WARHAMMER™
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

ŚMIERĆ NA RZECE REIK



GAMES WORKSHOP™

MAG

Jim Bambra, Phil Galagher & Graeme Davis

WEWNĘTRZNY WRÓG

Część trzecia – Śmierć na rzece Reik

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

WERSJA ORYGINALNA

- ILUSTRACJE NA OKŁADCE
  Ian Miller
- ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE
  Will Rees, Ian Miller, Martin McKenna, Tim Sell, Euan Smith, Dave Andrews, Tony Ackland, John Blanche
- MAPA ZAMKU WITTGENSTEIN
  Charles Eliot
- MAPA REIKLANDU
  Geoff Wingate
- NOTKI I POMOCE DLA MG
  Dave Andrews, Charles Elliot

WERSJA POLSKA

- PRZEKŁAD
  Maciej Nowak
- REDAKCJA
  Tomek Kreczmar, Artur Marciniak, Rafał Nowocień
- KOREKTA
  Elżbieta Szelest
- OPRACOWANIE GRAFIKI
  Jarosław Musiał
- SKŁAD KOMPUTEROWY
  Mariusz Kaczanowski
- PRODUKCJA
  Wydawnictwo „MAG",
  Jacek Rodek

Warhamer Fantasy Roleplay is copyright © 1986, 1996 *Games Workshop Ltd.* All rights reserved.

Warhamer Fantasy Roleplay is trademark of *Games Workshop Ltd.* used under license.

Death on the Reik is copyright © 1986, 1996 *Games Workshop Ltd.* All rights reserved.

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Wszystkie postacie, opisane w tej książce, są fikcyjne. Jakiekolwiek podobieństwo do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

Wydawnictwo MAG
ul. Dolna 43, 00-773 Warszawa
tel./fax (0-22) 41-60-42, (0-22) 41-21-75
WWW: http://butler.medianet.com.pl/~mag
E-MAIL: mag@butler.medianet.com.pl

ISBN 83-86572-51-5

SPIS TREŚCI

ŚMIERĆ NA RZECE REIK 2
Dagmar von Wittgenstein.....2
Skróty.....3
Nadejście Hord Chaosu.....5
Rozpoczęcie przygody.....5

KULT PURPUROWEJ DŁONI....6
Wydarzenia.....6
Kultyści.....8

POGŁOSKI I WYDARZENIA W IMPERIUM.....9

ZAMIESZANIE NA RZECE 10

WEISSBRUCK 13
Porwanie.....14
Czerwona stodoła.....15
Zioła, leki i trucizny.....16

NA SPOTKANIE Z CZARODZIEJEM.....17
Delberz.....18
Hieronymus Blitzen i Hans-Peter Schiller.....19

INTRYGI CZERWONEJ KORONY.....20
Czerwona Korona: BN.....20
Używanie kalendarium.....21
Grissenwald.....22
Krasnoludzkie osiedle Khazid Slumbol.....23
Krasnoludy z Khazid Slumbol.....24
Podróż do kopalni.....25
Czarne Szczyty.....26
Gobliny z pod znaku Rozdziawionej Paszczy....27

W GÓRĘ REIKU.....30
Zamek Reikguard.....30
Urządzenia sygnalizacyjne.....30
Opisy pomieszczeń.....31
Aynjulls Isembeard i strażnicy.....34

KEMPERBAD 35
Wydarzenia w Kemperbadzie.....36
Cesarski plenipotent.....36
Zmiana profesji.....37
Jałowe wzgórza.....37
W górę rzeki Stir.....38
Unterbaum.....40
Baumenvolk.....41
Miska diabła.....42

ZAMEK WITTGENSTEIN 45
Ród von Wittgensteinów.....45
Baronia Wittgenstein.....46
Wittgendorf.....47
Zdarzenia.....48
Lokacje.....50
Obóz banitów.....56
Sigrid i banici.....58
Zamek Wittgenstein.....59
Droga do środka.....59
Atak banitów.....59
Pod zamkiem.....60
Wydarzenia.....61
Spotkania w labiryncie....61
Straże zamkowe.....62
Wejście do zamku.....64
Opis zamku.....64
Zamek zewnętrzny.....64
Wierza strażnicza.....70
Zamek wewnętrzny.....70
Podziemia.....83
Punkty doświadczenia.....86

ŻYCIE NA RZEKACH IMPERIUM 87
Pomoce do przygody.....107

Witamy w scenariuszu **Śmierć na rzece Reik**, trzeciej części kampanii **Wewnętrzny Wróg.** Jak widać na pierwszy rzut oka, ta przygoda jest znacznie obszerniejsza niż poprzednie, wchodzące w skład kampanii. **Śmierć na rzece Reik** można rozegrać jako osobny scenariusz, jednak byłoby znacznie lepiej, gdyby w czasie jego prowadzenia MG miał pod ręką kopię **Wewnętrznego Wroga**, a bohaterowie rozegrali już **Pomyloną Tożsamość** i **Cienie nad Bögenhafen**.

Przygoda rozpoczyna się wkrótce po wyjeździe bohaterów z Bögenhafen. Wybór miejsca, do którego zdążają bohaterowie, jest pozostawiony Mistrzowi Gry. Na początku scenariusza bohaterowie wchodzą w posiadanie łodzi rzecznej, która nie tylko zwiększy ich możliwości podróżowania, ale także pozwoli handlować w licznych, leżących nad Reikiem miejscowościach.

Oddzielny dodatek do reguł gry, **Życie na rzekach Imperium**, zawiera wystarczająco dużo nowych zasad i spotkań, żeby nie pozwolić bohaterom choć na odrobinę znudzenia. Jednak w przygodzie chodzi o coś więcej niż tylko wędrówkę po rzekach. Bohaterowie, prowadzeni przez graczy, zostaną wplątani w poszukiwania kawałka spaczenia, które wciągną ich w konflikt ze skavenami i kultystami spod znaku Czerwonej Korony. Czerwona Korona nie jest jedynym kultem Chaosu zainteresowanym poczynaniami drużyny. Członkowie sekty Purpurowej Dłoni nie próżnowali od czasu, gdy Kastor Lieberung nie skontaktował się w Altdorfie z ich wysłannikami (patrz scenariusz *Pomylona Tożsamość* w dodatku **Wewnętrzny Wróg**). Kultyści szukają teraz osoby, którą uważają za Kastora Lieberunga i nie spoczną, póki jej nie wytropią i nie wymierzą swoiście pojętej sprawiedliwości.

Wydarzenia przedstawione w niniejszym scenariuszu biorą swój początek w odległych czasach, kiedy to pewien żądny wiedzy szlachcic wkroczył na ścieżkę Chaosu, a na głowy swych potomków ściągnął wieczne przekleństwo...

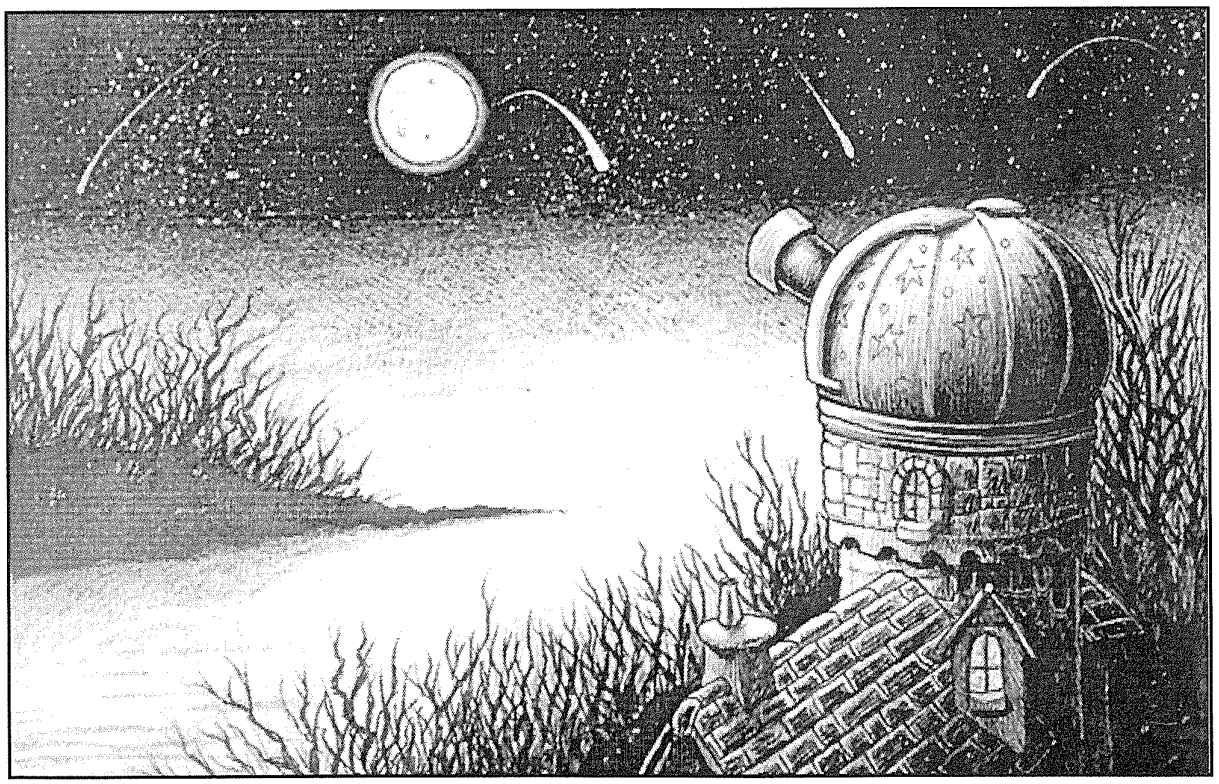
DAGMAR VON WITTGENSTEIN

Mniej więcej 120 lat temu Dagmar von Wittgenstein, szanowany członek rodu Wittgensteinów, czarodziej i samouk -astronom, zbudował sobie małe obserwatorium na brzegu rzeki Reik, nie opodal Grünburga. Choć pozycja jego rodziny zagwarantowana została przywilejami uzyskanymi od cesarzowej Margarithy w 1979 (co było nagrodą za pewne usługi oddane „dla bezpieczeństwa państwa"), Dagmar miał dość rozsądku, aby zadbać, by jego niezbyt legalne badania nigdy nie wyszły na jaw. W związku z tym obserwatorium zostało dobrze zabezpieczone magią, a miejsce, w którym się znajdowało, okryte tajemnicą – nawet dla reszty rodziny.

Minęło kilka lat. Dagmar, prowadząc jakieś ezoteryczne badania, natknął się na starą księgę z astronomicznymi zapiskami, z których jeden (datowany na rok 2302) szczególnie przykuł jego uwagę:

> *Tegoż roku, w noc złowróżbnego Hexenstag, Morrslieb zabłysnął był zielonym i niezwyczajnym światłem, zaś kształty jego przypominały straszliwe, uśmiechnięte lico. Niebiosa pokryło mrowie gwiazd spadających, kilka z nich pewnikiem upadło na ziemię, bowiem słyszeć się dał grzmot uderzenia. I znowu, w noc Geheimnisnacht, Morrslieb rozrósł się na niebiesiech i sklepienie raz jeszcze pokryło mrowie gwiazd spadających. Ostrzeżon wydarzeniami z Hexenstag, zdolny byłem śledzić szlak szczególnie dużej gwiazdy, wyglądającej jak odłupany kawał samego Morrslieba. Jeślim dobrze zrachował, gwiazda upadła na wyżynie Talabechlandu, mimo głównych wód rzeki Narny.*

W innych okolicznościach Dagmar uznałby zapewne te zapiski za kolejną astronomiczną ciekawostkę. Jednak niesłychanym zbiegiem okoliczności, zaledwie dzień wcześniej, zdołał przetłumaczyć starożytny pergamin, spisany w tajemnej mowie demonów, który teraz wyglądał na przepowiednię zdarzeń opisanych przez dawnego astronoma:



Oto słowa mądrości. Czas nadejdzie, gdy wrogowie Chaosu osłabią swą czujność. Spoglądając ze swych twierdz zapłacą za to, iż nie strzegli się cienia za swoimi plecami. Wówczas Wielki Mutator zbudzi spaczony księżyc i ukochany Morra oczyści swą gardziel, spluwając na ziemie Imperium. A tam, gdzie krople jego plwociny dotkną ziemi, słabi bać się będą nawet krok uczynić – jednak kto posiądzie choć jedną z onych, wielką zdobędzie potęgę.

Porównując oba teksty, Dagmar doszedł do wniosku, że meteoryt wspomniany w zapiskach astronoma musi być częścią księżyca zwanego Morrsliebem. Zajrzawszy do kronik odkrył, że wzgórza wokół środkowego biegu rzeki Narn około 2302 zaczęto nazywać Jałowymi – co pasuje do daty upadku meteorytu i odparcia inwazji Chaosu; czasu gdy Imperium „osłabiło swą czujność" – jak głosił pergamin. W meteorycie musiała więc być zawarta olbrzymia moc. Nie tracąc czasu wysłał gońca do rodziny i wyruszył do Kemperbad, gdzie zorganizował małą ekspedycję w Jałowe Wzgórza. Wedle legendy nie powrócił żaden jej uczestnik. W rzeczywistości, kiedy tylko udało się zlokalizować miejsce, w którym znajdował się meteoryt, Dagmar zabił członków wyprawy, po czym okrężną drogą wrócił do domu, dzierżąc odłamek spaczenia bezpiecznie schowany w obitej ołowiem szkatule.

Niestety, Dagmar nie żył na tyle długo, aby nacieszyć się owocami swych wysiłków. Jeden z jego kuzynów, szalony Hermann, był wielce rozdrażniony tym, iż Dagmar wzdraga się przed zaspokojeniem jego ciekawości i wyjawieniem mu, co też znajduje się wewnątrz owej szkatuły. Na oczach reszty rodziny zaatakował go i udusił podczas obiadu w wielkiej sali rodowego zamku. Nietrudno się domyślić, że Hermann został szybko obezwładniony, zamknięty w wieży i zapomniany, podobnie zresztą jak dziwna szkatuła i jej śmiercionośna zawartość. Trwało to dopóty, dopóki lady Magritte, prapraprawnuczka Dagmara, nie odkryła jego ksiąg i miejsca ukrycia kamienia...

Spaczeń, choć schowany, nie został zapomniany i bogowie Chaosu wciąż mają na niego wpływ. Ostatnio kamień przyciągnął uwagę członków kultu Czerwonej Korony i skavenów. Obie grupy szukają go dla swych własnych, nieczystych celów, działając z równą bezwzględnością.

PRZYGODA

W chwili obecnej bohaterowie opuszczają spokojne ongiś miasto Bögenhafen, a większość wydarzeń opisanych w książce pozostaje na razie przyszłością. Jedynym śladem, jakim dysponuje drużyna, jest list z Czarnych Szczytów, miejsca znajdującego się niedaleko Grissenwaldu koło Nuln. List ten jest ogniwem łączącym Etelkę Herzen z Johannesem Teugenem, głównym sprawcą złowróżbnych wydarzeń w Bögenhafen. Poza tym drużyna ma także swe własne sprawy: uczeń czarodzieja musi wrócić do swego mentora w Delberz, zaś Elvyra Kleinestun z Weissbruck przyrzekła halflingowi Harbullowi Furfootowi przyuczenie do zawodu aptekarza.

Postacie graczy odwiedzą wiele miejsc, zanim zacznie rozwijać się główny tok wydarzeń. Rozpocznie się on w momencie, gdy bohaterowie zdecydują się udzielić pomocy grupie krasnoludzkich inżynierów, zajętych budową wieży sygnalizacyjnej, położonej na szczycie dawnego obserwatorium Dagmara.

Później, w Grissenwaldzie, bohaterowie odkryją, że Etelka Herzen wyruszyła w podróż do Jałowych Wzgórz, aby szukać tam przedmiotu niezwykle ważnego dla kultu Czerwonej Korony (Etelka jest członkiem tej sekty).

Podążając za nią do Jałowych Wzgórz, bohaterowie spotkają druidycznego kapłana, Corrobetha, który wskaże im drogę do krateru wybitego przez spaczeń. Tam po raz pierwszy zetkną się ze skavenami oraz odnajdą klucz do obserwatorium Dagmara. Powróciwszy z nim i zbadawszy wewnętrzne sanktuarium odkryją trop, który poprowadzi ich ku finałowi przygody, mającemu miejsce w przerażającym zamku Wittgenstein. Dzieją się tam odrażające rzeczy, ale na szczęście drużyna zyska pomoc grupy banitów, dzięki którym wślizną się do fortecy i położą kres owym potwornościom. Jednak skaveni również nie będą próżnować. Zdołają uciec wraz ze spaczeniem, doprowadzając przy tym do zniszczenia fortecy. Zło zamku Wittgenstein przepadnie w otchłani rzeki, a bohaterowie będą mogli odrobinę odpocząć przed wyruszeniem do Middenheim i następnym epizodem kampanii – scenariuszem *Szara Eminencja.*

JAK UŻYWAĆ TEJ KSIĄŻKI

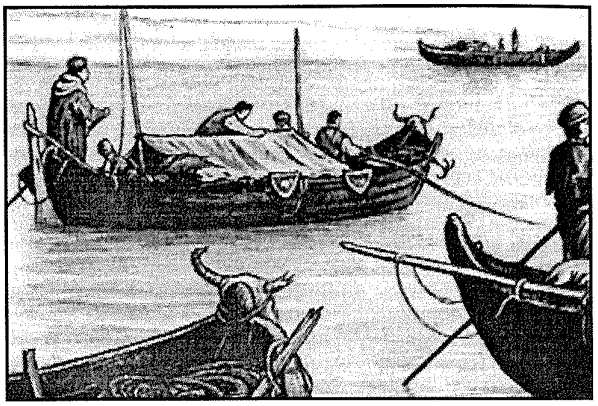
Informacje o ważniejszych miejscach Reiklandu są podane obok ich nazw geograficznych. *Wszystkie* wiadomości na temat danego rejonu są podane w jednym miejscu – w czasie przygody konieczne więc będzie kartkowanie książki, jeśli drużyna przemieści się z jednego miejsca na drugie.

SKRÓTY

A	= liczba ataków (walka wręcz lub bronią)
BG	= bohaterowie graczy
BN	= bohaterowie niezależni
ład.	= czas ładowania broni strzeleckiej
CP	= Cechy przywódcze
ES	= Efektywna Siła broni strzeleckiej
I	= Inicjatywa
Int	= Inteligencja
JZ	= Jakość zamka
MG	= Mistrz Gry
Obr	= Obrażenia
Ogd	= Ogłada
Op	= Opanowanie
P	= parowanie
PD	= punkty doświadczenia
PM	= Punkty magii
PP	= Punkty Pancerza
S	= Siła
SW	= Siła Woli
Sz	= Szybkość
US	= Umiejętności Strzeleckie
WewW	= Przygoda Wewnętrzny Wróg
WFRP	= podręcznik gry Warhammer Fantasy Roleplay
Wt	= Wytrzymałość
WW	= Walka Wręcz
Z	= zasięg broni strzeleckiej
ZK	= Złota Korona
Zr	= Zręczność
Żyw	= Żywotność

Uwaga: broń będąca własnością BN została opisana modyfikatorami **Inicjatywy**, **Walki Wręcz**, obrażeń i parowania. Pamiętaj, że broń ręczna (jednoręczne topory, miecze, pałki, maczugi i młoty) nie ma żadnych modyfikatorów.

Gwiazdka (*) przy cesze w charakterystyce BN oznacza, że efekty umiejętności (takiej jak na przykład *Bardzo silny*) zostały już wliczone w jej wartość.



PROWADZENIE PRZYGODY

W przeciwieństwie do wcześniejszych części kampanii **Wewnętrzny Wróg**, w *Śmierci na rzece Reik* bohaterowie dysponują sporą swobodą. Przygotuj się na to, że pójdą w zupełnie nieprzewidzianym kierunku. Możesz mieć problemy, jeśli drużyna dotrze do miejsc, o których nic nie wiesz. Na szczęście istnieje kilka sposobów zaradzenia temu.

Po pierwsze, po zakończeniu sesji poproś graczy o to, aby wyjawili ci zamierzenia ich postaci na najbliższą przyszłość. W ten sposób będziesz mógł się odpowiednio przygotować.

Po drugie, spróbuj poznać ich plany rozwoju bohaterów. W ten sposób, wiedząc, że jeden z nich upodobał sobie profesję dajmy na to nowicjusza, możesz rozpuścić pogłoski o tym, iż właśnie nowicjusze poszukiwani są w mieście, do którego ty chcesz, aby bohaterowie poszli.

Oczywiście, gdy drużyna tam dotrze, zawsze możesz stwierdzić, że uczyniła to za późno – jeśli, na przykład, nie życzysz sobie nowicjuszy w swej grupie! Po trzecie (jest to druga strona techniki „przywabiania"), możesz rozpuścić niepokojące wieści o miejscu, w którym raczej nie chciałbyś widzieć bohaterów – plotki o tajemniczej, śmiertelnej chorobie lub sporej grupie ogarniętych szaleństwem mutantów i zwierzoludzi.

Ostatecznie zawsze możesz wcześniej przygotować kilka spotkań, które rozegrają się tam, gdzie wyruszy drużyna. Dodatek opisujący spotkania na rzece jest pełen pomysłów na wydarzenia tego rodzaju. Trzymając „w zapasie" jedną lub dwie takie historie, zawsze zdołasz wywrzeć wrażenie, że dokładnie opracowałeś cały teren, na którym toczy się przygoda!

Nie martw się o szczegółowe mapy miasteczek i/lub charakterystyki ich wszystkich mieszkańców. Najważniejsze jest opisanie ogólnego wyglądu miasta (czy jest brudne, dobrze utrzymane, cuchnące itd.), musisz także zadbać o zaspokojenie rozmaitych potrzeb drużyny. Nie powinno na przykład, sprawić kłopotu zaprowadzenie ich do gospody, w której znajdą nocleg i jedzenie. Jeżeli bohaterowie zapragną kupić ekwipunek, a w przygodzie brak jest odpowiedniego spotkania, można temu w prosty sposób zaradzić, określając szansę *powodzenia* według reguł zawartych w *Poradniku konsumenta* (**WFRP**, str. 292). Jeśli drużyna uczyni coś, co spowoduje konflikt z prawem, nie wahaj się zaaresztować i wtrącić do lochu bohaterów. Kiedy już zdadzą sobie sprawę ze swej głupoty, możesz pozwolić im wykupić się z niewoli. Gdy przy okazji dowiedzą się, że kogoś powieszono za lżejsze przewinienie, w przyszłości zastanowią się kilka razy, zanim zrobią jakieś głupstwo.

A może potrzebujesz jakiegoś pośledniego BN? W tej książce znajdziesz stronę w całości poświęconą standardowym Bohaterom Niezależnym – jeśli dołączysz do nich tych z **Wewnętrznego Wroga** i **Cieni nad Bögenhafen**, to będziesz przygotowany na każde improwizowane spotkanie.

REKRUTACJA I ZASTĘPOWANIE BOHATERÓW

W toku kampanii niektórzy członkowie drużyny mogli zginąć – cóż, takie jest życie. W kilku miejscach scenariusza znajdziesz szczegółowo opisanych BN, którymi możesz zastąpić poległych bohaterów. Powinieneś przy tym zachować pewną ostrożność, dbając o to, aby nie zakłócić równowagi grupy. Ważne jest bowiem, żeby w jej skład wchodzili Wojownicy (na wypadek walki), Uczeni (do rzucania czarów i leczenia rannych), Rangerzy (których umiejętności są nieocenione pośród dzikich ostępów) oraz Łotrzy (użyteczni w miastach). Zastępując bohaterów możesz wykorzystać jedno z opcjonalnych spotkań, podanych w *Życiu na rzekach Imperium* (broszurze wchodzącej w skład tej książki). Ważne jest, żeby nie dopuścić do zachwiania równowagi drużyny, co może nastąpić zarówno przez wprowadzenie postaci z kilkoma mało przydatnymi umiejętnościami, jak i przez obdarowanie gracza bohaterem, będącym hersztem piratów i mającym pod sobą bandę oddanych mu rzezimieszków.

Możesz pozwolić, by do drużyny dołączyło kilku napotkanych BN. Nie jest to jednak dobry pomysł, jeśli twoja drużyna liczy sześciu lub więcej bohaterów. Kiedy decydujesz się na powyższe rozwiązanie, pamiętaj, że do ciebie należy odgrywanie tych BN, tak jak gdyby byli żywymi ludźmi. Ich lojalność w stosunku do BG zależy od tego, w jaki sposób ci będą ich traktować: oburzą się, jeśli wykorzystani zostaną w roli mięsa armatniego lub zmuszeni do wykonywania nieprzyjemnych i niebezpiecznych prac. Mogą wówczas uciec lub zdradzić swych mocodawców, kiedy tylko znajdą kogoś, kto zaoferuje im atrakcyjniejsze warunki. W rozstrzygnięciu takich sytuacji pomogą ci wskazówki zawarte w opisie testu *lojalności* (**WFRP**, str. 70), jednak nie wahaj się zmieniać lub ignorować jego rezultaty gdy uznasz to za konieczne. Pamiętaj również, że potężni BN (postacie mające za sobą kilka profesji), nie będą chcieli przyłączyć się do drużyny jako zwykli najemnicy – niektórzy mogą nawet zażyczyć sobie dowództwa!

SPOTKANIA OPCJONALNE

W oddzielnej broszurze (*Życie na rzekach Imperium*) znajdują się opisy kilku mniej lub bardziej rozbudowanych spotkań i wydarzeń, które – jeśli czujesz się na siłach – możesz rozegrać podczas podróży bohaterów. Główny wątek tej przygody wyjdzie na jaw dopiero wówczas, gdy drużyna odnajdzie leżącą niedaleko Grissenwaldu kryjówkę Etelki Herzen. Jeśli nie grałeś w **Cienie nad Bögenhafen**, to nie tylko straciłeś interesującą, detektywistyczną przygodę, ale także musisz wymyślić teraz sensowny powód, dla którego BG zdecydowali się wybrać w tamtejsze okolice. Być może odnaleźli trupa łowcy nagród, a przy nim kawałek pergaminu, na którym zaznaczono Grissenwald oraz napisano wiadomość o przebywającym tam „złym czarowniku", od którego zlikwidowania może „zależeć przyszłość Imperium". Naturalnie nie sposób określić ani nadawcy, ani adresata listu. Ewentualnie, podczas postoju w jednej z gospód Reiklandu, bohaterowie spotkać mogą tajemniczego „sługę Sigmara" (przestraszonego kapłana, podejrzewającego jakieś knowania Chaosu), który poprosi ich o to, by sprawdzili, co dzieje się pod Czarnymi Szczytami koło Grissenwaldu. Zapłata za wypełnienie tej misji wynosić będzie około 100 ZK, płatnych po powrocie.

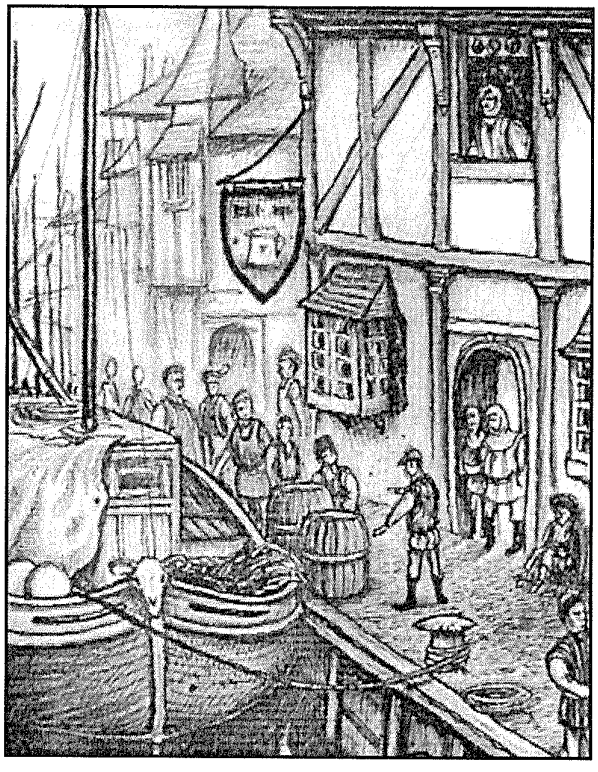
Gdy bohaterowie powrócą, żeby odebrać swe złoto, dowiedzą się, że kilka dni wcześniej człowiek ten został brutalnie zamordowany.

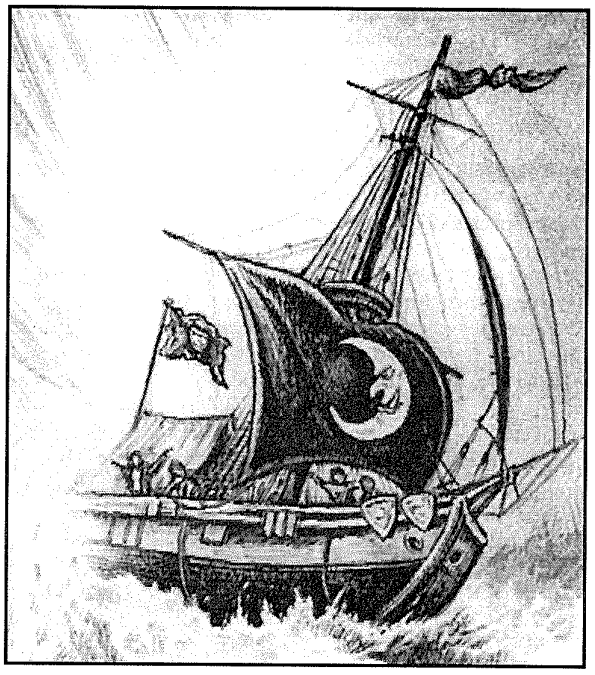
Handel

Na początku przygody bohaterowie wejdą w posiadanie własnej łodzi. Skoro nie nagli ich czas, dlaczego nie mieliby zarobić trochę grosza? Zasady dotyczące tego aspektu gry podane są w broszurze *Życie na rzekach Imperium.* Spotkania na rzece (szczególnie, gdy używa się ich w połączeniu z zasadami handlu) powinny także dostarczyć bohaterom okazji do zmiany profesji na takie jak *przewoźnik, wędrowny kramarz, przemytnik* i *handlarz.* Bez trudu możesz użyć BN jako instruktora – lub też przyjąć, iż każdy, kto świadomie podejmuje się przewozu kontrabandy jest *de facto* przemytnikiem i po wydaniu 100 PD otrzymuje odpowiedni do tej profesji schemat awansu.

NADEJŚCIE HORD CHAOSU

Jeśli nie prowadziłeś **Cieni nad Bögenhafen** lub też twoim bohaterom udało się zwycięsko ukończyć tamtą przygodę, możesz nie czytać tego rozdziału.
Mogło się zdarzyć tak, że w Bögenhafen bohaterom nie udało się przerwać rytuału i całe miasto zostało zniszczone wskutek otworzenia się w nim małych wrót prowadzących do domeny Chaosu. W takim przypadku drużyna już nigdy nie będzie mogła powrócić do tej miejscowości, co więcej, może również potrzebować nowych członków (patrz wyżej). Fakt ten nie powinien jednak zasadniczo wpłynąć na przebieg scenariusza. Najważniejszą poprawką, którą trzeba uwzględnić, są ruchy dużych oddziałów wojska, zmobilizowanych do przeciwstawienia się nowemu niebezpieczeństwu. Każdą rzeką i drogą, prowadzącą w stronę bramy Chaosu, wędrować będą oddziały ciężko opancerzonych knechtów. Informacje na temat najważniejszych jednostek wojskowych znajdziesz w **Wewnętrznym Wrogu** (str. 27-30). Jeśli przyjmiemy, że bohaterowie znajdują się na szlaku łączącym bramę Chaosu z jakimś dużym miastem, stale będą ich mijać spieszące w kierunku zagrożenia oddziały jazdy i piechoty. Drużyna może się też natknąć na czarodziejów w służbie Imperium oraz kapłanów najważniejszych religii, podążających na miejsce katastrofy. Jednocześnie w przeciwnym kierunku uciekać będą masy uchodźców z pobliskich osiedli. W związku z tym znalezienie miejsca w gospodzie będzie niezwykle trudne, znacznie wzrosną też ceny noclegów i posiłków. Z drugiej strony wszyscy napotkani BN będą chcieli dowiedzieć się czegoś nowego o tym straszliwym wydarzeniu, więc znajomość sytuacji otworzy drużynie drzwi wielu domów (oczywiście pod warunkiem, że bohaterowie nie zdradzą swego udziału w spowodowaniu kataklizmu).





ROZPOCZĘCIE PRZYGODY

Po opuszczeniu Bögenhafen, niezależnie od stanu, w jakim pozostawili miasto, bohaterowie mogą podążyć w dowolnym kierunku (patrz Mapa nr 1). Najprawdopodobniej wyruszą do Weissbruck (aby pobrać nauki u szarlatana/aptekarza, spotkanego podczas Schaffenfest w **Cieniach nad Bögenhafen**), Delberz (aby skontaktować się z Heironymusem Blitzenem – mistrzem Wandy, stworzonej przez nas uczennicy czarodzieja, którą być może prowadzi jeden z twych graczy) lub Grissenwaldu (aby znaleźć Etelkę Herzen, która dostarczyła Johannesowi Teugenowi pergamin konieczny w rytuale opisanym w **Cieniach nad Bögenhafen**).
Kolejność, w której bohaterowie wyruszą do tych trzech miejsc, nie jest ważna. Powinieneś ich jednak zachęcić do wydania punktów doświadczenia na podwyższenie cech, nowe umiejętności i – jeśli jest to możliwe – na zmianę profesji. Nie wahaj się odświeżyć graczom pamięć, jeśli zapomnieli o powyższych miejscach, mówiąc na przykład: – Przybywacie więc do Weissbruck, gdzie mieszka aptekarka, którą spotkaliście podczas Schaffenfest.

Purpurowa Dłoń to tajny kult Chaosu, którego członkowie oddają cześć Tzeentchowi i planują obalenie Imperium. Jego agentów znaleźć można wśród przedstawicieli władzy na terenie całego państwa, są nimi nawet wysocy rangą kapłani Sigmara i Ulryka. Grupa ta dąży do odnowienia Herezji Sigmariańskiej (patrz **Wewnętrzny Wróg**, str. 20) i wywołania wielkiego religijnego rozłamu, który pomoże w dziele destabilizacji Imperium. Z pierwszymi efektami ich działalności zapoznać się będzie można w trakcie tej przygody (patrz *Pogłoski i wydarzenia w Imperium*, str. 9).
Purpurowa Dłoń ma swe komórki we wszystkich większych miastach. Teoretycznie każda z nich kontrolowana jest przez rezydujących w Nuln przywódców kultu. Spore odległości pomiędzy miastami sprawiły jednak, że komórki pracują niezależnie od siebie – choć czasem otrzymują rozkazy z góry. Ostatnio wydano właśnie takie polecenie: Kastor Lieberung, *Magister Impedimentae* kultu, zaginął bez wieści i trzeba go odnaleźć za wszelką cenę.



ATMOSFERA GĘSTNIEJE

Przywódcy kultu wiedzą o tym, że Lieberung dostał zawiadomienie o otrzymaniu dużego spadku. Odkąd wyjechał do Bögenhafen, gdzie miał spotkać się z przedstawicielami spółki prawniczej, będącej wykonawcą testamentu, nie kontaktował się z nikim z kultu. Dwóch pomniejszych wyznawców sekty otrzymało polecenie nawiązania kontaktu z Lieberungiem (gdy w drodze do Bögenhafen będzie przejeżdżał przez Altdorf), jednakże kilka dni później znaleziono ich martwych. W tej chwili przywódcy kultu są już pełni podejrzeń: obawiają się, iż Lieberung, zamiast, tak jak wcześniej ustalono, przekazać pieniądze sekcie, zawłaszczył je i uciekł.
Wyznawcy kultu Purpurowej Dłoni nie wiedzą jednak o kilku ważnych sprawach.
Po pierwsze, wieści o spadku były fałszywe. Wymieniona w liście spółka prawnicza nie istnieje, a sama wiadomość była częścią złożonego planu, uknutego przez nieżyjącego już łowcę nagród, pragnącego wciągnąć Lieberunga w pułapkę.
Po drugie, sam Lieberung również nie żyje – zginął podczas ataku mutantów na dyliżans jadący z Middenheim do Altdorfu – zaś jeden z BG jest jego sobowtórem (patrz *Pomylona tożsamość* w **Wewnętrznym Wrogu**).
Obecnie dla sekty najważniejszą sprawą jest skontaktowanie się z Lieberungiem (a raczej z przypominającym go BG) i odzyskanie spadku. Aby tego dokonać, zmobilizowano agentów w całym Reiklandzie...
Jeśli sobowtór Lieberunga zginie, członkowie kultu nadal będą śledzić drużynę mylnie sądząc, że jej członkowie są agentami rywalizującej sekty, którzy zlikwidowali Lieberunga i przejęli jego pieniądze. W tym wypadku niektóre z podanych niżej wydarzeń trzeba będzie odrobinę zmienić (aby dopasować je do nowych okoliczności). Wówczas we wszystkich miejscach, w których według tekstu scenariusza kultyści zajmują się tylko jedną, określoną postacią, do ustalenia kto nią będzie użyj swej wiedzy o graczach i ich bohaterach, lub po prostu wylosuj ją rzutem kostki.

WYDARZENIA

Poniższe wydarzenia opisują reakcję kultu na zniknięcie Lieberunga. Wiedząc, że Magister Impedimentae kierował się w stronę Bögenhafen i przypuszczając, iż wraz z pieniędzmi wróci stamtąd do Nuln, agenci sekty szukają go we wszystkich miejscowościach leżących na trasie podróży. Podane niżej wydarzenia powinny zostać rozegrane w ustalonym przez nas porządku – tak, aby dodać przygodzie odrobiny tajemnicy i napięcia.

Wyd. 1 Przypadkowe spotkanie

Najlepiej byłoby, gdyby poniższe wydarzenie miało miejsce w Wiessbruck, można je jednak rozegrać w każdej miejscowości położonej w okolicach Bögenhafen.
Gdy bohaterowie po raz pierwszy przybywają do miasteczka, spotykają dwójkę członków sekty, podających się za wędrownych kramarzy. Udają, że sprzedają kociołki i patelnie, a jednocześnie pokazują tajne znaki bohaterowi przypominającemu Lieberunga. Jeśli sobowtór Lieberunga nie żyje, kramarze użyją owych znaków, chcąc wybadać do której z innych sekt należą bohaterowie.
Podczas gdy jeden z handlarzy przystępuje do normalnej sprzedaży, drugi drapie się po nosie małym palcem lewej dłoni oraz wtyka do ucha kciuk prawej, pokazując przy tym jej wnętrze i prostując palce. Jeśli *którykolwiek* z BG powtórzy ten znak, obaj kultyści mrugną porozumiewawczo, po czym ten, który dotąd stał spokojnie, poda mu swą prawą rękę. BG nie wiedzą, że jest ona umazana purpurowym inkaustem i że ściskający ją bohater ubrudzi sobie dłoń. Zrobiwszy swoje, rzekomi handlarze szybko znikną w tłumie lub w plątaninie uliczek – zależnie od miejsca, w którym rozgrywa się to wydarzenie. „Purpurowa dłoń" jest znakiem używanym przez sektę, gdy chce ona przekazać ostrzeżenie; członkowie sekty próbują dać do zrozu-



mienia bohaterom, że jeśli nie oddadzą pieniędzy, będą musieli ponieść konsekwencje swoich czynów.
Jeśli żaden z bohaterów nie powtórzy sygnałów, kultyści będą powtarzać dziwne gesty, dopóki na horyzoncie nie pojawi się patrol straży; wówczas znikną z pola widzenia, tak jak opisano to wyżej.
Dopóki ostrzeżenie „purpurowej dłoni" nie zostanie przekazane, sekciarze będą codziennie powtarzać tajne sygnały, używając coraz to nowych przebrań: żebraków, Cyganów, komediantów itp. Po kilku spotkaniach bohaterowie będą bez kłopotu ich rozpoznawać. Członkowie sekty powrócą do Altdorfu, aby złożyć tam raport swoim przełożonym, jeśli przez dwa dni nie uda im się przekazać ostrzeżenia.
Łowcy przygód mogą próbować śledzić kultystów zmierzających do stolicy, jednak ich starania nie przyniosą żadnych rezultatów, ponieważ obaj wyznawcy Chaosu są mistrzami w myleniu pogoni.

Wyd. 2 Cienie

Najlepiej będzie, jeśli poniższa seria wydarzeń zostanie zainicjowana w chwili, gdy bohaterowie mijają lub przejeżdżają przez Altdorf. Od tego momentu drużynę będzie śledzić dwójka członków sekty.
Dwukrotnie w ciągu dnia bohaterowie mają 5% szans na spostrzeżenie swych „cieni". Szansa ta powinna zostać zmodyfikowana przez najwyższą **I** w grupie, ponadto każdy posiadacz *Szóstego zmysłu* dodaje do niej 10%. Wykonuj te testy w tajemnicy.
Jeśli BG dostrzegą szpiegów, powinieneś podać ich dokładny opis tak, aby gracze wiedzieli, co widzą ich bohaterowie. Następnie wykonaj test **Int** kultystów, aby sprawdzić czy zorientowali się, że zostali zauważeni.
Bohaterowie bez trudu mogą zastawić na nich pułapkę, jeśli wynik testu będzie niepomyślny dla członków sekty – w innym wypadku wyznawcy Chaosu bez trudu zdołają jej uniknąć.
Jeśli zdarzy się, że bohaterowie pochwycą lub zabiją szpiegów, jedyną informacją, jaką uzyskają, będzie poniższa notka (*Pomoc nr 1*), znaleziona przy ciele jednego z kultystów:

Do Loorbeera & Kuhna.

Nasi agenci donoszą, że cel podróżuje w towarzystwie grupy, o której wspomniano już przy okazji naszego ostatniego spotkania. Wcześniejsze próby nawiązania kontaktu przyniosły mierne rezultaty. Powinno być jasne, że nie możemy ponownie pozwolić sobie na utratę tropu prowadzącego do naszych pieniędzy – w zwyczajny sposób wysyłajcie więc regularne raporty. Nie zapominajcie, że purpurowa dłoń została już przekazana.

Czas Zmian jest już bliski!
Arcylumen

Nie przejmuj się, jeśli sekciarze biorący udział w *Wydarzeniu 1* nie zdołali przekazać znaku *purpurowej dłoni*. Zwiększy to jeszcze dezorientację graczy, całkiem możliwe, że dojdą do wniosku, że „purpurowa dłoń" to tylko metafora.
Zabitych lub schwytanych członków kultu zastąpią nowi. Bohaterowie będą w dalszym ciągu śledzeni – aż do *Wydarzenia 5*.

Wyd. 3 Bezpośrednie spotkanie

Ten epizod powinien być rozegrany w czasie pobytu bohaterów w Kemperbadzie, w drodze do lub z Jałowych Wzgórz; możesz go pominąć, jeżeli sobowtór Lieberunga nie żyje.
W jakimś pełnym ludzi, lecz anonimowym miejscu (plac targowy, gospoda) do sobowtóra Lieberunga podchodzi osobnik o chytrym wyrazie twarzy, który „nie chce kłopotów – chce tylko szepnąć słówko do twojego ucha". Każda gwałtowana reakcja bohatera lub próba rzucenia czaru skłoni go do natychmiastowej ucieczki. Jeśli jednak BG zareaguje spokojnie na tę propozycję, ów człowiek melodramatycznym, syczącym szeptem przekaże następującą wiadomość:

– Co knujesz Kastor? Bardzo się o ciebie martwiliśmy. Dlaczego zerwałeś z nami kontakt? Mam nadzieję, że nie zapomniałeś o obietnicy dostarczenia Wewnętrznemu Kręgowi tego maleńkiego spadku!

Jeśli BG przy pomocy udanego testu *oszustwa* nie przekonają kultysty o tym, że są właśnie w podróży, której celem jest dostarczenie pieniędzy, będzie on bardzo rozdrażniony. Odejdzie, rzucając gniewne spojrzenia i sycząc:

– Nie zdołasz zamydlić nam oczu. Kto raz do nas przystąpił, nie może już odejść. To było ostatnie ostrzeżenie.

Próba śledzenia członka sekty zakończy się niepowodzeniem. Jeżeli bohaterowie zaatakują go w miejscu spotkania (na placu targowym lub w gospodzie), wywoła to powszechną bójkę. W powstałym zamieszaniu sekciarz umknie. Wkrótce potem przybędzie patrol straży. Strażnicy aresztują większość uczestników bijatyki. Bohaterowie będą musieli zapłacić 1K10 ZK grzywny i spędzić noc w celach, jeśli zostaną schwytani.



Wyd. 4 Pukiel włosów

Wkrótce po przedstawionych wcześniej wydarzeniach, na zatłoczonej ulicy ktoś potrąci sobowtóra Lieberunga (lub wybranego losowo członka drużyny). Następnie osoba ta poczuje silne szarpnięcie za włosy. Gdy się odwróci, ujrzy już tylko znikającą w tłumie, odzianą w purpurę postać. BG nie zdołają jej ani pochwycić, ani śledzić. Rzut oka na włosy bohatera pozwoli stwierdzić, że ktoś odciął cały ich pukiel!

Wyd. 5 Ostatnie ostrzeżenie

W miarę możliwości powinieneś poczekać z rozegraniem tego epizodu do momentu przejazdu bohaterów przez Kemperbad, w powrotnej drodze z Jałowych Wzgórz. Gdy BG wchodzą do gospody, służący przynosi do ich stołu wiadomość. Zamyka ją pieczęć z czerwonego wosku, na którym odciśnięto dłoń wpisaną w symbol Tzeentcha (patrz **Wewnętrzny Wróg,** str. 22). Wewnątrz listu jest kilka odciętych sobowtórowi włosów. Tekst wiadomości możesz przeczytać głośno, graczom zaś wręcz *Pomoc nr 2.* Służący wskaże zakapturzoną postać, jeśli bohaterowie spytają, kto przesyła im tę wiadomość. Siedzi ona przy drzwiach

Mój drogi przyjacielu

Nie możemy pozwolić na to, żeby sprawy nadal toczyły się w złym kierunku. Wewnętrzny Krąg ma zbyt wiele rzeczy na głowie, aby poświęcać tyle uwagi poszukiwaniom zaginionego Magistra Impedimentae. To już ostatnie ostrzeżenie. W ciągu tygodnia przekaż nam 20 000 ZK – chyba że chcesz osobiście zawieźć je do Middenheim. Nie próbuj uciekać, bo wówczas sprawimy, że będziesz błagał nas o łaskę śmierci.

Lepiej bądź z nami w kontakcie...



w towarzystwie czterech złowrogo wyglądających zbirów. Podczas gdy BG będą obserwować tę grupę, człowiek w kapturze zacznie rzucać czar (całkiem otwarcie, nie krępując się obecnością innych osób). Zbiry zatrzymają każdego, kto chciałby mu w tym przeszkodzić.

Jeśli sobowtórowi Lieberunga nie powiedzie się test **SW**, jego dłonie przybiorą jaskrawo purpurową barwę – jest to efekt czaru *Przekleństwo.*

Cały czas chroniony przez zbirów, człowiek w kapturze (czarodziej pierwszego poziomu) wycofa się tylnym wejściem, gdzie na zewnątrz czeka na niego wierzchowiec. Jeśli dojdzie do walki w gospodzie, użyj podanych w **Wewnętrznym Wrogu** standardowych charakterystyk bandziorów.

W przyszłości możesz powtórzyć ten epizod w nieco zmodyfikowanej wersji, jeśli bohaterowi powiedzie się test **SW.**

Dalsza działalność sekty

Oczywiście, zainteresowanie kultu Purpurowej Dłoni bohaterami nie zakończy się wraz z ostatnim opisywanym wydarzeniem. Możesz zwracać uwagę BG na to, że ktoś ich śledzi, a nawet opracować własne zdarzenia, w których będą brać udział członkowie sekty. Jednak my powrócimy do ich działalności dopiero w następnej części kampanii – **Szarej Eminencji.**



Kultyści



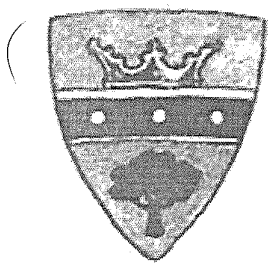
Członkowie sekty oczywiście różnią się między sobą (wzrostem, wagą, kolorem włosów itp.), ale wszyscy mają pewne cechy wspólne. Po pierwsze, należą do tego typu ludzi, którzy zdolni są przybrać szczególnie chytry i przebiegły wygląd, nikczemniejszy nawet od wyglądu złodziei. Po drugie, ich strój zawsze ma jakiś purpurowy element, może to być na przykład tunika, płaszcz, pas itd. Kiedy BG spotykają dwóch lub trzech wyznawców sekty, wykonaj test **Int** łowców przygód. Wynik udany oznacza, że dostrzegli wspólną dla kultystów purpurową część ubrania. Po trzecie, wszyscy członkowie sekty mają na ciele wytatuowaną małą, purpurową dłoń. I na koniec – chociaż sekciarze zajmują się różnymi profesjami (będącymi przykrywką dla ich prawdziwej działalności), każdy z nich zna kilka podanych poniżej zdolności. Nie wahaj się jednak dodać do nich innych, nie związanych z walką umiejętności, jeśli będzie tego wymagała konkretna sytuacja.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	20	3	3	7	40	1	35	30	30	25	30	20

Wiek: 20+ 3K6 **Charakter:** Chaotyczny
Umiejętności: *ukrywanie się w mieście, charakteryzacja, uniki, tropienie, czytanie/pisanie, sekretny język gildii* (Kult Czerwonej Dłoni); *śledzenie, cichy chód w mieście.*
Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP – tułów/ramiona); purpurowe odzienie; broń ręczna (miecz, topór, etc.); 3K6 ZK.

Z podanymi w tym rozdziale informacjami drużyna powinna zaznajomić się w czasie rozgrywania *Śmierci na rzece Reik*. Są one podzielone na pogłoski lokalne oraz wieści o tym, co właśnie wydarzyło się w Imperium. Od ciebie zależy, którym BN wyznaczysz rolę przekazania tych wiadomości i kiedy zapoznasz z nimi graczy. Powinieneś pamiętać także o tym, że zwykły pastuch raczej niewiele wie o zdarzeniach na drugim końcu kraju, zaś szlachcic nie zwróci większej uwagi na plotki szerzące się wśród „pospólstwa".

Wydarzenia w Imperium mają na celu poinformowanie graczy o zbliżającym się kryzysie politycznym, który swe apogeum osiągnie podczas kolejnych wydarzeń, opisanych w dalszych częściach kampanii. Nie mają one jednak na celu odrywania BG od głównego wątku przygody. Zawsze możesz przyjąć, że dochodzące do uszu bohaterów wieści mają już kilka tygodni, w związku z tym jakakolwiek związana z nimi działalność pozbawiona jest większego sensu. Pogłoski są zbliżone do tych, które zostały podane w *Pomylonej tożsamości* (patrz **Wewnętrzny Wróg**, str. 39). Nie są to wiadomości w pełni prawdziwe lub ścisłe, opierają się jednak na autentycznych wydarzeniach.



Wieści z prowincji

1. Koronowany książę Hergard von Tasseninck – jedyny syn i spadkobierca Wielkiego Księcia Halsa von Tassenincka, pana Ostlandu, został zabity podczas wyprawy w Szare Góry (patrz *Pomoc nr 1* w **Wewnętrznym Wrogu**).
2. Wielki Książę Ostlandu oskarżył Wielkiego Diuka Gustava von Krieglitz z Talabeclandu o spowodowanie śmierci swojego syna.
3. Oddział kawalerii diuka von Krieglitza został napadnięty na granicy z Ostlandem, miejscowa ludność ucieka w popłochu obawiając się odwetowego ataku z Talabeclandu.
4. Cesarz Karl-Franz zapadł na nieznaną chorobę. Jego śmierć wywoła nieopisane zamieszanie, ponieważ, jak wszystkim dobrze wiadomo, jego następca – książę Wolfgang – jest zupełnym imbecylem i pozostali elektorzy nigdy nie zaakceptują go na tronie.
5. Cesarz Karl-Franz wydał nowy edykt, wedle którego w Imperium nie ma mutantów. Prześladowanie lub zabijanie nieszczęśników naznaczonych jakąś fizyczną deformacją, wyłącznie z powodu ich wyglądu, jest od tej chwili nielegalne i karane śmiercią. (Daj graczom *Pomoc nr 3*).
6. W kilku miastach Middenlandu wybuchły zamieszki. Wyznawcy Sigmara buntują się przeciw prześladowaniom, jakich rzekomo doznają z rąk Rycerzy Panter – zakonu rycerskiego służącego Ulrykowi (patrz **WewW**, str. 18).
7. Łowca czarownic, były kapłan Sigmara, został zlinczowany w Schoppendorfie (miasteczku w Middenlandzie).
8. We wszystkich stolicach prowincji trwa wzmożona rekrutacja strażników dróg i rzek, w celu przeciwstawienia się rosnącej fali bandytyzmu na szlakach handlowych.

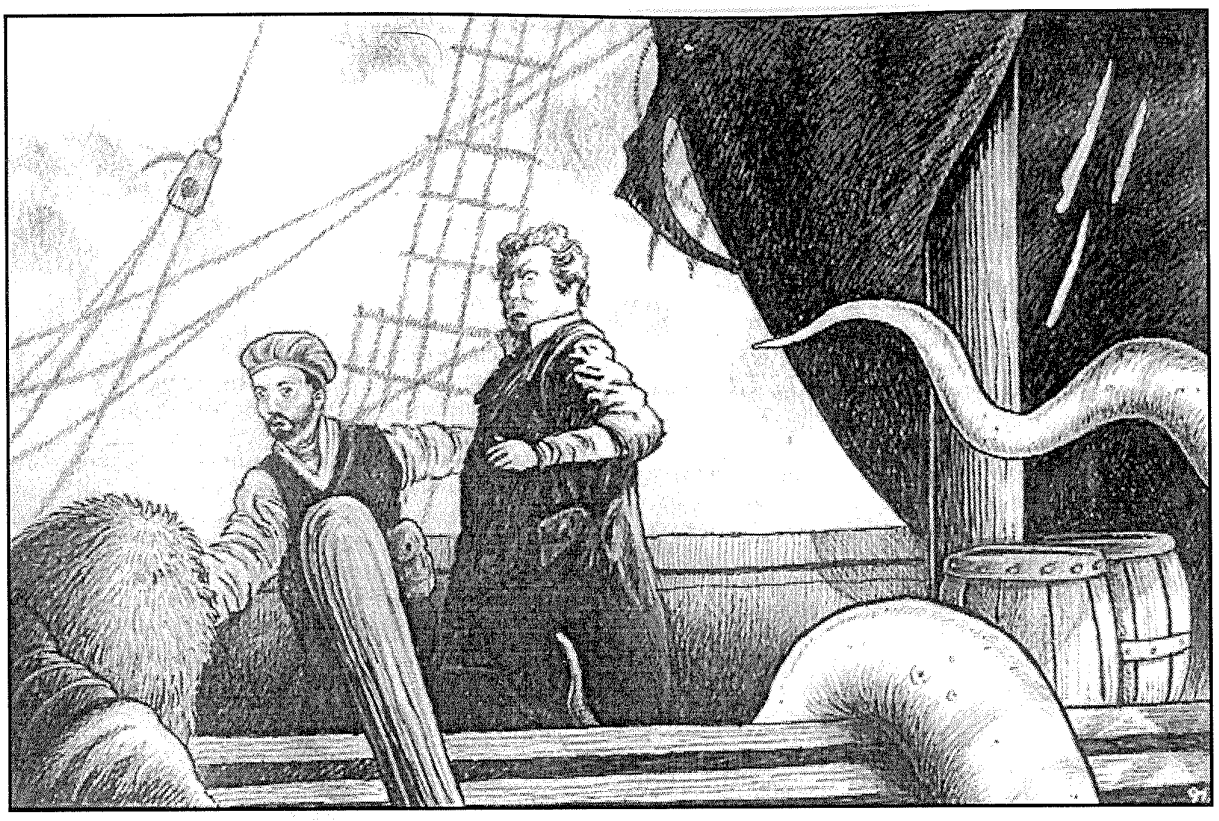
Pogłoski

1. Koronowany książę Wolfgang Holswig-Abenauer – główny pretendent do tronu, z rozkazu Cesarza został uwięziony we własnym zamku.
   Uwaga dla MG: Pogłoski o tym wydarzeniu szybko się rozchodzą, poniższe punkty podają kilkanaście możliwych wyjaśnień, które można dodać do głównej części informacji.
   a) Dotknęła go ręka Chaosu, przez co wyrósł mu szczurzy ogon.
   b) Zaraził się grobową zgnilizną lub czerwoną ospą *(lub inną wybraną przez MG chorobą)*.
   c) To dla jego własnego dobra – bracia usiłują go zabić.
2. Książę nie jest więźniem, ale nie chce nikogo wpuszczać do zamku (z wyjątkiem dostawców żywności), ponieważ:
   a) Zaczął służyć bogom Chaosu (rozpowszechnianie takich plotek uważane jest za zdradę, dlatego BG usłyszą to wyłącznie od osoby, która ufa w umiejętność zachowania przez nich dyskrecji).
   b) Jest bredzącym obłąkańcem; zawsze był odrobinę dziwny, teraz zaś kompletnie oszalał.
   c) Zrobił z niego czubka jeden z demonologów, a Cesarz stara się, żeby nie było o tym za głośno.



3. Kupcy z Marienburga zmieniają etykiety bretońskiej brandy na „produkt Sudenlandu", aby obejść embargo nałożone na trunek przez cesarskich poborców podatków (patrz *Ludzie żyjący na rzekach Imperium*).
4. Wittgendorf to bardzo nieprzyjemne miejsce. Wszyscy jego mieszkańcy są „jacyś tacy niedorozwinięci". Podobno kiedyś było to kwitnące miasto, ale teraz rzadko kto tam się zapuszcza. *(Plotka ta powinna być podana jako odpowiedź na konkretne pytanie BG o tę miejscowość)*.
5. Wszyscy strażnicy dróg i poborcy podatków to kanciarze. Za najbłahsze przewinienie skonfiskują ci towar, a potem sami go sprzedadzą.
6. W Reiku, na południe od Kemperbadu, regularnie znajduje się dryfujące ciała mutantów. Tylko w zeszłym tygodniu wyłowiono z rzeki np. jednego z jasnozielonym futrem i czterema oczyma na czułkach. *(Dla MG: są to ofiary nieudanych eksperymentów, zrzucone z murów zamku Wittgenstein)*.
7. Trzymajcie się z dala od zamku Wittgenstein – jest tam jakieś zło, ale nawet łowcy czarownic omijają to miejsce. Rodzinę Wittgensteinów chroni stary cesarski przywilej, pochodzący jeszcze z Wieku Trzech Cesarzy *(Wykorzystaj tę plotkę, aby powstrzymać drużynę przed przedwczesnym odwiedzeniem Wittgendorfu)*.





Wydarzenie to ma miejsce wkrótce po opuszczeniu przez drużynę Bögenhafen. Tak jak to opisano w **Cieniach nad Bögenhafen**, drużyna może wyjechać z miasta rzeką (wraz z Josefem Quartijnem, ewentualnie na pokładzie skradzionej łodzi) albo też gościńcem: pieszo, przywłaszczonym dyliżansem, bądź konno. Nie jest ważne, w jaki sposób bohaterowie wyjadą z miasta, ani gdzie się skierują – opisywany epizod jest łącznikiem pomiędzy **Cieniami nad Bögenhafen** a **Śmiercią na rzece Reik**.

Możesz uczynić dwie rzeczy, jeśli BG nie uczestniczyli w wydarzeniach opisywanych w **Cieniach nad Bögenhafen**:

1. Kup ten scenariusz (natychmiast!) i rozegraj go, zanim rozpoczniesz **Śmierć na rzece Reik**: bohaterowie zdobędą w ten sposób wiele cennych informacji, a także zyskają szansę zdobycia kilku dodatkowych punktów doświadczenia.
2. Rozpocznij przygodę wydarzeniem powiązanym w jakiś sposób z faktami opisanymi w paragrafie *Rozpoczęcie przygody*. Później, gdy bohaterowie będą już wędrować brzegiem rzeki, natychmiast przejdź do przedstawienia poniższych wypadków.

Wybór należy do ciebie; bardziej satysfakcjonujące byłoby rozegranie wcześniejszych części **Wewnętrznego Wroga**, napisanych z myślą o tym, aby w interesujący i wielowątkowy sposób doprowadzić graczy do **Śmierci na rzece Reik**. Jednak, jeśli wolisz, przygodę tę można rozegrać samodzielnie.

Zmarszczki na wodzie

Zadaniem tego epizodu jest zaopatrzenie bohaterów we własną łódź. Pamiętaj, że nawet jeśli drużyna podróżuje drogą nie biegnącą brzegiem rzeki, to prędzej czy później zbliży się do niego – a wtedy może spotkać ją to, co opisano w poniższym rozdziale.

Jeśli bohaterowie płyną rzeką, to po pewnym czasie dostrzegają dryfujące z prądem ciało człowieka. Jest zmasakrowane, tkwi w nim kilka bełtów.

Jeżeli bohaterowie wędrują drogą, widzą biegnącego ku nim od rzeki obdartego, przemoczonego przewoźnika. Krwawi z wielu ran, z jego boku sterczą dwa bełty. Chwiejąc się, podchodzi do bohaterów, wskazuje na rzekę, ostatkiem sił krzyczy: – Mutanci! – i pada martwy. Przy ciele nie ma żadnych ciekawych lub cennych przedmiotów. Drużyna kontynuuje swą podróż po rzece lub wzdłuż jej brzegu. Wkrótce łowcy przygód widzą łódź rzeczną, swobodnie dryfującą wzdłuż brzegu. Na jej pokładzie leżą ludzkie i nieludzkie ciała. Żadne nie daje znaku życia.

Uwaga dla MG: W dalszej części tego spotkania posługuj się *Mapą nr 2*.

W tym momencie każdy bohater posiadający *Szósty zmysł* dozna nieprzyjemnego uczucia, że ktoś go obserwuje – nie będzie jednak mógł stwierdzić ani kto, ani skąd.

Łódź zaatakowała banda mutantów, dowodzona przez mackowatego zwierzoczłeka Chaosu (patrz ustęp *Napastnicy*, zamieszczony niżej). Ocaleli napastnicy wciąż są w pobliżu łodzi. Na drzewie (oznaczonym na mapie X) stróżuje skrzydlaty mutant, można go dostrzec po udanym teście *obserwacji*, wykonanym z ujemnym modyfikatorem -20%. Naśladując pohukiwanie sowy stwór ów ostrzeże swych przebywających na łodzi kamratów – każdy Ranger, który wykona udany test **Int**, będzie zaskoczony tymi odgłosami, ponieważ o tej porze sowy nie wychodzą jeszcze ze swych legowisk.

Dwaj mutanci plądrują kabinę, zwierzoczłek zaś przyczaił się pod powierzchnią wody po drugiej stronie łodzi. Jest to typowa, średniej wielkości łódź handlowa (patrz dodatek *Życie na rzekach Imperium*).

Zaraz po wejściu bohaterów na pokład w ich kierunku zanurkuje skrzydlaty mutant, a dwa przebywające w kabinie stwory zaatakują każdego, kto zechce się w niej ukryć. Będą walczyć do śmierci – swojej lub przeciwnika. Skrzydlaty mutant ucieknie, jeśli jego kamraci na pokładzie zostaną zabici lub też gdy jego **Żyw** spadnie do 3 lub mniej punktów.

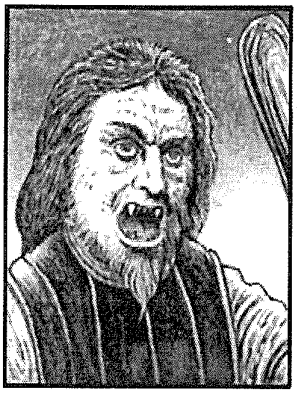
Kiedy na łodzi rozgorzeje walka, zwierzoczłek z mackami będzie próbował ściągnąć nimi każdego, kto jest w ich zasięgu (metr od relingu). Jeśli pierwsza próba ataku nie zostanie zauważona (a będzie, jeżeli przebywający na pokładzie bohater wykona udany test *obserwacji*, w przypadku posiadacza *szóstego zmysłu* dodatkowo zmodyfikowany o +10), zwierzoczłek po udanym teście **WW** oplecie macką nogę swej ofiary i ściągnie ją do wody. Jeżeli zostanie zauważony, test jego **WW** będzie wykonywany z ujemnym modyfikatorem – 20. Potwór ponawia swe ataki do momentu, gdy jego starania zakończą się sukcesem. Zwierzoczłek ucieknie, jeżeli jego **Żyw** spadnie do 3 lub mniej punktów.

Gdy macki zwierzoczłeka oplotą już ofiarę, oboje muszą wykonać test **Siły** (osoba posiadająca umiejętność *Zapasy* otrzymuje do tego testu dodatni modyfikator +10).

Jeśli wynik testu będzie udany lub niepomyślny dla obu stron, ofiara wciąż będzie opleciona mackami, ale nie zostanie ściągnięta z pokładu. Macki są celem *nieruchomym* (automatyczne trafienie, podwójne obrażenia) i jeżeli schwytana osoba zada im 5 lub więcej punktów obrażeń, uwolni się odcinając je.

Jeśli test uda się pomyślnie wykonać tylko ofierze, zdoła się ona oswobodzić i uciec poza zasięg macek.

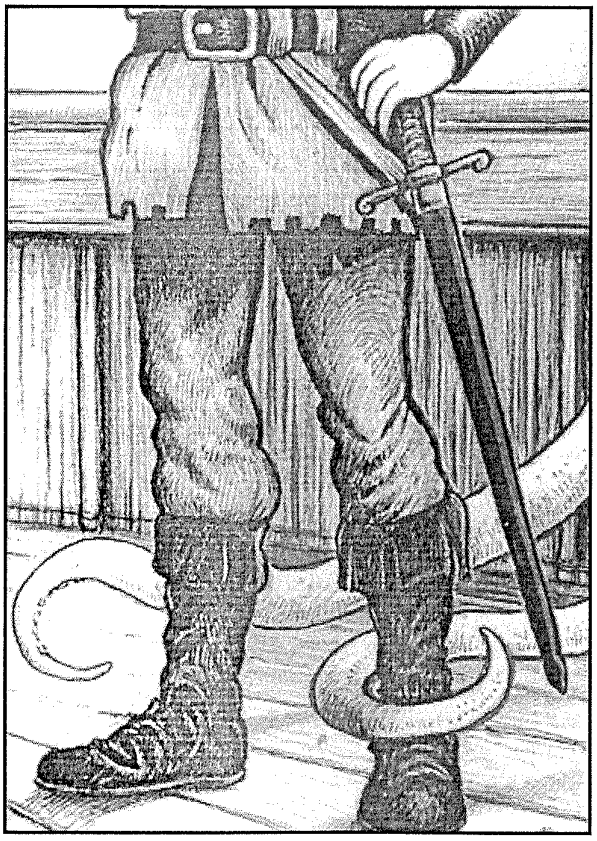
Jeżeli wynik testu będzie udany tylko dla zwierzoczłeka, uda mu się ściągnąć ofiarę za burtę. Może ona wówczas wykonać test **I**. Pomyślny wynik oznacza, że zdołała złapać się okrężnicy i może spróbować wykonać test **S.** Jeśli i on będzie pomyślny, nie wpada do wody, jednak nie może atakować. Nieudany wynik pierwszego testu oznacza utratę 1 punktu **Żyw**, przy czym nie bierze się pod uwagę **Wt** lub pancerza. Zwierzoczłek stara się utopić swego przeciwnika. Bohater może próbować dalej walczyć, ale przeciw zwierzoczłekowi skuteczna okaże się tylko broń kłuta (miecz, włócznia, sztylet). Opleciony mackami i walczący pod wodą bohater odejmuje 20 od wartości swej **WW** i 2 punkty od zadawanych obrażeń. Dodatkowo, co rundę, musi też wykonywać test **Siły**. Sukces oznacza, że udało mu się uwolnić – pod warunkiem jednak, że potworowi nie powiedzie się test jego **Siły**. Ten test jest powtarzany co rundę, do momentu uwolnienia się lub utopienia schwytanego bohatera (topienie się – patrz **WFRP**, str. 74), lub też do chwili, w której **Żyw** zwierzoczłeka spadnie do 3 lub mniej punktów. W takiej sytuacji stwór po prostu ucieknie.











Napastnicy

Zwierzoczłek z mackami

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	3	4	11	30	1	-	29	34	29	24	10

Zasady specjalne: Mutacje potwora to: wypukłe oczy; płetwy zamiast stóp (pływanie bez zmniejszania **Sz**), zdolność oddychania pod wodą; macki zamiast ramion.

Mutanci

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	6*	30	1	29	29	29	29	29	16

* dwóch mutantów jest już rannych (patrz niżej)

Zasady specjalne:

a) na drzewie – skrzydlaty mutant jest uzbrojony we włócznię, lata jak istota *przyziemna*

b) w kabinie – mutant z dziobem, uzbrojony w miecz, 3 punkty **Żyw**; mutant porośnięty futrem, uzbrojony w pałkę, ma jeszcze 4 punkty **Żyw**.

ZDOBYCZ

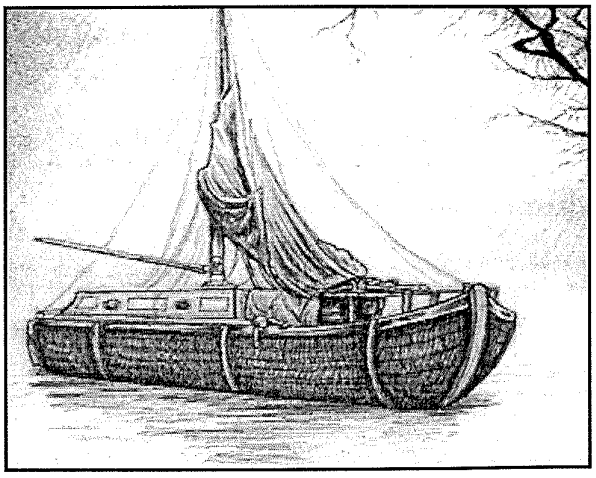
Gdy napastnicy zostaną już pokonani, bohaterowie mogą rozejrzeć się po łodzi. Jest na niej pięć trupów; trzy z nich to ludzie (mężczyzna i kobieta po trzydziestce i szczątki czterdziestoletniego mężczyzny), pozostałe dwa to ciała mutantów. Twarz jednego z nich jest podobna do nagiej, bezwłosej czaszki, oczy wiszą na czułkach, drugi ma ptasie nogi, futrzasty ogon i jedno oko umieszczone na końcu nosa. Przy ciałach można znaleźć:
2 kaftany kolcze z rękawami (pasujące na dwóch BG); 2 czepce kolcze; 3 miecze (jeden złamany); 1 kuszę; 13 dobrych bełtów; 4 sztylety; 2 pałki; 12 ZK, 14/7 w drobnych monetach.

Coś pod pokładem

W czasie przeszukiwania łodzi BG usłyszą odgłosy kroków dochodzące z ładowni. Jeśli zechcą tam zajrzeć, to po udanym teście *obserwacji* dostrzegą, że wieko jednej ze skrzyń nieznacznie się poruszyło; jeżeli nikomu nie udało się pomyślnie przejść tego testu, każdy powinien wykonać test *słuchania cichego hałasu* (**WFRP**, str. 70). Jeśli bohaterowie krzykną: – Kto tam? (lub coś w tym rodzaju), wtedy odgłosy nagle ucichną; po otwarciu skrzyni łowcy przygód znajdą wewnątrz niej skuloną kobietę. Ta wrzaśnie głośno i wyciągnie zza pazuchy nożyk, wymachując nim zapamiętale. Odetchnie jednak z ulgą i schowa swoją broń, gdy tylko zobaczy, że to nie mutanci odkryli jej schronienie. Kobieta przedstawi się jako Renate Hausier, wędrowny kramarz z Grünburga. Powie również, że przez kilka ostatnich tygodni pracowała w okolicach Bögenhafen. W trakcie wydarzeń opisanych w **Cieniach nad Bögenhafen** przebywała w podmiejskich wioskach i – nie wiedząc nic o owych wypadkach – wsiadła na łódź płynącą do Herzhaldu. Wyjaśni, że podczas ataku mutantów przebywała w ładowni.

> – *Wyjrzałam i zobaczyłam tego straszliwego, trupiogłowego potwora. Wiem, powinnam walczyć, ale wszystko co mogłam zrobić, to jedynie ratować swoją skórę. Schowałam się w końcu tutaj, miałam nadzieję, że nikt mnie nie znajdzie.*

Renate zidentyfikuje zwłoki Fritza Segela, właściciela łodzi, jego syna Albrechta oraz synową Heidi.
W ładowni znajduje się 75 worków z wełną (każdy z nich waży 250 punktów obciążenia – patrz *Reguły handlu* w *Życiu na rzekach Imperium*).



Renate Hausier – człowiek, kobieta, Łotr (wędrowny kramarz)



Renate to bardzo niezależna i pewna siebie młoda kobieta. Jest często brana za Cygankę; lubi bogato zdobione ubrania w jaskrawych kolorach, kruczoczarne włosy przykrywa czerwoną chustą, w uszach ma dwa duże, złote kolczyki. Renate to osoba z natury ostrożna (choć bohaterowie mogą to nazwać inaczej), czuje dużą niechęć do przemocy fizycznej. Postawiona w potencjalnie niebezpiecznej sytuacji zawsze stara się znaleźć jakieś w miarę pokojowe wyjście – próbuje oszustwa, ukrywa się lub ucieka. Uwielbia podróże i zwiedzanie świata. I to właśnie, a nie jakiś szczególny pociąg do przygód, skłoniło ją do wybrania życia wędrownego kramarza. Jeśli bohaterowie zaproponują jej przyłączenie się do swej grupy, zrobi to z ochotą, wychodząc z założenia, że będzie bezpieczniejsza w większym i dobrze uzbrojonym towarzystwie.

Sz	WW	US	S«	Wt*	Żyw«	I«	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd«
5	34	28	4	4	8	43	1	37	25	33	34	37	41

« W wartości tej cechy uwzględniono już jeden awans
* W charakterystyce uwzględniono już odpowiednią umiejętność.

Wiek: 23 **Punkty Przeznaczenia**: 2

Umiejętności: *opieka nad zwierzętami*; *gadanina*; *przekupstwo*; *powożenie*; *szacowanie*; *ucieczka*; *targowanie się*; *zielarstwo*; *sekretne znaki wędrownych kramarzy*; *specjalna broń – broń uliczna*; *bardzo wytrzymała.*

Przedmioty: nóż; 2 żelazne kotły, 12 małych noży i widelców; 300 szpilek; 3 szpule kolorowej wstążki; latarnia, plecak; krzesiwo i hubka; 4 koce; 10 metrów liny, sakiewka z 14 ZK, 17/6.

CO TERAZ?

W tym momencie bohaterowie mogą poczuć się trochę zagubieni. Renate zachęci ich do przejęcia łodzi wraz z ładunkiem, tak aby mogła dotrzeć do celu swej podróży w Wiessbrucku. Jeśli drużyna wciąż płynie z Josefem, to poinformuje on bohaterów, że normalną praktyką w takich wypadkach jest przejmowanie opuszczonych łodzi. Bohaterowie posiadający umiejętność *Wiedza o rzekach* przypomną sobie, że można korzystać z nich aż do odnalezienia właściciela. W ramach zapłaty za opiekę nad statkiem wolno także zatrzymać wszystkie zyski z tego okresu. Co więcej, zdarza się, że właściciel wypłaca także nagrodę. Powyższe wiadomości łowcy przygód usłyszą od Josefa lub Renate, jeśli żaden spośród nich nie zna tej umiejętności.
Bohaterowie zyskali właśnie łódź, ładunek (patrz zasady dotyczące handlu przedstawione w *Życiu na rzekach Imperium*) oraz pasażera (który może przyłączyć się do nich jako BN lub BG). Jeżeli do tej pory płynęli z Josefem, czeka ich suto zakrapiane pożegnanie, jeśli zaś nie ma wśród nich nikogo z umiejętnością *wiosłowanie* lub *żeglowanie* (patrz *Życie na rzekach Imperium*), Josef poświęci jeden dzień na zaznajomienie ich z podstawami kierowania łodzią. Jest to zbyt krótki okres, aby nauczyć się nowej umiejętności, każdy z bohaterów może jednak wykonać test **Int**; ci którym się on uda, aż do opanowania odpowiednich umiejętności otrzymują modyfikator +10 do testów *kierowania łodzią.*

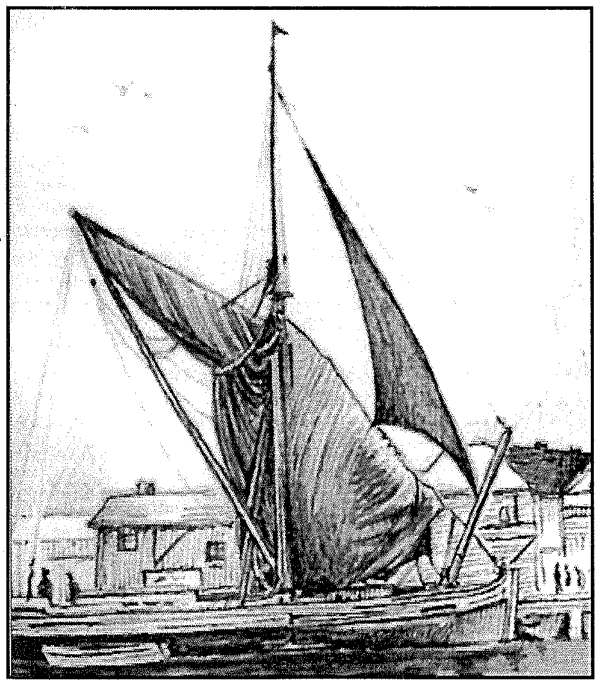
Oprócz możliwości nauczenia się nowej profesji, Weissbruck stwarza także bohaterom okazję sprzedania znalezionego przez nich towaru, rekrutacji BN lub przyjęcia nowych członków drużyny. Do urozmaicenia podróży możesz wykorzystać kilka pomysłów podanych w dodatku *Życie na rzekach Imperium*, zaś gdy bohaterowie dotrą już na miejsce, zajrzyj do *Mapy nr 6* z **Wewnętrznego Wroga**.

POSZUKIWANY: APTEKARZ

Jeśli drużyna uczestniczyła w wydarzeniach opisywanych w scenariuszu **Cienie nad Bögenhafen**, to bohaterowie znają już Elvyrę Kleinestun, szarlatana i byłą aptekarkę, która obiecała nauczyć chętnych jednej z tych profesji. Jeśli bohaterowie nie uczestniczyli w tej przygodzie, to potraktuj Elvyrę jako starą znajomą, która kiedyś obiecała naukę jednemu z bohaterów.
Tak czy inaczej, drużyna powinna podążyć do domu Elvyry, aby skorzystać z jej oferty.

Nikogo nie ma w domu

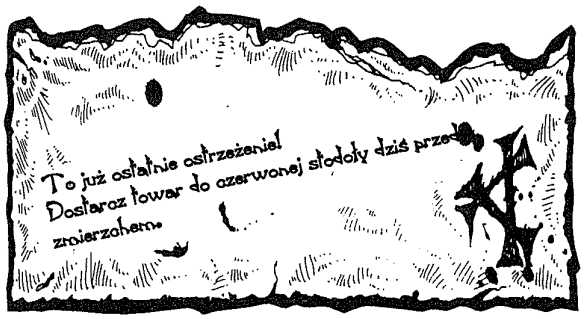
Bohaterowie nie będą mieć problemów z odnalezieniem domu Elvyry, niezbyt okazałego budynku, stojącego na północny wschód od gospody „Pod Szczęśliwym Człowiekiem". Aptekarka jest tu dobrze znana, drogę do jej domu może wskazać choćby właściciel jednej z miejscowych karczm. Dom wygląda całkiem zwyczajnie, ma dwa pomieszczenia na parterze i dwa na piętrze (patrz *Mapa nr 3*). Jest zadbany i niedawno go odmalowano, przypomina uroczą wiejską zagrodę, ozdobioną rosnącymi w skrzynkach ziołami i kwiatami. Po przybyciu na miejsce bohaterowie zauważą, że jedno okno jest wybite (udany test *obserwacji* – ktoś wybił je z zewnątrz. Kilka nitek, pozostałych na tkwiących w ramie kawałkach szkła, pozwala domyślić się, że ktoś wszedł tędy do środka). Na ulicy leżą szczątki roztrzaskanej skrzynki na kwiaty.
W domu brak oznak życia. Drzwi są zamknięte (JZ 20%), nikt też nie odpowiada na pukanie. Zajrzawszy przez okno, bohaterowie ujrzą ślady gwałtownej walki – połamane meble, potłuczone szkło, itp.; nigdzie nie widać jednak Elvyry.



W czasie przeszukiwania domu, wykonaj sekretny test **Int** bohaterów. Sukces oznacza, że dostrzegli całkowity brak aptekarskich ingrediencji, zarówno ziołowych jak i chemicznych.

a. Salon

Ten pokój został kompletnie zdemolowany. Udany test *obserwacji* pozwoli odkryć ślady krwi na kilku odłamkach szkła. Po udanym teście *przeszukiwania*, bohaterowie znajdą ręcznie pisany liścik (wręcz graczom *Pomoc nr 4*).



b. Kuchnia/Spiżarnia

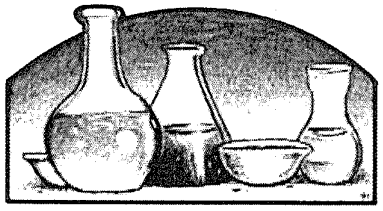
Kuchnia także została zdemolowana. Zawartość wszystkich półek i szafek (garnki, patelnie, żywność itp.) wyrzucono na podłogę.
W tym pomieszczeniu znajdują się schody do piwnicy, ukryte pod dużym kredensem. Klapę w podłodze dostrzec można dopiero po odsunięciu mebla. Udany test *przeszukiwania* pozwoli odkryć lekki powiew (przepływ powietrza) w okolicach kredensu.
Jeśli klapa nie zostanie znaleziona, bohaterowie mają 30% szans usłyszenia cichych kroków dochodzących z piwnicy – jest to *cichy* dźwięk (**WFRP**, str. 70). Jeśli im się to uda, odkryją, że źródło tych hałasów znajduje się w pobliżu kredensu.

c. Piwnica

Po otworzeniu klapy widać śliskie i strome schody, prowadzące do leżącej 5 metrów niżej piwnicy. Gdy bohaterowie otworzą klapę, jakiś mały, nieokreślony kształt zeskoczy na niższą część schodów i zniknie w ciemnościach. Wydarzy się to tak szybko, że bohaterowie zostaną całkowicie zaskoczeni (osoby dysponujące *błyskawicznym refleksem* mogą uniknąć zaskoczenia wykonując udany test **Inicjatywy**). Kształt ma około metra wysokości, a udany test *obserwacji* pozwoli stwierdzić, iż jest to humanoid – jednak w kiepskim oświetleniu nic więcej nie da się już dostrzec. Ponieważ bohaterowie spoglądają z jasności w ciemność, bezużyteczne będzie tu *Widzenie w ciemnościach*. Po zniknięciu kształtu z pola widzenia przez chwilę słychać będzie jeszcze jakieś ciche odgłosy, dobiegające z ciemności, potem wszystko ucichnie.
Jeśli bohaterowie zdecydują się zejść do piwnicy, to w połowie schodów natkną się na brakujący stopień. Jeśli idący na przedzie BG widzi w ciemnościach lub dysponuje jakimś źródłem światła, dostrzeże brak stopnia po udanym teście *obserwacji* zmodyfikowanym o +20; w innym wypadku testuje się tylko *połowę* **I** bohatera. Bohater, który nie dostrzeże luki w schodach, spadnie na podłogę z wysokości 2 metrów i skręci sobie kostkę (**Sz** i **I** zmniejszone o połowę przez okres K4 godzin).
Wkroczywszy do piwnicy, drużyna znajdzie małą dziewczynkę, skrytą wśród zalegających w kącie szmat i pudeł. Udany test **Ogd** (kobiety otrzymują do niego dodatni modyfikator +20) pozwoli wytłumaczyć znajdzie, że bohaterowie nie chcą zrobić jej krzywdy – jeżeli wynik testu będzie niepomyślny, dziecko spróbuje wyrwać się bohaterom i wybiec z domu.

Każda osoba, stojąca między nim a drzwiami, złapie uciekinierkę po zakończonym sukcesem teście **I** (z ujemnym modyfikatorem -10, odzwierciedlającym posiadaną przez dziewczynkę umiejętność wykonywania *uników*) – mała będzie jednak walczyć dalej, próbując ugryźć trzymająca ją osobę. Co rundę bohaterowie mogą wykonywać testy **Ogd** i próbować ją uspokoić.

Jeśli bohaterom uda się uspokoić dziecko, dziewczynka powie, że ma na imię Liza. Ma dziesięć lat i jest sierotą – sądzi, że Elvyra jest jej ciocią, ale nie jest tego pewna. Liza pomaga Elvyrze, sprząta dom, nosi wodę i wykonuje inne zajęcia gospodarskie. Jeśli ktoś zapyta ją o to, co przydarzyło się Elvyrze, dziewczynka odpowie, że dwa dni temu przyszło do niej dwóch mężczyzn, którzy odeszli po zrobieniu wielkiej awantury. Wieczorem następnego dnia Elvyra złapała ją na zabawie kolorowymi proszkami. Za karę zamknęła ją w piwnicy. Wkrótce Liza usłyszała nagły hałas i krzyki Elvyry. Zamieszanie trwało przez dłuższy czas. Dziewczynka schowała się między pudłami i siedziała tam cichutko, mając nadzieję, że nikt jej nie znajdzie. Nawet długo po zapadnięciu ciszy nie odważyła się wystawić nosa z piwnicy. Kiedy usłyszała chodzących po domu bohaterów, podkradła się na szczyt schodów, chcąc zorientować się w sytuacji i wystraszyła się, gdy nagle otworzyli klapę.



To wszystko, co wie Liza – nie ma pojęcia, kim byli mężczyźni i czego chcieli. Poproszona o ich opisanie, powie tylko, że byli duzi, nieokrzesani i brzydko pachnieli.

Liza Sauber – człowiek, dziewczynka



Liza chodzi na bosaka, ubrana jest w zgrzebną, lnianą koszulę, ma płowe włosy splecione w dwa długie warkocze. Jest bardzo przywiązana do Elvyry i zrobi wszystko co w jej mocy, aby pomóc bohaterom w jej uratowaniu.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	25	31	2	2	5	38	1	31	27	31	25	31	35

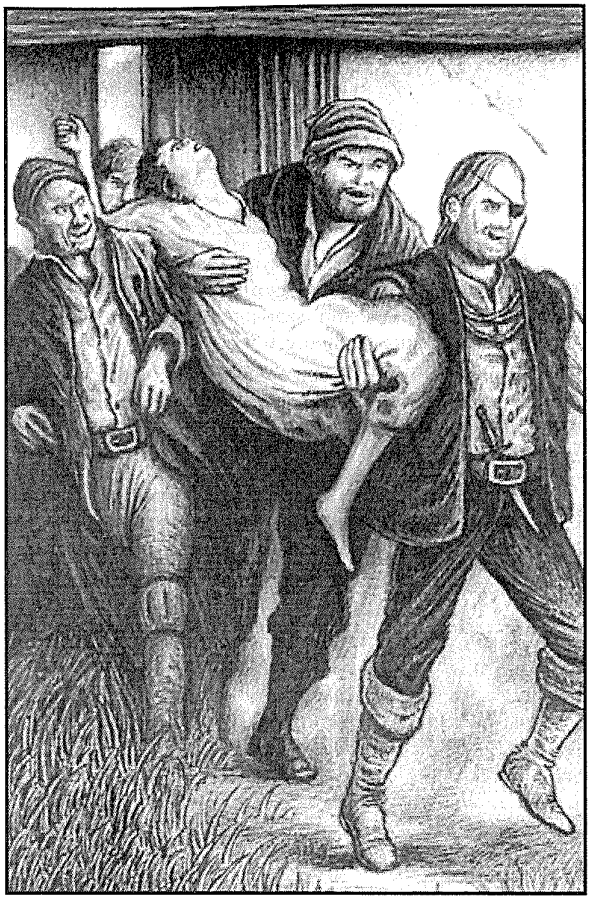
Wiek: 10

Umiejętności: *uniki.* **Przedmioty:** brak.

W piwnicy schowana jest także apteczka Elvyry. Ukryto ją za fałszywym murem, i dlatego bardzo trudno ją znaleźć, zabezpiecza ją także skomplikowany zamek (JZ 50%). Szczegóły dotyczące zawartości apteczki znajdziesz niżej, w paragrafie *Zioła, leki i trucizny.*

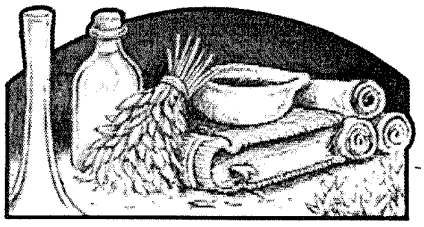
d & e. Sypialnie

Są to dwa skromnie umeblowane pomieszczenia, w których zazwyczaj spały Elvyra i jej siostrzenica Liza. W każdym pokoju stoi drewniane łóżko, przykryte puchową pościelą, miednica i dzbanek do mycia oraz szafka z szufladami na przybory toaletowe, ubrania itp. Oba pokoje zostały zdemolowane. Pościel rozpruto, po całym pokoju fruwają pierze. Pióra są nawet wewnątrz szuflad.



PORWANIE!

Podczas swych handlowych podróży Elvyra naraziła się kilku ludziom, w tym kapitanowi straży miejskiej z Altdorfu. Alberich Hollzauber, mieszkający w tym mieście demonolog, odkrył, że jest tam poszukiwana pod innym nazwiskiem. Spróbował wykorzystać tę informację, aby ją szantażować. Dwa dni temu do Weissbruck przybyła grupa jego ludzi z listem, w którym czarodziej napisał, że nie wyjawi władzom miejsca jej pobytu pod warunkiem, że Elvyra pomoże mu w przygotowaniach do rzucenia potężnego czaru, do którego niezbędnych jest kilka rzadkich ingrediencji, spreparowanych i zmieszanych przez specjalistę.



Mimo kilku prób pokojowej perswazji, Elvyra nie poddała się szantażowi. W nocy przed przybyciem bohaterów porwali ją słudzy Hollzaubera, zamierzający przewieźć ją do Altdorfu. Gdy bohaterowie przybywają do Weissbruck, Elvyra jest przetrzymywana w opuszczonej stodole, stojącej poza granicami miasteczka, nie opodal brzegów kanału.

Poszukiwania

W domu Elvyry bohaterowie mogli znaleźć kilka śladów, wskazujących miejsce pobytu kobiety jej i porywaczy.

Straż

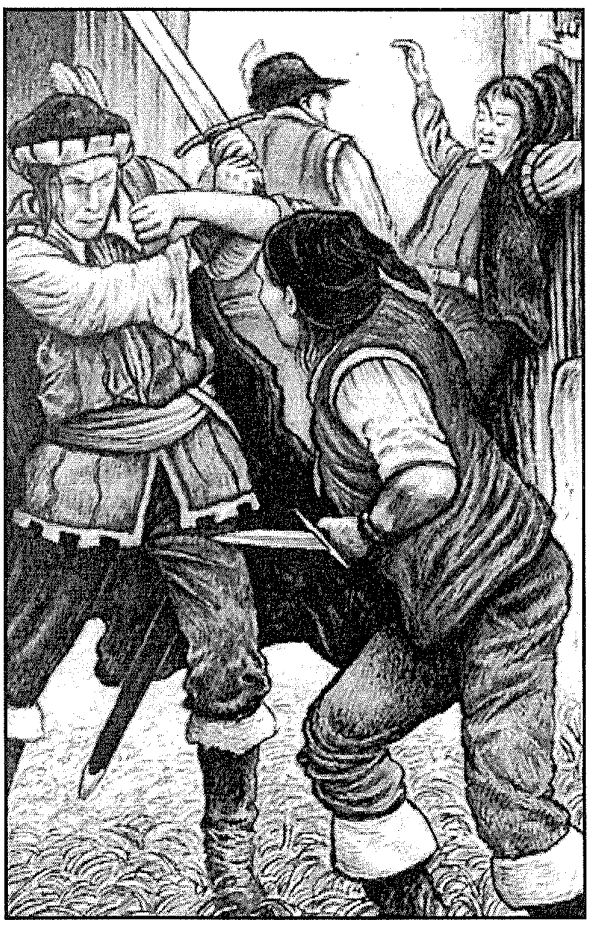
Powiadomienie straży o zniknięciu Elvyry nie zaowocuje żadną natychmiastową akcją. Straż to w większości ochotnicy, mający i tak wystarczająco dużo roboty przy chronieniu tubylców przed pijanymi górnikami z kopalni w Delfgruber. Elvyra nie jest na tyle ważną ani wpływową osobą, aby porzucać dla niej wszystkie inne zajęcia – dlatego powinieneś zachęcić bohaterów do podjęcia poszukiwań na własną rękę. Strażnicy zgodzą się jednak opiekować Elizą do czasu odnalezienia Elvyry.

„Pod szczęśliwym człowiekiem"

Bohaterowie muszą zdobyć sympatię bywalców baru, jeśli chcą w tym miejscu uzyskać jakieś informacje. Niezależnie od tego, czy dokonają tego stawiając kilka kolejek, dając zaimprowizowane przedstawienie, czy też po prostu gawędząc z miejscowymi, do określenia reakcji ludzi na ich zachowanie co najmniej raz powinieneś przeprowadzić test **Ogd**.
Po zapytaniu o obcych bohaterowie usłyszą, że trzech takich osobników zatrzymało się w gospodzie na dwie noce, po czym zapłacili rachunek i odeszli. Karczmarz pamięta, że czekali na spotkanie z „zaprzyjaźnionym przewoźnikiem", który miał zabrać ich z powrotem do Altdorfu – swe przybycie zapowiedział on jednak dopiero na jutro rano. Karczmarz był tym odrobinę zdziwiony, ale nie przywiązywał do tego większej wagi. Jak sam twierdzi „każdy ma swe własne sprawy".
Jeśli bohaterowie zapytają go o czerwoną stodołę, odpowie:
– Dużo tu stodół, kilka z nich może być czerwonych.
Gdy tylko bohaterowie zaczną wypytywać bywalców gospody, zainteresowało to starego Ottona (zreumatyzowanego pomywacza i pomagiera karczmarza) lub też ktoś skieruje ich do niego, polecając jego osobę jako źródło użytecznych wiadomości na temat obcych w osadzie. Ten, zapytany, odpowie, że ostatniej nocy widział trzech obcych, ciągnących ze sobą duży kufer na kołowym wózku. Indagowany o dalsze szczegóły, rzeknie:
– Ech, nie jestem pewien, czy pamiętam. Moja pamięć nie jest już tak dobra jak kiedyś, wiecie, to przez to podłe żarcie – ale co może poradzić na to człowiek taki jak ja?
Jeżeli bohaterowie zrozumieją aluzję i cisną mu kilka szylingów, starzec natychmiast przypomni sobie, że obcy kierowali się na północ, w stronę kanału. Dalsze 5/– pomoże mu przypomnieć sobie, że właśnie tam, zaraz na drugim brzegu, stoi czerwona stodoła.

CZERWONA STODOŁA

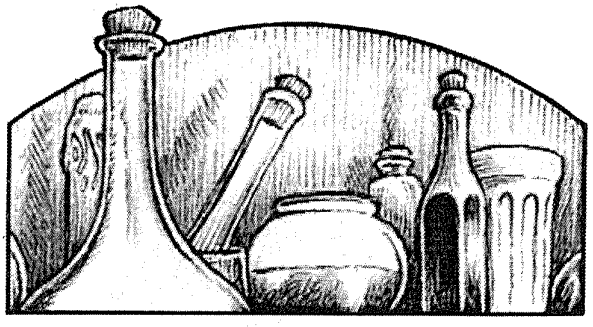
Po drugiej stronie kanału, za miastem, stoi kilka różnych budynków. Czerwona stodoła znajduje się pomiędzy nimi. Jest zniszczona i niemal zupełnie zasłonięta przez pobliskie drzewa. Czerwone są tylko jej drzwi, farba jest jednak wyblakła i złuszczona.
Rzut oka na *Mapę numer 4* pozwoli ci zorientować się w ogólnym planie budynku. Zakneblowaną i przywiązaną do krzesła Elvyrę zbiry przetrzymują na stryszku. Dwóch z nich śpi, trzeci przypuszczalnie miał stać na warcie – teraz jednak drzemie, oparty o popsuty wóz, stojący w pobliżu drzwi. Cała trójka ma standardowe charakterystyki bandziora z **Wewnętrznego Wroga**.
Ponieważ wartownik śpi, bohaterowie mogą wejść do stodoły bez obawy, że ktoś ich zauważy. Gdy podejdą do drzwi, strażnik powinien wykonać test *nasłuchiwania* – z modyfikatorami uzależnionymi od twojej oceny hałasu czynionego przez bohaterów (**WFRP**, str. 70). Jeśli test zakończy się sukcesem, zbir wyciągnie broń i stanie za drzwiami, które zaryglował przed zaśnięciem. Drużynie nie będzie łatwo je otworzyć. Każda osoba, która próbuje to zrobić, musi wykonać test **S** – jeśli będzie nieudany, drzwi pozostaną zamknięte, a co więcej, odgłosy zbudzą strażnika (patrz wyżej).
Strażnik zbudzi się w momencie wejścia bohaterów do stodoły – wtedy będzie jednak automatycznie zaskoczony (**WFRP**, str. 116).
Próbując udawać rozgniewanego kmiotka, zbir zacznie krzyczeć z pseudowiejskim akcentem, krzycząc, że bohaterowie zniszczyli drzwi jego stodoły i bez pozwolenia wkroczyli na teren prywatny. Jednak to przedstawienie nie będzie zbyt przekonujące. Każdy, kto wykona udany test **Int** (+10 dla pochodzących ze wsi i Rangerów) odkryje, że człowiek ten jest bardzo zmieszany. Jeżeli test się nie powiedzie, kamraci strażnika zdążą przygotować się na „przyjęcie" bohaterów (patrz niżej).
Gdy tylko zbir zorientuje się w sytuacji, ostrzeże krzykiem swych towarzyszy, potem zaś rzuci się w głąb stodoły, robiąc uniki, klucząc, starając się maksymalnie wykorzystać osłonę, jaką dają mu wóz i przegrody. Zajmie mu to dwie rundy. W każdej rundzie powinieneś wykonać test jego **I**. Sukces oznacza, że udało mu się za czymś schować; każdy, kto do niego z czegoś strzela, musi przy teście swoich **US** uwzględnić ujemny modyfikator -20.
Zanim pozostali opryszkowie zareagują na krzyk strażnika, miną kolejne dwie rundy (chyba że BG nabrali się na jego *oszustwo* – patrz wyżej). Zbiry wyjrzą zza poręczy strychu i schowają się za nią, gdy tylko spostrzegą napastników. Spędzą tam rundę, zastanawiając się nad kolejnym posunięciem – nie spodziewali się bowiem żadnych kłopotów.



Odwiążą Elvyrę od krzesła (jej ręce i stopy nadal pozostaną skrępowane) i staną za nią. Jeden z nich przyłoży jej do gardła ostrze noża.
Zbiry nie zamierzają zabić Elvyry, jest zbyt cenna dla ich mistrza, liczą jednak na wahanie bohaterów. Spróbują wykorzystać wynikającą z tego przewagę, spychając jeńca na leżącą na zewnątrz kopę siana. Mają zamiar skoczyć za Elvyrą i szybko uciec. Plan ten nie jest doskonały, jednak chwilowo nie mają lepszego. Jeśli wynik starcia będzie dla nich niepomyślny, bandziory poddadzą się, mając nadzieję, że uda im się zbiec po wyprowadzeniu ze stodoły.
Bohaterowie nie powinni mieć problemów z uwolnieniem Elvyry, lecz jeżeli próba jej odbicia się nie powiedzie, porywacze zabiorą ją do Altdorfu. Drużyna nigdy już o niej nie usłyszy.
Powinieneś doprowadzić do tego, aby wszyscy porywacze zostali zabici lub zdołali uciec; ich przesłuchanie może doprowadzić do niepożądanych komplikacji. Przy ciałach pokonanych przeciwników można znaleźć dużo szklanych fiolek i butelek (ziołowe i chemiczne komponenty, skradzione z domu Elvyry) i sporą ilość broni (sztylety, miecze, kastety). Ponadto każdy zbir nosi mały wisiorek w kształcie głowy szczura (warty 1 ZK), ma przy sobie również 3 ZK oraz K10 szylingów w drobnej monecie.

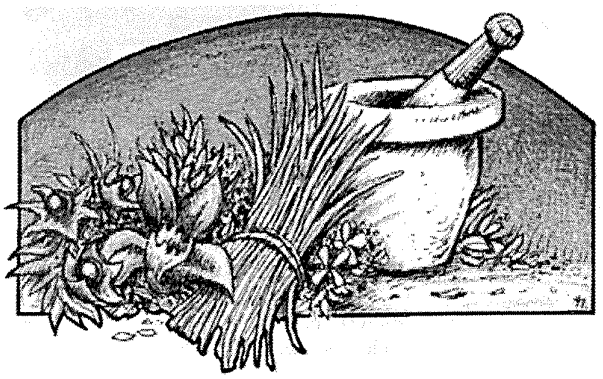
NOWA PROFESJA

Elvyra chętnie udzieli nauk każdemu bohaterowi pragnącemu zostać szarlatanem lub aptekarzem (każdego odpowiednio uzdolnionego BG może również przedstawić miejskiemu medykowi), jeśli tylko drużynie uda się ją uratować. Wdzięczna za ratunek, nie będzie żądać żadnej zapłaty. Do ciebie należy określenie długości nauki. Możesz zadecydować, że zanim bohaterowie zdobędą nowy zawód, upłynie cały tydzień lub też po prostu zarządzić, że w czasie następnej sesji będą się już posługiwać nową profesją. Możesz też wykreślić kolejny tydzień z kalendarza i kontynuować prowadzenie przygody.
Jeżeli bohaterowie spytają o porywaczy, Elvyra wyjaśni, że pracowali oni dla kogoś z Altdorfu. Ów „ktoś" próbował zmusić ją do niechcianego czynu. Nie powie nic więcej, ponieważ ma zamiar wyprowadzić się stąd, zmienić nazwisko, zapomnieć o tym, iż kiedykolwiek słyszała o kimś takim jak Hollzauber i wraz z Lizą rozpocząć nowe życie.



Zioła, leki i trucizny

Szansa na to, że Elvyra ma jakiś określony preparat ziołowy, zależy od jego dostępności (patrz **WFRP**, str. 292 oraz **WewW**, str. 34). Apteczka Elvyry jest bardzo dobrze zaopatrzona – korzystając z tabeli ziół możesz więc użyć kolumny „poniżej 10 000". W apteczce jest 2K6 porcji każdego ziela, dla którego powyższy rzut będzie udany. Istnieje 50% szans na to, że znalezione zioła będą już odpowiednio przygotowane, wówczas Elvyra sprzeda je swemu uczniowi (uczniom) z pięćdziesięcioprocentową zniżką. Szarlatanka ma również mnóstwo lekarstw i trucizn oraz chemiczne i ziołowe ingrediencje, z których można je zrobić (patrz **WFRP**, str. 53, 55, 81ff, & 140). Wszystkie leki/trucizny traktuj jako przedmioty o *niewielkiej* dostępności. Aptekarka jest w posiadaniu 1K3 porcji każdego wybranego przez ciebie leku/trucizny i nie sprzeda więcej niż połowę zapasów danego specyfiku. Cena wynosi 2K4 ZK za porcję.
Co do ingrediencji, najprościej będzie powtórzyć powyższą procedurę. Leki i trucizny nie uwzględnione na liście składników (np. leczące pewne choroby lub zaburzenia) wymagają zużycia K4+1 składników o *niewielkiej* dostępności, których porcja kosztuje 3K10 szylingów.



Elvyra Kleinestun – człowiek, kobieta, szarlatan (były aptekarz)



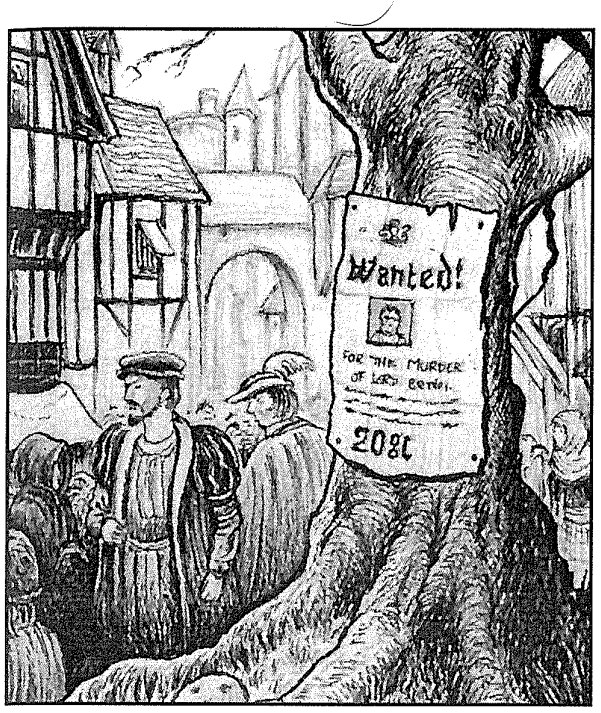
Elvyra przez ostatnie dwa lata mieszkała w Weissbrucku. Pochodzi z Altdorfu, wyprowadziła się jednak stamtąd po tym, gdy stwierdziła, że więcej pieniędzy można zarobić oszukując naiwnych, niż przyrządzając i sprzedając prawdziwe ziołowe lekarstwa. Jej pełna temperamentu osobowość i dar wymowy w pełni tuszują niezbyt pociągający wygląd (patrz **Cienie nad Bögenhafen**, str. 13).

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	31	3	4	8	41	1	51	31	51	41	41	61

Wiek: 37 **Charakter**: neutralny

Umiejętności: *gadanina*; *urok osobisty*; *chemia*; *leczenie chorób*; *szacowanie*; *leczenie ran*; *odporność na trucizny*; *warzenie trucizn*; *farmacja*; *krasomówstwo*; *sekretny język – gildii* (gildia aptekarzy).

Przedmioty:
Gdy Elvyra zostanie znaleziona w stodole, ma tylko małą torbę z zabranymi z domu proszkami i roztworami.



Zakładając, że używasz stworzonych przez nas BG (ich charakterystyki zamieszczone są w dodatku **Wewnętrzny Wróg)**, bardzo prawdopodobne jest, że Wanda Weltschmerz, uczennica czarodzieja, z niecierpliwością wypatruje możliwości złożenia wizyty swemu Mistrzowi w celu dopełnienia nauki i zostania czarodziejem pierwszego stopnia. Jej Mistrza – Heironymusa Blitzena – można również wykorzystać jako użyteczne źródło informacji (MG może jego ustami udzielić odpowiedzi na pytania dotyczące demonów, historii Imperium, itp.), przygotowując w ten sposób drużynę do dalszej części przygody. Może być jednak i tak, że nie wykorzystujesz stworzonych przez nas bohaterów. W takim wypadku będziesz musiał trochę pomyśleć nad wprowadzeniem bohaterów do tej części kampanii. Oczywiście, możliwe jest poinformowanie graczy, że Blitzen to mentor/nauczyciel członka drużyny, osoba, której bohaterowie na pewno mogą zaufać.

Jeżeli uczeń czarodzieja został zabity, a w drużynie nie ma nikogo, kto mógłby być wychowankiem Blitzena, najprostszą metodą adaptacji tej części scenariusza jest uczynienie z magika mieszkańca jednej z odwiedzanych przez bohaterów miejscowości Reiklandu. Jeśli to ułatwi ci grę, zmień jego charakterystykę tak, aby stał się sympatycznym, ciekawskim czarodziejem, napotkanym przez drużynę podczas jej wędrówek. Możesz również skrócić lub rozbudować opisane niżej wydarzenia.

Wykorzystaj odpowiednie spotkania z broszury *Życie na rzekach Imperium*, aby podróż do Delberz (lub tam, gdzie zdecydujesz się umiejscowić ten epizod) uczynić odrobinę ciekawszą. Niezależnie jednak od wszystkich powyższych uwag, jest niezwykle prawdopodobne, że po drodze BG będą mijać stolicę Imperium.

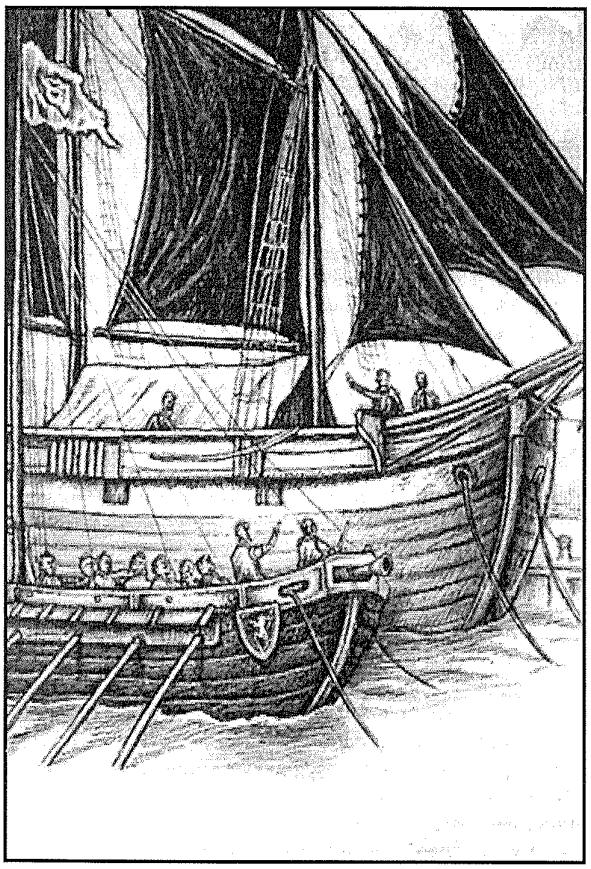
ALTDORF

Mapę Altdorfu znajdziesz w **Wewnętrznym Wrogu**. Bohaterowie uczestniczący w wydarzeniach opisanych w *Pomylonej tożsamości* mogą trochę obawiać się wizyty w tym mieście z powodu zabójstwa młodego szlachcica, jakie miało miejsce podczas ich ostatniej wizyty. Choć prawdziwi sprawcy zostali już złapani i powieszeni, w okolicznych wioskach nadal wiszą listy gończe, oferujące 20 ZK za ujęcie dwóch dość dokładnie opisanych BG. Niepokój dręczący bohaterów może się pogłębić na widok jakiegoś człowieka, który najpierw dokładnie się im przyjrzy, po czym śpiesznie odejdzie. W miastach istnieje 20% szans/dzień, że ktoś rzeczywiście spróbuje ich wydać. W takiej sytuacji natychmiast zostaną wezwani strażnicy (6), którzy zaaresztują pechowych bohaterów (użyj standardowych charakterystyk strażników z **Wewnętrznego Wroga**). Jeśli nie uda się ich przekupić lub oszukać, bohaterowie spędzą trzy dni zamknięci w wilgotnej, zarobaczonej celi.

Podróż rzeką

Gdy drużyna przepływa przez Altdorf, jej łódź zostaje zatrzymana przez patrol Straży Rzecznej, dokonujący rutynowej kontroli (szczegóły dotyczące łodzi i załogi znajdziesz w *Życiu na rzekach Imperium*). Członkowie patrolu są raczej sympatyczni i niezbyt zasadniczy, tak więc ewentualna kontrabanda nadal pozostanie w ukryciu. Jeden ze strażników uważnie przyjrzy się opisanemu w liście gończym bohaterowi. Rozpozna w nim „Lieberunga", gdyż jest członkiem Purpurowej Dłoni – ale nie podejmie żadnych prób kontaktu. Zamelduje jednak o tym swoim przełożonym w sekcie. Postaraj się, aby bohaterowie dość nieprzyjemnie odczuli przeszukiwanie łodzi. Spotkanie poprowadź tak, aby strażnicy byli bliscy odkrycia ewentualnego przemytu, zachęć graczy do znalezienia sposobów odwrócenia uwagi celników.

Jeżeli bohaterowie nadal nie sprzedali wełny znajdującej się na ich łodzi, wkrótce po zachodzie słońca spotkają Herr Hohenzolla, który zaoferuje im 950 ZK za cały ładunek (lub 5 ZK za 100 punktów obciążenia). Dobrze byłoby, gdyby zarobione pieniądze drużyna wydała na ekwipunek (zbroje, broń itp.), który może przydać się w dalszej części przygody.



Poszukiwania porywaczy

Jeśli bohaterom nie udało się odbić Elvyry Kleinestun i przybyli do Altdorfu z nadzieją na jej odnalezienie, to czeka ich srogie rozczarowanie. Zielarkę dobrze ukryto i bohaterowie nie mają żadnych szans na odnalezienie miejsca jej pobytu. Pokazywanie symbolu narysowanego na liście (*Pomoc nr 4*) również nie przyniesie żadnych rezultatów, co gorsza, istnieje niewielka szansa (5%) na to, że ktoś wezwie straże, mówiąc jej, iż BG rozpowszechniają w mieście symbole Chaosu!

Powrót do Altdorfu

Gdy bohaterowie po raz kolejny odwiedzą Altdorf, listy gończe już będą zdjęte. Drużyna nie będzie więc musiała obawiać się zatrzymania przez straż. Jednak kult Purpurowej Dłoni jest już wtedy na tropie bohaterów, a agenci sekty rozpoczną polowanie (więcej szczegółów na ten temat znajdziesz w rozdziale *Kult Purpurowej Dłoni*).

Opuszczenie Altdorfu

Gdy bohaterowie po raz drugi będą wyjeżdżać z Altdorfu, niezależnie od tego dokąd zmierzają, jeden z nich (wybrany losowo) spostrzeże dziwnie znajomą twarz. Do dyliżansu Czterech Pór Roku wsiadać będzie Ernst Heidlemann, „student medycyny", spotkany przez bohaterów w dyliżansie i zajeździe, człowiek, z którym kiedyś wspólnie przejechali część drogi do Altdorfu (patrz *Pomylona tożsamość*, **WewW**, str. 41). Łódź bohaterów przepłynie blisko stojącego na brzegu powozu. Heidlemann spojrzy na nich, po czym szybko zatopi wzrok w książce. Jeśli bohaterowie zechcą z nim porozmawiać, powiedz im, że dyliżans odjechał zanim zdążyli cokolwiek zrobić.
Szczegółowy opis Heidlemanna znajdziesz w rozdziale *Intrygi Czerwonej Korony*. Sekta czcicieli Chaosu, której jest członkiem, nakazała mu wyruszyć do Grissenwaldu, zabrać stamtąd innego kultystę i zorganizować wyprawę na Jałowe Wzgórza. W podanym wyżej rozdziale zapoznasz się także ze szczegółami opisującymi kult, a także z kalendarium, które pomoże ci zorientować się, gdzie w trakcie przygody będzie znajdować się wymieniona dwójka.

DELBERZ

Przygotuj się na to, że gracze prowadzący przygotowane przez nas postacie zapragną odwiedzić swe rodziny i przyjaciół. Nie musisz opracowywać jakichś dokładnych szczegółów, warto jednak, abyś przeczytał opis każdego bohatera i potrafił zaimprowizować reakcje owych BN. Miejsce ich zamieszkania wybierz z mapy miasta wedle własnego uznania (*Mapa nr 5*).

Zdumiewający czarodziej

Heironymus Blitzen mieszka w starym, rozsypującym się domu na peryferiach Delberz (patrz *Mapa nr 5*). Większa cześć budynku przeznaczona jest do prowadzenia nauczania i magicznych badań. Dom otacza wysoki, kamienny mur. Można przezeń przejść tylko przez bramę, która w tajemniczy sposób otwiera się na przywitanie bohaterów. Kiedy bohaterowie zapukają do drzwi, otworzy je Hans-Peter Schiller, obecny uczeń (Wanda pamięta go jeszcze z czasów własnej nauki). Hans-Peter zaprowadzi drużynę do Heironymusa, grzebiącego właśnie wewnątrz wiszącego w jego pracowni wielkiego zegara z kukułką. Blitzen ucieszy się z powrotu swej uczennicy i jej przyjaciół (lub zasmuci na wieść o jej śmierci – zależnie od tego, co zdarzyło się wcześniej!). Bohaterowie będą przezeń mile



widziani, chętnie też wysłucha opowieści o ich przygodach. Choć wygląda na zajętego naprawą zegara, zadawane przez niego pytania będą jak najbardziej rzeczowe. Heironymus nie da się oszukać zmyślonymi historiami, zawsze będzie próbował poznać prawdę, podkreślając, że zależy mu na tym, aby bohaterowie byli wobec niego uczciwi. Gdy czarodziej dowie się już o wszystkim, poradzi drużynie wyprawę do Grissenwaldu niedaleko Nuln i odnalezienie Etelki Herzen. Ostrzeże bohaterów, aby byli bardzo ostrożni, bowiem powszechnie wiadomo, że Etelka para się mrocznym kunsztem. Chcąc pomóc w tym przedsięwzięciu, podaruje swej dawnej uczennicy mały, złoty pierścień; osadzony w nim kamień do złudzenia przypomina oko. Heironymus wyjaśni, że jest to magiczny pierścień, wykuty przez jednego z krasnoludzkich złotników podczas trwającej przez stulecia wojny z goblinami (**WFRP**, str. 266). Wedle słów czarodzieja, ów klejnot w pewnym stopniu chroni przed atakiem ożywieńców, ale od jego ostatniego użycia minęło już wiele czasu. A ponieważ zdolności magiczne takich przedmiotów są zawsze trudne do oceny, nie można w pełni na nich polegać.
Przez następne 1K4 + 1 tygodni Heironymus będzie przygotowywał swą uczennicę do osiągnięcia statusu czarodzieja pierwszego poziomu. Lepiej, abyś nie odgrywał tych wydarzeń dzień po dniu – pozwól przygodzie toczyć się dalej. Najlepiej będzie, jeśli poinstruujesz graczy, aby odkreślili w kalendarzu odpowiednią liczbę dni. Podczas nauki uczeń Heironymusa może poznać następujące czary (patrz **WFRP**, str. 136):

Magia prosta: *Przekleństwo*; *Dar języków*; *Magiczny Alarm*; *Magiczne zamknięcie*; *Otwarcie*; *Zabezpieczenie przed deszczem*; *Usunięcie przekleństwa*, *Uśpienie*; *Dźwięki*.

Magia wojenna, 1 poziom: *Leczenie lekkich zranień*; *Ognista kula*; *Lot*; *Kradzież rozumu*; *Podmuch wiatru*.



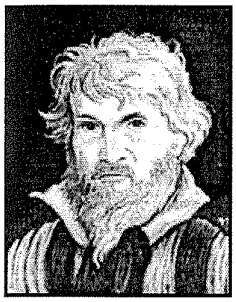
Krasnoludzki pierścień ochrony

Osoba nosząca na palcu pierścień ochrony przed ożywieńcami otrzymuje tylko połowę obrażeń zadawanych przez *materialnych* nieumarłych (w przeciwieństwie do *eterycznych*), otrzymuje również dodatni modyfikator +10 do testów przeciw czarom i specjalnym zdolnościom owych istot (wliczając w to zdolność *wzbudzania strachu*).

Możesz pozwolić, jeżeli Wanda nie żyje, aby jeden z bohaterów został uczniem Blitzena. Jest to możliwe, jeśli zgromadził on wcześniej wystarczającą liczbę punktów doświadczenia oraz przekonał Blitzena, iż wart jest udzielenia mu nauk (**Int** większa od 30 i udany test **Ogd**). Do zastąpienia brakującego BG możesz ewentualnie wykorzystać obecnego ucznia Heironymusa. Nie pozwól jednak na dodanie do składu drużyny drugiego czarodzieja (nawet jeśli jest on dopiero czeladnikiem).



Heironymus Blitzen – człowiek, mężczyzna, czarodziej 3. poziomu



Heironymus wygląda cokolwiek ekscentrycznie, jego włosy są zazwyczaj potargane, a oczy błyszczą szaleńczo. Czarodziej zawsze wygląda na roztargnionego i lekko zirytowanego, ale to tylko pozory – uważnie wysłuchuje wszystkiego, co się do niego mówi, zaś jego riposty są krótkie i celne.
Heironymus ubiera się bogato, w stylu zamożnego ziemianina, jednakże w jego stroju coś zawsze jest nie na miejscu (na przykład nosi stare buty albo ubranie w nie pasujących do siebie kolorach).

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	39	4	4	10	51	1	41	31	66	31	53	31

Wiek: 65 **Charakter:** neutralny

Umiejętności: *język tajemny – magiczny*; *rzucanie czarów* (magia prosta, 1-3 poziom magii wojennej); *wiedza o demonach; szacowanie*; *zielarstwo*; *rozpoznawanie magicznych przedmiotów*; *rozpoznawanie roślin*; *rozpoznawanie ożywieńców*; *wykrywanie magii; wykrywanie istot magicznych*; *medytacja*; *czytanie/pisanie*; *rozpoznawanie runów*; *wiedza o pergaminach; sekretny język* – klasyczny.

Przedmioty: zwykły miecz; różdżka czarodzieja; rozmaite magiczne księgi i pergaminy; zawsze nosi przy sobie 50 ZK, ale ma dostęp do znacznie większych sum.

Punkty magii: 35
Czary:
Magia prosta: *Przekleństwo*; *Dar języków*; *Magiczny alarm*; *Magiczne zamknięcie*; *Otwarcie*; *Ochrona przed deszczem*; *Usunięcie przekleństwa*; *Uśpienie*; *Dźwięki.*
Magia wojenna:
Poziom 1: *Leczenie lekkich zranień*; *Ognista kula*; *Lot*; *Kradzież rozumu*; *Podmuch wiatru.*
Poziom 2: *Aura ochrony*; *Świetlisty piorun*; *Mistyczna mgła.*
Poziom 3: *Wywołanie niestabilności*; *Przekazanie aury.*

Hans-Peter Schiller – człowiek, mężczyzna, uczeń czarodzieja



Hans-Peter terminował u Blitzena jeszcze zanim Wanda wyruszyła na poszukiwanie przygód. Ma cyniczne i kpiący stosunek do życia. Patrząc na Schillera trudno uwierzyć, że jest w nim determinacja niezbędna do wspinania się po szczeblach magicznej kariery. Hans-Peter skrywa jednak w duchu wielkie pragnienie potęgi – boleśnie odczuł fakt, że Wanda jako pierwsza została wybrana do odbycia wędrówki. Większość wolnego czasu spędza na próbach zgłębienia tajemnic swego mistrza – jednak bez powodzenia. Heironymus świadom jest wad charakteru swego ucznia, dlatego stale bacznie go obserwuje.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw*	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	25	3	3	6	35	1	30	30	45	35	30	30

* uwzględniono już rozwinięcie o 1 punkt

Wiek: 28 **Punkty przeznaczenia:** 2

Umiejętności: *oburęczność*; *tajemny język – magiczny*; *rzucanie czarów – magia prosta*; *czytanie/pisanie*; *szczęście*; *jeździectwo*; *wiedza o pergaminach*; *sekretny język* – klasyczny.

Przedmioty: sztylet (**I** +10; Obr -2; P -20); modny, żakowski ubiór; 9 ZK, 12/6 w drobnych monetach.

Punkty magii: 7

Czary:
Magia prosta: *Przekleństwo*; *Usunięcie przekleństwa*; *Uśpienie; Otwarcie.*

W tym rozdziale zawarte są informacje dotyczące nowego kultu Tzeentcha, Czerwonej Korony, oraz poczynań dwojga jego członków: Etelki Herzen i Ernsta Heidlemanna. Sekta ma wiele cech wspólnych z kultem Purpurowej Dłoni (patrz **WewW**, str. 36); obie grupy równie gorąco pragną obalenia Imperium, jak zniszczenia rywali. Co więcej, podczas gdy Purpurowa Dłoń koncentruje się na infiltracji klasy rządzącej i dostojników kultów Sigmara i Ulryka, Czerwona Korona zajmuje się głównie rekrutacją stale rosnącej populacji mutantów i zwierzoludzi, gotowych do działania wtedy, gdy załamie się władza i wybuchnie wojna domowa...

Tak więc kiedy altdorfscy przywódcy Czerwonej Korony dowiedzieli się (ze źródeł zbliżonych do tych, z których korzystał Dagmar von Wittgenstein), że być może duże odłamki spaczenia po prostu „leżą" pośród Jałowych Wzgórz, natychmiast zdecydowali się zorganizować ekspedycję. Ernst Heidlemann (spotkany już przez BG w ***Wewnętrznym Wrogu****, str. 41), zostawszy czarodziejem pierwszego poziomu, otrzymał rozkaz przerwania prowadzonych w Altdorfie studiów i odbycia podróży do Grissenwaldu (niedaleko Nuln, patrz Mapa nr 1). Mieszka tam główny ekspert sekty zajmujący się spaczeniem, czarodziejka Etelka Herzen. Jest to ta sama osoba, która w* ***Cieniach nad Bögenhafen*** *dostarczyła Johannesowi Teugenowi pergamin przyzwania, Bohaterowie powinni ją ścigać z polecenia Heironymusa Blitzena.*

CZERWONA KORONA: BN

Etelka Herzen – człowiek, kobieta, czarodziej 3. poziomu



Etelka Herzen jest „uśpionym" członkiem kultu Czerwonej Korony. Spędza swój czas na badaniu magii i przygotowywaniu swych mocy na dzień, w którym siły kultu wyjdą z lasów, aby palić i mordować. Podczas studiów na Uniwersytecie w Nuln spotkała Johannesa Teugena (bohatera **Cieni nad Bögenhafen**). Razem uczyli się u Wysokiego Mistrza Mrocznych Sztuk, Edgara Franka – nikczemnego i szalonego osobnika, udającego profesora filozofii. Teugen zwrócił się ku demonologii, Etelka kontynuowała naukę zwykłej magii.

Trzy lata temu, po śmierci Franka, Etelka zdecydowała się na opuszczenie uniwersytetu i prowadzenie samodzielnych badań. Przybywszy do Grissenwaldu zaczęła udawać arystokratkę, kupując m.in. kopalnię pod Czarnymi Szczytami. Tam kontynuowała swe prace i od czasu do czasu nauczała członków Czerwonej Korony sztuki władania magią. Po odnalezieniu informacji potwierdzających istnienie w Jałowych Wzgórzach odłamka spaczenia mistrzowie sekty, nie tracąc czasu, nakazali Etelce jego odnalezienie.

Każdemu, kto jej nie zna, Etelka wydaje się miłą, lubiącą prywatność szlachcianką. Jej atrakcyjna powierzchowność – kędzierzawe, jasne włosy i błyszczące niebieskie oczy – kontrastuje z do cna zepsutym charakterem. Etelka, choć wolna od znamionującego większość członków sekty sadyzmu, jest bezwzględna w dążeniu do swoich celów. Każdy, kto wejdzie jej w drogę, prędzej czy później odczuje skutki jej gniewu. Herzen posługuje się magią dość rzadko, zazwyczaj w miejscach odludnych, by nie zdradzić się ze swą potęgą. Wszystkich przypadkowych świadków stara się „uspokoić" tak szybko, jak jest to tylko możliwe.

Etelki nie można pomylić z kimś innym, gdyż toczące ją zepsucie powoli zaczyna wydobywać się na zewnątrz ciała. Przez skórę przenika bardzo silny, nieprzyjemny zapach, maskowany przez nią perfumami. Używa ich regularnie i w dużych ilościach – dlatego powietrze wokół niej zawsze pełne jest ciężkiej woni lawendy lub piżma. Każdy, kto przyjdzie w miejsce, w którym przed chwilą była, bez trudu rozpozna woń jej pachnideł.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	35	4	4	10	60	1	38	42	55	43	49	30

Wiek: 31 **Charakter:** zły

Umiejętności: *tajemny język – magiczny*; *rzucanie czarów – magia prosta, magia wojenna* (poziomy 1, 2, 3); *wiedza o demonach*; *szacowanie*; *zielarstwo*; *rozpoznawanie magicznych przedmiotów*; *rozpoznawanie roślin*; *rozpoznawanie ożywieńców*; *wykrywanie magii*; *wykrywanie istot magicznych*; *medytacja*; *czytanie /pisanie*; *rozpoznawanie runów*; *wiedza o pergaminach*; *sekretny język* – klasyczny.

Przedmioty: sztylet (**I** +10; Obr -2; P -20); 2 złote pierścionki (warte 15 ZK każdy); złote kolczyki (warte po 10 ZK); 567 ZK; *Różdżka z onyksu*; *Eliksir lotu*; kufer podróżny oraz Cień – jej czarna kocica.

W kufrze Etelki są jej rzeczy osobiste oraz setki buteleczek z perfumami. Wyglądają jak małe fiolki, dlatego można je pomylić z eliksirami lub miksturami. Jest w nich cała gama zapachów, a najwięcej ulubionego przez Etelkę piżma i lawendy.

Punkty magii: 27

Czary

Magia prosta: *Dar języków*; *Magiczny alarm*, *Magiczny płomień*; *Magiczne zamknięcie*; *Otwarcie*; *Tworzenie małej istoty.*

Magia wojenna:

Poziom 1: *Aura oporu*; *Leczenie lekkich zranień*; *Ognista kula*; *Ręka – młot.*

Poziom 2: *Aura ochrony*; *Mistyczna mgła*; *Uderzenie*; *Strefa sanktuarium.*

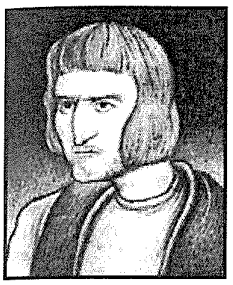
Poziom 3: *Ożywienie miecza*; *Wzbudzenie strachu*; *Rozproszenie aury.*

Cień – czarna kocica

Cień jest czarnym kotem Etelki. Towarzyszy czarodziejce wszędzie, dokądkolwiek ta idzie. Cień jest tylko zwykłym zwierzęciem, choć jego błyszczące oczy wydają się skrywać jakąś tajemnicę.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	33	0	1	2	4	50	1	-	14	10	14	14	-

Ernst Heidlemann – człowiek, mężczyzna, czarodziej 1. poziomu



Ernst wygląda na kogoś bardzo kruchego i chorowitego. Cierpi na *utratę wytrzymałości*, chorobę, która powoli niszczy jego ciało. Mistrzowie Heidlemanna wyposażyli go w miksturę pozwalającą na wyrównywanie utraty **Wytrzymałości**; fiolki z antidotum zawsze nosi przy sobie.

Ernst dopiero rozpoczyna karierę w sekcie, widząc w powierzonej mu (i Etelce) misji swą wielką szansę. Ze wszystkich sił dąży do zakończenia jej sukcesem i zdobycia jak największego prestiżu. A jeśli oznacza to, że Etelce ma przytrafić się jakiś wypadek? No cóż, przyniesie mu to o wiele więcej chwały, jeśli poradzi sobie tam, gdzie zawiódł starszy rangą, bardziej doświadczony agent Czerwonej Korony.

Podczas wydarzeń opisywanych w scenariuszu Ernst udaje medyka. Mówi, że właśnie ukończył naukę i obecnie jest osobistym lekarzem lady Etelki. Mistyfikację tę utrzymuje opowiadając, że jego usługi medyczne są przeznaczone tylko dla dam.

Ernst wygląda na cichego i skrytego, mówi niewiele, a w stosunku do tych, którzy nie są dlań użyteczni jest zazwyczaj nieuprzejmy. Z natury jest jednak okrutny i wyrachowany. Podczas misji rozprawiać się będzie z przeciwnikami przy pomocy wynajętych zbirów. Woli trzymać się z dala od zamieszania, unikając niebezpieczeństw i oszczędzając swą moc do momentu, w którym będzie mógł jej użyć z możliwie najlepszym efektem. Jeśli los postawi go twarzą w twarz z bohaterami, nie zawaha się wykorzystać swoich mocy do zlikwidowania Etelki. Jednakże nie uczyni tego, dopóki wraz z nią nie dotrze do Jałowych Wzgórz. Jeżeli on (lub drużyna) zdoła zabić Etelkę, zbiegnie do Altdorfu, gdzie złoży raport przełożonym, oczywiście przedstawiając swą rolę w opisywanych wydarzeniach w jak najlepszym świetle.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	30	32	3	2	8	41	1	44	28	43	27	40	29

Wiek: 22 **Charakter:** zły

Umiejętności: *język tajemny – magiczny*; *rzucanie czarów – magia prosta i wojenna* (poziom 1); *wykrywanie magii*; *czytanie/pisanie*; *wiedza o pergaminach*; *sekretny język* – klasyczny.

Przedmioty: miecz; 758 ZK; kufer podróżny zawierający rzeczy osobiste i 8 fiolek jasnoczerwonego płynu (preparat zapobiegający *utracie wytrzymałości*). Zapas antidotum wystarczy Ernstowi na 3 miesiące. Jest uzależniony od mikstury i jeśli straci ją (zguba, kradzież itp.), to ulegnie osłabieniu – patrz **WFRP**, str. 140.

Punkty magii: 17

Czary:
Magia prosta: *Przekleństwo*; *Dar języków*; *Płonące światło*; *Ochrona przed deszczem*; *Usuniecie przekleństwa.*
Magia wojenna, 1 poziom: *Siła walki*; *Podmuch wiatru.*



Używanie kalendarium

Poszukiwacze przygód widzą Heidelmanna wyjeżdżającego z Altdorfu (str.18). W poniższej tabeli jest to „Dzień 1". W kolumnie „Data" powinieneś wstawić aktualną datę. Następne wydarzenia, podane w kalendarium, mają przyporządkowane numery dni. Następowanie kolejnych wydarzeń uzależnione jest od środka transportu i przebytych odległości, ale możesz zmieniać ich kolejność i przebieg, mając na uwadze szybkość poruszania się twojej drużyny.

Zwróć uwagę, że zanim drużyna dotrze do Czarnych Szczytów (str. 26), Etelka musi już wyjechać. Od tej chwili drużyna zacznie stopniowo ją doganiać – najlepszym miejscem na przeprowadzenie konfrontacji z czarodziejką będzie prawdopodobnie semafor sygnalizacyjny (patrz str. 30).

Dzień	Data	Miejsce/Zdarzenie
1		„Uczeń medyka", Ernst Heidlemann, wyrusza z Altdorfu ku Czarnym Szczytom.
3		Jego dyliżans przybywa do Grünburga.
4		Heidlemann wyrusza z Grünburga w dalszą drogę.
7		Ernst przybywa do Kemperbad, na promie przepływa Reik i spędza noc w mieście.
8		Heidlemann opuszcza Kemperbad dyliżansem, kierując się na południe.
11		Przybycie do Grissenwaldu (Czarne Szczyty).
13		Herzen i Heidlemann konno wyruszają ku Jałowym Wzgórzom.
15		Przybywają do Kemperbadu...
16		...gdzie wynajmują dwóch zbirów.
17		Ekspedycja opuszcza konno Kemperbad.
20		Kultyści przekraczają rzeki Stir i Narn powyżej Bliźniaczych Wodospadów i kierują się prosto ku „Misce Diabła".
24		Wyznawcy Chaosu odkrywają, że meteorytu nie ma w oczekiwanym miejscu i zniechęceni wracają.
26		W czasie przeprawy przez rzekę, powyżej Bliźniaczych Wodospadów, kultyści tracą jednego konia.
27		Członkowie sekty przybywają do Kemperbadu.
31		Po krótkim odpoczynku w mieście grupa kieruje się na północ w poszukiwaniu obserwatorium Dagmara von Wittgensteina.
36		Grupa przybywa do wieży sygnalizacyjnej – najlepiej tuż po BG.

POSZUKIWANIA CZARNYCH SZCZYTÓW

Podróżując z Delberz do Grissenwaldu i Czarnych Szczytów bohaterowie przemierzą prawie 400 kilometrów w dół Reiku. W tym rozdziale opisane są wydareznia, które rozegrają się po przybyciu BG na miejsce. Po drodze drużyna będzie mijać wiele interesujących miejsc – kilka z nich może być przyczyną sporej zwłoki! Miejsca te opisano w innym miejscu tej książki (zamek Reikguard, na wpół zbudowana wieża sygnalizacyjna, Kemperbad i wioska Wittgendorf).

GRISSENWALD

Grissenwald to miła mieścina, leżąca w miejscu, gdzie rzeka Grissen wpada do Reiku (patrz *Mapy nr 1, 8* i *9*). Jest ona ulubionym przystankiem ludzi rzeki, zatrzymujących się w licznych nadbrzeżnych gospodach. Pytając w dowolnej z nich o Czarne Szczyty, bohaterowie dowiedzą się, że nazwę tę nosi opuszczona kopalnia węgla, leżąca na wzgórzach, około 7,5 kilometrów od miasta. Po udanym teście *plotkowania* lub *oszustwa*, bohaterowie mogą usłyszeć następujące wieści:

a. W kopalni pracowały krasnoludy.
b. Krasnoludy są bandą nic nie wartych pijaków.
c. Około trzech lat temu krasnoludy sprzedały kopalnię szlachciance z Nuln.

Jedyną pewną wiaomością jest fakt, że krasnoludy były niegdyś głównymi dostawcami węgla na potrzeby miasta. Do uzyskania informacji o Etelce Herzen (wspomnianej wyżej „szlachciance") potrzebny jest udany test **Ogd**. Etelka zostanie opisana jako miła, lecz samotna kobieta. Rzadko odwiedza miasto, spędzając większość czasu w swoim domu w pobliżu kopalni.



NIEMIŁE ZDARZENIE

Podczas gdy bohaterowie biorą tubylców na spytki, do gospody wchodzi dwóch pijanych krasnoludów, już od progu ubliżając każdemu obecnemu w niej elfowi. Przybysze są natarczywi, czyniąc uwagi w rodzaju:

– *Hej, czujesz tu ten cholerny smród?*
– *Tak, cuchnie od tamtego martwego elfa.*
– *On się rusza, nie może być martwy.*
– *Tak, ale zawsze można to zmienić.*

Krasnoludy szukają okazji do bójki i będą ubliżać każdemu elfowi, dopóki któryś z nich nie da się w końcu sprowokować. Jeśli w drużynie nie ma elfa, jako cel ich obelg wybierz halflinga lub Uczonego. Do bohaterów-krasnoludów przybysze będą nastawieni przyjaźnie.

Podczas tyrady krasnoludów karczmarz będzie robił wszystko co w jego mocy, aby ich uspokoić; zaoferuje nawet darmową kolejkę – pod warunkiem, że przestaną przysparzać mu kłopotów. Krasnoludy nie odejdą, jeżeli bohaterowie nie dadzą się sprowokować. Tylko wyjście z gospody uratuje drużynę przed ich towarzystwem.

Chociaż krasnoludy szukają bójki, nie chcą nikogo zabijać. Atakując, jako broni używają wszystkiego, co wpadnie im w ręce – butelek, krzeseł itp. Zabicie jednego lub obu krasnoludów spowoduje wendettę ze strony ich klanu.

Przybycie straży

Gdy wybuchnie już walka, po upływie kilku (min. 6) rund na miejsce bójki przybędzie patrol grissenwaldzkiej Straży Miejskiej. W jego skład wchodzi czterech strażników i sierżant. Jeśli nikt nie został zabity, straż zamknie na noc krasnoludy w więzieniu. Jeżeli zginął któryś z krasnoludów, bohaterowie zostaną ostrzeżeni, że powinni ulotnić się jak najszybciej.

– *Te szumowiny mogą was szukać. Normalnie, to byśmy was zamknęli, ale jako że była to „samoobrona", to tym razem macie spokój. Ale nie chcę was tu już nigdy widzieć. Opuśćcie miasto, albo was aresztujemy.*

Po tym ostrzeżeniu strażnicy odchodzą, zabierając ze sobą ciała krasnoludów.

Po zakończeniu bójki bohaterowie usłyszą skargę jednego z mieszkańców:

– *Krwiożercze krasnoludy! Powinno się je schwytać i powiesić. Tylko awanturować się potrafią, bandziory. Te krwiożercze świnie spaliły trzy farmy i wyrżnęły wszystkich mieszkańców. Nie mam pojęcia, dlaczego Straż nie dobrała im się jeszcze do tyłków.*

Informacje o atakach na samotne gospodarstwa potwierdzi każdy z mieszkańców miasta. Niedawno zaatakowano nocą trzy farmy, a wszyscy ich mieszkańcy zginęli. Podejrzane są krasnoludy, bo ostatnio wydają mnóstwo pieniędzy. Bohaterowie dowiedzą się też, że mieszkają one w chatach na obrzeżu Grissenwaldu (patrz *Mapa nr 9*).

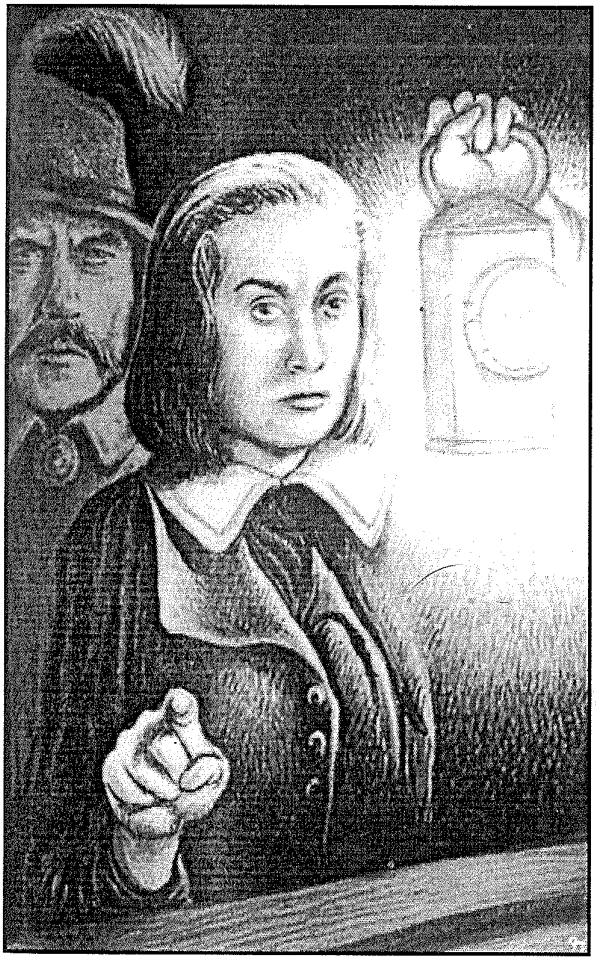
KRASNOLUDY

Krasnoludy przybyły pod Czarne Szczyty około 30 lat temu w poszukiwaniu złota. Znalazły tam jedynie złoże węgla, który zaczęły wydobywać. Przez 27 lat pracy w kopalni ani razu nie natknięto się nawet na ślad złota. Gdy nowo przybyła w te strony Etelka Herzen zaoferowała im odkupienie kopalni, chętnie na to przystały – ba!, zgodziły się nawet wybudować jej dom!

Przeprowadziwszy się do osiedla Khazid Slumbol krasnoludy prędko wydały wszystkie pieniądze i zaczęły zastanawiać się, dlaczego Etelka pragnęła kupić kopalnię. Doszły do wniosku, że ona także szukała złota i rzuciwszy na nich odpowiedni czar, powstrzymywała ich przed jego znalezieniem. Była to po prostu kolejna ludzka sztuczka, a oni dali się nabrać!
Ostatnio krasnoludy z Khazid Slumbol zostały oskarżone o napadanie samotnych gospodarstw, lecz jak dotąd nikomu nie udało się tego udowodnić. Rajdy są sprawką goblinów, ale krasnoludy uważa się powszechnie za tak zdesperowane, że dla pieniędzy mogłyby zabić człowieka. Ostatnio krasnoludy przybywały do miasteczka z dużymi pieniędzmi, choć od jakiegoś już czasu żyły dość ubogo. Dzieje się tak dlatego, iż przywódca klanu, Gorim Wielki Młot, sprzedał wędrownemu kupcowi swój magiczny oręż, a uzyskane pieniądze rozdzielił pomiędzy współplemieńców. Nieszczęśliwie dla krasnoludów zbiegło się to w czasie z napadami na ludzkie farmy.

Wendetta

Krasnoludy będą chciały się zemścić, jeśli bohaterowie zabili w gospodzie jednego z nich. Zemsta przybierze formę nocnych ataków grup 1K4+1 krasnoludów. Będą one następować w każdym dogodnym momencie, przede wszystkim w miejscach, z których można szybko uciec, nie zwracając na siebie uwagi strażników i innych ludzi. Gdy krasnoludów pozostanie sześciu lub mniej, ostatni atak poprowadzi ich przywódca, Gorim Wielki Młot. BG mogą zakończyć wendettę udowadniając, że krasnoludy nie są odpowiedzialne za ataki na farmy. Gorim nakaże swym poddanym poniechać zemsty, jeżeli dowie się o poczynaniach bohaterów.



KRASNOLUDZKIE OSIEDLE KHAZID SLUMBOL

W starych, drewnianych chatach Khazid Slumbol mieszka 15 krasnoludów. Osiedle wygląda na opuszczone i sprawia przygnębiające wrażenie, ponieważ wielu górników dawno już opuściło miasto.
Drużyna bardzo ryzykuje, jeśli między bohaterami a krasnoludami trwa wendetta. Powiedz graczom, że krasnoludy bardzo uważnie obserwują poczynania ich bohaterów i że zaczynają ich okrążać. Pozwól wycofać się drużynie, zanim nastąpi atak. Nawet jeśli pomiędzy krasnoludami a członkami drużyny nie doszło do żadnych zatargów, każdy wchodzący do osady elf zostanie obrzucony zgniłymi warzywami i – oględnie mówiąc – nie będzie mile widziany. Ludzie przyjmowani są lepiej, ale tylko odrobinę. Jeżeli któremuś z członków drużyny uda się wykonać test **Ogd** (elfy robią go z ujemnym modyfikatorem -50), to zostanie on zaprowadzony do wodza klanu, Gorima.

Audiencja

Jeden z krasnoludów prowadzi bohaterów do dużego, drewnianego budynku o mocnych wrotach. Drzwi są bardzo niskie i każdy wchodzący do środka człowiek lub elf musi się mocno schylić. Wszystkie pochylające się elfy zostaną mocno kopnięte w zadek przez towarzyszącego grupie krasnoluda. Wewnątrz budynku jest pełno dymu ze skwierczących pochodni, przymocowanych do ścian. Podłoga pokryta jest nadjedzonymi przez mole wilczymi skórami. Dym utrudnia oddychanie i patrzenie; łowcy przygód muszą wykonać udany test **Wt** lub zaczynają kaszleć. Napad kaszlu ustanie dopiero po 1K4+1 rundach spędzonych na świeżym powietrzu.
Z drugiego końca pomieszczenia dobiega donośny, władczy głos.
– *Wejdźcie i przestańcie kaszleć. Czyżby nie odpowiadało wam nasze powietrze?*
Idąc dalej w głąb pomieszczenia bohaterowie widzą Gorima Wielkiego Młota, siedzącego na kamiennym krześle. Po obu jego stronach stoi czterech zbrojnych krasnoludów.
– *Czego chcecie?* – pyta Gorim. – *Mam na was tracić cały dzień?*
Zapytany o kopalnię, Gorim odpowie, że jego klan został wygnany z niej przez złą czarownice, Etelkę Herzen.
– *Wiedzcie, że chciała naszego złota i nie dała nam dużego wyboru. Bojąc się jej gniewu, sprzedaliśmy kopalnię za śmiesznie małą sumę.*
Gorim kłamie. Jak za wyeksploatowaną kopalnię węgla, Etelka zapłaciła bardzo dużo, ale krasnoludy szybko roztrwoniły pieniądze. Jeżeli bohaterowie zasugerują, że w kopalni znajdowały się jedynie pokłady węgla, Gorim ostro zaprotestuje.
– *Właśnie to mówiła ludziom. W tej kopalni jest złoto i ona nas okpiła!*
Krasnoludy wierzą, że plotki o tym, jakoby to oni byli odpowiedzialni za napady na farmy, rozpuszczane są przez pragnących ich oczernić ludzi. Poczują się bardzo znieważeni, jeśli ktoś oskarży ich o spalenie tych gospodarstw. Gorim powie tonem pełnym złości:
– *Jesteście tak odważni, że przyszliście nas tu znieważać?*
Pozostałe krasnoludy wyciągną topory i zaczną zbliżać się ku bohaterom. Uspokoją się jedynie w wyniku udanego testu **Ogd**; zażądają jednak, aby drużyna natychmiast się wyniosła z ich terenu. Nieudany test oznacza skrajnie niekorzystną reakcję – rozgorzeje walka pomiędzy drużyną a wszystkimi krasnoludami z Khazid Slumbol.
Jeżeli bohaterom uda się udowodnić, że za najazdy są odpowiedzialne gobliny, to krasnoludy staną się wobec nich bardzo przyjacielskie. Po udanym teście **Ogd** Gorim zaoferuje drużynie pomoc w postaci pięciu wojowników, którzy będą towarzyszyć bohaterom w drodze do Czarnych Szczytów. Żołd każdego z nich wynosi 25 ZK/dzień. *Targując się*, cenę tę można obniżyć do minimalnie 15 ZK (patrz *Drużyna wojowników*).

KRASNOLUDY Z KHAZID SLUMBOL

Gorim Wielki Młot – krasnolud, mężczyzna, wojownik podziemny (dawny poszukiwacz złota)



Gorim jest przywódcą krasnoludów, które zdecydowały się pozostać w Khazid Slumbol. Chcąc uchronić klan przed głodem, sprzedał przejeżdżającemu przez osadę kupcowi swój magiczny młot. Otrzymane pieniądze rozdzielił między współplemieńców. Kilku krasnoludów wykorzystało je do opłacenia kosztów powrotu w Szare Góry. W osiedlu pozostało tylko piętnastu krasnoludów. Tak jak inne krasnoludy, Gorim wmówił sobie, iż sprzedając kopalnię został oszukany. Mocno wierzy w to, że jest w niej złoto. Etelkę uważa teraz za złą czarownicę, która omamiła go czarami, aby zagarnąć kruszec.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	50	34	5	6	10	21	2	22	66	30	64	55	20

Wiek: 165 **Charakter:** neutralny

Umiejętności: *opieka nad zwierzętami*; *stolarstwo*; *uniki*; *metalurgia*; *górnictwo*; *wyczucie kierunku*; *wspinaczka*; *kowalstwo*; *silny cios*; *ogłuszenie*; *celny cios.*

Przedmioty: kusza (zasięg 32/64/300; **SE** 4; ład.1); młot; kilof; łopata; kaftan kolczy z rękawami (1 PP na ramionach, tułowiu i nogach).

15 krasnoludzkich górników

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	50	34	4	5	9	21	2	22	50	30	60	50	20

Wiek: 75-155 **Charakter**: neutralny

Umiejętności: *opieka nad zwierzętami*; *stolarstwo*; *metalurgia, górnictwo*; *wyczucie kierunku*; *kowalstwo.*

Przedmioty: kusza (zasięg 32/64/300; **SE** 4; ład.1); topór; kilof, łopata.

DRUŻYNA WOJOWNIKÓW

Jeżeli do drużyny przyłączy się grupa krasnoludzkich wojowników (patrz wyżej), to musisz pamiętać, że mieli oni ku temu własne powody. Chcą zabić tak wiele goblinów, jak jest to tylko możliwe, nie zamierzając brać żadnych jeńców. Jeśli na tym tle wyniknie konflikt, to krasnoludy zadbają o usunięcie z drużyny wszystkich elfów. W miarę możliwości postarają się, by wyglądało to na wypadek.



SAMOTNE FARMY (patrz Mapy nr 8 i 10)

W okolicach Grissenwaldu znajduje się około 14 farm. Leżą one w odległości najwyżej 12 kilometrów od miasta i są mniejszą wersją tych, które opisano w podręczniku (**WFRP**, str. 332 i 333). *Mapa nr 10* pokazuje plan typowego gospodarstwa. Każda farma jest domem 2K6 wieśniaków, pasterzy, robotników itd. (użyj charakterystyki wieśniaka z **Wewnętrznego Wroga**).

Trzy splądrowane farmy leżą najbliżej Czarnych Szczytów. Wszystkie zostały spalone przez gobliny z kopalni, i zamieniły się w osmalone ruiny. W pierwszym odwiedzonym gospodarstwie bohaterowie odnajdą krótki miecz, którego toporne wykonanie zdradza robotę goblińskiego kowala. Udany test *przeszukiwania* pozwoli także odkryć ślady małych stóp, pozostawione przez niewielkie humanoidy i wilki. Penetracja pozostałych dwóch farm nie przyniesie żadnych dodatkowych informacji, za wyjątkiem kolejnych śladów goblińskich stóp i wilczych łap.

Przerażeni mieszkańcy

Przybywszy do którejś z zamieszkanych farm, bohaterowie zastaną przerażonych wieśniaków.

– *To tamte krasnoludy chcą wyrżnąć nas wszystkich* – usłyszą z ust jednego z mężczyzn. – *Nikt tu już nie jest bezpieczny. Dlaczego strażnicy dróg nic z tym nie zrobią?*

Spytani, dlaczego winą za najazdy obciążają krasnoludy, chłopi opowiedzą, że ostatnio weszły one w posiadanie dużych sum pieniędzy, na pewno skradzionych z sąsiednich gospodarstw. Każdy krasnolud, zbliżający się do zamieszkałej farmy, zostanie „przywitany" gradem strzał i wiązankami przekleństw.



Ataki

Kolejny atak goblinów będzie miał miejsce nocą, po przybyciu bohaterów do miasta. Nazajutrz wieści o napadzie rozejdą się po całej okolicy. Celem najazdu było jedno z gospodarstw położonych w pobliżu Czarnych Szczytów. Całkiem możliwe, że bohaterowie zechcą wesprzeć zagrożonych wieśniaków. Nie przyjmą oni pomocy, jeśli w skład drużyny wchodzi krasnolud. Jednakże dopiero po wykonaniu udanego testu **Ogd** drużyna zdoła przekonać kmieci, że przybywa im z pomocą.

Ataki następują co drugą noc, więc najbliższego napadu można spodziewać się dopiero trzeciej nocy (licząc od chwili przybycia drużyny). Jeśli bohaterowie zdecydowali się bronić którejś z farm leżących w pobliżu Czarnych Szczytów, to ona właśnie stanie się celem najbliższej napaści.

Przez pół nocy będzie cicho i spokojnie – dopiero około godz. pierwszej z oddali dobiegnie wycie wilków. Przez następne kilkanaście minut będzie się ono zbliżać do farmy, aż w końcu na obrzeżu lasu ukaże się grupa goblinów jadących na wilkach (patrz *Gobliny spod znaku Rozdziawionej Paszczy*).

W pierwszej linii jedzie osiem goblinów, dzierżących zapalone pochodnie. Wilki przeskakują płoty, a gobliny ciskają pochodnie na drewnianą stodołę i dachy pozostałych zabudowań. Gdy zaczną się już one palić, reszta napastników zaatakuje pod osłoną dymu i ciemności. Przywódca goblinów, Gutbag, zarządzi odwrót do Czarnych Szczytów, jeśli w wyniku walki straci więcej niż sześciu wojowników.

PODRÓŻ DO KOPALNI (Mapa nr 8)

Kopalnia leży na końcu biegnącego lasem gościńca. Około półtora kilometra od niej bohaterowie odkryją rannego krasnoluda, siedzącego pod drzewem. Wojownik jest bliski śmierci, w jego piersi tkwią trzy goblinie strzały. Nie opodal leżą ciała czterech goblinów.

Krasnoludem jest Durak, poszukiwacz złota z osiedla Khazid Slumbol. Durak mocno chwyci ramię każdego, kto się nad nim pochyli i wydyszy:

– *Gobasy! W kopalni są gobasy! Jest ich wiele, to one wzięły nasze złoto!*

Powiedziawszy to, krasnolud straci przytomność i po pięciu rundach umrze z upływu krwi. Jedynym ratunkiem dla umierającego może być natychmiastowa pomoc udzielona mu przez bohatera znającego się na *chirurgii* lub mającego przy sobie zioła takie jak *Faxtoryll* lub *pajęczy liść* (patrz **WewW**, str. 34), ewentualnie lek o podobnym działaniu.

Udany test *obserwacji* pozwoli odkryć ślady wilczych łap, prowadzące do i z kopalni.



Durak Dimholt – krasnolud, mężczyzna, poszukiwacz złota



Durak jest uparty i zdeterminowany, lecz gorzko żałuje swej decyzji pozostania z klanem. Do Czarnych Szczytów zwabiły go obietnice znalezienia dużej ilości złota; teraz jednak czuje, że powinien był wyjechać wraz z tymi, którzy odeszli po sprzedaniu kopalni Etelce Herzen. Przyrzekł sobie, iż jeśli kiedyś jeszcze zdarzy się podobna sposobność, również odejdzie – nawet tułaczka po drogach jest lepsza od życia w Khazid Slumbol.
Durak będzie bardzo wdzięczny, jeśli zostanie uratowany. Gdy tylko wyzdrowieje, zaproponuje bohaterom swe towarzystwo; krasnolud próbuje korzystać z każdej okazji opuszczenia Grissenwaldu. Ebohaterowi-elfowi przedstawi swą ofertę dopiero po wykonaniu przez tego ostatniego udanego testu **Ogd** (z ujemnym modyfikatorem -20).

Sz	WW	US	S*	Wt	Żyw	I	A*	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	50	21	4	4	9	21	2	21	51	31	55	41	41

* w podaną wartość cechy wliczono jedno rozwinięcie
« w podaną wartość cechy wliczono dwa rozwinięcia

Wiek: 91

Umiejętności: *oburęczność*; *opieka nad zwierzętami*; *stolarstwo*; *kartografia*; *szczęście*; *metalurgia*; *widzenie w ciemnościach*; *wyczucie kierunku*; *wiedza o rzekach*; *szósty zmysł.*
Przedmioty: topór jednoręczny; skórzana kurtka (0/1 PP – tułów/ramiona); plecak; namiot dla jednego krasnoluda; łopata; miska do płukania złotego piasku.

CZARNE SZCZYTY

Kopalnia Czarne Szczyty wzięła swą nazwę od znajdujących się w niej złóż węgla. Trzy lata temu Etelka Herzen przybyła tu, aby kontynuować badania przerwane wyjazdem z Nuln. Krasnoludy zrezygnowały z pracy i przyjęły przedstawioną przez nią ofertę kupna kopalni wraz z przylegającym terenem. Etelka wynajęła je także do wzniesienia wieży, a po jej wybudowaniu skierowała górników do Grissenwaldu, gdzie szybko roztrwonili zarobione pieniądze.
Nieco później Herzen nawiązała kontakt z kryjącymi się w lesie resztkami watahy goblinów; w wyniku porozumienia stwory przeprowadziły się do opuszczonej kopalni. Obecnie Etelka wyjechała w misji zleconej jej przez sektę Czerwonej Korony, której czarodziejka jest członkiem (patrz str. 20). Pod jej nieobecność Gutbag (przywódca goblinów) wraz ze swymi kompanami zaczął najeżdżać okoliczne gospodarstwa.
Szlak prowadzi w górę wzgórza, na którego szczycie widać szary, kamienny budynek i wejście do kopalni. Za dnia okolica wygląda na opustoszałą; nocą w oknach wieży błyszczą światła zaś przed wejściem do kopalni czasami (najlepiej w chwili przybycia drużyny) czuwają gobliny.

Rozlokowanie goblinów

Dzień
Za dnia gobliny śpią w następujących miejscach:

Kopalnia			Wieża	
Obszar	**Liczba goblinów**	**Wilki**	**Obszar**	**Liczba goblinów**
1	4	5	1	1
2	3	6	4	4
3	3	4	5	4
			11	5
			12	Gutbag

Podejście do kopalni przez cały czas powinno być pod obserwacją (wieża – obszar 1, patrz dalej), strażnicy jednak najczęściej śpią. Jeśli bohaterowie są ostrożni i uważni, to rozprawienie się z większością goblinów jest możliwe tylko wtedy, gdy stwory śpią. Być może jednak Gutbag będzie czuwał, a bohaterowie zastaną go gotowego do walki. Oczywiście hałaśliwa drużyna najprawdopodobniej zaalarmuje wcześniej gobliny, które zdążą przygotować się do obrony.
Obudzony i zaatakowany goblin wydaje z siebie ostrzegawczy wrzask. Przez następne 3K6 rund będą się w to miejsce zbiegali jego pobratymcy. Pierwsze przybędą gobliny z najbliższego obszaru, za nimi te z wieży, zaś stwory z kopalni przybędą ostatnie.

Noc

Ataki goblinów mają miejsce co drugą noc, tak więc jeśli jeden z nich dopiero co się odbył, to stwory będą wypoczywać w wieży i kopalni (takie same lokacje, jak za dnia, jednakże gobasy nie śpią).
W noc najazdu Gutbag i jego wojownicy zaczynają zbierać się o północy przed kopalnią. Półtorej godziny później wyruszają w dół, jadąc głównym szlakiem w stronę Grissenwaldu. Bohaterowie przybywający o tej porze w okolice kopalni usłyszą hałas czyniony przez gobliny i zdążą się ukryć.
Podczas każdego najazdu w wieży pozostaje 1K4+1 rannych goblinów, każdy z nich ma 1K4 punktów **Żywotności**. Gobliny powracają do swej siedziby około piątej rano.

Kopalnia

W kopalni mieszka kilka goblinów wraz z wilkami – ich silny odór czuć już przy wejściu. Stemple podtrzymujące strop są spróchniałe i przeżarte przez robactwo. Każdy, kto wykona udany test **S**, może je bez trudu obalić. Usunięcie ewentualnego zawału zajmie goblinom co najmniej dwa dni.
Tuż przy wejściu do kopalni leżą stare wagoniki do przewozu węgla, są jednak tak zardzewiałe, że da się je poruszyć jedynie z wielkim trudem – dwie osoby muszą co rundę wykonywać udany test **S**. Jeśli tylko któraś próba będzie udana, wagonik przesunie się ze straszliwym zgrzytem; ten dźwięk natychmiast zaalarmuje wszystkie znajdujące się w pobliżu wilki i gobliny.
Trzy ponumerowane pomieszczenia używane są jako kwatery dla wilków i goblinów. Są one bardzo brudne i cuchnące, zaś na podłogach leżą barłogi pełne pcheł.
W kopalni jest wilgotno i ciemno. Gdy bohaterowie wchodzą do środka, z sufitu spada kurz i drobne kamienie. Choć kopalnia nie grozi natychmiastowym zawaleniem, to szansę na tego rodzaju nieszczęście zwiększa ewentualna walka. Każda jej runda to 10% szans pęknięcia podtrzymujących strop stempli. W pierwszej rundzie zawału z sufitu sypie się pył, słychać też odgłosy trzaskającego drewna. W następnej leci więcej pyłu, odgłosy stają się znacznie wyraźniejsze. Trzecia runda to już głośny grzmot

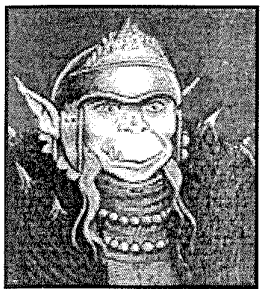
GOBLINY SPOD ZNAKU ROZDZIAWIONEJ PASZCZY



Gobliny spod znaku Rozdziawionej Paszczy pochodzą z Szarych Gór. W wyniku wojny pomiędzy plemionami orków ich terytorium zostało zagarnięte, a one same popadły w niewolę szczepu Łaminóg. Kilku z nich zdołało zbiec i ukryć się w mrocznych lasach, gdzie walczyli z mutantami i zwierzoludźmi o żywność i ziemię.

Grupie z Czarnych Szczytów przewodzi Gutbag Mysia Gardziel, cuchnące i przebiegłe indywiduum. Gutbag i jego wojownicy pracowali dla Etelki, ale po jej wyjeździe zdecydowali się działać na własną rękę.

Gutbag Mysia Gardziel – przywódca goblinów



Tak jak większość goblinów, Gutbag nie jest zbyt bystry, ma jednak ambicje zostania potężnym szamanem. Nie wiedząc jak do tego dojść, zaczął małpować Etelkę, posuwając się nawet do używania jej ubrań, biżuterii i perfum; wierzy, że te rekwizyty pozwolą mu zdobyć moc. Gutbag w długiej czerwonej sukni i błyszczącym diademie wygląda prześmiesznie. Podczas spotkania z bohaterami zacznie wykonywać teatralne gesty, mrucząc przy tym jakieś absurdalne zaklęcia. Gdy nic się nie stanie, wzruszy ramionami i wyciągnie miecz, po czym rzuci się do ataku. Jeśli sprawy przybiorą zły obrót, spróbuje ucieczki. Schwytany będzie błagał o litość, obciążając winą za swe czyny społeczeństwo, w którym dorastał:

– *Wicie, my byliśwa do tego zmuszeni! Byli my miłe i pokojowe plemie, nigdy broni my nie brali, nie robiliśma problema. Ale napadli nas i wyrzucili z gór ci... trolle. No! To byli wielkie trolle... Hej, jak wy nas puścić, my nie robić więcej problema.*

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	45	3	3	10	60	2	34	28	28	28	28	21

Umiejętności: *uniki; bijatyka; silny cios.*

Przedmioty: duża czerwona suknia założona na zbroję, diamentowy diadem wciśnięty na hełm (wart 200 ZK); łańcuch z kluczem do drewnianej skrzyni w pomieszczeniu 12; miecz; krótki łuk (zasięg 16/32/150; **SE** 3; ład 0); kaftan kolczy z rękawami (1 PP tułów i ramiona); hełm (1 PP głowa); *magiczna tarcza* (2 PP wszystkie lokacje) – tarcza jest dziełem krasnoludów, osłania całe ciało 2 Punktami Pancerza. Każda osoba posiadająca umiejętność *wykrywanie magii* może zorientować się w jej magicznych właściwościach (trzeba dotknąć tarczy i wykonać udany test **WP**). Na tarczy widnieje toporny malunek symbolu plemienia, ale pod warstwą farby ukryty jest oryginalny symbol wielkiego, krasnoludzkiego topora. Gutbag zdobył ten przedmiot w Szarych Górach kilka lat temu; nie ma on nic wspólnego z mieszkańcami Khazid Slumbol.

24 gobliny spod znaku Rozdziawionej Paszczy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	25	2	2	5	40	1	24	18	18	18	18	18

Przedmioty: krótki łuk (zasięg 16/32/150; **SE** 3; ład 0); miecz; skórzana kurtka (0/1 PP tułów); tarcza (1 PP wszystkie lokacje).

15 wielkich wilków spod znaku Rozdziawionej Paszczy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
9	41	0	3	3	5	30	1	-	10	14	14	14	-

pękających ścian i spadające odłamki skał. W następnej wali się sufit, a zawał blokuje przejście na odcinku dwóch metrów. Wszyscy, którzy uciekną zanim upadnie strop, zdołają uchylić się przed walącym się rusztowaniem. Pozostali otrzymają dwa trafienia od odłamków skały o **S** 3 każdy – zmniejszonej do 1, jeśli uda się im wykonać test **I**.

WIEŻA

Parter

Parter został wybudowany z polerowanych bloków czerwonego kamienia. Światło wpada przez okno i odbijają się od lustra na szczycie schodów. W każdym pokoju znajduje się jednostronne zwierciadło, zwrócone w stronę klatki schodowej. Służą one do dwóch celów – oświetlają pokoje i umożliwiają obserwację schodów. Z klatki schodowej widać tylko lustra; zaglądanie do pokojów bez otwierania drzwi jest niemożliwe.

1. Sień: Za dnia można tu znaleźć śpiącego goblińskiego „strażnika". Niezależnie od tego czy danej nocy gobliny wyruszają na wyprawę, czy nie, po zmierzchu zawsze jest tu strażnik. W nocy stwór pełniący wartę (pozostały mu





trzy punkty **Żywotności**) jest czujniejszy i najprawdopodobniej dostrzeże każdego intruza, który zbliży się do wejścia.

2. Schody: Schody zbudowane są z kamienia i prowadzą na pierwsze piętro. Na ścianach wiszą lustra oświetlające budynek. Każdy, kto stoi na schodach, jest doskonale widoczny ze wszystkich przylegających do nich komnat.

3. Garderoba: Jest w niej kilka szczotek do czyszczenia ubrań oraz kilka ludzkich i halflińskich płaszczy. Cuchnie tu jak w wychodku – wyraźnie widać, że gobliny wykorzystują pomieszczenie właśnie do tego celu.

W rogu garderoby leżą związani Gruda i Anse – dwoje ludzie porwanych z farmy przez gobliny. Oboje pałają żądzą zemsty; widzieli swe dzieci, przyjaciół i sąsiadów zabijanych i pożeranych przez gobliny. Jeśli dostaną w swe ręce broń, zaatakują każdego napotkanego potwora, nie dbając o własne bezpieczeństwo (użyj charakterystyk wieśniaków z **WewW** – podczas walki z goblinami chłopi są *podatni na szał*).

4 i 5. Pokoje gościnne: W tych pomieszczeniach znajdowały się kiedyś piękne, obite materiałem meble. Tapicerka została rozpruta i wykorzystana przez gobliny do budowy legowisk – jej resztki walają się w kątach pokojów.

Komnaty pełnią obecnie rolę magazynów. Znajduje się w nich dwadzieścia jeden pochodni (pokój nr 4) i dwieście trzydzieści cztery strzały (pokój nr 5). W obu pomieszczeniach są po cztery gobliny, jeśli wataha nie wyruszyła na nocną wycieczkę.

6. Jadalnia: Głównym meblem znajdującym się w tym pomieszczeniu jest duży drewniany stół, otoczony ośmioma krzesłami z wysokimi oparciami. W ściennych szafkach stała kiedyś srebrna zastawa i sztućce, zostały one jednak skradzione przez Gutbaga. Wszędzie poniewierają się goblinie odchody.

7. Kuchnia: Jedno z niewielu pomieszczeń, które wciąż pozostają schludne. Po rozmiarach stołu i ławy widać, że meble te są przeznaczone dla niziołka. Jeśli bohaterowie weszli tu po kryjomu, to za dnia spotkają pracującą Dumpling Hayfoot. Nocą Dumpling przebywa w swej sypialni (patrz pokój nr 8 – niżej)

Dumpling Hayfoot – kobieta, halfling, kucharz



Dumpling przez ostatnie cztery lata była kucharką Etelki, dlatego może być źródłem użytecznych informacji. Od wyjazdu przełożonej terroryzuje ją Gutbag i jego gobliny, które zmuszają ją do gotowania posiłków i sprzątania pozostawianego przez siebie olbrzymiego bałaganu.

Dumpling będzie bardzo zdziwiona widokiem halflińskiego bohatera nie będącego kucharzem. W jej pojęciu wszystkie niziołki poza Krainą Zgromadzenia pracują jako kucharze.

Kobieta będzie bardzo wdzięczna za ratunek i poprosi o zabranie jej do Grissenwaldu, gdzie ma nadzieję znaleźć pracę, w której w pełni zdoła wykorzystać swój talent. Nie ma ochoty pracować dalej dla Etelki.

– *Przyprowadziła tutaj te gobliny. Już samo to było bardzo złe, ale później zostawiła mnie z nimi samą!*

Dobrze potraktowana, Dumpling przekaże drużynie poniższe informacje. Zaciśnie zęby i nie powie ani słowa, jeśli ktoś będzie ją znieważał lub próbował zastraszyć.

– *Parę dni temu przybył mizernie wyglądający człowiek. Miał list do pani* (dokładny czas tego zdarzenia powinieneś określić posługując się *Kalendarium* ze strony 21).

– *Ów człowiek i pani Etelka wyjechali „nad rzekę Norn po Jabłkowy Kurz".* (Dumpling nie zwróciła uwagi na to, co było mówione. Prawdziwa informacja brzmi: „wzdłuż rzeki Narn do Jałowych Wzgórz). *Planują wstąpić wcześniej do Kemperbadu.*

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
2	22	28	1	2	4	50	1	42	14	30	13	40	40

Wiek: 44

Umiejętności: *gotowanie*; *uniki*; *zielarstwo.*

Przedmioty: ubranie robocze.

8. Pokój halflinga: Dumpling Hayfoot skryje się pod łóżkiem, jeśli drużyna stoczyła już walkę z goblinami. Gdyby bohaterowie nie wpadli na pomysł, by zajrzeć do tego pomieszczenia, przyciągnij ich uwagę kichnięciem Dumpling, spowodowanym przez kurz.

Pierwsze piętro

Podłoga piętra zbudowana jest z drewna. Ze szczytu schodów widać leżące na podłodze poczerniałe drzwi do laboratorium. Na wysokości czterech metrów znajdują się lustra i okna w dachu (patrz obszar nr 15).

9. Gabinet: Na drzwich do tego pomieszczenia widać ślady po uderzeniach mieczami, a na podłodze leżą odłupane drzazgi – goblinom nie udało się sforsować tej przeszkody.
Pod sufitem komnaty wisi martwy krokodyl, a na wprost drzwi stoi wypchany niedźwiedź. Z powodu słabego oświetlenia bohaterom przez chwilę będzie się wydawać, że zwierzę porusza się, lekko kołysząc z boku na bok.
Przy zachodniej ścianie gabinetu stoi regał, a na nim książki o goblinach i ich pobratymcach. Pośród nich znajduje się *magiczna księga* (**WFRP**, str. 137), zawierająca następujące zaklęcia:
Strefa ciszy, Leczenie lekkich zranień, Lot, Świetlisty piorun i *Strefa wytrwałości.*
Na drewnianym biurku rozrzucone są przybory do pisania. Szuflada jest zamknięta (JZ 30%), w środku leży *eliksir uzdrowienia* (ciemnozielony, lepki płyn w czerwonej, emaliowanej buteleczce – **WFRP**, str. 186) oraz list zaadresowany do Etelki Herzen (podaj graczom *Pomoc nr 10*).

Droga Etelko!
Człowiek, który dostarczył Ci ten list, jest zaufanym członkiem naszego stowarzyszenia. Przywozi ze sobą fundusze wystarczające do zorganizowania ekspedycji do Jałowych Wzgórz, gdzie – jak ustaliliśmy – leży to, czego szukamy. Dobrze wiesz, jak bardzo ważny jest dla nas ów przedmiot. Wyjedź tak szybko, jak tylko jest to możliwe. Nasi agenci w Kemperbadzie będą ci służyć wszelką pomocą. Gdy będziesz już miała ten przedmiot, niezwłocznie przywieź go do nas, do Middenheim.

Istak Graksk Tzeentch

10. Salon: Salon Etelki zajął Gutbag, demolując go doszczętnie. Meble są poplamione, a większość ozdób leży w kawałkach na podłodze.
11. Sypialnia: Izby tej używają teraz gobliny; zazwyczaj przebywa ich tu pięciu.
12. Sypialnia Etelki: Jest to ulubione pomieszczenie Gutbaga. Stroje Etelki leżą rozrzucone na podłodze, zmieszane z Gutbagową kolekcją kciuków. Obok łoża zatknięto uciętą głowę krasnoluda, zaś na ścianie wisi portret Etelki.
Pod zachodnią ścianą stoi zamknięta (JZ 20%) drewniana skrzynia – klucz do niej Gutbag trzyma na zawieszonym na szyi łańcuchu. Wewnątrz kufra jest 398 koron, 823 szylingi, 1034 pensy oraz srebrna zastawa – 12 talerzy (każdy wart 10 ZK), 12 noży, widelców i łyżek (każdy wart 5 ZK), solniczka i pieprzniczka (wartość – 12 ZK). Wśród monet znajduje się również 18 srebrnych pierścionków (każdy wart 1K10 ZK), 37 kolczyków (wartość – 1K10 ZK każdy), oraz kolekcja na wpół pustych buteleczek z perfumami.
Przekręcenie jednego z nitów na dnie skrzyni odsłoni ukryty schowek; można go odkryć po udanym teście *przeszukiwania.* Drugie dno znajdzie też każdy, kto uważnie przyjrzy się pustemu kufrowi i wykona udany test **Int**. W schowku znajuje się czerwona, sukienna torba, a w niej złoty naszyjnik (wart 95 ZK), złota bransoleta (warta 35 ZK) oraz srebrny pierścień ze znakiem Czerwonej Korony (wart 23 ZK).

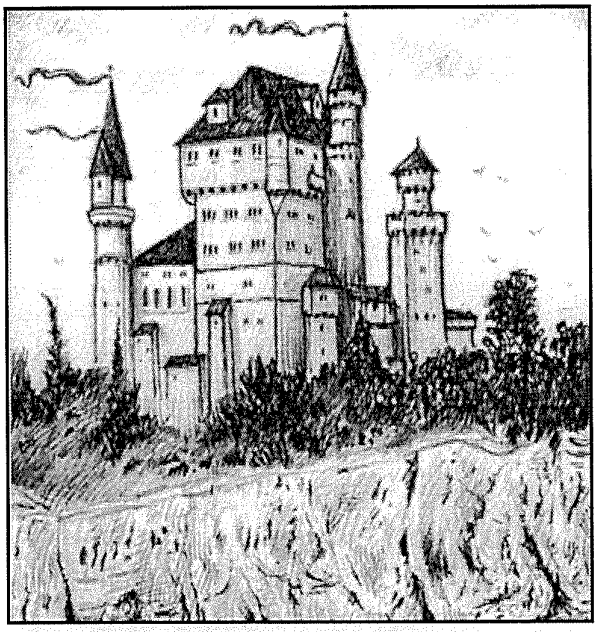
13. Solarium: Okna tej izby są wybite, a meble zużyto na opał. W centrum komnaty widać pozostałości ogniska. Wśród popiołów znajdują się zwęglone fragmenty mebli, kości ludzkich i zwierzęcych.
14. Laboratorium: Podczas zabawy pozostawionymi przez Etelkę przedmiotami jeden z goblinów spowodował eksplozję. Wybuch kompletnie zdemolował całą komnatę, wyrzucając zmasakrowane ciało na korytarz.
Poczerniałe drzwi izby leżą na podłodze korytarza. Wnętrze komnaty jest jedną wielką ruiną: podłogę pokrywają odłamki szkła, eksplozja roztrzaskała stoły i ławy. Część mebli została przez gobliny spalona w ognisku rozpalonym w solarium (patrz wyżej).
Wybuch uwolnił także kilka zarodników Purpurowej Pleśni. Porasta ona spód jednej z połamanych ław. Jeśli potrafiąca rzucać czary postać podejdzie do mebla na odległość 5 metrów, grzyb wyrzuci purpurowe zarodniki. Spory pokryją obszar o promieniu 5 metrów, znikną po K6 rundach. Każdy dotknięty nimi czarodziej lub magiczny przedmiot traci 1K6 punktów magii (patrz **WFRP**, str. 237).
15. Lustra: lustra znajdujące się w górze klatki schodowej odbijają światło wpadające przez górne okno w stronę pozostałych, znajdujących się niżej zwierciadeł. Lustra przymocowano cztery metry ponad schodami; dostać można się do nich po wmurowanych w ścianę żelaznych szczeblach. Każdy, kto się po nich wespnie, ma doskonały widok na okolicę.



W tym rozdziale znajdziesz opis fragmentu rzeki Reik, a konkretnie jej odcinka pomiędzy Altdorfem i Grissenwaldem.

Zamek Reikguard

Żeglując z Altdorfu w górę Reiku, bohaterowie przepłyną obok górującej nad okolicą kamiennej twierdzy Reikguard. Jest to siedziba księcia Wolfganga Holswiga-Abenauera – spadkobiercy cesarza.
Na blankach fortecy stoją strażnicy odziani w błyszczące płytowe zbroje, a tu i tam widać wystające spomiędzy krenelaży groźne lufy bombard. Pospólstwo nie jest wpuszczane na zamek, a rozpytywanie po okolicznych wsiach, jakie może podjąć drużyna, zaowocuje jedynie zebraniem wielce przesadzonych plotek (patrz strona 9 – *Pogłoski 1 i 2*).



Urządzenie sygnalizacyjne

Poniższy epizod należy rozegrać w chwili, kiedy bohaterowie po raz pierwszy mijają urządzenie sygnalizacyjne (na *Mapie 1* oznaczone czarnym trójkącikiem).
Około 25 kilometrów od zamku Reikguard (w górę rzeki) bohaterowie na pewno zauważą widok, który raczej nie pasuje do otaczającego ich krajobrazu. Na zachodnim brzegu rzeki widać wzgórze, którego trawiaste zbocza wznoszą się nad wodami Reiku. Na szczycie wzniesienia stoi jakaś dziwna konstrukcja. Są to ruiny starożytnej wieży. Nienaturalnie wygładzone, odbijające światło kamienie, z których jest zbudowana, są fundamentem dla granitowego wytworu, zbudowanego zapewne przez krasnoludy. Na szczycie tej dziwnej budowli, niczym jakiś gigantyczny owad, rozpięta jest pogmatwana, drewniana konstrukcja. W jej skład wchodzą belki, poprzeczki, naciągi, liny i bloki. Drewniane rusztowania, otaczające całą budowlę, a także kilka niskich, brodatych postaci z narzędziami w rękach uwijających się po belkowaniu są widomym znakiem, że praca nie dobiegła jeszcze końca.
Budowla jest jedną z najnowszych zabawek cesarza Karla-Franza – semaforem/maszyną sygnalizacyjną (patrz **Wewnętrzny Wróg** – strona 23). Do jej budowy został wynajęty zespół krasnoludzkich inżynierów. Gdyby z jakichkolwiek przyczyn drużyna nie płynęła łodzią, będziesz musiał zmienić wprowadzenie do tej części scenariusza.

Łodziostopowicze

Po wypłynięciu zza zakrętu rzeki członkowie drużyny ujrzą na przystani (służącej zazwyczaj do rozładowywania materiałów budowlanych) dwóch krasnoludów, machających gorączkowo w ich kierunku. Kiedy łódź znajdzie się w zasięgu głosu, bohaterowie usłyszą wołanie:
– *Hej tam! Zabierzcie nas stąd! Zapłacimy!*
Jeden z krzyczących podnosi do góry pękatą sakiewkę. Krasnoludy wskoczą do małej łódki wiosłowej i spróbują doścignąć łódź drużyny, jeśli ta nie wykaże chęci zatrzymania się. Pomimo widocznego wysiłku krasnoludy nie doścignąą jednak drużyny. Jeśli bohaterowie nie zdecydują się na postój, to brodacze wkrótce pozostaną daleko z tyłu. Jest jednak wysoce prawdopodobne, że po zbadaniu Jałowych Wzgórz BG będą chcieli tu wrócić, jako że odnajdą klucz, który pozwoli im wejść do tajnej biblioteki, mieszczącej się pod zrujnowanym obserwatorium Dagmara.
My przyjmiemy jednak założenie, że bohaterowie zatrzymują się, pomagając tym samym krasnoludom w dostaniu się na pokład ich łodzi. Nowoprzybyli przedstawią się jako Thingrim i Belegol, inżynierowie. Bardzo się im śpieszy i nalegają, aby natychmiast ruszać. Chcą dostać się albo do Altdorfu, albo do Nuln (lub tak blisko któregoś z tych miast, jak to tylko możliwe). Można od nich *wytargować* podwójną opłatę za przejazd (normalnie wynosi ona 5 szylingów za 15 kilometrów). Zanim BG zdążą podjąć przerwaną podróż lub dowiedzieć się, dlaczego ich pasażerowie tak pospiesznie opuszczają miejsce zatrudnienia, na brzegu pojawi się kolejny biegnący krasnolud. Dyszy ciężko, ponieważ ma lekką nadwagę. Jego twarz jest czerwona i spuchnięta z wysiłku. Thingrim i Belegol cichną. Przybysz spogląda na nich ze złością i wskazuje w kierunku na wpół ukończonej maszyny sygnalizacyjnej. Krztusząc się krzyczy:
– *Jeśli... UHMMM!... nie chcecie zostać... AHHH!... wyrzutkami... HHHHH!... wracajcie do roboty!*
Wyglądający na skruszonych i zawstydzonych, Thingrim i Belegol proszą bohaterów o wysadzenie ich na brzeg w pobliżu krzykacza.
Stopniowo odzyskując oddech, przybysz przedstawia się drużynie jako Aynjulls Isembeard, Mistrz Rzemieślniczy i nadzorca budowy najnowszej maszyny sygnalizacyjnej Jej Cesarskiej Mości. Wydaje się, że Isembeard żyje ostatnio w dużym napięciu nerwowym – sterczące, krzaczaste brwi ocieniają zaczerwienione i podpuchnięte oczy, otoczone dodatkowo ciemnymi podsinieniami. Zapytany, może udzielić poniższych informacji. Choć podano je w formie notek, nie powinieneś poprzestać na ich odczytaniu. Przekaż je w czasie rozmowy, odgrywając rolę Aynjullsa zgodnie z podanym opisem. Większość tych wiadomości można również uzyskać podczas rozmowy z innymi krasnoludami.

1. Jakieś 6 tygodni temu Isembeard wraz z zespołem dwunastu krasnoludzkich inżynierów został wynajęty przez komisję cesarską w Altdorfie do nadzorowania budowy urządzenia sygnalizacyjnego, stawianego zgodnie z planami cesarza (patrz **WewW** strona 23);
2. Na miejsce budowy wybrano starą, zrujnowaną wieżę, stojącą na szczycie wzgórza o odpowiedniej wysokości i położeniu geograficznym. Ponieważ z oryginalnej konstrukcji pozostała jedynie masywna część dolna (w tej części budowli brak jest drzwi i okien, a testy wykazały,

że nie ma w niej jakichkolwiek pustych przestrzeni), nadzorca zdecydował, że semafor zostanie wybudowany na szczycie ruin. W ten sposób zaoszczędzi się trochę czasu, koniecznego do przeprowadzenia wyburzeń.
3. Od samego początku prace opóźniały się z powodu licznych wypadków – zazwyczaj ostrożni krasnoludzcy inżynierowie spadli z rusztowania i połamali sobie kończyny, inni zaś padli ofiarą jakiejś dziwnej, paraliżującej choroby.
4. Pomimo różnych przeciwności prace kontynuowano, ale pięć dni temu zaczęli znikać bez śladu robotnicy, pilnujący nocą budowy. Dwaj z nich zaginęli ostatniej nocy. Obecnie pozostałe krasnoludy domagają się dodatku za pracę w niebezpiecznych warunkach, utrzymując, że miejsce budowy jest starożytnym elfim kurhanem grzebalnym, a może czymś jeszcze gorszym.
5. Początkowo na budowie pracowało 12 krasnoludzkich inżynierów, ale teraz pozostało ich już tylko sześciu.
6. Aynjulls nie ma pojęcia, co się tu dzieje. Jego reputacja legnie w gruzach, jeśli prace nie zostaną zakończone na czas, ale cóż on może na to poradzić?

W tym momencie Mistrz Gry powinien zachęcić bohaterów do zaoferowania swych usług. Aynjulls może nawet prosto z mostu zaproponować im pracę. Oferuje każdemu 1 ZK dziennie, plus 50 ZK do podziału po ukończeniu semafora (za 7 dni), albo po rozwiązaniu zagadki tajemniczych zniknięć robotników. Isembeard posiada plany wieży (*Notka nr 5*), które może pokazać bohaterom, jeśli ci wykażą zainteresowanie działaniem urządzenia.
Będziesz musiał wymyślić jakiś inny sposób wciągnięcia bohaterów w wydarzenia opisywane w tym epizodzie, jeśli drużyna nie zechce podjąć oferty krasnoluda. Być może Thingrim i Belegol zostaną odkryci na łodzi bohaterów, którzy zostaną oskarżeni o sabotowanie budowy cesarskiego urządzenia sygnalizacyjnego. Aynjulls zgodzi się nie wnosić oskarżenia, jeśli łowcy przygód pomogą mu w rozwiązaniu jego kłopotów. A może, kiedy drużyna będzie przepływać następnym razem w pobliżu tego miejsca, bohaterowie zobaczą, że nikogo tam nie ma, choć budowla pozostaje nie dokończona?
Porównaj obecną datę w kampanii z *Kalendarium* (str. 21), szczegółowo podającym położenie Etelki i jej asystenta – bohaterowie mogą natknąć się na tę parę w czasie rozgrywania bieżącej części scenariusza.

Rozwiązanie zagadki

Ruiny wieży są jedyną zachowaną częścią obserwatorium czarodzieja Dagmara von Wittgensteina. Będąc człowiekiem ostrożnym, Dagmar dołożył wielu starań, by mieć pewność, że wnętrze jego obserwatorium będzie niedostępne dla oczu ciekawskich wieśniaków. Wielu z jego magicznych strażników po dziś dzień czuwa wewnątrz budynku, w tym również potężny ghoul. To właśnie ów stwór odpowiedzialny jest za śmierć krasnoludzkich inżynierów.

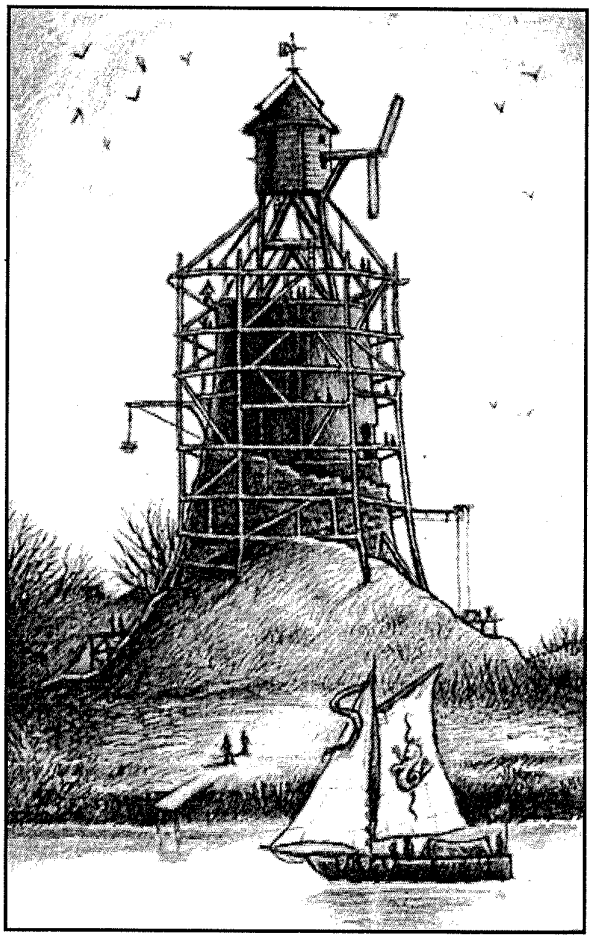
Magiczne klucze

Do pomyślnego zakończenia tego fragmentu scenariusza niezbędne jest odnalezienie kilku magicznych kluczy. Pierwszy z nich, będący w posiadaniu ghoula (zawieszony na jego szyi), umożliwia wejście do obserwatorium – albo przez klapę w podłodze, albo przez drzwi ukryte w zewnętrznym murze. Klucz ten nie pasuje do jakichkolwiek innych drzwi. Ma on postać żelaznego, długiego na 15 centymetrów cylindra, przypominającego w przekroju pięcioramienną gwiazdę. Użycie umiejętności *wykrywanie magii* pozwoli odkryć magiczną aurę, emanującą z klucza. Każda osoba, nosząca go przy sobie, spowoduje otwarcie ukrytej klapy lub sekretnych drzwi po podejściu do nich na odległość ok. jednego metra. Drzwi zamykają się, gdy „klucz" oddali się od drzwi na większą odległość.
Pozostałe klucze nosi pięciu zombi, strzegących obserwatorium (patrz str. 34). Te klucze są niemal identyczne jak egzemplarz będący w posiadaniu ghoula – z tym jednak wyjątkiem, że w przekroju przypominają gwiazdę sześcioramienną. Osoby umiejące *wykrywać magię* spostrzegą magiczną aurę, otaczającą te przedmioty. Każdy z pięciu „kluczy" automatycznie otwiera każde wewnętrzne drzwi w obserwatorium. Wszystkie razem są zaś potrzebne do otwarcia klapy prowadzącej do tajnej biblioteki (pomieszczenie h), w której znajdują się niezwykle ważne informacje, mogące zaprowadzić graczy do zamku Wittgenstein; tam właśnie rozegrają się finałowe wydarzenia scenariusza. Pamiętaj, że do otwarcia biblioteki potrzebnych jest wszystkich pięć kluczy Co więcej, bohaterowie muszą jeszcze odnaleźć szósty, wiele lat temu zagubiony gdzieś wśród Jałowych Wzgórz.

OPISY POMIESZCZEŃ

Mur zewnętrzny

Mur obserwatorium wygląda tak, jakby zbudowano go z jednolitych bloków gładkiego, czarnego i lśniącego kamienia. Zrobienie w nim wyłomu bez użycia specjalistycznego sprzętu oblężniczego lub inżynieryjnego jest prawie



niemożliwe. Aynjulls niechętnie zgodzi się wybić dziurę w murze, jeśli bohaterowie będą na to nalegać. Zajmie to tylko kilka godzin, ale krasnolud zaznaczy, że wyłom może zagrozić stabilności nadbudowanej konstrukcji. Sekretnych drzwi nie da się odróżnić od reszty muru, nawet pomimo tego, że prowadzi do nich wyraźna ścieżka, urywająca się przy pozornie litej ścianie. Drzwi otworzą się same, jeżeli blisko nich (metr lub bliżej) znajdzie się „klucz", noszony dotychczas przez ghoula (patrz wcześniej).

a. Wieża sygnalizacyjna

Do tej pory krasnoludy wybudowały jedynie parter wieży, w którym znajdzie się palenisko i lustro sygnalizacyjne. Do tej części budowli przymocowano także drewniany drąg z ramionami sygnałowymi. Wieża i jej fundamenty (parter obserwatorium) otoczone są drewnianym rusztowaniem. Wieża sygnalizacyjna została już wyposażona w niemal wszystkie urządzenia (patrz *Mapa nr 6*). Pamiętaj, że podłoga budowli to jednocześnie dach ukrytego obserwatorium. Właśnie z tego miejsca znikali robotnicy, atakowani przez ghoula, wychodzącego z obserwatorium przez ukrytą klapę. Zwróć uwagę na fakt, że nawet jeśli bohaterowie odkryją klapę, to i tak nie dadzą rady jej otworzyć (bez klucza jest to niemożliwe) – chyba że krasnoludy dostarczą im odpowiedni sprzęt (patrz *Mur zewnętrzny*).
Bohaterowie mogą zdecydować się na spędzenie nocy w tym pomieszczeniu. W takiej sytuacji klapa cicho otworzy się po zmroku, zaś z czeluści obserwatorium wychyłoni się ghoul. Zaskoczeni (**WFRP**, str. 116) bohaterowie *nie będą* zdolni do jakichkolwiek działań aż do momentu, w którym potwór wygramoli się na podłogę. Naturalnie, jeśli przy klapie nikogo nie ma, to o obecności ghoula łowcy przygód dowiedzą się dopiero wtedy, gdy ten zaatakuje. Gdy **Żyw** ożywieńca spadnie do 2 lub mniej punktów, ghoul spróbuje uciec z powrotem do obserwatorium. Drużyna będzie jednak miała wystarczająco dużo czasu, aby rzucić się za nim w pogoń lub zablokować mu drogę odwrotu zatrzaskując klapę.

Wewnątrz obserwatorium

Wszedłwszy w posiadanie klucza ghoula, bohaterowie mogą wejść do obserwatorium dwoma drogami: przez klapę w podłodze wieży sygnalizacyjnej (pomieszczenie b) lub przez zewnętrzne, ukryte drzwi (obszar b). Oba wejścia otwierają się automatycznie, kiedy tylko klucz będzie oddalony od nich o ok. metr.
W obserwatorium jest pięciu zombi (trzy w bibliotece – pomieszczenie e, jeden w laboratorium – pomieszczenie c i ostatni w gabinecie – pomieszczenie d). Każdy ma przy sobie magiczny klucz, automatycznie otwierający wszystkie drzwi wewnątrz budynku (w każdej innej sytuacji traktuje się je jako drzwi z JZ 40%). Stwory te pozostają nieruchome do momentu zaatakowania jednego z nich – wówczas pozostałe ruszają mu na pomoc. Zombi zaatakują każdego, kto nie ma przy sobie różdżki czarodzieja Dagmara (patrz str. 33). Na miejsce potyczki potwory będą przybywały pojedynczo, co rundę – począwszy od drugiej rundy walki. Przywołano je i związano szczególnym rodzajem zaklęcia, sprawiającym, że gdy pozostają w murach obserwatorium, nie muszą być kontrolowane i nie są podatne na *niestabilność*.
Wszystkie pomieszczenia wewnątrz obserwatorium są ciemne i pozbawione okien. Nie opisuj ich, jeśli bohaterowie nie mają źródła światła (chyba że są w drużynie nieludzie obdarzeni zdolnością *widzenia w ciemnościach*). Po stęchłym powietrzu, kurzu i pajęczynach poznać można, że w obserwatorium nie było nikogo od bardzo dawna.

b. Hall

Hall jest zupełnie pusty, można w nim dostrzec jedynie dziwne geometryczne wzory, pokrywające podłogę, ściany i sufit. Przesłonięte opadłym przez lata kurzem, wywołują uczucie dziwnej dezorientacji, zmieniając perspektywę pomieszczenia. Osobom przebywającym w hallu wydaje się, że ściany nachylają się pod różnymi dziwacznymi kątami. Wszystkie drzwi są zasłonięte pajęczynami, a kroki poszukiwaczy przygód unoszą z podłogi tumany kurzu.

c. Laboratorium alchemiczne

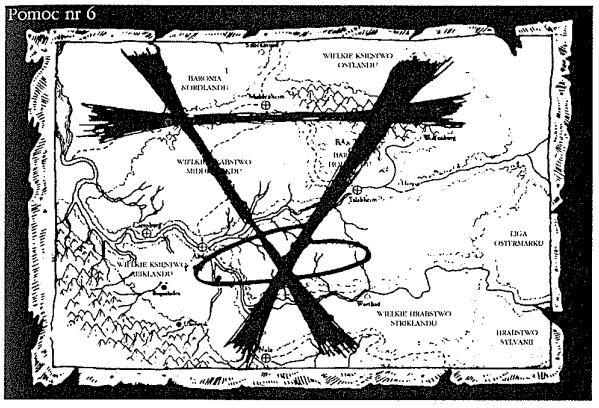
Komnaty strzeże zombi, stojący zazwyczaj w jej centrum i poruszający się tylko wtedy, gdy ktoś wchodzi do laboratorium lub gdy gdzieś w wieży wybucha walka.
W laboratorium znajduje się zwykła aparatura alchemiczna: na stołach stoją zlewki, stojaki na retorty, dziwnie ukształtowane słoje, gdzieniegdzie walają się resztki różnych komponentów itp. Na większości powierzchni – murach, suficie, podłodze, stołach – wypisano kredą ezoteryczne wzory, w kącie znajduje się stojak w kształcie gargoyli, na którym leży oprawiony w skórę gruby tom. Księga jest spisana ręcznie w *tajemnym języku magicznym*. Przeczytanie jej zajmuje 2K4 +2 dni. Jednak już po dwóch godzinach studiowania można spostrzec, że zawarte w niej informacje dotyczą przyzywania i kontrolowania szkieletów, zombi oraz ghouli. Jeśli czytający wykona udany test **Int**, to znajdzie tam także wzmianki o spaczeniu (patrz **WFRP**, str. 226 i 263). Zawarte w księdze informacje są bezużyteczne bez konsultacji z nekromantą, jednakże uważnie przeczytane i zapamiętane (w ten sam sposób co czary) pozwalają czarodziejowi kontrolować wymienione wcześniej rodzaje ożywieńców – pod warunkiem, że najpierw przyzwie je nekromanta (**WFRP**, str. 175). Do rzucenia czaru przywołującego ożywieńca, którego będzie mógł kontrolować normalny czarodziej, potrzebna jest szczypta sproszkowanego spaczenia.

d. Gabinet

Również tej komnaty strzeże zombi, atakujący każdego, kto wejdzie tu bez różdżki Dagmara (patrz st. 33).
W izbie stoi duże biurko, tuba na mapy, rysownica, na ścianach wiszą stare portrety. Biurko jest zamknięte na klucz (JZ 20%), w szufladach są pióra do pisania, kałamarze z atramentem (wyschniętym) oraz pergamin. Jest tam także podniszczony notes, którego pożółkłe kartki pokrywają skomplikowane wzory i zapiski poczynione pająkowatym pismem. Postać posiadająca umiejętność *astronomia* pozna, że są to próby wyliczenia orbity Morrslieba, księżyca Chaosu. W tubie jest kilka starych map różnych części Imperium – głównie Reiklandu i zachodnich marchii Talabeclandu (podaj graczom *Pomoc nr 6*). Na wszystkich mapach narysowano kilka przecinających się linii. Jedno z miejsc krzyżowania się linii – okolice Jałowych Wzgórz – zostało niedbale zakreślone. Każdy, kto domyślił się zawartości notatnika, po wykonaniu udanego testu **Int** odkryje, że linie przedstawiają wykres nierównej orbity Morrslieba. Niestety, nie ma jakichkolwiek wskazówek, objaśniających znaczenie zakreślonego miejsca.

Portrety przedstawiają poszczególnych członków rodu Wittgensteinów. Nie są podpisane, jednak rodzinne podobieństwo widać na pierwszy rzut oka – wszyscy mają orle nosy, wysokie czoła i gęste, krzaczaste brwi. Na rysownicy nic nie leży. W kącie pomieszczenia stoi misternie rzeźbiony kostur, który przez każdego, kto umie *wykrywać magię*, zostanie zidentyfikowany jako magiczny. Zombi z obserwatorium nie atakują osoby, która go trzyma.

Pomoc nr 6



e. Biblioteka

Pokoju strzegą trzy zombi. Wszystkie ściany pomieszczenia, od podłogi aż po sufit, zastawione są półkami z książkami. Księgi są napisane w różnych językach (zarówno zwykłych, jak i tajemnych oraz sekretnych) i dotyczą wielu zagadnień – są tu i traktaty alchemiczne, i „powieści" o raczej wątpliwych walorach literackich. Nie ma tu niczego, co mogłoby być przydatne dla bohaterów (chociaż udany test *oceny* pozwoli odkryć 2K10 książek wartych dla kolekcjonera po 2K10 ZK każda). Możesz zwrócić uwagę graczy na kilka prac z zakresu historii i teologii, dzięki którym zdobędą trochę wiadomości o Imperium (**WewW**, str. 8-19).

f. Wewnętrzny korytarz

Wewnętrzna ściana tego pomieszczenia jest wykonana z grubej na pięć centymetrów stali (zostanie to odkryte po udanym teście *obserwacji*, ewentualnie ktoś po prostu w nią zastuka). Ze ścian, na wysokości bioder przeciętnego człowieka, wystają dwie dźwignie. Każda mierzy blisko pół metra długości (ich położenie widać na *Mapie nr 6*). Jeśli dwie osoby jednocześnie je pchną (obojętnie w którym kierunku), to wewnętrzna obróci się tak, że umiejscowiona w niej szczelina pokryje się z otworem w ścianie centralnego wejścia (pomieszczenie g), co umożliwi bohaterom wejście do środka.

g. Centralne wejście

Pamiętaj, że wejście z wewnętrznego korytarza mogą otworzyć lub zamknąć tylko dwie stojące w nim osoby (patrz wyżej). Innymi słowy, jeśli zostanie ono zamknięte, a bohaterowie wejdą przez klapę, to będą mogli wyjść tylko tą samą drogą.

Na podłodze tego pomieszczenia wyrysowany jest świetlisty sześciokąt. Udany test *obserwacji* pozwoli odkryć, że w każdym rogu figury znajduje się otwór w kształcie gwiazdy, mający dokładnie te same rozmiary, co noszone przez zombi „cylindry". Jeśli w te otwory wsadzi się wszystkie sześć kluczy (łącznie z tym, który zagubiono w Jałowych Wzgórzach), w podłodze otworzy się ukryta klapa (na zewnątrz i ku dołowi). Każdy, kto w momencie otwierania drzwi będzie na nich stał musi wykonać udany test **I**, gdyż w przeciwnym wypadku spadnie trzy metry niżej, do tajnej biblioteki (pomieszczenie h).

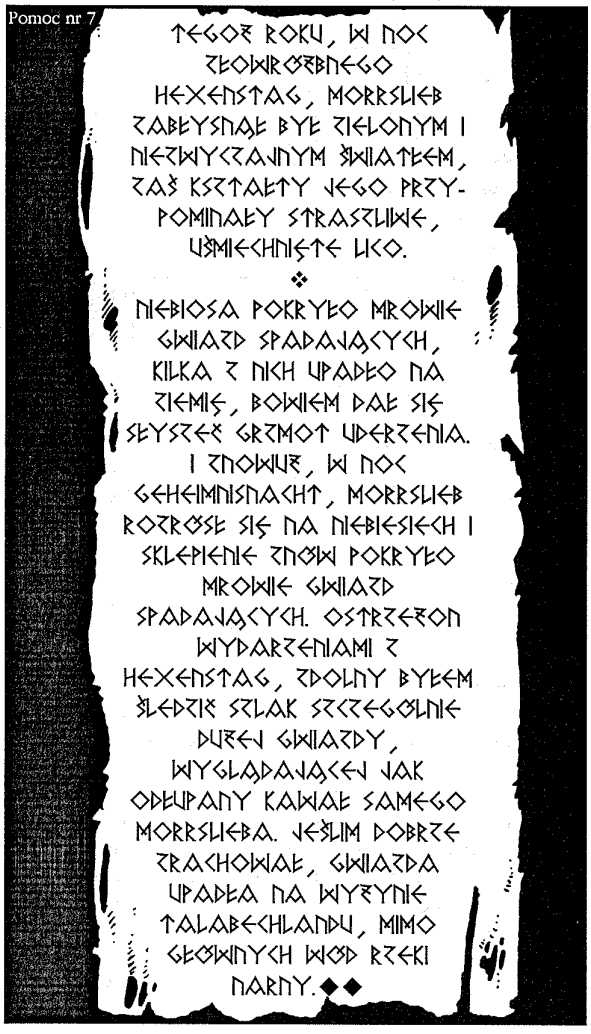
h. Tajna biblioteka

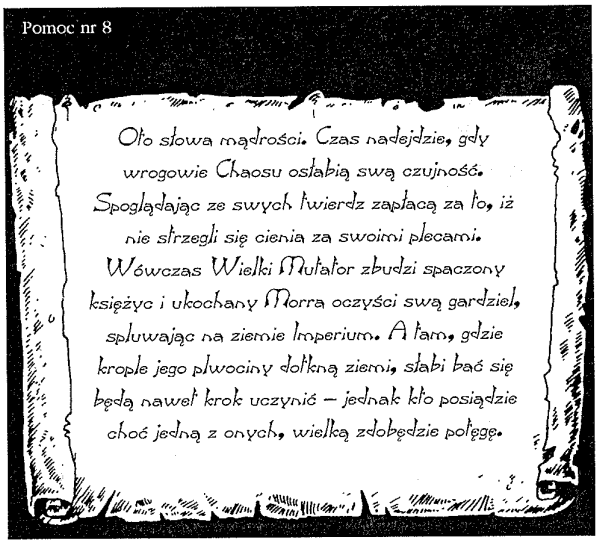
Korytarze odchodzące od centralnego, sześciokątnego pomieszczenia zastawione są rozmaitymi książkami, napisanymi głównie w języku klasycznym, choć zdarzają się także manuskrypty w *językach tajemnych* (patrz pomieszczenie e). W każdej godzinie, spędzonej na przeglądaniu tych tomów, istnieje 50% szans odnalezienia:

- magicznej księgi z jednym z następujących czarów (wybierz losowo): *leczenie lekkich zranień, ognista kula, podmuch wiatru*;
- kilku fałszywych grzbietów książek tworzących skrytkę, w której znajduje się *eliksir uzdrowienia* (zielona, lepka ciecz o zapachu migdałów – patrz **WFRP**, str. 186);
- magicznego pergaminu z czarami *aura oporu, kradzież rozumu* oraz *mistyczna mgła*.

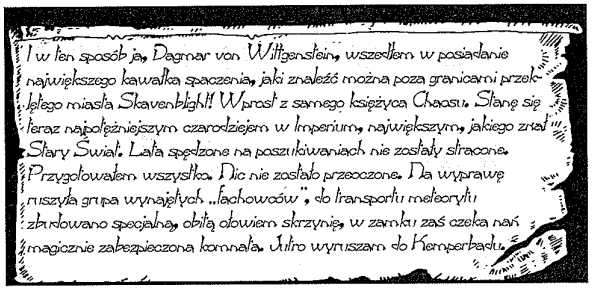
Na stole, w centrum sześciokątnej części biblioteki, leżą trzy wielkie księgi. Dwie z nich to starożytne manuskrypty: *Astronomiczne zapiski Sternschaua – przewodnik po tajemnych cudach nocnego nieba* i *Omeny a profecyje jasnowidzącej Unserfrau*. Obie księgi są otworzone na stronach przedstawionych na *Pomocach nr 7* i *8*.

Pomoc nr 7



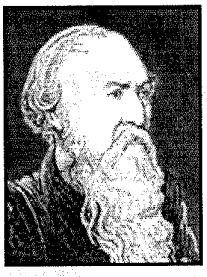


Karty trzeciego woluminu zapełnione są notatkami, spisanymi pajęczym charakterem pisma w *tajemnym języku magicznym*. Słowa na pierwszej stronie można przetłumaczyć jako *Dziennik Czarodzieja Dagmara von Wittgensteina – 2405*. Końcowy zapis w księdze przedstawia *Pomoc nr 9*. Ma on niezwykłą wagę, podaje bowiem bohaterom ostatnią część informacji, potrzebnej do skierowania ich do zamku Wittgenstein, ku kulminacyjnym wydarzeniom:



WIEŻA SYGNALIZACYJNA

Aynjulls Isembeard – krasnoludzki rzemieślnik (były inżynier)



Aynjulls jest otyłym krasnoludem w średnim wieku, kierującym ekipą inżynierów budujących wieżę sygnalizacyjną. Zazwyczaj ubrany jest w poplamioną olejem skórzaną kurtkę, jasnoczerwone spodnie i wielkie, podkute buty. Pyszni się swą opinią trzymającego się terminów i rzetelnego rzemieślnika. Jest też trochę burkliwy i opryskliwy, gotów wybuchnąć z byle powodu. Niepowodzenia w pracy wstrząsnęły nim tak, iż gotów jest zrobić teraz wszystko: nawet prosić elfa o pomoc!

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	51	31	4	4	9	31	1	41	51	41	51	51	21

Wiek: 95**Charakter**: neutralny

Umiejętności: *stolarstwo*; *inżynieria*; *górnictwo*; *widzenie w ciemnościach*; *czytanie/pisanie*; *sekretny język – gildii*; *sekretne znaki* – gildii krasnoludzkich inżynierów i rzemieślników; *kowalstwo*; *kamieniarstwo*.

Przedmioty: narzędzia kamieniarskie; narzędzia stolarskie; topór jednoręczny; skórzana kurtka (0/1 PP tułów/ramiona); pierścień gildii (wartość 5 ZK); 20 ZK.

Inżynierzy

W momencie przybycia drużyny z ekipy pozostało już tylko sześciu inżynierów: Thingrim, Belegol, Kardak, Gudrun, Guzul i Minak.

Wszyscy są przerażeni i skonfundowani tajemniczymi zgonami swych kolegów, ale żaden się z tym nie zdradza. Ich determinacja jest na tyle duża, że nie będą się nawet zabawiać dyskryminowaniem elfów, jeśli takowe znajdą się wśród członków drużyny. Jeżeli potrzebujesz ich charakterystyk, wykorzystaj *krasnoludzkich inżynierów* z *Karty pomocy dla MG*

STRAŻNICY

Ghoul, bohater



Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	0	4	4	8	30	2	43	20	18	43	-	

Zasady specjalne: Trafienia zadane przez ghoula są *jadowite* – ofiary muszą wykonać udany test *zatrucia* albo zostaną sparaliżowane na K8+4 rund. Jeżeli przeciwnik ghoula ucieka z pola walki, a pomiędzy nimi znajduje się jedno lub kilka martwych ciał, ożywieniec musi wykonać test **SW.** Jeżeli będzie on nieudany, prześladowca porzuci pogoń i będzie pożerał martwe ciała aż do chwili, w której zostanie zaatakowany. Ucieka tylko wtedy, gdy pozostają mu dwa lub mniej punkty **Żywotności**.

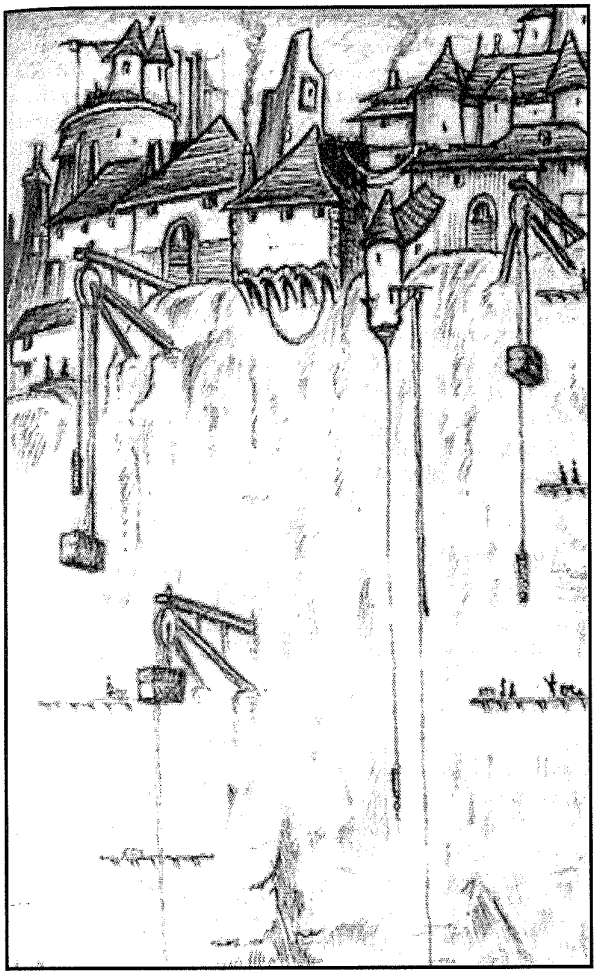
Ghoul nosi na szyi, zawieszony na rzemieniu, kilkunastocentymetrowy „cylinder" (w przekroju przypominający pięcioramienną gwiazdę). Jest to magiczny „klucz", którego działanie opisano już nieco wcześniej.

5 zombi

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	0	3	3	5	10	1	10	43	14	14	14	-

Zasady specjalne: Odporne na ataki psychiczne; *wzbudzają strach* w istotach żywych; w przeciwieństwie do zwykłych zombi te z wieży *nie są* podatne na *głupotę* i *niestabilność*.

Na szyi każdego zombi wisi na rzemieniu długi na kilkanaście centymetrów „cylinder" (w przekroju przypominający sześcioramienną gwiazdę). Są to magiczne „klucze", których działanie opisano już nieco wcześniej.



Patrz mapa nr 7.

Starożytne miasto Kemperbad leży na szczycie klifu będącego wschodnim brzegiem rzeki Reik, odrobinę na północ od miejsca, w którym łączy się ona z rzeką Stir. W tym rejonie (a właściwie na odcinku prawie trzydziestu kilometrów w górę i w dół rzeki) wschodni brzeg jest wyższy od zachodniego o ponad 150 metrów. Rzeka Stir, wypływająca z Czarnych Gór, spadała kiedyś do Reiku potężnym wodospadem. Wieki erozji sprawiły jednak, że wodospad powoli przesuwał się w górę rzeki, aż do miejsca, w którym jest obecnie, czyli zbiegu Stiru i Narn. Kemperbad leży właśnie na szczycie klifu, 150 metrów ponad obiema rzekami.

W tym miejscu Stir można przekroczyć tylko po wąskim moście sznurowym, co w praktyce uniemożliwia dostęp z południa. Szczęśliwie dla kupców u stóp klifu wybudowano dok, który połączono z miastem przy pomocy pomysłowo skonstruowanej sieci wind. W jej skład wchodzą rozmaite kosze i platformy, połączone elfimi linami z blokami i wielokrążkami. Są podnoszone i opuszczane przy pomocy przeciwwag. Cały system obsługują krasnoludzcy inżynierowie. W ciągu ostatnich pięćdziesięciu lat zdarzył się tylko jeden nieszczęśliwy wypadek, kiedy pijani młodzi szlachcice urządzili wyścigi w zjeżdżaniu windami. Pierwszy na dole nie mógł już odebrać swojej nagrody!

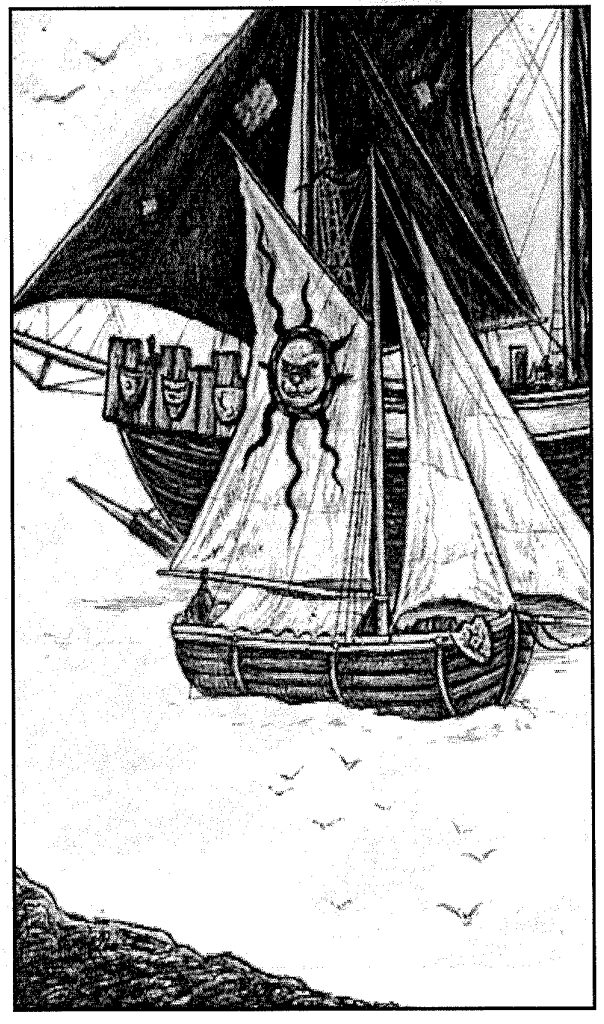
Naturalnie, wind nie używa się za darmo. Opłata wynosi zwykle szylinga za „nogę" pasażera platformy (zdolnej unieść do czterech osobników przeciętnej wagi) oraz 5 szylingów za „kosz" towaru (w koszu mieści się do 500 punktów obciążenia). Ubodzy lub bardzo krzepcy podróżni mogą skorzystać ze spiralnych schodów prowadzących na szczyt klifu. Jednak ponieważ liczą one 1111 stopni, chętnych jest raczej niewielu.

Przystań promowa, znajdująca się w dokach, oferuje najbezpieczniejszą przeprawę przez Reik na odcinku pomiędzy Nuln a Altdorfem. Zbudowano ją z myślą o wędrowcach podróżujących Wielką Drogą Północną w stronę Grünburga i Altdorfu. Opłata za przewóz wynosi 5 szylingów od osoby, 6 -7 za konia. Linia „Cztery Pory Roku" utrzymuje w pobliskiej wiosce Jungbach duży zajazd i postój, przeznaczony dla tych, którzy zdecydują się zapłacić za komfort podróżowania powozem.

Szczegóły dotyczące rzeki Stir znajdują się w rozdziale relacjonującym podróż do Jałowych Wzgórz.

Władze

Kemperbad nie jest administracyjną częścią Reiklandu, ponieważ jest wolnym miastem kupieckim, inaczej „Freiestadt". Status swój zawdzięcza przywilejowi nadanemu w 1066 przez cesarza Borisa Bezradnego. Kemperbad jest największym miastem tego typu. Wspomniany przywilej oraz strategiczne położenie miasta sprawiły, iż obecnie jest to miejscowość bardzo bogata. W mieście można znaleźć towary, które normalnie nie są dostępne w osadzie tej wielkości (potraktuj wszystkie rzeczy z *Poradnika konsumenta* jako dostępne o jeden poziom lepiej). Teoretycznie rzecz biorąc, płacenie podatków bezpośrednio miastu lub



Cesarzowi – nie zaś lokalnemu baronowi – powinno znacznie obniżyć koszty utrzymania. W praktyce jednak wszystko kosztuje tyle samo, co gdzie indziej; miejscy dygnitarze po prostu odpowiednio podnieśli wszelkie podatki.
Miastem rządzi Rada Trzynastu, wybierana spośród członków najbardziej wpływowych gildii i rodów. Cesarz zastrzegł sobie prawo wyznaczania lub odwoływania każdego z rajców, jednak jak dotąd w całej długiej historii Kemperbadu nie odnotowano takiego przypadku.

PRZYBYCIE DO KEMPERBADU

Prawdopodobnie drużyna zawita po raz pierwszy do miasta w trakcie swej podróży wzdłuż Reiku, zmierzając ku Grissenwaldowi i Czarnym Szczytom. Bohaterowie mogą także zatrzymać się tutaj w drodze do Jałowych Wzgórz. Dzięki temu będą mieć okazję zdobycia kilku użytecznych informacji o owym miejscu (patrz dalej). Powinieneś urozmaicić podróż, wykorzystując kilka spotkań z broszury *Życie na rzekach Imperium*. Pamiętaj też o kalendarium (str. 21), dzięki któremu określisz wzajemne położenie drużyny oraz Etelki Herzen i Heidlemanna.



Za dnia doki są miejscem głośnym i ruchliwym – trwa załadunek i wyładunek towarów, windy są w bezustannym ruchu. BG nie mogli trafić lepiej, jeśli chcą coś sprzedać lub kupić (patrz *Wykaz miejscowości Reiklandu*).

WYDARZENIA W KEMPERBADZIE

Po doświadczeniach związanych z prowadzeniem **Cieni nad Bögenhafen** nie powinieneś mieć trudności z sugestywnym, plastycznym opisem miasta. Możesz też zechcieć zaimprowizować kilka mniej ważnych spotkań. Wygląd Kemperbadu przybliży ci zamieszczona na końcu tej książki schematyczna mapa. Jeśli jednak nie zależy ci na szczegółowym opisie miasta, zachęć graczy do szybkiego załatwienia wszystkich spraw i nie zagłębiaj się w wątkach pobocznych.
Bohaterowie najprawdopodobniej zwrócą uwagę na kilka spraw nie związanych bezpośrednio z przygodą. Mogą chcieć sprzedać lub kupić jakiś towar; jeśli są rozsądni, to będą spodziewać się kłopotów ze strony kultu Purpurowej Dłoni. Mogą chcieć kupić lepszą broń i/lub pancerze. Powinni także szukać potencjalnych nauczycieli nowych profesji.
Handel w Kemperbadzie powinien odbywać się wedle reguł opisanych w *Życiu na rzekach Imperium*, zaś wydarzenia związane z kultem Purpurowej Dłoni zostały przedstawione już wcześniej. Poszukiwania płatnerzy i mieczników zaprowadzą drużynę do dzielnicy krasnoludzkiej, do Zbrojowni Olafa (bohaterowie-elfy mogą woleć dokonać zakupów również u ludzkiego kowala). Olaf to obrotny sprzedawca, zawsze usiłujący wcisnąć klientowi „luksusową" wersję danego przedmiotu (+2K10% do ceny), jednakże pierwszej jakości są u niego nawet niczym nie ozdobione bronie. Pancerze (zarówno kolcze, jak i płytowe) wykonywane są na miarę.

CESARSKI PLENIPOTENT

Opisany niżej epizod można wykorzystać do ubarwienia tego fragmentu scenariusza lub też do zapoznania bohaterów graczy z Bohaterami Niezależnymi, przedstawionymi niżej w roli potencjalnych nauczycieli nowych profesji.
Gdy drużyna zejdzie na ląd, jej uwagę przyciągnie zamieszanie w pobliżu wind pasażerskich. Dwudziestoosobowy oddział piechoty cesarskiej zaczyna tam formować straż honorową, dowódca zaś usuwa cywilów z jednego z większych pomostów. Wkrótce potem do portu wpływa duża łódź Straży Rzecznej pod cesarską banderą. Przy dźwiękach fanfar wychodzi z niej bogato ubrana, niezwykle otyła osoba. Dowódca wychodzi do przodu, wita gościa, po czym obaj wsiadają do windy. Za nimi, w drugiej, podążają żołnierze.
W ciągu kilku następnych dni bohaterowie mogą poznać następujące informacje:

1. Otyłym człowiekiem jest hrabia Otto Boormann, cesarski plenipotent (patrz **WewW**, str. 14).
2. Cesarz przysłał go po to, by miał baczenie na poczynania Rady.
3. Cesarz doszedł do wniosku, że wskutek starego przywileju zbyt wiele potencjalnych dochodów niknie w kieszeniach kupieckich baronów Kemperbadu; władca chce, aby hrabia Boormann znalazł sposób „obejścia" starego serwitutu.

ZMIANA PROFESJI

Zapewne kilku bohaterów zechce nauczyć się jakiś rzadkich profesji, które w normalnych warunkach byłyby dość trudne do zdobycia. Poniżej opisano nauczycieli dwóch takich zawodów – medyka i reketera. Przybycie cesarskiego plenipotenta można wykorzystać do przedstawienia BG któregoś z nich (lub obu naraz). Kilka pomysłów rozegrania prezentacji znajdziesz już w samym opisie postaci. Naturalnie nic nie stoi na przeszkodzie, abyś wykorzystał innych BN.

JAŁOWE WZGÓRZA

Gdy łowcy przygód zawitają do miasta w drodze ku Jałowym Wzgórzom, mogą zechcieć poszukać przewodnika lub po prostu dowiedzieć się czegoś o miejscu, do którego zdążają. Niezależnie od tego ile pieniędzy zaoferują, nikt nie będzie chciał wybrać się z nimi w tamte okolice. Wszyscy mieszczanie mówią o Jałowych Wzgórzach mniej więcej to samo – to złe miejsce, którego rozsądni ludzie unikają. Wizyta w świątyni Vereny pozwoli odkryć, że obecna

Dr Maximillian Schnippmesser – człowiek, mężczyzna, medyk



Nazywany jest „Maxem Nożem", zarówno ze względu na znajomość chirurgii, jak i umiejętność celnego rzucania sztyletem. Dr Schnippmesser to osoba, delikatnie mówiąc, ekscentryczna. Mierzy ponad dwa metry wzrostu, jest bardzo szczupły i kościsty, ma niezwykle długie ręce. Zawsze nosi poplamiony, sięgający łydek kaftan, wykonany z dziwnego, nawoskowanego materiału. Na szczycie głowy chwieje się niedbale założony wysoki kapelusz, spod którego na barki mężczyzny spływają proste, przetłuszczone włosy. Max to bystry człowiek, który doskonale wie, że w mieście zbiłby fortunę na leczeniu bogatych hipochondryków – woli jednak nieść pomoc wszystkim potrzebującym, niezależnie od tego, czy mogą za nią zapłacić.

Schnippmesser mówi szybko, urywanymi zdaniami, wyjątkowo cienkim i piskliwy głosem. Sprawia wrażenie niecierpliwej i roztargnionej osoby o ostrym języku, jednak tak naprawdę jest bystrym obserwatorem, świetnym znawcą ludzkich charakterów. Mieszka w ciasnym, obskurnym pokoju na poddaszu piekarni, dzieląc go z gromadą bezdomnych kotów – zazwyczaj jest ich pół tuzina, czasem jednak dwa razy więcej. Max ich nie karmi (żywią się szczurami i myszami, buszującymi wśród worków z mąką), lgną jednak do medyka, bo po prostu lubią jego towarzystwo. Max odnosi się do nich z uczuciem, które rzadko okazuje przedstawicielom dwunożnych ras.

Bohaterowie mogą spotkać Maxa na przystani, podczas uroczystości powitania cesarskiego wysłannika (patrz str. 36). Niedaleko bohaterów jeden ze strażników gwałtownie spycha ze swej drogi jakąś młoda kobietę. Dziewczyna upada i rozbija sobie głowę o kamień. Niezależnie od tego, czy członkowie drużyny pospieszą jej z pomocą, Max przedrze się przez tłum i założy jej fachowy opatrunek. BG trafili pod właściwy adres, jeśli szukają dobrego medyka.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	40	4	4	9	41	1	61	51	61	51	51	41

Wiek: 43 **Charakter:** neutralny

Umiejętności: *leczenie chorób*; *leczenie ran*; *farmacja*; *warzenie trucizn*; *czytanie/pisanie*; *wiedza o magicznych pergaminach*; *sekretny język* – klasyczny; *broń specjalna* – broń miotana; *chirurgia*.

Przedmioty: sztylet (**I** +10; Obr -2; P -20); noże do rzucania (Z 4/8/20; **SE** 4; ład 0); instrumenty medyczne w zniszczonym futerale; 15 ZK, 17/6.

Luigi Belladonna – człowiek, mężczyzna, reketer



Luigi pochodzi z Miragliano – jednego z tileańskich państw-miast. Jest bezwzględny i ma opinię rozpustnika. Zajmuje się wymuszaniem pieniędzy za „ochronę", zdobywając sobie pozycję najważniejszego gangstera Kemperbadu. Jest nieco otyły, zaś jego mięsiste policzki wyglądają jak wypchane watą. Wrażenie to pogłębia cichy, przytłumiony głos, wydobywający się gdzieś z wnętrza ciała. Jego ubranie uszyte jest z najlepszych gatunków jedwabiu i wełny, włosy ma wypomadowane, zaś grube, różowe palce zdobią złote i diamentowe pierścienie. Porozumiewa się z innymi osobami używając zazwyczaj chrapliwego, przesadnie spokojnego szeptu. Po jego bokach zawsze stoi dwóch muskularnych „goryli" – jeśli będzie to potrzebne, użyj standartowej charakterystyki bandziora z **Wewnętrznego Wroga**.

Nikt w mieście nie wie, że Luigi jest także kimś w rodzaju Robin Hooda. Duże sumy pieniędzy przekazuje na pomoc miejskim biedakom, finansuje garkuchnie i przytułki. Bohaterowie spotkają Belladonnę najprawdopodobniej wkrótce po przybyciu cesarskiego pełnomocnika (patrz str. 36). Reketer zejdzie do przystani szukając poszukiwaczy przygód, których mógłby wynająć do zbierania dla niego haraczu. Jego dotychczasowi „pracownicy" samowolnie zatrzymywali sobie cześć dochodu, poszli więc „trochę popływać" związani ciężkimi, żelaznymi łańcuchami. Jeśli awanturnicy przyjmą jego propozycję, otrzymają 20 ZK na głowę za złożenie wizyty w domu pewnego kupca, od którego mają odebrać małą szkatułkę (zawierającą nieoszlifowane diamenty warte 1000 ZK). Następnie szkatułkę trzeba dostarczyć do prywatnego apartamentu Luigi'ego, mieszczącego się chwilowo w pobliskiej gospodzie („Pod kotem i skrzypkami").

Pomyślne wykonanie zadania skłoni Belladonnę do udzielenia nauk jednemu, a może nawet kilku bohaterom. Próba ucieczki z miasta z zagarniętymi pieniędzmi jest z góry skazana na niepowodzenie: Luigi wszędzie ma swych ludzi, jest ich znacznie więcej, niż potrzeba do zatrzymania każdego, kto próbuje wymknąć się z Kemperbadu. Oczywiście, BG mogą spróbować jakoś się wyłgać, ale czy im się to powiedzie? To zależy już wyłącznie od ciebie...

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	41	3	3	8	41	1	41	41	31	31	31	31

Wiek: 53 **Charakter:** neutralny

Umiejętności: *ukrywanie się w mieście*; *uniki*; *szacowanie*; *zwinne palce*; *czytanie/pisanie*; *sekretny język* – złodziei; *sekretne znaki* – złodziei; *cichy chód w mieście*; *broń specjalna* – broń uliczna; *bijatyka*; *silny cios*; *geniusz arytmetyczny*.

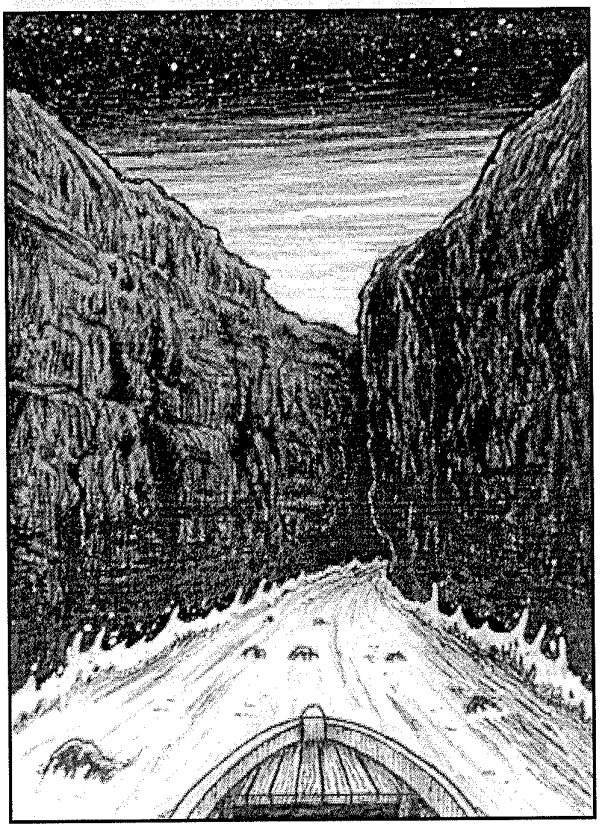
Przedmioty: kapelusz z szerokim rondem; drogie ubranie; pałka, kastety; przy sobie zawsze nosi 50 ZK; 8 złotych pierścieni z różnymi klejnotami (warte 2K10 ZK każdy).

nazwa jest używana od około 200 lat. Wcześniej Jałowe Wzgórza były tylko jednym z wielu małych, wyżynnych zakątków Imperium. Teraz nic tam nie rośnie, a cały obszar uważany jest za skażony Chaosem...
Bohaterowie mają przynajmniej jeden powód do odbycia wyprawy w tę niegościnną okolicę: korzystając z wskazówek znalezionych w wieży pod Czarnymi Szczytami mogą śledzić Etelkę Herzen, ewentualnie podążać śladem informacji odkrytych w gabinecie Dagmara von Wittgensteina.
Kemperbad (str. 35) jest tylko przystankiem, idealnym miejscem do zaopatrzenia się w ekwipunek (zbroję, broń, żywność). Jeśli drużyna nie ma zamiaru dokonać zakupu rzeczy potrzebnych do przeżycia na dzikich pustkowiach, niech usłyszy o „grupie głupców, która wyruszyła tam jak na piknik. Znaleziono ich w kawałkach, gdzieś wzdłuż rzeki".
Nie zapomnij o sprawdzaniu miejsca pobytu Etelki Herzen i jej towarzysza, Ernsta Heidlemanna. Do spotkania z nimi dojdzie najprawdopodobniej właśnie w tym rejonie – a nawet jeśli nie, to i tak drużyna powinna się na nich niedługo natknąć.

W GÓRĘ RZEKI STIR

W miejscu, gdzie Stir wpada do rzeki Reik wybudowano masywną tamę i jaz. Oba urządzenia mają za zadanie uspokajać burzliwy nurt rzeki. Śluza wygląda podobnie do tej, którą opisano w podręczniku (**WFRP**, str. 331), jest jednak znacznie większa: mogą się w niej zmieścić nawet cztery duże barki. Przy zabudowaniach mieszczą się doki i warsztaty dla dwóch łodzi patrolowych Straży Rzecznej, zaś w samych budynkach są izby dla załóg oraz cele dla więźniów. Opłata za przepłynięcie rzeki wynosi 5 ZK.
Miedzy rzeką Narn i Reik, Stir płynie stromym, skalistym kanionem, głębokim na około 200, a szerokim na 30 metrów. Nurt jest w tym miejscu bystry, a żeglugę w górę rzeki spowalnia (o 25%) wiele bocznych prądów i wirów. Nawet doświadczony sternik (osoba z umiejętnościami *wiosłowania* i/lub *żeglowania*) musi na początku każdego dnia podróży wykonywać testy *kierowania łodzią* – tak samo jak nowicjusze na zwykłych rzekach (patrz *Życie na rzekach Imperium*). Do modyfikatorów wymienionych w broszurze należy doliczyć ujemny modyfikator -10%. Szybkość żeglugi w dół rzeki może być zwiększona o 25% (jeśli zażyczą sobie tego gracze), jest to jednak niezwykle niebezpieczne (wymieniony wyżej ujemny modyfikator powinien zostać powiększony o wyrażone w procentach przyspieszenie prędkości łodzi).
Podróż kanionem w górę rzeki powinna zająć około sześciu dni, jeśli nie zdarzy się nic niespodziewanego. Czas ten możesz wypełnić epizodami opisanymi w dodatku dołączonym do scenariusza. Zwróć jednak uwagę, aby nie odrywały one graczy od głównego wątku przygody.





PODRÓŻ

Łódź drużyny przedziera się wąskim kanionem, spowita ciągłym półmrokiem. Spienione wody Stiru grzmią i syczą między ostrymi jak brzytwa skałami. Niebo to tylko wąski pasek ciemnego błękitu, na którym – jak się bohaterom wydaje – zawsze widać gwiazdy – z wyjątkiem kilku godzin dnia, gdy słońce wznosi się dokładnie ponad głowami.

Starożytne megality

W miejscu zaznaczonym na *Mapie nr 1* widać górujące nad Stirem dwa wielkie megality: starożytne druidzkie monumenty, oznaczające ongiś granice terytorium ludu Baumenvolk (patrz *Unterbaum*). Takich megalitów jest ogółem dwanaście. Ustawiono je w olbrzymim kręgu, tworzącym magiczną barierę, której zadaniem jest powstrzymywanie

sług i pomiotów Chaosu. Na kamieniach wykuto słowa mocy w *tajemnym języku* druidzkim, które może przeczytać tylko ten, kto zna ten język. Przetłumaczenie napisów pozwoli odkryć, że cały obszar wewnątrz kręgu jest poddany stałemu działaniu czaru *Strefa czystości* – jednak, aby tam wejść, testy **SW** muszą wykonywać tylko osoby i stwory o charakterze chaotycznym.

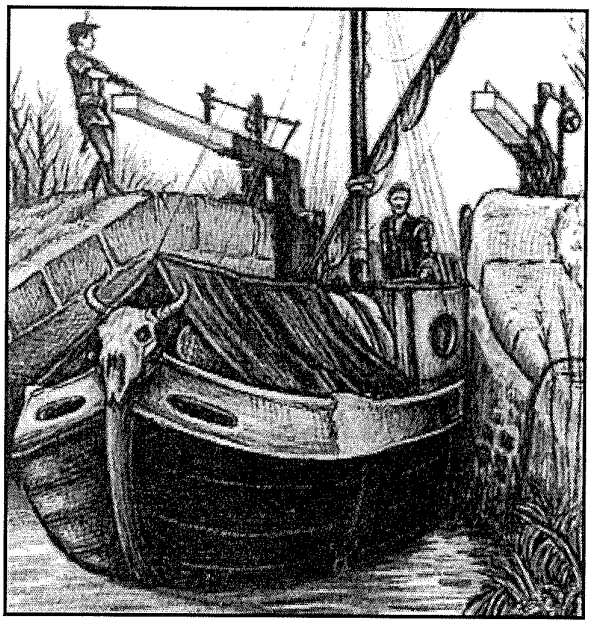
Martwy koń

Epizod ten można rozegrać tylko wtedy, gdy Herzen i Heidlemann przybyli tu przed drużyną. W jakimś odpowiednim miejscu pomiędzy megalitami a Bliźniaczymi Wodospadami drużyna znajdzie dryfujące w dół rzeki szczątki konia (stopień jego rozkładu zależy od czasu, jaki upłynął od przeprawy Etelki przez Narn). Koń zginął gdzieś w górze rzeki, zaś do jego trupa wciąż są przywiązane resztki bagaży:
- dwie tygodniowe, żelazne racje (teraz bezużyteczne);
- posegregowane, przemoczone ubrania na zmianę;
- zapieczętowana, zawinięta w natłuszczony pergamin paczka, nosząca na pieczęci znak Czerwonej Korony. W środku znajduje się mapa Imperium z zakreślonym regionem Jałowych Wzgórz i wyraźnie zaznaczonym obserwatorium Dagmara. (Mapa wygląda tak samo, jak ta pokazana na *Pomocy nr 6*, jednak zaznaczono i podpisano na niej obserwatorium, brakuje też wykresów orbity księżyca).

BLIŹNIACZE WODOSPADY

Wraz ze zbliżaniem się łodzi do zlewiska Stiru i Narn rzeka staje się coraz bardziej wzburzona, z oddali słychać jednostajny, głuchy grzmot. W miejscu, gdzie Narn wpada do Stiru znajduje się wielki, skalny basen wyżłobiony wodami obu rzek. Obie rzeki łączą swe wody, spadając do niego ze stromych klifów, w wysokim na ponad 100 metrów, podwójnym wodospadzie (patrz *Mapa nr 13*). W niecce





wrze i kipi niczym w kotle, huk spadającej wody jest ogłuszający. W powietrzu unosi się wodny pył, który moczy bohaterów szybciej niż rzęsista ulewa.
Przy północnym brzegu leży mała przystań, chroniona przed turbulencjami wody przez podobny do muru odłam skały. Cumuje tam mała, osłonięta brezentem żaglówka. W skalnej niszy obok molo siedzą dwie kobiety, zajęte łataniem skórzanego canoe. Na widok łodzi uśmiechają się i machają w jej kierunku.
Na południowym brzegu znajduje się sztuczny kanał prowadzący do niezwykłej „drabiny" śluz, pozwalającej ominąć wodospady. Przy górnej śluzie stoi samotny dom jej strażnika oraz gospoda („Ryczące Wodospady"). Opłata za przepłynięcie wszystkich 20 śluz wynosi 10 ZK.
Bohaterowie mogą wpłynąć do „drabiny" lub zatrzymać się i porozmawiać z obiema kobietami – Astrid i Birgit, pochodzącymi z wioski Unterbaum.

Powitanie wędrowców

Astrid i Birgit pochodzą z Unterbaum, pobliskiej leśnej osady. Z przyjemnością porozmawiają z łowcami przygód, w razie potrzeby zaproponują im także gościnę w swej wiosce (jeśli na przykład zapadać będzie już zmierzch, bohaterowie są ranni lub potrzebują żywności). Kobiety będą szczególnie zadowolone, jeśli grupa ma na sprzedaż ładunek żelaza. Nalegać będą wówczas, aby BG spotkali się z naczelnikiem wioski (patrz *Unterbaum*). Niewiele wiedzą o świecie poza granicami swej wsi. Astrid i Birgit mogą powiedzieć bohaterom, że większość podróżników zatrzymuje się w „Ryczących Wodospadach", gdzie Frau Lebensraum, karczmarka i strażnik śluzy, ma do zaoferowania „miłe i czyste pokoje". Odegraj role obu kobiet jako osób prostodusznych i szczerych, niezdolny do kłamstwa czy jakichkolwiek krętactw.
Zapytane o Jałowe Wzgórza, Astrid i Birgit zbledną i dotkną czoła palcami prawych dłoni (aby odpędzić zło, które można przywołać wspominaniem przeklętego miejsca).
– *Nie chodzi tam nikt* – powiedzą – *z wyjątkiem Corrobretha, naszego druida. Czasem szuka tam ziół i innych takich rzeczy.*
Jeśli drużyna zechce poznać szczegóły, kobiety zasugerują, by porozmawiali z samym druidem i naczelnikiem wioski. Jeśli BG zdecydują się towarzyszyć Astrid i Birgit w drodze

powrotnej do wioski, kobiety zaprowadzą ich do jaskini, która okaże się prowadzącym do góry tunelem, przechodzącym w spiralne, wykute w skale schody. Prowadzą one na wysokość około 120 metrów. Stopnie są małe i śliskie; na szczęście można się oprzeć o poręcz z liny, bohaterowie nie muszą więc obawiać się upadku. Schody wychodzą na wąski pas łąki pomiędzy lasem a brzegiem kanionu, skąd rozciąga się piękny widok na grzmiące wodospady.

Przez las prowadzi ścieżka. Do starego dębu, rosnącego przy wejściu do lasu, przywiązany jest koń i wóz. Birgit chwyci za cugle, a Astrid poprosi bohaterów, by wraz z nią usiedli z tyłu wozu, który po chwili zaczyna wolno toczyć się ku wiosce Unterbaum.

Przeprawa przez Narn

Chcąc dotrzeć z gospody do Unterbaum bohaterowie muszą przeprawić się przez rzekę Narn. Nie ma na niej ani mostu ani promu – szczęśliwie o tej porze roku rzeka nie jest zbyt głęboka (z wyjątkiem okresów po ulewnych deszczach). Prąd jest jednak silny, dlatego też przeprawa powinna być ubezpieczana liną. Każdy, kto straci oparcie, zostanie porwany przez nurt i najprawdopodobniej roztrzaska się o skały u stóp wodospadu. Do utrzymania się na nogach, konieczny jest udany test **I**. Osoby nie ubezpieczone linami, którym test ten się nie powiedzie, mogą wówczas przejść dodatkowo testy **S** i **I**, po wykonaniu których łapią twardy grunt pod nogami. Niepomyślny wynik testu oznacza wydanie Punktu Przeznaczenia lub śmierć w odmętach wodospadu. Bohatera, któremu nie powiedzie się pierwszy test **I** (a który jest przywiązany liną do innej osoby), można wyciągnąć z rzeki pod warunkiem, że osoba za nim wykona udany test swej **S**. W przypadku, gdy nie uda się jej wykonać tego testu, ona też musi wykonać udany test **I**, gdyż w przeciwnym razie traci grunt. Następna osoba może wtedy wykonać test swojej **S** – i tak dalej.

Gospoda „Ryczące Wodospady"

Tak jak wcześniej opisały to spotkane przez drużynę kobiety, gospodę prowadzi Uta Lebensraum (będąca także strażnikiem śluzy). Zajazd jest czysty i przytulny, panuje w nim miła, życzliwa atmosfera. Nocleg jest o połowę tańszy, niż podano to w *Przewodniku konsumenta* (**WFRP**, str. 293). Jeśli chcesz, to charakterystyki innych przebywających w zajeździe gości możesz zaczerpnąć z dodatku o spotkaniach na rzece, ewentualnie uczyń BG jedynymi gośćmi. Możesz także sam stworzyć kilku pośledniech BN (przewoźników, handlarzy itp.).

Ucie Lebensraum pomaga Theo Luckstein – duży, niezgrabny barman i posługacz, dbający także o spokój w karczmie. Oprócz tych dwóch osób w gospodzie pracuje też kucharz, dwóch stajennych, dwie służące oraz Jake – staruszek z Marienburga, zajmujący się naprawą łodzi oraz obsługujący prosty, tratwowy prom przez Stir (patrz *Mapa nr 13*).

Mieszkańcy gospody mogą być źródłem każdej z informacji podanych na str. 9, mogą również opowiedzieć trochę o wiosce Unterbaum (wykorzystaj odpowiednio podane dalej opisy wsi i jej mieszkańców).

Jedyną reakcją na pytania o Jałowe Wzgórza będzie wyszeptana modlitwa (Chroń nas, Sigmarze!) i pełne strachu spojrzenie. Personel zajazdu może powiedzieć, że druidzki kapłan Corrobreth wie coś więcej o tym miejscu. Obsługa pokaże też, jak dotrzeć do wioski, leżącej tylko kilka mil na zachód od gospody.

UNTERBAUM

Uwagi ogólne

Wioska Unterbaum jest sielankową osadą, strzeżoną przez kapłanów druidzkich przed niebezpieczeństwami czyhającymi w lasach Imperium. Jej mieszkańcy rzadko wędrują dalej niż za rzekę; nie interesuje ich to, co dzieje się poza granicami wsi. Na niewielką skalę prowadzą jednak handel, wymieniając ziarno i warzywa na żelazo (potrzebne im do wyrobu pługów, podków itp.) Będąc ufnym i spokojnym ludem, po prostu pobożnymi wyznawcami Starej Wiary (patrz **WFRP**, str. 206), przestrzegają zasad gościnności i żadnemu wędrowcowi nie odmawiają posiłku oraz schronienia.

Wioska położona jest w centrum dużej polany (szerokiej na półtora kilometra). Większość tego terenu zajmują pola uprawne w Unterbaum hoduje się jednak także kozy i świnie. Wieśniacy schronili się za toporną palisadą, w drewnianych, zbudowanych z kłód domach, zwróconych w stronę rosnącego w centrum osady wielkiego dębu..

Przybycie

Gdy drużyna po raz pierwszy przybędzie do wioski, jej członkowie zostaną przedstawieni naczelnikowi Unterbaum, Vorsterowi oraz kapłanowi driudzkiemu Corrobrethowi. Obaj serdecznie przywitają wędrowców. Gdyby bohaterowie potrzebowali żywności lub odpoczynku, otrzymają to bez problemu, co najwyżej mogą być poproszeni o odpowiedzenie na jedno lub dwa pytania.

Powinieneś zadbać, aby nawet najbardziej podejrzliwi gracze byli przekonani, że w wiosce nic im nie grozi i że mogą zaufać Vorsterowi oraz Corrobrethowi. Naczelnik wyjaśni, że oprócz handlarzy mało kto odwiedza jego wioskę, dlatego jest ciekaw, co w te okolice zagnało bohaterów.

Jeśli BG powiedzą o planowanej wyprawie w Jałowe Wzgórza, ich gospodarz zaniepokoi się i zacznie odwodzić ich od tego pomysłu.

Jeśli bohaterowie zapytają Corrobretha, dlaczego wzgórza są tak niebezpieczne, ten opowie o meteorze:

– *Wiele pokoleń temu słudzy Chaosu opuścili zamieszkiwane przez siebie pustkowia, aby splugawić kraj i zebrać dusze dla swoich przeklętych bogów. Były to mroczne czasy, bowiem wspomogły ich nawet niebiosa. Przez wiele dni słychać było wrzaski w niebiesiech, a księżyc Chaosu wył i spluwał na nas swym złem.*

Aby nas ochronić, starożytni druidzi zbudowali kamienny krąg wokół miejsc, w których spadły owe plugawe plwociny. Ledwie to starczyło, albowiem miejsca te zostały skażone na wieki, a wokół Miski Diabła, tam gdzie upadł największy odłamek, pojawiły się dziwne rośliny. Lękam się, że czai się tam wiele złych rzeczy, czekających tylko na znak, aby podnieść się ze swych kryjówek i zmieść wszystko, co stać będzie na ich drodze.

Jeżeli drużyna nie wyprzedziła po drodze ekspedycji Etelki Herzen, Vorster powie o nich łowcom przygód, gdy tylko Corrobreth skończy swą opowieść:

– *Nie jesteście jedynymi, którzy zamierzają zapuścić się pomiędzy te wzgórza. Niedawno przejeżdżała tędy inna grupa obcych. Nie zatrzymali się u nas. Prowadzili ich jasnowłosa kobieta i ciemnowłosy mężczyzna. Przybyli od strony Bliźniaczych Wodospadów, kierowali się prosto ku Misce Diabła.*

Bohaterowie powinni być zaniepokojeni, ale nie zniechęceni do dalszej podróży. Co więcej, swe towarzystwo zaproponuje im Corrobreth – potrzebuje akurat leczniczego

BAUMENVOLK

W Baumenvolk mieszka 83 wieśniaków (33 mężczyzn, 35 kobiet i 15 dzieci), żyjąc w zgodzie z naturą i z samymi sobą. Ich świeckim przywódcą jest Vorster, naczelnik wioski, a władzę duchową sprawuje kapłan druidzki Corrobreth.

Mieszkańcy Baumenvolk są wysocy i dobrze zbudowani. Prawie wszyscy mają zielone oczy i brązowe włosy, choć u kilku oczy i włosy są czarne. Ubierają się skromnie, w samodziałowe stroje w odcieniach zieleni i brązu, czasem ozdabiają się wykonaną przez siebie biżuterią. Są urodzonymi rzemieślnikami, dobrze znają się też na rolnictwie. Wsią zarządza naczelnik, wybierany na zgromadzeniu dorosłych mieszkańców. Za swe czyny o decyzje jest on odpowiedzialny przed wieśniakami, stara się więc jak najlepiej spełniać ich oczekiwania. Pełni raczej funkcję administratora niż władcy. Bez wcześniejszego skonsultowania się z wiecem wódz nie może podejmować żadnych ważnych decyzji. Zgromadzenie ustala, co trzeba zrobić, a naczelnik wprowadza w życie te postanowienia.

Vorster – człowiek, mężczyzna, drwal i naczelnik wioski



Vorster to obecny naczelnik wioski, swe obowiązki traktuje bardzo poważnie. Wieśniacy go lubią i szanują. Swój urząd pełni od 12 lat, a w tym czasie nikt jeszcze nie uskarżał się na jego poczynania.Vorster jest wysoki, ma brązowe włosy i zielone oczy. Ma życzliwy wyraz twarzy i bardzo lubi miłe towarzystwo. To sympatyczny i uprzejmy człowiek, któremu dużą radość sprawia zabawianie odwiedzających go osób. Bardzo dba o ich wygodę, czyniąc to w naturalny, niewymuszony sposób.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	40	40	4	3	8	10	1	30	40	30	35	35	30

Wiek: 54**Charakter:** neutralny

Umiejętności: *ukrywanie się na wsi*; *tropienie*; *rozpoznawanie roślin*; *sekretny język* – Rangerów; *sekretne znaki* – drwali; *zastawianie pułapek*; *cichy chód w na wsi*; *broń specjalna* – broń dwuręczna; *wykrywanie pułapek.*

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP tułów/ramiona); dwuręczny topór drwala (**I** -10; Obr +2).

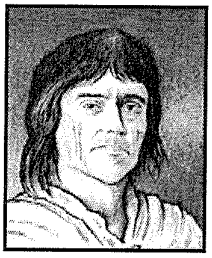
Wieśniacy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	30	3	3	5	35	1	30	25	30	25	30	30

Umiejętności: *opieka nad zwierzętami*; *ukrywanie się na wsi*; *tropienie*; *rozpoznawanie roślin*; *cichy chód na wsi.*

Przedmioty: krótki łuk (Z 16/32/150; **SE** 3; ład 0); sztylet (**I** +10; Obr -2; P -20)

Corrobreth – kapłan druidzki 2. poziomu



Corrobreth jest wioskowym druidem. W okolicy mieszkają także inni kapłani druidzcy, jednak Corrobreth jako jedyny żyje wśród wieśniaków. Jest prawdziwą skarbnicą wiedzy o naturze, cieszy się wielkim szacunkiem mieszkańców Unterbaum. Jest sympatyczny, nie lubi jednak czczej gadaniny. Gdy odzywa się głośno, to tylko po to, aby udzielić rady lub przekazać informację związaną z tematem rozmowy. Tak jak wszyscy druidzi jest przeciwny odbieraniu życia, za wyjątkiem absolutnej konieczności (w obronie własnej lub w celu zdobycia pożywienia). Zawsze stara się unikać konfliktów, wybierając ucieczkę lub kompromis. Corrobreth jest szczupłym mężczyzną średniego wzrostu. Jego policzki są poorane pionowymi, głębokimi bliznami. Ma je od urodzenia, widać je szczególnie wtedy, kiedy się uśmiecha. Włosy i oczy Corrobetha mają kolor kruczoczarny. Będąc jednym z druidów odpowiedzialnych za ochronę tego obszaru, pilnie obserwuje zmiany powodowane aktywnością spaczenia. Orientuje się gdzie jest krater, wie także o otaczających go monolitach. Nigdy tam się nie zapuszczał, woli omijać tak niebezpieczny rejon, może jednak posłużyć drużynie za przewodnika.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	40	3	3	8	40	1	30	35	35	40	40	35

Wiek: 29**Charakter:** neutralny

Umiejętności: *opieka nad zwierzętami*; *tajemny język* – druidów; *rzucanie czarów* – poziom 1 i 2; *różdżkarstwo*; *wróżenie*; *bystry wzrok*; *tropienie*; *leczenie ran*; *zielarstwo*; *medytacja*; *jeździectwo*; *wiosłowanie*; *sekretny język* – druidów.

Przedmioty: worek; miecz; białe szaty; srebrny sierp (symbol religijny); kostur; różdżki; tratwa.

Punkty magii: 18

Czary:

Magia prosta: *Bagienne ogniki*; *Tworzenie małej istoty*; *Zabezpieczenie przed deszczem*; *Uśpienie.*

Magia wojenna poziom 1: *Podmuch wiatru.*

Czary druidyczne poziom 1: *Władanie zwierzętami*; *Leczenie zwierząt.*

Czary druidyczne poziom 2: *Burza gradowa.*

Szybujący w Przestworzach – kruk, duch opiekuńczy

Szybujący w Przestworzach jest duchem opiekuńczym Corrobretha (patrz **WFRP**, str. 206-207). Ma postać jasnoszarego kruka o błyszczących, bursztynowych oczach. Dostrzec mogą go jedynie osoby potrafiące *wykrywać istoty magiczne.* Służy druidowi jako zwiadowca. Jeśli nie ma do wypełnienia żadnego zadania, to siedzi nieruchomo na jego ramieniu.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
2	33	0	1	1	5	30	2	-	24	89	24	24	-

Szybującego w Przestworzach można zranić jedynie magią. Jeśli zostanie zabity, Corrobreth natychmiast traci 1K6 punktów **Żywotności**, 1 **Wytrzymałości** i 1 Punkt Przeznaczenia oraz status druida, wraz ze wszystkimi związanymi z tym zdolnościami.

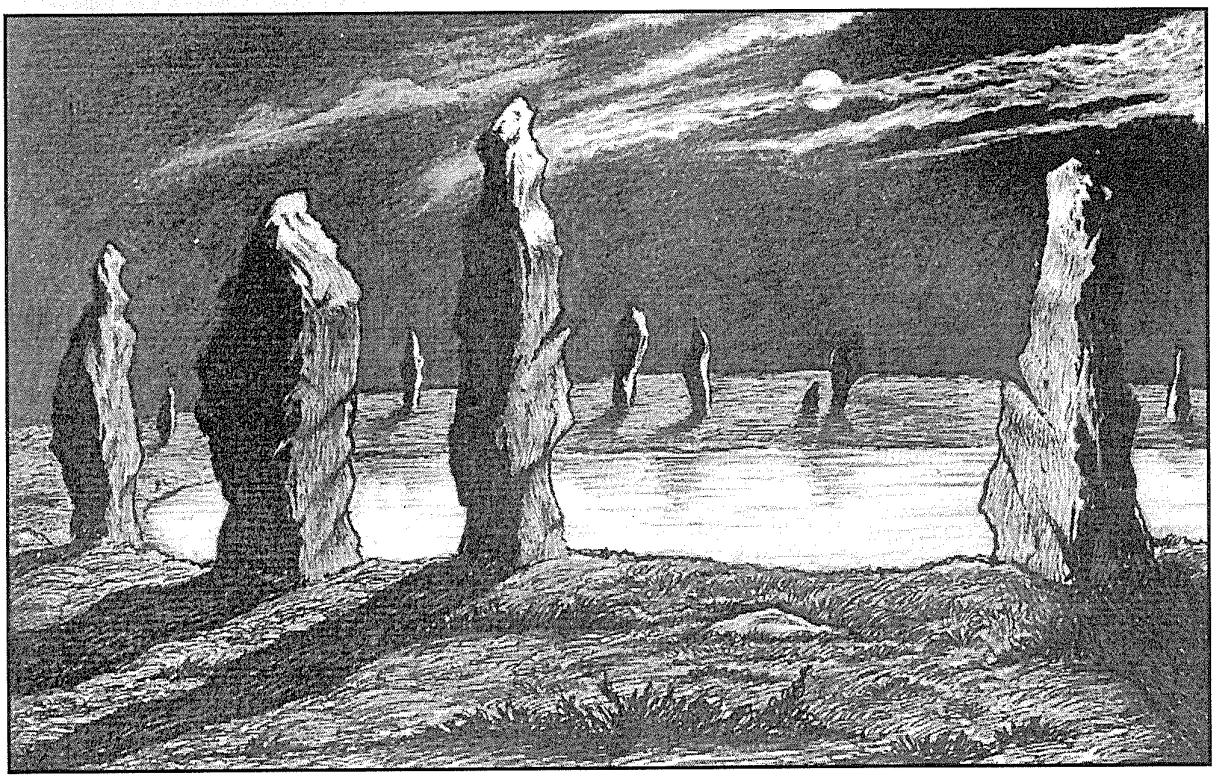
ziela Gesundheit (patrz **WewW**, str. 34), nie chce też, aby bohaterom przydarzyła się jakaś krzywda.
Zachęć drużynę do przyjęcia propozycji druida – bez jego pomocy szansa znalezienia krateru jest minimalna: Jałowe Wzgórza są bardzo rozległe, bohaterowie mogą wędrować po nich miesiącami, nawet nie zbliżywszy się do celu swej wyprawy.

W stronę nieznanego

Podróż w górę Narn do „Miski Diabła" trwa cztery dni, podróż powrotna około trzech. Corrobreth zaproponuje drużynie zamianę łodzi na kilka canoe – na tym odcinku Narn jest płytka i porywista. Canoe są zrobione z drewna i skór. W każdej łódeczce mieści się ekwipunek i dwóch wioślarzy, posługujących się podwójnymi wiosłami. Podczas spływu z prądem, wiosła będą potrzebne tylko do sterowania. Osoby posiadające umiejętność *wiosłowanie* nie będą miały z tym żadnych problemów.
Nie musisz szczegółowo przedstawiać całej podróży, jednak w czasie jej trwania przebiegu powinieneś stopniowo budować odpowiedni nastrój. Rozgrywanie spotkań nie jest konieczne (chyba że drużyna obierze „zły" kierunek – wtedy zawsze możesz nasłać na nią kilku zwierzoludzi), dbaj jednak o to, by twoi gracze mówili, gdzie zatrzymują się na noc, kto stoi na warcie, gdzie rozpalają ognisko itp. Postaraj się, aby członkowie drużyny stale obawiali się niewidzialnych i nieznanych niebezpieczeństw, czyhających na nieostrożnych podróżników.
Obszar w górę od Unterbaum to niebezpieczne, dzikie pustkowia – żyją tam tylko wielkie, złowróżbnie wyglądające kruki. Wraz z postępami podróży stopniowo zmieniają się drzewa – „cesarskie" dęby stają się jakby zdeformowane i powykręcane, stopniowo przyjmując coraz bardziej przerażające, wręcz nienaturalne formy. Cichnie wiatr, w powietrzu unosi się zapach stęchlizny. Między sękatymi gałęziami rozpościerają się wielkie pajęczyny, widać całe kępy uschniętych drzew. Ich pnie są pokryte czerwonymi i purpurowymi grzybami. Im dalej wędrują bohaterowie, tym bardziej zmienia się otoczenie. Ku niebu wzbijają się nagie ostre skały, między nimi gdzieniegdzie widać kępy pozbawionych liści drzew. Rzeka staje się płytsza, nurt jest bardziej bystry. Pojawiają się strome, małe wodospady, które pokonać można jedynie pieszo, niosąc canoe. Nad wszystkim zalega głęboka cisza, czasem tylko mącona jakimiś odległymi hałasami – nie sposób jednak powiedzieć czy jest to skrzyp gałęzi, czy odgłosy kroków jakiegoś niewidocznego zwierzęcia.
W głębi Jałowych Wzgórz drzewa znikają w ogóle, teren przemienia się w kamieniste pustkowie, na którym gdzieniegdzie rosną „wyspy" mięsistej trawy – takiej jednak trawy nie widział dotąd żaden z bohaterów. Jest ona gruba i szorstka, jaskrawo zielona, a gdy przechodzi się obok niej, drży – jednak nie z powodu wiatru, lecz z własnych, tajemniczych przyczyn.

MISKA DIABŁA - MAPA nr 14

„Miska Diabła" to krater wybity uderzeniem meteorytu ze spaczenia. Wkrótce po katastrofie, 200 lat temu, dawni druidzi otoczyli jamę kamiennym kręgiem, mającym zapobiec rozprzestrzenianiu się mutującej mocy odłamka. Takie same kręgi wybudowali wokół innych miejsc, w których spadły fragmentyMorrslieba. Jednak moc meteorytu była na tyle silna, że sama jego obecność skaziła obszar w promieniu wielu kilometrów. Przez sto lat na wzgórzach nic nie rosło. Później, stopniowo, tu i ówdzie zaczęły pojawiać się dziwne, pokraczne rośliny. Wzgórza znów porosła trawa, jednak w kolorze bardzo jaskrawej – a nawet wściekle jaskrawej – zieleni. Teraz wzgórza odżyły...
Gdy drużyna dotrze do punktu oznaczonego na *Mapie nr 14* literą A, Corrobreth powie, że w tym miejscu wszyscy muszą wysiąść z łodzi – dalej trzeba wędrować pieszo. Bohaterowie powinni znaleźć się w tym miejscu około połu-



dnia czwartego dnia po opuszczenia Unterbaum, zaś do brzegu krateru dotrą mniej więcej o zmierzchu.
Krater wypełniony jest wodą i otoczony kamiennym kręgiem. Sylwetki megalitów groźnie mierzą w ciemniejące niebo. Corrobreth proponuje rozbicie tu obozu, mówiąc:
– *Pod osłoną tych kamieni będziemy bezpieczni.*

Cień przeszłości...

Po zapadnięciu zmroku na niebo wzejdzie Morrslieb. Księżyc Chaosu zawiśnie ponad kraterem. Niezależnie od swej normalnej fazy, z tego miejsca zawsze wygląda tak, jakby był w pełni. O północy nad wodą zaczną pląsać niesamowite, niebieskie ogniki, słychać będzie żałosne wycie wiatru. Na zewnątrz kręgu pojawi się jaśniejąca, błękitna postać. W tym samym momencie zerwie się wiatr, gwałtownym podmuchem wzniecając kurzawę nad obozowiskiem drużyny. Po opadnięciu zasłaniającego widok pyłu bohaterowie ujrzą poranioną, odzianą w łachmany kobietę, otoczona błękitną poświatą. Postać ta jest przezroczysta, porusza się nie dotykając ziemi. Mimo że na jej boku widać otwarte rany, nie płynie z nich krew. Charczącym, grobowym głosem duch poprosi drużynę o pomoc:
– *Pomóżcie miiii... proszę, pomóżcie mi. Złóżcie moje kości na odpoczynek, którego szukałam wędrując po tych wzgórzach przez bardzo długi, długi czas. Podążajcie za mną i zobaczcie... podążajcie i zobaczcie...*
Duch kieruje się w stronę jaskiń; jeśli członkowie drużyny nie pójdą za nim, wróci, by ponowić swą prośbę. Nie da im zasnąć, dopóki nie zrobią tego, o co prosi.

Brunhilde Gratten – duch, kobieta



Brunhilde była zwiadowcą ekspedycji Dagmara von Wittgensteina. Po znalezieniu meteorytu w „Misce Diabła" czarodziej zakłuł nożem śpiącą Gratten. Na jej obecnej, astralnej postaci, wyraźnie widać ślady ran. Resztę członków wyprawy spotkał podobny los. Pogrzebano ich żywcem w jaskini, w której zatrzymali się na nocleg (patrz niżej).
Od tamtej nocy Brunhilde nawiedza okolice „Miski Diabła". Szuka kogoś, kto sprawiłby odpowiedni pochówek kościom jej i towarzyszy – tak aby wszyscy znaleźli wreszcie wieczny spoczynek. Opowie o zdradzie Dagmara, o tym jak zaprowadził ich na te wzgórza, aby odnaleźli meteoryt, który miał tam spaść wedle jego obliczeń – i o tym, jak bardzo czarodziej zmienił się po jego zdobyciu.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	0	0	3	17	30	1	-	18	18	18	18	29

Zasady specjalne: można ją zranić tylko bronią magiczną. Jej dotyk powoduje *strach*.

Jaskinie – Mapa nr 15

W tych jaskiniach zatrzymali się kiedyś na nocleg członkowie ekspedycji Dagmara. Tam też zostali zabici. Wejście jest ukryte wśród uschniętych i powykręcanych drzew nieznanego gatunku o kształtach podobnych do ludzkich.
Jaskinie mają ponad 2 metry wysokości, ale łączące je korytarze są nieco niższe (1K2 metrów).
Brunhilde zaprowadzi bohaterów do jaskini, w której widać zarys płytkiego grobu. Tu spoczywają śmietelne szczątki ducha, z mogiły wystaje nawet kilka zbielałych kości. Brunhilde będzie błagać drużynę o zajęcie się jej grobem, ostrzeże też przed meteorytem, będącym „źródłem wielkiego zła". Powie bohaterom, że ciała pozostałych członków wyprawy znaleźć można w prawym korytarzu, „obok tego, czego szukacie". Chodzi jej o ostatni klucz do tajnej biblioteki, znajdującej się pod wieżą sygnalizacyjną/obserwatorium.

Atak skavenów

Zanim bohaterowie zdołają wejść głębiej w kompleks jaskiń, usłyszą dochodzące z zewnątrz piskliwe głosy, brzmiące tak, jakby rozmawiało ze sobą kilka wielkich szczurów. Kilka sekund później Crot Scabak, skaveński wojownik, stanie w wejściowym korytarzu z mieczem w ręku i krzyknie do członków drużyny:
– *Stać, stać! Nie ruszać się, nie ruszać się!*
Za Crotem stoi dwóch innych skavenów z mieczami, pozostałych trzech idzie zaś właśnie korytem podziemnego strumienia – chcą otoczyć bohaterów. Dwóch napastników zablokuje wejście do sąsiedniej jaskini, podczas gdy trzeci skieruje się w stronę tunelu leżącego najbliżej strumienia. Crot i jego towarzysze zaatakują, jeśli bohaterowie wykonają jakieś gwałtowne ruchy. W innej sytuacji skaven zajmie ich rozmową czekając, aż jego wojownicy zamkną pułapkę.



– Kamień, kamień. Gdzie, gdzie?
Gdy wszyscy szczuroludzie zajmą pozycje, Crot spróbuje wziąć drużynę do niewoli. Jeśli mu się to uda, bohaterowie zostaną zmuszeni do patrzenia na tortury, jakim jest poddawany jeden z członków drużyny. Crot chce w ten sposób wyciągnąć zeń jakieś informacje, a przy okazji trochę się zabawić. Każdy, komu nie uda się test **Opanowania**, otrzyma wówczas 1K6 Punktów Obłędu. Crot zacznie swe okrutne przesłuchanie od druida Corrobretha. Skaven niezwykle podnieci się zadawanym cierpieniem, tortury odwrócą jego uwagę od bohaterów. To z pewnością da im świetną okazję do ucieczki lub zaatakowania szczuroludzi.

a. Jaskinia umarłych

Wejście do jaskini zatarasowane jest głazami (ich usunięcie zajmie 2 godziny). Dochodzi zza nich skrzypienie i ciche metaliczne pobrzękiwanie.. Gdy wejście będzie na tyle szerokie, by mógł przez nie przejść człowiek, z otworu wyjrzy szkielet odziany w pordzewiałą kolczugę. Ożywieniec zaatakuje drużynę. Walcząc, będzie błagał o to, aby go zniszczono.

4 szkielety

Są to szczątki uwięzionych w jaskini uczestników wyprawy Dagmara. Nie zdołali się z niej wydostać, ale nawet po śmierci nie zaprzestali rozpaczliwych prób przekopania wyjścia. Szkielety chcą zostać zniszczone, będą błagać bohaterów, by to uczynili. Zła aura spaczenia, którą są przesiąknięte, zmusza je jednak do walki.
Szkielety nie są podatne na *niestabilność i mogą poruszać się swobodnie.* Jeśli bohaterowie uciekną, szkielety będą podążać za nimi aż do momentu, w którym zostaną zniszczone.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

Przedmioty: przerdzewiała koszulka kolcza (0/1 PP tułów – potraktuj ten pancerz jak zbroję skórzaną), broń ręczna.

Przez następne trzy rundy z przejścia będą wychodzić inne szkielety. Gdy zostaną zniszczone, podziękują zwycięzcom za uwolnienie i rozpadną się w pył.
W jaskini leży kilka przegniłych plecaków i innych części ekwipunku: ogółem znaleźć tam można 200 ZK i 24/-, jak również srebrną flaszkę (wartą 5 ZK) zawierającą *eliksir uzdrowienia.* Wśród szczątków zagrzebany jest ostatni klucz do obserwatorium Dagmara. Wygląda tak samo jak te, które nosiły zombi w wieży. Jeśli bohaterowie nadal nie zdają sobie sprawy ze znaczenia obserwatorium, powinni tu też znaleźć mapę identyczną do tej, którą opisano w części *Martwy koń.*

Powrót

W podróży powrotnej do Unterbaum nie wydarzy się nic szczególnego; bohaterowie będą jednak przekonani, iż są obserwowani. Wrażenie to nie opuści ich do końca przygody, ponieważ rzeczywiście śledzi ich członek skaveńskiego klanu Eshin, określanego mianem Przemykających Nocą lub zabójców. Skaven będzie bacznie obserwował każdy ruch drużyny – zarówno osobiście, z ukrycia, jak i przez ludzkich agentów, wynajętych w leżących wzdłuż Reiku miastach i wioskach. Bohaterowie nie mogą dostrzec, ani tym bardziej schwytać swego prześladowcy, powinni jednak ciągle zdawać sobie sprawę z jego czujnej obecności. Oczywiście nie należy z tym przesadzać. Owo niezbyt przyjemne wrażenie powinno być wyraźnie odczuwalne tylko w określonych okolicznościach – np. na ulicach miast lub podczas nocnych biwaków. Skaven przestanie śledzić bohaterów dopiero po przybyciu drużyny do Wittgendorfu.



Skaveni

Aura Chaosu, wciąż silna na wzgórzach, przyciągnęła w pobliże grupę sześciu skavenów, szukających odłamków spaczenia. Instynkt podpowiedział im, że kiedyś leżał tu wielki kawał spaczenia – ktoś go jednak zabrał. Pragnąc zdobyć więcej informacji, szczuroludzie zaczaili się na drużynę. Gdy bohaterowie wejdą do jaskiń, skaveni spróbują wydobyć od nich wszelkie informacje.

Crot Scabak – skaveński wojownik



Crot, wraz ze swymi podwładnymi, został wysłany w te okolice przez przywódcę stada w celu odnalezienia przyczyn silnej emanacji Chaosu, odkrytej ostatnio przez mijającego owe tereny Szarego Proroka.
Scabak liczy sobie dobre dwa metry wzrostu, porośnięty jest szarym, brudnym futrem. Ma chwytny, ruchliwy ogon, którym może atakować podczas walki w każdym niemal kierunku. Jest przebiegły i bezwzględny.
Crot mówi łamanym reikspielem. Powtarza większość słów i omija wszystkie „zagmatwane" wyrazy. Podczas rozmowy z nie-skavenem prowadzi to czasem do sporych niejasności, jednakże dzięki stałemu powtarzaniu słów Crotowi zazwyczaj udaje się porozumieć. Używając języka skavenów mówi szybko, podniesionym, piszczącym głosem.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	33	25	3	3	7	40	1	24	24	24	18	29	14

Przedmioty: miecz; sztylet; głowica maczugi (na ogonie); koszulka kolcza (1PP tułów); napierśnik (1 PP klatka piersiowa); hełm (1 PP głowa); tarcza (1 PP wszystkie lokacje)
Zasady specjalne: *widzi w ciemnościach* na odległość 30 metrów.

5 skaveńskich wojowników

Skaveńscy wojownicy mają brązowe futra i od 150 do 180 cm wzrostu.

Sz	WW	USS	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	33	25	3	3	7	40	1	24	24	24	18	29	14

Przedmioty: miecz; koszulka kolcza (1PP tułów); hełm (1 PP głowa); tarcza (1 PP wszystkie lokacje).
Zasady specjalne: *widzą w ciemnościach* na odległość 30 metrów.

Czarne wieże zamku Wittgenstein piętrzą się nad urwistymi brzegami Reiku. Ponura twierdza rzuca swój złowróżbny cień na wody rzeki. Choć za przepłynięcie w jej pobliżu nie płaci się żadnego myta, wszystkie łodzie omijają z daleka to miejsce. Forteca cieszy się złą sławą jako ośrodek złych, nieczystych praktyk. Żeglujący po tych wodach rybacy wyłowili już z nich niejednego pokaleczonego i pozbawionego życia nieszczęśnika. Trupy były zmasakrowane, miały zmiażdżone członki i powyrywane kawałki ciała. Z równym okrucieństwem okaleczano dorosłe osoby, jak i małe dzieci. Nie wiadomo do końca, kto stoi za tym procederem, podróżnikom mówi się jednak zawsze:
– *Omijacie Wittgenstein.*

Pierwsze wrażenie

Gdy bohaterowie po raz pierwszy przybywają w pobliże zamku Wittgenstein (*Mapa nr 1* i *Mapa nr 16*), widzą machającą do nich załogę rzecznej łodzi. Marynarze koniecznie chcą zwrócić na siebie uwagę bohaterów, sterując w stronę drużyny. Łowcy przygód widzą wyraźnie, że załoga łodzi jest bardzo wystraszona. Po chwili zaczną płynąć burta w burtę z łodzią drużyny, jeśli nikt temu nie przeszkodzi. Kapitan, Gertrude Grolsch, zwracając się do bohaterów, mówi z silnym marienburskim akcentem. Ostrzega ich przed zbliżaniem się do zamku.
– *Nie podpływajcie do zamku. To złe miejsce. Trzymajcie się wschodniego brzegu.*
Jeżeli bohaterowie spytają o przyczyny tego ostrzeżenia, kobieta bez słowa zrzuci brezent z podłużnego kształtu leżącego na pokładzie jej łodzi, ów nieforemny tłumok to ludzkie zwłoki; nie przypominają już jednak trupa człowieka, lecz raczej wielką rybę. Każdy, kto spojrzy na ciało, musi wykonać udany test **Opanowania** lub otrzyma 1K3 Punktów Obłędu i zacznie wymiotować (chyba że uda mu się wykonać test **Wt**). Większa część skóry nieszczęśnika wisi w strzępach, miejscami jest kompletnie zdarta. Ciało jest powykręcane i okaleczone, wszystkie kończyny wyglądają na połamane. Najbardziej obrzydliwe są gumiaste, różowe wyrostki w okolicach pach, wyglądające na małe, zakończone ssawkami macki.
Gertruda wyjaśni, że dryfujące z prądem ciało wyłowiono dzisiejszego ranka. Nie wie czym właściwie jest to, co wydobyli z rzeki. Gertrude zdecydowała się zawieźć zwłoki do Kemperbadu i pokazać je władzom – nie łudzi się jednak zbytnio, że podjęte zostaną jakieś kroki zmierzające do zapobieżenia dalszym nieczystym praktykom, które bez wątpienia odbywają się za murami zamku. Ród von Wittgensteinów chroniony jest przez starożytny przywilej, nadany mu jeszcze za czasów cesarzowej Margarithy (patrz **WewW**, str. 11). Gertruda powie także, że ostatnio z rzeki wyławia się wiele takich ciał.
Po przekazaniu ostrzeżenia kapitan Grolsch i jej załoga ruszają swoją drogą. Dopilnuj, aby bohaterowie nie zatrzymali się w Wittendorfie przed odwiedzeniem Jałowych Wzgórz. Uczyń wszystko, żeby odwieść ich od tego zamiaru. Powiedz im jak złowrogo wygląda zamek i zapytaj, czy naprawdę chcą uwikłać się w konflikt ze szlacheckim rodem, chronionym przez samego cesarza. Nie przesadzaj jednak, drużyna ma tu jeszcze powrócić!



RÓD VON WITTGENSTEINÓW

Rodzina von Wittgensteinów włada baronią od czasów Ciemnych Wieków. Otrzymała te ziemie w podarunku od cesarzowej Margarithy w 1979 roku. Członkowie rodu oddali poważne usługi *obranej drogą elekcji* cesarzowej z Nuln, za co ta odwdzięczyła się im ziemią odebraną samozwańczemu „cesarzowi" Oskarowi III z Talabheimu (patrz **WewW**, str. 11).

Przywiezienie spaczenia

Dagmar powrócił do zamku Wittgenstein z meteorytem ze spaczenia w roku 2402. Zdając sobie sprawę z niszczycielskich mocy, drzemiących w kamieniu, schował go do specjalnej, obitej ołowiem szkatułki, którą umieścił w tajnej komnacie pod zamkową kaplicą. Niestety, Dagmar nie żył na tyle długo, aby nacieszyć się owocami swych wysiłków. Jednego z jego kuzynów, odrobinę szalonego Hermanna, rozdrażniło to, że Dagmar nie chciał zaspokoić jego ciekawości i wyjawić mu, co też znajduje się wewnątrz pewnej szkatułki. Na oczach reszty rodziny Hermann zaatakował Dagmara i udusił go podczas obiadu w wielkiej sali rodowego zamku. Nietrudno się domyślić, że całą sprawę wyciszono, a Hermanna zamknięto w wieży, gdzie do końca swych dni miał bawić się swoją kolekcją kurantów. Lecz sama bliskość spaczenia zniszczyła jego osłabiony umysł. Wkrótce stał się kanibalem – atakował z zaskoczenia, zabijał a potem zjadał wysyłanych doń służących. Przerażona rodzina wtrąciła go do zamkowych lochów. Niestety, krewni Hermanna zapomnieli o istnieniu tajemnego przejścia, łączącego jego celę z sekretną komnatą pod kaplicą. Szaleniec wykorzystał to do zdobycia obiektu pożądania: kawałka spaczenia. Jednak ani jego umysł, ani ciało nie wytrzymały bezpośredniego kontaktu z tą śmiercionośną substancją i kilka miesięcy później szaleniec zmarł w swej

celi. Rodzina odetchnęła z ulgą, mając nadzieję, że teraz wszystko wróci do normy. Stało się jednak inaczej. Spaczeń pozostał w podziemiach i przez lata cały zamek przesiąkł jego mocą. Większość członków rodu popadła w obłęd, innych zaś dotknęły straszliwe mutacje. Najbardziej zniekształconych zamykano lub zabijano zaraz po urodzeniu. Von Wittgensteinowie musieli jednak całkowicie wycofać się z życia towarzyskiego; groźba odkrycia faktu, iż są rodziną mutantów była zbyt przerażająca. Zerwano wszelkie zaręczyny, a młodzi członkowie rodu zmuszeni zostali do zawierania małżeństw w obrębie rodziny. Niektórzy za małżonków wybrali służących, ale ponieważ nikt nie mógł opuścić zamku, tylko nieznacznie wzbogaciło to pulę genów. Po siedemdziesięciu latach degeneracja osiągnęła apogeum, a mutacje i przypadki obłędu stały się jeszcze liczniejsze i potworniejsze. Ród słabł – zarówno pod względem liczebności, jak i wpływów.

Dziś głową rodu jest lady Ingrid. Choć nie jest szalona, to jednak na pewno nie jest też w pełni władz umysłowych (w podobnym stanie znajduje się jej córka Margritte). Pozostali członkowie rodziny są straszliwie zmutowani.

W kilku przypadkach połączenie mutacji i szaleństwa spowodowało, że ludzie ci stali się niebezpiecznymi potworami, zaspokajającymi krwiożercze żądze kosztem swoich poddanych.

Normalny wygląd Ingrid i jej córki pozwala im opuszczać zamek, nigdy jednak nie podróżują daleko. Pięć lat temu Margritte odkryła dziennik Dagmara, swego prapraprapradziadka, i dowiedziała się z niego o przywiezionym przezeń kawałku spaczenia. Nie tracąc czasu wydobyła kamień z ukrycia i zaczęła z nim eksperymentować. Korzystając z zawartych w dzienniku wskazówek nauczyła się sztuki nekromancji, a w tej chwili błyskawicznie zbliża się do swego celu, jakim jest stworzenie doskonałego ożywieńca. Nikt nie jest jednak w stanie poznać ścieżek, jakimi kroczy Chaos: nagły huragan porwał ze sobą pył spaczenia i rozniósł go po całej baronii, zmieniając ją w jedno z najpotworniejszych miejsc Znanego Świata poza Pustkowiami Chaosu.

Jak dotąd jednak koneksje rodu wystarczały, by uniknąć problemów ze strony władz państwowych: baronia Wittgenstein została uznana za ubogi kraj, do którego nie przybywa nikt, kto nie ma ku temu naprawdę ważnych powodów.

BARONIA WITTGENSTEIN

Patrz Mapa nr 16

Gdy bohaterowie odkryją w zrujnowanym obserwatorium pozostałości dziennika Dagmara, prawdopodobnie udadzą się w podróż do zamku Wittgenstein i wioski Wittgendorf. Baronia Wittgenstein była kiedyś urodzajną i bogatą okolicą, słynną ze znakomitych win i obfitych zbiorów zbóż. W latach, które nastąpiły po powrocie Dagmara ziemia przestała być tak hojna. Winorośle rodziły mniej winogron, a kłosy dawały znacznie mniej ziarna. Chłopi pogodzili się ze zmianą i starali się do niej dostosować. Z każdym rokiem było jednak coraz gorzej. Margritte Wittgenstein, obłąkana córka baronetty Ingrid, odnalazła spaczeń, tak długo leżący w obitej ołowiem skrzynce. Szlachcianka zaczęła eksperymentować z jego mocami. Pewnej burzliwej nocy nad zamkiem rozpętała się burza. Wiatr dął w okiennice wieży, w której Margritte prowadziła badania i w końcu je wyłamał. Szalejąc po komnacie wywiał z niej pył spaczenia i rozniósł go po całej krainie (patrz uwagi na ten temat wcześniej).

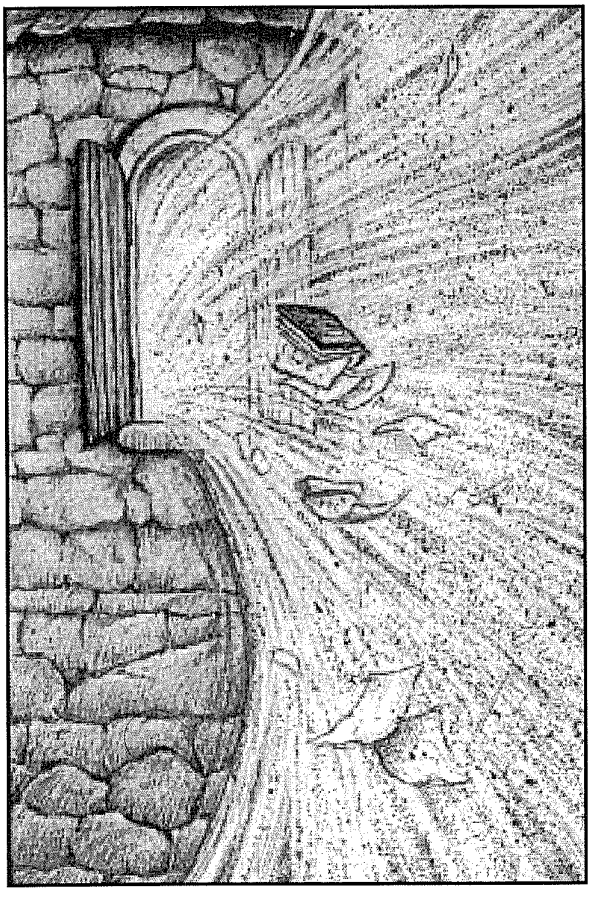
Efekty tego nieszczęścia były widoczne niemal natychmiast. Zboże wyschło na polach, zaczęło się rodzić wiele zmutowanych dzieci. Następnej zimy zmarło wielu chłopów, a jeszcze więcej poszło do zamku, żebrząc o pomoc. Większość wróciła z pustymi rękoma, kilku jednak wpuszczono za bramy fortecy – nikt ich już więcej nie zobaczył. Pozostali wieśniacy starali się przetrwać, próbując zebrać cokolwiek ze swych skażonych spaczeniem pól. Ich życie nigdy nie było łatwe, teraz jednak musieli zmierzyć się jeszcze z okrucieństwem Wittgensteinów i chaotycznymi zmianami spowodowanymi przez spaczeń. Od kiedy został on przywieziony na zamek, baronia Wittgenstein omijana jest przez wszystkich. Nie ma już tam ziarna na sprzedaż, w związku z czym nie interesują się nią kupcy. W miarę powiększania się wpływu spaczenia na członków rodu rosła zła sława Wittgensteinów, co jeszcze bardziej zniechęcało wędrowców do odwiedzania tego zakątka. Ostatnio z wód Reiku, na północ od zamku, zaczęto wyławiać trupy mutantów, zazwyczaj poznaczone śladami tortur i amputacji. Teraz również marynarze omijają przeklętą fortecę jak najszerszym łukiem.

Wioska

Wioska Wittgendorf leży półtora kilometra od zamku, na zachodnim brzegu Reiku. Było to kiedyś nieźle prosperujące miasteczko, sprowadzenie spaczenia spowodowało jednak dramatyczną zmianę, degradując je do podrzędnej roli. Plan wioski znajdziesz na *Mapie nr 17.*

Las

W otaczających zamek lasach panuje ponura, mroczna atmosfera. Bohaterowie ujrzą olbrzymie, tłuste ćmy latające między drzewami i wielkie robaki drążące ściółkę. Usłyszą dochodzące zewsząd dziwne dźwięki; słychać odgłosy



nieznanych zwierząt, nie widać jednak samych stworów. Tylko gdzieś na granicy pola widzenia przemykają niewyraźne cienie.
Stwory nocą wychodzą z lasu na żer. Bohaterowie mogą wówczas łatwo natknąć się na grupy mutantów lub zwierzoludzi. Żaden z wieśniaków nie chodzi do lasu po zmroku; każdy z nich ostrzeże bohaterów przed tego rodzaju lekkomyślną eskapadą. Jeśli nie odstraszy to łowców przygód od wizyty w borze, zajrzyj do rozdziału *Noc w lesie.*

WITTGENDORF - Mapa nr 17

Przystań (lokacja nr 1) jest teraz rzadko używana. Żeglarze szerokim łukiem omijają wioskę i przeklęty zamek. Nikt prawie nie waży się podróżować pobliskim gościńcem – nieliczni są na tyle śmiali lub głupi, aby wędrować przez otaczające sioło mroczne lasy. Każdy, kto zmierza z Kemperbadu do Nuln, nie czyni tego inaczej jak rzeką lub drogą na jej drugim, wschodnim brzegu.
Choć w Wittgendorf nadal mieszkają ludzie, miasto wygląda na wymarłe. Uliczki zarośnięte są trawą i zagracone gruzem, wiele domów jest opuszczonych. Snują się po nich wygłodzone psy i ludzie, szukający jedzenia i atakujący się wzajemnie, kiedy nigdzie nie można znaleźć żadnego martwego „pożywienia". Mieszkańcy Wittgendorfu to obecnie około trzydziestu żebraków, tyle samo zrezygnowanych, rozgoryczonych chłopów oraz około tuzina degeneratów uprawiających kanibalizm. Ci ostatni mają swą kryjówkę w dawnej świątyni Sigmara (lokacja nr 4). Pozostali mieszkańcy wioski uciekli do Kemperbadu lub Nuln, utworzyli grasującą w lesie bandę rozbójników lub też zostali zabrani do zamku, gdzie uczestniczą w szalonych eksperymentach lady Margritte. Wszyscy wieśniacy, z wyjątkiem medyka Jeana Rousseaux, żyją w strachu przed zamkiem i jego mieszkańcami.

Reakcja tubylców

Tubylcy będą zaskoczeni przybyciem drużyny, lękają się, że wmieszanie się kogoś obcego w tutejsze sprawy ściągnie na ich głowy gniew Wittgensteinów. Większość wieśniaków wie o grasujących w lesie banitach i pomaga im, nikt jednak nie powie bohaterom o ich istnieniu, dopóki członkowie drużyny nie przekonają ich, że mogą udzielić im pomocy. Spytani o zamek i jego mieszkańców, wieśniacy ostrzegą bohaterów, żeby dla swego własnego dobra trzymali się od niego z daleka. Pamiętaj o tym, iż szanse drużyny na pomyślne ukończenie tej przygody znacznie wzrosną, jeśli bohaterowie odwiedzą dom medyka (lokacja nr 5) oraz świątynię Sigmara (lokacja nr 4).

Zwyczaje ghouli

Zmiany dokonane przez spaczeń były straszliwe. Kilku wieśniaków, których umysły zostały porażone śmiercionośnym pyłem, aby przetrwać zaczęło zjadać trupy wykopane z grobów. Mieszkają w opuszczonej świątyni Sigmara (lokacja nr 4), a po mieście poruszają się wykorzystując sieć wydrążonych pod nim tuneli. Jak na razie, nie napadają na żywych, niedługo jednak zabraknie im trupów, przygotowują się więc do zaatakowania wieśniaków.

PRZYBYCIE DO WITTGENDORFU

1. Przystań

Bohaterowie przybywający rzeką muszą zacumować łódź na przystani, ponieważ skaliste brzegi uniemożliwiają wylądowanie w innym miejscu. Pomost jest przegniły, zawalony starymi linami, kabestanami, kotwicami, sieciami rybackimi i podobnymi przedmiotami. Dawny dom przewoźnika zamieszkuje teraz kilku miejscowych nędzarzy, cuchnie tam wymiocinami i podłym „sikaczem". Wąska, kręta ścieżka prowadzi z nadbrzeża do wioski.
Wkrótce po przybyciu do przystani bohaterowie zostają otoczeni przez grupę (2K6) żebraków, którzy wypełzną z domku przewoźnika lub nadejdą ścieżką i okrążą łódź. Nędzarze wyciągną swe wychudłe ręce i poproszą członków drużyny o pieniądze lub jedzenie. Jeśli bohaterowie dadzą żebrakom to, o co proszą, natychmiast pomiędzy nimi wybuchnie walka o zdobycz. Nędzarze będą nagabywać bohaterów podczas ich całego pobytu w wiosce, natarczywie domagając się kolejnych datków i chodząc za nimi krok w krok.

ŻEBRACY Z WITTGENDORFU



Tych trzydziestu ludzi było niegdyś zamożnymi mieszkańcami wioski. Skażenie spaczeniem pozbawiło ich środków do życia, wielu z nich zostało także psychicznie i fizycznie zniszczonych piciem bimbru pędzonego przez Jeana Rousseaux (patrz *Sikacz*). Deformacje fizyczne to zeschnięte i amputowane kończyny (ucinano je, aby zlikwidować zewnętrzne objawy mutacji), zniekształcenia twarzy, brak nosa lub oczu, nienaturalnie długie zęby itp. Żebracy są odrażający: wszyscy mają otwarte, ropiejące rany, ich oddechy cuchną niestrawionym alkoholem. Ich brudne łachmany są zawszone – każdy bohater znajdujący się w odległości 1 metra od nędzarza ma 25% szans na zarażenie się tymi insektami. Szansa ta rośnie do 75%, jeśli bohater dotyka żebraka. Zawszeni członkowie drużyny czują dokuczliwe swędzenie (-10 do **Inicjatywy** i **Zręczności** oraz -20 do **Ogłady**).
Żebracy stale wloką się za bohaterami, chyba że zostaną zdecydowanie odgonieni. Zaatakowani, uciekają tylko po to, aby wkrótce powrócić. Regularnie zadawane razy pozwalają trzymać ich na większą odległość. Jednak jeśli któryś z nich zostanie zabity, nędzarze odrzucą strach i wspólnie zaatakują „obcych". Jedynym efektem przemawiania do nędzarzy są kolejne prośby o pieniądze, połączone z bezrozumnym bełkotem – w ten sposób nie da się jednak uzyskać użytecznych informacji.
Żebracy kupują „sikacz" od Kurta Kutzmana, służącego Jeana Rousseaux – wioskowego znachora i bimbrownika. Nikt oprócz lady Margritte nie wie o tym, że w skład bimbru wchodzi sproszkowany spaczeń, pogłębiający jeszcze dręczące nędzarzy choroby. Nawet Rousseaux wierzy, że ów proszek to rzadkie, medyczne chemikalia. Kiedy żebracy nie dręczą bohaterów, to zazwyczaj można ich znaleźć leżących pod drzwiami domostw i pijących alkohol z brudnych, niebieskich butelek.

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	30	35	3	2	5	26	1	24	26	20	24	24	22

Umiejętności: Brak. Ludzie ci upadli tak nisko, że nie znają żadnych użytecznych umiejętności.

Przedmioty: kule, wózki, łachmany itp.; wszy (mnóstwo).



ZDARZENIA

Podczas swego pobytu w wiosce bohaterowie wezmą udział w wielu niezwykłych wydarzeniach. Epizody te będą miały miejsce w ściśle określonych sytuacjach, ich chronologię znajdziesz poniżej. Przebieg niektórych zdarzeń zależy od poczynań bohaterów, w ich opisie wzięto pod uwagę kilka różnych możliwości.

PRZYBYCIE

a) Blada pani

Epizod ten rozegra się w chwili, gdy łowcy przygód wejdą na szczyt klifu, na który prowadzi ścieżka biegnąca z przystani. Bohaterowie ujrzą tam piękną, młodą kobietę, odzianą w granatowe szaty i siedzącą na białym koniu. Otacza ją sześciu uzbrojonych strażników. Na ich tarczach widnieje herb Wittgensteinów, noszą kolczugi oraz hełmy z zasłaniającymi twarz przyłbicami. Młodą damą jest lady Margritte, rozglądająca się właśnie za kolejną ofiarą. Bohaterowie, którzy wykonają udany test **Int,** dostrzegą rodzinne podobieństwo pomiędzy twarzą kobiety a wizerunkami znajdującymi się w gabinecie zrujnowanego obserwatorium. Strażników i damę na koniu otacza grupa bełkoczących żebraków. Jeden z nędzarzy leży na ziemi z odciętą ręką, obficie brocząc krwią, inny bezskutecznie próbuje wyrwać się otaczającym go zbrojnym. Widząc bohaterów, woła o pomoc, jednak mocny cios jednego z oprawców szybko pozbawia go przytomności. Lady Margritte zmierzy drużynę chłodnym spojrzeniem, po czym zawróci do zamku wraz ze świeżo zdobytym łupem.

Jeśli bohaterowie zdecydują się na interwencję, to będą mieli do czynienia z sześcioma strażnikami (szczegóły na str. 63). Gwardziści przeraźliwie cuchną – każdy bohater, który znajdzie się w odległości dwóch metrów od któregoś ze strażników musi wykonać udany test **Wt** lub podjąć walkę z **WW** zmniejszoną o 10. Lady Margritte (szczegóły na str. 82) wspomoże strażników swymi czarami, jednak prędzej ucieknie, niż wystawi swe życie na niebezpieczeństwo. Wieśniacy i żebracy wpadną w panikę i rzucą się do ucieczki (zmniejsz wszystkie **I** o -10, pozwól także uciec każdemu spanikowanemu gwardziście).

b) Kość niezgody

Przechadzając się po wiosce bohaterowie ujrzą żebraka i psa, walczących o kość. Po trzech rundach pies zagryzie nędzarza i umknie z łupem do lasu, jeśli drużyna nie podejmie żadnych konkretnych działań. Kilka rund później przybędzie więcej psów i żebraków, którzy zaczną bić się o ciało martwego nędzarza. Tym razem żebracy odpędzą kundle, zaciągną trupa do przystani, ugotują go i zjedzą. Jeżeli bohaterowie uratują żebraka, to ocalony człowiek będzie im bardzo wdzięczny i wylewnie za to podziękuje. Uściska najbliższego BG (pamiętaj o ryzyku zawszenia), następnie weźmie psie truchło i zaniesie je do pobliskiego budynku. Za nim podąży sześciu innych nędzarzy, którzy później ugotują i zjedzą psa. Gracze nie uzyskają od nich żadnych użytecznych informacji, mogą jednak zostać poczęstowani ochłapem mięsa!



c) Obserwator

Jeśli bohaterowie nie zwiedzają wioski, udany test **Int** (+10 za *Szósty zmysł*) pozwoli im odkryć, że śledzi ich jakiś całkiem porządnie odziany mężczyzna. Jest to Jean Rousseaux, wioskowy medyk, któremu nakazano pilnować przybyszów. Nagabnięty, przedstawi się, powita bohaterów w wiosce i przeprosi za to, że wcześniej się z nimi nie spotkał, gdyż – jak wyjaśni – jest teraz bardzo zapracowany, bowiem stara się ulżyć cierpieniom tych biednych stworzeń. Poprosi drużynę, aby przybyła jutro (patrz str. 53) do jego domu, po czym odchodzi.

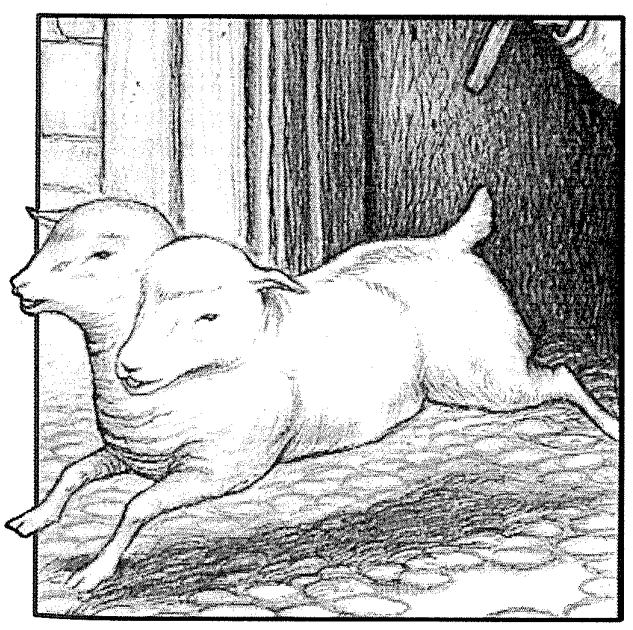
DZIEŃ DRUGI

a) Dziecko w potrzebie

Bohaterowie spotykają Emrer – zrozpaczoną młodą kobietę, tulącą zawinięte w koc dziecko. Dziewczyna błaga o pomoc dla swej umierającej córeczki. Wioskowy medyk nie tylko nie potrafił jej udzielić pomocy, ale jeszcze zaszkodził – kobieta otrzymała od niego odrobinę obrzydliwego bimbru, który jeszcze bardziej pogorszył stan dziecka. Dziewczynka nie chce jeść, a jej skóra ma chorobliwy, zielony odcień. Co gorsza, mężem Emrer jest ów młody mężczyzna, którego lady Margritte zabrała do zamku wkrótce po przybyciu bohaterów (patrz *Blada pani*).
Emrer pozwoli bohaterom wziąć dziecko na ręce, jeśli ci zgodzą się jej pomóc. Każdy, kto zajrzy pod okrywający je koc, musi wykonać udany test **Opanowania**, gdyż w przeciwnym wypadku otrzyma 1K4 Punktów Obłędu – niemowlę zmienia się bowiem w pająka. Z jego pokrytego zielonym futerkiem ciała wyrasta osiem owłosionych nóg. Bohaterowie nie mogą już w niczym pomóc – ten mutant nie przeżyje działania spaczenia i umrze rankiem następnego dnia.

b) Dwugłowa owca

Bohaterowie widzą dwugłową owcę, ściganą po całej wiosce przez ośmiu żebraków, kuśtykających na kulach lub poruszających się na klekoczących wózkach. Owca to jedno z wielu zmutowanych stworzeń, żyjących w pobliżu wioski. Jest całkowicie niegroźna. Ucieknie żebrakom i skryje się w lesie.



c) Konfiskata

Pod wieczór tego samego dnia, w którym bohaterowie przybyli do wioski, na przystań zjedzie oddział dwudziestu gwardzistów, dowodzonych przez Kratza, sierżanta straży (szczegóły na str. 63). Ośmiu strażników wkroczy na pokład łodzi, pozostałych dwunastu wymierzy kusze w członków drużyny. Kratz w swym charakterystycznym stylu nakaże bohaterom opuszczenie łajby: – *Ścierwa, macie tu zostawić tę krypę. Zabierajcie stąd swe brudne tyłki, albo skończycie jako żarcie dla kruków.* Na ewentualne protesty Kratz odpowie: – *Łódź zostaje skonfiskowana, ponieważ nie uiściliście opłaty za użytkowanie tej pięknej przystani, a ponadto nie zgłosiliście się do zamku, by zapłacić myto.* Po usłyszeniu tego wyśmienitego dowcipu kilku gwardzistów zacznie się głośno śmiać. – *No, jeśli zaraz się stąd zabierzecie, nikomu nic się nie stanie. Oczywiście, jeśli sobie życzycie, zawsze możemy przerobić was na żarcie dla żebraków.*
Nędzarze wyglądają na podekscytowanych tą możliwością, oglądając uważnie lepiej zbudowanych członków drużyny. Kratz kłamie, mówiąc o opłacie za cumowanie w przystani. Mimo to nie będzie chciał słuchać żadnych usprawiedliwień. BG nie mają raczej dużego wyboru. Jeśli odmówią przekazania łodzi, najprawdopodobniej zabiją ich gwardziści. Ludzie z zamku przeprowadzą łódź przez wodną bramę i zacumują ją w tamtejszej przystani.

DZIEŃ TRZECI

a) Trzy piwa i trzy słomki

Gdy bohaterowie ponownie skierują się w stronę gospody (lokacja nr 2), ujrzą wchodzących do niej trzech gwardzistów, którzy od razu kierują się do baru. Kiedy bohaterowie wejdą do wnętrza zauważą, że wszyscy miejscowi kulą się na swych siedzeniach i służalczo kłaniają żołnierzom. Strażnicy chcą dowiedzieć się czegoś o banitach, którzy ostatnio atakują patrole straży. Zamawiają trzy piwa i nie zdejmując hełmów piją je przez słomki, rozglądając się groźnie wokół.
Każdy, kto spróbuje opuścić swe miejsce, usłyszy szorstki rozkaz: – *Zostań tam, gdzie jesteś!*
Gwardziści chcą najpierw zastraszyć wieśniaków, a potem wypytać ich o kryjówkę banitów. Nikt nie chce puścić pary z gęby, co bardzo złości strażników. Jeden z nich uderza jakiegoś starca, raniąc go w twarz. Gwardziści ponownie pytają o kryjówkę banitów i ponownie nie słyszą żadnej odpowiedzi. Zniecierpliwieni, wyciągają staruszka na zewnątrz. Jeden z oprawców powie: – *Skoro nikt nie chce mówić, to może los tego starucha zachęci was do współpracy.*
Jeśli nikt nie powstrzyma gwardzistów, powieszą mężczyznę, po czym przetną mu żyły na przegubach. Nikt z wieśniaków nie spróbuje pomóc biedakowi.
Scena ta powtarza się codziennie z udziałem kolejnych chłopów, aż do momentu interwencji drużyny.
Jeżeli bohaterowie zdecydują się na atak, gwardziści będą się bronić aż do momentu, w którym jeden z nich zostanie obezwładniony. Wtedy pozostali rzucą się do ucieczki (charakterystyki strażników znajdziesz na str. 63). Mieszkańcy Wittgendorfu zaczną odnosić się do bohaterów z o wiele większą sympatią, jeśli ci uratują starca lub jakiegoś innego chłopa, zaś dziewczyna imieniem Hilda (patrz dalej) zaproponuje im wskazanie drogi do obozu banitów. Pozostanie w osadzie będzie wielkim błędem, bowiem po upływie dwóch godzin od walki przybędzie dwunastu strażników pod dowództwem Kratza. Oddział ten konsekwentnie, dom po domu, przetrząśnie całą wieś szukając bohaterów.

b) Szpieg banitów

Po każdej walce z zamkową strażą do bohaterów podejdzie dziewczyna o imieniu Hilda, która jest szpiegiem banitów, działającym w wiosce (patrz str. 58). Wiedząc, że na drużynę lada chwila zacznie polować cała straż Wittgensteinów, zaproponuje schronienie w obozie banitów (patrz str. 56).

LOKACJE

2. Gospoda „Pod Upadłą Gwiazdą"

Gospoda „Pod Upadłą Gwiazdą" niegdyś całkiem nieźle prosperowała, teraz jednak rzadko kiedy można w niej spotkać kogoś więcej niż karczmarza i kilku miejscowych. Na szczęście pył ze spaczenia nie wyrządził im jak dotąd większych szkód. Zarówno karczmarz, Herbert Marcuse, jak i jego goście będą w miarę możliwości unikać rozmowy z bohaterami, odpowiedzą jednak na pytania o konkretne sprawy związane z wioską i jej okolicą. Mogą wskazać drogę do zrujnowanej świątyni Sigmara (lokacja nr 4) oraz do domu medyka (lokacja nr 5). Nie chcą rozmawiać o zamku – gdy tylko ktoś o nim wspomni, natychmiast zainteresują się czymś innym, byle tylko nie rozmawiać z bohaterami (np. zajmą się szklanką, którą należy natychmiast umyć, lub zainteresują plamą na stole).

W gospodzie można wynająć pokoje. Pościel cuchnie stęchlizną, jest jednak czysta. Herbert powie bohaterom, że są pierwszymi od trzech lat ludźmi spoza baronii, którzy zawitali do jego karczmy. Gospoda dysponuje dużymi zapasami piwa, mało jednak jest w niej jedzenia. Herbert Marcuse bardzo oszczędnie gospodaruje żywnością, pragnąc zapewnić wikt możliwe jak największej liczbie gości. Na podwórku z tyłu budynku trzyma kilka kurcząt, wszystkie jednak mają dwie głowy i trzy nogi. Na talerzu wyglądają bardzo dziwnie, podobnie zresztą jak warzywa, mające nienaturalne zabarwienie.



3. Młyn

Jest to wiatrak, w którym mieszkają Hilda i jej dziadek – Hans. Młyn jest wciąż w dobrym stanie, dzięki ciężkiej pracy Hansa (w piwnicy, w tajnej skrytce ukrył nawet trochę mąki). Jeżeli bohaterowie odwiedzą wiatrak, powitanie nie będzie zbyt ciepłe – Hilda i jej dziadek boją się, że przybysze ściągną im na głowę straże.

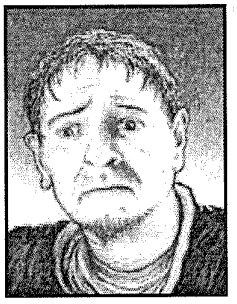
4. Świątynia Sigmara – Mapa nr 18

Świątynię Sigmara opuszczono, kiedy w tajemniczych okolicznościach zginął jej kapłan. Od tego czasu panoszą się w niej ci wieśniacy, którzy zasmakowali w zjadaniu trupów. Odpowiedzią na zadawane w wiosce pytania o świątynię i jej kapłana będzie cisza lub: – *Przepraszam, ale właśnie sobie przypomniałem, że muszę coś załatwić.*

W miarę wyczerpujących odpowiedzi udzieli tylko Rousseaux, który wyjaśni, że kapłan zginął w wypadku. Ponoć szukał schronienia przed nagłą burzą, gdy nagle przebiła go iglica, zerwana z dachu przez gwałtowny wicher.

W świątyni można zdobyć wiele cennych informacji, które mogą pomóc bohaterom w zrozumieniu tego, co dzieje się w baronii. Powinieneś zrobić wszystko, by zachęcić ich do dokładnego przeszukania świętego przybytku.

Herbert Marcuse – człowiek, mężczyzna, karczmarz



Herbert pracuje w tej karczmie już od 20 lat. Wszyscy członkowie jego rodziny zmarli wkrótce po rozsianiu spaczenia i od tego czasu Marcuse samotnie zajmuje się gospodarstwem. Trzyma się z dala od wioskowego życia, w miarę możności starając się nie wtrącać w sprawy osady. Herbert jest stale w głębokiej depresji, co widać już na pierwszy rzut oka.

Marcuse wie o mieszkających w wiosce trupojadach, nic jednak o nich nie wspomina. Będzie przerażony, gdy odkryje, że ghoule przekopały się do jego piwnicy!

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	32	3	3	5	30	1	30	32	30	30	30	32

Wiek: 39 **Charakter:** neutralny

Umiejętności: *piwowarstwo*; *mocna głowa*; *szacowanie*; *czytanie/pisanie.*

Przedmioty: szmatka do czyszczenia szklanek (zajmuje się tym w każdej wolnej chwili); trzonek od kilofa (pałka) schowany pod barem.

Miejscowi

W gospodzie zazwyczaj przebywa 2K6 miejscowych. Unikają rozmów z bohaterami i generalnie są niechętni wszelkim z nimi kontaktom. Czas spędzają wpatrując się w przestrzeń lub w stół. Jeśli będzie to potrzebne, użyj charakterystyki wieśniaka z **WewW**.

Wejście do świątyni

Za dnia na powierzchni ziemi nie widać żadnych śladów „ghouli". Istnieje jednak 25% szans na każdą turę spędzoną przez drużynę w kryptach, mauzoleum lub tunelach, że bohaterowie spotkają 1K4+1 trupojadów. W nocy szansa ta wzrasta do 40%. Co więcej, istnieje wówczas także 25% szans natknięcia się na „ghoule" w tych częściach świątyni, które nie są oznaczone jako „nawiedzane przez trupojadów".

a. Przedsionek

W przedsionku znajduje się tylko połamany stolik na datki, z którego skradziono srebrną tacę. Freski na wszystkich czterech ścianach przedstawiają sławne sceny z legendy o Sigmarze (patrz ilustracje z **WewW**, str. 9-11).

b. Świątynia

„Ghoule" unikają tego miejsca, ponieważ nie mogą znieść aury poświęconego pomieszczenia (świątynię wybudowano w starożytnym, świętym miejscu). Na podniesieniu, przy południowo-wschodnim krańcu świątyni, stoi pokaźnych rozmiarów ołtarz, zwrócony w stronę Caraz-a-Carak, za którym ustawiono misternie wyrzeźbiony posąg Sigmara. Prawa ręka boga uniesiona jest w geście błogosławieństwa, w istocie jest to jednak ukryta dźwignia. Po jej opuszczeniu ołtarz bezgłośnie zsunie się pod ziemię, do znajdującej się pod nim krypty. Ustawienie dźwigni w pierwotnej pozycji spowoduje jego podniesienie. W rogach podwyższenia stoją dwie magiczne lampy. Nie można ich zgasić, zanim nie zostaną wyniesione ze świątyni. Nie można ich również ponownie zapalić, póki znów się tam nie znajdą.

Trupojady („Ghoule")

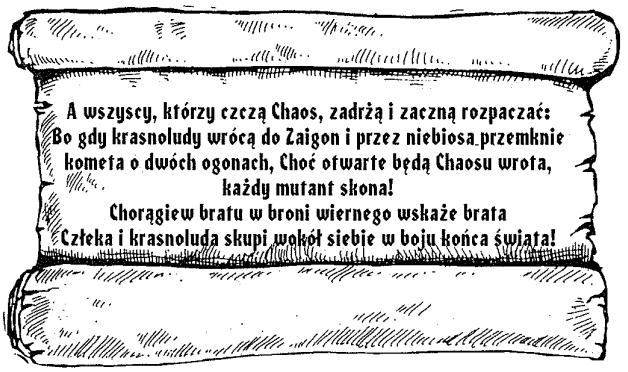


Szaleni wieśniacy, odmienieni przez rozniesiony wichurą spaczeń, dostrzegli w zjadaniu trupów szansę uniknięcia śmierci z głodu. Mieszkają w opuszczonej świątyni Sigmara, połączonej z resztą wioski rozległym systemem tajemnych przejść. Trupojady są brudne i odrażające; łatwo pomylić je z żebrakami. Prowadzą nocny tryb życia, znają jednak sekretne tunele, umożliwiające im swobodne poruszanie się po wiosce także za dnia. Pożarłszy większość trupów z krypty i cmentarza, planują właśnie porwanie żywych wieśniaków. Chcą zacząć od bywalców gospody „Pod Upadłą Gwiazdą" (lokacja nr 2, patrz wcześniej).
Potworna egzystencja sprawiła, że w trupojadach nieomal zanikło człowieczeństwo – nie pomogło im nawet to, że piją mało bimbru i prawie nie są zmienieni fizycznie. Wstydzą się jednak swego kanibalizmu i zabiją każdego, kto odkryje ich sekret.
Gdy owe stwory pierwszy raz ujrzą penetrujących świątynię bohaterów, omyłkowo wezmą ich za posłańców z zamku. Nie zaatakują, lecz rozpoczną rozmowę, twierdząc, że „nie mogą już dać więcej jedzenia" (oczywiście chodzi im o trupy). Gdy okaże się, że BG nie są powiązani z twierdzą, „ghoule" powiedzą być może (po udanym teście **Ogd**), że lady Margritta kilkakrotnie kazała swym ludziom zabierać zwłoki z cmentarza i mauzoleum. – *Zabiera nam jedzenie... eee... też...* – doda jeden z nich.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	25	3	3	5	30	1	30	10	22	40	40	10

Umiejętności: brak
Przedmioty: „Ghoule" ubrane są w poszarpane szmaty i uzbrojone tylko w pałki i kości.

Na bogato zdobionym suficie krypty znajduje się misternie wyrzeźbiona inskrypcja w *tajemnym języku klasycznym*. Chcąc zrozumieć napis, osoba znająca ten język musi wykonać test **Int.** Inskrypcja to coś w rodzaju skrótowego zapisu dziejów świątyni. Napisano tam, że przybytek zbudowano za panowania Borisa II, w miejscu jednej z legendarnych bitew Sigmara (bohaterowie posiadający umiejętność *historia* mogą przeczytać o Borisie w **WewW**, str. 10). Wychwalany jest tam także rycerz zakonny, Siegfried von Kesselring, który obronił nowo zbudowaną świątynię przed najazdem zwierzoludzi, prowadzonych przez Wojownika Chaosu. Rycerz za pomocą magicznego miecza – Barrakula – powstrzymywał napastników aż do przybycia odsieczy. Niestety, w trakcie walki Siegfried otrzymał straszliwą ranę, która spowodowała jego zgon. Po śmierci spoczął wraz z mieczem w świątynnej krypcie, pochowany przez samego Wielkiego Teogonistę.
Na ołtarzu (obszar d) leży duży klucz, a obok niego oprawiona w skórę księga, otwarta na stronach, na których opisano legendę o Sigmarze (powinieneś streścić legendę ze stron 8-9 **WewW**, naturalnie używając odpowiednio archaizowanego słownictwa). Każdy, kto dokładnie przyjrzy się księdze, dostrzeże, że położono ją na pożółkłej karcie pergaminu. Znajduje się na niej tekst napisany w *tajemnym języku magicznym*, będący fragmentem legendy przepowiadającej powrót Sigmara do Imperium w godzinie największej potrzeby. Graczowi, który odkryje pergamin, podaj *Pomoc nr 14*.



Jeżeli gracz przeczyta ten tekst z powagą, jego bohater otrzyma błogosławieństwo. Lampy przygasną na chwilę, po czym nagle silnie zapłoną, zaś oczy posągu zalśnią życiem i mądrością. Bohater usłyszy głos: – *Czas ten zbliża się bardzo szybko. Czy będziesz nań gotowy?*
Jeżeli bohater nie odpowie lub odpowie przecząco, wizja zniknie. Po pozytywnej odpowiedzi głos będzie kontynuował: – *Dam ci znak. Idź teraz i znajdź źródło chaosu, plugawiącego moje ziemie.* Następnie lampy ponownie przygasną i zapłoną, zaś statua przybierze swój normalny wygląd. Pobłogosławiony bohater zostanie uleczony ze wszystkich ran i na najbliższe 24 godziny otrzyma również dodatni modyfikator +10 do wszystkich testów *strachu*. Błogosławieństwo można uzyskać *tylko raz*, a otrzymuje je każdy, kto przeczyta pergamin (lub wyrecytuje jego treść), pod warunkiem, że inkantacja powtarzana jest z szacunkiem. Ci, którzy ją wyśmieją, nie otrzymają błogosławieństwa.

c. Komnata kapłana

Kiedyś w tej izbie znajdowała się prosta prycza, kufer na ubrania i rzeczy osobiste, a także półka z kilkoma

przedmiotami potrzebnymi do odprawiania kultu (różańcami itp.). W tej chwili panuje w niej ogromny bałagan. „Ghoule" powywracały wszystko i usiłowały spalić rozbite meble, jednak bez efektu (tajemniczy podmuch wiatru wybił szybę w oknie i uniemożliwił próbę wzniecenia pożaru).

d. Komnata kronik

Drzwi do tej izby są *magicznie zamknięte*, a do środka można dostać się używając siły (**Wt** 5, 15 punktów uszkodzeń) lub klucza z ołtarza (patrz obszar b – wcześniej). Trupojady próbowały wyłamać drzwi, zrezygnowały jednak zanim spowodowały poważniejsze uszkodzenia.
Po wejściu do środka pomieszczenia widać, że komnata była kiedyś świątynną biblioteką i/lub gabinetem kapłana. Stoi tam duży pulpit pisarski, na nim przybory do iluminowania manuskryptów, ściany zastawione są półkami, na których bez ładu i składu leżą pergaminy i księgi. Znajdują się tutaj wszystkie kroniki Wittgendorfu: zapiski o zbiorach, narodzinach, zgonach, małżeństwach itp. Bohaterowie potrafiący *czytać*, podczas każdej godziny spędzonej na wertowaniu dokumentów odnajdą jedną z podanych niżej informacji (kapłani lub nowicjusze Sigmara potrzebują na to tylko pół godziny):

1. Aż do czasów odległych o mniej więcej sto lat, plony tu były zawsze bardzo obfite, a obszar słynął też z produkcji znakomitych win.
2. Brat ówczesnego barona znany był jako astronom (podejrzewano go o czarodziejskie praktyki). Nazywał się Dagmar von Wittgenstein i zniknął na jakiś czas, prowadząc wyprawę do Jałowych Wzgórz. Wrócił samotnie, niosąc dużą, obitą ołowiem skrzynię.
3. Następne żniwa były tragiczne. Zboże zmarniało na polach, skwaśniało też wino, nawet to z najlepszych winnic. W każdym kolejnym roku było coraz gorzej. Chłopi zaczęli opuszczać te ziemie, zaś pozostali na miejscu przymierali głodem.
4. Dwa lata temu nad zamkiem rozszalała się straszliwa, nienaturalna burza. Nie padało, wył jedynie wicher, a niebo nad twierdzą rozszczepiały błyskawice. Potem przez tydzień padał „czarny deszcz".
5. Od tego czasu liche plony, które dotąd udawało się zebrać, stały się dziwacznie zdeformowane i nienaturalnie zabarwione. Zmarniała i zniekształciła się nawet trawa i drzewa. Zwierzęta i ludzi zaczęły nękać mutacje. Pojawiały się doniesienia o dwugłowym bydle, zielonych owcach i różnego rodzaju chorobach, rozprzestrzeniających się wśród chłopów.

Ostatnie zapiski pochodzą sprzed sześciu miesięcy.

e. Kuchnia i magazyny

Niegdyś pomieszczenie to było wyposażone we wszystko, co znajduje się w każdej reiklandzkiej kuchni. Teraz jest tu bardzo brudno. Kredensy są rozbebeszone, naczynia porozbijane. Jeżeli bohaterowie nie spotkają tu żadnych „ghouli", to wypłoszą szczury, ogryzające w kącie stertę kości. Gryzonie nie są agresywne i łatwo je przepędzić. Bohaterowie, którzy choć odrobinę znają się na medycynie (np. zielarze, uczniowie medyków itp.), po wykonaniu udanego testu **Int** stwierdzą, że kości są ludzkie.

f. Kostnica

W tym pomieszczeniu przygotowywano kiedyś zwłoki do pogrzebu. Teraz pełno tu rozmaitego plugastwa. Pośrodku komnaty stoi duży stół, po podłodze porozrzucane są ceremonialne szaty i potrzaskane misy do obmywania ciał. Nie ma tu niczego wartościowego.



g. Krypty

Krypty są wilgotne, mroczne i ponure. Ludzie, aby móc cokolwiek w nich zobaczyć, będą potrzebować jakiegoś źródła światła. W niszach spoczywali niegdyś miejscowi dostojnicy kościelni (wcześniejsi kapłani itp.), dziś wszystkie oprócz jednej zostały otwarte. Zapewne „ghoule" wyciągnęły z nich zwłoki i pożarły. Podłoga zawalona jest dokładnie obgryzionymi kośćmi. W jednej z nisz (patrz *Mapa nr 18*) znajduje się wejście do wydrążonego pod wioską systemu tuneli.
Na jedynej nie otwartej niszy widać tabliczkę z wciąż czytelnym napisem: – *Tu spoczywa ciało Siegfrieda von Kesselringa, wyernego sługi Sigmara. Czcigodnego rycerza świątynnego i chrobrego męża. Niech dusza yego spokóy wieczny znaydzie w niebiesiech.*
Bohaterowie obdarzeni w świątyni (obszar b) błogosławieństwem Sigmara dostrzegą, że napis żarzy się wewnętrznym światłem. W niszy leży szkielet rycerza, odziany w przerdzewiałą, dziś już bezużyteczną zbroję płytową. Na jego piersiach spoczywa błyszczący, długi miecz, schowany do zdobionej klejnotami, skórzanej pochwy. Pomimo upływu czasu broń wygląda na nie zniszczoną. Każdy, kto zechce wyciągnąć miecz, musi wykonać test **SW**. Jeśli jego wynik będzie udany, bohater może wyciągnąć i używać broń, w innym wypadku nigdy nie zdoła jej wydobyć. Miecz jest w bardzo dobrym stanie – lśniący i ostry jak brzytwa. Na ostrzu wyryto krasnoludzkimi runami jego imię: Barrakul (co oznacza „Nadzieja gór"). Podczas walki klinga zaczyna migotać (w jednej sekundzie jest widoczna, w następnej już nie, bez zmian pozostaną tylko runy, stale jaśniejące czerwonym blaskiem). Miecz wykuto używając odrobiny spaczenia – każda niemagiczna zbroja jest wobec niego bezużyteczna (przy obliczaniu zadanych nim obrażeń nie uwzględnia się ochrony dawanej przez tarczę i pancerz). Ponieważ jednak Barrakul jest mieczem krasnoludzkim, użytkownik atakujący przedstawicieli tej rasy otrzymuje ujemne modyfikatory -20 do **WW** i -2 do zadawanych obrażeń.

h. Cmentarz i mauzoleum

Tunel prowadzący z krypt łagodnie wznosi się do góry i kończy schodami, prowadzącymi do drewnianych drzwi, za którymi znajduje się mauzoleum, gdzie chowano kiedyś możnych Wittgendorfu. Wszystkie bogato zdobione sarkofagi otworzono, a ciała wyjęto.



Schody prowadzą na cmentarz, stale spowity mgłą, która nigdy się nie podnosi, nawet w dzień. Znaczna część grobów została rozkopana, a znajdujące się w nich trupy wyjęto na zewnątrz. Większość ciał zjadły „ghoule", a pozostałe lady Margritte wykorzystała w swych eksperymentach.

5. Dom medyka – Mapa nr 19

Stosunki między Rousseaux a lady Margritte są kluczem do rozwiązania zagadki wioski. Medyk czyni wszystko, co w jego mocy, aby umocnić swój wizerunek dobrodusznego, bezinteresownego opiekuna porażonych nieszczęściem wieśniaków. Prawda jest jednak inna. Chcąc ją poznać, BG muszą nie tylko porozmawiać z Rousseaux, ale także przeszukać jego dom i piwnicę. Medyk, powiadomiwszy władców zamku, będzie próbował zaaranżować obiad z udziałem bohaterów, przy okazji którego przedstawi ich lady Margritte. Wcześniej jednak nafaszeruje potrawy narkotykami...
Dom jest dobrze utrzymany i jest jednym z niewielu budynków, na których brak znaków panującego wokół rozkładu. Rousseaux mieszka w nim wraz z gospodynią, Frau Blucher, oraz skretyniałym asystentem, Kurtem Kutzmannem. Bohaterowie obserwujący budynek za dnia ujrzą żebraków, którzy wchodzą do domu przez podwórze (lokacja 5i) i wychodzą z butlami bimbru w dłoniach.
Po wejściu do domu bohaterowie spotkają Frau Blucher, gospodynię medyka. Jest to drobna, starsza kobieta, cierpiąca na krótkowzroczność i mająca kłopoty ze słuchem. W związku z tym niezmiernie trudno będzie się z nią porozumieć (słyszy tylko bardzo głośne dźwięki), w końcu jednak zaprowadzi drużynę do gabinetu (obszar c), w którym urzęduje Jean Rousseaux. Zemdleje natychmiast, gdy ktoś ją zaatakuje lub uderzy.

a. Hall

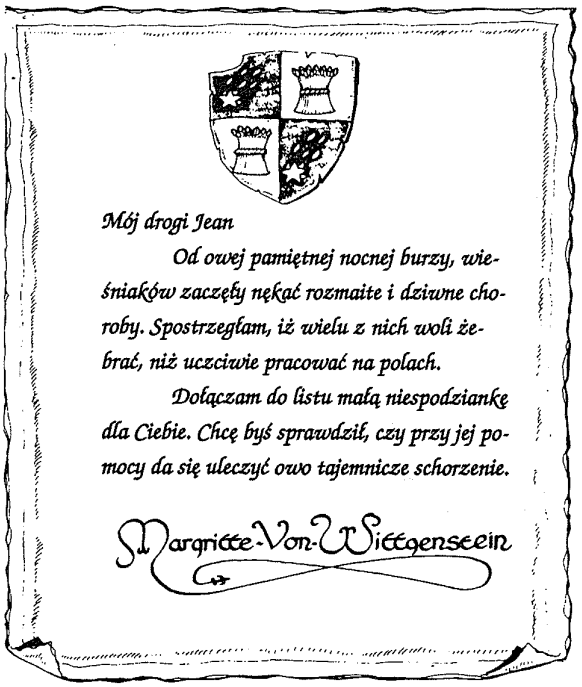
Pod jedną ze ścian stoi drewniana ława, przeznaczona dla pacjentów nie mogących ustać o własnych siłach. Wchodzący do domu muszą pozostawić tu swe płaszcze i wierzchnie okrycia.

b. Jadalnia i kuchnia

W tych pomieszczeniach zazwyczaj urzęduje Frau Blucher, chyba że właśnie sprząta. Na pierwszy rzut oka w pokoju nie widać niczego niezwykłego. Wewnątrz kredensu jest tylko bochenek czerstwego chleba i skąpe resztki pożywienia.

c. Gabinet lekarski

Frau Blucher przyprowadzi tu bohaterów, pragnących spotkać się z Jeanem Rousseaux. Podczas ich pierwszej wizyty Jean będzie zajęty jakąś pracą w piwnicy i przyjdzie dopiero po pięciu minutach. Przez ten czas bohaterowie będą pozostawieni sami sobie.
W tej izbie Rousseaux przyjmuje pacjentów. Urządził ją więc tak, aby wzbudzała zaufanie przychodzących do niego ludzi. Stoi tutaj biurko, cztery krzesła, tapczan, kredens i ława. Z żelaznego wspornika, zawieszonego pod sufitem, zwisa ludzki szkielet.
Na biurku leży pióro, pergamin, piasek i atrament. Szuflada nie jest zamknięta; leży w niej list od lady Margritte (*Pomoc nr 11*)



Mój drogi Jean

Od owej pamiętnej nocnej burzy, wieśniaków zaczęły nękać rozmaite i dziwne choroby. Spostrzegłam, iż wielu z nich woli żebrać, niż uczciwie pracować na polach.

Dołączam do listu małą niespodziankę dla Ciebie. Chcę byś sprawdził, czy przy jej pomocy da się uleczyć owo tajemnicze schorzenie.

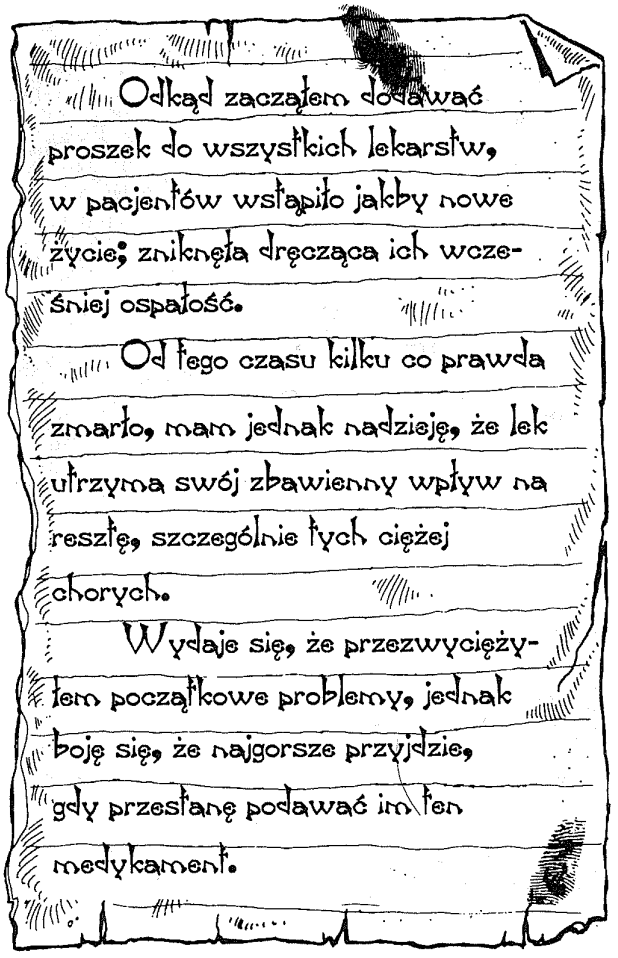
Margritte-Von-Wittgenstein

Na ścianie za biurkiem wisi oprawiony pergamin. Napisano na nim, że Jean Rousseaux ukończył wydział medycyny uniwersytetu w Quenelles. Jest to falsyfikat, jednakże nie sposób tego stwierdzić.
Kredens nie jest zamknięty, stoi w nim kilka butelek z kolorową cieczą i parę różnokolorowych flaszek z piaskiem. Jest tam także pozbawiona etykiety błękitna butla z bimbrem (patrz str. 56) oraz gliniany słój z pięcioma pijawkami Chaosu (patrz dalej). Na ławie obok kredensu leży zestaw narzędzi chirurgicznych oraz rozmaite przybory lekarskie.
Pijawki chaosu: Pod tą dziwną nazwą kryją się pijawki, które poddano działaniu spaczenia. Dzięki temu mają teraz

jaskrawe zabarwienie, silne, pełne ostrych zębów szczęki oraz podobne do ludzkich twarze. Zmuszony do walki Rousseaux rzuci pijawkami w każdego bohatera, który znajduje się w promieniu dwóch metrów. Jeśli uda się mu trafić, na ofiarę spadnie 1K4+1 pijawek, które natychmiast zaczną drążyć jej skórę. Obrażenia zadają dopiero od drugiej rundy – wówczas ofiara automatycznie traci jeden punkt **Żywotności** na rundę. Pijawki można wypalić lub wydłubać nożem. Wydłubywanie lub wypalanie ich powoduje u ofiary normalne obrażenia, chyba że zabieg ten wykonuje ktoś znający się na *chirurgii.*

d. Gabinet

Ta izba jest dla Rousseaux zarówno prywatnym gabinetem, jak i salonem. Tutaj prowadzi wszystkich swoich gości. Jeżeli bohaterowie są uprzejmi i uda się im wykonać test **Ogd**, Jean poczęstuje ich kropelką bretońskiej brandy. Zapytany odpowie, że przywiózł trunek ze sobą (każdy bohater, który potrafi *pisać i czytać,* a ponadto obejrzy butelkę oraz wykona udany test **Int** odkryje, że brandy ma zaledwie rok). Przyparty do muru Jean przyzna, że jest to prezent od lady Margritte von Wittgenstein.
W gabinecie stoi zamknięte na klucz biurko (JZ 10 %), sofa i trzy wygodne krzesła. Pokój położony jest dokładnie pod sypialnią Jeana, jeśli więc bohaterowie nocą włamią się do biurka, wykonaj dla medyka testy *słuchania.* Gdy Rousseaux usłyszy dobiegające stąd hałasy, natychmiast przybiegnie sprawdzić, co się dzieje. Wewnątrz biurka znajdują się przybory do pisania oraz notatnik, w którym Jean zapisywał efekty działania spaczenia (*Pomoc nr 12*). Jest tam także nie dokończony list do lady Margritte (*Pomoc nr 13*) oraz zamknięta szkatułka (JZ 25%) z sygnetem, na którym znajduje się godło von Wittgensteinów, wartym 100 ZK oraz 343 ZK, 24/12.



Jean Rousseaux – człowiek, mężczyzna, szarlatan



Jean Rousseaux pochodzi z Bretonii. Rozpocząwszy karierę ucznia medyka, wkrótce doszedł do wniosku, że więcej zarobi jako wędrujący po Imperium szarlatan. W Wittgendorfie osiedlił się dziesięć lat temu. Został wioskowym medykiem i zaczął sprzedawać wieśniakom bezwartościowe, choć uzależniające specyfiki (bimber), które zachwalał jako lekarstwa na nękające ich choroby. Dzięki umiejętnościom nabytym podczas studiów potrafił uleczyć lżejsze dolegliwości i dlatego uniknął posądzeń o szarlatanerię.
Po katastrofie spowodowanej rozsianiem spaczenia Jean zaniechał leczenia i teraz wykorzystuje Kurta do sprzedawania lub rozdawania chłopom swego trunku: bimbru. Kocha lady Margritte i stara się spełnić każde jej żądanie. Ta zaopatruje go w sproszkowany spaczeń, który medyk dodaje do bimbru. Rousseaux obserwuje efekty jego działania i relacjonuje je lady Margritte. Nie wie jednak z czym naprawdę ma do czynienia – byłby zszokowany, gdyby dowiedział się, że to spaczeń.
Brak żywności po katastrofie skłonił Rousseaux do jedzenia trupów. Jedno ciało jest teraz w piwnicy. Jeśli ktoś je odkryje, Jean skłamie mówiąc, że nieboszczyk służy mu do badań naukowych. Codzienny kontakt ze spaczeniem nie pozostał bez wpływu na zdrowie Rousseaux. Jego skóra zaczyna się łuszczyć, co starannie maskuje grubą warstwą białego pudru. W nocy, bez makijażu, Rousseaux wygląda tak straszliwie, że każdy, kto go zobaczy, musi wykonać test **Op** lub otrzyma 1 Punkt Obłędu. Jean ma nadwagę, zaś jego ubranie jest nie tylko odrobinę za małe, ale także pobrudzone resztkami nieomal stale używanej przezeń tabaki. Rousseaux jest szpiegiem lady Margritte, więc bacznie obserwuje bohaterów, ale zachowuje się przyjaźnie. Jeśli awanturnicy zapytają go o wioskowych nędzarzy, skłamie, że żebracy są nieuchronnym efektem zawierania małżeństw w obrębie izolowanej społeczności wioski. Stara się pomóc owym nieszczęśnikom najlepiej jak potrafi, jednak nawet on jest w tym wypadku bezsilny. Z szacunkiem i podziwem mówi o rodzinie von Wittgensteinów. Spróbuje też urządzić w swym domu kolację, na której bohaterowie mogliby spotkać się z lady Margritte (patrz str. 82). Jeżeli BG wykażą bliższe zainteresowanie zamkiem lub Wittgensteinami, Jean zaprosi ich na wieczerzę, która odbędzie się następnego wieczora – po tym jak spotka się z lady Margritte.
Jean nie wspomina o tym, skąd żebracy biorą bimber, jednak nie będzie się wypierał swego postępku, jeśli zostanie zdemaskowany. Z obłudną miną wygłosi przy tym następujące stwierdzenie: – *Robię wszystko, aby im pomóc. Ten płyn łagodzi cierpienia i czyni ich życie bardziej znośnym.* Jeśli BG zwątpią w jego słowa, Rousseaux bezczelnie powie im, że jest absolwentem najlepszych bretońskich akademii medycznych i sam wie najlepiej, co jest dobre dla jego pacjentów.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	40	40	3	4	9	47	1	42	48	66	48	36	60

Wiek: 42 **Charakter:** szaleniec
Umiejętności: *gadanina; urok osobisty; leczenie chorób; szacowanie; leczenie ran; warzenie trucizn; zwinne palce; krasomówstwo; czytanie/pisanie; wiedza o magicznych pergaminach; sekretny język klasyczny; broń specjalna – rapier; błyskotliwość.*
Przedmioty: rapier (I+20; Obr -1); tabakierka; torba medyczna; „medykamenty" (butelki barwionej wody i bezużyteczne proszki); aparatura do destylacji alkoholu; 43 ZK; złoty zegarek kieszonkowy (wartość – 45 ZK).

Najdroższa M.!

Proszek, który mi ofiarowałaś, czyni cuda. Moje wcześniejsze leki ujmowały wieśniakom tylko odrobinę cierpienia, zaś ten niezwykły pył wypełnia ich nowym życiem. Podziwiam twe osiągnięcia na polu medycyny i liczę na to, iż odwiedzisz mnie ponownie. Mam nadzieję, że następnym razem nasza rozmowa nie zostanie tak brutalnie przerwana i wypijesz ze mną szklaneczkę wina. Zaprawdę, me życie traci blask, gdy Ciebie nie ma w pobliżu. Na mych ustach wciąż czuję ciepło Twojej dłoni.

Jeśli tylko Twe serce podszepnie Ci, byś znów mnie odwiedziła, ja

Na półce z książkami stoi kilka traktatów medycznych ze studenckich czasów Rousseaux; w tym miejscu ukryte jest wejście do podziemi. Udany test *przeszukiwania* pozwoli odkryć dźwignię, po naciśnięciu której regał się odwraca, ukazując schody prowadzące do piwnicy. Wydobywa się stamtąd intensywny odór rozkładu.

c. Piwnica

Rozklekotane schody prowadzą do mrocznej piwnicy. Jest to miejsce, w którym Rousseaux, chcąc otrzymać bimber, miesza spaczeń z innymi ingrediencjami. Smród rozkładu dochodzi od strony czarnego kształtu leżącego na ławie pod przeciwległą do wejścia ścianą, otoczonego rojem bzyczących much. W poprzek pomieszczenia stoi stół, na nim kilka fiolek i butelek. Zamknięte na klucz drzwi (JZ 10%), prowadzą do rozciągających się pod wioską tuneli „ghouli". Bohaterowie, którzy podejdą do czarnego „czegoś", wystraszą muchy, kłębiące się dookoła rozkładającego się ludzkiego ciała. Owady są niegroźne i po kilku minutach ponownie obsiądą trupa. Zwłoki miały kiedyś cztery ramiona, lecz te odpiłowano. Kości rąk oraz piła chirurgiczna wciąż leżą w kuble pod ławą. Rousseaux rozsmakował się w ludzkim mięsie i namówił „ghoule" do tego, by stale przynosiły mu ciała z cmentarza.

Na stole stoi zestaw odważników, pipeta oraz posegregowane fiolki z barwioną wodą i piaskiem. Jest tam również dzban z bimbrem, długa, kauczukowa rurka, lejek oraz zapas pustych, niebieskich butelek.

Jedna z fiolek zawiera odrobinę czarnego pyłu, będącego w istocie sproszkowanym spaczeniem. Jeśli ktoś ją otworzy, pył wytryśnie z flaszeczki i zakrzepnie, przyjmując formę pulsującej, czarnej kulki, na której uformuje się coś na kształt ludzkich rysów. Jeżeli spaczeń nie zostanie natychmiast zamknięty w fiolce, kulka poszybuje nagle w stronę trupa, przepłaszając muchy. Gdy ponownie obsiądą one ciało, bohaterowie zobaczą, że trup podnosi się z ławy, a z jego ciała wyrastają ciemne, ociekające śluzem macki, którymi stwór zaatakuje każdego, kto stoi w promieniu dwóch metrów od niego (**WW** 33; **S** 3). Jeśli bohaterowie nie będą próbowali zatrzymać trupa, ten zignoruje ich i przebije się przez drzwi prowadzące do tuneli „ghouli". Drużyna, która podąży za nim owym korytarzem odkryje, iż jedno z wyjść prowadzi na cmentarz. Później tunel kieruje się ku zamkowi i sekretnemu przejściu (patrz str. 60).

Oczywiście bohaterowie mogą otworzyć fiolkę w innym miejscu. Pył będzie działał tam w podobny sposób – „ożywi" znajdujące się w pobliżu zwłoki czy to człowieka, czy potwora, czy też zwierzęcia. Jeśli w pobliżu nie będzie żadnego ciała, spaczeń zacznie dusić osobę, która otworzyła fiolkę, używając do tego dwóch czarnych, wychodzących z butelki wici. Udany test **I** pozwoli wypuścić butelkę z rąk zanim macki dosięgną szyi ofiary. W przeciwnym razie bohater będzie aż do śmierci co rundę otrzymywał jedno trafienie o **S** 3. Wici mogą zostać odciągnięte przez towarzyszy ofiary, pod warunkiem jednak, że powiodą się im testy **S**. Jeżeli wici zostaną odciągnięte lub butelka upadnie na ziemię, pył spaczenia rozwieje się i zniknie.

f-h. Sypialnie

W izbach tych śpią Rousseaux (f), Frau Blucher (g) oraz Kurt (h).

Nad łóżkiem Rousseaux wisi mały portrecik lady Margritte. Na jego toaletce stoją słoiczki z białą maścią i pudrem. Jean używa ich do maskowania swej odpadającej skóry.

i. Podwórko

Podwórko otacza drewniany, wysoki na prawie dwa metry płot. Za dnia furtka jest otwarta, widać wchodzących i wychodzących przez nią żebraków. Furtka jest zamykana na noc (JZ 10%).

j. Gorzelnia

Gorzelnia to drewniana szopa, w której stoi aparatura do destylacji alkoholu. Za dnia obsługuje ją Kurt Kutzmann (patrz dalej), w nocy jest zamknięta (JZ 10%). Półki zastawione są niebieskimi butelkami z bimbrem, w kącie leży stos pustych flaszek. Osoba, która je odgarnie, znajdzie klapę w podłodze, prowadzącą do tuneli „ghouli".

Brudną aparaturę zbudowano ze starej miedzianej rury. Dookoła kurka widać strzępki ciemnobrązowej pleśni. Przyjrzawszy się jej bardzo dokładnie można ujrzeć wyrastające z niej maleńkie, wijące się wąsy. Są one niegroźne pod warunkiem, że przez godzinę lub dłużej nie będą miały bezpośredniej styczności ze skórą. Jeśli tak się stanie, dłonie bohatera zaczną powoli zmieniać się w racice (-20 do **Zr**). Obok aparatury stoi kubeł z purpurową, strzelającą bąblami zawiesiną. Są to fermentujące, zgniecione jagody jałowca. Powinieneś jednak przedstawić graczom ową maź jako coś potencjalnie bardzo niebezpiecznego.

Kurt Kutzmann – człowiek, mężczyzna, służący



Przez większą część dnia Kurt obsługuje aparaturę destylacyjną i rozdziela bimber pomiędzy chłopów. Jego dłonie pokrywa brązowy osad, bowiem zaczynają zmieniać się w racice – palce są bardzo grube i krótkie. Kurt często pije bimber, który niemal zupełnie pozbawił go zmysłów, dlatego też mężczyzna rzadko mówi coś sensownego. Często śpiewa przy pracy. Wieczorem zamyka szopę i idzie spać do swojej izby. Jest bez reszty oddany Rousseaux i uczyni wszystko, co ten mu nakaże.

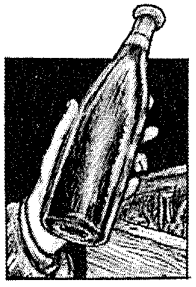
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	29	31	3	4	5	31	1	20	28	32	30	30	26

Wiek: 58
Umiejętności: *mocna głowa*
Przedmioty: skórzany fartuch; pałka; sakiewka z 30 pensami

Bimber

Bimber destyluje Jean Rousseaux. Trunek zawiera spaczeń zmieszany z alkoholem uzyskanym ze sfermentowanych jagód jałowca. Szarlatan sprzedaje go po 6 pensów za butelkę. Tych, którzy wypiją choć odrobinę, przez 5 minut męczą bolesne skurcze żołądka – chyba że powiedzie im się test **Wt**. Osoby, które pomyślnie przejdą pierwszy test, mogą pić bimber bez konieczności wykonywania kolejnych testów **Wt.** Pozostali muszą wykonywać je za każdym razem, gdy piją trunek, aż do uzyskania pierwszego sukcesu. Bohaterowie, którzy wypiją pół butelki (lub więcej) bimbru, zapadają na co najmniej jedną chorobę psychiczną. Rzuć 1K20, a wynik odczytaj z poniższej tabeli. Schorzenia, które leczy się w zwyczajny sposób (patrz **WFRP**, str. 87), objawią się po 1K6+1 dniach. Ich opisy znajdziesz w **WFRP** na stronie 84.

Rzut 1K20	Zaburzenie
1-2	Alkoholizm
3	Amnezja
4	Anoreksja
5	Demencja
6	Depresja
7	Furia
8	Żarłoczność
9	Głupota heroiczna
10	Introwersja
11	Maniakalność
12	Depresja maniakalna
13	Megalomania
14	Patologiczny kłamca
15-19	Inne dolegliwości
20	Rzuć ponownie, ponawiając rzut przy każdej dwudziestce



Tygodniowe picie co najmniej jednej butelki bimbru dziennie powoduje mutację. Jeśli ktoś jest na tyle głupi, aby do tego dopuścić, użyj tabeli ze strony 54 **Wewnętrznego Wroga** lub ze strony 216 podręcznika, ignorując wszystkie mutacje, które mogą być korzystne dla bohatera. Zmiany objawiać będą się stopniowo przez okres 1K6+1 miesięcy. Dla zmutowanych bohaterów nie będzie już miejsca w normalnym społeczeństwie, nie wspominając o tym, że staną się obiektem polowań łowców czarownic.

W gorzelni nie widać śladów spaczenia, naturalnie poza pleśnią na kurku. Rousseaux nie ufa Kurtowi na tyle, by powierzyć mu swój bezcenny proszek.

Kolacja z lady Margritte

To wydarzenie ma miejsce tylko wtedy, gdy bohaterowie przyjmują zaproszenie Rousseaux. Jean umówi się z nimi na następny dzień, na siódmą, i delikatnie da im do zrozumienia, że chciałby teraz pozostać sam. Jeśli po wyjściu z domu bohaterowie będą obserwować budynek, zobaczą szarlatana idącego w stronę zamku.

W dniu kolacji, o godzinie szóstej wieczorem, pod dom Rousseaux zajedzie powóz z lady Margritte. Do domu „medyka" wejdzie ona i towarzyszący jej czterej strażnicy, a kareta odjedzie z powrotem do zamku.

Frau Blucher przywita bohaterów w holu, po czym zaprowadzi ich do gabinetu, w którym czekają już Jean Rousseaux oraz lady Margritte. Medyk przedstawi członków drużyny swemu gościowi, a następnie poczęstuje ich brandy i cygarami. Jean i Margritte będą prowadzić dystyngowaną konwersację, zręcznie omijając tematy dotyczące miejscowych spraw, wyjąwszy stwierdzenia o nastaniu ciężkich czasów. Po pewnym czasie Frau Blucher zaprowadzi wszystkich do jadalni. Podana tam kolacja wygląda na apetyczną i zdrową. Naprawdę jednak zaprawiono ją trzema dawkami *Oślego liścia* (patrz **WFRP**, str. 82). Bohaterowie mają 15% szans na wyczucie owego dodatku (szansa jest modyfikowana umiejętnościami *gotowania, warzenia trucizn* itp.). Jeśli członkowie drużyny zjedzą potrawy, ich organizmy będą próbowały przeciwstawić się działaniu narkotyku, co w mechanice gry oznacza wykonanie trzech testów **Wt**. Tym, którym uda się pomyślnie wykonać wszystkie trzy, nic się nie stanie. Z kolei bohaterowie, którym powiodły się tylko dwa, będą *otumanieni*, zaś pozostali (ci, którym udał się jeden test) zostaną *sparaliżowani.*

Gdy *Ośli liść* zacznie działać, strażnicy (czekający już w pogotowiu w kuchni) zaczną obezwładnić członków drużyny. Jeśli im się to uda, bohaterowie zostaną zabrani do zamku i wtrąceni do lochu (patrz str. 84).

Jeżeli łowcy przygód odmówią zjedzenia potraw i zaczną zachowywać się agresywnie, na pomoc lady Margritte i Rousseaux przybędą strażnicy. Gdy tylko szala zwycięstwa przechyli się na stronę drużyny, zbrodnicza para umknie do zamku.

OBÓZ BANITÓW

Obóz leży około półtora kilometra od wioski i jest świetnie zamaskowany. Jedynym sposobem na znalezienie banitów jest dokładne przeczesanie lasu, chyba że do obozu zaprowadzi bohaterów Hilda (patrz str. 58). W towarzystwie dziewczyny wędrówka do obozu zajmie mniej więcej półtorej godziny.

Ścieżka do obozu banitów

W lesie otaczającym wioskę panuje wieczny, można by nawet powiedzieć, że złowróżbny mrok. Niebo przesłonięte jest koronami wysokich drzew, odcinającymi dostęp światła. Ziemia jest porośnięta obrzydliwymi, grzybowatymi naroślami. Choć żaden z bohaterów nie zauważy, żeby narośla się ruszały, istnieje 20% szansa na godzinę wędrówki, że któryś z nich potknie się o wystający korzeń. Szansa ta zwiększa się do 50%, gdy bohaterowie poruszają się ze swą zwyczajną prędkością, a do 100%, kiedy biegną.

Grzyby

Drzewa porośnięte są grzybami, podobnymi barwą do wrzodów. Jeżeli ktoś przyjrzy im się z bliska, dostrzeże, że z grubsza przypominają karykatury ludzkich twarzy, wykrzywione w pełnych zepsucia, szyderczych grymasach. Wrażenie owo odnosi się zawsze przy pierwszym spojrzeniu na dany grzyb. Istnieje 20% szansa, że podobny wygląd będą mieć także następne huby.

Grzyb szkodliwy jest tylko po zjedzeniu. Każdy, kto jest na tyle głupi, aby to uczynić, musi wykonać test **Wt**. Niepomyślny rezultat oznacza gwałtowne wymioty, trwające 2 rundy. Ci, którym uda się wykonać ten test, poczują po 30 minutach ostry ból żołądka, mijający po K4+1 godzinach. Przez ten czas wszystkie ich cechy procentowe są obniżone o 20. Hilda zdaje się nie zwracać uwagi na otoczenie, naprawdę jednak ani na chwilę nie przestaje być czujna. Bohaterom powie, że choć po katastrofie las bardzo się zmienił, za dnia jest w nim zazwyczaj bezpiecznie – większość z żyjących tu potworów wyrusza na łowy dopiero po zmroku.

Noc w lesie

Jeśli bohaterowie znajdą się w lesie po zmierzchu, ujrzą dziwne cienie przemykające między drzewami. Czasem też błysną w zaroślach patrzące na nich czerwone oczy. Nagle,

po upływie około 30 minut, wybuchnie kakofonia wrzasków i mrożących krew w żyłach ryków. Bohaterom będzie się zdawać, że odgłosy dochodzą zewsząd, jest to jednak złudzenie powstałe za sprawą ciemności. Członkowie drużyny powinni czuć, że otacza ich coś złego i przerażającego. Jeżeli natychmiast nie zaczną uciekać, zaatakuje ich zwierzoczłek Chaosu, który przedrze się przez zarośla. Wokoło rozlegnie się jeszcze więcej wrzasków, które wydają okrążające drużynę stwory. Po kolejnych 15 minutach przybędzie następna grupa łaknących krwi zwierzoludzi i mutantów. Nadejście tych bestii również będą zapowiadać ich ryki. Jeśli te potwory zostaną pokonane, nie wahaj się rzucić przeciw drużynie jeszcze więcej mutantów i zwierzoludzi, zwabionych odgłosami walki. Stwory nie powinny jednak zmusić bohaterów do odwrotu.

Chroniony obszar

Obszar dookoła obozu banitów chroniony jest przez boginie Rhyę, czuwającą nad buntownikami i broniącą ich przed działaniem spaczenia. Wchodząc do owej strefy, bohaterowie dostrzegą, że otaczająca ich dotąd ponura puszcza nagle zmieniła się w zwykły las. Jednak nawet moc Rhyi nie jest w stanie powstrzymywać ekspansji spaczenia na długo i tylko kwestią czasu jest dosięgnięcie banitów przez jego zgubny wpływ.



Zwierzoludzie Chaosu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4/6*	41	25	3	4	11	30	1/2*	30	29	24	29	24	10

Zasady specjalne: pierwszy ze zwierzoludzi ma głowę podobną do świni i skórę pokrytą twardą łuską (2 PP na każdej lokacji ciała). Jest uzbrojony we włócznię.
* Mutantom przewodzi zwierzoczłek o głowie i nogach kozła, którego całe ciało jest pokryte gęstym futrem. Oprócz swych zwyczajnych ataków (włócznią), może on także *uderzać rogami.*

Mutanci Chaosu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	16

Zasady specjalne: mutantów jest sześciu i są uzbrojeni w pałki, włócznie i miecze. Dwóch ma olbrzymie uszy, jeden jest nienaturalnie szczupły, inny pokryty gęstym zielonym futrem, jeszcze inny ma malutką głowę, ostatni zaś troje oczu.

Obóz banitów jest chroniony licznymi pułapkami – sidłami i miotaczami włóczni (patrz *Mapa nr 16*). Jeśli bohaterowie znajdą siedzibę banitów na własna rękę, to od ich szansy spostrzeżenia pułapek należy odjąć modyfikator -20% (patrz **WFRP**, str. 79). Bohater, wchodzący na pole, na którym znajduje się pułapka, powoduje jej natychmiastowe uruchomienie – chyba że wcześniej dostrzeże ją i rozbroi. Sidła łapią za kostkę, podrywają w górę i pozostawiają ofiarę zwisającą głową w dół. Miotacze wystrzeliwują włócznie w każdego, kto je uruchomi (**US** 50; **S** 3).
W obozie żyje 20 banitów, którym przewodzi Sigrid, była kapłanka Rhyi. Buntownicy zaoferują bohaterom gościnę, Sigrid zaś wskaże drogę do jaskini, która – jak sądzi – prowadzi do zamku (patrz str. 60). Ostrzeże jednak drużynę przed wchodzeniem do pieczary, mówiąc, że jest ona miejscem przepełnionym aurą śmierci i szaleństwa. Sigrid była kiedyś w środku, zlękła się jednak dziwnego, szyderczego śmiechu, który tam usłyszała.
Każdy bohater, który życzy sobie zmienić profesję na *banitę*, będzie mógł tego dokonać podczas pobytu w obozie (oczywiście pod warunkiem, że dysponuje wystarczającą liczbą punktów doświadczenia). Szkolić mogą się również ci, którzy chcieliby zdobyć tę profesję w przyszłości.

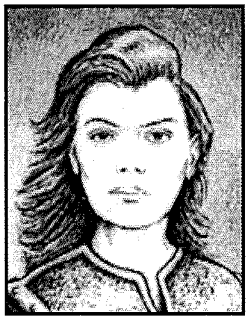
Opuszczenie obozu

Gdy bohaterowie będą już gotowi do opuszczenia obozu, Hilda zaprowadzi ich gdzie tylko zechcą. Po 30 minutach wędrówki spotkają Kratza (patrz str. 63), prowadzącego oddział sześciu gwardzistów. Towarzyszyć im będzie zwierzoczłek o wyczulonym zmyśle węchu. Poszukują oni bohaterów. Kratz siedzi na koniu i jest doskonale widoczny. Drużyna idzie pod wiatr, więc zwierzoczłek nie może jej wywęszyć. Jeśli bohaterowie natychmiast skryją się wśród gałęzi, będą mogli zaskoczyć patrol. Ustalenie miejsca, w którym znajdują się członkowie drużyny, zajmie gwardzistom aż cztery rundy. Jeśli bohaterowie nie zaatakują, wyczuje ich przechodzący obok zwierzoczłek. Gdyby Kratz został zabity w trakcie potyczki, strażnicy muszą wykonać udany test **CP**. Jeśli im się on nie powiedzie, rzucą się do ucieczki w stronę zamku. W tym momencie Hilda zacznie krzyczeć do bohaterów, aby powstrzymali gwardzistów przed dotarciem do fortecy.
Użyj charakterystyki zwierzoczłeka ze str. 57, współczynniki Kratza i strażników znajdziesz na stronie 63.

Sigrid – człowiek, kobieta, herszt banitów

(była kapłanka Rhyi)

Sigrid jest przywódcą banitów, którzy uciekli z wioski przed szaleństwem i rządami von Wittgensteinów. Osiemnaście miesięcy temu próbowała powstrzymać strażników, którzy zabierali jej męża do zamku. W gniewie zabiła jednego z nich i musiała ratować się ucieczką do lasu. Wkrótce zaczęli się do niej przyłączać inni mieszkańcy osady (głównie mężczyźni), wolący opuścić swe domy, niż stać się kolejnymi ofiarami obłąkanych von Wittgensteinów.



Sigrid to zdecydowana na wszystko kobieta, dbająca o swoich ludzi. Często urządza zasadzki na patrole straży, jest jednak przeciwna bezpośredniemu starciu – wie, że atak na zamek może zakończyć się tylko klęską. Nie będzie chciała przyłączyć się do bohaterów, zaofiaruje im jednak wszelką możliwą pomoc. Jeśli bohaterom uda się przedostać do zamku przez jaskinię, zaistnieje realna szansa opanowania warowni. Sigrid spróbuje wprowadzić swą bandę do zamku, jeśli tylko członkowie drużyny zdołają spuścić liny z murów lub otworzyć główne wrota. Nie ma jednak zamiaru czekać na zewnątrz fortecy niepewna, czy bohaterom udało się przedostać do środka. Dlatego upierać się będzie przy tym, aby łowcy przygód najpierw sprawdzili przejście, a dopiero potem przystąpili do ataku. Jeśli drużyna przystanie na ten plan, banici zaczną gromadzić się w okolicy zamku, kryjąc się w zaroślach i czekając na sygnał.
Jeśli wybrany zostanie „atak przy użyciu lin", Sigrid dostarczy linę na tyle wytrzymałą, by równocześnie mogło wspinać się po niej sześć osób.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	60	4	6	10	60	3	44	60	41	40	45	43

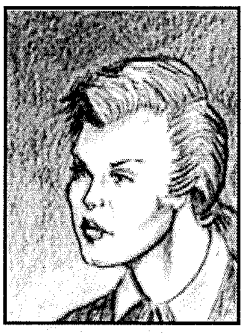
Wiek: 29 **Charakter:** neutralny
Umiejętności: *tajemny język* – magiczny; *rzucanie czarów* – kapłańskie poziomu 1; *posłuch u zwierząt; ukrywanie się na wsi; rozbrajanie; uniki; różdżkarstwo; tropienie; rozpoznawanie roślin; celne strzelanie; medytacja; krasomówstwo; jeździectwo; wspinaczka; wiedza o magicznych pergaminach; sekretny język* – bitewny, klasyczny, złodziejski; *zastawianie pułapek; cichy chód na wsi; wykrywanie pułapek; silny cios; ogłuszenie; teologia.*
Przedmioty: koszulka; kolcza (1 PP na tułowiu); łuk i strzały; miecz.
Punkty magii: 9.
Czary:
Magia prosta: *Bagienne ogniki; Zabezpieczenie przed deszczem; Strefa ciepła.*
Magia wojenna: *Podmuch wiatru.*
Czary elementarne: *Grad kamieni; Strefa ukrycia.*

30 banitów

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	40	3	3	8	36	2	28	30	32	31	29	32

Wiek: 18-38
Umiejętności: *ukrywanie się na wsi; rozbrajanie; uniki; jeździectwo; wspinaczka; sekretny język* – bitewny; *zastawianie pułapek; cichy chód na wsi; odnajdywanie pułapek; silny cios; ogłuszenie.*
Przedmioty: łuk i amunicja; skórzany kaftan (0/1 PP tułów); broń ręczna (miecz, topór, maczuga lub pałka)

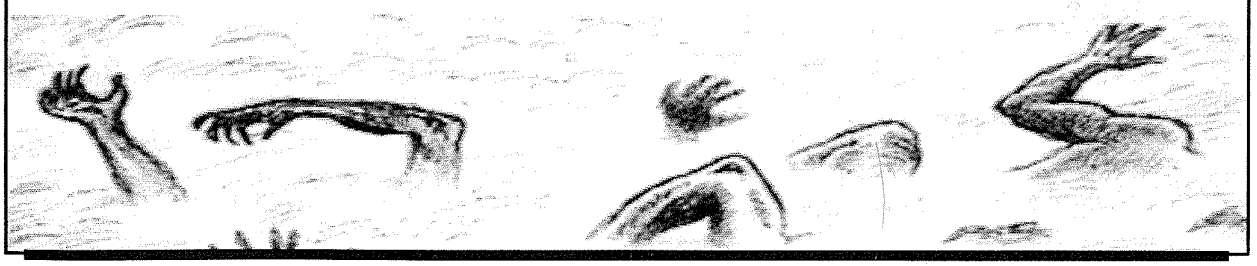
Hilda Eysenck – człowiek, kobieta, banita



Hilda jest jedynym banitą mieszkającym w Wittgendorfie, skąd obserwuje poczynania straży zamkowej. Dom dzieli ze starym dziadkiem, Hansem, jej rodzice zmarli straszną śmiercią wkrótce po rozsianiu spaczenia. Ona i dziadek pracują we młynie, w którym jednak od czasu katastrofy niewiele miele się ziarna. Zarobione w ten sposób pieniądze nie wystarczają na długo. Hildzie nakazano ukrywać przed strażą związki z banitami, zaryzykuje jednak zdemaskowanie i zaprowadzi bohaterów do obozu buntowników. Jest odważna i niegłupia. Pokazawszy drużynie drogę do obozu, chętnie przyłączy się do nich na czas wyprawy do zamku (jeśli członkowie drużyny poproszą ją o to). Jeśli uważasz, że łowcy przygód nie poradzą sobie sami, Hilda może zasugerować im wejście do fortecy w przebraniu. Po powrocie z zamku dziewczyna odwiedzi swego dziadka, pragnąc sprawdzić, czy wszystko jest u niego w porządku. Uczyni to niezależnie od tego, czy towarzyszyć będą jej bohaterowie.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	40	4	3	9	36	2	34	33	36	28	32	36

Wiek: 22 **Charakter:** neutralny
Umiejętności: *ukrywanie się na wsi; rozbrajanie; uniki; jeździectwo; wspinaczka; sekretny język* – bitewny; *zastawianie pułapek; cichy chód na wsi; odnajdywanie pułapek; silny cios; ogłuszenie.*
Przedmioty: krótki łuk (Z16/32/150; **SE** 3; ład 0) i amunicja; sztylet (**I** + 10; Obr-2; P-20). W obozie banitów Hilda przechowuje skórzany kaftan (1 PP tułów), który zakłada na miejscu i zdejmuje przed powrotem do domu.



ZAMEK WITTGENSTEIN

Tak jak widać to na okładce, zamek Wittgenstein zbudowany jest na dwóch sąsiadujących ze sobą, wysokich na jakieś 60 metrów klifach, górujących nad brzegiem Reiku. Lewa strona fortecy określana jest mianem „zamku wewnętrznego", prawa – „zamku zewnętrznego". Wieżyczka między obiema połowami to „wieża strażnicza". Szczegóły dotyczące wszystkich komnat i budynków znajdują się w dalszej części scenariusza, tutaj tylko pokrótce opisano funkcje poszczególnych elementów warowni.

W zamku zewnętrznym mieszkają członkowie straży oraz hałastra zmutowanych żebraków. Główna brama warowni (obszar 2 – *Mapa nr 22*), od której biegnie droga do wioski, znajduje się w południowym murze fortecy. Południowo-wschodni fragment murów nie jest strzeżony. Jest to najlepsze miejsce do spuszczenia lin dla banitów.

Najprostsza droga do wieży strażniczej nie biegnie od głównych wrót, lecz przez zewnętrzną strażnicę (obszar 3) w północnym murze zamku zewnętrznego.

Zamek wewnętrzny strzeżony jest przez trzecią, „wewnętrzną" stróżówkę (obszar 4), umieszczoną przy południowym murze. W tej części twierdzy mieszka rodzina von Wittgensteinów, ale przebywa tu najmniej strażników – lady Margritte ma swe własne sposoby na poradzenie sobie z nieproszonymi gośćmi. Większość murów wystaje ponad krawędź klifu, a pozostałe ich fragmenty są doskonale widoczne z jednego lub kilku okien, co uniemożliwia wspięcie się po linach bez zwrócenia uwagi straży.

Pod zamkiem wewnętrznym znajdują się lochy (*Mapa nr 21*), łączące się ze śluzą (*Mapa nr 20*) i rzeką spiralnymi schodami. Von Wittgensteinowie nie wiedzą, że jest tam także podwodny tunel, łączący śluzę z jaskiniami pod zamkiem zewnętrznym. W tych pieczarach (to właśnie o jednej z nich mówiła Sigrid) zaczynają się drugie, spiralne schody, prowadzące do zrujnowanych budynków zamku zewnętrznego.

DROGA DO ŚRODKA

Do zamku można dostać się na trzy sposoby – przez główną bramę, przez śluzę (obszar 8 – *Mapa nr 20*) oraz sekretne wejście (obszar 1). Najlepszym rozwiązaniem dla bohaterów będzie rekonesans poprowadzony przez tajemne przejście (obszar 1), prowadzące do ruin w zewnętrznym zamku. Po dojściu do tego miejsca bohaterowie mogą poprowadzić banitów do ataku na przebywających w pobliżu strażników. Do rozegrania walki możesz użyć zasad **Warhammera Battle** – szczegóły na ten temat znajdziesz dalej. Pamiętaj o tym, aby zapoznać się z ruchami straży (str. 62). Nie zapomnij, że próba przebicia się przez główną bramę lub śluzę zakończy się masakrą intruzów!

Mieszkańcy zamku

W warowni przebywa dwudziestu pięciu strażników (plus uciekinierzy przybyli po ewentualnych zajściach w wiosce, lesie czy gdziekolwiek indziej). Ich charakterystyki i schemat poruszania się znajdziesz na stronie 62. Wśród ruin, w zamku zewnętrznym, mieszka osiemnastu żebraków, wyglądających prawie identycznie, jak ich kamraci z Wittgendorfu (tyle że jeszcze gorzej!); nie wezmą oni udziału w walce. Rozmaici służący, na których czasem można się tu natknąć, to zwykli chłopi. Nie noszą pancerzy i walczą tylko w obronie własnej, używając do tego celu *broni improwizowanej*. Wszyscy główni BN (łącznie z rodem) zostali opisani w odpowiednich częściach scenariusza.

ATAK BANITÓW

Kontakt z banitami

Po rozpoznaniu bohaterowie będą musieli powrócić do obozu banitów. Nic w nim się nie zmieniło. Po przybyciu na miejsce członków drużyny przywitają strażnicy, którzy zaprowadzą ich do Sigrid (str. 58). Dziewczyna wysłucha relacji, a później zastanowi się nad planem ataku. Ma zamiar wejść na mury po linach, jednak może zrezygnować z tego pomysłu na skutek namowy jednego z bohaterów (musi wykonać on udany test **Ogd**) i zgodzi się na przejście jaskiniami (str. 60).

Planowanie ataku

Sigrid rozdzieli banitów na dwie grupy, z których jedna ma za zadanie opanować główną bramę od wewnątrz zamku (str. 65), zaś celem drugiej jest przejęcie kontroli nad zewnętrzną strażnicą (str. 66). Bandyci nie dadzą się namówić na wkroczenie do zamku wewnętrznego. Jeśli zdobędą bramę i/lub strażnicę, będą zainteresowani jedynie utrzymaniem tych strategicznych punktów. Sigrid zgodzi się posłać z bohaterami do zamku wewnętrznego najwyżej dwóch ludzi – w razie jakichkolwiek poważniejszych kłopotów nie zdecyduje się wysłać do walki większej grupy. Członkowie drużyny mogą zaproponować inne plany ataku, od ciebie zaś zależy, czy spodobają się one Sigrid. Pamiętaj, że kobieta bez potrzeby nie chce narażać swych ludzi, a ponadto boi się, że zostanie odcięta w zamku zewnętrznym.

Przeprowadzenie ataku

Atak można rozegrać używając zasad **WFRP** lub **Warhammera Battle.** Jeśli wolisz to drugie rozwiązanie, musisz dokonać konwersji współczynników, używając do tego tabel ze str. 213 **WFRP**. Potyczkę należy następnie rozegrać w zwyczajny sposób.

Testy **Cech przywódczych** banici wykonują jedynie w momencie utraty jednej czwartej oddziału. Rzuć osobno dla każdej z grup buntowników. Ci z nich, którzy widzą Sigrid, wykonują test posługując się jej **CP**. Niepowodzenie oznacza, że banici pochowali się za wszystkimi dostępnymi osłonami, są odcięci w zamku i wolą umrzeć niż się poddać.

Pamiętaj, że BN (banici i straże) wykonują swe ataki w następującej kolejności: Sigrid (**I** 60), sierżanci straży (**I** 45), porucznik Doppler (**I** 40), banici (**I** 36), strażnicy (**I** 35).

Jeśli używasz reguł **WFRP**, to powinieneś skoncentrować się na poczynaniach bohaterów. Pojedynki, w których nie biorą udziału, opisuj pobieżnie – po prostu szybko określ ich rezultat i wracaj do głównej akcji. Nie wahaj się zmieniać wyniku walk. Dbaj o dramatyzm i utrzymanie napięcia, ale przede wszystkim postaraj się, aby twoi gracze dobrze się bawili.

Jeżeli bohaterowie walczą pośród banitów, to wystarczy, że rzucisz K10 dla każdego z buntowników (traktując otrzymane rezultaty jako „dziesiątki" na kostce procentowej). Zarówno banici, jak i gwardziści mają **WW** równą 39, tak więc wyrzucenie 3 lub mniej oznacza trafienie. Rozgrywaj w ten sposób wszystkie ataki banitów i strażników. Gdy któryś z nich zostanie trafiony, możesz zadecydować kto paruje lub wykonuje *unik*, potem zaś obliczyć obrażenia, traktując wszystkie trafienia jako trafienia w ciało, a ciosy krytyczne sprawdzając tylko w *Tabeli Nagłej Śmierci*.

Zakończenie walki

Kiedy padnie zamek zewnętrzny oraz centralna wieża strażnicza, banici stracą zainteresowanie dalszą walką. Sigrid boi się ryzyka, jakie niosłoby ze sobą wkroczenie buntowników do zamku wewnętrznego. Na prośbę bohaterów zgodzi się jednak wysłać wraz z drużyną dwóch ludzi. Jeżeli członkowie drużyny nie sprawdzili dokładnie terenu, to gdy tylko znikną, banitów zaatakuje kapitan Hegel i jego kościotrupy (str. 69). Wynik starcia zależy tylko od ciebie, ale pamiętaj, że jeśli wygrają siły von Wittgensteinów, to Hegel ruszy do zamku wewnętrznego, aby bronić znajdującej się tam lady Margritte.

Burza

Wkrótce po rozpoczęciu ataku powieje świeży, zachodni wiatr, a pogoda zacznie się pogarszać. Nad warownię nadciągną czarne chmury, gdzieś daleko rozlegnie się huk gromu. W odpowiednim momencie, w samym środku bitwy, powinieneś przypomnieć graczom, że za chwilę zacznie się burza. Po zakończeniu walki wicher będzie dął już na dobre, a deszcz lunie strumieniami. Podczas penetracji zamku wewnętrznego burza rozszaleje się jeszcze bardziej – powinna osiągnąć swe apogeum w chwili, gdy bohaterowie będą wkraczać do Wielkiego Hallu (str. 77) oraz wieży Margritte (str. 81). Dopilnuj, by ujrzeli wówczas błyskawicę, uderzającą w ostatnie piętro baszty.

POD ZAMKIEM – Mapa nr 20

Zanim nastąpią te wszystkie wydarzenia, BG muszą wyruszyć na zwiad. Kierując się wskazówkami Sigrid wejdą do mrocznej jaskini, leżącej pod zamkiem zewnętrznym.
W grocie jest wejście do sieci tuneli, w których mieści się kryjówka Brutagha – obłąkanego mutanta. Jest tam także podwodny tunel, ciągnący się do śluzy (str. 62), oraz strome, spiralne schody, prowadzące do jednego ze zrujnowanych budynków zamku zewnętrznego (str. 66).

1. Mroczne wejście

Wejście do jaskini prowadzącej do zamku znajduje się w lesie. Jest to wąska szczelina, tak dokładnie zakryta przez krzaki, że bez wskazówek banitów bohaterowie nigdy by jej nie odnaleźli. Obszar w pobliżu wejścia wygląda na nie odwiedzany, ale udany test *przeszukiwania* pozwoli odkryć niewyraźne ślady, przypominające kształtem odciski przyssawek.
W pieczarze jest wilgotno i ciemno. Gdy bohaterowie przejdą około 5 metrów zwężającym się tunelem, usłyszą dochodzące z przodu odgłosy basowego chrząkania. Hałasy te będą coraz głośniejsze, a po następnych 10 metrach marszu dołączą do nich przeraźliwe piski, przyprawiające o ból zębów.

Tunele

Z jaskini można dostać się do labiryntu krętych tuneli, w których skrywa się Brutagh, mutant oszalały na skutek oddziaływania spaczenia. Gdy bohaterowie wkroczą na jego teren, Brutagh zacznie ich zwodzić. Nie zaatakuje od razu, lecz poczeka, aż członkowie drużyny zmęczą się mozolnym marszem.
Mutant wędruje za drużyną utrzymując stały dystans 10-15 metrów. Przyczaja się, kiedy bohaterowie próbują wciągnąć go w pułapkę lub w jakiś sposób zaatakować. Dobrze zna tunele i może wprowadzić drużynę w różne niebezpieczne miejsca lub też skierować ją do tunelu



prowadzącego do zamku (obszar 11). Jeśli bohaterowie zdecydują się zaznaczać przebytą trasę, Brutagh będzie niszczył wszystkie pozostawione przez nich wskazówki. Pozostałości owych oznaczeń można będzie odkryć jedynie bacznie obserwując podłoże i strop.

Brutagh – człowiek, mężczyzna



Brutagh był kiedyś zwykłym drwalem, jednak na skutek długotrwałego działania spaczenia utracił większość człowieczeństwa. Jest teraz kompletnie obłąkany, choć czasem miewa krótkie przebłyski świadomości, podczas których wpada w głęboką depresje – mamrocze o życiu w lesie, płacze itp.
Brutagh spędza większość czasu wędrując po jaskiniach, z których wychodzi tylko w poszukiwaniu żywności. Z bliska ukaże się bohaterom dopiero w chwili ataku – do tego czasu będzie tylko niewyraźną, mroczną postacią, przemykającą gdzieś na granicy pola widzenia.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	35	22	3	4	7	30	1	30	29	29	29	29	6

Zasady specjalne: Tułów Brutagha oraz jego ręce i głowa pokryte są twardym, zielonym pancerzem mającym wartość 2 PP. Stwór ma niezwykle długą szyję, dzięki której może zaglądać w zakamarki niedostępne dla zwykłego człowieka. Pomagają mu w tym również przyssawki na dłoniach i stopach, umożliwiające wspinanie się po ścianach i stropach jaskiń.
Umiejętności: *wspinaczka; ukrywanie się w mieście; ukrywanie się na wsi; bijatyka.*
Przedmioty: jednoręczny topór.

WYDARZENIA

Poniższe wydarzenia pomogą ci zbudować atmosferę niepokoju i napięcia podczas wędrówki bohaterów po jaskiniach. Rozgrywaj je, gdy członkowie drużyny poczują się zbyt pewnie. Każdy z epizodów możesz wykorzystać wielokrotnie.

Ślady przyssawek

Na ścianach i podłodze bohaterowie znajdują ociekające śluzem ślady przyssawek. Pojawiają się one rzadko i można je łatwo zetrzeć.

Śmiejąca się twarz

Jednemu z bohaterów miga przed oczyma zawieszona w powietrzu, śmiejąca się twarz. Pojawia się ona w pobliżu stropu lub po prostu w powietrzu i bardzo szybko znika. Ten, kto ją zobaczył, powinien wykonać test **Opanowania**. Jeżeli wynik będzie niepomyślny, dana osoba będzie wstrząśnięta ujrzanym „widmem". Powyższe zdarzenie nie odgrywa większej roli w grze, ma jedynie zaniepokoić graczy.

Krzyki!

Od czasu do czasu słychać mrożące krew w żyłach wrzaski, dobiegające z głębi korytarzy. Wydaje je Brutagh, ale echo powoduje, że zdają się dochodzić zewsząd.

Toczące się kamienie

Słychać wyraźny turkot toczących się kamieni. To Brutagh stara się zwabić bohaterów w niebezpieczne rejony labiryntu (patrz np. obszar 6 lub 4).

SPOTKANIA W LABIRYNCIE

2. Szkielet

Drużyna natyka się w pewnej chwili na szczątki ludzkiego szkieletu. Bliższe oględziny kości szybko doprowadzą bohaterów do wniosku, że ktoś roztrzaskał je i wyssał szpik. Gdy bohaterowie rozglądają się dookoła, powietrze przeszywa nagle mrożący krew w żyłach wrzask. Każdy BG musi wykonać test **Opanowania**, w przeciwnym wypadku rzuci się do ucieczki ku wyjściu z jaskiń. Bohaterowie mogą spróbować opanować strach, jednak od tego momentu aż do końca pobytu w pieczarach ich **Opanowanie** będzie zmniejszone o 10 punktów.
Członkowie drużyny słyszą dochodzące z przodu, głośne chrząkanie. Gdy zagłębią się w labirynt, hałasy zaczną dochodzić ze wszystkich stron. Ich sprawcami są zamieszkujące pieczary nietoperze i szczury, przemieszczające się wzdłuż wywołujących echo korytarzy.

3. Chłościele

Tu, w szczelinach skalnych, mają swe kryjówki dwa chłościele. Zaatakują one bohaterów, gdy tylko któryś z nich stanie pośrodku pieczary. Ze ścian wyskoczą zakończone haczykami bicze, wydzierając kawałki ciała z każdej trafionej istoty. Jeżeli nie uda się im przebić zbroi, rośliny będą ponawiać próby, aż do momentu, w którym uda się im zahaczyć ciało. Następnie wraz z łupem wrócą do swych jam. Najedzone, nie zaatakują żadnej przebywającej w pobliżu istoty przez co najmniej cztery godziny (trawią w tym czasie zdobyty uprzednio łup).

2 Chłościele

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
0	33	0	1	3	5	1*	-	0	0	0	0	-	

* zawsze atakują jako pierwsze

4. Wielkie szczury

Znajdujący się w zamku spaczeń wywarł wpływ także na zamieszkujące jaskinie szczury, które mają teraz długość dwóch metrów, a ich ciała emanują słabą, zieloną poświatę. Pierwszym ostrzeżeniem dla drużyny będzie widok czterech plam fosforyzującej zieleni. Szczury ruszą na bohaterów, gdy tylko ci znajdą się w odległości trzech metrów od ich jaskini.

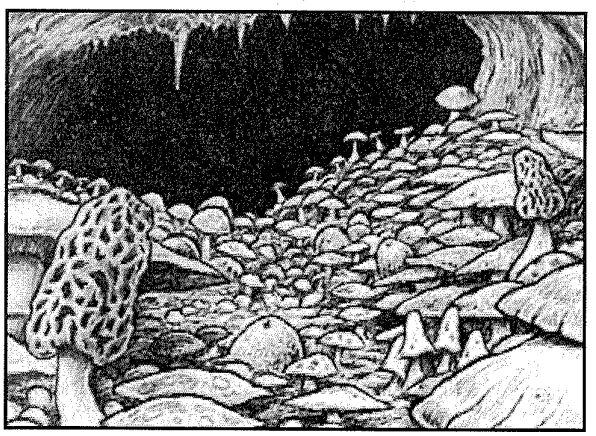
4 wielkie szczury

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
1	33	0	2	2	5	30	1	-	10	14	24	24	-

Zasady specjalne: 35% szans na *zainfekowanie ran*. Nie przenoszą *czarnej plagi*.

5. Grzyby

Niektóre pieczary porośnięte są dziwacznymi, fosforyzującymi grzybami o różnorodnych kształtach i rozmiarach. Grzyby są niegroźne pod warunkiem, że się ich nie zje. Jeśli jednak ktoś się na to zdecyduje, musi wykonać udany test **Wt** lub będzie wymiotował przez dwie rundy. Ci, którym powiedzie się ów sprawdzian, po 30 minutach poczują ostry ból żołądka, mijający samoistnie po K4+1 godzinach. Przez ten czas wszystkie ich cechy procentowe są obniżone o 20. Osoby, którym test się nie powiódł, również odczuwają wymienione wyżej objawy.



6. Nietoperze

Tę jaskinię zamieszkuje sześć olbrzymich nietoperzy, które zaatakują każdego, kto do niej wejdzie.

6 olbrzymich nietoperzy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
1	33	0	2	2	5	30	1	-	10	14	24	24	-

Zasady specjalne: +10 do **I** w pierwszej rundzie walki; latają jak *istoty szybujące*.

7. Podziemny strumień

Przejście blokują lodowato zimne wody podziemnego strumienia. Jest on szeroki na dwa metry i głęboki na ponad metr. Woda jest zimna, ale stosunkowo bezpieczna – można przez nią brodzić, płynąć lub przeskoczyć. Oczywiście, dwie pierwsze czynności nie sprawiają problemów tylko wtedy, gdy wykonuje się je bez pancerza (patrz **WFRP**, str. 74). Bohaterowie, którym nie uda się przeskoczyć strumy-

ka, wpadną do wody otrzymując jeden punkt obrażeń – niezależnie od swego pancerza i **Wt**.
Strumień płynie z północy na południe. Bohaterowie szybko dostrzegą, że odległość między jego powierzchnią a stropem tunelu przy południowej ścianie wynosi trzydzieści centymetrów, podczas gdy przy północnej – tylko kilka. Strumień prowadzi do basenu śluzy zamkowej (patrz dalej) i ci, którzy odważą się przepłynąć z jego prądem 90 metrów, zdołają zaskoczyć straże i wejść do zamku wewnętrznego bez konieczności przechodzenia przez zewnętrzną część twierdzy. Uwaga: możliwe jest przeciągnięcie pancerza na linie. W kilku miejscach pomiędzy tym obszarem a śluzą strop kanału gwałtownie się obniża, zmuszając każdego pływaka do zanurkowania. Znajdujący się pod powierzchnią wody bohaterowie będą wiedzieć, kiedy strop ponownie się podniesie. BG wypływający po raz drugi na powierzchnię zostaną zaatakowani przez zwisającą z sufitu olbrzymią pijawkę

Olbrzymia pijawka

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	33	0	2	2	5	30	1	-	14	1	14	14	-

Zasady specjalne: Pijawka atakuje *gryząc* tak długo, aż uda jej się w końcu przyssać do ofiary. Co rundę zadaje wtedy automatycznie 1 punkt obrażeń, dopóki nie zostanie zabita lub nie odpadnie samoistnie po najedzeniu się (rezultat 6 na K6, sprawdzany w każdej rundzie). Przy każdym ugryzieniu pijawki istnieje 40% szans na spowodowanie *infekcji* ran (patrz **WFRP**, str. 83).

8. Śluza

Łódź bohaterów zacumowano przy zamkowej śluzie. Znajduje się ona pod zamkiem wewnętrznym i z zewnątrz można się do niej dostać jedynie rzeką lub podziemnym strumieniem (patrz wcześniej), przepływającym przez sieć tuneli pod zamkiem zewnętrznym. Choć bohaterowie są w stanie opanować śluzę, to – niestety – nie zdołają jej otworzyć. Jeżeli kierują się w jej stronę, powinieneś nastraszyć ich dziwnymi wirami na wodzie i przelotnym widokiem czegoś brązowego i łuskowatego, wychylającego się ponad powierzchnię wody. W wodzie nie ma żadnego potwora, bohaterowie nie powinni jednak tego wiedzieć!
Przy śluzie zawsze pełni wartę trzech strażników, ale zajmują się raczej grą w karty, niż wypełnianiem swoich obowiązków. Przychodzący do śluzy witani są pytaniem: – *Stój, kto idzie?!* Osoby przybywające podziemnym strumieniem pozostaną jednak niezauważone. Mimo wszystko wykonaj dla każdego gwardzisty test *słuchania*, aby sprawdzić, czy usłyszeli oni bohaterów wchodzących do strażnicy (obszar 9 – poniżej) lub skradających się w stronę schodów.

9. Strażnica

To pomieszczenie wykuto w ścianie jaskini tworzącej podziemną przystań, w której znajduje się śluza. Znajduje się tu prymitywny stół, cztery krzesła i kilka prycz. Na stole leży 5K6 szylingów w drobnych monetach, jeżeli strażnicy grają w karty.

10. & 11. Długie, kręte schody

Schody prowadzą na wysokość ponad sześćdziesięciu metrów. Te, które zaczynają się przy śluzie (10), wiodą ku lochom pod zamkiem wewnętrznym (patrz *Mapa nr 21*). Te z sieci tuneli (11) kończą się w na pozór pustym pokoju (2x2 metry). Pośrodku sufitu ukryte są dobrze wyważone sekretne drzwi. Ich krawędzie można dostrzec dopiero po udanym teście *przeszukiwania*. Delikatne przyciśnięcie którejś z krawędzi spowoduje odwrócenie się klapy – w ten sposób otworzy się droga do zrujnowanego budynku w zamku zewnętrznym (str. 66).

STRAŻE ZAMKOWE

Łańcuch dowodzenia

Kapitanem straży jest (a raczej *był*) Georg Hegel, który od czasu śmierci (nieszczęśliwy wypadek) jest teraz tylko swoim cieniem, a dokładniej szkieletem, przywołanym i kontrolowanym przez lady Margritte. Zarówno Hegel, jak i dowodzone przezeń inne kościotrupy, nigdy nie wychodzą poza swą wieżę (obszary 23-27, patrz jednak także *Przeprowadzenie ataku*). W związku z tym dowództwo straży objął porucznik Doppler. Dopplerowi asystuje trzech sierżantów – Kratz, Klinger i Anderer. W założeniach scenariusza przyjęto, że Kratz zostanie zabity podczas spotkania w lesie (str. 57). Jeżeli jednak tak się nie stało, to musisz pokierować jego postacią oraz pozostałymi sierżantami podczas ataku drużyny na zamek zewnętrzny.

Reakcje na atak

Zamek Wittgenstein nigdy nie został zaatakowany, toteż jego mieszkańcy nie przypuszczają, że grozi im prawdziwe oblężenie. Gwardziści nie są zbyt czujni i większość czasu spędzają odpoczywając, nawet jeśli strzegą murów i bramy. Nie spodziewają się ataku i nie są nań przygotowani.
W obliczu zagrożenia zareagują z opóźnieniem, w pełni sprawnie zaczną działać dopiero wtedy, gdy zacznie nimi dowodzić któryś z sierżantów lub oficer. Mimo wszystko gwardziści nie są specjalnie odważni – uciekną w obliczu przewagi przeciwnika.

Alarm

Strażnicy zaczną wzywać pomocy, gdy tylko zostaną zaatakowani. W kierunku walki ruszą inni gwardziści, dowodzeni przez sierżanta lub porucznika Dopplera. Pozbawieni dowódcy żołnierze nie będą kontratakować, lecz zajmą się obroną zajmowanych pozycji.
Porucznik Doppler i jego sierżanci przystąpią do obrony według, opracowanego wcześniej planu, który przyjmuje, że atak nastąpi w okolicach głównej strażnicy. Jeżeli ten punkt oporu padnie, będą bronić dziedzińca, rażąc napastników krzyżowym ogniem z kusz z okalających podwórzec otworów strzelniczych. Jeśli strażnica zostanie zdobyta, gwardziści z wieży strażniczej zajmą pozycje przy wewnętrznej furcie, a po jej upadku rozbiegną się i ukryją w zakamarkach twierdzy.
Choć w teorii plan jest doskonały, praktyka tego nie potwierdzi. Straże z twierdzy zgromadzą się na dziedzińcu po 20 rundach po podniesieniu alarmu i dopiero wtedy ruszą pod bramę. Kiedy okaże się, że drużyna wraz z banitami weszła na dziedziniec z drugiej strony, zdumieni strażnicy natychmiast zaczną wycofywać się do twierdzy. Porucznik Doppler ze wszystkich sił będzie się starał opanować sytuację. Spróbuje nie dopuścić do otwarcia bram i powstrzymać napastników przed wkroczeniem do zamku wewnętrznego.

Posterunki straży

Pamiętaj, że strażników można spotkać tylko w zamku zewnętrznym i w centralnej wieży strażniczej. Jedynymi gwardzistami przebywającymi w zamku wewnętrznym są żołnierze strzegący śluzy (patrz wcześniej).
Na str. 63 znajduje się zestawienie posterunków straży. Podane obok liczby oznaczają stan liczebny znajdujących się tam patroli po walce w lesie (uwzględniono śmierć Kratza). Jeśli któremuś z gwardzistów udało się wówczas uciec, to dołączył do opisanych oddziałów. Niestety, nikt nie obsadził stanowisk zabitych żołnierzy.

Obszar *(Mapa nr 22)*	liczebność straży *Normalna (po alarmie)*
1. Obrona bramy	0 (2/0) strażników
2. Główna strażnica	5 strażników; 50% szans na obecność sierżanta
2a i b.	0 (1) strażników w każdym
2d.	1 (1) strażnik
2e.	4 (0) strażników
2f.	0 (0/2) strażników
3. Wewnętrzna strażnica	0 (5) strażników – obsadzona tylko w razie ataku na strażnicę zewnętrzną
4a i b.	0 (1) strażników w każdym
4d.	0 (1) strażników
4f.	0 (2) strażników
TWIERDZA	10 (1) strażników; por. Doppler, sierż. Anderer
10.	0 (1) strażników
11.	6 (0) strażników
19.	4 (0) strażników
22.	por. Doppler (pusty)
WIEŻA HEGLA	kpt. Hegel; 6 szkieletów
23.	3 (3) szkielety
26.	3 (3) szkielety
27.	kpt. Hegel
WIEŻA STRAŻNICZA	5 (5) strażników
28.	0 (1) strażników w każdym
29.	0 (3) strażników
30.	5 (0) strażników

Charakterystyka typowego strażnika

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	39	29	3	3	6	35	1	30	30	30	40	30	16

Charakterystyka sierżanta

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	40	4	4	10	45	2	40	50	40	40	40	30

Zasady specjalne: Gwardziści byli kiedyś ludźmi, jednak stały kontakt ze spaczeniem zmienił ich w mutantów. Noszą kolczugi i hełmy z opuszczonymi przyłbicami, więc z wyglądu przypominają zwykłych żołnierzy, jednak ukryte pod zbroją owrzodzone ciała powoli gniją. Osoba, która ujrzy odsłoniętą twarz lub kawałek ciała jednego ze strażników, musi wykonać udany test *strachu* lub zastygnie z przerażenia. Wszyscy gwardziści cuchną padliną, więc ludzie w promieniu dwóch metrów od któregoś z nich muszą wykonać udany test **Wt** lub ich **WW** zmniejszy się o 10.
Wiek: 16-24 **Charakter:** chaotyczny
Umiejętności: *uniki; sekretny język* – bitewny (sierżanci mają także *silny cios* i *ogłuszanie*).
Przedmioty: kolczuga (1 PP tułów i ramiona); hełm z przyłbicą, zakrywający całą twarz (1 PP głowa); tarcza (1PP każda lokacja); kusza i amunicja (Z. 32/64/300, **SE** 4, ład. 1); miecz.

Shif Doppler – człowiek, mężczyzna, sierżant straży



Po śmierci kapitana Hegla *faktycznym* dowódcą straży zewnętrznego zamku został Shif Doppler – przepojony pychą i złem sadysta, lubujący się w torturach. Pod zbroją nosi czarny skórzany kaftan (jeśli nie będzie przygotowany na atak, napastnicy zastaną go przechadzającego się w tym właśnie czarnym stroju). Gnijące oblicze skrywa pod srebrną maską, wyrzeźbioną na kształt przystojnej męskiej twarzy. Niestety – cały efekt psuje nie zasłonięta, owrzodzona szyja.
Doppler nie jest zbyt odważny, więc jeżeli będzie sam, bez strażników, to szybko podda się i spróbuje wciągnąć bohaterów w pułapkę. Przymuszony uda chętnego do pomocy i poda kilka użytecznych informacji. Jednak nigdy nie wyjawi miejsc, w których znajduje się reszta gwardzistów. Załamie się szybko i powie całą prawdę, jeśli zostanie poddany brutalnemu przesłuchaniu. Zawsze jednak będzie starał się zwieść swych prześladowców, kłucząc lub kłamiąc (szczególnie na początku rozmowy).

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	46	46	4	4	10	40	2	40	56	40	40	50	35

Wiek: 29 **Charakter:** chaotyczny
Zasady specjalne: jedna z mutacji Dopplera umożliwia mu przekręcenie głowy o 180 lub 360 stopni i atakowanie stojących za nim osób. Jego **Szybkość** zmniejsza się wówczas o połowę, ponieważ nogi nie zmieniają swej pozycji. Jeśli zajdzie potrzeba, Doppler, korzystając z tej mutacji, będzie udawał trupa ze złamanym karkiem. Dopiero dokładne obejrzenie ciała przez kogoś umiejącego *leczyć rany* lub *choroby* pozwoli odkryć, że mężczyzna nadal żyje.
Umiejętności: *rozbrajanie; uniki; heraldyka; jeździectwo; sekretny język* – bitewny; *broń specjalna* – broń uliczna, korbacze; *silny cios; ogłuszanie.*
Przedmioty: tarcza (1 PP wszystkie lokacje); czepiec kolczy (1 PP głowa); kolczuga i nogawice kolcze (1 PP tułów, ramiona, nogi), kastety; korbacz.

Kratz – człowiek, mężczyzna, sierżant straży



Sierżant Kratz jest okrutny i gruboskórny. Bawi go poniżanie wieśniaków, a w bohaterach widzi kolejne ofiary swych dowcipów. Choć znęca się tylko nad słabszymi, nie cofa się przed wrogami i bez wahania atakuje każdego, kto ośmiela się mu przeciwstawić. Zazwyczaj radzi sobie z takimi osobami uderzeniem zbrojnej w kastet pięści, jednak w obliczu prawdziwego niebezpieczeństwa chwyta za korbacz. Nie jest głupi i rzuci się do ucieczki, jeśli zorientuje się, że nie ma szans na zwycięstwo.
Sierżant jest wysoki i dobrze zbudowany, więc jego osoba wzbudza u postronnych obserwatorów respekt, a nawet przerażenie. Zawsze nosi czarny hełm i pancerz w tym samym kolorze. Jego twarz jest zgniła do tego stopnia, że nawet sam Kratz obawia się reakcji, jaką u innych mieszkańców zamku może wywołać jej widok.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	46	46	5	4	10	44	2	40	50	40	40	40	30

Wiek: 38 **Charakter:** chaotyczny
Umiejętności: *mocna głowa; rozbrajanie; uniki; sekretny język* – bitewny; *broń specjalna* – broń uliczna, korbacze, broń parująca i dwuręczna; *bijatyka; silny cios; celny cios; bardzo silny*.*
Przedmioty: tarcza (1 PP każda lokacja); czepiec kolczy (1 PP głowa); kolczuga i nogawice kolcze (1PP tułów, ramiona, nogi); kastety; korbacz.

WEJŚCIE DO ZAMKU

Trudno jest powiedzieć, kiedy bohaterowie dostaną się do zamku, zależy to bowiem do tego, jak wiele czasu spędzili na wędrówce po podziemiach. Jeśli wkroczą do twierdzy za dnia, to prawie na pewno zostaną zauważeni, kiedy tylko wejdą na dziedziniec. Szansa zauważenia wynosi 65%, jeśli bohaterowie przechodzą przez obszar, gdzie przebywa ktoś z mieszkańców warowni (na *Mapie nr 22* oznaczony +). Jeżeli członkowie drużyny nie będą przebrani (patrz dalej), to zatrzyma ich każdy gwardzista, który ich zaważy. Okrzyk: – *Stój, kto idzie?!* – może być wezwaniem do podniesienia alarmu, chyba że drużyna zachowa absolutną ciszę przez najbliższe dwie rundy. W razie alarmu strażnicy zaatakują drużynę (patrz *Podniesienie alarmu*).
Nocą bohaterowie będą dysponować o wiele większą swobodą ruchu. Nikt ich nie zaczepi podczas przechodzenia przez dziedziniec, a gwiazdy i księżyce dostarczą wystarczająco dużo światła, aby nie potrzeba było lamp. Jeśli jednak BG zdecydują się użyć jakiegoś źródła światła, to szansa wykrycia ich obecności wzrośnie do 80%. Zauważenie drużyny nie oznacza natychmiastowego wszczęcia alarmu. Od tego momentu bohaterowie znajdą się jednak pod dyskretną obserwacją, co odbierze im przewagę, jaką daje zaskoczenie.

Przebranie

Sprytna drużyna może zdecydować się na wejście do zamku w przebraniu żebraków lub strażników. W takiej sytuacji nie będą zaczepiani, chyba że skierują się w stronę miejsc, do których raczej nie powinni zaglądać.

Żebracy: Nikt nie zdziwi się obecnością żebraków na dziedzińcu. Nawet prawdziwi nędzarze nie zwrócą uwagi na nowych kamratów. Jednak bohaterowie zostaną przepędzeni z każdego budynku nie zajmowanego przez żebraków, nawet przy użyciu siły. Wszak nędzarzom nie wolno wchodzić do nienaruszonych budynków. W razie zdecydowanego sprzeciwu bohaterów, po trzech rundach zostanie ogłoszony alarm. Żołnierze przyzwyczaili się do poniżania żebraków i nie spodziewają się oporu.

Straże: Przebranie się za członków straży da bohaterom większą swobodę poruszania się. Będą nawet mogli utorować sobie *oszustwem* drogę przez bramy. Jedynie inni gwardziści będą pytać bohaterów (rzekomych strażników) o cel ich pobytu w danej części zamku zewnętrznego, jednak nawet ich można *oszukać*. Pamiętaj o tym, że próba *oszukania* porucznika Dopplera powinna być wykonywana z ujemnym modyfikatorem -20.
Gwardziści ze strażnicy zewnętrznej nie przepuszczą przez most nikogo, nie pytając wcześniej o cel podróży. Udany test *oszustwa* sprawi, że potraktują bohaterów co najmniej przyjaźnie.
Jeżeli bohaterom nie uda się któryś z testów *oszustwa*, to po trzech rundach zostanie podniesiony alarm (jeśli będzie to tylko możliwe).

CO JEST W KOMNATACH?

W opisach komnat zawarto tylko podstawowe informacje o znajdujących się w nich sprzętach. Czasem gracze mogą zażądać od ciebie nieco dokładniejszych danych. Skorzystaj wtedy z tabeli obok, w której wypisano przedmioty, jakie można znaleźć w zamkowych izbach. Wybierz je wedle uznania lub wylosuj. Jeśli zdecydujesz się na drugie rozwiązanie, ignoruj przedmioty nie pasujące do danego pomieszczenia (np. gobeliny raczej nie będą wisieć w kuchni).

Rzut K100	Przedmiot
1-5	zbroja/broń (zniszczona/zardzewiała)
6-10	beczka – z piwem, mąką, brandy, olejem, solą itd.
11-15	pościel – pledy, prześcieradła, koce, materace itp.
16-20	kufer – z glinianym naczyniami, sztućcami, kociołkami i miskami, narzędziami, itp.
21-25	miotła
26-30	kubeł – z wodą, mlekiem, piaskiem, ługiem, itd.
31-35	świece/lampy
36-40	krzesło, fotel, podnóżek, sofa, stołek, itp.
41-45	nocnik
46-50	kufer z ubraniami
51-55	kaganki (stojaki na pochodnie)
56-60	drewno na opał/chrust
61-65	instrumenty muzyczne – bębny, dudy itp.
66-70	malowidła – sceny historyczne, widoki zamków, portrety, krajobrazy, itp.
71-75	worki – z mąką, ziarnem itp.
76-80	półki – z książkami, ozdobami itp.
81-85	posąg
86-90	stół – kuchenny, do pisania, nocny, do gry w karty, do pracy, poplamiony krwią, połamany, itp.
91-95	gobelin – patrz malowidło
96-100	garderoba – z ubraniami, butami, bielizną itp.

OPIS ZAMKU - Mapa nr 22

Zewnętrzne mury warowni są wysokie na ponad 13 metrów i zbudowane z twardych, kamiennych bloków. Zwieńczone są krenelażami, wzdłuż których biegną przykryte drewnianymi dachami blanki dla obrońców. Każdy, kto przebywa w pobliżu murów, zostanie natychmiast zauważony (jeśli nie spróbuje ukryć swojej obecności) przez straże.

Drzwi i bramy

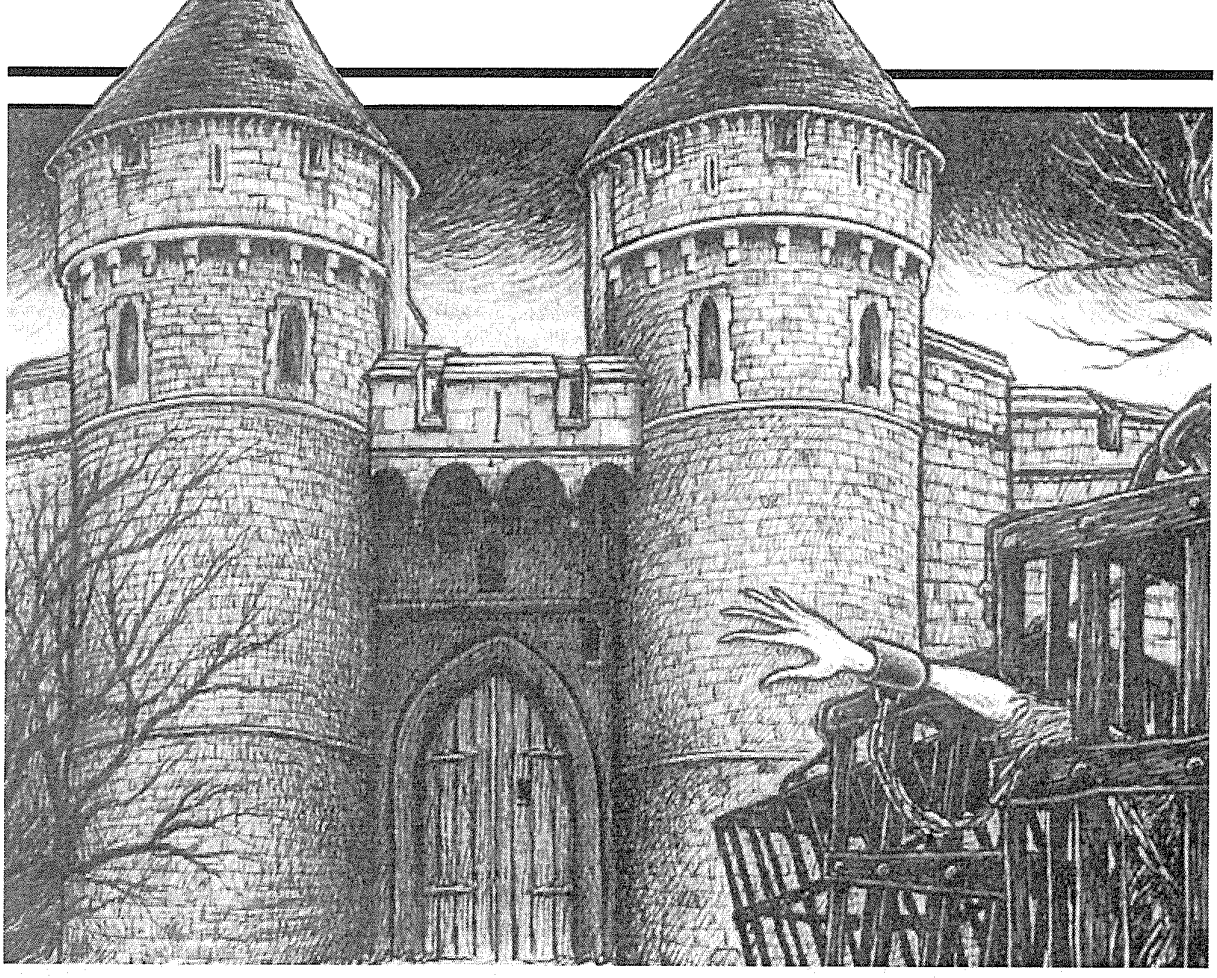
Oto **Wytrzymałość**, punkty Uszkodzeń oraz Jakość Zamków drzwi i bram w warowni.

Lokacja	Wt	Uszk	JZ
Główna strażnica	8	32	60%
Inne strażnice	6	28	50%
Pozostałe drzwi	4	14	30%
Okratowanie	+1	+2	-

W dalszej części opisu przyjęto, że atak drużyny zaskoczył mieszkańców zamku.

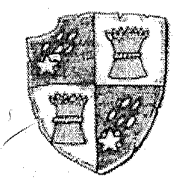
ZAMEK ZEWNĘTRZNY

patrz obszar 2 – dalej
Żeglujący po Reiku przewoźnicy drżą, gdy płyną w złowróżbnym cieniu zamku. Jednakże prawdziwa groza czai się dopiero wewnątrz ponurych murów. Ścieżka prowadząca do wnętrza twierdzy kończy się przy okutych żelazem wrotach. Z sąsiednich blanków zwisa sześć metalowych klatek. Widać wyraźnie, jak z jednej z nich ktoś wysuwa rękę w błagalnym geście i wzywa pomocy zachrypniętym głosem, ledwie słyszalnym wśród zgrzytu zardzewiałych łańcuchów.
W pięciu wiszących koszach znajdują się już tylko szkielety i gnijące trupy. Jedynie „lokator" szóstego kosza wciąż jeszcze żyje, ale bohaterowie nie mogą mu już pomóc, zaś każda próba uwolnienia nieszczęśnika przyciągnie uwagę strażników (obszar 2), którzy natychmiast wycelują swe kusze w stronę drużyny.



1. Obrońcy bramy

Obok bramy znajduje się wieża, połączona z resztą zamku długim murem (przejście na wysokości pierwszej kondygnacji). Przebywający tam strażnicy mogą strzelać w plecy każdemu, kto podchodzi do wrót, zmieniając je tym samym w „strefę śmierci". Fortyfikacje uniemożliwiają również podciągnięcie tarana oraz chronią przed ostrzałem artyleryjskim. Budowla jest pusta i niezamieszkana. W razie ataku na bramę dwaj gwardziści ze strażnicy zajmą stanowiska na wieży i murach, po czym zaczną strzelać do napastników, spychając w międzyczasie wspinających się przeciwników. W razie wyraźnej przewagi wroga uciekną do izby **b** w głównej strażnicy.



Niemiłe powitanie

Żołnierze otrzymali wyraźny rozkaz, aby nikogo nie wpuszczać do zameku. Jeśli żyje sierżant Kratz (lub któryś z pozostałych sierżantów), to wychyli się zza blanków i wrzaśnie do drużyny: – *Wynocha stąd, gnoje! Nie wpuszczamy do zamku żadnych żebraków!*
Sierżant wysłucha tego, co bohaterowie mają mu do powiedzenia, nie otworzy jednak bramy. Po chwili każe im odejść, równocześnie dając znaki strażom na murach. Wymierzą oni kusze w stronę drużyny (jeśli dotąd tego nie uczynili). Jeżeli bohaterowie nie odejdą, gwardziści zaczną strzelać, zaś sierżant wybuchnie szyderczym śmiechem. To powinno ostatecznie skłonić łowców przygód do zawrócenia, chyba że chcą zostać zmasakrowani (powinieneś zmniejszyć zadane im obrażenia tak, aby nie pozbawiać ich szans ucieczki). Strażnicy oddadzą tylko jedną salwę, chyba że drużyna odpowie ogniem (w tym wypadku wpadnie w kłopoty, albowiem na mury przybędzie kolejnych czterech strażników – patrz *Posterunki straży*). Od tej chwili nie zmniejszaj obrażeń zadawanych bohaterom. Każdy, kto jest na tyle śmiały, by rozpoczynać strzelaninę ze strażnikami, powinien liczyć się z konsekwencjami swych postępków!

2, 3 i 4. Główna, wewnętrzna i zewnętrzna strażnica

Wszystkie trzy strażnice zbudowano według tego samego schematu, dlatego opisano je razem. Każda ma dwie kondygnacje i składa się z dwóch wież połączonych nad bramą. Drewniane wrota przykryte są żelaznymi płytami, przybitymi wielkimi, czarnymi ćwiekami. Zazwyczaj blokują je grube, drewniane rygle, do których wyważenia konieczna jest **Siła** równa co najmniej 6. Za wrotami jest krótkie przejście, prowadzące do wewnętrznej furty, która zwykle jest otwarta, jednak w razie ataku zostaje natychmiast zatrzaśnięta.
W suficie przejścia jest kilka otworów, przez które obrońcy mogą wylewać na napastników wrzątek i płynny ołów.
W połowie drogi między obiema bramami zamontowano kratę, której opuszczenie zamyka w potrzasku napastników szturmujących wewnętrzną bramę.
Głównej i zewnętrznej strażnicy (2 i 3) pilnuje 5 osób. Za dnia jest 50% szans, że wraz z nimi będzie również sierżant. Wewnętrzna strażnica jest zazwyczaj pusta, a gwardziści z centralnej wieży wycofają się tam dopiero w razie

starcia z przeważającymi siłami wroga (patrz str. 59). Opisując strażnicę wewnętrzną (4), zignoruj wszystkie informacje odnoszące się do żołnierzy.

Główna strażnica: Strażnicy otworzą główne wrota tylko wtedy, gdy dostaną takie polecenie od przełożonych. Nieproszeni goście zostaną odprawieni lub (jeśli są wieśniakami) użyci w charakterze żywych tarcz strzeleckich. Osoby wyglądające bardziej dostojnie będą musiały poczekać kilka chwil, aż gwardziści powiadomią porucznika Dopplera o ich przybyciu.

Wewnętrzna i zewnętrzna strażnica: Zazwyczaj są otwarte, ale przez most wolno przechodzić tylko członkom rodu i żołnierzom pełniącym służbę w centralnej wieży strażniczej.

a i b. Te izby są rzadko wykorzystywane, wszystkie sprzęty pokrywa gruba warstwa kurzu. W razie ataku w obu izbach będzie kusznik, strzelający do każdego, kto zbliży się do bramy. Klapa w podłodze może zostać zaryglowana od wewnątrz, ale zazwyczaj jest otwarta.

c. Z tego pomieszczenia korzysta się równie rzadko, jak z izb **a** i **b**. Znajdują się tu stojaki z czterema kuszami i 230 bełtów. Drzwi prowadzące na dziedziniec są zamknięte.

d. Przez całą dobę wartuje tu jeden żołnierz (tylko w głównej i zewnętrznej strażnicy), siedzący za biurkiem obok drzwi. Ma za zadanie nie wpuszczać do strażnicy niepowołanych osób. Jeśli nie ogłoszono alarmu, strażnik nie ma na głowie hełmu – wyraźnie widać jego przerażającą, na wpół zgniłą twarz – członkowie drużyny, którzy to zobaczą, muszą wykonać udane testy *strachu* i **Wt** (z powodu smrodu). W przypadku nieudanego testu **Wt, WW** danego bohatera ulegnie podczas walki z tym żołnierzem zmniejszeniu o -10. Zaatakowany strażnik wezwie na pomoc gwardzistów z wyższej kondygnacji.

e. Pełniący służbę żołnierze wykorzystują tę izbę jako miejsce wypoczynku. Choć czterech przebywających tu strażników powinno obserwować okolice zamku, wolą zabawiać się grą w kości. Na stole leży 3K10 szylingów.

f. W tym pomieszczeniu znajduje się mechanizm opuszczający kratę. Obecnie jest ona podniesiona i zwisa nad szczeliną w podłodze. Całą konstrukcję podtrzymuje solidna, drewniana rama. W podłodze wykonano dziury do wylewania ołowiu, każda jest szeroka na piętnaście centymetrów. W stojakach pod wschodnią i zachodnią ścianą umieszczono 54 krótkie ostre włócznie, które ciska się przez otwory w podłodze. **WW/US** osoby, która rzuca nimi w zwykły sposób lub używa do walki wręcz, jest zmniejszane o ujemny modyfikator -10. W komnacie stoją również dwa wielkie kotły z żelaza: jeden jest wypełniony wodą, a drugi ołowiem. Oba wiszą nad paleniskami, przymocowane do kolistych, metalowych ram, dzięki którym można je przesunąć i opróżnić nad dziurami w podłodze. Otwory, przez które wylewa się gorącą wodę i roztopiony ołów, otoczone są miskowatymi zagłębieniami, chroniącymi ciecz przed rozlaniem się. Przy północnej ścianie komnaty stoją dwie drewniane prycze, używane przez pełniących tu służbę wartowników.

g. Drzwi do pomieszczenia są zamknięte. Po warstwie kurzu, pokrywającej podłogę, widać, że już od dawna nikogo tu nie było. W stojaku pod ścianą znajduje się 6 kusz i 164 bełty, poza tym pokój jest pusty.

DZIEDZINIEC

Zewnętrzny zamek jest pełny gruzu i zarośnięty zielskiem. Jedyne w miarę zadbane miejsce to ścieżka prowadząca od bramy do szczytu schodów i stamtąd do szopy na powóz. Wiele okalających dziedziniec budynków zapadło się, zewnętrzne mury są jednak w dobrym stanie.

Strażnicy i żebracy zamieszkujący tę część zamku niezbyt przejmują się stanem swego otoczenia. Jest brudno, wszędzie rosną chwasty, zaś w powietrzu unosi się nieznośny smród.

5. Ruiny

Te budynki (oznaczone odpowiednio **a, b, c**) były kiedyś zamkowymi magazynami i przybudówkami. Teraz są tylko zwaliskami gruzu. Schody, zaczynające się w sieci tuneli pod zamkiem zewnętrznym, prowadzą (przez dobrze ukrytą klapę w podłodze) do ruin oznaczonych literą „a".

Wśród ruin, w chatach skleconych z resztek materiałów budowlanych, mieszka osiemnastu żebraków, żywiących się pozostawianymi przez gwardzistów resztkami jedzenia. W przeciwieństwie do nędzarzy z wioski nie starają się ukryć swych mutacji (najczęściej są to dodatkowe kończyny i nienaturalne narośla). Żebracy to wieśniacy, którzy po katastrofie przybyli do zamku licząc na to, że otrzymają tu żywność i opiekę. Wpuszczono ich do środka i pozwolono poruszać się w obrębie zamku zewnętrznego. Pozostali mieszkańcy warowni tolerują ich, ale nic ponadto. Lady Margritte zabrała wielu żebraków i wykorzystała ich podczas swoich eksperymentów. Teraz już jednak tego nie robi, woli bowiem przeprowadzać doświadczenia na osobach, które prowadzą w miarę normalne życie.

Nędzarze są do tego stopnia zrezygnowani i bliscy śmierci, że całe dnie leżą wśród nieczystości. Zaatakowani, będą próbowali odkuśtykać na bezpieczną odległość i nigdy nie odważą się stawić oporu. Spytani o cokolwiek odpowiedzą niezrozumiałym bełkotem. Jeśli jednak ktoś wspomni zamek wewnętrzny lub lady Margritte, nędzarze natychmiast



się ożywią. Ich oczy zapłoną blaskiem ekstazy, zaczną mamrotać coś o domu „Pani Miłosierdzia" i o wybranych szczęśliwcach, którym pozwolono przekroczyć most. Żebracy wierzą, że w wewnętrznym zamku wszystko jest cudowne, a ci, którzy doń wkraczają, pozbywają się swoich trosk, żyją w wygodach i bawią się wraz z lady Margritte. Prawda jest znacznie mniej przyjemna: wszystkich zaprowadzonych tam nędzarzy spotkała straszliwa śmierć. Jakaś żałosna istota, posiadająca troje oczu i pozbawiona nosa, chodzi bez celu, przyciskając do piersi na wpół zjedzony, zielony ziemniak, który kilka tygodni temu rzuciła lady Margritte. Stwór ubzdurał sobie, że jest to podarunek od „Pani Miłosierdzia". Dlatego też starannie przechowuje nadgniły ziemniak, uznając go za dowód jej miłości. Nieszczęsny nędzarz wierzy, iż kiedyś będzie miał okazję otwarcie wyznać swe uczucie i zamieszka razem z lady Margritte wśród luksusów wewnętrznego zamku. Będzie rozpaczliwie bronił cennego ziemniaka i prędzej rzuci się z murów, niż da sobie odebrać bezcenny skarb.

6. Stajnia dla wierzchowców

Trzymanych jest tu pięć wierzchowców. Zajmuje się nimi Hans Schumacher, mieszkający w izbie na piętrze. Hans błyszczy dziwacznym zielonym blaskiem, zaś jego ręce mogą wydłużyć się do tego stopnia, że sięgają poniżej kolan. Zaatakuje każdego obcego, który zbliży się do koni. W potrzebie nie zawaha się użyć wideł, stojących tuż koło drzwi (użyj charakterystyki *służącego* z **WewW**).
Pokój Hansa jest zadbany, ale urządzony skromnie. Stajenny śpi na podłodze, na pełnym pcheł materacu z końskiego włosia. Osoba, która dotknie posłania, ma 50% szans na złapanie pcheł (bliższy opis tej przypadłości znajdziesz na str. 47). W izbie nie ma nic wartościowego.

7. Stajnia dla koni pociągowych

Trzymane są tutaj cztery konie do karety. Opiekuje się nimi woźnica - Otto - oraz lokaj - Adolf. Obaj mieszkają w dosyć dobrze umeblowanych izbach, które mieszczą się nad stajniami. Wśród ubrań mają nawet zapasowe liberie. Otto ma trzy ręce (do czego dostosowano wszystkie jego ubrania), zaś stopy Adolfa skierowane są w drugą stronę, co utrudnia mu chodzenie. Obaj walczyć będą tylko w obronie własnej (użyj charakterystyki *służącego* z **WewW**).

8. Szopa na powóz

Znajduje się tu powóz von Wittgensteinów. Karoca jest czarna i ma srebrne wykończenia, zaś na jej drzwiach umieszczono herb rodu. Uprząż wisi na ścianach budynku.

9. Kuźnia

Z kuźni nie korzystano od dłuższego czasu, dlatego wszystko tu pokrywa kurz i pajęczyny. Dokładne przeszukanie pozowoli stwierdzić, że w kuźni nadal znajdują się wszystkie potrzebne narzędzia, są jednak zabrudzone i w kiepskim stanie. Komin zapchany jest popiołem, a w kącie pomieszczenia można dostrzec kilka szczurów, baraszkujących w kupie gratów. Jeden z nich ma dwie głowy! Spłoszone gryzonie schowają się do małej dziury w murze, tuż za śmieciami. Niewielkie pomieszczenie po zachodniej stronie kuźni wypełnione jest zapasami węgla.

TWIERDZA (obszary 10-22)

W twierdzy znajdują się kwatery większości strażników oraz komnaty porucznika Dopplera i sierżanta Kratza, po którego śmierci rolę dowodzącego przejmie Klinger. Ten budynek ma służyć jako ostatnia linia obrony, jeśli reszta zamku wpadnie w ręce wroga. Strażnicy zamkną się w nim, jeżeli zostaną wyparci z dziedzińca.
Twierdza jest skromnie urządzona i brudna, bowiem nikt nawet nie myśli o jej sprzątaniu. We wszystkich kątach wiszą pajęczyny.

Pierwsze piętro

10. Komnata strażników

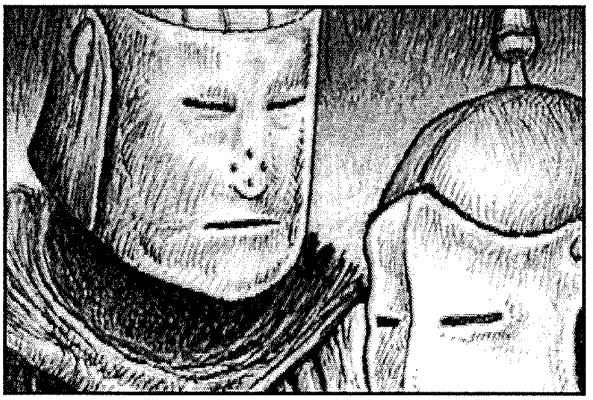
Ten pokój będzie pusty, jeśli nikt nie ogłosi alarmu, bowiem używa się go tylko jako pokoju przechodniego. Na wschodnim murze wisi brudny i butwiejący gobelin, na którym wyszyto herb von Wittgensteinów. W razie alarmu drzwi zostaną zamknięte, a przejścia będzie pilnował co najmniej jeden żołnierz z napiętą kuszą.

11. Hall

W samym środku tego pomieszczenia stoi wielki dębowy stół, otoczony ośmioma krzesłami o wysokich oparciach. Nad kominkiem wisi zardzewiały i tępy miecz w pokrytej kurzem pochwie. Przy stole siedzi sześciu grających w karty strażników.

12a i b. Klatki schodowe

W obu klatkach schodowych coś nieprzyjemnie cuchnie. W pierwszej, tam gdzie schody prowadzą w górę (**a**), śmierdzi padliną, jak gdyby gdzieś wysoko znajdowało się kilka martwych zwierząt. W drugiej, za schodami w dół, czuć stęchliznę i pleśń.



13. Wspólna izba

Ten pokój jest używany przez straż jako miejsce wypoczynku. Znajdująca się w kącie rura ściekowa na wylot pomiędzy twierdzą a zewnętrzną strażnicą.

Parter

Cały parter zawilgocony jest wodą spływającą ze zgrzybiałych murów.

14. Studnia

Studnia, która jest źródłem wody dla całej twierdzy, znajduje się w kącie komnaty. Wodę wybiera się czterema zapleśniałymi, skórzanymi wiadrami.

15. Magazyn

Są tu tylko szczapy wilgotnego drewna.

16. Zbrojownia

Znajdują się tu stojaki z bronią, zbrojami i tarczami, jest także 16 kusz i 500 bełtów oraz 12 kolczug, 9 tarcz, 34 miecze i 14 toporów.

17. Kuchnia

W tej zadymionej izbie przygotowywane są posiłki dla straży. Przy palenisku wiszą rozmaite sprzęty kuchenne. Tutaj właśnie przez większość czasu przebywa trzech służących, którzy na zmianę śpią, pracują i jedzą. Wszyscy są wysmarowani tłuszczem i bladzi, ponieważ od dawna nie byli na zewnątrz.

Kiedy bohaterowie wejdą do kuchni, służący ze strachu skryją się pod stołem. Ci biedacy nie są zadowoleni ze swego losu. Strach każe im się ukryć i tylko udany test **Ogd** skłoni ich do wyjścia spod stołu i dołączenia do bohaterów. Służący chcą jedynie uciec z zamku i nie przyłączą się do ataku na zewnętrzną strażnicę. Mimo to stanowią dobre źródło informacji o innych pomieszczeniach twierdzy.

Jeżeli bohaterom nie uda się test **Ogd**, służący ostrzegą ich przed otwarciem drzwi do spiżarni (obszar 18): – *Nie! Szlachetni panowie, nie otwierajcie tych drzwi! Nie pozwólcie im wyjść!*

Spytani komu nie należy otwierać, odpowiedzą – *Im* i zaczną bełkotać o jakiś zielonych szczurach: – *One są wielkie, mają długie zęby i gryzą.*

Służący zazwyczaj odpędzają szczury płonącymi pochodniami.

W kącie komnaty siedzi żebrak. Jego ręce i stopy są zakute w kajdany, a na szyi ma zadzierzgnięty łańcuch. Jest przyczepiony do długiego drutu przechodzącego przez dziurę w suficie i połączonego z „dzwonkiem" w pokoju porucznika Dopplera (obszar 22). Gdy bohaterowie znajdują się w kuchni, drut podniesie się do góry, przyduszając nieszczęsnego nędzarza, który zacznie wówczas głośno charczeć. Służący wyjaśnią, że maszynerii tej używa Doppler zamiast dzwonka. W dalszym ciągu nie odważą się jednak wyleźć spod stołu, chyba że drużyna wykona udany test **Ogd**.

Troje służących – Hilda, Hans i Fritz



Służący, tak jak i inni mieszkańcy zamku, zostali poddani działaniu spaczenia. Ciało każdego z nich jest dziwacznie powyginane, zaś palce nienaturalnie długie.

Wszyscy troje chcieliby walczyć przeciw strażnikom, nie podejmą jednak niepotrzebnego ryzyka. Bohaterowie muszą wykonać udany test **Ogd**, aby zachęcić ich do walki. Ten test należy powtarzać za każdym razem, gdy któryś ze służących zostanie ranny. Jeżeli się nie powiedzie, cała trójka ucieknie.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	20	3	3	6	30	1	24	19	22	24	29	19

Wiek: 34, 23 i 44 **Charakter:** neutralny
Umiejętności: *uniki; gotowanie.*
Przedmioty: noże kuchenne (broń improwizowana); skórzany fartuch (0/1 PP klatka piersiowa, uda).

18. Spiżarnia

Wypełniona jest zapasami żywności dla obrońców twierdzy. Mieszka tu także gromada zielonych szczurów. Bohaterowie, którzy otworzą drzwi nie przyświecając sobie pochodnią, dostrzegą biegające po podłodze gryzonie. Szczury najpierw zaatakują otwierającego drzwi, potem zaś wtargną do kuchni, gryząc każdego, kto stanie na ich drodze.

Osoba, która wejdzie do spiżarni trzymając w ręku płonącą pochodnię, ujrzy światło odbijające się od tuzinów czerwonych ślepi. Gryzonie nie będą atakować, dopóki między nimi a intruzem będzie znajdował się ogień i dopóki dzierżący pochodnię nie zapuści się daleko w głąb pomieszczenia.

24. Szczury

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	0	0	1	1	30	1	-	14	10	14	14	-

Zasady specjalne: istnieje 35% szans na *zainfekowanie ran* zadawanych przez szczury.

W izbie znajdują się beczki z jedzeniem i piwem. Niektóre zostały opróżnione przez szczury, większość jednak jest nienaruszona. Po dokładnej inspekcji pomieszczenia bohaterowie będą mogli stwierdzić, że gryzonie przedostają się do środka przez liczne szczeliny i otwory w murach.

Drugie piętro

Znajdują się tu kwatery strażników, sierżanta Kratza (lub Klingera) oraz porucznika Dopplera.

19. Kwatery straży

Odór, który czuć było na dole schodów, jest tu wręcz porażający. Pod ścianami stoi szesnaście łóżek, przykrytych brązowymi, podartymi kocami. W nogach każdego z nich stoi mała, drewniana skrzynka, przy wezgłowiu zaś wisi miecz. Zawsze jest tu czterech śpiących strażników, których zbroje i broń wiszą obok posłań. Ponieważ żołnierze mają odsłonięte twarze, nie zapomnij o tym, że bohaterowie, którzy ich widzą, muszą wykonać test *strachu.* Zaskoczeni gwardziści chwycą swe rzeczy i uciekną lub pobiegną do zbrojowni (obszar 16), skąd zabiorą nowe zbroje i broń.

Źródłem smrodu są nie tylko strażnicy, ale także przesycone odorem koce i łóżka. Choć zapach jest bardzo nieprzyjemny, da się go wytrzymać aż do chwili, kiedy ktoś odkryje posłanie – wówczas należy wykonać test **Wt**. Bohaterowie, którym się on nie powiedzie, wymiotują przez k4 rundy. Małe skrzynki nie są zamknięte, jest w nich zapasowy ekwipunek. W każdej jest także 2K10 ZK w różnych monetach.

20. Komnata sierżanta Kratza

Pokój sierżanta jest brudny i zaniedbany, a cuchnie tu jeszcze bardziej niż w kwaterach żołnierzy. Na zachodniej ścianie wisi zakonserwowana głowa zwierzoczłeka, przypominająca wyglądem łeb kozła. W paszczy stwora ukryto *eliksir uzdrowienia.*

Obok posłania stoi mały stolik, a na nim stoi karafka kwaśnego wina i srebrny kielich, a także oprawiona w skórę księga. Dzieło zawiera rysunki broni drzewcowej i komentarze omawiające różnice pomiędzy poszczególnymi jej rodzajami (w **WFRP** nie wprowadzono rozróżnienia broni drzewcowej).

21. Pokój odpraw

W tym pokoju porucznik Doppler spotyka się służbowo

z sierżantami Kratzem, Andererem i Klingerem. W przeciwieństwie do pozostałych pomieszczeń twierdzy, komnata wygląda całkiem przytulnie. Na murach wiszą grube, barwne gobeliny, na podłodze leży równie barwny i czysty dywan. W centrum komnaty stoi wypolerowany i nienaruszony stół. Choć służący nienawidzą go czyścić, to wypełniają swoje obowiązki, obawiając się gniewu Dopplera. Krzesła pokryte są tapicerką, zaś na półkach z książkami można znaleźć dzieła dotyczące historii Imperium i wyznawanych w nim religii. Wszystko wskazuje na to, że z tego pomieszczenia korzysta ktoś subtelny i dobrze wychowany. Jednak pierwsze wrażenie może mylić. Każdy, kto odsunie zasłonę zakrywająca alkowę, od razu pozbędzie się złudzeń, co do upodobań Dopplera. Wisi tam żelazna klatka, w której uwięziono mężczyzna w średnim wieku (mąż Sigrid). Wyrwano mu język, połamano ramiona i zadano wiele innych, okrutnych ran – torturował go Doppler. Klatka jest zamknięta (JZ 10%), a klucz do niej stale nosi przy sobie porucznik.

22. Pokój porucznika Dopplera

Jeśli nie ogłoszono alarmu, to w tym pomieszczeniu będzie przebywał porucznik Doppler. Izba jest urządzona z przepychem: łoże przykryto niedźwiedzią skórą, a nad posłaniem wisi „sznur od dzwonka", połączony z pętlą na szyi żebraka siedzącego w kuchni (obszar 17). Nieszczęśnik zaczyna charczeć, gdy porucznik ciągnie za sznur, a wtedy jeden ze służących przychodzi do pokoju Dopplera po polecenia. Hilda, Hans i Fritz nie odpowiedzą na wezwanie porucznika, jeśli będą wiedzieli, że w twierdzy są bohaterowie.
Pod zachodnią ścianą komnaty stoi zamknięta skrzynia (JZ 20%), w której jest wyjściowy strój Dopplera – trzy pary skórzanych bryczesów, trzy jedwabne koszule oraz komplet skórzanej bielizny. Kufer ma podwójne dno, w którym ukryto srebrny naszyjnik (wartość – 50 ZK) i rubinowy, inkrustowany pierścień (wartość – 75 ZK).

WIEŻA KAPITANA (obszary 23-27)

W wieży przebywają kościotrupy dawnego dowódcy straży, kapitana Hegla, oraz sześciu wojowników. Kapitan umarł kilka miesięcy temu, lecz lady Margritte ożywiła go.

23. Komnata straży

Gdy bohaterowie otworzą drzwi, z wnętrza komnaty natychmiast wyskoczą trzy zakurzone szkielety, odziane w pordzewiałe kolczugi. Ożywieńcy zaatakują każdego, kto nie jest ubrany jak strażnicy lub lady Margritte.

Trzy szkielety

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	

Zasady specjalne: szkielety przebywające w pomieszczeniach wieży nie są podatne na *niestabilność*; dzięki użytemu do ich przywołania spaczeniowi nie są również podatne na *głupotę*; wzbudzają strach w żyjących istotach; 35% szans na *zainfekowanie ran.*

24. Wejście

Ze ścian zwisają zgniłe gobeliny, wszędzie pełno jest kurzu, zaś wszystkie kąty i meble oplecione są pajęczynami. Na stojącym pod ścianą stole leżą spleśniałe resztki jedzenia. Był to ostatni posiłek kapitana Hegla, którego nigdy już nie sprzątnięto.
Na podłodze, w warstwie kurzu, widać ślady prowadzące do klatki schodowej.

25. Studnia

Pokryta jest grubą warstwą jasnozielonych szumowin. Do cembrowiny przymocowane są dwa zbutwiałe bukłaki. Oświetlając wnętrze studni można dostrzec, że po powierzchni wody pływa jeszcze więcej szumowin.

26. Kwatery strażników

W tym pomieszczeniu Hegel i jego ludzie mieli za życia swoje kwatery. W tej chwili znajdują się tu trzy szkielety, które atakują wszystkich wchodzących do izby (z wyjątkiem innych gwardzistów i lady Margritte). W komnacie stoją trzy łóżka zasłane zapleśniałymi materacami.

Trzy szkielety

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

Zasady specjalne: szkielety przebywające w pomieszczeniach wieży nie są podatne na *niestabilność*; dzięki użytemu do ich przywołania spaczeniowi nie są również podatne na *głupotę*; wzbudzają strach w żyjących istotach; 35% szans na *zainfekowanie ran.*

27. Komnata kapitana

Drzwi do tego pokoju głośno skrzypią, więc ich otwarcie może łatwo zaalarmować każdą osobę znajdującą się w środku. Kapitan Hegel siedzi na drewnianym krześle oplecionym pajęczynami. Nie widać zbyt dokładnie jego sylwetki, która wydaje się być szarym konturem, ukrytym za zasłoną pajęczyn. Do wchodzących bohaterów odzywa się zgrzytliwym, gardłowym głosem, pytając: – *Kto nieproszony wchodzi do mej komnaty?*
Kapitan Hegel czeka na odpowiedź, a usłyszawszy ją zażąda, aby intruzi natychmiast wyszli. Jeśli nie posłuchają go lub ruszą do ataku, wstanie z miejsca. Przez jedną rundę będzie niemal zupełnie niewidoczny, bowiem jego postać przysłoni wzbudzona ruchem chmura kurzu. Gdy pył opadnie, bohaterowie ujrzą kapitana w całej jego straszliwej postaci. Ci, którym nie powiedzie się test *grozy*, zastygną z przerażenia na 1k4 rund.



Georg Hegel - szkielet, były kapitan straży



Georg Hegel był kapitanem straży aż do nieszczęśliwego, śmiertelnego wypadku sprzed trzech miesięcy. Niestety, kapitanowi straży nie pozwolono spoczywać w pokoju. Lady Margritte, która nie do końca ufa porucznikowi Dopplerowi, ożywiła Hegela używając zaklęcia *Wezwanie szkieletu - mniejszego herosa*, wzmocnionego szczyptą sproszkowanego spaczenia. Teraz Georg to tylko kupa grzechoczących wewnątrz zbroi kości, bezgranicznie oddanych lady Margritte. Wszak egzystencja Hegela zależy tylko i wyłącznie od mocy jego kreatorki.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	56	56	4	4	11	45	2	40	70	40	60	40	30

Wiek: jego ciało zgniło!
Umiejętności: *rozbrajanie, uniki, jeździectwo, sekretny język* - bitewny; *broń specjalna* - lanca, broń dwuręczna, korbacze i broń parująca; *bijatyka; silny cios; celny cios; ogłuszanie.*
Ekwipunek: kusza (zasięg 32/64/300; **SE** 4; ład.1) i amunicja; kastety; korbacz; miecz bastard (półtoraręczny) (**I** -10, Obr +1); pełny hełm i czepiec kolczy (2 PP głowa); kolczuga (1PP tułów, ramiona); nogawice kolcze (1PP nogi); tarcza (1PP wszystkie lokacje).

Kiedy Hegel podchodzi bliżej, jego upiorne kształty widać jeszcze wyraźniej. Wszystkich paraliżuje przerażenie, z którego uwolnią się dopiero po udanym teście *strachu* (ci, którym się nie powiódł, mogą powtarzać rzuty na początku każdej kolejnej rundy).
Na stoliku, obok krzesła Hegla, stoi zakurzony srebrny kielich (wart 15 ZK) oraz srebrna karafka (warta 30 ZK) z kwaśnym winem. Inne sprzęty znajdujące się w komnacie to pokryte pleśnią łóżko i kufer ze zbutwiałymi ubraniami. Poza tym w izbie nie ma niczego wartościowego.

WIEŻA STRAŻNICZA (obszary 28-29)

Jest to centralna wieża zamku, stojąca na skalnej iglicy między zamkiem zewnętrznym a wewnętrznym. Ta budowla strzeże mostu łączącego obie części fortecy. Zawsze pełni w niej wartę pięciu strażników, którzy nie pozwolą nikomu wejść do zamku wewnętrznego, choć nie zaczepią osób idących w przeciwnym kierunku. W razie bitwy o wewnętrzną strażnicę (obszar 3), strażników zastąpią żołnierze z zamku zewnętrznego (przyjmując, że jacyś ocaleją), zaś oni sami wycofają się do strażnicy wewnętrznej, gdzie obsadzą ostatni punkt oporu, a po ewentualnej kapitulacji skryją się w różnych zakamarkach twierdzy.

28. Parter

Na tym poziomie przez sklepione przejście biegnie most łączący obie części warowni. Zazwyczaj jest tu pusto, jednak po ogłoszeniu alarmu każda z przyległych izb zostanie obsadzona przez jednego strażnika (uzbrojonego w kuszę). W komnatach znajduje się kilka worków i beczek (z jedzeniem, piwem, olejem itp.).

29. Pierwsze piętro

W izbie znajduje się maszyneria służąca do podnoszenia oraz opuszczania południowego i północnego mostu zwodzonego. Tak jak pokazuje *Mapa nr 22*, ich części przymocowane są potężnymi łańcuchami. Kołowroty nie były jednak używane od bardzo dawna i są już tak stare i pordzewiałe, że do ich przekręcenia potrzeba łącznej **Siły** *12* (czterech strażników). Jednak nawet wtedy podniesienie mostu zajmuje k6+1 tur (minut). Z komnaty można również razić oddziały szturmujące zamek (podobnie jak z pomieszczenia **f**). W razie ogłoszenia alarmu, zajmie tam pozycje obronne trzech z pięciu stacjonujących w wieży gwardzistów.

30. Drugie piętro - zbrojownia

W izbie znajdują się posłania żołnierzy stacjonujących w wieży. Jeśli nie zostanie ogłoszony alarm, będą tu wypoczywać śpiąc, grając w karty, siłując się itp. W stojakach pod południową ścianą leży 10 kusz, 50 ciężkich włóczni (pociski te służą do ciskania w oblegających przez otwory w podłodze niższego pomieszczenia), 300 bełtów, 10 tarcz, 10 kolczug, 10 czepców kolczych, 10 pełnych hełmów i 10 zwykłych mieczy.

ZAMEK WEWNĘTRZNY

W zamku wewnętrznym mieszkają członkowie rodu von Wittgensteinów oraz ich służba. Brak tu żołnierzy i nawet strażnica jest pusta. W razie potrzeby strażnicy z centralnej wieży mogą otrzymać rozkaz wycofania się do tej części warowni (taka decyzja zostanie podjęta w chwili ataku przeciwnika na strażnicę zewnętrzną). Wittgensteinowie wierzą, że żadnemu intruzowi nie uda się dotrzeć tak daleko do wnętrza zamku. Nawet jeśli odkryją obecność obcych, jedynie lady Margritte podejmie bardziej konkretne przeciwdziałania (w dodatku tylko wtedy, gdy zostanie ostrzeżona przez Dopplera lub któregoś ze strażników). Wkraczając na dziedziniec tej części fortecy, bohaterowie ujrzą złowróżbne, krążące w pobliżu czarne ptaki, wylatujące z gniazd znajdujących się pod stropami wszystkich niemal budynków. Zwierzęta wyglądają dość złowrogo, ale tak naprawdę są tylko niegroźnie zmutowanymi krukami. Powinieneś jednak rozegrać całą tę scenę w możliwie najbardziej dramatyczny sposób, sugerując, że ptaki lada chwila zaatakują drużynę.

31. Ptaszarnia

Wedle pierwotnych planów, w tym pomieszczeniu miało znajdować się solarium, dlatego też większość jego ścian zbudowano ze szkła (oprócz tej, która zwrócona jest ku murom zamku). Przez lata szkło zzieleniało i teraz jest już prawie zupełnie nieprzezroczyste.
Znajdujący się w pobliżu bohaterowie usłyszą dochodzący z wnętrza budynku świergot ptaków. Przyjrzawszy się budowli z bliska dostrzegą, że z murów zaczęła odpadać farba, zaś kopuła pękła. Przez pociemniałe szyby widać liście wysokich paproci i innych zdeformowanych roślin.
Budynek jest domem dwudziestu czterech ptakoludzi, kolejnych ofiar szalonych eksperymentów lady Margritte. To właśnie oni świergoczą, przemierzając przestrzenie porośnięte egzotyczną florą. Te istoty (niegdyś ludzie) siedzą na umieszczonych pod sufitem grzędach, z których głodnym wzrokiem wpatrują się we wchodzącą do ptaszarni drużynę. Stworzenia mają ptasie nogi i skrzydła, ale ich głowy i korpusy, choć zaopatrzone w dzioby i pokryte piórami, są niewątpliwie ludzkie.
Widząc wchodzących do środka bohaterów, ptasi lud zacznie podskakiwać niecierpliwie na grzędach, czekając na

Dwadzieścia cztery ptakoludzie



Stwory te są rezultatem prowadzonych przez lady Margritte doświadczeń z krzyżowaniem gatunków. Skrzydlate, opierzone i obdarzone dziobami mutanty zostały sparzone ze sobą w celu otrzymania stwora będącego mieszańcem ptaka i człowieka. Każdy z ptakoludzi ma zakrzywiony dziób, szponiaste stopy i pokryte piórami skrzydła. Także ich twarze i humanoidalne korpusy pokryte są kolorowym, jaskrawym pierzem. Ptakoludzie przypominają wiele gatunków ptaków – drozdy, papużki, kanarki itd. Kilka z nich ma ludzki wzrost, jednak większość jest wielkości halflinga.
Ptakoludzie potrafią mówić łamanym reikspielem. W dużej klatce czują się całkiem dobrze i nie chcą jej opuszczać. Zresztą i tak nie dotarłyby daleko, bowiem ich skrzydła zostały przycięte.
Ptakoludami opiekuje się lady Ingrid, która jest bardzo przywiązana do swych pierzastych przyjaciół. Każdemu z nich nadała imię (np. Błękitek, Śmieszek, Cacuś) i karmi je każdego dnia – ma klucz do szafki z karmą (patrz dalej).

Charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	10	10	2	2	4	88	1	68	10	10	10	10	10

Zasady specjalne: Przy dziobaniu przez ptakoludzi nie uwzględnia się ujemnego modyfikatora **WW**.

nakarmienie. Mutanci zaczną wydawać z siebie przeraźliwe piski i ćwierki, gdy tylko zorientują się, że BG nie przynieśli jedzenia. Jeden ze śmielszych stworów (obdarzony jasnoczerwonymi piórami) zeskoczy na ziemię i spróbuje dziobnąć któregoś z bohaterów. Wystarczy potrząsnąć bronią lub otwartą dłonią, aby go odpędzić. Żałośnie świergocząc, ptakoczłek wróci na swą grzędę.
Próby nawiązania kontaktu z mutantami spotkają się jedynie z piskliwymi żądaniami jedzenia. W południowo-wschodnim kącie pomieszczenia stoi zamknięta (JZ 10%), szafka, w której jest ziarno dla ptaków oraz duży czerpak do jego rozdzielania. Jeśli jedzenie zostanie rozsypane na podłodze, ptakoludzie zlecą się do niego i zaczną walczyć ze sobą o każde ziarnko. Podczas posiłku stwory zajmują się wyłącznie jedzeniem, nie reagując na żadne próby nawiązania rozmowy. Po napełnieniu żołądków pofruną z powrotem na grzędy, zupełnie ignorując dalsze poczynania bohaterów.
Jedynym sposobem zdobycia informacji jest złapanie któregoś z mutantów i zmuszenie go do mówienia. Najłatwiej zrobić to wtedy, gdy stwory znajdują się na ziemi, można jednak również ściągnąć któregoś ptakoczłeka z grzędy. Stwory do współpracy może też skłonić dobrze wymierzona strzała. Nie są one przyzwyczajone do przemocy fizycznej, więc wolą mówić, niż ryzykować zranienie.
Nawet jeśli bohaterom uda się zmusić którąś istotę do mówienia, drużyna nie uzyska wielu użytecznych informacji. Stwory są tylko rozumnymi, ozdobnymi ptaszkami, które większość czasu spędzają na pozbawionym sensu świergotaniu. Znają jednak zamek i wiedzą trochę o jego mieszkańcach. Wyjawią te informacje, jeśli ktoś je umiejętnie wypyta. Ptakoludzie zaznajomieni są tylko z terenem widocznym ze szczytu solarium (nie mogą więc, na przykład, powiedzieć czegoś na temat zamku zewnętrznego). Odpowiedzi, jakich udzielą, będą krótkie i raczej mętne. Co gorsza, istoty te szybko zapominają właściwą treść zadanego im pytania.

32. Ogród warzywny

Na odgrodzonym fragmencie dziedzińca urządzono przed laty mały ogródek warzywny. Teraz wysokie mury (ponad 2 metry) otaczające grządki porośnięte są dziwnymi, zielonymi pnączami. Każda roślina zakończona jest czymś na kształt zielonej dłoni, przyczepionej do ściany wyrostkami przypominającymi przyssawki. Jeśli bohaterowie zbliżą się do zamkniętej furtki, pnącze zadrży, ukazując pokręcone i obrzydliwe narośla.
Hodowane wewnątrz murów rośliny były niegdyś zapasem warzyw i ziół. Teraz jednak prędzej zjedzą tego, kto do nich podejdzie, niż powędrują na stół w charakterze przypraw czy potraw.
W ogrodzie rośnie wiele zmutowanych roślin, niektóre są nieszkodliwe, inne zaś niebezpieczne i obdarzone inteligencją. Do niegroźnych należą dziwacznie zabarwione i „nadmuchane" pomidory, dynie, karczochy itp. Wśród nich wije się zdziczała winorośl, która oplecie każdego, kto przechadzać będzie się między grządkami.

Charakterystyka winorośli

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
0	50	-	2	2	4	30	1	-	-	-	-	-	–

Winorośl owija się wokół nóg lub ramion swej ofiary i ciągnie ją do środka ogrodu, gdzie znajduje się wielka, głodna paszcza. Pochwyceni przez pnącze nie otrzymują żadnych obrażeń, lecz są ciągnięci w stronę jamy gębowej z szybkością 2 metrów na rundę. Uwolnić się można tylko poprzez wyplątanie (udany test **S**) lub odcięcie pnącza. Winorośl zostanie odrąbana, jeśli zada się jej cztery punkty obrażeń. W ogrodzie znajduje się co najmniej pięćdziesiąt pnączy, tak więc odcięcie jednego z nich nie uczyni roślinie żadnej krzywdy. Kiedy tylko jedno z pnączy zostanie odrąbane, bohatera zacznie oplątywać następne. Jedynym sposobem zabicia rośliny jest zniszczenie paszczęki.

Charakterystyka paszczy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
0	50	-	5	3	16	30	1	-	-	5	-	-	–

Czując zbliżającą się ofiarę paszcza rozwiera się, ukazując zęby i wnętrze wypełnione zgniłozielonym śluzem. Ciągnięte przez trzy rundy (sześć metrów) osoby dostają się w zasięg kłów paszczy (trafienie sprawdzaj wedle normalnej procedury). Ofiara zostanie połknięta w ciągu jednej rundy, kiedy jej **Żywotność** spadnie do zera.

Szopa na narzędzia

Jest to zdewastowany, drewniany, pokryty winoroślą budynek, stojący w północno-wschodnim kącie ogrodu. Bohaterowie, którzy wejdą do środka, znajdą jedynie różne narzędzia ogrodnicze (motyki, łopaty, widły itp.) oraz taczkę i skorupy kilku rozbitych doniczek.

33. Dół na odpadki

Pośrodku dziedzińca wykopano jamę głębokości 7 metrów, szerokości 5 i długości 3. Krawędzie dziury otoczono skierowanymi w dół kolcami, zaś na wysokości 3,5 metra zainstalowano żelazną kratę na zawiasach, stanowiącą coś w rodzaju „drzwi od klatki". Około pięćdziesięciu lat temu jama (do której można wejść również od strony zamko-

wych lochów – patrz str. 84 i *Mapa nr 21*) używana była jako pomieszczenie dla menażerii von Wittgensteinów – kolekcji potworów oraz dziwacznych i niezwykle pięknych zwierząt schwytanych w Wielkim Lesie. Teraz jednak służy tylko jako dół, w który wrzuca się wyniki nieudanych eksperymentów lady Margritte...

Do drzwi klatki można dotrzeć z dziedzińca przez wystający krużganek i przenośną, drewnianą pochylnię. Znajduje się ona na lewo od krawędzi jamy. Jest tam też kilka bosaków używanych do otwierania furty. Każdy, kto zajrzy do dziury z poziomu krużganka, dostrzeże wydobywające się przez kraty strzępki zielonej mgły. Opary całkowicie po-



krywają dno jamy, z której dochodzą krzyki i jęki. Osoba, która je usłyszy, musi wykonać test *strachu* lub dozna uczucia niesamowitego chłodu i wilgoci, powodującego drżenie całego ciała. Od tej chwili ten bohater stale będzie słyszeć owe głosy, zaś wszystkie jego cechy procentowe będą zmniejszone o 10.

Po otwarciu klatki członkowie drużyny ujrzą drabinę prowadzącą w dół jamy, prosto w mgłę. Jej szczeble są pokryte smugami czerwieni i zdają się uginać pod ciężarem schodzącej osoby.

Kiedy bohaterowie zaczną schodzić w głąb jamy, ujrzą sunące ku nim poskręcane, szare kształty. Ze ścian i z dna jamy wychylą się ku nim drżące, bulgoczące macki, z którymi połączone są ohydne twarze i ciała. Osoby, które to widzą, natychmiast uciekną, chyba że powiedzie się im test *strachu*.

Po zakończeniu doświadczenia lady Margritte strącała do jamy „efekty" swych badań. Stwory były tak przesycone spaczeniem, że zamiast umrzeć, zmieszały się ze sobą, tworząc jedną obrzydliwą istotę. Ów stwór atakuje wszystkie osoby schodzące do dziury. Jego paszcze przeraźliwie wyją i krzyczą, zaś długie, przypominające macki ramiona wyciągają się ku struchlałym ze strachu ofiarom.

Rzecz z jamy – charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
0	10	-	2	2	2*	20	8	-	-	10	10	10	-

Zasady specjalne: każde ramię stwora ma 5 punktów **Żywotności**. Istota wciąga je do ściany, gdy otrzyma taką liczbę punktów obrażeń. Jedynym sposobem na zabicie tego stwora jest więc atakowanie ścian. Po ich uszkodzeniu, na zewnątrz wypłynie szara ciecz, a jama zacznie dygotać. Gdy **Żywotność** zostanie zredukowana do zera, stwór znajdzie się w agonii – podłoga zacznie falować, ściany ogarnie drżenie itp. Jest to ostatni moment na opuszczenie jamy. Potem dziura zapadnie się, a bohaterowie, którzy opóźnili swą ucieczkę o więcej niż trzy rundy, zostaną uwięzieni w środku i umrą z braku powietrza (po upływie tylu rund, ile wynosi ich **Wt** plus dwa). Bohaterów uwięzionych we wnętrzu stwora może uratować jedynie szybkie wydobycie na zewnątrz (trzeba rozpruć ciało, zadając mu przynajmniej dziesięć punktów obrażeń).

Uwaga: wrota prowadzące z jamy do lochów są od drugiej strony zabite gwoździami (**Wt** 6, Obr 20).

Czarna wieża (obszary 34-37)

W tej ciemnej i ponurej wieży żyje w dobrowolnym odosobnieniu straszliwie zmutowany Ludwig von Wittgenstein, mąż lady Ingrid. Prowadzące do wejścia schody są popękane i wytarte, zaś malowidło na drzwiach porysowane i złuszczone. Znajdująca się na nich wielka, mosiężna kołatka wydaje głębokie, głuche odgłosy, odbijające się echem po całej wieży. Jednakże nawet najbardziej uporczywe pukanie pozostanie bez odpowiedzi – drużyna będzie musiała dostać się do środka samodzielnie.

Od czasu swej przemiany Ludwig stał się niezwykle wrażliwy na światło słoneczne, dlatego też wszystkie okna w jego siedzibie są zamurowane. Wewnątrz panuje mrok, nie przeszkadza on jednak bohaterom potrafiącym *widzieć w ciemnościach*.

34. Sień

Znajdujący się tu czarny dywan zdaje się kołysać i poruszać, a pod butami bohaterów coś chrzęści i trzaska, tak jak gdyby ziemia wysypana była odłamkami szkła. Kroki łowców przygód znaczą ciemnoczerwone ślady, bowiem dywan to tak naprawdę setki łażących po podłodze karaluchów, rozgniatanych w trakcie penetracji komnaty. Widać to zwłaszcza wtedy, gdy owady rozbiegają się na boki, odsłaniając kawałek kamiennej posadzki.

Drzwi do wieży są także pokryte karaluchami. Trzeba starannie oczyścić klamkę, zanim się ją naciśnie.

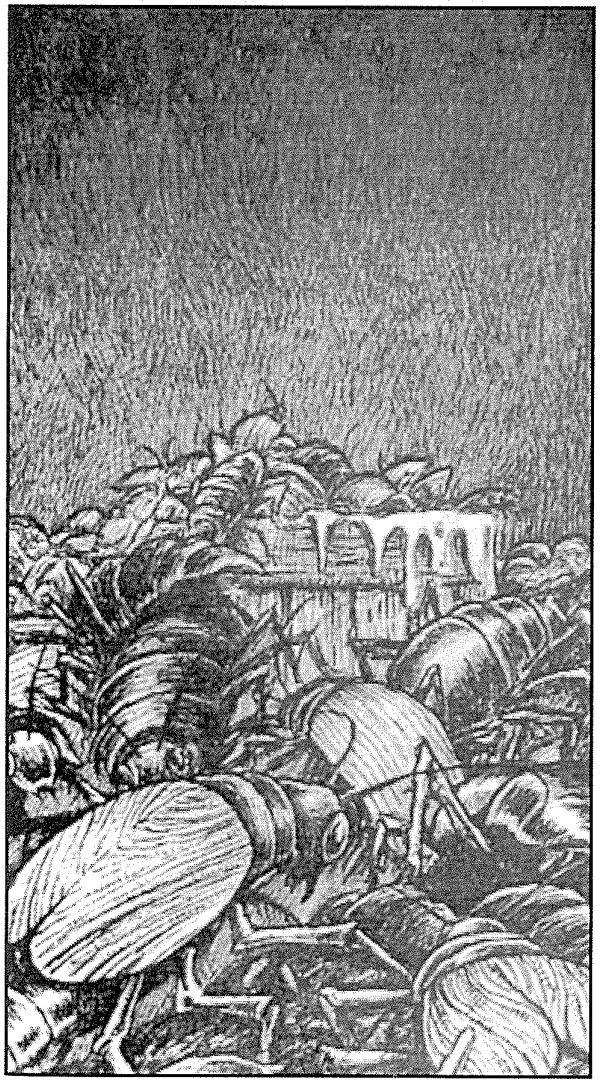
35. Wylęgarnia

Gruba, czasem nawet na kilka centymetrów, warstwa karaluchów pokrywa niemal wszystko w tym pokoju. Pośrodku

pomieszczenia znajduje się duże metalowe koryto, a w nim mrowie czarnych insektów. Pod ich ciałami dostrzec można miliony małych, białych jajeczek.
Obok koryta stoi wiadro, prawie niewidoczne spod łażących po nim owadów. Jeśli zostanie z grubsza oczyszczone, to drużyna odkryje na nim ślady gęstej, bursztynowej cieczy – miodu.
Karaluchy będą także spadać na bohaterów z sufitu. Większość owadów odbije się tylko od ubrań i zbroi, jednakże część zacznie łazić po szyjach jednego lub dwóch bohaterów. Znalazłszy się pod ubraniem, karaluchy skierują się do najcieplejszych miejsc ciała – pach i pachwin. Będzie to nader nieprzyjemne, w związku z czym osoby zaatakowane przez insekty muszą odjąć 10 od wszystkich swoich cech procentowych. Owady „atakują" także od dołu, wspinając się po nogach i wchodząc do butów.
Przebywając w tej izbie, bohaterowie usłyszą muzykę dochodzącą z wyższego piętra. Osoba posiadająca umiejętność *muzykalność* rozpozna dźwięki klawikordu.

36. Komnata portretów

Na meblach aż roi się od karaluchów, jednakże ściany i sufit są prawie wolne od tej plagi. Na półkach stoją książki o roślinach i kwiatach oraz traktaty dotyczące architektury. Spod chodzących po ścianach karaluchów widać portrety



dawno zmarłych i wciąż żyjących członków rodziny. Na jednym z nich przestawiono lady Ingrid (str. 80), na drugim lady Margritte w wieku dziesięciu lat, a na trzecim Gottharda, brata Margritte, w wieku dwunastu lat, zaś na czwartym – podpisanym „Głowa rodu" – przedstawiono samego Ludwiga. W jego wizerunku – na pozór wyglądającym całkiem normalnie – jest jednak coś dziwnego. Kaftan wybrzusza się pod pachami, jak gdyby krył dodatkowe ramiona, skóra mężczyzny sprawia wrażenie wypolerowanej, zaś w kącikach ust widoczne są dwa małe, czarne ząbki.
Na tym piętrze muzyka jest głośniejsza, akompaniuje jej przyjemny śpiew. Jeżeli bohaterowie, zamiast wejść po schodach na wyższe piętro, zdecydują się teraz na opuszczenie budynku, to zejdzie ich powitać sam Ludwig

Ludwig von Wittgenstein - człowiek, mężczyzna, mutant



Choć teoretycznie Ludwig nadal jest głową rodziny, to jednak zupełnie nie interesuje się jej losami. Woli żyć wśród milionów karaluchów – „przyjaciół".
Ludwig jest bardzo wysublimowaną osobą, znajdującą przyjemność w kontemplowaniu zawiłych niuansów literatury i sztuki. W przeciwieństwie do innych członków rodziny nie ma osobowości okrutnika i złośliwca. Jest przyjaźnie nastawiony do innych ludzi, ma jowialny charakter i przypomina nieco dobrotliwego wujka. Uwielbia rozmawiać o wszystkim, co wiąże się ze sztuką, literaturą bądź filozofią.
Niestety, mutacje, które dotknęły Ludwiga, były tak duże, że ku jego wielkiej żałości uniemożliwiły mu życie w normalnym społeczeństwie. Wszystkorozpoczęło się dziesięć lat temu, kiedy zaczęła mu rosnąć para czarnych, wrzecionowatych odnóży, zaś w kącikach ust wyrosły szczękoczułki. Skóra stopniowo stawała się lśniąca, czarna i chitynowa. Po roku zmienił się w olbrzymiego karalucha.
Wolał towarzystwo insektów niż rodziny, więc stworzył w swej wieży warunki odpowiednie dla ich rozwoju. Rozkazał też służącym codziennie przynosić swym pupilom pożywienie.
Ludwig ubolewa z powodu postępków reszty rodziny, mówi też o ciążącej nad nią klątwie: – *Wszystko to zaczęło się w chwili, kiedy Dagmar von Wittgenstein, mój pradziadek, zbudował to obserwatorium niedaleko Grunburga. Wtedy to ogarnęła go obsesja na punkcie upadłej gwiazdy. Nie spoczął, póki jej nie odnalazł. Od tego czasu sprawy nie toczyły się już tak dobrze. Powiedziałbym raczej, że bardzo, bardzo dziwnie...*
Ludwig nie jest zadowolony z tego, co się z nim stało, znosi to jednak z godnością. Kocha muzykę, bowiem tylko ona daje mu w tych ponurych dniach odrobinę radości.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	40	35	3	4	8	40	1	45	50	50	65	60	30

Zasady specjalne: chitynowy pancerz Ludwiga daje mu 2 PP na każdej lokacji z wyjątkiem głowy.
Wiek: 60 **Charakter:** neutralny
Umiejętności: *gadanina; urok osobisty; etykieta; heraldyka; historia; szczęście; muzykalność; krasomówstwo; śpiew; czytanie/pisanie; jeździectwo; błyskotliwość.*
Przedmioty: binokle, biała pudrowana peruka, złoty zegarek-kieszonkowy, złota tabakierka (warta 25 ZK).

(patrz dalej).

37. Król karaluchów

Ludwig większość czasu spędza na czytaniu, grze na klawikordzie i śpiewie. Po wejściu do tego pokoju, w którym także roi się od insektów, bohaterowie ujrzą karalucha wielkości człowieka, siedzącego na stołku i uderzającego odnóżami w klawisze klawikordu. Na swą prawie ludzką głowę stwór założył wypudrowaną perukę i okulary. Z chitynowego pancerza zwisa złoty kieszonkowy zegarek, a między jego płyty wsadzona jest też biała, koronkowa chusteczka do nosa.

Gdy bohaterowie wejdą do pokoju, Ludwig przestanie grać, obróci się w ich stronę i uśmiechnie, co wywoła stukanie szczękoczułek.

– *O, goście!* – powie. – *Proszę wejdźcie i czujcie się jak u siebie w domu.*

Ludwig kliknie ponownie szczękoczułkami, zaś karaluchy szybko zejdą z mebli, odsłaniając kanapę i trzy krzesła.

– *Proszę, nie przejmujcie się moim wyglądem. Minęło tak wiele czasu, od kiedy ostatnio przyjmowałem jakichś gości... Czy chcecie się czegoś napić?*

Ludwig jest bardzo miły. Schodzi ze swego stołka i kieruje się w stronę stołu, na którym stoi karafka z brandy i sześć szklanek. Nalewa każdemu bohaterowi, proponuje też cygara lub tabakę, którą wyciąga z jednej z szuflad stołu. Nie zastanawia się nad tym, skąd całe to towarzystwo wzięło się w jego wieży. Odgrywaj go jako sympatyczną osobę, zdającą sobie sprawę z ciążącego nad rodem przekleństwa, ale nie widzącą w tym swej winy. Możesz użyć tej postaci do pokazania bohaterom, że mutanci nie zawsze czują się mutantami i że czasem społeczeństwo jest dla nich większym zagrożeniem niż oni dla niego.

Ludwig chętnie opowie o zamku i jego mieszkańcach, jeśli tylko nie dowie się, że bohaterowie chcą skrzywdzić członków jego rodziny. Będzie także gawędził o sztuce i filozofii, ciekaw wieści o ostatnich wydarzeniach w Imperium. Ludwig jest również dobrym źródło informacji o historii rodu. Z przyjemnością opowie o swym synu, który przeprowadził się do Middenheim (patrz str. 81).

Zaatakowany, spojrzy na napastników ze zdumieniem. Nie będzie się bronił, tylko pytał: – *Dlaczego to robicie? Cóż złego wam uczyniłem?*

Świątynia Slaanesha (obszary 38 & 39)

Jest to prostokątny budynek, stojący po zachodniej stronie dziedzińca. Kiedyś mieściła się w nim zamkowa kaplica poświęcona Sigmarowi. Podchodząc bliżej bohaterowie ujrzą płaskorzeźby przedstawiające poszczególne epizody z życia boga – zwycięstwo nad goblinami, otrzymanie Ghal-maraza, pokonanie wodza Teutogenów, bitwę na Przełęczy Czarnego Ognia, ostatnią podróż i inne wydarzenia (patrz **WewW**, str. 8-10). Wszystkie wizerunki są poważnie uszkodzone. Okute żelazem, dębowe drzwi do kaplicy są lekko uchylone. Niezależnie od pory dnia lub nocy słychać zza nich dziwną, hałaśliwą muzykę. Przez szparę wydobywa się gryzący, lawendowy dym. Z muzyką mieszają się odgłosy zabawy i śmiechu, co sugeruje, że w okolicy odbywa się jakaś wesoła uroczystość.

38. Wewnątrz świątyni

Światło, przechodzące przez barwione szkło witraża znajdującego się na przeciwległej do drzwi ścianie świątyni, okrywa jej wnętrze niesamowitym, pomarańczowoczerwonym blaskiem. Wymalowane na szkle sceny zasłonięte są grubą, czerwoną, przepuszczająca światło materią. W drugim końcu komnaty znajduje się metrowej wysokości podwyższenie, na którym stoi prostokątny ołtarz i rzeźba o rozmiarach dwukrotnie przewyższających ludzkie. Posadzkę komnaty spowija gęsta, lawendowa mgła, w której wiją się jakieś ciała. Nad świątynią góruje balkon, na który prowadzą schody, znajdujące się w prawej części pomieszczenia.

Zewsząd słychać dźwięk rozstrojonych organów, grających szaloną, obłąkaną, a równocześnie fascynującą melodię. Zaraz po wejściu do świątyni bohaterowie muszą wykonać test **SW**. Osoby, którym rzut się nie powiódł, ruszają do powolnego, hipnotycznego tańca. Po 1k4 rundach ofiary będą mogły ponownie wykonać test **SW**, próbując uwolnić się spod wpływu złego czaru. Jeśli jednak i ten test zakończy się porażką, to pogrążonych w transie będzie można oswobodzić spod działania uroku, usuwając ich ze świątyni lub też przerywając melodię wygrywaną przez organy (patrz obszar 39). Na osoby, którym za pierwszym razem udało się pomyślnie wykonać test **SW**, muzyka nie będzie miała żadnego wpływu. Niestety, po opuszczeniu świątyni i ponownym wejściu do jej wnętrza, bohaterowie będą musieli powtórzyć test.

Lawendowy dym wydobywa się z dwóch dużych kadzielnic, znajdujących się po bokach ołtarza. Opary spływają z nich na podłogę, pokrywając ją warstwą grubą na niecały metr. Kadzielnice wykonane są ze srebra. Przymocowano je do posągów nagiego mężczyzny i kobiety. Rozmiary tych figur są o połowę mniejsze od ludzkich (każda statua jest warta 259 ZK, waży 300 punktów obciążenia).

Lawendowy dym to w istocie opary euforycznego narkotyku, który po dwóch minutach (20 rund) zacznie oddziaływać na każdą osobę, znajdującą się w świątyni. Bohaterowie, którzy spędzili w tym pomieszczeniu więcej niż 20 rund, muszą wykonać test **Wt** lub znajdą się pod wpływem narkotyku i poczują się dziwnie lekko, a ich wszystkie cechy procentowe obniżą się o 20. Jeśli któraś z cech procentowych łowcy przygód spadnie do zera (lub niżej), bohater chichocząc usiądzie na podłodze, rozdziawi usta i zacznie



tępo wpatrywać się w jakiś nieokreślony punkt. Utraci ponadto zdolność samodzielnego chodzenia, chyba że ktoś brytalnie podniesie go z podłogi i poprowadzi go za rękę. Otumanieni bohaterowie mogą się jedynie bronić, a inne akcje zdolni są podjąć dopiero wtedy, gdy pokieruje nimi jakaś druga osoba, wydająca im zwięzłe, jasne polecenia. Narkotyk przestanie działać po 1K3 godzinach.

Zgromadzeni w świątyni wyznawcy to około tuzina mężczyzn i kobiet, odzianych w skąpe tęczowe szaty, nie okrywające prawej piersi. Ich twarze i widoczne części ciała pokryte są krzykliwym, różnobarwnym makijażem. Wyznawcy nie noszą wyraźnych śladów mutacji, jednak dekadencja przebijająca ze stroju i zachowania zdradza silny związek z Chaosem. Szaty niektórych wyznawców ozdobione są pewnym symbolem – bohater znający *teologię* rozpozna (po udanym teście **Int**) w nim znak boga Chaosu, Slaanesha. Zgromadzeni czciciele to w większości zamkowi służący oraz bliscy krewni von Wittgensteinów, spędzający życie w wiecznej ekstazie. Wyznawcy są tak bardzo zajęci swoimi sprawami, że nie zwrócą uwagi na bohaterów nawet wtedy, gdy ci będą przechodzić między ich wijącymi się z rozkoszy ciałami. Wyznawcy Chaosu patrzą przed siebie nieobecnym wzrokiem, nie dostrzegając nikogo ani niczego. Jeśli bohaterowie spróbują zadać któremuś z nich pytania, nie uzyskają żadnych konkretnych informacji, nawet jeżeli podniosą wyznawcę z podłogi, będą nim potrząsać i bić po twarzy. Co więcej, potraktowany w ten sposób kultysta zacznie tańczyć ze swym prześladowcą. Nawet zdecydowana przemoc nie przyniesie żadnych efektów – czciciel Chaosu wybełkocze, że ból i przyjemność są jednością. Nie podajemy żadnych charakterystyk czcicieli, niemożliwe jest bowiem jakiekolwiek wzajemne oddziaływanie pomiędzy nimi a bohaterami.

Zbliżając się do ołtarza, każdy bohater, który posiada umiejętność *wiedza o demonach*, odczuje coś nieprzyjemnego i nieokreślonego – złe przeczucie. Prostokątny ołtarz oraz cała świątynia były niegdyś poświęcone Sigmarowi, teraz jednak zbezczeszczono je i ofiarowano Slaaneshowi. Przed laty z przodu ołtarza umieszczono relief, przedstawiający trzymającego młot Sigmara. Obecnie wizerunek został okaleczony i przedstawia tegoż boga dzierżącego coś *zupełnie* innego. Za zbezczeszczonym ołtarzem stoi drewniany, dwa razy większy od człowieka posąg, przedstawiający szczupłego humanoida. Jego ciało po lewej stronie jest męskie, po prawej zaś kobiece. Z długich, kędzierzawych włosów wystają dwie pary rogów, zaś cała rzeźba emanuje niepokojącym, perwersyjnym pięknem. Każdy, kto posiada umiejętność *teologia* i wykona udany test **Int**, od razu zorientuje się, że posąg to wyobrażenie samego Slaanesha.

Jeśli któryś z bohaterów spróbuje wejść na podwyższenie, w powietrzu rozlegnie się wibrujący, przenikliwy krzyk, a znad posągu pomknie w stronę drużyny jakaś człekokształtna postać. Stwór, wykonawszy podwójne salto, kucnie na podium, gotów do odparcia ataku. Wszyscy widzący go muszą wykonać udany test *strachu* lub zastygną z przerażenia, niezdolni do żadnego działania aż do chwili, w której powiedzie im się test **Op** (można go wykonywać co rundę). Stworem broniącym posągu jest *demonica*, mniejszy demon Slaanesha.

W pewnym momencie musisz zadecydować, że drużyna może już odkryć pokój, w którym przechowywany jest spaczeń. W takim przypadku powiedz graczom, którym powiedzie się test *przeszukiwania*, że ich bohaterowie natrafili na coś dziwnego w ołtarzu. W jego wnętrzu znajdują się ukryte schody, prowadzące do leżącej ponad 6 metrów niżej komnaty (patrz *Podziemia*).

Ołtarz można przesunąć, pociągając za dźwignię, którą jest wystający fragment reliefu (umieszczony w centrum jego tylnej części).

39. Galeria

Galeria jest zabezpieczona wysoką na metr, drewnianą balustradą. Można się na nią dostać schodami prowadzącymi z niższej części świątyni. Nie ma tu niczego ciekawego oprócz niesamowicie wyglądających organów – źródła hałaśliwej muzyki, rozbrzmiewającej w całym przybytku. Na

Demonica – mniejszy demon Slaanesha



Pełny opis demonicy znajdziesz w szesnastym numerze Magii i Miecza.

Demonica ma prawie dwa metry wzrostu, białą skórę i wielkie, podobne do spodków, zielone oczy. Z twarzy i figury przypomina kobietę. Wrażenie to psują jednak ramiona, zakończone szczękającymi szczypcami, do złudzenia przypominającymi odnóża raka. Stwór zacznie rozmawiać z bohaterami, jednocześnie przygotowując się do rzucenia czaru *Przyzwolenie* na najbliższego z nich (patrz dalej). Pogawędka obracać się będzie np. wokół pytań o to, dlaczego bohaterowie nie tańczą lub w inny sposób nie uprzyjemniają sobie życia. Dlaczego wyglądają na tak ponurych i nieszczęśliwych? Przecież życie powinno być przyjemne, nie możemy go sobie sami obrzydzać. Zaatakowana demonica będzie próbowała zabić napastnika przy pomocy dwóch ataków *szponami* i jednego *ogonem*. Stwór rozwieje się w obłok różowego dymu, gdy pozostanie mu 15 (lub mniej) punktów **Żyw**,

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	57	42	4	3	28	60	3	89	89	89	89	89	89

Zasady specjalne: demonica wzbudza *strach* we wszystkich istotach, które mają poniżej trzech metrów wzrostu. Jest odporna na wszystkie ataki psychiczne – z wyjątkiem tych, których sprawcami są większe demony i bogowie; nie można jej zmusić do rozpoczęcia walki z takimi istotami. *Nienawidzi* wyznawców Khorna, poza świątynią jest podatna na *niestabilność*.

Punkty magii: 4

Magia: demonica zna tylko jeden czar: *Przyzwolenie*, którego potrafią używać jedynie sługi i stwory Slaanesha.

PRZYZWOLENIE

Poziom czaru: 1

Punkty magii: 3

Zasięg: dotyk

Czas trwania: 24 godziny

Składniki: symbol Slaanesha

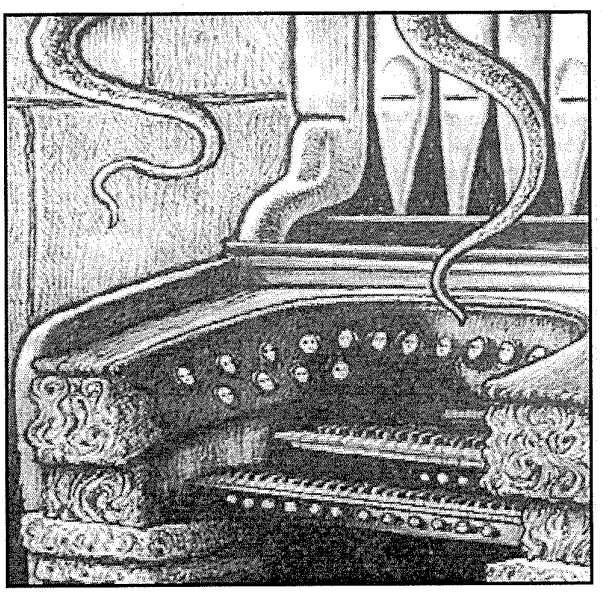
Czar działa na pierwszą istotę, którą demonica dotknie po jego rzuceniu. Stwór musi wówczas wykonać udany test trafienia z uwzględnieniem ujemnego modyfikatora -20 (walka bez broni). Ofiara wykonuje test **SW**, aby sprawdzić, czy udało się jej odeprzeć zaklęcie. W razie porażki, popada na 24 godziny w stan błogiej euforii. Staje się podatna na *głupotę* i wykona każde otrzymane polecenie (poza rozkazem popełnienia samobójstwa), pod warunkiem, że zdoła się ono przedrzeć do jej otumanionego rozkoszą umysłu. Osoby, będące pod działaniem *Przyzwolenia*, poruszają się z połową swej zwyczajnej szybkości. Podczas walki mogą się jedynie bronić i czynią to o połowę wolniej, a ich cechy zmniejszone są do 1/2.

dziwacznie rzeźbionym instrumencie, zbudowanym z barwionego na różne kolory drewna, nikt nie gra, co jednak nie przeszkadza mu rozbrzmiewać nieziemską muzyką. Piszczałki organów pomalowane są na różne jaskrawe kolory, niektóre z nich kończą się ruchomymi ludzkimi głowami, „śpiewającymi" grany dźwięk. Klawisze są czerwone, żółte i niebieskie, poruszają się same, podobnie jak pedały i klapki. Każda klapka zakończona jest rzeźbiona, poruszającą się główką aniołka. Przyglądający się im bohaterowie zauważą, że twarzyczki uśmiechają się głupawo i nadymają policzki. Główka ugryzie każdego, kto dotknie klapki – zada mu jedno trafienie z **S** 0, modyfikowaną przez **Wytrzymałość** i ewentualną rękawicę. Po ugryzieniu bohatera główka obliże wargi z krwi i będzie wyglądać niczym zadowolone z siebie uosobienie niewinności.

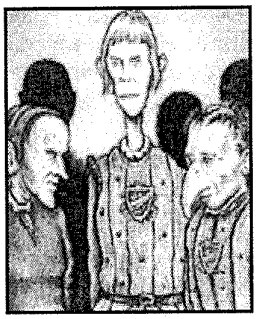
Jest tylko jeden sposób zmuszenia organów, by przestały grać: trzeba je zniszczyć. Ich trafienie nie powinno sprawić żadnych kłopotów, jednakże zaatakowany instrument zacznie wydawać z siebie ogłuszającą kakofonię dźwięków. Osoby, które ją słyszą, muszą wykonać udany test **SW**, w przeciwnym razie zostaną powalone na ziemię prawdziwą „ścianą" dźwięku. Przez najbliższe K3 rundy bohater taki nie będzie zdolny do podjęcia żadnych działań poza wiciem się z bólu i zatykaniem uszu. W tym czasie należy go traktować jak cel *nieruchomy*. Bohater będzie mógł wstać po upływie trzech rund, zaś słuch odzyska dopiero po k3 rundach od uciszenia organów.

Tymczasem z czterech piszczałek instrumentu wysuną się długie, pokryte łuskami macki. Będą próbowały owinąć się wokół bohaterów i zmiażdżyć ich, zadając co rundę jedno trafienie o **S** 1 w korpus. Przed tego rodzaju ranami chroni jedynie zbroja płytowa. Kolczugi i pancerze skórzane są bezużyteczne i nie mogą być brane pod uwagę podczas obliczania otrzymanych obrażeń. Każdy bohater, którego **Żyw** spadnie do zera, zostanie powalony na ziemię, zaś macki zaczną go ciągnąć w stronę piszczałek. Będzie to trwało 4 rundy, zaś ofiarę da się uwolnić jedynie odcinając macki – każda z nich ma **Wt** 3 i może być traktowana jako cel *nieruchomy*. Do odrąbania macki potrzebny jest cios, zadający jednorazowo co najmniej 4 punkty obrażeń (słabsze uderzenia nie przynoszą żadnego efektu).

Jeśli w ciągu 4 rund macka nie zostanie odcięta, wciągnie ofiarę do środka piszczałki tak, że na zewnątrz będzie wystawała tylko głowa. Nieszczęśnik zacznie natychmiast śpiewać, przyłączając się upiornej melodii wygrywanej i wyśpiewywanej przez pozostałe elementy instrumentu.



Służący z Wielkiego Hallu – ludzie, mutanty



Służący pracujący w Wielkim Hallu są lojalni wobec rodu i nie udzielą bohaterom żadnej pomocy. Choć nikt głośno o tym nie mówi, słudzy z wyglądu bardzo przypominają Wittgensteinów. Lata poszukiwań „świeżej krwi" sprawiły, że wszyscy są spokrewnieni ze starszymi członkami rodu. Każdy ze służących jest na swój sposób naznaczony przez Chaos. Większość mutacji to nieznaczne zmiany – nienaturalna chudość, dziób, ptasie stopy, długa szyja itp. Kilku z nich nosi jednak znacznie gorsze znamiona. Szczegóły dotyczące tych osób podano w tekście scenariusza.

Służący zajmują się pracami związanymi z hallem – sprzątaniem (od czasu do czasu), gotowaniem, oczekiwaniem na von Wittgensteinów, opieką nad zmutowanymi kotami lady Ingrid, dostarczaniem ofiar szalonemu wypychaczowi zwierząt, Kurtowi von Wittgensteinowi itd.

Charakterystyka przeciętnego służącego

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	39	20	2	3	6	49	1	24	30	25	30	38	20

Umiejętności: *gotowanie; uniki.*

Przedmioty: wszyscy służący ubrani są w staroświeckie liberie w różnych odcieniach zieleni, udekorowane herbem von Wittgensteinów. Żaden nie jest uzbrojony, ale w razie walki chwycą za każdą broń, jaką będą mieć akurat pod ręka (improwizowaną lub inną).

Organy Chaosu – charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
0	35	-	2*	1*	56	4	-	-	-	-	-	-	-

* Cechy te odnoszą się do samych organów. Jak już napisano wyżej, macki mają **Wt** 3 i mogą zostać odcięte jedynie po otrzymaniu ciosu, który jednorazowo zada im co najmniej 4 punkty obrażeń.

Dom służby (obszary 40-45)

Ten budynek jest połączony z Wielkim Hallem oraz kwaterami zajmującej się nim służby.

Parter

40. Sień

Na ścianach wiszą wyblakłe malowidła, przedstawiające zamek i jego najbliższą okolicę. Obrazy przedstawiają warownię w jej wcześniejszych, lepszych czasach, co łatwo poznać po tym, że namalowane budynki zamku zewnętrznego są nietknięte.

41. Pokój służby

Służący przesiadują tu tylko wtedy, gdy nie są potrzebni żadnemu z członków rodziny. Jest tu teraz dwóch z nich reperują odzież i czyszczą buty. Jeden ma nienaturalnie małą głowę i jest podatny na *głupotę*. Z kolei głowa drugiego jest ostro zakończona, a w jej centrum znajduje się

troje oczu. Zaczepiony służący spyta bohaterów po co tu przyszli. Podniesie alarm, jeżeli będą groźnie wyglądać lub zachowywać się agresywnie. Mutant z małą główką będzie siedział spokojnie, nieświadom toczących się wokół niego wydarzeń. Jeżeli zostanie zaatakowany, jego reakcję ustal posługując się tabelą ze str. 72 **WFRP**.

42. Kuchnia

W tym pomieszczeniu przyrządza się posiłki dla członków rodu. Gotuje je Grundar, straszliwie otyła mutantka poruszająca się na niezwykle krótkich nogach. Pomaga jej Boris, pozbawiony nosa stwór o przezroczystej skórze. Grundar wygląda bardzo komicznie, kiedy niemal toczy się po podłodze kuchni (**Sz** 1). Co minutę jej ciało wydziela falę nieprzyjemnego zapachu. Ci, którzy znajdą się w promieniu dwóch metrów od kucharki, muszą wykonać udany test **Wt** – w przeciwnym razie ich **WW** i **US** zmniejszą się o 30. Osłabienie mija, gdy tylko ofiara smrodu opuści bezpośrednie sąsiedztwo Grundar. Kucharka ma ostry język – wyprosi bohaterów z kuchni, obrzucając ich na pożegnanie wiązanką przekleństw.
Brak nosa pozwala Borisowi ignorować odór unoszący się wokół Grundar. Jego przezroczysta skóra czyni stwora tak obrzydliwym, że każdy, kto go zobaczy, musi wykonać udany test *strachu* lub zastygnie z przerażenia. Po wejściu drużyny Boris skryje się za piecem, zza którego znienacka wyskoczy, gdy tylko rozpocznie się walka.

43. Spiżarnia

W tym pomieszczeniu znajdują się zapasy żywności, przeznaczonej dla bywalców Wielkiego Hallu – beczułki i worki z mąką, ziarnem, warzywami, soloną wołowiną itd. Na zachodniej ścianie wiszą tusze owiec, bażantów, krów oraz ciało jednego z wieśniaków.

44. Patio

Patio, z którego rozpościera się piękny widok na Reik, łączy kwatery służby z Wielkim Hallem.
Pod zewnętrznym murem patio stoją w szeregu cztery ule. Jeśli BG poruszą je, zaatakuje ich rój zmutowanych pszczół.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	0	1	1	5	10	5	-	89	5	89	89	-

Zasady specjalne: z powodu swej mutacji pszczoły nie są podatne na *głupotę*, są jednak podatne na *strach* przed ogniem. Ich ukąszenia mają 25% szans na *zainfekowanie ran*. Jeżeli pszczoły zostaną pokonane, bohaterowie będą mogli wydobyć z uli kó funtów miodu, który sprawia, że jedzący go przez cały miesiąc (trzeba zjeść przynajmniej funt) stają się odporni na wszystkie zwierzęce jady – patrz **WFRP**, str. 82.

Pierwsze piętro

45. Sypialnia służby

Znajduje się tu dwanaście łóżek, z których cztery są w tej chwili zajęte przez wypoczywających służących. Mężczyźni zdenerwują się, jeśli ktoś zacznie zawracać im głowę. Każą takiemu natrętowi opuścić pomieszczenie. Będą walczyć jedynie w obronie własnej. Nie mają pieniędzy.

46. Pokój Slurda

Tu rezyduje Slurd – szef domowej służby – ale można go spotkać w tym pomieszczeniu tylko wtedy, gdy nie ma jakichś pilniejszych zadań w Wielkim Hallu.
Po wejściu do pokoju niemal po kostki brodzi się w brudzie – pajęczynach, brudnej bieliźnie, resztkach posiłków itp. Jak sięgnąć pamięcią, nikt jeszcze nie robił tu porządków – dzięki temu pokój jest urządzony i utrzymany dokładnie tak, jak lubi Slurd. Jeśli bohaterowie przełamią wstręt i zmuszą się do przeszukania tego śmietnika, znajdą złoty naszyjnik (wart 90 ZK) oraz złoty kolczyk w kształcie koła (wart 20 ZK).

Wielki Hall (obszary 47-59)

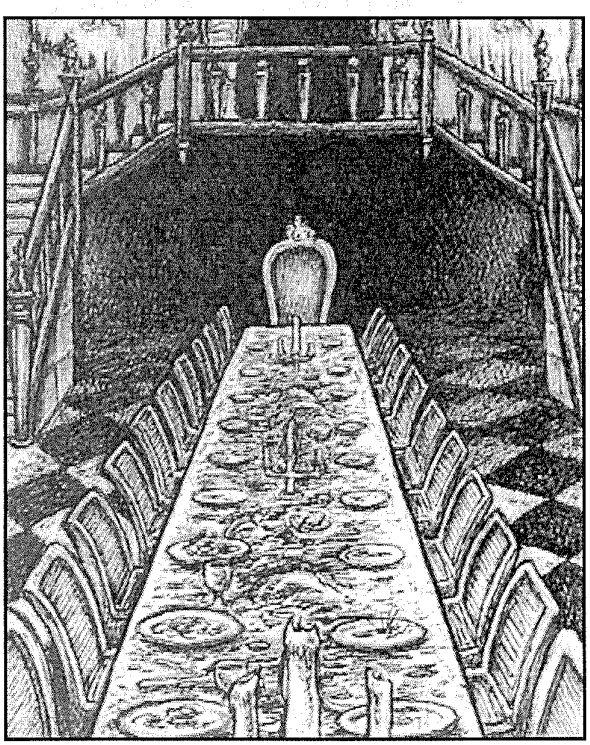
Wielki Hall to miejsce, w którym lady Ingrid, jej córka – Margritte i syn – Kurt spędzają większość wolnego czasu. Można tam też spotkać Ulfhednara Niszczyciela, Wojownika Chaosu odwiedzającego właśnie rodzinę von Wittgensteinów.

Drzwi wejściowe

Droga do hallu prowadzi przez kilkoro dużych, dębowych, okutych żelazem drzwi. Są one zamknięte, ale nie na klucz. Na każdych wrotach znajduje się mosiężna kołatka w kształcie głowy demona. Jej użycie przywołuje Slurda, który usłużnie otworzy wrota.

47. Hall

W hallu stoi wielki, zastawiony jedzeniem stół. Na ścianach wiszą zakurzone lampy, oświetlające liczne portrety zmarłych i wciąż żywych członków rodziny. Wypolerowane, mahoniowe schody prowadzą na galerię, na której widać wyblakłe proporce bitewne oraz zbroje rycerskie. Pomiędzy tymi schodami znajdują się trzecie, prowadzące stromo w dół, do podziemi (str. 83).
Podłoga wyłożona jest dębową klepką. Kiedyś była dokładnie wypolerowana, teraz jednak pokrywa ją gruba warstwa tłustego brudu. Jedzenie na stole ma już kilka tygodni – przybrało kolor zgniłej zieleni, pokrytej jasną szarością pleśni. Wino w kielichach syczy i bulgocze – wygląda niczym zawartość wychodka Chaosu. Sztućce i zastawa wykonane są z czystego srebra. Łącznie są warte 150 ZK.
Slurd drzemie w swym fotelu, ustawionym w okolicy schodów, jeżeli bohaterowie wejdą do hallu bez pukania. Wkrótce po wkroczeniu drużyny zakaszle i wyjdzie ze swej kryjówki, aby wypytać bohaterów czego tu szukają. Nie



Slurd – człowiek, mężczyzna, mutant



Slurd jest starym sługą Wittgensteinów. Ma co najmniej 90 lat, lecz nikt, nawet on sam, nie wie tego dokładnie. Wszyscy pamiętają, że jest tu od zawsze. Twarz siwego Slurda jest poorana zmarszczkami. Mężczyzna zawsze chodzi zgarbiony, z opuszczoną głową. Ma zmęczony i zgrzytliwy głos, a mówiąc zwykle przechyla głowę na jedną stronę. Jego lewa dłoń zmutowała i przemieniła się w ptasi szpon, więc w miarę możności ukrywa ją w kieszeni. Zaatakowany, stara się trafić pazurem w twarz napastnika. Slurd jest stetryczałym starcem i nie najlepszym źródłem informacji, bowiem nie potrafi robić już niczego, poza powtarzaniem kilku wyuczonych, typowych dla lokaja zachowań – przyzwyczajenie to druga natura, nawet jeśli przyczyny nawyków dawno odeszły w zapomnienie.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	34	20	2	2	4	12	1	14	20	20	56	60	12

Umiejętności: *uniki; etykieta; heraldyka.*
Zasady specjalne: Slurd atakując swoim szponem nie musi uwzględniać ujemnych modyfikatorów wynikających z walki bez broni.
Przedmioty: poplamiona, brudna liberia oraz wypłowiały żółty krawat.

okazuje zdziwienia widokiem niespodziewanych „gości" i bardzo uprzejmie zaprosi ich do zastawionego stołu.
– *Panie i panowie, czujcie się jak u siebie w domu. Musicie być głodni po podróży. Obsłużcie się teraz sami, a ja za chwilę pokażę wasze pokoje. Możecie mnie przyzwać dzwonkiem leżącym na stole.* To powiedziawszy, Slurd wraca na swe krzesło i szybko zapada w drzemkę. Spotkany ponownie, dokładnie powtórzy całą powyższą procedurę. Jeśli bohaterowie odmówią jedzenia, zaprowadzi ich do kwater dla gości (obszar 55).
Malowidła przedstawiają członków rodziny von Wittgenstein żyjących przez ostatnie 250 lat. Umieszczone są na ścianie w porządku chronologicznym; najstarszy znajduje się w północnej części hallu, najmłodszy – w południowej. Tłem wszystkich obrazów jest ta sama sala, w której wiszą. Wczesne portrety przedstawiają tryskających zdrowiem ludzi o dostojnym wyglądzie, odzianych w zwiewne, wykwintne szaty. Na późniejszych (od 2402 roku, w którym Dagmar powrócił ze spaczeniem) dostrzec można zauważalną zmianę na gorsze oraz pierwsze oznaki degeneracji. Obrazy mające 50 lat są już w pełni przesycone mroczną atmosferą. Z kolei ze starszymi malowidłami dzieje się coś dziwnego. Każdy kolejny rzut oka na obraz ukazuje coś nowego. Oczy przedstawionych postaci zdają się podążać za bohaterami, uśmiechy zastąpiły zmarszczone w złości brwi, głowy obróciły się w inną stronę, albo w tle pojawiły się dziwne, wijące macki. Aby dodatkowo pogmatwać sprawę, na obrazach pojawiają się rzeczy, które zniknęły z pokoju. Działa to również w drugą stronę: przedmiot, który znikł z portretu, pojawia się na jednym z małych stolików. I tym razem nikt nie zauważa jak to się dzieje, dostrzec można jedynie skutki. Mahoniowe schody skrzypią niemiłosiernie, wydając odgłosy przypominające jęki boleści. Sprawiają wrażenie, jakby były żywe i cierpiały, gdy ktoś po nich depcze. Schody prowadzące w dół nie wydają żadnych dziwnych dźwięków, ale za to pachną stęchłym potem. Odór dochodzi z podziemi i wzmaga się w miarę zbliżania do nich.

48. Galeria

Na galerii znajdują się cztery stare zbroje. Przyłbice hełmów są uchylone, a w każdym z nich widać ludzką twarz. Dokładne oględziny pozwolą stwierdzić, że wyglądają zupełnie jak oblicza żywych osób, jakby ktoś naprawdę znajdował się wewnątrz zbroi. I faktycznie, każdy z pancerzy skrywa w sobie trupa, zabalsamowanego i spreparowanego przez wypychacza zwierząt. Choć ludzie w zbrojach są całkowicie martwi, dla bohaterów wcale na takich nie wyglądają. Zdają się mrugać, ale tylko wtedy, gdy nikt im się nie przygląda. Ściany obwieszone są proporcami bitewnymi, niektóre z nich pochodzą jeszcze z roku 1280 – czasów, gdy ta część Reiklandu była miejscem wielu bitew pomiędzy wojskami cesarzowej Margarithy i pretendentów z Talabeclandu. Większość sztandarów jest tak zetlała i podziurawiona przez mole, że po dotknięciu rozpadnie się w pył.
Każdy, kto zbliży się do schodów prowadzących na następne piętro, usłyszy dochodzące stamtąd odgłosy szeptów (patrz str. 52).

49. Komnata wypychacza zwierząt

Kurt, młodszy brat Margritte, przeprowadził się tu niedawno, pragnąc w spokoju zajmować się swym ulubionym hobby – wypychaniem zwierząt. Rozglądając się po pomieszczeniu, bohaterowie mogą łatwo pomylić go z jednym z jego dzieł! Ściany udekorowane są wypchanymi zwierzętami: można tu znaleźć jelenia, wydrę, niedźwiedzia, rozmaite ptaki, małe ssaki, a także ptasi lud, zwierzoludzi, mutantów i ludzi. Pośrodku izby stoi ława preparacyjna, przy niej zaś stół z przyborami do wypychania – m.in. skalpelami, szklanymi oczami, watą, miskami i tubami z konserwantami. Na krześle pod najdalszą ścianą siedzi trzymający fajkę trup mężczyzny w średnim wieku, zaś do drugiej strony drzwi przymocowano młodą służkę (Kurt szczególnie sobie ją upodobał). Do żerdzi, pod sufitem, przybito jaskrawo upierzonego ptakoluda. W pomieszczeniu znajduje się także dwóch zwierzoludzi i dwóch mutantów. Jeden ze zwierzoludzi ma głowę dzika, drugi kozła, a obu przymocowano do stojaków naprzeciw zewnętrznej ściany. Ciało pierwszego z mutantów pokrywa zielone futro, zaś jego towarzysz ma cztery ramiona i stoi tuż obok drzwi. Jest ponadto bardzo podobny do przedstawicieli rodu von Wittgensteinów i, ku zaskoczeniu wszystkich, okazuje się Kurtem, młodszym synem lady Ingrid.
Gdy BG wchodzą do środka, Kurt po prostu staje w miejscu, ciekaw co się wydarzy. Jest tylko jeden sposób zorientowania się, że żyje: dotknięcie go lub uważne przyglądanie się jego osobie. Jeżeli bohaterowie uszkodzą jego „przyjaciół", zaatakuje niczym szaleniec, starając się wypędzić drużynę z pokoju, ale nie będzie jej ścigał. Jeżeli ktoś dotknie Kurta, ten będzie mówił i zaproponuje bohaterom, że uczyni ich swoimi „przyjaciółmi". Jeśli ktokolwiek przystanie na to, Kurt sięgnie po swe narzędzia i poprosi go o położenie się na ławie...

50. Pokój muzyczny

Znajduje się tu mnóstwo starych, zakurzonych i połamanych

Kurt von Wittgenstein – człowiek, mężczyzna, mutant



Kurt jest kompletnie obłąkany. Cały swój czas poświęca preparowaniu i wypychaniu ciał bez względu na to, jakie są. Jeśli są martwe, konserwuje je, wykorzystując umiejętności, których nauczył go ojciec. W preparowaniu nie przeszkadza mu nawet to, że istota może nie być do końca martwa. Kurt śpi teraz w swej pracowni, a za posłanie służy mu ława.

Kurt kocha swych wypchanych „przyjaciół" i nic nie sprawia mu tyle radości, jak rozmowa z nimi i bawienie się w doktora, kiedy wymagają naprawy. Jego „towarzysze" są tacy mili, że chciałby, by tacy stali się wszyscy mieszkańcy zamku. Dlatego też służący zaczęli unikać jego pokoju – ostatni, który wszedł do środka, wisi teraz na drzwiach. Ta biedna dziewczyna nie przyniesie już więcej posiłku, jednak rozmowa z nią stała się teraz dla Kurta znacznie bardziej interesująca. Wyjąwszy cztery ramiona, wypychacz wygląda tak samo jak jego eksponaty, choć nosi trochę podniszczone ubranie. Stara się za to, aby strój jego ofiar był nowy i ładny. Jeśli ktokolwiek spróbuje uszkodzić „przyjaciół", Kurt wpadnie w szał.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	25	3	3	9	50	3	45	30	20	30	30	1

Umiejętności: *oburęczność; sztuka, chemia; szaleńczy atak; krawiectwo*
Przedmioty: nic wartościowego.

Ulfhednar Niszczyciel – wojownik Chaosu



Ulfhednar jest przywódcą grupy mutantów i zwierzoludzi z Wielkiego Lasu. Wyruszył do zamku Wittgenstein, aby zdobyć poparcie lady Ingrid. Przyciągnęły go tu wieści o zachodzących w baronii zmianach.

Przybył do baronii w towarzystwie Crakatza (zwierzoczłeka – patrz obszar 54) i od razu wyczuł unoszącą się w powietrzu emanację Chaosu. Ulfhednar chciałby uczynić z zamku miejsce treningu dla żołnierzy Chaosu. Posiadając taka bazę, jego siły bez trudu mogłyby zaatakować samo centrum Imperium, a jeśli cała sprawa wyszłaby na jaw, warownia byłaby dobrym miejscem obrony. Lady Ingrid nie okazała zainteresowania tymi planami, jednak na współpracę może zgodzić się jej córka, Margritte. W tym celu trzeba się pozbyć najstarszej kobiety w rodzie. Ulfhednar jest sługa Tzeentcha i nie może zrozumieć, dlaczego forteca pełna mutantów nie chce przyłączyć się do jego sprawy. Napotkawszy bohaterów, nie rozpocznie z nimi walki, ale spróbuje namówić ich do połączenia sił. Posunie się nawet do tego, że zaproponuje im pomoc w obaleniu rządów rodu von Wittgensteinów. Potem, oczywiście, postara się szybko pozbyć swych sprzymierzeńców. Naturalnie, jeżeli zostanie zaatakowany, z wielką przyjemnością zabije wszystko, co stać mu będzie na drodze.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	59	49	4	4	10	60	2	89	89	89	89	89	18

Umiejętności: *uniki; wykrywanie magii; bardzo wytrzymały*; bardzo szybki*.*
Mutacje: elastyczne ramiona – mogą wyciągnąć się na długość 2+2K6 metrów. Jego zbroja, będąca częścią ciała, również się wydłuża.
Przedmioty: pełna zbroja płytowa (2 PP wszystkie lokacje – zbroja Ulfhednara stanowi część jego samego i nie można jej zdjąć – jest to dar od Tzeentcha, który zapewnia wojownikowi dodatkowy punkt pancerza na całym ciele, łącznie z ramionami, nogami i głową oraz pozwala wykonywać testy *magii* z modyfikatorem +10); skóra wielkiego wilka dekorująca hełm (+1 PP głowa); tarcza (+1 PP wszystkie lokacje); topór jednoręczny.

instrumentów muzycznych. Na żadnym z nich nie da się już grać, od dziesięcioleci nikt nie wchodził do tej komnaty.

51. Toaleta

Znajdują się tu wszelkie udogodnienia, niezbędne członkom rodu do zaspokojenia potrzeb fizjologicznych. Tunel ściekowy kończy się wysoko nad Reikiem.

Piętro

Znajdują się tu kwatery przedstawicieli rodu.

52. Sala szeptów

W miarę zbliżania się do tego pomieszczenia, szepty stają się coraz głośniejsze i wyraźniejsze. Wchodząc na szczyt schodów, bohaterowie słyszą wyraźne słowa: – *Przyszli tutaj. Są już prawie na szczycie.*

Szepty wydaje sama sala, jednak bohaterowie powinni uwierzyć, że w środku czai się ktoś, kto pragnie ich zaatakować. Wkroczywszy do środka, bohaterowie usłyszą dochodzące z różnych stron szepty. Zdawać im się będzie, że są to głosy różnych osób, jednak ich źródłem jest sala.

Jeśli bohaterowie pozostaną dłużej w pomieszczeniu, głosy zaczną komentować ich wygląd. Jeżeli, na przykład, drużyna zdecyduje się pozostać na szczycie schodów, aby tam zastanowić się, co dalej czynić, sala szepnie: – *Na co oni czekają? Pewnie się boją.* A potem zaśmieje się złośliwie.

53. Pokój gościnny

W tej izbie mieszka obecnie wojownik Chaosu – Ulfhednar Niszczyciel. Nie zaatakuje on bohaterów od razu – wcześniej spróbuje z nimi porozmawiać. Będzie się starał nakłonić ich do połączenia sił i wspólnego zaatakowania obrońców zamku. Jeśli mu się uda, przy sprzyjających okolicznościach spróbuje pozbyć się niewygodnych sprzymierzeńców.

Pokój jest skromnie urządzony. Znajduje się w nim tylko nie zasłane łoże i kufer, w którym są 23 ZK i 18/-.

54. Pokój gościnny

Otwierając drzwi lub nasłuchując pod nimi, bohaterowie usłyszą odgłosy basowego chrapania. W środku tej komnaty śpi Crakatz, zwierzoczłek towarzyszący Ulfhednarowi. Potwór będzie zaskoczony przybyciem drużyny. Zbudzi się po 2 rundach, chyba że łowcy przygód rozprawią się z nim wcześniej. Po przebudzeniu zaatakuje rogami pierwszą osobę, która stanie na jego drodze.

55. Pokój gościnny

Obecnie nikt nie mieszka w tym pokoju. Stoi w nim jedy-

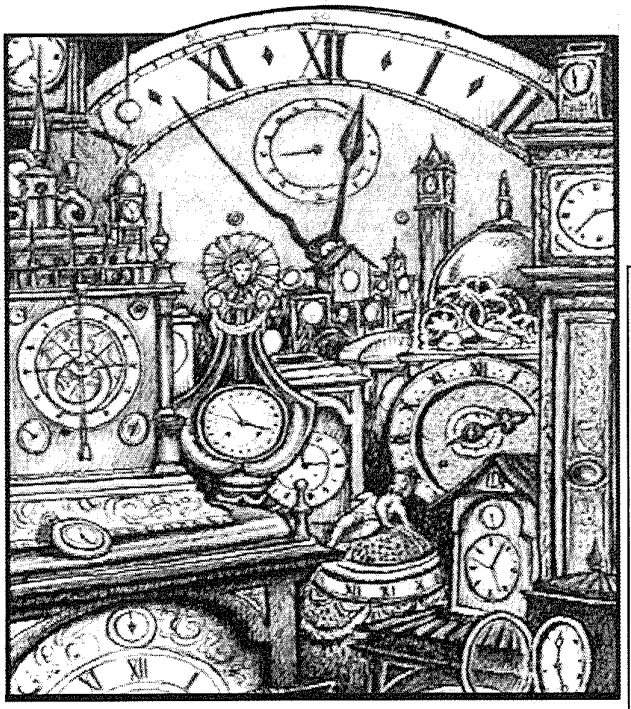
Crakatz - zwierzoczłek Chaosu



Crakatz przybył do zamku wraz ze swym panem, Ulfhednarem Niszczycielem (patrz wcześniej). Jest wybuchowy i niebezpieczny i nie dba o swe własne bezpieczeństwo.
Ma łeb i nogi byka. Podczas walki szarżuje na przeciwnika i nie spocznie, póki go nie zabije lub sam nie zginie. Crakatz jest lojalnym sługą Ulfhednara i wykona każdy rozkaz rycerza, który jest jedyną osobą, potrafiącą utrzymać w ryzach naturalną skłonność zwierzoczłeka do zabijania.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	46	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Zasady specjalne: mimo że wyższe partie ciała Crakatza przypominają ciało ludzkie, pokrywa je gruba skóra, dzięki której jego korpus jest chroniony jednym PP.



nie łóżko i skrzynia, a na zachodniej ścianie wisi zwyczajny miecz.

56. Sala zegarowa

Lady Margritte umieściła tu zgromadzoną przez swojego przodka kolekcję kurantów (str. 45). Otworzywszy drzwi, bohaterowie usłyszą cykanie setek zegarów. Są tu chyba wszystkie rodzaje odmierzających czas mechanizmów – od bardzo małych po te, które ujrzeć można nad bramami miast Imperium.
Zegary pokazują różny czas. Kiedy bohaterowie wchodzą do izby, kilka z nich zaczyna wybijać godzinę. Zależnie od swego życzenia, wykorzystaj wszystkie lub niektóre z podanych niżej zdarzeń:
Ogłuszające bicie zegarów: naraz zaczyna bić 27 zegarów. Hałas jest taki, że aż drżą ściany. Bohaterowie muszą wykonać udany test **Wt** lub przez najbliższe 5 minut będą zupełnie zdezorientowani (-10 do wszystkich cech procentowych).
Zegar z kukułką: z zegara wyskakuje wielka, metrowa kukułka i z **S**2 uderza osobę stojącą na jej drodze. Udany test **Inicjatywy** pozwala uniknąć tego „ataku".
Rycerze: dwie figurki rycerzy, będące częścią mechanizmu, szarżują nagle na siebie, a każdy, kto stanie im na drodze, otrzyma jedno trafienie o **S**3, którego można uniknąć wykonując udany test **Inicjatywy**.

57. Pokój lady Ingrid

Lady Ingrid spędza tu większość czasu, siedząc wśród zmutowanych kotów. Będzie tu też w chwili, gdy do pokoju wejdą bohaterowie.
Ku otwierającym drzwi bohaterom skoczy tuzin prychających i miaucących, zmutowanych kotów. Zwierzaki zgromadzą się u stóp poszukiwaczy przygód, ocierając się o ich nogi i mrucząc. Jeśli jednak nie zostaną natychmiast nakarmione, ich przyjazne nastawienie zmieni się w złość.
Lady Ingrid siedzi w drugim końcu pokoju, na krześle z wysokim oparciem. Natychmiast, nawykłym do wydawania rozkazów głosem, zażąda wyjaśnienia, co bohaterowie robią w jej prywatnej komnacie.
Każdy prostak (nieszlachcic), który spotka się z lady Ingrid, usłyszy tyradę o tym, jak bardzo niski jest jego stan, a jak niezwykle czcigodny ten, którego przedstawicielką jest rozmówczyni. Dzieje jej rodu sięgają wszak czasów cesarzowej Margarithy. Czyż nie jest ona władczynią tej baronii, czy nie opiekuje się wszystkimi zamieszkującymi ją niższymi istotami? Nie będzie chciała słuchać, że rządy jej rodziny wprowadziły tu bezprawie, doprowadziły do niemal zupełnego zniszczenia krainy. Na tego rodzaju zarzuty odpowie: – *Robimy wszystko, by było jak najlepiej. Jednak nie oczekuję, że*

Baroneta Ingrid von Wittgenstein - człowiek, kobieta, szlachcic



Baroneta Ingrid von Wittgenstein jest głową rodziny od czasu metamorfozy jej męża (patrz *Ludwig*). Jak u większości jej krewnych, nie widać po niej wyraźnych znaków mutacji, bowiem choroba drąży duszę kobiety. W ostatnich latach Ingrid stopniowo popadała w szaleństwo, teraz zaś większość czasu spędza pieszcząc zmutowane koty (patrz dalej). Jest niezwykle pyszna i brzydzi się ludźmi niższego stanu, na których spogląda jak na mnożące się bydło. Być może jest zdegenerowana, ale pochodzi ze szlachetnego rodu.
Lady Ingrid ma bladą cerę i jest średniej budowy ciała. Jej włosy są białe, co sprawia, że zdaje się być na wpół żywa. Choć ubiera się w najlepsze stroje, są one zabrudzone odciskami zabłoconych łap i pełno na nich kociej sierści.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	35	3	2	8	40	1	45	50	30	45	30	40

Wiek: 57 **Charakter:** obłąkana
Umiejętności: *czuły słuch; gadanina; urok osobisty; etykieta; hazard; heraldyka; historia; szczęście; muzykalność; krasomówstwo; czytanie/pisanie; jeździectwo; błyskotliwość.*
Przedmioty: drogie (ale brudne) ubranie; diamentowy naszyjnik (wart 150 ZK); kolczyki (warte 50 ZK); trzy złote i srebrne bransoletki (każda warta 50 ZK); ciężka srebrna bransoleta (warta 75 ZK); duży pierścień z ze szmaragdem (wart 100 ZK).

wy, prostacy, zdołacie to zrozumieć. Potraficie się tylko skarżyć na uczynki swych władców. Wszyscy wieśniacy są tacy sami, zawsze domagają się pieniędzy, ziemi, domów i starają się wykorzystać naszą dobrą wolę.
Lady Ingrid będzie mówić w ten sposób aż do momentu, w którym już nikt nie będzie chciał jej słuchać. Zagrożona, rozkaże swym kotom zaatakować napastników.
Meble w komnacie Ingrid są porysowane i poszarpane niezliczonymi kocimi pazurami. Zasłony to już tylko strzępy, a na każdej drewnianej powierzchni widać głębokie ślady szponów.
Niemal wszędzie, na każdej ścianie, wiszą trofea, zdobyte przez Ingrid za młodu podczas licznych polowań. Są to zakonserwowane łby, a pod każdym z nich znajduje się mosiężna tabliczka z podpisem i datą zabicia. Pośród napisów znajdują się i takie: *Wieśniak – 2490, Strażnik dróg – 2492, Zwierzoczłek – 2493.* Są tu także zwyczajne trofea – jelenie, niedźwiedzie i gobliny. Na honorowym miejscu zawieszono głowę poborcy podatków (2496), którego Ingrid zdołała upolować dopiero po ekscytującej pogoni przez pół baronii. Na stoliku obok zasłanego łóżka stoi szkatułka na biżuterię i buteleczki z różnymi pachnidłami. Większość perfum ma kocí zapach – czasem nawet przyjemny, ale w większości przypadków obrzydliwy. Szkatułka na klejnoty wykonana jest z kości słoniowej wyłożonej macicą perłową (warta 25 ZK) i zawiera trzy pary kolczyków wysadzanych drogocennymi kamieniami (para warta 50 ZK), diamentowy diadem (wart 175 ZK), broszkę w kształcie kota, zdobną w szafiry i szmaragdy (warta 80 ZK), klucz do schowka na karmę dla ptasiego ludu, złote puzderko z kosmykiem czarnych włosów Gottharda.

Piętnaście zmutowanych kotów



Zmutowane przez emanację spaczenia koty przybrały najrozmaitsze wielkości i kształty. Wszystkie są rozpieszczone przez lady Ingrid i spełnią każdą jej zachciankę. Pozostali mieszkańcy zam-ku starają się omijać je z daleka, potrafią bowiem być naprawdę niebezpieczne. Tylko w zeszłym miesiącu rozszarpały służącego, który sprzątał stary pokój Kurta (obszar 58). Z biednego mężczyzny pozostała jedynie kupka ogryzionych kości.
Wszystkie koty mają długie pazury i są naprawdę potężnie zbudowane. Wyglądają przeróżnie – jedne mają długie uszy, inne długie ogony, a jeszcze inne nienaturalny kolor sierści (jasnoniebieski, czerwony, w żółte pasy itd.). Choć z pozoru wyglądają „po kociemu", jest w nich coś niesamowitego. Jeśli uważasz, że coś jest nietypowe dla kota, możesz być pewien, że cechę tę posiada któryś z pupilków lady Ingrid.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	33	0	2	1	4	60	2	-	20	10	24	20	-

58. Nawiedzony pokój

Był to kiedyś pokój Kurta, jednak od czasu, gdy wypychacz przeniósł się do swej pracowni (obszar 49), zamieszkał tu poltergeist. Wchodzący do tej komnaty widzą lecący w ich kierunku wazon itd. Przedmiotami rzuca poltergesit (**US** 35), nie są one jednak niebezpieczne, bowiem zadają jedno trafienie o **S**2.

59. Sypialnia lady Margritte

Ta komnata, w której stoją luksusowe, złocone meble, jest połączona z pierwszym piętrem czarnoksięskiej wieży

Poltergeist – ożywieniec

Poltergeist jest niewidzialny, a zranić go można jedynie bronią magiczną. Trafienie w niewidocznego ożywieńca jest bardzo trudne (**WW** 10). Każdy, kto potrafi *wykrywać istoty magiczne*, po udanym teście **Int** wyczuje w powietrzu słabe zawirowania i emanacje. Może wtedy atakować bez ujemnych modyfikatorów oraz kierować pozostałymi bohaterami, którzy zmniejszają swe **WW** o 40.
Poltergeist raz na dwie rundy może rzucić jednym przedmiotem o ciężarze do 50 punktów obciążenia.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	0	35	2	0	12	60	2	-	18	18	18	18	-

Zasady specjalne: Każdy kto widzi przedmiot ciskany przez poltergeista, musi wykonać udany test *strachu*, w przeciwnym razie wybiegnie z pokoju.

(patrz dalej). Na stoliku stoją pojemniki z kremem do rąk i twarzy oraz innymi przyborami do makijażu. Margritte używa ich do maskowania swego coraz wyraźniejszego trupiego wyglądu (patrz str. 82).
Szaleństwo Margritte objawia się między innymi w upodobaniu do otaczania się martwymi ciałami. W pokoju na krzesłach siedzą dwa trupy, a spod łóżka wystają obute stopy trzeciego. Ciała są w różnych stadiach rozkładu i w różnym stanie (np. umarły spod łóżka nie ma ramion), ale wszystkie noszą znaki mutacji (długie nogi, troje oczu itp.). Pod jedną ze ścian stoi szkatuła zawierająca biżuterię lady Margritte – złoty kołnierz (wart 50 ZK), para rubinowych kolczyków (każdy wart 25 ZK), złoty i szmaragdowy diadem (wart 90 ZK).

Czarnoksięska wieża (obszary 60-62)

Pierwsze piętro wieży łączy się z Wielkim Hallem. W tej właśnie budowli lady Margritte przeprowadza ohydne eksperymenty. Uwaga: wieża podtrzymywana jest przyporami, nie ma parteru, a jej najniższy poziom zwisa nad dziedzińcem zamku wewnętrznego.

60. Pokój soczewek

Ta komnata łączy się z sypialnią Margaritty w Wielkim Hallu (obszar 59). Córka Ingrid używa jej jedynie jako przebieralni. Dagmar von Wittgenstein szlifował tutaj kiedyś soczewki do swoich teleskopów. Oprócz szaf pełnych ubrań znajduje się tu zestaw narzędzi szlifierskich oraz stara luneta.

61. Biblioteka

Ściany tego pomieszczenia zastawione są półkami z książkami. Są to naukowe rozprawy omawiające rozmaite zagadnienia nekromancji. Jest tu także dziennik Dagmara von Wittgensteina (patrz dalej), na stole zaś leży list do Margritte od jej brata Gottharda z Middenheim (daj graczom *Pomoc nr 15*). List ów to jeden z kilku sposobów skłonienia bohaterów do podróży do Miasta Białego Wilka, na spotkanie kolejnej części kampanii, która nosi tytuł **Szara Eminencja.**
Każdy, kto przestudiuje zebrane tu książki, może po 10+k6 miesiącach nauki stać się nekromantą. Punkty doświadczenia wydaje się w zwyczajny sposób. Informacje z dziennika Dagmara równoznaczne są ze szczegółami dotyczącymi umiejętności 1. i 2. poziomu nekromanty. Po zapłaceniu od-

powiedniej liczby punktów doświadczenia bohater będzie zdolny nauczyć się ich wszystkich. Każdy, kto zdecyduje się stać nekromantą, musi stawić czoło wszystkim negatywnym skutkom związanym z tą profesją (**WFRP**, str. 148).

W dzienniku znajduje się także opis wyprawy na Jałowe Wzgórza oraz plany użycia spaczenia do powiększenia czarodziejskich mocy. Ponadto zapisano w nim szczegóły następujących zaklęć:

Lady Margritte von Wittgenstein – człowiek, kobieta, nekromanta 2. poziomu (szlachcic)



Lady Margritte jest córką Ingrid i Ludwiga von Wittgensteinów oraz prapraprawnuczką Dagmara von Wittgensteina. Matka dała jej wolną rękę w eksperymentach ze spaczeniem. Lady Ingrid nie zdaje sobie sprawy, że to właśnie ta substancja jest odpowiedzialna za straszliwe i dziwne wydarzenia, które mają miejsce w baronii.

Z kolei Margritte nie ma co do tego żadnych wątpliwości. Uważa, że spaczeń jest świetnym środkiem do stworzenia doskonałego ożywieńca. Ma również nadzieję, że dzięki niemu znajdzie lekarstwo na swój trupi wygląd.

Lady Margritte jest młoda i piękna, musiała jednak zapłacić wysoką cenę za swój pociąg do nekromancji. Ogarnęła ją obsesja na punkcie śmierci i martwych rzeczy, a jej ciało zaczęło stopniowo przypominać trupa: skóra stała się śmiertelnie blada, cienka jak pergamin i ściągnięta. Margeritta maskuje swój mizerny wygląd za pomocą makijażu, co zresztą bardzo dobrze jej wychodzi.

Spaczeń, który znajdował się w tajemnym pokoju pod zamkową kaplicą, znalazła przeczytawszy zapiski Dagmara. Dziennik przodka opowiadał o jego wyprawie do Jałowych Wzgórz i planach wykorzystania owej substancji do zwiększenia magicznej mocy.

Margritte zaczęła przeprowadzać eksperymenty z czystej ciekawości. Pragnęła po prostu sprawdzić, jakie efekty wywołuje połykanie sproszkowanego spaczenia (dlatego dostarcza małe ilości tej substancji Jeanowi Rousseaux). Stopniowo ciekawość zmieniła się w obsesję stworzenia ożywieńca, który nie byłby podatny na *niestabilność*, i którego można by „zaprogramować", zamiast sprawować nad nim stałą kontrolę. Na początku próbowała przeszczepić dodatkowe kończyny oraz inne części ciał (wzięte z trupów wieśniaków) do ciał porwanych żebraków. Większość tych eksperymentów zakończyła się zupełnym fiaskiem. Wówczas zaczęła aplikować spaczeń żyjącym wieśniakom, starając się minimalizować wynikające z tego mutacje. Po kolejnych niepowodzeniach porzuciła te praktyki i spróbowała zszyć nową istotę z nie zmutowanych fragmentów ciał owych nieszczęśników. Potwór w jej laboratorium to końcowy rezultat owego doświadczenia!

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	41	4	4	9	51	1	41	51	51	41	41	31

Wiek: 21 **Charakter:** chaotyczny

Umiejętności: *język tajemny* – magiczny, nekromantyczny; *rzucanie czarów* (magia prosta, wojenna – poziom 1, nekromantyczna – poziomy 1 & 2); *gadanina; urok osobisty; wiedza o demonach; etykieta; heraldyka; rozpoznawanie roślin; rozpoznawanie ożywieńców; szczęście; wykrywanie magii; medytacja; czytanie/pisanie; jeździectwo; rozpoznawanie runów; wiedza o magicznych pergaminach; sekretny język* – klasyczny; *błyskotliwość.*

Przedmioty: w laboratorium Margritte można znaleźć wszystkie ingrediencje potrzebne do rzucenia znanych jej czarów (patrz dalej), łącznie z trzema zaklętymi czaszkami (patrz **WFRP**, str. 175). Nekromantka posiada także *Różdżkę wyssania* (patrz **WFRP**, str. 188), nosi *Pierścień ochrony przez ogniem*, który pozwala jej na dodanie 10 do wszystkich testów związanych z ogniem oraz o połowę zmniejsza zadawane przezeń obrażenia, oraz naszyjnik z pomniejszoną, inkrustowaną srebrem czaszką (wartą 75 ZK). Nie ma przy sobie żadnych innych kosztowności.

Punkty magii: 35

Czary

Magia prosta:

Przekleństwo; dar języków; Magiczny alarm; Magiczne zamknięcie; Otwarcie; Usunięcie przekleństwa

Magia wojenna:

Poziom 1: Aura oporu; Kradzież rozumu; Siła walki

Magia nekromantyczna:

Poziom 1: Ręka śmierci; Przyzwanie szkieletu – bohatera; Przyzwanie szkieletów; Strefa życia

Poziom 2: Rozszerzenie kontroli; Stabilizacja; Przyzwanie szkieletu – mniejszego bohatera

Potwór Wittgensteina



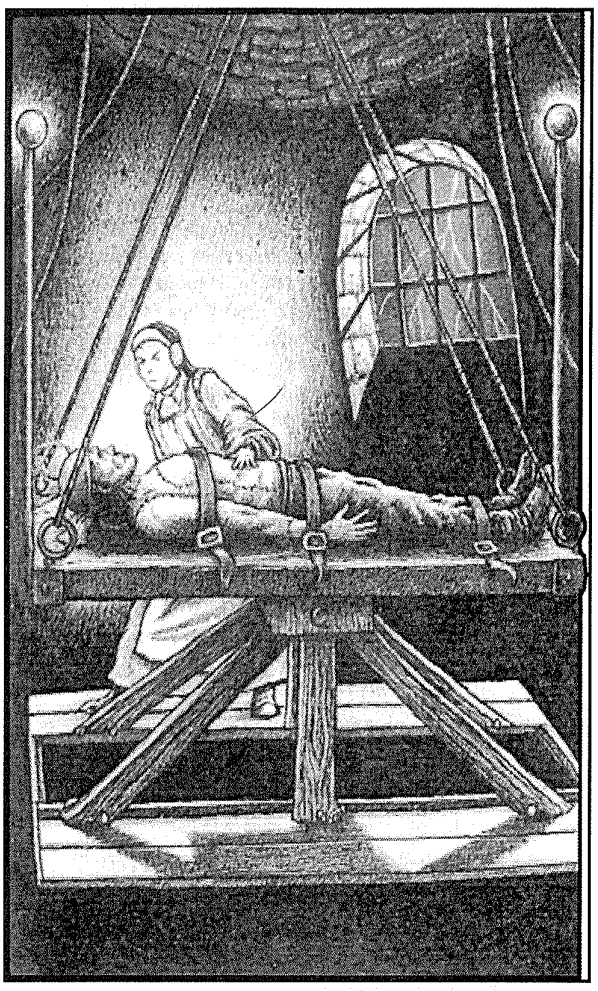
Ten stwór jest efektem podejmowanych przez lady Margritte prób stworzenia doskonałego potwora-ożywieńca. Do jego zbudowania wykorzystała przesiąknięte mocą spaczenia ciała wieśniaków i żebraków, złączyła ich fragmenty oraz organy wewnętrzne w jedną, przerażającą całość. Ma nadzieję, że ten stwór będzie w stanie kontrolować i przewodzić innym ożywieńcom oraz że będzie zupełnie odporny na *niestabilność*. Jeżeli eksperyment się powiedzie, zamierza stworzyć całą armię ożywieńców, prowadzoną przez takie odrażające kreatury.

Jej prace wolno, acz nieubłaganie, zmierzają ku końcowi. Ostatnią rzeczą potrzebną do sfinalizowania doświadczenia jest energia błyskawicy, która zostanie dostarczona w chwili, gdy bohaterowie wejdą do laboratorium. Szalejąca nad zamkiem burza osiągnie swe apogeum dokładnie w trakcie przeszukiwania wieży. Przywołany do życia potwór spełni każdy rozkaz Margritte pod warunkiem, że zaraz po jego „przebudzeniu" będzie ona w stanie go wydać.

Stwór ma prawie dwa metry wzrostu, a jego ciało pokrywają liczne blizny. Widać ślady szwów spinających olbrzymie ciało. Twarz przecina pionowa blizna, biegnąca z dołu czaszki aż po sam szczyt. Skóra potwora jest śmiertelnie blada, z wyjątkiem zielonkawych plam na policzkach. Dolna szczęka bestii jest opuszczona. Istota wygląda obrzydliwie i przerażająco, wszyscy, którzy go widzą, muszą wykonać test *strachu* lub uciekną na K6 rund.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	20	0	6	6	15	10	1	10	40	10	10	10	-

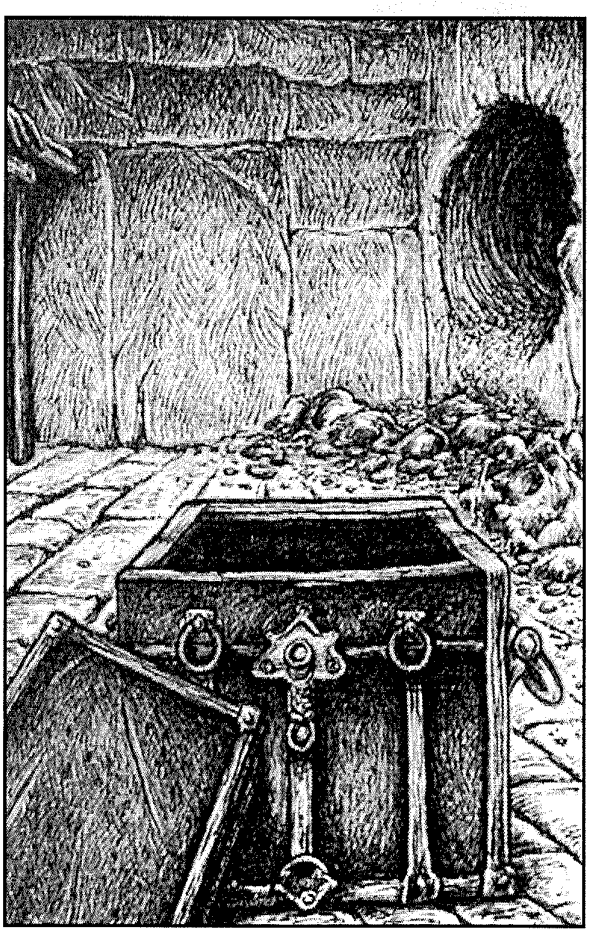
Zasady specjalne: stwór wzbudza *strach* we wszystkich, którzy go widzą. Jeśli osobom tym nie powiedzie się test *strachu*, uciekną na K6 rund. Bestia jest odporna na wszystkie oddziaływania psychologiczne.



Magia prosta:
Przekleństwo; Dar języków; Magiczny alarm; Magiczne zamknięcie; Otwarcie; Usunięcie przekleństwa
Magia wojenna:
Poziom 1: Aura oporu; Kradzież rozumu; Siła walki
Magia nekromantyczna:
Poziom 1: Ręka śmierci; Przyzwanie szkieletu – bohatera; Przyzwanie szkieletów; Strefa życia
Poziom 2: Rozszerzenie kontroli; Stabilizacja; Przyzwanie szkieletu – mniejszego bohatera

62. Laboratorium

W izbie znajduje się wszystko, czego spodziewać można się w pracowni szalonego naukowca. Wiją się w niej szklane rurki, połączone mosiężnymi prętami, wypełnione fluoryzującymi, różnokolorowymi cieczami. Na ścianach i na hakach wiszą ludzkie szkielety i trupy w różnych stadiach rozkładu. Pod jednym z murów stoją w rzędzie szklane słoje z zakonserwowanymi częściami ciała – nogami, nerkami, mózgiem itp.
Nad całością pomieszczenia dominuje stojąca w centrum duża, drewniana platforma, do której krawędzi przymocowane są dwie ponad dwumetrowe kolumny ze stali (każda o średnicy 5 centymetrów). Pomiędzy słupami stoi solidny, drewniany stół. Cztery rogi platformy przymocowane są linami do wielkiego bloku i wielokrążka, dzięki czemu całą konstrukcję można podciągnąć do poziomu stropu. Inny zestaw dźwigni i prętów służy do otwarcia sufitu. Stalowe kolumny połączone są z piorunochronem przymocowanym do dużego latawca oraz do czterech drutów zbiegających się w metalowym czepcu. Po podniesieniu platformy i otwarciu sufitu, można wypuścić w powietrze latawiec i zbierać pioruny, których energia zostaje przesłana przez stalowe kolumny i druty do osoby mającej na głowie czepiec.
Gdy bohaterowie wchodzą do komnaty, burza (patrz *Przeprowadzenie ataku*, str. 59) osiąga swe apogeum. Błyskawice przeszywają niebo, rozjaśniając pokój silnym, białym blaskiem. Przez otwarty sufit pada deszcz, zraszając stojące w laboratorium sprzęty. Kolorowe, szklane rurki pulsują elektrycznością zgromadzoną dzięki piorunom. Lady Margritte podnosi właśnie platformę ku rozwartemu stropowi, a nad jej głową furkocze latawiec. Do stołu przywiązany jest stwór – potworna karykatura ludzkiej istoty. Zanim bohaterowie zdołają cokolwiek zrobić, w latawiec uderzy błyskawica, której zawtóruje grzmot. Elektryczność sprawi, że obie metalowe kolumny zaczną drżeć od wypełniającej je mocy. Rozlegnie się skwierczenie, a po pokoju rozejdzie się smród palonego ciała. Lady Margritte będzie z wyczekiwaniem patrzeć na platformę. Potem zacznie ją opuszczać na dół.
Jeżeli nikt jej nie przeszkodzi, sprowadzi na dół doskonałego ożywieńca. Gdy platforma dotknie podłogi, potwór wstanie i zacznie się rozglądać niewidzącym wzrokiem. Lady Margritte rozkaże mu zabić bohaterów. Stwór zejdzie ze stołu i powoli, acz nieubłaganie, ruszy do ataku.
Jeżeli lady Margritte zostanie zaatakowana przed opuszczeniem stołu, stwór rozerwie mocujące go pasy i przez trzy rundy będzie zupełnie zdezorientowany. Po upływie tego czasu zaatakuje każdego, kto znajdzie się w pobliżu, nie wyłączając Margritte. Potem ruszy na tych, którzy będą



w promieniu 2 metrów od niego. Jeżeli nikogo nie będzie w zasięgu, wyjdzie z komnaty i zacznie wędrować po zamku, szukając wyjścia na zewnątrz. Bohaterowie, którzy zaczną ścigać stwora, znajdą go chodzącego po warowni.

Podziemia – Mapa nr 21

Małe, centralne schody z Wielkiego Hallu (obszar 47) prowadzą około siedmiu metrów w dół, do podziemi.

1. Piwnica na wino

Pomieszczenie zastawione jest stojakami pełnymi butelek wina i brandy. Kilka z nich pochodzi z czasów przed przywiezieniem do zamku spaczenia i dla konesera mogą być warte fortunę. Niestety, bliskość strasznej substancji zmieniła zawartość butelek w ocet, co można jednak odkryć dopiero po ich otwarciu.

Slagdarg – zmutowany ogr oprawca



Slagdarg był zamkowym katem przez większość swojego dorosłego życia. Wyszkolił go poprzedni rodowy oprawca. Zawsze stara się utrzymywać swe ofiary przy życiu tak długo, jak jest to możliwe. Podczas tortur żąda odpowiedzi jedynie na dwa, ustalone wcześniej pytania: *Gdzie schowałeś pieniądze?* oraz *Kim są twoi wspólnicy?* Często zadaje je ludziom, którzy przypadkowo przeszli przed powozem lady Margritte lub nie zdołali na czas zapłacić podatku. Slagdarg nie przejmuje się tym, że rzadko kiedy otrzymuje odpowiedź, w ten sposób bowiem może zadawać swym ofiarom więcej cierpienia.
Ogr ma ponad dwa metry wzrostu, nosi przy sobie wielki topór, jego skóra jest jasnozielona, muskularne ramiona są porośnięte pomarańczowymi włosami, a przy pasie ma przytroczone głowy kilku ofiar.
Nawet jak na ogra, Slagdarg nie jest zbyt bystry, nie będzie więc długo myślał o bohaterach wędrujących po podziemiach. Nie pozostanie jednak obojętny na takie „kawały", jak uwalnianie więźniów itd. Postara się powstrzymać każdego, kto spróbuje czegoś tak głupiego. Nie wiedząc, kim są bohaterowie, do przemocy odwoła się tylko w ostateczności.
Slagdarg został oprawcą tylko dlatego, że poprzedni kat przypadkowo obdarł ze skóry zwiedzającego zamek kuzyna lady Margritte.

Charakterystyka podstawowa

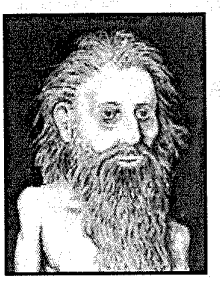
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	33	17	5	5	17	30	2	18	18	10	18	29	10

Umiejętności: *torturowanie.*
Przedmioty: 8 dobranych noży; topór; ćwiekowany skórzany kaftan (0/1 PP korpus).

2. Komnata Slagdarga

Zapach, który bohaterowie poczuli na szczycie schodów, narasta w miarę zbliżania się do tego pomieszczenia. Wewnątrz jest Slagdarg – ogr oprawca, pożerający właśnie ciało jednej ze swych ofiar. Nie zaatakuje od razu, wpierw zapyta bohaterów, skąd się tu wzięli. Slagdarg uwierzy w każdą sensowną wymówkę.
W pokoju nie ma nic wartościowego, jako że oprawcy nikt nie płaci za pracę. Jedynym meblem jest posłanie z brudnych, zwierzęcych skór.

Fritz Carhingar – mężczyzna, człowiek, medyk (obłąkany)



Fritz jest więziony w tym miejscu od 5 lat. Był gościem lady Margritte, ale kiedy nie zdołał powstrzymać pogarszającego się stanu zdrowia Ludwiga, trafił do zamkowych kazamatów. Tu napatrzył się jak Slagdarg rozciąga, skraca, pali i łamie swe ofiary, co doprowadziło go do szaleństwa.
Slagdargowi nie pozwolono torturować Fritza. Co dziwniejsze, po latach tę dwójkę połączyła więź niesamowitej przyjaźni. Carhingar najbardziej na świecie lubi przyglądać się ogrowi zabawiającemu swych gości.
Fritz nie wygląda najlepiej. Dół jego ciała i nogi skarlały (nie używał ich przez te wszystkie lata) – na pierwszy rzut oka zdaje się, że siedzi na dwóch cienkich patykach. Tylko dokładna obserwacja pozwoli odkryć, że w istocie są to jego kończyny. Górna część ciała jest wychudła, a długa, biała broda jest brudna. Fritz wiecznie patrzy gdzieś w dal, a po jego ustach błądzi przyjazny uśmiech.
Widząc bohaterów, Carhingar zawoła: – *Dzień dobry, jak się macie? Przyszliście na herbatę? Zaraz zajmie się wami Slagdarg. On jest bardzo miły. Wszyscy, którzy nas odwiedzają, bardzo dobrze się bawią. Jestem gościem lady Ingrid, która była tak zadowolona z tego, co zrobiłem dla jej męża, że poprosiła mnie oto, bym tu został* – Fritz z czułością pogładzi pręty swej klatki – *i od tego czasu stale się mną opiekuje.*
Drzwi do klatki nie są zamknięte. Można z niej bez trudu wyjść, jednak Fritz nie opuści jej z własnej woli. Jest to bowiem jego dom, w którym pragnie pozostać. Slagdarg codziennie czyści pręty, za co Carhingar jest mu niezwykle wdzięczny. Jeżeli ktoś wyciągnie Fritza z klatki, szalony lekarz wpadnie w panikę i skuli się ze strachu. Uspokoi się dopiero wtedy, gdy ponownie trafi do swego „mieszkania".

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
0	24	20	1	2	4	20	1	23	23	56	76	76	20

Fritz jest tak obłąkany, że nie pamięta żadnej ze swych umiejętności.

3. Sala tortur

Pośrodku izby stoi kołowrót oraz duży stół z kilkoma flaszkami taniego wina. W drugim końcu pokoju stoi otwarta żelazna dziewica, w kacie zaś żarzą się węgle. W zwisającej z sufitu klatce siedzi prawdziwy wioskowy medyk – Fritz Carhingar

4. Dół na odpadki

To, co można tu znaleźć, opisano już w części *Dół na odpadki.* Od tej strony drzwi do jamy zostały zabite gwoździami (**Wt** 6, Obr 20). Slagdarg namalował na nich czaszkę i skrzyżowane piszczele. Pierwotnie furtka stanowiła drugie wejście do dawnej menażerii. Jeśli bohaterowie spróbują wyważyć drzwi, powinieneś odwołać się do innego opisu i dostosować go do obecnej sytuacji.

5. Cele

Powietrze przesycone jest odorem potu, ekskrementów

i nie mytych ciał. W celi **b** uwięzionych jest 5 wieśniaków, zaś w celi **d** cesarski poborca podatków. Wszyscy są pobici i noszą na ciałach ślady tortur. Uwolnieni, nie przydadzą się drużynie – mogą się jedynie czołgać i kuleć, a ponadto są tak wycieńczeni, że nie mogą nawet unieść sztyletu. Jeżeli w którymś momencie przygody bohaterowie zostaną wzięci do niewoli (w domu Rousseaux lub podczas penetrowania zamku), oprawcy wtrącą ich do celi **c**, zaś ekwipunek drużyny trafi do izby Slagdarga (obszar 2). Nikt w warowni nie wie jednak o tym, że jeden z kamieni, z których zbudowano mury pomieszczenia, można bez trudu wyjąć, odsłaniając wejście do sekretnego przejścia. Po raz pierwszy użył go kuzyn Dagmara, Hermann. Na kamieniu znajduje się stary, wydrapany napis: *Wyjście do Pustelni Hermanna.* Jeżeli jednak uważasz, że nie nadszedł jeszcze czas na odkrycie sekretnej komnaty, w której przechowywany jest spaczeń (obszar 6), nie powinieneś pozwolić bohaterom na znalezienie wejścia do prowadzącego tam tunelu (patrz *Mapa nr 21*). Na przykład, jeżeli poszukiwacze przygód zostali schwytani w wiosce, a ty chciałbyś umożliwić im ucieczkę, możesz przeprowadzić atak banitów, który pozwoli drużynie wydostać się na wolność, a jednocześnie zapobiegnie odkryciu przez nią tunelu. W przeszłości z przejścia korzystało wielu więźniów, jednak nie przejmowano się tym, że znikali. Po prostu uznawano, że pożerał ich Slagdarg (patrz obszar 2), który zawsze zapominał o uciekinierach; nie należy bowiem do najbystrzejszych istot.

Trzej skaveńscy wojownicy



Tych trzech skavenów dba o to, aby nikt nie przeszkadzał znajdującym się w tunelu czarownikom-inżynierom. Kiedy zetną się z bohaterami, zaczną uciekać, a walczyć będą jedynie w obronie własnej. Zaatakowani, postarają się zabić jak największą liczbę wrogów.
Skaveńscy wojownicy mają brązowe futro i od 150 do 180 cm wzrostu.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	33	25	3	3	7	40	1	24	24	24	18	29	14

Przedmioty: miecz; kaftan kolczy (1PP korpus, nogi); hełm (1PP głowa); tarcza (1PP wszystkie lokacje).
Zasady specjalne: *widzą w ciemnościach* na odległość 30 metrów.

6. Komnata spaczenia

Ta komnata znajduje się pod zamkową kaplicą, a Dagmar używał jej jako miejsca do przechowywania spaczeniowego meteorytu. Można do niej wejść jedynie po przesunięciu ołtarza w świątyni lub przez sekretne przejście z podziemi. Ta komnata winna być ostatnim pokojem, który odwiedzają bohaterowie. Kiedy poszukiwacze przygód wyjdą już z pomieszczenia, wszystko powinno zacząć się walić – oto wynik działań skaveńskich inżynierów...

Poszukiwacze kamienia

Przez całą drogę od Jałowych Wzgórz do Wittgendorfu bohaterów śledził skaven z klanu Eshin, który, gdy tylko wyczuł emanację spaczenia, wziął sprawy w swoje ręce. W ten właśnie sposób inicjatywę przejęli członkowie klanu Skryre – czarowników i inżynierów.
Skaveni włamali się do zamku, pragnąc zabrać stamtąd spaczeń i użyć go do własnych, nieczystych celów. Przebijali się do niego przez skałę, budując tunel prowadzący do komnaty pod kaplicą. Podkop powinien zacząć się zapadać parę chwil po wkroczeniem bohaterów do pokoju ze spaczeniem – to zwiększy dramatyzm sceny. Tenże kataklizm może również mieć miejsce podczas wędrówki drużyny po zamku lub po rajdzie banitów – wybranie odpowiedniego momentu zależy tylko od ciebie.

Przebij się tam!

Komnata jest mroczna i wilgotna, ściany, podłoga i sufit nienaturalnie sczerniały. W posadzce znajduje się wejście do świeżo wykutego, wysokiego na metr tunelu. Obok niego porozrzucane są kamienie i gruz. Ci, którzy nachylą się nad wejściem, poczują powiew świeżego powietrza. W centrum pomieszczenia stoi otwarta, pusta szkatuła z ołowiu w kształcie sześcianu o krawędzi długości 1 metra, obok której leży ołowiane wieko. Po obu jej stronach znajdują się uchwyty, jednak w środku nic nie ma. Spaczeń zabrali członkowie tego samego skaveńskiego klanu, z którym bohaterowie spotkali się na Jałowych Wzgórzach. Jedynym dowodem na to, że meteoryt był tu kiedyś przechowywany, jest poczerniałe i wytrawione wnętrze szkatuły. Nigdzie w komnacie nie ma nawet śladu spaczenia. Skaveni starannie zebrali nawet najmniejszą drobinę. Na stole pod południową ścianą leżą grube rękawice i narzędzia używane przez lady Margritte do rozdrabniania kamienia. Początkowo wszystko znajdowało się w jej laboratorium, jednak po pamiętnej burzy, dla bezpieczeństwa przeniosła tu całe instrumentarium.
Z prowadzącego w dół tunel dochodzą piski, które cichną, gdy tylko ktoś wejdzie do środka. Udany test *obserwacji* pozwoli odkryć na podłodze duże odciski szczuropodobnych stóp.
Poruszający się tunelem bohaterowie będą musieli pochylić się lub czołgać (zależy to od ich wzrostu). Korytarz ma 10 metrów długości, a schodzi na głębokość 5, po czym łączy się z naturalną szczeliną w skale.

Szczelina

Szczelina jest wysoka na 4 metry. Przekopano z niej drugi, prowadzący w dół tunel, którego wejścia strzeże trzech skaveńskich wojowników. Żołnierze ci wycofają się, widząc wkraczających do szczeliny bohaterów – walczyć będą tylko w obronie własnej. Skaveni wyćwiczeni są w poruszaniu się takimi przejściami i prędko umkną ewentualnej pogoni. Po 5 rundach od walki lub ucieczki skavenów z głębin tunelu rozlegnie się głuchy grzmot. Rundę później w przejściu pojawi się chmurka kurzu, a za nią nienaturalnie wirujący, gęsty obłok czarnego pyłu, który porusza się z prędkością 2 metrów na rundę, więc z łatwością można przed nim uciec. Jest to *trujący wiatr*, wywołany przez czarownika z klanu Skryre. Każdy, kto wciągnie gaz w płuca, musi wykonać udany test **Wt** lub ulegnie zatruciu, którego efekty należy określić korzystając z poniższej tabeli. Wykonaj osobne rzuty dla każdej ofiary pyłu, także dla skavenów:

Zatruty wiatr

Wynik rzutu K10	Efekty
1-4	Brak efektu.
5	Ofiara jest przekonana, że atakują ją miliony małych pająków. Próbuje się ich pozbyć, krzyczy, drapie się itd. przez najbliższe 1K10 rund.



6 Ofiara jest przekonana, że najbliższa skała to ożywiony kawałek spaczenia, starający się ją pochwycić. Przez najbliższe 1K10 rund otruty będzie atakował ów kamień.

7 Ofiarę ogarnia paniczny strach i ucieka przez najbliższe 1K10 rund.

8 Ofierze wydaje się, że jest ptakiem. Porzuca broń i ekwipunek, po czym próbuje pofrunąć.

9-10 Ofiarę ogarnia silna paranoja i przez najbliższe 1K10 rund atakuje stojącą najbliżej osobę.

Upadek zamku Wittgensteinów

Gdy bohaterowie zostaną porażeni przez *trujący wiatr* lub zdołają przed nim uciec, nagle przez fundamenty zamku przebiegnie potężne drżenie. Każdy, kto zna się na *górnictwie*, będzie wiedział, że oznacza to zapadnięcie się jakiegoś dużego wykopu. W miarę upływu czasu, wstrząsy będą coraz gwałtowniejsze – z sufitu zaczną spadać kurz i kamienie. W chwili, kiedy drużyna wbiegnie na dziedziniec, drzeć będzie już cała skała, a w ziemi pojawią się drobne pęknięcia. Sprawcami wstrząsów są czarownicy-inżynierowie, przystępujący właśnie do burzenia zamku. Ten epizod należy poprowadzić z wielkim dramatyzmem – dostosuj jego przebieg do podjętych przez bohaterów działań. Jeśli kierują się w stronę łodzi, niech widzą spadające wokół nich kawałki skały, uderzające w powierzchnię wody. Jeżeli zdecydują się uciekać pieszo, niech za ich plecami zapadają się budynki, a przed nimi otwierają się głębokie szczeliny. Nie czyń ucieczki niemożliwą – celem tego wydarzenia nie jest zabicie bohaterów, lecz umożliwienie im przeżycia pełnych napięcia chwil. Jeśli poszukiwacze przygód nie korzystają z łodzi, zostanie ona wypchnięta z przystani i rzucona na brzeg, gdzieś w dole Reiku. Miejsce, w którym się znajdzie, może później wskazać drużynie jakiś tubylec lub banita, chyba że sami odkryją je wcześniej. Z warowni pozostanie tylko kupa pokrytego kurzem gruzu – na zawsze minie wisząca nad krainą groza Wittgensteinów.
A może nie? Podczas przygody bohaterowie dowiedzieli się wszak, że jest jeszcze jeden, w tej chwili już ostatni, żyjący członek rodu, „bawiący się doskonale" w odległym Middenheim. Tam także – jak słusznie podejrzewają – znajduje się główna kwatera Kultu Purpurowej Dłoni. Przygoda jeszcze się nie skończyła. Nie przegap kolejnej, fascynującej części tej opowieści, noszącej tytuł **Szara Eminencja**!

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Podane niżej punkty doświadczenia powinny być przyznawane w odpowiednim momencie przygody – zazwyczaj pod koniec sesji.

Odgrywanie ról

Przygoda dostarcza wielu okazji do zabłyśnięcia talentem aktorskim – od ciebie zależy, jak nagrodzisz grę członków drużyny. Przez kilka sesji bohaterowie mogą, na przykład, nie robić nic innego, jak po prostu obcować z otaczającymi ich ludźmi i wysłuchiwać plotek przekazywanych przez gospodarzy przybrzeżnych karczm. Po każdej sesji, podczas której nie osiągnięto żadnego z celów scenariusza, więcej punktów doświadczenia przyznawaj za odgrywanie ról.
Po sesji z przewagą odgrywania ról powinieneś przyznać każdemu bohaterowi około 70 punktów, a za znakomitą grę nawet 100.
Po sesji, w której odgrywanie ról połączone było z innymi formami aktywności, każdemu z graczy powinieneś przyznać średnio 30-50 punktów doświadczenia. Za znakomitą grę możesz podwyższyć ów limit do 70.

Cele scenariusza

Uwaga: Nie określono liczby punktów doświadczenia, jaką przyznać należy za „cele scenariusza" związane z rozdziałem *Kult Purpurowej Dłoni* (str. 6-8). Najwięcej warte powinno być tam odgrywanie ról.

Zamieszanie na rzece:

Zaopiekowanie się opuszczoną łodzią – *50 PD dla każdego.*

Weissbruck:

Uratowanie Elvyry – *50 PD dla każdego.*

Tam, gdzie boi się chodzić Anyjulls:

Pokonanie ghoula – *50 PD dla każdego.*
Wejście do tajnej biblioteki – *50 PD dla każdego.*

Intrygi Czerwonej Korony:

Rozprawienie się z Herzen i Heidlemannem – *75 PD dla każdego.*
Pomoc krasnoludom z Khazid Slumbol – *30 PD dla każdego.*
Pomoc farmerom spod Czarnych Szczytów – *30 PD dla każdego.*
Pokonanie goblinów – *75 PD dla każdego.*

Jałowe Wzgórza:

Dotarcie do „Miski Diabła" – *30 PD dla każdego.*
Pokonanie skavenów lub ucieczka przed nimi – *20 PD dla każdego.*
Odnalezienie ostatniego klucza do obserwatorium – *30 PD dla każdego.*

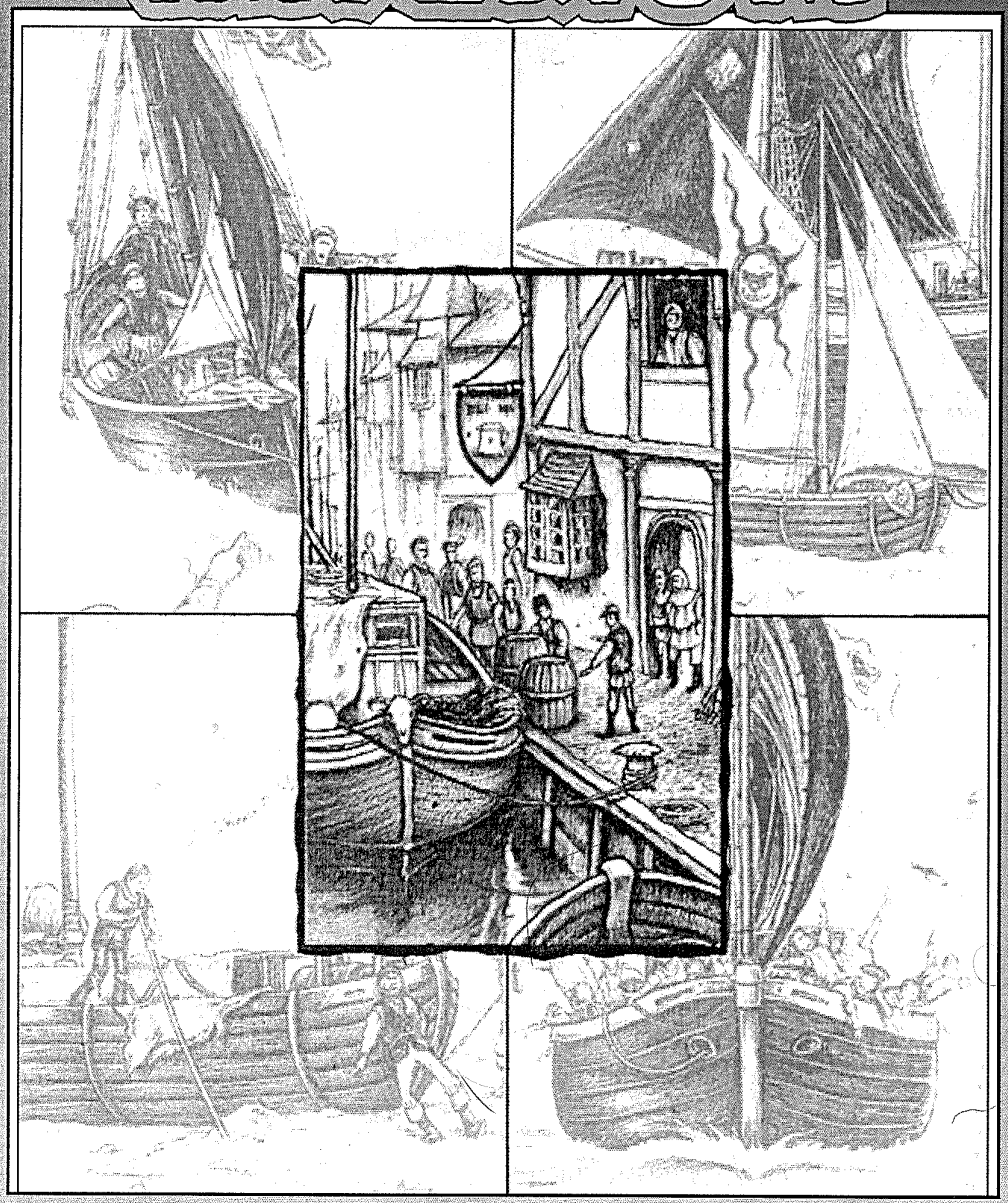
Zamek Wittgenstein:

Uratowanie życia starcowi z wioski (str. 49) – *30 PD dla każdego.*
Przeczytanie zapisków ze świątyni Sigmara – *10 PD dla każdego*
Uzyskanie błogosławieństwa Sigmara – *30 PD dla każdego.*
Zniszczenie zapasu bimbru w domu Rousseaux – *30 PD dla każdego.*
Zniszczenie lub usunięcie odpadów spaczenia – *30 PD dla każdego.*
Ułożenie wraz z banitami planu ataku na zamek – *30 PD dla każdego.*
Pokonanie Kratza i strażników – *30 PD dla każdego.*
Przedostanie się do zamku – *100 PD dla każdego.*
Zdobycie zamku wewnętrznego i wieży strażniczej – *50 PD dla każdego.*
Zniszczenie kapitana Hegla – *30 PD dla każdego.*
Wzięcie do niewoli lub zabicie porucznika Dopplera – *30 PD dla każdego.*
Udaremnienie eksperymentu lady Margritte – *30 PD dla każdego.*
Pochwycenie lub zabicie lady Margritte – *30 PD dla każdego.*
Odnalezienie komnaty spaczenia – *30 PD dla każdego.*

Zakończenie:

Za swój udział w zniszczeniu zamku każdy bohater otrzymuje: *1 punkt przeznaczenia oraz 150 punktów doświadczenia.*

ŻYCIE NA RZEKACH IMPERIUM

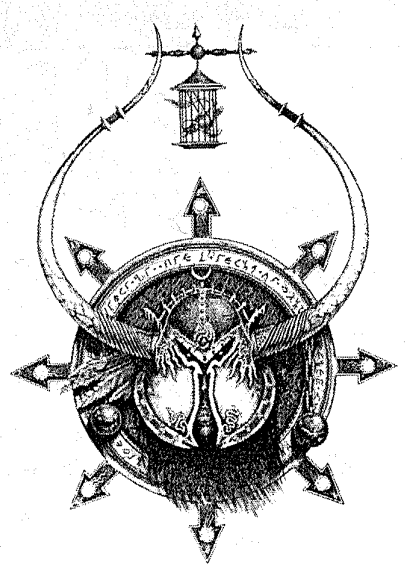


PHIL GALLAGHER, JIM BAMBRA i GRAEME DAVIS

WARHAMMER™
FANTASY ROLE PLAY

KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

ZASADY DODATKOWE



SPIS TREŚCI

ŻYCIE NA RZEKACH IMPERIUM.....3
Nawigacja rzeczna.....4
Krytyczne trafienia w łódź.....4
SPOTKANIA NA RZECE 6
Długotrwałe spotkania.....6
Maria Borger 6
SPOTKANIA Z ŁODZIAMI 8
Niebezpieczne spotkania 10
WYPADKI 11
ŚLUZY, BN, WYDARZENIA.....13
REGUŁY HANDLU.....15
LUDZIE ŻYJĄCY NA RZEKACH IMPERIUM.....17
Łódź rybacka 17
Piraci.....17
Straż Rzeczna 17
Cyganie 20
Łódź pasażerska 20
Łódź cyrkowa 20
Przemytnicy.....20
Łódź handlowa 20

W poniższej broszurze znajdziesz informacje dotyczące podróżowania po rzekach Imperium. Będziesz mógł z nich korzystać nawet po rozegraniu **Śmierci na rzece Reik**, gdy tylko twoi bohaterowie zdecydują się na wędrówkę wodnymi szlakami.

Podczas tej przygody drużyna spędzi dużo czasu poruszając się rzeką. Spotka w tym czasie wielu ludzi i zmierzy się z licznymi niebezpieczeństwami. Kilka przykładowych wydarzeń podano w samym scenariuszu. Ta broszura dostarczy ci pomysłów, których możesz użyć w dowolnym czasie – zarówno podczas prowadzenia **Śmierci na rzece Reik**, jak i w innych przygodach. Wszystkie opisane tu spotkania są opcjonalne. Wykorzystaj je tam, gdzie chcesz, zignoruj, zastąp własnymi lub opuść te, które nie wiążą się bezpośrednio z treścią scenariusza.

Z drugiej strony, zapewne spostrzeżesz, że owe opcjonalne spotkania pomogą ci w budowaniu atmosfery wodnych szlaków Imperium, ułatwią stworzenie wiarygodnego i ekscytującego świata, który stanie otworem przed członkami prowadzonej przez ciebie drużyny.

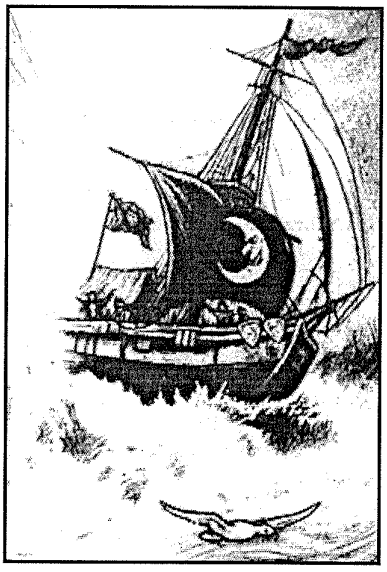
W tej broszurze odnajdziesz również szczegółowe opisy najczęściej spotykanych na rzekach Imperium łodzi (a także ich ilustracje oraz charakterystyki). Jeśli zechcesz, możesz ułatwić sobie korzystanie z tych danych odłączając strony, na których je wydrukowano. W broszurze znajdziesz również zasady dotyczące handlu, które pozwolą poszukiwaczom przygód zarobić trochę grosza podczas podróży wodnymi drogami.

KIEDY ROZGRYWAĆ SPOTKANIA

Zależy to przede wszystkim od ciebie, Mistrza Gry. Spotkania możesz rozgrywać kiedy tylko zechcesz – na przykład, gdy bohaterowie są zbyt ślamazarni, brną w ślepą uliczkę albo kiedy podróżują przez dłuższy okres i są znudzeni, bowiem nie przydarzyło im się nic ciekawego. Jeśli zechcesz, spotkania możesz również losować, używając do tego tabeli *Częstotliwość spotkań*. Dostosuj metodę, z której korzystasz, do swego stylu prowadzenia. Powinieneś jednak być ostrożny, aby nie przygnieść bohaterów nadmiarem wydarzeń. Nie wolno ci też pozwolić, aby opcjonalne spotkania przesłoniły główny cel przygody.

JAK UŻYWAĆ SPOTKAŃ?

Nie wszystkie wydarzenia pełne są emocjonującej akcji. Niektóre tworzą po prostu tło, budują atmosferę rzecznej podróży i pozwalają odczuć, że w otaczającym bohaterów świecie życie toczy się niezależnie od ich poczynań. Może się zdarzyć, że drużyna zostanie wplątana w takie typowe wydarzenia – będzie musiała rozwiązać jakiś przyziemny problem, dotrą do niej wieści o rozmaitych wypadkach lub też interesujących zdarzeniach, nie związanych bezpośrednio z treścią przygody.



Wybór spotkań

Kiedy zdecydujesz się rozegrać spotkanie, możesz je wybrać wedle własnego życzenia albo wylosować z *Tabeli spotkań* (str. 6) – zależy to tylko od ciebie. Zrób to, co najbardziej odpowiada twemu stylowi prowadzenia. *Tabela spotkań* jest podzielona na spotkania z *łodziami* (rozmaitymi rzecznymi barkami i statkami, które bohaterowie mogą spotkać podczas podróży) i *niebezpieczne* spotkania (odnoszące się do warunków panujących na rzece). Zetkniesz się również z kilkoma spotkaniami i wydarzeniami niezależnymi od tabeli. Znajdują się one w rozdziałach noszących tytuły: *Sługy* (str. 11), *Spotkania z BN* (str. 13), *Wypadki* (str. 11). Powinieneś używać ich wtedy, kiedy tego zechcesz, a nie wybierać losowo.

Siła przeciwnika

Niektóre ze spotkań mogą zakończyć się walką. Powinieneś uważać, by bohaterowie nie musieli mierzyć się z niepokonanymi dziwadłami, które są zbyt potężne dla drużyny, które mogą pozabijać łowców przygód, tym samym uniemożliwiając dalsze prowadzenie przygody.

Musisz pamiętać o tym, że bohaterowie są znacznie silniejsi od swych przeciwników, i że całkowita **Wytrzymałość**, **Żywotność** oraz liczba **Ataków** wrogów są mniejsze niż te, którymi dysponują bohaterowie.

Zawsze, gdy jeden z przeciwników zostanie zabity lub otrzyma trafienie krytyczne, pozostali powinni wykonać test **Cech Przywódczych** (testuj najwyższe **Cechy Przywódcze** w grupie). Jeżeli wynik rzutu będzie negatywny, przerażeni wrogowie uciekną. Rzeczni piraci i im podobni żerują na spokojnych wędrowcach i poszukają łatwiejszego łupu, jeśli bohaterowie stawią zdecydowany opór. Jeżeli zaś poszukiwacze przygód okażą się słabsi, możesz przysłać im na pomoc jakąś łódź (na przykład patrol Straży Rzecznej), która pojawia się w krytycznym momencie. Atakujący będą raczej uciekać – wolą okazać tchórzostwo, niż stawić czoło tak potężnemu przeciwnikowi.

Zbieranie informacji

Ważną funkcją opcjonalnych spotkań jest to, że pozwalają one gromadzić informacje występujące w postaci zasłyszanych gdzieś po drodze plotek. W przygodzie **Śmierć na rzece Reik** znajduje się zbiór plotek i wieści (str. 9), a ty, jeśli tylko chcesz, możesz dodać do nich inne, odnoszące się do lokalnych wydarzeń, warunków żeglugi i tym podobnych. Dbaj jednak o to, aby BN przekazujący daną informację faktycznie mógł wejść w jej posiadanie – dla przykładu, przewoźnik przybywający z górnego biegu rzeki, nie może wiedzieć co w ostatnim tygodniu wydarzyło się w miejscowości leżącej gdzieś u samego ujścia!

Rozwijanie spotkań

Ta broszura zawiera kilka pomysłów pozwalających rozwinąć spotkania w krótkie zdarzenia, które można dodać do głównego wątku przygody. Z powodu braku miejsca pomysły są raczej krótkie i trzeba włożyć w nie dużo pracy, zanim użyje się ich podczas rozgrywki. Pomoże ci tego dokonać przykładowa, krótka przygoda *Maria Borger*. Jej treść oraz szkic, z którego się zrodziła, odnajdziesz na dalszych stronach broszury.

Gdy rozbudowujesz jakieś spotkanie, powinieneś pamiętać o podanych wyżej wskazówkach. Nie stawiaj bohaterów wobec czegoś, co jest dla nich zbyt potężne – nie powinieneś ich osłabiać zbyt wcześnie. Zawsze pozostaw drużynie możliwość ucieczki, jeśli sprawy pójdą w wyraźnie złym kierunku. Spotkania powinny być interesujące, czasem irytujące, a nawet przerażające, ale nigdy naprawdę groźne. Prawdziwe niebezpieczeństwa bohaterowie spotkają w głównym wątku przygody, potrzebują więc wszystkich sił, by stawić im czoło.

NAWIGACJA RZECZNA

Test kierowania łodzią

Może się zdarzyć, że trzeba będzie określić, czy bohaterowie potrafią utrzymać kontrolę nad statkiem. W tym celu wykonuje się test *kierowania łodzią*.

Osoby z umiejętnościami *wiosłowanie* lub *żeglowanie* (właściwymi dla rodzaju łodzi, którą podróżują) wykonują test *kierowania łodzią* opierając się na średniej swej **Inteligencji** oraz **Inicjatywy**.

Bohaterowie bez stosownych umiejętności wykonują ów test opierając się na **połowie** powyższej średniej.

Na łodzi żaglowej test *kierowania łodzią* wykonuje postać trzymająca ster, zaś na łodzi wiosłowej czyni to wioślarz o najwyższej średniej **Inteligencji** i **Inicjatywy**.

Postać posiadająca *wiedzę o rzekach* dodaje 10 do wszystkich testów *kierowania łodzią*, ale tylko wtedy, gdy znajduje się na rzece lub kanale.

Wyszkoleni bohaterowie bez żadnych problemów mogą kierować statkiem przez większość czasu, dlatego test *kierowania łodzią* powinni wykonywać tylko wtedy, gdy zmuszają ich do tego specyficzne zdarzenia lub spotkania.

Nie wyszkoleni bohaterowie muszą wykonywać test *kierowania łodzią* na początku każdego dnia podróży. Jeśli wynik rzutu będzie pozytywny, odległość, jaką danego dnia przebędzie łódź, nie zmieni się. Jeżeli zaś test nie powiedzie się o 50 lub mniej procent, odległość ta zmniejszy się o jedną czwartą. Kiedy wynik rzutu przekroczy wymaganą liczbę o więcej niż 50 procent, bohaterowie pokonają trasę o połowę krótszą niż normalnie.

Warunki pogodowe

Jedynym aspektem pogody, który poważnie wpływa na podróżowanie rzeką, jest wiatr. Na początku wędrówki wykonaj rzut w *Tabeli wiatru*, aby określić jego siłę i kierunek. Następnie każdego ranka, w południe, wieczorem i o północy rzuć K6. Wynik 1 oznacza, że wiatr zmienił się o jeden stopień, a ponadto istnieje taka sama szansa (również rzut K6), że będzie silniejszy lub słabszy. *Cisza* zmienić się może tylko w *lekki* wiatr, a *bardzo silne* wiatry – wyłącznie w *silne*. Jeśli chcesz, ostrzeż graczy przed zmianą wiatru, opisując zbierające się lub rozwiewane chmury, uginające się drzewa i tym podobne. Dzięki temu bohaterowie, jeśli uznają to za stosowne, będą mogli się odpowiednio przygotować. Wiatry zmieniają się stopniowo, a więc drużyna rzadko stawać będzie w obliczu niezapowiedzianej zmiany pogody.

Tabela Wiatru podaje wpływ siły i kierunku wiatru na szybkość łodzi.

TABELA WIATRU

Siła (K6)	Kierunek (K8) 1-2 z wiatrem	3-6 wiatr boczny	7-8 pod wiatr
1. Cisza	D	D	D
2-3. Słaby	+5%	–	-5%
4. Umiarkowany	+10%	+5%†	-10%
5. Silny	+20%	+10%†	-20%
6. Bardzo silny	+25%*	–	-25%*

Objaśnienia

Boczne wiatry mają taką samą szansę wiania z lewej, jak i z prawej burty.

D Łódź będzie dryfować z prądem rzeki, poruszając się z szybkością zmniejszoną do 25%; testy *kierowania łodzią* są wykonywane z ujemnym modyfikatorem 10%.

Podane w tabeli zwiększenie szybkości możliwe jest tylko przy halsowaniu, do którego potrzebny jest udany test *kierowania łodzią*.

* Należy wykonać test *kierowania łodzią*. Jeżeli będzie udany, bohaterowie zapobiegną uszkodzeniom żagli oraz takielunku. Jeśli test się nie powiedzie, nastąpi wydarzenie, które należy traktować jak krytyczne trafienie w takielunek (patrz dalej). Łódź dryfuje swobodnie z prędkością zmniejszona do jednej czwartej, zmodyfikowaną siłą i kierunkiem wiatru. Do testów *kierowania łodzią*, wykonywanych przez bohaterów pragnących zachować sterowność, stosowane są ujemne modyfikatory -25%.

† Udany test *kierowania łodzią* jest niezbędny, by zapobiec przewróceniu się statku. Jeśli test się nie powiedzie, takielunek i żagle zostają zerwane, a sama łódź prędko zacznie nabierać wody.

Test *kierowania łodzią* można ponawiać co turę, jednak za każdy negatywny wynik rzutu otrzymuje się kumulatywny, ujemny modyfikator -5%. Łódź, jeśli nie zostanie postawiona, tonie po upływie tylu tur (minut), ile wynosi jej **Wt**x10.

Uszkodzenia łodzi

Pod względem uszkodzeń łodzie należy traktować tak jak ludzi. Każda łódź ma **Wytrzymałość**, która modyfikuje otrzymane „obrażenia", oraz **Żywotność**, pokazującą jak wiele uszkodzeń łajba może znieść (str. ii – iii).

Miejsce trafienia ustalane jest przy pomocy tabeli podanej na stronie 291 podręcznika **Warhammera**.

Jeśli sobie życzysz, możesz użyć podanego niżej, bardziej szczegółowego systemu ustalania miejsca trafienia. Odwróć kolejność cyfr liczby wyrzuconej na kostce ataku (**WFRP**, str. 118) lub też wykonaj osobny rzut K100. Następnie skonsultuj się z tą oto tabelą:

TABELA MIEJSCA TRAFIENIA W ŁÓDŹ

K100	Łódź wiosłowa	Łódź żaglowa
01-30	Załoga	Załoga
31-50	Wiosła	Ster
31-50	Załoga	Takielunek
61-80	Kadłub	Kadłub
81-00	Kadłub	Nadbudówka

Powinieneś modyfikować wyniki rzutów w zależności od kierunku ataku. Na przykład, uderzenie od strony dziobu nie uszkodzi steru.

Załoga oznacza, że trafiony został członek załogi, który nie schował się pod pokładem. Wynik takiego trafienia należy określić tak, jak w przypadku zwyczajnej walki. Jeśli wszyscy członkowie załogi są ukryci, nastąpiło trafienie w kadłub lub nadbudówkę – zależy to tylko od ciebie. Na otwartej łodzi (na przykład wiosłowej) trafienie w załogę oznacza raczej uderzenie w ładunek niż w jakiegoś marynarza. Konsekwencje takiego ataku zależą od rodzaju ładunku.

Rezultaty pozostałych trafień określane są przy użyciu **Wt** i **Żyw** łodzi oraz bohaterów. Wykonuje się rzut K6, do wyniku dodaje **Siłę** ataku, a następnie od wyniku odejmuje **Żywotność.** Jeśli otrzyma się liczbę dodatnią, odejmuje się ją od **Żywotności** łodzi, jeśli nie, atak nie powoduje żadnych uszkodzeń. Kiedy **Żyw** statku spadnie poniżej zera, następuje *trafienie krytyczne*, którego efekty zależne są od miejsca trafienia (opisano je poniżej). W przypadku łodzi istnieje tylko jeden typ *trafień krytycznych* – w przeciwieństwie do bohaterów nie rozpatrujemy trafień krytycznych +1 lub +2.

KRYTYCZNE TRAFIENIA W ŁÓDŹ

Rezultaty trafień krytycznych w łódź są następujące:

Takielunek

Zerwany żagiel rwie i plącze liny. Wszyscy na pokładzie muszą wykonać test **Inicjatywy** lub otrzymają jedno trafienie (o **S**0; modyfikowane przez **Wt** i zbroję) spadającymi elementami takielunku. Łódź może tylko dryfować.

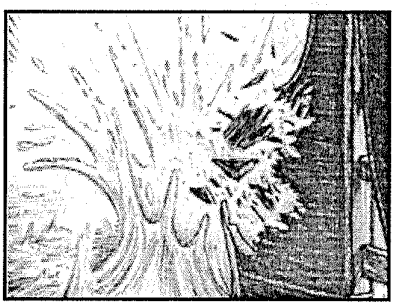
Wiosła

Wiosła zostają zgruchotane, a rozpryskujące się drzazgi zadają wioślarzom jedno trafienie o **S**0 (modyfikowane przez zbroję i **Wt**). Łódź może tylko dryfować.



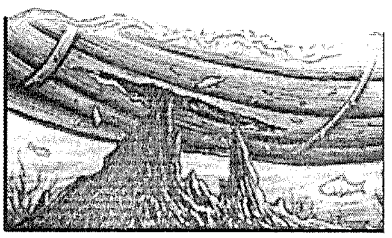
Ster

Ster zostaje złamany, a rozpryskujące się drzazgi zadają sternikowi trafienie o **S**0 (modyfikowane przez zbroję i **Wt**). Łódź może tylko dryfować.



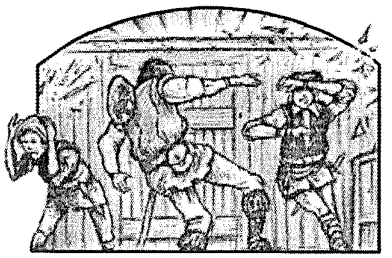
Kadłub

Łódź zostaje przedziurawiona i zaczyna nabierać wody. Zatonie po upływie tylu tur (minut), ile wynosi jej **Wt**x10. Woda może zniszczyć ewentualny ładunek.



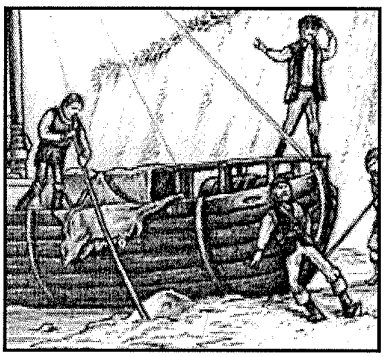
Nadbudówka

Kabina (jeśli takowa istnieje) zostaje trafiona i wszystkie znajdujące się wewnątrz niej osoby muszą wykonać test **Inicjatywy** lub rozpryskujące się drzazgi zadadzą im jedno trafienie o **S**0 (modyfikowane przez **Wt** i zbroje).



Mielizna

Zdarzyć się może, że łódź trafi na mieliznę. Wówczas kadłub otrzymuje pięć punktów uszkodzeń, a statek bardzo gwałtownie zatrzymuje się i pozostanie na mieliźnie, póki nie zepchnie się go z powrotem na głębsze wody. Chcąc zepchnąć z mielizny obciążoną ładunkiem łódź rzeczną, należy podziałać na nią łączną **Siłą** wynoszącą 50 punktów. Pomóc w tym mogą zarówno bohaterowie, jak i zwierzęta pociągowe, pod warunkiem, że znajdzie się wystarczająco dużo lin i – naturalnie – gdy pracujący nie będą obciążeni plecakami, ciężkimi zbrojami itp. Możesz użyć szczegółowych reguł dotyczących obciążenia. W takim przypadku przyjmij, że praca potrzebna do przeciągnięcia łodzi odpowiada tej, którą wykonuje się przy dźwiganiu 5000 punktów obciążenia. Jednocześnie weź również pod uwagę wszystko, co mają na sobie bohaterowie. Pamiętaj jednak, że cała ta procedura spowolni grę.



Przedziurawienie

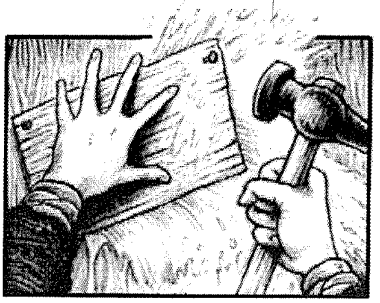
Przedziurawiona łódź, której nikt nie będzie próbował naprawić (patrz dalej), zatonie po upływie tylu tur (minut), ile wynosi jej **Wt**x10. Wodę z przeciekającego statku można wylać w tyle tur, ile wynosi podwojona liczba tur, podczas których łajba nabierała wody (pamiętaj, że potrzeba do tego wiader). Na przykład, jeśli od przedziurawienia łodzi do jej załatania minęły 3 tury, wylanie wody zajmie 6 tur. Tonący statek traci 1% szybkości za każdą turę nabierania wody. Jeśli ładunek znajduje się poniżej linii zanurzenia, traci K10% ze swej wartości na rundę, aż do zaczopowania dziury i wylania wody.

Alternatywne uszkodzenia

Do określania uszkodzeń i miejsc trafienia można użyć bardziej złożonego systemu. W tym celu podziel kadłub łodzi na ośmiometrowe sekcje, podobne do części budynków (**WFRP**, str. 77). Musisz również opracować własną kartę umiejscawiania trafień. Ponadto każda część kadłuba posiada **Żyw** równą całkowitej **Żyw** łodzi podzielonej przez liczbę sekcji (minimalna **Żyw** wynosi 10). Kiedy jedna z sekcji otrzyma ujemne uszkodzenia, następuje trafienie krytyczne (w sposób opisany wyżej).

Naprawa łodzi

Uszkodzoną łódź można naprawić przeprowadzając zakończony powodzeniem test *budowy*, pod warunkiem, że dostępne są odpowiednie narzędzia i materiały (drewno, smoła, pakuły, brezent itp.).
Osoby posiadające umiejętność *szkutnictwo*, podczas testu *budowy* dodają 20% do swojego rzutu.
Uszkodzenia kadłuba można usunąć tylko wtedy, gdy łódź znajduje się w suchym doku. Niektóre śluzy mają małe warsztaty z suchym dokiem i innymi udogodnieniami, w których pechowi żeglarze mogą zreperować swe statki. Na najbardziej uczęszczanych szlakach, czasem rezyduje również szkutnik (BN rzemieślnik, posiadający umiejętności *szkutnictwo* i *stolarstwo*), który zreperuje łódź za opłatą wynoszącą K10 ZK za każdy odzyskany punkt **Żyw**. Udany test przywraca łodzi K10 **Żyw**, a praca zabiera K4 godziny.
Prowizoryczne naprawy (np. zapchanie dziury pakułami) można wykonać bez umieszczania łodzi w suchym doku, jednak z powodu ciężkich warunków pracy, test *budowy* należy zmodyfikować o -20%. Jeśli rzut będzie udany, po godzinie naprawy łódź odzyska K6 punktów **Żyw**. W takim przypadku podczas podróży należy co godzinę wykonywać test **Wytrzymałości** łodzi. Każde niepowodzenie oznacza utratę jednego punktu **Żyw**, co symbolizuje rozpadanie się prowizorycznych zabezpieczeń. Możesz zarządzić wykonywanie dodatkowych testów **Wt** wtedy, gdy łódź otrzymuje dalsze uszkodzenia lub kiedy załoga pragnie wykonać skomplikowany manewr (innymi słowy wtedy, gdy sternik musi wykonać test *kierowania łodzią*). Odzwierciedli to ryzyko wypadnięcia pakuł pod wpływem ciśnienia wody.



Poniższych tabel można używać do określania spotkań na rzecznych szlakach Imperium. W zależności od swego życzenia, wylosuj jedno lub wybierz je z Tabeli 2.

Tabela 1. Częstotliwość spotkań

Czas	Obszar	Sprawdzaj co...	Szansa spotkania
Dzień	Gęsto zaludniony	3 godziny	20%
	Słabo zaludniony	6 godzin	10%
Noc	Gęsto zaludniony	6 godzin	15%
	Słabo zaludniony	12 godzin	5%

Gęsto zaludnione obszary to te, które znajdują się w promieniu 15 kilometrów od jakiejś miejscowości (7,5 km na obszarach zalesionych) oraz wzdłuż brzegów kanału Weissbruckiego; **słabo zaludnione** to wszystkie pozostałe. Poniższa tabela zaznajomi cię z szansami rzecznych spotkań, w zależności od pory i okoliczności. Nie trzymaj się jej jednak niewolniczo i nie wahaj się samodzielnie decydować o tym, kiedy i gdzie mieć będzie miejsce spotkanie.

Tabela 2. Tabela Spotkań

Dzień		Noc		Spotkanie
Gęsto zaludniony	Słabo zaludniony	Gęsto zaludniony	Słabo zaludniony	
Łodzie				
01-30	01-20	01-10	01-05	Łódź rybacka
31-35	21-25	11-15	06-10	Cyganie
36-50	26-35	16-20	11-15	Łódź pasażerska
51	36-40	21-35	16-35	Piraci
52-55	41-50	36-45	36-50	Straż rzeczna
56-57	51-52	46-50	51	Łódź cyrkowa
58-59	53-55	51-60	52-65	Przemytnicy
60-94	56-94	61-94	66-94	Łódź handlowa
95	95	95	95	Opuszczona łódź
Niebezpieczeństwo				
96-98	96-98	96-98	96-98	Przeszkoda
99-00	99-00	99-00	99-00	Skały/Płycizna*

* Jeśli wylosujesz takie niebezpieczne miejsce, zaznacz je na swojej mapie. Nocą piraci mogą wykorzystywać skały i płycizny do unieruchamiania i rozbijania łodzi, co ułatwia im później przejęcie ładunku.

Zapobieganie zderzeniom

Bohaterowie, którzy nie posiadają umiejętności ułatwiających pływanie łodzią (przede wszystkim *wiosłowania* i *żeglowania*), mogą wpaść w tarapaty wtedy, gdy napotkają inny statek. Zawsze należy wykonać wówczas test *kierowania łodzią*, którego niepowodzenie oznacza, że łódź drużyny zamiast oddalać się, zbliża się do przepływającego obok statku. Chcąc odzyskać nad nią kontrolę, trzeba wykonać powtórny test *kierowania łodzią*. Jeśli on także się nie powiedzie, łódź uderzy w mijający ją statek (zadając sobie i jemu jedno trafienie w kadłub o **S**5) lub też o brzeg (co spowoduje trafienie o **S**3 w statek bohaterów; ponadto istnieje 20% szans wpadnięcia na mieliznę).



DŁUGOTRWAŁE SPOTKANIA

Na następnych stronach znajdziesz kilka pomysłów, które pozwolą ci rozwinąć podane w tabeli spotkania. Dzięki temu staną się one samodzielnymi, pełnoprawnymi elementami fabuły. Z powodu braku miejsca, pomysły zaprezentowano w bardzo zwięzłej formie i musisz włożyć w nie trochę pracy, zanim będą gotowe do poprowadzenia. Jako przykład tego, co możesz osiągnąć, posłuży jeden z pomysłów, rozwinięty w krótką, gotową do prowadzenia przygodę, noszącą tytuł *Maria Borger*.

MARIA BORGER

To wydarzenie podane w skróconej formie wygląda mniej więcej tak:

Wampir: Bohaterowie natykają się na płynącą bardzo wolno łódź handlową ze zwiniętymi żaglami. Dwóch z czterech członków załogi leży w kojach i wygląda na skrajnie wyczerpanych. Jeden z nich ma na szyi dwie małe ranki, jednakże nie sposób określić ich pochodzenia. Podczas ostatniego postoju łódź zabrała pilny ładunek – skrzynię, w której znajdują się dwie trumny (o czym nie wie załoga). Jedną z nich zajmuje wampir, który w trakcie podróży żywi się krwią załogi (czyni to głównie w swej niematerialnej formie). Stwór szuka nowych terenów łowieckich. Kapitan łodzi ma zapłacić w porcie docelowym za przechowanie skrzyń w magazynie. Stąd wampir będzie prowadził poszukiwania odpowiedniego schronienia, do którego przeniesie się, gdy tylko je znajdzie.

To spotkanie winno mieć miejsce za dnia. Jeżeli bohaterowie domyślą się prawdy, mogą zniszczyć wampira wrzucając go do rzeki, przebijając osinowym kołkiem lub też stosując inne metody.

Jeśli poświęcisz tej idei trochę pracy, przemieni się ona w gotowe do rozegrania zdarzenie, na przykład takie:

Maria Borger

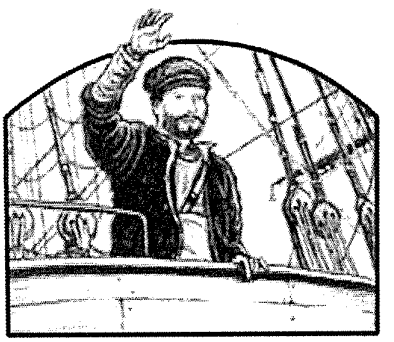
To zdarzenie może mieć miejsce w dowolnym momencie podczas wędrówek bohaterów po wodnych szlakach Imperium. Wydarzenie jest rozwinięciem spotkania *Łódź handlowa*, ale można je potraktować jako samodzielny epizod.

Łódź

Maria Borger to mała łódź handlowa, tego samego rodzaju co *Berebeli* (patrz **Wewnętrzny Wróg**). Jej właścicielem jest Berhartd Dampfer – mało znaczący i niezależny armator, kursujący regularnie między dwoma miastami, które musisz wybrać w zależności od aktualnego miejsca pobytu drużyny. W skład załogi wchodzi sam posiadacz łajby, jego dwaj synowie – Reiner i Karl – oraz Hans Vollrat, wynajęty pomocnik i przyjaciel rodziny. Podczas tego epizodu możesz wykorzystać mapy zamieszczone w **Wewnętrznym Wrogu**.

Niesamowite zdarzenia

Kiedy łódź bohaterów będzie przepływać obok *Marii Borger*, Bernhardt zawoła: – Hej! Mam na pokładzie dwóch chorych ludzi. Czy jest wśród was ktoś, kto może im pomóc?



Jeżeli łódź drużyny zatrzyma się, bohaterowie mogą porozmawiać z Bernhardtem lub wejść na pokład *Marii Borger*, Bernhardt przedstawi siebie i załogę, a potem zaprowadzi bohaterów pod pokład. Hans i Karl leżą na swych kojach, zbyt słabi, by się poruszać. Obaj są wyczerpani i śmiertelnie bladzi, a ich twarze pokrywają krople potu.

– Hans i Reiner zachorowali przedostatniej nocy – mówi właściciel Marii Borger. – Znaleźliśmy ich w tym stanie wczoraj rano. Ze mną i Karlem na razie wszystko w porządku, nie wiemy jednak co jest z nimi, i czy nie jest to przypadkiem zaraźliwe.

Hansa i Reinera z pewnością obejrzy ktoś, kto posiada umiejętność *leczenie chorób*. Nie będzie on jednak mógł stwierdzić, jak pomóc chorym. Umiejętność *leczenia ran* pomoże Hansowi wyzdrowieć w zwykły sposób (patrz **WFRP**, str. 130). Badający młodzieńca bohater dostrzeże na jego szyi dwie małe ranki. Jeżeli zwróci się na to uwagę Bernhardta, ten powie:

– To dziwne. Nie widziałem wczoraj tych ran, choć już wówczas było z nim źle. Pewnie to szczur lub coś w tym rodzaju. Gryzonie to poważny problem, kiedy przewozi się zboże. Wszędzie się rozłażą, są odważne i bezczelne. Chodzą za tobą, jakby ciebie śledziły. – W tym momencie Hans zacznie cicho jęczeć i Bernhardt podejdzie do niego, chcąc mu pomóc. – Wyzdrowiejesz – powie. – Musisz tylko odpocząć. – Następnie Bernhardt odwróci się do bohaterów i stwierdzi: – Powinien dojść do siebie. Przecież nie ma żadnych objawów choroby... Ani śladu gorączki. Głowę ma zimną jak lód. Nic z tego nie rozumiem.

Hans prawie cały czas coś mówi, jednak bardzo niewyraźnie. Przysłuchując się mu uważnie można zrozumieć tylko kilka słów: – Z daleka... trzymajcie go z daleka... te oczy... Jest mi zimno, tak zimno... nie pozwólcie mu mnie dotknąć... nie... nie...

Test *obserwacji* pozwoli dostrzec mały wisiorek leżący na podłodze pod łóżkiem Hansa. Wykonany jest ze srebra i ma kształt głowy łosia – symbolu boga Taala.

– To Hansa – powie Bernhardt, widząc znalezisko. Słysząc to młodzieniec podniesie się na koi i sięgnie ręką w stronę wisiorka, po czym znów opadnie na pościel.

– Mój – szepcze. – Daj mi to... daj... weź to ode mnie... on uczynił mnie... on uczynił mnie... weź to ode mnie... – jego szept staje się zupełnie niezrozumiały.

Bernhardt zacznie sobie rwać włosy z głowy ze zmartwienia, gdy bohaterowie stwierdzą, że nie potrafią pomóc.

– Znalazłem się w ciężkiej sytuacji – mówi. – Wziąłem specjalny ładunek i powinienem go dostarczyć pojutrze. Jest to możliwe, ale tylko wtedy, gdy ja i Reiner będziemy zajmować się łodzią. Zapytany o ów specjalny ładunek wyjaśni, że dwa dni temu, kiedy ładował łódź, wziął udział w dużej operacji handlowej. Ponieważ żaden z kupieckich statków nie płynął we właściwym kierunku, po niemal podwójnym podbiciu ceny Bernhardt zgodził się wziąć pewien dodatkowy ładunek. Miał nadzieję, że kupcy zapewnią mu jeszcze kilka innych tego rodzaju okazji, dzięki którym zarobi.

Ładunek

Specjalny ładunek to pojedyncza skrzynia o wielkości około trzech metrów kwadratowych i głębokości ponad metra. Wieko paki przybito, a na jego krawędzi założono dużą, ołowianą plombę z odciśniętym herbem. Bohater, który posiada umiejętność *heraldyka* i który wykona udany test **Inteligencji**, rozpozna, że symbol ten należy do wymarłej w czasie Wieku Trzech Cesarzy rodziny Orloków.

Skrzynię należy dostarczyć do leżącego po drodze miasta i złożyć w magazynie (tak uzgodniono z przewoźnikiem) nazwisko grafa Orloka. Poza skrzynią Bernhardt otrzymał pieniądze – 50 ZK za przewóz i 25 ZK na opłacenie magazynu.

Kapitan nie pozwoli bohaterom otworzyć skrzyni, ale przekona go udany test **CP**. Wewnątrz paki są dwie trumny. W jednej z nich nie ma niczego, poza warstewką ziemi, zaś w drugiej leży ciało, odziane w strój, który wyszedł z mody przed trzema stuleciami, ale który wygląda na nowy. Z kącika ust mieszkańca trumny spływa kropla świeżej krwi.

Maria Borger wiezie wampira, ostatniego członka wymarłego rodu Orloków. Wampir zdecydował się poszukać nowych terenów łowieckich. Zamknął obie trumny w skrzyni, załatwił załadunek, a następnie *eterycznie* wszedł do jednej z nich. Po dotarciu do celu podróży zamierzał nocą znaleźć sobie nową kryjówkę, a następnie przetransportować tam skrzynię. Podczas podróży wysysał dwóch przewoźników,

Bohaterowie Niezależni

Bernhardt Dampfer – kapitan Marii Borger Wiek: 43

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	25	3	3	9	40	2	29	29	29	39	29	29



Umiejętności: *szkutnictwo; mocna głowa; rybactwo; wyczucie kierunku; wiedza o rzekach; wiosłowanie; żeglarstwo; gawędziarstwo; bijatyka; pływanie.*

Przedmioty: łódź – Maria Borger, sakiewka z 5 ZK, 17/6; skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona); miecz; kusza z 20 bełtami (zasięg 32/64/300, **SE** 4, ład. 1).

Reiner i Karl Dampferowie oraz Hans Vollrat – członkowie załogi Wiek: 21, 23 i 30

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	25	3*	3	9*	40	1	29	29	29	29	29	29



Umiejętności: *szkutnictwo; rybactwo; wyczucie kierunku; wiedza o rzekach; wiosłowanie; pływanie.*

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona); miecz; kusza z 20 bełtami (zasięg 32/64/30; **SE** 4, ład. 1); sakiewka z 1K3 ZK, 2K10 szylingów

*Karl i Hans mają obecnie tylko 1 punkt **S**, ponadto Hans ma 0 punktów **Żyw**.

Graf Orlok – wampir

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	63	55	6	6	22	60	4	49	49	49	49	49	49



Punkty Magii: 30 (maksymalnie 42).

Zasady specjalne: patrz **WFRP**, str. 251. Jeśli okaże się to konieczne, MG może określić czary – ale podczas przygody raczej nie powinna zajść taka potrzeba.



aby zachować siły. Pierwszej nocy zaatakował ich *eterycznie*, ale drugiej miał już tak mało Punktów Magii, że musiał się zmaterializować i zaatakował Hansa fizycznie. Oszczędził Bernhardta i Reinera, żeby mogli zajmować się łodzią. Bohaterowie mogą rozprawić się z wampirem na wiele sposobów. Mogą wynieść skrzynię na brzeg i spalić ją, niszcząc wampira poprzez kremację. Mogą też wynieść ją na pokład i pozwolić, aby ożywieńca spaliło światło słońca. Mogą również wrzucić ciało do bieżącej wody lub przybić do brzegu i poszukać tam osinowych kołków (wymagany jest test **Inteligencji**, Rangerzy +10, osoby posiadające umiejętność *zielarstwo* +10) po czym przebić serce wampira i spalić go. Mogą w końcu zapieczętować trumnę i/lub skrzynię główkami czosnku, dzięki czemu wampir będzie w niej uwięziony przez resztę podróży. Bernhardt jest na tyle inteligentny, że zdecyduje się pozostawić ciało wampira nienaruszone. Wyjaśni, że gdy przybędzie do celu, zapytają go o losy ładunku. Oszczędzi sobie więc wielu kłopotów, jeśli będzie mógł udowodnić, że był nim wampir.

Zakończenie przygody

Kiedy wampir zostanie zniszczony, Hans i Karl odzyskają utraconą **Siłę** i **Żywotność** według zwyczajnych reguł (**WFRP**, str. 130, 253). Jeśli chcesz, władze najbliższego miasta mogą za zniszczenie wampira dać Bernhardtowi i bohaterom nagrodę pieniężną. Świątynie Morra płacą zwyczajowo 25 ZK za informację pomocną w pokonaniu ożywieńca lub nekromanty, a pieniądze te rozdzielane są przez lokalny Cech Grabarzy.
Jeśli bohaterowie nie otworzą skrzyni, *Maria Borger* będzie dalej płynąć ku celowi podróży. Hans i Karl, w miarę wysysania przez wampira, będą coraz słabsi i mogą zostać zmuszeni do zaatakowania Bernhardta i Reinera, chyba że łódź będzie już blisko portu. Wampir co noc musi wyssać 16 **S** i **Żyw**, aby zachować swą pulę Punktów Magii. Członkowie załogi nie mogą odzyskiwać straconych punktów tak szybko, aby żywić go przez całą długą podróż. Jeśli *załoga Marii Borger* zatrzyma się na noc w nadbrzeżnej gospodzie, wampir będzie wolał wyssać jej gości, niż dalej żerować na członkach załogi. Do bohaterów dojść mogą wieści o mającej miejsce wzdłuż rzeki serii nagłych zachorowań i ataków przypisywanych wampirowi. Kulminacją tych tajemniczych wydarzeń będzie odnalezienie *Marii Borger* zadokowanej w porcie docelowym. Wszyscy członkowie załogi statku będą pozbawieni krwi. W takich okolicznościach drużyna może postanowić odnaleźć wampira. Wielu ludzi będzie pamiętać skrzynię złożoną w magazynie, ale kiedy poszukiwacze przygód spróbują ją znaleźć, nie będzie jej tam. W ciągu najbliższych kilku miesięcy drużyna może usłyszeć pogłoski o panującej w mieście zarazie.
Jeżeli bohaterowie doprowadzą przygodę do szczęśliwego końca, powinni otrzymać 20-25 Punktów Doświadczenia plus zwyczajowe dodatki za dobre pomysły i odgrywanie postaci.

SPOTKANIA Z ŁODZIAMI

Opisywanie spotkań

Poniżej znajdziesz kilka pomysłów odnoszących się do zdarzeń zamieszczonych w *Tabeli spotkań*. Dokładny opis każdej występującej w wydarzeniu łodzi znajdziesz na stronach (i)-(iv).

Łódź rybacka

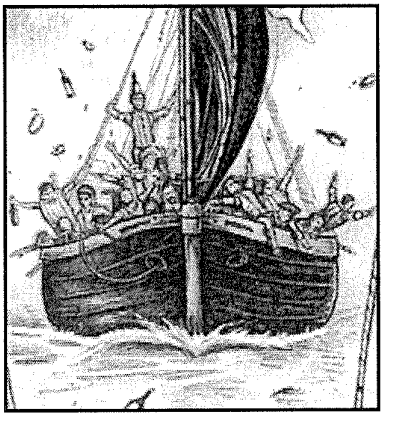
Potwór: Podczas gdy statek bohaterów mija łódź, rybak łapie wodnego potwora, na przykład gigantyczną rybę, bagiennego czerwia (**WFRP**, str. 237) albo ośmiornicę bagienną (**WFRP**, str. 241). Złapany stwór z nie znanych przyczyn wpłynął do rzeki. Bohaterowie powinni udzielić rybakowi pomocy, zanim jego łódź zostanie zniszczona.

Cyganie

Szczęśliwy Biały Wrzos: Cyganie ostrzegą bohaterów przed znajdującym się przed nimi tajemniczym wirem lub straszliwym potworem i zaoferują amulet, który może uchronić ich przed tym niebezpieczeństwem. Zażądają zań 5 ZK, ale wezmą niemal każdą sumę. „Amulet" to tylko kilka ziół owiniętych dookoła końskim włosiem. Zależnie od twego życzenia, niebezpieczeństwo może być prawdziwe lub nie. Jednak bez względu na tę decyzję, amulet jest fałszywy.

Łódź pasażerska

Rozbawiona kompania: Łódź jest po brzegi wypełniona młodymi szlachcicami, bawiącymi się na tygodniowym, rzecznym przyjęciu. Niemal wszyscy są pijani jak bele i mogą zabawiać się w bardzo wyrafinowany sposób, na przykład wrzucając pastuchów do wody i sprawdzając, jak długo unoszą się na powierzchni, bądź też taranując inne łodzie i w ten sposób ustalając, kto pierwszy ustąpi z drogi (żeby uniknąć zderzenia, postacie stojące u steru muszą wykonać udany test *kierowania łodzią*). Kilku szlachciców może przeskoczyć na łódź bohaterów i spróbować przetrząsnąć ją w poszukiwaniu alkoholu. Jeśli drużyna stawi opór, rozpocznie się bijatyka. Po kilku minutach zjawi się Straż Rzeczna (str. iii), zaniepokojona skargami innych osób podróżujących rzeką. Żołnierze będą starali się wyjść z tej trudnej sytuacji oferując szlachcicom eskortę do najbliższego miasta, dzięki czemu rozwydrzona młodzież uniknie kłopotów. Pamiętaj, że wysoko urodzeni są bogatsi i bardziej wpływowi niż bohaterowie, więc jest mało prawdopodobne, by straż wzięła stronę drużyny. Żołnierze udadzą, że aresztują poszukiwaczy przygód (co powinno nieco zaniepokoić bohaterów), ale wypuszczą ich, gdy ci zapłacą symboliczną grzywnę lub gdy tylko łódź szlachciców zniknie z pola widzenia. Niestety, bohaterowie nie odzyskają niczego, co skradli wysoko urodzeni. Co więcej, drużyna nie otrzyma również żadnej rekompensaty za ewentualne szkody.



Piraci

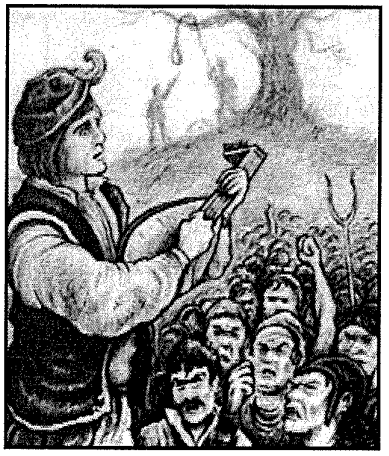
Atak: Bohaterowie spotykają opuszczoną łódź (patrz dalej *Opuszczona łódź*), dryfującą w dół rzeki. Kiedy będą ją mijać, z pokładu poderwie się nagle kilku piratów (K4, jeśli chcesz określić to losowo), którzy przy pomocy haków i lin połączą burty obu statków. Pozostali bandyci zasypią drużynę gradem strzał i bełtów. Znajdujący się na pokładzie bohaterowie, którzy chcą uniknąć pocisków, muszą wykonać test **Inicjatywy**. Jeśli będzie on udany, poszukiwacz przygód schowa się za okrężnicą. Połączenie obu łodzi zajmie całą turę (6 rund). Bohaterowie zdołają uciec, jeżeli w tym czasie przetną liny, z których każda ma **Wt** 3, **Żyw** 5. Warto pamiętać, że osoba, która tnie liny, jest wystawiona na strzały piratów.
Za każdym razem, gdy jeden z przeciwników zostanie zabity lub poważnie zraniony (jego **Żyw** zmniejszy się do 0) lub gdy bohaterowie użyją przeciw nim magii, piraci muszą wykonać test **CP**. Jeżeli jego wynik będzie negatywny, przerwą atak. Kiedy zginie lub zostanie poważnie ranna ponad jedna czwarta bandy, piraci zrejterują bez względu na wyniki testów. Jeśli bohaterowie nie odeprą przeciwników lub odpowiednio wcześnie nie przetną lin trzymających haki, połowa ocalałych napastników przystąpi do abordażu. Za każdym razem, gdy jeden z piratów zostanie zabity lub poważnie ranny, albo gdy użyje się przeciw nim magii, wszyscy członkowie bandy muszą ponownie wykonać test **CP**. I tym razem napastnicy wycofają się z walki, jeżeli wynik testu będzie negatywny. Uciekną automatycznie, jeżeli zginie lub zostanie poważnie ranna ponad jedna czwarta podstawowego składu bandy.

Straż rzeczna

Rutynowa kontrola: Łódź bohaterów zostaje zatrzymana i zrewidowana przez patrol Straży Rzecznej, szukający zbiegłego więźnia lub przemycanych dóbr. Podczas gdy strażnicy będą wykonywać swoją pracę, drużyna przeżyje kilka nieprzyjemnych chwil. Będzie to szczególnie niemiłe wydarzenie dla bohaterów, którzy coś przemycają. Kontrabanda zostanie skonfiskowana, a Straż Rzeczna natychmiast wyegzekwuje także grzywnę w wysokości połowy wartości nielegalnego ładunku. Oczywiście żołnierze będą zaskoczeni widokiem uzbrojonej po zęby grupy podróżującej po Imperium. Dlatego też strażnicy dokładnie wypytają bohaterów o ich plany i zamierzenia. Dość sceptycznie podejdą do historii o czcicielach Chaosu, więc poszukiwacze przygód powinni opowiedzieć im jakąś bardziej przekonującą historię. Musisz zadbać o to, by spotkanie nie zakończyło się walką. Niech członkowie grupy będą pewni, że jest ich mniej niż żołnierzy i że są gorzej uzbrojeni. Bohaterowie muszą mieć również pewność, że agresywne zachowanie może doprowadzi do zupełnej klęski. Po kilkugodzinnej rewizji straż puści drużynę wolno.

Łódź cyrkowa

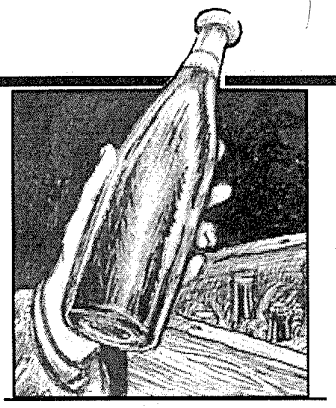
Ucieczka: Bohaterowie spotykają łódź cyrkową, która kilka godzin temu opuściła odwiedzane wcześniej miasto. Statek zatrzymała właśnie Straż Rzeczna, która poddaje go dokładnym oględzinom w poszukiwaniu zaginionej córki burmistrza, Hanny Hochburger. Dziewczynka doszła do wniosku, że bycie cyrkowcem jest znacznie ciekawsze od życia w małym miasteczku i tuż przed odpłynięciem łodzi skryła się na jej pokładzie, a komedianci jeszcze nie odkryli jej obecności. Hanna wślizgnie się do wody i, niewidoczna dla bohaterów, będzie w niej pływać póki patrol Straży Rzecznej nie oddali się. Udany test *obserwacji* pozwoli zauważyć, jak niewidziana przez cyrkowców dziewczyna wraca ponowne na statek. Na nieszczęście dla Hanny i drużyny patrol zatrzyma i przeszuka także łódź bohaterów. Jeśli strażnicy znajdą dziewczynę ta, chcąc uniknąć kłopotów, jakie czekałyby ją po powrocie do domu, opowie zmyśloną historyjkę o porwaniu przez komediantów. Wpędzi to cyrkowców w niezłe tarapaty, chyba że drużyna zmusi Hannę do wyznania prawdy.
Stare rany: Bohaterowie przybywają do miasteczka lub wioski, w której przycumowana jest łódź cyrkowa. Artyści właśnie wystawiają przedstawienie, kiedy nagle ich statek otacza gromada wściekłych wieśniaków, pragnących zlinczować jednego z komediantów. Przyczyn takiego zachowania może być kilka. Na przykład, na pokładzie znajduje się szuler lub bentlarz, który kiedyś do cna ograł mieszkańca tej miejscowości. Mogło się również zdarzyć i tak, że mieszkająca tu dziewczyna stwierdziła, że ojcem jej nieślubnego dziecka jest jeden z cyrkowców. Bohaterowie z pewnością rozpoznają komediantów – widzieli ich już przy okazji wcześniejszego spotkania lub podczas Schaffenfest (patrz **Cienie nad Bögenhafen**). Szulerem może być Phillipe Descartes, który pojawia się w przygodzie **Wewnętrzny wróg** (str. 42). Władze miasta – jeśli takowe istnieją – nie kiwną palcem, aby zapobiec linczowi.



Bohaterowie, wykorzystując *krasomówstwo* (lub zbliżoną umiejętność), mogą spróbować doprowadzić do bezkrwawego rozwiązania sprawy. Z drugiej strony, jeśli żywią jakąś urazę do nieszczęsnego komedianta, mogą przyglądać się wszystkiemu z satysfakcją. Jeżeli jednak uratują cyrkowca, zyskają w nim przyjaciela na całe życie, który pomoże im w przyszłości.

Przemytnicy

Przestępstwo współpracy: Bohaterowie spotykają statek, wyglądający na normalną łódź handlową, której załoga z chęcią spędzi kilka chwil plotkując i omawiając warunki panujące na rzece. Tymczasem, w polu widzenia pojawi się Straż Rzeczna i „handlarze" natychmiast odpłyną na pełnych żaglach, a że są znacznie szybsi od patrolu, szybko znikną za zakrętem rzeki. Na nieszczęście dla poszukiwaczy przygód, żołnierze zmuszą ich do przybicia do brzegu. Następnie strażnicy dokładnie przepytają bohaterów, starając się dowiedzieć, co łączy ich ze znanym gangiem przemytników. Przy okazji żołnierze przeszukają łódź drużyny od dziobu do rufy, ale niczego nie znajdą (chyba że drużyna ma coś do ukrycia – patrz *Straż rzeczna: Rutynowa kontrola*) i po upływie godziny, puszczą wszystkich wolno.
Wyświadczcie nam przysługę: Tak jak to opisano wcześniej, bohaterowie napotykają z pozoru zwyczajną łódź handlową. Kapitan zapyta poszukiwaczy przygód, czy nie zechcieliby zabrać niewielkiego ładunku do leżącego po drodze miasta. Za tę przysługę zapłaci 25 ZK z góry i 25 ZK na miejscu. Ładunek to mała skrzynia o krawędziach długości niecałego metra. Jeśli bohaterowie ją otworzą (przemytnicy będą to zdecydowanie odradzać), okaże się, że zawiera dwie duże butle bretońskiej brandy, której sprzedaż jest zakazana



w Imperium (patrz str. iv). Bez względu na to, czy bohaterowie zdecydują się na zabranie ładunku, spotkają ponownie szmuglerów przy najbliższej śluzie – Straż Rzeczna właśnie przeszukuje ich łódź. Żołnierze nie zainteresują się drużyną, która może spokojnie popłynąć dalej. Jeżeli bohaterowie dostarczą ładunek do miejsca przeznaczenia, dostaną umówioną zapłatę. Jeśli zaś zdecydują się go zatrzymać i sprzedać na własny rachunek, mogą mieć do czynienia z kamratami przemytników, których od użycia przemocy powstrzyma jedynie zapłacenie odszkodowania w wysokości 50 koron (ma to być rekompensata za kłopoty, jakie sprawiła drużyna).

Opuszczona łódź

Zerwana: Zeszłej nocy, podczas gdy cała załoga spała na brzegu, z cumy zerwał się ich statek. Bohaterowie mogą wziąć go na hol (powoduje to zmniejszenie szybkości do połowy, do testów *kierowania łodzi* stosuje się ujemny modyfikator -10). Jeśli drużyna płynie pod prąd, to będzie mogła zwrócić ją właścicielom i odebrać nagrodę wynoszącą 1% wartości ładunku. Wysokość nagrody należy określić korzystając z reguł opisanych na str. 15. Ewentualnie drużyna może oddać statek pod opiekę Straży Rzecznej, za co otrzyma ustawowe 100 ZK, ściągane od kapitana statku jako grzywna za niedopatrzenia, które spowodowały zerwanie się cum i wywołane tym zagrożenie.

NIEBEZPIECZNE SPOTKANIA

Przeszkoda

Silne deszcze w górach, u samego źródła rzeki, spowodowały, że płynie nią teraz mnóstwo rozmaitych szczątków. Mogą to być wyrwane z korzeniami drzewa lub spore pniaki. Chcąc uniknąć zderzenia, bohaterowie muszą szybko wyminąć te przeszkody. W tym celu należy wykonać test *kierowania łodzią*. Jeśli będzie on nieudany, w kadłub statku uderzą pniaki zadające K3 trafień o **S** 1. W wąskich miejscach lub na płytkiej wodzie drzewa mogą się gromadzić, tworząc przeszkodę, która uniemożliwi kontynuowanie podróży. Tego rodzaju blokady mają K10 **Wt** i K10 **Żyw**. Taranowanie ich spowoduje jedno trafienie o **S** 2 tak w statek, jak i w przeszkodę. Ręczne usunięcie blokady (jeśli woda jest na tyle płytka, że można w niej brodzić) polega na przeniesieniu 3K10 przedmiotów, każdego o wadze K10 x100 punktów obciążenia.

Skały i płycizny

Niektóre obszary rzeki, głównie w okolicach Altdorfu, kryją w sobie zdradliwe ruchome piaski. Zaś gdzie indziej można mieć do czynienia ze skałami i niebezpiecznymi prądami. W takich okolicach drużyna natknie się na pilotów i strażników rzecznych, którzy są świetnym źródłem wieści i plotek, zasłyszanych od załóg przepływających łodzi (patrz *Pogłoski*, str. 9). Ludzie ci mogą również bezpiecznie przeprowadzić statek przez niebezpieczne miejsca. Oczywiście za ich usługi trzeba zapłacić – 1 ZK za małe łodzie i 5 ZK za duże. Pilot będzie sterować łodzią przez całą przeprawę. Sterujący statkiem może ominąć niebezpieczne miejsca bez większych problemów, jeżeli tylko wie, gdzie się znajdują lub je w porę dostrzeże (test *obserwacji*). Ominięcie przeszkody jest wykonywane automatycznie, jeśli postać posiada umiejętności *wiosłowanie* lub *żeglowanie*. Pozostali muszą wykonać test *kierowania łodzią*. Efekty zderzenia ze skałą lub wejścia na płyciznę podano dalej.

Bohaterowie bez odpowiednich umiejętności oraz ci, którzy je mają, ale nie zauważą niebezpieczeństwa, powinni wykonać test *kierowania łodzią*. Jeśli wynik rzutu będzie negatywny, łódź nie ominie przeszkody, a w takim przypadku wydarzy się, co następuje:

Skały: Łódź otrzymuje jedno trafienie w kadłub o **S** 5. Ponadto istnieje 20% szans na to, że statek zostanie unieruchomiony i 50% na to, że zostanie przedziurawiony (str. 5)

Płycizna: Łódź otrzymuje jedno trafienie w kadłub o **S** 2. Ponadto istnieje 40% szans na to, że ugrzęźnie na mieliźnie (patrz str. 5)

Rabusie wraków

Rabusie wraków to piraci, którzy wykorzystują niebezpieczne miejsca rzeki. Ci bandyci wabią łodzie na skały i mielizny, a potem ograbiają wraki. Jeśli chcesz utrudnić bohaterom przeprawę, włącz w epizod rabusiów, łupiących statki przepływające przez niebezpieczne miejsca. Przykładowe metody takich piratów są następujące:

1. Fałszywa latarnia: Ta metoda jest użyteczna tylko nocą. Rabusie wystawiają serię fałszywych latarni, które wyglądają, jakby oznaczały bezpieczną drogę pomiędzy skałami i łachami piasku. W rzeczywistości nowy szlak prowadzi wprost w niebezpieczeństwo. Gdy łódź zderza się ze skałą lub osiądzie na piasku (doznając uszkodzeń opisanych na str. 5), rabusie wyskakują ze wszystkich stron i zabierają ładunek. W większości przypadków dają załodze szansę ucieczki pod warunkiem, że ta nie stawia oporu. Piraci znikają z łupem na długo przed przybyciem straży rzecznej, którą czasem na miejsce „wypadku" sprowadzają kapitanowie ograbionych łodzi.

2. Zdradziecki pilot: Gdy bohaterowie przybywają w niebezpieczne rejony rzeki, pojawia się pilot, płynący małą, wiosłową łódką i oferujący przeprowadzenie statku za zwyczajową opłatę (patrz wcześniej *Skały i płycizny*). Udany test *obserwacji* pozwoli odkryć, że coś – fragment wypowiedzi lub element stroju – nie całkiem pasuje do pilota. Osoby, które były przewoźnikami, rybakami, strażnikami śluz, pilotami bądź przemytnikami mogą zmodyfikować wynik rzutu o +20%, zaś bohaterowie posiadający umiejętność *wiedza o rzekach*, dodają 10%. Jeśli pilot zostanie zdemaskowany, rzuci się do ucieczki, pozostawiając drużynę sam na sam z niebezpiecznymi wodami. Jeżeli zaś nikt nie zorientuje się, że jest tylko przebierańcem, poprowadzi łódź prosto na skały lub piaski (które spowodują uszkodzenia opisane na str. 5) i w ostatniej chwili wyskoczy za burtę łodzi, którą minutę później otoczą rabusie.

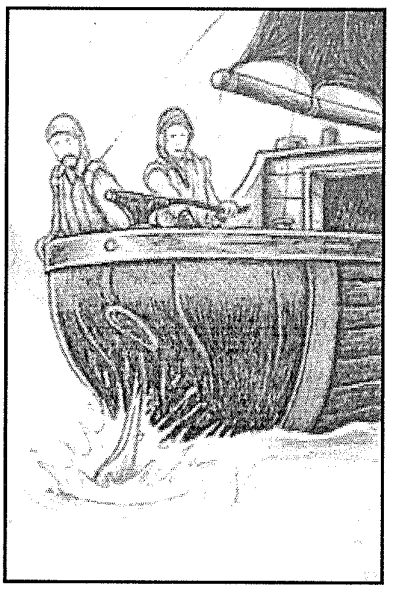
Bądź ostrożny przy określaniu liczby rabusiów. W końcu bohaterowie winni mieć szansę pokonania ich w walce, chyba że chcesz pozbawić drużynę ładunku. W takim przypadku piratów powinno być tak wielu, by poszukiwacze przygód od razu zorientowali się, że opór jest bezsensowny (patrz str. 3). W obu wypadkach drużyna zdoła odzyskać łódź, która będzie jednak wymagała solidnej naprawy w jakimś porcie. By jednak dotrzeć do doków, bohaterowie będą musieli wpierw dokonać prowizorycznego załatania dziur (patrz str. 5). Przykładową charakterystykę rabusia wraków podano w sekcji *Standardowi BN*, na oddzielnej Karcie Informacyjnej MG.

WYPADKI

Oprócz niebezpieczeństw i ludzi, bohaterów spotkać mogą także różnorakie wypadki. Poniżej podano kilka pomysłów, które możesz wykorzystać w razie potrzeby.

Ster

Pęka mocowanie rumpla lub kruszy się zardzewiała śruba. Tak czy inaczej, wiosło steru odpada od łodzi. Potraktuj to jako krytyczne trafienie steru (str. 4).



Zerwany takielunek

Z powodu zaniedbania lub nagłego wiatru pęka kilka lin podtrzymujących żagiel. Łódź traci szybkość, a żagiel może spaść, łamiąc szczyt masztu i ściągając wraz z nim wielokrążki – potraktuj to jako krytyczne trafienie takielunku (str. 4).



Luźny bom

Nagły, boczny wiatr wydyma znienacka żagiel i pociąga za sobą bom, który leci wzdłuż pokładu. Każdy, kto znajdzie się na jego drodze, musi wykonać udany test **Inicjatywy** lub dostanie bomem (**S** 0; obrażenia modyfikowane przez **Wytrzymałość** i zbroję). Osoby uderzone bomem muszą wykonać jeszcze jeden test **Inicjatywy** lub zostaną zepchnięte do wody.

ŚLUZY

Na wodnych szlakach Imperium znajduje się wiele śluz. Za przepłynięcie przez nie trzeba zapłacić odpowiednie myto (patrz **WFRP**, str. 330). Każdej śluzy dogląda strażnik, którego rodzina zazwyczaj mieszka gdzieś w okolicy.

Przepływanie przez śluzy

Osoby posiadające umiejętności pozwalające kierować łodzią (*wiosłowanie* lub *żeglowanie*) nie będą miały problemów z pokonaniem tej przeszkody. Pozostali muszą wykonać test *kierowania łodzią* za każdym razem, gdy zbliżają się do śluzy. Porażka oznacza, że łódź wpłynęła do środka śluzy niewłaściwe, co może spowodować jedną z następujących rzeczy:

Porażka o

10% lub mniej: Łódź zahacza o bok śluzy, otrzymuje jedno trafienie o **S** 1 w kadłub i zadaje wrotom trafienie o **S** 1. Lekko popchnięta i przeciągnięta, bezpiecznie wpływa w śluzę.

11%-30%: Łódź uderza w bok śluzy, otrzymuje w kadłub trafienie o **S** 3 i takie samo zadaje wrotom śluzy. Należy ją wycofać i wpłynąć jeszcze raz.

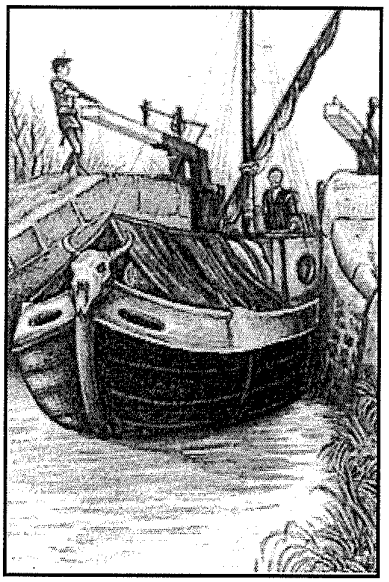
31%-50%: Łódź uderza w brzeg obok śluzy, otrzymuje jedno trafienie w kadłub o **S** 3. Ponadto istnieje 20% szans na to, że ugrzęźnie na mieliźnie.

51% i więcej: Łódź mija śluzę i uderza w jaz, otrzymując trafienie o **S** 5 w kadłub. Ponadto istnieje 30% szans na to, że ugrzęźnie na mieliźnie.

Uszkodzenia wrót śluzy określaj tak, jakby miała miejsce zwyczajna walka. Rzuć K6, dodaj **S** i odejmij od tego **Wt** wrót (**Wt** 8, 6K6 punktów uszkodzeń, zazwyczaj 21). Jeśli na kostce wypadnie 6, rzuć ponownie i zsumuj oba wyniki. Czyń tak, póki będziesz wyrzucał szóstki. W ten sposób można poważne uszkodzić i śluzę i łódź!

Tak jak mytnicy na lądzie, tak strażnicy śluz w większości sytuacji potrafią zadbać o siebie. Pomagają również władzom w ściganiu kryminalistów i innych uciekinierów. Oczywiście nie znaczy to, że są zupełnie nieprzekupni. Kilku z chęcią przyjmie łapówkę lub będzie współpracować z bandą piratów.

Na rzece, którą najprawdopodobniej będą podróżować bohaterowie, śluzy rozmieszczone są co 30-45 kilometrów. Plany z 331 strony podręcznika **WFRP**



odpowiadają większości tego rodzaju progów wodnych. Przy niektórych śluzach znajdują się nadbrzeżne gospody, które są podobne do zajazdu opisanego na 329 stronie podręcznika **WFRP**. Strażnicy śluz nie mają cierpliwości do tych, którzy nie potrafią prawidłowo pokonać tej przeszkody. Zazwyczaj obrzucają wyzwiskami manewrujących ludzi, póki ci w końcu nie wpłyną do środka. Ulubiony okrzyk to: – W tym tygodniu jeszcze kilku ludzi chciałoby skorzystać z tej śluzy.

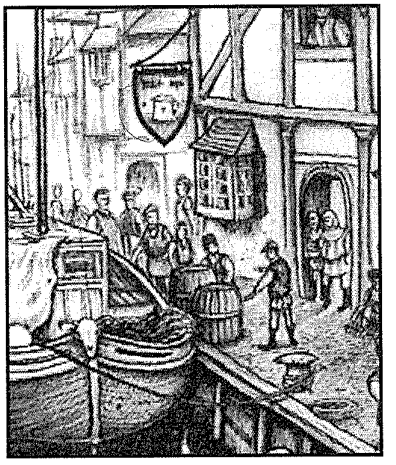
Nie trzeba mówić, że strażnik będzie bardzo zły, jeżeli śluza zostanie uszkodzona wskutek partactwa bohaterów. Jeśli wrota otrzymają ponad 10 punktów uszkodzeń, z przeprawy nie będzie można korzystać aż do jej naprawy. Reperowanie śluzy wymaga testu *budowy* z modyfikatorem -20. Każdy zakończony pozytywnie rzut oznacza upływ K4 godzin i przywrócenie wrotom K4 punktów uszkodzeń. Koszty naprawy wynoszą 1 ZK na punkt uszkodzeń i zostanie nimi obciążona drużyna, która będzie musiała także zapłacić 10 ZK jako rekompensatę za sprawione strażnikowi kłopoty.

Bohaterowie, którym nie powiodło się wpłynięcie do śluzy, otrzymują podczas rozmów ze strażnikiem modyfikator -20 do wszystkich testów *Ogłady*.

Spotkania przy śluzach

Poniżej znajdziesz kilka pomysłów na krótkie spotkania, które mogą mieć miejsce przy śluzach. Użyj ich, kiedy tylko zechcesz, podczas tego scenariusza lub którejś z przyszłych przygód. Wybieraj je wedle własnego życzenia lub wylosuj rzucając K6. Pamiętaj, że wcale nie musisz ich wykorzystywać.

1. Przebieraniec: Strażnik śluzy został zabity lub obezwładniony, a ciało ukryto gdzieś wewnątrz zabudowań. Zastąpił go agent pracujący dla gangu przemytników, przewożącego przez śluzę drogocenny ładunek.
Czekając na łódź szmuglerów, fałszywy strażnik będzie się starał wypełniać przynależne mu obowiązki, jednakże bohater, któremu powiedzie się test **Inteligencji**, spostrzeże, że coś nie gra. Osoby pracujące kiedyś na stanowisku strażnika śluzy modyfikują test o +20, a posiadające *wiedzę o rzekach* – o +10.
Ci, którym test się powiedzie zauważą, że fałszywy strażnik niezbyt pewnie obsługuje mechanizmy śluzy. Może on także wzbudzić ich podejrzenia w inny sposób. Jeżeli bohaterowie odpowiednio długo pozostaną przy śluzie (może po to, by przeszkodzić agentowi przemytników lub też, by zamknąć jej wrota), ujrzą przepływającą łódź przemytników. Mogą wówczas zaalarmować Straż Rzeczną lub zadziałać samemu. Jeśli wybiorą to drugie wyjście, zmierzą się z czterema przemytnikami (łącznie z tym na brzegu). Przeciwników należy traktować jak typowych BNów-przemytników.
2. Nowi właściciele: Sytuacja rozgrywa się tak, jak opisano to wcześniej. Strażnik został obezwładniony lub zabity, a śluzę opanowała banda banitów, grasująca na jednym z brzegów rzeki. Rabusie pobierają zwyczajową opłatę za korzystanie ze śluzy. Wyjaśnią swe zachowanie krótkim stwierdzeniem: – Mimo wszystko nie jesteśmy chciwi. To źle być chciwym. Cóż, tak czy inaczej pieniądze idą do ich kieszeni.
Do ciebie należy określenie liczby bandytów. Powinno ich być jednak na tyle dużo, by walka z nimi okazała się bezsensowna lub też tak mało, by bohaterowie pokonali ich bez strat, które mogłyby utrudnić ukończenie przygody. Przywódca bandy to zwyczajny BN banita, ale prowadzić ją może również herszt (patrz *Karta Pomocy dla MG*).
3. Atak: Śluza i towarzyszące jej zabudowania to już tylko dymiące ruiny. Być może strażnik jeszcze żyje i opowie o napadzie banitów lub mutantów. Ewentualnie napastnicy wciąż jeszcze znajdują się w okolicy, gdy do śluzy dociera drużyna. Jeśli wybierzesz drugi wariant, upewnij się, że bohaterów jest więcej niż napastników, więc jeżeli bandytom nie powiedzie się test **CP**, rzucą się do ucieczki. Równie dobrze bandyci lub mutanci mogą postanowić zetrzeć się z drużyną, pamiętaj jednak, że w poprzedniej potyczce każdy z nich stracił K6 punktów **Żyw**. Tak czy inaczej, są to standardowi BN, banici lub mutanci (patrz **Wewnętrzny Wróg**, str. 53).
W zgliszczach może znajdować się kilka cennych przedmiotów, ale istnieje duże ryzyko, że myszkujących bohaterów zastanie patrol Straży Rzecznej lub strażnicy dróg. Drużyna będzie musiała wówczas sporo się nabiedzić, aby nie aresztowano jej pod zarzutem rabunku. Możesz użyć tego epizodu, by napędzić bohaterom strachu – wszak bandytów nie sądzi się, tylko od razu wiesza na gałęziach. Pamiętaj jednak, że bohaterowie mogą przekupić strażników, wykonać udany test **Ogd** lub pokazać ciała mutantów i w ten sposób skłonić strażników do zwolnienia podejrzanych.
4. Wypadek: Kiedy łódź bohaterów zbliża się do śluzy, łowcy przygód widzą, że jakiś statek płynie wprost na jaz, a strażnik wraz z pomocnikami bezskutecznie próbują odepchnąć go, zanim spowoduje jakieś poważne uszkodzenia. Na obu brzegach rzeki stoją przewoźnicy, ciągnący za liny lub poganiający konie, chcąc w ten sposób zawrócić łódź.
Ściągnięcie łodzi z jazu wymagać będzie dodatkowych 11 punktów **S**. Po wykonaniu tej pracy kapitan postawi kolejkę wszystkim, którzy mu pomogli. Wilk rzeczny może być użytecznym przyjacielem podczas następnego spotkania. Strażnik śluzy również będzie wdzięczny bohaterom i może przepuścić ich za darmo, doda jednak: – Pamiętajcie, by nie mówić o tym nikomu.
5. Podwójna stawka: Strażnik śluzy żąda od bohaterów zawyżonej opłaty. Jeśli żaden z graczy tego nie zauważy, niech każdy wykona test **Inteligencji** swojego bohatera z dodatnim modyfikatorem +20. Jeżeli drużyna w ciągu ostatnich dwóch dni przekraczała jakąś śluzę, zmodyfikuj wynik o dodatkowe +20, ale tylko tym osobom, które pracowały kiedyś przy śluzach, a o +10 tym, które posiadają umiejętność *wiedza o rzekach*. Jeśli bohaterowie zwrócą strażnikowi uwagę, przeprosi on za „pomyłkę" i przepuści ich, jak gdyby nic się nie stało. Może jednak uprzeć się i nie otworzy śluzy, dopóki poszukiwacze przygód nie wręczą mu żądanej kwoty.
6. Rutynowa inspekcja: Na terenie śluzy przebywa poborca podatków, eskortowany przez okręt Straży Rzecznej. Urzędnik sprawdza każdy przepływający statek. Może szukać przemytników lub po prostu dokonywać rutynowej inspekcji.



Łódź bohaterów będzie musiała przybić do któregoś z brzegów śluzy, gdzie łowcy przygód przez jakieś dwie godziny będą musieli czekać na swą kolej. Ich statek zostanie przeszukany (co może być kłopotliwe, jeśli przewożą nielegalny ładunek), a oni sami wypytani o to, skąd przybywają, dokąd zmierzają i dlaczego to robią. Poborca podatków jest nieufny, dlatego też, aby go przekonać, trzeba wykonać udany test *oszustwa*. Każda kontrabanda zostanie skonfiskowana, zaś bohaterowie będą musieli natychmiast zapłacić 10-100 ZK grzywny w zależności od wartości ładunku. Jeśli chcesz, obciąż ładunek podatkiem w wysokości 1% jego wartości rynkowej. Jest to dobry sposób na rozprawienie się ze zbyt bogatą drużyną, jednakże poniechaj go, jeżeli brakuje jej pieniędzy.
Podczas tego spotkania bohaterowie mogą szybko stracić cierpliwość, zwróć jednak ich uwagę na fakt, że łódź Straży Rzecznej pełna jest żołnierzy, którzy wręcz marzą o tym, by trochę się rozerwać. Jeśli drużyna postanowi zawrócić i poczekać, aż poborca podatków wyjedzie, wzbudzi podejrzenia, zostanie zatrzymana i dokładnie zrewidowana (wykonaj dwa testy przeszukiwania dla poborcy), a cała procedura przeciągnie się o kolejne K4 godzin.
Możesz urozmaicić to spotkanie. Poborca podatków to szarlatan, którego podrobione dokumenty zwiodły nawet straż rzeczną. Podczas swej dalszej podróży bohaterowie mogą natknąć się na niego jeszcze raz, jednak będzie już wisiał – najwyraźniej ktoś zdemaskował biedaka. Nie trzeba dodawać, że drużyna nie ma żadnych szans na odzyskanie straconych podczas tego epizodu pieniędzy.

Wielu ze spotkanych przez drużynę Bohaterów Niezależnych – karczmarzy, pasażerów łodzi i dyliżansów – może okazać się interesującymi osobami. Wszyscy podróżnicy dokądś zmierzają, mają jakieś cele i spotykają po drodze wielu ludzi. Wszyscy oni mogą więc być ciekawymi postaciami, niezależnie od tego, czy są związani z zasadniczą treścią przygody, czy też nie. Tak czy inaczej, mogą być pomocni w wytworzeniu wrażenia, że bohaterowie podróżują po realnym świecie zamieszkanym przez ludzi z krwi i kości. Dzięki temu gra stanie się ciekawsza i przyjemniejsza. Poniższy rozdział opisuje różne takie osoby, które można napotkać podczas podróży. Przy każdej dodano uwagi o tym, czym się zajmuje i jak wykorzystać ją w przygodzie.

Szarlatan

Szarlatan zawsze będzie próbował sprzedać bohaterom najnowsze cudowne leki i inne „lewe" towary. Nierozsądnemu bohaterowi, który kupi od oszusta jakąś leczącą miksturę, może się przydarzyć kilka nieprzyjemnych rzeczy. Otóż mikstura może nie zadziałać w ogóle lub też wywoła nagłe torsje, które miną po upływie k6 tur (w tym czasie niemożliwe jest poruszanie się lub inna aktywność – bohater leży męczony boleściami, przez k6 tur po ozdrowieniu odejmuje 1 od swej **S** i **Wt**). Może się też zdarzyć, że skóra nieszczęśnika zmieni na czas k6 tur barwę na jaskrawoniebieską (jeśli zostanie to uznane za znamię Chaosu, może przysporzyć mu wielu problemów). Oczywiście, tajemniczy specyfik może działać w zupełnie inny sposób – wszystko zależy tylko od ciebie, działaj jednak z umiarem.

Porywacz zwłok

Bohaterowie spotykają dwóch podróżników niosących dużą skrzynię. Przedstawią się oni jako Hans i Hannes i wyjaśnią, że muszą jak najszybciej dotrzeć do najbliższego miasta. Zapłacą 50 ZK za przewóz. Skrzynia ma 2 metry długości, po niecałym metrze wysokości i szerokości, znajdują się na niej napisy „Ostrożnie", „Tą stroną do góry", „Nie upuszczać" i tym podobne. Podróżnicy nie pozwalają nikomu jej dotykać. Po upływie dnia, bohaterowie poczują silny odór wydobywający się ze skrzyni. Hans i Hannes będą próbować uspokoić łowców przygód, wyjaśniając, że znajdują się tam alchemiczne ingrediencje, które trzeba dostarczyć na miejsce zanim całkiem się zepsują. Spróbują powstrzymać drużynę przed otwarciem skrzyni. Jeżeli jednak to się im nie uda, bohaterowie ujrzą świeżego trupa, wciąż jeszcze owiniętego w całun. Dwaj wędrowcy są porywaczami zwłok, wiozącymi ciało do najbliższego większego miasta, gdzie chcą sprzedać je jakiemuś medykowi lub nekromancie. Jeżeli łódź bohaterów zostanie z różnych powodów zatrzymana przez straż rzeczną lub innych przedstawicieli władz, porywacze zwłok spróbują uciec, pozostawiając drużynę ze skradzionym trupem...

Woźnica

Do gospody wpada zziajany woźnica i opowiada o napadzie na dyliżans w pobliskiej okolicy. Powinna to być sprawka banitów lub mutantów, których bohaterowie wciąż mogą zastać na miejscu zdarzenia. Jeśli chcesz, użyj odrobinę zmienionego epizodu *Zasadzka*, zamieszczonego w dodatku **Wewnętrzny wróg**.

Komediant

Pojedynczy komediant lub cała trupa wystawia w gospodzie zainscenizowane przedstawienie, a kieszonkowiec – będący najpewniej w zmowie z aktorami – buszuje pośród tłumu. Charakterystykę kieszonkowca znajdziesz w *Karcie Pomocy dla MG*. Jeśli bohaterowie go nie spostrzegą, mogą stracić swoje sakiewki.

Szuler

Tak jak złodzieje (patrz dalej), wielu szulerów pracuje na drogach i rzekach Imperium, ogrywając naiwnych i znikając, zanim przydarzą im się jakieś nieprzyjemności. Phillipe Descartes, spotkany w przygodzie **Wewnętrzny wróg** (str. 42), jest właśnie jednym z takich szulerów. Bohaterowie mogą go ponownie spotkać właśnie w którejś z nadbrzeżnych gospod. Inne pomysły pozwalające na wykorzystanie postaci szulerów, podano już w akapicie odnoszącym się do łodzi cyrkowych.

Myśliwy

Klaus Jager, myśliwy, przybywa do punktu werbunkowego wyprawy – na przykład gospody, w której spotykają go bohaterowie. Graf Wilhelm von Bildhofen, młodszy syn Wielkiego Księcia Leopolda z Middenlandu, organizuje ekspedycję mającą za zadanie upolowanie jakiegoś rzadkiego, legendarnego zwierzęcia, takiego jak smok lub bazyliszek. Z całej okolicy przybywają myśliwi, mający nadzieję wziąć udział w polowaniu. Wyprawa może też być skierowana przeciw np. Zoatom. Jeżeli drużyna uświadomi sobie, że są to inteligentne i cywilizowane istoty, może spróbować zapobiec wyruszeniu ekspedycji. Być może szlak wyprawy wiedzie ku terytorium elfów. W takim wypadku bohaterowie-elfy mogą postanowić nie dopuścić do wyjazdu myśliwych albo zechcą odnaleźć i ostrzec osiedla swych ziomków.
W kilka dni później ciężko ranny Klaus zostanie znaleziony na brzegu rzeki. Członkowie wyprawy wpadli w tarapaty i tylko on ocalał. Bohaterowie mogą go opatrzyć i zabrać do najbliższego miasta lub też pozwolą mu przyłączyć się do swojej kompanii (patrz notatka na stronie 4 przygody, dotycząca werbunku BN i zastępowania martwych BG). Jeśli chcesz wprowadzić do przygody nieco dłuższe interludium, zasugeruj bohaterom, by spróbowali uwolnić pozostałych rannych członków wyprawy – grafa Wilhelma i trzech lub czterech myśliwych. Mogą oni być przetrzymywani dla okupu przez banitów lub też stanowić rezerwę żywności zwierzoludzi albo mutantów. Pamiętaj, że porywacze będą ranni, więc drużyna poradzi sobie z nimi bez trudu – oczywiście pod warunkiem, że nie uczyni czegoś nierozważnego bądź



głupiego. Jeśli jednym z bohaterów jest elf, wtedy możesz założyć, że członkowie wyprawy są uwięzieni w osiedlu elfów, a on jest w stanie skłonić swych pobratymców do uwolnienia biedaków. Pamiętaj jednak o tym, że elfy z pogardą odnoszą się do tych, którzy porzucają lasy w poszukiwaniu przygód i że niewybaczalnym przestępstwem jest dla nich pokazanie członkom obcej rasy drogi do osiedla elfów. Jeśli wyprawa ratunkowa zakończy się sukcesem, bohaterowie zyskają wdzięczność rodu von Bildhofenów i będą mogli w przyszłości prosić grafa Wilhelma lub jego ojca o wyświadczenie im przysługi.

Robotnik

Robotników pracujących jako tragarze lub pracownicy portowi można spotkać w niemal każdym mieście. Mogą dołączyć do drużyny jako BN, można też wykorzystać ich do zastąpienia uśmierconego BG. Robotnicy znani są też ze skłonności do zwad – mogą zaczepić bohaterów w karczmie, mówiąc na przykład: Mój kumpel stwierdził, że nie podoba mu się twoja gęba. – Pamiętaj, że choć bijatyka kończy się różnymi mniej lub bardziej nieprzyjemnymi rzeczami, takimi jak kilka siniaków lub połamane krzesła, poważne zranienie lub zabicie kogoś spowoduje zdecydowane działania władz. Każda osoba, która dobywa broni bądź przystępuje do rzucania czaru (ewentualnie wygląda, jakby miała zamiar to zrobić), zostanie obezwładniona przez wszystkich znajdujących się w pomieszczeniu bohaterów niezależnych, niezależnie od tego, po czyjej stoją stronie. Bohater, który zabił kogoś w bójce, będzie ścigany przez miejscową straż, milicję, strażników dróg lub straż rzeczną. Jeżeli zostanie złapany, czeka go co najmniej zapłacenie wysokiej grzywny. Jeśli powróci kiedyś na miejsce bijatyki, z dużym prawdopodobieństwem rozpoznają go przyjaciele albo krewni zabitego, co z pewnością zaowocuje kolejną bójką.

Szlachcic

Można wyróżnić dwie podstawowe kategorie wędrujących szlachciców: tych, którzy czynią to wraz z orszakiem, przymuszeni sprawami rodzinnymi, oraz tych, którzy są młodszymi synami i w związku z tym nie mogą dziedziczyć ojcowskiego majątku. Oto przykłady obu tych kategorii:
Prywatne interesy: Po męczącym dniu bohaterowie przybywają do gospody, szukając tam napitku i gorącej strawy. Kiedy wchodzą, zatrzymuje ich dwóch pachołków (użyj charakterystyki żołnierza z *Karty Pomocy dla MG),* noszących



barwy pośledniego szlachcica, barona Sigismunda von der Bahr. Baron wynajął całą gospodę dla siebie i swego orszaku, więc nikogo nie wpuszcza się do środka. Powinieneś wyjaśnić graczom, że widzą gromadę zbrojnych, na której wezwanie na pewno dołączą następni, więc wysieczenie sobie drogi mieczami będzie najgorszym z możliwych rozwiązań. Oczywiście bohaterowie mogą spróbować załatwić sprawę testami *przekupstwa* lub *oszustwa.* Jeśli tak zrobią, tylko od ciebie zależy, co spotka ich w przypadku sukcesu bądź niepowodzenia. Być może zostaną natychmiast wyrzuceni przez zdenerwowanych pachołków lub też zasiądą przy stole barona, który wysłucha opowieści o ich przygodach i nagrodzi mieszkiem złota. Może się też zdarzyć, że przywódca drużyny zostanie wyzwany przez jednego ze zbrojnych, aby ku uciesze barona zmierzyć się z nim w zapasach. Jeśli wygra, bohaterowie zostaną nakarmieni i napojeni na koszt barona, jeśli nie – wyrzuceni z karczmy.
Rozwal to: Pośledni szlachcice lub młodsi szlacheccy synowie bawią się na całego, tak jak dwóch mocno pijanych gentlemanów z epizodu w **Wewnętrznym wrogu.** Mogą oni zarówno pić i rozrabiać, jak i skłonić jednego ze swych pachołków do walki wręcz z którymś z niczego nie spodziewających się gości gospody (na przykład z członkiem drużyny), zakładając się o jej rezultat i nagradzając złotem zwycięzcę. Stojący wokół ochroniarze wyjaśnią wszystkim, że wtrącanie się do tego pojedynku nie jest wskazane. Zakłady mogą być zawierane także o to, jak długo jakiś prostaczek wytrzyma z głową zanurzoną w beczce piwa, ilu osobom można naubliżać w ciągu dziesięciu minut lub też czy możliwe jest, bez konieczności podnoszenia się z miejsca, opryskanie wszystkich w pomieszczeniu musującym winem. Szlachcice nie przejmują się zbytnio kogo rozwścieczyli lub upokorzyli, albowiem towarzyszy im jeden lub dwóch pachołków, dbających o to, aby nikt im nie przeszkadzał.

Gladiator

Wędrowny cyrkowiec, szefujący trupie gladiatorów, zatrzymał się w gospodzie, w której zbudowano zaimprowizowaną arenę z lin. Mężczyzna zachęca wszystkich nowo przybyłych do stawienia czoła najlepszemu z wojowników. Walczy się do śmierci, pierwszej krwi lub poważnego zranienia (przegrywa ten, którego **Żyw** pierwsza zostanie zmniejszona do 3 lub mniej punktów). Jeden z bohaterów może przyjąć wyzwanie lub też założyć się z innymi widzami. Chcąc skomplikować sprawę, można również przyjąć, że właściciel trupy porwie zwycięskiego bohatera. Wszak w Imperium gladiatorzy rekrutują się ze skazanych przestępców i nikt nie traktuje poważnie opowieści o porwaniach. Może się też zdarzyć, że jakiś gladiator, aby odzyskać wolność, musi wygrać pod rząd dwie lub więcej walk, przez co drużyna może zyskać towarzystwo BN, a gracze mogą zastąpić martwego bohatera. Przykładowa charakterystyka gladiatora znajduje się na *Karcie Pomocy dla MG.*

Strażnicy dróg

Strażników dróg spotkać można w karczmie, w miejscach, gdzie szlak wiedzie blisko rzeki. Są oni użytecznym źródłem informacji na temat warunków i wydarzeń na drogach, mogą także sprawić wiele problemów, jeżeli drużyna popadła właśnie w kłopoty. Tak jak poborca podatków (patrz wcześniej), mogą również wystawić cierpliwość bohaterów na próbę – bohaterowie zostaną zatrzymani i dokładnie wypytani o to, co działo się w gospodzie. Ma to związek z serią rabunków, które miały ostatnio miejsce.

Złodziej

Złodzieje zazwyczaj żyją wygodnie z rabowania podróżników. Jedno z możliwych spotkań z kieszonkowcem zostało już opisane (patrz *Komediant*). Jeśli bohaterowie, wchodząc do gospody, pozostawią swoją łódź bez nadzoru, powiedz im, że widzieli jednego lub kilku podejrzanych typów, kręcących się na zewnątrz. Jeżeli zlekceważą ostrzeżenie i nie wyślą nikogo do pilnowania statku, po powrocie stwierdzą zapewne, że ktoś się do niego włamał. Złodziej może być cały czas wewnątrz – w tym wypadku bohaterowie powinni bez trudu ująć go i odzyskać skradzione rzeczy.

Gościńce i wodne szlaki Imperium pełne są kupców, zaś w przygodzie **Śmierć na rzece Reik** bohaterowie znajdą wiele okazji do handlu. Poniższe zasady mają ci pomóc w stawieniu czoła takiej ewentualności, chociaż nie musisz ograniczać własnych pomysłów. Wykorzystując te zasady warto uciec się do pomocy kalkulatora!

KUPNO

W większości przypadków przewoźnik nie bierze pieniędzy za transport towaru, lecz kupuje go na początku podróży i sprzedaje w porcie docelowym. Gdy bohaterowie szukają danego towaru, powinni wiedzieć o czterech rzeczach: co to jest, gdzie jest dostępne, jak wiele go jest i ile kosztuje.

1. Dostępność towaru

Chcąc dowiedzieć się, gdzie można znaleźć poszukiwany towar, użyj kolumny *źródło zamożności* z *Wykazu miejscowości Reiklandu*. Każda adnotacja inna niż „ubóstwo" oznacza, że jest tam dostępny odpowiedni ładunek. „Handel" znaczy, że dostępnych jest tam wiele dóbr. Ich dostępność zmienia się więc z „dużej" na „powszechną" (patrz *Dobra i usługi*, **WFRP** str. 292) i zależy od liczby mieszkańców:

Liczba mieszkańców

Poniżej 100 (wioska)	Poniżej 1000 (miasteczko)	Poniżej 10 000 (miasto)	10 000+ (duże miasto)
35%	60%	70%	100%

Ta dostępność podstawowa jest modyfikowana przez stopień zamożności miejscowości, który można znaleźć w *Wykazie*:

Zamożność	Modyfikator dostępności
1	-30%
2	-15%
3	-
4	+10%
5	+20%

Końcowy rezultat oznacza procentową szansę dostępności towaru. Rzuć K100 – jeśli otrzymasz wynik mniejszy lub równy od ustalonej liczby, bohaterowie odnaleźli kupca, który chce sprzedać poszukiwany przez nich towar.

2. Rodzaj towaru

W danej miejscowości można nabyć jedynie towar znajdujący się w kolumnie *źródło zamożności* w *Wykazie miejscowości Reiklandu*. Tam, gdzie towarów jest kilka, są one równie *łatwo* dostępne.

Jeśli w danym miejscu nie ma wymienionych w *Wykazie* dóbr o dużej dostępności, wybierz je lub wylosuj z *Tabeli towarów*:

Tabela towarów

Szansa znalezienia podczas:	Zboże	Towary Ruda	luksusowe	Metal	Drewno	Wino	Wełna
lata	01-09	10-15	16-20	21-30	31-55	56-75	76-00
wiosny	01-19	20-23	24-29	30-39	40-74	75-85	86-00
jesieni	01-35	36-40	41-44	45-60	61-80	81-95	96-00
zimy	01-19	20-23	24-29	30-44	45-60	61-95	96-00
Modyfikator ilości (patrz 3. *Ilość dostępnego towaru*) podczas							
lata	0,5	1	0,5	1	1	1,5	2
wiosny	1	1	0,5	1	1,5	1	0,5
jesieni	2	1	0,5	1	2	1	0,5
zimy	0,5	1	0,6	1	0,5	2	0,25
Bazowa cena 100 punktów obciążenia (ZK) podczas							
lata	2	15	50	65	15	3-20	4
wiosny	2	15	50	65	10	5-30	5
jesieni	1	15	50	65	10	4-25	7
zimy	1-5	15	50	65	17	3-20	8

Zanotuj typ towaru, modyfikator ilości oraz bazową cenę.

Uwagi:

Ruda i Metal: Ładunek rudy zawiera nie przerobione grudy surowca, zazwyczaj wydobyte wprost z kopalni. Ładunek metalu to sztaby czystego kruszcu. W powyższej tabeli wzięto pod uwagę jedynie żelazo – jeśli chcesz wykorzystać inne metale, spójrz niżej:

Rzut k100	Metal	Modyfikator ilości	Cena
01-75	Żelazo	1	15/65
76-85	Ołów	0,5	25/80
86-90	Cyna	0,25	30/130
91-95	Miedź	0,25	50/160
96-00	Srebro	0,1	100/400

Liczba przed kreską oznacza cenę rudy, po kresce – czystego metalu.

Towary luksusowe: Ta kategoria obejmuje towary, które mogą być wytwarzane jedynie w specjalnych warsztatach (np. ceramika, szkło, cegły) oraz importowane przedmioty zbytku (np. korzenie, jedwab itp.).

Wino: Podane ceny to maksymalne i minimalne – im lepsze wino, tym droższe. Lepsze gatunki przewozi się w mniejszych pojemnikach niż gorsze, stąd im większy ładunek, tym niższa jego jakość (*patrz 4.1* dalej).

3. Ilość dostępnego towaru

Z powodu reguł gry, ilość dostępnego towaru podawana jest w punktach obciążenia. Chcąc określić, jak wiele go można znaleźć, użyj poniższego wzoru:

A x 5K10,

gdzie A oznacza *Stałą Podaży* w danej miejscowości (patrz *Wykaz*), zaokrągloną możliwie najbliżej 100 punktów obciążenia.

Wynik mnożymy następnie przez *Modyfikator ilości* z *Tabeli Towarów*, aby uwzględnić czynniki związane z porą roku.

3.1 Centra handlowe: Jeżeli w *Wykazie* podane jest, że źródło zamożności to *handel*, ilość dostępnego towaru zostaje podwojona.

4. Cena: Chcąc określić bazową cenę towaru, zajrzyj do *Tabeli Towarów* (patrz wcześniej).

4.1 Wino: Bazowa cena ładunku wina zależy od jego aktualnej dostępności (patrz wcześniej). Gdy znasz już dostępną ilość tego towaru, spojrzyj na poniższe tabele:

Ilość towaru	Bazowa cena (za 100 punktów obciążenia)
mniejsza niż 5000	30 ZK lub więcej
5000-10000	25 ZK
10000-20000	20 ZK
20000-30000	15 ZK
30000-40000	10 ZK
40000 lub więcej	5 ZK

4.2 Czynnik losowy: Cenę bazową modyfikuje czynnik losowy:

Rzut K6	Modyfikator ceny
1	-10%
2	-5%
3	-
4	+5%
5	+10%
6	+15%

5. Targowanie się

Kiedy zostaną już określone typ, ilość i bazowa cena towaru, bohaterowie mogą spróbować wynegocjować u sprzedawcy niższą cenę.
Poszukiwacz przygód musi wykonać test *targowania się* (zmodyfikowany, jeśli posiada umiejętność w rodzaju *targowanie*). Niepowodzenie oznacza, że kupiec nie zmniejszy ceny. Kiedy test zakończy się sukcesem, wykonaj sekretny test **SW** BN (ponownie modyfikowany przez odpowiednie umiejętności). Jeżeli on także się powiedzie, cena zmniejszy się najwyżej o K10%. Jeżeli jednak tenże test będzie nieudany, cena zmniejszy się o tyle procent, o ile jego wynik był większy od sprawdzanej wartości – maksymalnie 30% (np. jeśli **SW** kupca wynosi 41, a wyrzucone zostanie 84, cena nadal zmniejszy się tylko o 30%).
Jeżeli chcesz uniknąć kłopotów związanych z generowaniem do każdej transakcji osobnego kupca lub też monotonii wynikającej z używania ciągle tej samej charakterystyki, pamiętaj o tym, że standardowa **SW** drobnego kupca wynosi 31-51 – możesz określać ją rzutem 2K10+30 lub też ustalać ją wedle własnego uznania.
Jeśli bohaterowie nie kupują całego dostępnego zapasu danego towaru, jego cena podwyższa się o 10%, co ma odzwierciedlać rekompensatę za rozdzielenie ładunku. Pamiętaj, że drużyna nie może sprzedawać towaru po tej cenie.

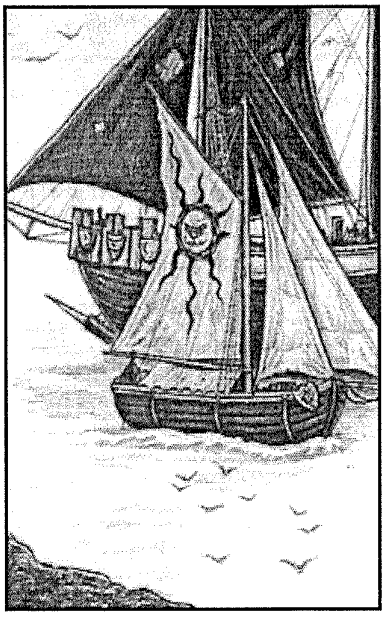
SPRZEDAŻ

Gdy bohaterowie wejdą już w posiadanie ładunku, mogą spróbować sprzedać go w każdym miejscu, do którego przybędą. Przedtem musisz jednak wiedzieć, gdzie występuje zapotrzebowanie na dany towar i jak wiele są tam gotowi za niego zapłacić.

Popyt

W wioskach nie będzie raczej popytu na powszechnie dostępne towary, choć – jeśli chcesz – wieśniacy mogą kupić część ładunku (K6 x100 punktów obciążenia lub tyle, ile sobie zażyczysz). W danym miejscu nie będzie popytu na towary tam produkowane. Niemożliwe jest sprzedanie towaru w miejscowości wymienionej w *Wykazie* jako jego producent – wyjątek stanowi jedyni wino, ale sprzedać uda się tylko naprawdę dobry gatunek (podstawowa cena 10 lub więcej ZK za 100 punktów obciążenia). Miasto, które żyje z handlu, nie stosuje się do powyższych reguł i można w nim kupować lub sprzedawać wszystkie towary bez ograniczeń. Do obliczenia popytu używa się wzoru:
B x 3K6,
gdzie B oznacza *Stałą Popytu* danej miejscowości (z *Wykazu*). Otrzymujemy tak liczbę będącą, po ewentualnym zmodyfikowaniu, podstawą testu wykonywanego przez drużynę.
Jeżeli źródłem zamożności miejscowości jest *Handel*: +30.
Jeżeli któryś z bohaterów posiada umiejętność *targowanie*: +10.
Czynniki związane z porą roku – powiązane z *Modyfikatorem ilości* (patrz *Tabela towarów*).

Mod. ilości	Modyfikator popytu
2	- 10
1,5	- 5
1	-
0,5	+ 10
0,25	+ 20



Wynik końcowy jest procentową szansą na to, że bohaterowie znajdą kupca zainteresowanego nabyciem ładunku. To, czy będzie im odpowiadać oferowana przez niego cena, jest już odrębnym problemem.

Cena

Jeśli istnieje popyt na dany towar, bohaterowie muszą określić jego cenę. Najpierw wartość towaru zostanie oszacowana przez potencjalnego kupca. Chcąc oszczędzić czasu, możesz zadecydować, że BN automatycznie oceni wartość ładunku z pięcioprocentowym błędem. Ewentualnie wykonaj dlań test *oceny* – dla większości kupców sprawdzana wartość mieści się w przedziale 41-71 (wybierz ją lub wylosuj rzucając 3K10+40).
Jeśli test będzie udany, kupiec określi wartość towaru z pięcioprocentowym błędem (patrz *Tabela towarów*). Jeżeli nie – błąd wynosić będzie 5+K10%. Jest to jednak dopiero podstawowa oferta. Kiedy zostanie już określona jej wysokość, bohaterowie mogą zacząć negocjacje, używając takiej samej procedury, jak w przypadku kupna (str. 15). Teraz jednak cena będzie *wzrastać*. Kiedy obie strony już ją uzgodnią, transakcja zostanie sfinalizowana, towar wyładowany i umieszczony w magazynie.

Przykład

Bohaterowie znajdują się w Griinburgu. Jest to Miasteczko (1200 mieszk.), co oznacza, że jest 60% szans na znalezienie towaru. Zamożność Griinburga wynosi 2, a więc szansa jest zmniejszana o 15% i wynosi teraz 45%. Po wyrzuceniu 23 MG oznajmia, że BG zostali przyjęci przez miejscowego kupca, Herr Schmidta.
Jako że jest wiosna, MG rzuca K100 i zagląda do Tabeli towarów (Griinburg czerpie dochody raczej z handlu niż produkcji). Rezultat 65 oznacza ładunek wina. MG sprawdza Modyfikator ilości (1.5).
Chcąc ustalić ilość wina, MG wyrzuca 28 na 5K10 i mnoży to przez podaną w Wykazie Stałą Podaży Griinburga (480). Następnie liczba ta jest mnożona przez Modyfikator ilości, co w sumie daje 20160 punktów obciążenia. Zajrzawszy do tabeli, MG orientuje się, że bazowa cena tego towaru wynosi 15 x 201.6 = 3 024 ZK. Zmniejsza ją o 10% (302), bowiem wyrzucił 1 na K6. Bohaterowie, targując się, podwyższają później cenę do 2 450 ZK.
Przybywszy do Kemperbadu, łowcy przygód przystępują do sprzedaży swego ładunku. MG wyrzuca 11 na 3K6, mnoży to przez podaną w Wykazie Stałą Popytu Kemperbadu (1.5) i otrzymuje 17. Do tego dodaje 30 (z powodu handlu jako źródła zamożności), 10 (bohaterowie posiadają umiejętność targowanie) i odejmuje 5 z powodu modyfikatora ilości. A zatem mamy 52% szansę znalezienia kupca zainteresowanego ładunkiem. Wyrzuciwszy 37, MG wciela się w Herr Anderera, który szacuje wartość towaru na 2875 ZK (5% mniej niż wynosiła jego pierwotna cena). Po nieudanym teście targowania BG przyjmują tę ofertę, zarabiając na całej operacji 425 ZK!

W Imperium rzeki są równie ważne jak drogi i spotkać na nich można wielu podróżników. Ten rozdział zawiera krótkie informacje na temat mieszkańców wodnych szlaków oraz używanych przez nich łodzi.

ŁÓDŹ RYBACKA

Zazwyczaj łodzie rybackie spotyka się w gęściej zaludnionych obszarach Imperium, tam gdzie wielkie rzeki – Reik, Talabec i Aver – dostarczają ryb. Większość tego rodzaju łajb to zwyczajne łódki wiosłowe, sterowane przez jednego rybaka. Jednak w rejonach, gdzie rzeki są szerokie na kilometr i więcej, połowami zajmują się statki wielkości małych łodzi handlowych. Są własnością pływających nimi rodzin lub też, w pobliżu miast i miasteczek, spółek rybackich. Wędkarzy napotkać można jedynie w promieniu około 7 kilometrów od danej miejscowości.

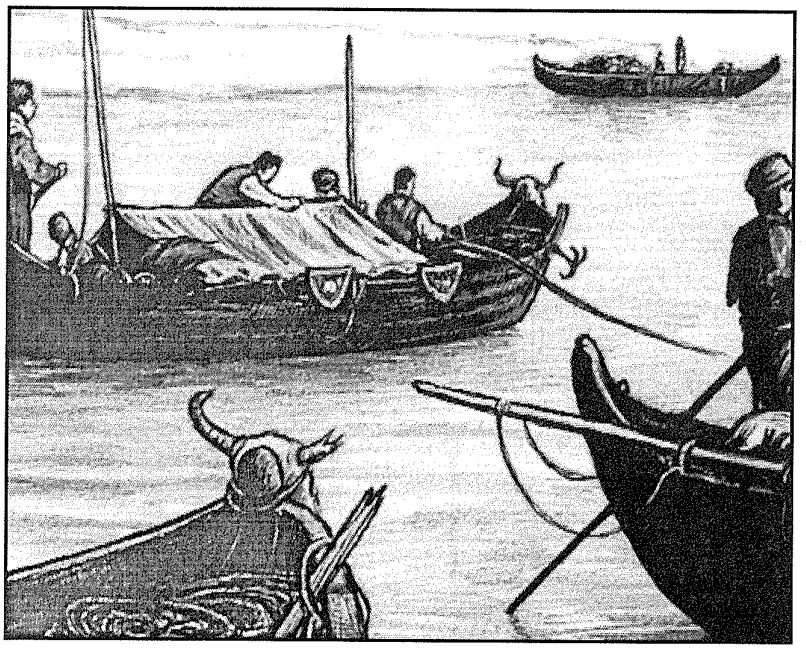
Rybacy wiedzą sporo o tajemnicach rzeki, na której pracują, mogą wiec ostrzec bohaterów przed rozmaitymi niebezpieczeństwami i przekazać im plotki z obszaru obejmującego najbliższe siedem kilometrów (w każdą stronę) oraz spróbować sprzedać im ryby – tak jak robią to w przypadku innych podróżników.

PIRACI

Mimo starań Straży Rzecznej, piraci wciąż pozostają największą plagą wodnych szlaków Imperium. Większość bandytów operuje w małych grupach, z jedną łodzią i 7-12 ludźmi załogi. Spotykano jednak również bandy pływające na trzech lub czterech łodziach. Ongiś rabunkiem zajmowały się całe pirackie floty, jednakże Straż Rzeczna i armia wypleniły je na tyle, że grupy pięciu lub więcej statków należą obecnie do rzadkości.

Piraci używają wielu rodzajów łodzi. Najwięcej jest wśród nich zdobytych bądź ukradzionych statków handlowych, wyglądających jak zwyczajne łodzie, póki ich łup nie podpłynie na tyle blisko, by nie móc już uciec. Wtedy rabusie przystępują do błyskawicznego ataku. Pirackie łodzie są często odciążone i przebudowane, dzięki czemu są lżejsze i szybsze od zwyczajnych statków handlowych (**Sz** +1), więc ofiarom rzadko udaje się uciec. Czasem piraci do ostatniej chwili udają kupców, chcąc zwabić statek na tyle blisko, by móc go od razu zaatakować.

Większość piratów to ludzie, ale zdarzają się przypadki mieszanych band, składających się również z mutantów, a nawet zwierzoludzi. W niektórych



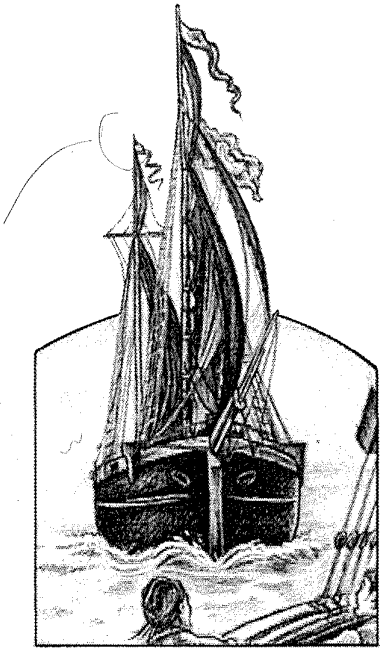
rejonach linie przewoźnicze oraz domy kupieckie płacą piratom za ochronę lub też wynajmują ich do atakowania swych rywali.

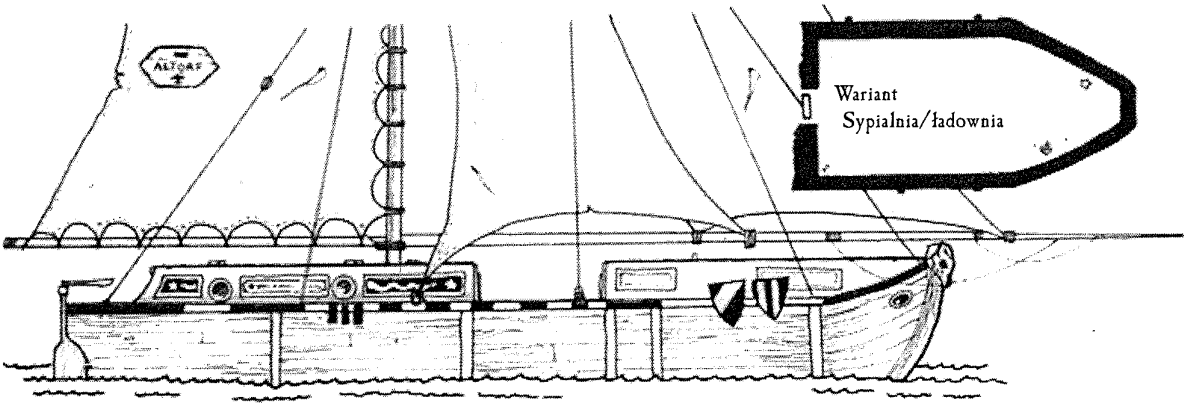
Większość piratów ma takie same charakterystyki jak przewoźnicy, przywódcy są matami, rzadko kapitanami lub kapitanami najemników. Mutanci i zwierzoludzie współpracujący z bandami piratów mają normalne charakterystyki (patrz **Wewnętrzny wróg,** str. 53 oraz **WFRP**, str. 216).

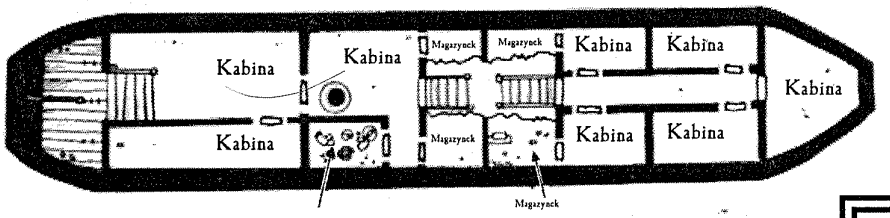
STRAŻ RZECZNA

Cesarska Straż Rzeczna to organizacja będąca odpowiednikiem Straży Drogowej, patrolująca rzeki i kanały Imperium. Większe nadbrzeżne gospody mają zazwyczaj kilka pokojów i miejsce do cumowania tylko do użytku tej gwardii, która posiada także posterunki w miastach. Typowa łódź patrolowa podobna jest do handlowej, z tym jednak, że licząca 6+K6 osób załoga może zarówno wiosłować, jak i żeglować. Uzbrojona jest w dużą rusznicę (tak jak na stronie 128 **WFRP**, z wyjątkiem **SE** = 5) lub małą bombardę na dziobie (nieruchomą, największy zasięg 96 metrów, brak zasięgu krótkiego i maksymalnego, **SE** 6, 5 rund na załadowanie, 1 na strzał). Straż rzeczna używa zarówno lżejszych, szybkich łodzi wiosłowych z sześcioosobową załogą, jak i dużych statków patrolowych, zbrojnych w małą bombardę i sześć lub osiem obrotowych rusznic. W skład załogi wchodzą głównie uzbrojeni przewoźnicy, a czasem także mały oddział żołnierzy, zaś na statkach posiadających bombardy – balistyk.

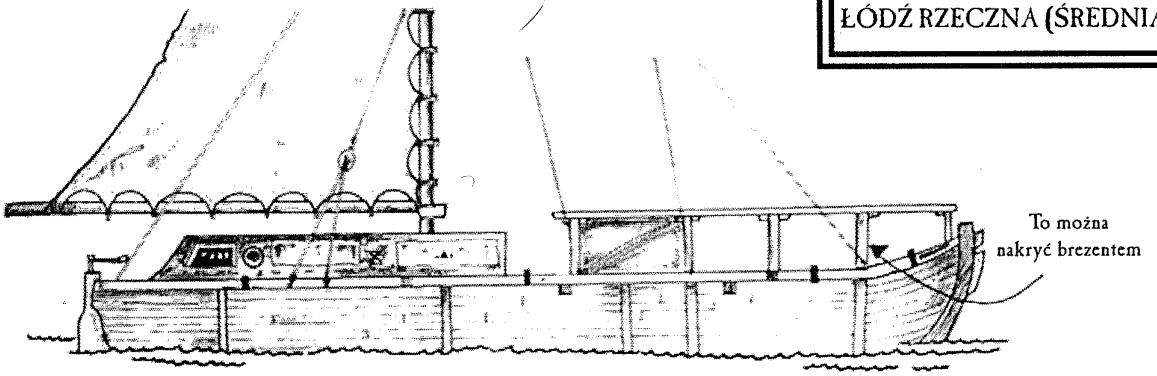
Jeśli strażnicy nie są właśnie zajęci, z przyjemnością wymienią się z bohaterami informacjami (patrz *Pogłoski* na 9 stronie przygody). Czasem drużyna może mieć kłopoty ze strażą rzeczną. Jeśli tak się zdarzy, pamiętaj, że jest to formacja przeznaczona do pilnowania porządku na wodnych szlakach Imperium i koncentruje się raczej na znajdowaniu i likwidowaniu piratów, niż ściganiu drobnych przestępców. W większości przypadków wygodniej będzie im po prostu ukarać bohaterów grzywną, niż tracić czas na eskortowanie ich do najbliższego miasta oraz zeznawanie podczas mogącego trwać kilka dni procesu.



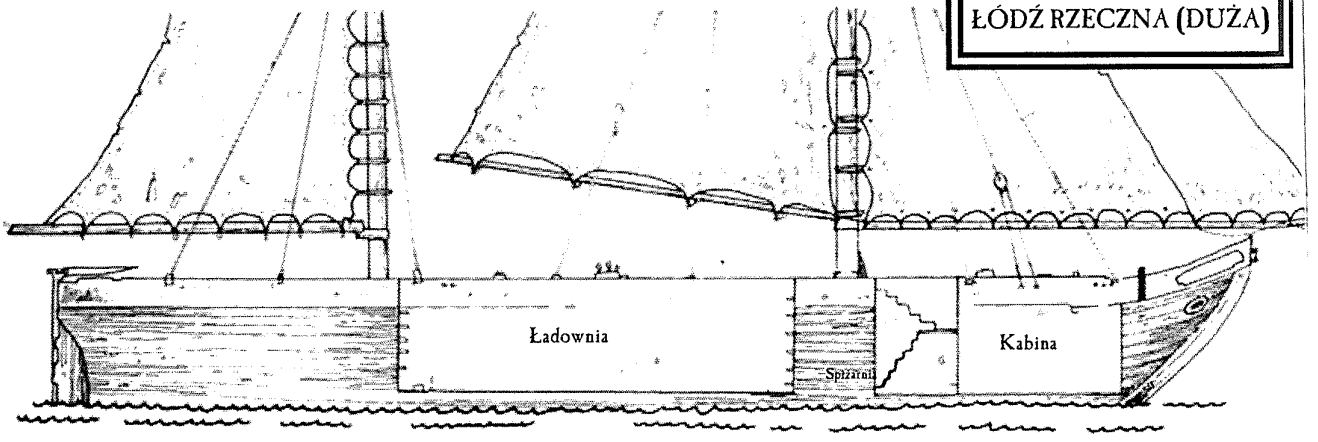


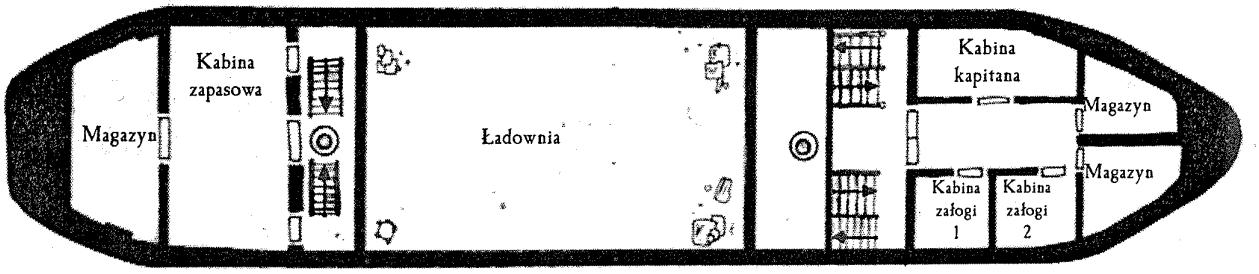


ŁÓDŹ RZECZNA (ŚREDNIA)

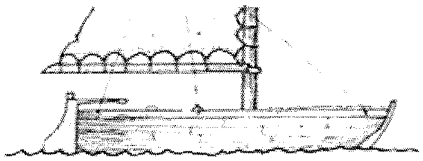


ŁÓDŹ RZECZNA (DUŻA)

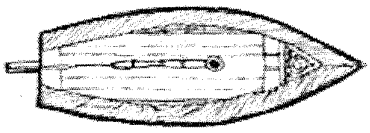


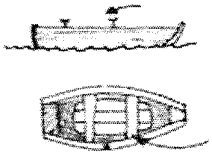


ŁODZIE RZECZNE IMPERIUM

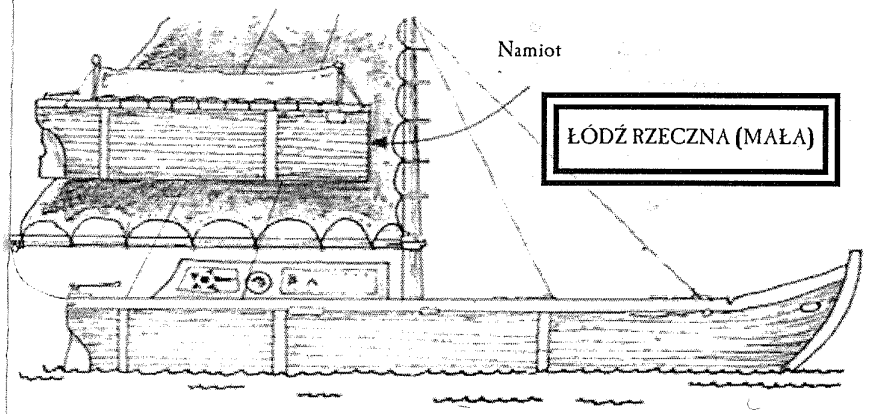


MAŁA ŁÓDŹ RYBACKA

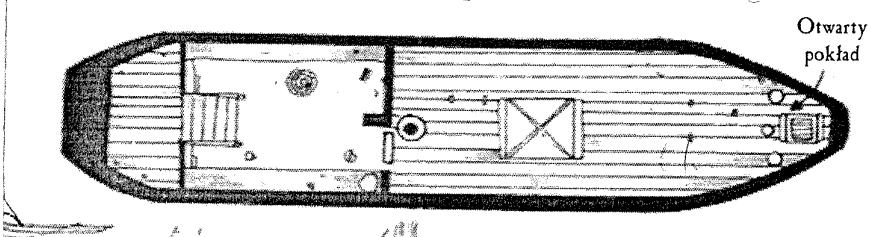


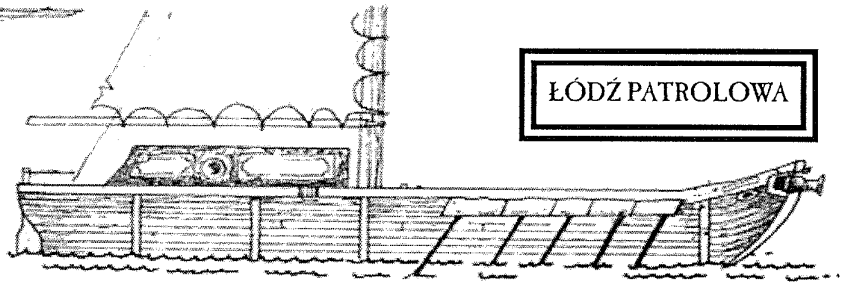


ŁÓDŹ WIOSŁOWA

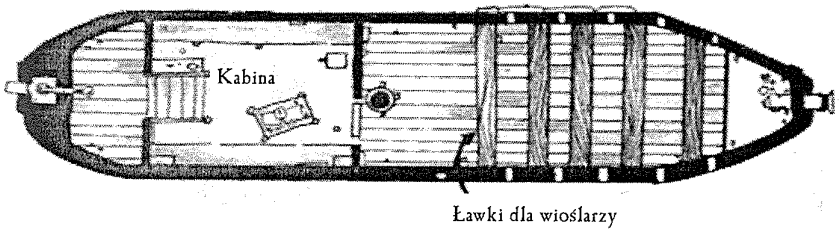


ŁÓDŹ RZECZNA (MAŁA)





ŁÓDŹ PATROLOWA



Ławki dla wioślarzy

ŁÓDŹ WIOSŁOWA

Sz	Wt	Żyw	Ładowność
3	4	5	1000

MAŁA ŁÓDŹ RYBACKA

Sz	Wt	Żyw	Ładowność
3	4	10	5000

MAŁA ŁÓDŹ RZECZNA

Sz	Wt	Żyw	Ładowność
3	5	30	27000

Duże łodzie rybackie, małe handlowe, łodzie straży rzecznej, małe łodzie pasażerskie i małe cygańskie.

ŚREDNIA ŁÓDŹ RZECZNA

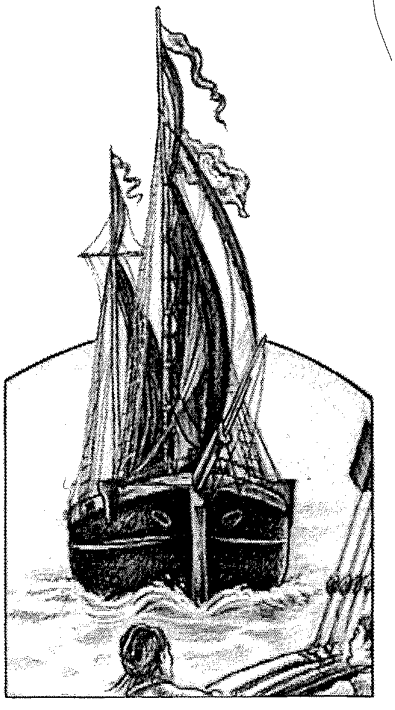
Sz	Wt	Żyw	Ładowność
3	5	50	45000

Duże łodzie cygańskie, średnie handlowe (przykład to *Berebeli*), duże pasażerskie.

DUŻA ŁÓDŹ RZECZNA

Sz	Wt	Żyw	Ładowność
3	5	75	90000

Duża łódź handlowa.

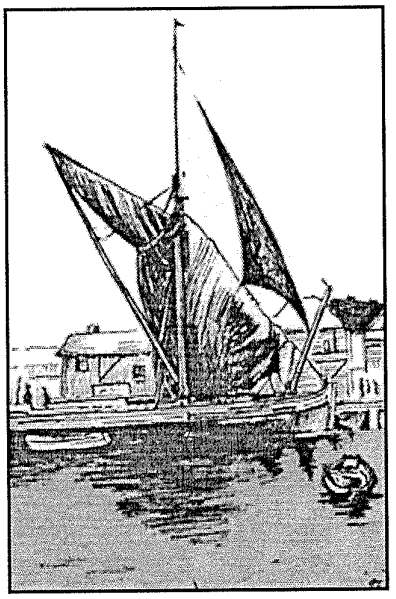


CYGANIE

Cyganów spotkać można zarówno na rzekach, jak i drogach Imperium. Ich łodzie przypominają statki pasażerskie, są jednak pomalowane w jaskrawe kolory i zagracone kociołkami, patelniami, torbami ziół, ubraniami oraz mnóstwem innych rzeczy. Cyganie nieustannie wędrują po rzekach i zatrzymują się w każdym mijanym mieście, aby pohandlować. Często sprzedają i kupują towary od załóg napotkanych statków. Chociaż chętnie witani są w słabo zaludnionych regionach, do których przynoszą wieści i towary, nigdzie nie pozostają długo, jeżeli spotykają się z niechęcią mieszkańców. Zazwyczaj zamieszani są w kilka kradzieży kurcząt i inne, podobne incydenty. Z przyjemnością zatrzymają się, aby porozmawiać z bohaterami, ale zawsze będą odnosić się do nich z lekką pogardą: mimo wszystko, Cyganie są nomadami i często spoglądają z góry na innych wędrowców. Za godziwą cenę zaopatrzą drużynę w zioła lecznicze, wyleczą rany, mogą również powróżyć i sprzedać amulety – prawdziwe bądź nie.

ŁÓDŹ PASAŻERSKA

Zasadniczo łódź pasażerska podobna jest do handlowej, jednak w miejsce ładowni zbudowano kabiny. Może to być zarówno zwykły prom, pływający na stałej trasie, jak i prywatna łódź spacerowa szlachcica czy innego bogacza. Niektóre promy obsługiwane są przez małych, niezależnych właścicieli, mogących również przewozić niewielkie ładunki. Niektóre pływają dla miejscowych spółek, podobnych do lądowych firm przewozowych (do kategorii tej należą luksusowe statki spacerowe bogatej szlachty). Załoga typowej łodzi pasażerskiej to 3-4 ludzi. Statek może przewozić 2K6 pasażerów oraz niewielki ładunek, umieszczony w pustych kabinach. Łodzie spacerowe mają załogę składającą się z 4-6 osób, przewożą zaś k4 osoby, zazwyczaj właściciela z rodziną lub przyjaciółmi. Załoga i pasażerowie promu będą raczej przyjaźni, choć w miejscach nawiedzanych przez piratów i zwierzoludzi, może cechować ich duża nieufność w stosunku do obcych. Natomiast szlachetni pasażerowie spacerowych stateczków stronić będą od hołoty pływającej na handlowcach i innych łodziach.



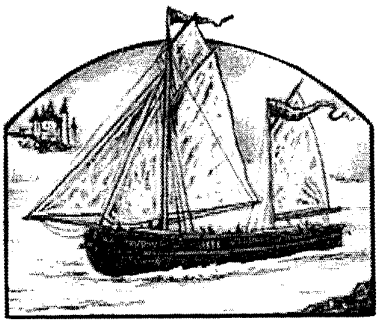


ŁÓDŹ CYRKOWA

Nierzadko zamiast wędrować po drogach, komedianci wolą pływać po rzekach i kanałach, wiele trup posiada więc własne łodzie. Łajby cyrkowców to zazwyczaj przebudowane statki handlowe, przystosowane do potrzeb swych pasażerów i zaopatrzone w magazyny na wieszaki, kostiumy i inne sprzęty oraz w kilka kabin przystosowanych do wystawiania przedstawień. W scenę zmieniony może być również pokład, zaś na bardzo dużych łodziach na kryty teatr przebudowywana jest ładownia. Wraz z komediantami może pływać wielu szulerów, bentlarzy i szarlatanów, czyhających na okazję ograbienia naiwnych i uciekających, zanim przydarzą im się jakieś nieprzyjemności. Komedianci zawsze chętnie zatrzymają się i poplotkują (patrz *Pogłoski* na 9 str. przygody), zazwyczaj w miejscu, w którym mogą zwrócić na siebie uwagę i wystawić spektakl.

PRZEMYTNICY

Statek przemytniczy wygląda jak zwyczajna łódź handlowa, z tą jednak różnicą, że zaopatrzony jest w schowki do przewozu kontrabandy (-20 do testów *przeszukiwania*). Pozbawiony jest również zbędnego obciążenia, dzięki czemu w razie potrzeby może wyprzedzić łodzie straży rzecznej (**Sz** +2). Przemytnicy, tak jak zwykli kupcy, z chęcią wymienią informacje, będą jednak unikać spotkań z patrolami straży rzecznej. Najczęściej przemycana jest bretońska brandy, nielegalnie sprowadzana do Imperium od czasu cesarskiego edyktu o zagranicznych napitkach, pierwszy raz w historii wydanego na żądanie gildii piwowarów, gorzelników i producentów wina z całego kraju.

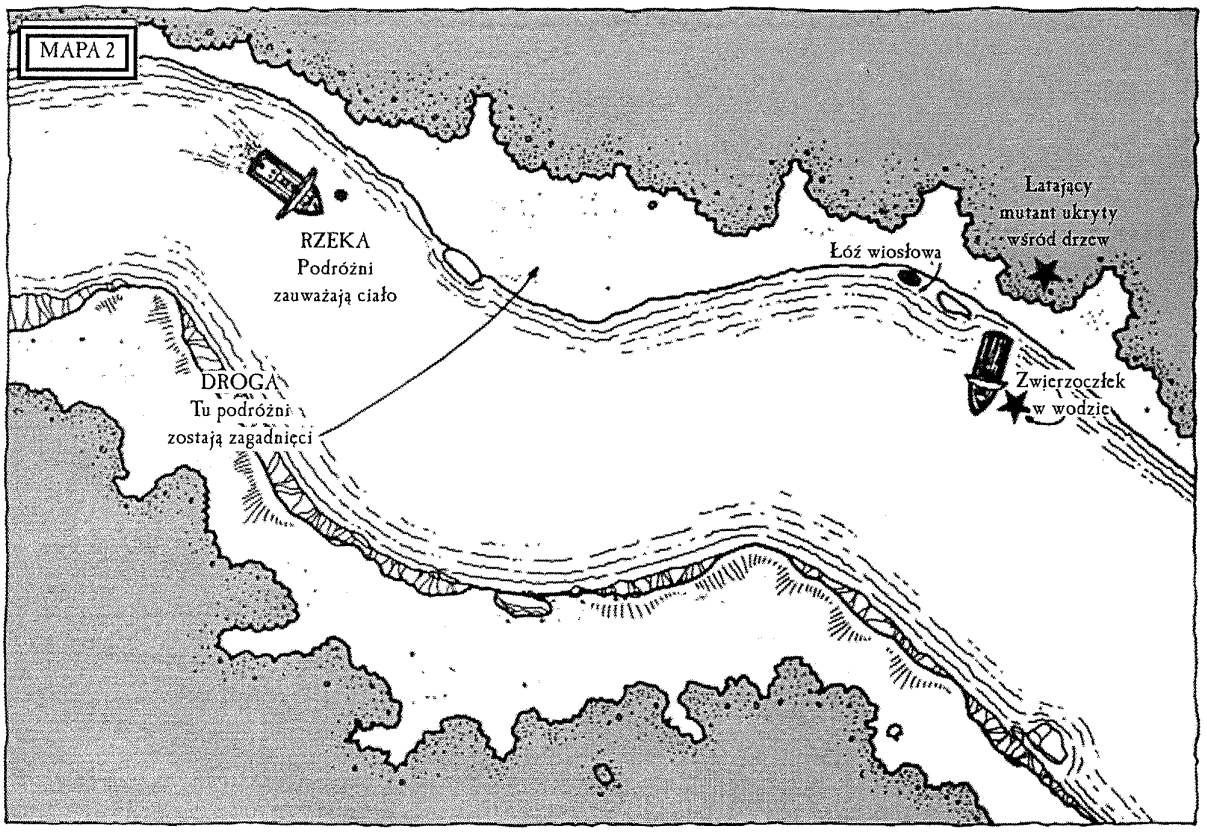


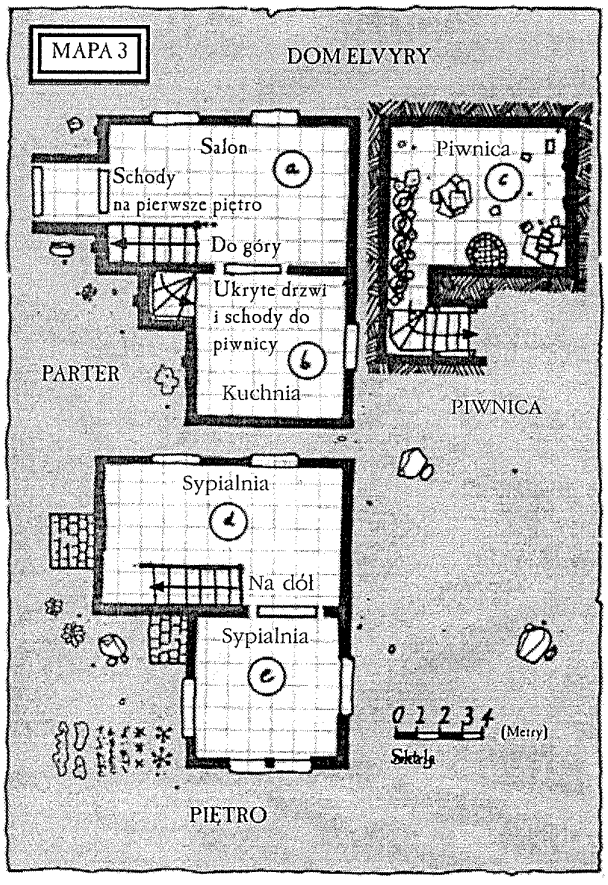


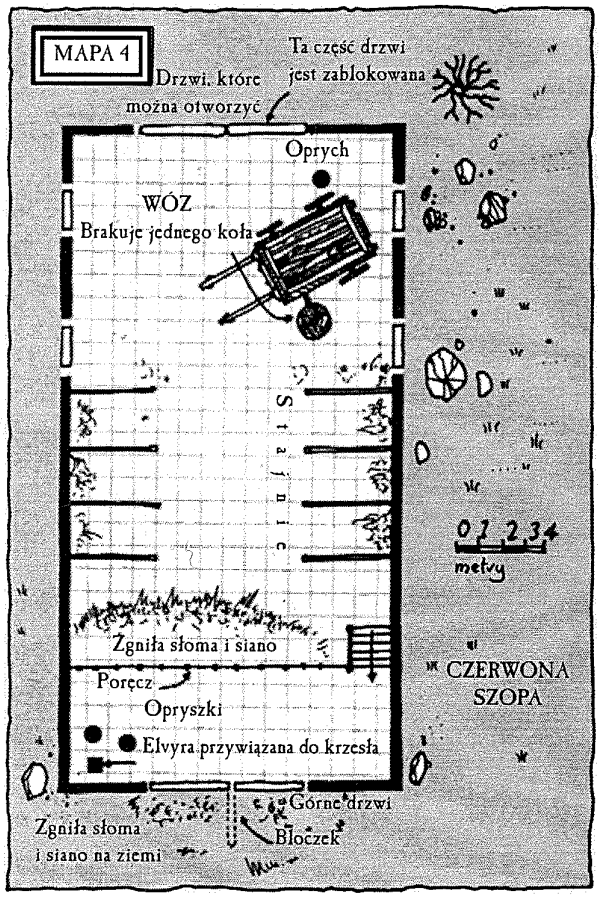
ŁÓDŹ HANDLOWA

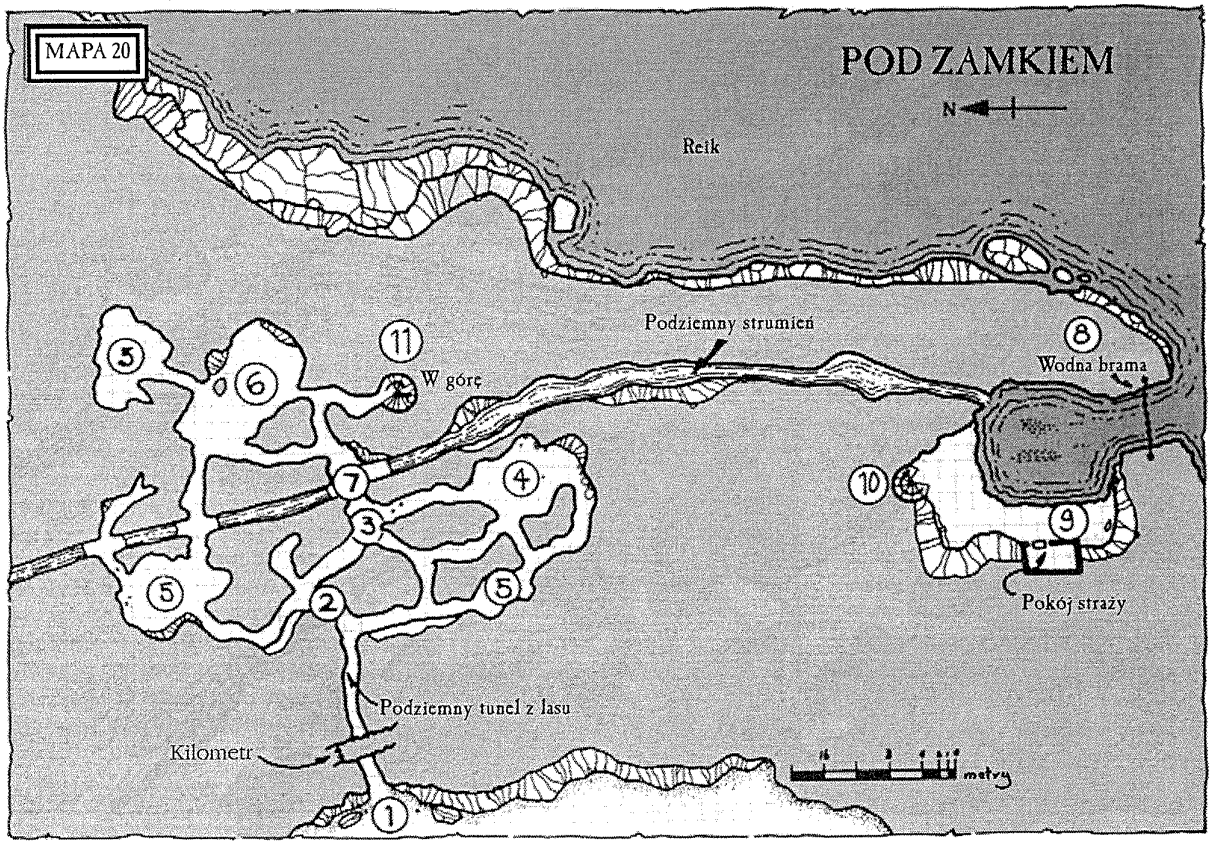
Konstrukcja i rozmiary łodzi handlowej są podobne do tych, którymi charakteryzuje się *Berebeli* (patrz **Wewnętrzny wróg**). Załogę stanowi przewoźnik wraz z 2-3 osobami, zazwyczaj jego rodziną. Ładunek to zwykle powszechnie dostępne towary, które nie zepsują się w trakcie podróży, a więc zboże, drewno, wino i sukno. Chcąc określić ładunek przewożony przez łódź kursującą między dwiema miejscowościami, powinieneś zajrzeć do *Wykazu* (*Karta Pomocy dla MG*) i rozdziału poświęconego handlowi (str. 15). Istnieje 15% szansa, że statkiem płynąć będzie także 1-3 pasażerów. Pasażerowie i załoga z przyjemnością poplotkują o warunkach na rzece i ciekawych wydarzeniach. Mogą również być użytecznym źródłem informacji (patrz *Wieści* ze str. 9 przygody).

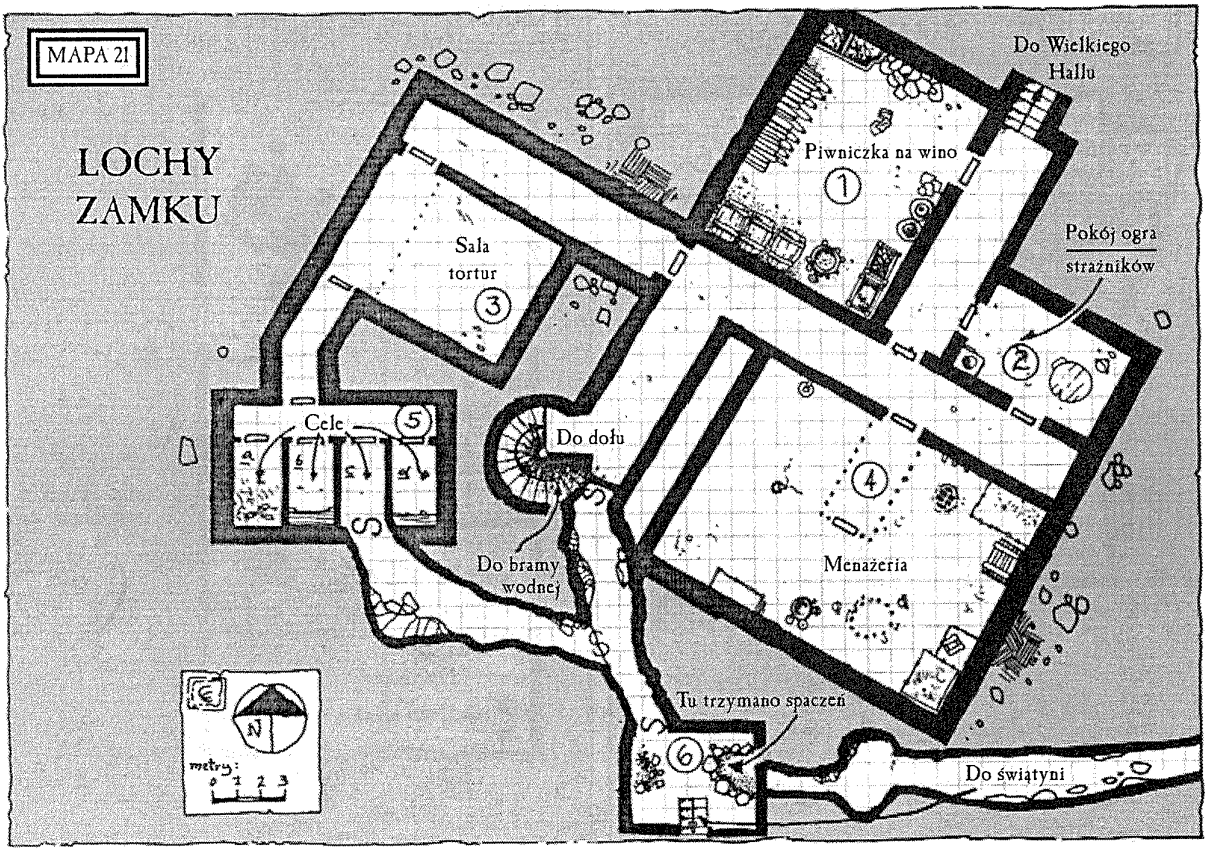


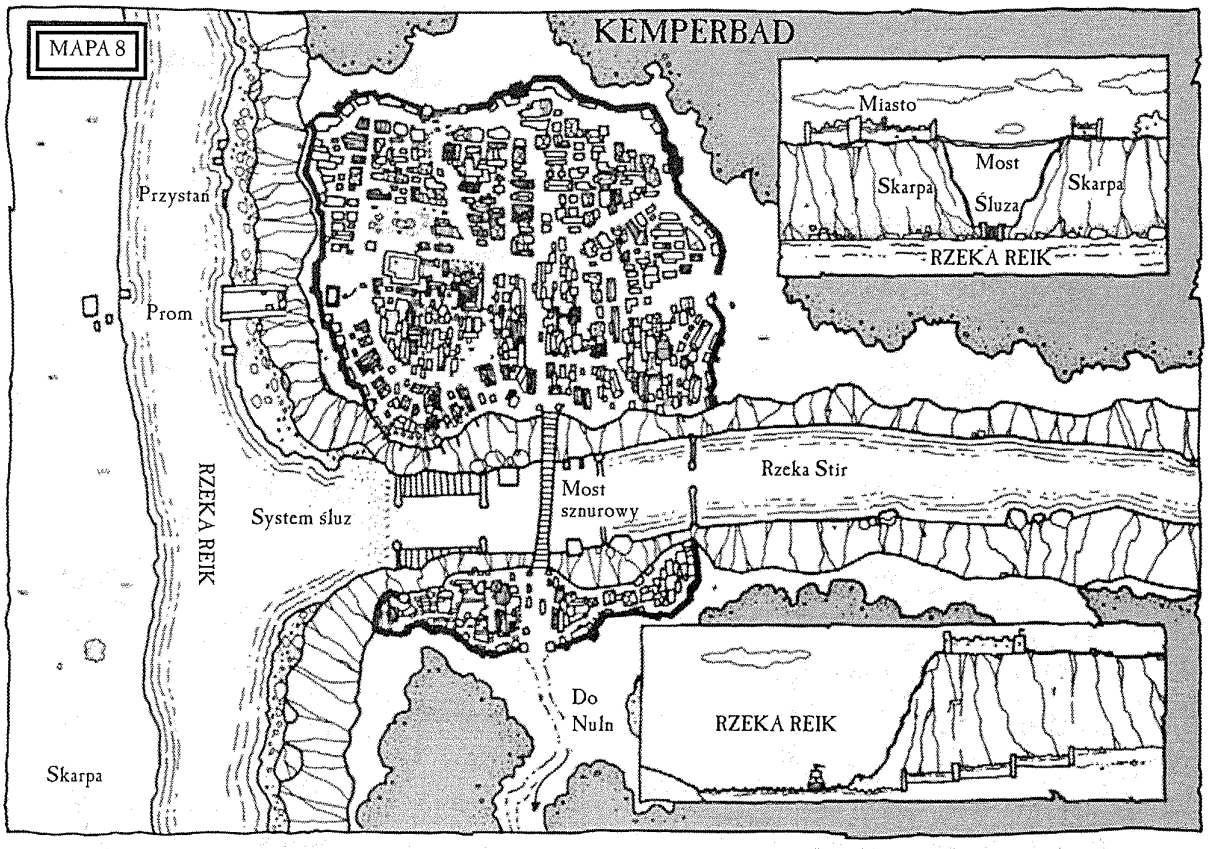

MAPA 2
RZEKA
Podróżni
zauważają ciało
Łódź wiosłowa
Latający
mutant ukryty
wśród drzew
DROGA
Tu podróżni
zostają zagadnięci
Zwierzoczłek
w wodzie

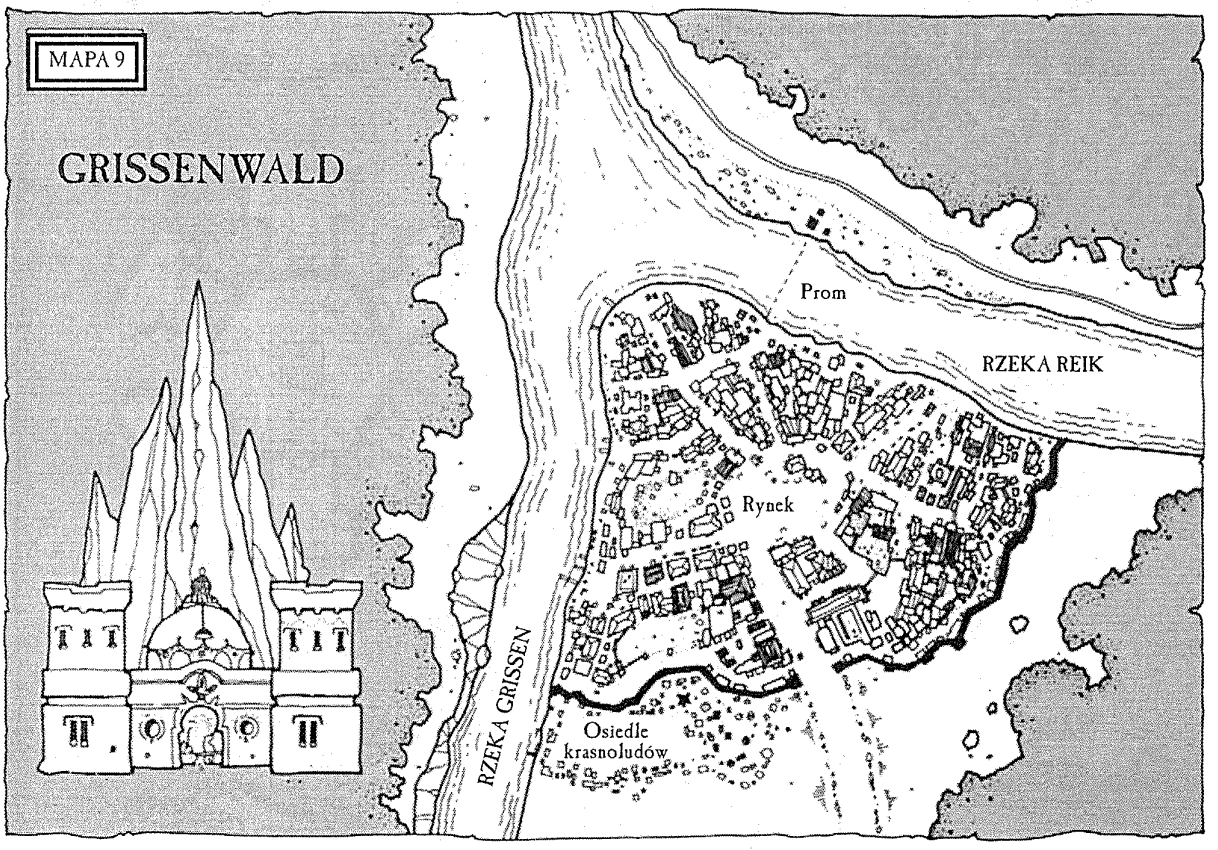

MAPA 3
DOM ELVYRY
Salon
a
Schody
na pierwsze piętro
Do góry
Ukryte drzwi
i schody do
piwnicy
b
Kuchnia
PARTER
Piwnica
c
PIWNICA
Sypialnia
d
Na dół
Sypialnia
e
0 1 2 3 4 (Metry)
Skala
PIĘTRO

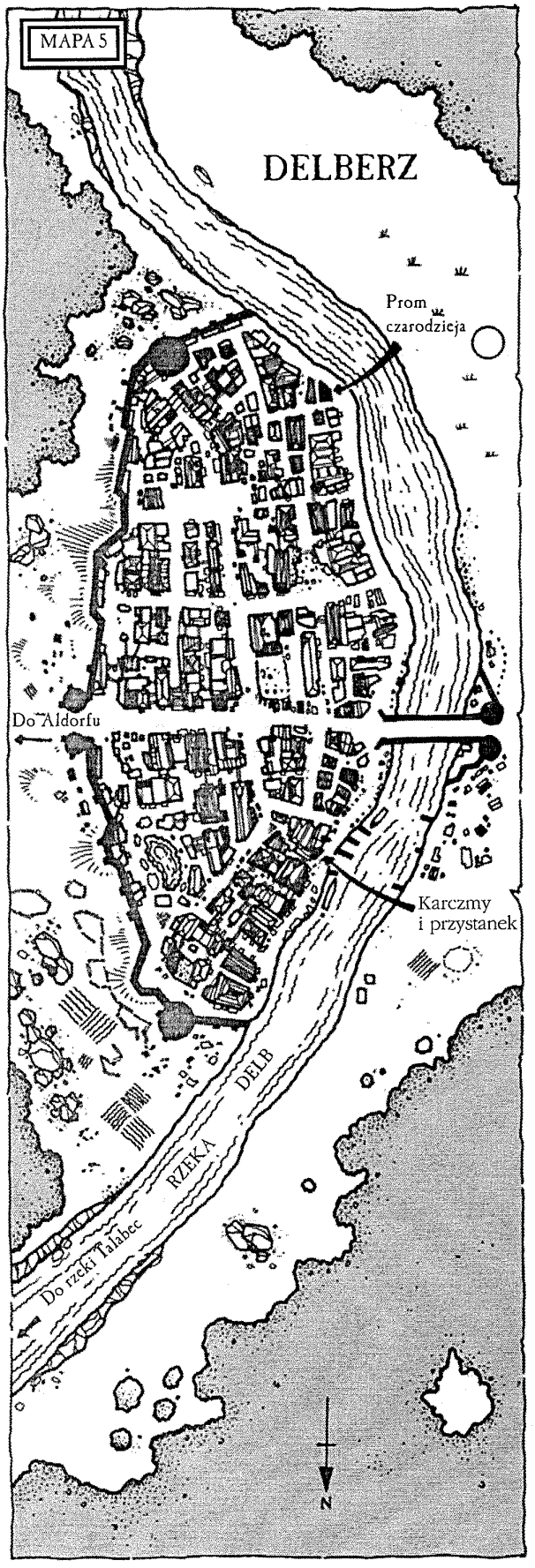

MAPA 4
Drzwi, które
można otworzyć
Ta część drzwi
jest zablokowana
Oprych
WÓZ
Brakuje jednego koła
Stajnia
Zgniła słoma i siano
Poręcz
Opryszki
Elvyra przywiązana do krzesła
Górne drzwi
Bloczek
Zgniła słoma
i siano na ziemi
0 1 2 3 4
metry
CZERWONA
SZOPA

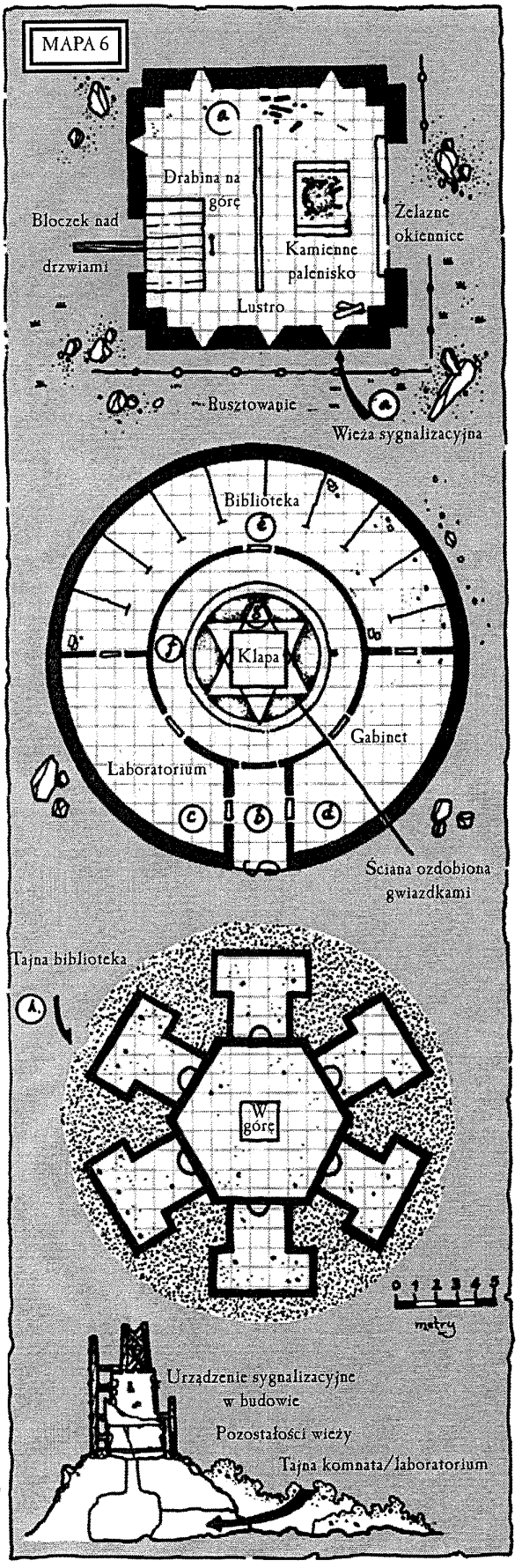

MAPA 20
POD ZAMKIEM
N
Reik
Podziemny strumień
W górę
Wodna brama
Pokój straży
Podziemny tunel z lasu
Kilometr
metry

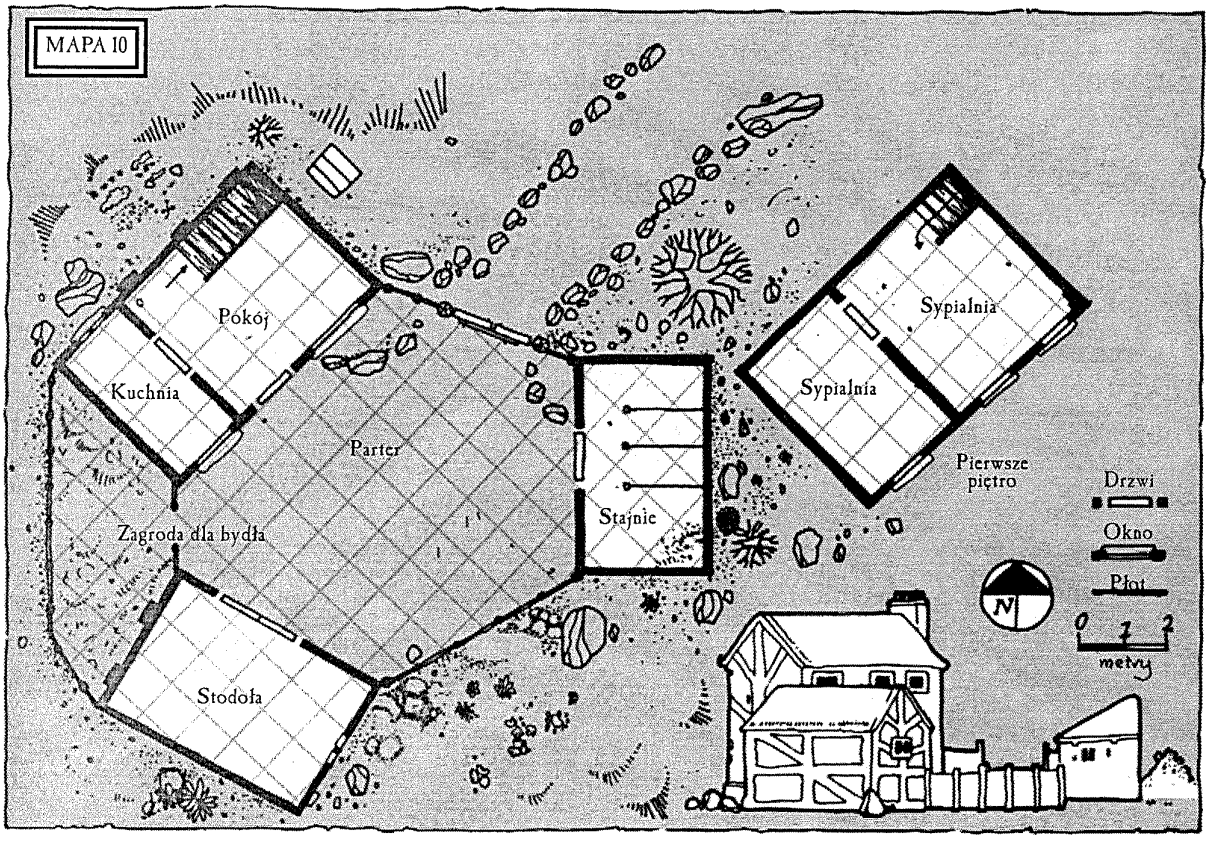

MAPA 21
LOCHY ZAMKU
Do Wielkiego Hallu
Piwniczka na wino
Sala tortur
Pokój ogra strażników
Cele
Do dołu
Do bramy wodnej
Menażeria
Tu trzymano spaczeń
Do świątyni
metry

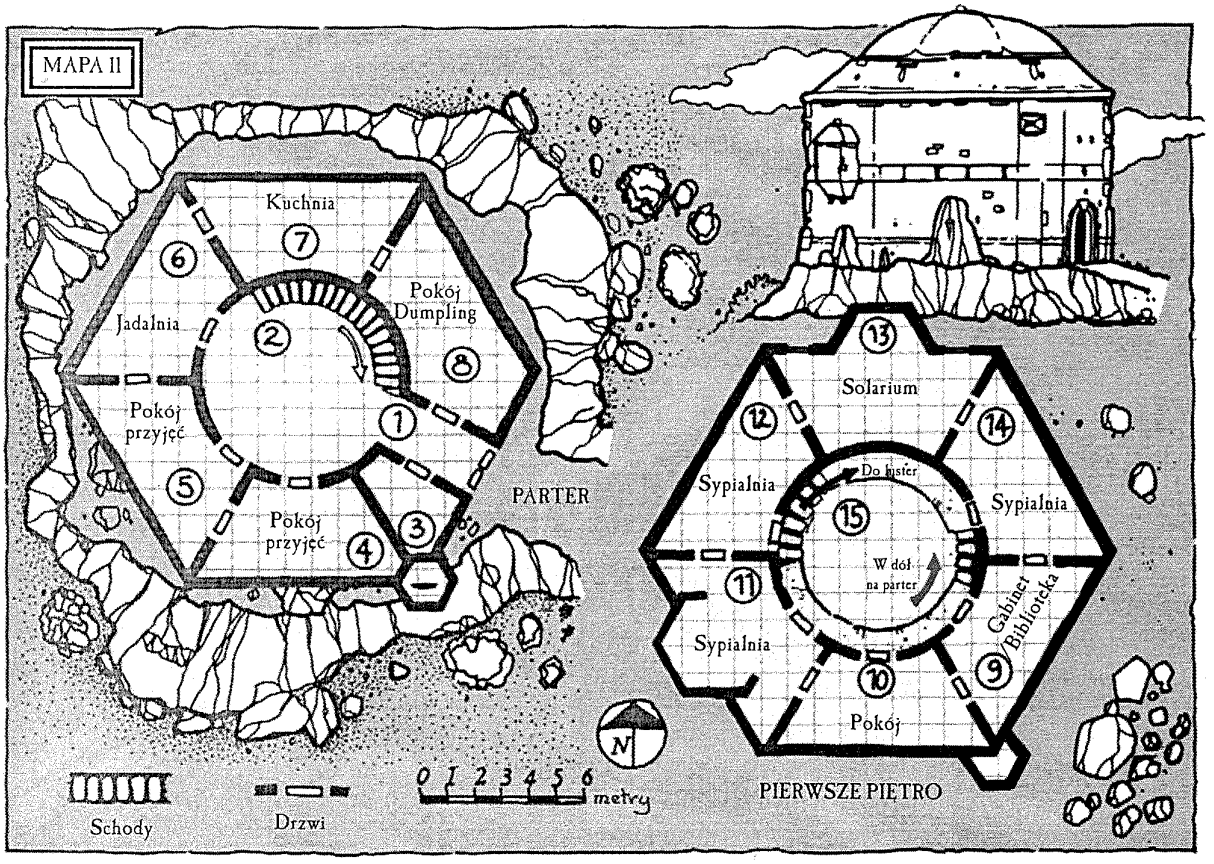

MAPA 8
KEMPERBAD
Miasto
Most
Skarpa
Śluza
Skarpa
RZEKA REIK
Przystań
Prom
RZEKA REIK
System śluz
Most
sznurowy
Rzeka Stir
Do
Nuln
RZEKA REIK
Skarpa

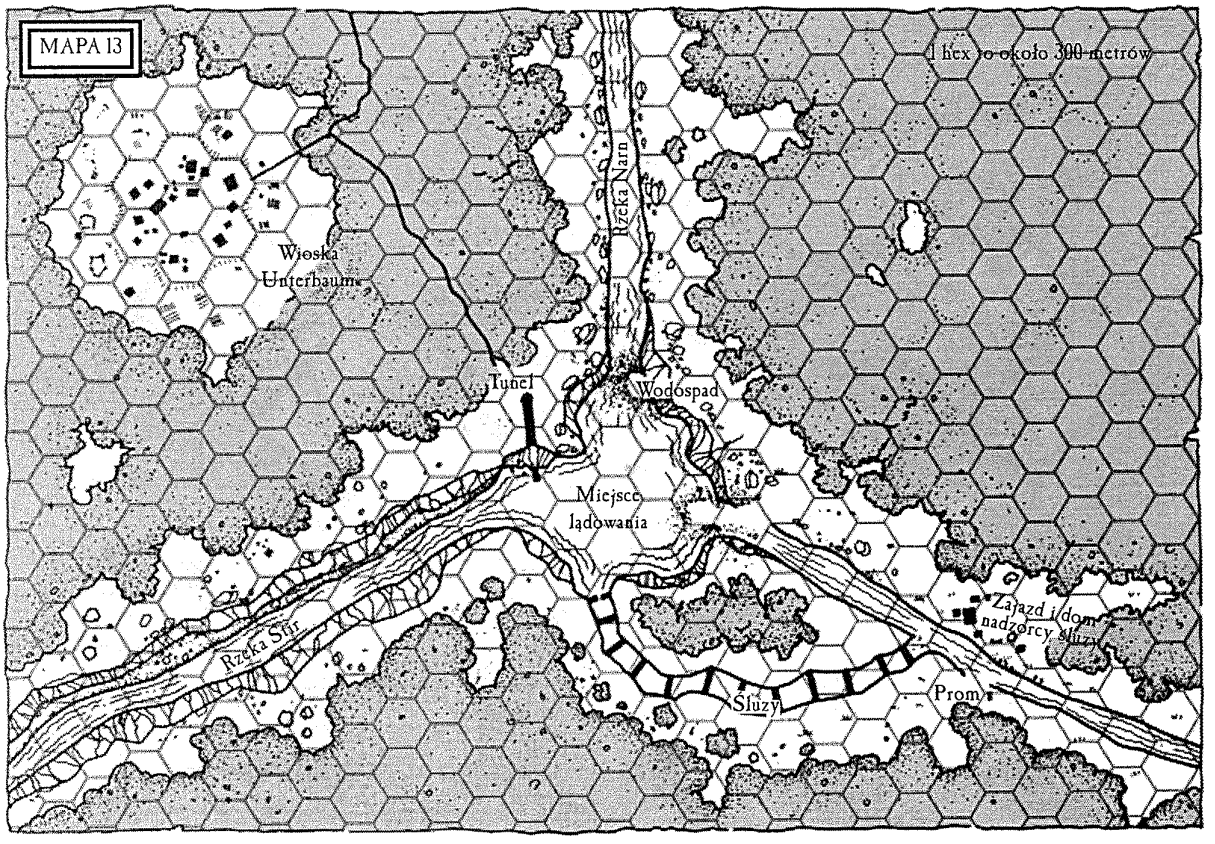

MAPA 9
GRISSENWALD
Prom
RZEKA REIK
Rynek
RZEKA GRISSEN
Osiedle
krasnoludów

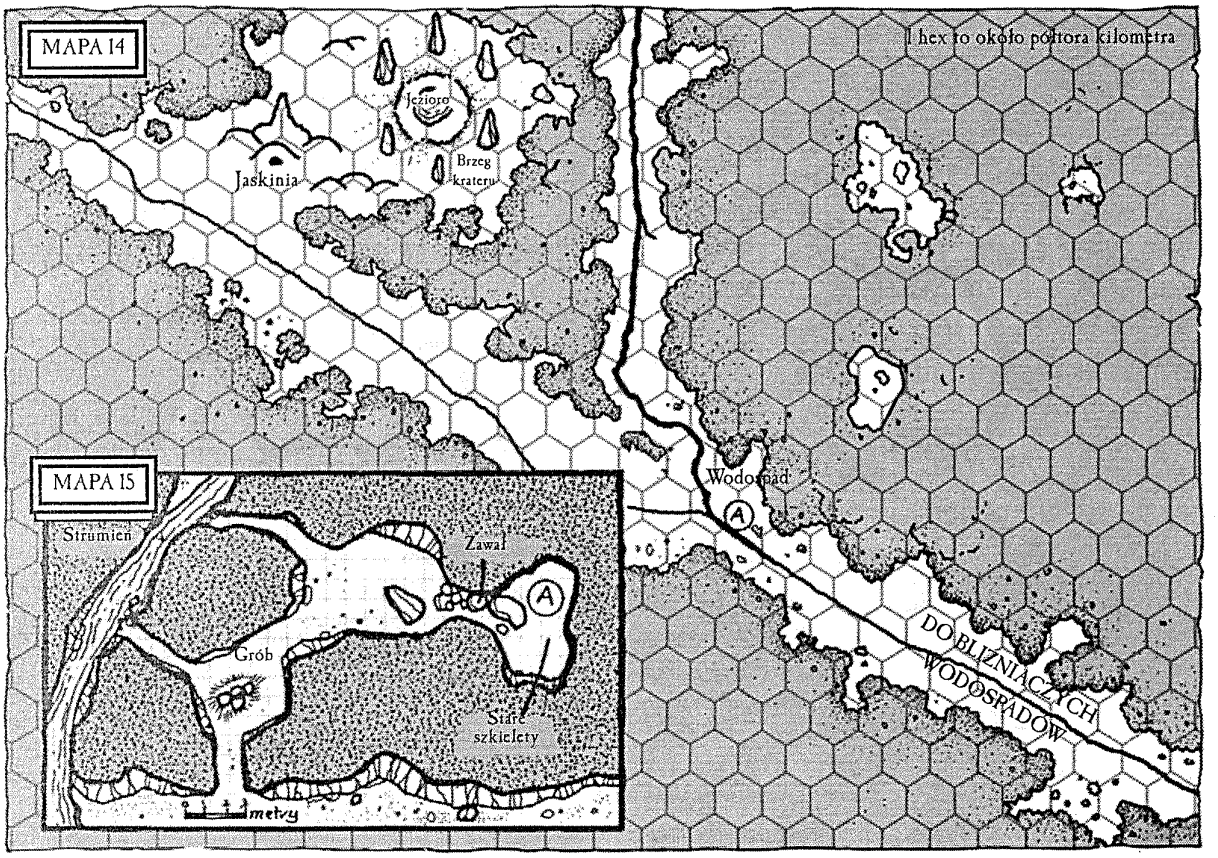

MAPA 5
DELBERZ
Prom czarodzieja
Do Aldorfu
Karczmy i przystanek
RZEKA DELB
Do rzeki Talabec
N

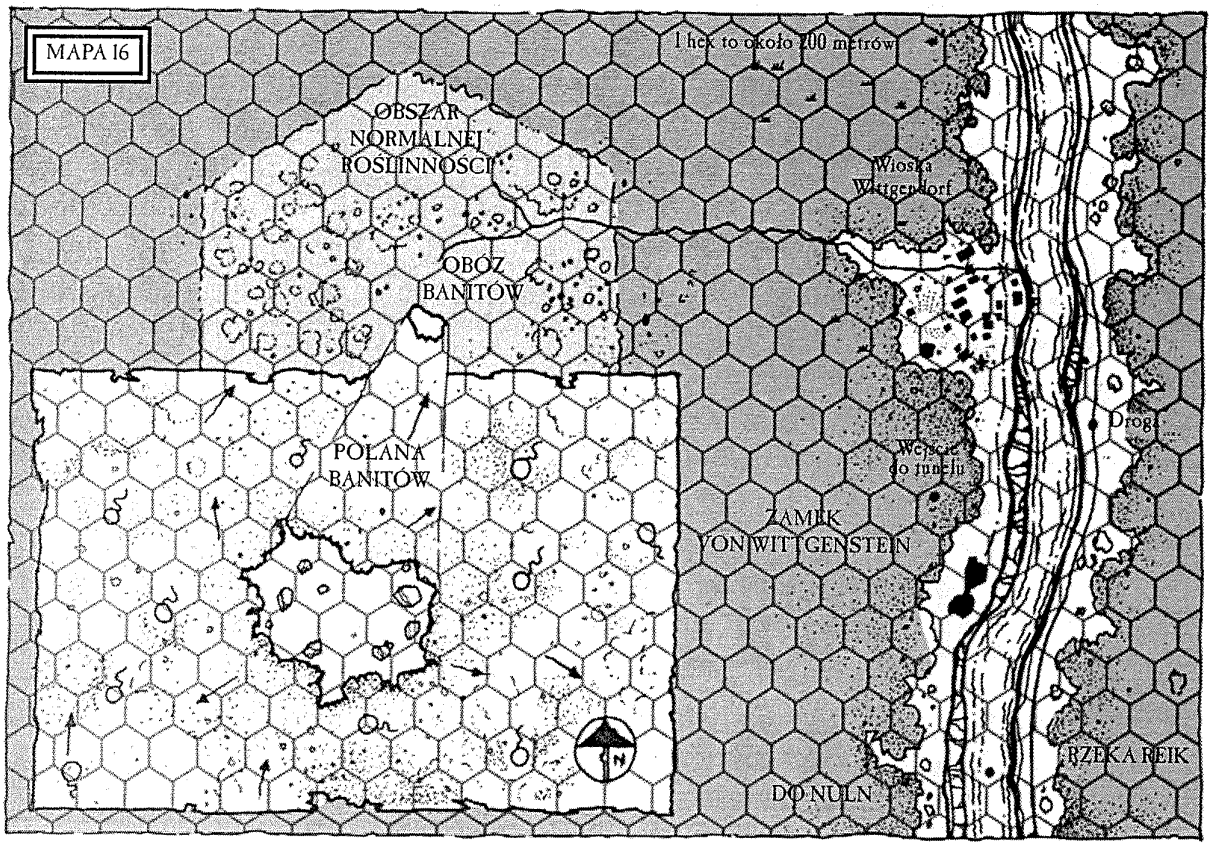

MAPA 6
Drabina na górę
Bloczek nad drzwiami
Kamienne palenisko
Żelazne okiennice
Lustro
Rusztowanie
Wieża sygnalizacyjna
Biblioteka
Klapa
Gabinet
Laboratorium
Ściana ozdobiona gwiazdkami
Tajna biblioteka
W górę
metry
Urządzenie sygnalizacyjne w budowie
Pozostałości wieży
Tajna komnata/laboratorium

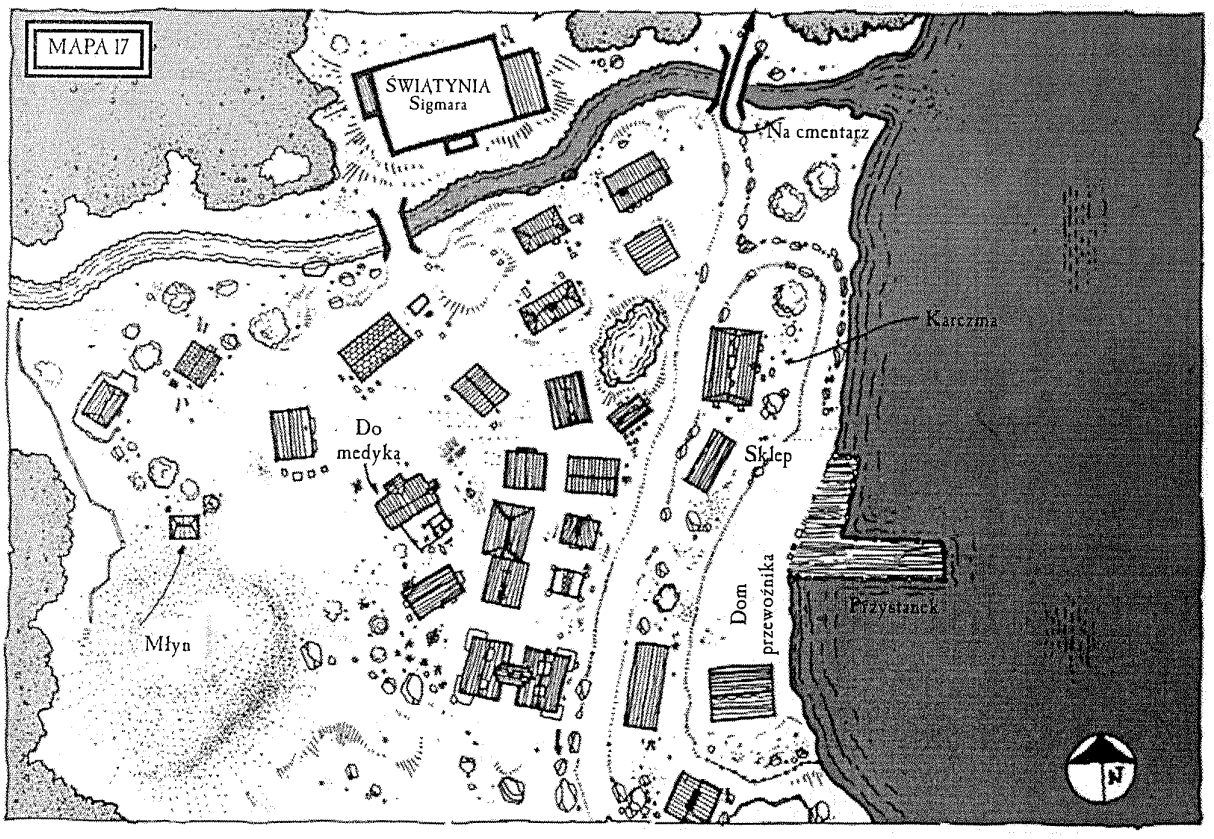

MAPA 10
Pokój
Kuchnia
Parter
Zagroda dla bydła
Stodoła
Stajnie
Sypialnia
Sypialnia
Pierwsze piętro
Drzwi
Okno
Płot
N
0 1 2
metry

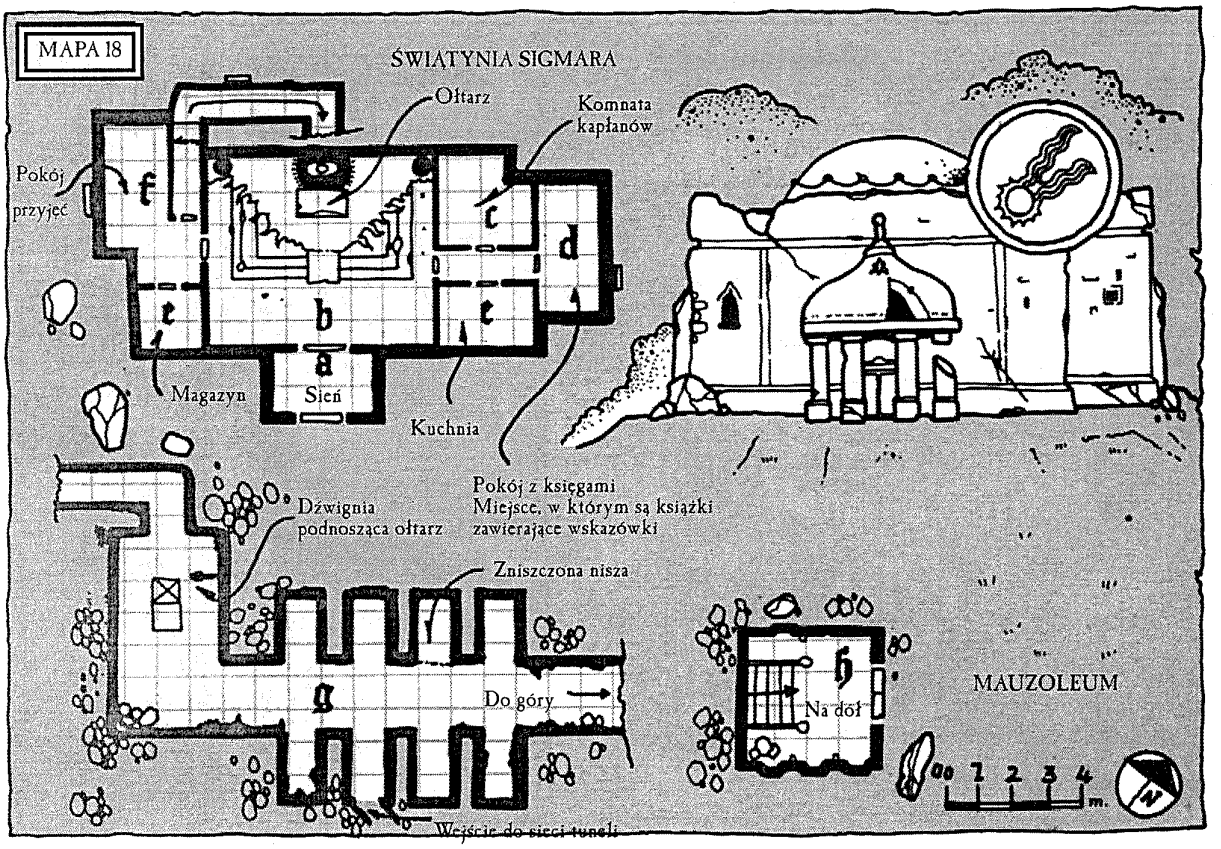

MAPA 11
Kuchnia
Jadalnia
Pokój Dumpling
Pokój przyjęć
Pokój przyjęć
PARTER
Solarium
Sypialnia
Sypialnia
Sypialnia
Pokój
Do jaskiń
W dół na parter
Gabinet Biblioteka
PIERWSZE PIĘTRO
N
0 1 2 3 4 5 6 metry
Schody
Drzwi

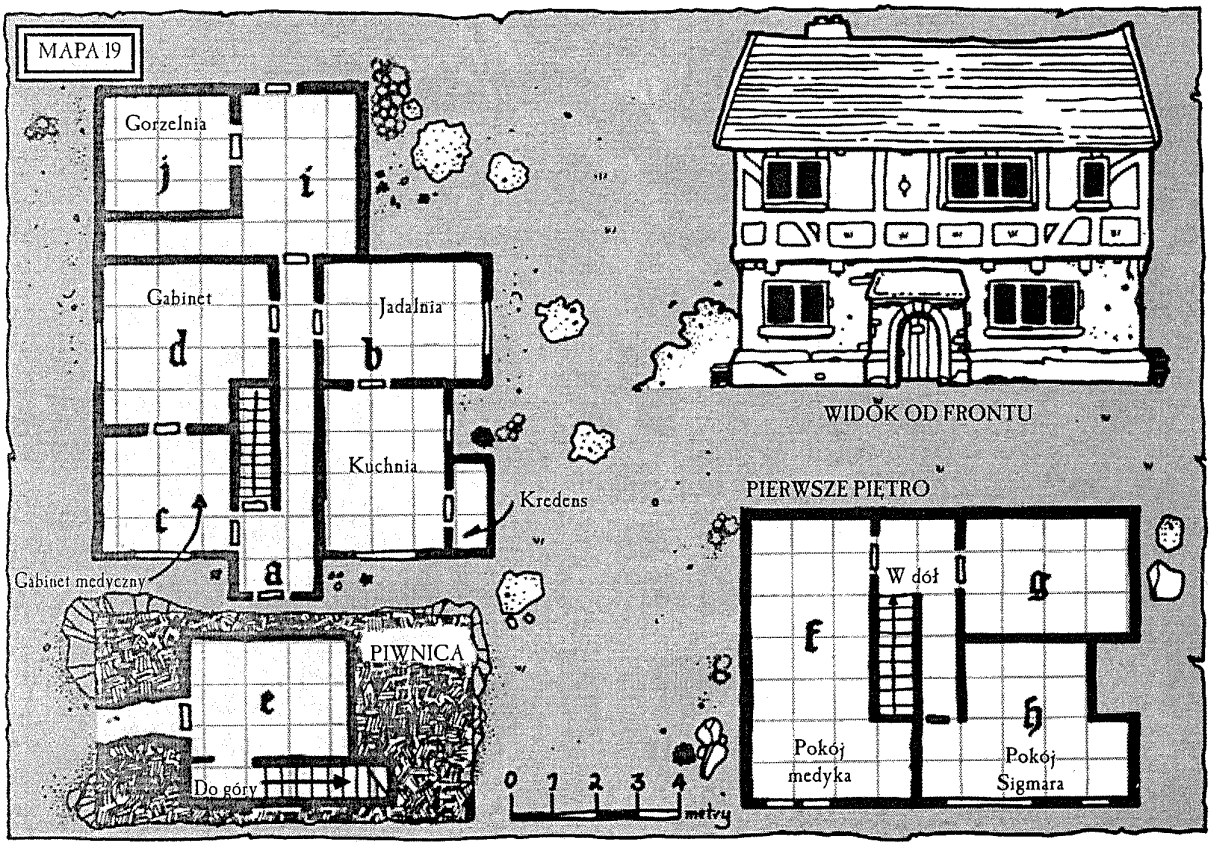

MAPA 13
1 hex to około 300 metrów
Rzeka Narn
Wioska Unterbaum
Tunel
Wodospad
Miejsce lądowania
Zajazd i dom nadzorcy śluzy
Rzeka Sirr
Śluzy
Prom

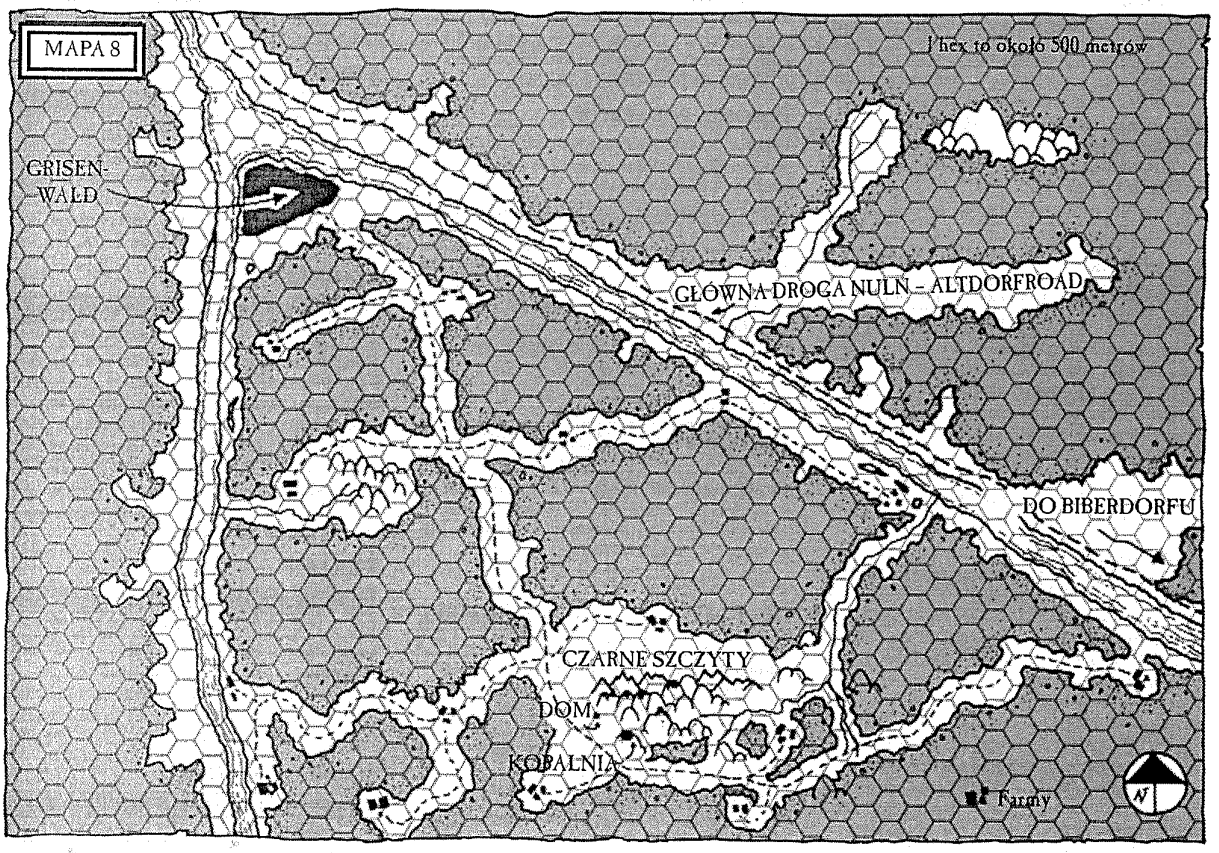

MAPA 14
1 hex to około półtora kilometra
Jezioro
Brzeg krateru
Jaskinia
MAPA 15
Strumień
Zawał
Grób
Stare szkielety
metry
Wodospad
DO BLIŹNIACZYCH WODOSPADÓW

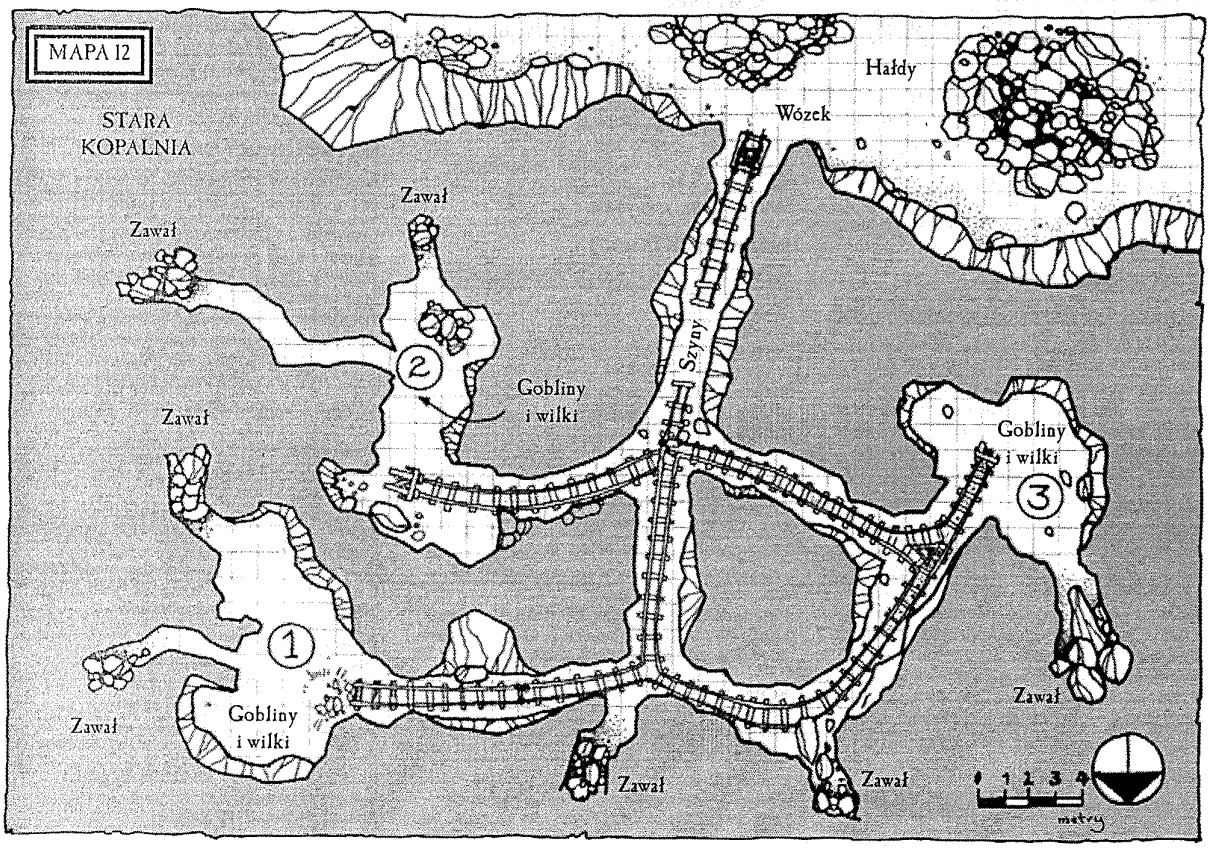

MAPA 16
1 hex to około 200 metrów
OBSZAR NORMALNEJ ROŚLINNOŚCI
Wioska Wittgendorf
OBÓZ BANITÓW
POLANA BANITÓW
Droga
Wejście do tunelu
ZAMEK VON WITTGENSTEIN
RZEKA REIK
DO NULN


MAPA 17
ŚWIĄTYNIA Sigmara
Na cmentarz
Karczma
Do medyka
Sklep
Młyn
Dom przewoźnika
Przystanek


MAPA 18
ŚWIĄTYNIA SIGMARA
Ołtarz
Komnata kapłanów
Pokój przyjęć
Magazyn
Sień
Kuchnia
Pokój z księgami
Miejsce, w którym są książki zawierające wskazówki
Dźwignia podnosząca ołtarz
Zniszczona nisza
Do góry
Na dół
MAUZOLEUM
Wejście do sieci tuneli
0 1 2 3 4 m.


MAPA 19
Gorzelnia
Gabinet
Jadalnia
Kuchnia
Kredens
Gabinet medyczny
PIWNICA
Do góry
WIDOK OD FRONTU
PIERWSZE PIĘTRO
W dół
Pokój medyka
Pokój Sigmara
0 1 2 3 4 metry


MAPA 8
1 hex to około 500 metrów
GRISEN-
WALD
GŁÓWNA DROGA NULN – ALTDORFROAD
DO BIBERDORFU
CZARNE SZCZYTY
DOM
KOPALNIA
Farmy
N


MAPA 12
STARA
KOPALNIA
Hałdy
Wózek
Zawał
Zawał
Zawał
Zawał
Zawał
Zawał
Zawał
Zawał
Syrop
Gobliny
i wilki
Gobliny
i wilki
Gobliny
i wilki
1
2
3
0 1 2 3 4
metry

BAKAŁARZ

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	35	3	3	8	65	1	40	25	60	40	60	40

Umiejętności: *język tajemny* – magiczny; *astronomia; kartografia; historia; rozpoznawanie roślin; uzdolnienia językowe; wykrywanie magii; monetoznawstwo; czytanie/pisanie; wiedza o runach; sekretny język* – klasyczny; *znajomość języka obcego* – wybór MG.
Przedmioty: miecz; przybory do pisania; 2K10 książek; 25 ZK, 17/6.

GLADIATOR

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	30	4	4	8	40	1	40	25	30	40	30	25

Umiejętności: *rozbrajanie; uniki; broń specjalna* – broń uliczna, korbacze, parująca, dwuręczna; *silny cios; ogłuszanie;* 50% szans na *bardzo silnego;* 50% szans na *bardzo wytrzymałego.*
Przedmioty: kastety; korbacz (**WS** -10; obr. +1, P -10); 20% szansa na posiadanie miecza dwuręcznego (**I** -10, obr. +2); tarcza (1PP wszystkie lokacje); koszulka kolcza (1PP korpus); 5 ZK, 17/– (w drobnych monetach).

HANDLARZ (Cygan)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	40	4	3	8	40	1	30	25	25	40	30	40

Umiejętności: *tresura* – pies; *gadanina; wróżenie; zielarstwo; sekretne znaki* – Cyganów; *zakładanie pułapek; broń specjalna* – broń uliczna; *rzucanie nożem; wykrywanie pułapek.*
Przedmioty: miecz lub duży nóż; kastet; k4 noży do rzucania (zasięg 4/8/20, **SE=S**); łuk (zasięg 24/48/250; **SE** 3; ład. 0) lub kusza (zasięg 32/64/300; **SE** 4; ład.1) z amunicją; kaftan skórzany (0/1 PP korpus); łódź; posortowane kociołki, sztućce i inne drobne towary; 1k6 spreparowanych ziół (patrz **WW**, str. 34); 12 ZK, 12/3.

KRASNOLUDZKI INŻYNIER

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	50	30	3	4	7	20	1	20	45	30	50	50	20

Umiejętności: *stolarstwo; powożenie; inżynieria; górnictwo* (patrz str. 27 w **WFRP**); *sekretne znaki* – krasnoludzkiej gildii inżynierów; *zastawianie pułapek; kowalstwo; wykrywanie pułapek;* 50% szans na *metalurgię.*
Przedmioty: miecz lub topór; kurtka skórzana (0/1 PP korpus/ramiona), torba na narzędzia wraz z zawartością; pierścień z ukrytym symbolem gildii; 12 ZK 7/2.

ŁOWCA NAGRÓD

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	40	3	3	9	40	2	30	30	30	40	25	30

Umiejętności: *tropienie; śledzenie; cichy chód na wsi; cichy chód w mieście; broń specjalna* – lasso, sieć; *silny cios,* 50% szans *na celne strzelanie.*
Przedmioty: koszulka kolcza (1 PP korpus); miecz; kusza (zasięg 32/64/300; **SE** 4; ład. 1) i amunicja; lina – 10 metrów; sieć; 3 pary kajdan; 20 ZK; 13/4.

MYŚLIWY

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	50	4	3	8	40	1	30	25	30	30	40	25

Umiejętności: *ukrywanie się na wsi; tropienie; łowiectwo; sekretny język* – Rangerów; *sekretne znaki* – drwali; *cichy chód na wsi;* 25% szans na *odporność na trucizny.*
Przedmioty: miecz lub topór, kaftan skórzany (0/1 PP korpus); łuk (zasięg 24/48/250; **SE** 3; ład. 0) lub kusza (zasięg 32/64/300; **SE** 4; ład.1) wraz z amunicją; 2K10 skór wartych K6 ZK każda; 4 ZK; 12/7.

MYTNIK (Strażnik śluz)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	40	3	3	8	40	1	30	30	30	30	30	30

Umiejętności: *szacowanie; targowanie się.*
Przedmioty: łuk (zasięg 24/48/250; **SE** 3; ład. 0) lub kusza (zasięg 32/64/300; **SE** 4; ład.1) z amunicją; miecz lub topór; koszulka kolcza (1PP korpus); tarcza (1 PP wszystkie lokacje); skrzynia z K10x10 ZK podatków; 12 ZK, 13/6.

POBORCA PODATKÓW

Poborcy podatków towarzyszy zazwyczaj zbrojna eskorta: K6 strażników dróg (patrz **WewW**), żołnierzy lub najemników.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	30	3	3	8	40	1	30	30	40	40	25	25

Umiejętności: *gadanina; monetoznawstwo; czytanie i pisanie; geniusz arytmetyczny;* 50% szans na *prawo;* 25% szans na *defraudację.*
Przedmioty: miecz; kurtka skórzana (0/1 PP korpus/ramiona); przybory do pisania; liczydło; 25 ZK, 14/2.

PORYWACZ ZWŁOK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	40	3	3	7	40	1	25	25	30	40	30	25

Umiejętności: *cichy chód na wsi; cichy chód w mieście;* 25% szans na *wykrywanie pułapek.*
Przedmioty: czarny płaszcz; miecz; latarnia; duży worek; łopata; 3 ZK, 2/7.

POSZUKIWACZ ZŁOTA

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	40	4	4	8	30	2	25	30	30	40	25	30

Umiejętności: *opieka nad zwierzętami; stolarstwo; metalurgia; wyczucie kierunku;* 50% szans na *rybactwo; łowiectwo; szczęście;* 20% szans na *kartografię.*
Przedmioty: łuk (zasięg 24/48/250; **SE** 3; ład. 0) lub kusza (zasięg 32/64/300; **SE** 4; ład. 1) z amunicją; miecz lub topór; kaftan skórzany (0/1PP korpus); worek na plecy; jednoosobowy namiot; kilof; łopata, miska do płukania; 20% szans na K4 samorodków wartych K20 ZK; 4 ZK, 12/4.

PRZEMYTNIK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	40	3	3	8	40	1	30	30	30	30	30	30

Umiejętności: *powożenie; wiosłowanie; cichy chód na wsi; cichy chód w mieście;* 50% szans na *mocną głowę; sekretny język* – złodziei, 25% szans na *język obcy* – wybór MG.
Przedmioty: miecz, topór lub pałka; kurtka skórzana (0/1 PP korpus/ramiona); koń i powóz; łódź wiosłowa; 6 ZK, 18/4.

PRZEWOŹNIK (Kapitan)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	40	3	4	9	40	2	30	30	30	30	30	30

Umiejętności: *szkutnictwo; mocna głowa; rybactwo; wyczucie kierunku; wiedza o rzekach; wiosłowanie; żeglowanie; bijatyka; pływanie.*
Przedmioty: łódź; skórzana kurtka (0/1 PP – korpus/ramiona); miecz; kusza (zasięg 32/64/300; **SE** 4; ład. 1) oraz amunicja; 25 ZK, 17/6.

RABUŚ WRAKÓW/PIRAT

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	40	4	4	10	45	2	45	50	30	50	45	30

Umiejętności: *mocna głowa; wiedza o rzekach; wiosłowanie; żeglowanie; gawędziarstwo; bijatyka; mocny cios; pływanie.*
Przedmioty: miecz; topór lub pałka; skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona); kurtka sztormowa; 10 metrów liny; łódź; dwie latarnie.

ROBOTNIK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	25	3	4	7	30	1	30	25	30	30	30	30

Umiejętności: *wspinaczka;* 75% szans na *mocną głowę;* 75% szans na *śpiew;* 50% szans na *stolarstwo;* 50% szans na *powożenie;* 25% szans na *inżynierię;* 25% szans na *bardzo wytrzymały;* 25% szans na *bardzo silny.*
Przedmioty: miecz lub pałka; skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona); torba na ramię z drugim śniadaniem; flaszka herbaty ziołowej; 5 ZK, 12/-.

RYBAK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	25	3	3	7	30	1	45	30	25	30	30	30

Umiejętności: *rybactwo; wiedza o rzekach; wiosłowanie* lub *żeglowanie; pływanie;* 25% szans na *szkutnictwo;* 5% szans na *kartografię.*
Przedmioty: miecz lub topór; kurtka skórzana (0/1 PP korpus/ramiona); łódź wiosłowa, 3ZK, 1/4.

SZAMPIERZ

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	70	30	4	4	12	50	3	40	30	40	50	30	25

Umiejętności: *rozbrajanie; uniki; broń specjalna* – rapier, uliczna, korbacz, lasso, sieć, parująca, dwuręczna; *silny cios; ogłuszenie; bardzo silny.*
Przedmioty: tarcza (1PP wszystkie lokacje), koszulka kolcza (1PP korpus), miecz, rapier (**I** +20, obr. -1), hak, korbacz (**WW** -10, obr. +1, P-1), lekki bojowy rumak; lina – 10 metrów; sieć, 20% szans na posiadanie miecza dwuręcznego (**I** – 10; obr.+2); 25 ZK, 15/8.

SZULER

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	40	3	3	8	40	1	45	30	40	25	25	40

Umiejętności: *szulerstwo; szczęście; zwinne palce.*
Przedmioty: miecz; kurtka skórzana (0/1 PP korpus/ramiona); talia kart (zawierająca dodatkowe asy); para szachrajskich kości (zawsze wyrzucają szóstki); 25 ZK, 14/-.

ŻOŁNIERZ/MARYNARZ

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	40	4	3	8	30	2	25	30	30	40	30	30

Umiejętności: *mocna głowa; rozbrajanie; uniki; wiedza o rzekach; wiosłowanie; sekretny język* – bitewny; *bijatyka; silny cios; ogłuszenie; pływanie.*
Przedmioty: miecz lub topór; łuk (zasięg 24/48/250; **SE** 3; ład. 0) lub kusza (zasięg 32/64/300; **SE** 4; ład. 1) z amunicją; koszulka kolcza (1PP korpus); tarcza (1PP wszystkie lokacje), hak i 10 metrów liny; 5 ZK, 4/6.

MAT ŻOŁNIERZY OKRĘTOWYCH

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	40	4	4	10	40	3	30	40	30	40	30	30

Umiejętności: *szkutnictwo; mocna głowa; rozbrajanie; uniki; wiedza o rzece, wiosłowanie; żeglowanie; sekretny język* – bitewny; *silny cios; ogłuszenie; pływanie.*
Przedmioty: łódź; miecz; łuk (zasięg 24/48/250; **SE** 3; ład. 0) lub kusza (zasięg 32/64/300; **SE** 4; ład. 1) z amunicją; koszulka kolcza (1PP korpus); tarcza (1PP wszystkie lokacje); hełm (1PP głowa); hak i 10 metrów liny; 14 ZK, 17/4.

Broń ręczna:

Sztylet lub nóż (**I** +10; obr. -2; P -20)
Rapier (**I** +20; obr. -1)
Halabarda (**I** -10 lub +10 podczas pierwszej rundy lub w przypadku wygranej albo +20 przeciw konnym przeciwnikom)
Broń ręczna – miecz, topór, itp (bez modyfikatorów)
Kastet (broń do walki wręcz, ale tylko -10 do **WW** i -1 do zadawanych obrażeń)

Broń strzelecka:

Rusznica (zasięg 24/48/250; **SE** 3; ład. 3)
Łuk (zasięg 24/48/250; **SE** 3; ład. 0)
Kusza (zasięg 32/64/300; **SE** 4; ład. 1)

Pancerz

Hełm (1 PP głowa)
Kurtka skórzana (0/1 PP korpus/ramiona)
Kaftan skórzany (0/1 PP korpus)
Koszulka kolcza (1PP korpus)
Tarcza (1 PP wszystkie lokacje)
Kolczuga (1PP korpus/ramiona)

WYKAZ MIEJSCOWOŚCI REIKLANDU

Miejscowość	Rozmiar[1]	Władca[2]	Ludność	Zamożność[3]	Źródła zamożności	Stała handlu[4] podaż/popyt	Garnizon/Milicja[5]	Uwagi
Altdorf	DM	Cesarz	15 000	5	handel; zarząd	15000/7,5	500a/800c	Stolica Imperium
Autler	W	Cesarz	81	2	drewno; rybołówstwo	32/0	-/10c	Prom
Braunwurst	W	Cesarz	52	1	tekstylia	10/0	-	
Bundesmarkt	W	Cesarz	77	1	rolnictwo	15/0	-/5c	
Dorchen	W	Cesarz	75	2	rolnictwo	30/0	-	
Blutroch	MS	Cesarz						0-ludność wybita przez Czerwoną ospę
Furtild	W	Cesarz	53	1	ubóstwo	11/0	-	
Geldrecht	W	Cesarz	49	1	drewno; rybołówstwo	10/0	-	Prom
Gluckshalt	W	Cesarz	72	2	rolnictwo	29/0	-/10c	
Grosshad	W	Cesarz	69	2	rolnictwo	28/0	-	
Hartsklein	W	Cesarz	65	1	garncarstwo	13/0	-	
Heiligen	W	Cesarz	58	2	rolnictwo	23/0	-	
Hochloff	W	Cesarz	81	2	rolnictwo	32/0	-/10b	
Kaldach	W	Cesarz	52	1	ubóstwo	10/0	-	Prom
Rechtlich	W	Cesarz	42	1	ubóstwo	8/0	-	
Rottefach	W	Cesarz	88	2	rolnictwo; wino; rybołówstwo	35/0 8/0	-	Prom
Schlafebild	W	Cesarz	38	1	rolnictwo;	wino		
Teufelfeuer	W	Cesarz	0	2		-	-	Spalona przez łowcę czarownic
Walfen	W	Cesarz	52	2	wyrób cegieł; rolnictwo; rybołówstwo	21/0	-	Prom
Auerswald	MS	Cesarz	2 500	3	handel; ruda	1500/0,75	50b/400c	Prom
Dresschler	W	Cesarz	63	2	rolnictwo; rybołówstwo	25/0	-/10b	Prom
Gladisch	W	Cesarz	41	1	ubóstwo	8/0	-	Prom
Koch	W	Cesarz	95	2	rolnictwo; ruda	19/0	-/20b	Niedaleko kopalni w Hahnbrandt
Sprinthof	W	Cesarz	73	2	rolnictwo	29/0	-/10c	W zajeździe najlepszy wędzony ser w Reiklandzie.
Steche	W	Cesarz	61	2	rolnictwo;	25/0	-/15c	Prom rybołówstwo
Bögenhafen	M	Graf Wilhelm von Saponatheim	4 500	3	handel; wino	2700/1,5	-/500c	
Ardlich	W	Graf Wilhelm	72	2	rolnictwo	28/0	-/5c	
Finsterbad	W	Graf Wilhelm	82	3	wino, rolnictwo,	49/0	-10/c	Prom, rybołówstwo
Gruhevor	W	Graf Wilhelm	57	2	rolnictwo	3/0	-/5c	
Herzhald	W	Graf Wilhelm	73	2	drewno	29/0	-	
Carroburg	DM	Wlk. Książe Leopold	8 000	4	handel; zarząd	6400/3	200b/1250c	Prom
Anseldorf	W	Wlk. Książe Leopold	56	1	rolnictwo	11/0	-	
Dunkelbild	W	Wlk. Książe Leopold	67	2	drewno	27/0	-/5b	
Punzen	W	Wlk. Książe Leopold	57	1	rolnictwo	11/0	-	
Schattenlas	W	Wlk. Książe Leopold	54	2	ubóstwo	22/0	-	Prom
Weidemarkt	W	Wlk. Książe Leopold	61	2	wino; rolnictwo;	24/0	-/5c	Prom
Zamek von Grauenburg	T	Graf Wilhelm Saponatheim	200	4	zarząd	160/0,5	50a, 100b/-	Twierdza
Zamek Reikguard	T	Koronowany Książe Wolfgang Holswig-Ahenauer	300	4	zarząd	240/0,1	200c/-	Twierdza
Delberz	MS	Wlk. Książe Leopold	2 000	3	wino; drewno	1200/0.6	20b/75c	
Mittelmund	W	Wlk. Książe Leopold	35	2	rolnictwo	14/0	-	
Schwarzmarkt	W	Wlk. Książe Leopold	61	2	rolnictwo	24/0	-/5c	
Turmgever	W	Wlk. Książe Leopold	53	1	drewno	11/0	-	
Dunkelburg	MS	Cesarz	3 000	2	rolnictwo	1200/0.6	20b/150c	
Barfsheim	W	Cesarz	52	1	ubóstwo	10/0	-	Prom
Gemusenbad	W	Cesarz	31	1	ubóstwo	6/0	-	Prom
Harke	W	Cesarz	25	1	ubóstwo	5/0	-	Prom
Ruhfurt	W	Cesarz	64	2	rolnictwo	25/0	-/10c	
Schattental	W	Cesarz	72	2	rolnictwo	29/0	-/15b	
Steindorf	W	Cesarz	47	1	ubóstwo	9/0	-/10c	Prom
Grissenwald	MS	Książe Bruno Pfeifraucher z Wissenlandu	1 500	3	szkutnictwo	900/0,4	50a/250b	Prom
Grunburg	MS	Cesarz	1 200	2	handel; szkutnictwo	180/1	25/100	Prom
Aussen	W	Cesarz	43	1	ubóstwo	9/0	-	Prom
Hornlach	W	Cesarz	74	2	drewno; rybołówstwo	30/0	-/5b	Prom
Kleindorf	W	Cesarz	35	1	rolnictwo; rybołówstwo	7/0	-	Prom
Silberwurt	W	Cesarz			rolnictwo	34/0	-/10c	
Kemperbad	M	Rada miejska	3 750	4	handel; wino; brandy	3000/1,5	20b/500b	Najlepsza brandy w Imperium.
Berghof	W	Rada miejska Kemperbadu	74	2	rolnictwo	30/0	-/20c	
Brandenburg	W	Rada miejska Kemperbadu	87	3	wino; brandy; rybołówstwo;	52/0	-/20b	„Echte Brandenburger" – ulubiona brandy Cesarza; prom.
Jungbach	W	Rada miejska Kemperbadu	68	3	wino; brandy	27/0	-/15b	Prom

Ostwald	W	Rada miejska Kemperbadu	70	3	wino; brandy	42/0	-/15b	
Stockhausen	W	Rada miejska Kemperbadu	95	3	wino; brandy	57/0	-/30b	Most nad rz. Stir
Nuln	WM	Księżna Emanuella von Liechewitz	12 000	5	handel; metal;	12000/6	300a/4500b	zarząd; wino cesarskie Szkoła Artylerii; stolica prowincji.
Ambosstein	W	Księżna Emanuela	80	3	handel; rolnictwo	48/0	-/15b	Centrum handlu płodami rolnymi
Armedorf	W	Księżna Emanuela	52	1	ubóstwo	10/0	-	
Arschel	W	Księżna Emanuela	64	2	rolnictwo	26/0	-/10c	
Biberdorf	W	Księżna Emanuela	46	2	rolnictwo;	18/0	-/5c	Prom
Bleichdorf	W	Księżna Emanuela	32	1	ubóstwo	6/0	-	
Brandtstadt	W	Księżna Emanuela	52	2	rybołówstwo	21/0	-/10b	
Braundorf	W	Księżna Emanuela	62	2	rolnictwo;	25/0	-/15b	Prom
Eschedorf	W	Księżna Emanuela	47	2	rolnictwo; rybołówstwo	19/0	-/10b	Prom
Furtzhausen	W	Księżna Emanuela	74	3	handel; rolnictwo	44/0	-/15b	„Przyjazne Serce" - halflińska gospoda, pierwszy przystanek na drodze do Krainy Zgromadzenia.
Königsdorf	W	Księżna Emanuela	52	2	rolnictwo; obróbka drewna	21/0		Kiedyś spędził tu noc Magnus Pobożny
Kotzenheim	W	Księżna Emanuela	61	3	handel; rolnictwo; rybołówstwo	37/0	-	Prom; zajazd
Krauthof	W	Księżna Emanuela	42	2	rolnictwo	17/0	-	Kiszona kapusta, sławna w całym Imperium
Mattershaeim	W	Księżna Emanuela	37	2	rolnictwo; rybołówstwo	14/0	-/5c	Prom
Segeldorf	W	Księżna Emanuella	48	2	rolnictwo	19/0	-/10c	
Wahnfurt	W	Księżna Emanuella	32	1	ubóstwo	6/0	-	
Winkelhausen	W	Księżna Emanuella	62	2	rolnictwo	25/0	-/10b	
Wurstheim	W	Księżna Emanuella	78	2	rolnictwo	31/0	-/15b	Wieża sygnałowa. Znane z wędzonej kiełbasy.
Zecher	W	Księżna Emanuella	32	1	ubóstwo	6/0	-	
Schoppendorf	MS	Wlk. Książe Leopold	2 500	3	wędzone ryby; Middenlandzki drewno; ruda	1500/0,75	50b/500c	Prom
Brasthof	W	Wlk. Książe Leopold	37	1	ubóstwo	7/0	-/10c	Prom
Esselfut	W	Wlk. Książe Leopold	48	2	rolnictwo; rybołówstwo	19/0	-/15b	Prom
Priestlicheim	W	Wlk. Książe Leopold	42	2	rolnictwo	17/0	-/10c	
Ripdorf	W	Wlk. Książe Leopold	32	1	ubóstwo	6/0	-	
Zeder	W	Wlk. Książe Leopold	40	1	ubóstwo	8/0	-/5c	
Stimmigen	MS	Cesarz	1 750	3	handel; rolnictwo	1050/0.5	20b/250c	Myto za przejście przez most; lokalny ośrodek handlu
Merretheim	W	Cesarz	48	1	ubóstwo	10/0	-/10c	
Misthausen	W	Cesarz	32	1	ubóstwo	6/0	-	Prom
Nalfdorf	W	Cesarz	52	1	ubóstwo	10/0	-/10c	Prom
Pfeiffer	W	Cesarz	42	1	ubóstwo	8/0	-/5c	
Übersreik	M	Graf Sigismund von Jungfreud	3 500	4	handel; ruda; obróbka metali;	2800/1.4	40b/500c	Prom
Buchedorf	W	Graf Sigismund	58	2	rolnictwo; rybołówstwo	23/0	-/10c	Prom
Flussberg	W	Graf Sigismund	62	2	rolnictwo; rybołówstwo	25/0	-/15c	Prom
Geissbach	W	Graf Sigismund	46	2	rolnictwo	18/0	-/10c	
Helheim	W	Graf Sigismund	30	1	ubóstwo	6/0	-	
Messingen	W	Graf Sigismund	80	3	rybołówstwo; obróbka metali;	48/0	-/20b	Niedaleko kopalni w Hugeldal
Wurfel	W	Graf Sigismund	52	2	rolnictwo	21/0	-/15c	
Weissbruck	MS	Cesarz	72	2	handel i transport	33/0.5	-	Spółka górnicza; prom

[1]Miejscowości podzielone są na Duże Miasta (DM); Wolne Miasta (WM); Miasta (M); Miasteczka (MS); Wioski (W)

[2]Władca oznacza suzerena prowincji. Miasta mają także własne rady, wioski zaś mniej lub bardziej formalne wiece, rady starszych itp.

[3] Zamożność rośnie od 1 (bieda) do 5 (bardzo bogate).

[4] Szczegółów szukaj w Regułach Handlu z broszury *Życie na rzekach Imperium*.

[5] *Garnizon* oznacza stacjonujących w miejscowości zawodowych żołnierzy, *Milicja* to ochotnicy lub poborowi, odpowiedzialni za utrzymywanie porządku. Jakość wojska określana jest jako *Znakomita* (a), *Średnia* (b) oraz *Kiepska* (c).

KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

Notatki dla graczy

Rozciąć wzdłuż linii

© GAMES WOKSHOP 1988-1996

© Wydawnictwo „MAG" 1996

Pomoc nr 1

Do Loorbeera & Kuhna.

Nasi agenci donoszą, że cel podróżuje w towarzystwie grupy, o której wspominano już przy okazji naszego ostatniego spotkania. Wcześniejsze próby nawiązania kontaktu przyniosły mierne rezultaty. Powinno być jasne, że nie możemy ponownie pozwolić sobie na utratę tropu prowadzącego do naszych pieniędzy — w zwyczajny sposób wysyłajcie więc regularne raporty. Nie zapominajcie, że purpurowa dłoń została już przekazana.

Czas Zmian jest już bliski!

Arcy-Lumen

Pomoc nr 2

Mój drogi przyjacielu

Nie możemy pozwolić na to, żeby sprawy nadal toczyły się w złym kierunku. Wewnętrzny Krąg ma zbyt wiele rzeczy na głowie, aby poświęcać tyle uwagi poszukiwaniom zaginionego Magistra Impedimentae. To już ostatnie ostrzeżenie. W ciągu tygodnia przekaż nam 20 000 ZK — chyba że chcesz osobiście zawieźć je do Middenheim. Nie próbuj uciekać, bo wówczas sprawimy, że będziesz błagał nas o łaskę śmierci.

Lepiej bądź z nami w kontakcie...

W

Pomoc nr 4

To już ostatnie ostrzeżenie!
Dostarcz towar do czerwonej studni dziś przed zmierzchem.

Pomoc nr 10

Droga Ertlio!

Człowiek, który dostarczył Ci ten list, jest zaufanym członkiem naszego stowarzyszenia. Przywoź ze sobą fundusze wystarczające do zorganizowania ekspedycji do Jałowych Wzgórz, gdzie – jak ustaliliśmy – leży to, czego szukamy. Dobrze wiesz, jak bardzo ważny jest dla nas ów przedmiot. Wyjedź tak szybko, jak tylko jest to możliwe. Nasi agenci w Wemperbadzie będą ci służyć wszelką pomocą. Gdy będziesz już miała ten przedmiot, niezwłocznie przywieź go do nas, do Middenheim.

~ Itzak Krakow Trzeych ~

Pomoc nr 11

Mój drogi Jean

Od owej pamiętnej nocnej burzy, mieszkańców zaczęły nękać rozmaite i dziwne choroby. Spostrzegłam, iż wielu z nich woli żebrać, niż uczciwie pracować na polach.

Dołączam do listu małą niespodziankę dla Ciebie. Chcę byś sprawdził, czy przy jej pomocy da się uleczyć owo tajemnicze schorzenie.

Engelbert Schnitzel-Unreyls

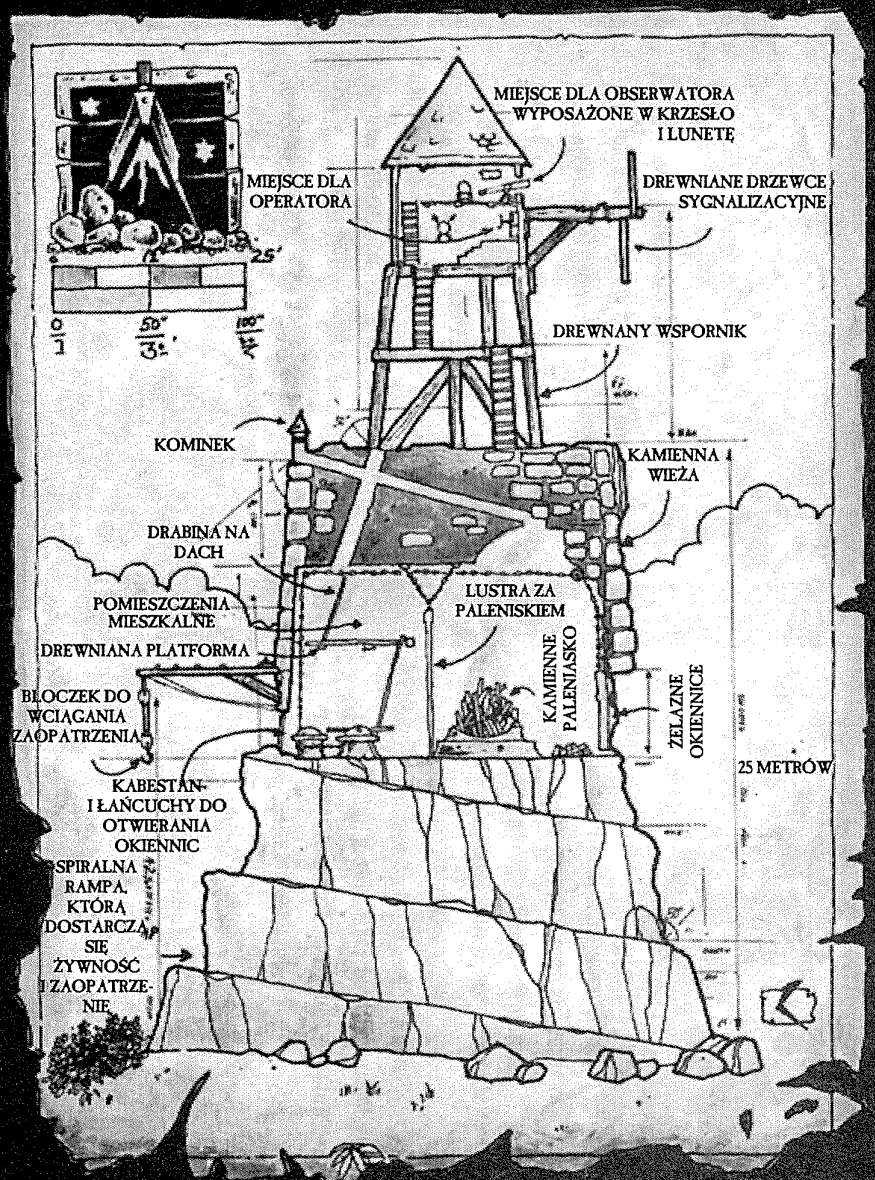
KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

Notatki dla graczy

Rozciąć wzdłuż linii

© GAMES WOKSHOP 1988-1996

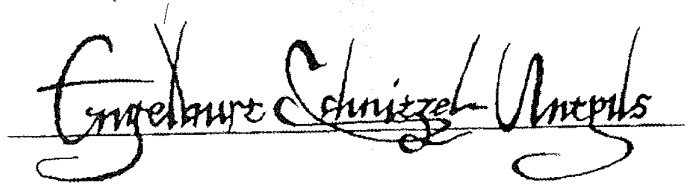
© Wydawnictwo „MAG" 1996





Z ROZKAZU JEGO CESARSKIEJ MOŚCI,
PRAWOWITEGO WŁADCY KARLA-FRANZA
WŁADCY WYŻYN I NIZIN
PRAWDZIWEGO WYOBRAŻENIA SIGMARA
I WYNIESIONEGO WŁADCY IMPERIUM

Wszystkim poddanym Cesarza, wiadomym niech się stanie, że odtąd obrzydliwe praktyki wyganiania lub inszego pozbywania się nieszczęsnych istot zwanych dalej mutantami, ustać winny. Podjąć należy środki konieczne, by ci, którzy rodzą się z fizycznymi deformacjami, jak również i ci, u których te rozwijają się później, zajęli należne im miejsce w społeczeństwie.
Według opinii Jego Cesarskiej Mości, tzw. mutanci nie istnieją, o określanie kogokolwiek tym mianem staje się zabronione.
Pogwałcenie któregokolwiek z rozporządzeń tego edyktu karane jest śmiercią.



KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

Notatki dla graczy

Rozciąć wzdłuż linii

© GAMES WOKSHOP 1988-1996

© Wydawnictwo „MAG" 1996

Pomoc nr 7

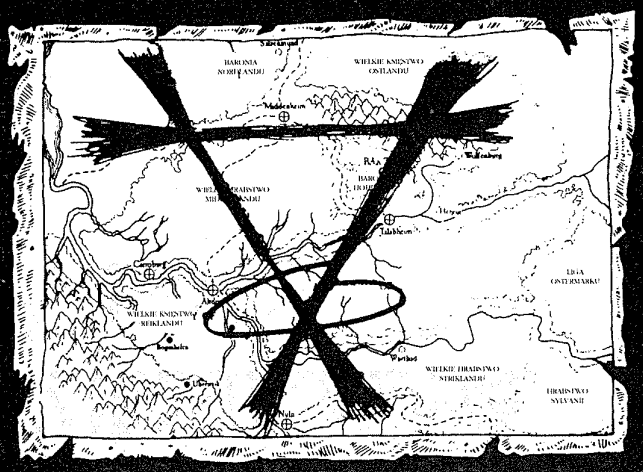


TEGOŻ ROKU, W NOC ZIOWROŻBNEGO HEXENSTAG, MORRSLIEB ZABŁYSNĄŁ BYŁ ZIELONYM I NIEZWYCZAJNYM ŚWIATŁEM, ZAŚ KSZTAŁTY JEGO PRZYPOMINAŁY STRASZLIWIE, UŚMIECHNIĘTE LICO.

❖

NIEBIOSA POKRYŁO MROWIE GWIAZD SPADAJĄCYCH, KILKA Z NICH UPADŁO NA ZIEMIĘ, BOWIEM DAŁ SIĘ SŁYSZEĆ GRZMOT UDERZENIA. I ZNOWUŻ, W NOC GEHEIMNISNACHT, MORRSLIEB ROZROŚŁ SIĘ NA NIEBIESIECH I SKŁEPIENIE ZNÓW POKRYŁO MROWIE GWIAZD SPADAJĄCYCH. OSTRZEŻON WYDARZENIAMI Z HEXENSTAG, ZDOLNY BYŁEM ŚLEDZIĆ SZLAK SZCZEGÓLNIE DUŻEJ GWIAZDY, WYGLĄDAJĄCEJ JAK ODŁUPANY KAWAŁ SAMEGO MORRSLIEBA. JEŚLIM DOBRZE ZRACHOWAŁ, GWIAZDA UPADŁA NA WYŻYNIE TALABECHLANDU, MIMO GŁÓWNYCH WÓD RZEKI NARNY.◆◆

Pomoc nr 6



Pomoc nr 8

Oto słowa mądrości. Czas nadejdzie, gdy wrogowie Chaosu osłabią swą czujność. Spoglądając ze swych twierdz zapłacą za to, iż nie strzegli się cienia za swoimi plecami. Wówczas Wielki Mutator zbudzi spaczony księżyc i ukochany Morra oczyści swą gardziel, spluwając na ziemie Imperium. A tam, gdzie krople jego plwociny dotkną ziemi, słabi bać się będą nawet krok uczynić – jednak kto posiądzie choć jedną z onych, wielką zdobędzie potęgę.

Pomoc nr 9

I w ten sposób ja, Dagmar von Wittgenstein, wszedłem w posiadanie największego kawałka spaczenia, jaki znaleźć można poza granicami przeklętego miasta Skavenblight! Wprost z samego księżyca Chaosu. Stanę się teraz najpotężniejszym czarodziejem w Imperium, największym, jakiego znał Stary Świat. Lata spędzone na poszukiwaniach nie zostały stracone. Przygotowałem wszystko. Nic nie zostało przeoczone. Na wyprawę ruszyła grupa wynajętych „fachowców", do transportu meteorytu zbudowano specjalną, obitą ołowiem skrzynię, w zamku zaś czeka nań magicznie zabezpieczona komnata. Jutro wyruszam do Kemperbadu.

KAMPANIA
WEWNĘTRZNY WRÓG

Notatki dla graczy

Rozciąć wzdłuż linii

© GAMES WOKSHOP 1988-1996

© Wydawnictwo „MAG" 1996

Pomoc nr 12

Odkąd zacząłem dodawać proszek do wszystkich lekarstw, w pacjentów wstąpiło jakby nowe życie; zniknęła dręcząca ich wcześniej ospałość.

Od tego czasu kilku co prawda zmarło, mam jednak nadzieję, że lek utrzyma swój zbawienny wpływ na resztę, szczególnie tych ciężej chorych.

Wydaje się, że przezwyciężyłem początkowe problemy, jednak boję się, że najgorsze przyjdzie, gdy przestanę podawać im ten medykament.

Pomoc nr 13

Najdroższa M!

Proszek, który mi ofiarowałaś, czyni cuda. Moje wcześniejsze leki ujmowały wieśniakom tylko odrobinę cierpienia, zaś ten niezwykły pył wypełnia ich nowym życiem. Podziwiam twe osiągnięcia na polu medycyny i liczę na to, iż odwiedzisz mnie ponownie. Mam nadzieję, że następnym razem nasza rozmowa nie zostanie tak brutalnie przerwana i wypijesz ze mną szklaneczkę wina. Zaprawdę, me życie traci blask, gdy Ciebie nie ma w pobliżu. Na mych ustach wciąż czuję ciepło Twojej dłoni.

Jeśli tylko Twe serce podszepnie Ci, byś znów mnie odwiedziła, ja

Pomoc nr 14

A wszyscy, którzy czczą Chaos, zadrżą i zaczną rozpaczać:
Bo gdy krasnoludy wrócą do Zaigon i przez niebiosa przemknie kometa
o dwóch ogonach, Choć otwarte będą Chaosu wrota, każdy mutant skona!
Chorągiew bratu w broni wiernego wskaże brata Czeka
i krasnoluda skupi wokół siebie w boju końca świata!

Pomoc nr 15

NAJDROŻSZA SIOSTRO!

MAM CI TYLE DO POWIEDZENIA, ŻE NIE WIEM, OD CZEGO ZACZĄĆ. NAWET NIE WIESZ, CO TRACISZ, ZAMKNIĘTA W TYM ZAMKU. OCZYWIŚCIE – PODOBNIE JAK KAŻDEGO BAWI MNIE TORTUROWANIE WIEŚNIAKÓW – ALE PO KILKU MIESIĄCACH UCZUCIE DEJA-VU JEST TAKIE SILNE...

Z DRUGIEJ STRONY ŻYCIE W MIDDENHEIM JEST CUDOWNE. STRACIŁEM JUŻ RACHUBĘ ORGII, W KTÓRYCH BRAŁEM UDZIAŁ W TYM TYGODNIU – JEDNA NASTĘPOWAŁA PO DRUGIEJ. PO TYCH WSZYSTKICH LATACH ŻYCIA NA PUSTKOWIU – KRYCIA SIĘ POD KRZAKIEM, BY UŻYĆ METAFORY – ZANURZENIE SIĘ W ŻYCIU JEST TAKĄ PRZYJEMNOŚCIĄ. Z PEWNOŚCIĄ ROZUMIESZ NATURĘ ZNAJOMOŚCI, JAKIE POCZYNIŁEM (W KAŻDYM ZNACZENIU TEGO SŁOWA). CHWAŁA SLAANESHOWI ZA TO, ŻE TAK WIELU WAŻNYCH I WPŁYWOWYCH LUDZI GARNIE SIĘ W JEGO RAMIONA. NAWET NIE WIESZ O TYM, A TYM CZASEM TWÓJ MŁODSZY BRACISZEK WYWARŁ DUŻE WRAŻENIE NA CZŁONKACH WEWNĘTRZNEGO KRĘGU – POWIERZONO MU NAWET PRZYGOTOWANIA DO SPECJALNEGO ŚWIĘTA, MAJĄCEGO SIĘ ODBYĆ W PRZYSZŁOROCZNĄ HEXENTAG. NAPISZĘ O TYM BARDZIEJ SZCZEGÓŁOWO GDY NADEJDZIE CZAS TYCH OBCHODÓW. BYĆ MOŻE UDA MI SIĘ NAWET NAMÓWIĆ CIĘ DO WZIĘCIA UDZIAŁU W TYM ŚWIĘCIE...

MUSZĘ JUŻ KOŃCZYĆ – TRZEBA SIĘ PRZYGOTOWAĆ DO DZISIEJSZEJ ORGII – NASZ HONOROWY GOŚĆ LUBI ZADBANYM LUDZI...

TWÓJ KOCHAJĄCY BRAT

GOTTHARD

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG



„I w wyznaczonym czasie powstaniemy z naszych miejsc ukrycia
i zdobędziemy miasta i osady Imperium. Nasi bracia wyjdą z lasów,
by zabijać i palić. Chaos ogarnie ziemię, a my, wybrani słudzy,
zostaniemy wyniesieni w JEGO oczach.
Niech będzie pozdrowiony Tzeentch,
Ten, Który Zmienia Drogi."

Czarne mury zamku Wittgenstein rzucają cień na wody rzeki Reik.
Ponura twierdza skrywa tajemnicę ciążącej nad rodem klątwy.
Czy bohaterowie podołają nowemu zadaniu?

„Śmierć na rzece Reik" jest trzecią częścią kampanii „Wewnętrzny Wróg". W podręczniku – oprócz przygody – znajduje się plan zamku, szczegółowa mapa części Imperium oraz broszurka, zawierająca przepisy, regulujące rzeczny handel i podróże.

MAG

GAMES WORKSHOP

Na licencji GAMES WORKSHOP Ltd.

GAMES WORKSHOP™ oraz WARHAMMER™

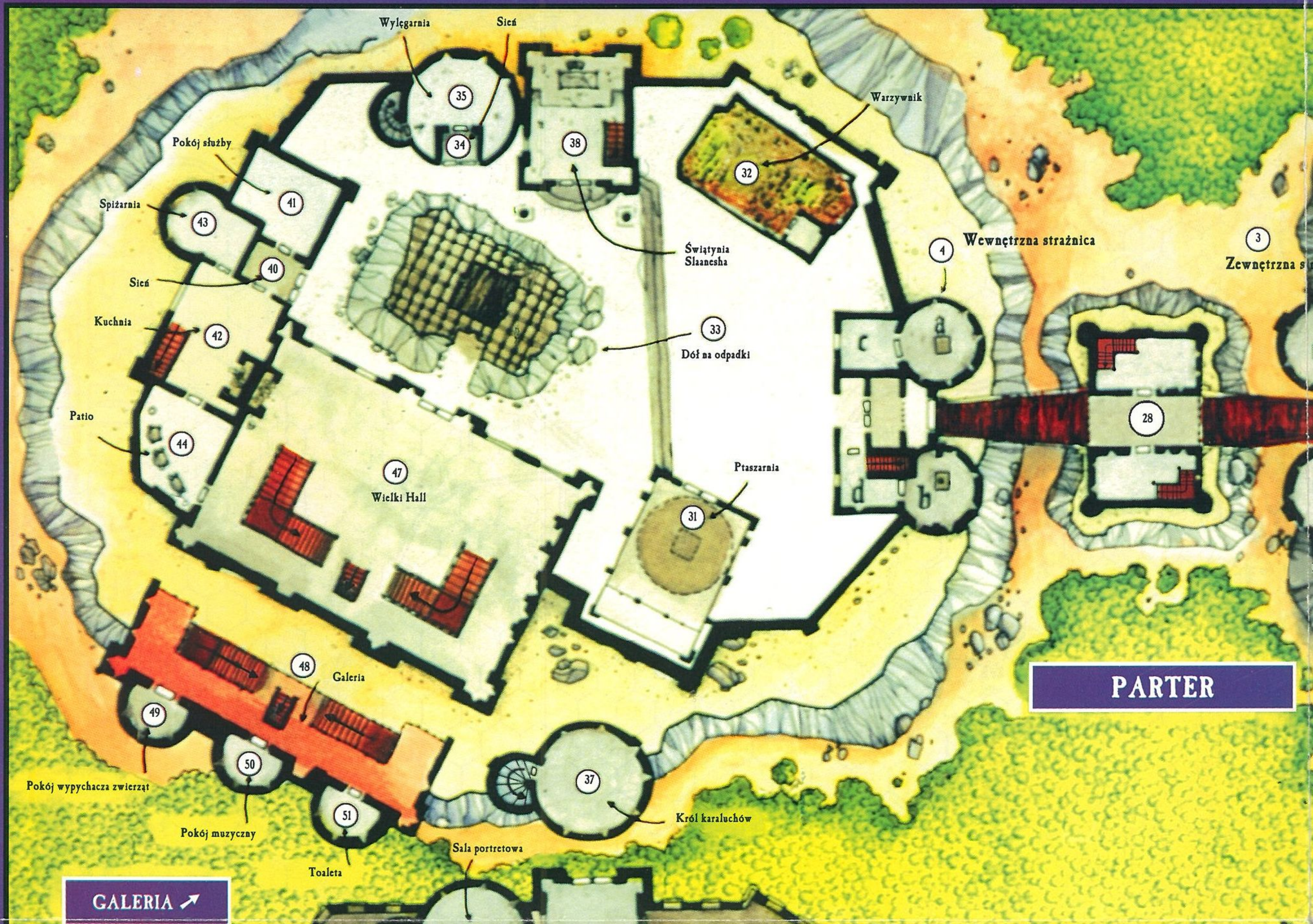
są zastrzeżonymi znakami handlowymi, będącymi własnością Games Workshop Ltd.

Copyright © 1988 Games Workshop Ltd. All Rights Reserved.

cena det.: 24 zł

ISBN 83-86572-51-5

9 788386 572519


Wylęgarnia
Sień
35
34
38
Warzywnik
32
Pokój służby
41
Spiżarnia
43
Świątynia Slaanesha
4
Wewnętrzna strażnica
3
Zewnętrzna s
40
Sień
Kuchnia
42
33
Dół na odpadki
Patio
44
28
47
Wielki Hall
Ptaszarnia
31
48
Galeria
49
50
37
Pokój wypychacza zwierząt
Król karaluchów
51
Pokój muzyczny
Sala portretowa
Toaleta
PARTER
GALERIA ↗

Zamek Wittgenstein

Wozownia
Stajnia dla koni pociągowych
Kuźnia
Studnia
Hall wejściowy
Komnata straży
Strażnica
Zbrojownia
Kuchnia
Magazyn
Studnia
Spiżarnia
Stajnia dla wierzchowców
Główna brama
Komnata kapitana
Komnata straży

0 1 2 3 4 5 6 7 8
metry

• LEGENDA •

- STUDNIA
- SŁUP
- KLAPA W PODŁODZE
- LAS
- KLAPA W SUFICIE
- STRZELNICA
- KOLUMNA
- SKARPA
- SEKRETNE DRZWI
- SCHODY
- STERTA ŚMIECI
- RUMOWISKO
- OKNO
- DRABINA
- DRZWI
- BRONA
- POSĄG
- PALENISK
- UKRYTE WYJŚCIE
- BLANKI

PIERWSZE PIĘTRO

36

Galeria

39

Pokój Slurda

46

Organy

Pokój soczewek

60

Sypialnia służby

45

59

Sypialnia Lady Ingrid

Nawiedzony pokój

58

57

Komnata Lady Ingrid

52

Sala zegarowa

56

53

54

55

Pokój gościnny

Pokój gościnny

Pokój gościnny

Sala szeptów

f

g

e

29

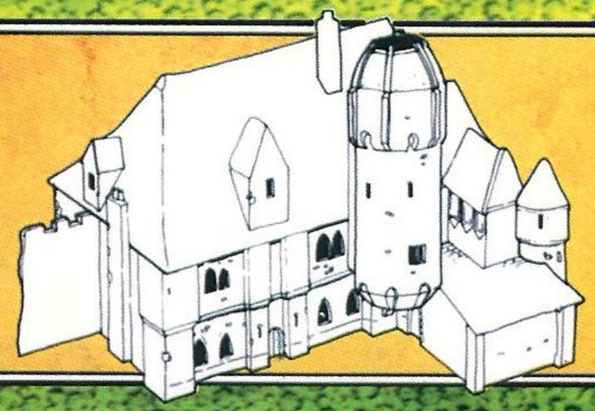
Komnata Kratza

30

19

Kwatery straży

DRUGIE PIĘTRO



61

Biblioteka

62

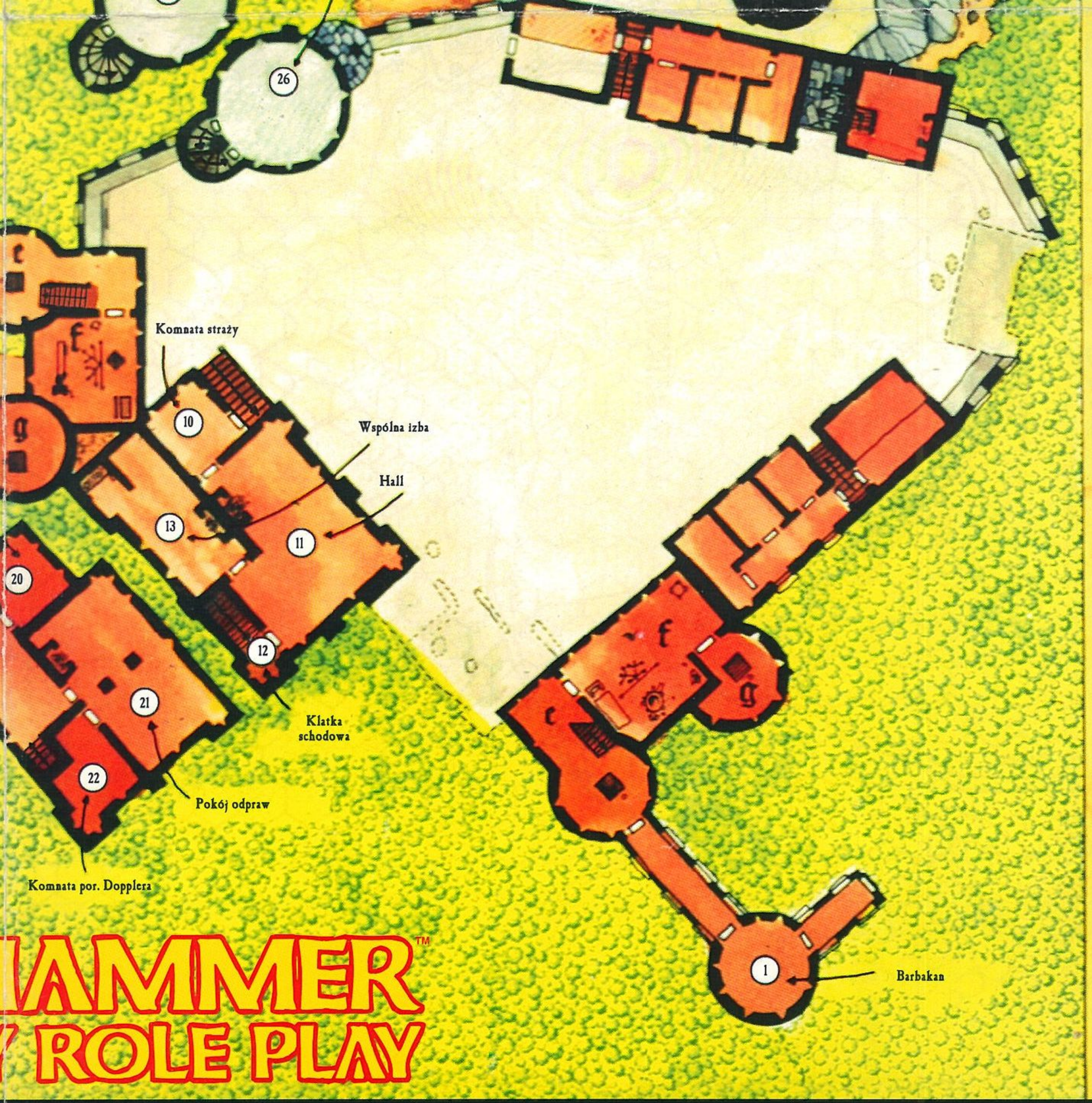
Laboratorium

WIEŻA

DRUGIE i TRZECIE PIĘTRO

WARH

FANTASY





AMMER™
ROLE PLAY

DO MIDDENHEIM

PIĘĆ SIÓSTR

Rz. Reik

Ansaldof

Penzea

Shatteglas

CARROBURG

Weidmarkt

Dunkelbild

GÓRY SKAAG

Rz. Bögen

Rottefach

Furtild

Dorchen

Grossbad

Bundesmarkt

Geldrecht

Braunwurt

Walfen

Hochloff

Hartsklein

ALTDORF

Kaldach

Gluckshalt

Antler

Schlafebild

Heiligen

Teufelfeuer

Rechtlich

Kanał Weissbrucki

Delfgruber

WEISSBRUCK

LAS REIKWALD

Rz. Blut

Blutroch

Rz. Teufel

Aussen

Kleindorf

Hornlach

Zamek Grauenburg

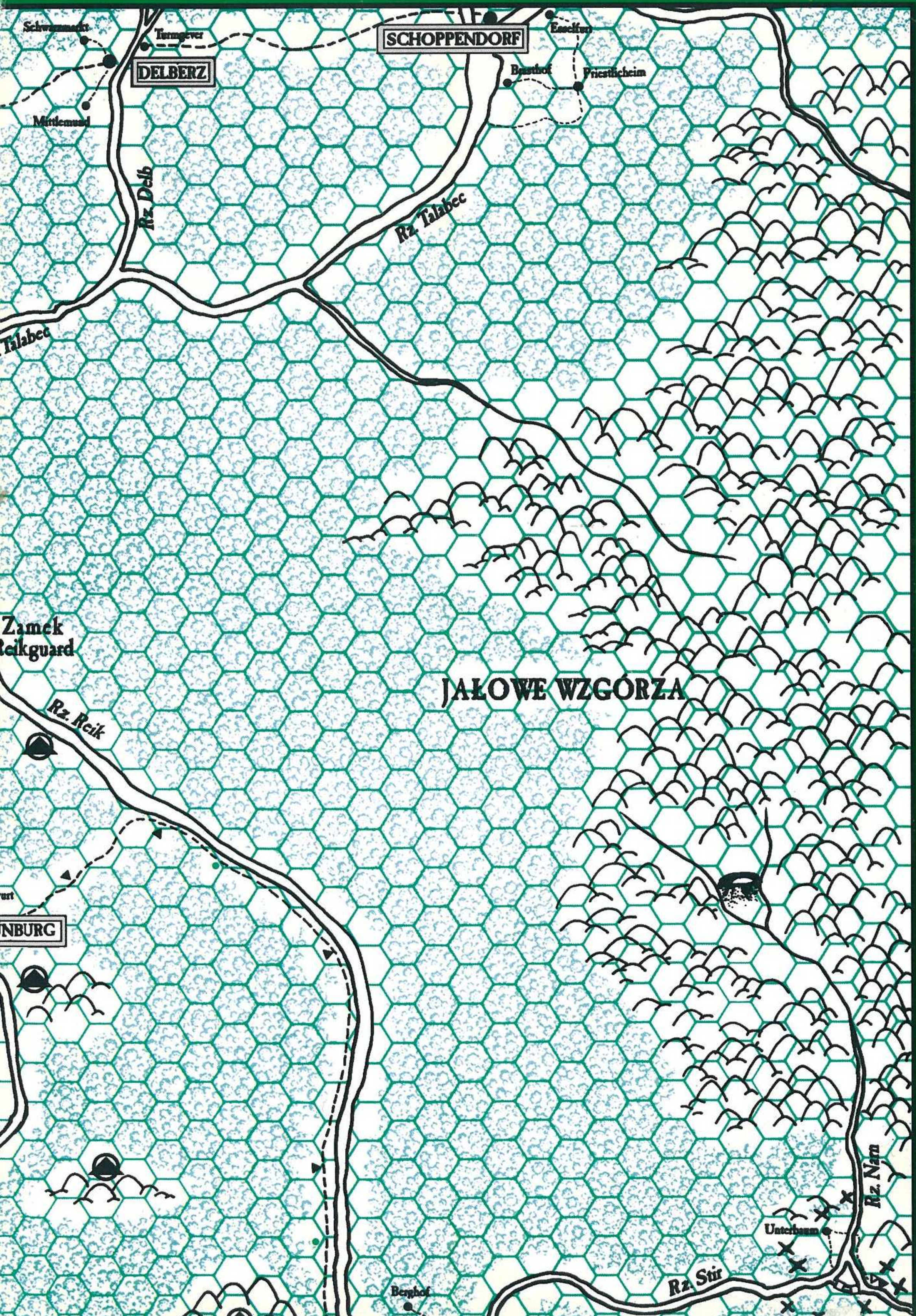
Herzhald

Ardlich

BÖGENHAFEN

Grubervon

Finsterbad


SCHOPPENDORF
DELBERZ
Schwarzmarkt
Turmgever
Esselfurt
Bauthof
Priesthcheim
Mittlemund
Rz. Delb
Rz. Talabec
Talabec
Zamek
Reikguard
Rz. Reik
JAŁOWE WZGÓRZA
NBURG
Unterbaum
Rz. Nam
Rz. Stir
Berghof

Hahnbrandt
Dresschler
Koch
Sprinthof
AUERSWALD
Rz. Teufel
Steche
Gladisch
Geisthach
Buchendorf
Wurfel
UBERSREIK
Halbeim
Flussberg
Messingen
Hugeldal
Merretheim
Naffdorf
STIMMIGEN
Pfeiffer
Misthausen
GÓRY SZARE
Gemusenbad
Steindorf

• Reikland oraz Jałowe Wzgórza •

LEGENDA

- MIASTO
- STOLICA
- WOLNE MIASTO
- STOLICA PROWINCJI
- URZĄDZENIE SYGNAŁOWE
- ŚLUZA
- PROM
- RZEKA
- DROGA
- BAGNO
- WZGÓRZA
- GÓRY
- SZLAK
- PRZYDROŻNA ŚWIĄTYNIA
- KRATER
- ZAJAZD
- KOPALNIA
- ZAMEK
- WIEŚ
- STAROŻYTNY MEGALIT
- LAS

0 kilometry 15

KEMPERBAD
Stockhausen
Ostwald
Jungbach
Brandenburg
Rz. Reik
WIELKI LAS
Zamek Wittgenstein
Wittgendorf
GRISSENWALD
Wurmheim
DO KRAINY ZGROMADZENIA
Furtzhausen
Biberdorf
Mattersheim
Brandtstadt
Eschedorf
Ambosstein
Zecher
NULN
Braundorf
Rz. Aver
Barfsheim
Harke
UNKELBERG
Rz. Grissen
Armedorf
Winkelhausen
Wahnfurt
Kotzenheim
Anschel
Krauthof
Königsdorf
Bleichdorf
Segeldorf
Rz. Reik

WARHAMMER™
FANTASY ROLE PLAY