzoludzi.

Osobną kwestią są tarcze goblinów. Plemiona osiadłe w Górach Krańca Świata, na ziemiach Imperium i Bretonii korzystają z okrągłych, drewnianych tarcz, często udekorowanych różnego rodzaju amuletami, wykonanymi z kości lub skalpów poległych wrogów. Pozostałe plemiona używają prostokątnych egzemplarzy, zrobionych z wiklinowej plecionki okrytej skórą lub oklejonej gliną. Jak łatwo się domyślić, zabezpieczają one tylko przed maczugami, lekką bronią sieczną i strzałami z łuków.

Najpotężniejszą jednostką goblinskiich i hobgoblinskiich armii jest wilcza kawaleria. Dosiadający olbrzymich wilków jeźdźcy walczą przy użyciu łuków, dziryków, arkanów, szabli i włóczni. Taktyka ich walki jest bardzo prosta: utrzymują odległość, zasypując wroga pociskami, a gdy uznają, że już jest dostatecznie „zmiękczony”, walczą przy użyciu broni białej.

Zazwyczaj o wyniku starcia przesądza przewaga liczebna jeźdźców. Jeżeli bój nie rokuje szans na wygraną, zielonoskórzy bez skrupułów uciekają, nierzadko

pozostawiając swoją piechotę na pastwę wroga. W ich mentalności ucieczka to część taktyki, pozwalająca stoczyć bitwę, gdy przeciwnik będzie słabszy.

Sam wilk potrafi być przerażającym przeciwnikiem. Zwykle są to silne i wytrzymałe stwory, często rozjuszane przez gobliny zapachem krwi i głodzone przed spodziewaną walką. Mało jest wierzchowców szybszych i wytrzymalszych od wielkiego wilka - może jedynie bachmaty Ungołów - co czyni z wilczej jazdy jedną z bardziej mobilnych kawalerii w Starym Świecie. Jej kolejnym atutem jest czujność, z zaskoczeniem wilczego jeźdźca miałby kłopoty nawet elfi tropiciel. Wilki mają bardzo wyostrzony węch i słuch, a gdy tylko coś je niepokoi, alarmują siebie nawzajem, a jednocześnie swoich panów.

Wariacją w zakresie używania wilków są rydwany. Zaprzęg ciągną zwykle dwa stwory, ale często spotykane są też kwadrygi. Gobliny zdecydowanie rzadziej niż orki wykorzystują rydwany do rozbijania wrażego szyku. Konstrukcja wozów jest znacznie lżejsza. Wykonane są one z drewna i kości, a ostrza mają tylko na kołach. Załogę stanowi trzech goblinów: woźnica i dwóch łuczników, gdyż najczęściej wilcze zaprzęgi używane są jako mobilne platformy strzeleckie.

Równie niebezpieczną formacją, a przez wielu uważaną wręcz za groźniejszą, jest pajęcza jazda leśnych goblinów. Wprawdzie jeźdźcy nie mają pancerza i na ogół są bardzo prymitywnie uzbrojeni, ale dosiadają jednych z najgroźniejszych bestii Starego Świata.

Nie wiadomo, jak zielonoskórym udało się zapanować nad tak niebezpiecznymi stworami. Być może to wynik mrocznego paktu. Jakkolwiek by nie była prawda, gobliny używają pajaków do jazdy, walki, ciągnięcia ciężkich przedmiotów, a ponadto pozyskują z ich gruczołów truciznę. Gigantyczne pająki są nieznacznie tylko wolniejsze od koni, potrafią skakać na niebywale odległości, wdrapywać się na drzewa i z przerażającą prędkością przemieszczać się z gałęzi na gałąź w gęsto zalesionych puszczech. Na domiar złego są silne, agresywne, jadowite i potrafią rozpinać sieci zdolne unieruchomić krzepkiego khazada. Szczękoczułki stwora bez większych trudności rozrywają najgrubsze pancerze, a ich umaszczenie i zdolność do pozostawania w bezruchu pozwala im stać się w leśnej gęstwinie niemal niewidzialnymi.

Leśne gobliny nie mają problemów z używaniem trucizn. Idąc na wojnę, smarują strzały i włócznie substancjami wykonanymi z pajęczych jądów. Nigdy jednak nie



pokrywają nimi metalowej broni, gdyż trujące związki reagują z metalami, tracąc swoje właściwości i jednocześnie osłabiając broń, która wśród leśnych goblinów jest bezcenna.

Nocne gobliny również posiadają kawalerię, dość oryginalną, choć może nie tak niebezpieczną jak wilki, czy pająki. Żyjące w grotach i podziemnych pasażach stwory nauczyły się wykorzystywać zębacze, niebezpieczne drapieżniki, zamieszkujące podziemny świat. Według uczonych zębacze to po prostu ruszające się grzyby. Należy jednak nadmienić, że posiadają one kilkurzędową zębatą paszczkę, potężne skoczne nogi i oczy przystosowane do widzenia w ciemności. Istota taka może być wzrostu kota, ale bywają i takie, które osiągają rozmiary na tyle monstrualne, że połknięcie człowieka w całości nie nastęrcza im żadnych kłopotów.

Gobliny wykorzystują zębacze dwojako. Mniejsze egzemplarze pędzą stadami na wroga, co jest nie lada wyczynem, ponieważ potwory mają skłonność do rozbiegania się i pożerania wszystkiego na swojej drodze. Tylko trójzęby, sieci i pałki poganiaczy są w stanie z grubsza zapanować nad masą podskakujących bestii. Gobliniscy sieciarze zajmujący się łapaniem, tresowaniem i poganianiem zębaczy nie bez powodu uchodzą za doskonałych, szybko reagujących i odważnych żołnierzy.

Duże zębacze służą nocnym goblinom jako wierzchowce. Należy jednak sprecyzować, że jazda na takiej bestii to raczej kurczowe trzymanie się narośli na jej głowie, w trakcie szaleńczych podskoków stwora. Jeżeli zębacz wylądzuje na żywej istocie, to prawdopodobnie zginie ona przygnieciona potężnym cielskiem lub przyszpilona pazurami. Jeśli jednak ofiara daje oznaki życia, zębacz zaczyna wściekle wierzgać i kąsać. Zębacze są jednak zbyt tępe, by utrzymywać jeden kierunek ruchu. Odbijają się chaotycznie na wszystkie strony i jeździec ma niewielki wpływ na to, gdzie przemieszcza się jego wierzchowiec.

Mówiąc o nocnych goblinach, nie można pominąć fanatyków, czyli odmiany berserkerów używanych przez niektóre orcze plemiona. Goblin taki jest faszerywany narkotykami robionymi na bazie wywarów z Szalonego Kapelusznika, uzbrajany w wielką, ciężką kulę na łańcuchu, a gdy wpadnie w trans, zostaje popychany w stronę przeciwnika. Jego zadaniem jest złamanie szyku i zabicie jak największej ilości nieprzyjaciół, zanim sam zostanie rozsiekany lub umrze od trucizn zawartych w narkotykach. W praktyce fanatycy wirują wokół własnej osi, wywijając kulą, która jest dla nich zbyt wielkim ciężarem, by mogli walczyć w inny sposób. Nie można ich jednak lekceważyć.

W przeciwieństwie do orków fanatycy do swojego „występu” przygotowują się długo. Całymi dniami uczą się wirować wokół własnej osi i wpadać w trans. Podają sobie niewielkie dawki Szalonego Kapelusznika, by uodpornić

się nieco na trujące właściwości grzyba. Gdy nadchodzi bitwa, potrafią walczyć mimo śmiertelnych ran, nierzadko wręcz naszpikowani strzałami. Jednak kula na ogół jest tak ciężka, że nie są oni w stanie kontrolować kierunku swojego ruchu i zdarza się, że wpadają we własne szeregi.

Wśród wielu oryginalnych goblinińskich pomysłów na prowadzenie walki znajduje się również koncepcja pocisków, które same naprowadzają się na cel. Mają one postać dumnego i jednocześnie pijanego lub odurzonego goblina z przywiązany do kończyn skrzydłami i w hełmie z charakterystycznym ostrzem. Stwory te są wystrzeliwane ze specjalnej procy, a gdy zaczynają opadać, szybują, wybierając takie cele jak czarodzieje lub wodzowie, których starają się przebić swoim szpikulcem. Z wielką dumą żołnierze tej formacji lubią nazywać siebie nurkowcami zagłady. Śmiertelność w ich oddziałach kształtuje się na jeszcze wyższym poziomie niż u fanatyków. Większość z nich ginie na skutek rozpadu źle wykonanych skrzydeł lub własnych błędów w pilotażu. Pozostali muszą unikać gęstego ostrzału, jakim zwykle witają ich przeciwnicy. Ci, którzy to przeżyją, łamią kręgosłupy, uderzając w cel lub giną rozsiekani przez jego obstawę.

Gobliny i hobgobliny, jako bystrzejsi i bieglejsi w kwestiach technicznych, wykorzystują na polu bitwy





znacznie bardziej złożone maszyny wojenne. Obsługują tak skomplikowane urządzenia jak balisty i rutty. Nierzadko orki udostępniają im swoje katapulty, pozostawiając jedynie orcze nadzorce, który za pomocą batoga zachęca do wydajniejszej pracy. Mniejsi kuzyni orków podchodzą do maszyn z większym pietyzmem i potrafią ich używać ze znacznie większą wydajnością. Najchętniej na polu walki wykorzystują balisty miotające pojedyncze oszczepy. Machina jest szczególnie skuteczna, strzelając na wprost, przeciw zwartym oddziałom piechoty. Wystrzelony z niej pocisk potrafi przebić naraz nawet kilku żołnierzy stojących w rzędzie.

Snotlingi

Wykorzystanie snotlingów w bitwie, nawet patrząc przez pryzmat pozostałych zielonoskórych, jest odarte z jakiegokolwiek finezji. Pełnią one rolę fatalnie uzbrojonego

i opancerzonego mięsa armatniego lub są zaganiane do prac saperskich, takich jak robienie podkopów, szańców i rowów.

Snotlingi zwykle walczą, wykorzystując broń ukradzioną lub wyrzuconą przez ich większych pobratymców. Są zbyt głupie, by atakować inaczej jak frontalnie, starając się przytłoczyć przeciwnika swoją przewagą liczebną. Snotlingi mają chwilowo zwinąć przeciwnika walką, gdyż wynik ich starć na ogół jest z góry przesądzony. Czasem obrzucają wroga grzybami lub pleśniami, uwalniającymi niebezpieczne zarodniki, rzadko jednak ma to wpływ na ogólny wynik bitwy.

Niektórzy zielonoskórzy, jeśli tylko mają dostęp do prochu w dużych ilościach, cynicznie wykorzystują snotlingi w charakterze żywych bomb. Wystarczy założyć snotlingowi

plecak z bombą, odpalić lont i namówić go, aby pobiegł do szeregów wroga. Jeżeli uda się w ten sposób wysłać dużą grupę snotlingów, to można mieć nadzieję na sukces. Metoda ta jest jednak wykorzystywana bardzo rzadko i nie chodzi tu o dostępność prochu. Zdarzało się po prostu, że snotlingi z odpalonymi ładunkami wracali spytać o instrukcje albo uciekały przestraszone przez przeciwnika z powrotem w szeregi zielonoskórych.

Jedynym godnym uwagi rozwiązaniem snotlińskiej wojskowości są stukacze. Machina ta jest dość niezwykła, gdyż porusza się bez użycia zwierząt pociągowych. Snotlingi napędzają ją siłą swych mięśni, przy użyciu nawet całkiem skomplikowanego, choć zawodnego mechanizmu. Praktycznie nie istnieją dwa takie same stukacze, gdyż każdy tworzony jest przez inne plemię, wdrażające indywidualne pomysły i rozwiązania oraz korzystające z dostępnych u siebie materiałów. Generalnie stukacze są dwupoziomowymi platformami, zaopatrzonymi na przedzie w wał z kolcami i ostrzami, który obraca się wokół własnej osi, gdy pojazd się porusza. Taktyka walki stukaczem polega na najechaniu na wrogi oddział. Pojazd napędza zwykle dwóch członków załogi, a pozostali rażą wroga wszelkimi dostępnymi pociskami. Często stukacze rozpadają się zanim dotrą do celu, ale snotlingi wielokrotnie udowodniały, że są to maszyny, na które trzeba mieć baczenie.

Trolle i olbrzymy

Podstawowym problemem armii zielonoskórych jest przełamanie szyku obronnego przeciwnika lub wdarcie się na umocnienia. Goblinoidy doskonale zdają sobie sprawę z tego, że jeśli im się to nie uda, zostaną zmasakrowane i nawet duża przewaga liczebna tego nie zmieni. Wychodzą ze słusznego założenia, że najlepiej przedrzeć się, używając prostej, brutalnej siły fizycznej, a trolle i olbrzymy są wymarzone do tej roli. Nie dość, że nie ma humanoidów dorównujących im tężyzną, to jeszcze dzięki regeneracji i grubej skórze wydają się niemal odporne na obrażenia.

Trolle prawdopodobnie miały kiedyś wspólnych przodków z zielonoskórymi. Wskazuje na to bardzo wiele podobieństw w budowie, jak choćby długie łapy, zielonkawy odcień skóry, czy bardzo charakterystyczne uszy. Niemniej obecnie różnią się znacznie od reszty goblinoidów i to nie tylko wzrostem i budową muskulatury. Ciała trolli są na ogół albo szczupłe i sękaty, albo – znacznie rzadziej – wręcz monstrualnie otyłe. Jednocześnie posiadają imponujące możliwości regeneracji tkanek.

Ich układ trawienny jest w stanie poradzić sobie z większością substancji znanych w Starym Świecie, z czego trolle skwapliwie korzystają. Co więcej, wykształciły mechanizm obronny pozwalający wyrzucić żrącą zawartość żołądka na wroga. Trolle wydzielają charakterystyczny



zapach, trudny do pomylenia z czymkolwiek innym, określany przez inne rasy jako obrzydliwy smród. Ich mózgi mają znacznie prostszą budowę, co znajduje odbicie w ich możliwościach intelektualnych, a raczej w ich braku. Dla przeciętnego trolla nauka mowy jest szczytem możliwości, a znane są przypadki, że nawet umiejętność posługiwania się maczugą wymagała instruktażu.

Posiadanie trolli jest wśród zielonoskórych oznaką prestiżu. Bestie są dokarmiane przez plemię odpadkami i niewolnikami i rozmyślnie głodzone przed spodziewanym bojem. Do bitwytrolle idą, dzierżąc wielkie prymitywne maczugi lub topory. Niektóre bogate plemiona zakładają trollom skórzane pancerze z naszytymi kośćmi i kawałkami metalu.

Jeszcze większy prestiż gwarantują sojusze z olbrzymami. Żaden uczony nie potrafi wyjaśnić genezy przymierza między zielonoskórymi a największymi z humanoidów. Niektóre norskie legendy wspominają o wojnie bogów z olbrzymami, w wyniku której ci ostatni utracili swoje królestwo na rzecz ludzi. Trudno traktować te mity w pełni poważnie z uwagi na liczne alegorie i odwołania do północnego mistycyzmu, niemniej olbrzymy wydają się żywić zapiekłą nienawiść do wszystkich ras poza zielonoskórymi.

Olbrzymy walczą zwykle przy użyciu pni drzew. Nie noszą pancerzy, choć czasem rolę taką pełnią zdobyczne tarcze, których używają tak jak ludzie łusek w karacenie. Pojawienie się olbrzymów na polu walki to sygnał, że czas użyć najpotężniejszej broni w swoim arsenale. Są dostatecznie silne by kruszyć mury obronne, tym bardziej nie mają problemów z rozprasaniem oddziałów zwykłych żołnierzy. Zielonoskórzy prawdopodobnie płacą olbrzymom alkoholem, na który wielkoludy są bardzo łase, i mięsem pokonanych wrogów.

Zielonoskórzy a broń palna

Goblinoidy są wielkimi fanami broni ognistej i ustępują w tej kwestii tylko khazadom. Działa, muszkiety i bomby uosabiają wszystko, co zieloni lubią – są hałaśliwe, wielkie i zabójcze. Nie udało im się odkryć sekretu wytwarzania czarnego prochu ani nie posiadają stosownej infrastruktury, jak na przykład młyny prochowe czy ludwisarnie. Wszystkie zgromadzone przez nich zapasy prochu są łupami wojennymi albo zostały zakupione od skavenów, sługusów Hashutha, czy ludzkich renegatów.

Podobnie wygląda kwestia broni palnej, choć jej produkcja leży poza możliwościami zielonoskórych, to jednak są oni dostatecznie bystrzy, by rozgryźć zasadę jej działania. Większość z nich uważa, że w broni palnej drzemie duch, którego karmi się proszkiem, przybitką, kulami i ogniem. Ta „wiedza” wystarcza do obsługi broni palnej. Wielokrotnie w przeszłości zielonoskórzy wykorzystywali w walce zdobyczne egzemplarze, a w ostatnim czasie

Złamane Nosy używały nawet wielolufowego działa „Plującego Ołowiem”.

Goblinoidy wykazują tendencje do eksperymentowania, które w połączeniu z brakiem wiedzy inżynierskiej kończy się katastrofą. Najczęstszym błędem jest zwiększanie ilości prochu w komorze, co ma prowadzić do zwiększenia siły rażenia. Mało które zdają sobie sprawę, że podstawowym ograniczeniem jest wytrzymałość lufy i często giną lub zostają okaleczone przez eksplozję.

Goblinoidy słabo znają się na sztuce minerskiej. Wprawdzie potrafią podkładać ładunki i prowadzić lonty, ale zwykle nie znają umiaru w przygotowaniu ładunku i zużywają olbrzymie zapasy dla realizacji błahych zadań. Zazwyczaj podłożona mina jest zbyt silna i razi tak nieprzyjaciół, jak i zielonoskórch, a powstały po wybuchu lej jest równie trudny do sforsowania, co zniszczona przeszkoda.

Taktyka walki

Trudno mówić o strategii czy taktyce w wykonaniu zielonoskórych, gdyż na ogół działają oni bardzo impulsywnie i chaotycznie. Niemniej to urodzeni wojownicy, wzrastający w kulcie siły i walki, co skutkuje niezwykłą umiejętnością instynktownego zachowania się na polu bitwy.

Zazwyczaj nie tworzą innego planu niż dzikie natarcie całością sił. Umieją działać sprawnie, koordynując atak, oskrzydłując wroga i przenikając na jego tyły, by siać śmierć i zniszczenie na zapleczu wrogich oddziałów. Najpoważniejszym problemem zielonoskórych na polu walki jest brak organizacji i wiążąca się z tym nieumiejętność trzymania szyku.

Jeżeli trafią na doświadczonego, a jednocześnie dość liczego przeciwnika, jak na przykład armie Mrocznych Bogów, lub dobrze opancerzonego wroga, jak armia polowa Imperium, bitwa będzie się ciągnęła godzinami i prawdopodobnie zakończy się ciężkimi stratami i porażką zielonoskórych. Szczególnie orki wolą chwalić się swoimi indywidualnymi umiejętnościami bojowymi, atakując linie wroga bez oglądania się na swoich. Są wówczas łatwo blokowani i pojedynczo wybijani.

Taktyka walki zielonoskórych zawsze polega na rozluźnieniu wrogiej formacji - chodzi o to, by wywiązała się bezładna rąbanina, która będzie na rękę liczniejszym goblinoidom. Jednocześnie starają się wyeliminować zagrożenia, takie jak wroga kawaleria czy strzelcy. Zwykle wilcza jazda wiąże walką lekką konnicą, a masy snotlingów i goblinów gwałtownie atakują wraże szyki, koncentrując na sobie ostrzał i próbując się przedrzeć. Jeżeli wróg ma ciężką kawalerię, zielonoskórzy będą ją prowokować do ataku właśnie na snotlingi lub gobliny, aby ciężkozbrojni wytracili na nich swój impet.



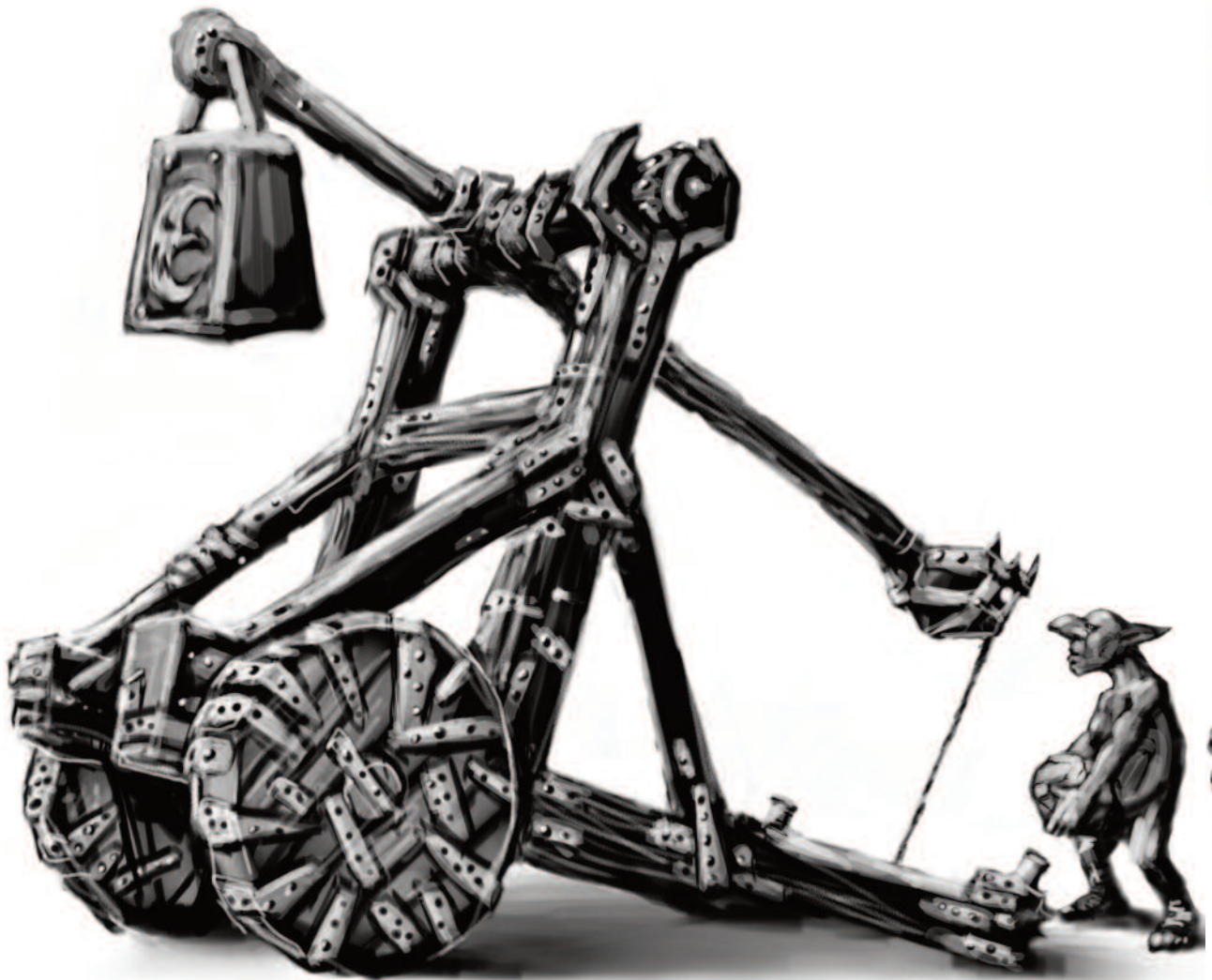
Często stosowaną metodą wilczej kawalerii, zwłaszcza przeciw rycerstwu, jest gwałtowny, choć tylko pozorowany atak. W pościgu trudno jest utrzymać jakąkolwiek formację i rycerstwo często się rozprasza, a wówczas wilcza kawaleria zbija się w niewielkie grupki i atakuje pojedynczych jeźdźców, łatwo ich eliminując. Doświadczone w walkach z zielonoskórymi rycerstwo atakuje krótkimi szarżami, po czym wycofuje się za osłonę umocnień lub piechoty.

Jeżeli przeciwnikiem jest piechota, wilcza kawaleria ostrzeliwuje ją, koncentrując się na wybranym punkcie. Zatacza wtedy kręgi, naśladując manewry dowódcy. Atakowani muszą się osłaniać tarczami, będąc ostrzeliwanymi z różnych kierunków. W końcu tarcze stają się zbyt ciężkie od wbitych strzał lub zbyt zmęczeni żołnierze nie zdążą się zasłonić. W szyku pojawia się wyrwa, w którą natychmiast uderzają jeźdźcy, starając się rozerwać piechurów na mniejsze grupy. Jeśli się nie uda, znów ostrzeliwują wybrany punkt, zataczając koła.. Napastnicy starają się trafić w plecy odwróconych do nich

żołnierzy, którzy osłaniają tarczami przeciwną stronę atakowanego oddziału. Tylko ciężkie pancerze i kusze są w stanie skutecznie przeciwdziałać tej taktyce.

Gdy horda zielonoskórych staje do dużej bitwy, a wódz i jego oficerowie mają dość siły, by utrzymać porządek, armia ustawia się w szeregach. Zwykle jest to dziesięć szeregów dla pojedynczego rzutu. Pierwszy rzut tworzą snotlingi i piechota goblinów, którzy mają chronić przed ostrzałem i szarżą rycerstwa. Jeżeli to zieloni chcą atakować, pójdą w pierwszym natarciu z berserkerami, rydwanami, olbrzymami i trollami, starając się przebić przez wrogi szyk.

Tuż za nimi rozstawiana jest jazda, którą stanowią dziki i pającza kawaleria. Pełni ona rolę kordonu, a jeżeli pierwszemu rzutowi uda się rozbić wrogi szyk, jazda natychmiast uderza w to miejsce. Jeśli szeregi przeciwnika pozostaną nienaruszone, jazda uderzy, ale szybko się wycofa, dając miejsce trzeciemu rzutowi. W trakcie dalszej bitwy jazda będzie uderzać w miejsca, w których jest szansa



na przełamanie lub potrzebne jest wsparcie dla walczącego trzeciego rzutu.

W trzecim rzucie stoi ciężka piechota, zwykle orki. Najpotężniejsze oddziały są zawsze w centrum z rozstawioną przed nimi piechotą strzelczą.

W ukryciu, w lesie lub za wzgórzem, zawsze ulokowane są odwoły, składające się z lekkiej kawalerii wilczych jeźdźców. Wódz wprowadza ich do walki, jeśli wszystkie inne linie zawiodą, a wróg ulegnie rozluźnieniu w trakcie pościgu lub grabieży obozu. Oczywiście służą oni też jako ostatni kordon, którego zadaniem jest powstrzymać potencjalnych dezertersów.

Orczy wodzowie z zasady zajmują miejsce wśród swoich gwardzistów, na przedzie trzeciego rzutu, który z całą pewnością weźmie udział w bitwie. Wódz prowadzi oddział do walki, nawet jeśli ten manewr miał pozbawiony jest sensu. Ma to ścisły związek z psychiką orków, jeżeli wódz pozostałby z tyłu i nie brał udziału w walce, zostałby

uznany za tchórze i stracił posłuch wśród własnych żołnierzy.

Zupełnie inaczej jest u goblinów i hobgoblinów. Tu wódz obserwuje bitwę ze wzgórze, rzadko biorąc w niej bezpośredni udział. Jeżeli w szeregach jego armii walczą orki, to musi się zatroszczyć o to, by były – na ile to możliwe – posłuszne i zdyscyplinowane. Dlatego ustawia w ich pobliżu kordon żandarmerii w postaci trolli lub ogrów, względnie otacza się silną gwardią przyboczną.

Najczęściej jednak, na całe szczęście dla cywilizowanych krain, hordy zielonoskórych to rozwrzeszczane, niekarne masy wojowników. Zbudowanie choćby zwykłej falangi z takiego żywiołu jest sporym sukcesem, nie mówiąc nawet o bardziej skomplikowanej taktyce.

ROZDZIAŁ V

Aver Waaagh!

Gniewomir “triki” Trocki

I. Wstęp

Poniższa przygoda stanowi ogólny zarys, zbiór pomysłów i scen tworzących linię fabularną. Do scenariusza łatwo można włączyć własne elementy lub wykorzystać pomysły przedstawione w drugim rozdziale dodatku: Magia Waaagh!

Konstrukcja fabuły i dobór scen sugeruje baśniowy klimat przygody we wszelkich odcieniach zieleni. Tło scenariusza stanowią gęste lasy Averlandu, niekontrolowany wybuch Zielonego Wiatru Magii i budzący się na nowo kult Starej Wiary. Wszystko to zapewne wpłynie na pryzmat, przez który gracze będą poznawać historię narodzin demona Waaagh!. Z biegiem przygody sny łącząc się będą z jawą, historia z teraźniejszością, a dobrobyt z zarzą. Anomalia, którą zaobserwują Bohaterowie, powinna mieć odzwierciedlenie w opisach Mistrza Gry, a finałowe wydarzenia powinny być wzbogacone epicką nutą.

Scenariusz nie zawiera współzynników Bohaterów Niezależnych i rzadko proponuje testy, choć odradzam prowadzenie tej przygody jako bajania bez mechaniki. Przed czytelnikiem rozkładam swego rodzaju bufet z pomysłami, ale dobór przypraw pozostawiam w gestii lokalnych szefów kuchni, którzy najlepiej znają swoich gości. Chcąc wykorzystać większość zawartych tu pomysłów, warto poprowadzić całość jako mini kampanię, składającą się z trzech sesji.

Wskazówki dla MG:

- Dostosuj przygodę do profilu grupy i wybranych przez graczy profesji. Aby nikt nie nudził się na sesji, korzystaj z alternatywnych rozwiązań.
- Przygotuj współzynniki ważnych Bohaterów Niezależnych, równoważąc ich poziom trudności względem drużyny BG. Zastanów się, jak wpleść Aver Waaagh! w trwającą już kampanię.



II. Wprowadzenie

Elementem cementującym drużynę może być nawracający koszmar. Jeżeli Mistrz Gry jest w trakcie prowadzenia kampanii, a niniejszy scenariusz ma być tylko jednym z epizodów, warto pomyśleć o odpowiednim momencie na pierwsze wprowadzenie snu (w nawiasach podano przykładowe sceny):

- miejsce o dużym natężeniu Wiatrów Magii (rezydencja Magistra Jadeitu, czyli Labirynt Snów);
- (nie)świadome przebywanie w pobliżu artefaktu, relikwii lub rytuału (podczas pobytu w karczmie BG mogą być obserwatorami bądź uczestnikami rytuału Odprowadzenia Splugawionej Duszy. Łowcy wampirów będą świętować udane łowy i zaproszą BG do stolika, racząc ich opowieścią, jadłem i... krwią zabitego wampira, zmieszaną z winem. To stary zwyczaj, którego zakazała inkwizycja, więc brać łowiecka w sekrecie kultywuje dawne tradycje);
- wiejski festyn, podczas którego stara guślarka rzuci urok na nieuprzejmego Bohatera Gracza lub obdaruje kogoś z drużyny amuletem szczęścia;
- Bohaterowie będą świadkami egzekucji kultysty (tuż przed śmiercią kultysty na stosie, jego oczy pokrywają się bielmem, a tatuaż na brzuchu i klatce piersiowej przemienia się w eterycznego nietoperza. Gdy płomień docierają do szyi splugawionego, zwierz podrywa się do lotu, kierując się prosto na BG. Tuż przed nosem Bohatera znika z głośnym, złowrogim piskiem. Chwilę później okazuje się, że to tylko zmęczenie płata figle zmysłom).



Sen Bohaterów Graczy

Światło słoneczne zmienia się niczym migotliwa tafla wody. W jednej chwili lśni oślepiająco, w następnej mrocznieje w mglistym cieniu pod grubym baldachimem gałęzi dębów, klonów i sosen. Powietrze ma ostry smak. Jak mawiają na południu: rześki poranek zapowiada skwarne popołudnie. Tam, skąd pochodzicie, nie ma takich świtów ani takich widoków.

Nagle drzewa przeredzają się. Z gałęzi w koronach wyfruwa stwór, który na pierwszy rzut oka przypomina dużego ptaka. Młóci skrzydłami gęste powietrze, budząc las do życia. Łopot skrzydeł i wrzask stwora są niemal nie do zniesienia.

Wiatr przybiera na sile, przyginając trawy do ziemi, odsłaniając kolejne tajemnice tego miejsca i przynosząc niewyobrażalny smród. Nad rozkładającym się bydłem tańczą muchy, a zwisające liany zdają się im wtórować. Odwracacie wzrok od cmentarzyska krów i dopiero wtedy rozumiecie, że jesteście w mieście pochłoniętym przez las.

Nienaturalnie połyskująca roślinność z sinymi korzeniami wdziera się każdą szczeliną, krusząc zaprawę murarską i drewniane bale podtrzymujące dachy. Zielone łodygi wypychają bruk na trakcie...

W miejscu kiedyś nazywanym rynkiem znajdujecie jedyną rzecz, która nie poddała się wszechobecnej roślinności. To ogromny pomnik utworzony z czaszek, który nie tylko zdaje się drwić z poczucia smaku i estetyki, ale i z zasad ciężenia. Rytmiczny stukot zmusza was do obejścia dziwnego tworu... Z drugiej strony znajdujecie źródło hałasu – noga wisielca uderza o obelisk. Wisieliec ma kilka głów, a ich twarze to wasze podobizny.

Po chwili do uszu dociera pieśń szaleńca. Niezrozumiały, ale pełen ekspresji lament sugeruje opowieść tajemniczą, bogatą i kuszącą jak otaczający was krajobraz. Gdy głos zawodzi w niepojętej ekstazie, znajdujecie jego źródło. Na budynku, który zapewne kiedyś był dzwonnica, a teraz jest ścianą mchów i niewielkich kolczastych krzewów, stoi postać w zielonym chałacie...

Pomnik zaczyna krwawić. Cichy chichot wskazuje na obecność jeszcze jednej osoby.

Wyjaśnienie

Sen jest zapowiedzią zbliżających się wydarzeń. Nawet jeśli Bohaterom uda się zapobiec połączeniu larw Waaagh! – a co za tym idzie – narodzinom demona, prawdopodobnie nie powstrzyma to wydarzeń opisanych na końcu scenariusza.

Bohaterowie mogą dowolnie interpretować sen. Najbardziej charakterystycznym miejscem w nocnej marze jest Kolumna Czaszek w Averheim (Dziedzictwo Sigmara, str. 54). Bohater z Averlandu zidentyfikuje ją po Łatwym (+20) teście wiedzy (Imperium). Bohater z innej części Starego Świata potrzebował będzie sukcesu w Wymagającym (-10) teście tej umiejętności.

Udany Trudny (-20) test nauki (historia) pozwoli Mistrzowi Gry na przedstawienie graczowi opowieści o Nocy Tajemnic (Dziedzictwo Sigmara, str. 54), podczas której z czaszek w pomniku wypływa krew. Odbyna się to cyklicznie, a tegoroczne zjawisko zbliża się dużymi krokami.

Tło przygody

Kolejne lato po Burzy Chaosu przyniosło Averlandowi, a szczególnie stolicy tej dzielnicy – miastu Averheim – znaczną poprawę warunków materialnych. Plony były tak obfite, że w innych landach Imperium i Bretonii krąży plotka, iż rolnicy znad Aweru dwukrotnie w ciągu lata zbierali winogrona. Ponoć zaraz po pierwszym zbiorze krzewy znów zakwitły, by po tygodniu dać dojrzałe owoce.

Tego lata w Averheim miało miejsce wiele więcej dziwnych zjawisk. Domy uciech zostały zamknięte, gdyż mimo ogromnej ostrożności pracujących tam pań, niemal wszystkie są przy nadziei. Liczba ciąży w okolicy była zatrważająca, a cyrulik zwany „czyścicielem” zbił majątek na dekoktach powodujących poronienia. Chuć rozpierała męską część społeczeństwa, co nie pozostawało bez wpływu na spokój tutejszych stad owiec i bydła, a co za tym idzie – na jakość mięsa i przetworów mlecznych.

Sprawa szczególnie zainteresowała Kolegium Jadeitu. Ghyran otaczający Averheim nie był mżawką czy

deszczykiem zielonej mocy – porównywać go można raczej z oceanem. Kolegium poprosiło miejscowych magów o raporty. Początkowe były niezwykle, a jednocześnie lakoniczne, zaś brak kolejnych sprawił, iż Wielka Matrona wysłała kolejnych adeptów sztuk magicznych w celu zbierania informacji. Ci jednak nie wracali i nie pisali sprawozdań, gdyż magia spowijająca lasy Averlandu sprawiała, że zapominali o obowiązkach.

Jak rozpocząć przygodę, czyli wprowadzenie Bohaterów Graczy

Wprowadzenie proponuję rozegrać w ramach retrospekcji, gdy drużyna będzie już w drodze do Averheim.

Złodziej

Dla złodziejzka z prowincji stolica Imperium jest niczym duży kawałek ciasta, którego nikt nie pilnuje. Jednak pozory mylą. Strefy wpływów są od dawna wyznaczone, wolni strzelcy kończą w kanałach, a strażnicy żądają horrendalnych łapówek od niezrzeszonych łobuzów. Jedynie ogromny park w centrum Altdorfu zdaje się nie być pilnowany. Ginące gdzieś między drzewami budynki z pewnością skrywają wielkie bogactwa. Próba obrabowania Kolegium Jadeitu nie może skończyć się dobrze. Całe szczęście, że Wielka Matrona potrzebowała kogoś z umiejętnościami do sprawdzenia, co dzieje się z jej uczniami w jakimś tam Averheim. Pewnie wziąłbyś nogi za pas zaraz po opuszczeniu murów tego dziwnego budynku, ale słyszałeś, co ta baba potrafi. No i sygnęła dobrze karłami, obiecując więcej...

Uczony

Ogłoszenie na ścianie karczmy było lakoniczne, acz intrygujące. Sam podpis Wielkiej Matki Tochter Grunfeld budził zainteresowanie i dawał pewność sówitej zapłaty. Być może nawet trafi się okazja choćby rzucenia okiem na księgozbiór Kolegium Jadeitu. Wygląda na to, że w Averheim dzieją się dziwne rzeczy, które mają szczególny wpływ na magów druidów. Potrzeba kogoś do zbadania i w miarę sprawnego opisanie tej sprawy.



Mag / guślarz

Sny bywają pomocnikiem maga, ale gdy nachodzą na jawie, mogą być oznaką, że dzieje się coś złego albo że Wiatry Magii wybrały daną osobę, aby im służyła. Przynoszą obraz traktu, wijącego się na zboczu góry utkanej z bursztynu i drzew, poprzez kamienny most, zawieszony nad przepaścią. To jedyna droga do Katedry Zapomnianych Zwojów. Wysypany krystalicznym żwirem wewnętrzny dziedziniec okalają niebotyczne ściany z ciemnego kamienia, w których wycięto wysokie witraże, przedstawiające magiczne symbole ochronne. Dziedziniec wygląda, jakby rosło tutaj kiedyś sporo drzew, a droga biegnąca tunelami w głąb budowli jest teraz dużym, zamrożonym ogrodem. Przypadek, bogowie, los... coś chciało, abyś podczas Świąta Dzika znalazł się w Delberz. Natrafiłeś tam na rycinę, która niemal kropla w kroplę oddaje twoją wizję. Od sprzedawcy dowiedziałeś się, że pochodzi ona z krainy nad Averem...

Dziwne wydarzenia nie przeszły bez echa w środowisku duchownych, a szczególne zainteresowanie wzbudziły w zbrojnych zakonach sigmaryckich. Sprawa jest delikatna, gdyż uwikłane jest w nią Kolegium zielonych magów, a łowcy czarownic zrobiliby wszystko, żeby zakazano studiowania magii. Do zbadania sprawy wysłano osobę obdarzoną ogromnym zaufaniem i poparciem tak prostego ludu, jak i wielmożów. Leon von Wusse to weteran Burzy Chaosu, doświadczony łowca czarownic i człowiek o nieskazitelnej reputacji. Niektórzy wręcz wieszczą, iż po śmierci zostanie uznany za świętego Świątyni Sigmara. Oskarżenie o herezję przez tego człowieka najprawdopodobniej rozpocznie proces zamykania szkół magii i stanie się początkiem upadku Kolegiów. Sęk w tym, że Leonard jest osobą uczciwą i bez twardych dowodów nie wyda wojny Matronie. Leon skłania się ku hipotezie o anomalii spowodowanej brakiem wiary lub wpływem Chaosu. Mimo że lord protektor próbował mu naświetlić sprawę i od razu podsunąć jej rozwiązanie, von Wusse postanowił dokładnie ją zbadać.



Wojownik

Walki uliczne i pojedynki gladiatorów przynoszą spory dochód, choć niewspółmierny do ponoszonego ryzyka. Zwycięzca turnieju usypia w objęciach młodych dam, upojony winem, ale o tym, który zajął drugie miejsce nikt nie będzie jutro pamiętał. Na ostatnim turnieju zjawiała się śmietanka towarzyska Altdorfu, chcąc zobaczyć niepokonanego Hermana, zwanego Psem Północy, który z racji statusu nie musiał przechodzić eliminacji, jakie tobie przyniosły niemały wysiłek. Pokonanie dzikiej wojowniczką z Księstw Granicznych i mistrza fechtunku z Estalii pozostawiło ślady na twoim ciele. Do finału przystąpiłeś zmęczony i stremowany. Wiwatujący tłum skandował imię Psa Północy, a ciebie częstował przekleństwami i gwizdami. Gra pod publikę nie przyniosła Hermanowi nic dobrego. Skrzętnie to wykorzystałeś i w ciągu paru chwil przeciwnik leżał na ziemi. Tłum był wściekły na swojego pupila. Oprócz jednej osoby – łowcy czarownic, który szybkim ruchem głowy dał ci znać, że pokonany przeciwnik nie zamierzał grać uczciwie. Mimo że walka się skończyła, sięgnął po nóż ukryty za cholewą buta. Po walce łowca czarownic zaoferował ci pracę – ochronę konwoju, który wyrusza do Averheim. To wyborne miejsce na przepicie wygranej.

Akolita / kapłan / rycerz zakonny

Leon von Wusse to legenda zakonu, niemal już święty Świątyni Sigmara, więc gdy ogłoszono, że potrzebuje ludzi do kolejnej wyprawy, jasne było, że zgłosi się wielu chętnych. Mistrz wezwał cię do siebie i oznajmił, że wykorzystał swoje wpływy, abyś znalazł się na liście towarzyszy łowcy. Jak większość wiadomości, ta również składała się z części dobrej i złej. Wielki Teogonista podejrzewa, że Leon von Wusse zbłądził na ścieżce ku prawości i skrycie prosi, by się temu przyjrzeć. Dalsze badanie sprawy odsłania kolejne tajemnice.

Szanowany łowca czarownic i jego reputacja nie wszystkim odpowiada, a on sam przysporzył sobie silnych wrogów nawet wśród oddanych sigmarytów.

Marienburg, podobnie jak dzielnice Imperium, które najbardziej ucierpiały podczas inwazji Chaosu, z nieskrywanym zainteresowaniem przysłuchuje się plotkom o dobrobycie panującym w Averlandzie. Arystokraci dobrze wiedzą, że wygranych się nie sędzi, a głodny naród zawsze narzeka na władzę. Marienberg i jego gildie kupieckie nie mogą sobie pozwolić na niepokojące wahania cen.

Kupiec

"Gorączka złota" to termin zasłyszany wśród krasnoludzkiej braci. Określa szansę, która pojawia się

bardzo rzadko, niosąc za sobą równie duże bogactwo, co niebezpieczeństwo. Ostatni wykonany kontrakt przyniósł ci nie lada zysk. Kto by pomyślał, że sprowadzone do Marienburga zboże sprzedasz tak korzystnie? Ranałd najwyraźniej cię lubi i uprosił swego gniewnego brata Mananna, by u samych brzegów Jałowej Krainy zatopił łódzie konkurencji z Bretonii. Oczywiście, kapitan Manuell Ouillen z Brionne nie widzi w zaistniałej sytuacji ani krzty przypadku i twoją „złotą” aukcję zboża uznaje za finał misternego planu. Do dziś w Marienburgu słyszy się powiedzenie: płacić jak za imperialne zboże... Ty zaś z pełnymi sakwami zacząłeś czuć się niezbyt pewnie w obrębie murów wolnego miasta, a plotki o dobrobycie dorzeczca Averu dały bodziec do dalszej pogoni za złotymi koronami.

**Szpieg**

Imperium to jedność, przynajmniej w poematach, przemówieniach, naukach sigmaritów i powitaniu rycerzy zakonnych. Na splądrowanej Północy to tylko slogan, który nie napełni pustych misek siostr i braci z Ostlandu. Nowa stolica regionu – Salkalten – powoli podnosi się po silnym ciosie, ale widmo głodu ciągle jej zagraża. Wieść o dobrobycie rodaków z południa urosła tu do rangi mitu. Książę-Elektor postawił sprawę jasno: „Znajdź źródło dostatku i przynieś je na południe, choćby kryło się za tym... i sto problemów. Za wszelką cenę!” Gniewny krzyk księcia do dziś dudni ci w uszach.

Przemysłnik

Wzmógłony ruch na rzekach Imperium to doskonały moment na podjęcie większego ryzyka. Stary księgozbiór może na pierwszy rzut oka nie budzi większych podejrzeń, ale wymaga specjalnej opieki podczas podróży. I nie chodzi tu tylko o ciekawskie oczy strażników, ale i warunki, w jakich przesyłka musi być przechowywana. Wilgoć to powolny, ale skuteczny morderca pisanego słowa. Wszystko niby było przygotowane: wiarygodna bajeczka dla klarków, trochę złota na łąpówki i zakup lipnego towaru. Wówczas jak grom z jasnego nieba spadła na ciebie wieść - podróżować będzie z wami łowca czarownic Leon von Wusse. Jak pech, to pech... Dobrze wiesz, że nie warto zadzierać ani z Inkwizycją, ani ze swoim pracodawcą.

Kilka tygodni wcześniej w Averheim

Agnes jest bardzo utalentowaną adeptką Kolegium Jadeitu. Po uzyskaniu tytułu Magistra wybrała okolice Averheim jako miejsce, w którym będzie badała naturę Ghyran. Rzadko pojawiała się w mieście. Robiła to tylko wtedy, gdy musiała uzupełnić zapasy. Aby uzyskać pieniądze na potrzebne jej towary, sprzedawała amulety, poroża, skóry. Od czasu do czasu pomagała również przy kobiecych problemach, a wśród pospólstwa szybko stała się specjalistką od leczenia bezpłodności. Gdy usłyszał o tym jeden z averheimskich wielmożów, Konrad von Dujel, zaczął zabiegać o spotkanie z Magister Agnes. Sytuacja polityczna w Averheim nie jest stabilna (Dziedzictwo Sigmara, str. 50-53). Status quo panujący wśród członków Rady Miasta zakłócić może jedynie wygaśnięcie jednego z rodów. Złamanie statusu (o dziwo) nie jest na rękę Radzie Averheim, głównie z powodu tajemnic skrywanych w Fortecy Dębów. Wybudował ją Siggurd, wkrótce po mianowaniu go księciem prowincji przez samego Sigmara. Za fundament posłużyła magiczna pieczęć – wykonany przez druidów potężny symbol ochronny, który miał trzymać plugastwo z dala od miasta. Jednak miasto otrzymało wyłącznie ochronę przed Nurglem, którego czary nie działały w okolicy. W ramach zadośćuczynienia wyznawcy Starej Wiary – Zakon Mgły – stworzyli Siggurdowi legendarne przedmioty, wykonane z drewna sprowadzonego z Albionu: tarczę (niezniszczalna, nosząca ją postać otrzymuje zdolności opanowanie i odporność na Chaos), włócznię (najlepszej jakości +10 do WW, obdarza zdolnością broni specjalna dwuręczna), rydwan (osoba przebywająca w rydwanie otrzymuje zdolności widzenie w ciemnościach i szczęście oraz umiejętność powożenie).

Agnes wyczuwała subtelna aurę otaczającą miasto, jednak nie potrafiła odnaleźć źródła tajemniczej mocy. Wzmianki o pieczęci odkryła w starych legendach oraz w traktatach o wyznawcach Starej Wiary. Znalazła też wiele źródeł wskazujących na istnienie dokumentów dokładniej opisujących ten artefakt. Część z nich dostępna była publicznie, inne uznane zostały za niebezpieczne, acz potrzebne i w efekcie nie zostały zniszczone przez Inkwizycję. Czarodziejka postanowiła wykorzystać dług u lokalnego księcia złodziei i poprosiła go o dostarczenie oryginałów lub odpisów szukanych tomów. Są one ukryte na barce, którą płynąć będą Bohaterowie (o ile nie wybiorą drogi lądowej). Czarodziejka zdawała sobie sprawę, że zdobycie dokumentów wymaga czasu. Umówiła się, że będzie wypytywać o księgi co miesiąc w porcie, w którym książę złodziei za dnia pracuje jako kłark.

Shczęście uśmiechnęło się do adeptki wcześniej – za sprawą Konrada von Dujel. W zamian za udzielenie pomocy jego żonie w zajściu w ciążę, Agnes poprosiła o możliwość zbadania podziemi w Fortecy Dębu. Konrad nie mógł wydać pozwolenia sam, ale udało mu się przeforsować ten projekt w Radzie Miasta, która zezwoliła na zbadanie pieczęci, jednocześnie obligując Magister do zachowania tajemnicy.

Codziennie wizyty z żoną Konrada Agnes przeplatała badaniem pieczęci. W sprawie problemów z potomkiem Dujel szybko doszła do wniosku, że wina nie leży po stronie niewiasty, lecz jej męża. Jego aura i okazywane emocje wyraźnie zdradzały większe zainteresowanie wobec pazia Hieronima niż własnej żony. Agnes zaproponowała zaniechanie kobiecie najprostsze rozwiązanie – znalezienie kochanka. Wybór padł na Kislevczyka Siergieja, dowódcę wschodniej straży. Potężny chłop o pięściach jak bochny chleba nie odmówił damie pomocy. Tak po kilku nocach żona arystokraty zaszła w ciążę.

Z początku badanie pieczęci zdawało się być równie owocne. Agnes odszyfrowała schemat symbolu i znaczenie większości roślinnych run. Po jakimś czasie schemat stał się zrozumiały, a umysł Magister zaczął kreować wiele ulepszeń i poprawek. Kilka dodatkowych tygodni badań mogłoby pozwolić na próbę odprawienia rytuału wzmacniającego działanie pieczęci.

Na drodze do sukcesu stanął jednak podejrzliwy Konrad oraz jego nieostrożna żona. Początkowo von Dujel nie posiadał się z radości na wieść o potomku, jednak coraz więcej poszlak wskazywało, że małżonka przyprawiła mu rogi. Swego gniewu z oczywistych powodów nie mógł wyładować na ciężarnej żonie – zemścił się zatem na Siergieju, a w następnej kolejności chciał uderzyć w Agnes. Magister wiedziała, że wkrótce nie będzie już mogła kontynuować badań. Postawiła więc wszystko na jedną kartę, próbując zorganizować rytuał bez należytego przygotowania. Pośpiech sprawił, że skończyło się to fiaskiem, pieczęć została złamana, a równowaga Wiatrów Magii zaburzona. Dhar zmieszał się z Ghyran, a pradawny symbol zaczął pochłaniać inne Wiatry. Czarodziejka zaś zaginęła.

Anomalia na zielono

Dziwna aura wokół Averheim wabi wszelakich zielonoskórych, którzy instynktownie odbierają ją jako wezwanie od bogów Gorka i Morka. Niektóre plemiona mówią wprost o ich nadejściu. Wiele z grup krąży w pobliżu rzeki Aver, co daje Mistrzowi Gry możliwości wykorzystania pomysłów z niniejszego dodatku i przedstawienia różnorodności tych dzikich ras. Większość zielonoskórych szuka w okolicznych lasach odpowiedzi na pytanie - co robi wywołuje tutejsze anomalie? Część zaangażuje się w bratobójcze walki, inni potopią się w zdradzieckim nurcie Avera. Tylko dwa plemiona będą pewne celu, a mówiąc dokładniej, dwaj czarownicy Waaagh!: Cermosz, zaklinacz Jeźdźców Królowych, oraz Wyzyrme, szaman Grotopaszczów. Mimo że czarownicy Waaagh! nie znajdują się, są braćmi bliźniakami rozdzielonymi za młodu, gdy u obydwoh wykryto talent Waaagh!. Na domiar złego obydwa są larwami Waaagh!, które powoli zaczynają dojrzewać, a ich spotkanie ma dopełnić przemianę. Wabieni Wiatrami Magii, bracia instynktownie podążają w stronę Averheim, ku przełamanej pieczęci i Kolumnie Czaszek.

Wskazówki dla MG:

- Przygotuj historie Bohaterów, które zawierać będą elementy motywujące ich do podróży do Averlandu. Wprowadź je jako krótkie retrospekcje i pozwól graczom na współtworzenie przeszłości BG;
- Stwórz orszak, z którym będzie podróżować drużyna, i razem z graczami wybierz drogę (rzeka lub trakt). Interesujący Bohaterowie Niezależni ubarwią poszczególne wątki zamieszczone w rozdziale trzecim: Droga do Averheim;
- Jeżeli nie zrzucisz przemytu ksiąg na barki jednego z BG, postaraj się o stworzenie ciekawego BN-a, który wykonywać będzie zadanie dla averheimskiego księcia złodziei. Niech będzie to stary i mądry skryba, potykający się o własną laskę, którego w chwilach zagrożenia bogowie obdarują kocim sprytem, lub niezwyklej urody podróżniczka, która dla odwrócenia uwagi będzie flirtowała z jednym z BG (postać z najwyższą Ogładą);
- Scementuj drużynę snem, który później będzie powracał w różnych formach;
- Zastanów się, czy i jakie plotki o dziwnych wydarzeniach w stolicy Averlandu dotarły do uszu Bohaterów Graczy;
- Zastanów się, czy pozwolić graczom na stworzenie postaci zaawansowanych (pomysł z Liber Fanatica: +1100 Punktów Doświadczenia na kreację BG);



III. Droga do Averheim

Dodatkowe wątki

Opis drogi do Averheim może zostać pominięty lub być tematem na osobną sesję. Ważne jest, aby w tej części rozegrać wątek „Tuż przed wschodem słońca”. Poniżej znajduje się kilka pomysłów dla Mistrzów Gry, którzy zdecydują się na dokładne przedstawienie podróży.

Armada Zarazy

O Ojczulku Nurgłu w okolicach Averheim mało kto słyszał, z racji braku aktywności kultu Pana Much w tej okolicy. Jeżeli w drużynie jest postać obdarzona magicznym talentem lub uczony, obraz Armady Zarazy powinien dać im wiele do myślenia. Udany Trudny (-20) test nauki (historia, magia lub Chaos) powinien przypomnieć BG legendę o magicznej pieczęci znajdującej się w zamku Księcia-Elektora Averlandu, która blokowała wpływy boga Chaosu w tej okolicy.

Złamana pieczęć oraz dobrobyt regionu zwróciły uwagę trzech demonów Ojczulka Nurgła, pragnących obdarować ten region prawdziwym szczęściem. Płyną one w dół Aweru, po drodze rozdając dary, zbierając nową załogę i części do swoich statków, zbudowanych ze schorowanej ludzkiej tkanki, bandaży, zgniłych desek, zębów, paznokci, włosów i fragmentów zwierząt, uszczelnionych ropą z ran i zaschniętą krwią. Wokół statków unosi się brunatna breja oraz niezliczona ilość much.

Armadą dowodzi najstarszy ze sług splugawionego Pana Chorób – Wenerusz, zwany także Władcą Szczurów, Ropieniem Ukojenia oraz Żniwiarzem Wydzielin. Jego ciało składa się z kilku trupów, wypełnionych szczurami. Demon przemawia ustami setek gryzoni; używa ich też do obrony i rozdawania darów.

Pierwszym oficerem jest Flegmor – Plugawy Goniec, Podróżujący Smrodem – demon często zmieniający nosiciela. Wybraniec, którego Flegmor obdarzy swoją obecnością, staje się pokarmem dla niezliczonej rzeszy much i larw, stanowiących jednocześnie narządy zmysłów demona.

Trzecim jeźdźcem plagi jest Evenrma – Wcielona Zgnilizna, Przemawiająca Zepsuciem – na wpół eteryczny stwór, rzadko przybierający humanoidalną postać, zazwyczaj czarnoskórej kobiety z pejcem, którego świst uwalnia tysiące zarodków Zgnilizny Nurgła (patrz: Podręcznik Główny WFRP ed. 2).

Pomysł na scenę

Atakowanie Armady w pojedynkę to samobójstwo. Po raz pierwszy BG zauważą przerażające statki akurat, gdy demony przekażą dary swego boga mieszkańcom pobliskiej wioski. W łowcy czarownic zagotuje się krew, jednak

świadom będzie przewagi Mrocznej Armady. O ile BG nie zaproponują nic innego, Leon rozkaże płynąć do najbliższego garnizonu, gdzie skrzyknie oddział czterech barek patrolowych wraz z załogą oraz oddziałek stacjonujących tam krasnoludzkich kanonierów. Armaty rozstawi na brzegu za załosem rzeki, a barki ukryje w szuwarach, starając się wykorzystać element zaskoczenia. To doskonała okazja na rozegranie bitwy rzecznej, ze wsparciem artyleryjskim z brzegu.

Rozegranie bitwy na rzece Aver daje Mistrzowi Gry duże pole do popisu. Najważniejsza jest dynamika i zwroty akcji. Oto kilka pomysłów do wykorzystania w tej scenie:

- po abordażu na barkę demony uniosą się wysoko w powietrze, po czym pikując, zaleją imperialne barki toksycznymi wymiocinami;
- w ferworze walki z oczu obrońców zniknie Everna. Po chwili znad tafli wody da się słyszeć dziwny świst, a z pokładu co chwilę znikać będzie kolejny żołnierz okrętowy, zostawiając po sobie jedynie chmurę dziwnych zarodników;
- atak szczurów na krasnoludzkich artylerzystów;
- Zamieszanie ściągnie przebywające w okolicy plemię orków, chcących uzupełnić zapasy mięsa. Zielonoskórzy będą na drugim brzegu, a jeden z ogniomistrzów zauważy intruzów i rozkaże skierować działa na zniechęconego wroga, przerywając wsparcie dla barek.

W zgłiszczach Armady Zarazy, a dokładnie przy ciele jednego z demonów, BG mogą znaleźć notkę: Pieczęć złamana, brama otwarta – zwołaj braci, niech obdarzą darem dziewiczy teren.

Procesja potępionych

Procesję będzie słyhać z daleka, jednak wówczas jeszcze nie powinna wzbudzać podejrzeń. Z pozoru zdawać się będzie zwykłą pielgrzymką, zmierzającą do przeprawy w

Solter i dalej do Iglicy Sigmara. Łowca czarownic Leon von Wusse przywdzieje odświętne ubranie i stanie na drodze procesji, aby ją powitać.

Gdy nasi Bohaterowie będą w stanie dostrzec prawdziwe oblicze procesji, będzie już za późno. Pielgrzymi przyjmą swój prawdziwy wygląd – kultystów Wielkiego Sępa – a ich przywódca, niosący splugawiony sztandar Tzeentcha, wyskoczy wysoko, atakując łowcę czarownic. Zabrzmią dzwonki i splugawiona pieśń ku czci boga Chaosu.

Po zwycięskiej walce Leon zauważy wśród truchel kultystów dużą księgę z dziwnym symbolem roślinnym, nie przypominającym żadnego religijnego symbolu. Otworzy ją mieczem i po chwili wpatrywania się w litery odetchnie z ulgą. W środku znajduje się tylko tekst dziwnej pieśni, spisany w języku klasycznym. Sonet zdaje się być pisany przez istotę niespełna rozumu i zwiastuje zemstę natury oraz przybycie zielonej istoty, zrodzonej z dwóch larw. Niedaleko księgi leżeć będą dziwne rośliny. Udany Przeciętny (+0) test rzemiosła (zielarstwa) pozwoli określić, że mają właściwości halucynogenne.

Pułapka litości

Herszt banitów – Zygfyrd zwany Wypędzonym – znany jest w okolicy ze swojego sprytu, czego dowodem jest zastawiona pułapka. W osadzonej na mieliźnie, rozbitej łodzi, kilkunastu banitów udaje rannych. Wśród nich jest krzyżująca wniebogłosem kobieta, symulująca poród. Drużyna może mieć po swojej stronie mocny atut – łowcę czarownic, gdyż Zygfyrdowi nie w głowie zadzierać z Inkwizycją. Istnieje więc duże prawdopodobieństwo, aby przekonać herszta do poddania się bez walki. Zygfyrd zna okolicę jak własną kieszeń. Jeśli ucieknie do lasu, szukanie go może być nie lada wyzwaniem dla drużynowego tropiciela.

Drużyna może wiele zyskać, łapiąc Zygfyda i dowożąc go do Averheim. Herszt nie ma najlepszej opinii w okolicy, więc BG zyskają szacunek i zaufanie straży miejskiej. Ważniejsza jednak może okazać się wdzięczność klarka (księcia złodziei) w averheimskim porcie rzeczonym. Oczekuje on barek z Altdorfu, aby odebrać zamówione księgi. Gdy okaże się, że na jednym ogniu upiecze dwa tłuste kąski, będzie bardzo zadowolony. Należy dać graczom do zrozumienia, że ich Bohaterowie rozmawiają z istną skarbnicą wiedzy na temat miasta.

Założenie:

- Książę złodziei – przedstawi się jako Gustav - na widok Inkwizytora będzie starał się odciągnąć Przemysłnika na bok i bez wiedzy Leona sfinalizować transakcję ksiąg;
- Gustav zna historię Konrada i Agnes, ale uważa, że zniknięcie czarodziejki to jej świadoma decyzja, aby przeczekać gniew von Dujela. Wskaże miejsce przebywania Siergieja (patrz wątki: Historia smutnego kochanka i Uczta ku czci Rhyi) – kochanka pani von Dujel;





- Gustav ma kupca na pewne towary, znajdujące się w Fortecy Dębu (tarcza, włócznia, rydwan). Poszukuje zaufanych pomocników do roboty, gdyż jeden z przedmiotów jest trudny do przeniesienia. Przez przypadek wyda nazwisko zleceniodawcy – von Muler. Drużyna dostanie dwie dodatkowe możliwości rozpoczęcia kariery w Averheim. Pierwszą będzie oczernienie von Mulera i złamanie status quo panującego w Radzie Miasta, drugą zaś włamanie do zamku elektorskiego, co zapewni możliwość znalezienia przełamanej pieczęci, będącej źródłem zagrożenia.

Latający goblin

Talent Cermosza pozwolił mu na stworzenie obroży, która pozwala na sprawowanie kontroli nad wyvernami i olbrzymimi orłami. W czasie podróży Bohaterowie mogą natknąć się na powietrzny patrol goblinów i spróbować zestrzelić zielonoskórego lotnika. Pamiętać należy, że pikujące truchło stwora może narobić nie lada zniszczeń na pokładzie barki rzecznej (o ile w nią trafi).

Zestrzelenie zwiadowcy na wyvernem bądź olbrzymim orle może stać się początkiem niemałych problemów. Udany Przeciętny (+0) test spostrzegawczości pozwoli zauważyć dziwną, metalową obrożę na szyi latającego stwora, która może być szczególnie interesująca dla gorliwego wyznawcy Taala lub czarodzieja. Jeżeli drużyna wejdzie w posiadanie artefaktu, Cermosz zrobi niemal wszystko, żeby go odzyskać (patrz niżej). Unikatowość i indywidualizm magii

Waaagh! sprawiają, że każdy czarownik pilnie strzeże swych sekretów.

Założenia

- Jeżeli MG chciałby wykorzystać pomysł Śpiewające drzewa, wątek z latającym goblinem należy wprowadzić, gdy drużyna minie osadę Solter.
- Instynkt, który prowadzi Cermosza do Averheim, jest silniejszy od chęci odzyskania artefaktu. Szaman nie będzie ryzykował własnym zdrowiem; nie na rękę mu też osłabianie klanu. Zdecyduje się raczej na szybki, nocny atak z zaskoczenia. W zależności od warunków będzie to abordaż podczas cumowania, zrzucenie kilku zielonoskórych ze szponów latających stworów na pokład albo znacznie dziwniejsze próby ataku.

Śpiewające drzewa

Solter to niewielka osada na lewym brzegu Avera, słynąca w okolicy z przewoźników i drwali, którzy nie wylewają za kołnierz. Docierając na miejsce, BG usłyszą dziwne dźwięki, przypominające karczemne przyśpiewki. Sama wieś wydaje się opustoszała i na pierwszy rzut oka ciężko ustalić, skąd dobiegają hałasy. Dokładniejsze zbadanie okolicy przyniesie większe zdziwienie. Okaże się, że wioska została zaatakowana, a jej mieszkańcy wymordowani. Walka była nierówna i można raczej mówić o rzezi, niż o bohaterskiej obronie Solter. Kolejne odkrycie przyniesie jeszcze większe zaskoczenie – sprośne przyśpiewki dobiegają z wnętrza drzew.

Przykład sceny:

Jeżeli drużyna zaangażuje się w zbadanie sprawy, zorganizuj ciekawy motyw, który jej w tym pomoże. Proponuję dwa rozwiązania, które na potrzeby sceny stworzą Obserwatora.

Pierwsze – dla wybitnego tropiciela, wychowanka lasu, łowcy, myśliwego, elfa lub śledczego.

Opisz graczowi, jak każda kolejna poszlaka, każdy trop, ślad krwi i stopy, staje się elementem układanki, która powoli zaczyna odsłaniać całość. BG zaczyna wyobrażać sobie, co się tutaj stało. Staje się uczestnikiem niedawnych wydarzeń, jako eteryczny Obserwator.

Drugie – dla kapłanów (szczególnie bogów natury, choć bliskość rzeki może sugerować też Mananna), magów lub postaci obdarzonych wiedźmim wzrokiem.

Zwiększona aktywność Ghyran utworzy przed Bohaterem Gracza niewielki ekran, który przypominał będzie wodospad, zarośnięty brunatno-zielonymi glonami. Udany test splatania magii pozwoli ustabilizować obraz, jednak nie da on krystalicznie czystej wizji. Aby zobaczyć wszystkie szczegóły poniższej opowieści, potrzebny będzie udany Bardzo Trudny (-30) test spostrzegawczości. Otworzony portal będzie na tyle stabilny, że poszukiwacz przygód poczuje możliwość przejścia przez niego. Jeśli to zrobi, opisz mu niedawne wydarzenia, jakby znajdował się w koronach drzew.

Co wydarzyło się w Solter?

W czasie odpoczynku drwale po raz kolejny raczyli się bimbrem. Z racji późnej pory można bez problemu założyć, że to jedna z ostatnich przerw w pracy. Gdy większość alkoholu zniknęła w gardłach ciężko pracujących robotników, jeden z nich zainicjował znaną w okolicy przyspiewkę o córce młynarza, która nie potrafi oprzeć się potężnym ramionom drwali. Już po pierwszym wersie kompani zaczęli mu wtórować. Obserwator zauważy osobliwie ubranego goblina, kołyszącego się w transie między drzewami. Ewentualna próba ostrzeżenia drwali

skończy się niemożnością wydania głosu (w tym czasie pozostali BG mogą być świadkami, jak ich kompan drze się wniebogłose, ostrzegając pozostałych przed niewidocznym goblinem).

Po chwili jeden ze śpiewających milknie, opierając się o drzewo w pozycji sugerującej, że ostatnia porcja alkoholu mogła mu zaszkodzić. Po chwili osuwa się, a drzewo obok zaczyna wtórować w śpiewie pozostałym drwalom. Sytuacja powtarza się jeszcze cztery razy, dopiero wówczas pozostali drwale zauważają, że stało się coś złego. Szybko znajdują źródło zagrożenia i udają się w pogoń za zaklinaczem, ginąc Obserwatorowi z oczu. Po kilkunastu minutach do wioski wjeżdżają na wielkich pająkach gobliny, rozpoczynając masakrę mieszkańców Solter. Później trzy z pięciu śpiewających drzew zostają ścięte.

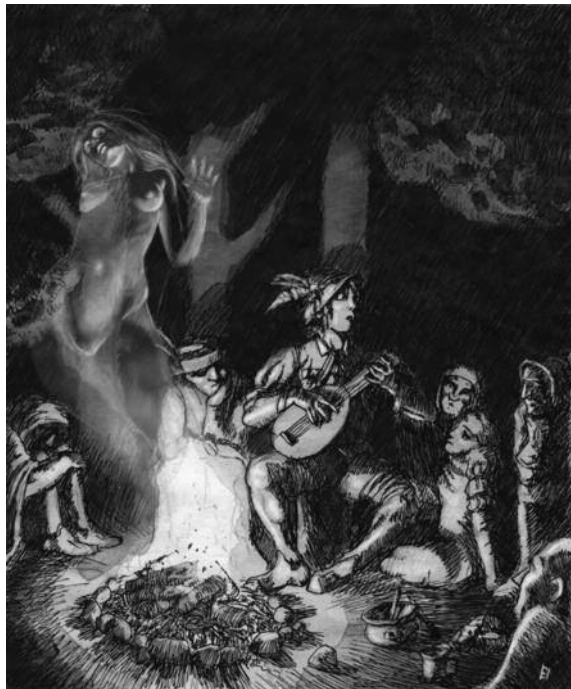
Wyjaśnienie

Im bliżej Averheimu, tym mocniej zaklinacz Cermosz odczuwa potrzebę dotarcia do przyciągającego go miejsca. Nie pozostaje to bez wpływu na jego psychikę. Szaman zabrania swojemu klanowi kanibalizmu, a nawet jedzenia zwierząt. Jedynym ratunkiem zdaje się być mięso ludzkie. Zaklinacz podświadomie wie, że frontalny atak może zaszkodzić jego misji. Przesycony otaczającą go aurą, porywa się zatem na rzecz dotąd dla niego niemożliwą – dominację człowieka. Osłabiona alkoholem odporność drwali zapewnia doskonałe warunki dla tej próby. Problem jednak nie w wyodrębnieniu ducha, lecz w opanowaniu jego mocy. Wzmocniony Ghyran las przejmuje ducha człowieka i zaklina go w drzewie. Kolejne próby przynoszą te same rozwiązania, aż do momentu odnalezienia zaklinacza przez drwali. Cermosz ratuje się ucieczką i na czele klanu przeprowadza śmiertelny kontratak. Nie jest to najlepsze rozwiązanie dla klanu, choć przyniosło korzyści. Odnowiono zapasy mięsa, a Cermosz zyskał trzy artefakty w postaci śpiewających drzew, z którymi wiąże plany na przyszłość.



Most Wiatrem i Pieśnią Spleciony

Poważna anomalia Wiatrów Magii, a w szczególności Zielonego, wpływa na całą okolicę. Podróżując wzdłuż rzeki do stolicy, BG natkną się na starożytny most zbudowany przez elfich magów jeszcze w czasach Magnusa Pobożnego. Utkany z Wiatrów Magii most służył do przekraczania Avera osobom obdarzonym wiedzim wzrokiem. Gdy BG dotrą do tego miejsca, silne manifestacje Ghyran sprawią, że most stanie się widzialny dla wszystkich. Stanowi to wyjaśnienie legend o ludziach przelatujących w tym miejscu nad rzeką.



Zakłeta Opowieść Falenra

Podczas jednego z odpoczynków, do obozu drużyny podejście tajemniczy elf, który w zamian za możliwość noclegu w bezpiecznym miejscu, zaferuje swoje opowieści. Jeżeli BG zadeklarują chęć wysłuchania historii, można w tym momencie zastosować pewien trik czasowy.

Możliwość rozegrania Zakłętej Opowieści Falenra jest wiele. Założeniem tego wątku jest, że snuta ballada wyśle BG w przyszłość, gdzie staną się bohaterami opowieści. Sęk w tym, że nie będzie to tylko legenda przy ognisku, lecz przedstawienie realnych wydarzeń z przyszłości. Poniżej przedstawiam kilka przykładów:

- opowieść o śmierci Bohaterów Graczy – to daje nam gotowy pomysł na scenariusz po zakończeniu rozgrywania Aver Waaagh!, czyli rozgrywkę w stylu "Oszukać przeznaczenie";
- legenda o Averheim – która zapozna Bohaterów z miastem, pozwoli poznać niektórych BN, a może nawet ich tajemnice;
- jeżeli Mistrz Gry ma przygotowane kolejne wątki, może w opowieści przedstawić jedną ze zbliżających się scen, która w przyszłości da graczom przewagę fabularną.

Tuż przed wschodem słońca

Wątek należy rozegrać w noc poprzedzającą dotarcie do Averheim. Jeżeli drużyna porusza się barką rzeczną, warto by Mistrz Gry przygotował chwilę wcześniej zdarzenie losowe (wir rzeczny, atak piratów lub wodnych mutantów), które zmusi przewoźnika do zatrzymania się przy Iglicy Sigmara, aby dokonać koniecznych napraw statku.

Iglica Sigmara to sporej wielkości naga skała, górująca nad rzeką i lasem. Przypomina kolumnę, choć niektórzy doszukują się w jej kształcie wizerunku boga Imperium, a inni – jego świętego młota. Tuż przed świtem łowca czarownic Leon von Wusse oddali się od reszty grupy, udając się na poranną modlitwę. W tym samym czasie w lesie ma miejsce inne wydarzenie. Na odpoczywa oddział goblinińskich Jeźdźców Królowych, kilkadziesiąt dzikich orków pod dowództwem Jednookiego Żarłacza, kilku lotników Waaagh! na wyvernach i orłach oraz zaklinacz Cermosz. Adept Waaagh! tuż przed wschodem słońca uda się w kierunku rzeki, aby trenować swoje umiejętności.

Pod wpływem silnych substancji i nienaturalnej aury otaczającej Aver zaklinacz nie potrafi już w pełni kontrolować swoich umiejętności. Teraz rzucanie zaklęć stało się jeszcze mniej przewidywalne i stabilne. Nieznana aura nie tylko nie odstrasza Cermosza, lecz fascynuje go. Odurzony specyficzną mieszanką halucynogenów, bez opamiętania próbuje swoich możliwości.

Pod Iglicą Sigmara w jednym czasie, dwóch przedstawicieli swoich ras oddaje się medytacji. Łowca czarownic modli się o błogosławieństwo i radę, a zaklinacz powtarza jak mantrę zaklęcia. Dzięki swej mocy zyskuje przewagę. Widzi, jak dusza łowcy czarownic i jego własna spotykają się przy potężnym drzewie. Niestabilność sfery zaczyna być coraz bardziej odczuwalna z racji ogromnej mocy otaczającego ich lasu. W końcu pod Iglicę dociera duch najstarszego w lesie drzewa i jako najmocniejsza istota, zaczyna przeganiać nieproszonych gości. Cermosz wykorzystuje chwilę zamieszania i doświadczenie w poruszaniu się w duchowym świecie, uciekając natychmiast do swojego ciała. Ostatni obraz, który zapamiętał z mistycznej wędrówki, to eteryczny drzewiec gonący za duchem sigmaryty, który próbuje wrócić do ciała. Szybkie pchnięcie najdłuższym konarem drzewca przeszywa na wylot pierś Leona von Wusse, nie robiąc jego fizycznej postaci najmniejszej krzywdy. Ucierpiał za to jego duch – i to bardzo.

Po powrocie Leon nie będzie czuł się najlepiej. Udany Łatwy (+20) test spostrzegawczości pozwoli zaobserwować, że zaczyna on zachowywać się infantylnie, a jego działania pozbawione są logiki – co mocno kontrastuje z wcześniejszym zachowaniem łowcy.

Pomoc przy naprawie barki zmęczy drużynę, a szalejący wokół Zielony Wiatr nawiedzi sny Bohaterów.

Krew z pola bitwy zabarwiła rzekę na charakterystyczny, bury kolor. Stoicie na brzegu, wpatrując się w czerwoną maź na rękach. Miasto miało być nie do zdobycia, tymczasem horda dostała się aż pod Plenzerplatz. Przekląte orki ... Przynajmniej wschodnia brama została obroniona, ale kosztowało to życie wielu waszych kompanów.

Chwila zastanowienia, czy jest sens myć ręce w tej wodzie, oderwała umysł od ciężaru widzianych podczas bitwy okrucieństw. Ciemność i cisza chłodnego nabrzeża przywodzą na myśl pustkę grobowca, wypełnionego jedynie ciałami zmarłych. Wszak teraz Averheim wygląda jak cmentarz – z tą różnicą, że obok ciał synów i cór Sigmara spoczywają truchła pomiotów Chaosu.

Po drugiej stronie rzeki walki jeszcze trwają. Mierzący siedem metrów, zielony demon, z paszczą wielkości kopuły wieży Imperatora, jednym pociągnięciem ręki odsyła w ramiona Morra po dwudziestu mężów w czarno-żółtych barwach. Stwór przełamał szyki pikinierów i donośnym rykiem nawołuje pozostałe orki i gobliny do ponownej szarży.

Po chwili potwór stoi już koło świątyni Sigmara i potężnym uderzeniem sprawia, że chwieje się kamienna konstrukcja budynku. Z bocznej nawy wybiega ciężarna kobieta i przy kolejnym budynku opiera się o ścianę. Jej nogi drżą. Korytarz z fragmentów barykad i ciał obrońców miasta oświetlony jest słabą poświatą dwóch księżyców. Kobieta próbuje przebiec kilkadziesiąt metrów przez plac, a potem dalej przez niezbyt wysokie schody i most. Jednak czuje na udach gorąco. Sięga w dół, między nogi, wyczuwając śliskość i wilgoć. Podnosi palce do oczu. Krew... Strużki spływają na bruk. Powietrze wiruje, a dziewczyna czuje uderzenie w plecy. Zielony demon wyje triumfalnie, jakby powalił samego Sigmara.

Chwilę uniesienia wykorzystują Rycerze Pantery, którym udaje się spętać nogi potwora. Rozlega się głuchy huk, po którym następuje potężny wstrząs. Demon w tumanie kurzu leży na ziemi, a po jego ogromnym ciele stąpa mag w białych szatach. Ciemne niebo wiruje, zaczynają uderzać pioruny... Czarodziej inkantuje, a jego pelen pasji głos niesie echo. Kolejny piorun uderza w zielone monstrum... Pozostają po nim tylko dwie czaszki, które zwieńczą stos symbolizujący wielkie zwycięstwo.

Wyjaśnienie

Tym razem sen przenosi Bohaterów w przeszłość, ukazując wydarzenia z bitwy o Averheim w XVIII wieku. Gdy BG zaczną dociekać przesłania, udany Trudny (-20) test wiedzy (Imperium), przybliży im to wydarzenie, zaś udany Przeciętny (+0) test nauki (historia, zielonoskórzy) pozwoli przypomnieć sobie dokładniej ich przebieg (patrz: Dziedzictwo Sigmara), gdy oddziały orków pod wodzą Gorbada Żelaznego dotarły niemal do centrum miasta. Epizosem kończącym bohaterską obronę Averheim było utworzenie Kolumny Czaszek z truchła zabitych pomiotów Chaosu.

Pomysł na scenę:

Koszmar można przedstawić również z innej perspektywy. Tym razem BG wkroczą w umysły orków, może nawet samego Gorbada Żelaznego. Zielonoskórzy będą przypominać mitycznych herosów, a ludzie będą karykaturalnie wykrzywionymi szkaradami. Wszędzie wyczuwalna będzie zielona energia (Waaagh!), wspomagająca atakujących.

Wskazówki dla MG:

- Pamiętaj o Punktach Oblędu, wiele opisanych powyżej wydarzeń zostawi piętno nawet na najtwardszym Staroświatowcu;
- Zaakcentuj bardzo wyraźnie zmiany w zachowaniu Leona von Wusse;
- W opisach wyraźnie zaznacz, że to, co dzieje się wokół Avera, nie jest normalne. Jeśli BG nie widzieli wcześniej tej krainy, na każdym kroku będą spotykali się z relacjami miejscowych o rzeczach niepokojących i trudnych do opisania;
- Wybierz wątki pasujące do twojej drużyny, powinno to umocnić motywacje BG i zaangażowanie graczy;
- Jeżeli drużyna miała okazję zobaczyć Cermosza, jego opis powinien wzbudzić w Bohaterach Strach (patrz Księga Zasad). BG, który przyjrzał się mu najdokładniej, będzie miał koszmary, w których ciało goblina zamienia się w ogromną, obrzydliwą larwę.

IV. Aver Waaagh!

Zbadanie sprawy

Drugiego dnia po przybyciu do Averheim Leon von Wusse zajmie się zbadaniem sprawy nadnaturalnego wzrostu plonów i bogactw w stolicy. W zależności od wydarzeń w podróży i zaufania, jakim darzy drużynę, może w tym celu wykorzystać jej członków. Z racji bardzo otwartego charakteru scenariusza, dopasowanie szczegółów spada na barki Mistrza Gry, który ma również narzędzia, aby przyspieszyć wydarzenia i płynnie przejść do następnych wątków (np. Leon będzie świadkiem mutacji druida, dotkniętego manifestacją Chaosu). Poniżej przedstawiam kilka wątków, z których MG może skorzystać.

Port

W tym miejscu Przemysłownik spotka się z klarkiem Gustavem, potajemnie będącym miejscowym księciem złodziei. Gustav jest skarbnicą wiedzy, ale dobrze ukrywa się za maską urzędnika portowego. Jeśli drużyna dostarczy jego wroga – herszta Zygfryda – zdementuje będą mieli szansę zorientować się z kim mają naprawdę okazję rozmawiać, nie nastąpi to jednak w obecności Leona (patrz również: Pułapka litości i Księgi).

Sosna niejednen ma smak

BG dotrą do miasta późnym popołudniem. Na noc zatrzymają w "Sosnowym Smaku", jednym z najlepszych zajazdów w Averlandzie. Drużynę powinien oszłomocić przepych, ilość służby i dobiegające z kuchni zapachy. Koszt pobytu BG może pokrywać Inkwizycja.

Przybytek składa się z budynku w kształcie litery „U” i znajdującej się nieopodal stajni. Wszędzie ktoś się krząta, a ochrona "Sosnowego Smaku" jest uzbrojona i trzyma duże psy bojowe. To może być pierwsza sytuacja, w której BG zetkną się z takimi luksusami.

Pokoje znajdują się we wschodnim skrzydle. Leon otrzyma jeden z największych apartamentów z widokiem na piękny budynek świątyni Sigmara. To, jak blisko jego pokoju zostanie ulokowana drużyna, zależy od tego, jak bardzo jest z nim zżyta (być może również w najbardziej luksusowej części zajazdu).

Bez względu na relację między Leonem a Bohaterami Gry, Inkwizytor – w ramach podziękowań za wspólną podróż – zaprosi ich na wieczerzę. Posiłek będzie miał miejsce w ogromnej sali, a każdy z biesiadników będzie miał do dyspozycji kelnera-opiekuna. Leon opuści gości, wykręcając się zmęczeniem (prawda jest taka, że zmiany na jego ciele zaczynają coraz szybciej postępować) zaraz po kremie z borowików i rybach pieczonych w serach lokalnej produkcji. Spożywanie posiłku w głównej jadalni, zwanej siggurdzką, da Bohaterom nie lada przewagę społeczną w rozmowach z innymi mieszkańcami zajazdu. Gości jest sporo; widać, że przybyli z niemal całego Starego

Świata. Od poczynań BG zależy, czy kolacja skończy się zakrapianą biesiadą z opowieściami o dalekich krainach, czy tylko uprzejmą wymianą spojrzeń.

Goście zajazdu i posiadane przez nich informacje

Ferdynand Duss – Wissenlandczyk, Magister Tradycji Śmierci.

Nowy, stary kult: To nie jest normalne. Stara Wiara umarła. Bogowie nie zmartwychwstają, lecz zostają w zaświatach, w swojej domenie. Otaczająca miasto aura, postrzegana przez innych jako odrodzenie wiary w duchy przodków, dla mnie jest jeno kamuflażem, za którym chowa się zakazana magia, do tego w najgorszej postaci – nekromanckiej.

Księgi: Jestem tu, gdyż do miasta dotarł ponoć tajemniczy księgozbiór, którego pożąda więcej osób. Tylko ja mam czyste intencje i chcę umieścić te plugawe tomy na stosie, gdzie ich miejsce. Ponoć jedna z ksiąg opisuje wydarzenia podobne do mających tu miejsce, które wydarzyły się gdzieś w dalekiej Arabii. W ciągu jednej nocy miasteczko na pustyni stało się żyzną oazą. Kolejne tomy tłumaczą powstanie tego zjawiska i rytuały, które pozwalają je kontrolować i odtwarzać. Widzę, że wasze serca są czyste. Przybyliście wszak z Leonem von Wusse. Mam zatem prośbę. Dajcie mi znać, jeśli usłyszycie o przyjezdnych z Księstw Granicznych. Właśnie stamtąd ma przybyć splugawiony księgozbiór.



Wyjaśnienie

Ferdynand mówi prawdę. Badania nad wybuchem Ghyran prowadzą też inni adepci sztuk magicznych. Odmocnienie w tej sprawie może służyć kłark Gustav, który będzie bardzo zły, jeśli ominie go taka transakcja. Przybyście z Księstw Granicznych – grupa śmiałków przybędzie pod wieczór drugiego dnia pobytu BG w mieście, wraz z dostawą węgla z twierdzy Grenzstadt. Przywiezione przez nich tomy zawierają między innymi rysunek runicznego symbolu pieczęci oraz opisują tragiczny los osady, która w jeden dzień zmieniła się w żyzną oazę, a później została zniszczona przez pustynne demony.

Gustav będzie nalegał, aby nie oddawać ksiąg Dussowi i zaproponuje uczciwy udział w sprzedaży tomów. Jeżeli drużyna nie zgodzi się na sprzedaż zakazanych ksiąg i odda je Ferdynandowi, ten serdecznie im podziękuje, a przy najbliższej okazji pokłoni się również Leonowi. W tym momencie Wusse zyska dowód, którego poszukuje, a przybyli z Księstw Granicznych adepci magii natury trafią na stos.

Gunter Schneider – kupiec z Marienburga.

Cenowy zawrót głowy: Ceny w mieście osiągają bardzo dziwne wartości. Jedzenie, wino i bydło jest niemal za darmo. Pierwsi kupcy, którzy wykorzystają okazję, tacy jak ja, wypełnią swoje skarbcze górą złota. Niebotyczne ceny osiągają specyfiki powodujące osłabienie chuci, podobnie jak kobiety lekkich obyczajów, które nie są brzemiennie. Jednak wypływając z Marienburga, nie wiedziałem o tym. **Niechęć:** Miejscowi dziwnie zachowują się wobec obcych. Tylko to miejsce zdaje się być oazą spokoju. Wszędzie indziej jeno patrzą, jak tu natłuc przyjeźdnemu, a strażnicy przemykają na to oko. A spróbuj ich o coś zapytać, to w najlepszym wypadku cię oplują, dziady jedne! Takie bogactwo i możliwości, a miejscowi to gbury! Chodzą pogłoski, że źli ludzie z północy przyszli w zazdrości zabrać esencję dobrobytu. Chamstwo i drobnomieszczactwo!

Wyjaśnienie

Mieszkańcy miasta nie są zbyt przyjaźnie nastawieni do przyjeźdnych, szczególnie zbyt ciekawskich. Kilkoma krótkimi scenami daj odczuć drużynie, że noc w areszcie lub poobijane żebra to realne zagrożenie.

Arel, Dziecko Wierzby – elf z lasów Talabheim, rzecznik rodu.

Dziwne sny: Wśród miejscowych słyszy się opowieści o dziwnych snach. Są niechętni wobec przyjeźdnych, ale jeśli zaskarbicie sobie ich zaufanie, możecie usłyszeć historię o Tkaczu Snów i jego kulcie Widzących w Urojeniach. Zaginiona grupa z Talabheim: Jestem rzecznikiem rodu z Talabheim i poszukuję grupy dyplomatów, z którą wyruszyłem z Oka Taala. Najdziwniejsze jest to, że nie pamiętam nic od momentu opuszczenia Drogi Magów w Talabheim...

Wyjaśnienie

Arel nosi medalion z ryciną wierzby płaczącej. Dokładniejsze oględziny i udany Trudny (-20) test spostrzegawczości odsłoni ukryty obraz, przedstawiający kobietę czeszącą włosy nad strumieniem. Artefakt pomaga noszącej go osobie przeżyć w dzikich ostępach (ułatwia tropienie, ukrywanie się i znajdowanie żywności). Jednak przedmiot srogo karze właściciela, gdy ten wystąpi przeciwko naturze. Roślinność staje się dlań nieprzychylna, właściciel ciągle potyka się o korzenie, zwierzęta zaczynają go źle traktować. Osoba obdarzona wiedźmim wzrokiem, bądź kapłan Taala/Rhyi, od razu zauważy niezwykle właściwości przedmiotu. Arel jest bardzo zmieszany, męczy go utrata pamięci i jest przez to mniej ostrożny. Łatwo można przekonać go do sprzedaży talizmanu, gdyż wie, jak zdobyć podobne caczusko w Talabheim.

Grupa, która wyruszyła z Talabheim, prowadzona była przez Ulfasa, przepatrywacza znanego w całym Oku Taala. Otrzymał on wyraźne rozkazy, aby jak najszybciej dotrzeć do Averheim, gdyż grupie dyplomatów zależało na czasie. Wybrał więc najkrótszą drogę, przebiegającą przez teren święty dla druidów, zwany Polaną Jedności. Nie przypuszczał, że sakrum zmieni się w cmentarzysko dla nieostrożnych podróżników. Większość grupy zginęła już w pierwszym kręgu Labiryntu Oczyszczenia. Arel przeżył dzięki medalionowi, ale to, co zobaczył, spowodowało u niego utratę pamięci (patrz opis Labiryntu Oczyszczenia).

Torsten Berg – nulneńczyk, śledczy Vereny.

Beztroska: Ha! Dobrobyt przyćmił ostrożność mieszkańców. Doprowadzi ich do zguby. Wszak Chaos tylko na to czeka. Wojsko pije wina i obżera się, a strażnicy miejscy wyczuleni są jedynie na obcych. Zapewniano mnie, że każde doniesienie o plugastwie jest badane, a szczególnie sprawy dotyczące Slaaneshy, ale prawda wygląda zupełnie inaczej.



Zagajnik wisielców: Przybyłem tu z polecenia Akademii Nauk Przyrodniczych w Nuln, żeby zbadać, co tu właściwie się dzieje. Ostrzegam, nawet mój majestat nie otwiera przede mną drzwi, ani ust mieszkańców. Na szczęście w takich przypadkach zawsze mogę liczyć na księgi i mądrość przodków. Dowiedziałem się, że na wschód od miasta znajduje się tajemnicze miejsce, które od momentu rozpoczęcia tych dziwnych wydarzeń stało się mroczne i... zabójcze. Każda osoba próbująca przejść przez ów zagajnik kończy jako wisielec... Ponoć sama natura strzeże tego miejsca, a nieproszeni goście dyndają na zielonych lianach. Stare księgi wspominają o pradawnej Polanie Jedności, na której druidzi w tajemnym, kamiennym kręgu przeprowadzali dziwne rytuały.

Patrz opis Labiryntu Oczyszczenia (pierwszy krąg – zagajnik wisielców).



Iwo Wilczynos – Kislevczyk, przepatrywacz.

Praca: Szukam pracy, ale okazuje się, że ciężko tu o dobrą fuchę. Jeśli macie podobny kłopot, zgłóście się do kapitana Schmidta. Znajdziecie go w "Upadłym Dziku". Od tygodnia stamtąd nie wychodzi. Armia poszukuje ludzi do patrolowania okolicy. Sami wolą w tym czasie obrastać w tłuszcz. To nie dla mnie, nie lubię wiązać się kontraktami, ale może wam to odpowiada.

Patrole mogą dać okazję na znalezienie kilku miejsc, a może nawet zaklinacza Cermosza i szamana Wyzyrma. Patrz wątki: Malarz Waaagh!, Zarośnięty cmentarz, Śpiewająca budowla, Historia smutnego kochanka i opis Labiryntu Oczyszczenia.

Tajemniczy rzeźbiarz: Ludzie gadają o tajemniczym rzeźbiarzu, który zrobił rzeźby wisielców, mające odstraszać przed wchodzeniem do lasu. Ponoć ma w głębi swoją pracownię, w której tworzy spaczoną sztukę.

Patrz opis Labiryntu Oczyszczenia (pierwszy krąg – Zagajnik wisielców, drugi krąg – Tajemniczy rzeźbiarz).

Johann Zepp – Averlandczyk, karczmarz, właściciel "Sosnowego Smaku".

Uczta dla Rhyi: Chciałbym przeprosić wszystkich za możliwe komplikacje, które mogą nastąpić za dwa dni. Rajca Konrad von Dujel wynajął część mojej służby i kucharzy na święto ku czci Rhyi. Będziemy celebrować poczęcie dziedzica rodu. Uczta i zabawa odbędzie się pod ratuszem, jadła i napitku nie zabraknie, a będą też pokazy walk i występy cyrkowców. To cudowna nowina dla miasta.

Miejscowa legenda: Pewnie chodzi wam o tajemnicze artefakty Siggurda? Pierwszy Książę-Elektor, towarzysz Sigmara, otrzymał cudowne dary: tarczę, włócznię i rydwan. Niektórzy twierdzą, że artefakty zostały pochowane wraz z wielkim władcą, inni – że czekają na godnego następcę w skarbcu Fortecy Dębu. Lepiej nie pytajcie o to miejscowych, bo ostatnio łatwo wpadają w gniew. To wina karczmarzy-oszustów, którzy do rozcieńczonego alkoholu dla niepoznaki dodają jagód szaleju. U mnie oczywiście nie ma mowy o takich trunkach. Dopelnij puchary?



Trzecie oblicze koszmaru

Pierwsza noc w mieście, mimo luksusowych warunków, przyniesie kolejny koszmar.

Na zewnątrz wyje wiatr. Stara świątynia ma naruszoną od lat konstrukcję, ale nikt z was nie może oprzeć się wrażeniu, że jest to jej ostatnia noc. Za murem bardziej kruchym, niż się wydaje, sękaty galezie drapią w zabite deskami okna. I ten błagalny jęk, który nie ustaje nawet na sekundę. Jakież tortury i ból znosi ta istota, skoro znajduje siłę na krzyk przez niemal całą noc?

Ludzie stoją stłoczeni. Część zasłania uszy, inni kiwają się w szaleńczym, pełnym strachu transie, wśród odgłosów przestępujących stóp. Kolejno lewa, prawa, jakby mróz odbierał władzę nad ich ciałami. Lecz to nie zimno, tylko lęk.

Stoicie z opuszczonymi głowami, w takiej samej pozycji, co przez ostatnie dwie godziny. Komnatę wokół was rozświetla słaby blask, którego źródła nie widać. Z boku stoi krzesło, z którego nikt nie korzysta, a za nim, na kamiennej ścianie, wisi gobelin przedstawiający miasto nad rzeką. Tak przynajmniej podpowiada pamięć, przywołując przed oczy znany pejzaż Averheim. Ten jednak jest inny... Na tym gobelinie miasto pochłonięte jest przez splugawione drzewa.

Kolejny krzyk z zewnątrz nie jest bardziej przerażający niż poprzednie, lecz zmusza was do działania. Strach przed zielonoskórymi okazuje się bezpodstawny. Zdaje się, że opuścili już to miejsce.

Budzicie się w kompletnym mroku. Słyszycie krzyk, a wraz z nim przychodzi poświata, która ukazuje wam jego źródło. Wrośnięty w drzewo Leon von Wusse patrzy na was błagalnie. Z jego oczu odczytujecie prośbę o śmierć...

Lodowaty deszcz chłoszcze wasze twarze, przynosząc ukojenie – pobudkę.

Wskazówki dla MG:

- Spraw, aby warunki panujące w luksusowym zajeździe kontrastowały z podróżą (smaki, zapachy, warunki noclegu, towarzystwo);
- Daj Bohaterom możliwość rozmowy z gośćmi "Sosnowego Smaku";
- Zainteresuj drużynę dziwnymi wydarzeniami i miejscami wokół Averheim.

Drugi dzień

Tego dnia Leon von Wusse próbuje się opanować i zabrać za zadanie, które wymaga skupienia. Ma jednak z tym problem, gdyż skutecznie przeszkadzają mu chwile, gdy zachowuje się wręcz infantylnie – fascynując się słońcem lub wodą. Zwykli mieszkańcy będą mu niechętni, próbując wymigać się od przesłuchania, moiżni zaś przygotowują się do Uczty dla Rhyi.

Jeżeli BG uznają, że powinni pomóc łowcy czarownic, razem z nim natrafią na kilka nowych wątków, choć Leon uzna niektóre z nich za niezwiązane z jego misją. Tego dnia łowcy zaczną dokuczać ból ramienia, który ciężko mu będzie ukryć.

Malarz Waaagh!

Na drugim brzegu Averu, w starym kamieniołomie, gdzie wydobywano budulec na Fortecę Dębu, ktoś maluje na ścianach dziwne obrazy. Przedstawione na nich postaci wyglądają bardzo karykaturalnie. Jeżeli BG zechcą zbadać

tą sprawę, będą mieli możliwość wypatrzyć goblina – malarza Waaagh!, który uparcie tworzy na zboczach kamieniołomu jeden motyw: schematyczny wizerunek Averheim, a na północ i południe od niego dwie zielone larwy. Na kolejnych malunkach larwy są bliżej murów stolicy. To dobra okazja, aby Bohaterowie mogli zmierzyć się z czarownikiem Waaagh! (najlepiej szamanem lub kapłanem).

Wyjaśnienie

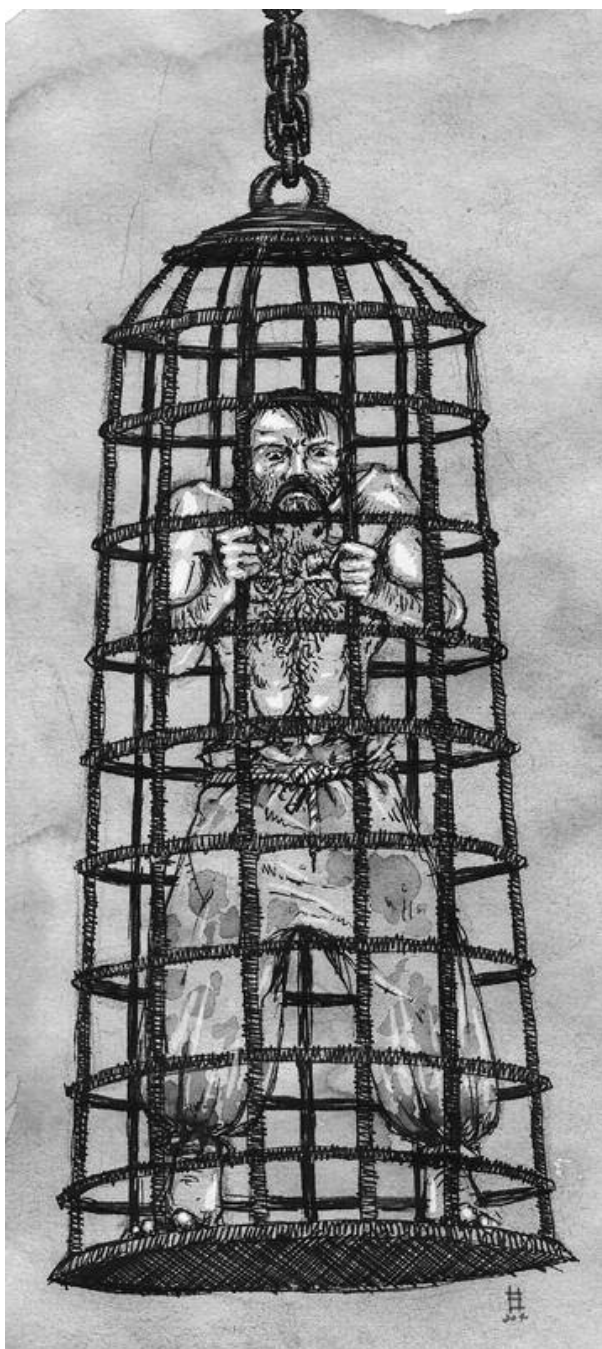
Malarza nawiedzają sny o potędze jego rasy, którą zapoczątkują zbliżające się do miasta dwie larwy. Uznał, że w planie Gorka i Morka jego zadaniem jest udokumentowanie genezy tego zdarzenia. Malunki przedstawiają zbliżających się bliźniaków: Cermosza i Wyzyrma.

Zarośnięty cmentarz

Cmentarz nieopodal Averheim nie wygląda najlepiej, a porastająca go roślinność sprawia, że obcym ciężko go znaleźć. Miejscowi zajęci konsumpcją i świętowaniem z okazji cudownych plonów, nie zwracają uwagi na tak prozaiczne rzeczy. Edgar Voer, kapłan boga śmierci, wraz z niewielką świtą stara się robić wszystko, aby doprowadzić Ogrody Morra do porządku. Wszystko, co wytną za dnia, odrasta w nocy.

Jeśli BG uparcie będą badać tę sprawę, udany Trudny (-20) test spostrzegawczości, tropienia, nauki (botanika) albo rzemiosła (zielarstwo) pozwoli odkryć, że w centrum

gąszczu bluszczów i krzewów kryje się grobowiec Siggurda. Rozwiązań może być wiele (wycięcie z korzeniami krzewu-matki, zatrucie gleby, itp.), choć pewnie gracze wpadną na coś innego. Nie należy rzucać im pod nogi niepotrzebnych kłód, ale Leon uzna ich działania za niezwiązane ze śledztwem i opuści cmentarz. Jeżeli BG będą przebywać tam do zmroku, ukaże im się przebudzony duch Siggurda. Nieudany Przeciętny (+0) test wiedzy (Imperium) lub nauki (historia) wywołuje test Grozy, gdy Bohater nie rozpoznaje w duchu postać starożytnego księcia. Usta Siggurda zasłonięte będą dziwnym liściem, którego łodyga wić się będzie wokół jego klatki piersiowej. Pierwszy książę Averlandu nie będzie mógł nic powiedzieć, jedynie uporczywie będzie wskazywał na Fortecę Dębu.



Historia smutnego kochanka

Siergiej został oskarżony o zaniedbania na służbie, ale był to tylko pretekst, który pozwolił Konradowi von Dujel zemścić się na Kislevczyku. Klatka z byłym dowódcą wschodniej straży wystawiona została na widok publiczny i znajduje się niedaleko portu. Nieszczęsny kozak chętnie opowie historię o czarodziejce Agnes i jej planach, choć nie będzie znał szczegółów dotyczących pieczęci i artefaktów. Będzie błagał BG o wstawiennictwo, a jego opowieść o zdradzie pani von Dujel może wprowadzić niemałe zamieszanie na Uczcie dla Rhyi i w konsekwencji doprowadzić do samobójstwa Konrada.

Artefakty Siggurda

BG otrzymają sprzeczne informacje na temat miejsca przechowywania mitycznych przedmiotów (tarczy, włóczni i rydwanu). Różni ludzie podają inne lokalizacje, ale najbardziej prawdopodobne wydają się grobowiec Siggurda i komnaty w piwnicach Fortecy Dębu. Drugie miejsce jest lepiej strzeżone, ale pierwsze można wykluczyć, wykonując zadanie Zarośnięty cmentarz. W grobowcu księcia artefaktów nie ma.

Labirynt Oczyszczenia

Labirynt powstał w miejscu, w którym kiedyś znajdowała się Polana Jedności – miejsce kultu Starej Wiary. Niekontrolowany wybuch Ghyran odmienił to miejsce, tworząc szereg kęgów wokół Kamienno Pierścienia Jedności. Każda ze stref jest pułapką, a wszystkie razem tworzą ogromny labirynt.

Zagajnik Wisielców – pierwszy krąg

Dusze samobójców są przeklęte. Bóg Śmierci pozostawia je na staroświatowym padole. Z czasem gorzknieją i stają się agresywne, aby wreszcie przybrać formę zjaw lub nawiedzać miejsca w poszukiwaniu odkupienia. W księgach kultu zawarto wskazówki, jak ułożyć niespokojne duchy do wiecznego snu, lecz nie jest to powszechnie znana wiedza, a tylko najodważniejsi kapłani próbują przeciwstawić się woli Kruczego Żniwiarza, gdy ten zdecyduje o pozostawieniu przeklętego ducha na ziemi.

Złamanie pieczęci, oprócz wybuchu Ghyrani, przebudziło duchy, zacierając granicę między dwoma światami. Dawne miejsce kultu Starej Wiary zaczęło przyciągać zbłąkane dusze, wabiąc je możliwością odkupienia win. Jednak cena jest wysoka: odkupienie w zamian za życie kogoś innego.

Wszystkie potępione dusze przyjęły w zagajniku postaci drewnianych figur. Ich głównym zadaniem jest pochwylenie przechodzących tędy ludzi i zaduszenie ich lianami, które kontrolują tylko po zachodzie słońca. Gdy Posłaniec Morra przybywa po duszę nieszczęśnika, morderczy duch – zaznajomiony z tajnikami zaświatów – stara się oszukać przewoźnika, udając duszę zamordowanego.

Przykład sceny

Miejsce budzi grozę. Oblicza dziwnych, drewnianych rzeźb są wykrzywione w grymasie bólu, nienawiści i dzikiej żądzy. Przechodząc tędy nocą, BG co chwilę będą mieli wrażenie, że posągi śledzą każdy ich ruch, a Trudny (-20) test spostrzegawczości utwierdzi ich w przekonaniu, że niektóre pnącza pełzną za nimi niczym węże.

Bez łaski Morra nie da się ukoić potępionej duszy. Nawet jeśli BG roztrzaskają nękającą ich rzeźbę, ta natychmiast odrodzi się na najbliższym drzewie. Co gorsza, takim postępkem BG przyciągną uwagę innych wyklętych dusz.

Jeżeli Bohaterowie będą próbowali wejść tam z pochodnią, zerwie się mocny wiatr, który natychmiast ją zgasi. Próba krzesania płomieni spowoduje gniew wszystkich mieszkańców Zagajnika Wisielców, przejawiający się złowrogim piskiem. Jeżeli to nie odstraszy Bohatera (Trudny (-20) test Siły Woli), stanie się on celem ataku wszystkich wisielców.

Wydanie Punktu Przeznaczenia w tym miejscu spowoduje, że na jednym z drzew uformuje się rzeźba przedstawiająca BG, a on sam zostanie przeniesiony do następnego kręgu.

Tajemniczy rzeźbiarz – drugi krąg

Jeżeli Leon von Wusse dotrze tutaj wraz z drużyną, odczuje silny atak bólu głowy i klatki piersiowej. Postanowi udać się natychmiast do miasta, aby odszukać cyrulika.

Drugi krąg to ogromna polana, na której stoi kilkaset rzeźb. Niektóre wyglądają karykaturalnie, inne – bardzo dostojnie. Jeżeli Bohaterowie zechcą je obejrzeć, muszą wykonać test wiedzy (Imperium). Każdy Punkt Sukcesu (1 Punkt Sukcesu to przerzucenie minimalnej wartości dla testu o 10) oznacza jedną rozpoznaną osobę. Wszystkie zaś umarły w tajemniczych okolicznościach.

Wyjaśnienie

Tajemnicze rzeźby to po części dusze, które odmówiły Krucemu Żniwiarzowi udania się do jego Królestwa. Powody były różne: zemsta, odkupienie, chciwość, zazdrość, opieka nad bliskimi. Odrodzenie się Kręgu Jedności przyzwało je i sprawiło, że zastygły w czasie, oczekując lepszych dni. Czas jest bowiem największym wrogiem błąkających się dusz – stopniowo, acz bezlitośnie pozbawiając je ziemskich uczuć i zmieniając w gniewne zjawy.

Magiczny krąg przyciąga też słabszych zwierzolutdzi i mutantów. Potężna moc Ghryana leczy tych nieszczęśników, zamieniając słaby pierwiastek ludzki w posąg, pozostawiając przy życiu tylko zwierzęcą część istoty i wypełniając luki dzikim pierwiastkiem natury – patrz Łąka osobliwości.

Przykład sceny:

Wśród setek zaklętych dusz może znajdować się niedawno zabity przez graczy Bohater Niezależny, który odmówił Posłańcowi Morra udania się w podróż do Ogrodów. Powodem jest chęć zemsty na osobie, która zadała śmiertelny cios...

Łąka osobliwości – trzeci krąg

Przedostatni krąg to duża polana, odsłaniająca centrum Labiryntu Oczyszczenia – Kamienny Pierścień Jedności. Na łące śpi, biega, bawi się i pasie stado zwierząt, które jednak nie przypominają typowych mieszkańców imperialnych lasów. Pełzające kozły, chodzące na dwóch łapach wilki i dziwnie podskakujące stworzenia nie będą agresywne, dopóki nie zostaną zaatakowane.

Kamienny Pierścień Jedności - Drzewo Agnes – centrum Centralnie ustawiony kamienny krąg kryje w cieniu wielkich głazów niewielką żywiczno-bursztynową sadzawkę, pośrodku której pęk więzokrzewów tworzy postać kobiety. Co chwilę z jej oczu wypływa bursztynowa kropla, powoli ściekając po jej pozwijanym ciele, aby w końcu wpaść do niewielkiego bajorka. Każda kropla to część wspomnień czarodziejki Agnes. Jeśli Bohaterowie będą przeglądać się w sadzawce lub z niej pić, ich dusze na kilka chwil opuszczą ciała, a potężny wir cofnie je w czasie i pozwoli obejrzeć wydarzenia, które rozpoczęły anomalie w Averheim.



Opowieść Agnes

Gruba warstwa sadzy nad kominkiem, skąpana teraz w blasku latarni, podkreśla szczególny charakter biblioteki. Przygasający żar w daje niewiele ciepła. Duże, witrażowe okno skrywa za szkłem piękny pejzaż: wijący się Aver, który wraz z okolicznym borem otula miasto z wysokimi wieżami. Łatwo odróżnić grubą kopułę świątyni Sigmara od smukłej wieży ratusza. W przeciwieństwie do innych komnat książęcego przybytku, sala sprawia ponure wrażenie.

Czarodziejka przyciska do piersi sakwę z przygotowanymi komponentami. Przebiega obok dużych, wapiennych schodów, spoglądając podejrzliwie na piękny estalijski zegar z długimi złotymi wahadłami, jak na złodzieja, który kradnie cenny czas. Czarodziejka skrywa twarz pod kapturem zielonej szaty, wykończonym żółtą nicią. Stawia bose stopy na stopniach schodów. Zbiega szybko, starając się nie ściągać niepożądanych spojrzeń. Po chwili wzdycha z ulgą, gdyż podziemia są puste.

Dociera do dużych, okutych wrót, jej drobne stopy pokrywa gruba warstwa szarego pyłu. Zza pazuchy wyjmuje stary miedziany klucz. Chrząst zamka wróży powodzenie.

Czarodziejka biegnie wąskim korytarzem, spowitym w półmroku. Blask niewielkiej lampy tańczy na eksponatach, ale to, co innym zatkałoby dech w piersiach, dla niej jest bezwartościową kupą drewna i metalu, narzędziami śmierci i wrogiem wszystkiego, co żywe. Rydwan, który męczy czworonożnych przyjaciół. Tarcza, spijająca życie włócznie, miecze, noże... Wszystko nic nie warte dla oddanej służki Ghyran.

Kolejne wrota skrywają obiekt pożądanego Agnes. Pieczęć jest magicznym symbolem, utworzonym z roślinnych run. Kilka poprawek, kilka zaklęć i sytuacja zmieni się na lepsze, w zgodzie z naturalnym porządkiem.

Po chwili wszystko rozbłyśnię żółcią, którą natychmiast zastępuje zieleń. Kobieta czuje, że wisi w powietrzu i nagle deski podłogi fruną w górę i uderzają ją w potylicę. Na moment świat przysłania czerń, która niechętnie się rozwiewa, ukazując czarodziejce krąg pochylonych nad nią twarzy – eterycznych, zagniewanych i zdezorientowanych. Kolejny błysk światła - implozja, która przychodzi w zdumiewającej ciszy. Zieleń jaśnieje, powoli pojawiają się w niej postaci odziane w białe, lśniące szaty.

Ci, którzy się przebudzili, wcale nie są z tego faktu zadowoleni. Pozbawieni wyznawców bogowie są potępieni i wyklęci z kręgów mistycznych doznań. Białe humanoidalne postacie, chwytają ducha czarodziejki i wzlatają z nim wysoko nad miasto. Stare miejsce kultu staje się więzieniem adeptki.

Kolejny dzień

Śpiewająca budowa

Jeden z patroli podzieli się z drużyną informacją o śpiewających duchach lasu, a może sama drużyna będzie świadkiem, jak oddział zielonoskórych pod dowództwem Cermosza buduje maszynę obłężniczą ze śpiewających kłód drewna.

Powiadomiony kapitan averheimskich wojsk, w pijackim widzie, postawi na nogi kilka oddziałów, które mają chronić miasto przed zielonoskórymi. Kapitan uzna, że walka z dzikusami w lesie może przynieść zbyt dużo strat i zamierza czekać na nich w miejscu, które zapewni mu przewagę taktyczną.

Uczta dla Rhyi

Tego dnia odbędzie się uczta na cześć bogini płodności, z okazji cudownego poczęcia dziedzica rodu von Dujel. Huczna zabawa będzie miała miejsce w centrum miasta, pod ratuszem, a jadła i napitków nie zabraknie do białego świtu. To dobra okazja, aby porozmawiać z ważnymi

osobami w mieście lub spróbować dostać się do Fortecy Dębu.

Wskazówki dla MG:

- Stwórz odpowiedni klimat Labiryntu Oczyszczenia. Zadbaj o szczegóły, w każdym kręgu wybierz jedną rzecz lub postać, które opiszesz dokładnie;
- Averheim to spore miasto, choć dla Nulneńczyka lub mieszkańca Altdorfu wszechobecny smród bydła czyni z niego raczej dużą wioskę (wykorzystaj opis z Dziedzictwa Sigmara).
- Uczta dla Rhyi to ważne wydarzenie, wiele osób będzie o nim mówiło;
- Zaakcentuj opieszałość strażników i stacjonującej armii. Dobrobyt może prowadzić do rozprężenia i dekadencji.

Finał**Proces**

Trzeci dzień pobytu w stolicy prowincji przyniesie Leonowi rozwiązanie jego dochodzenia. Wiele poszlak wskazywać będzie na winę magów Zielonego Wiatru. Jeżeli drużyna nie obciąży wiarygodnymi podejrzeniami kogoś innego, tego dnia dojdzie do próby wymierzenia czarodziejom sprawiedliwości. Samo wskazanie przełamanej pieczęci umocni w Inkwizytorze Wusse przekonanie, że za sprawą stoją adepci Ghyran.

Leon von Wusse czuje, że traci panowanie nad umysłem, a do tego miewa dziwne sny, w których mieszkańcy okolicy są bezlitosnymi demonami, wysysającymi życiową energię. W końcu rozkaże strażnikom, aby przyprowadzili na Plenzerplatz podejrzanych, którymi najprawdopodobniej będą adepci Zielonego Wiatru oraz nieliczni wyznawcy Starej Wiary.

Więść o tym, że Inkwizytor planuje sądy na tych, którzy zapewnili miastu dobrodziejstwo i obfite plony, wywoła powszechne wzburzenie. Mieszkańcy Averheim tłumnie przybędą na plac.

Wskazówki dla MG:

- Daj Bohaterom odczuć, że to najwyższy czas na opowiedzenie się po jednej ze stron. Być może BG pozostaną lojalni wobec Leona. Możliwe też, że jego dziwne zachowanie i przewaga liczebna tłumu spowodują zmianę ich stanowiska;
- Do tej pory armia i strażnicy wykonują polecenia Leona, ale bunt wisi w powietrzu, a nieposłuszeństwo wobec Inkwizycji jest równoznaczne z przeciwstawianiem się władzy Altdorfu. To podatna gleba dla nowych wątków przeznaczonych dla BG dyplomatów lub podżegaczy. Czy coś stanie na przeszkodzie próbom wprowadzenia rebelii i uzyskania niepodległości dla krainy pławiącej się w bogactwie? Rada miasta to słaby politycznie twór, a lud oczekuje silnego władcy.

Sytuacja jest bardzo napięta. Tuż przed jej rozwiązaniem proponuję przedstawić Bohaterom scenę niezależną.



W skórze Leona

Leon wszedł do sypialni, wzrokiem szukając czegoś do picia. Nerwy, które do tej pory trzymał na wodzy, w końcu puściły. Woda, którą starał się pić bezpośrednio z wiadra, rozlewała się po ubraniu i podłodze.

Łowca zdjął płaszcz i rzucił go na łóżko. Po chwili, wpatrując się w okno, uczynił to samo z koszulą i mokrymi bandażami zakrywającymi brzuch. Ostrożnie zdjął z szyi relikwię i padł na kolana, łapiąc się za bok. Skierował w górę błagalny wzrok i odmówił krótką modlitwę. Nie pomogło – z jego boku dalej emanowała zielona poświata, bulgocząc przezroczystymi ropniami. Wokół rany utworzyło się zgrubienie skóry przypominające korę drzewa.

Leon podszedł do kufra, szukając odpowiednie ubranie na wieczór. Na białą koszulę starannie nałożył złoty napierśnik. Z dużą pieczołowitością zapiął pas, wsuwając zań dwa pistolety i sprawdzając zapięcie pochwy miecza. Ciemnoszary płaszcz z dużym, złotym młotem na plecach, dopełnił całości. Leon był powolny w ruchach, ale nawet wówczas zachowywał pewnego rodzaju wdzięk, który sprawiał, że jego ślamazarność była niemal ujmująca. Długie włosy zmoczył wodą, ulizując je do tyłu, po czym na mokrą głowę nałożył skórzany kapelusz.

Averheimski ratusz oznajmił biciem w dzwony, że wszyscy czekają tylko na łowcę, którego wzrok zasnęła zielona mgła. Leon von Wusse wytarł chusteczką spocone dłonie i bezskutecznie próbował przelknąć ślinę przez ściśnięte gardło. Stanął przy oknie i spojrzał na plac, po czym skierował spojrzenie na świątynię Sigmara.

Opis świątyni będzie różnił się od tego, co widzieli wcześniej BG.

Wysokie i smukłe wieże wily się ku niebu, szukając ostatnich promieni słońca. Zakończone ostrymi lukami, witrażowe okna niemal zlizywały ze swoich powierzchni krople wody. Zdobiące mury płaskorzeźby chowały głowy w dłoniach, niektóre układały się do snu. Głównego wejścia strzegły dwa bliźniacze posągi – jeden uskrzydłony, drugi pół-eteryczny, mieniący się wszystkimi kolorami tęczy. Pierwszy w pozycji, jakby zrywał się właśnie do lotu, lecz na przeszkodzie stały jego zwinięte skrzydła; drugi z nienaturalnie rozdziawioną paszczą. Posągi wolno przyjmowały wygląd larw.

Wyjście z karczmy nie wyleczyło Leona z halucynacji. Wrzeszczący tłum zdawał się być zgrają okrutnych, pomalowanych karłów, plujących i gryzących własne ciała. U oskarżonych, zamiast strachu, dostrzegł dziką radość i ekstazę.

„To iluzja. Gdy zgladzisz źródło zła, wszystko minie” – Leon szeptał do siebie uspokajająco. Podniósł dłoń do góry, dając znak do rozpoczęcia sądu.

Daj Bohaterom do zrozumienia, że sytuacja nie wygląda dobrze. Z jednej strony Leon von Wusse – łowca czarownic, szanowany Inkwizytor i postać niemal legendarna, z drugiej – rozwścieczony tłum. Mimo zmiany w zachowaniu sigmaryta nadal jest oddany sprawie i bezkompromisowo dąży do ukarania winnych. W okrzykach gniewu i gwizdach gawiedzi widzi aprobatę dla aktu oskarżenia i nakazuje budowę stosów.

W tej chwili wiele zależy od BG, aczkolwiek prawdopodobne wydaje się, że do wykonania kary nie dojdzie. Złowrogo nastawiony tłum mieszkańców raczej na to nie pozwoli, co rozwścieczy Leona (scena – Krystaliczny Klon). Jeżeli jakimś cudem BG dopilnują podpalenia stosów, łowcę wystraszą języki ognia, co również doprowadzi do kolejnej sceny.

Krystaliczny Klon

Ryk Leona skupi na nim uwagę całego tłumu. Z jego pleców wystrzeli przezroczysta nić, która wbije się w ziemię i momentalnie zbuduje z mniejszych odgałęzień szeroką podstawę, przypominającą korzenie drzewa. Z brzucha łowcy czarownic wyprysnie gruby konar, a w ciągu paru uderzeń serca wyrosną z niego gałęzie, przebijając najbliższe stojących gapiów.

Wyrastający w ten sposób, niemal przezroczysty klon, z każdą zabita istotą będzie bogatszy o nowy, czerwony liść. Będzie się szybko rozrastał, starając się dopaść skazańców ostrymi jak brzytwy gałęziami. W końcu na placu stanie dziesięciometrowe krystaliczne drzewo, z dużą koroną i czerwonymi liśćmi.

W tym momencie nastąpi Atak natury.

Wskazówki dla MG:

- Nie przeciągaj sztucznie tych scen. Jeżeli BG nie opowiedzą się po żadnej ze stron, akcja i tak nabierze tempa;
- Dostosuj Atak natury do preferencji graczy. Niektórzy uwielbiają nagłe zwroty akcji, inni lubią mieć wpływ na wszystkie wydarzenia. Dla tych drugich przygotuj wolniejszy i stopniowy atak przyrody, dając możliwość powstrzymania go. Wówczas opracuj możliwość obrony Inkwizytora zakłętego w Krystalicznym Klonie. .

Atak natury

Chwilę później natura atakuje przy pomocy swych sług. Wokół Averheim wyrasta gęsty bór, z krzewami o kolcach ostrych jak noże skrytobójców. Samo miasto z godziny na godzinę przestaje przypominać stolicę dzielnicy Imperium, upodabniając się do mistycznych lasów Albionu.

Wszechobecna roślinność nie pokrywa jedynie Plenzerplatz z Krystalicznym Klonem i Kolumny Czaszek. Przebywanie

wokół tego miejsca grozi jednak chorobą umysłu. Osoba będąca w pobliżu słyszy głosy, które stopniowo doprowadzają ją do obłądki.

Pomysły na sceny:

- Panika. Pierwszą reakcją mieszkańców będzie walka z plagą. Natura jednak nie pozostanie bezbronna. Wszelkie próby ścinania drzew kończyć się będą śmiercią napastników: wieszaniem na pnączach, przygniataciem pniami, przeszywaniem ciał gałęziami, pętaniami nóg i wyrzucaniem napastników wysoko w górę.
- Ucieczka. Niektórzy mieszkańcy spróbują ucieczki, wpadając w zagajnik śmiertelnych krzewów, które powoli, acz skutecznie ranić będą ciała uciekinierów, żywcem obdzierając ich ze skóry.
- Brak wody i ognia. Jeżeli ktoś nie wierzył jeszcze w magiczny charakter lasu, przekona go o tym brak możliwości rozpalenia ognia. Płomień uzyskany za pomocą magii nie będzie trawił drewna ani dawał ciepła. Co gorsza, system korzeni wyssał wszystkie zapasy wody w miasteczku, a dojście do rzeki jest niemal niemożliwe.



Atak larw

W nocy Krystaliczny Klon zabłyśnie białym światłem, ostrzegając przed atakiem tych mieszkańców, którzy przeżyli Atak natury. Po nim nastąpi kolejny omen. Kolumna Czaszek zacznie krwawić, a nad głowami mieszkańców przeleci ogromna zielona dłoń (Morka) i potężna stopa (Gorka), które zaczną wytyczać dwie ścieżki na północ i południe. Po jednej ze stron stać będzie oddział Cermosza (możliwe, że ze śpiewającą maszyną obłączniczą – patrz Śpiewające drzewa), po drugiej Wyzyrma.

Gdy zieloni bracia skrzyżują spojrzenia, nastąpi erupcja zielonej mocy Waaagh!, która zamieni ciała bliźniaków w potężne larwy. Zielonoskórzy lotnicy, wojownicy i Jeźdźcy Królowych będą robić wszystko, aby przenieść dwie paskudne larwy pod Kolumnę Czaszek. Jeżeli im się uda, z połączenia dwóch robali powstanie potężny, siedmiometrowy demon Waaagh!.

Wskazówki dla MG:

- Jeżeli wcześniej dojdzie do śmierci Leona (BG może zaniepokoić dziwne zachowanie przyszłego świętego), Krystaliczny Klon wyrośnie w miejscu jego śmierci;
- Dostosuj atak zielonoskórzych do możliwości drużyny. Pamiętaj, że dla atakujących priorytetem nie jest zniszczenie miasta, lecz połączenie się larw.

Finał po raz drugi

Ostatnie wydarzenia sesji powinny rysować się w dynamicznej, filmowej konwencji. Zakończenie jest otwarte, co daje przewagę narracyjną. Gracze sami wybiorą scenerię finału, najprawdopodobniej kierując się konwencją gry albo przykładami z popkultury. Poniżej przedstawiam kilka możliwości wraz z pomysłami na tło wydarzeń.

Dotarcie do złamanej pieczęci i przekazanie informacji miejscowym kapłanom lub czarodziejom. Przy tym rozwiązaniu na pierwszy plan wyjdzie dualizm sytuacji – z jednej strony nieudany rytuał magiczny, o nieznanym konsekwencjach, a z drugiej dobrobyt mieszkańców miasta. Dyskusje, wykazanie się umiejętnościami oratorskimi, zjednywanie sojuszników, rozwścieczeni mieszkańcy, którzy nie chcą zrezygnować z łask, podzielona Rada Miasta z naruszonym status quo, coraz częstsze wypadki możnych...

"Wróg mojego wroga jest moim przyjacielem." Może warto zapewnić sobie pomoc duchów, w zamian oferując wieczny spokój i zapewniając wybudowanie Katedry Oczekiwania? Problemem może okazać się ofiara, jaką należy złożyć bogom Starej Wiary, a która bardzo przypomina zakazane rytuały.

"Jam jest Sigg, potomek Siggurda." Artefakty Siggurda mogą znakomicie wspomóc BG w batalii z zielonoskórzymi. Dla miłośników heroicznych batalii takie rozwiązanie będzie nie lada smaczkiem.

Finalowy pojedynek na arenie natury. Gork i Mork, jak na bogów wojny przystało, wypróbują nową pociechę i wystawią demona Waaagh! do walki. Swoimi mocami stworzą arenę, którą gęsto oplotą krzewy i drzewa, a samo pole przyszłego pojedynku stanie się bagiennym mokradłem. W tych okolicznościach przyrody drużyna stanie naprzeciw potężnego stwora.

Szalony naukowiec i jego plany. Na północ od miasta, w krasnoludzkich tunelach do niedawna mieszkał naukowiec, przez mieszkańców nazywany "Małym Problemem". Krasnolud Hessner zaginął w tajemniczych okolicznościach, zostawiając po sobie zbiór nowatorskich, acz ryzykownych pomysłów. Czy drużyna zainteresuje się sterowcem napełnianym gazem z gejzerów lub morderczymi mózdzierzami – zależy tylko od inwencji uczestników gry.



ROZDZIAŁ VI

Wierzenia zielonoskórych

Maciej "Radowid" Zieliński

Albo zdzierzymy, albo skończymy na ołtarzach zielonych...
Castor di Matricco, najemnik w czasie Bitwy o Schnappelheim.

Panteon zielonoskórych jest jednym z najliczniejszych w całym Starym Świecie. Podobnie jak u ludzi istnieją u nich bóstwa wspólne dla całej społeczności, są bogowie czczeni przez konkretne plemiona lub znani wyłącznie na danym obszarze, ale są i tacy, którzy swoich wyznawców mają tylko w jednej osadzie. Często jeden bóg występuje w różnych grupach pod innymi imionami, różni się jakimiś aspektami lub wyobrażeniami.

Kastę kapłańską wśród zielonoskórych stanowią szamani i kapłani, w ich społecznościach nie ma jednak spójnych struktur kościelnych, a rozbicie pogłębia jeszcze politeizm. Każdy szaman czy kapłan rozpowszechnia własną interpretację dogmatów wiary, dlatego spory religijne bywają częstym pretekstem międzyplemiennych wojen. W zasadzie każde plemię ma swoje bóstwo opiekuńcze, ducha lub innego nadprzyrodzonego patrona. Zielonoskórzy nigdy nie budują świątyń, dotyczy to także plemion osiadłych. Bywa, że adoptują na ten cel zdobyte budynki, ale i tak powstały w ten sposób chram nie może konkurować z kaplicami innych ras. Plemiona osiadłe, sąsiadujące z krasnoludami, zwykle wykuwają w kamieniu toporne wizerunki bogów.

Pozostali wznoszą podobizny idoli z wszelkich dostępnych materiałów, w tym nawet ze śmieci, ekskrementów i szczątków zmarłych. Przyjmują one postacie topornych totemów umieszczonych na środku osady, z wizerunkiem bóstwa na szczycie. Totem taki jest zawsze obwieszony skalpami, czaszkami, uciętymi dłońmi i innymi trofeami zdobytymi na wrogach. U podstawy znajduje się kamień, pieńek lub jama ofiarna, gdyż bogowie zielonoskórych zawsze domagają się krwawych ofiar z istot rozumnych. Wokół totemów goblinoidzi rozstawiają zaostrome pale i prymitywne stelaże, na których kładą szczątki ofiar.

Jednym z religijnych zwyczajów zielonoskórych jest niszczenie w zdobytych osadach miejsc kultu, co też robią w pierwszej kolejności - ma to symbolizować utratę mocy przez bóstwo opiekuńcze. Czynią tak nawet z totemami bogów, których sami wyznają, gdyż wierzą, że bogami są tylko istoty, których nie można zabić. Jeżeli w trakcie międzyplemiennych potyczek niszczą chram lub idola

goblińskiego bóstwa, to rozgłaszają, że pokonani wrogowie byli wyznawcami „heretyckich ideologii”, a ich święte miejsca są skażone.



Gork i Mork

Gork i Mork to najważniejsze bóstwa w panteonie zielonoskórych, które wyobrażane są jako dwaj ciągle walczący ze sobą orczy bliźniacy. Ich wizerunek przedstawiany jest zazwyczaj albo w formie pojedynczego totemu z dwoma orczymi pyskami skierowanymi w przeciwne strony, albo dwóch totemów stojących naprzeciw siebie. Największa ilość ich wyznawców rekrutuje się spośród orków. Znacznie rzadziej czczą ich gobliny i hobgobliny, ma to miejsce w zasadzie tylko w plemionach, które długi czas były zdominowane przez orki.

Gork i Mork to bardzo wojownicze bóstwa. Żądają, by ich wyznawcy walczyli z byle powodu, z kim tylko się da, a zwłaszcza z krasnoludami. Wyznawcy nie zwracają się do

nich z żadnymi prośbami, bo Gork i Mork cenią brutalną siłę i zdecydowanie, a błagania i żale budzą ich gniew. Kult ten nie posiada dni świątecznych.

Bliźniacy domagają się krwawych ofiar z jeńców wojennych albo opozycji politycznej wodza. Poszczególne plemiona różnią się w kwestii sposobu składania ofiar. Większość wiernych goblinów oraz orków wywodzących się z plemion Krwawych Łap i Połamanych Kłów torturuje ofiary, po czym umieszcza na kamieniu lub pieńku, gdzie szaman lub kapłan ucina im głowę toporem lub rozbija ją maczugą, czasem zaś wycina nożem serce z piersi ofiarowywanego.

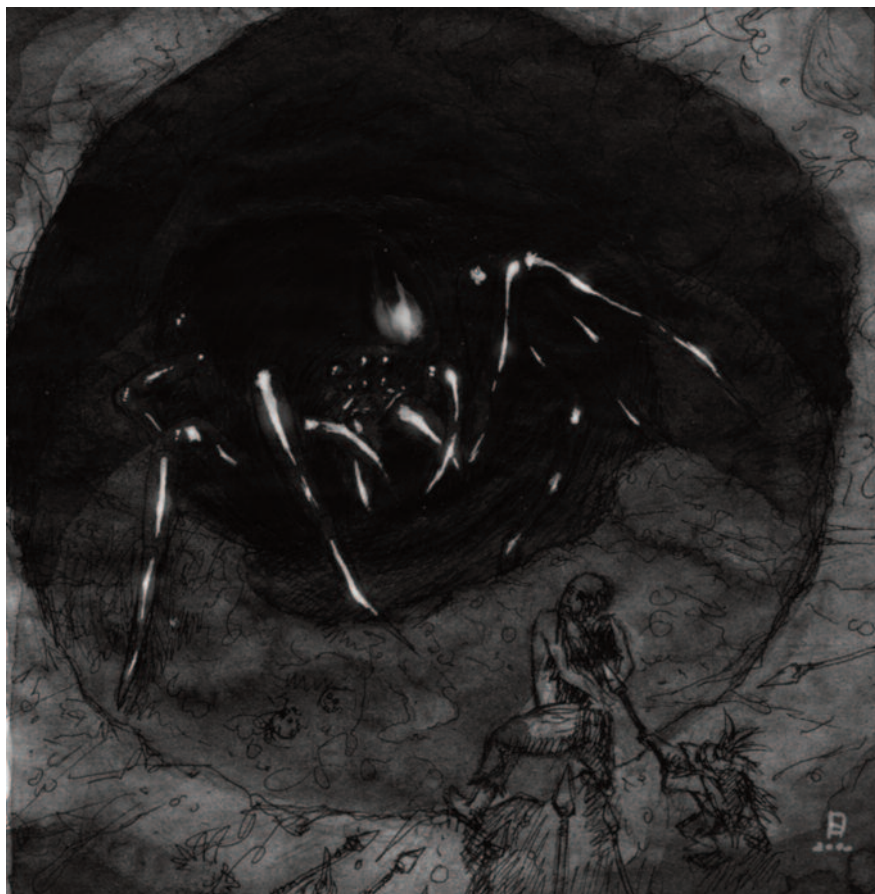
Inne plemiona uważają, że jedyną właściwą formą składania ofiary jest walka, dlatego jeńcy są wrzucani do jamy, w której walczą aż do śmierci. Często ostatni ocalały w tym krwawym rytuale jest postrzegany jako błogosławiony i zostaje osobistym gwardzistą szamana lub kapłana - choć nadal jest jeńcem i przy następnej okazji ponownie wyląduje w jamie z kolejną grupą pojmanych. Tylko Niebieskie Pyski i Kościonosi uważają, że błogosławionym należy darować życie. Wypalają im na czole lub policzkach Piętno i puszczają wolno, choć zasada nie dotyczy ich największych wrogów - krasnoludów. Jeżeli jednak błogosławiony znów wpadnie w ich ręce, umrze na torturach jako osoba, która powinna stanąć przed obliczem bogów.

Wielka Pajęczycza

Wielka Pajęczycza to ponure bóstwo, czczone wyłącznie przez leśne gobliny, wyobrażane w postaci gigantycznego pająka o potężnym pancerzu pokrytym mchem. Pająk ów siedzi na środku wielkiej sieci, w którą są zaplątane szczątki ofiar. Wierni tego kultu uważają olbrzymie pająki za święte zwierzęta, jednak nie powstrzymuje to wyznawców przed zabijaniem ich i to nawet bez potrzeby. Jest to jedyny kult zielonoskórych posiadający żywego idola, którym zostaje największy, najwredniejszy i najsilniejszy z gigantycznych pająków posiadanych przez plemię.

Cześć Wielkiej Pajeczycy oddaje się poprzez wrzucanie żywych ofiar do jamy, w której znajduje się potwór. Powszechnie uważa się, że ucieczka lub śmierć czyhającego w jamie pająka byłaby wyjątkowo złym omenem, więc bestia trzymana jest w zamkniętych i pilnie strzeżonych miejscach. Pająk opuszcza swoje leże tylko w czasie wielkich wojen i jest dosiadany wyłącznie przez szamana lub kapłana. Większość rytuałów tego kultu wiąże się z piciem jadu bożka lub przyjmowaniem ukąszeń jego potomstwa. Popularnym symbolem bóstwa jest pajęczka sieć malowana na tarczach lub tatuowana na skórze wojowników. Dni świąteczne przypadają na okres, w którym pająki składają jaja.

Kult lunarny i kult Wiecznych Duchowni zielonoskórych, podobnie jak ich uczeni koledzy z innych ras, obserwują niebo i dokonują pomiarów ruchu ciał niebieskich.



Naturalnie czynią to w typowy dla siebie, prymitywny sposób. Największą fascynację budzi wśród nich Morrslieb, ze swoją nieprzewidywalną orbitą i gwałtownymi zdarzeniami, wiążącymi się z jego aktywnością.

Szamani szybko powiązali zakłócenia Wiatrów Magii z księżycem Chaosu, zauważyli też, że żadne inne ciało niebieskie nie powoduje takich skutków. W końcu stwierdzili powiązanie faz księżyca z płodnością swej rasy, co uznali za dowód boskiego pochodzenia Morrslieba. Kult lunarny rozpowszechnił się najbardziej wśród nocnych goblinów oraz plemion nie pozostających pod orczą supremacją.

Wśród wiernych nie brak również orków, choć znacznie więcej przedstawicieli tej rasy pozostaje wyznawcami Gorka i Morka. Najpopularniejszymi symbolami bóstwa są wizerunki księżyca z wykrzywionym w złośliwym uśmiechu, zębątem pyskiem lub wyobrażenia oka. Wierni składają ofiary, wrywając serca lub przecinając tętnice, aby rozlać jak najwięcej krwi. Dniami świątecznymi są Geheimnistag i Hexenstag – jedyne przewidywalne pełnie Morrslieba.

Kult Wiecznych odpowiada za liczebny i dynamicznie rozwijający się panteon zielonoskórych. Opiera się on na założeniu, że bogami są istoty, których nie można zabić i które nie umierają naturalnie, ale za to same potrafią doskonale zabijać. W ten sposób za bogów uznawane są demony, potężni nieumarli i niektóre bestie.

Nie sposób wymienić wszystkich bożków czczonych przez kult ani określić jego dni świątecznych, gdyż są one uzależnione od bytu, który został wyniesiony na ołtarz. Oczywiście reprezentacja panteonu ulega częstym zmianom, ponieważ zielonoskórzy na wszelkie możliwe sposoby sprawdzają, czy danej istoty na pewno nie można zabić. Niejeden demon czy wampir dostał bolesną naukę od prymitywnych barbarzyńców, którzy okazali się dużo sprytniejsi, niż oczekiwali.

Odmianą kultu Wiecznych jest kult duchów. Droga szamanizmu zakłada, że duchami są nie tylko ożywieńcy, ale także byty pełniące rolę nadnaturalnych opiekunów, czy duchy zmarłych przodków, egzystujące w świecie materialnym. Świat duchów zieloni nazywają Drugą Mańką i trudno powiedzieć, czy rzeczywiście chodzi tu o Świat Zmarłych, Eter, otchłanie Chaosu czy inne miejsce poza światem materialnym. Jedyne wiedza na ten temat pochodzi od zielonoskórych jeńców, którzy przedstawiają bardzo odmienne opisy, obciążone ich plemiennymi zabobonami, mitologią i tabu.

Duchy są w stanie wspomóc szamana w zależności od użytych zaklęć lub rytuałów. Ma to jednak

swoją cenę, gdyż domagają się w zamian szacunku oraz krwawych ofiar, zależnych od zadania i mocy bytu, który został wezwany. Czasem wystarczy tylko nacięcie na dłoni szamana, ale innym razem potrzeba ofiary z licznych jeńców lub nawet własnych współplemieńców.

Jeżeli ofiara nie zostanie spełniona, duch może się „obrazić” i nie tylko nie udzielić pomocy, ale nawet zaszkodzić szamanowi. Według Magistrów Tradycji Cienia i Tradycji Niebios jest to przyobleczone w religijne dogmaty magia duchów tego samego rodzaju, co moce kislewskich wiedźm. Oczywiście w wykonaniu zielonoskórych jest to jeszcze bardziej prymitywne, niebezpieczne i krwiożercze.

Zieloni a kultury Chaosu

Zielonoskórzy, choć są ludem złośliwym i wojowniczym, na ogół nie czczą Mrocznych Bogów. Gardzą innymi rasami, a więc także ich panteonami, a wierzenia Norsów, Kurgan i zwierzoludzi nie są tu wyjątkiem.

Jedynie Khorne, ze względu na zamiłowanie do konfliktów i rzezi, oraz Nurgle, dzięki kultowi brudu i zgnilizny, przyciągają do siebie niektóre plemiona.

Slaanesh nigdy nie interesował się zbytnio zielonoskórymi z uwagi na brak większych namiętności, które mogłyby nimi targać. Podobnie intrygi Tego Który Zmienia Drogi napotykały na beznadziejną prostotę i przewidywalność, co sprawiło, że Tzeentch postrzega goblinoidów jako mało wartościowych.

Pewną grupę wiernych zielonoskórych zebrał Hashut, głównie wśród plemion, które znajdowały się na służbie krasnoludów Chaosu. Co ciekawe, społeczność mrocznego imperium Khazadów uważa za heretyków zielonoskórych współwyznawców zza granicy. Kością niezgody są zwyczaje budowlane i sposób wyobrażania bóstwa - zielonoskórzy nadają mu wizerunek płomienia albo przedstawiają jako czerwonego byka, z jakiegoś powodu nigdy nie mieszając tych symboli.

Nigdy nie słyszano, aby zielonoskorzy czcili boga skavenów - Rogatego Szczura. Skaveni są wrogami zielonoskórych, niewiele tylko mniejszymi niż ludzie czy krasnoludy, a dogmaty ich wiary zakładają intrygi, skrytobójstwa i podstęp, co dla nieskomplikowanych orków i goblinów byłoby trudne do zaakceptowania.



ROZDZIAŁ VII

Nie kijem to młotkiem

Daniel “karp” Karpiński

Wilczy Kaptur

Nauka: historia (Middenland), zielonoskórzy

- *Babciu, dlaczego masz takie wielkie oczy?*
- *Ze strachu, drogie dziecko, ze strachu...*
bajka middenlandzka

Moc: Niewielkich rozmiarów czerwony kaptur zapewnia noszącej go na głowie osobie neutralność ze strony dzikich zwierząt oraz modyfikator +20 do testów osvajania i tresury.

Historia: Przeszło pół wieku temu mieszkająca nieopodal Mittelmund jadeitowa czarodziejka Kirsten wydała na świat Helgę, owoc swego związku z miejscowym leśniczym. Dziewczynka rosła jak na drożdżach, a dzięki podawanym przez matkę dekoktom i odpowiedniemu wychowaniu szybko usamodzielniała się na tyle, aby samotnie wędrować po okolicznych lasach, a nawet odwiedzać mieszkającą w Mittelmund babcię. Obawiając się o bezpieczeństwo córki, Kirsten uszyła dla niej magiczny czepiec. Zaklęta w nim magia Ghyran chroniła dziecko przed atakami dzikich zwierząt, a czerwony kolor sprawiał, że Helga z daleka była widoczna w leśnych ostępach.

Pewnego dnia wędrującą traktem dziewczynkę ujrzał zaklinacz Zływilk z kocującego nieopodal goblinińskiego plemienia. Natychmiast wyczuł wokół niej pochodzące z czepca zawirowania Ghyran i zaprzagnął zaczarowanego kaptura dla siebie. Jego pożądanie wzmogło się jeszcze, gdy zaobserwował, że duże zwierzęta nie atakują dziecka, a niewielkie ptaszki i wiewiórki wręcz przysiadają na jego ramionach. Tego samego dnia Zływilk zaczął się przy trakcie i zaatakował dziewczynkę. Jednak – jak się okazało – nie był to najlepszy pomysł.

Helga, nawet jak na dziewczynę ze wschodniego Middenlandu, była słusznej postury, a matczyne mikstury i pływanie pod prąd w rzece Delb znacznie wzmocniły jej krzepę, o czym nieszczęsny goblin przekonał się na własnej skórze. Mimo solidnego manta nie zrezygnował jednak z prób zdobycia kaptura. O całym zdarzeniu nie wspomniał jednak nawet słowem innym goblinom ze swego plemienia. Wstydził się przyznać, że pobiła go dziewczynka, a także obawiał, że silniejszy kamrat przywłaszczy sobie zdobycz.

Natomiast Helga nie widziała powodu, aby potyczką z jednym goblinem zwracać głowę rodzicom – wszak miała już osiem lat.

Za trzecim razem, gdy zaklinaczowi nie pomogła solidna gałąź, postanowił odebrać kapturek innym sposobem. Od tej pory każdego poranka starał się zdominować ducha wilka i atakował dziecko przy jego pomocy. Jednak zwierzęta buntowały się lub w ostatniej chwili rezygnowały z ataku. Zaś Helga, jako praworządna ulrykanka, starała się je złapać i zadusić gołymi rękoma, aby móc z dumą nosić upragnioną wilczą skórę jak inne dziewczynki z okolicy. W końcu Zływilk zaprzestał ataków i postanowił śledzić dziecko. Odkrył, że Helga odwiedza swoją babkę, starą guślarke, a po wejściu do jej chaty zdejmuje czerwony kapturek i wiesza na kołku przy drzwiach. Zływilk raz jeszcze zdominował wielkiego basiora, ale tym razem postanowił, że dopadnie dziewczynkę w najmniej oczekiwanym miejscu, czyli w chatce guślarki.

W różnych rejonach Middenlandu historia ta ma alternatywne zakończenia. Raz Zływilk zostaje zaduszony przez Helgę, załuczony walkiem przez babcię albo zastrzelony przez ojca dziewczynki, leśniczego. Innym zaś razem Zływilk i zdominowany przez niego basior urządzają sobie z całej trójki sutą ucztę. Znając naturę goblinów, nie należy jednak wykluczać, że Zływilk po prostu ukradł magiczny kaptur. Jedno jest pewne: jeśli w okolicy Mittelmund natknie się na goblina w czerwonym kapturku, miej się na baczności.

Peleryna Stu Khazadów

Nauka: historia (krasnoludy), zielonoskórzy

Bo najlepszy sposób na dziewczynę, zrobić sobie z włosów pelerynę...
stara reiklandzka przyspiewka

Moc: Pelerynę Stu Khazadów upleciono z włosów i bród krasnoludzkich wojowników. Plugawe zaklęcie Waaagh! wiąże ich duchy z artefaktem. Uwolnić je może tylko zniszczenie przedmiotu. Moc Peleryny sprawia, że po przejściu na Drugą Mańkę (patrz rozdział III Zielony Zielnik), szaman może zmusić do posłuszeństwa uwięzione w artefakcie duchy wojowników. Aby w pełni korzystać z

ich mocy, właściciel Peleryny musi własnoręcznie zabić przynajmniej trzech krasnoludów i wpleść ich włosy w przedmiot.

Historia: Legendy mówią, że Pelerynę Stu Khazadów wykonał szaman plemienia Krzywych Nosów, Trupichwast, od tamtej pory znany także jako Kudłacz. Szaman, jako jedyny z liczącego trzy tuziny oddziału goblinów, zdołał uniknąć masakry, którą zgotowały im krasnoludy z Karak Azul. Szukając schronienia, Trupichwast trafił na konającego krasnoluda, którego zabił i pozbawił skalpu. Nie minęło kilka chwil, a usłyszał zbliżający się wrogi patrol. Przerażony i ranny goblin, wciąż będący pod wpływem dodających odwagi środków halucynogennych, mimo woli zapadł w letarg i przeszedł na Drugą Mańkę. Początkowo wystraszyła go obecność ducha krasnoludzkiego wojownika, ale dość szybko zrozumiał, że wściekły khazad nie dość, że nie może go skrzywdzić, to musi jeszcze wykonywać jego polecenia.

Metodą prób i błędów Trupichwast odkrył, w jaki sposób może zdominować w Drugiej Mańce duchy zabitych krasnoludów. Na rozkaz wodza jego ziomkowie zaczęli porywać khazadów, a Kudłacz składał ich w ofierze, własnoręcznie skalpował i zaplatał pelerynę. Obecnie jest

jednym z najpotężniejszych goblinskich czarowników i ma na swych usługach sto krasnoludzkich duchów.

Wieści o goblinie bezczeszczącym ciała zamordowanych wojowników szybko dotarły do krasnoludów. Haniebne postęпки Kudłacza doprowadziły do wzburzenia brodaty lud. Wieści o przeklętym artefakcie lotem błyskawicy rozeszły się pośród karaków. Każdy krasnolud, który zobaczy pelerynę, musi wykonać udany Trudny (-20) test Siły Woli, w przeciwnym razie natychmiast zapragnie zniszczyć niesławny artefakt i zgładzić jego posiadacza. Trudność testu spada o jeden stopień za każdego pięciu goblinów z eskorty szamana. Do tej pory jedynym owocem wściekłości młodych wojowników były kolejne brody i warkocze wplecione w pelerynę, ale kto wie, co przyniesie przyszłość?

Maska Dorana Szarego

Nauka: magia, zielonoskórzy, krasnoludy Chaosu

Moc: Wykuta ze stali maska zasłania twarz od czoła do ust, zostawiając otwory jedynie na oczy i nozdrza. Nosząca ją postać otrzymuje modyfikator +10 do testów Siły Woli oraz zdolność nieustraszony, ponadto nie otrzymuje Punktów Obłądu. Sytuacja zmienia się diametralnie, gdy tylko maska zostaje zdjęta. Postać, która ją nosiła, natychmiast otrzymuje wszystkie Punkty Obłądu, które powinna otrzymać wcześniej, a ponadto musi wykonać test Siły Woli z modyfikatorem -10 za każdy zły uczynek, którego się dopuściła, nosząc maskę. Jeśli test będzie nieudany, postać otrzymuje k10 Punktów Obłądu, za każde dziesięć punktów dzielące ją od sukcesu. Maską zapewnia noszącemu 3 Punkty Zbroi (głowa).

Historia: Doran był krzepkim i sprawnym w walce wojownikiem. Jak przystało na hobgoblina, również sprytnym i przebiegłym. Tylko jedna rzecz powstrzymywała go przed obaleniem panującego wodza i zajęciem jego miejsca – wyrzuty sumienia. Ilekroć zabił kogoś w walce, ograbił lub pobił robił się markotny, nie mógł spać po nocach i nawet gorzałka nie przynosiła mu ukojenia. Ta dość dziwna przypadłość rujnowała mu życie.

Nie mogąc dłużej znieść takiego stanu rzeczy, Doran zwrócił się o pomoc do kapłanów Hashuta, którym wiernie (zazwyczaj) służyło jego plemię. Prośby zostały wysłuchane i tak oto w mrocznych kuźniach Zharr-Naggrund powstała stalowa maska, dzięki której Doran zyskał przydomek Szary i stał się wojownikiem doskonałym. Artefakt uczynił go bezlitosnym i zupełnie niewrażliwym na krzywdy innych, a także odpornym na strach. Maską nie była jednak doskonała, o czym bardzo szybko przekonał się Doran. Po jej zdjęciu wszystkie złe czyny, których się dopuścił, i przerażające rzeczy, jakich był świadkiem, jednocześnie stawały mu przed oczami, przez co omal nie postradał zmysłów.



Wojownik znalazł jednak sposób, aby pozbyć się swojej słabości raz na zawsze. Skórzane paski, które przytrzymały maskę, wzmocnił nitami, aby już nigdy nie zdejmować jej z twarzy. W krótkim czasie Doran Szary został wodzem swojego plemienia, którym władał niepodzielnie przez kilka lat. Legenda mówi, że hobgoblin stał się na tyle arogancki i pewny siebie, że wymówił posłuszeństwo synom Hashuta, a ci z kolei zdradzili jego sekret szamanowi plemienia. Czarownik zaprawił gorzałkę wodza ziołami nasennymi, a potem zdjął maskę z twarzy śpiącego. Szaman powiadał później, że Doran Szary przebudził się, ale nie zdołał nawet krzyknąć. Jęknął tylko przeciągle i rozplakał się jak dziecko, a z jego oczu, uszu i nozdrzy buchnęła krew. Tak skończył słynący z okrucieństwa wódz – ale czyż można wierzyć hobgoblinowi?

Miecz Światła

Nauka: historia (Bretonia), teologia (Pani Jeziora), zielonoskórzy

Moce: Artefakt został stworzony w celu niszczenia zielonoskórzych. W starciu z nimi zapewnia modyfikator +20 do Walki Wręcz i umiejętność unik (jeśli postać posiada już taką umiejętność, zapewnia jej specjalizację na poziomie +10). Energia zgromadzona w ostrzu Miecza Światła sprawia, że gdy tylko zostanie on doarty z zamiarem walki, znajdujący się w okolicy zielonoskórzy są przezeń instynktownie przyciągani. Jeśli wpadnie w łapy goblinoida, w szybkim czasie zgromadzi się wokół niego sporych rozmiarów plemię. W rękach przedstawiciela innej rasy jest bronią, która sama dba o dostarczanie przeciwników, lecz może także doprowadzić do zguby.

Historia: Miecz Światła był orężem rycerza Królestwa Bretonii, Artura d'Ex. Ten szlachetny wojownik przez całe

życie walczył z zielonoskórzymi w Górach Szarych. Legenda mówi, że miecz był darem od Pani Jeziora, która w poczynaniach dzielnego rycerza upatrywała szansę na oczyszczenie górskich przełęczy z orków. Artur budził nadzieje w sercach wędrowców i strach wśród wrogów, a miecz, zwany od rodowego miana rycerza Ex, pozbawił życia dziesiątki zielonoskórzych. Jednak każde pasmo zwycięstw ma swój koniec. Pewnego dnia Artur, podczas wyprawy na tereny plemienia Żelaznych Orków, wpadł w zasadzkę. Dzielnie walczył, a gdy nadszedł kres, rycerz wbił ciężki, dwuręczny miecz w litą skałę. Podania bretońskie mówią, że Miecz Światła może zostać odnaleziony i doarty ze skały tylko dzięki czystej miłości młodzieńca, co przez kapłanki Pani Jeziora bywa różnie interpretowane. Oręż stanowi obiekt pożądania i poszukiwań wielu bretońskich rycerzy.

Tyle legendy. Faktem jest, że piękny, lśniący miecz wzbudził wielkie zainteresowanie wśród orków. Wielu wojowników z zaciętrzewieniem godnym tej rasy próbowało wyjąć go ze skały, ale żadnemu to się nie udało. Jednak Ex nie przebywał w skale zbyt długo. Czarny ork imieniem Cali Burr, którego serce przepelnione było miłością do walki, odnalazł go przypadkiem, a nie mogąc wyjąć z kamienia, po prostu złamał ostrze tuż przy ziemi. Gwałtownie uwolniona energia magiczna cisnęła orkiem o pobliską skałę. Stracił przytomność, lecz nie wypuścił oręża z dłoni, a gdy się ocknął, nie pamiętał, kim jest. Złamany miecz o charakterystycznym, płasko zakończonym ostrzu przypadł wojownikowi do gustu. Broń nie straciła swych wartości bojowych ani przewagi, którą dawała w walce przeciwko zielonoskórzym. Dzięki niej Cali Burr szybko piął się w hierarchii plemiennej, a oręż o nowym kształcie stał się bardzo popularny wśród orków. W ten sposób powstał pierwszy siekacz, a Ex i Cali Burr stali się nierozłączną parą, występującą w wielu opowieściach.





Waaagh! to nieoficjalny dodatek do gry fabularnej Warhammer Fantasy Roleplay, stworzony przez redakcję działu WFRP serwisu Poltergeist oraz osoby z nią współpracujące i zaprzyjaźnione. Po raz drugi, udało nam się pod szyldem fani dla fanów opracować tak obszerny suplement, który jest efektem kilku miesięcy pracy tekściarzy, ilustratorów i korekty...

Jednym z założeń określających charakter suplementu poświęconego zielonoskórom, było potraktowanie tematu z przymrużeniem oka, do czego snotlingi, gobliny, a nawet orki nadają się znakomicie. Naszym zamiarem nie była konwersja zasad, umożliwiająca tworzenie zielonoskórych Bohaterów Graczy, a dostarczenie Mistrzom Gry inspiracji na nietuzinkowych Bohaterów Niezależnych, którzy nie będą nigdy więcej postrzegani jako mięso armatnie do nabijania Punktów Doświadczenia. Bo choć goblinoidy postrzegamy jako rasy niegrywalne, to z całą pewnością mogą one ubarwić - dosłownie i w przenośni - każdą staroświatową sesję.

Zapraszamy do lektry,
niechaj zabrzmie głośnie

Waaagh!

