

# – Spis treści –

Wprowadzenie.....	3	Wyvern niełat.....	51	Skład.....	85
<b>Rozdział I: Miasto Karak Azgal.....</b>	<b>7</b>	Zębacz olbrzymi.....	52	Komnaty służby.....	85
Droga do miasta.....	7	Bohaterowie Niezależni.....	52	Kwatery kapłanów.....	85
Prawo.....	8	Awanturnicy.....	52	Komnata przygotowań.....	85
Religia.....	10	Bractwo Rozszczepionej Brody.....	54	Sala balsamowania zwłok.....	86
Interesy i handel.....	11	Niebezpieczeństwa.....	54	Świątynia Grungniego.....	87
<b>Rozdział II: Forteca Skalfa.....</b>	<b>13</b>	Łupy.....	56	Laboratorium nekromanty.....	87
Krasnoludzkie konstrukcje.....	13	Losowanie skarbów.....	56	Kwaterna nekromanty.....	87
Fortyfikacje.....	14	Pieniądze.....	56	Kapliczka Grungniego.....	88
Mieszkańcy.....	14	Klejnoty.....	57	Przedsiónek niższych poziomów.....	88
Dzielnica Świątynna.....	14	Skarby.....	57	Grobowce Robotników.....	88
Wielka Świątynia Przodków.....	14	<b>Rozdział V: Szczury w piwnicach...60</b>		Zwłoki przerażonego człowieka.....	88
Świątynia Myrmidii.....	15	Klan Skreet.....	60	Komnaty zjaw.....	89
Świątynia Shallyi.....	16	Klan Vechaire.....	60	Sala kupców.....	89
Świątynia Gorłaza Złotego.....	17	Groźna moc spaczenia.....	61	Krypta bohaterów.....	89
Bastion.....	19	Studzy Rogatego Szczura.....	61	Wielkie schody.....	92
Forteca Skalfa.....	20	Leże klanu Vechaire.....	63	Mauzoleum Kości - poziom drugi...92	
Srebrna Fontanna.....	20	Sztolnia.....	63	Komnata Smutku.....	92
Pomnik Skalfa Smokobójcy.....	20	Granitowy głaz.....	64	Wielka Sala Grungniego.....	92
Siedziba klanu Norgunson.....	20	Kapliczka Grungniego.....	64	<b>Rozdział VII: Zielonoskórzy.....</b>	<b>98</b>
Siedziba klanu Durgarson.....	21	Podziemna rzeka.....	64	Orki z klanu Czarnego Kł.....	98
Siedziba klanu Rorganson.....	21	Strażnica.....	64	Wielkie schody.....	99
Siedziba klanu Voragosdotr.....	21	Jaskinia Proroka.....	65	Winda dostawcza.....	99
Siedziba klanu Damirson.....	21	Skawęskie ciury.....	65	Siedziba plemienia Czarnego Kł.....101	
„Nagroda Górnika”.....	21	Jaskinia-pułapka.....	65	Świątynia.....	101
Dzielnica Przybyszy.....	22	Grzybiarnia.....	66	Komnata szamana.....	102
Studnia Zambora.....	22	Leże olbrzymich szczurów.....	66	Kwatery strażników i uczniów szamana103	
Magiczny kram Todta Muellera.....	23	Wejście do głównego leża.....	66	Kwatery strażników.....	103
„Złoty Kufel”.....	23	Laboratorium poganiaczy.....	67	Wielkie chopy.....	103
Składzik towarów Grondelli.....	24	Leże poganiaczy.....	67	Spaczeniowa jaskinia.....	103
Targ czarnorynkowy.....	24	Klanbracia.....	68	Zbrojownia.....	104
Bełkocząca Fontanna.....	25	Laboratorium klanu Pestilens.....	68	Goblińscy studzy.....	104
Złoty Kwartał.....	25	Leże klanu Pestilens.....	68	Korytarz do zbiornika wody.....	104
Kamienny Plac.....	25	Podziemna rzeka.....	68	Zagroda zębaczy.....	105
Gildia kamieniarzy.....	25	Straż Proroka.....	68	Wielka Sala.....	105
Gildia złotników.....	25	Komnaty Szarego Proroka.....	69	Chłodnia.....	106
Gildia górników.....	25	Klatka ofiarna.....	69	Kuchnia.....	106
„Smocze Oko”.....	26	Skarbiec.....	69	Koszary orkowych wojowników.....	106
Koszary.....	26	Leże Szczurzego Demona.....	69	Komnata Gorgala.....	107
<b>Rozdział III: Martwe Wrota.....</b>	<b>27</b>	Klan Skreet.....	70	Skarbiec klanu.....	107
Cechy charakterystyczne.....	27	Rzeka lawy.....	72	Więzienie.....	107
Mieszkańcy.....	28	Fałszywa świątynia.....	73	Czarny staw.....	107
Najważniejsze miejsca.....	28	Sztolnie transportowe.....	73	Kamienne nabrzeże.....	108
„Jabłecznik”.....	28	Koszary harcowników.....	74	Wyspy trolli.....	108
„Krwawa Jama”.....	30	Magazyn amunicji.....	74	Wódz Ugma.....	108
Skład towarów Tobar.....	31	Komnata ognia.....	74	Nocne gobliny z plemienia	
„Kryształowy Pałac”.....	32	Kwaterna Grotta.....	75	Żółtych Ślepi.....	110
„Lodowa Dziewica”.....	33	Koszary harcowników.....	75	Rampa.....	110
Kult Ranalda.....	35	Piekielna machina.....	76	Sztolnia.....	111
Teatr „Klatka dla Ptaków”.....	37	Zbrojownia.....	77	Zębaczowe skakuny.....	111
Opancerzenie i uzbrojenie Siegfrieda.....	37	Spaczeniowe kuźnie.....	77	Snotlińscy niewolnicy.....	112
Cmentarz na Kopcu.....	38	Koszary.....	77	Leże nocnych goblinów.....	112
Pałac Umarłych.....	39	Komnata Skreeta.....	77	Zagroda zębaczy.....	112
Ściana Bohaterów.....	39	<b>Rozdział VI: Cmentarzysko.....</b>	<b>78</b>	Grzybiarnia.....	114
<b>Rozdział IV: Ruiny Karak Azgal...40</b>	<b>40</b>	Komnata upiórów.....	78	Legowisko Bijaka.....	114
Obmyślanie przygody.....	40	Brama grobowca.....	79	Komnata Zgrzytaka.....	115
Otoczenie.....	41	Patriarcha rodu.....	79	<b>Rozdział VIII: Bestia Chaosu.....</b>	<b>116</b>
Mapa Karak Azgal.....	44	Komnata pogrzebowa.....	80	Bestia Chaosu.....	116
Projektowanie własnych lokacji.....	44	Duch Doraliny.....	80	Leże Bestii.....	118
Tabele spotkań.....	45	Niechciany gość.....	81	Świątynia Słaneshy.....	118
Nowe potwory.....	50	Most Smutków.....	84	Zniszczony korytarz.....	118
Czerw skalny.....	50	Winda dostawcza.....	85	Ołtarz.....	119
Pająk jaskiniowy.....	50	Mauzoleum Kości - poziom		<b>Wskazówki dla graczy.....</b>	<b>120</b>
Wąż kamelion.....	51	pierwszy.....	85		

# Witajcie w Karak Azgal!

**K**siążka, którą trzymacie w rękach, jest dodatkiem do gry fabularnej *Warhammer Fantasy*, opisującym prastarą fortecę krasnoludzką. Mistrz Gry (MG) znajdzie tu wszystkie informacje, potrzebne Bohaterom Graczy (BG) do zdobycia sławy i bogactwa, jakie czekają na nich pod Smoczą Skalą. Aby ułatwić korzystanie ze zgromadzonej wiedzy, dodatek został podzielony na dwie główne części.

Pierwsza z nich, zatytułowana **Świat Podniebny**, opisuje krasnoludzkie miasto, Fortecę Skalfa, które wyrosło nieopodal ruin Karak Azgal, a także pobliską osadę, zwaną Martwymi Wrotami. Te dwa obszary będą z pewnością stanowiły bazę wypadową dla Bohaterów, którzy zechcą uszczknąć coś ze skarbów, jakie pozostały w opuszczonych kopalniach. Krasnoludy zazdrośnie strzegą bogactw swoich przodków i próbują kontrolować, co jest wynoszone ze sztolni, podczas gdy rabusie i wszelkiej maści szabrownicy szmuglują z ruin co tylko mogą, unikając czujnego oka

władz. W Karak Azgal można kupić wszystko, pod warunkiem, że posiada się odpowiednią sumę pieniędzy. Przedsiębiorczy mieszkańcy miasta ustawicznie wymyślają coraz to nowe sposoby opróżniania sakiewek poszukiwaczy skarbów.

Druga część książki, nosząca tytuł **Świat Podziemny**, opisuje jaskinie, kopalnie i ciemne korytarze, które ciągną się pod miastem. Zawarto tam opisy wszystkich niebezpieczeństw, na jakie mogą natknąć się Bohaterowie. Czekają na nich nieprzeliczone bogactwa, ale i groźne potwory. Orki, gobliny, nieumarli, skaveny oraz inne, jeszcze gorsze istoty kryją się w zakamarkach podziemi i nie zamierzają oddać swoich skarbów bez walki. Niektóre obszary zostały opisane dokładniej i załączone zostały ich szczegółowe plany. Inne rejony Smoczej Skąły opisano znacznie bardziej pobieżnie, pozostawiając Mistrzowi Gry wolną rękę, aby mógł wykorzystać własne pomysły.

## – Historia Smoczej Skąły –

**K**iedy świat był jeszcze młody, krasnoludzkie twierdze pod Górą Krańca Świata rozciągały się od Karak Vlag na terenach obecnego Kisleva aż do Karak Zorn na południu. Krasnoludy drążyły góry, poszukując bogatych złóż kamieni szlachetnych i rud metali, szczególnie zaś cenili gromril. Każdego, kto odważył się wejść im w drogę – orka, goblina lub kogokolwiek innego – czekał smutny koniec. Krasnoludzkie królestwa kwitły, bogacąc się dzięki prowadzonemu na szeroką skalę handlowi między własnymi klanami oraz z barbarzyńskimi plemionami ludzi.

W tamtych czasach Smocza Skąła nazywana była Karak Izril, czyli Miastem Klejnotów. Złóża kamieni szlachetnych, znalezione w pobliżu miasta, były tak bogate, że mogły równać się nawet z tymi, które eksploatowano w samym Karaz-a-Karak. Były to czasy krasnoludzkiej chwały, która już wkrótce miała przeminąć.

Początkiem końca był upadek Karaku Osiem Szczytów, twierdzy strzegącej północnej drogi do Miasta Klejnotów. Po łatwym zwycięstwie, wykorzystując podziemne drogi i szlaki handlowe, horda zielonoskórych z niespotykaną zaciekłością uderzyła na południowe rubieże krasnoludzkiego imperium, docierając pod twierdzę. Opowieści o bogactwach Karak Izril znane były szeroko w całym Starym Świecie i dotarły nawet do uszu odwiecznych wrogów krasnoludów. To wystarczyło, aby podjąć decyzję o ataku. W swej arogancji krasnoludy pozostawiły północne przełęcz praktycznie niestrzeżone, uważały bowiem, że upadek Karaku Osiem Szczytów jest niemożliwy. Wykorzystując ten błąd, orki obległy twierdzę Karak Izril.

W tym samym czasie przebiegłe skaveny uznały, że nadeszła odpowiednia chwila do ataku. Od lat drążyły korytarze pod krasnoludzkimi miastami, czekając na dogodną okazję, aby uderzyć i zrabować nieprzeliczone bogactwa. Kiedy dowiedziały się o szturmie orków i goblinów, również postanowiły zaatakować. W obliczu wojny na dwa fronty, krasnoludy zdały sobie sprawę, że są zgubione. Ich ostatnie bastiony znajdowały się w najgłębszych sztolniach. Trupy orków, goblinów i skavenów piętrzyły się u stóp krasnoludzkich obrońców, którzy z ponurą determinacją walczyli do samego końca. Kiedy ostatni z nich wyzionął ducha, zwycięzcy rzucili się, by łupić ruiny miasta, jednak nie znaleźli w nich żadnych kosztowności. Wojownicy poświęcili bowiem życie, aby uchronić skarby przed grabieżą. Podczas gdy oni walczyli i ginęli, mistrz run Gromobrody oraz krasnoludzcy inżynierowie zgromadzili wszystkie kosztowności i ukryli je w specjalnej tajemnej komorze we wnętrzu góry. Za pomocą Run Ukrycia zabezpieczyli prowadzące do niej drzwi, tak aby tylko krasnolud był w stanie je odnaleźć i otworzyć. Gromobrody poprzysiągł wrócić do Karak Izril i wyruszył na tułaczkę wraz z resztką wojowników, która pozostała przy życiu. Kiedy przyszła jego pora, aby dokonać wpisu do Księgi Krzywd, przemianował nazwę miasta na Karak Azgal, czyli Szczyt Skarbów. Krasnoludom nie dane było szybko powrócić i odzyskać skarby przemyślnie ukrytych przez mistrza run. Wojna przeciwko orkom i goblinom sprawiła, że chwała krasnoludzkich królestw przeminęła. Wkrótce po upadku Karak Azgal, smok Graug Straszliwy zajął podziemną



## Rzutki z przeszkodami

Rzutki z przeszkodami to wciągająca gra, która została wymyślona przez rodzinę Jableczników. A przynajmniej tak twierdzą członkowie rodu, jednak nie mają żadnych dowodów na poparcie tego twierdzenia. Zasady gry są proste. Każdy z uczestników musi trafić rzutką w zewnętrzny, środkowy i wewnętrzny okrąg tarczy. Trafienie w sam jej środek automatycznie oznacza zwycięstwo. Tym, co wyróżnia rzutki z przeszkodami spośród innych gier tego typu, są specyficzne warunki, w jakich zawodnikom przychodzi dokonać rzutu.

W rzutkach z przeszkodami chodzi o to, aby rzucić do tarczy w możliwie najdziwniejszy sposób, który będzie musiał powtórzyć każdy z przeciwników. Trzeba pamiętać też o tym, że wiele do powiedzenia w tej kwestii ma publiczność, która obstawia zakłady. Na przykład ciekawym pomysłem jest odwrócenie się plecami do tarczy, pochylenie i rzucenie pomiędzy nogami, zamykając jednocześnie oczy. W innym przypadku przyjaciele zawodnika mogą rozciągnąć płachtę materiału i podrzucić go na niej do góry. Rzutki należy cisnąć, będąc w powietrzu. Im bardziej pijani są widzowie, tym dziwniejsze bywają pomysły, a w ich realizacji może pomóc leżący obok tarczy stos przedziwnych przedmiotów.

Po ogłoszeniu sposobu, w jaki zamierza się rzucić do tarczy, przyjmowane są zakłady o powodzenie próby i zwycięstwo zawodników. Karczma pobiera 5% od postawionej sumy. Gra kończy się zwykle wtedy, gdy któryś z graczy zrani rzutką siebie lub kogoś innego na sali, co zwykle powoduje salwę dzikiego, pijackiego śmiechu. Co najdziwniejsze, kiedy w grze biorą udział niziołki, podejmowane przez nie próby częściej stanowią zagrożenie dla widzów i gości w sali biesiadnej niż dla samych zawodników.

Zasady gry są proste. Trafienie w tarczę wymaga udanego Prostego (+10) testu US. Każdy poziom skuteczności oznacza, że został trafiony okrąg bliższy środkowi. Zwykły sukces oznacza wcelowanie w zewnętrzny krąg, dodatkowy poziom skuteczności oznacza trafienie w środkowy, dwa w wewnętrzny, a trzy trafienie w sam środek tarczy. Dokładny stopień trudności testu zależy od utrudnień w rzucie. Podjąć się można każdej dziwnej czynności, jaka przyjdzie do głowy, ale jeśli w pewnym momencie zabraknie pomysłów, możesz skorzystać z poniższej tabelki. Każdy nieudany test oznacza trafienie w ścianę. 2 lub więcej poziomów porażki oznacza trafienie w któregoś z gości lub zawodników (wybierz losowo).

### Stopień trudności testów w grze

Rzut	Wyzwanie	Stopień trudności
01–10	Łaskotanie piórkami	Wymagający (-10)
11–20	Popijanie piwa lub innego alkoholu	Wymagający (-10)
21–30	Picie pomyj z wiadra	Trudny (-20)
31–40	Przewiązane oczy i trzykrotne obrócenie się wkoło	Bardzo Trudny (-30)
41–50	Podrzucanie w powietrze	Bardzo Trudny (-30)
51–60	Rzut drugą ręką (prawą lub lewą)	Trudny (-20)
61–70	Wąchanie śmierdzących pach Staruszka Petera	Wymagający (-10)
71–80	Wąchanie śmierdzącej bielizny Babuni Sławy	Bardzo Trudny (-30)
81–90	Obrzucenie zgniłymi owocami	Trudny (-20)
91–100	Trzymanie małego i zajadłego psa	Trudny (-20)

Jeżeli Bohaterowie nie będą brali udziału w grze, powinni mieć się na baczności i usiąść z dala od tarczy, choć nawet to nie gwarantuje bezpieczeństwa. Podczas każdej rozgrywki istnieje 1 szansa na 10, że rzutka trafi w ścianę gdzieś obok nich. Jeżeli tak się stanie, należy wykonać test US rzucającego. Udany test oznacza, że rzutka trafia któregoś z Bohaterów (losowo wybranego), powodując trafienie w Siłą 1.

zaludnienia Martwych Wrót podróż do Smoczej Skali nie jest tak szybka jak kiedyś. Wędrowcom przeszkadzają handlarze, sprzedający wszystko, od ziół leczniczych po talizmany szczęścia, naganiacze zachęcający do wstąpienia na partyjkę gry w kości, obejrzenia walki gladiatorów lub przedstawienia grupy kuglarzy, jak również wdzięczące się kobiety lekkich obyczajów. Kamienny bruk często spływa krwią, gdyż połączenie pieniędzy, płatnej miłości i emocji nieuchronnie prowadzi do konfliktów. Jeśli dodać do tego wpływ alkoholu i narkotyków, nie można się dziwić, że w osadzie regularnie dochodzi do wybuchów przemocy.

Na terenie Martwych Wrót istnieje tylko jedno legalne zejście do podziemi. Na południe od gospody „Lodowa Dziewica” znajduje się wąska dróżka, zwana Aleją Ślepego Zaułka. Prowadzi do cmentarza na szczycie wzgórza, które miejscowi nazywają Kopcem. Podczas kopania mogił grabarze natknęli się tu na sztolnię wiodącą w dół, do ruin. Krasnoludy szybko przejęły kontrolę nad wejściem, usunęły okoliczne groby i ustawiły posterunek, który miał nadzorować wchodzących i wychodzących poszukiwaczy skarbów. Obecnie teren ten nazywany jest Pałacem Umarłych.

## Mieszkańcy

Trudno powiedzieć, ilu mieszkańców liczą sobie Martwe Wrota. Populacja osady zależy od pory roku, koniunktury handlowej, a głównie od liczebności poszukiwaczy skarbów. Ocenia się, że osadę zamieszkuje około 7 tys. osób, z czego około 10% to ludzie, kolejne 10% to elfy, 20% to niziołki, a resztę stanowią krasnoludy. Liczby te odnoszą się do stałych mieszkańców miasta, nie uwzględniając tych, którzy przybywają z Fortecy Skalfa.

## Najważniejsze miejsca

Poniżej opisano charakterystyczne i ważne miejsca, które można odwiedzić w czasie wizyty w Martwych Wrotach.

### 1. „Jablecznik”

Karczma jest doskonale usytuowana i nie sposób jej ominąć, gdy wjeżdża się do miasta. Na ciągnącym się przez całą długość budynku szyldzie nad gankiem wymalowano charakterystyczny profil założycielki oberży, Katelli Jablecznej. W pamięci mieszkańców zapisała się za sprawą swojego charakterystycznego długiego nosa, stąd na oberżę mówi się „Knajpa Długonosej Kate”. Karczma słynie nie tylko ze specyficznej urody swej pierwszej właścicielki i rzucającego się w oczy szyldu, ale głównie ze smacznego jedzenia, wybornego piwa i panującej tu wesołej atmosfery.

Ci, którzy jakimś cudem nie zauważą afisza i nie zwrócą uwagi na smakowite zapachy dobywające się z kuchni, z pewnością zostaną zagadnięci przez Bobba albo Loba, jednego z dwóch wnuków Katelli. Zwykle rozmowa zaczyna się tak: „Wyglądacie na bardzo głodnych. Może wstąpicie na chwilkę do karczmy? Mamy najlepsze jedzenie pod całą Smoczą Skalą! Szeroki wybór w jadłospisie, składającym się z ciast, serów, doskonałego rosółu, no i oczywiście nie można zapomnieć o 37 rodzajach kielbas! To wszystko tylko u nas! Jeżeli jesteście spragnieni, zawsze można wychylić szklanice jablecznika!”. Chłopak przysuwa się i konfidencjonalnym tonem szepcze: „Słyszałem, że jest lepszy od krasnoludzkiego



*piwa. Nie chodzi o jedzenie, a o rozrywkę? No, to trafiliście w odpowiednie miejsce. Tutaj zawsze coś się dzieje. Występy bardów, potanicówki, cokolwiek sobie zażyczycie, no i oczywiście zawody w rzutki z przeszkodami. Nie słyszeliście o rzutkach z przeszkodami? No to musicie zajrzeć do nas, zaraz wyjaśnię wszystkie zasady...”.*

W środku karczma nie różni się specjalnie od innych lokali tego rodzaju. Parter zajmuje sala jadalna, na piętrze znajdują się pokoje do wynajęcia. Kontuar mieści się przy ścianie naprzeciw wejścia, a środek sali zajmują stoliki dla gości. W rogu znajduje się scena dla śpiewaków oraz specjalne podwyższenie dla muzyków. Ściany ozdobione są myśliwskimi trofeami, malunkami przedstawiającymi niziołkowych bohaterów oraz sławnych kucharzy, a nad barem zwiesza się grube pęto drewnianej kielbasy. Gościom, którzy wypiją 20 szklaneczek doskonałej jakości jabłecznika, wolno wyrycić na niej swoje motto lub inicjały. Większość z uhonorowanych tym zaszczytem nie potrafi pisać, a nawet jeśli posiadli tę umiejętność, to po dwudziestu kolejkach raczej nie potrafią jej wykorzystać. Zwykle więc pozostawiają po sobie bohomyzy narysowane węglem lub wyślubane nożem.

Tylna część sali została oddzielona od reszty grubą liną, bowiem jest zarezerwowana dla rzutek z przeszkodami (patrz ramka obok). Na ścianie wisi ogromna, okrągła tarcza, podziurawiona niczym sito. Tuż obok znajduje się pomazana kredą tablica, na której notuje się przebieg rozgrywki. Co najdziwniejsze, w pobliżu piętryzy się stos najróżniejszych przedmiotów, a między innymi trzy drewniane taborety, ogromne ptasie pióro, zrolowana płachta materiału, drewniany młotek, kubel z obrzydliwie cuchnącą wodą, itp.

Właściciele oberży, Jasper i Farlotta, zawsze dbają o to, aby bezpieczeństwa gości pilnowało co najmniej dwóch ochroniarzy. Są to zwykli najmici, których współzynniki można znaleźć na stronie 246 *Księgi Zasad*. Siostry Bobba i Loba także pracują w karczmie, podobnie jak wuj Benny, który ku uciechu gości grywa na lutni. Jasper jest mistrzem w rzutki z przeszkodami i rzadko znajduje godnego siebie przeciwnika.

## Jasper Jabłeczny

**Profesja:** karczmarz

**Poprzednie profesje:** łowca, strzelec

**Rasa:** niziołek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	85	33	35	81	41	51	63
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	3	3	4	0	0	0

**Umiejętności:** czytanie i pisanie, gadanina, mocna głowa, nauka (genealogia/heraldyka), plotkowanie +20, przekonywanie, przeszukiwanie +10, rzemiosło (gotowanie), sekretne znaki (łowców), spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, targowanie, tropienie, ukrywanie się, wiedza (Imperium), wiedza (niziołki), wycena, zastawianie pułapek, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (niziołków), znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce +10



## 6. Kult Ranalda

Opisana poniżej kryjówka wiernych Ranalda ma służyć za przykład tego, jak może wyglądać siedziba tego kultu. Złodzieje często się przenoszą, więc może się zdarzyć, że w ciągu trwania kampanii kilkakrotnie zmienią miejsce spotkań. Na mapie Martwych Wrót literą „r” zaznaczono jeszcze pięć innych możliwych lokalizacji, ale Mistrz Gry może opracować własne.

Na pierwszy rzut oka budynek sprawia wrażenie zwyczajnego, dwupiętrowego domu, cofniętego od ulicy o jakieś dwa metry. W jego wnętrzu mieszka kilku nieszczęśników, do których los od dawna się nie uśmiecha. Większość przechodniów mija to miejsce, nie poświęcając mu zbyt wiele uwagi. Jeżeli w pobliżu będzie przechodził Bohater dysponujący umiejętnością **sekretne znaki (złodziei)** lub **nauka (teologia)**, może wykonać Wymagający (-10) test **spozregawczości**. Udany test oznacza, że Bohater zdołał zauważyć znaki informujące, że dom jest bezpieczną przystanią dla wyznawców Ranalda.

Na ślepej ścianie kończącej długi, biegnący przez cały dom korytarz wisi obraz z namalowanym czarnym kotem, jednym z symboli boga złodziei. Udany Wymagający (-10) test **przeszukiwania** pozwoli odkryć za nim niewielkie przejście, prowadzące do sztolni. Na dół można zejść tylko po drabinie lub po linie. Na dnie szybu znajduje się niewielki pokój z pojedynczymi drzwiami. Udany Wymagający (-10) test **sekretnych znaków (złodziei)** lub Bardzo Trudny (-30) **przeszukiwania** pozwoli odsłonić ukrytą zasuwę, która otwiera przejście.

Za drzwiami znajduje się długie, wąskie pomieszczenie, na którego końcu ustawiono niewielką kapliczkę poświęconą Ranaldowi. Na podłodze leżą sienniki i koce do spania. Pod przeciwległą ścianą znajduje się drewniany stół. Stoją na nim

butelki z wodą i winem oraz misy z suszoną wołowiną i chlebem. Zwyczaj nakazuje, aby za gościnę zapłacić Ranaldowi drobną ofiarą. Datki należy wrzucać do skrzyni stojącej obok ołtarza.

Kult liczy obecnie czterech akolitów, dwóch kapłanów i arcykapłana, którym jest Cosmir Knorren. Przez cały czas towarzyszy im 1k10 złodziei. Kapłani dbają o częste przenoszenie świątyni z miejsca na miejsce, aby uchronić kult przed dekonspiracją. Istnieje 50% szansa na to, że w domu, do którego wejdą Bohaterowie, będzie nocował kapłan lub akolita.

Kult istnieje po to, aby pomagać złodziejom i dbać, aby płacili daninę swemu patronowi. Domy są otwarte dla wszystkich łotrzyków, którzy składają należyte ofiary. Oprócz bezpiecznej przystani kapłani oferują także pewne usługi: dostęp do zbrojowni i ekwipunku, który można zakupić po niższej cenie, pomoc ze strony innych wiernych, a także schronienie i obronę przed stróżami prawa. Aby przystąpić do grona wiernych, należy zapłacić 10 zł, a z każdego łupu oddać 10% ku czci Ranalda.

**Tabela 3-1: Przedmioty i usługi dostępne dla członków kultu Ranalda** pokazuje, na co mogą liczyć wyznawcy Pana Złodziei.

Każdy z członków kultu podczas inicjacji otrzymuje medalion, na którym wygrawerowano znak „<”. Kiedy położy się go na blacie stołu i puści w wir, znak zmienia się w „X” – symbol Ranalda.

Kult wykorzysta wszelkie możliwości, aby chronić swoich wiernych, a jeśli mimo wszystko dojdzie do najgorszego, stara się pomścić ich śmierć. Zemsta wywierana jest w drodze szantażu i skrytobójstwa, rzadko poprzez frontalny atak. Często zdarza się, że kamraci ofiary cierpliwie czekają na nadarzącą się okazję. Jeżeli któryś z Bohaterów nadejście na odcisk wyznawcom Ranalda, może być pewien, że prędzej czy później odczuje ich gniew na własnej skórze.

Jednym z najważniejszych członków kultu jest Dieter Langmans, właściciel „Kryształowego Pałacu”. Często spotyka się z arcykapłanem Cosmirem i wspólnie omawiają ważne sprawy. Ich głównym przeciwnikiem jest Dimitri Markow, właściciel „Lodowej Dziewicy”, który uważany jest za odstępcę od wiary. Choć kult nie chce ryzykować otwartej wojny, wysłał swoich wiernych, aby okradali Markowa i przeszkadzali w jego działalności. Być może kapłani Ranalda zdecydowali się wynająć Bohaterów, aby popsuli trochę krwi Markowowi. Kult uważnie obserwuje też złodziei, którzy działają w Karak Azgal, lecz nie oddają czci ich bóstwu. Tacy „niezależni przedsiębiorcy” nie są mile widziani i zwykle wysyłane jest im ostrzeżenie, aby przemyśleli swoje postępowanie. Jeżeli to nie odniesie skutku, drugie wezwanie ze strony kultu wiąże się z przykrościami.

## Cosmir Knorren, arcykapłan Kultu Ranalda

**Profesja:** arcykapłan

**Poprzednie profesje:** złodziej, akolita, kapłan, wybraniec boży

**Rasa:** człowiek

### Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	55	46	43	46	45	60	62

### Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	17	4	4	5	0	0	0

**Umiejętności:** charakteryzacja, czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), leczenie +20, nauka (historia) +20, nauka (teologia) +20, otwieranie zamków, plotkowanie +20, przekonywanie +20, przeszukiwanie, sekretne znaki (złodziei), sekretny język (złodziejski), skradanie się, splatanie magii +20, spostrzegawczość +20, ukrywanie się, wiedza (Imperium) +20, wiedza (krasnoludy), wspinaczka, wykrywanie magii +20, zastraszanie, znajomość języka (khazalid), znajomość języka (kislevski), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański), zwinne palce

**Zdolności:** bardzo szybki, charyzmatyczny, dotyk mocy, etykieta, krasomówstwo, magia kapłańska (Ranald), magia powszechna (dotyk na odległość), magia powszechna (podniebny chód), magia powszechna (rozproszenie magii), magia powszechna (uciszenie), magia prosta (kapłańska), medytacja, obieżyświat, odporność na trucizny, odporność psychiczna, ogłuszanie, przemawianie, szczęście, szybki refleks, ulicznik, wykrywanie pułapek, zmysł magii

**Zbroja:** pobłogosławiona zbroja skórzana Ranalda

**Punkty Zbroi:** głowa 0, ręce 3, korpus 3, nogi 3

**Uzbrojenie:** sztylet, broń jednoręczna (krótki miecz)

**Wyposażenie:** zestaw do charakteryzacji, 5 *zk*, klucz do skarbcza kultu, 2 mikstury lecznicze, święty symbol Ranalda

Cosmir urodził się w Martwych Wrotach, ale został osierocony, kiedy miał zaledwie cztery lata. Dorastał na ulicach, utrzymując się przy życiu dzięki kradzieżom. Nieraz popadał w poważne tarapaty. Rezolutnego młodzieńca ocalił kapłan Ranalda. To zdarzenie bardzo mocno wpłynęło na młodego człowieka, który z czasem uznał, że został ocalony tylko dlatego, że Ranald go poszukiwał. Wkrótce Cosmir przyjął święcenia i od tej pory wiernie kroczył ścieżką wyznaczaną przez boską wolę.

Obecnie Cosmir ma już 50 lat i jest nazywany przez współwyznawców „staruszkciem”. Myliliby się jednak ten, kto posądziłby go o stetryczenie i zniedołężnienie. Cosmir nadal jest gibki i silny, a jego umiejętności dają przeciwnikom wiele do myślenia. Kapłan jest całkowicie łysy i nosi długą brodę. Spod gęstych brwi spoglądają błękitne oczy. Zwykle nosi na sobie skórzaną zbroję, udekorowaną symbolami „X” i pobłogosławioną mocą Ranalda, która zapewnia kapłanowi 3 PZ na całym ciele oprócz głowy.

Cosmir przewodzi kultowi wspólnie z Dieterem Langmansem. Razem zebrali spory majątek i tylko oni znają miejsce, gdzie został on ukryty (w jednej z kryjówek kultu). Znajduje się tam sejf, którego drzwiczek nie można otworzyć bez właściwych kluczy. Dieter i Cosmir mają po jednym z dwóch potrzebnych kluczy, dlatego jeden bez drugiego nie może zabrać kosztowności ani pieniędzy. W skarbcu znajduje się 3 tys. *zk* w monetach i 2 tys. *zk* w klejnotach.

Cosmir jest człowiekiem przyjacielskim i wyczulonym na dobro wszystkich członków kultu. Kiedy nie pełni swojej posługi, spaceruje po ulicach w przebraniu zwykłego mieszczanina. Każdy, kto na niego wpadnie, uzna go za zwykłego przechodnia. Cosmir w ten sposób poznaje nowe zaułki i budynki miasta oraz obserwuje innych złodziei przy pracy. Szczególnie uważnie wypatruje tych, którzy nie są członkami kultu, a potem wysyła do nich swoich podwładnych.

## 7. Teatr „Klatka dla Ptaków”

Wejście do teatru ozdabia ogromny, mierzący półtora na pięć metrów sztyl z namalowanym ptakiem w złotej klatce. Przybytek ten 10 lat temu otworzył Rodrigo Jose Eusebio z Estalii. Od tamtej pory teatr cieszy się niesłabnącą popularnością wśród szulerów i kochanków. Sam teatr składa się głównie z okrągłego pomieszczenia, w centrum którego znajduje się scena otoczona rzędami siedzeń na widowni. Dekorację stanowią zwieszające się z sufitu klatki pełne kolorowych, egzotycznych ptaków.

Za dnia wystawiane są tam rozmaite przedstawienia: od tańczących dziewcząt po zaklinaczy węży. Bilety kosztują 5 *p*, a bar serwuje ciemne piwo, choć można także kupić estalijskie, tileańskie lub bretońskie wina. Jeden kieliszek trunku jest dosyć drogi, bowiem trzeba za niego zapłacić 1 *zk*.

Wieczorami teatr pokazuje zupełnie odmienne oblicze. Na scenę opuszczana jest złota klatka, wewnątrz której toczony są walki kogutów. Sport ten jest krwawy i brutalny, ale również bardzo emocjonujący. Goście mogą obstawiać wyniki walk, a informacje o zakładach są wypisywane kredą na dużej tablicy. Aby pomyślnie obstawić walkę, Bohaterowie posiadający umiejętność **hazard** będą musieli wykonać udany test, którego trudność jest zależna od wartości zakładów. Poziom trudności testu nie może być wyższy niż Bardzo Trudny. Na przykład wygrana zakładu w stosunku 4:1 będzie wymagała Bardzo Trudnego (-30) testu **hazardu**.

Kult Ranalda uważnie obserwuje teatr, szukając ofiar wśród jego gości. Złodzieje robią to jednak bardzo dyskretnie i Rodrigo nie ma pojęcia o ich działalności. Kultysty mogą spróbować okraść ofiarę jeszcze w teatrze, co nie umknie zapewne uwadze czujniejszych Bohaterów. Z drugiej strony złodzieje mogą się wtedy rozgniewać i próbować nękać drużynę...

## 8. Opancerzenie i uzbrojenie Siegfrieda

Sklep jest położony w idealnym miejscu do prowadzenia tego rodzaju interesu: tuż przy końcu Alei Ślepego Zaułka, u podstawy Kopca, gdzie znajduje się jedyne legalne zejście do podziemi w Martwych Wrotach. Właścicielem sklepu jest potężnie zbudowany Norsmen, Siegfried Hegenheimer, który porzucił całkiem udaną karierę poszukiwacza przygód, aby pracować w kuźni. Obok warsztatu znajduje się sklep, gdzie można zakupić broń i zbroje dobrej jakości. Charakterystyczny jest zdobiony kuźnię topór z wprawionym w rękajeść diamentem. Za dnia broń jest przytwierdzona do ściany łańcuchem, ale nocą Siegfried zabiera ją do domu.

Jeżeli ktokolwiek zagadnie Siegfrieda o topór, ten odpowie, że to pamiątka z czasów młodości, kiedy podróżował po Starym Świecie w poszukiwaniu przygód. Siegfried nie należy do gadatliwych ludzi, ale jeśli któryś z Bohaterów będzie natrętny, pozwoli mu wykonać Wymagający (-10) test Oglady. Udany test oznacza, że Siegfried doceni zainteresowanie BG i opowie, jak dzięki tej broni zabił demona. Jeżeli Bohaterowie okażą się dobrymi słuchaczami, Norsmen pokaże im swój dziennik, w którym opisał potwory, z jakimi walczył w trakcie swoich podróży.

Wysłuchanie opowieści Siegfrieda to dobry sposób na zdobycie jego zaufania i przyjaźni. Kowal jest doskonałym źródłem informacji, a jego wiedza o miastach na powierzchni



## Rozdział IV: Ruiny Karak Azgal

**K**rasnoludy doskonale pamiętają dzieje Karak Azgal, znają liczne opowieści o chwale Karak Izril, jego upadku oraz o tym, jak dzięki męstwu Skalfa Smokobójcy miasto wróciło do rąk prawowitych właścicieli. Wspomnienia o chwalebnej przeszłości miasta przywoływane są tak często, że nawet zamieszkujący je ludzie potrafią szczegółowo opowiadać o bogactwach Smoczej Skaly. Między innymi za ich sprawą bajania te krążą po całym Starym Świecie, ściągając do Karak Azgal męźnych, lecz naiwnych głupców, którzy postanowili zdobyć w podziemiach sławę i bogactwo. Większość z nich znajduje jednak tylko śmierć, gdyż w wiekowych salach i korytarzach czają się potworne niebezpieczeństwa.

Poniższy rozdział ma wspomóc Mistrza Gry w obmyśleniu i poprowadzeniu przygód rozgrywających się w podziemnych ruinach Karak Azgal. Mamy nadzieję, że zaprezentowane poniżej mapy i plany dadzą właściwy obraz tego, jak wygląda krasnoludzkie miasto. Dodatkowo przedstawiono szkice podziemnych terenów pod Martwymi Wrotami i Fortecą Skalfa, gdzie Bohaterowie rozpoczną swoją przygodę z ruinami Karak Azgal. Te plany w większości pozostają puste, aby Mistrz Gry miał wolną rękę w przygotowywaniu własnej kampanii. Co więcej, zaprezentowaliśmy kilka przykładowych tabel, umożliwiających wylosowanie przeciwników oraz określenie niebezpieczeństw, z jakimi przyjdzie zmierzyć się Bohaterom. Nie zapomnieliśmy także o nagrodzie za poniesione trudy: kilka rzutów kośćmi i drużyna opuści podziemia objuczona skarbami.

### – Obmyślanie przygody –

**N**ajważniejszą rzeczą, o której należy pamiętać przy projektowaniu własnych podziemi, jest to, że przed najazdem zielonoskórych Karak Izril było tętniącą życiem krasnoludzką fortecą, zbudowaną według pewnych wzorców, które są charakterystyczne dla wszystkich siedzib tej szlachetnej rasy. Aby określić, jak ruiny wyglądają dziś, trzeba najpierw wyobrazić sobie, czym były za czasów swojej świetności.

Zasadniczo w fortecy wyróżniamy pięć rodzajów zabudowań. Na samej górze, w okolicach szczytu, mieściły się lądowiska dla żyrokopterów, skąd statki powietrzne mogły wyruszać

w podróż. Co więcej, ze szczytu góry strażnicy mieli doskonały widok na całą okolicę i mogli nadzorować ruch w sąsiednich dolinach. W razie ataku ostrzeżenie docierało do obrońców, zanim napastnicy zdążyli zbliżyć się do miasta. Strażnicy, oprócz punktów obserwacyjnych i lądowisk dla żyrokopterów, mieli do dyspozycji kwatery oraz spiżarnie z zapasami. Wspinaczka do tych stanowisk obserwacyjnych jest niebezpieczna: trzeba piąć się po stopniach wykutych w zboczu góry, smaganych przez porywiste wiatry.

Głównymi zabudowaniami, jakie pozwalano zobaczyć odwiedzającym, były zewnętrzne umocnienia oraz faktorie

**Zdolności:** grotołaz, nieustraszony, oburęczność, odporność na choroby, szal bojowy, widzenie w ciemności

**Zbroja:** brak

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

**Uzbrojenie:** 2 sztuki broni jednoręcznej, kula trującego wicheru

## 8. Laboratorium poganiaczy

Jaskinia pełna jest stołów i ław, których powierzchnia pokryta jest ekskrementami i zakrzepłą krwią. Obok blatów zauważyć można kajdany. W podłodze wykuta jest studnia o głębokości czterech metrów, którą otacza kamienna cembrowina. Na jej krawędziach także widać zaschniętą krew. W ścianach zieje pięć nisz, a wyjścia z nich zablokowane są żelaznymi sztabami. Jak można łatwo się domyślić, to pomieszczenie pełni funkcje laboratorium, w którym członkowie klanu Moulder przeprowadzali ohydne eksperymenty, mutując przeróżne stworzenia zgodnie ze swoimi zamierzeniami. Istnieje 50% szansa, że kiedy do jaskini wejdą Bohaterowie, dwóch poganiaczy będzie właśnie wykonywało swoje potworne zabiegi na szczurogrze (odpowiednie współczynniki można znaleźć na str. 65). W dużej klatce znajdują się cztery szczurogry, a w kolejnych czterech trzymane są po dwa szczurze zębacz.

Liczba poganiaczy oraz ich podopiecznych zależy od tego, co do tej pory wydarzyło się w leżu skavenów. Klan dysponuje łącznie pięcioma szczurogrami i dziesięcioma szczurzymi zębaczami oraz stadem ogromnych szczurów (liczącym 20-30 osobników, które zwykle przebywają w **Pomieszczeniu 6**).

## Szczurzy zębacz

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
51	0	33	35	66	5	22	5
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	10	3	3	7	0	0	0

**Umiejętności:** unik

**Zdolności:** broń naturalna, niepokojący, nieustraszony, przerażający, widzenie w ciemnościach, żelazna wola

**Zasady specjalne:**

- **Mutacje Chaosu.** Poganiacze klanu Moulder bacznie zwracają uwagę na to, jakie mutacje występują u hodowanych szczurzyc zębaczy. Aby określić, jaka zmiana dotknęła danego osobnika, należy rzucić 1k10 i odczytać wynik z poniższego zestawienia. Najbardziej preferowane są: 1-2: Łuskowata skóra; 3-4: Regeneracja; 5-6: Twarda skóra; 7-8: Ogromny; 9-10: Żądza krwi.

**Zbroja:** brak

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

**Uzbrojenie:** kły i pazury

## 9. Leże poganiaczy

Ta sporych rozmiarów jaskinia jest siedzibą poganiaczy z klanu Vechaire. Panuje w niej potworny bałagan,

## Kula trującego wicheru

Ta stworzona przez czcicieli zarazy złowroga broń ma postać szklanej kuli i wypełniona jest zielonkawym, trującym gazem. Używa się jej podobnie jak granatu. Kotłująca się we wnętrzu mieszanina gazów jest wynikiem połączenia różnych jądów i spaczenia. Rzucona kula pęka, uwalniając chmurę trującego gazu. Postać musi wybrać ofiarę, a następnie wykonać test Umiejętności Strzeleckich. Udany test oznacza, że pocisk trafia w cel. Nieudany oznacza, że należy wykonać rzut 1k10. Wynik „1” oznacza, że kula upadła na podłogę pod nogami rzucającego i roztrzaskała się w drobny mak. Wynik „10” oznacza, że kula spadła pod nogi rzucającego, ale nie pękła. Wyniki od „2” do „9” oznaczają, że pocisk nie trafił w cel. Poniższa tabela pokazuje, w którą stronę poleciała kula. Dodatkowy rzut 1k10 oznacza, w jakiej odległości od zamierzonego celu spadła kula trującego wicheru.

## Nieudany rzut kulą trującego wicheru

2	3	4
5	Cel	6
7	8	9

Każda postać w promieniu 3 metrów od miejsca trafienia musi wykonać Wymagający (-10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci 4 punkty Żywotności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza). Chmura gazu rozwiewa się po 2 rundach, a do tego czasu pozostaje na miejscu. Każdy, kto w nią wejdzie lub nie opuści zagrożonego terenu, musi w każdej kolejnej rundzie wykonywać test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci kolejne 4 punkty Żywotności.

a koce i sienniki walają się dosłownie wszędzie. Na środku komnaty wznosi się kolumna, na której skaveny ćwiczą swoje umiejętności posługiwania się biczem. Ogółem pod rozkazami Farquana znajduje się 15 poganiaczy (na str. 65 zamieszczono ich współczynniki). Poganiacze z pewnością zareagują na wtargnięcie intruzów do Pomieszczenia 8.

W północno-wschodniej części jaskini znajduje się alkowa, która służy za prywatne kwatery Thrakkowi, głównemu poganiaczowi klanu. Jego postanie jest większe i czystsze niż reszty klanbraci. Ponadto w niszy znajduje się zamknięta szkatuła. Udany Trudny (-20) test **otwierania zamków** pozwala uchylić wieko. We wnętrzu skarbczyka znajduje się 20 *zk*, dwa kamienie szlachetne (warte 10 *zk* każdy) oraz bicz z kościaną rękojeścią, o wartości około 25 *zk*.



## Główny poganiacz Thrakk

### Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
47	35	42	43	55	27	39	32

### Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	4	4	5	0	0	0

**Umiejętności:** dowodzenie +20, pływanie, przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, tresura +20, ukrywanie się, unik, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (queekish)

**Zdolności:** broń specjalna (unieruchamiająca), grotolaz, morderczy atak, silny cios, widzenie w ciemności

**Zasady specjalne:**

- *Mistrz tresury.* Poganiacze w niezwykle precyzyjny i zręczny sposób potrafią kierować działaniami szczurogrów, stad olbrzymich szczurów oraz innych zmutowanych zwierząt – wytworów badaczy z klanu Moulder. Dowodząc takimi stworzeniami, poganiacz otrzymuje modyfikator +20 do testów **tresury** i **dowodzenia**.

**Zbroja:** średni pancerz (koszulka kolcza i hełm)

**Punkty Zbroi:** głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 0

**Uzbrojenie:** broń jednoręczna (miecz)

- *Bicz ze szczurzych zębów.* Thrakk sam wykonał tę broń. Każde jej uderzenie sprawia ogromny ból. Na końcu splecionych rzemieni Thrakk umieścił ostre, szczurze zębiska, które dodatkowo tną skórę

ofiary. Każde udane trafienie biczem zadaje obrażenia równe S-2, a nie S-4, jak ma to miejsce w przypadku zwykłych pejczy.

## 10–11. Klanbracia

W tych jaskiniach mieszka przeważająca część klanu Vechaire. Wśród nich jest 60 klanbraci (na str. 63 zamieszczono ich współczynniki). W każdej pieczarze nocuje około trzydziestu osobników. Na podłodze porozrzucone są sienniki i posłania, a dół, w którym płonie ogień, wykorzystywany jest do pieczenia mięsa. Bohaterowie nie znajdują tutaj zbyt wielu skarbów. Udany test **przeszukiwania** pozwoli im zebrać z obydwu jaskiń kosztowności warte w sumie 50 *zk*.

## 12. Laboratorium klanu Pestilens

Po całej jaskini i wzdłuż wiodącego do niej korytarza snują się cuchnące gazy. W pieczarze znajdują się cztery wielkie kadzie, wypełnione bulgoczącym, zielonym płynem. To właśnie w nich czciciele zarazy warzą swoje trucizny oraz produkują gazy wykorzystywane do produkowania kul trującego wichru. Pod północno-wschodnią ścianą, na półkach leżą dwa tuziny pustych kul.

Warsztat pod północną ścianą jest wykorzystywany do produkowania pocisków. Uwagę Bohaterów może przyciągnąć ostry diament (wart 15 *zk*) w żeliwnej oprawie, którym skaveny dziurkują szklane kule. Obok niego znajduje się wosk, którym zatykane są pociski, a tuż obok stoi piecyk i długa pusta żerdź, za pomocą której wydmuchiwane są szklane kule.

Istnieje 50% szansa, że w sali znajdować się będzie 5 czcicieli zarazy (na str. 67 zamieszczono ich współczynniki), wyrabiających kolejne śmiertelne kule.

## 13. Leże klanu Pestilens

To pomieszczenie służy jako kwatery dla skavenów z klanu Pestilens. Pod południową ścianą znajduje się niewielka, wykonana z kości kapliczka, udekorowana symbolem Rogatego Szczura. Niezależnie od pory dnia, w pomieszczeniu można natknąć się na 1k10 czcicieli zarazy. Ważne jest, aby pamiętać, że do klanu Vechaire należy ich łącznie 10, dlatego od wyniku rzutu należy odjąć liczbę zabitych do tej pory czcicieli. Jeżeli Bohaterowie natkną się na nich, czciciele rzucają się do ataku, wznosząc okrzyki ku czci Rogatego Szczura. W pomieszczeniu nie ma żadnych kosztowności.

## 14. Podziemna rzeka

Ciemne wody rzeki kryją w sobie ławice dziwnych, białych ryb. Od czasu do czasu skaveny je łowią, ale zwykle wykorzystują nurt jako źródło wody pitnej. Przez cały czas na brzegu można natknąć się na 1k10 klanbraci, którzy wędkują, nabierają wody lub po prostu śpią. Jeżeli zauważą Bohaterów, natychmiast ich zaatakują.

## 15. Straż Proroka

W tej jaskini mieszkają strażnicy Farquana. Jest ich w klanie łącznie 15, jednak przy niewielkim ognisku siedzi zaledwie pięciu. Jeżeli Szary Prorok znajdzie się w niebezpieczeństwie, strażnicy przybędą mu z pomocą w ciągu dwóch rund. Jeśli

## Balkrag Grimgorson, udręczony zabójca demonów

Nie wszyscy ożywieńcy, których można spotkać w ruinach Karak Azgal, są źli do szpiku kości. Niektórzy z nich powrócili z krainy zmarłych, jednak pomimo przerażającej sytuacji, w jakiej się znaleźli, dalej chcą walczyć ze złem i niegodziwością. Jednym z takich chlubnych wyjątków jest Balkrag Grimgorson.

Jego życie było pełne niespodziewanych odmian losu. Balkrag okrył się straszliwą hańbą, którą zmyać mogła jedynie bohaterska śmierć, poprzedzona czynami godnymi zabójcy trolli. Okazało się jednak, że zwykle poczwary nie są godnymi przeciwnikami dla tak doświadczonego i zręcznego wojownika, dlatego Balkrag walczył dalej, dokonując coraz bardziej bohaterskich czynów. Wraz z nimi rosła jego sława. W końcu Grimgorson znalazł wyzwanie godne swoich umiejętności. Karak Azgal zostało najechane przez krasnoludy Chaosu, które sprowadziły ze sobą demona. Balkrag stanął z nim do walki twarzą w twarz i własnoręcznie ubił potwora. Niestety, podczas tego pojedynku odniósł śmiertelną ranę. W nagrodę za męstwo został pochowany w Sali Bohaterów, a do jego grobu pielgrzymowało wielu krasnoludzkich wojowników.

Spoczynek bohatera nie trwał jednak wiecznie. Licz Koros sprowadził duszę Balkraga z zaświatów i uwięził ją w szczątkach jego ciała. Choć krasnolud nie był w stanie oprzeć się mocy nekromanckich zaklęć i powstał z grobu, nie poddał się woli licza. Zbiegł z Mauzoleum Kości i poprzysiągł, że pomści świętokradztwo, jakiego dopuścił się licz. Od tamtej pory przemierza korytarze Karak Azgal, szukając sprzymierzeńców, którzy pomogą mu w zniszczeniu Korosa.

W obecnym stanie bardzo trudno mu znaleźć pomocników do walki z liczem. Balkrag ma niecałe półtora metra wzrostu i walczy dwuręcznym toporem. Wygląda jak ożywiony szkielet, jednak jego oblicze ma zacięty i ponury wyraz. Resztki gnijącego ciała czepiają się jeszcze czaszki, z której wyrasta grzebień pomarańczowych włosów. Zabójca nie zwraca jednak żadnej uwagi na to wszystko, uważając, że skoro krasnoludczy bogowie są po jego stronie, doprowadzi dzieło do końca.

### Spotkanie z Balkragiem

Jeżeli postanowisz postawić Balkraga na drodze poszukiwaczy przygód, powinieneś go przedstawić jako groteskowego i upiornego nieznanego. Opisz robaki toczące resztki rozkładającego się ciała i podkreśl żalodne położenie, w jakim znalazł się krasnoludzki bohater. Zabójca, być może nieświadom obecności BG za swoimi plecami, może głośno mamrotać, żaląc się bogom, że w swoim obecnym stanie nie może się nawet napić dobrej gorzalki ze znalezionej bukłaka. Ta niefortunna przypadłość może zjednać mu sympatię drużyny. Jedno powinno być jasne już od początku: Balkrag nie zamierza atakować poszukiwaczy. Jeżeli do drużyny należy krasnolud, Balkrag przykłęknie na kolano, pochyli głowę i przeprosi za oplakany stan, w jakim się znajduje. Jeżeli zobaczy krasnoludzkiego zabójcę, przyjrzy mu się uważnie i pokłoni głową, jednak nie uklęknie. Jeśli natomiast Bohaterowie bezmyślnie rzucą się na niego, stawi im czoła, dokładając wszelkich starań, aby położyć ich trupem.

Jeśli Bohaterowie będą próbowali porozumieć się z udręczoną istotą, Balkrag dudniącym głosem wyjawi prawdę o istnieniu licza Korosa, który pod twierdzą snuje diaboliczne plany. Opisz jego wysiłki, zmierzające do stworzenia armii ożywieńców, zdolnej zdobyć twierdzę. Opowie też, jak został przywołany z krainy przodków i choć musiał poddać się działaniu nekromanckich czarów, nie ugiął się przed złą wolą licza. Z dumą wyjawi, w jaki sposób zbiegł z rąk Korosa, zabijając jego strażników. Potem zwróci się do Bohaterów z prośbą o pomoc w zniszczeniu licza, bowiem sam nie jest w stanie go pokonać. Jeżeli wyczuje, że BG przekonać może tylko złoto, wspomni o kosztownościach, jakie przez te wszystkie lata Koros musiał zgromadzić w swoim leżu.

Balkrag wie, jak dostać się do Mostu Smutków, który prowadzi do siedziby Korosa, i jeśli Bohaterowie przystaną na propozycję wspólnej walki z liczem, chętnie ich tam zaprowadzi. Niestety, nie pamięta zbyt wielu szczegółów związanych z topografią Mauzoleum. Uciezka krasnoluda była bardzo chaotyczna, a większość wypadków złała się w jego pamięci w niewyraźny ciąg walk i podchodów. Zabójca demonów będzie walczył u boku każdego, kto wraz z nim przeciwstawi się Korosowi, jednak odmówi pomocy w jakimkolwiek zadaniu nie mającym bezpośredniego związku z próbą zniszczenia licza. Co więcej, nienawieść pchająca Balkraga do działania sprawia, że krasnolud nie zwraca uwagi na prawdziwe powody, dla których poszukiwacze skarbów mogli zapuścić się tak głęboko pod ziemię. Zabójca za nic będzie miał rabunek krasnoludzkich bogactw, jego jedynym pragnieniem jest zniszczenie licza. Jako nieumarły nie odczuwa zmęczenia, a nalegania Bohaterów, aby się zatrzymać, odsapnąć czy przespać, będą go tylko złościły i denerwowały.

### Balkrag Grimgorson, mściwy krasnoludzki upiór

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
80	25	64	70	41	25	61	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	6	7	3	0	0	0

**Umiejętności:** broń specjalna (dwuręczna), spostrzegawczość, znajomość języka (khalalid), znajomość języka (staroświatowy)

**Zdolności:** ożywieniec, straszny, widzenie w ciemności

**Zasady specjalne:**

- *Upiorna broń.* Upiory władają prastarą i zabójczą bronią, nasyconą mocą śmierci. W rękach upiora taki oręż traktowany jest jako broń magiczna (obrażenia S+2). Gdy upiór zadaje taką bronią trafienie krytyczne, powinieneś wykonać dwa rzuty w Tabeli 6-3: **Trafienia krytyczne** i wybrać wyższy wynik. Jeśli upiornej broni używa ktokolwiek inny, traktuje się ją jako broń dwuręczną.

**Zbroja:** brak

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





Podziemne jezioro jest głębokie na 7 metrów i wypełnia je lodowato zimna woda. Podpierające sufit kamienne filary mają mniej więcej metr średnicy i ozdobione są płaskorzeźbami ryb. Sama jaskinia jest ciemna i zimna, a w powietrzu daje się wyczuć woń zgnilizny, nierozłącznie powiązana z obecnością trolli. Plusk wody, wpadającej z trzech podziemnych strumieni, niesie się głośnym echem po całej okolicy.

## 1. Kamienne nabrzeże

Na nabrzeże prowadzą strome, kręte schody wykute w kamieniu, szerokie na 8 metrów i długie na 12. W ścianach tkwią metalowe chwytaki i obręcze, które niegdyś podtrzymywały łuczywa pochodni. W głąb jeziora wybiegają dwa kamienne pomosty, zaś do jednego z nich przycumowana jest rozpadająca się łódka.

Ta wątpliwej jakości krypa jest dziełem orków, które skleciły ją dla Gorgala, aby ten mógł popłynąć na spotkanie z Ugma. Udany test **rzemiosła (szkutnictwo)** wykaze jednak, że pomimo zniechęcającego wyglądu, łódź jest sprawna i żeglowna.

Udany test **nauki (anatomia)** pozwoli odkryć, że walające się po nabrzeżu kości należą do krasnoludów, ludzi i orków.

## 2–3. Wyspy trolli

Dwie płaskie wyspy, położone niedaleko środka jeziora, są domem plemienia rzecznych trolli. Na **Obszarze 2** żyje ich pięć, na **Obszarze 3** siedem. Śmierdzą tak strasznie, że każdy, kto oddali się na więcej niż 16 metrów od brzegu, bez trudu poczuje smród bestii. Trolle większość czasu

spędzają w wodzie, szukając pożywienia, dlatego istnieje 25% szansa, że Bohaterowie natkną się na nie, płynąc przez jezioro. Żaden z trolli nie przechowuje na wyspie skarbów, ponieważ Ugma zgromadził bogactwo plemienia w swoim leżu na **Obszarze 4**.

## Rzeczne trolle

### Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
37	15	51	44	22	18	27	10

### Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	29	5	4	6	0	0	0

**Umiejętności:** pływanie +10, spostrzegawczość, wspinaczka, zastraszanie, znajomość języka (gobliński)

**Zdolności:** broń naturalna, broń specjalna (dwuręczna), nieustraszony, straszny, widzenie w ciemności

**Zasady specjalne:**

- **Cuuchmie!** Ze względu na wyjątkowo obrzydliwy smród, każdy przeciwnik biorący udział w walce wręcz z trollem rzeczonym otrzymuje modyfikator -10 do WW, chyba że nie posiada zmysłu węchu lub w inny sposób potrafi zneutralizować smród.
- **Guupi!** Trolle są wyjątkowo głupie i często zapominają, co zamierzały zrobić. Za każdym razem, gdy troll znajdzie się w sytuacji, która go rozprasza (na przykład napotka świeże zwłoki lub wyjątkowo atrakcyjny odór), musi wykonać test Inteligencji. Nieudany test oznacza, że stwór przerywa swoje dotychczasowe działanie i zajmuje się czymś innym (na przykład pożera trupa lub szuka źródła smrodu). Trollowi łatwiej skupić się na walce, w której bierze udział w danej chwili (test Inteligencji ma trudność Łatwą).
- **Regeneracja.** Na początku swojej tury troll odzyskuje 1k10 punktów Żywotności. Nie może regenerować obrażeń od ognia lub ran przypalonych. Zdolność regeneracji nie działa po śmierci trolla.
- **Wymiot.** W czasie walki wręcz troll może zaatakować przeciwnika (poświęcając na to akcję podwójną), wymiotując na niego cuchnącą i żrącą cieczą. Jej smród jest nie do opisania. Wymiot automatycznie trafia w przeciwnika, zadając obrażenia z Siłą 5 i ignorując pancerz (nie odejmuje się PZ na tej lokacji trafienia). Postać może próbować uniknąć ataku, ale nie może go parować (z oczywistych powodów).

**Zbroja:** brak

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

**Uzbrojenie:** pazury i broń dwuręczna (maczuga)

## 4. Wódz Ugma

Wyspa, na której wraz z dwoma strażnikami mieszka Ugma, położona jest w odległym zakątku jaskini. W przeciwieństwie do innych trolli, wodza charakteryzuje wysoka inteligencja (jak na rzeczno trolla). Według jego własnych przypuszczeń stało się tak dlatego, że