

„A ratunek przyjdzie ze wschodu” - szkielec kampanii do gry WHFRP

Wstęp.

Kampania przeznaczona jest raczej dla zaawansowanych postaci, mających już za sobą kilka profesji i spore doświadczenie nabyte podczas swoich wędrówek. Dosyć ważne jest, by gracze dobrze poznali swoje postacie, oraz najważniejsze: wiedzieli, kim są, i co im wolno. Wydarzenia, w jakich będą brać udział mogą zaważyć na losach Starego Świata. Lepiej, więc, by nie „wywinęli” jakiegoś numeru.

Liczebność drużyny nie gra poważnej roli. Im jednak graczy więcej, tym lepiej.

Przygodę tą oparłem na rzeczywistym wydarzeniu historycznym. Chodzi o wyprawę poselską Jana Carpiniego i Benedyktyń Polaka z polecenia papieża Innocentego IV na dwór chana mongolskiego Gujuka w 1246 roku. Wyprawa, chociaż doszła do skutku, a posłowie dotarli do chana, to jednak zakończyła się niepowodzeniem. Nie udało się nawrócić Mongołów na chrześcijaństwo, ani zawiązać z nimi sojuszu przeciwko muzułmanom.

Kryzys.

Ostatnie lata były dla Imperium najcięższe, w jego dotychczasowej historii. Dwa gigantyczne, największe z dotychczasowych inwazji Chaosu zadały temu państwu niemal śmiertelne ciosy. Zniszczenia były wprost olbrzymie. Podczas drugiego z nich (oba 2514 K.I. – wiosną i jesienią) łączność lądowa z Kislevem została na długo przerwana, a oddziały Rycerzy Chaosu pojawiły się pod samym Altdorfem! Lasy, jak to stwierdzono w raportach – po prostu „ożyły”. Dopiero w listopadzie, kosztem gigantycznych strat udało się pokonać najeżdżające hordy i przywrócić jako taki spokój we wschodnich prowincjach. Stracono jednak praktycznie niemal całą zawodową armię cesarską. Nigdy nie oszacowano liczby ofiar cywilnych. W kołach rządzących zdawano sobie doskonale sprawę, że następnego takiego najazdu Imperium nie przetrwa.

Państwo Chanów.

Kupcy przybywający z dalekiej Arabii przynosili tymczasem wieści o ogromnych zmianach, jakie dokonały się na dalekim wschodzie. Niemal nieznany dotąd lud Ongołów dokonał tam czegoś nieprawdopodobnego. Ten rozproszony dotąd po stepach naród w ciągu kilku lat zjednoczył się oraz rozpoczął niesamowite podboje. Pod wodzą swoich władców, Chanów, Ongołowie zdobyli, urządzając tam ogromne rzezie, cały środek i zachód odległego Kitaju, reszcie, oraz cesarstwu Nipponu narzucając swoją zwierzchność.

Sława ich podbojów oraz prawdziwe pogłoski o nieprawdopodobnym okrucieństwie dotarły aż do Arabii, rzucając na ten kraj błąd strach. Doszło tam nawet do tego, że sułtan Ibrachim zawarł pokój ze znienawidzonymi Bretończykami i ich Królestwem Templariuszy, by mieć

wolną rękę. W roku 2513 K.I. Ongolowie pod wodzą Chana Batu najechali Arabię, obracając w perzynę jej wschodnie wezyraty.

Nieco później imperium Ongolów zetknęło się z Chaosem. Około 2515 (?) K.I Chaos po raz pierwszy smak dotkliwej porażki. Siła Chaosu tkwi bowiem w zniszczeniu przeciwnika od wewnątrz. Przeżarciu jego struktur. A następnie dopiero jego podboju. W starciu jednak z surowymi wojownikami, na których nie działały pokusy Mrocznych Bogów, Chaos przegrał. Magia ongolskich szamanów powstrzymała Mroczną. Ongolowie rozgromili hordy mutantów. Po tej klęsce Ciemność postanowiła zostawić sobie dzielnych nomadów na później, gdy będzie już dostatecznie potężna, by zdławić ich opór. Stary Świat nie wiedział, że właśnie ta bitwa ocaliła go od kolejnej inwazji Chaosu.

Państwo Chanów jest doskonale zorganizowane. Ongolowie strzegą granic za pomocą sieci strażnic rozrzuconych w równomiernych odstępach. Strażnice pełnią również rolę centrów administracyjnych oraz postojów poczty konnej. Stolicą jest miasto namiotów Karakor'um, postawione z rozkazu Batu. Obecnie Chanem jest syn Batu, Ogotai.

„A ratunek przyjdzie ze wschodu.”

W Imperium dopiero około 2516 roku zorientowano się, że mrozące krew w żyłach opowieści o najeźdźcach ze wschodu to nie opis kolejnej inwazji Chaosu, ale czegoś zupełnie innego. Sam cesarz był poważnie zaniepokojony. W Altdorfie zwołano specjalną radę dla omówienia sytuacji. Oprócz zwykłych urzędników i doradców cesarskich obecni byli na niej kapłani głównych wyznań oraz Baldwin, zaproszony specjalnie przedstawiciel Królestwa Templariuszy, państwa założonego przez Staroświatowców na wybrzeżu Arabii. Na posiedzeniu tym dostojnicy dowiedzieli się od Bretończyka o naturze Ongolów, ich najazdach na Arabię, oraz pogłoskach o ich walkach z Chaosem. Rada podjęła decyzję, która może zadecydować o losach Starego Świata. Postanowiono wysłać do Chana poselstwo. Korzyści z jego ewentualnego sukcesu byłyby ogromne. Imperium nie nawiązało jeszcze kontaktów z Ongolami, więc najlepiej byłoby zacząć jak najlepiej. Dodatkowo możliwe byłoby zawiązanie sojuszu między mocarstwami. A może udałoby się pozyskać Ongolów dla wiary Starego Świata i na stałe związać ich z Imperium? Perspektywy byłyby wspaniałe.

Do poselstwa zaangażowano wybitnego znawcę spraw wschodu, Tileańczyka w służbie cesarskiej, Giovanniego Carpotti. Dołączył do niego Albert Sachsenberg, zdolny dyplomata oraz wojskowy Gustaw von Verden. Jako tłumacza zatrudniono zaufanego kupca Jakuba Artusa, władającego biegle Arabskim i Kitajskim.

W drogę wybrali się także kapłani, doskonali krasomówcy, przygotowani do nawracania niewiernych. Pojechali: kapłan Sigmara – Wolfgang, światowej sławy mnich Morra – Kislevita Benedykt, oraz nieco mniej znani przedstawiciele wyznań Ulryka oraz Shalii. (Charakterystyki postaci oraz motywy ich działania podaję na końcu kampanii.)

Wyprawę wyposażono w nieduży poczet, sporą sumę pieniędzy oraz ogromne uprawnienia – jechali przecież do obcego i jakże odległego kraju, którego zamiary były nieznane. Dyskutować miano o sojuszu i nawróceniu Ongolów na nową wiarę. Wyprawa była daleka i niebezpieczna. Niełatwo było bowiem postradać życie na ziemiach dzikich nomadów, o których Baldwin mówił, gdy opisywał ich najazd na Arabię:

„Gdy zwyciężyli, nie zostawili po sobie ani mężczyzny, ani kobiety, ani dziecka. Ciężarnym kobietom rozcinali brzuchy, a noworodkom odcinali głowy od tułowi. Wielkie miasto Bachara zmiotli z powierzchni ziemi. Kiedy dyplomaci arabscy przybyli do ich wojsk z prośbą o pokój, kazano nocować im w ruinach, gdzie zwłok było więcej niż gruzów, pić z rzeki, gdzie więcej było krwi niż wody i jeść chleb, ubrudzony posoką zabitych. Smród śmierci czuć było w promieniu pięćdziesięciu kilometrów od każdego zdobytego przez nich miasta.”

Wszystkich pokrzepiały jednak na duchu korzyści w przypadku powodzenia misji, oraz dopiero teraz zrozumiana tzw. „Przepowiednia Sigmara”. Umierający bóg – cesarz wypowiedział podobno w agonii nie rozumiane dotąd słowa: „... a ratunek przyjdzie ze wschodu...”

No dobra. Ale gdzie są gracze?

No właśnie. Tu jest miejsce dla inwencji Mistrza Gry. Jeżeli BG są znanymi w Starym Świecie personami, mogą zastąpić podane przeze mnie postacie. Jakieś wyznanie religijne wyśle swojego sprawdzonego, przygotowanego na długą drogę kapłana. Znany rycerz dostanie zadanie ochrony ważnych osobistości podczas wędrówki i posłowania. Wszyscy mają swoje służby, dyplomaci doradców, skrybów, kapłani akolitów, a wszyscy zbrojną eskortę. Z ciężkiego więzienia mogą zostać wypuszczeni skazańcy pod warunkiem uczestniczenia w pewnej ciut niebezpiecznej misji.

Organizacja wyprawy.

Tereny leżące bezpośrednio na wschód od Gór Krańca Świata są opanowane przez Chaos. Jedyną więc szansą na dotarcie do państwa Ongolów jest podróż do Arabii, a stamtąd wycieczka lądem aż do dworu Chana. Przygotowania do wyprawy ściśle tajne. Jej właściwy cel zna tylko cesarz, grono jego doradców oraz sami uczestnicy. Nawet Baldwin nie jest o końca wtajemniczony. Gdyby Bretończycy, albo co gorsza Arabowie dowiedzieli się o kontaktach Imperium z wielkim, wschodnim mocarstwem, mogłyby z tego wnikać bardzo złe rzeczy. Wojna z Bretonią? Dżihad Arabów? Nie można też lekceważyć Chaosu, który na pewno łatwo nie pozwoli na sojusz Ongolów z cesarstwem.

W planach więc wyprawa zmierza dla Bretończyków jako misja religijna (stąd tylu duchownych), a dla Arabów, misja kupiecka do Kitaju.

Ekspedycja liczy 16 osób. Nikogo zbędnego. Jest dobrze wyposażona i posiada szkatułę hojnie wypełnioną przez cesarza. Wszyscy mają konie lub (krasnoludy i niziołki) kuce. MG powinien zrobić listę ekwipunku, by potem gracze nie wyciągali, jak to mają w zwyczaju, z kapelusza niestworzonych rzeczy.

Oprócz znanych wszystkim uczestnikom celów, wyprawa posiada jeszcze jeden, znany wyłącznie wojskowym. Mają dokładnie przyjrzeć się wojskowości i sposobom wojowania nomadów. Negocjacje mogą nie przynieść rezultatu, albo i przynieść, ale całkowicie odwrotny od zamierzonego. Wojska cesarskie muszą być przygotowane do starcia z nieznanym, niezwykle groźnym przeciwnikiem. Wyprawa zamienia się więc także w misję szpiegowską.

Ekspedycja wyrusza z Altdorfu 14 maja 2517r. K.I. Pierwsze etapy przybiegają bez przeszkód. Już 28 maja „pielgrzymka” dociera do Venzio, tileańskiego miasta-państwa, gdzie okrętuje się na statek zmierzający do Królestwa. Podróżni mają spotkać się tam z władzami tego państewka.

Jednak ktoś już się dowiedział o poselstwie i nienawistnym okiem parzy na jego uczestników, planując działanie. Chaos.