

Zew Albatrosa

autor: Tomasz Misterka

Niniejszy dokument jest udostępniony na licencji Creative Commons Attribution 3.0 Unported license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>)

Spis treści

Ogólne informacje.....	3
Założenia przygody.....	3
Bohaterowie.....	4
Przebieg przygody.....	6
Przygotowanie do wyprawy.....	6
Droga Fort – Obozowisko.....	7
Fort Orle Gniazdo.....	8
Obozowisko.....	9
Podgrodzie Orlego Gniazda.....	10
Targowisko w Forcie.....	10
Zamek w Orlim Gnieździe.....	11
Przeprawa przez góry.....	13
Inwentaryzacja.....	15
Cesarscy.....	16
Górnicy.....	16
Podział.....	17
Rozbójnicy.....	18
Wędrowcy.....	18
Zdrada.....	19
Czerw skalny.....	19
Demon.....	20
Gigant.....	20
Pterodaktyl.....	21
Raptor.....	21
Ruchome szczątki.....	21
Wybrzeże.....	22
Cesarska flota.....	22
Czerwone bractwo.....	23
Gniew oceanu.....	23
Inna karawana.....	24
Resztki osady.....	24
Zboczenie z trasy.....	25
Karta wyprawy „Zew Albatrosa”.....	27

Ogólne informacje

„Zew Albatrosa” to przygoda osadzona w świecie „Pangei”. Przeznaczona jest dla drużyny złożonej z 3-4 osób. Jeśli masz mniej graczy – ogranicz poziomy trudności wyzwań. Przy większej ilości możesz je zwiększyć. Przygotowane postacie pełnią rolę przykładową. Gracze mogą użyć własnych, którymi grali wcześniej lub stworzyć nowe. Ważne jest, by mieli motywację by wziąć udział w wyprawie. W takim wypadku dobrze też by przynajmniej jedna z postaci w drużynie była znana jako „sławny awanturnik” lub pochodziła ze stanu szlacheckiego. Uprości to wprowadzenie graczy w przygodę i osadzenie ich bohaterów na właściwych pozycjach wstępnych.

Założenia przygody

W „Orlim Gnieździe” krążą słuchy o jakimś dużym projekcie realizowanym przez Sonię von Liften. Plotki głoszą, że planowana jest wyprawa na drugą stronę gór. Ponoć ma być budowana druga strażnica. Ile w tym prawdy?

- Sonia faktycznie rekrutuje – głównie rzemieślników i najemników do ochrony. Szuka też osób, którym mogłaby powierzyć **kierowanie wyprawą** – i na te stanowiska propozycję dostaną postacie graczy.
- Ma plan zbudowania w dogodnym miejscu portu na zachodnim wybrzeżu
- Rekruci są transportowani do jednej z ukrytych dolin, około 2 dni drogi od „Orlego Gniazda”
- Gromadzone są tam również materiały. Nie są one jednak kupowane w forcie, lecz po trochu wykupywane przez emisariuszy Soni w okolicznych wioskach i sprowadzane do nich małymi partiami.

Co może pójść nie tak?

- Port morski będzie solą w oku Cesarza Imperium. Jego szpiedzy i najemnicy będą próbować storpedować projekt na każdym etapie. Jeśli dojdzie już do etapu budowy – okręty imperium spróbują go przejąć.
- Przeprowadzenie przez góry to niebezpieczne zadanie. Możliwe są straty w ludziach i sprzęcie.
- Bandytom, kryjącym się w górach, umocnienie pozycji „Orlego Gniazda” będzie nie na rękę.
- Czerwone Bractwo – piraci, teoretycznie jest dogadane z Sonią (będą mogli korzystać z portu) ale czy można im ufać?
- Zebrani w dolinie ludzie to przedziwna mieszanka. Część z nich jest zawodowcami i tymi, za których się podają ale wielu to niezłe ziółka.
- Sonia jest zbyt wytrawnym strategiem, by nie brać powyższych rzeczy pod uwagę – tak naprawdę organizowana wyprawa jest zasłoną dymną dla drugiej. Skromniejszej ale z zaufanymi ludźmi.

Bohaterowie

Poniżej zostali przedstawieni bohaterowie dedykowani do tej przygody. Możesz pozwolić graczom na wybór lub potraktować ich jako inspirację, do stworzenia nowych. Pamiętaj by gracze określili relacje między swoimi postaciami.

- **Artur von Guldwich** – zbuntowany szlachcic, pozbawiony przez Cesarza ziemi i tytułu. Zarabia na życie jako najemnik.
 - **Atrybuty (Ciało, Umysł, Atut, Skaza):** Walka bronią białą, Dowodzenie, Obycie, Pycha
 - **Wyposażenie:** Ostry miecz, Eleganckie ubranie
 - **Cel:** Pragnie móc osiąść gdzieś na stałe. Realizując misję, ma nadzieję na otrzymanie wysokiego stanowiska w powstającym forcie.
- **Adelaida de Mazarine** (obecnie przedstawia się jako **Olivia Black**) – pochodzi ze starego, szlacheckiego rodu. Miała zostać elitarną skrytobójczynią ale odrzuciła w definitywny sposób zaloty pewnego wpływowego człowieka. W konsekwencji musiała szybko zniknąć.
 - **Atrybuty (Ciało, Umysł, Atut, Skaza):** Zwinność, Perswazja, Infiltracja, Wybuchowość
 - **Wyposażenie:** Ukryte Ostrza, Zestaw Trucizn
 - **Cel:** Chciałaby móc wrócić do cywilizacji. Realizując misję, ma nadzieję na zdobycie okazji na przedostanie się do Imperium lub Państwa Środka i rozpoczęcie życia pod zmienioną tożsamością.
- **Leonard Wright** – wędrowny kupiec. Realizuje przedsięwzięcia, które mają mu zapewnić doskonały zysk i zazwyczaj kończą się równie doskonałym fiaskiem. Za każdym razem ma nadzieję, że los się do niego uśmiechnie.
 - **Atrybuty (Ciało, Umysł, Atut, Skaza):** Odporność, Perswazja, Celność, Niezdarność
 - **Wyposażenie:** Kusza Samopowtarzalna, Juczny muł.
 - **Cel:** Osiągnięcie maksymalnego Zysku. Niebezpieczna wyprawa, jest doskonałą okazją do zarobku, a port – potencjalnym miejscem zbytu. Znajomość szlaku ma mu dać przewagę nad konkurencją.
- **Maria Herbst** – alchemiczka i znachorka. Jej dekokty ponoć działają cuda ale nie zawsze takie jakich oczekiwano dlatego bywa zmuszona do częstej zmiany miejsca pobytu. Jak na „prostą kobietę” wykazuje się czasami zbyt dużą wiedzą.
 - **Atrybuty (Ciało, Umysł, Atut, Skaza):** Zręczność, Odczytanie, Alchemia, Lękliwość
 - **Wyposażenie:** Okuty kij, Skrzynka Alchemiczna.
 - **Cel:** Założenie własnej praktyki. Powstający port daje jej nadzieję na dostęp w przyszłości do odpowiednich składników i wiedzy a udział w jego tworzeniu zapewnia nowy start.

- **Olaf Krwawy** – doświadczony najemnik z dalekiej północy. Służy temu, kto mu lepiej zapłaci jednak raz kupiony, nie zmienia strony póki nie zrealizuje zlecenia.
 - **Atrybuty (Ciało, Umysł, Atut, Skaza):** Atletyka, Spostrzegawczość, Surwiwal, Chciwość
 - **Wyposażenie:** Ciężki Topór, Wygodne Buty
 - **Cel:** Chce zarobić dość pieniędzy by otworzyć biuro agenta dla najemników. W realizacji misji upatruje możliwość „bycia pierwszym” na nowym terenie.
- **Olivia Mistletoe (Jemiołuszka)** – łowczyni, przemierzająca od wielu lat Pustkowie Zachodu.
 - **Atrybuty (Ciało, Umysł, Atut, Skaza):** Zwinność, Spostrzegawczość, Celność, Przesądność
 - **Wyposażenie:** Celny Łuk, Długa Szabla
 - **Cel:** Wyprawa jest dla niej kolejną przygodą. Skrycie podziwia Sonię von Liften ale ma kompleks swojego pochodzenia – chce poprzez udział w niej „zostać zauważoną”.
- **Tao-Li** – uciekinier z Państwa Środka. Wędrowny filozof, najmujący się do różnych zadań.
 - **Atrybuty (Ciało, Umysł, Atut, Skaza):** Walka wręcz, Dyscyplina, Uzdrawianie, Kleptomania
 - **Wyposażenie:** Rzemienna Proca, Magiczny Medalion
 - **Cel:** Ucieczka przed zemstą solnych magów – nekromantów z Państwa Środka. Tao ma nadzieję, że wyprawa, trzymana w tajemnicy pozwoli mu zatrzeć za sobą ostatecznie ślady.
- **Zandara Owen** – wędrowna czarodziejka. Specjalizuje się w magii ognia.
 - **Atrybuty (Ciało, Umysł, Atut, Skaza):** Zwinność, Magia, Obycie, Chorowitość
 - **Wyposażenie:** Rzemienna Proca, Magiczny Medalion
 - **Cel:** Surowy klimat gór nie służy jej zdrowiu. Ma nadzieję, że przeniesienie się nad morze zmniejszy dolegliwości.

Przebieg przygody

W FUPL gracze mają sporo do powiedzenia w kwestii wyboru drogi, dlatego trudno jest nakreślić odgórnie jakie miejsca będą odwiedzali i w jakiej kolejności. Da się natomiast podzielić przygodę na etapy i pogrupować w nich najbardziej prawdopodobne sceny. Obóz a w kolejnym etapie wyprawa może być scharakteryzowana podobnie jak postać. Posiada również określone atrybuty, stany i zasoby. Wyczerpanie stanów negatywnych oznacza zakończenie misji katastrofą. Strata wszystkich zasobów, również do tego prowadzi. W obu wypadkach decyzja o kierunku dalszych czynów postaci leży po stronie prowadzących je graczy. Aktualne charakterystyki wyprawy powinny być im znane. Ich rolą jest zadbanie by zadanie zostało zrealizowane. Mogą one również, w uzasadnionych przypadkach, wpływać na ilość kostek w testach. Stany obozu i wyprawy nie znikają „w miarę upływu czasu”. Trzeba podjąć celowe kroki by sobie z nimi poradzić – jest to jednak możliwe.

- **Obóz / Wyprawa** – grupa zebranych ludzi, głównie rzemieślników i najemników, której celem jest przeprawa przez góry i założenie portu w dogodnym miejscu morskiego wybrzeża.
 - **Atrybuty:** Waleczność (2), Organizacja (1)
 - **Zasoby:** Żywność (3), Materiały budowlane (3), Ludzie (3)
 - **Stany:** odkryci, zinfiltrowani, ranni, zdziśiatkowani, chorzy, zatruci, głodni, zmęczeni, zniechęceni, zbuntowani, przestraszeni, prerażeni

Przygotowanie do wyprawy

Podczas tego etapu postacie graczy poruszają się po Orlim Gnieździe i okolicy. Może się zdarzyć, że kilkakrotnie będą przemierzać trasę między tymczasowym obozem formującej się wyprawy a fortem. Każda taka podróż zmniejsza szanse na to, że obóz pozostanie ukryty o jedną kostkę utrudnienia. Sprawdzenie tego, to znalezienie odpowiedzi na pytanie „Czy obóz pozostał ukryty?”, podczas każdej podróży między nim a fortem. Test wykonuje każdy gracz, którego postać podróżuje. Brane są w nim pod uwagę wszelkie okoliczności – również atrybuty bohatera.

Interpretacja efektów:

Wynik	Efekt	Interpretacja
6	Tak i...	Obóz nadal jest ukryty i warty wokół pilnują by tak zostało. Najbliższy test podróży nie zwiększa się o jedną kostkę utrudnienia.
4	Tak	Obóz nadal jest ukryty.
2	Tak ale...	Obóz jest ukryty ale na trasie są ślady czyjejs obecności. Postać jest zaniepokojona (stan).
5	Nie ale...	Obóz został odkryty ale postać wpada na wycofującego się zwiadowcę (lub grupę zwiadowców). Należy rozegrać spotkanie z nim / nimi.
3	Nie	Obóz został odkryty. Tajemnica o wyprawie przestała nią być.
1	Nie i...	Obóz został odkryty i zinfiltrowany.

Poniżej wymienione miejsca, są najbardziej prawdopodobnymi lokacjami jakie mogą odwiedzić bohaterowie podczas fazy przygotowań. **Możesz zacząć w dowolnym miejscu, jednak polecam zebrać już na początku wszystkich bohaterów na Zamku Orlego Gniazda, w sali głównej.**

Droga Fort – Obozowisko

Podróż między fortem a tymczasowym obozowiskiem nie jest prosta. Zajmuje około dwóch dni, prowadząc bezdrożami. Dostawy sprzętu mają zalecenie, by wjeżdżać do obozowiska od przeciwnej strony. Większość wyruszających po dotarciu na miejsce nie opuszcza go już, z wyjątkiem możliwości zwiedzania najbliższej okolicy. Podjęte środki ostrożności mają na celu zmniejszenie prawdopodobieństwa wykrycia.

Poza sprawdzeniem, czy obóz został wykryty, podczas podróży między fortem a obozowiskiem może się zdarzyć kilka rzeczy. Rzuć 1d6 by to sprawdzić. Zrób to przed testem „Czy obóz pozostał ukryty?”

1d6	Efekt	Interpretacja
6	Tak i...	Coś się wydarzyło. Dodaj 1 kostkę utrudnienia do sprawdzenia ukrycia obozu.
4	Tak	Coś się wydarzyło.
2	Tak ale...	Coś się wydarzyło. Dodaj 1 kostkę ułatwienia do sprawdzenia ukrycia obozu.
5	Nie ale...	Podróż bezpieczna. Dodaj 1 kostkę utrudnienia do sprawdzenia ukrycia obozu.
3	Nie	Podróż bezpieczna.
1	Nie i...	Podróż bezpieczna. Dodaj 1 kostkę ułatwienia do sprawdzenia ukrycia obozu.

Jeśli coś się wydarzyło, sprawdź rezultat w poniższej tabeli (rzuć 2 razy 1d6). Cyfry w nawiasach to sugerowane kostki utrudnienia. Jeśli graczy jest więcej, dodaj jedną za każdego z nich. Nie zapomnij w razie potrzeby o dodatkowych elementach (np. *Niedźwiedź – wielki, wściekły, ostre pazury*):

1d6	1-2	3-4	5-6
	Pogoda / Natura	Ludzie / Zwierzęta	Bestie / Magia
1	Lawina (4)	Cesarscy (5)	Czerw skalny (5)
2	Mróz / Śnieg (3)	Niedźwiedź (4)	Demon (6)
3	Osuwisko kamieni (3)	Patrol straży (3)	Gigant (4)
4	Trzęsienie ziemi (5)	Wielkie Orły (3)	Pterodaktyl (5)
5	Ulewny deszcz (3)	Wilki (3)	Raptor (5)
6	Wichura (4)	Zbóje (4)	Ruchome szczątki (4)

Tabela reakcji:

1d6	<=1	2	3	4	5	6>=
Reakcja	Przyjazna	Neutralna	Ostrożna	Podejrzliwa	Nieprzyjazna	Wroga

Fort Orle Gniazdo

Silnie umocniona, górską fortecą. Duża jej część jest wykuta w skale. Kamienne budynki, kryte są łupkami, co stanowi dodatkową ochronę przed podpaleniem. Zewnętrzny pierścień murów odgradza podgrodzie od zabudowań miejskich. Wewnątrz nich, na spłaszczonym szczycie góry, znajdują się zabudowania zamkowe, odgródzone wysokim, wewnętrznym murem. Nieopodal nich, położony jest plac targowy.

W Forcie władzę sprawuje **Sonia von Liften, zwana Żelaznoręką**. Przydomek ten ma podwójne znaczenie oddaje jednocześnie sposób, w jaki władczyni zwykła sprawować swoje rządy jak i charakterystyczny element jej ciała. W miejscu straconej dłoni, zwykła nosi żelazną protezę.

W Orlim Gnieździe na stałe stacjonuje silny garnizon. Druga część Armii Soni, jak sami siebie nazywają podlegli jej żołnierze, jest rozrzucona w mniejszych i większych patrolach po terenie uznającym jej władzę.

Miasto utrzymywane jest w porządku i czystości. W większości zamieszkują je rodziny żołnierzy, kupcy i rzemieślnicy. Żebractwo jest zakazane. Osoby, których stan zdrowia nie pozwala na wykonywanie ciężkich prac fizycznych, są przeszkalane i zatrudniane w warsztatach fortowych, przy pracach pomocniczych. Ci, którzy nie wykazują chęci do pracy, są wydalani poza obręb murów miejskich bez prawa powrotu, chyba że mają rodzinę, która ich utrzyma. Po zmroku obowiązuje godzina policyjna. Straż zatrzymuje wszystkie podejrzane osoby i odstawia do kordegardy, skąd rano, po przesłuchaniu mogą być zwolnione lub doprowadzone przed oblicze władczyni, z odpowiednimi zarzutami. Nie oznacza to jednak braku przestępczości.

- **Straż miejska** – zdyscyplinowana i karna. W nocy patroluje Orle Gniazdo (grupy 3-5 osób) dbając o spokojny sen i spokój jego mieszkańców. W razie poważniejszego zagrożenia, stosuje świstawki sygnalizacyjne. Reakcja wstępna: w dzień (3) – ostrożna, w nocy (4) – nieufna.
 - **Atrybuty:** Karni, wytrenowani, zorganizowani.
 - **Wyposażenie:** broń biała – halabardy i miecze, półpancerze.
 - **Stany:** poranieni, zdziesiątkowani, oszołomieni, zaskoczeni, wyłączeni z akcji.
- **Bandyci z Orlego Gniazda** – tylko najodważniejsi i najsprytniejsi decydują się na zabawę w „kotka i myszkę” ze strażą miejską Orlego Gniazda. Niektórzy porównują ich z tajemniczymi ninja, którzy terroryzują mieszkańców Państwa Środka. Złośliwi twierdzą, że bandyci działają półoficjalnie, świadcząc usługi Żelaznorękąj.
 - **Atrybuty:** Szybki, Zwinny, Cichy
 - **Wyposażenie:** Sztylety, Krótkie łuki.
 - **Stany:** poranieni, zdziesiątkowani, oszołomieni, zaskoczeni, wyłączeni z akcji.

Obozowisko

W ustronnej kotlinie, z dostępną wodą, pochodzącą ze strumienia spływającego z gór znajduje się tymczasowy obóz. Zbierane są w nim materiały budowlane, zapasy żywności oraz ludzie. Ze względu na wagę ładunku musi być on transportowany na szerokich wozach o wysokich kołach, przystosowanych do podróży w trudnych warunkach. Podczas drogi będą one służyły również jako tymczasowe „mieszkania” i pomieszczenia gospodarcze. Część z nich posiada jedynie plandeki, inne mają postawione „budy” z drewnianych desek. Poza wozami, środkiem transportu są również muły. To silne i wytrzymałe zwierzęta ale trochę uparte.

Obóz „żyje”. Kręci się po nim około 100 ludzi (kobiet i mężczyzn, brak dzieci), w większości w średnim wieku. Rozmawiają, kłócą się, pichcą jedzenie, czyszczą broń, robią drobne naprawy, odpoczywają. Najemnicy i rzemieślnicy są wymieszani ze sobą. Nie widać na pierwszy rzut oka centralnego miejsca zarządzania. Tymczasowy dowódca najemników – **Edward Grey** mieszka w jednym ze zwykłych wozów.

- **Edward Grey** – tymczasowy dowódca najemników. Bezpośredni i trochę chamski. Rozczarowany potencjalnym odebraniem mu funkcji, jednak niesprowokowany nie zaatakuje otwarcie. Da się z nim porozumieć jeśli będzie odpowiednio potraktowany. Początkowa **reakcja (4) – nieufna**. Ma po swojej stronie część najemników.
 - **Atrybuty:** walka mieczem, dowodzenie, celność, brak ogłady.
 - **Wyposażenie:** ciężki miecz, Skórzana zbroja
 - **Stany:** ranny, oszołomiony, wyłączony z akcji
- **Najemnicy** – luźno zorganizowana zbieranina około 30 ludzi wynajmujących swoją broń za pieniądze. Są częściowo opłaceni. Pozostałą część mają otrzymać po robocie. Początkowa reakcja na bohaterów: **1d3** (1: przyjazna, 2: neutralna, 3: ostrożna). Może się zmienić w zależności od zachowania bohaterów i rozwoju sytuacji.
 - **Atrybuty:** uzbrojeni, survival, przewaga liczebna
 - **Wyposażenie:** miecze, włócznie, topory, łuki, kusze, noże
 - **Stany:** poranieni, zdziśiatkowani, zbuntowani, wściekli, wyłączeni z akcji.
- **Rzemieślnicy** – wynajęci stolarze, cieśle, budowniczcy i pomocnicy, którzy mają w wyznaczonym miejscu zbudować fort. Stanowią większość w obozie. W naturalny sposób „grupują się” zawodami, mając wspólne tematy do rozmów. Jeśli to możliwe, unikają walki – nawet podczas niej, raczej ograniczają się do obrony i ochrony. **Reakcja (2) – neutralna**.
 - **Atrybuty:** rzemiosło, przewaga liczebna
 - **Wyposażenie:** narzędzia, siekiery, młotki
 - **Stany:** poranieni, zdziśiatkowani, zbuntowani, wściekli, wyłączeni z akcji.

Podgrodzie Orlego Gniazda

Luźno zabudowane tereny wokół fortu, tworzą jego podgrodzie. Składają się na nie głównie chaty rolników. Kilka karczm, w których nocują spóźnieni podróżni, przytulonych jest do głównej drogi, prowadzącej do bramy grodu. Nad wartkim, górskim potokiem, stoi zbudowany z kamienia młyn wodny. Wokół rozciągają się niewielkie pola uprawne (owies, jęczmień) i łąki, na których pasą się owce i kozy. Podgrodzie zamieszkuje około 1000 osób.

W ciągu dnia, po podgrodziu kręcą się jego mieszkańcy, wykonując codzienne czynności. W nocy, okolica zamiera. Tylko karczmy, czynne są „do ostatniego gościa” - o ile jacyś są. Nad spokojem okolicy czuwają strażę, pilnujące bramy fortu. W razie potrzeby część oddziału pełniącego wartę jest wysyłana by uspokoić sytuację. W podgrodziu nie obowiązuje „godzina policyjna”.

Generator karczm (w podgrodziu są 2-3, w forcie jeszcze 1):

1d6	Pod ...		Wielkość	Zbudowana z	Wygląd	Specjalność
1	Czarnym/ą	Smokiem	Mała	Drewniana	Brudna	Piwo jęczmienne
2	Białym/ą	Dzbanem	Mała	Drewniana	Zaniedbana	Placki owsiane
3	Zielonym/ą	Beczką	Średnia	Drewno / kamień	Zadymiona	Okowita
4	Czerwonym/ą	Owcą	Średnia	Drewno / kamień	Przyzwoita	Pieczona baranina
5	Tańczącym/ą	Kucykiem	Duża	Kamienna	Zadbana	Gulasz
6	Wesołym/ą	Łotrzą	Duża	Kamienna	Elegancka	Taca serów

Targowisko w Forcie

Nieopodal murów wewnętrznych, oddzielających zamek od reszty fortu, znajduje się plac targowy. Na nim rozbijają swoje namioty i sprzedają towary przyjezdni kupcy. Stali mieszkańcy, zajmujący się handlem, mają drewniane, niskie baraki kryte kamiennym łupkiem. Część z nich zajmuje się pośrednictwem, skupując od przyjezdnych nadmiar towarów, by sprzedać je z zyskiem po jakimś czasie.

Na targowisku można kupić typowy ekwipunek – również podróżny. Fort jest okolicznym centrum handlowym, więc znaleźć można tu sporo rzeczy – począwszy od ziół i prowiantu, przez broń i eliksiry a skończywszy na wierzchowcach. Zdarzają się nawet drobne, magiczne przedmioty. Jeśli Mistrz Gry ma wątpliwości, czy coś jest dostępne – może nakazać rzut sprawdzający, graczowi którego postać próbuje to znaleźć.

Przy większych zakupach, możesz zastosować zasady zarządzania zasobami i stan „bogactwa”, opisany w suplemencie 1 settingu. Na targowisku istnieje również możliwość nabycia elementów wyposażenia, w zamian za poziom stanu bogactwa (opisane jest to w zasadach settingu – rozdział „Stan posiadania”). W takim wypadku warto również rozważyć wykonanie testu. Może się okazać, że nabyte wyposażenie jest niepełnowartościowe lub niedostępne.

Zamek w Orlim Gnieździe

Otoczony kamiennym murem, jest centralnym miejscem fortu. Został wybudowany z wykorzystaniem naturalnego ukształtowania terenu, wzmacniającego obronność. Po prawej stronie od baszty bramnej, znajdują się magazyny i warsztaty (w tym kuźnia). Na lewo stajnie i pomieszczenia mieszkalne załogi zamku. Na środku prostokątnego dziedzińca została wymurowana cembrowina z kołowrotem, pozwalającym czerpać wodę z głębokiej studni. Po przeciwnej stronie dziedzińca, widać dwuskrzydłowe wejście do zamku właściwego – wprost do **sali głównej**. Dwie wieże umieszczone na jego szczytach zawierają pomieszczenia mieszkalne. W tej po stronie kwater załogi znajdują się prywatne apartamenty Soni. Druga z nich mieści komnaty gościnne.

Po dziedzińcu i w warsztatach kręci się zazwyczaj kilku zbrojnych i służba zamkowa. W baszcie i na murach pełnią wartę strażnicy. Ludzie z fortu, jeśli nie mają ważnej sprawy lub wezwania, nie niepokoją Żelaznoręki.

- **Gwardia pałacowa** – dobrze wyszkoleni, wierni swojej władczyni weterani. Początkowa reakcja na bohaterów: 2 - neutralna. Może się zmienić w zależności od zachowania bohaterów i rozwoju sytuacji. W zamku może ich być w danej chwili kilkudziesięciu (2d3*10).
 - **Atrybuty:** uzbrojeni, celność, przewaga liczebna, odporność
 - **Wyposażenie:** miecze, włócznie, halabardy, łuki, kusze, metalowe napierśniki
 - **Stany:** poranieni, zdziśiatkowani, zbuntowani, wściekli, wyłączeni z akcji.
- **Zbrojni** – żołnierze i najemnicy uznający Sonię za swoją władczynię. Początkowa reakcja na bohaterów: 2 - neutralna. Może się zmienić w zależności od zachowania bohaterów i rozwoju sytuacji. W zamku może ich być w danej chwili kilkudziesięciu (2d3*10).
 - **Atrybuty:** uzbrojeni, survival, przewaga liczebna
 - **Wyposażenie:** miecze, włócznie, halabardy, łuki, kusze, zbroje łuskowe lub skórzane
 - **Stany:** poranieni, zdziśiatkowani, zbuntowani, wściekli, wyłączeni z akcji.
- **Służba pałacowa** – wykonują w zamku prace pomocnicze. Zajmują się końmi, naprawami sprzętu, zaopatrzeniem, przygotowywaniem posiłków etc. Część z nich może nieźle władać bronią. Początkowa reakcja na bohaterów: 2 - neutralna. Może się zmienić w zależności od zachowania bohaterów i rozwoju sytuacji. W zamku może ich być w danej chwili około 20 (4d6).
 - **Atrybuty:** przewaga liczebna, odporność
 - **Wyposażenie:** broń improwizowana, narzędzia pracy
 - **Stany:** poranieni, zdziśiatkowani, zbuntowani, wściekli, wyłączeni z akcji.

Sala Główna

Rozświetlona pochodniami przymocowanymi do solidnych, kamiennych kolumn, sala główna służy jako miejsce zebrań, sądów oraz uczt i rzadkich zabaw. Otoczona jest wewnętrznym balkonem, na którym wygodne stanowiska strzeleckie mają kusznicy. Solidne, dębowe stoły i ławy, stoją pod ścianami, częściowo zasłonięte kolumnami. W razie potrzeby szybko można je wynieść na środek, dostosowując salę do potrzeb. Na niewielkim podwyższeniu znajduje się pięknie rzeźbiony tron z ciemnego drewna. To na nim zasiada Sonia podczas audyencji. Za tronem, w bezpiecznej odległości jest wymurowany kominek z płonącym ogniem. Blask bijący od ognia, spoza tronu potęguje wrażenie potęgi Żelaznorękiej.

To w tym miejscu postacie graczy otrzymają swoją misję. Możesz zacząć grę od spotkania całej grupy, z władczynią lub jeśli masz ochotę na krótkie wprowadzenie „wezwać” ich, po rozegraniu prologów, za pomocą wiadomości lub wysłanych umyślnie strażników. Sonia jest zdecydowaną i kompetentną władczynią. Raczej rozkazuje niż prosi i niezbyt dobrze znosi odmowę.

- **Sonia von Liften (Żelaznoręka)** – władczyni Orlego Gniazda i okolicy. Ma dla bohaterów ważną misję. Jeśli się zgodzą otrzymają wskazówki i właściwe dokumenty. Początkowa **reakcja (3) – ostrożna**. Ma po swojej stronie straż (w tym również kuszników).
 - **Atrybuty:** walka mieczem (3), dowodzenie (3), celność (2), jednoręczna.
 - **Wyposażenie:** wyważony miecz, metalowa proteza dłoni, metalowy kirys, płaszcz podbity futrem, diadem z drogimi kamieniami
 - **Stany:** ranna, ciężko ranna, oszołomiona, wyłączona z akcji
- **Gwardia pałacowa** – dobrze wyszkoleni, wierni swojej władczyni weterani. Początkowa reakcja na bohaterów: 2 - neutralna. Może się zmienić w zależności od zachowania bohaterów i rozwoju sytuacji. W podcieniach kolumn jest tylu ilu graczy (ale minimum 2) uzbrojonych w halabardy. Na balkonie, wokół sali jest tyle samo z kuszami i mieczami. Nie rzucają się w oczy ale można ich dostrzec.
 - **Atrybuty:** uzbrojeni, celność, odporność
 - **Wyposażenie:** miecze, halabardy, kusze, metalowe napierśniki
 - **Stany:** poranieni, zdziśiatkowani, wściekli, wyłączeni z akcji.

Przeprawa przez góry

Droga przez góry, w prostej linii to około 350 km. Karawana ze sprzętem, pokonująca bezdroża jest w stanie zrobić około 20 - 30 km dziennie. Wyprawa ma zapasy żywności, które powinny starczyć na 3 tygodnie (1 poziom / tydzień). Na miejsce dotrzeć powinna w ciągu dwóch ale wypadki losowe mogą ją opóźnić.

Ponieważ karawana musi przejść w poprzek pasm górskich, naturalnym będzie że wędruje głównie dolinami, wspina się mozolnie na zbocza górskie i przecina granie, z rzadka tylko wędrując grzbietami. To trudna i wymagająca wyprawa, przez dziki teren, pełen niebezpieczeństw.

Niech gracze wyłonią spośród siebie przywódcę, jeśli nie został taki mianowany przez Sonię. Będzie wykonywał testy, związane ze stanami karawany podczas wyprawy. Pozostali gracze będą odpowiedzialni za stany poszczególnych zasobów. **Pilnowanie inwentaryzacji jest ważne i może stanowić o sukcesie wyprawy.**

Podziel czas wyprawy na odcinki, podczas których będziesz losować możliwość wystąpienia wydarzenia lub wybierz / wylosuj odpowiednią scenę i związane z nią przygody. Proponuję przyjąć, że raz na 2-3 dni coś się może wydarzyć. Pozwoli to na regenerację części stanów, między przygodami. Wylosuj lub wybierz odpowiednie zdarzenia z poniższej tabeli (około 3-5 scen).

Pamiętaj, że niezależnie od przygód, co tydzień zmniejszać się będą zapasy jedzenia. Można je uzupełnić polowaniem, jednak wydłuża ono czas podróży.

Jeśli podczas losowania uzyskasz taki sam efekt – przesunij wynik o jedną kolumnę w prawo. Ponowny wynik z trzeciej kolumny odczytaj jako rząd niższy z pierwszej¹.

Każdy przypadek losowy, może mieć wpływ na zasoby jakimi dysponuje karawana (żywność, materiały budowlane, ludzie). W niektórych wypadkach będzie to decyzja graczy, w innych konsekwencje wydarzeń.

Pamiętaj o odpowiedniej skali. Przypadki losowe dotyczą całej karawany (i jej atrybutów). Ich pokonanie mogą ułatwić wcześniejsze decyzje organizacyjne i wydane przez bohaterów rozkazy. Walka ze skutkami niepowodzenia jest już zadaniem indywidualnym, w którym liczą się bardziej atrybuty bohaterów.

1d6	1-2	3-4	5-6
1	Cesarscy (5)	Lawina (4)	Czerw skalny (5)
2	Górnicy (3)	Mróz / Śnieg (3)	Demon (6)
3	Podział (4)	Osuwisko kamieni (3)	Gigant (4)
4	Rozbójnicy (4)	Trzęsienie ziemi (5)	Pterodaktyl (5)
5	Wędrowcy (3)	Ulewny deszcz / Sztorm (3)	Raptor (5)
6	Zdrada (4)	Wichura (4)	Ruchome szczątki (4)

1 Jeśli po raz drugi wylosujesz giganta ([2, 5] lub [2, 6]), potraktuj go jako cesarskich ([3, 1]). Stosuj rekurencję. Wcześniejsze spotkanie z cesarskimi oznacza kolejne przesunięcie – na deszcz ([3,3]).

Karawanę (waleczność – 2, organizacja – 1) atakują rozbójnicy (4 kostki utrudnienia). Rozkaz „formować kwadrat” daje dodatkową kostkę ułatwienia (jeśli będzie wykonany). Konsekwencje ataku to rzut utrudniony (Czy karawana jest zabezpieczona?) 2d6[6,3] - „Nie”. W którymś miejscu zasoby są zagrożone. Bohaterowie mogą podjąć próbę ich ratowania lub skoncentrować się na indywidualnych starciach.

W analogiczny sposób wpływają na karawanę czynniki naturalne.

Lawina (4 kostki utrudnienia) schodząca z gór to straszliwy kataklizm, jednak można podjąć próbę obrony przed nim. Karawana dysponuje swoją organizacją (1 kostka ułatwienia), jednak właściwe decyzje graczy i wydane rozkazy mogą pomóc w przetrwaniu niebezpieczeństwa. Końcowa ilość kostek biorących udział w teście zależy od nich (nie zapomnij też o kostce testowej).

W celu zminimalizowania ilości rzutów, możesz interpretować wszystkie kostki biorące udział w teście. Każdy wynik negatywny i zawierający koszt, stanowi jedno zagrożenie dla karawany, z którym trzeba się uporać indywidualnie. Koszt jest niebezpieczeństwem o poziomie wyzwania o jeden stopień niższym. Jeśli test zakończył się sukcesem – niebezpieczeństwo zostało zażegnane.

Wydane rozkazy pozwalają zabezpieczyć wozy przed lawiną (patrz poprzedni przykład). Razem z organizacją daje to 2 kostki ułatwienia. Rzut utrudniony 3d6[2,1,2] („Tak ale...”, „Nie i...”, „Tak ale...”) oznacza że w jej efekcie pojawiły się 4 zagrożenia. 1 na poziomie 4 i trzy na poziomie 3. Wygląda na to, że jeden z wozów właśnie zsuwa się w przepaść, 2 mogą zostać uszkodzone przez spadające kamienie a w ostatnim właśnie poniosły konie. Poradzenie sobie z tym spoczywa już na barkach postaci graczy.

Postać Janka rzuca się by ratować zsuwający się wóz (kostki utrudnienia - 4), zgarniając kilku najemników po drodze (+1 kostka ułatwienia). Jest silna i zręczna (+2 kostki ułatwienia). Postanawia wykorzystać długi kij, jako dźwignię do zablokowania wozu (+1 kostka ułatwienia). Rzut kostką testową 1d6[4] - „Tak”. Akcja zakończyła się sukcesem.

Bohaterka Marty jest szybka (+1 kostka ułatwienia) i zręczna (+1 kostka ułatwienia). Próbuje zatrzymać uciekające konie (3 kostki utrudnienia). Rzut utrudniony 2d6[1,6] - „Nie i...”. Konie poniosły tak silnie, że dziewczynę rzuciło o bok wozu. Jest ranna i nieprzytomna. Ponieważ wzięła obie konsekwencje na siebie – wóz być może da się odnaleźć, jednak ona w tym udziale raczej brać nie będzie (najpierw musi odzyskać przytomność i dojść do siebie).

Postacie Ani i Marka, poganiają konie prowadzące zagrożone wozy, by usunąć je z zasięgu niebezpieczeństwa – spadające kamienie (3 kostki utrudnienia). Bohaterka Ani umie postępować ze zwierzętami (+1 kostka ułatwienia). W jej wypadku rzut utrudniony 3d6[4,1,4] może również zakończyć się tragicznie, jednak wydaje punkt FU by przerzucić feralną kostkę 1d6[3] – finalny wynik 3d6[4,3,4] – Nie. Głazy niszczą wóz i znajdujący się na nim dobytek. Wojownik Marka w tym czasie wyciąga konie za uzdy, korzystając ze swojej siły (+1 kostka ułatwienia). Rzut utrudniony 3d6[4, 5, 2] - „Nie ale...”. Nie dał rady wyprowadzić wozu, ale ocalił konie.

Akcję poszukiwania wozu, który poniosły konie oraz cucenia i opatrzenia bohaterki prowadzonej przez Martę można już przeprowadzić osobno.

Potencjalne wydarzenia indywidualne, jakie mogą się pojawić w wypadku testów to:

- **Wozy ze sprzętem i żywnością:** są atakowane, są niszczone, są podpalane, są rabowane, są uprowadzane, konie są spłoszone, konie są zabijane.
- **Ludzie:** są atakowani, są porywani, są zabijani, wpadli w panikę, są przerażeni, zostali odcięci, są miażdżeni

Inwentaryzacja

Negatywne konsekwencje wydarzeń mogą mieć wpływ na postacie graczy oraz stan zasobów karawany. W wypadku opcji „Tak ale...” oraz „Nie i...”, dodatkowe wydarzenia powinny mieć charakter tymczasowy – relatywnie łatwy do usunięcia (omdlenie, naprawialne uszkodzenie wozu etc.). Skutkiem niepowodzenia podjętych działań (Wszystkie zakończone efektem „Nie”) może być zmniejszenie zasobów (żywność, narzędzia, ludzie) lub stany negatywne na karcie postaci. Każde z nich powoduje dodanie kostki do testu inwentaryzacji, który wykonuje osoba prowadząca postać dowodzącą karawaną. Po dodaniu kostki testowej należy wykonać rzut i na każdy wynik negatywny sprawdzić (kolejnym rzutem 1d6) który z zasobów uległ zniszczeniu (zmniejszył się jego poziom).

Czynnik naturalny	Żywność (1-2)	Narzędzia (3-4)	Ludzie (5-6)
Mróz / Śnieg (3)	Zamoczona	Zardzewiałe	Zziębnięci
Wichura (4)	Strącone wozy	Strącone wozy	Zdmuchnięci
Ulewny deszcz (3)	Spleśniała	Zardzewiałe	Przemoczeni
Trzęsienie ziemi (5)	Zniszczone	Zniszczone	Zgnieceni
Lawina (4)	Zniszczone	Zniszczone	Zgnieceni
Osuwisko kamieni (3)	Zniszczone	Zniszczone	Okaleczeni
Napad (...)	Zrabowana	Zniszczone	Zabici

W wyniku zejścia kamiennej lawiny (przykład powyżej), karawana straciła dwa wozy. Trzeci, który poniosły konie udało się odnaleźć i sprowadzić do tymczasowego obozowiska. Test jest wykonywany 3 kostkami (dwie za każdy z wozów i jedna testowa). 3D6[4,6,1] (Tak, Tak i..., Nie i...) oznacza, że jeden z zasobów uległ naruszeniu. Dodatkowy rzut 1d6[2] (żywność), pozwala sprawdzić który. Należy zmniejszyć go o 1 poziom.

Cesarscy

Myliłby się ten, kto sądzi że karawana i planowane przedsięwzięcie może się ukryć przed szpiegami cesarza. Oddział rangerów ma za zadanie ją zniszczyć. Może być to atak bezpośredni ale bardziej prawdopodobna jest zasadzka i wykorzystanie warunków naturalnych. Jeśli sytuacja będzie się rozwijała nie po ich myśli – wycofają się, by zaatakować za jakiś czas i nękać karawanę (sabotaż, partyzanckie podjazdy, nocne napady). To wyszkoleni zawodowcy, z konkretnym zadaniem. W dodatku dobrze opłacani i wyszkoleni.

Mogą być dostrzeżeni wcześniej przez zwiad (jeśli bohaterowie taki zarządzą) lub tuż przed atakiem. W obu wypadkach trudność to 1d6+1 kostek utrudnienia. Niepowodzenie oznacza stan „zaskoczeni” (+1 kostka utrudnienia) w pierwszej rundzie.

Cesarscy mają zasoby ludzkie na poziomie 2 - stan: ludzie (2). Jeśli karawana ma je na tym samym lub mniejszym, będą mieli dodatkowo przewagę liczebną.

- **Cesarscy** – zniszczenie karawany jest ich celem i zadaniem głównym. **Początkowa reakcja: 5 – nieprzyjazna.** *Jeśli zasoby ludzi w karawanie są na poziomie 2 lub mniej, mają również przewagę liczebną (+1 kostka utrudnienia).*
 - **Atrybuty:** siła, odporność, wyszkolenie, surwiwal, zadufani, opcjonalna przewaga liczebna
 - **Wyposażenie:** miecze, włócznie, łuki, zbroje, płaszcze maskujące.
 - **Stany:** poranieni, ludzie (2), zdziśnięci, wściekli, oszołomieni, wyłączeni z akcji.

Po każdym odparciu cesarskich, należy bezwzględnie sprawdzić stany zasobów karawany (żywność, materiały budowlane, ludzie) – z dodatkową kostką utrudnienia, chyba że któreś były w szczególny sposób bronione.

Górnicy

Karawana spotyka grupę górników, podążającą w kierunku Orlego Gniazda. Mają niedaleko (dzień drogi w bok od szlaku) osadę, z kopalnią złota. Idą sprzedać urobek i kupić magiczne eliksiry – w osadzie ludzie zaczęli masowo chorować. Spotkani górnicy też są chorzy ale nie jest to zaraźliwe (*krwiomocz, biegunka, ciężkie oddechy, przekrwione oczy – zatrucie arsenem*).

- **Górnicy** – wypłukują złoto z górskich złóż. Mają niedaleko osadę. **Początkowa reakcja: 3 - ostrożna.** Może się zmienić w zależności od zachowania bohaterów i rozwoju sytuacji. Napotkana grupa to około 1d6+3 mężczyzn.
 - **Atrybuty:** siła, odporność
 - **Wyposażenie:** broń improwizowana, narzędzia pracy
 - **Stany:** poranieni, wściekli, wyłączeni z akcji, **chorzy**

Wioska górników

W wiosce może przebywać około 20 (4d6) osób – rodziny z dziećmi i samotni mężczyźni. Niski wynik oznacza wysoką śmiertelność. Tereny wokół niej są skażone arsenem, który dostał się do wód powierzchniowych, wypłukany z kopalni. Jego złoża występują obok żył złota. Woda ma charakterystyczny, metaliczny posmak. Płody rolne również. Górników i ich rodziny można uratować usuwając magią arsen (bardzo trudny rytuał, wymagający dodatkowych składników) lub przekonując do opuszczenia osady i rozpoczęcia życia w innym miejscu. Mają trochę zapasów w złocie ale nie powinni brać jedzenia z doliny ani wody – jest skażona. Chętnie wymienią samородki złota za żywność, leki i narzędzia (*należy sprawdzić stan zasobów karawany, bo część mogą ukraść lub wymienić pokątnie – są zdesperowani*).

Podział

Część rzemieślników i najemników chce się odłączyć, zabierając przypadające na nich zasoby. Można z nimi negocjować lub wejść w otwarty konflikt. Bierne zezwolenie oznacza zmniejszenie każdego zasobu o 1 poziom.

- Jeśli zasoby ludzkie są na poziomie 1 i spadają do 0, grupa buntowników wypowiada posłuszeństwo bohaterom.
- Jeśli zasoby żywności lub narzędzi są na poziomie 1 i spadają do 0, grupa buntowników uważa, że jest im ona bardziej potrzebna, bo muszą dostać się poza zasięg Soni.

Konfliktowe rozwiązanie sytuacji oznaczać może walkę. Poziom trudności testów względem buntowników: 3 kostki utrudnienia.

- **Buntownicy** – chcą podziału karawany części jej zasobów. **Początkowa reakcja: 3**. Może się zmienić w zależności od zachowania bohaterów i rozwoju sytuacji.
 - **Atrybuty:** uzbrojeni, survival
 - **Wyposażenie:** miecze, włócznie, topory, łuki, kusze, noże
 - **Stany:** poranieni, zdziesiątkowani, **zbuntowani**, wściekli, wyłączeni z akcji.

Po rozprawieniu się z nimi, należy sprawdzić stan wszystkich zasobów (żywność, materiały budowlane, ludzie). Głównie narażony jest na uszczerbek stan zasobów ludzkich (1 kostka utrudnienia).

Rozbójnicy

Najchętniej zaatakują z zasadzki, uprzednio spuszcając na karawanę lawinę kamieni, lub blokując jej dalszą drogę. Mogą być dostrzeżeni wcześniej przez zwiad (jeśli bohaterowie taki zarządzą) lub tuż przed atakiem. W obu wypadkach trudność to 1d6 kostek utrudnienia. Niepowodzenie oznacza stan „zaskoczeni” (+1 kostka utrudnienia) w pierwszej rundzie. Możesz połączyć ich siły z lawiną kamieni.

- **Rozbójnicy** – napadają na podróżnych i osadników. Karawana jest dla nich łakomym kąskiem. **Początkowa reakcja: 4 – własne interesy.** Jeśli zasoby ludzi w karawanie są na poziomie 1, mają również przewagę liczebną.
 - **Atrybuty:** siła, odporność, znajomość terenu, opcjonalna przewaga liczebna
 - **Wyposażenie:** topory, włócznie, łuki, fragmenty zbroi, futra
 - **Stany:** poranieni, zdziśiatkowani, wściekli, wyłączeni z akcji.

W wyniku ataku ucierpieć mogą wszystkie zasoby karawany (żywność, materiały budowlane, ludzie), nawet jeśli został odparty. Rozbójnikom zależy głównie na żywności – będą próbowali ją zrabować więc jest ona jednocześnie najbardziej podatna na zniszczenie.

Wędrowcy

Karawana napotyka grupę wędrowców. Ich **reakcja początkowa** jest na poziomie **3 - ostrożni**. Mogą być to:

1d6	Rodzaj	Opis
1	Uciekinierzy	Uchodzą przed gniewem cesarza. Mogą chcieć się przyłączyć.
2	Kupcy	Przemierzają góry handlując z osadami i grupami uciekinierów.
3	Pielgrzymi	Podążają w kierunku jednego ze świętych miejsc w górach.
4	Magowie	Szukają odpowiedniego miejsca na rytuały lub składników.
5	Dzicy	Wędrowne plemię prymitywnych górali. Posługują się językiem gestów.
6	Trędowaci	Chorzy są usuwani poza nawias społeczeństwa. Mogą zarazić.

O tym jaki obrót przyjmie spotkanie decyduje reakcja graczy. Każda z grup może czegoś potrzebować lub coś zaoferować karawanie. W zależności od rozwoju sytuacji – należy przeprowadzić odpowiednie testy stanu zasobów na zakończenie (żywność, materiały budowlane, ludzie).

Zdrada

Część najemników okazuje się być na usługach cesarza. Pojawienie się zdrady, oznacza automatyczne zmniejszenie zasobów ludzkich o 1 poziom (chyba że jest na poziomie 1). Zaatakują z zaskoczenia ale pewne symptomy można zauważyć wcześniej (testy związane z obserwacją lub relacjami społecznymi). Niepowodzenie oznacza stan „zaskoczony” w pierwszej rundzie.

- **Najemnicy - zdrajcy** – ich celem jest zniszczenie karawany ale chętnie zagarną część jej zasobów. **Początkowa reakcja: 4.** Może się zmienić w zależności od zachowania bohaterów i rozwoju sytuacji.
 - **Atrybuty:** uzbrojeni, survival
 - **Wyposażenie:** miecze, włócznie, topory, łuki, kusze, noże
 - **Stany:** poranieni, zdziśnięci, zbuntowani, wściekli, wyłączeni z akcji.

Po rozprawieniu się z nimi, należy sprawdzić stan zasobów (żywność, materiały budowlane, ludzie). Celem głównym zdrajców jest zniszczenie karawany, dlatego ich akcję może poprzedzić sabotaż. Jeśli do niego doszło – stan zasobów należy sprawdzić z jedną kostką utrudnienia.

Czerw skalny

Gigantyczny robal, drążący w sobie tylko znanym celu tunele w litej skale, nie jest mitem. Tak naprawdę, nie wiadomo co może powodować jego wynurzenie na powierzchnię. Poprzedzone drganiem ziemi i charakterystycznym trzaskiem pękającej skały – daje niewiele czasu na przygotowanie a jeszcze mniej na ucieczkę.

- **Czerw skalny – Początkowa reakcja: 5 - nieprzyjazna.** Atakuje otworem gębowym pełnym ostrych i twardych (zdolnych przebić się przez skałę) zębów.
 - **Atrybuty:** twarda skóra, bardzo silny (2), wije się
 - **Wyposażenie:** ostre zęby
 - **Stany:** ranny (3), wściekły, oszołomiony, wyłączony z akcji.

Demon

Jego naturalnym środowiskiem jest inny plan. Na ten trafił za sprawą jakiegoś czarownika lub kapłana, który nie do końca zapoznał się z potencjalnymi konsekwencjami błędu w sztuce. Jest zły, głodny nowych dusz i bardzo chętnie – dla samej przyjemności zaatakuje „nędzne ludzkie robaki”. Wylosuj z poniższej tabeli 2 – 3 charakterystyczne cechy. Jeśli się któraś powtórzy, zastosuj przesunięcie jak w wypadku tabeli generowania wydarzeń.

1d6	1-2	3-4	5-6
1-2	Gryzie (kły)	Rozszarpuje (pazury)	Rozrywa (macki)
3-4	Truje (oddech / plwocina)	Lata (skrzydła)	Parzy (ogień)
5-6	Łudzi (iluzja)	Czaruje (magia)	Zamraża (dotyk, oddech)

- **Demon – Początkowa reakcja: 6 - wroga.** Atakuje bez ostrzeżenia.
 - **Atrybuty:** twarda skóra, bardzo silny (2), używa swoich cech
 - **Wyposażenie:** adekwatne do cech demona
 - **Stany:** ranny (4), wściekły, oszołomiony, wyłączony z akcji.

Gigant

Niektórzy twierdzą, że ewolucja chciała by ludzie mieli rozmiary dinozaurów. Jeśli tak było – wycofała się z tego pomysłu. Inna teoria głosi, że giganci są skutkiem magicznych eksperymentów. Faktem jest, że można ich spotkać w niedostępnych rejonach Pangei. Żyją w małych, rodzinnych grupach. Polują głównie mężczyźni. Plotka głosi, że czasem porywają ludzkie kobiety by rodziły im dzieci. Unikają ludzi, chyba że są głodne lub rozdażnione.

- **Gigant – Początkowa reakcja: 4 - podejrzliwa.** Atakuje prymitywną bronią – głazami, maczugami z pni drzew etc.
 - **Atrybuty:** twarda skóra, bardzo silny (2), prymitywny
 - **Wyposażenie:** maczuga z pnia drzewa, głaz do rzucania
 - **Stany:** ranny, wściekły, oszołomiony, uziemiony, chory, wyłączony z akcji.

Pterodaktyl

Wielki, latający gad. Gnieździ się w wysokich partiach gór. Drapieżny. Może stanowić zagrożenie zarówno dla ludzi jak i zwierząt jucznych. Atakuje z powietrza dziobem i pazurami. Uziemiony niezgrabnie chodzi, atakując głównie dziobem. Jak do tej pory nikomu nie udało się go oswoić ale plotki głoszą, że na skraju gór widziano latającą bestię z jeźdźcem na grzbiecie. Ile w tym prawdy?

- **Pterodaktyl – Początkowa reakcja: 5 - nieprzyjazna.** Atakuje z powietrza
 - **Atrybuty:** lata, skrzeczy, twarda skóra, błoniaste skrzydła
 - **Wyposażenie:** pazury, mocny dziób
 - **Stany:** ranny (2), wściekły, oszołomiony, uziemiony, wyłączony z akcji.

Raptor

Średni lub duży dinozaur, poruszający się szybko na dwóch tylnych łapach. Poluje stadami, złożonymi z kilku do kilkunastu sztuk. Drapieżny i inteligentny. Może stanowić zagrożenie zarówno dla ludzi jak i zwierząt jucznych. Atakuje paszczą pełną zębów i ostrymi pazurami.

- **Raptor – Początkowa reakcja: 5 – nieprzyjazna.** Potrafi się zaciąć, razem ze swoim stadem i przeprowadzić skoordynowany atak grupowy, osaczając karawanę.
 - **Atrybuty:** szybki, skrzeczy, twarda skóra
 - **Wyposażenie:** pazury, ostre zęby
 - **Stany:** ranny (2), wściekły, oszołomiony, uziemiony, wyłączony z akcji.

Ruchome szczątki

Efektom nieudanego eksperymentu nekromantycznego bywa ruszająca się sterta kości. Czerpie energię z otaczającego ją życia. Wysysa je, zostawiając za sobą jałową ścieżkę. Nie ma umysłu ani instynktu samozachowawczego. Jedyne głód siły vitalnej – a ta emanuje od skupiska ludzi i zwierząt jakim jest karawana. Składa się ze szczątków pochłoniętych istot, poruszających się w dziwnym, chaotycznym tańcu i jakby przelewających się z miejsca na miejsce. Ich rozkruszanie nie powoduje jego osłabienia – same się również kruszą, ocierając się o siebie i uderzając

- **Ruchome szczątki – Początkowa reakcja: 4 – zabezpiecza własne interesy.** Upiorny stukot uderzających o siebie kości, zwiastuje jego nadejście.
 - **Atrybuty:** powolny, morderczy, odporny na uderzenia, magia
 - **Wyposażenie:** kości
 - **Stany:** ranny (3), unieruchomiony, wyłączony z akcji.

Wybrzeże

Dotarcie nad brzeg oceanu, nie oznacza końca przygód. Członkowie karawany muszą się liczyć z możliwością jednej lub kilku niespodzianek. Rzuć kostką albo wybierz dowolną kombinację poniższych możliwości.

1d6	Wydarzenie	Skrócony opis
1	Cesarska flota	Na wybrzeżu pojawiają się okręty cesarskie. To nie jest dobra wróżba.
2	Czerwone bractwo	Piraci mieli umowę z Sonią von Liften (Żelaznoręką). Czy jej dotrzymają?
3	Gniew oceanu	Rozpętuje się sztorm. Pokonanie żywiołu może stanowić wyzwanie.
4	Inna karawana	Gdy okazuje się, że zadanie realizuje więcej niż jedna ekipa, może się to różnie potoczyć.
5	Resztki osady	Próba założenia portu nie jest pierwszym podejściem. Resztki osady, wskazują że poprzednia się nie do końca udała.
6	Zboczenie z trasy	Górski szlak był trudniejszy niż się wydawało. Trudny teren wymusił zboczenie z trasy. Trzeba teraz znaleźć właściwe miejsce.

Cesarska flota

„Poddajcie się, a może oszczędzimy wasze życie” - To słowa, które mogą paść przez tubę na jednym z (1d3+1) okrętów, które zacumowały niedaleko brzegu. Daje to pewne skromne pole do negocjacji.

- **Okręt cesarski – Początkowa reakcja: 4 – zabezpiecza własne interesy.** Rozpoczęcie działań agresywnych powoduje przejście w tryb wojenny: reakcja+1d3. Każdy z okrętów ma oddział cesarskich żołnierzy na pokładzie i jego reakcja jest określana osobno.
 - **Atrybuty:** pływa po oceanie, drewniana konstrukcja, żagle, wiosła
 - **Wyposażenie:** balista, uzbrojona obsada
 - **Stany:** uszkodzony (3), unieruchomiony, wyłączony z akcji.
- **Cesarscy marynarze –** ich zadaniem jest przejęcie zasobów karawany i wykorzystanie do zbudowania przyczółka. **Początkowa reakcja: zgodna z reakcją okrętów.**
 - **Atrybuty:** siła, odporność, wyszkolenie, surwiwal, zadufani, opcjonalna przewaga liczebna, żegluga
 - **Wyposażenie:** miecze, włócznie, łuki, broje, płaszcze maskujące.
 - **Stany:** poranieni, ludzie (3), zdziśnięci, wściekli, oszołomieni, wyłączeni z akcji.

Czerwone bractwo

Umowa Soni Żelaznorękiej z Czerwonym Bractwem obejmuje częściowo dostarczenie zasobów, jednak to, czy piratom można zaufać okaże się dopiero podczas spotkania.

Traktuj piratów jak uzbrojonych bohaterów niezależnych (1d6 kostek utrudnienia). Ze względu na umowę odejmij od wyniku 1.

Tabela reakcji:

1d6	<=1	2	3	4	5	6>=
Reakcja	Przyjazna	Neutralna	Ostrożna	Podejrzliwa	Nieprzyjazna	Wroga

- **Piraci z Czerwonego Bractwa** – żyją z napadów, więc można się po nich spodziewać wszystkiego. Umowa wiążąca dla jednych, innym posłuży jedynie jako informacja o potencjalnie bogatym łupie. W razie ataku, mogą być przeciwnikiem, z którym należy się liczyć (minimum 4 kostki utrudnienia).
 - **Atrybuty:** siła, odporność, żeglarstwo
 - **Wyposażenie:** topory, szable, bosaki, harpuny, okręt
 - **Stany:** poranieni, zdziśiatkowani, wściekli, oszołomieni, wyłączeni z akcji.

Gniew oceanu

Sztorm należy traktować jak kataklizm naturalny. W górach jego odpowiednikiem był **ulewny deszcz (3)**. Może się zdarzyć, że korzystając z osłony deszczu i wysokich fal, na dobra karawany połakomią się morscy ludzie lub rozbójnicy, podążający jej śladem z gór.

- **Morscy ludzie** – żyją pod powierzchnią oceanu. Przez krótki czas mogą przebywać na powierzchni, korzystając ze sztormów i ulewnych deszczów by robić napady na powierzchnię. **Początkowa reakcja: 4 – zabezpieczają swoje interesy**
 - **Atrybuty:** siła, odporność, oddychanie pod wodą
 - **Wyposażenie:** trójzęby, harpuny, sieci
 - **Stany:** poranieni, zdziśiatkowani, wściekli, oszołomieni, wyłączeni z akcji.
- **Rozbójnicy** – napadają na podróżnych i osadników. Karawana jest dla nich łakomym kąskiem. **Początkowa reakcja: 4 – własne interesy.** *Jeśli zasoby ludzi w karawanie są na poziomie 1, mają również przewagę liczebną.*
 - **Atrybuty:** siła, odporność, znajomość terenu, opcjonalna przewaga liczebna
 - **Wyposażenie:** topory, włócznie, łuki, fragmenty zbroi, futra
 - **Stany:** poranieni, zdziśiatkowani, wściekli, wyłączeni z akcji.

Inna karawana

Sonia von Liften nie jest typem władczyni, która stawia wszystko na jedną kartę. Wieloletnia walka z cesarstwem nauczyła ją rozwagi i planowania z wyprzedzeniem. Karawana, którą prowadzą bohaterowie miała pełnić zasłonę dymną. Na swej drodze spotyka drugą, podobnej wielkości i zmierzającą w tym samym celu. Jej przywódca – Robert de Worde, posiada odpowiednie dokumenty, podpisane przez Żelaznorękę. Jest również przygotowany na wypłacenie nagrody bohaterom, dalszą współpracę lub... próbę ich unieszkodliwienia w razie oporu. Połączenie grup oznacza zsumowanie ich stanów zasobów (+1d3 na każdy – ludzie, narzędzia, żywność).

- **Robert de Worde** – dowódca drugiej karawany. Bezpośredni, szlachetnie urodzony. Jest oddany Soni. Nawet jeśli pozornie da się przekabacić, będzie czekał na odpowiednią okazję by zrealizować zleconą misję. Początkowa **reakcja (3)** – **ostrożna**.
 - **Atrybuty:** walka mieczem, dowodzenie, celność, spryt.
 - **Wyposażenie:** rodowy miecz, stalowy napierśnik
 - **Stany:** ranny(2), oszołomiony, wyłączony z akcji
- **Najemnicy z sąsiedniej karawany** – oddział złożony głównie z żołnierzy Orlego Gniazda. Początkowa reakcja na bohaterów: **1d3** (1: przyjazna, 2: neutralna, 3: ostrożna). Może się zmienić w zależności od zachowania bohaterów i rozwoju sytuacji.
 - **Atrybuty:** uzbrojeni, survival, przewaga liczebna
 - **Wyposażenie:** miecze, włócznie, topory, łuki, kusze, noże
 - **Stany:** poranieni, zdziśiatkowani, zbuntowani, wściekli, wyłączeni z akcji.
- **Rzemieślnicy** z drugiej karawany – wynajęci stolarze, cieśle, budowniczcy i pomocnicy, którzy mają w wyznaczonym miejscu zbudować fort. Jeśli to możliwe, unikają walki – nawet podczas niej, raczej ograniczają się do obrony i ochrony. **Reakcja (2)** – neutralna.
 - **Atrybuty:** rzemiosło, przewaga liczebna
 - **Wyposażenie:** narzędzia, siekiery, młotki
 - **Stany:** poranieni, zdziśiatkowani, zbuntowani, wściekli, wyłączeni z akcji.

Resztki osady

Najwyraźniej próba założenia portu i osady nie jest podejmowana po raz pierwszy. Ślady wskazują na jej tragiczny koniec. Ich zbadanie może wyjaśnić co dokładnie się wydarzyło i było przyczyną niepowodzenia.

Rzuć kilka razy kostką by to ustalić. Pozwól bohaterom odkrywać ślady sukcesywnie. Jeśli jakiś trop się „powieli”, wzmocnij jego znaczenie i użyj jednego z sąsiednich (np. z kolumny obok – przyczyną niepowodzenia również może być wiele). Skorzystaj z poniższej tabeli:

1d6	Przyczyna (1d3)		
	Sztorm / Powódź	Napad	Zaraza
1	Rozmyte nabrzeże	Spalenizna	Stosy pogrzebowe
2	Połamane resztki łodzi	Ślady rabunku	Notatki przy trupie w bramie
3	Spleśniałe zapasy	Ciała ze śladami walki	Znaki na drzwiach
4	Wodorosty w budynkach	Piraci	Ciała na ulicach
5	Ślady wody na ścianach	Cesarscy	Ślady włamań do domów
6	Dziennik w skrzyni	Rozbójnicy	Dziwny zapach wody

Zboczenie z trasy

Trasa karawany w górach musiała iść inną niż zakładana drogą. Nic się nie zgadza na mapie a rejon, w którym zesła z gór nie nadaje się zbytnio na założenie portu. Trzeba odnaleźć właściwe miejsce.

Istotne może być sprawdzenie, czy jakiś z bohaterów wie gdzie się znajdują i w którą stronę należy się udać. Jest to test utrudniony na poziomie 1d3 (należy uwzględnić ew. działania bohaterów i ich możliwości).

Droga na miejsce będzie dłuższa niż zakładana o 1d6 dni. Co drugi dzień² może nastąpić jakieś wydarzenie – z wyłączeniem zabłądzenia ale nie wyłączając wcześniejszego dotarcia na miejsce (vide Resztki osady).

² Przyjmij, że przy zabłądzeniu będzie miało miejsce przynajmniej jedno wydarzenie nim wyprawa dotrze do celu.

Karta wyprawy „Zew Albatrosa”

Atrybuty:

- Waleczność (2)
- Organizacja
-
-

Zasoby:

- Żywność (3): [] [] [] [] [] []
- Materiały budowlane (3): [] [] [] [] [] []
- Ludzie (3): [] [] [] [] [] []

Relacja względem bohaterów (2):

- najemnicy:
- rzemieślnicy:

1d6	<=1	2	3	4	5	6>=
Reakcja	Przyjazna	Neutralna	Ostrożna	Podejrzliwa	Nieprzyjazna	Wroga

Stany:

odkryci	zinfiltrowani	ranni	zdziętkowani	chorzy
głodni	zmęczeni	zniechęceni	zbuntowani	przestraszeni
zatruci	przerażeni			

Notatki:
