Jądro Ciemności

nieoficjalna przygoda do Warhammera 2 edycja

autor: Daniel Karpiński

redakcja: hallucyon
ilustracja na okładce: Marta 'Mayer' Dettlaff
ilustracje: Andrzej 'Fadhlan' Romanowski
mapa: 'Jackdays'

skład: Gniewomir 'triki' Trocki

CZEŚĆ PIERWSZA

Przepowiednia

Rok 2521 KI nie był dobry dla Imperium: hordy barbarzyńców zalały północ kraju, łupiąc Ostermark i Ostland wraz z Wolfenburgem, a imperialna armia przypomniała sobie gorycz porażki. Kolejny rok, miast odbudowy, przyniósł ból i rozpacz, jakich Imperium nie zaznało przez ostatnich dwieście lat. Północne prowincje, doszczętnie splądrowane, pogrążyły się w chaosie. Dziś ludzie umierają z głodu, a kulty Mrocznych Bogów zyskują nowych wyznawców wśród zdesperowanej ludności. Na domiar złego w lasach Middenlandu ukrywają się silne oddziały zwierzoludzi, będące niedobitkami armii oblegającej Middenheim, a plotki mówią, że mroczny władca Archaon gromadzi nowe oddziały w Mosiężnej Twierdzy w Górach Środkowych.

Jeszcze nie przebrzmiały echa Burzy Chaosu, a coraz bardziej złowróżbne wieści docierają z Kolegiów Cienia i Niebios, zwiastując nadejście kolejnej wojennej zawieruchy. Wróżby astromantów zapowiadają nadejście kolejnej fali zła z północy, a informacje zbierane i przekazywane przez szarych magów potwierdzają je, układając się w przerażającą całość.

Pierwsze niepokojące wieści zaczęły napływać od wyznawców Morra: ledwie miesiąc po Burzy Chaosu kilku kapłanów z południowego Ostermarku zaczęło śnić o kolejnej wojnie. W marach widzieli wojowników z północy i hordy nieumarłych. To samo zdawały się mówić coraz liczniejsze proroctwa astromantów, aż wreszcie jeden z arcymagów Kolegium Niebios, Hilarius, zebrał wszystkie znaki, zinterpretował ich znaczenie i tak spisane proroctwo dostarczył na dwór cesarski. Początkowo ignorowana przepowiednia mówi, iż na czele potężnej hordy z północy nadejdzie niosący śmierć i zniszczenie syn Sigmara, który będzie tak obeznany z taktyką imperialnej armii, że nie oprze mu się żaden przeciwnik. Potem nadeszły raporty szarych czarodziejów, mówiące, iż zbliża się wojna, a w kraju Norsów zyskuje sławę ktoś, kto był wielkim wojownikiem Imperium.

Po kolejnym miesiącu zbierania informacji, okupionym śmiercią wielu wiernych cesarzowi szpiegów, udało się ustalić, że postacią z proroctwa, która powróci na czele Norsmenów, może być Walter Kurtz, jeden z bohaterów Imperium, generał, który zaginął podczas pierwszego oblężenia Wolfenburga. Wiadomość o tym, że Kurtz jest w niewoli, potwierdził jeden z żołnierzy, któremu udało się zbiec. Niestety, świadek popełnił samobójstwo, odkrywszy rozrastające się na swoim ciele znamię Chaosu. Generał w niewoli ponoć zabijał swoich rodaków i robił inne okrutne rzeczy. Słowom przepowiedni dodatkowego znaczenia naodawał fakt, że ród Kurtzów, którego Walter był ostatnim żyjącym potomkiem, szczycił się, iż pochodził w linii prostej od samego Sigmara.

Walter Kurtz był bardzo doświadczonym i utalentowanym dowódcą. Gdyby Mroczni Bogowie zawładnęli jego umysłem i powróciłby on na czele armii wroga, Imperium groziłoby wielkie niebezpieczeństwo. Prewencyjny atak na Norskę nie ma najmniejszych szans powodzenia, ale istnieje niewielka szansa, że kilkuosobowej grupie doborowych żołnierzy udałoby się przedostać na wrogie terytorium i odbić albo - w razie konieczności - wyeliminować generała. Potrzebni

będą doświadczeni, wierni Imperium ludzie, którzy bez wahania wypełnią każdy rozkaz, choćby mieli wejść w przysłowiową paszczę lwa, w samo jądro ciemności.

Postaci graczy

Ze względu na miejsce, w którym się rozgrywa i wyznaczony Bohaterom cel, niniejsza przygoda jest przeznaczona dla specyficznej grupy postaci. W jej skład wchodzą osoby związane z armią, lub wywiadem Imperium. Jest mało prawdopodobne, aby przypadkowi awanturnicy zdecydowali się na bardzo ryzykowną podróż do Norski. Podobnie, niewiarygodne wydaje się, aby armia imperialna miała zaufać niezdyscyplinowanym włóczęgom, dlatego sugeruję, aby do rozegrania niniejszej przygody stworzyć postaci oparte o zaprezentowane poniżej archetypy. Dla początkujących Bohaterów scenariusz może okazać się zabójczy, toteż dobrym wyjściem wydaje się przydzielić postaciom podczas ich tworzenia po 1500–1800 Punktów Doświadczenia. Bardzo możliwe, że w czasie rozgrywania scenariusza postacie graczy będą zmuszone udawać Norsmenów, co będzie o wiele trudniejsze, jeśli w drużynie będą kobiety lub nie-ludzie.

Dowódca

Ten młody, ambitny szlachcic jest absolwentem jednej z wiodących akademii wojskowych w Imperium, gdzie przez jeden semestr uczęszczał na wykłady Waltera Kurtza. Generała pamięta jako nauczyciela nietuzinkowego, upartego, o własnych, mocno zakorzenionych przekonaniach, popartych sporym doświadczeniem. W oczach Dowódcy Walter Kurtz to bardziej wojownik niż wykładowca, który akademię opuścił w atmosferze skandalu. Dowódca jest utalentowanym i karnym żołnierzem. Czyniąc zadość wielopokoleniowej tradycji rodzinnej, on również wstąpił do wojska – ostatnio służył w regimencie rajtarów. Ponieważ głównym atutem tego utalentowanego, karnego żołnierza jest charyzma, przełożeni powierzyli mu dowództwo misji. Będąc bezwarunkowo oddanym sprawie, jest gotów zrobić wszystko, by grupa wypełniła postawione przed nią zadanie. To kluczowa postać, która jako jedyna rozpozna Kurtza, a jeśli tak zadecyduje Mistrz Gry, także jako jedyna będzie znała wszystkie rozkazy.

Sierżant

Doświadczony żołnierz, weteran walk na północy, może nawet spod Wolfenburga. Walczył przeciwko Kurganom i Norsmenom, których szczerze nienawidzi, ale ma też respekt do ich umiejętności bojowych i odwagi. Zna kilka słów w języku norsmeńskim, nieobce są mu także najpowszechniejsze obyczaje tamtejszych plemion. Jego atutami są siła, biegłość w walce i karność.

Zwiadowca

Jest zwiadowcą ze sporym doświadczeniem w walkach ze zwierzoludźmi. Przetrwa w każdych warunkach, znajdzie wszystko, co zostawia więcej śladów niż wiatr i zgubi przeciwnika na każdym terenie. Jego atuty to umiejętność skradania się, ukrywania i mistrzowskie posługiwanie się łukiem.

Szpieg

Oficjalnie jest kupcem pochodzącym z jednego z nordlandzkich miast, który przed wojną dorobił się na handlu z Norską. Zna język i obyczaje plemion zamieszkujących południową część tego kraju, wie czym i jak handlować z Norsami, ma kontakty wśród tubylców. Pół roku przed atakiem hordy Surthy Lenki przywiózł wiadomości o planowanej inwazji, które zostały, niestety, zignorowane. Szpieg cieszy się szacunkiem wywiadu Imperium. Jeśli Mistrz Gry tak zadecyduje, Szpieg może być wędrownym czarodziejem, ubiegającym się o tytuł magistra Kolegium Cienia.

Pożegnanie z Imperium

Operacja Jądro Ciemności jest tak tajna, że wie o niej tylko kilka osób. Rozkaz jest z pozoru prosty: odbić Waltera Kurtza, nie ryzykować bez potrzeby, w razie zagrożenia wyeliminować go. Co może zaskoczyć BG, polecenie dotyczy także ewentualnie żyjących potomków Kurtza. Dowódca otrzyma glejt na okaziciela, z pieczęcią samego cesarza, nakazujący udzielenie drużynie wszelkiej niezbędnej pomocy. Jakkolwiek bardzo przydatny w Imperium, na terenie Norski może, w przypadku dostania się do niewoli, przysporzyć postaciom graczy wielu kłopotów.

Mistrzowi Gry pozostawiam decyzję, czy rozkazy zna tylko dowódca grupy, czy wszyscy jej członkowie. Możliwe, że dokument z zaszyfrowanymi rozkazami Dowódca będzie miał przy sobie. Także od Mistrza Gry zależy, czy proces werbowania grupy rozegra na sesji, a drużynę przed dotarciem na wybrzeże spotka jakaś przygoda, która scementuje ich znajomość, czy też postacie rozpoczną w Salkalten już jako zgrana ekipa.

Gra idzie o najwyższą stawkę i należy dać odczuć to postaciom. Drużyna może poznać się na balu w pałacu samego Imperatora. Pretekstem do ich pojawienia się na balu, jest odznaczenie za obronę ojczyzny. Już samo zaproszenie na tak doniosłe wydarzenie będzie dla nich nobilitacją: członkowie cesarskiego dworu, ambasadorowie, generalicja i oni w jednym miejscu. Rozpoznają ludzi, o których niejednokrotnie słyszeli, i cały czas będą czuli na sobie dziesiątki ciekawych spojrzeń. Będą ich otaczać suto zastawione stoły, muzycy i piękne kobiety. Słowem, przepych na każdym kroku.

Jeden po drugim zostają wezwani na osobistą audiencję, do małej sali znajdującej się w drugim skrzydle pałacu. Komnata jest sporych rozmiarów, ale słabo oświetlona, mozaika na podłodze przedstawia mapę całego Imperium, a przy masywnym, dębowym biurku siedzi sam książę Siegfried von Walfen, kanclerz Reiklandu, mistrz szpiegów imperialnych. W takiej atmosferze Dowódca zostaje zapoznany z pisemnymi rozkazami. Ma świadomość, że został doceniony, ale możliwe też, iż już nigdy nie powróci do domu. Rozkazy, po zapoznaniu się z nimi, zostają spalone w kominku...

Jeśli Mistrz Gry tak zadecyduje, spotkanie w pałacu Imperatora może dotyczyć tylko Dowódcy i Szpiega, ale warto pozwolić reszcie drużyny przysłuchiwać się wprowadzeniu i przekonać, iż biorą udział w misji, która może zdecydować o losach całego Imperium.

Z Altdorfu drużyna wyrusza do Salkalten, a stamtąd dalej na północ do osady Thorshafn,

należącej do plemienia Sarlsów, w której jeszcze przed pierwszą inwazją Szpieg prowadził interesy handlowe. Z doniesień wynika, że Walter Kurtz jest jeńcem plemienia Aeslingów, które jest północnym sąsiadem – i zaciętym wrogiem – Sarlsów.

W Salkalten Bohaterowie mają zaokrętować się, jako kupcy, na pinkę Joost van der Meer, która, pod marienburską banderą, oficjalnie płynie do Erengradu. Gdy BG przybywają do miasta, statek już stoi w porcie, ale wypłynie dopiero następnego dnia. Postaci mają niemal całą dobę na załatwienie swoich spraw. Muszą uzupełnić zapasy żywności oraz zaopatrzyć się w ciepłą odzież, broń i inny ekwipunek – o ile nie zrobili tego do tej pory. Aby ułatwić i przyspieszyć zakupy, można wykorzystać kontakty i obycie handlowe Szpiega. Najważniejszą sprawą jest jednak zapewnienie sobie powrotu do Imperium, a jedyną osobą, na którą mogą liczyć w tej kwestii, jest admirał zakonu Synów Mananna, Hrofil Halfdane.

Halfdane jest nieufny i nieprzekupny, ale dysponuje jedynym w Salkalten okrętem wojennym, ponadto nie raz, ani nie dwa, wyruszał na odwetowe wyprawy przeciw norsmeńskim łupieżcom. Próba „dogadania się" z nim na wyprawę do Norski może się skończyć aresztowaniem, ale ujrzawszy glejt z pieczęcią cesarza, admirał przestanie zadawać pytania i bez ociągania zobowiąże się do stawienia w określonym miejscu i czasie.

Jest jednak jeden haczyk: otóż wybrzeża Norski są dość niebezpieczne i aż roją się od drakkarów, dlatego okręt Synów Mananna nie będzie mógł zbyt długo czekać. Bohaterowie muszą dokładnie określić miejsce, z którego chcą być zabrani oraz, co nie mniej istotne, czas. Halfdane zjawi się ze swą załogą dokładnie w umówionym dniu, a w przypadku spóźnienia drużyny, także przez kolejne dwa dni, za każdym razem w samo południe. Jeśli za trzecim razem nie zastanie Bohaterów w umówionym miejscu, uzna ich za martwych i powróci do Salkalten. Gracze zatem stoją przed pierwszą ważną decyzja, od której zależeć będzie życie ich postaci. Jeśli uda im się wykonać trudną misję, a przybędą na miejsce zbyt wcześnie, mogą wpaść w ręce ewentualnej pogoni; jeśli się spóźnią więcej niż dwa dni, będą musieli przeprawić się do ojczyzny na własną rękę. Pomocnym narzędziem dla Mistrza Gry może okazać się mały kalendarz imperialny, w którym będzie odkreślał upływający czas. Może to bardzo mobilizująco działać na ociągających się graczy.

Gdy BG załatwią już wszystkie swoje sprawy, mają przed sobą ostatnią noc na ziemi Imperium, do którego nie będzie im – być może – już dane nigdy powrócić. Czy spędzą ją, lecząc rany odniesione w podróży, czy nad kuflem ale w karczmie, pozostawiam decyzji Mistrza Gry i woli graczy. Możliwe jednak, że drużynie nie będzie dawało spokoju, dlaczego ich rozkazy dotyczą nie tylko generała Kurtza, ale także jego ewentualnych dzieci? Może uda im się usłyszeć plotkę opowiadaną przez pijanego w sztok marynarza, albo natchnionego proroka, iż zagładę Imperium przyniesie potomek samego Sigmara...

CZEŚĆ DRUGA

Przedsionek Piekła

Podróż do Norski zajmie Bohaterom tydzień, lecz zależnie od decyzji Mistrza Gry – lub rzutu kośćmi – okres ten może zostać nieco wydłużony bądź skrócony. Kapitan Morten Hookhorngshagen ani załoga nie naprzykrzają się drużynie. Marynarze nie kryją trasy podróży, ale tematy związane z Norską starają się pomijać w rozmowach. Zdają sobie sprawę, iż handel z Norsmenami jest obecnie zakazany i gdyby ich postój w Thorshafn wyszedł na jaw, mogliby mieć niemałe kłopoty.

Morze Szponów to bardzo niebezpieczne miejsce nawet w spokojnych czasach, a teraz, po Burzy Chaosu, pływają po nim jeszcze liczniejsi korsarze, łupieżcy i słudzy Niszczycielskich Potęg. Jeśli postaci graczy nie zdążyły się jeszcze zżyć, Mistrz Gry może wpleść w fabułę dramatyczną ucieczkę przed czarną arką z Naggaroth albo walkę z norsmeńskim drakkarem. Cokolwiek prowadzący wymyśli, będzie jednak tylko drobnym urozmaiceniem, gdyż istotne dla scenariusza wydarzenia nastąpią dopiero po przybyciu do Thorshafn.

Ten niewielki port, leżący na terenach zamieszkałych przez plemię Sarlsów, jest typową dla Norski nadmorską osadą. Opisując Thorshafn, można posiłkować się „Księgą Spaczenia", pomocna będzie też znajomość takich filmów, jak „Trzynasty wojownik" czy „Outlander" – chodzi o uzyskanie klimatu zbliżonego do średniowiecznej osady wikingów. Wpływający okręt zostanie przywitany dźwiękami rogów, a Bohaterowie będą mogli przyjrzeć się portowi z pokładu statku.

Większość zabudowań to niskie, wolnostojące, drewniane, często jednoizbowe domy z rzeźbionymi belkami, stylizowanymi na morskie bestie. Wokół osady znajdują się cztery wieżyczki obserwacyjne, a w porcie nie widać drakkarów. Wielu mieszkańców to wielorybnicy, którzy przechadzają się wzdłuż wybrzeża uzbrojeni w oszczepy, włócznie i harpuny. Nie brakuje również naprawiających sieci rybaków i kobiet z dziećmi, których przyciągnął dźwięk rogów. Zanim statek przybije do nabrzeża, pierwszy oficer wraz z ochotnikami popłynie tam szalupą. Po około kwadransie da znak z brzegu i okręt zacumuje przy długim, drewnianym pomoście. Po wyjściu na brzeg załoga zostanie przyjęta chłodno – ale nie wrogo. Kapitan ma tutaj swoje układy w czymś na kształt faktorii kupieckiej.

Większość Sarlsów to rośli rudzielcy, rzadziej blondyni. Mężczyźni zaplatają brody w jeden gruby warkocz, włosy mają długie, czasami wygolone z boków głowy. Ubierają się w skóry, bardzo rzadko noszą metalowe pancerze. Ich kobiety spoglądają zawadiacko na nieznajomych mężczyzn, nie uciekają wzrokiem, głośno komentują wygląd przybyszów, śmiejąc się, lecz jakiekolwiek przejawy zainteresowania mieszkankami osady bardzo łatwo mogą przerodzić się w bójkę z mężczyznami, o czym kapitan Hookhorngshagen nie omieszka wspomnieć przed zejściem na ląd.

Nasz Szpieg ma w Thorshafn swój kontakt, z którym prowadził handel jeszcze przed wojną, a nawet na swój sposób zaprzyjaźnił się. To Niels Hajmanson – wysoki, tęgi blondyn około czterdziestki, który mieszka nieco na uboczu. Pojawi się on w porcie podczas rozładunku, rozpozna Szpiega i będzie się starał dać dyskretnie znak, że go poznał, ale nie chce, aby wiedzieli o tym mieszkańcy miasteczka. Hajmanson podejdzie po jakimś czasie i zaproponuje, że sprzeda w dobrej cenie skóry. Jeśli dobiją targu, będzie można porozmawiać w drodze do jego domu, albo nawet w samym domostwie. Niels ma dwie żony i gromadkę małych dzieci. Młodsza towarzyszka życia nienawidzi Imperium i jeśli uda jej się cokolwiek podsłuchać, bez wahania zdradzi męża i jego gości, donosząc o wszystkim jarlowi osady.

Niels lubi Szpiega, ale przede wszystkim wie, że więcej niż na skórach może zarobić na rozmowie. Choć chce srebra, pożąda również informacji. Sarls obawia się o siebie i rodzinę - w plemieniu wzrastają bojowe nastroje, on zaś jest chłopem i choć nie jest głupi, to nie ma statusu wojownika, a bratanie się z imperialnymi niczego dobrego nie wróży. Niels myśli o ucieczce z Norski – słyszał, że w Imperium traperzy, rzemieślnicy czy nawet rolnicy mogą prowadzić normalne życie, tutaj natomiast nie ma żadnej nadziei na podniesienie swego statusu bądź przynajmniej powiększenie dobytku. W Norsce o wszystkim decyduje siła, a nie umiejętności. Zależnie od tego, ile zaoferuje mu się gotówki, jakie towary i informacje (może bezpieczny azyl?), od Hajmansona można uzyskać następujące informacje:

- Nie zna żadnego Kurtza, ale słyszał o walecznym wojowniku z Imperium, który został przyjęty do jednego z plemion, co tutaj niemal się nie zdarza. Zwą go Södra Dödens Iskal Vind, co w tutejszym języku oznacza Wiatr Śmierci z Południa. Może to być człowiek, którego szukają.

- Södra Dödens Iskal Vind przebywa w osadzie Svartblodgart, należącej do plemienia Aeslingów. Mówi się, że jest on wojem. Tutaj byłoby to niemożliwe, gdyż Sarlsowie nie traktują niewolników na równi z ludźmi, jednak Aeslingowie zamieszkują blisko Kurgan i możliwe, że przejęli część ich zwyczajów.

- Aeslingowie i Sarlsowie to nieprzejednani wrogowie. Wojowie z klanu Nielsa walczyli przeciwko Wiatrowi Śmierci z Południa, to wielki i silny wojownik, a przy tym nad wyraz zręczny w walce: ponoć posługuje się ciężkim mieczem z taką łatwością, jakby był jednoręczny.

- Aeslingowie czczą wielu bogów, ale ich patronem jest bóg wojny. To bardzo okrutne plemię, nawet jak na standardy Norski.

- Niels może nakreślić prowizoryczną mapę, na której zaznaczy miejsce, gdzie znajduje się Svartblodgart. Ponieważ Sarls nigdy nie zapuszczał się w tamte rejony i zna je tylko z opowieści, szkic będzie wskazywał punkty orientacyjne, a nie konkretne odległości. Podróż w górę rzeki Bohaterowie powinni przebyć łodzią lub pieszo brzegiem, a następnie przeprawić się przez góry.
- Jeśli Niels dowie się, że BG wyruszają w głąb lądu, może zaproponować sprzedaż czółna – jednak będzie odradzał podróż na północ i pod żadnym pozorem nie zgodzi się na bycie ich przewodnikiem, nie podejmie się też znalezienia takiej osoby.

- „Po zimie będzie wojna, to nieuniknione. Tak mówią Vitki i znaki na niebie, rozprawiają o tym nie tylko wojowie na wiecach, lecz nawet kobiety po chałupach." Tę informację Sarls poda tylko, jeśli przebieg rozmowy będzie dla niego korzystny lub postaci poczęstują go alkoholem. Jeśli któryś z Bohaterów wcześniej, z własnej inicjatywy, zapyta, kiedy rozpocznie się wojna, Niels bez jakichkolwiek oznak zdziwienia podzieli się z herosami powyższą wiadomością.

- Jeśli Bohaterowie będą hojni i uprzejmi, Hajmanson zapyta, kiedy wypływają i będzie gorąco namawiał, aby uczynili to jeszcze tego samego dnia. Jeśli dowie się, że okręt nie wypłynie przed zmrokiem, zasugeruje, aby postaci graczy nie spały na statku, a zaszyły się gdzieś na lądzie, najlepiej poza osadą. Choć Norsmen nie wyjawi więcej, ta sugestia powinna dać BG do myślenia. Próby grożenia Nielsowi lub jego rodzinie mogą zakończyć się krzykiem dzieci lub żony, który ściągnie do domu sąsiadów.

Nawet jeśli BG to podejrzewają, kapitan nie uwierzy, że Norsowie szykują pułapkę – poza tym załadunek towarów jeszcze się nie zakończył i wypłynąć będzie można dopiero o poranku. Po północy Sarlsowie zaatakują statek: drogę ucieczki od morza odgrodzą dwa drakkary, od lądu przeszło setka wojów. Załoga okrętu zostanie wymordowana lub wzięta do niewoli, a towary złupione. Okręt nie ma szans na przebicie się na szerokie wody, gdyż musiałby przepłynąć wąskim fiordem, który teraz blokują drakkary. Większość przeciwników to wielorybnicy, których statystyki znajdują się na końcu scenariusza.

Jeżeli Bohaterowie na noc zeszli z pokładu pinki, unikną losu marynarzy, o ile natychmiast opuszczą osadę. Jeśli zdecydowali się przenocować w swojej kajucie, uratują skórę, o ile zawczasu dostrzegą nadpływające drakkary i salwują się ucieczką, wpław lub szalupą. Jeżeli ze snu wyrwie ich ryk wdzierających się na pokład napastników, trafią do niewoli, gdyż liczebność przeciwników wielokrotnie przeważa nad marynarzami.

Następnego dnia większość niewolników zginie w krwawym rytuale ku czci boga morza. Aby ocalić swe postaci od pewnej śmierci, gracze muszą wydać po Punkcie Przeznaczenia – w ten sposób Bohaterowie zostaną sprzedani łowcom niewolników, płacącym dobre stawki za wojów z południa. W tym przypadku dalszą część scenariusza należy zmodyfikować, gdyż podróż przez Norskę, albo przynajmniej pewną jej część, postaci przemierzać będą w kajdanach.

Droga w głąb lądu

Poniższy rozdział zakłada, że Bohaterom udało się uniknąć niewoli, jednak nic nie stoi na przeszkodzie, aby postaci graczy zapoznały się z surowym norskim klimatem z perspektywy niewolników. Choć bohaterowie nie będą mogli swobodnie decydować o swoim losie, nie będą musieli również się ukrywać. Niewykluczone, że drużyna zdoła uciec z niewoli albo, wręcz przeciwnie, da się złapać dopiero u kresu swej wędrówki.

Pierwszy odcinek drogi wiedzie w górę rzeki, następnie należy się przeprawić przez łańcuch górski dość wąską Przełęczą Cienia. W Norsce jest kilkanaście stopni zimniej niż w Imperium, a im dalej na północ, tym temperatura jest niższa. Mimo, że to wciąż jesień, na zmianę z siąpiącym zimnym deszczem, będzie biały sypał puch. Niebo niemal cały czas jest zasnute sinymi chmurami, a im dalej na północ, tym mniej słońca.

Rzeka tylko u ujścia jest głęboka i już po około dwudziestu kilometrach zamienia się w szeroki, choć płytki (metr głębokości) i wartki strumień. Wzdłuż brzegów ciągnie się gęsty iglasty las, a z dna wystają pojedyncze, ostre kamienie. Woda jest czysta, ale lodowata, sporo w niej też ryb. Im dalej w głąb lądu, tym ciężej się wiosłuje, a z wody wystaje coraz więcej skał. Na szczęście łodzią można płynąć, odpychając się drągami od dna rzeki, i jeśli Bohaterowie wybrali tę technikę, pokonają ten odcinek dwa dni szybciej, niż gdyby wiosłowali, nie mówiąc już o przedzieraniu się przez gęsty las.

Bohaterowie w czasie podróży muszą uzupełniać zapasy żywności, łowiąc ryby lub polując na zwierzynę, tym bardziej że doświadczenie podpowiada, iż w górach o pożywienie będzie jeszcze trudniej. Przy użyciu włóczni czy prowizorycznie wykonanej wędki powinno im się udać złowić kilka ryb. Co jednak zrobią, jeśli okaże się, że w tej rzece ryby wyglądają nieco inaczej niż w Imperium? Może to tylko inne gatunki, a może zmienia je spaczeń, który ponoć często tutaj występuje? Czy dodatkowa płetwa popsuje Bohaterom apetyt? A może zrobi to dopiero gęsta, czarna krew?

Któregoś dnia, podczas wędrówki łodzią, drużyna natknie się na mężczyznę łowiącego ryby. Obcy wyciągnie rękę w geście pozdrowienia i zapyta o coś w miejscowym języku. Jak zareagują Bohaterowie? Czy ruszą za nim, jeśli zacznie gwałtownie uciekać? Czy przypadkowo spotkany rybak tylko się wystraszył, czy może zorientował, że ma do czynienia z wrogiem i spróbuje powiadomić wojowników ze swojej osady?

Z każdym dniem rzeka staje się coraz płytsza, pojawiają się wiry wodne, które obracają łódź wokół własnej osi i ciskają ją o wystające kamienie. Zahaczenie dnem o wystający, ostry głaz jest równoznaczne z koniecznością jak najszybszego dobicia do brzegu i usunięcia uszkodzeń, a czas nie stoi w miejscu... Czy jest tu jakiś cieśla? Czy ktoś zna się na stolarstwie? Czy mamy odpowiednie narzędzia? Te i inne pytania powinny uświadomić bohaterom, że walczą o przetrwanie.

Im dalej, tym żegluga wymaga coraz większego skupienia i nakładu sił, łatwo o wywrotkę i przymusową kąpiel w lodowatej wodzie. Rzeczy, które wypadną za burtę, silny prąd porywa w dół rzeki. Na domiar złego za jednym z zakrętów oczom Bohaterów ukazuje się niedźwiedź łowiący ryby. Czy BG zawrócą i będą chcieli przeczekać, czy też spróbują wyminąć głodne zwierzę? A może zaatakują pierwsi, chcąc uprzedzić agresję misia lub zdobyć mięso? Niedźwiedź jest na swoim terenie łowieckim, wbiegnie głębiej w koryto rzeki i nie zawaha się atakować.

Zmęczeni, a być może nawet przemoczeni, znużeni ciągłym ukrywaniem się, sfrustrowani ponurym, zimnym klimatem, Bohaterowie dotrą w końcu do miejsca opisanego im przez Nielsa Hajmajsona. Na lewym brzegu potoku, płynącego niewielkim jarem, rozciąga się dolina, na której przeciwległym krańcu znajduje się wielka czarna skała, a na jej szczycie rośnie sporych rozmiarów, poskręcana sosna. Nors mówił, że to Wyjąca Skała, dla miejscowych święty kamień, stojący na granicy ziem Sarlsów i Aeslingów. Rzeka jest tutaj ledwie płytkim, wartkim strumieniem, którym nie da się dalej płynąć. Pora porzucić czółno i ruszyć dalej pieszo.

Łąka w całej dolinie pokryta jest kwitnącymi, kolorowymi kwiatami, zdaje się też być tutaj o kilka stopni cieplej, a ledwie kilkadziesiąt metrów od brzegu widać pasącą się sarnę. Powietrze jest odrobinę parne, jak latem, co tworzy dodatkowy kontrast ze wszystkim, co do tej pory

spotkało ich w tej krainie. Postaci nagle odczuwają zmęczenie ze zdwojona siłą, zresztą przed przeprawą przez góry i tak będą potrzebowali odpoczynku, a tutaj jest dziko, ale spokojnie i pięknie, jak w starych bajkach.

Gdy już Bohaterowie poczują się odrobinę pewniej siebie, trochę odetchną, może zrobią mały rekonesans, albo zapolują na sarnę, wszystko nagle wróci do normy. Okazuje się, że wokół Wyjącej Skały znajdują się szczątki ludzi, szkielety w strzępach ubrań, które pochodzą z południa - Imperium, lub Bretonii. Ciała są nienaturalnie powykręcane, wcześniej je ograbiono i zostały przy nich tylko dwie wielkie, obite ołowiem skrzynie. Z bliska doskonale widać, dlaczego Wyjąca Słała jest dla miejscowych święta: czarny kamień pokryty jest zielonymi, fosforyzującymi żyłami minerału – to spaczeń. Tuż przy ziemi widać całą jego bryłę. Ludzie, którzy tu zginęli, przybyli właśnie po niego, nie wiadomo tylko, czy zabili ich tubylcy czy magiczna moc kamienia. To bardzo niebezpieczna substancja, obcowanie z nią grozi mutacjami, jednak z drugiej strony jej wartość na czarnym rynku mogłaby zapewnić godne życie do końca dni. Przecież zorganizowanie tej wyprawy musiało być kosztowne i ryzykowne.

Wyjąca Skała wpływa na Bohaterów w jeszcze jeden sposób. Bohaterowie powinni wykonać test Siły Woli, a jeśli nie wyjdzie o więcej niż trzydzieści punktów, zaczną stopniowo pożądać spaczenia lub podejrzewać, że chcą tego pozostali członkowie drużyny. Czy Szpieg nie przygląda się aby temu kamieniowi zbyt dokładnie? Wszak to kupiec, dla niego sprzedać duszę to pewnie jak splunąć. A może użyć spaczenia jako karty przetargowej w rozmowach z Norsmenami?

Jeśli zdecydowali się na polowanie, okaże się, że sarna miała czerwone oczy. Czy jej mięso nadaje się do spożycia? Nie ma pewności, czy to jakiś inny gatunek czy mutacja Chaosu...

Przełęcz

Większa część drogi przez góry, która czeka teraz drużynę, to wędrówka przełęczą do złudzeń przypominającą Przełęcz Uderzającego Topora. Jest tu jednak jeszcze zimniej i ciemniej, a momentami wręcz w ogóle nie widać nieba. W Imperium jest jeszcze jesień, ale tutaj, ledwie kilka godzin po opuszczeniu doliny Wyjącej Skały, temperatura spadła poniżej zera. Wieczorem trzeba podjąć decyzję, czy rozpalić ognisko czy ryzykować odmrożenia. Kogo lub co może zwabić blask ognia w nocy w tej okolicy? Z pewnością nie będą to przyjaciele. Przydatne mogą okazać sie testy Odporności, a w przypadku gdy nie wyjdą - Siły Woli. Czy Dowódca zaryzykuje odmrożenia członków grupy i swoje? Jaki jednak jest pożytek z żołnierza, który ma problemy, aby utrzymać broń w ręce?

Dobrym rozwiązaniem wydaje się znalezienie jaskini, ale drużyna jest na terenie, którego nie zna i nie może liczyć na uśmiech Ranalda każdego wieczora. W końcu, gdy znajdą obszerną grotę, nim zdążą podziękować bogom za to błogosławieństwo, okaże się, że ma ona już gospodarza, którym jest ymir. Więcej informacji i statystyki tej bestii znajdują się w „Księdze Spaczenia" na str. 172. Zmęczonych Bohaterów czeka walka z niełatwym przeciwnikiem, którą można dodatkowo skomplikować.

W czasie walki z bestią, do groty wbiega niespodziewanie samotny, norski wojownik, uzbrojony jedynie w oszczep. To młodzieniec z plemienia Aeslingów, który w ramach próby ma za zadanie

w pojedynkę upolować ymira. Spotkaniem w grocie zaskoczone są obydwie strony. Aesling słyszał odgłosy walki, ale nie spodziewał się obcych. Kogo zaatakuje młodzieniec, zależy od Mistrza Gry. Może nie rozpozna w Bohaterach przybyszy z Imperium i wymierzy włócznię w ymira, a może wbije BG przysłowiowy (i nie tylko) nóż w plecy? Nawet jeśli początkowo pomagał drużynie, natychmiast po zabiciu bestii wojownik, nie zważając na przewagę liczebną napastników, zaatakuje drużynę. Traktuje ich jako wyzwanie zesłane przez bogów i walczy brawurowo, chcąc udowodnić, że jest gotów miana mężczyzny i wojownika. Co drużyna pomyśli o Aeslingach, jeśli jeden z nich, tylko z włócznią, jest gotów rzucić się bez strachu na kilku uzbrojonych przeciwników? Z kolei jeśli młodzieniec od początku atakował Bohaterów, mogą oni podejrzewać, iż to północne plemię hoduje ymiry…

Z dnia na dzień szlak staje się coraz bardziej stromy i oblodzony. Wędrówka prowadzi na przemian przez półki skalne i niebezpieczne rozpadliny. Permanentny brak słońca nie tylko ogranicza widoczność, ale powoli zaczyna wpływać na psychikę BG, obniżając morale. Podczas przeprawy przez jedną z półek skalnych, na Bohaterów spada lawina śniegu i lodu. Część ekwipunku zostaje porwana w dół, a część zasypana wraz z członkami drużyny. Wygrzebanie się spod zwałów śniegu jest czasochłonne, jeszcze dłużej trwa odzyskanie dobytku. Czy aby niczego (i nikogo) nie brakuje? Jest coraz zimniej, sypie śnieg i zacina wiatr. Kolejnego dnia przed wieczorem drużyna trafia na małą, zniszczoną budowlę, która wygląda na opuszczoną. Wewnątrz ściany pokryte są runami i symbolami bogów zakazanych w Imperium. Czy wycieńczeni Bohaterowie zdecydują się pozostać w miejscu poświęconym Mrocznym Potęgom? Czy będą tutaj bezpieczni? Tylko dlaczego na kamiennym ołtarzu leży topór o ostrzu pokrytym zakrzepłą krwią? To narzędzie kaźni czy relikwia?

Norska, choć znacznie mniej zaludniona od Imperium, nie jest kraina opustoszałą. Prędzej czy później drużyna spotka się z jej mieszkańcami, a charakter tego spotkania w dużej mierze będzie zależał od tego, kto pierwszy dostrzeże przeciwnika. W nocy, na znajdującej się nieopodal półce skalnej, drużyna zobaczy ogień. Czy BG odważą się podejść bliżej i sprawdzić, kto go rozpalił? Jeśli tak, dostrzegą małą jaskinię, pełniącą funkcję kapliczki, która jest siedzibą Vitki z pobliskiej wioski. Bohaterowie bez problemu powinni poradzić sobie z czarownikiem, może nawet torturami wydobędą z niego informacje. Ale zabijając czarownika, narażą się na gniew wojów i zacięty pościg.

Któregoś dnia drużyna trafi na ślady dobrze zamaskowanego obozowiska. Kto idzie przed nimi? Skoro to tereny Aeslingów, to może jedno z sąsiadujących plemion wyruszyło na wojnę z nimi? Tylko Zwiadowca spoglądał będzie na ślady dość spokojnie, czerwieniąc się jedynie nieco na

twarzy. Nie wiem, jak to możliwe, panowie, ale już tu byliśmy... Na obcym terenie, w labiryncie skał, nikt nie jest nieomylny. Opisując tą część podróży, Mistrzu Gry, przypomnij sobie szare i ponure Emyn Muil z „Dwóch Wież". Ile czasu Bohaterowie stracą, błądząc po okolicy, a ile na wspinaczkę, gdy kilkanaście metrów dalej znajduje się łagodne podejście? Czy Dowódca wziął to pod uwagę, umawiając się z admirałem Halfdanem na powrót?

Drugi kalendarz

Jeśli Mistrz gry zdecyduje, że osobiście będzie skreślał dni w kalendarzu, nie pokazując go graczom, może zdecydować się na małą manipulację. W pewnym momencie może zamienić prawdziwy kalendarz na fałszywy, w którym odznaczył dużo więcej dni, niż w rzeczywistości upłynęło. Gracza mogą się zmartwić, gdy okaże się, że czas mija im szybciej, niż się spodziewali. Taki zabieg może jeszcze mocniej zmobilizować graczy do szybkich działań. Należy jednak pamiętać, że przeciąganie takiego stanu rzeczy, może wywołać skutek odwrotny do zamierzonego oraz, ze na sesji dobrze mają się bawić wszyscy, a nie tylko MG.

Nieopodal celu podróży Bohaterowie odkrywają, że jakiś oddział podąża ich śladem, zbliżając się z każdą chwilą. Drużyna może albo przyspieszyć, ryzykując brak ostrożności, albo ukryć się i przygotować zasadzkę bądź przepuścić oddział przodem. Jeśli drużyna ukryje się, ich oczom po około godzinie ukaże się czterech łowców niewolników, poganiających pięciu wycieńczonych jeńców. Czy Bohaterowie zaryzykują powodzenie misji, aby uratować kilku rodaków? Motyw ten może okazać się pomocny, jeśli drużyna straciła jednego ze swych członków, albo w czasie kampanii MG chce poszerzyć jej skład o nowego gracza. Wówczas można dołączyć nową postać, która została uprowadzona do Norski. Jeśli BG dostali się do niewoli w Thorshafn i nie zdecydowali się na próbę ucieczki, ich postaci w takich właśnie warunkach będą prowadzone przez łowców niewolników. Będą głodni, pobici, przemarznięci i wycieńczeni drogą. Poziom trudności wszystkich wykonywanych przez nich testów wzrasta o 10.

Drużyna, nie licząc podróży przez Morze Szponów, ma do przebycia niemal dwieście kilometrów rzeką i trzysta Przełęczą Cienia i przez Góry Grontklung. Pierwszy odcinek powinni pokonać łodzią w dziesięć dni, pieszo w dwanaście. Pokonanie przełęczy i droga przez góry zajmie drużynie minimum dziesięć dni, a jeśli zostali zmuszeni do częstszych postojów, spowodowanych odniesionymi ranami, albo zgubili drogę, ich podróż może się przeciągnąć nawet o tydzień. Po tym czasie dotrą do rozległej doliny, na której przeciwległym końcu, na jednym ze wzgórz widać osadę. W dolinie łatwo trafić na myśliwych z plemienia Aeslingów, w dodatku podróżując za dnia, Bohaterowie narażają się na odkrycie przez wartownika, trzymającego straż na wystającej ponad palisadą wieżyczce. Jednak, o ile nie pomylili drogi, a Niels Hajmanson nie kłamał, przed nimi znajduje się Svartblodgart, osada, w której przebywa wojownik zwany Södra Dödens Iskal Vind, Wiatr Śmierci z Południa.

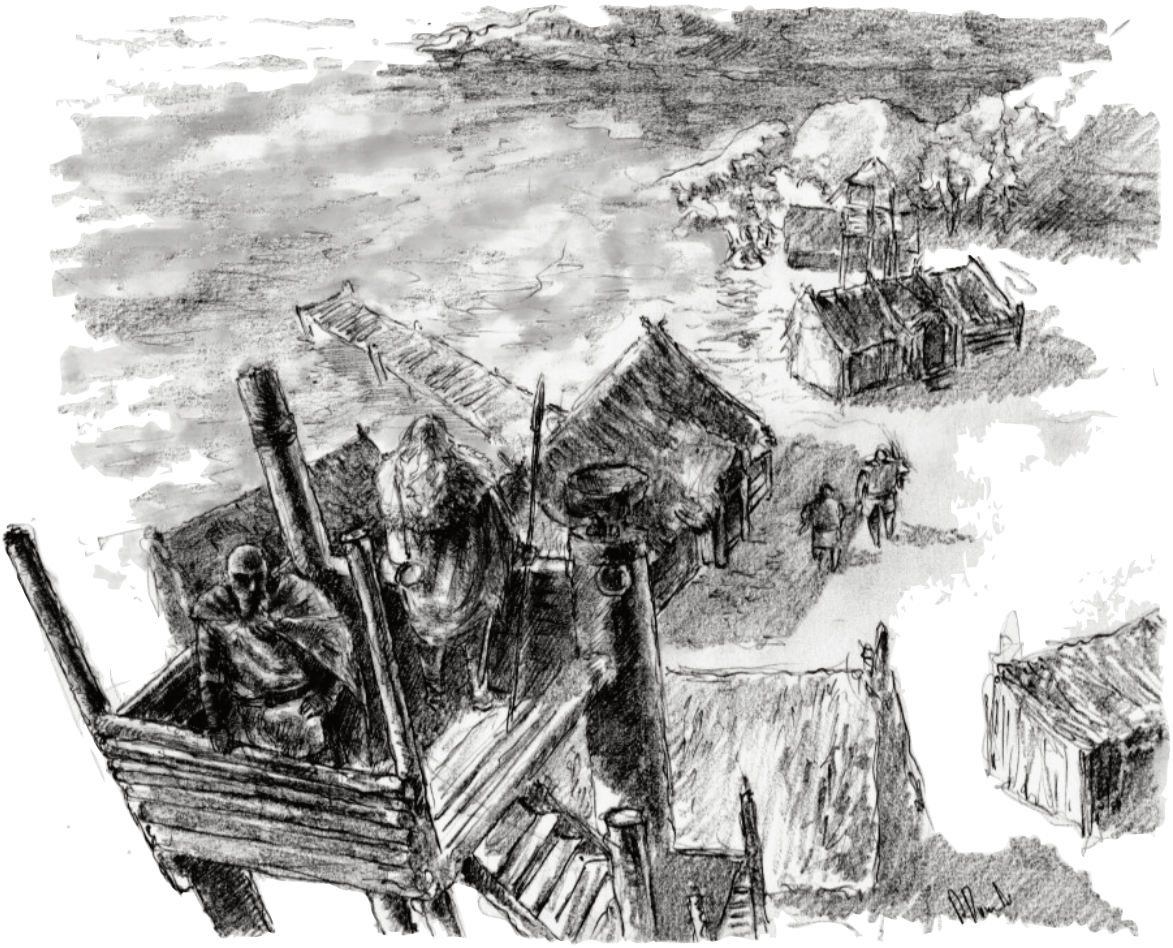
Zanim drużyna dotrze do siedziby Aeslingów, dostrzeże (łatwy test na spostrzegawczość) zbliżający się do Svartblodgart z południowego wschodu oddział kilkunastu zbrojnych, którzy wyprzedzają ich o około pół dnia drogi. O czym Bohaterowie nie wiedzą, jest to grupa Bearsonlingów, przybywająca na rozmowy dotyczące zawarcia tymczasowego sojuszu.

CZEŚĆ TRZECIA

Jądro ciemności

Svartblodgart to osada licząca pięciuset mieszkańców z plemienia Aeslingów i około pięćdziesięciu niewolników. Spośród blisko dwustu dorosłych mężczyzn, pięć tuzinów to doborowi wojownicy. Aeslingowie to bardzo wojownicze plemię, kultywujące wiele krwawych zwyczajów. Wielu z nich ma mutacje, które są postrzegane jako szczególna łaska bogów. Mężczyźni są wysocy, atletycznie zbudowani, jasnowłosi, brody zaplatają w wiele drobnych warkoczyków. Chłopi noszą długie włosy, a wojownicy golą głowy zostawiając tylko czub na środku głowy, który często „farbują" krwią. Bardzo powszechne są wśród nich tatuaże – wojownicy oprócz ramion i torsów tatuują także swoje wygolone głowy. W boju najchętniej używają broni dwuręcznych, w bójkach wystarczają im zazwyczaj pięści, choć nie maję skrupułów, aby sięgnąć po nóż nawet podczas zwady ze współplemieńcem. Polują przy użyciu oszczepów, a z łuków korzystają nad wyraz rzadko.

Osada położona jest na wzgórzu, górującym nad rozległą doliną. Jest otoczona palisadą, a nad obydwoma bramami – południową i wschodnią – znajdują się wieżyczki obserwacyjne. Domy, wykonane z drewna i kamienia, zdobione są rzeźbami symbolizującymi zwierzęta i bestie, przeważnie smoki i dzikie górskie koty, ale nie brakuje też motywów z demonami i bronią. Na



środku osady znajdują się dom jarla, kaplica boga wojny, pełniąca jednocześnie rolę mieszkania miejscowego czarownika, i plac, na którym odbywają się wiece, sądy i biesiady.

Od dwóch miesięcy jarlem Svartblodgart jest Södra Dödens Iskal Vind, czyli Wiatr Śmierci z Południa. Jest potężnym wojownikiem, a gwiazdy wróżą mu pasmo krwawych sukcesów. Poprzedni jarl zginął w boju z Bearsonlingami, a Iskal Vind pokonał w walce wszystkich pozostałych pretendentów. Jego prawą ręka jest Blotvarg (Krwawy Wilk), niegdyś znany jako Bruno Dietrich, czarodziej renegat i mutant, który do Norski przybył blisko dwadzieścia lat temu, uciekając przed imperialnymi łowcami czarownic. Blotvarg zaprzedał duszę Mrocznym Bogom, nienawidzi Imperium za wszystkie krzywdy, jakie mu wyrządzono. Znaczniejsi wojowie plemienia to: Jarne Krwiopij, Harald Niedźwiedź, Sigot Sprośny, Grimm Praworęki i Braag Trupiarz.

Ponadto w osadzie przebywa grupa czternastu wojów z plemienia Bearsonlingów, którzy przybyli, na wezwanie jarla Iskal Vinda, na rozmowy dotyczące zawarcia sojuszu w nadchodzącej wojnie. Bearsonlingowie różnią się fizycznie od swoich gospodarzy. Większość z nich to szatyni, którzy długie brody zaplatają w dwa warkocze, wszyscy noszą niedźwiedzie futra i więcej niż jedną broń za pasem. Wojownicy z tego plemienia, walcząc, używają jednocześnie dwóch jednoręcznych broni – najczęściej toporów. Bearsonlingop przewodzi Mikka Isbjorn, potężny wojownik odziany w futro z ymira.

Ta część przygody jest dość otwarta. Bohaterowie mogą dostać się do osady na kilka sposobów, do nich należy też decyzja, czy zaryzykują spotkanie z generałem, próbę pomocy mu w ucieczce, porwą go, czy też może zamordują. Jeśli BG są wolni, zapewne będą starali się podkraść jak najbliżej osady, aby przede wszystkim sprawdzić, czy jarl Södra Dödens Iskal Vind jest poszukiwanym przez nich Walterem Kurtzem. Nie będzie to zadanie proste, jednak z pewnością możliwe do wykonania. Aeslingowie nie obawiają się szpiegów, ich straże wypatrują większych oddziałów. Nawet niewolnicy w osadzie nie są pilnowani, ani związani, choć traktuje się ich jak zwierzęta. Obecnie uwagę gospodarzy zaprząta głównie obecność Bearsonlingów, z którymi Aeslingowie walczą często, ale po różnych stronach barykady. W nocy można podkraść się niespostrzeżenie pod samą palisadę, ale od wieczora do rana brama jest zamknięta.

Możliwe, że Bohaterowie trafili do niewoli jeszcze w Thorshafn albo zostali schwytani znacznie bliżej celu swej podróży. Wówczas trafią do Svartblodgart jako jeńcy. Kto wie, może zaryzykują szalony plan i sami dadzą się schwytać, aby dostać się bliżej generała? Niezależnie od sposobu, w jaki dostaną się do osady, mogą być świadkami poniższych wydarzeń, choć będą je obserwować z zupełnie innej perspektywy.

Goście ze wschodu – czyli czym chata bogata.

Tego wieczoru, którego przybędą do osady, Bohaterowie będą świadkami uczty wyprawionej na cześć gości z plemienia Bearsonlingów. Pełne jedzenia i picia stoły, frywolne kobiety, zawody w piciu, rzucaniu toporami i włóczniami, obrzucanie się wyzwiskami i obowiązkowa bijatyka, w której nie braknie ofiar.

To bardzo dobry moment na rekonesans lub wręcz na próbę skontaktowania się z generałem. Ale niech nie zwiodą ich pozory, wszak norsmeński wojownik nigdy nie jest na tyle pijany, aby

nie utrzymać topora w rękach. Jeśli BG podkradną się na tyle blisko, aby widzieć twarze biesiadujących postaci, Dowódca – choć z problemami – może rozpoznać wśród nich Waltera Kurtza. Generał przybrał na wadze i ma ogoloną głowę. Już na pierwszy rzut oka widać, że pełni w plemieniu ważną funkcję: zasiada na honorowym miejscu, a usługują u dwie kobiety, z których jedna jest brzemienna.

Jeśli drużyna, czy to celowo, czy niechcący, nie przeszkodzi Norsmenom, to Iskal Vind i Mikka Isbjorn zawrą sojusz. Jednak w przypadku, gdyby BG zamordowali choćby jednego wojownika i pozostali niezauważeni, wina za zabójstwo spadnie na członków drugiego plemienia. Dojdzie do gwałtownej wymiany zdań, która zakończy się krwawą masakrą Bearsonlingów.

Następnego dnia w Svartblodgart odbędzie się wiec, na którym zależnie od zakończenia uczty, Iskal Vind poinformuje mieszkańców o sojuszu z Bearsonlingami, albo przypomni o ich „zdradzie". Oznajmi też swoim poddanym, że za trzy dni wojownicy wyruszają do stolicy Aeslingów, aby wymóc na ich królu wyprawę wojenną (patrz: Plan generała). Podczas wiecu będzie też miał miejsce rodzaj procesu sądowego.

W Norsce obowiązuje swoisty system prawny zwany wergild (patrz: „Księga Spaczenia", str. 177). Wergild zawsze wzbudza duże zainteresowanie mieszkańców, zawsze też jest na nim obecny jarl, który wydaje i ogłasza wyrok. W czasie wergildu pozostała część osady jest niemal pusta - z całą pewnością wiadomo też, gdzie jest jarl. Jeśli postaci graczy będą świadkami wergildu, zobaczą, jak wielkim szacunkiem i posłuchem wśród mieszkańców osady cieszy się Iskal Vind. Czy to przesądzi o podjęciu decyzji o zgładzeniu byłego generała? Z pewnością BG zyskają nową informację – jeśli nie chcą ruszać dalej w głąb Norski, muszą działać szybko.

Nowy problem

Kolejny dzień przyniesie zamieszanie wokół domostwa należącego do jarla. Ludzie wskazują palcami w tamtą stronę i dyskutują – co chwilę dobiega stamtąd głośny, pełen bólu, krzyk kobiety. W końcu daje się słyszeć płacz nowo narodzonego dziecka, a po chwili na zewnątrz wychodzi ubrany w skóry i dziwne szaty, niewysoki mężczyzna - to czarownik Blotvarg. Unosi noworodka do góry i daje znak ręką jednemu z wojów, który po chwili przyprowadza niewolnika, który przechodził właśnie tuż obok z chrustem.

Przed oczyma BG rozegra się rytuał narodzin: czarownik wyciąga zakrzywiony nóż i rozcina niewolnikowi brzuch, a potem jego krwią maluje znaki na główce dziecka. Nieszczęśnik kona w kałuży krwi, a Blotvarg wróży z jej wnętrzności. Na nikim, z wyjątkiem Bohaterów, nie wywrze to większego wrażenia – zwyczaj, jakich wiele. Jarl dziękuje bogom, unosząc dziecko wysoko nad głową. Wygląda na to, że generał Kurtz doczekał się potomka. Czy nasza drużyna pamięta okrutny rozkaz? Czy wykona go bez skrupułów?

Zbiegły niewolnik

O ile drużyna jest na wolności, może trafić na zbiegłego z Svartblodgart niewolnika. Marco Fibonacci był marynarzem tileańskim, w niewoli przebywał od pół roku i postanowił spróbować szczęścia, uciekając z osady, w której czeka go pewna śmierć. Na jego decyzje wpływ miało

zamordowanie kompana podczas rytuału narodzin dziecka jarla. Marco jest na wpół obłąkany ze strachu, przymierający z głodu, a w reikspielu zna zaledwie kilka słów. Od Bohaterów zależy, co zrobią z nieszczęśnikiem. Marynarz pod żadnym pozorem nie chce wracać do osady, wie, że w przypadku schwytania nie będzie dla niego litości. Jeśli jednak drużyna puści go wolno, ryzykuje, iż wpadnie on w ręce Aeslingów i zdradzi jej obecność.

Motyw zbiegłego niewolnika można wykorzystać w dowolnym momencie pobytu Bohaterów nieopodal Svartblodgart. Podobnie jak przy spotkaniu z łowcami niewolników na końcu drugiej części scenariusza, postać ta może zostać wykorzystana jako nowy nabytek w drużynie. Wówczas jednak sugerowałbym, aby zmienić jego pochodzenie na imperialne, dzięki czemu zniknie bariera komunikacyjna, jaka powstałaby między postaciami graczy.

W drogę!

Jeśli bohaterowie nie podejmą żadnych działań, trzeciego dnia po wiecu w Svartblodgart rozpoczną się przygotowania do wymarszu i poprzedzającej go biesiady, podczas której odbędzie się tradycyjne wchłanianie mocy Chaosu. To rytuał, który odprawia się przed zbliżającą się bitwą. Bohaterowie będą świadkami, jak myśliwi przyniosą do osady jeszcze żywego zwierzoludzia. Wieczorem bestia zostanie zawieszona nad kadzią, stojącą na palenisku, a czarownik ponacina jej żyły, tak aby cała krew spływała do naczynia. Następnie doda tam ziół i jakąś miksturę, a każdy z obecnych wojowników obetnie sobie kawałek włosów i dorzuci do wywaru. W czasie gdy dekokt będzie się przygotowywał, wojownicy zaczną śpiewać rytualną pieśń, a na koniec każdy z nich zaczerpnie kielichem z kadzi i wypije jego zawartość. Większość wojowników zapadnie w silny trans, część z nich będzie miała silne torsje i wymioty. Wśród wojów nie zabraknie jarla, a jeśli Bohaterowie kontaktowali się z nim wcześniej i uwierzyli w jego szalony plan, oni także będą obecni przy rytuale. Czy odważą się wypić zawartość kadzi?

Rytuał wchłaniania mocy Chaosu to ostatnia i chyba najlepsza okazja na przeprowadzenie zamachu na generała. Niemal wszyscy znajdujący się w osadzie wojowie, w tym jarl, będą otumanieni bądź osłabieni, a pozostali mieszkańcy najzwyczajniej w świecie pijani. Nie znaczy to, że do osady będzie można, ot tak, sobie wejść, zgładzić jarla i wyjść, ale zadanie to będzie znacznie ułatwione, a ewentualny pościg ruszy nie wcześniej niż o poranku.

Södra Dödens Iskal Vind

Obecny jarl Svartblodgart to faktycznie Walter Kurtz, choć na pierwszy rzut oka trudno go rozpoznać. Jest wygolony na głowie i na twarzy, a na ramionach i z tyłu głowy widnieją wytatuowane runy odwagi, śmierci i walki. Nosi grube zwierzęce skóry, które kryją mutacje - gnijącą skórę, z której wyrasta trzecie oko na plecach i łuskę na podbrzuszu. Generał jest wysoki i otyły, ale bardzo sprawny w boju. Kurtz wie, że nie ma dla niego powrotu do Imperium, które kocha nade wszystko. Ale generał postanowił poświecić swe życie i do końca służyć krajowi Sigmara.

Historia generała

Walter Kurtz dostał się do niewoli pod Wolfenburgiem w 2521 roku KI, podczas pierwszego złupienia miasta przez hordy Chaosu. Generał dowodził wówczas legendarną formacją Czarną Gwardią Ostlandu. Silny, wściekły i niepokorny, szybko zyskał sobie uznanie Kurgan i Aeslingów, którzy stanowili szpicę ich armii. Wiele razy był wystawiany do walk na śmierć i życie przeciwko innym niewolnikom. Walter „łagodził" męki młodych żołnierzy tak szybko, że zaczęto przeciwko niemu wystawiać dwóch, a nawet trzech przeciwników.
Podczas jednej z walk zauważono u niego mutację, która zaczęła się jeszcze w czasie jego służby w imperialnej armii, lecz była skrzętnie ukrywana. Współtowarzysze niewoli najpierw chcieli go zabić, a gdy się to nie udało, omijali go, na ile tylko się dało. Dzięki mutacjom zyskał większą swobodę i uznanie w oczach Aeslingów, którzy przeklęte w Imperium dary traktują jak błogosławieństwa. Po raz pierwszy walczył jako wojownik, gdy Bearsonlingowie najechali na osadę, w której był niewolnikiem. Szybko został wyróżniającym się wojem, a przepowiednie z krwawych wizji Blotvarga zaczęły się sprawdzać. Södra Dödens Iskal Vind błyskawicznie zaczął się piąć w hierarchii plemiennej.

Plan generała

Podczas niewoli w głowie generała powstał plan, który daje mu szansę powrotu do ukochanego Imperium i poniesienia chwalebnej śmierci w walce z jego wrogami. Zgodnie ze swoimi założeniami Walter Kurtz został jarlem klanu. Teraz zamierza zaś wyruszyć do stolicy Morkestaad i dokonać zamachu stanu, usuwając panującego od niespełna dwóch lat Jorga Wielkiego, częściej zwanego Tłustym. Król jest bierny i – jak na Aeslinga - nie kwapi się do wojny, a ta i tak nadejdzie po zimie. Objąwszy władzę, Kurtz zamierza zawrzeć sojusz z Vargami, a może nawet Bearsonlingami i wczesną wiosną wyruszyć, przez Morze Zamarznięte, na Wielkie Stepy do kraju Kurganów, a stamtąd na południe. Wie, że będzie wojna, bo gwiazdy mówią to jednoznacznie, Blotvarg się nie myli, a zamknięty w Mosiężnej Twierdzy Pan Końca Czasów wzywa hordy z północy.

Walter Kurtz chce wyruszyć na szpicy, prowadząc armię na Imperium, gdyż w tym szaleństwie widzi metodę. Generał chce pociągnąć hordy przez Kislev i Ostermark wprost na… Sylvanię. Kurtz jest stirlandczykiem z urodzenia, nieumarłych nienawidzi i uważa ich za największe niebezpieczeństwo zagrażające Imperium. Hordom z północy zamierza wytłumaczyć swój manewr tym, że Carsteinowie przyczynili się do upadku Archaona, bo gdyby nie ich udział w starciu pod Middenheim, wojna zakończyłaby się zupełnie inaczej. Taka sytuacja nie może się

powtórzyć nigdy więcej! Po zlikwidowaniu tego wroga, nic już nie zatrzyma armii Pana Końca Czasów.

Generał zamierza wykrwawić dwóch wrogów Imperium, Chaos i nieumarłych, dając ukochanemu krajowi szansę i czas na odbudowę. Czy jednak zdoła tego dokonać pozostając w pełni zmysłów? Czy czas i rozwijająca się mutacja nie wygrają z wielkim umysłem? A może jego plan zostanie pokrzyżowany przez mały oddział z Imperium?

Niezależnie od tego, czy drużyna znajduje się w ukryciu czy w niewoli, obserwując jarla, może dostrzec następujące rzeczy:

- Iskal Vind to z całą pewnością generał Walter Kurtz, choć potwierdzić to może jedynie Dowódca. Generał zmienił się fizycznie, zwłaszcza dzięki ogoleniu włosów i tatuażom na głowie. Cieszy się respektem i posłuchem wśród Aeslingów.
- Miejscowy czarownik rozmawia z generałem w reikspielu.
- Kurtz bierze udział w krwawych rytuałach, ale gdy zostaje sam, modli się do Sigmara. To dość ważna informacja, która może sprawić, że Bohaterowie spróbują się z nim skontaktować.
- Generał ma mutacje – jest to trudne do zaobserwowania, ale możliwe. Jeśli dojdzie do rozmowy z Bohaterami sam je pokaże, wyjaśniając, dlaczego nie może normalnie wrócić do Imperium.

Drużyna musi sama ocenić sytuację i podjąć decyzję, co dalej czynić. Bohaterowie mogą zaplanować morderstwo lub zdecydować się na rozmowę z generałem. Jeśli są niewolnikami, on sam wezwie ich do siebie na rozmowę w obecności kilku innych wojów, ale nie czarownika. Kurtz ma świetną pamięć i jeśli tylko będzie miał okazję, bez problemu rozpozna Dowódcę. W rozmowie oczekuje szczerości, doskonale zdaje sobie sprawę, po co wysłano drużynę, nie wierzy w przypadki. Pokaże BG swoje mutacje i wyjaśni, że nie może uciec, by wrócić z nimi do ojczyzny.

Niezależnie od sytuacji w jakiej znajduje się drużyna – czy są niewolnikami, czy się ukrywają – Kurtz zaproponuje Bohaterom przyłączenie się do jego armii. Przedstawi swój plan, oznajmiając, że każda pomoc zwiększa szansę na jego powodzenie. Definitywna odmowa współpracy zakończy rozmowę. Generał nie wyda Bohaterów na śmierć, a jego zachowanie względem nich jest uzależnione od ich wcześniejszego postępowania. Jeśli BG zasłużyli na jego sympatię lub szacunek, oznajmi jedynie, że nim minie doba, jego wojownicy rozpoczną polowanie na nich. Jeśli jednak wyrządzili jakąkolwiek krzywdę jemu lub jego nowej rodzinie albo dali złapać się na kłamstwach, ich los będzie się przedstawiał znacznie gorzej.

Jak zyskać w oczach generała? Przyznanie się do wykonywania rozkazu, polegającego na zabiciu Kurtza, wzbudzi jego szacunek dla żołnierzy, którzy podjęli się takiej misji. Jeśli BG zgodzą się przyłączyć do jego szalonego planu, mają gwarancje nietykalności i pewny awans tak długo, jak generał żyje. Wyjawienie jarlowi proroctwa wzbudzi zarówno zainteresowanie i nadzieje na powodzenie planu, jak i obawy o los dziecka. Walter Kurtz jest nieco nieobliczalny: może wybaczyć nawet próbę zamachu na swoje życie, zwłaszcza jeśli była skrzętnie zaplanowana lub brawurowo przeprowadzona. Z kolei każde wypowiedziane kłamstwo i każdy okazany przejaw tchórzostwa wzbudzą w nim niechęć wobec bohaterów.

Jeśli Bohaterowie nie uporają się z wykonaniem rozkazu w ciągu pięciu dni od dotarcia do

Svartblodgart, pozostaje im wędrówka tropem wojowników Aeslingów do Morkestaad. Grupa będzie liczyła, zależnie od wcześniejszych wydarzeń, 80–100 osób, ale w jej skład będą wchodzili przygotowani do bitwy, pilnujący się wojowie.
W dodatku każdy dzień drogi będzie oddalał drużynę, tak w czasie, jak i przestrzeni, od zaplanowanego spotkania z Halfdanem.

Powrót do Imperium

Przygoda może rozwinąć się na wiele sposobów. Poniżej przedstawiam kilka możliwości zakończenia scenariusza, choć każda grupa graczy może z pewnością rozegrać to zupełnie inaczej. Pamiętaj, mistrzu gry, najważniejsze jest to, aby gracze sami podjęli decyzję, jak postąpić.

Żaden wybór nie będzie prosty, ani w pełni „dobry", jednak zawsze łatwiej jest ponosić konsekwencje własnych wyborów niż ślepego trafu.

Wypełnienie misji

Próba porwania generała raczej nie wchodzi w rachubę, gdyż przeprawa przez góry ze związanym silnym mężczyzną o olbrzymiej posturze nie ma szans powodzenia. Kurtz nie zgodzi się też dobrowolnie opuścić Norski, więc jedynym sposobem na zakończenie misji jest zamordowanie generała. Jeśli się to powiedzie, Bohaterowie mogą z podniesionym czołem wracać do domu – choć przed nimi jeszcze długa droga. Pozostaje jeszcze pytanie, czy okażą się na tyle bezwzględni, aby wyeliminować potomka Kurtza. Mistrzu gry, jeśli ten element wydaje Ci się zbyt okrutny lub uznasz, że wymuszanie takiej decyzji na graczach popsuje tylko zabawę, po prostu pomiń wątek dziecka generała.

Ucieczka

Drużyna może zdecydować się nie narażać dłużej swojego życia i wracać do Imperium ze zdobytymi informacjami. Choć nie wypełnią swojego zadania, wieści, które dostarczą do ojczyzny, mogą uratować wiele istnień. Nie czekają ich wówczas zaszczyty, lecz i tak zasłużą na szacunek przełożonych.

Zmiana barw

Możliwe, że wszyscy lub niektórzy Bohaterowie zaufają generałowi i zdecydują się wstąpić w szeregi jego armii. To pomysł na całą kampanię w odległych od Imperium krainach. Zdobywanie władzy wśród Aeslingów, krwawy zamach stanu, pertraktacje z innymi norsmeńskimi plemionami, a potem z Kurganami i w końcu marsz śmierci na południe, pod krwawymi sztandarami Khorne'a. Jak długo Bohaterowie będą w stanie znieść panujące wokół nich okrutne zwyczaje? Czy czarownik Blotvarg przejrzy ich plany? Co stanie się, jeśli Kurtz zginie lub szaleństwo weźmie w nim górę nad rozsądkiem? Czy armia Norsów i Kurgan,

wiedziona przez wielkiego wodza Södra Dödens Iskal Vinda, zdoła dotrzeć do Sylvanii i rozprawić się z Carsteinami? Czy nawet jeśli szalony plan się powiedzie, to potem będzie można kiedykolwiek powrócić do normalnego życia?

Syn Sigmara

To dość ryzykowny wątek, który można wprowadzić do przygody, aby uzyskać dodatkowy zwrot akcji. Wymaga on obszerniejszego wprowadzenia dla Dowódcy grupy, który w istocie okazuje się być nieślubnym synem Kurtza. W tym wariancie, Dowódca zna generała nie tylko z akademii oficerskiej, ale także z młodych lat, kiedy to Walter Kurtz był przyjacielem jego ojca i częstym gościem w domu. Generał Kurtz i Dowódca mają też charakterystyczne znamię na ramieniu, które przy odrobinie dobrej woli można uznać za kometę z dwoma ogonami.

O takim stanie rzeczy Dowódca dowie się dopiero w Svartblodgart z ust samego generała. Wątek ten można poprowadzić także po śmierci Kurtza, jeśli Bohaterowie wpadną w ręce Norsów. Wówczas czarownik Blotvarg w swoich krwawych wizjach zobaczy prawdę, o której upewni go znamię na ramieniu Bohatera. Dziwna bywa wola bogów, ale czarownik podda się jej bez wahania i zrobi wszystko co w jego mocy, by to Dowódca stanął na czele wyprawy przeciwko Imperium. Czy syn wyda rozkaz zabicia swojego ojca? Czy odważy się sam podnieść na niego rękę? A może więzy krwi sprawią, że mu zaufa i dołączy do niego? Kto wie, może na czele wrogiej armii do Imperium powróci inny syn Sigmara, a wysłanie drużyny do Norski okaże się być swoistą, samospełniającą się przepowiednią?

Syn Sigmara to opcjonalne rozwiązanie scenariusza, które należy przemyśleć przed jego rozpoczęciem i konsekwentnie realizować, bądź zaniechać go już na wstępie. W tym wariancie postaci graczy mają za zadanie nie tylko przekonać do powrotu, porwać lub zabić generała, ale także jego potomków. Wszyscy Bohaterowie powinni znać tę część rozkazów, aby gdy okaże się, że Dowódca jest owocem romansu generała sprzed wielu lat, pozostali członkowie drużyny musieli podjąć świadomą decyzję, czy zabić również kompana, wypełniając zlecone zadanie, czy oszczędzić go, łamiąc tym samym cesarskie rozkazy.

Gniew admirała

Admirał Hrofil Halfdane szczerze nienawidzi Norsów, a jego nerwy nie należą do najmocniejszych. Jeśli Bohaterowie się spóźnią, uzna ich za martwych i postanowi od razu pomścić ich śmierć. Być może drużyna, zbliżając się do brzegu, już z daleka dostrzeże dym z płonących wsi. Mając pogoń za plecami, rozwścieczonych wielorybników i rybaków przed sobą, znajdą się w sidłach. Wyznawcy Mananna słyną z gwałtownego charakteru, jeśli więc taka Twoja wola, Mistrzu gry, admirał może zacząć plądrować wybrzeże Norski, gdy tylko do niego dopłynie.

Zakończenie

Jądro ciemności to scenariusz, który może przybliżyć graczom i ich postaciom okrutny świat północnych krain. Bohaterowie wyruszają na misję przez wielu uważaną za samobójczą, a pomyślne jej zakończenie lub choćby sam powrót zostanie z całą pewnością doceniony przez przełożonych. Pieniądze nie rekompensują wszystkiego – tym razem Bohaterowie zasłużyli na znacznie więcej. Jednak czy będzie to awans, tytuł szlachecki, przeniesienie do elitarnej jednostki czy może praca dla samego cesarza, pozostawiam do wyboru Mistrza Gry.

Jeśli gracze dobrze odgrywali postacie i pozostali wierni rozkazom, ryzykując utratę życia w zamian za choćby małą szansę na wypełnienie misji, należy ich nagrodzić Punktem Przeznaczenia. Wszak nie co dzień ratuje się z płomieni Imperium.

W przypadku gdy Bohaterowie zaufali generałowi, na Mistrzu Gry spocznie nie tylko obowiązek zaplanowania krwawej kampanii wiodącej do Imperium po trupach wrogów i przyjaciół, ale także odpowiedź na pytanie, czy szalony plan Kurtza ma jakiekolwiek szanse powodzenia. To Mistrz gry zadecyduje, czy taka wyprawa zakończy się dla Bohaterów i ich nowego mentora szaleństwem, czy też chwalebną śmiercią w walce z nieumarłym wrogiem.

Inspiracją do napisania niniejszego scenariusza stała się, między innymi, lektura dwóch utworów literackich, z którymi niezależnie od chęci prowadzenia tej przygody warto się zapoznać. Są to 'Jądro ciemności' Josepha Conrada-Korzeniowskiego oraz 'Rota' Dana Abnetta.

Bohaterowie niezależni

Wielorybnik

Wielorybnik							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	42	51	53	40	30	30	30
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	5	5	4	0	6	-

Umiejętności: mocna głowa, nawigacja, pływanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, wiedza (Norska), wioślarstwo, znajomość języka (norski), żeglarstwo +10
Zdolności: bardzo silny, bystry wzrok, obieżyświat, opanowanie, twardziel, uodporniony na Chaos,
Ekwipunek: sztylet, latarnia, skórzana kurta, fajka, włócznia, butelka gorzałki

Woj

Woj							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
48	32	41	42	36	26	42	34
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	5	4	4	0	0	-

Umiejętności: hazard, mocna głowa +10, plotkowanie, sztuka przetrwania, wiedza (Norska), zastraszanie, znajomość języka (norski), żeglarstwo
Zdolności: groźny, odwaga, opanowanie, broń specjalna (dwuręczna), silny cios*, uodporniony na Chaos,
Ekwipunek: broń dwuręczna, skórznia i kaftan kolczy, manierka z piwem, kosztowności

Wódz (woj)

Wódz							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
68	32	61	57	41	26	42	34
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	17	7	4	4	0	0	-

Umiejętności: dowodzenie, hazard, mocna głowa +20, plotkowanie, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, unik, wiedza (Norska), zastraszanie +10, znajomość języka (norski), żeglarstwo
Zdolności: bardzo silny, groźny, odwaga, opanowanie, broń specjalna (dwuręczna), morderczy atak, niepokojący, nieustraszony, silny cios*, uodporniony na Chaos,
Ekwipunek: broń dwuręczna, skórznia, koszulka i czepiec kolczy, manierka z piwem, kosztowności

Handlarz niewolników (grabieżca)

Handlarz niewolników							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
52	48	54	27	39	32	41	29
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	5	2	4	0	6	-

Umiejętności: jeździectwo, mocna głowa +10, nawigacja, opieka nad zwierzętami, sztuka przetrwania, targowanie, torturowanie, tropienie, wiedza (Norska), wiedza (Imperium),

wycena, zastraszanie, znajomość języka (norski), znajomość języka (reikspiel) żeglarstwo
Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), groźny, morderczy atak, obieżyświat, ogłuszanie, przemawianie, uodporniony na Chaos, wyczucie kierunku, żyłka handlowa
Ekwipunek: broń, trzy pary kajdan, liny, zapas prowiantu na dwa dni, 2k10 sztuk srebra

Södra Dödens Iskal Vind vel generał Walter Kurtz
Profesja: Wódz (szlachcic, rajtar, sierżant, oficer, woj)

Walter Kurtz							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
71	54	57	55	49	51	47	54
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	17	6	5	4	0	6	-

Umiejętności: czytanie i pisanie +10, dowodzenie +20, hazard, jeździectwo +20, mocna głowa +10, nauka (strategia/taktyka +10), opieka nad zwierzętami +10, plotkowanie +20, przekonywanie, sekretne znaki (zwiadowców), sekretny język (bitewny +10), spostrzegawczość +20, unik +20, wiedza (historia +10), wiedza (Imperium+20), wiedza (Norska), wiedza (teologia), zastraszanie +10, znajomość języka (kislevski),znajomość języka (norski), znajomość języka (staroświatowy +10), znajomość języka (tileański),
Zdolności: artylerzysta, bardzo silny, bijatyka, błyskawiczne przeładowanie, błyskawiczny blok, błyskotliwość, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (korbacze), broń specjalna (palna), charyzmatyczny, etykieta, groźny, intrygant, morderczy atak, niepokojący, nieustraszony, ogłuszanie, przemawianie, rozbrajanie, silny cios, strzał mierzony, strzał przebijający, szybkie wyciągnięcie, urodzony wojownik,
Ekwipunek: miecz dwuręczny, hełm, grube skóry zwierzęce (1 PZ na całym ciele)
Mutacje: gnijące ciało (skóra na plecach), trzecie oko (na plecach), łuskowata skóra na podbrzuszu i klatce piersiowej (+1PZ)

Blotvarg
Profesja: Vitki (uczeń czarodzieja, wędrowny czarodziej, czarownik, wróżbita)

Blotvarg							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	40	36	46	44	58	57	51
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	4	4	4	2	7	-

Umiejętności: czytanie i pisanie +10, hipnoza, język tajemny (demoniczny), język tajemny (magiczny +10), kuglarstwo (gawędziarstwo), kuglarstwo (wróżenie z dłoni), leczenie, nauka (historia), nauka (magia+10), opieka nad zwierzętami, plotkowanie +20, pływanie, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (zielarstwo), splatanie magii +20, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, targowanie, wiedza (Imperium +10), wiedza (Norska +10), wykrywanie magii +20, zastraszanie +20, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (norski +10), znajomość języka (staroświatowy +10)
Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), bystry wzrok, czarnoksięstwo, czarostwo, dotyk mocy, gusła, magia czarnoksięska (Chaos), magia powszechna (Pancerz Eteru, Podniebny chód), magia prosta (gusła), magia prosta (tajemna), medytacja, morderczy atak, niepokojący, nieustraszony, niezwykle odporny, opanowanie, silny cios, zmysł magii,
Ekwipunek: sztylet, brudne futrzane odzienie, worek z wnętrznościami (prawdopodobnie zwierząt), pęk amuletów ochronnych
Mutacje: dziwny głos (warczący), regeneracja, złe oko (lewe),

Pomoce dla Mistrza Gry

Cztery ostatnie miesiące 2522 roku Kalendarza Imperium

9. Brauzeit

Wellentag	Aubentag	Marktag	Backertag	Bezhaltag	Konistag	Angestag	Festag
		1	2	3	4	5	6
7	8	9 ●	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22 □
23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33					

10. Kaldezeit

Wellentag	Aubentag	Marktag	Backertag	Bezhaltag	Konistag	Angestag	Festag
			1 ●	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12	13
14 □	15	16	17	*18	19	20	21
22	23	24	25	26 ●	27	28	29
30	31	32	33				

* - pierwszy dzień zimy
Mondstille - Przesilenie zimowe

11. Ulriczeit

Wellentag	Aubentag	Marktag	Backertag	Bezhaltag	Konistag	Angestag	Festag
				1	2	3	4
5	6 □	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18 ●	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28
29	30	31 □	32	33			

12. Vorhexen

Wellentag	Aubentag	Marktag	Backertag	Bezhaltag	Konistag	Angestag	Festag
						1	2
3	4	5	6	7	8	9 ●	10
11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22 □	23	24	25	26
27	28	29	30	31	32	33	

● pełnia Mannslieba

□ nów Mannslieba

○ dzień wyruszenia z Salkalten

Mapa Norski Jackdaysa

A Map of the Uncivilized North
NORSCA
20 100 200
MILES
Map by Jackdays Version 1.8
The Sea of Chaos
Norscveg Pl
Vestligkyst
Graelings
Frostheim Mountains
Bay of Blades
River Uts
River Knamoas
Forest of Knives
Skaelings
Bjornlings
Mountains of Thjazi
Mount Bardk
Hjahland Islands
River Asaes
River Satmaskild
River Voltag
Taaketskog
Soerligsletto
Bragnir
Varaland & Sigismund's Mount
Trassel
Bay of Fins
Ulhland
The Sea of Claws
Wrecker's Point
Tumble Downs
Ravens Point
Old Coast Road
Marches of Courouno
Manasanspoort Sea
WASTELAND
Middle Sea
The Dragon's Maw
Armorica Region
L'Anguille
River Sanuez
Alencon
Chantilion
Couronne
Eagon
Barley Mustie Castle
BRETONNIA

Gharhars
Kraken Sea
Ejsgard
The Frozen Sea
"White Sea"
Nordlig
Aeslings
Jotunheims – Gianthome Mountains "Grontklug"
Sarls
Trollheim Mountains
Baersonlin
Fjellsende
Troll Country
KISLEV
EMPIRE
Gulf of the Maelstrom
Lake Ladogash
River Groone – Groenelv
River Halebjorn
River Kalti
River Bolesnk
River Tolsol
River North Lynsk
River South Lynsk
River Salt
Forest of Shadows
Northern March
Mashorod
Gate of Shadows
The Blight
Fedokova's Isle
Lagner & Odnor
Ice Field of Drengen Mort
Valleg of the Blind
Gorge of the Damned
Icicle Pass
Black Blood Pass
The Shadow Pass
Everthunder Pass
Jotunn Pass
Wolfsinge Forest
Gotland Forest
Ancient Aponnia
Zaniak
Spagonya
The Golinj
Starlav Forest
Ruins of Gorenny
Ruins of Krakpanov
City (pop. 10 000+)
Town (pop. 1000–10 000)
Small Town (pop. 100–1000)
Village (pop. 1–100)
Ruins
Stones (Stone Circle, Waystones, Monoliths, Hedgerow)
Mine
Fortress, Monastery, Castle, Inn, Temple, Tower
Cave, Tunnel, Lair, Site
Swamp, Bog, Marsh