

Wydawnictwo Gramel przedstawia

Brudni, brzydocy i zieloni



Brudni, brzydcy i zieloni, edycja waluzjańska

Autor: Marcin Perkowski

Redakcja: Tomasz Z. Majkowski

Skład i mapy: Michał Smaga

Grafiki: Agnieszka Kaczmarek, Peter Szabo Gabor, Cheyenne Wright, Anthony Cournoyer, Joe J. Calkins (Cerberus Art)(c) Louis Porter, Jr. Design.

All Rights Reserved, some images copyright Erisian Entertainment, used with permission.

Wprowadzenie

Dzień zaczął się pięknie. Wielką, przesłonicznie obrzydliwą burzą z piorunami, ścigającymi się z równie obrzydliwym wichrem, świszczącym między spróchniałymi pieńkami szczękających zębów. Taka pogoda zatrwodziłaby niejedno mężne, zielonkarwozgnite serce, nawet jeśli przyszłoby przeczekać ją pod przeciekającym okapem rodzinnej ziemianki, a co dopiero tu, na obcych, stromych i niepokojąco gęsto zaludnionych przez „krótkich” północnych stokach Gór Grozy. Nic więc dziwnego, że humory paczki dawno się już zważyły. Nawet to, że Strup Parzyłapa wywinął na śliskich kamieniach ortla, i tracąc resztki godności z wrzaskiem wylądował dwieście metrów niżej, rozplaszczony jak stara szmata, nie poprawiło nikomu nastroju. Co do żywności, to nawet padlina może się skończyć, a skończyła się właśnie wczoraj. Wylosowany przez wskazanie goblin Kikut, miał pełnić rolę honorowego (i jedyne) dania na ostatnim postoju, z kwikiem podążył w ślady Strupa, pozbawiając bandę swego towarzystwa i – co gorsza – obiadu.

Dopiero pod wieczór Kargak okazał się mniej wredny dla swoich wiernych i zezowate oczy bohaterów ujrzały kotlinę, na której dnie, w wąskim korycie rzeki, usadowiła się wioska. Nad drewnianymi chatami górowało potężne zamczysko w, bliskim sercu, stanie kompletnej ruiny.

Wioska liczyła sobie jakieś dwanaście dymów. Tyle przynajmniej unosiło się z pogorzeliśka, które po niej zostało.

Paczka zeszła w dolinę i z bólem stwierdziła, że zgliszczca zostały doszczętnie złupione. Za to porzucane wszędzie ludzkie ciała sprawiały wrażenie sta-

rannie poświęciowanych przez jakąś bratnią duszę, więc zapasy padliny dało się uzupełnić w miarę szybko. I wtedy stało się.

Szef paczki, wielki, brudny (brzydki i zielony) ork Szrama-Na-Ryju, zobaczył błyskotkę. Leżała sobie spokojnie na kupce jelit między wioską a zamkiem, i jak to błyskotki – błyszcziała. Szrama, jako zażarty kolekcjoner, otarł cacko z brudu i wpiął w ucho. Wtedy zobaczył drugą błyskotkę. Bliżej zamku. Podszedł, obejrzał, poliztał i przypiął do nosa. Rozejrzał się i doznał ośnienia. Poszedłszy po rozum do głowy i wróciwszy z niczym, szef zwołał kompanów. Z właściciwą sobie swadą oznajmił:

– Ty, ty i ty – szponiasty paluch prawie trafił w oko jednego z ochotników – Wy idź tam – pokazal zamek, który nie zareagował – Wy przynieść cacka do rańca. Przynieść cała skrzynka, albo ja wam zrobić wi... ee... wiselekcje. O! – zakończył klepiąc sękatymi łapami stylisko wyjątkowo stylowo zardzewiałego topora.

Historia Kar-Ghoul i jego drużyny

Kar-Ghoul, upadły bohater i naśladowca Majaja nie zawsze miał kościsto białą twarz, rozdwojony język, kły i przerażająco długie szpony. Nie zawsze też chadzał w masywnej zbroi płytowej, rzeźbionej w pająki i fantazyjne stworzenia rodem z delirium grabarza nekrofila.


Urodził się jako człowiek, Karl syn Bowena, w domu wieśniaka u podnóża Gór Grozy. Wydawało się, że Karl przejmie po ojcu znośnie dochodową hodowlę świń. Przeznaczenie zakpiło jednak z młodego świniarka. Gdy czteroletni chłopiec oporządzał wiechciem słomy ulubioną maciorę ojca, zza wzgórza wyłonił się zakuty w ognistej barwy stal jeździec na czarnym koniu. Postał chwilę i machną ręką. Schowany za wielkim cielskiem świni Karl obserwował, jak na bezbronną wioskę spada wyjąca i klnąca orkowa tłuszcza. W parę minut kwitnąca wieś obrócona została w perzynę, a jej mieszkańcy wyrżnięci jak – nie przymierzając – stado prosiąt.

Karl ocalał. Wtulony w świński bok przetrwał pierwszy atak, w czasie którego żądza krwi i mordu zaślepiła orków. Dopiero gdy zaczęło się plądrowanie poczuł, jak jakaś ręka odrywa go od ziemi i unosi wysoko w górę. Przez chwilę uniesiony za kark jak szczenię patrzył prosto w oczy rycerza. Zdawały się dwoma ogniami, wrzucenymi w głąb hełmu i płonącymi przez wizurę. Potem Karl kopnął. Rycerz tylko odsunął rękę i bosa stopa pacnęła w pancerz.

Głos czarniejszy i głębszy niż bezdenna otchłań stwierdził: – Jest w tobie dużo nienawiści i odwagi, łepku. To dobrze. Bo gdy z tobą skończę, będziesz ział nienawiścią jak smok ogniem.

Mijały lata. Drachendust, były bohater i naśladowca starożytnego, niegodziwego (i ogólnie, nie teges) wodza Majaja, który tuż po Pogromie wszczął pierwszą Wojnę Ras, wraz ze swoją drużyną orków przemierzał równiny na północ od Gór Grozy. Walczył z innymi watahami zielonoskórych albo najeżdżał przygraniczne osady ludzi i krasnoludów. Plądrował też starożytne siedziby Sa Karanów, z upodobaniem przyjmując moc kolejnych krwawników. Dotrzymał słowa danego małemu Karlowi. Posiał w nim ziarno nienawiści i poił je wodą upokorzeń, by dało obfity owoc. Jednocześnie zaprawiał Karla w walce i stawiał mu za przykład Majaja. Karl, leżąc obity i pokrwawiony na stosie skór przed wejściem do namiotu swego pana, śnił o zemście. Widział wręcz, jak tęnym nożem dźga brzuch swego „dobroczyńcy” i pruje. Pruje, aż do gardła.

Gdy Karl miał szesnaście lat, mała armia Drachendusta wpadła na watahę orków Barbuha Sinorekiego, ukochanego (jak mówiono) wybrańca Kargaka. Rozgorzał okrutny i bezpardonowy bój, jaki może toczyć się jedynie pomiędzy istotami stawiającymi nienawiść ponad własne życie. Miecze i czary, kły i pazury. Bitwa trwała cały dzień, aż wreszcie wojska Drachendusta zaczęły zdobywać przewagę. Sam dowódca, stojąc na stosie trupów, dzierżył w dłoni zakrwawiony magiczny sztandar. Miecz Drachendusta ciął przeciwników niczym kosa żyto. Aż wreszcie, w wirze walki stanęli naprzeciw siebie – on i Barbuha, potężny, cuchnący ork. Rozgorzał pojedynkę godzien pieśni. Ścierali się po wielokroć, ich broń sypała iskrami i błyszcziała magią. Wiele



cięć było celnych i obaj walczący obficie broczyli z licznych ran. A jednak żaden nie mógł uzyskać przewagi. Zakłętą szablą Sinorekiego ze świstem cięła powietrze, a poryta niezniszczalnymi rytami i płaskorzeźbami głownia Drachendusta wyla ni czym szarżujący czynuk. W pewnym momencie za plecami walczących pojawił się Karl. Widząc dwóch przeciwników, Barbuh zawahał się przez chwilę. To kosztowało go życie. Rycząca klinga wgrzyzła się w ciało, bez oporu przechodząc przez warstwę naszywanych metalem skór. Wódz padł, a zwycięzca nie pomny na toczący się wokół bój, padł na kolana, zerwał z głowy hełm i, poddając się szaleństwu, zaczął pożerać trupa. – *Teraz!* Karl odrzucił skrwawiony kiścień i wyjął zza pasa nóż. Podeszedł od tyłu do chłęczącego krew Czarnego Rycerza i z zimną rozkoszą wbił ostrze w jego kark. Drachendust zginął na miejscu.

Bitwa była wygrana. Ale z potężnej drużyny ostało się raptem kilkunastu w pełni sprawnych wojowników (licząc gobliny). Jako nowy dowódca Karl postanowił, że czas zaszyć się gdzieś, gdzie życie jest łatwiejsze, a bitwy łatwiejsze. Dorznęli więc rannych i ruszyli w kierunku pogranicza. Tej nocy Karl miał sen, czy może raczej widzenie. Pochwycił go obrzydliwy, rogaty potwór siedzący na tronie z czaszek i płomieni. Trzymając go w dwóch palcach jak muchę, monstrum przemówiło głosem, przy którym charkot Drachendusta brzmiał jak kwilenie dziewicy. Stwór rzekł: – *Zaprawdę, postępek twój, robaku, nappełnił serce me radością. Tedy daję ci to, co sam wziąłeś od dobrego mojego sługi Drachendusta. Daruję ci życie, zbroję i miecz jego, byś mi wiernie służył i krew w mej sprawie przelewał. A oto i dar mój, boś zdradą i niewiernością swoją w pełni nań zasłużył. Zwać się odtąd będziesz Kar-Ghoul – Ten Który Chadza Miedzą.*

Karl obudził się z krzykiem. Leżał na łożu swojego „mecenasa”, odziany w jego zbroję, u swego boku widział jego miecz. Zerwał się i próbował zdjąć z siebie płyty. Stwierdził jednocześnie dwa fakty. Po pierwsze – iż zupełnie, ale to zupełnie nie czuje ciężaru pancerza, a po drugie, że ten ostatni za żadne skarby nie daje się zdjąć. Wysyczał przekleństwo i wyszedł przed namiot.

Przechodzący goblin charknął cicho, poszarżały na gębę i padł na zawal. Inni, równie szarzy, stali jak wryci albo pierzchali w popłochu.

Podeszedł do studni i pochylił się nad taflą wody. Odrzuciło go. Ze strachu. Koścista blada twarz z zapadniętymi oczami i wijącym się między spiczastymi zębami rozdwojonym językiem nie mogła należeć do niego. Ale należała. Wściekły i przerażony zebrał tych, co nie uciekli i ruszył w kierunku Gór Grozy. Majaj, bo to jego duch zamieszkiwał przekłętą pancerz, pomagał Karlowi na wszystkie sposoby. A te znaczył swój szlak zgłiszczami i trupami, werbując do drużyny nowych wojowników najróżniejszego rodzaju. Wreszcie, po latach, znużony Czarny Rycerz dotarł do małej wsi położonej w kotlinie u stóp opuszczonego zamku. W jego przepastnych lochach Kar-Ghoul znalazł miejsce dla całej swojej kompanii. A gdy już się jako tako urządził, zszedł w dolinę i dla świętego spokoju wyrznął wioskę do nogi. Noc zapowiadała się chłodna, więc mimo ciepła pogorzelska najeżdźcy wrócili do fortecy, gubiąc po drodze różne znalezione we wsi bezwartościowe błyskotki. Gdyby Kar-Ghoul postanowił zostać, cóż, zobaczyłby zbliżającą się górskim grzbietem małą bandę wyćienionych orków i scenariusz skończyłby się, zanim naprawdę się rozpoczął.

Zamek Devonbelt

Devonbelt, zamek i wioska, kwitły jeszcze jakieś trzydzieści lat temu, gdy pobliska kopalnia przynosiła krociowe zyski. Pan na zamku, Rupert Dantone, waluzijski szlachcic pośledniejszego sortu, miał głowę do interesów. Przez wioskę złotym strumieniem płynęło krasnoludzkie rękodzieło. Osada kwitła i ludziom żyło się dostatnio. Wszystko zmieniło się, gdy krasnoludy nagle ogłosiły, że żyła złota uległa wyczerpaniu. Spakowały manatki i odeszły. W ciągu jednej nocy i w wyrażnym pośpiechu. Dantone ze zgryzoty przeniósł się do lepszego świata, a wioska zmarniała, egzystując na krawędzi ubóstwa. Tylko pochowane w domach krasnoludzkie świecidełka przypominały o przeszłości. Co do zamku, spadkobiercy zjawili się szybko, a wyjechali jeszcze szybciej, zabierając ze sobą, co tylko było cennego. Samej twierdzy nie udało się nikomu wcisnąć. Do chwili, gdy nadszedł Ten, Który Chadza Miedzą.

Ruiny zamku

Z zamku pozostał w zasadzie jedynie parter. Piętro istnieje w symbolicznej formie pozbawionych dachu, podziurawionych ścian.

Parter

Od roztrzaskanej bramy po brudne korytarze i pokoje, parter zamku to ruina. Układ pomieszczeń, ich liczba i zawartość jest najzupełniej dowolna (wymyśl je sobie). Tylko parę miejsc odgrywa rolę w scenariuszu:

Schody na piętro

Jeden z wyższych stopni jest skruszały. Istnieje 60% szans, że pierwsza postać straci grunt pod nogami. Udany test Zręczności pozwoli zachować równowagę, inaczej bohater poleci parę metrów w dół i rozpląszczy się na posadzce, otrzymując 1k6 niegroźnych obrażeń (mała rzecz, a cieszy). Każdy bohater, który będzie próbował łąpać osobę tracącą równowagę winien wykonać test Zręczności (czy złapał) i test Siły (czy utrzymał). Nieudany test Siły oznacza, że niedoszły wybawiciel podzieli los ratowanego. Każdy kolejny gracz próbujący ratunku odejmuje od wyniku testu Siły -1. Przy dobrych układach może się zdarzyć, że cała drużyna wylądaje na dole. (Wtedy możesz przyznać dodatkowe obrażenia za zgnicenie).

Łominek

A raczej jego resztki. Można w nim znaleźć pogrzebacza, a jeśli ktoś zbada wewnętrzną krawędź okapu, znajdzie ognioodporną kasetkę zamkniętą na krasnoludzki zamek szyfrowy. Solidna robota, nie do rozbicia w sposób konwencjonalny, ale otwiera ją kombinacja 236582. Wewnątrz jest mnóstwo monet (jakieś 1000 słońc). W temacie szyfru gracze nie otrzymają żadnych wskazówek i odgadnąć go mogą jedynie przypadkiem.

Ruchnia

To tu znajduje się zejście do piwnic połączonych niegdyś z siedzibą krasnoludów. Mimo zawalenia przejścia, wciąż można dostać się do sporej części korytarzy, w których między inny-

mi znajduje się legowisko grupy Karla. Przejście do piwnic jest przemyślnie zamaskowane starą szafą, ale bohater z czułym węchem wyniucha dochodzący zza niej swojski zapach zielonoskórych i zgnilizny. Szafę można odsunąć, porąbać albo beztrudnie przez nią przejść.

Piętro

Nie ma tu nic godnego uwagi, poza starą, nadgniłą skrzynią stojącą w kącie. W jej wnętrzu smacznie odspia swoją wartę goblini strażnik. Jeżeli bohaterowie będą zachowywali się cicho, obudzi się dopiero w momencie otwarcia swego „łóżka”. Sparaliżowany strachem nie zdoła nic zrobić przez 1k3 tur. A potem wrzaśnie. Nie ma co prawda szansy, by ktoś go usłyszał, ale gracze o tym nie wiedzą (niech się pomartwią). Wrzeszczący strażnik będzie próbował wyrwać się bohaterom i nawet nie pomyśli o walce. Automatycznie użyje unikatowej przewagi Łaaa! Paniczna ucieczka! Nie mogąc uciec na schody, wyskoczy przez dziurę w ścianie, roztrzaskując się u podnóża zamku. Gdyby bohaterowie zachowywali się na tyle głośno, by zbudzić goblina, przyczai się w skrzyni i wyskoczy z wrzaskiem na otwierającego (automatycznie zaskakując drużynę). Pojmany żywcem – ze strachu padnie na zawal.

Piwnica

Pomieszczenie jest całkowicie ciemne i puście. Wielka dziura w ścianie, niczym gardziel przedwiecznego stwora, to jedyne intrygujące miejsce. Dziura jest obmurowana, ale po paru krokach przechodzi w korytarz wykuty w litej skale. Odłamki gruzu pokrywają podłogę, pod ścianami widać resztki stempli.

Korytarze

Korytarze tuneli nie są jednakowe. Można w nich wyodrębnić kilka sekcji

Korytarz 1

Prowadzi z piwnicy, by po kilkudziesięciu krokach rozgałęzić się w korytarze 2 i 3. Ta część podziemi zachowała się w dość dobrym stanie. Gruz nie utrudnia nadmiernie poruszania, a podpory ścian i same ściany wyglądają solidnie.



Korytarz 2

Szeroki na dwa orki korytarz prowadzi ostro w dół, coraz mniej przypominając wytwór krasnoludzkich rąk, a coraz bardziej dzieło natury. Z każdą chwilą narasta szum, podobny do dźwięku wydawanego przez spadającą wodę. Po jakichś 200 metrach korytarz kończy się w lokacji 1.

Korytarz 3

Z wyglądu przypomina korytarz 1, jest jednak w nieco gorszym stanie. Odchodzi od niego korytarze 4 i 5. Po kilkudziesięciu krokach pasaż przechodzi w korytarz 6.

Korytarz 4

Krótki, kilkunastometrowy wąski korytarzyk. Sprawia wrażenie wykutego pośpiesznie i równie pośpiesznie porzuconego. Osoba, która wykona udany test Spostrzegawczości, dostrzeże ślady krwi (lub ją poczuje). Ślady wyglądają, jakby korytarzem przeciągano ciężką raną osobę. Korytarzyk kończy się w lokacji 2.

Korytarz 5

Już z korytarza 3 widać, że to przejście jest jasno oświetlone. Od razu rzuca się w oczy, że zostało o wiele staranniej wykończony. Korytarz jest szeroki na trzy i wysoki na dwa orki. Ściany ozdobiono krasnoludzkimi rytami i runami, sprawiającymi wrażenie niedawno wykutych. Co najważniejsze, w uchwytach zatknięto płonące pochodnie. Na dodatek – zatknięto niedawno. Po kilkudziesięciu krokach drużyna dotrze do niedomkniętych, masywnych drzwi prowadzących do lokacji 3.

Korytarz 6

Budując korytarze w poszukiwaniu kruszców, krasnoludy trafiły na jaskinie. Zachwyceni ich pięknem górnicy pozostawili je nienaruszone i potraktowali jako część korytarza. Pieczary są bardzo duże. Podłoże zdołało stać stalagmity oraz utworzone z wapiennych nacieków fantastyczne kwiaty i porosty. Światło pochodni z trudem wyluskuje z mroku najeżony kolcami stalaktytów sufit.



Po przeciwnej stronie widać wejście do korytarza 7. Z tym, że jest ono zasypane. Tylko mała szczelina (przez którą precyzyjnie się krasnolud albo goblin, ale nie ork) świadczy, że dalej jest jeszcze jakiś korytarz.

Na samym środku komnaty, wsparty o zwisające ze ścian draperie nacieków, stoi grupa siedmiu krasnoludów. Kamir Durhazlan, dobrze zapowiadający się syn krasnoludzkiego komesa, od kilku dni krąży po starej kopalni, by znaleźć i zabić to, co przed laty wypędziło stąd jego przodków. Jego drużyna idzie z korytarza 7 i dopiero parę minut temu przecisnęła się przez zawał. Gdy krasnoludy zapaliły pochodnie, oniemiały z zachwytu – a teraz kontemplują. Zachwycone pięknem jaskini w pierwszej chwili (1 runda) nie zauważą drużyny i ta ma szansę wycofać się bezpiecznie. Każdy bohater winien wykonać test Ducha z modyfikatorem -1, albo wrodzona nienawiść do krasnoludów sprawi, że zaatakuje z wrzaskiem.

Krasnoludy szybko otrząsną się z zaskoczenia i zanim bohaterowie dobiegną, dobędą broni i utworzą koło wokół centralnej kolumny jaskini.

Kamir Durhazlan

Ma statystyki zwykłego krasnoluda, ale jego topór jest magiczny (każde trafienie wywołuje szok u orków i goblinów – niestety, działa tylko w rękach rodowitego krasnoluda. Nazywa się Goblinoiorkowypruwaczorozszczepiacz – jakby to kogoś interesowało). Posiada też dwa pistolety (zasięg 5/10/20; obrażenia: 2k6+1; PP: 2; dwie akcje ładowania) i sześć ładunków.

Sześciu krasnoludów

Krasnoludy walczą do wyeliminowania przeciwników lub śmierci. W żadnym wypadku nie będą pertraktować.

Dokładne przeszukanie jaskini ujawni mały tunelik (korytarz 8), do którego można wejść przeciskając się pomiędzy dwoma stalagmitami.

Korytarz 7

W zasadzie jest dla drużyny niedostępny, gdyż po kilku krokach zagraża go zawał. Uciekając przed Juch-Schadokiem, saperzy wysadzili korytarz, odgradzając się od zagrożenia. Miało to umożliwić ewakuację osady. Co prawda

Durhazlan i jego ludzie precyzyjnie się przez szczelinę pod sufitem (znajdującą się na wysokości 2m), ale z tej strony nie ma nasypu, po którym można by się do niej wspiąć. Gdyby jednak komuś udało się tam dostać (np. stając na ramionach orka) i przecisnąć przez szczelinę (tylko gobliny), może dalej podążać korytarzem 7, który po kilku godzinach doprowadzi do opuszczonej, podziemnej osady, a potem – na zewnątrz. Korytarz 7 nie jest już częścią „pola gry”. Możesz go zaludnić i rozbudować wedle własnego uznania, ale spróbuj dać do zrozumienia drużynie, że udawanie się w tym kierunku nie ma sensu.

Korytarz 8

Mały, ciasny tunelik zmusza orki do czołgania się (Tempo 2), gobliny do zejścia na czworaka (Tempo 3), W korytarzu 8 nie można zmienić szyku. Tempo narzuca bohater idący jako pierwszy. Przy wycofywaniu się – ostatni. Wycofywać się można tylko tyłem (wyjątek – gobliny), z Tempem 1. Czołgając się, orki nie mogą walczyć, a gobliny zdołają użyć wyłącznie sztyletów (uprzedź o tym graczy).

Tunel prowadzi w górę. Dno pokryte jest zwierem i odchodami gryzoni. Po kilkunastu metrach, gdy wszyscy już wejdą do środka, pierwszy bohater powinien wykonać test Spostrzegawczości. Ponawiaj go co 5 metrów. Udany oznacza, że postać słyszy dobiegający gdzieś z przodu chrobot. Po 20 metrach pierwszy idący (już bez testu), zobaczy tuż za zakrętem parę gorejących czerwieni oczu i wyjątkowo niesympatyczny pysk nornicy wielkości bardzo dużego psa. Gracz winien wykonać test strachu, lub jego bohater wpadnie w panikę i zacznie się wycofywać (-2 do testów Walki).

Nornica zaślania cały korytarz. Zaatakuję, gdy pierwszy z graczy wyjdzie zza zakrętu. Jeżeli drużyna wycofa się przedtem, czy to pod wpływem przecucia, czy pozytywnego wyniku testu, szczur nie zaatakuję. W walce z gryzoniem może wziąć udział jedynie ten bohater, który znajduje się na czele pochodu.

Gigantyczna nornica

Nornica chroni swe gniazdo (w niszy, kilka kroków za nią) i będzie walczyć aż do śmierci, zgonu pierwszego z bohaterów (siłą rzeczy jego



ciało zablokuje korytarz i ani szczur, ani gracz nie będą mogli walczyć czy też podejść) albo do chwili, kiedy drużyna zacznie się wycofywać. Wtedy będzie walczyć jeszcze przez 4 rundy, aż odgoni drużynę od swego gniazda. Gdyby gracze zdecydowali się powrócić, zaatakują znowu i będą walczyć do śmierci.

Jeżeli nornica zostanie pokonana, gracze wspólnym wysiłkiem mogą przepchnąć jej ciało kilka metrów do miejsca, gdzie korytarz przechodzi w niszę. Można wpełznąć tam ciało gryzonia, odblokowując w ten sposób tunelik. W niszy znajdują się 4 młode, ślepe jeszcze norniczki (można je dołączyć do prowiantu). Po kolejnych kilkunastu metrach tunelik kończy się w lokacji 8.

Lokacje samodzielne

Lokacja 1

Z korytarza 2 drużyna wychodzi na skalną półkę, z której spływa wodospadem strumień. Na dnie jaskini tworzy się małe jeziorko. Spod wody, przy ścianie groty, bije mdłe światło.

Od półki do dna jaskini jest 6 metrów. Na dół można zejść po skalnych występach. Osoba, która wejdzie do wody, poczuje silny prąd. Jeżeli bohater da mu się ponieść, a nie umie pływać, zostanie wciągnięty pod wodę, przetoczony po dnie (1k4 obrażeń) i wyrzucony na zewnątrz, by wraz z łukiem wody przelecieć w powietrzu kilkanaście metrów i rozbić się u stóp wodospadu.

Lokacja 2

Wychodząc z korytarza 4, drużyna staje na szerokiej grani, opadającej ku dnu obszernej jaskini.

Ogromna pieczara nie wygląda na dzieło krasnoludów, ale też nie jest wynikiem działania sił natury. W części, ku której schodzi grań, wysypa jest szarobiały, drobnym piaskiem i przypomina plażę, którą ktoś przez pomyłkę zostawił pod ziemią. Większą część jaskini, aż po ginący w mroku przeciwległy kraniec, wypełnia smoliste czarna tafla wody. Tylko w oddali, na granicy widoczności, majaczy mała wysepka.

Jeżeli gracze zejdą w dół, zobaczą, że na wyspie oddalonej o jakieś 25 metrów od brzegu stoi słup z przywiązany doń goblinem. Ofiara jest

martwa, co nie powinno dziwić w przypadku kogoś, komu odcięto obie dłonie i stopy. Bohaterowie obdarzeni bystrym wzrokiem dostrzegą zakrzepłe strumyki krwi. Zobaczą też, że zwłoki obwieszono są różnego rodzaju „cackami”.

Nieopodal zejścia z grani leży łódka. Jest lekko uszkodzona, ale chyba zdoła utrzymać się na wodzie. Zmieści się w niej 1 ork i 1 goblin (przelicznik: 1 ork = 3 gobliny). Przeciążenie łódki spowoduje jej zatonicie. Podobnie jak próba walki na pokładzie łodzi obciążonej do maksimum. Każda postać, szamocząca się w wodzie, ma +20% szansę na zwrócenie uwagi Juch-Shadoka.

Gdyby gracze podjęli nierozważną próbę przeprawy na wysepkę i nie potonęli, dotrą do celu bez przeszkód.

Wysepka nie jest wiele większa od chłopskiej furmanki. Na jej środku sterczy kamienny słup, wykuty ze skały. Pokryta rytmami powierzchnia pała jest stara i spękana. Nawet tu, we wnętrzu gór, czas naznaczył ją swym piętnem. Całe ciało goblina jest pokaleczone. Zielonoskóry ma wyłupione oczy, a mocne uderzenie zmiażdżyło mu szczękę, z kikutów kończyn ścieka ku czarnej tafli wody strumień krwi. Ktoś obdarzony nieludzką siłą wpełznął w ciało błyszczące klejnoty. Teraz ich blask zgasiły zakrzepy zastygłej posoki.

Z goblina można wydobyć 10+1k10 świecidełek. Mimo uszkodzeń da się też wykroić zeń dwie racje żywnościowe. Na wysepce nie ma nic innego do roboty i prędzej czy później gracze dojdą do tego wniosku. Prawdopodobnie postanowią zawrócić. I tu na scenę wkracza Juch-Shadok.

Gdy kilkadziesiąt lat temu krasnoludzkie kilofy otworzyły tę prastarą jaskinię, zamieszkujący ją starożytny stwór od wieków spoczywał na dnie jeziora, pogrążony w mrocznym letargu. Nieświadomi niczego górnicy, by nie wracać na noc do osady, rozbili się obozem na brzegu jeziora. W czasie wieczornej kłótni, przy ognisku wybuchła bójka i z rozbitego nosa popłynęła krew. Poszkodowany umył się w chłodnej wodzie jeziora. Gdy złożył tę nieświadomą ofiarę, potwór ocknął się z odwiecznego snu, Jego oczy błysnęły złowrogim światłem.

Mroczny kształt, wyłaniający się z jeziora i zbliżające się ogniste oczy były ostatnią rzeczą, jaką dostrzegli przerażeni i zdeorientowani krasnoludowie.



Przez ponad rok krasnoludzcy woje próbowali upolować zło krążące po korytarzach. Nie odnieśli sukcesów. Wtedy też nadali złu nazwę: Juch-Shadok, czyli Jeżeli Dyszy Ci W Płecy To Znaczy, Że Umarłeś Albo Lepiej Żeby Tak Było. Stwór też polował. I odnosił sukcesy. W końcu krasnoludzkie klany spasowały i kopalnie opustoszały. Juch-Shadok wrócił w ton jeziora i czekał. Niedługo. Bo po raptem trzydziestu latach zapach krwi przywrócił go światu. Wynurzył się i na małej wysepce dostrzegł wyprute ciało małej dziewczynki. To Kar-Ghoul zapraszał do stołu. Juch-Shadok skorzystał z zaproszenia. I później już co tydzień korzystał z podstawianych mu przez krwawego rycerza „obiadków”. Pazurzastą łapą wyłuskiwał później spomiędzy zębów zupełnie zbędne mu błyskotki i zastanawiał się, czemu ma służyć to całe dokarmianie. Póki co, jadł i obserwował.

Jeżeli gracze spróbują przedostać się na wyspę, potwór nie zareaguje, licząc na kolejną ofiarę, chyba, że ktoś wpadnie do wody. Wtedy Juch-Shadok weźmie to za dobrą monetę i ściągnie ofiarę na dno. (Tylko jednego bohatera, określonego losowo). Podobnie zaniepokoi się, gdy łódź odbije od wysepki, a on nie poczuje w wodzie świeżej krwi. Poczeka chwilę, by się upewnić, że faktycznie jego potrzeby zostały zignorowane, a nie doczekawszy się upragnionego zapachu, ruszy by upomnieć się o swoje...

Juch-Shadok wynurzy się między wyspą i odpływającą łodzią.

Juch-Shadok

Potwór jest wysoki na jakieś 3,5 metra. Przypomina człowieka, jednak jest karykaturalnie krępy. Jego głowa połączona bezpośrednio z karkiem przypomina łeb ryby. Oczy, wielkie jak spodki, mają krwistoczerwony poblask. Skóra jest oślizgła i zgniłozielona. Między palcami wielkich łap, uzbrojonych w ostre jak miecze pazury, rozpięta jest błona pławna. Małe skrzela i unosząca się rytmicznie klatka piersiowa sugerują ziemnowodny tryb życia. Stwór nie ryczy, nie skrzeczy, nie wyje. W absolutnej ciszy, niczym sama śmierć, sunie ku łodzi. Atakuje.

Bohaterowie siedzący w łodzi mogą walczyć, z tym, że co turę winni wykonywać testy

Zręczności +2, sprawdzając, czy nie wylecieli za burtę. Jeżeli jednocześnie co najmniej trzech graczy wypadnie do wody, wywraca się cała łódź (porażeni strachem otrząsają się w tym momencie). W chwili, gdy ktoś znajdzie się w wodzie, uwaga stwora skupi się całkowicie na jego osobie. Jeżeli bohaterowie zaprzestana walki, potwór po prostu zanurzy się wraz z ofiarą. Jeśli wciąż będą mu przeszkadzać (lub przez 4 rundy walki nikt nie wypadnie za burtę) – Juch-Shadok zatopi łódź, pozostawiając graczy taplających się pośród jej szczątków.

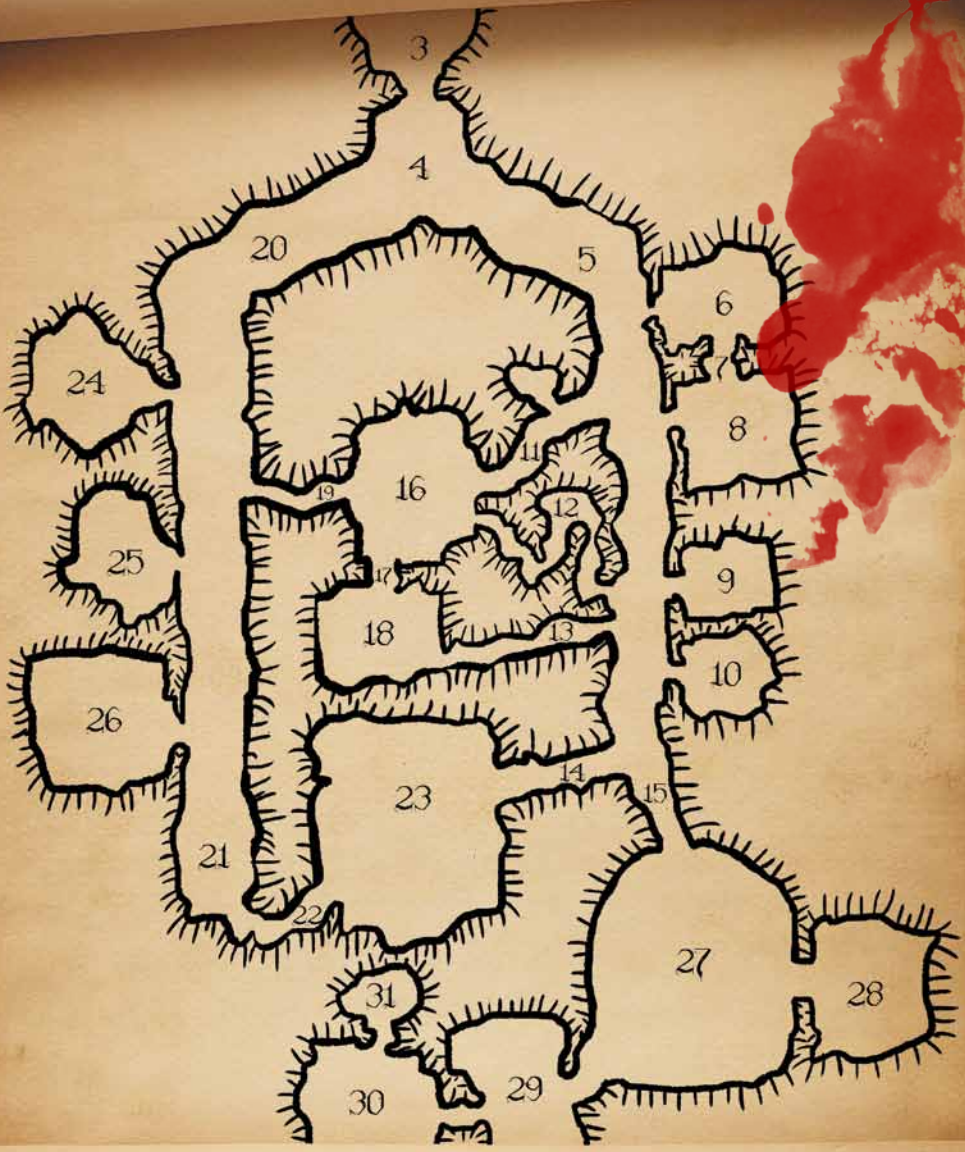
Każdy z graczy, który znajdzie się w wodzie, po pomyślnym teście Zręczności ma szansę złapać się łodzi (trzy próby, potem idzie na dno). Jeśli ta zostanie rozbita, postaci powinny wykonać Zręczności +2. Jeżeli wynik będzie pozytywny, bohater zdoła chwycić się kawałka deski wystarczająco dużej, by utrzymać się na wodzie. Jeśli nie, no cóż... trudno.

Krasnoludzki kompleks mieszkalny - kwatery Kar-Ghoula

Lokacja 3

Masywna, jasno oświetlona światłem pochodni brama jest zamknięta na głucho, ale umieszczone w niej drzwiczki są lekko uchylone. Test Spostrzegawczości pozwoli usłyszeć gniewne głosy w języku orków. Drużyna ma dwie tury, by ukryć się pod ścianami (dla każdego wykonaj test Skradania). Po chwili drzwi, pchnięte mocnym kopniakiem otworzą się i...

Najpierw pojawia się ostrze gigantycznej kosi. Chwilę balansuje na progu, wreszcie rusza do przodu, ciągnąc za sobą niewielkiego, szarego z wysiłku goblina. Tragarz obciążony tym śmiertelnie ciężkim ładunkiem chwieje się (ostrze waży na pewno więcej, niż on sam) i klunie na czym świat stoi. Tuż za nim, z rękami w kieszeniach portek, idzie drugi goblin. Beztrósko gawędzi: *Wies Babet, to je to! Zyje se jak pan, zreć dają, robić nie tsa wiele. Wies Babet, ja to lubiam takie zycie. Jak sie dobrze okrecim, to i ze parę zimów w tej noze posiedzim...*





Jeśli wszystkim graczom powiódł się test Skradania, gobliny przejdą, nie dostrzegłszy żadnego z nich. Jeżeli któremuś się, niestety, nie udał - wyluzowany goblin zauważy tego osobnika i wyraźnie zszarżeje na twarzy.

Nie przerywając marszu, poszarzały nagle goblin, nie zmieniając nawet tonu głosu stwierdza: *Wies Babet! My iść na dłuuuugi spacerec, na dłuuuugi spacerec. Cho, no sybko, Babet.* Mówi to niby do pocącego się tragarza, ale jego oczy patrzą błagalnie na was, niemo prosząc: nie, mnie tu nie być, już się zmywać. Babet wybuchła nową porcją bluzgów. Nawet was nie zauważył.

Jeżeli drużyna zostawi w spokoju gobliny, ci po chwili znikną za rogiem, by nie pojawić się już więcej w tej przygodzie. Jeżeli bohaterowie zaatakują, wyluzowany goblin zacznie uciekać (w stronę wyjścia) wrzeszcząc w niebogłosość, a lekko zdeorientowany Babet sięgnie po sztylet. Wrzask wyluzowanego sprowadzi z lokacji 4 strażnika, goblina uzbrojonego w orkową tarczę i szablę.

Lokacja 4

(za bramą - nisza straży)

Jeżeli drużyna walczyła w lokacji 3, ta część korytarza jest pusta. Jeśli nie - bohater, który wyrzy przez drzwi, zobaczy odwróconego tyłem strażnika. W tej chwili jest właśnie zajęty opróżnianiem pęcherza. Szabla i tarcza leżą obok. Zaatakowany zniecierpliwiony goblin nie zdąży chwycić za broń i spróbuje uciec, aby wszcząć alarm. Jeśli gracz zadeklaruje chęć poderżnięcia gardła strażnikowi, wykonaj test Skradania. Jeżeli będzie nieudany, goblin obejrzy się przez ramię z pytaniem - *To być ty, Babet?* - i widząc wroga, rzuci się do ucieczki, używając przewagi Łaaa! Paniczna ucieczka!

Tuż za bramą szeroki korytarz skręca w lewo (lokacja 5). W prawo prowadzi mniejsze odgałęzienie (lokacja 20). Strażnik wbiegnie w szersza odnogę, by uprzedzić pozostałych członków bandy.

Lokacja 5

(korytarz w sektorze kwater)

Długi na kilkadziesiąt metrów, szeroki, słabo oświetlony korytarz ma wykute w ścianach drzwi prowadzące do lokacji 6, 8 (są wyraźnie szersze),

9, 10, 11, 12 oraz 13. Korytarz przechodzi dalej w lokację 15. W tym pomieszczeniu może nastąpić przypadkowe spotkanie. Rzuc k100:

| | |
|--------|--------------------------|
| 1-5 | 1k4 orków i 2k4 goblinów |
| 6-10 | 2k4 goblinów |
| 11-15 | ork |
| 16-25 | goblin |
| 26-100 | nikt |

W zależności od proporcji sił, napastnicy rzucą się albo do walki, albo do ucieczki (w kierunku lokacji 16).

Lokacja 6 (magazyn)

Małe pomieszczenie jest zawalone skrzyniami i różnymi odpadkami „technologicznymi”. Pod ścianami poniewierają się narzędzia. Łatwo jest się tu ukryć, ale trudno walczyć. Drzwi z lokacji 5 dają się zamknąć na skobel. W ścianie na lewo od nich są drugie drzwi, prowadzące do lokacji 7. Nie dają się zaryglować i otwierają do wewnątrz.

Lokacja 7 (korytarzyk)

Wąski korytarzyk długości paru kroków jest pusty i ciemny. Istnieje niewielka szansa (20%), że ktoś zajrzy tu w poszukiwaniu intruzów. Można więc przeczekać ewentualny pościg. Za to szansa, że ktoś z pracujących w lokacji 8 będzie tędy przechodził w poszukiwaniu jakiejś rzeczy z magazynu, wynosi 30%.

Lokacja 8

(warsztat „mechaniczny”)

Można się tu dostać z lokacji 6 lub 7 - drzwiami. Z korytarza 8 - przez dziurę pod sufitem. Postać nie będąca goblinem, wchodząca przez dziurę (dwa i pół metra nad podłogą), ma małe szanse wylądowania na nogach. Na środku sporego pomieszczenia stoi niesamowita, groźnie wyglądająca machina bojowa - Ciachownica. Jest to coś w rodzaju gigantycznej taczki na dwóch kołach, zaopatrzonej w chroniącą operatora tarczę z szeregiem ostrzy, wysuniętych do przodu na specjalnych walcach. Gdy maszyna toczy się, popychana przez operatora, specjalny system

trybów i kół zębatych wprawia ostrza w ruch wirowy tak, że tną wszystko, co stanie im na drodze. Dodatkową atrakcją są zamocowane po obu stronach tarczy Włóczniospluwaczki. Szarżująca Ciachownica zadaje automatycznie 1k4 obrażeń od włóczni we Włóczniospluwaczkach (jeżeli nie zostały jeszcze odpalone) i 2k6 obrażeń od wirujących ostrzy. Specjalna wajcha pozwala odpalić włócznie z wyrzutni (działa tylko lewa). Jeśli trafi (Strzelanie operatora +2) zadaje 1k6 obrażeń z PP 2. Ładowanie włóczni wymaga specjalnego klucza i zajmuje 10 minut.

Mimo swej wagi i pozornej toporności, maszyna jest całkiem zwrotna i łatwa w prowadzeniu. Jest to z resztą goblinśka wariacja na temat krasnoludzkiego Gobowiwisektora.

Wokół Ciachownicy kręci się, próbując naprawić uszkodzoną prawą wyrzutnię włóczni, goblin Kasp Arrow wraz z pomocnikami: roslym orkiem i dwoma innymi przeciętnie wyglądającymi goblinami. Przybycie bohaterów zostanie zauważone (bez względu na to, którędy wejdą) i spotka się z odpowiednią reakcją. Ork chwyci BWK, gobliny rzucą się na graczy z młotkami, zaś Kasp Arrow zaatakuje ciężkim WK.

Kasp Arrow - goblinśki mechanik

Goblin ma zwykłe statystyki, ale walczy wielkim kluczem znanym jako Wielki Klucz (Si+k6+1) i nosi pancierz tekniczny (3 punkty Pancerza).

Sruba - orkowski pomniejszy mechanik

Ma statystyki zwykłego orka, ale walczy Bardzo Wielkim Kluczem (Si+k8+1) który wygląda, cóż, jak bardzo wielki klucz francuski. Nosi pancierz tekniczny niewpasowany (2 punkty Pancerza).

Kasp Arrow posiada klucz umożliwiający naciągnięcie sprężyny Włóczniospluwaczki, zaś pod ścianą stoi 2k6 włóczni.

Drzwi do lokacji 6 są cały czas nie zaryglowane. Można przez nie wyprowadzić Ciachownicę. Mieści się ona z resztą we wszystkich korytarzach. Można też wjechać nią do określonych lokacji i przekroczyć każde drzwi, określane w scenariuszu jako brama.

Nawet w wypadku, gdy gracze byliby już ścigani, prawdopodobieństwo, że ktoś zajrzy do po-

koju jest nikłe. Orki żywią zabobonny lęk przed techniką i prawie każda grupa pościgowa ominie na wszelki wypadek tę wylęgarnię „technik” (10%, że jednak nie). Nie dotyczy to sytuacji, gdy ktoś widział bohaterów wchodzących do tego pomieszczenia z lokacji 6.

Lokacja 9 **(kwatery mieszkalna)**

Małe pomieszczenie, w którym poniewierają się sterty odpadków, a pod ścianami piętrzą stosy szmat. Miłe, domowe gniazdko.

Lokacja 10 **(areszt tymczasowy)**

Małe, ale mocne drzwi zamknięte są na skobel. Osoba obdarzona czujnym słuchem, usłyszy ze środka cichutkie chli-panie. W małym, ciemnym pomieszczeniu, na gołej ziemi, pośród odpadków i odchodów leży związany goblinek i chli-pie pociągając nosem. W momencie, gdy bohaterowie otworzą drzwi, wrzaśnie: *Przyjść po Bobo? Nie! Bobo nie iść, Niecee!!!*





Jeżeli nasi herosi nie zaszlachtują go od razu, goblina będzie prosił o uwolnienie i przyjęcie go do drużyny. Opowie historię o tym, jak dwa dni temu wyciągnął krótki patyk i za pięć ma zostać złożony w ofierze „bestii z czarnego jeziora”. Jeżeli drużyna zgodzi się przyjąć go do swego grona, zyska wiernego kompana, który co prawda nie jest zbyt waleczny, ale zna część kompleksu do lokacji 15. Bobo ma charakterystykę zwykłego goblina.

Bobo ma jeszcze jedną zaletę (ale nie mów tego graczom). Od jego uwiezienia minęło już dwa dni, a to o wiele za długo, by mała, gobliniska mózgowinica pamiętała coś tak nieistotnego. Tak więc, jeniec może kręcić się między swymi ziomkami. Istnieje wtedy tylko 20% szans, że zostanie rozpoznany.

Rozpoznanie Boba nie powoduje jednak wszczęcia pościgu – kamraci odprowadzą go tylko do lokacji 10, ponownie zwiążą i zamkną. Ta specyficzna cecha pokurcza daje drużynie dużo możliwości infiltracji i sabotażu (np. wytrucie wroga przez doprawienie jakimś świństwem zupy). Ale tego też im nie mów.

Lokacja 11 (droga do jadalni)

Korytarz długości około 30 metrów. Na tyle szeroki, że można by było prowadzić tamtędy Ciachownicę. Prowadzi do lokacji 16, z której dobiegają odgłosy kłótni i śpiewy (chyba, że trwa już pościg). Szanse przypadkowego spotkania osoby idącej z naprzeciwka są takie, jak w pomieszczeniu 5, +10%.

Lokacja 12 (nie używana droga do jadalni)

Korytarzyk jest kręty i wąski. Wije się kilkadziesiąt kroków i kończy w lokacji 16. Widać wyraźnie, że jest nieuczęszczany (zbyt czysty). Istnieje mała, 5% szansa, że gracze zostaną w nim nakryci. Korytarzyk pozwala podkraść się w miarę bezpiecznie do lokacji 16. Ciachownicy oczywiście nie da się tedy przepchnąć.

Lokacja 13

Prosty, wąski (dla Ciachownicy zbyt wąski) korytarzyk po kilkunastu krokach kończy się w lo-

kacji 18. Jeżeli bohaterowie używają pochodni, to gdy będą w połowie drogi, z pomieszczenia 18 usłyszą: *Eee! Ty tam, skikać mi po marchwii do supy ino mi głcem!* Mogą improwizować, wejść „na rympał” albo bezkarnie się wycofać. Jeżeli postaci nie palą ognia i polegają na infrawizji, istnieje 30% szansa, że wdepną w jakieś odpadki. Test Zręczności może uchronić postać przed upadkiem. Nieudany oznacza głośną wywrotkę, która nie ujdzie uwadze osób z komnaty 18.

Lokacja 14 (zejście do siedziska potworów)

Niedokończona framuga otacza szeroką cześć gardzieli korytarza. Jest bardzo ciemno i dość stromo. Po kilkudziesięciu krokach postaci, którym uda się test Spostrzegawczości mają szansę usłyszeć z dołu cichy ni to chrobot, ni to szelest. Korytarzyk kończy się zamkniętą na zamek i sztabę kratą, prowadzącą do lokacji 23. Nad kratą narysowano kredą nieznanym bohaterom symbol. Można go zetrzeć paroma ruchami ręki.

Lokacja 15 (Przed bramą siedziby Har-Ghoul)

Szeroki korytarz zwęża się wyraźnie a podłoga nagle przechodzi w schodki. Dwa wykute w skale stopnie wiodą do ciężkich, zaryglowanych drzwi. Można je otworzyć wytrychem (test Włamywania -1) lub gwoździem (dalsze -2). Za drzwiami znajduje się pomieszczenie 27. Przez lokację 15 można przeciągnąć Ciachownicę, ale nie da się jej już wprowadzić na powrót po stopniach. Jeżeli drużyna rozgromiła pościg, zastanie tu zalewającego się łzami goblina, który ze szlochom rzuca się na zamknięte drzwi: *Wpuścić, panie, wpuścić!* Na widok bohaterów straci przytomność.

Lokacja 16 (wielka sala jadalna)

Sala wykuta w jasnym kamieniu rozświetlana jest przez dwa ogniska, które horda zielonoskórych rozpałiła na samym jej środku. Wykorzystali do tego krzesła i stoły. Stosy szmat i sterty odpadków pod

ścianami świadczą dobitnie, że krasnoludzka sala biesiadna służy żołnierzom Kar-Ghoulu zarówno za sypialnię, jak i za stołówkę. Po wschodniej stronie jest przejście do pomieszczeń 11 i 12, na przeciwległej ścianie - do komnaty 19, a od południa - do lokacji 17. Zielonoskórzy czekają właśnie na strawę warzącą się w kotle w kuchni (lokacja 18) i siedzą sobie wokół ognisk. Istnieje więc spora szansa, że graczom uda się ostrożnie wyjrzeć z któregoś korytarza i zobaczyć wewnątrz komnaty. Jeżeli bohater zostanie zauważony i rozpoznany jako wróg, cała horda zerwie się i rzuci na niego. Rozpocznie się walka albo pościg (patrz pościg).

W pomieszczeniu początkowo znajduje się: 12 goblinów, 6 orków, Gbugryndz - kapitan i orkowy heros. Dodatkowo istnieje 5% szans na to, że obecny tu będzie Bulochop (jego opis podano przy lokacji 25).

Gbugryndz - orkowski kapitan
12 goblinów
6 orków

Jeśli pościg trwa lub został wcześniej rozgromiony, szansa spotkania go w tym pomieszczeniu jest równa tej z lokacji 5, + dodatkowe 20%.

Lokacja 17

Korytarzyk jest niski i szeroki. Słyszać w nim hałas z pomieszczenia 16 i czuć zapach zupy z lokacji 18.

Lokacja 18 (kuchnia)

Po surowo urządzonym pomieszczeniu buszuje kucharz w przekrzywionej, brudnej czapie. Gdy bohaterowie wejdą do środka burknie: - *Gdzie ta mar...* i zorientowawszy się w pomyłce, spróbuje czmychnąć do pomieszczenia 17 i dalej do 16. Jeżeli gracze zdołają zastąpić mu drogę, wyrwie zza pasa kuchenny nóż i będzie się bronił, wzywając jednocześnie pomocy. Nikt z lokacji 16 nie usłyszy go ze względu na panujący tam hałas (ale gracze nie muszą tego wiedzieć).

W kącie stoi beczka z ludziną (10 porcji), a w garnku gotuje się zupa z trupa, w zasadzie gotowa do spożycia. Jeżeli gracze zdecydują się ją zatruć, trucizna straci 2/3 mocy (czyli 3 dawki działają jak 1). Pamiętaj, że kociolatek bezpiecznie może przenieść do lokacji 16 jedynie Bobo!

Młask - kucharz

Statystyki zwykłego orka, ale walczy tasakiem (Si+k4) i ma urokliwe imię. A w jednej z kieszeni fartucha - klucz do drzwi pomieszczenia 24.

Lokacja 19 (przejście)

Niezbyt szeroki, krótki (kilka metrów) korytarz łączący salę biesiadną (pomieszczenie 16) z korytarzem (lokacja 20). Ciachownicę da się tędy przeprowadzić, ale brakuje przestrzeni koniecznej do jej skutecznego użycia.

Lokacja 20 (prawy korytarz główny)

Ciągnie się od lokacji 4 do lokacji 21 (kilkaset metrów). Jest niewiele węższy od korytarza 5 i jednocześnie wyraźnie bardziej uczęszczany. W lewej ścianie wykuto przejście do lokacji 19. W prawej ścianie osadzono szereg mocnych, drewnianych drzwi. Są to kolejno, przejścia do lokacji 24, 25, 26. Szanse przypadkowego spotkania nie są zbyt wielkie i wynoszą tyle, co w pomieszczeniu 5, -10%.

Lokacja 21 (ślepa ściana)

Korytarz z pomieszczenia 20 kończy się tu pionową ścianą. Tuż pod sufitem (3 metry) wykute jest małe okno - to wejście do biegnącego stromo w dół tuneliku (lokacja 22).

Lokacja 22 (tunel do groty z potworami)

Tunelik jest wąski i ciasny. Osoba wielkości goblina może posuwać się nim czołgając na brzuchu (1/3 szybkości). Obie ręce muszą być przy tym wolne, nie ma mowy o utrzymaniu jakiegokolwiek źródła światła czy broni. Po kilkudziesięciu metrach czołgający się osobnik trafi na pionowy szyb wiodący w dół. Jeśli zacznie się nim zsuwać, poczuje odór, podobny do wydzielanego przez zwierzęta. Gdy bohater wejdzie do komina, jakakolwiek próba posuwania w dół (99%) i prawie każda (70%) próba powrotu kończy się



utrąta oparcia i szybkim zjazdem. BG znajdzie się w pomieszczeniu, gdzie Kar-Ghoul trzyma swoje potwory. Pozostaje jeszcze powiedzieć, że bohater do komnaty wpadnie przez sufit. Istnieje 10% szans, że zapłącze się i zawisnie w pajęczynach, zanim spadnie na dno jaskini. W innym wypadku uderzy o podłogę otrzymując 1k4 obrażeń plus 1 na każdy punkt pancerza noszony na głowie lub korpusie. Na k6 tur straci też przytomność. Jeżeli inni gracze nie odwracają w tym czasie uwagi potworów, można uznać, że zostanie po prostu zjedzony. W tym wypadku również się nie ocknie.

Lokacja 23 (grota potworów)

Wielka, całkowicie ciemna sala o wysokim sklepieniu. Tak naprawdę to tu właśnie przebywa trzon armii Kar-Ghoula. Kilka stworów trwa w letargu. Skrzyp otwieranej kraty z lokacji 14 albo upadek bohatera z lokacji 22 wybija je ze snu. Potwory będą gotowe do ataku w ciągu k3 tur. Większość potworów (6 sztuk) to gigantyczne pająki, które rozpięły sieci pod sufitem. Nie zaatakują, jeżeli gracze mają ze sobą pochodnie lub inne źródło ognia (także magiczne) – tylko zamrą na sufficie.

Pierwszego z wchodzących zaatakują natomiast wirnik. Jeżeli zaatakowana osoba ma wyższą inicjatywę i jest jeszcze w pobliżu wejścia do komnaty, ma szansę cofnąć się i zamknąć kratę zanim wirnik uderzy. W przeciwnym razie zostanie związana walką. Wirnik będzie próbował wciągnąć intruzów w głąb groty. Od chwili, gdy ostatni członek drużyny przekroczy bramę, w każdej turze należy wykonać test Ducha pająków (oddzielnie dla każdego zwierzęcia). Udany rzut oznacza, że dany osobnik przełamał strach i włącza się do walki. O ile tylko może, będzie atakował bohaterów, którzy nie niosą otwartego ognia. Powstanie każdego nowego źródła ognia (czar, podpalenie pochodni) wymaga dokonania nowego testu Ducha. Niepomyślny wynik tego testu oznacza, że potwór ucieknie w popłochu i dopiero po 2k20 rundach będzie mógł próbować opanować swój strach. Nawet podczas pościgu potwory nie mogą opuścić pomieszczenia, ponieważ wyjście blokuje im magiczny symbol wyrysowany kredą nad wejściem. Ale jeżeli bohaterowie uszkodzili symbol lub starli go całkowicie, nic nie

powstrzyma potworów przed rzuceniem się w pościg. Jeżeli atakujące monstra natkną się na grupę ścigającą naszych bohaterów, istnieje 20% szansa, że się do niej przyłączy, a 10%, że zaatakują swoich. W przypadku, gdy nie zaistnieje żaden z powyższych faktów, potwory rozlażą się po korytarzach w lokacjach 4, 5, 20, 21.

6 gigantycznych pająków (zwyczajnych, nie zdegenerowanych Władców)

Wirnik

Lokacja 24 (spiżarnia)

Zamknięte na prymitywną kłódkę (Włamywanie +4) drewniane drzwi prowadzą do małego pomieszczenia. Osoby obdarzone czułym słuchem jeszcze za drzwiami usłyszą delikatny dźwięk spływającej wody. Pierwsze wrażenie, jakiego doznaje się po sforsowaniu zamka (lub drzwi), to wyraźne uczucie chłodu. Na tkwiących w ścianach hakach porozwieszano zwłoki ludzi i goblinów. Taka góra mięsa, i to zupełnie nie pilnowana, pobudzi żołądki członków drużyny. Każdy bohater powinien wykonać test Ducha z modyfikatorem +2 (+4 jeżeli, gracz jadł w ciągu ostatnich pół godziny). Po nieudanym teście, rzuci się z radosnym rykiem na mięso i na 1k10 tur (ilość tur ustala się dla każdego gracza osobno), bez względu na wszystko (nawet pościg za plecami) zajmie się dzikim żarciem, mlaskaniem i radosnym pomrukiwaniem. Istnieje szansa (15%), że okrzyki obżartucha dotrą do lokacji 16 i ktoś (prawdopodobnie goblin) zostanie wysłany, by sprawdzić, co tak wyje.

Gracze, którzy oparli się pokusie, mogą próbować odciągnąć jedzących od żłoba. Jeden opatowany może przekonać o konieczności przerwania posiłku tylko jednego jedzącego na raz (test Przekonywania lub Zastraszania przeciw Duchowi obżartucha). Gdyby drużyna w trakcie posilania się została przydybana, atakujący wpadną w szal na widok intruzów pożerających ich zapasy i z furją zaatakują (to jest, wykonają od razu desperacki atak). Nie będą próbować ani unikać, ani parować ciosów zadawanych przez naszych herosów.



potencjału magicznego. W czasie walki, niezależnie od tego, co się dzieje dookoła, Bromździel nie opuści wzoru, na którym stoi. Dzięki mocy symbolu zużywa o połowę mniej punktów magii. Każdy przeciwnik, który przekroczy krawędź symbolu, otrzymuje 1k4 obrażeń od ognia. Wszelkie pociski nie wykonane z metali spłoną na granicy wzoru, nie raniąc przy tym szamana. Jeżeli któremuś z bohaterów uda się przedrzeć do Bromździela, stanie on do walki wręcz i zacznie wzywać pomocy. Ponieważ wszyscy boją się szamana, a wycia dochodzące z jego komnaty są na porządku dziennym, nikt nie zwróci na to uwagi (ale gracze nie muszą tego wiedzieć).

Sprawa wygląda podobnie w czasie pościgu - jeśli nikt nie widział bohaterów wchodzących do komnaty, pokój szamana zostanie pominięty w poszukiwaniach.

Bromździel - gobliniński szaman

2 zombic-doll

Szaman ma przy sobie sztylet i bukłak z goblinińskim samogonem, kadzidełko i laskę. Książka na półce to tomik poezji bezokolicznikowej zatytułowany „Oda do brzucha i inne wiersze miłosciwe, które ja Grzdyl gobliniek pisać w uniesieniu miłosnem do Gru Długouchej” (na jej widok Gru musi przetestować Ducha, by nie strzelić Grzdyla po ryju „z plaskacza”).

Lokacja 27 (Sala Środka Świata)

Komnata za bramą robi na graczach ogromne wrażenie. Jest ogromna, piękna i groźna. Sklepienie ścięte jakąś potężną siłą otwiera się na błękit nieba i promienie słońca (lub na gwiazdy i światło księżyca, zależnie od pory doby). Jaskinia nie ma podłogi, jedynie wąziutką ścieżkę przy samej ścianie (uzdolniony akrobatycznie goblin (Zręczność k6) ma 50% szans, że zanim spadnie zdąży przejść parę kroków). Reszta jaskini to mroczna otchłań. Bezdenna przepaść, która wydaje się prowadzić do jądra świata (i jest to, co gorsza, prawda). Na szczęście od bramy z lokacji 15 przeprowadzony jest łukowany pomost, szeroki na 4 metry. U szczytu łuku rozdziela się on

w kształcie litery Y na dwa inne, równe mu szerokością, prowadzące do dwóch owalnych przejść po drugiej stronie przepaści (każde z ramion ma 50 metrów długości). Lewa odnoga prowadzi do lokacji 28, prawa do pomieszczenia 29. W każdej minucie czasu rzeczywistego przebywania drużyny w Sali Środka Świata, istnieje 10% szans (jeżeli bohaterowie są hałaśliwi, to 30%), że z lokacji 28 przybędzie Kar-Ghoul. Każdy bohater powinien wtedy wykonać test strachu z modyfikatorem -2, lub na 1k6 tur zostanie sparaliżowany strachem. Czarny Rycerz, zobaczywszy drużynę, zaatakuje. Jeżeli w trakcie walki znajdzie się w niebezpieczeństwie, wyda z siebie przeraźliwy okrzyk i po 1k10 turach do walki włączy się drak z lokacji 30, chyba że już jest czasem przeszłym dokonany. Jeżeli drużyna rzuci się do ucieczki, Kar-Ghoul będzie ją ścigał. Gdyby bohaterowie spenetrowali lokacje 28-31 i dotąd nie natknęli się na mrocznego wojownika, ten będzie na nich czekał pośrodku mostu (to uczciwe. Walka z Kar-Ghoulem na moście daje drużynie najwięcej szans na przeżycie, a przecież szkoda by było, gdyby drużyna w ogóle nie spotkała rycerza).

Lokacja 28 (zaimprovizowana świętynka Majaja)

Oświetloną światłem pochodni grotę wypełnia dym kadzideł. Mały ołtarzyk pod jedną ze ścian (6 metrów od wejścia) przedstawia siedzące bóstwo paskudniejsze niż Gog i Magog razem wzięci. Na wyciągnięte na boki ręce bożka nabite są ludzkie głowy. W ich oczodoły powbijano kadzidełka, z których unosi się duszący dym. Opary wdychane przez 10 tur działają jak jedna porcja czarnego korzenia. Przed ołtarzem kłęczy wielka, odziana w ognistą zbroję postać. Ciężki hełm leży obok niej. Wyraźnie widać łysą czaszkę kłęzącego stwora, opiętą (a może nie) skórą barwy kości. Przy kolanach kłęzącego leży wielki miecz. Odziany w zbroję stwór intonuje pieśń w jakimś niezrozumiałym języku. Gdy pierwszy z bohaterów wejdzie do komnaty, modlący odwróci się. Widok jego twarzy wymaga wykonania testu strachu. Nieudany test oznacza automatyczną aktywację przewagi Laaa! Paniczna ucieczka! aż



do lokacji 15, w której bohater, wykonując kolejny test, może próbować się opanować. Na widok intruzów Kar-Ghoul chwyci miecz i rzuci się na nich (lub za nimi). Poza ołtarzem komnata jest pusta.

Lokacja 29 (pokój Kar-Ghoul)

Gdyby nie stojące w rogu łóżko, stolik i zydell, można by pomyśleć, że jest to krótki korytarz między lokacjami 27 i 30. Na stole stoi dzban z winem, kubek, kałamarnic i otwarta księga z na wpół zapisaną stroną. Księga jest osobistym dziennikiem Kar-Ghoul i nawet po pobieżnym jej przestudiowaniu widać, że jest to piękne dzieło batalistyczno-sadystyczno-teologiczne. Pod łóżkiem można jeszcze znaleźć „Wizerunek Czarnej Rycerki w folklorze y kulturze dworskiej” pióra Vanclompa „Kto jest moim idolem i dlaczego Majaj?” popętnione przez wyklętego kapłana z Loston, „Moje zmaganie” Aldorfa Hyclera i jeszcze mały tomik poezji infantylnej – „Młotek do poduchy i inne zasypianki, spisane przez Grzdyla goblina ku uciesze szczeniaków i samiców”.

Lokacja 30 (stajnia draka)

Komnata jest owalna i podobnie jak Sala Środka Świata pozbawiona stropu. Na środku (jeśli nie pojawił się wcześniej) siedzi drak. Widać, że nie jest w najlepszej formie, ciało i skrzydła ma pobandażowane. Mimo to, zaatakuj drużynę. Jeżeli w którymś momencie walki otrząśnie się z Szoku spowodowanego przez obrażenia, uniesie się w górę i wyleci na zewnątrz, by wylądować w lokacji 27 i ostrzec Kar-Ghoul.

Lokacja 31 (To Jest To!)

Widok małej, ciasnej komnatki wywołuje w was wrażenie, że umarliście i poszliście do rajów. Cała podłoga zastawiona jest kuframi, z których wręcz wysypują się najróżniejsze cacka. Małe, duże. Wisioriki, monety, kielichy. Cudo! Każdy kufer waży tyle, że musi go nieść trzech goblinów

(jeden ork = 2 gobliny). Na każde pół minuty przebywania w tej komnacie (czas rzeczywisty) istnieje 25% szansa pojawienia się Kar-Ghoul.

Pościg

Pościg rozpoczyna się w momencie, gdy wrogowie z lokacji 16 zostaną w jakikolwiek sposób zaalarmowani o obecności intruzów. Pościg formują wszystkie znajdujące się w sali jadalnej istoty, z pominięciem tych, które bohaterowie zlikwidowali w korytarzach. Pościg porusza się z Tempem 3, a gdy zobaczy wrogów, przyspiesza do 4. Uczestniczący w pościgu podlegają wszystkim zasadom psychologicznym charakterystycznym dla zielonoskórych. Gdy liczba ścigających zostanie zredukowana do 1/3 wielkości początkowej lub stosunek sił będzie wynosił mniej niż 2 do 3 na korzyść ścigających, grupa pierzcha (te wrzaski: *My być rozgromione! Choduuuuu!!!* etc.). Każdy stara ukryć się, gdzie tylko może. Większość ucieknie do korytarzy, piwnic zamku albo i dalej. Niekiedy drużyna będzie mogła natknąć się na pojedynczych, kwilących (ale wciąż groźnych) przeciwników. Bez względu na to, co uczyni pościg, prowadzący go kapitan orków i mekdyk nie uciekną z pola walki.

Zakończenie przygody

Przygoda kończy się, gdy:

1. Cała drużyna polegnie.

2. Drużyna zdobędzie odpowiednią ilość cacek. Ale zdaniem Szramy-Na-Ryju żadna ilość cacek nie będzie odpowiednia. Zacznie on wyzywać najszybszych bohaterów, a jeśli się obrażą lub zaczną pyśkować, uderzy najszybszego spośród nich. Reszta bandy przyjmie ten gest z niechęcią i jest to dobry moment, aby obalić tyranię Szramy i ustanowić własną. Najlepszym i jedynym sposobem jest zabicie wodza, najlepiej widowiskowo, kolektywnie i okrutnie. Kacyk ma takie same statystyki, jak wódz Gbugryndz.

Przeciwnicy

Bromździel - gobliniński szaman

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Rzucanie k6, Rzucanie czarów k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k6, Zastraszanie k8

Tempo: 6, **Obrona:** 6 (1), **Wytrzymałość:** 6

Sprzęt: Skórzana pancerz (+1), włócznia (Si+k6, Obrona +1, odległość 1)

Zdolności specjalne:

- **Czary (15 pm):** Bromździel zna *pocisk, prze-
rażenie, wybuch, zaciemnienie* oraz *zombie*. Potrafi też wyrysować opisany przy okazji lokacji magiczny krąg.
- **Infrawizja:** Orki widzą ciepło – jeżeli atakują żywą istotę, kary za mrok, półmrok i ciemność zmniejszają się o połowę.



Czarny Rycerz Kar-Ghoul. Ten który Chodzi Miedzą

Cechy: Duch k8, Siła k12, Spryt k8, Wigor k12, Zręczność k8

Umiejętności: Spostrzegawczość k6, Walka k12, Zastraszanie k8

Tempo: 6; **Obrona:** 9; **Wytrzymałość:** 14

Sprzęt: Zbroja Majaja (patrz niżej), Fangor (miecz, Si+k8+2; patrz niżej)

Zdolności specjalne

- **Artefakt (Fangor, miecz Kar-Ghoul):** Potworne ostrze Czarnego Rycerza zadaje Si+k8+2 obrażeń i zapewnia PP 2. Ponadto sprawia, że posiadacz staje się Nieulekły i Zawzięty. Jego straszny ryk pozwala dodać +2 do Prób woli opartych o Zastraszanie. Po Eliminacji przeciwnika posiadacz musi wykonać test Ducha – niepowodzenie oznacza, że zaczyna zjadać pokonanego.
- **Artefakt (Zbroja Majaja):** Przeklęty pancerz opętany jest przez upiora wojownika z czasów pierwszej Wojny Ras, który dziś podaje się za bóstwo. Zwiększa Siłę i Wigor posiadacza o jeden stopień, zapewnia Pancerz 3 i +1 do Rozmiaru, ale powoduje straszne zniekształcenia ciała – najogólniej mówiąc, zmienia posiadacza w potwora.

- **Berserk:** Kar-Ghoul walczy ogarnięty szałem: dodaje +2 do testów Walki i Siły oraz do Wytrzymałości. Jego Obrona jest natomiast niższa o -2 (uwzględniono w statystykach).

- **Niezwykle zamaszyste cięcie:** Czarny Rycerz może ciąć wszystkich pobliskich wrogów, bez minusów.

- **Przerażający (-2):** Wojownik naprawdę budzi grozę.

Fangor

Jednoręczny miecz Kar-Ghoul, jego spadek po Drachendencie wykuty został wieki temu z wewnątrz wulkanu Sangomort, daleko na północy. Potem ostrze hartowane było przez dwa lata w krwi niemowląt przez szalonego zbrojmistrza z Białych Miast, w prostej linii potomka Majaja.

Ten, kto włada mieczem, nie odczuwa strachu i jest odporny na wszelkie oddziaływania psychologiczne (poza oddziaływaniem miecza). W walce klinga ryczy jak szarżujący czynnik, wzbudzając strach w przeciwnikach. Tnąc wroga, ostrze przenika wszystkie pancerze.

Fangor nie jest właściwie opętany przez ducha Majaja i może go używać każda istota o odpowiednio robaczywym sercu. Wiąże się z tym pewna niedogodność. Szermierz po pokonaniu przeciwnika powinien wykonać test Ducha. Negatywny wynik testu oznacza, że nie zważając na to, co się wokół niego dzieje, rzuci się na zwyciężonego i zacznie go pożerać. Jedząc nie może robić nic innego i jest traktowany jako cel nieruchomy. W każdej rundzie należy wykonać test Ducha, aż wynik będzie pozytywny.

Wyglądem Fangor przypomina zwykły, jednoręczny miecz pokryty na całej długości głowni rytami i runami, czytelnymi tylko dla jego twórców. Głowica miecza ma kształt czaszki, a rękojeść pokrywają ornamenty. Jelce stanowią dwa wygięte ku głowni rogi byka. Przy bliższych oględzinach widać, iż materia, z której wykuty został miecz, nie jest żadnym znanym rodzajem metalu.

Fangor może zostać zniszczony tylko w ogniu wulkanu, z którego pochodzi. Natomiast sam wulkan zniszczony został podczas wojny Mizrina Pobożnego z magami.



Drak

Cechy: Duch k10, Siła k12+6, Spryt k6 (Z), Wigor k12, Zręczność k6

Umiejętności: Spostrzegawczość k8, Walka k10, Zastraszanie k12

Tempo: 4, **Obrona:** 7, **Wytrzymałość:** 17 (4)
Zdolności specjalne:

- **Duży:** Atakując jaszczura dodajesz +2 do testów, z powodu jego rozmiaru.
- **Ognisty oddech:** Jaszczury zioną ogniem (używając Wzornika Zionięcia). Każda istota, której Wzornik dotknie, musi wykonać test Zręczności -2, aby uniknąć płomienia. Niepowodzenie oznacza, że otrzymuje 2k10 obrażeń i może się zapalić (patrz **Ogień**)
- **Pancerz +4:** Łuskowata skóra
- **Przerażający:** Potężny jaszczur to naprawdę przerażająca bestia.
- **Ranny:** Drak jest w nienajlepszej kondycji. Dlatego, wyjątkowo, w tym scenariuszu jest Blotką.
- **Rozmiar +5:** Jaszczur jest długi na ponad 6 metrów.
- **Szpony/zęby:** Si+k8
- **Uderzenie ogonem:** Jaszczur może ściąć z nóg wszystkich wrogów znajdujących się za nim (prostokąt długi na 3 cale i szeroki na 6). Jest to normalny atak, którego obrażenia równe są sile jaszczura -2.



Gbugryndz - orkowy kapitan

Cechy: Duch k6, Siła k10, Spryt k6, Wigor k10, Zręczność k8

Umiejętności: Rzucanie k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k8, Walka k12, Zastraszanie k10

Tempo: 6, **Obrona:** 8, **Wytrzymałość:** 11 (3)

Sprzęt: Metalowy papierśnik (+3), kolecze rękawy i nogawice (+2), topór bojowy (Si+k10)

Zdolności specjalne:

- **Infrawizja:** Orkowie widzą ciepło – jeżeli atakują żywą istotę, kary za mrok, półmrok i ciemność zmniejszają się o połowę.
- **Okrzyk bojowy:** Gbugryndz potrafi Zastraszyć wszystkie istoty pod pobliskim Dużym Wzornikiem Wybuchu.
- **Rozmiar +1:** Orkowie są więksi od ludzi.

- **Zamaszyste cięcie:** Może zaatakować wszystkie pobliskie istoty z modyfikatorem -2.

Gigantyczna nornica

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k4 (Z), Wigor k8, Zręczność k8

Umiejętności: Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Walka k8, Zastraszanie k8

Tempo: 6, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 6

Zdolności specjalne:

- **Rycie:** Jeżeli akurat nie otacza jej lita skała, nornica potrafi przekopywać ziemię z Tempem 4. Może wówczas wyskoczyć wprost na wroga, wymuszając test Spostrzegawczości przeciw jej Skradaniu – jeśli wygra, przeciwnik jest zaskoczony.
- **Ugryzienie:** Si+k6.

Gigantyczny pająk

Cechy: Duch k6, Siła k10, Spryt k4 (Z), Wigor k6, Zręczność k10

Umiejętności: Skradanie k10, Spostrzegawczość k8, Strzelanie k10, Walka k8, Wspinaczka k12+2, Zastraszanie k10

Tempo: 8, **Obrona:** 6, **Wytrzymałość:** 5

Zdolności specjalne:

- **Jadowity (-4):** Ugryzienie pająka jest jadowite. Nieudany test Wigoru powoduje natychmiastowy paraliż na 2k6 minut.
- **Pajęczyna:** Pająki mogą wystrzelić z odwołka pajęczynę (Mały Wzornik Wybuchu), na zasięg 3/6/12. Każdy trafiony nicią musi albo ją rozciąć (Wytrzymałość 7), albo odejmować -4 do wszystkich akcji fizycznych.
- **Ścianolaz:** Pająki potrafią poruszać się po pionowych płaszczyznach z normalnym Tempem.
- **Ugryzienie:** Si+k4

Goblin

Cechy: Duch k6, Siła k4, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k8

Umiejętności: Rzucanie k6, Skradanie k10, Spostrzegawczość k6, Walka k6, Wspinaczka k6, Wyśmiewanie k6

Tempo: 5; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 5

Sprzęt: Goblinska dzida (Si+k4, odległość 1), nóż (Si+k4)

Zdolności specjalne:

- **Infrawizja:** Gobliny widzą ciepło – jeżeli atakują żywą istotę, kary za mrok, półmrok i ciemność zmniejszają się o połowę.
- **Łaaa! Paniczna ucieczka!:** Gdy goblin dozna Szoku podczas walki, może rzucić wszystko, co ma w rękach, automatycznie wycofać się ze starcia i wiać w linii prostej aż do chwili, gdy się otrząśnie.
- **Rozmiar -1:** Gobliny mają około metra wzrostu.



Juch-Shadok

Cechy: Duch k6, Siła k10, Spryt k6, Wigor k10, Zręczność k6,

Umiejętności: Plywanie k10, Skradanie k6, Spostrzegawczość k8, Walka k10

Tempo: 5; **Obrona:** 7; **Wytrzymałość:** 10

Zdolności specjalne:

- **Nawałnica ciosów:** Juch-Shadok może wykonać w każdej rundzie dwa ataki, bez żadnych modyfikatorów.
- **Pancerz:** pokryta łuskami skóra (+1)
- **Podwodny kamuflaż:** +2 do Skradania, gdy kryje się pod wodą.
- **Rozmiar +2:** potwór mierzy dobrze ponad 3 m.
- **Przerażający (-2):** Kto zobaczy gorejące ślepią Juch-Shadoka, musi przetestować Ducha z modyfikatorem -2.
- **Szpony:** Si+k6.

İrasnolud

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k6,

Umiejętności: Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k8

Tempo: 5; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 8 (2)

Zawady: Powolny

Przewagi: Widzenie w ciemności, Zaprawiony w walce

Sprzęt: Kolczuga (+2), topór (Si+k6).

Ork

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k4, Wigor k8, Zręczność k6

Umiejętności: Rzucanie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k6, Walka k6, Zastraszanie k8,

Tempo: 6; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 8 (1)

Sprzęt: Skórzany pancerz (+1), Krótki miecz (Si+k6)

Zdolności specjalne:

- **Infrawizja:** Orkowie widzą ciepło – jeżeli atakują żywą istotę, kary za mrok, półmrok i ciemność zmniejszają się o połowę.
- **Rozmiar +1:** Orkowie są więksi i grubszy od ludzi.

Wirnik

Cechy: Duch k6, Siła k12+2, Spryt k6(Z), Wigor k12, Zręczność k8

Umiejętności: Spostrzegawczość d8, Walka k10, Wspinaczka k4

Tempo: 8; **Obrona:** 6; **Wytrzymałość:** 12 (4)

Zdolności specjalne:

- **Empatia:** Wirniki badają otoczenie wysyłając fale psonicznej energii oraz dostrzegając umysły żywych istot. Dzięki temu nic sobie nie robią nawet z najczarniejszej ciemności.
- **Niezwykłe zamaszyste cięcie:** Wirując w miejscu, potwór atakuje wszystkich pobliskich przeciwników bez żadnych minusów. Jego odnóża wydają przy tym bardzo nieprzyjemny odgłos, stukając po kamieniach.
- **Opanowany:** Wirnik otrzymuje dwie karty inicjatywy i działa na wyższej.
- **Pancerz +4:** Czysta chityna.
- **Pazury:** Si+k10, PP2

Zombie-doll

Cechy: Duch k4, Siła k6, Spryt k4, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Spostrzegawczość k4, Strzelanie k6, Walka k6, Zastraszanie k6

Tempo: 4; **Obrona:** 5; **Wytrzymałość:** 7

Zdolności specjalne:

- **Nieulekła:** zombie są odporne na strach i zastraszanie.
- **Nieumarła:** +2 do wytrzymałości, +2 do wyjścia z szoku, strzał mierzony nie zadaje dodatkowych obrażeń.
- **Pazury:** Siła.
- **Słabość (głowa):** Strzały i ciosy w głowę zadają +2 obrażeń.



Orkowie i gobliny

Orkowie

Dzicy, zieleni, brutalni orkowie posiadają następujące przewagi rasowe:

Infrawizja: Orkowie widzą podczerwień – gdy atakują żywą istotę, zmniejsz modyfikatory za mrok i ciemność o połowę.

Dzikus: Orkowie gardzą wszystkim, co wytworzyły inne rasy, a szczególnie ich dorobkiem intelektualnym. Odejmują -2 do testów wiedzy ogólnej i nie potrafią czytać ani pisać, o ile nie poświęcą rozwinięcia, by się tego nauczyć.

Potężny: Barbarzyńcy są ogromni i silni. Otrzymują +1 do Wytrzymałości i zaczynają grę z Siłą na k6.

Gobliny

Przewagi rasowe drobnych, zielonoskórych goblinów to:

Karympel: Gobliny mierzą około półtora metra, więc odejmują -1 od Wytrzymałości.

Groteskowy: W paskudnych pyskach goblinów jest coś niepokojąco komicznego. Dodajesz +2 do testów Wyśmiewania.

Infrawizja: Gobliny widzą podczerwień – gdy atakują żywą istotę, zmniejsz modyfikatory za mrok i ciemność o połowę.

Laaa! Paniczna ucieczka!: W momencie, gdy w goblin doznaje Szoku na skutek obrażeń lub Próby woli, może obrócić się na pięcie i w pełnym pędzie (Tempo +1k6) rzucić do ucieczki. Po linii prostej i nie zwalniając aż do momentu otrząśnięcia się z Szoku. Gdy zaczyna wiać, zaskoczeni przeciwnicy nie mogą wykonać dodatkowego ataku za wycofanie ze starcia.

Czarny Korzeń

Czarny Korzeń to stara orkowa trucizna. Tajemna receptura polega na tym, że bierze się korzeń i macza w różnych paskudztwach aż za czernieje. Potem się to-to proszkuje i już. Jedna porcja Czarnego Korzenia wywołuje omamy, dwie – paraliż i drgawki, trzy – śmierć. Reakcję na korzeń sprawdza się, testując Wigor -2.

Kielbas, orkowy bohater

*Ja być wielka ork. Wielka wojownik.
Większa niż Szrama-Na-Ryju. Jak ja
wrócić, to ja mu wsadzić... nóż w karczycho.
I wziąć jego hełma. Ja będą wodza i to!*

Jesteś wysokim i postawnym, zielonoskórym orkiem, najlepszym po Szramie wojownikiem bandy. Co temu ostatniemu pasuje jak wrzód na siedzeniu. Jako jedyny członek z grupy posiadasz coś na kształt pancerza, choć jest to niemożliwa do opisanego składanka kolczug, napierśników i innych kawałków metalu (np. cynowego kubka). Broń też masz niezgorszą, bo jest nią wyrwany z ręki jakiegoś umierającego (nie na zawał che, che, che) bohaterowi miecz półtorareczny z rozbrajająco bezsensownym jęczem w kształcie rogów jelenia. Gdybyś wpadł na pomysł, by go czyścić, miecz byłby jeszcze ładniejszy. Hełmu nie masz. Ale tym się nie przejmuj. Jeszcze znajdziesz.

Rasa: Ork

Ranga: Doświadczony (25 pd)

Cechy: Duch k8, Siła k8, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k6

Umiejętności: Hazard k4, Przetrvanie k4, Skradanie k4, Spostrzegawczość k6, Walka k10, Wspinaczka k4, Zastraszanie k8

Charyzma: -2 **Tempo:** 6 **Obrona:** 7 (1)

Wytrzymałość: 10 (2)

Zawady: Arogancki, Dzikus, Przygłuchy (drobna), Wredny

Przewagi: Infrawizja, Krzepki, Nerwy ze stali, Potężny, Twardziel, Zaprawiony w walce.

Sprzęt: Pancerz bastardowy (+2 Pancerz), miecz półtorareczny (Si+k8). Masz też okrągłą tarczę (+1) z wymazanym na niej napisem „Kjełpas” (namalował go kiedyś Grzdyl).

A poza tym worek, a w nim: 4 porcje świeżej padliny, patyk do dłubania w zębie, krzesiwo i hubkę, 3 pochodnie, bukłak z wodą, pięć metrów liny.



Grzdyl, gobliński Mag Drugiego Poziomu (cokolwiek to znaczy)

*Przeżyć, przeżyć i jeszcze raz przeżyć.
Potem wrócić do domu i poskarżyć się
Karganowi Czerwonemu. Obejrzeć eg-
zekucję Szramy-Na-Ryju, sięść na zadzie
i już nigdy nie ruszać na żadną wojnę. Nic
nie robić, a w przerwach – odpoczywać.*

Jako gobliński inteligent (uznany twórca poezji bezoko-
licznikowej, pupilek znawcy sztuki Kargana i mag wyuczo-
ny przez Castora Wormleya! No nie?) gardzisz bezsensowną
przemocą. Przemocą sensowną zresztą też. Są przecież
lepsze sposoby. Na przykład twoja babka. Załatwiła pół
rodziny zupką z trupcem żygulem, zanim ktoś się kapnął
i załatwił babkę (tym razem klasycznie – widłami). Albo
wuj, szaman-oszołom. Jak sobie kiedyś chlapanął.. Ale
dość o tym. Najważniejsze, że Szrama cie nie lubi. I co gor-
sza, zdaje sobie sprawę, że jeśli wrócisz żywy, to Szrama-
Na-Ryju stanie się Szramą-Na-Palu. Cóż, ty też nie jesteś
w ciemię bity, a twoje sakwy kryją niejedną niespodziankę.

Rasa: Goblin

Ranga: Doświadczony (25 pd)

Cechy: Duch k8, Siła k4, Spryt k10, Wigor k4,
Zręczność k6

Umiejętności: Leczenie k6, Przekonywanie k4,
Reperowanie k6, Rzucanie czarów k10, Skradanie
k4, Spozrzegawczość k6, Walka k4, Wiedza
(tajemna) k6, Wyśmiewanie k6

Charyzma: -1 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6 (1)

Wytrzymałość: 3

Zawady: Karympel, Nawyk (obgryzanie
pazurów), Ostrożny, Tchórz

Przewagi: Cholerny szczęściarz, Groteskowy,
Infrawizja, Łaaa! Paniczna ucieczka!,
Punkty magii, Nowa moc, Zdolności
nadprzyrodzone: magia

Czary (15 pm): *Odbicie (szczata won!), oszołomienie
(to nie som gobliny, których szukata. . .), pancerz (zbroica
pancerwała), pocisk (śniedzisty sphj – ślina Grzdyla
kamienieje w locie z wielką szybkością uderza w cel. Nie
można stosować ulepszenia dodatkowych pocisków.)*

Sprzęt: Mnóstwo większych i mniejszych sakw, a w nich:
ingredience magiczne – tubka, gliniany dzwonek,
zdechły gołąb, kulka siarki i inne paskudztwa. 10
glinianych fiolek z wódką „Mocz ogra” (+2 do
Ducha – 2 do Zręczności na k10 tur). Osem porcji
czarnego korzenia, kostur o nazwie Kostropatek (Si+k4,
Odległość 1, obureczny. +1 do Obrony), 4 porcje
prowiantu, 6 fiolek Nekrofikiu – specyfiku, który po
wypiciu natychmiast przywraca jedną Ranę. Oraz
niejedna niespodzianka.

Fraszki Grzdyla

O SZRAMIE Y GŁODZIE

*Brzuszkę mój biedny brzuszkę
Jaka pustka jest w tobie
Taka że sama pustka
Siedzi u Szramy w Głowie*

POCHWAŁA PANICZNEJ UCIECZKI

*Gdy groza ciem dopada
I dycha za plecami
Biegaj, wrzeszcząc, w małych kółkach
I machaj rękami*



Serafin, gobliński złodziej

Cacko jest cacko. Dla cacek warto się nawet narażać. Bez przesadyzmu, oczywista. Niech gupie orki idą bić w ryj, a mądry goblinek szast i sru z kuszy belcikiem, a potem cap cacka. Dyla i tyła.

Gdyby nie twój pociąg do „Jasia Płasawiczka”, dalej spokojnie kroilibyś frajerów w tunelach Mordowca. A tak, gdy wytrzeźwiałeś, rodzinne nory były już daleko, a ty dożywnotnio i ochotniczo (a jakże) wcielony zostałeś do armii łaskawego (żeby go..) Kargana Czerwonego. Zawsze jednak można się jakoś urządzać. Naturalne zdolności do kuszy, pułapek i rozbiawiania głupiej gawiedzi utrwaliły twoją pozycję maskotki. Tak naprawdę to nie masz pojęcia, za co podpadłeś Szramie, ale jak (i jeśli) wrócisz, to postarasz się, by prędzej zobaczył własną rzyć bez pomocy wiadra z wodą, niż jakieś cacko.

Rasa: Goblin

Ranga: Doświadczony (25 pd)

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k10

Umiejętności: Skradanie k8, Spostrzegawczość k6, Strzelanie k10, Walka k6, Włamywanie k6, Wspinaczka k6, Wyśmiewanie k6

Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 5

Wytrzymałość: 5 (1)

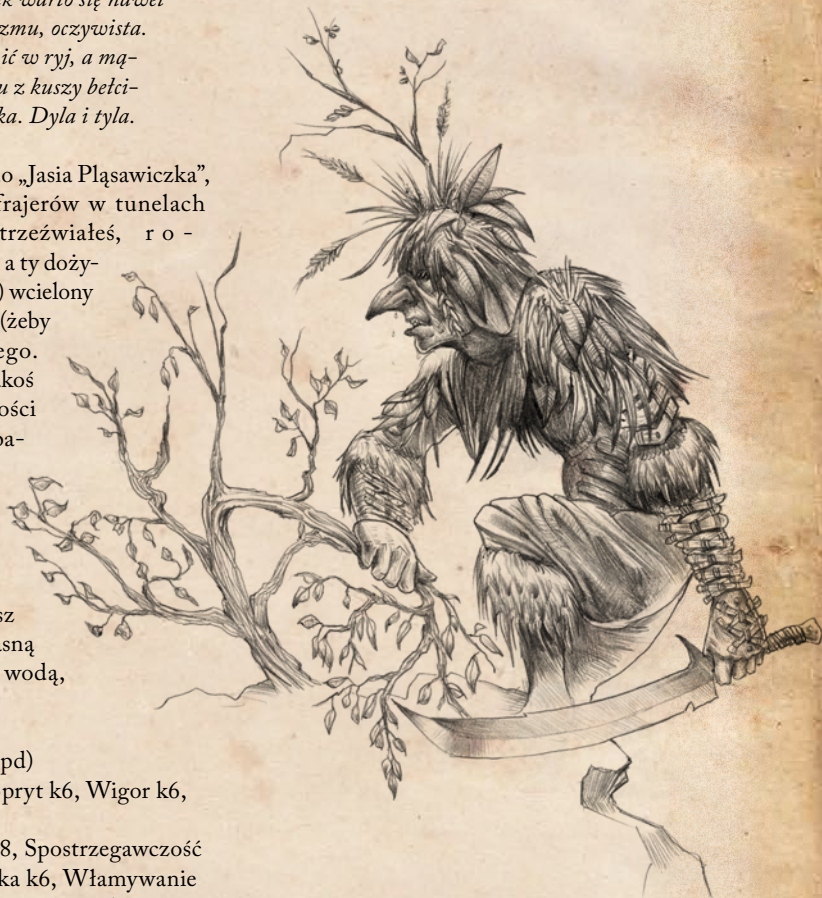
Zawady: Chciwy (poważna), Długi język, Karympel, Mściwy

Przewagi: Groteskowy, Infrawizja, Łaaa! Paniczna ucieczka!, Sokole oko, Szósty zmysł, Ulubiona broń (Melebele), Złodziej

Sprzęt: Krótka szabla (Si+k4), kusza Melebele (2k6, zasięg 15/30.60, PP2, 1 akcja na przeładowanie), sztylet zatrutego czarnym korzeniem i skórzany pancerzyk (1 Pancerza).

A do tego torba, a w niej: trzynaście beltów,

wytrychy, bukłak Żygownicy, 35 metrów liny z hakiem, 4 pochodnie, 4 porcje ludziny, krzesiwo i hubka.



Trypuć Muśnięty, berkes... beserk... fanatyk

*O Kaliiiiiii!!! O Kaliiiiiii!!! Krwiiiiiii!!!
Flaków!!!! Tobie tooo!!! Górę flaków!!!
A na czubek wisienkę!!!*

No cóż. Akurat ty chyba nie dziwisz się, że Szrama chce się ciebie pozbyć. Jako zajądająca się halucynogennymi grzybkami, fanatyczny wyznawca goblinńskiej bogini, Baby Z Jelitami w Ustach, zwanej też Kalili, jesteś co prawda straszny w walce, ale też i zdrowo niebezpieczny dla otoczenia. Co tam – jak wrócisz, to wyrwiesz Szramie robaczywe serce i poślizgasz się na jego jelitach. Przystępując do walki, możesz pożywić się posiadanymi Grzybkami Kalili. Efekt może być najróżniejszy (Patrz tabela Trypuć). Każdy inny członek drużyny reaguje na grzybki jak po spożyciu 1k4 porcji czarnego korzenia.

Rasa: Goblin

Ranga: Doświadczony (25 pd)

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k4, Wigor k8, Zręczność k6

Umiejętności: Przetrawanie k4, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Walka k10, Wiedza (psilocybae) k4, Wiedza (kult Kalili) k4, Wspinaczka k6, Zastraszanie k4

Charyzma: 0 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6 (-1)

Wytrzymałość: 5

Zawady: Dziwactwo (kto by pomyślał!), Karympel, Krwiozerczy, Nawyk (uzależniony od grzybków)

Przewagi: Berserk, Groteskowy, Infrawizja, Łaaa! Paniczna ucieczka!, Kultysta Kalili (może spożywać święte grzybki), Nerwy z tytanu, Zamaszyste cięcie, Zabójczy cios

Sprzęt: Dwie torby. W jednej k10 + 9 porcji grzybka (gdy zostaną tylko 3, ze zgrozy wpadasz w **histerię**: -1 do testów Ducha).

W **drugiej:** 7 porcji padliny, krzesiwo i hubka, manierka piwa tak podłego, że nawet nie ma nazwy, sztylet, poczwórna porcja czarnego korzenia (na wypadek dostania się do niewoli). Poza tym dźwigasz

wielką stalową kulę na łańcuchu (Si+k8, PP2 przeciw twardym pancerzom, -1 do Obrony, dwuręczna).

Oddbicia Trypucia

Tę tabelę stosuje się w momencie, gdy fanatyk Trypuć będzie próbował wprowadzić się w szal bitewny za pomocą halucynogennych grzybków. Działają one, póki podczas walki nie otrzyma trefla jako karty inicjatywy.

Rzuc k6, aby ustalić efekt działania grzybków:

1. Ty być zdraźciec! Trypuć jest świecicie przekonany, że (losowo wybrana) osoba z drużyny jest zdrajcą. MG przejmuje chwilowo postać Trypucia i atakuje współtowarzysza z zamiarem jego zabicia. +2 do testów Walki. Szał minie, gdy: ofiara zostanie zabita; Trypuć zostanie obezwładniony aż przejdzie działanie grzybków; Trypuć otrzyma obrażenia. Wtedy może wykonać test Ducha i dojść do siebie.

2. Ooo! Ja w niełaska u Kalili!!! Trypuć popada w chandrę. - 1 do testów Walki.

3. Tfuj! To być borowik! Grzybek nie zadziałał. Nic się nie dzieje.

4. Bogini chceć CIEBIE na śniadanie - Trypuć jest przekonany, że śmierć tego i tylko tego wroga zadowoli jego boginię. Gdy z nim walczy, dodaje +2 do testów trafienia oraz obrażeń i dysponuje dodatkowym atakiem. Osobę wroga ustala Mistrz Gry. Gdy zginie, MG wskazuje następnego, najlepiej odległego przeciwnika.

5. Trypuć Pany! Wszystkie Zręczność, Siła, Wigor Trypucia oraz powiązane z nimi umiejętności, które posiada, wzrastają o jeden stopień. Duch, Spryt oraz powiązane z nimi umiejętności analogicznie spadają.

6. Ja już umrzeć i walczyć w niebie! Ponieważ Trypuć jest przekonany, że już umarł i walczy jako nieśmiertelny wojownik u boku swojej bogini, jest odporny na Szok.

Gog i Magog, goblińscy mordercy tandemowi

Takie trzy, jak nas dwa, to ni ma ani jeden.

Fakt. Jak na dwa zielone kurduple jesteście świetni. Uzbrojeni w dwie szable (każdy) nie dajecie szans pojedynczemu przeciwnikowi. Podczas gdy jeden paruje ciosy przeciwnika, drugi może skupić się na zadaniu morderczych cięć. Osobno nie jesteście co prawda już tak błaskmiotni, ale najpierw niech znajdzie się taki, co was rozdzieli. Statystyki obu goblinów są takie same.

Rasa: Gobliny

Ranga: Doświadczeni (25 pd)

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k8

Umiejętności: Przetrawianie k6, Rzucanie k6, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Walka k10, Wyśmiewanie k6

Charyzma: -2 **Tempo:** 6 **Obrona:** 8

Wytrzymałość: 5 (1)

Zawady: Brzydale, Dioskurowie (**ważna:** gdy nie znajdują się w promieniu 3 cali od siebie, nie mogą używać przewag bojowych), Karymple, Lojalni

Przewagi: Błyskawiczny refleks, Garda, Grad ciosów, Groteskowy, Infrawizja, Łaaa! Paniczna ucieczka!, Szybki cios

Sprzęt: Posiadacie lekkie, zakrzywione szable (Si+k6) i skórzane pancerze (1 Pancerza). Poza tym, obaj macie sakwy, a w **nich:** po 2 porcje ludziny, krzesiwo i hubka, 2 pochodnie, sztylet. Oraz wykonany węglem na skórze krasnoluda szkic całego miotu przed wejściem do rodzinnej ziemianki (wykonał kacyk Bumcyk na kacu).

Gru Długoucha, orkowa krasawica

*Cho no tu ty migozynistycz-
na świnió – będziemy się bić!*

Jesteś symbolem orkowskiej wybujałej kobiecości (i seksualną fiksacją połowy plemienia). To co cię wyróżnia (poza oczywistymi oczywistościami) to wielkie, nietoperzowate uszy (zdaniem zielonoskórych bardzo teges) i relatywnie mało klockowata budowa (która mogła by się podobać nawet bladawcom). Jesteś w pełni kompetentną wojowniczką, o czym plemię przekonało się kosztem paru kikutów co bardziej napalonych osobników. Twoją ulubioną bronią są dwa wywarzone topory. Jak się domyślasz, jesteś oburęczna.

Rasa: Orczyca

Ranga: Doświadczona (25 pd)

Cechy: Duch k8, Siła k6, Spryt k6, Wigor k6, Zręczność k8

Umiejętności: Pływanie k4, Przekonywanie k6, Rzucanie k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Walka k10, Wspinaczka k6, Zastraszanie k6

Charyzma: +2 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6

Wytrzymałość: 8 (2)

Zawady: Chojrak, Dzikuska, Uparciuch, Zobowiązanie (walczyć o równouprawnienie orcyc)

Przewagi: Infrawizja, Ładna, Oburęczna, Podwójne uderzenie, Potężna, Szermierz

Sprzęt: Gustowna kolczuga, obszywana futrem (2 PP), cztery topory księżycowe – jednoręczne, o mocno wygiętych ostrzach (Si+k6, zasięg 3/6/12) oraz worek, a w nim 4 porcje świeżej padliny, krzesiwo i hubka, 3 pochodnie, bukłak z wodą, zestaw do makijażu, drugi – do demakijażu i perfumy z bladawca.

Bigos Dickos Świszczypała, materiał na bohatera

He?...U..hyby...Waaaaarh!

Opis w osobie trzeciej, bo mówienie do ciebie bezpośrednio jest zupełnie bez sensu. Świszczypała otrzymał swój przydomek z uwagi na ukochaną broń, z którą się po prostu nie rozstaje. Maczugę długości dobrych dwóch metrów, okutą metalem i nabijaną na końcu wielkimi, teraz lekko podrdzewiałymi, kolcami Bigos wyrwał ogrowi (wraz z ręką) gdy uciekał z przymusowej służby w Legionie Sizara, niesławnego orka-stratega, którego życie ukształtowała zgoła niepotrzebna nauka czytania i (głośna, powolna) lektura pierwszej połowy „Podręcznika musztry straży Królewskiego Portu”. Z etapu służby w Legionie wiąże się drugi człon imienia Świszczypały. Z nieznanych przyczyn, na listę oddziału wciągnięto go właśnie jako Bigosa Dickosa (po tym, gdy na pytanie o imię odpowiadał „Hę?”). Nie wiedział też, dlaczego towarzysze broni na jego widok kiwają z zazdrością głowami i klepią z uznaniem po plecach.

Z orkowej tłuszczy wyróżnia Świszczypałę wielki wzrost (prawdopodobnie wynik czynów lubieżnych ogra na orczycy – ale nie wnioskajmy), wielka siła (patrz uprzednie) i prawie zerowa zdolność wyrażania uczuć, emocji i idei za pomocą artykulacji werbalnej (parz uprzednie). Za to jak przy...wali, wszystko staje się jasne.

Rasa: Ork

Ranga: Doświadczony (25 pd)

Cechy: Duch k6, Siła k12, Spryt k4,

Wigor k10, Zręczność k6

Umiejętności: Pływanie k6, Rzucanie k6,

Skradanie k6, Spozstrzegawczość k4,

Walka k12, Wspinaczka k6

Charyzma: -2 **Tempo:** 6 **Obrona:** 8

Wytrzymałość: 9

Zawady: Dzikus, Odszczepieniec, Tępak (tak, to możliwe!), Świr (żyjesz we własnym świecie)

Przewagi: Bez przebaczenia, Dla kurażu, Infrawizja, Krzepki, Potężny, Ulubiona broń (Świszczypała), Zamaszyste cięcie

Sprzęt: Worek, a w nim 1 porcja świeżej padliny, bukłak z bimbrem, onuce.

Ponadt, o pała co się zowie Świszczypała (Si+k10, oburęczna, 2PP). I jeszcze mały, żywy i sympatyczny szczurek o imieniu Malwinka.



Tichy, gobliński szaman

(.....)

Nawet jak na goblina jesteś pokuczowaty i jakiś taki mizerny. Ale za to jesteś też niekochanym uczniem szamana Wyjca, który wiedzę przekazuje ci w bardzo, bardzo wydzielanych dawkach, wysługując się za to przy każdej okazji, a często nawet i bez. Czemu Tichy? Wspomina wuj, kacyk Bumcyk Złobryz: *Imię mały goblin otrzymał zaraz po urodzeniu, gdy zamiast rozwrzeszczyć się jak każda normalna istota, gdy widzi na jaki świat przyszła i jaką gębę ma akuszerka – milczał. Pijany łojciec (brat mój, znaczy siem) szturchając małego kijaszkiem w oko (wypłynęło) skomentował „On jakiś taki cichy. A nie zdechły aby?”. A ponieważ seplenił, wyszło mu „tichy”. Przygłupia i przygłucha akuszerka wzięła to za akt nadania imienia i tak już zostało. Matka nie oponowała, bo właśnie była zeszła, czego nikt jeszcze przez chwilę nie zauważył. Tichy, po tym jak jego łojca (brata mego, znaczy siem) pożarty krasnoludy, oddany został na naukę do szamana i powolutku zgłębiał tajniki magii. (Z zapisków badań ras plugawych, monografia. Spisał i ułożył magister Erectus Magnificus, akademia magiczna Kos Arcanum, 1241 r.)*

W przeciwieństwie do tego co myślą inni, masz duży potencjał magiczny, dysponujesz sporym chartem ducha i bystrym umysłem. Tak przynajmniej uważasz.

Rasa: Goblin

Ranga: Doświadczony (25 pd)

Cechy: Duch k8, Siła k4, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k6

Umiejętności: Leczenie k8, Rzucanie czarów k8, Skradanie k6, Spostrzegawczość k6, Walka k6, Wiedza (rytualna) k6, Zastraszanie k4

Charyzma: -1 **Tempo:** 5

Obrona: 6 (1) **Wytrzymałość:** 4

Zawady: Dziwactwo (milczy), Jednooki, Karympel, Niezdara

Przewagi: Czujny, Groteskowy, Infrawizja, Eaaa! Paniczna ucieczka!, Nowa moc x2, Punkty mocy, Uzdrowiciel, Zdolności nadprzyrodzone: magia,

Moce (15 pm): Leczenie (cacyłapa), bariera (o, takiego!), odbicie (szcząta won!), manipulacja żywiołami (plonsajomcy z żywiołakiem) strefa ciszy (sza, man!) (jak Zaćmienie, tylko zamiast mroku pojawia się strefa ciszy, w której da się np. wydać rozkazu, szczękać zbroją i zębami lub zaśpiewać sprośnej piosenki)

Sprzęt: Kostur imieniem Cichopek (Si+k4, Odległość 1, +1 do Obrony, oburęczny). Mnóstwo większych i mniejszych sakw, a w nich: 6 glinianych fiolek z naparem Sikaniec skikaniec (-2 do Wytrzymałości +4 do testów Zręczności na k10 tur), cztery fiolki Nekrofiku, 2 porcje prowiantu. Zdechły zmumifikowany pająk o imieniu Zygmund.



Kurczok Syn Asa, gobliński zabójca

Stój! Pieniądze i życie!

As był niezwykle biegłym (jak na standardy wioski) łowcą. Usilne próby przekazania tej wiedzy tobie, jego pierwotnemu (a w zasadzie jednorodnemu) synowi, dały dość niespodziewany rezultat. Każda informacja o polowaniu w twoich uszach obracała się w pouczenie o sztuce morderstwa. Bez trudu zaadoptowałeś nauki o wnykach, łucznictwie i zasadzkach do warunków wiejsko-miejskich (orkowie mają miasta, a co! Choć wy, bladawce, nazwalibyście je raczej „cuchnące jamy”). A gdy ojca powalił szarżujący baran górski, sam pokierowałaś swoją edukacją tak, jak ci pasowało: ucząc się walki dwoma sztyletami, trudnej sztuki wspinaczki i paru języków, zarówno bladawców jak i dialektów potworów (bardzo pobieżnie, ale dzięki temu umiesz krzyknąć „Nie zabijaj mnie, jestem tylko niegodnym twej uwagi i niesmacznie trującym goblikiem!” w imponującej liczbie języków, wliczając sykodialekt Cór Królowej Sieci, który do poprawnej wymowy wymaga posiadania nogogłaszczek i odwołka).

Rasa: Goblin

Ranga: Doświadczony (25 pd)

Cechy: Duch k6, Siła k6, Spryt k8, Wigor k6, Zręczność k8

Umiejętności: Przetrvanie k6, Rzucanie k6, Skradanie k8, Spostrzegawczość k6, Tropienie k4, Walka k8, Włamywanie k6, Wspinaczka k6

Charyzma: -4 **Tempo:** 6 **Obrona:** 6

Wytrzymałość: 5 (1)

Zawady: Brzydala, Karympel, Krwiozerczy, Wredny

Przewagi: Akrobata, Groteskowy, Infrawizja, Łaaa! Paniczna ucieczka!, Oburęczny, Opanowany, Podwójne uderzenie,

Sprzęt: Dwa zakłète sztylety, zwane Czorny i Biely (Si+k4+1), lekki pancerz (1 Pancerza). Worek, a w nim 3 porcje świeżej padliny, krzesiwo i hubka, bukłak z wodą, pięć metrów liny, trzy porcje czarnego korzenia.



Napholeron, gobliński bohaterek

*Krótki?! Ja ci (bluzgi) pokazać,
co być krótkie! Twoja życie!!!*

Nawet jak na goblina, straszny z ciebie konus. Nadrabiasz wrzaskiem i ciskaniem się na wszystkie strony. Odkład rozkwasiełeś ryja temu orkowi, co chciał na tobie usiąść, nikt tego nie próbował. Twój topór sieje prawdziwą trwogę wśród przeciwników, którzy, nie mogąc dojrzeć, jak miotasz się na końcu trzonka, myślą, że mają do czynienia z nawiedzoną bronią.

Rasa: Goblin

Ranga: Doświadczony (25 pd)

Cechy: Duch k6, Siła k8, Spryt k6, Wigor k8, Zręczność k8

Umiejętności: Przekonywanie k6, Skradanie k8, Spostrzegawczość k6, Walka k8, Wspinaczka k4, Wyśmiewanie k6, Zastraszanie k8

Charyzma: 0 **Tempo:** 6

Obrona: 6 **Wytrzymałość:** 4

Zawady: Dziwactwo (nie uważasz się za niskiego i niech ktoś spróbuje twierdzić inaczej!), Jonasz (drobna), Karympel, Konus

Przewagi: Berserk, Charakterny, Garda, Groteskowy, Infrawizja, Łaaa! Paniczna ucieczka!

Sprzęt: Topór dwuręczny na dłuugim stylisku (Si+k8, Odległość +1, PP1, dwuręczna), pancerz bastardowy (2 Pancerza). Plecak, a w nim 2 porcje padliny, lina 1 m, cztery sztylety (Si+k4), kastet (Si+k4), garota, zbuk, bukłak na krew pokonanych wrogów, duży worek na głowy pokonanych wrogów i mały woreczek na zęby (twoje lub pokonanych wrogów), przepis na zupę (na wypadek postradania zębów).

