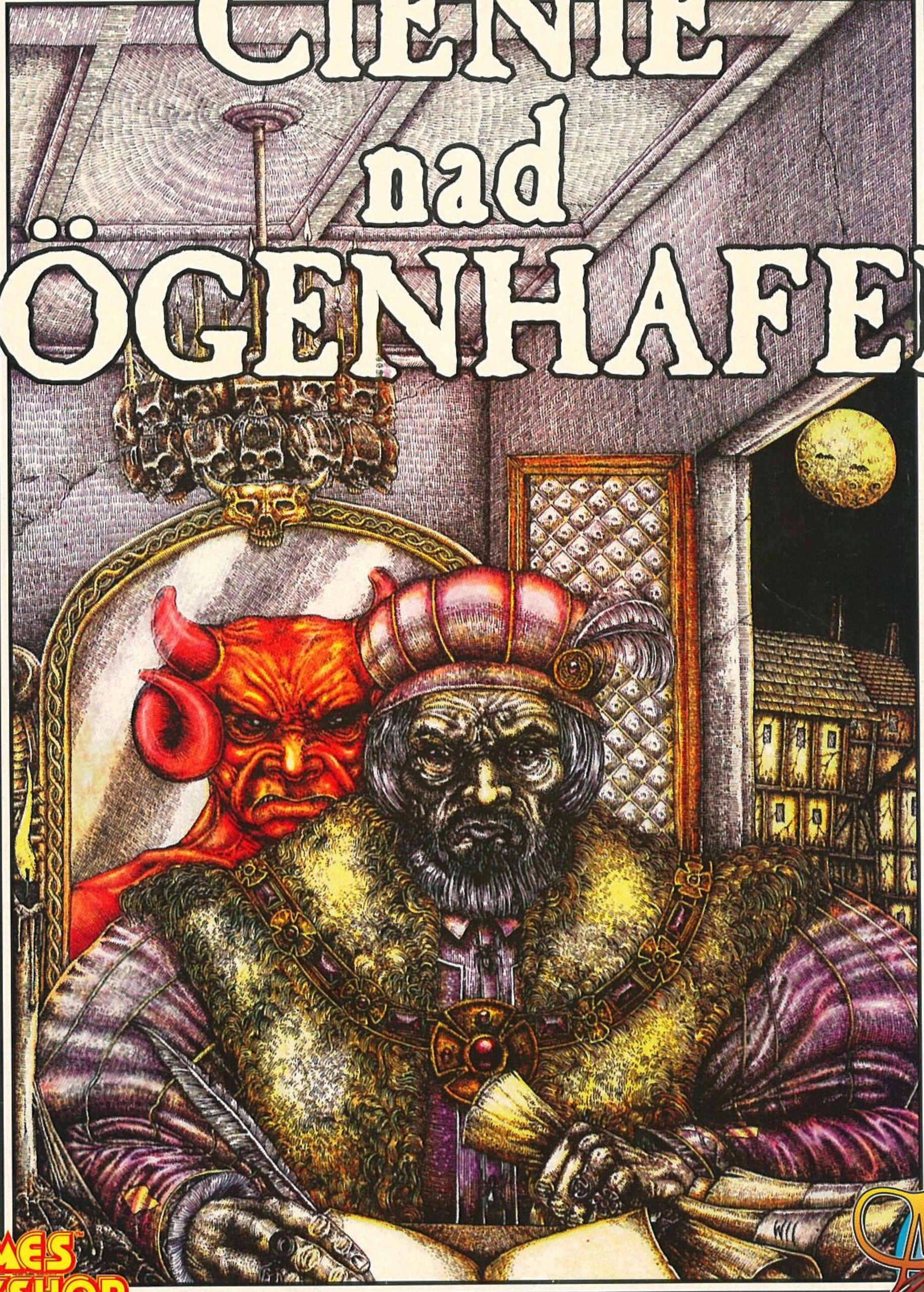
WARHAMMER™
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

CIENIE nad BÖGENHAFEN



GAMES WORKSHOP

4MAG



Graeme Davis, Jim Bambra & Phil Gallagher

WEWNĘTRZNY WRÓG

Część druga – Cienie nad Bögenhafen

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

WERSJA ORYGINALNA

ILUSTRACJA NA OKŁADCE
Wil Rees

ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE
Wil Rees, Ian Miller, Martin McKenna, Tim Sell, Euan Smith, Dave Andrews, Tony Ackland, John Blanche

MAPA
Geoff Wingate

NOTKI I POMOCE DLA MG
Dave Andrews, Charles Elliot

WERSJA POLSKA

PRZEKŁAD
Katarzyna Woźniak, Artur Marciniak

REDAKCJA
Wiktor Żwikiewicz

KOREKTA
Elżbieta Szelest

OPRACOWANIE GRAFIKI
Jarosław Musiał

SKŁAD KOMPUTEROWY
Jacek Brzeziński, Tomek Kreczmar

PRODUKCJA
Wydawnictwo MAG, Jacek Rodek

Warhammer Fantasy Roleplay is copyright © 1986, 1995 *Games Workshop Ltd.* All rights reserved.

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

Shadows Over Bögenhafen is copyright © 1986, 1995 *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.

Wydawca: Wydawnictwo MAG, Jacek Rodek, 00-657 Warszawa, pl. Konstytucji 5/10, tel. (022) 41-60-42, fax (022) 41-58-94

ISBN 83-86572-50-7

Cena detaliczna 16,50 ZŁ (165 000 zł)

SPIS TREŚCI

CIENIE NAD BÖGENHAFEN
Cień się rozszerza 3
Korzystanie z przygody 3
Skróty 3
Sieć jest gotowa 3
Ordo Septenarius 3
Przygoda 4
Wprowadzenie bohaterów 4
Rozpoczęcie przygody 5

PRZYGODA W BÖGENHAFEN
Mniej ważni bohaterowie niezależni 6
Usługi w Bögenhafen 6
Bögenhafen – przewodnik społeczno-polityczny 6
Gospodarka 6
Struktura polityczna 6

WITAMY W BÖGENHAFEN
Na targ 9
Z wizytą u prawników 9

ZABAWA NA TARGACH
Prowadzenie Schaffenfest 9
Miejsca określone na mapie 10
Dodatkowe spotkania 13
Ucieczka 16

POD MIASTEM
Kanały 17
Budowa 17
Poruszanie się 17
Światło, dźwięk i zapach 18
Dodatkowe spotkania 18

COŚ ZGNIŁEGO
Zdarzenia 23
To, co w Bögenhafen wiedzą prawie wszyscy 26
Wyjście z kanałów 26
Dobra robota 27
Miejsca godne uwagi 30
Świątynie 35

NAJCIEMNIEJSZA GODZINA
Niespodziewana wizyta 37
Wiadomość 38
Okropne morderstwo 38
Wydarzenie po wydarzeniu 39
Palący problem 40
Na Ostendamm 40
W wyznaczonym czasie 40
Rytuał 41

ZAKOŃCZENIE
Przekonanie władz 44
Wyjście z miasta 44
Podróż rzeką Reik 44
Doświadczenie: przydział punktów 44
Apokalipsa 45

OPIS BÖGENHAFEN
Legenda do map 48
Główni bohaterowie niezależni 50
Straż 52
Postępowanie ze strażą 52
Mapa Bögenhafen dla Mistrza Gry 53

GAMES WORKSHOP™

MAG


Doctor
Malthusius
Zoocopeia

Cień się rozszerza

– Twój czas dobiega końca, Johannesie. – Kupiec spojrzał znad swojego biurka i napotkał bezczelnie wytrzeszczone, kpiące, zielone oczy swojego kuzyna.

– Gideonie – powiedział z nutą zniecierpliwienia w głosie. – Nie myślisz chyba, że uszło to mojej uwagi.

Gideon sięgnął ociężałą ręką po puchar czerwonego wina, stojącego na biurku.

– Siedem lat – mruknął, patrząc z zadumą na ciemną powierzchnię wina. – Przeszliśmy razem długą drogę, ty i ja. Kupiec z trzaskiem zamknął swoją księgę.

– Oszczędź mi przesłodzonych wspomnień – powiedział gwałtownie. – Nawet nie wspomnę, jak często je wygłaszałeś: *Kiedy się spotkaliśmy, byłeś zapomnianym, drugim synem* – powiedział z sarkazmem, naśladując przeciągłą wymowę Gideona – *Teraz masz bogactwo, sławę, wszystko co ci obiecałem*... Niedobrze mi się robi, jak tego słucham, Gideonie, więc oszczędź sobie trudu!

– Zaiste, dobry kuzynie – zachichotał Gideon. – Zdaje mi się, że bliskość zapłaty pozbawia cię humoru!

Specjalnie użył nuty tragicznej, wiedząc, że zirytuje tym Johannesa.

– Poza tym – ciągnął dalej – nie płacisz z własnej kieszeni, prawda? Czy może wyczuwam skrupuły? Zaiste, Johannesie, nie myślałem, że z ciebie taka oferma...

Ponownie zachichotał, widząc irytację Johannesa.

– Zaręczam ci, gdyby ludzka natura była inna, mógłbyś być w gorszym położeniu, ale dobrze jest wiedzieć, że zawsze można liczyć na cudzą chciwość – dodał. – Twój plan jest bez zarzutu, mój drogi, mądry *kuzynie*. Czysta poezja. Co mogłoby pójść źle?

– Nic – odpowiedział Johannes przez zęby. – Sigmar raczy wiedzieć.

– Teraz, Johannesie – powiedział Gideon na poły szyderczo, na poły ganiąco – powinieneś już wiedzieć, że on nie może ci pomóc.

Johannes nie odpowiedział. Siedem lat nauczyło go, że kiedy Gideon jest w tym nastroju, nie ma sposobu, by z nim wygrać.

Korzystanie z przygody

Cienie nad Bögenhafen są przygodą, przeznaczoną do rozegrania według zasad gry *Warhammer Fantasy Roleplay*. Przygoda jest przeznaczona dla grupy początkujących bohaterów, wciąż rozwijających swą pierwszą profesję. Scenariusz ten jest drugą częścią kampanii *Wewnętrzny Wróg*. Mimo że można go rozegrać samodzielnie, atmosfera i tło rozgrywki staną się pełniejsze, jeśli posiadacie dodatek *Wewnętrzny Wróg* (opublikowany oddzielnie). Wspomniany dodatek zawiera przygodę *Pomylona tożsamość*, będącą idealnym wprowadzeniem do niniejszego scenariusza, gdyż dostarcza ona bohaterom wielu powodów do odwiedzenia Bögenhafen.

Miejscem rozpoczęcia przerażających zdarzeń, opisanych w tej przygodzie, jest reiklandzkie miasto Bögenhafen. W niniejszym podręczniku znalazły się szczegółowe opisy wszystkich ważniejszych miejsc występujących w scenariuszu. Bohaterowie, jeżeli już trafią do miasta, mają jednak wolną rękę – mogą udać się dokąd zechcą. Jest bardzo prawdopodobne, że w trakcie rozgrywki Mistrz Gry będzie musiał na poczekaniu wymyślać mniej ważne miejsca, w rodzaju sklepów, zajazdów itp. Z tego powodu, informacje najpotrzebniejsze do rozegrania przygody zostały zebrane w jednej części podręcznika.

Zwróćcie uwagę, że w książce zamieszczone są dwie mapy miasta. Kolorowa (*mapa 1*) jest przeznaczona dla graczy i ukazuje wszystkie miejsca, znane każdemu mieszkańcowi Bögenhafen. Mapa Mistrza Gry (*mapa 2*), znajdująca się w części z pomocami do gry, podaje dodatkowe miejsca (A-I), opisane w odpowiednim miejscu przygody.

Mistrz Gry, przed rozpoczęciem sesji, powinien uważnie przeczytać przygodę i upewnić się, że dokładnie zna fabułę, miejsca, w których rozgrywa się akcja, i głównych bohaterów niezależnych.

Sieć jest gotowa

Na pozór spokojne Bögenhafen posiada swoją tajemnicę, groźny sekret, który może doprowadzić do zagłady miasta, a nawet zagrozić Imperium. Rajca Johannes Teugen, usiłując ratować własną duszę, nieświadomie zmierza ku temu, by otworzyć w mieście Bramę Chaosu.

Teugen jest mieszkańcem Bögenhafen dopiero od dwóch lat. Rzucił studia na uniwersytecie w Nuln i wrócił tu po śmierci starszego brata. Śmierć brata uczyniła go głową rodziny Teugenów, potężnych i szanowanych kupców.

W trakcie studiów Teugen zainteresował się demonologią. Pasja ta zaowocowała wezwaniem demona o imieniu Gideon. W zamian za wtajemniczenie w ciemną i zakazaną sztukę magii, Teugen obiecał Gideonowi swoją duszę, którą ten miał przejąć po upływie siedmiu lat.

Teugen czerpał wiele korzyści z nauk Gideona, widocznie też potrafił je spożytkować w odpowiednim miejscu i czasie, choćby przy śmierci jego starszego brata, Karla, którego powaliła jakaś nieznana i straszna choroba, magicznie przywołana przez Gideona. Po wyeliminowaniu brata droga Johannesa do władzy była otwarta. Ale siedem lat upłynęło od tamtego czasu i szybko zbliża się godzina zapłaty.

Ordo Septenarius

Teugen ma jedną szansę wywinięcia się z umowy. Gideon zapewnił go, że jeśli znajdzie siedem dusz, które zgodzą się zastąpić jego własną i wziąć udział w specjalnej ceremonii, wtedy będzie wolny. Mając to na uwadze, Teugen założył w Bögenhafen tajemniczą sektę, zwaną Ordo Septenarius. Z pozoru nieszkodliwa organizacja, rekrutująca swoich członków z kupieckiego stanu, Ordo Septenarius działa w tajemnicy, groma-

SKRÓTY

A = liczba ataków w walce wręcz (zarówno przy użyciu broni, jak i bez niej)
BG = Bohater, prowadzony przez gracza
BN = Bohaterowie niezależni
CŁ = Czas ładowania (broń strzelcza)
CP = **Cechy Przywódcze**
ES = Efektywna Siła (broni strzelczej)
I = **Inicjatywa**
Int = **Inteligencja**
JZ = Jakość Zamka
MG = Mistrz Gry
O = 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**
WFRP = podręcznik główny **Warhammer Fantasy Role Play**
Wt = **Wytrzymałość**
WW = **Walka Wręcz**
Z = Zasięg (broń strzelcza)
ZK = Złota Korona
Zr = **Zręczność**
Żyw = **Żywotność**

Uwaga: broń wyliczona w spisie przedmiotów BN jest opisana poprzez modyfikatory **Inicjatywy**, *obrażeń* i *parowania*. Zwróć uwagę, że broń ręczna (topory jednoręczne, pałki, maczugi i młoty) nie mają żadnych modyfikatorów odnoszących się do tych współczynników.



dząc pieniądze na rozmaite cele charytatywne. Jest też rodzajem klubu towarzyskiego i organizacją, na której forum można dyskretnie załatwić wszelkiego rodzaju interesy.

Na czele sekty stoi Teugen wraz z Gideonem odgrywającym rolę dalekiego kuzyna i mentora. Tym dwóm podlega Wewnętrzna Rada, składająca się z siedmiu osób, z których żadna nie domyśla się prawdziwej tożsamości Gideona. To właśnie tę siódemkę Teugen zamierza wymienić za własną duszę. Ważnymi postaciami wśrod tych nieświadomych ofiar są: radny Steinhäger i Magirius (patrz notatki). Pozostali to bogaci i wpływowi obywatele miasta, ale określenie ich tożsamości nie jest konieczne.

Do ruchu należy także 49 członków niższej rangi – siedmiu na każdego członka Rady Wewnętrznej. Ci ludzie nie wiedzą prawie nic o Gideonie i święcie wierzą, że organizacja jest miejscem spotkań biznesmenów i wyświadcza miastu wiele dobrego.

Tylko siedmiu członków Rady wie, że cel ruchu jest inny. Teugen powiedział im, że dzięki magii ma moc wpływania na zachowania rynku i że, jeśli wezmą wraz z nim udział w ceremonii, Bögenhafen stanie się handlowym i finansowym centrum Imperium, a oni wszyscy zdobędą niewyobrażalną fortunę. Nie mają pojęcia, że Teugen zamierza poświęcić ich dusze, by w zamian uratować własną.

Ale Teugen również został okłamany. Gideon, jego patron, jest sługą boga Chaosu Tzeentcha. Rytuał, którego demonolog nauczył się od Gideona, nie ma na celu uratowania czyjejkolwiek duszy, lecz spowoduje złożenie w ofierze całej ludności miasta i otworzy Bramę Chaosu, przez którą hordy potworów znajdą wolny wstęp do naszego świata. Wtedy Imperium zostanie wzięte w dwa ognie – od północy bandy Chaosu już zagrażają Kislevowi; teraz monstra wynurzą się z magicznych wrót w Bögenhafen i wróg uderzy od środka, w najspokojniejsze i najbezpieczniejsze dotąd miejsce Imperium.

PRZYGODA

Przygoda rozpoczyna się podczas Schaffenfest – dorocznego święta obchodzonego w Bögenhafen, trwającego od Mitterfruhla do 2 Pflugzeita (*patrz kalendarz w podręczniku Wewnętrzny Wróg*). Teugen właśnie zdobył ostatni składnik potrzebny do odprawienia rytuału – starożytny zwój, zrabowany z grobu w odległej Arabii. Może więc rozpocząć przygotowania do zrealizowania rzeczywistego celu, w jakim zostało powołane Ordo Septenarius. Jednak seria zdarzeń, jakich uczestnikami są nowi przybysze do Bögenhafen, prowadzi ich do odkrycia tajemnej świątyni, w której radny zamierza odbyć rytuał. Teugen musi przygotować inne miejsce, jednocześnie pozbywając się natrętnych bohaterów.

WPROWADZENIE BOHATERÓW

Podane poniżej informacje opisują zdarzenia, w takiej mniej więcej kolejności, w jakiej będą one miały miejsce podczas gry. Oczywiście, wiele zależy od działalności drużyny, ale Teugen wraz z Wewnętrzną Radą Ordo Septenarius będą odpowiednio reagować na jej poczynania i nie zaprzestaną przygotowań do rytuału.

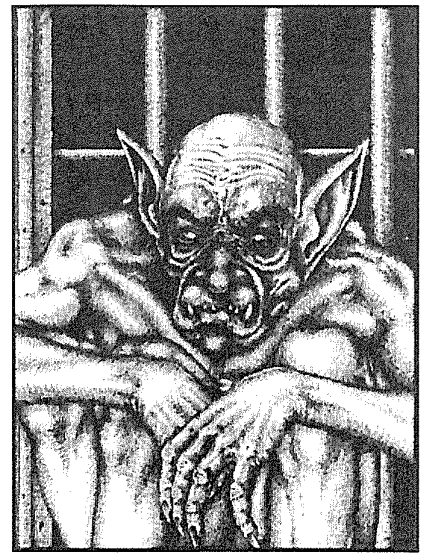
Do ciebie należy ustalenie dokładnej daty rytuału. Bohaterowie będą stopniowo poznawać pełne znaczenie planów Teugena i dlatego ten dzień powinien być wyznaczony przez spotkanie z radnym Magiriusem, który w ostatniej chwili zdradzi Teugena.

Poniższe wiadomości pozwolą ci określić zdarzenia i sytuacje, mające miejsce za plecami naszych bohaterów. Prawdopodobnie skorzystasz z nich podczas rozgrywania przygody.

SCHAFFENFEST

Na krótko przed przybyciem bohaterów do miasta, Teugen zdobywa zwój (patrz *Zbawa na targu*, strona 9).

Gottri, nic nie podejrzewający krasnolud-alkoholik, zostaje uwolniony z aresztu (lokacja 8) i porwany przez sługę Teugena. Ten zabiera go do ukrytej świątyni kultu Ordo Septenarius (patrz *Kanały*, lokacja S7) i składa go w ofierze. Jego serce posłuży do rzucenia czaru *Wezwanie strażnika*, któremu zostanie wydany rozkaz pilnowania świątyni.



Trójnożny zmutowany goblin ucieka z teatru osobliwości (lokacja 7) i ukrywa się w kanałach. Dociera do ukrytej świątyni, gdzie zostaje pożarty przez demonicznego strażnika. Bohaterowie zostają wynajęci do odszukania goblina (patrz *Pod miastem*, strona 17). Nie znajdują goblina, ale za to trafiają do ukrytej świątyni, w której odnajdują ślady, mogące zwrócić ich podejrzenia na niejakiego Josepha Steinhägera (ważnego miejscowego kupca i członka Wewnętrznej Rady Ordo Septenarius).

Kiedy bohaterowie wychodzą ze ścieków, zostają powiadomieni, że w magazynie na terenie doków odnaleziono martwego goblina. Nagroda nie zostaje im wypłacona i nikt nie interesuje się ich opowieścią o tajemniczej, podziemnej świątyni.

Teugen, zdając sobie sprawę, że jego świątynia została odkryta, czyni przygotowania do założenia innej w porzuconym magazynie (lokacja I). W trakcie śledztwa, prowadzonego przez drużynę, zjawia się radny Magirius (inny członek Rady), któremu Teugen nakazał zaspokoić ciekawość bohaterów. Magirius zabiera ich na obiad i próbuje przekonać o nieszkodliwości Ordo Septenarius.

CIEŃ SIĘ POGŁĘBIA

W noc poprzedzającą rytuał, Teugen, Steinhäger, Magirius i pozostali członkowie Wewnętrznej Rady zbierają się w domu tego pierwszego, który oznajmia im o zmianie miejsca, w którym odbędzie się rytuał.

Magirius, dowiedziawszy się na spotkaniu, że rytuał wymaga złożenia ofiary z człowieka, kontaktuje się z bohaterami. Powtarza im to, co Teugen powiedział mu o celu Ordo i deklaruje pomoc w pokonaniu organizacji. Spotkanie to prowadzi do końcowej serii zdarzeń.

Bohaterowie dostają wiadomość, która nakazuje im przyjść do domu Magiriusa, ponieważ ten ma przekazać im więcej informacji. Po przybyciu zastają Magiriusa martwego. Zbrodni dokonał Gideon, ale wszystkie ślady wskazują na bohaterów. Bohaterowie ledwie zdołają uciec, gdyż wkrótce przybywa Straż, mająca ich aresztować.



Drużyna szybko stwierdza, że jest poszukiwana przez władze miejskie, które oskarżają jej członków o morderstwo Magiriusa i podpalenie budynku – czyny dokonane przez Gideona, który przybrał wygląd jednego z bohaterów.

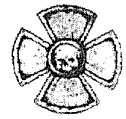
Umówiony czas

Rytuał zostanie odprawiony o ustalonej porze, jeśli bohaterowie własnym działaniem nie zmienią biegu zdarzeń. Teugen i pozostali członkowie Wewnętrznej Rady zostaną pochłonięci przez gwałtownie otwartą Bramę Chaosu, która szybko się powiększy i pochłonie całe miasto. Jeżeli bohaterom uda się przerwać rytuał, Teugen wraz z wybiciem północy zostanie porwany przez demona Chaosu, pozostali członkowie Wewnętrznej Rady uciekną, ratując życie, a magazyn, w którym miał miejsce rytuał, doszczętnie spłonie.

Rozpoczęcie przygody

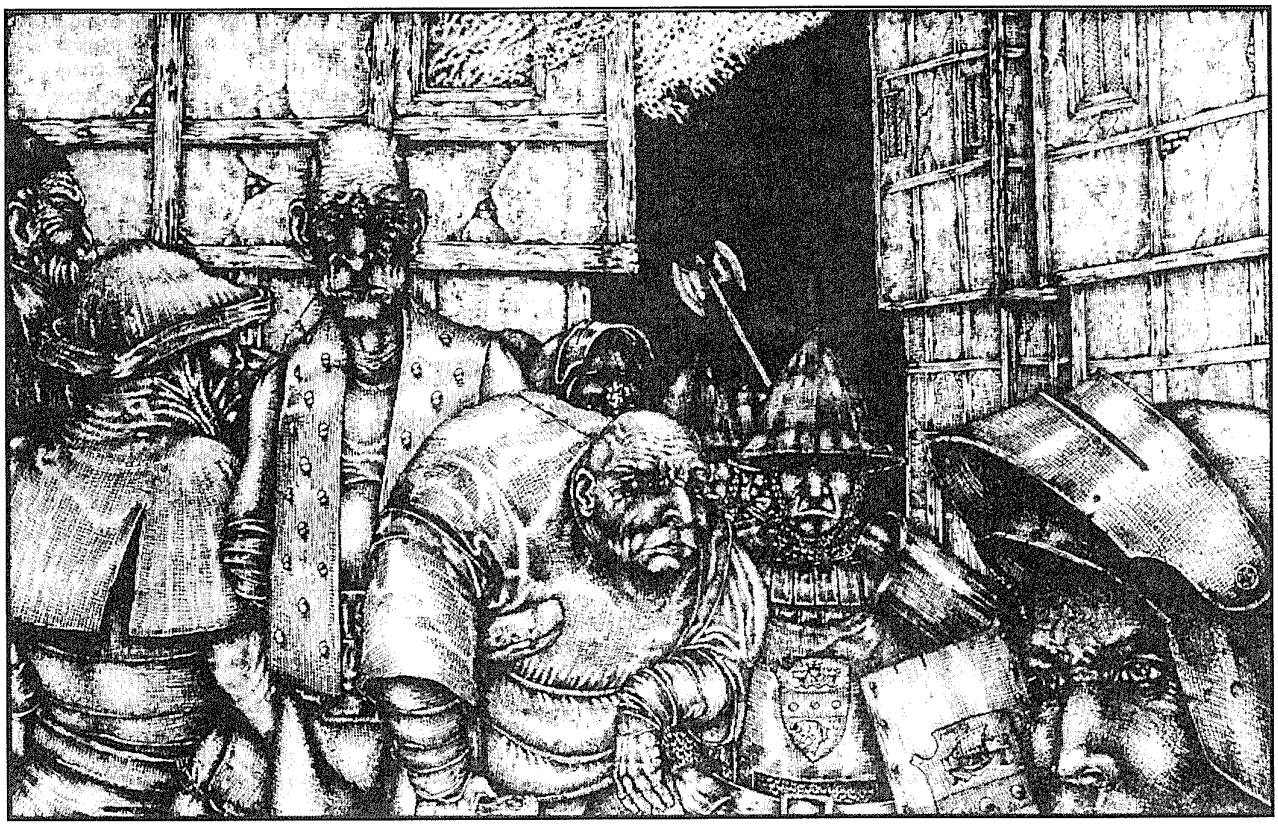
Bohaterowie mogą zostać wplątani w przygodę na kilka sposobów. Najłatwiejszą i najbardziej satysfakcjonującą metodą jest rozegranie przygody wprowadzającej *Pomylona tożsamość*, zamieszczonej w podręczniku *Wewnętrzny Wróg*. Książka ta zawiera wiele przydatnych informacji na temat Imperium, a także mapę terenów wokół Bögenhafen. Kontynuując *Pomyloną tożsamość*, bohaterowie powinni przybyć do Bögenhafen wraz z Josefem Quartjinem, cumując w Przystani Haagena (lokacja 24, Mapy 1 i 2). Bez wątpienia zechcą złożyć wizytę spółce prawniczej Lock, Stöck i Barl, gdzie spróbują dowiedzieć się czegoś więcej o spadku, jaki może im przypaść (patrz *Wizyta u prawników*). Josef będzie chciał sprzedać swoje wino i umówi się z nimi na Schaffenfest (patrz *Witamy w Bögenhafen*, strona 9).

Mniej satysfakcjonującym sposobem jest rozegranie tej przygody jako kontynuacji *Kontraktu Oldenhallera*, przygody zamieszczonej w podręczniku głównym gry *Warhammer Fantasy Roleplay*. Jak wspomniano w zakończeniu tego scenariusza, bohaterowie mogą mieć powody, by w pośpiechu opuścić Nuln, dlatego jest dość prawdopodobne, że drogą lub rzeką przybędą do Bögenhafen. Możesz ich do tego zachęcić, wręczając graczom ulotkę reklamującą Schaffenfest i mówiąc: „O tej porze roku Bögenhafen jest uroczym miastem. Można się tam dostać dyliżansem, płacąc 77 koron za bilet. Podróż trwa 11 dni". Później możesz rozegrać podróż do Bögenhafen jako oddzielną przygodę lub pozwolić bohaterom dotrzeć do celu podróży bez przeszkód. Decyzja należy do ciebie. W obu przypadkach bohaterowie docierają do miasta około południa, pierwszego dnia Schaffenfest.



Ostatnim rozwiązaniem jest rozegranie *Cieni nad Bögenhafen* jako samodzielnej przygody, w której wezmą udział początkujący bohaterowie, nie posiadający żadnego doświadczenia.

Schaffenfest jest ważnym lokalnym świętem, połączonym z targami, na które w poszukiwaniu pracy lub pomocy specjalisty przybywa wielu ludzi. W tym czasie w mieście pojawia się wielu młodych reiklandczyków, szukających rozrywek i oderwania od codzienności. Bohaterowie mogą być właśnie jedną z takich grup poszukających wrażeń.



Przygoda w Bögenhafen

Podobnie jak wszystkie inne miasta, Bögenhafen jest zatłoczone, pełne zwykłych, zajętych własnymi sprawami ludzi – nie tylko przez bohaterów niezależnych, mających jakiś wpływ na rozwój akcji. Dokądkolwiek udadzą się bohaterowie – będą otoczeni ludźmi, zwłaszcza na terenie Schaffenfest. Jeśli bohaterowie, z własnej inicjatywy, nie zdecydują się poszukać bardziej odosobnionego miejsca, należy założyć, że ciągle otacza ich tłum. Ludzie z tej ciżby będą reagować na zachowanie grupy i mogą być istotnym źródłem informacji.

W nocy ulice pustoszeją. Nad rzeką Bögen unoszą się gęste opary, nadające miastu niesamowity, nieprzyjemny wygląd. W alejach i po ulicach snuje się przenikliwie zimna mgła. Dzielnice i miejsca o szczególnym znaczeniu dla przygody są opisane w notatkach umieszczonych w książce, razem z informacjami o Straży Miejskiej. Korzystaj z tych wiadomości ilekroć będziesz chciał określić, jakiego BN mogą nasi bohaterowie spotkać w danym miejscu i o danej porze.

Mniej ważni bohaterowie niezależni

W części zawierającej pomoce dla Mistrza Gry podane są charakterystyki i wykaz umiejętności większości powszechnie spotykanych postaci. Mistrz Gry, w razie potrzeby, powinien na poczekaniu wymyślić osobowość takich bohaterów niezależnych, ich ewentualnych towarzyszy oraz sposób, w jaki się zachowują. Powinien uważać, by nie ujawniać graczom zbyt wielu informacji – z wyjątkiem strażników i cyrkowców, wszyscy BN wyglądają podobnie, oczywista jest jedynie ich płeć i status społeczny. Informacje o profesji napotkanego BN możesz podać odpowiednio go przedstawiając, ale na pierwszy rzut oka ewentualni rozmówcy nie różnią się między sobą. Szczegóły na temat rodzaju informacji, udzielanych przez napotkanych na ulicy mieszkańców, można znaleźć w rozdziale *To, co w Bögenhafen wiedzą prawie wszyscy* (patrz strona 26). Jeśli tekst przygody nie ustanawia własnych reguł, możesz przyjąć, iż istnieje 40% szansa na to, że dowolnie napotkany mieszkaniec miasta zna położenie szczególnych miejsc (płatnerzy, karczm itp.), włączając w to miejsca, które zdecydujesz się wymyślić samodzielnie. Możesz też założyć, że dla zdobycia pewnych informacji bohaterowie muszą wykonać udany test *plotkowania*.

Usługi w Bögenhafen

Jak wynika z listy gildii, zamieszczonej w *Notatkach dla graczy*, w Bögenhafen praktykuje się wiele profesji, a dostępność wszystkich dóbr i usług jest taka, jak to podano w *Poradniku Konsumenta*, w głównym podręczniku **WFRP** na stronie 292.

Gospody

W Bögenhafen gospody są *powszechne*, lecz jakość jedzenia, napojów i samego lokalu jest bardzo różna. Zależy to głównie od lokalizacji przybytku. Za każdym razem, gdy prowadzona przez ciebie drużyna zdecyduje się udać do jakiejś gospody, powinieneś najpierw określić jej rodzaj, postępując zgodnie umieszczonymi poniżej wskazówkami. Następnie wystarczy już tylko nadać gospodzie nazwę i zaznaczyć jej położenie na mapie.

Gospody są zwykle otwarte od południa do północy. O każdej porze znajduje się w nich 1k4 x 10 klientów. Dominująca profesja odwiedzających karczmę bohaterów niezależnych wynika z położenia karczmy, a szybkie spojrzenie na mapę i umiejscowienie najbliższej gildii pozwoli określić czy karczma jest pełna kupców, robotników portowych, stolarzy, czy też spotykają się tam przypadkowi goście. Za każdym razem, kiedy bohaterowie wchodzą do karczmy, wykonaj w tajemnicy test **Ogłady** osoby, która najwięcej mówi. Wynik testu określa reakcję miejscowych.

We wszystkich karczmach można dostać jedzenie i napoje, których jakość określasz wykonując rzut 2k4:

Wynik rzutu	Jakość
2	Okropna
3-4	Niska
5	Przeciętna
6-7	Dobra
8	Wyśmienita

W zależności od lokalizacji przybytku, możesz wykorzystać przy rzucie modyfikatory +/– 1 (np. nie można zjeść smakowitego posiłku w obszarze miasta, nazywanym Jamą!).

Bögenhafen – przewodnik społeczno-polityczny

Celem tego rozdziału jest dostarczenie ci podstawowych informacji dotyczących Bögenhafen. Środowisko to może zostać wykorzystane do rozegrania innych przygód (jeżeli przetrwa tę pierwszą) lub być po prostu przykładem typowego imperialnego miasta. Podane niżej wiadomości powinny ci pomóc w tym zadaniu. Mogą także okazać się przydatne, jeśli za sprawą naszych bohaterów historia potoczy się tak, że potrzebna będzie ingerencja władz miejskich.

Gospodarka

Bögenhafen liczy około 5000 mieszkańców. Miasto leży na brzegu rzeki i posiada port, do którego zawijają duże statki rzeczne. Bögenhafen spełnia rolę centrum handlowego, do którego rzeką transportuje się towary z Altdorfu, Nuln i Marienburga, wymieniane następnie na miejscowe drewno i wino. Jest to również miejsce handlu dostarczanym z gór ołowiem i srebrem, których transporty kierują się stąd do wszystkich prowincji Imperium.

Handel jest motorem napędowym całej gospodarki Bögenhafen. Interesy zdominowały polityczne życie miasta, a prawdziwa władza znalazła się w rękach tych, którzy z całego procederu czerpią największe zyski – to jest w ręku zaledwie czterech najbogatszych rodzin (patrz *Rodziny kupieckie*, strona 7).

Struktura polityczna

Miasto leży w granicach baronii Saponatheimu i podlega zwierzchnictwu barona Wilhelma, którego dwór mieści się na Zamku Grauenburg, położonym około 25 mil na północ (mapy Reiklandu szukaj w podręczniku *Wewnętrzny Wróg*). Baron poświęca mało uwagi sprawom miasta, zadowalając się nieregularnymi audiencjami mieszczan na swoim zamku, kiedy akurat nie absorbują go sprawy ważniejsze, jak polowanie, strzelanie lub łowienie. Jeżeli bohaterowie zapytają kogokolwiek czy o rezultatach swojego śledztwa powinni powiadomić barona, dowiedzą się, że szanse otrzymania audiencji w ciągu najbliższych trzech lub czterech tygodni są równe zeru.

Rada miejska

Teoretycznie rządy w Bögenhafen sprawuje rada miejska, a kilka wydanych do tej pory uchwał zostało podjętych większością głosów. Rada liczy 15 miejsc, ale większość z nich jest kontrolowana pośrednio lub bezpośrednio przez cztery kupieckie rodziny, grające główne skrzypce w Gildii Kupieckiej.

Miejsca w radzie zajmują następujący dygnitarze:

Czterech reprezentantów gildii kupieckiej; jednym z nich jest Teugen, sprawujący funkcję Mistrza Gildii Kupieckiej (to stanowisko niezmiennie przypada przedstawicielowi jednej z czterech wielkich rodzin). Tradycyjnie jedno

miejsce należy do członka rodu Magiriusów, posiadających wpływy spośród mniej ważnych rodzin kupieckich. Pozostałe dwa miejsca przypadają członkom pośledniejszych rodów kupieckich.

Jeden reprezentant każdej z wielkich rodzin kupieckich (patrz niżej), zazwyczaj jest nim głowa familii, ale czasami bywa wyznaczany specjalny przedstawiciel.

Miejscowy kapłan kultu Sigmara.

Przywódcy Gildii Medyków, Krawców i Tkaczy, Furmanów, Dokerów i Żałobników (ten ostatni jest także miejscowym kapłanem Morra; zazwyczaj jest wzywany, kiedy na cmentarzu kończą się przeznaczone dla biedoty miejsca i zachodzi potrzeba znalezienia nowych).

Jeden reprezentant Gildii Rzemieślników, wybrany spośród przywódców Gildii Kołodziei, Cieśli, Jubilerów, Metaloplastyków i Kamieniarzy.

Inne osoby są wzywane jedynie okazjonalnie, kiedy dotyczy ich omawiana sprawa. Nie mają prawa głosu na posiedzeniach rady, gdyż są obecnie jedynie w charakterze doradców. Najczęściej wzywanymi w ten sposób osobami są:

Miejscowa kapłanka Vereny, szanowana jako osoba bezstronna i sprawiedliwa, sporadycznie udziela się jej prawa głosu; kapitan Straży Miejskiej, wzywany wtedy, gdy w grę wchodzi prawo i porządek, oraz sierżanci Straży, będący reprezentantami rejonów miasta, podlegających pod ich jurysdykcję. Jak widać, rozpatrywanie skarg skierowanych przeciw Straży staje się trudne, ale niektóre gildie są gotowe reprezentować w takich sprawach interesy swych członków.

Pozostali kapłani biorą udział w posiedzeniu rady wtedy, gdy sprawa dotyczy ich świątyń bądź interesów bóstw. Z reguły ich rola ogranicza się do udzielania konsultacji, chociaż czasami, przy jednogłośnej akceptacji wszystkich osób zasiadających w radzie, mogą oni otrzymać prawo głosu w konkretnej sprawie.

Ośrodki władzy

Kupcy tworzą w radzie najbardziej wpływową frakcję. W przypadku, gdy cztery wielkie rodziny – Haagenów, Teugenów, Steinhägerów i Ruggbroderów – stoją za gildią, kupcy dysponują ośmioma głosami, zazwyczaj mogą też liczyć na poparcie ze strony medyków, krawców i tkaczy, co oznacza, iż ogółem mogą uzyskać 10 głosów. Zakładając, że świątynia Sigmara (i w ślad za nią żałobnicy) głosuje z reguły tak jak establishment, a robotnicy portowi prawie zawsze przeciwko furmanom, wystarcza to do zachowania większości głosów. Przewodniczący rady prawie zawsze rekrutuje się z Gildii Kupców.

Polityczna przynależność pozostałych członków rady stale się zmienia, w zależności od umów i paktów zawieranych i zrywanych prawie codziennie. Ogólny schemat wzajemnych powiązań można przedstawić w następujący sposób:

Lekarze oraz krawcy i tkacze zwykle głosują tak jak Gildia Kupców.

Żałobnicy zwykle głosują tak jak przedstawiciel świątyni Sigmara – ponieważ świątynia reprezentuje wszystkie kościoły, występujące w mieście, więc kapłan Sigmara reprezentuje również pozostały kler Bögenhafen.

Furmani zwykle głosują tak jak Gildia Rzemieślników.

Robotnicy portowi i furmani niezmiennie głosują przeciwko sobie.

Rodziny kupieckie często głosują z Gildią Kupców, ale stale zawierają i zrywają porozumienia z innymi frakcjami.

Gildie

Tak jak wszędzie w Reiklandzie, gildie w Bögenhafen dysponują prawie całkowitym monopolem na rynku pracy. Więcej informacji na temat funkcji i wewnętrznej organizacji gildii można znaleźć w podręczniku *Wewnętrzny Wróg*. Wystarczy powiedzieć, że przynależność do gildii jest praktycznie niezbędna, jeżeli ktoś chce prowadzić w mieście jakiś interes. Kiedy sytuacja wymaga wykonania dużej pracy, szczególnie jeżeli jest to zlecenie rady miejskiej, innej gildii lub jednej z czterech potężnych rodzin kupieckich, tradycja nakazuje zwrócić się raczej do odpowiedniej gildii niż do pojedynczego rzemieślnika lub grupy rzemieślników. Gildia negocjuje wynagrodzenie za pracę i koszt materiałów, a następnie przekazuje zlecenia do wykonania swoim członkom lub wynajmuje podwykonawcę.

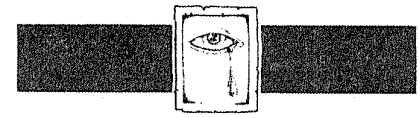
Oprócz zwykłych gildii, które można znaleźć w prawie każdej osadzie w Reiklandzie, w Bögenhafen istnieją trzy, którym warto poświęcić nieco więcej uwagi.



Gildia Kupców (lokacja 37) jest warta zainteresowania, gdyż jest najpotężniejszą organizacją tego typu, spośród wszystkich, jakie występują w mieście – dzieje się tak dlatego, iż to właśnie kupcom Bögenhafen zawdzięcza swoje prosperity. Wśród kupców należących do gildii, wielu jest członków Ordo Septenarius, którzy wierzą, że Teugen jest największym atutem zarówno miasta, jak i gildii. Rodzina Ruggbroderów (patrz niżej) stanowi tu wyjątek, obecnie zresztą familia ta powoli traci na znaczeniu. Co oczywiste, konkurencja zewnętrzna jest bardzo źle widziana, ale członkowie gildii mają stosunkowo dużą swobodę w prowadzeniu swoich interesów z kupcami spoza miasta.



Głównym celem działalności **Gildii Medyków** (lokacja 34) jest rozstrzyganie skarg na jej członków (są to raczej sporadyczne przypadki, ponieważ gildia wysłuchuje tylko tych pretensji, które są wnoszone osobiście przez pacjenta). Drugim zadaniem organizacji jest trzymanie z dala od miasta różnego rodzaju szarlatanów. Od czasu do czasu wydawane są też edykty, zalecające jeden ze sposobów leczenia lub zabraniające innego. Karą za stosowanie zabronionego sposobu leczenia jest wydalenie z gildii, nawet jeżeli leczenie okazało się skuteczne. Każda nie należąca do gildii osoba, przyłapana w Bögenhafen na leczeniu, podlega natychmiastowemu aresztowaniu pod zarzutem usiłowania morderstwa. Pacjentowi nie wolno przemawiać w obronie oskarżonego, a gildia wyznaczyła stałą nagrodę w wysokości 10 koron za każdą informację, prowadzącą do takiego aresztowania. Odwiedziny w siedzibie gildii wykażą, że w Bögenhafen działa kilku chirurgów. Bohaterowie mogą zasięgać ich porad za zwykłą cenę 3 złotych koron.

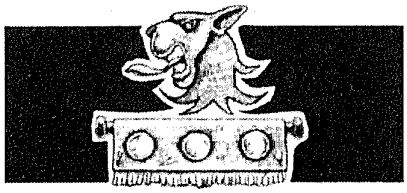


Gildia Żałobników (lokacja 38) jest religijną organizacją poświęconą kultowi Morra (patrz **WFRP**, strona 197), odpowiedzialną za pogrzeby i utrzymywanie grobowców (lokacja 20). Utrzymuje się nie z opłat członkowskich, lecz z pieniędzy płaconych przez klientów za organizację pogrzebów. Organizacja kontroluje również budowę grobów i pomników nagrobnych, dzieląc się otrzymanym dochodem z Gildią Kamieniarzy. Każdy, kto grzebie lub w inny sposób pozbywa się ciała zmarłego bez wiedzy Gildii Żałobników, ryzykuje aresztowanie pod zarzutem wykradania ciał i nekromancji. Podobnie jak ma to miejsce w przypadku Gildii Medyków, żałobnicy ustanowili stałą nagrodę 10 koron za każdą informację, przyczyniającą się do ujęcia takiego heretyka.

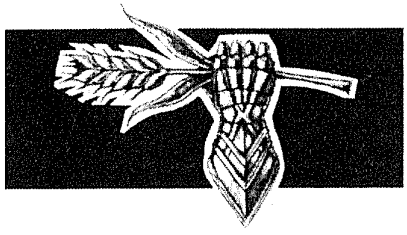
Rodziny kupieckie

W Bögenhafen mieszkają cztery potężne rodziny kupieckie: Haagenowie, Teugenowie, Steinhägerowie i Ruggbroderowie. Oprócz nich istnieje kilka mniejszych rodów, zajmujących się handlem, lecz prawie cały handel poza murami miasta jest prowadzony wyłącznie przez te cztery rodziny.

Rodzina Haagenów pochodzi z Jałowej Krainy. Utrzymuje kilka kontaktów handlowych w Marienburgu. Główną dziedziną działalności Haagenów jest handel towarami luksusowymi. Ponieważ transport ogromnej większości ich towarów odbywa się drogą wodną, Haagenowie utrzymują ścisłe związki z Gildią Dokerów i dysponują własną, małą flotą barek. Na czele rodu stoi Jochen Haagen. Rodzina posiada własne nabrzeże (24 na *mapie 2*), pięć przylegających doń magazynów i kompleks biur na Bergstrasse. Dom rodziny jest zaznaczony na *mapie 2* jako lokacja G2.

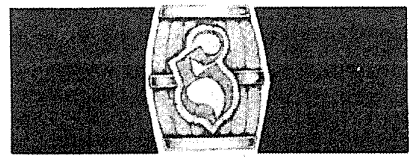


Rodzina Ruggbroderów zajmuje się głównie handlem zbożem i innymi produktami rolnymi, sprowadzając je do Bögenhafen w zamian za ubrania i artykuły metalowe, wytwarzane w mieście. Kiedyś Ruggbroderowie posiadali prawie całkowitą wyłączność na handel z Helmgartem i Bretonią, ale obecnie konkurują na tym polu z rodziną Teugenów. Są właścicielami kilku magazynów położonych wzdłuż Ostendamm, ale sami nie zajmują się bezpośrednio transportem rzecznym, wynajmując statki i załogę od innych przewoźników lub drobnych, niezależnych przedsiębiorców. Rodzina Ruggbroderów utrzymuje ścisłe związki z Gildią Furmanów, gdyż jest największym w całym mieście zleceniodawcą dla mulników i woźniców. Ruggbroderowie są najmniejszą z czterech wielkich rodzin kupieckich i utrzymują najściślejsze więzi z pomniejszymi kupcami miasta. Głową rodu jest Heironymus Ruggbroder, który mimo swoich z górą siedemdziesięciu lat, silną ręką sprawuje kontrolę nad interesami firmy. Dom rodziny został zaznaczony na *mapie 2* jako lokacja F.



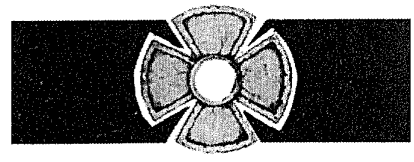
Rodzina Steinhägerów utrzymuje kontakty z krasnoludami oraz górnikami. Swoją działalność ogranicza głównie do dystrybucji towarów z Altdorfu, Nuln i Marienburga do społeczności położonych na przedgórzu Szarych Gór, gdzie sprzedaje je za futra, metale i inne produkty. Na czele rodu stoi Franz Steinhäger, któremu asystuje jego brat Heinrich. Posiadają nabrzeże i kilka magazynów oraz utrzymują biura (lokacja B, *mapa 2*) w pobliżu biur Teugenów, na tyłach Gildii Kupców.

Podobnie jak pozostałe rodziny kupieckie, Steinhägerowie żyją w ostentacyjnym przepychu, zamieszkując budynek przy Adel Ring (lokacja C, *mapa 2*).



Rodzina Teugenów jest jedną z najstarszych rodzin w Bögenhafen i uważa się za miejską szlachtę. W rzeczywistości nigdy nie otrzymali żadnych tytułów, chociaż pielęgnują przyjacielskie kontakty z wieloma reiklandzkimi rodami szlacheckimi. Posiadają własne nabrzeże na obu brzegach rzeki i wiele magazynów, położonych wzdłuż Ostendamm i Westendamm, a także kompleks biur na małym placu za Gildią Kupców.

Przez ponad 20 ostatnich lat firma przeżywała pogłębiający się kryzys, jednak zmieniło się to po powrocie Johannesa Teugena z uniwersytetu w Nuln. Johannes był młodszym bratem Karla Teugena, głowy rodu, a dwa lata temu, po przyjeździe do rodzinnego miasta na pogrzeb Karla, Johannes zdecydował się pozostać w Bögenhafen, stając na czele rodziny (patrz *Sieć jest gotowa,* strona 3).



Rodzina Teugenów prowadzi handel rzeczny i lądowy ze wszystkimi prowincjami Imperium. Nulnejskie kontakty Johannesa umożliwiły mu dostęp do drewna i innych produktów ze Stirlandu i Averlandu, młody Teugen zapoczątkował też handel brandy i metalami z Bretonią, dokonywany poprzez Helmgart i Przełęcz Uderzającego Topora. Co więcej, w ostatnim czasie udało mu się przejąć część handlu z Marienburgiem, który do tej pory był zdominowany przez rodzinę Haagenów.

PODATKI I PRZYCHODY

Rada miejska, Straż i mury miejskie są utrzymywane z podatków. W Bögenhafen pobiera się szereg podatków; poniżej wymienione są główne źródła:

Podatek wejściowy. Podatek w wysokości 1 korony od zwierzęcia i dwóch koron od wozu, pobierany od wszystkich kupców przybywających i opuszczających miasto drogą lądową, egzekwowany u bram miejskich. Wpływy z podatku są przeznaczane na utrzymanie murów i bram miejskich, a także na potrzeby Straży Miejskiej. Członkowie Gildii Kupieckiej są zwolnieni z obowiązku płacenia tej opłaty.

Podatek nabrzeżny. Każde nabrzeże podlega opodatkowaniu w wysokości 1 korony za metr długości brzegu rocznie. Długość każdego nabrzeża jest już tradycyjnie co roku mierzona krokami urzędników podatkowych, ma to miejsce pierwszego dnia wiosny. Oczywiście wartość podatku z roku na rok może się znacznie różnić. Nie jest wyjątkiem zatrudnianie do tej pracy halflingów, ponieważ ich krótszy krok pozwala wydatnie zwiększyć wpływy z tej opłaty. Przychody z podatku przeznacza się na utrzymanie świątyń boga Bögenauera (lokacja 16) i Handricha (lokacja 18) oraz pokrycie kosztów patroli Straży wzdłuż brzegu rzeki. Członkowie Gildii Kupieckiej są zwolnieni z tego podatku.

Podatek od handlu. Podatek w wysokości 1% nałożony jest na wszystkie towary sprzedawane hurtowo w granicach murów miejskich. Wpływy służą do utrzymania ratusza (lokacja 25) oraz pokrycia wydatków radnych. Członkowie Gildii Kupieckiej są z niego zwolnieni.

Podatek od magazynów. Każdy magazyn podlega opodatkowaniu w wysokości 1 korony za stopę długości frontu rocznie. Podatek wykorzystywany jest na podobne cele, jak podatek nabrzeżny, ale pokrywa także utrzymanie Ostendamm i Westendamm. Z podatku zwolnieni są członkowie Gildii Kupieckiej.

Podatek od frontu. Właściciel każdego budynku w Bögenhafen jest zobowiązany do opłacenia rocznego podatku w wysokości 1 korony od stopy długości frontu budynku. Podatek służy utrzymaniu brukowanych ulic (Nulner Weg, Bergstrasse, Hafenstrasse, Kaufmannstrasse, Mauer Weg, Platz Weg, Adel Ring, Göttenplatz i Dreieckeplatz). Wpływy z niego służą także do utrzymania Straży. Świątynie i budynki należące do gildii są zwolnione z opodatkowania.

Podatek okrętowy. Każdy mieszkaniec, będący właścicielem statku bądź łodzi, jest zobowiązany do opłacenia podatku w wysokości 1 korony rocznie od długości statku mierzonej w stopach, oraz 1 szylinga rocznie za każdą stopę wysokości masztu w przypadku łodzi żaglowych. Niniejszy podatek jest przeznaczany na cele ogólne.



Witamy w Bögenhafen

Bohaterowie mogą przybyć do miasta łodzią (lądując na nabrzeżu Haagenów – lokacja 24) lub traktem z Nuln. W tym ostatnim przypadku pierwszym widokiem miasta, jaki zobaczą, będzie zatłoczony festyn Schaffenfest, który odbywa się na miejskich błoniach. Zadaniem MG jest zachęcenie bohaterów do rozejrzenia się po Schaffenfest.

Pierwsze dwa zdarzenia, opisane w tym rozdziale, służą zakończeniu pewnych wątków z przygody *Pomylona tożsamość*, zawartej w podręczniku *Wewnętrzny Wróg*, i są związane z przejściem grupy z nabrzeża na festyn. Jeżeli bohaterowie przybędą traktem, po prostu pomiń tę część przygody i przejdź bezpośrednio na Schaffenfest (patrz niżej).

Po przybiciu łodzi do nabrzeża Haagenów, cała załoga (łącznie z Josefem Quartjinem w przypadku wcześniejszego rozegrania *Pomylonej tożsamości*) zajmuje się cumowaniem i opłatą za należności portowe. Na obszarze doków (rejon B – *mapa 3*) panuje spokój, ale z obszaru, gdzie odbywa się festyn, wyraźnie słychać odgłosy zabawy. Josef wypłaca bohaterom ich należność i wyjaśnia, że musi udać się do biura Herr Ruggbrodera (miejscowy kupiec – patrz strona 8) w celu odebrania zapłaty za dostawę wina i zorganizowania wyładunku. Proponuje, by bohaterowie rozejrzeli się po Schaffenfest, którego stanowczo „nie można pominąć".

Jeżeli chcesz, by Josef nadal towarzyszył bohaterom, przewoźnik spotka się z nimi na festynie lub na barce. W przeciwnym razie pozwól mu opuścić miasto za dzień lub dwa, kiedy bohaterowie będą już wplątani w przygodę. Jeżeli obawiasz się, że drużyna zechce wyjechać wraz z Josefem, ten opuści miasto bez powiadamiania o tym łowców przygód. W końcu Josef nie zasługuje na wiele zaufania.

NA TARG

Josef (lub dowolny przechodzień) może powiedzieć bohaterom, jak dostać się na targ – *Skręć w lewo w Hafenstrasse i idź prosto aż do wschodniej bramy. Nie sposób nie trafić!* Główne ulice udekorowano kolorowymi flagami, a przelewający się ulicami tłum zmierza na wschód, na teren festynu. Drużynę otaczają weseli, chętni do zabawy i skorzy do śmiechu ludzie. Graczom możesz powiedzieć, że droga na targ minęła bez żadnych incydentów, chyba że drużyna chce odwiedzić biura spółki Lock, Stöck i Barl.

Z WIZYTĄ U PRAWNIKÓW

Jeżeli bohaterowie próbują dowiedzieć się, gdzie mieści się siedziba spółki Lock, Stöck i Barl, nie uzyskają żadnej informacji. Nikt w mieście nie słyszał ani o firmie, ani o ulicy Garten Weg.

Bardziej udana będzie próba odnalezienia drukarni Schultza i Friedmana, których nazwiska widnieją na dole dokumentu. Udany test *plotkowania* w dowolnej dzielnicy miasta, skieruje ich do drukarni na Fuhrlohnstrasse (dokładna lokalizacja zależy tylko od ciebie). Bohaterowie zostaną powitani wylewnie, jeżeli będą uprzejmi. Na pytanie o prawników usłyszą, że ani Schultz, ani Friedman nigdy o nich nie słyszeli. Papier, na którym został napisany dokument, został wydrukowany w małym nakładzie dla pewnego człowieka, który go po prostu zamówił. Na pewno nie wyglądał na prawnika, ale ponieważ zapłacił gotówką, nie zadawano mu żadnych pytań.

Jeżeli bohaterowie opiszą drukarzom Adolphusa Kuftsosa, ci potwierdzą, że to właśnie on dał zlecenie druku.

Bohaterowie doszli już zapewne do wniosku, że zarówno list, jak i spadek, były tylko częścią skomplikowanego planu, którego celem było wciągnięcie w pułapkę Kastora Lieberunga. Nie pozostaje im nic innego, jak spędzenie reszty dnia na Schaffenfest. Jeden z drukarzy może nawet zasugerować, że wizyta na festynie potrafi ich rozweselić.

Zabawa na targach

Ta część przygody służy przedstawieniu bohaterom mieszkańców Bögenhafen. Tworzy pierwsze ogniwo w splątanym łańcuchu wydarzeń, a jej punktem kulminacyjnym jest „zwykła ekspedycja" w kanały miejskie, której celem jest złapanie uciekiniera z teatru osobliwości...

Każdej wiosny do Bögenhafen przybywają tłumnie ludzie ze wszystkich stron Reiklandu, chcący wziąć udział w Schaffenfest. W pobliżu targów bydła rozstawione są rozmaite kramy i odbywają się różne widowiska, dzięki czemu trzydniowe targi są jedną z atrakcji miejskiego kalendarza. Obszar pomiędzy Wschodnią Bramą (lokacja 1) i Bramą Tylną (lokacja 3) jest pełen bydlęcych zagród, straganów i miejsc różnych pokazów. W powietrzu unoszą się pokrzykiwania komediantów i przekupniów. Jest to doskonałe miejsce do poszukiwania różnego rodzaju dóbr: egzotycznych towarów, rozrywki, a czasami nawet i pracy. Wielu obiecujących młodzieńców przyjeżdża co roku na targi, mając nadzieję, że uda się im przyłączyć do wędrownych kupców lub trup teatralnych i w ten sposób uciec od codziennej nudy.

PROWADZENIE SCHAFFENFEST

Wydarzenia na festynie nie przebiegają w ściśle określonej kolejności i bohaterowie nie muszą brać w nich udział w określonym porządku. Mistrz Gry powinien pozwolić im na swobodne błądzenie po terenie zabawy, w trakcie którego będą odwiedzać poszczególne miejsca i spotykać się z rozmaitymi bohaterami niezależnymi. Jedynym istotnym wydarzeniem, którego łowcy przygód powinni być naocznymi świadkami, jest ucieczka zmutowanego goblina z teatru osobliwości (lokacja 7), który zniknie w wylocie miejskich kanałów (patrz *Ucieczka*, strona 16).

Oprócz miejsc zaznaczonych na mapie i szczegółowo opisanych w dalszej części tego rozdziału, na terenie festynu wydarzyć się może wiele dodatkowych zdarzeń i spotkań, które możesz poprowadzić w dowolnej, ustalonej przez siebie kolejności.

Twoim zadaniem w tej części przygody jest przede wszystkim stworzenie atmosfery festynu. Opisując wydarzenia, dziejące się wokół bohaterów, oraz odgrywając role wszystkich napotkanych przez nich postaci, powinieneś oddać charakter gwarnego, tłocznego miejsca targów, tak by bohaterowie z ochotą brali udział w pokazach, zachowując się tak jak na prawdziwym festynie. Powiedz graczom, że na terenie targów jest wielu ludzi – brudni żebracy, dobrze odziani rzemieślnicy, jaskrawo poprzebierani komedianci i posępnie wyglądający strażnicy. Na festynie zebrali się reprezentanci wszystkich sfer i grup społecznych Bögenhafen. Są tu robotnicy, śpiewający głośno i bez składu pijackie piosenki (upili się przy jednym z namiotów z piwem), kobiety i płaczące niemowlęta, domokrążni handlarze zachwalający swoje towary – wszyscy przyczyniają się do ogólnej wrzawy bawiących się ludzi.

Nie martw się zbytnio o lokalizację na mapie miejsca aktualnego pobytu bohaterów – trudno ci będzie określić ich wędrówkę w tłumie, a jeżeli określone w tekście miejsca ważnych epizodów są mniej więcej tam, gdzie powinny być, wszystko będzie przebiegać bez większych zakłóceń.

MIEJSCA OKREŚLONE NA MAPIE

5. Targ bydła

Północna część terenu zagrody jest wydzielona na targ bydła. Są tam dwa koliste wybiegi aukcyjne, otoczone bydlęcymi zagrodami. Jak sama nazwa wskazuje, na Schaffenfest handluje się głównie owcami; prawie trzy czwarte zagród zajmują właśnie te zwierzęta, w pozostałych mieszczą się świnie i bydło.

Wybiegi aukcyjne są bez przerwy zajęte, gdyż zwierzęta są wyprowadzane z zagród, oprowadzane po wybiegu przed bystrymi oczami miejscowych rolników i sprzedawane najwyżej licytującym nabywcom. Farmerzy ściągają na targ z obszarów oddalonych o wiele mil od miasta po to, by nie tylko sprzedać lub kupić zwierzęta, ale również by spotkać się ze starymi znajomymi i porozmawiać o wszystkim – od ceny jagniąt, do pogody, jaka była w zimie – albo by nad dzbanem piwa wymienić najświeższe plotki.

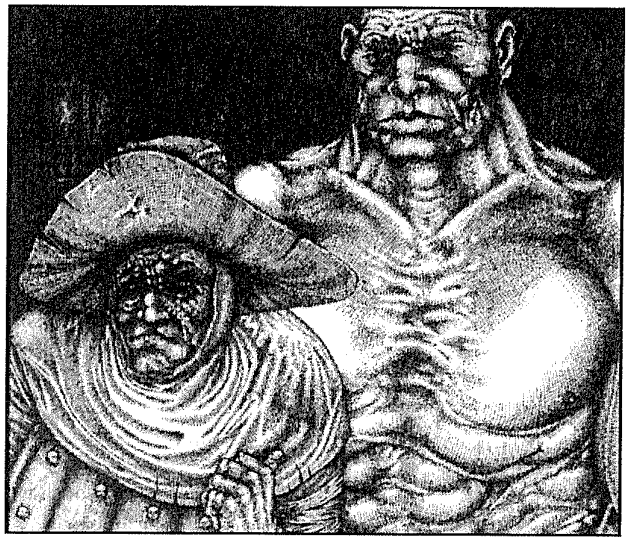
Jeżeli bohaterowie na jakiś czas zatrzymają się w tym miejscu, dla określenia rozgrywających się przed ich oczami wydarzeń, skorzystaj z poniższej tabeli.

Rzut k100	Zwierzęta	Liczba	Oferta	Przebicie
01-25	Jagnięta	6+k6	2 korony	k4 szylingi
26-70	Owce	12+k6	2 korony	k4 szylingi
71-80	Barany	1	3 korony	k6 szylingów
81-84	Jałówki	k3	30 koron	k4 korony
85	Byki	1	40 koron	k10 koron
86-90	Woły	k3	30 koron	k6 koron
91-95	Prosięta	2k3	3 korony	k3 szylingi
96-97	Maciory	1	3 korony	k4 szylingi
98-00	Knury	1	5 koron	k6 szylingów

1. W celu określenia gatunku zwierzęcia, wystawionego na licytację, rzuć k100, a następnie rzuć odpowiednią kością, by określić liczbę licytowanych sztuk. Zwierzęta wkraczają na wybieg, a licytacja rozpoczyna się od oferty wyjściowej, będącej ceną za jedną sztukę, podaną w kolumnie *Oferta*.

2. Licytacja trwa – odczytaj liczbę z kolumny *Przebicie* i pomnóż ją przez liczbę sztuk wystawionych na licytację. Wynik dodaj do ceny wyjściowej.

3. W każdej rundzie istnieje kumulatywna szansa 5%, że cena nie zostanie już podbita. Rzuć k100. Jeżeli otrzymany wynik jest mniejszy niż liczba rund licytacji pomnożona przez 5%, licytacja jest zakończona.



Jest mało prawdopodobne, by bohaterowie brali czynny udział w licytacji, odgrywając rolę licytatora możesz jednak dla zabawy interpretować pewne gesty bohaterów jako ofertę, np. podrapanie się po głowie, potarcie nosa itp. Jeżeli bohater nie zorientuje się odpowiednio wcześnie (wykonaj utajniony test jego **Inteligencji**), może skończyć jako dumny właściciel okazałego barana lub innego zwierzęcia domowego. Gdyby odmówił uiszczenia zapłaty, zostanie wezwana Straż, która wyegzekwuje spłatę wylicytowanej ceny (patrz *Postępowanie ze strażą,* Notatki dla graczy). Powinieneś pamiętać, że osoby szastające pieniędzmi zwracają na siebie uwagę krążących w tłumie kieszonkowców.

6. Ring zapaśniczy

Jaskrawo odziany prezenter, stojący przed otoczoną sznurem areną, zachęca publiczność do zmierzenia się z championem. Stawka wynosi 5 koron. Jeżeli zechcesz, naganiacz obierze sobie jednego, wybranego na chybił trafił bohatera i będzie usiłował namówić go do walki:

– Podejdź i wygraj pięć koron! Tak jest, szanowny panie, całutkie pięć koron za nie więcej niż kilka minut lekkiego wysiłku! Wszystko co musisz zrobić, to wytrwać trzy minuty na ringu z tym oto championem! Pięć koron, jeżeli wytrwasz, dziesięć, jeśli w tym czasie go pokonasz!

– Szanowny pan wygląda na szybkiego w nogach – myśli pan, że przez trzy minuty zdoła pan trzymać się z dala od kłopotów? To wcale nie tak długo!

– Tutaj, proszę pana. Tak, tak, szanowny pan! Dlaczego nie pokaże pan swojej pięknej damie, jakim dzielnym jest pan mężczyzną? Tylko pięć szylingów wstępu i wszystko zależy od pana!

– Zbliżcie się teraz panowie, kto przyjmie jego wyzwanie? Inwestycja ledwie pięciu szylingów może się wam zwrócić dwudziesto-, a nawet czterdziestokrotnie w trzy minuty! Co, nie wierzycie? Gdyby szanowny pan był lichwiarzem, zamknęliby pana za taką lichwę!

Jeżeli bohaterowie nie wykazują chęci odpowiedzi, ktoś z tłumu wypchnie jednego z nich, krzycząc jednocześnie – *Ja spróbuję!* Oczywiście prezenter pomyśli, że to bohater krzyknął i nim ten zdąży zaprotestować on lub ona znajdzie się na ringu.

Klaus Schattiger – przedsiębiorca

Schattiger jest typowym showmanem, występującym na wszystkich targach Starego Świata. W nieokreślonym wieku, prawdopodobnie ma od 30 do 40 lat. Nosi jaskrawy strój o ostrych, wyzywających kolorach.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	36	40	4	3	8	44	1	44	53	46	34	26	50

Wiek: 35

Umiejętności: gadanina, urok osobisty, krasomówstwo, czytanie/pisanie, błyskotliwość.

Przedmioty: sztylet (**I** +10, Ob -2, P -20); skórzana kurtka (0/1 PP korpus i ramiona); sakiewka z 4 ZK, 15/10; mała skrzynka, zawierająca 27 ZK i 54/-; klucz do skrzynki, duża klepsydra, służąca do odmierzania 3 minut.

„Łamacz" Braugen – mistrz zapaśniczy

Championem jest Łamacz Braugen, wysoki, potężnie zbudowany mężczyzna, zbliżający się do czterdziestki. Obnażony do pasa, stoi na środku ringu, czekając na następnego śmiałka. Ciężko oddycha i wydaje się być krańcowo wyczerpany. Każdy bohater, który wykona udany test Inteligencji, zda sobie sprawę, że stanowi to część występu. Gdyby zapaśnik wyglądał na zbyt silnego, nie znalazłoby się wielu pragnących z nim walczyć śmiałków.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	53	28	5	4	9	34	1	31	28	31	22	27	32

Wiek: 38

Umiejętności: bijatyka, silny cios, ogłuszenie, zapasy.

Przedmioty: nic.

Breugen korzysta z paru chwytów zapaśniczych, wzbogaconych brudnymi sztuczkami, pochodzącymi z ulicy. Przez kilka pierwszych rund będzie ostrożnie krążył wokół śmiałka, nie ujawniając swych umiejętności przed upływem przynajmniej minuty (około 10 rund). Stara się wyglądać na mniej sprawnego, niż jest w rzeczywistości, by nie zniechęcić ewentualnych następców.

Breugen i Schattiger od kilku lat cieszą się korzystnym dla obu stron układem – Schattiger przyciąga tłum i zajmuje się finansami, a Braugen walczy. Ufają sobie bezgranicznie, ale reszta świata to już coś zupełnie innego.

7. Teatr osobliwości

Uwagę bohaterów przyciągnie gromadzący się tu tłum gapiów i donośny głos właściciela, niestrudzenie zwołującego widzów.

– Chodźcie, chodźcie! – woła. – Za niespełna godzinę będziecie mieli niepowtarzalną okazję ujrzeć na własne oczy najbardziej oryginalne i niesamowite ciekawostki zoologiczne, jakie kiedykolwiek wystawiono w całym naszym wspaniałym Imperium!

– Menażeria doktora Malthusiusa! Zgromadzona ogromnym kosztem ku waszemu oświeceniu, rozrywce i wiedzy z najdalszych krańców Znanego Świata! Niezwykłe! Zadziwiające! Tak, proszę państwa, nawet obrzydliwe! Jeżeli będziecie żyć jeszcze sto lat, nie zobaczycie aż czegoś podobnego!

– Cud zniekształceń! Obrzydliwe istoty, których istnienie urąga Naturze! Będziecie zadziwieni i zaszokowani, moi drodzy, osobiście wam to gwarantuję!



Półkolisty teren odgrodzony jest sznurem od miejskiego muru. Na tym placyku stoją dwa wozy, jeden z przyczepionym plakatem, głoszącym: *Menażeria doktora Malthusiusa – dziwne stworzenia ze wszystkich zakątków świata! Cudowne, zadziwiające, obrzydliwe – zdobyte niewyobrażalnym kosztem – jedyne na tym świecie!* Na drugim wozie piętrzy się pół tuzina drewnianych klatek.

Jeśli bohaterowie przepchną się przez tłum, zauważą, że większość klatek jest zakryta płóciennymi płachtami. Tylko w jednej widać lokatora. W kącie odkrytej klatki przykucnęło coś, co przypomina małego, trójnożnego goblina. Goblin jest przywiązany do klatki liną, której drugi koniec umocowany jest do żelaznej obręczy, opasującej szyję stworzenia. W trakcie przemowy doktora Malthusiusa do gromadzącego się tłumu, przed klatkami kręci się zapchlony krasnolud, o wyglądzie zatwardziałego szubrawca, przygotowujący pokaz.

Doktor Malthusius – prezenter

Doktor Malthusius jest mężczyzną zbliżającym się do czterdziestki. Jest ubrany krzykliwie, podobnie jak pozostali ludzie parający się tą profesją, ale jego ubiór jest wyraźnie stary i znoszony. Malthusius jest urodzonym showmanem, choć wygląda na człowieka, który raczej zmarnował swój talent. Ma skłonność do retoryki.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	43	37	3	3	6	36	1	25	52	44	41	32	51

Wiek: 37

Umiejętności: *tresura, gadanina, zwinne palce, krasomówstwo, czytanie i pisanie, specjalna broń – bicz.*

Przedmioty: bicz (patrz podręcznik *Potępieniec*, artykuł Tnij i Rąb); skrzynia, a w niej 16 ZK, 18/4 w monetach o niewielkich nominałach; klucz do skrzynki.

Grunni – krasnolud, asystent w teatrze osobliwości

Grunni wygląda nawet bardziej żałośnie od swego pracodawcy. Snuje się wokół klatek mrucząc do siebie i szyderczo uśmiechając się do tłumu. Jest pełen żałości nad sobą i odreagowuje swoje niezadowolenie wyładowując się na okazach, szturchając je zjadliwie ostrym kijem, który zawsze nosi przy sobie.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	47	38	4	3	8	32	1	17	43	23	51	52	25

Wiek: 65

Umiejętności: *tresura, powożenie, specjalna broń – broń uliczna, specjalna broń – nóż rzucany.*

Przedmioty: 2 sztylety (**I** +10, **Ob** -2, **P** -20, **Z** 4/8/20, **ES** 4, **CŁ** 0); kastet (**WW** -10, **Ob** -1), kij; sakiewka zawierająca 1 ZK, 4/10.

Kiedy bohaterowie zbliżają się do miejsca pokazu, goblin po przegryzieniu sznura przeciska się przez kraty klatki i ucieka. Jest to tylko wstęp do *Ucieczki* (strona 16) i tym razem goblin nie zdoła oddalić się zbyt daleko. Wpada prosto na bohaterów, którzy, jeśli wykonają udany test Inicjatywy, mogą złapać goblina. Jeśli zielonoskóry ucieknie łowcom przygód, schwyta go ktoś z tłumu. W obu przypadkach doktor Malthusius jest niezwykle wdzięczny bohaterom za pomoc okazaną w schwytaniu jednego z jego okazów. W dowód wdzięczności każdy bohater (oraz dodatkowo każda osoba z tłumu, która też miała swój udział w schwytaniu goblina) dostaje 1 koronę. Doktor Malthusius zaprasza ich ponownie na występ mający się odbyć za godzinę (patrz *Ucieczka*, strona 16).



8. Sąd i dyby

Sąd mieści się w obszernym namiocie, na którym wywieszona jest flaga z herbem miasta. Sąd powstał specjalnie na potrzeby Schaffenfest, by na miejscu rozstrzygać sprawy sporne, pojawiające się na festynie (patrz *W sądzie, Notatki dla graczy*). Wejścia do namiotu strzeże dwóch strażników, uzbrojonych w halabardy. Mają rozkaz wpuszczać do środka tylko te osoby, które biorą udział w danej sprawie – a więc powoda, pozwanego i świadków. W środku jest jeszcze dwóch strażników (również uzbrojonych w halabardy) i członek magistratu – radny Heinrich Richter (patrz *Ucieczka*, strona 16). Istnieje 20% szansa na to, że w chwili mijania sądu w namiocie odbywa się jakaś sprawa. Możesz zaimprowizować szczegóły rozprawy lub wykorzystać pomysły ze *Spotkań Dodatkowych* (strony 13-15).

Podczas rozprawy w sądzie oskarżony może wykonać test *oszustwa*, do którego stosowany jest dodatni modyfikator +10, jeśli osoba ta posiada umiejętność *Prawo*. Modyfikator ten jest dodatkowy w stosunku do normalnych modyfikacji rzutu, wynikających ze znanych umiejętności. Osoby stawiające opór w chwili aresztowania wykonują ten test z ujemnym modyfikatorem -10. Jeśli test jest udany, jego wykonawca zostanie uwolniony, w przeciwnym razie zostanie na niego nałożona grzywna w wysokości od 1 do 10 koron, w zależności od popełnionego przestępstwa i wysokości przegranej w teście. Osoby, które nie będą mogły zapłacić kary, zostaną zakute w dyby do zapadnięcia zmroku lub do czasu, gdy na dyby zasłuży inny nieszczęśnik – okres 1k4 godzin. Osobnicy zakuci w dyby są obrzucani zepsutymi owocami i jeszcze gorszymi substancjami przez małą, ale entuzjastyczną grupkę uliczników. Uwięziony musi co godzinę wykonywać standardowy test *ryzyka*, z każdą przegraną tracąc 1 punkt **Żywotności**.

Na zewnątrz namiotu, w którym urzęduje sąd, stoją dwie pary dybów. Pierwsze są puste, w drugie zakuty jest krasnolud Gottri Gurnisson.

Gottri Gurnisson – pijany krasnolud

Gottri śmierdzi i jest odrażający, ale kiedy bohaterowie widzą go po raz pierwszy, wzbudza litość. Brodę i ubranie ma poplamione resztkami zgniłych owoców i jest półprzytomny.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	43	39	3	3	7	21	1	19	53	35	56	35	17

Wiek: 83

Umiejętności: *górnictwo, kowalstwo, żebranie, ukrywanie się w mieście, sekretny język – język złodziei, sekretne znaki – złodziejskie, cichy chód w mieście.*

Przedmioty: nic .

Wokół uwięzionego w dybach krasnoluda zebrała się mała grupa uliczników, którzy obrzucają go obelgami i ciskają w niego różnymi rzeczami. Jeśli ktoś zbliży się blisko, usłyszy patetyczne błagania krasnoluda, proszącego o 1 koronę, którą mógłby spłacić swą grzywnę. Jeżeli któryś z członków drużyny zapłaci za niego karę, krasnolud pijacko przyczepi się do wybawiciela, przysięgając mu przyjaźń na całe życie i opowiadając na cały głos, jakiego to wspaniałego przyjaciela sobie znalazł. Po krótkiej chwili krasnolud skieruje rozmowę na swój ulubiony temat – picie i znalezienie sposobu, dzięki któremu mógłby kupić jeszcze jedną kolejkę. Zagraj barwnie tę postać, podkreślając jej prymitywizm i smród, żenujący sposób bycia; powoli doprowadź do tego, by bohaterowie zaczęli żałować swego czynu.

Bohaterowie mogą się pozbyć Gottriego tylko w jeden sposób – dając mu wystarczająco dużo pieniędzy, by kupił sobie drinka. Jeżeli którykolwiek z bohaterów da mu pieniądze (z *jakiegokolwiek* powodu), krasnolud natychmiast skieruje się do najbliższego namiotu z piwem. Istnieje 20% szansa, że po uwolnieniu przez bohaterów, Gottri będzie w pierwszym mijanym namiocie z piwem i kumulatywna szansa 10%, iż bohaterowie spotkają go zakutego ponownie w dyby, przechodząc po raz drugi obok namiotu sądu.

Bohaterowie prawdopodobnie zakończą tę historię dając krasnoludowi na odczepnego trochę drobnych na piwo. Jeżeli zdecydują się zatrzymać go przy sobie, przed końcem dnia musisz zaaranżować jego skryte odłączenie się, ponieważ Gottri pojawi się później, w zupełnie odmiennych okolicznościach (patrz *Pod miastem*, lokacja S3, strona 21).

9. Turniej

Tam, gdzie toczą się przygotowania do turnieju rycerskiego, zebrali się bardziej szanowani obywatele miasta. Widać tutaj wiele grup dyskutujących z wątpliwym znawstwem o subtelniejszych punktach turnieju. Pospólstwo (włączając w to bohaterów) jest tu niemile widziane.

Obok murów miasta wzniesiono małe podwyższenie, na którym tłoczy się szlachta. Na końcach drewnianej barierki ustawiono dwa zespoły okrągłych namiotów. Przygotowują się tam do starcia różni rycerze i giermkowie, a dwóch konnych potyka się na kopie. Pojedynkują się reprezentanci Grafa Wilhelma von Saponatheima, lokalnego suwerena tej części Reiklandu, oraz Wielkiego Księcia Leopolda z Middenlandu, który wraz ze swoim

orszakiem przybył z wizytą w te strony. Wydarzenie ma charakter raczej pokazu niż pojedynku i jest zamknięte dla postronnych śmiałków. Giermkowie szukający u rycerzy zajęcia zostaną protekcjonalnie zbyci. Bohaterowie, których wygląd nie wskazuje w oczywisty sposób na pochodzenie ze stanu wyższego, będą stale odsuwani przez straże i obrażani przez pijanych młodych szlachciców. Jeżeli odpowiedzą na zaczepkę, zostaną aresztowani (patrz *Straż, Notatki dla graczy*).

DODATKOWE SPOTKANIA

Opisane poniżej miejsca i zdarzenia można wykorzystać do stworzenia prawdziwej atmosfery festynu. Jeżeli nie chcesz, nie musisz ich wykorzystywać. Równie dobrze część z nich można umieścić w samym mieście. Jeżeli jednak w grze biorą udział ci sami bohaterowie, którzy przeszli już przygodę *Pomylona tożsamość*, powinieneś rozegrać spotkanie noszące tytuł *Kram z medykamentami* (patrz niżej). Przedstawiony w nim bohater niezależny da halflingowi-zielarzowi okazję do zdobycia profesji Aptekarza.

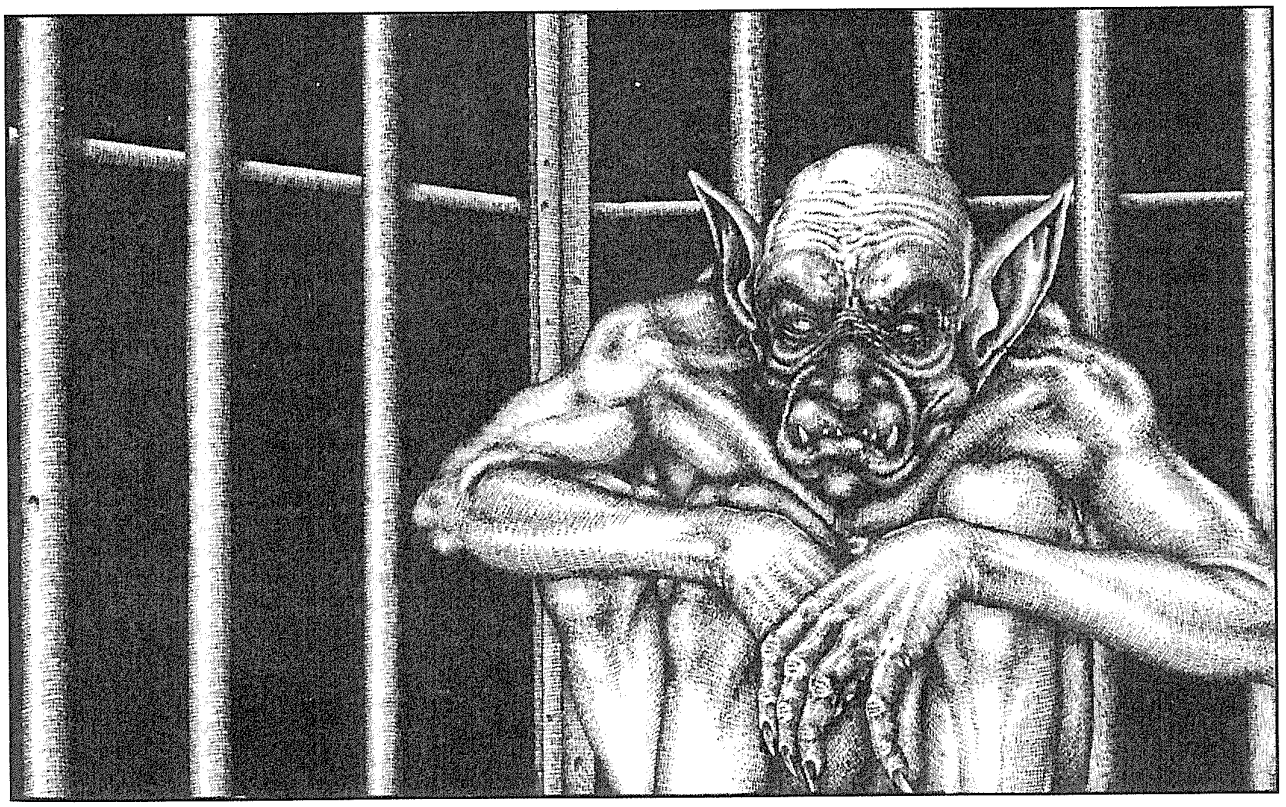
Jeśli chcesz, poszczególne zdarzenia możesz wybierać rzucając k100. Lepiej jednak będzie, gdy przed rozpoczęciem gry wybierzesz te, które zechcesz zagrać i wcześniej zastanowisz się nad sposobem ich przedstawienia i możliwymi skutkami ich prezentacji. Opis bohaterów niezależnych znajdziesz w części *Pomocy dla Mistrza Gry*.

KRAM Z MEDYKAMENTAMI

Na terenie Schaffenfest jest kilka tego typu kramów. Większość tych niewielkich stoisk prowadzą szarlatani (patrz *Profesja zaawansowana: Szarlatan*, **WFRP** strona 105), którzy myślą jedynie o zarobieniu pieniędzy, sprzedając jako leki bezużyteczne mikstury. Wśród towarów, zachwalanych przez tych oszustów, są takie jak: *Cudowny Tonik Doktora Zeusa, Rzadka Elfia Woda Duchów, Prawdziwe Srebrne Talizmany z Norski.* Przypadłości, jakim podobno mogłyby przeciwdziałać owe medykamenty, jest wiele i raczej nie mają ze sobą związku – *...leczy żółć, reumatyzm, kurzajki i zły oddech, zapobiega zimnu, złym duchom i chroni przed kotem sąsiada...* – i tak dalej. Prawdziwa natura i cena poszczególnych produktów (1k4 + 6 ZK) zależy od poszczególnych MG. Jednak w jednym z tych kramów, będącym własnością Elvyry Kleinestun (szarlatanki i eks-aptekarki, **WFRP** strona 105 i 21), można dostać prawdziwe ziołowe leki (to, że większość z nich jest bezużyteczna, jeżeli nie zostanie zastosowana przez osobę posiadającą umiejętność *leczenie ran*, jest nieistotne!). Zioła oferowane na straganie Elvyry powinieneś wybrać spośród, opisanych w *Wewnętrznym Wrogu*. Bohater-Zielarz powinien zainteresować się jej ofertą. Oferowane przez nią zioła rozpozna jako autentyczne.

Elvyra będzie zachwycona spotkaniem z „prawdziwym" halflingiem. Mimo iż żądana przez nią ceną jest dwukrotnie wyższa, niż ta podana w poprzedniej części kampanii, można ją stargować do trzech czwartych jej wysokości. Ujęta przez halflinga właścicielka kramu zaproponuje mu możliwość odbycia „poważnych studiów farmakologicznych" u siebie w domu, w Weissbrucku. Ponieważ halfling nie może zostać druidem (tylko ludzie mogą być druidami), powinieneś zachęcić go do skorzystania z tej oferty w późniejszym czasie (pod warunkiem, że bohater ma wystarczającą liczbę punktów doświadczenia).

Najlepiej byłoby, gdyby niezwłocznie po zakończeniu przygody w Bögenhafen halfling zechciał skorzystać z tej możliwości. W następnej części kampanii, noszącej nazwę *Śmierć na rzece Reik*, zostanie dołączona krótka przygoda z Elvyrą.





LISTA SPOTKAŃ DODATKOWYCH

k100	Zdarzenie	k100	Zdarzenie
01-04	Oskarżenie	05-08	Aresztowanie
09-13	Namiot z piwem	14-18	Żebrak
19-23	Nietolerancja	24-26	Ochroniarz
27-33	Bójka	34-36	Bentlarz
37-43	Cyrkowiec	44-46	Ucieczka bydła
47-52	Wróżka	53-55	Najemnicy
56-90	Kramiarze/Sprzedawcy	91-95	Złodziej!
96-00	Patrol Straży		

Oskarżenie

Właściciel straganu lub inny uczestnik targów oskarża bohaterów o kradzież i rusza za nimi z krzykiem. Wszyscy bohaterowie niezależni, będący w pobliżu zamieszania, usiłują zatrzymać domniemanych złodziei, aż do momentu przybycia straży, która ich aresztuje (patrz *Straż, Notatki dla graczy*). Zaszła oczywista pomyłka i jeżeli tylko bohaterowie nie zechcą udowadniać swej niewinności w walce ze Strażą, zostaną w końcu uwolnieni. Sierżanta, mimo wszystko, trzeba będzie chyba jednak „przekonać" czymś bardziej konkretnym od słów.

Areszt

Bohaterowie widzą strażników, ciągnących jakiegoś osobnika, który głośno wykrzykuje o swej niewinności. Możesz dostarczyć więcej wskazówek na temat niewinności lub winy oskarżonego. Jeżeli to zdarzenie następuje bezpośrednio po *Kradzieży* (patrz niżej), bohaterem zdarzenia może być ta sama osoba. Zachowanie się bohaterów zależy wyłącznie od nich samych.

Namiot z piwem

Można tu usiąść w cieniu i, na początku we względnym spokoju, przepłukać gardło, wymienić plotki, po prostu odpocząć. W miarę upływu dnia, będzie się tu gromadził coraz większy tłum, a klienci zaczną rozrabiać. Istnieje 10% szansa na to, że w każdym mijanym przez bohaterów namiocie, będzie akurat miała miejsce jakaś burda (patrz *Bójka*, obok).

Żebrak

Bohaterów zaczepił żebrak (stary mężczyzna/kobieta, ulicznik itp.), żałośnie prosząc o niewielki datek. Jeśli bohaterowie dadzą mu pieniądze, istnieje 50% szansa, że w ciągu następnych trzech zdarzeń zaczepi ich następnych k4 żebraków. Jeśli drużyna nie da biedakowi pieniędzy, istnieje 50% szansa, iż żebrak przez k4 minuty będzie podążał jej śladem głośno krzycząc rozmaite wyzwiska.

Nietolerancja

Bohaterowie zostali zaczepieni przez tłum pijanych kmieci. Powód może być różny: bohaterowie są obcymi w mieście lub też mają w drużynie elfa, halflinga, krasnoluda, czarodzieja lub kogoś innego, mogącego być celem ataku. Grupa napastników składa się z 10+k10 wieśniaków, którzy stają się coraz natarczywsi, próbując nawet obrzucać bohaterów zgniłymi owocami. Jeżeli dojdzie do starcia, po 1k6 rundach przybywa czterech strażników (patrz *Straż, Notatki dla graczy*), którzy aresztują każdego biorącego udział w bijatyce.

Ochroniarz

Jeden z bohaterów zostaje potrącony przez ochroniarza, ubezpieczającego któregoś z miejskich wielmożów. Jeżeli dojdzie do walki, po 1k6 rundach przybywa Straż, a szlachcic lub kupiec próbuje całą winę zwalić na bohatera, wykorzystując do tego posiadane wpływy. Udany test **Ogłady** pozwoli bohaterowi przekonać strażników o swojej niewinności (strażnicy rozpoznają w osobie ochroniarza znanego chuligana, ale za kaucją puszczą go wolno).

Bójka

Bohaterowie przechodzą obok bójki. Wybierz jej uczestników lub dokonaj tego losowo:

k10	Zamieszani w bijatykę
1-5	Członkowie Gildii Furmanów i Dokerów.
6-7	Mieszkańcy miasta i przyjezdni farmerzy.
8-9	Miejscowi biją nieludzi (równa szansa, że są to elfy, krasnoludy, halflingi).
10	Pozbawieni pracy najemnicy (patrz *Najemnicy*) i miejscowi.

Po 1k6 rundach walki nadchodzi czteroosobowy patrol Straży, który aresztuje tylu uczestników bijatyki, ilu zdoła schwytać. Jest wielce prawdopodobne, że w zamieszaniu dojdzie do aresztowania postronnych gapiów (włączając w to bohaterów).

Bentlarz

Bohaterowie dostrzegają, że na zaimprowizowanym straganie odbywa się gra hazardowa. W rzeczywistości grę prowadzi bentlarz (patrz *Profesje podstawowe – Bentlarz*, **WFRP**, strona 22). Kombinacja zręcznych rąk, sztuczek i blefów zapewnia mu bezsprzeczną wygraną. Jeśli którykolwiek z bohaterów zdecyduje się wziąć udział w grze, udany test **Inteligencji** pozwoli mu odkryć oszustwo. Ulubione gry polegają na odgadnięciu, pod którym z trzech kubków znajduje się moneta lub kość, wyciągnięciu określonej karty z talii (np. wyższej niż poprzednia itp.) lub trafienie liną bądź drewnianą obręczą na wystawione fanty, które są minimalnie szersze od pierścieni.

Cyrkowiec

Jeden lub kilku cyrkowców prowadzi zaimprowizowany pokaz. Może to być trupa aktorska, grupa mimów, występy zwierząt, połykaczy ognia, siłaczy, żonglerów itp. Dokładny rodzaj występu pozostawiamy uznaniu Mistrza Gry.

Ucieczka bydła

Z zagrody wyrwało się kilka sztuk bydła, tratującego tłum. Rzuć k10.

k10	Bydło	k10	Bydło
1-5	1k6 krów	6-7	1 byk
8-9	1 tryk	10	1 knur

Zwierzę szarżuje prosto na bohaterów, którzy, aby uniknąć stratowania (1 cios o S3), muszą wykonać udany test **Inicjatywy**. Bohater posiadający umiejętność *posłuch u zwierząt* może próbować przejąć kontrolę nad zwierzęciem, podchodząc do niego bliżej po wykonaniu udanego testu **Inicjatywy**, a następnie wykonując test **Siły Woli** zwierzęcia (10). Nieudany test **Siły Woli** oznacza udane przejęcie kontroli nad zwierzęciem.

Wróżka

Jasnowidzowie, chiromanci i inni wróżbici zajmują zazwyczaj niewielkie, słabo oświetlone namioty. Za małą opłatą (od 1 do 5 szylingów) przepowiadają przyszłość. Cena usługi zależy nie tylko od wróżbity, ale – przede wszystkim – od oceny potencjalnego klienta. Wróżbici mogą używać różnych metod: wróżenie z ręki, karty, kości, kryształowa kula, wróżenie z fusów, itp. Mistrz Gry musi zadecydować, który z odwiedzonych wróżbitów nie jest oszustem, gdyż jedynie niewielu ma odpowiednie umiejętności, jak *wróżenie* lub *chiromancja*. Reszta polega na *gadaninie*. Standardowe przepowiednie informują o spotkaniu z ciemnym, wysokim, obcym mężczyzną lub o długiej podróży, natomiast prawdziwy wróżbita może dostarczyć bohaterom pożytecznych informacji. Poniżej podano przykładowe przepowiednie. Na tym etapie przygody bohaterowie nie odgadną ich znaczenia, bowiem odnoszą się one do zdarzeń i przygód, jakich doświadczą w dalszej części tej przygody. Lepiej nie ujawniaj wszystkich przepowiedni od razu, bowiem każdy z bohaterów może pojedynczo odwiedzać wróżbitę lub nawet ponownie skorzystać z jego usług. Końcowej przepowiedni nie wolno wyjawić wcześniej, niż po powrocie z wyprawy do kanałów.

Widzę ciemne, wąskie miejsce, pełne wody. Tam czeka śmierć. Ten fragment odnosi się do kanału, do którego wrzucono ciało Gottriego Gurnissona.

Strzeż się dużego człowieka, bogatego człowieka. On stanowi zagrożenie. To jest odniesienie do Johannesa Teugena (patrz *Sieć jest gotowa*, strona 3).

Widzę ciemnego człowieka. On nie jest tym, na kogo wygląda. Ten fragment odnosi się do Gideona, demona przywołanego przez Johannesa.

Znak róży jest czerwony, ocieka krwią. Czerwona róża na stylizowanym na krzyżu jest symbolem domu Teugenów.

Widzę siedmiu mężczyzn, i jeszcze dwóch. Jeden z tych dwóch zniszczy pozostałych, a z nimi jeszcze wielu innych. „Siedmiu mężczyzn" to Wewnętrzna Rada kultu Ordo Septenarius. Tymi dwoma, o których mowa, są Johannes Teugen i Gideon.

Wielki zabił małego, a najwyższy służy najniższemu. Jesteś w wielkim niebezpieczeństwie. Nad tobą wisi oko Zła. Jest to niejasne odniesienie do zabójstwa Gottriego, dokonanego przez Teugena, oraz wiadomość, iż klasy rządzące miasta Bögenhafen służą bogowi Chaosu Tzeentchowi.

Powyższe przepowiednie są tylko przykładami, jeśli chcesz możesz również wymyślić swoje własne.

Najemnicy

Bohaterowie napotykają grupę 2k6 najemników, którzy eskortowali do miasta jakiegoś kupca. Wszyscy są bez zajęcia, pijani i szukają kłopotów. Zaczną wyzywać bohaterów, a jeżeli



dojdzie do bijatyki, za 1k10 rund pojawi się czterech strażników, którzy aresztują wszystkich biorących udział w burdzie (patrz *Straż, Notatki dla graczy*).

Kramiarze/Sprzedawcy

Na targi przybyło wielu handlarzy, sprzedających z przenośnych straganów lub małych kramów. Większość stoisk obsługują miejscowi, widzący w Schaffenfest okazję do zarobienia na przybyłych do miasta gościach. Wystawiane na sprzedaż towary są w większości bezwartościowymi śmieciami lub towarami spożywczymi (placki, przekąski itp.). Ceny oscylują zazwyczaj między 1 szylingiem a 1 koroną. Wszystkie towary są półtora raza droższe od ich odpowiedników podanych w podręczniku **WFRP**, chociaż cena ta może zostać zmniejszona poprzez targowanie. Szczegóły każdego spotkania tego typu pozostawiamy uznaniu Mistrzów Gry.

Złodziej!

To zdarzenie można rozegrać na dwa sposoby. Albo bohaterowie zauważą rzezimieszka, obrabiającego kieszenie bogatemu obywatelowi, albo ten spróbuje okraść członków drużyny. W pierwszym przypadku bohaterowie mogą próbować pojmać złodzieja samodzielnie (patrz *kieszonkowiec* w *Pomocach dla MG*) lub wznieść za nim pościg. W tym drugim przypadku Straż przybędzie za 1k6 rund. Jeżeli natomiast ofiarą ma być jeden z łowców przygód, wybierz go losowo, o ile wcześniej żaden nie zachęcił złodzieja swoją rozrzutnością. Kieszonkowiec wykonuje zwykły test *kradzieży kieszonkowej*. Udany wynik oznacza, iż bohater zauważa poniesioną stratę dopiero po 2k10 turach (minutach).

Patrol straży

Bohaterowie mijają czteroosobowy patrol Straży Miejskiej. Ich zadaniem jest patrolowanie terenu festynu w poszukiwaniu złodziei lub innych niepożądanych gości. Jeśli bohaterowie zachowują się w podejrzany sposób, mogą zostać zatrzymani i poddani przesłuchaniu. Jeśli będą sprawiali kłopoty, zostaną aresztowani (patrz *Straż, Notatki dla graczy*).

UCIECZKA

Gdyby bohaterowie nie wrócili do teatru osobliwości (lokacja 7), przyciągnij ich uwagę okrzykami tłumu. Łowcy przygód dotrą na miejsce tuż po rozpoczęciu przedstawienia. Doktor Malthusius, któremu asystuje Grunni, pokazuje różne cuda i dziwolągi, w tym dziecko porośnięte na całym ciele długimi włosami, psa z jednym okiem w środku czoła oraz bardzo małego goblina o trzech nogach.

Podczas gdy Grunni wyprowadza zielonoskórego, ten nagle się odwraca, gryzie go w rękę i ucieka. Tłum zaczyna wrzeszczeć, ludzie bezładnie biegają, wchodząc bohaterom w drogę i skutecznie uniemożliwiając im pościg za zbiegiem. Goblin znika w małej, okratowanej zardzewiałymi prętami dziurze w ścianie. Bohaterowie nie mają żadnych szans, by przeszkodzić goblinowi w ucieczce. Przy dziurawym murze gromadzi się w krótkim czasie tłumek gapiów, a wkrótce na miejsce przybywa patrol Straży. Każdy może się domyślić, a mieszkańcy miasta dobrze o tym wiedzą, że dziura jest połączona długim, wąskim szybem z miejskim systemem kanałów.

Doktor Malthusius, Grunni i bohaterowie zostają zaprowadzenia do sądu na terenie festynu, gdzie mają szansę opowiedzieć całe zdarzenie radnemu Heinzowi Richterowi. Dziura, w której zniknął goblin, jest ujściem jednego z kanałów odpowietrzających, jakich wiele znajduje się w rozległych murach miejskich i rzeczywiście prowadzi do systemu kanalizacyjnego miasta. Doktor Malthusius oferuje bohaterom 50 koron nagrody za zwrot goblina, a Richter proponuje podobną kwotę za usunięcie stworzenia z kanałów. Przedstawienie całej sprawy i podjęcie decyzji trwa na tyle długo, że zdąży się ściemnić i teren targów zostaje zamknięty na noc. Jeżeli bohaterowie przyjmą zlecenie, otrzymają nocleg na koszt miasta w wygodnej karczmie „Na skraju wędrówki" (lokacja 27), położonej niedaleko Bramy Wschodniej.

Radny Heinz Richter

Richter jest siwowłosym mężczyzną o bystrym spojrzeniu, który usilnie próbuje sprawiać wrażenie srogiego sędziego, ale w rzeczywistości górę bierze dobra natura i życzliwość. Jest wyjątkowo dobrze ubrany, jak nakazuje mu jego pozycja, choć dostatnie życie raczej nadwątliło dawną elegancję całej jego sylwetki. Nie jest głupcem i nie da się łatwo wyprowadzić w pole, nie można się też z nim targować.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	23	25	3	2	5	25	1	29	40	50	29	29	40

Wiek: 53

Umiejętności: *etykieta, szacowanie, prawo, krasomówstwo, czytanie i pisanie, sekretny język – język klasyczny, sekretne znaki – prawników.*

Przedmioty: prawnicza peruka i toga; laska, będąca oznaką pełnionej funkcji; złoty sygnet, pieczęć miejska.

Gdy bohaterowie umieszczą swe bagaże w karczmie, oczekuje się od nich, że natychmiast zabiorą się do roboty. Magistrat odroczy poszukiwania tylko wtedy, gdy któryś z bohaterów będzie ranny (rezultat walki z poprzedniej przygody lub skutek walki z mistrzem zapaśniczym – lokacja 6). Z drogi, którą posłużył się goblin, może skorzystać tylko taki bohater, który posiada umiejętność *człowiek-guma* – nie może nieść ze sobą żadnego ekwipunku. Pozostali łowcy przygód zostaną zaprowadzeni do studzienki kanalizacyjnej, którą opuszczą się w głąb systemu kanałów (punkt A na mapie kanałów, patrz *W mroczne głębiny*, strona 20).



POD MIASTEM

Ten rozdział jest poświęcony wyprawie bohaterów w głąb kanałów Bögenhafen, dokąd udają się w poszukiwaniu zbiegłego mutanta-goblina, uciekiniera z teatru osobliwości. Bohaterowie nie odnajdą zbiega, lecz przypadkiem natkną się na ukrytą świątynię, w której Johannes Teugen zamierza odbyć rytuał, który, jak ma nadzieję, uratuje jego duszę.

W czasie gdy bohaterowie zabawiali się na Schaffenfest, Teugen odbył spotkanie z jednym ze swoich znajomych, który dostarczył mu ostatni brakujący składnik rytuału – starożytny pergamin, zrabowany z grobu w odległej Arabii. Czas ucieka i wkrótce wygaśnie moc, którą przez siedem lat gwarantowała mu umowa zawarta z demonem Gideonem...

Po zamknięciu zwoju w bezpiecznym miejscu, Teugen wysyła swoich ludzi, którzy wyciągają z dybów Gottriego Gurnissona, zakutego znów już po spotkaniu z bohaterami. Krasnolud udaje się do Teugena (zwabiony obietnicą darmowego napitku) i zostaje złożony w ofierze w świątyni, dzięki czemu możliwe staje się przyzwanie demonicznego strażnika. Jego zadaniem jest strzeżenie świątyni i jej wyposażenia, do czasu odbycia rytuału. Ciało Gottriego zostaje wrzucone do kanałów, którymi spływa do miejsca zaznaczonego na mapie kanałów S3 (*mapa 4*).

W tym samym mniej więcej czasie po kanałach włóczy się goblin zbiegły z menażerii doktora Malthusiusa. Dociera do świątyni i przeciska się przez kraty w drzwiach, mając nadzieję, że zdoła się tam ukryć. Zostaje złapany i zabity przez strażnika, który ma rozkaz zniszczenia każdej żywej istoty, jaka wejdzie do świątyni (z wyjątkiem Teugena lub Franza Steinhägera).

KANAŁY

Poniżej znajdziesz informacje na temat kanałów, w których rozgrywa się ta część przygody, oraz kilka spotkań dodatkowych, które możesz wykorzystać w trakcie rozgrywki. Na końcu zamieszczono szczegółowy opis miejsc, zaznaczonych na *mapie 4*.

BUDOWA

System kanalizacyjny stanowią dwa rodzaje tuneli. Większe kanały (zaznaczone grubą linią na *mapie 4*) mają dwa boczne 75 centymetrowe chodniki, biegnące po obu stronach półtorametrowego kanału. Sam ściek jest głęboki również na półtora metra, ale nieczystości wypełniają go tylko do k4 stóp (1 stopa to około 30 centymetrów). Półkolisty sufit w najwyższym miejscu jest sklepiony na wysokości 3 metrów. Szerokość chodnika pozwala na poruszanie się wyłącznie gęsiego.

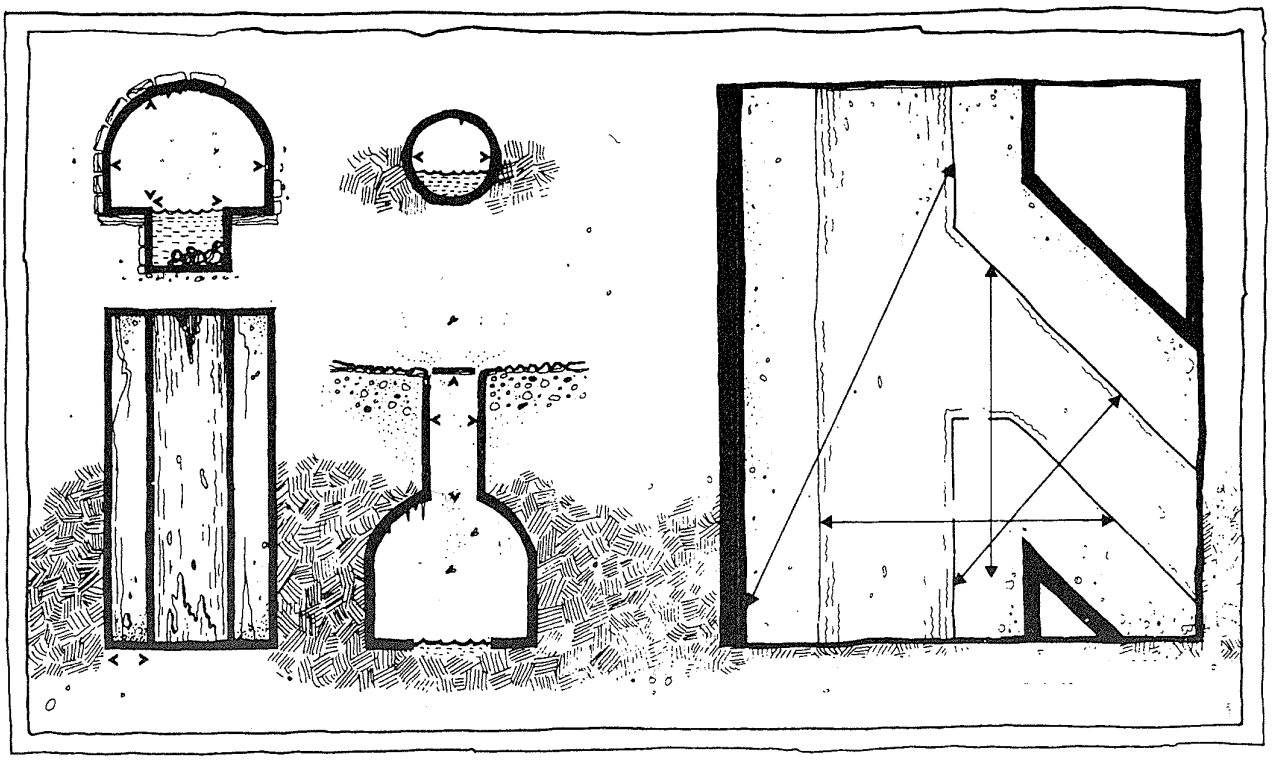
Mniejszy tunel (zaznaczony cienką linią na *mapie 4*) jest rurą o średnicy półtora metra, wypełnioną nieczystościami na głębokość k3 stóp. Jedynym sposobem przejścia takiego kanału jest brodzenie w nieczystościach (patrz *Poruszanie się*).

PORUSZANIE SIĘ

Ryzyko związane z *ostrożnym* chodzeniem w kanałach jest niewielkie. Każda osoba, która chce poruszać się w tempie wyższym od *ostrożnego*, musi w każdej rundzie wykonać test **Inicjatywy**. Nieudany test oznacza upadek w kanał.

Jeśli bohaterowie spróbują przekroczyć ściek, muszą go przeskoczyć lub przebrnąć przez wypełniające go nieczystości. Z uwagi na ograniczoną przestrzeń, maksymalny rozbieg przed skokiem (4 metry) wynosi jedynie 2 metry. W razie niepowodzenia, bohater spada do ścieku. Osoba brodząca w kanale musi co turę (minutę) wykonać udany test **Inicjatywy**, by uniknąć poślizgnięcia i upadku.

W kanałach są dwa rodzaje skrzyżowań. Tam, gdzie mniejszy ściek łączy się z większym kanałem, wlot biegnie pod chodnikiem, którego ciągłość zostaje zachowana. W przypadku łączenia się dwóch dużych kanałów, chodnik urywa się i bohaterowie muszą albo zbudować prowizoryczny most, albo próbować przeskoczyć kanał o szerokości półtora metra.



BRUD

Jest wielce prawdopodobne, że jeden lub kilku bohaterów wpadnie do ścieku w większym kanale lub będzie brodzić w nieczystościach mniejszego kanału. Takie osoby do czasu wymycia się i wyczyszczenia ubrań, mają zmniejszoną o połowę wartość **Ogłady.** Jedynie halflingi i krasnoludy ryzykują utonięcie w przypadku wpadnięcia do ścieku w większym kanale (patrz **WFRP** str. 74). Można tego uniknąć, jeśli idący w kanale powiązani są jedną liną i ubezpieczają siebie nawzajem.

Rany

Delikatnie mówiąc, ścieki nie są zbyt czystym miejscem, wobec czego każda rana odniesiona w kanałach (prócz ran będących skutkiem upadku) ma 10% szansy na *zainfekowanie* (patrz **WFRP** str. 83).

ŚWIATŁO, DŹWIĘK I ZAPACH

W kanałach panuje całkowita ciemność. Nawet bohaterowie posiadający umiejętność *widzenie w ciemnościach* (poza elfami i krasnoludami) nic nie widzą, chyba że niosą jakieś źródło światła, jak np. zapaloną pochodnię lub latarnię.

W kanałach ściekowych dźwięk niesie się dwa razy dalej niż normalnie, wobec tego przy wszystkich testach *słuchania* ma zastosowanie dodatni modyfikator +10.

W ściekach panuje atmosfera niezbyt miła dla powonienia. W trakcie przebywania w kanałach wszyscy łowcy przygód mają o połowę zmniejszoną wysokość cech **Opanowanie** i **Siła Woli**. Mimo to, test *magii* nadal opiera się na pełnej liczbie punktów **SW**.

DODATKOWE SPOTKANIA

Oprócz opisywania miejsc zaznaczonych na mapie, możesz skorzystać z kilku innych, proponowanych niżej niebezpieczeństw i zdarzeń. Ich zadanie polega raczej na ułatwieniu ci tworzenia atmosfery kanałów ściekowych, niż na utrudnieniu życia bohaterom. Najważniejsze jest przekazanie graczom wrażenia ciemności, wilgoci i smrodu, panujących w kanałach. Jeśli wykorzystamy do tego zabawę w niesamowite, odległe echa i rozlegające się w pobliżu bohaterów pluski – to dzięki takiemu opisowi gracze, a wraz z nimi i łowcy przygód – stracą nieco pewności siebie..



Jeżeli zechcesz skorzystać z opisanych poniżej spotkań, możesz co 10 minut sprawdzać, czy któreś z nich miało akurat miejsce, rzucając w tym celu k100 lub postępując według własnego uznania w dogodnej chwili, stosownie do rozwoju akcji, np. kiedy tempo przygody zwalnia lub gdy bohaterowie wybiorą niewłaściwą drogą. Przy rzucie k100 każdy wynik równy 10 lub mniej oznacza jakieś spotkanie. Jeżeli osiągniesz taki wynik, możesz dowolnie wybrać rodzaj spotkania lub wylosować je kolejnym rzutem k100.

Lepiej jest samodzielnie wybierać rodzaj zdarzenia, niż zdawać się na ślepy los. Pamiętaj, żeby przed rozpoczęciem gry wybrać zdarzenia, jakimi zechcesz przeszkadzać lub pomagać graczom, w przeciwnym wypadku zbyt długie wczytywanie się w scenariusz podczas sesji może ostrzec graczy przed niespodziewanym spotkaniem.

Spotkania i zdarzenia stanowią raczej niedogodność dla bohaterów niż rzeczywiste niebezpieczeństwo. Wobec tego nie obawiaj się poprawiać wyników testów lub zmniejszać obrażenia, zadane bohaterom za każdym razem, gdy sytuacja staje się zbyt trudna. Spotkania opisane w tym rozdziale mają za zadanie zezłościć, przestraszyć lub rozwścieczyć bohaterów, a nie powodować ich śmierć czy kalectwo.

Rzut k100

Mniejszy kanał	Większy kanał	Zdarzenie/Spotkanie
01-05	01-10	Oślizgłe stworzenie
06-15	11-15	Nietoperze
16-25	16-40	Niebezpieczna pleśń
26-35	-	Szczury
36-40	-	Złodziej
46-50	41-70	Skupisko metanu*
51-80	-	Niebezpieczne przejście*
81-00	71-90	Niewidoczna przeszkoda*
-	91-00	Dziura*

* Powinieneś zaznaczyć na swojej mapie miejsca występowania powyższych zjawisk, ponieważ podczas powrotu bohaterów będą one znajdować się w tym samym miejscu. Uwaga! Podpalone skupisko metanu przestaje istnieć.

OŚLIZGŁE STWORZENIE

Przy wielu okazjach powinieneś zwracać uwagę bohaterów na niewytłumaczalne fale, pojawiające się na powierzchni ścieków. Mogą nawet zobaczyć szczura, przepływającego kanał i nagle znikającego pod powierzchnią. Po zbudowaniu w ten sposób odpowiedniego nastroju, możesz niespodziewanie przeprowadzić poniższe spotkanie.



Powierzchnia ścieków nagle podnosi się i w nosy bohaterów uderza obrzydliwy smród. Z kanału wynurza się fosforyzująca, obscenicznie oślizgła macka, która uderza w kierunku osoby prowadzącej grupę. Na razie jeszcze nie atakuje, lecz przykleja się do ściany lub chodnika i podciąga z wody ogromne, bezkształtne cielsko. Jeśli któryś z bohaterów dotknie oślizłej masy otwartym płomieniem, stwór wycofa się i z wielkim pluskiem wpadnie w kanał. W przeciwnym razie monstrum posuwa się nieustępliwie, a bohaterowie muszą się cofnąć, gdyż w przeciwnym razie zostaną wchłonięci przez galaretowatą masę.

Oślizgłe stworzenie (ameba)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	0	3	5	11	30	3	-	0	0	0	0	-

Zasady specjalne: Odporne na oddziaływania psychologiczne. Wycofuje się jedynie wtedy, gdy zostanie potraktowane ogniem bądź zimnem. Porusza się nieustępliwie – bohaterowie muszą się cofnąć, gdyż w przeciwnym wypadku zostaną *wchłonięci.* Osoby *wchłonięte* otrzymują w każdej rundzie 1 punkt obrażeń, niezależnie od modyfikatorów.

Każdy *wchłonięty* przez amebę bohater nie może nic robić. Szkody uczynione amebie przez kogoś innego, rozkładają się po połowie między amebę i jej ofiarę (wszystkie trafienia traktuj jako trafienia w ciało – rzuty krytyczne wykonuj na *Tabeli nagłej śmierci*, **WFRP**, str. 125).

NIETOPERZE

Bohaterowie zakłócają spokój małej kolonii nietoperzy, wiszących pod sklepieniem kanału. Nietoperze wpadają w panikę i latają zbitą chmarą przez k6 rund. W tym czasie bohaterowie są wystawieni na jeden atak **WW** 33, **S** 0, modyfikowany jak zwykle przez zbroję i **Wt**.

Każdy bohater musi wykonać test **Inicjatywy** lub upadnie próbując uniknąć chmary nietoperzy. Bohater z umiejętnością *uniki* ma do tego testu dodatni modyfikator +10 testu.

NIEBEZPIECZNA PLEŚŃ

Na ścianie kanału rośnie Czerwona lub Żółta Pleśń (równe szanse wystąpienia). Bohaterowie zauważą pleśń z daleka, ale nie będą mogli określić jej koloru. W większym kanale jedynym sposobem uniknięcia rozsiania zarodników jest przejście na drugą stronę. Jeśli spotkanie ma miejsce w mniejszym kanale, nie sposób minąć pleśni bez uwolnienia zarodników.

Jeżeli dojdzie do uwolnienia zarodników, kanał wypełni się chmurą małych spor, sięgającą na odległość do 5 metrów od pola pleśni.

Czerwona Pleśń. Chmura zarodników utrzymuje się w powietrzu przez 3 rundy. Każda osoba, przebywająca na zagrożonym terenie, musi wykonać test **Inicjatywy** lub zostanie oślepiona na czas 2k6 godzin (**WW**, **I** oraz **Zr** zmniejszone do 3/4 normalnego poziomu, **WW** przeciwnika ulega zwiększeniu o 1/4). Dodatkowo, człowiek lub halfling wystawiony na działanie zarodników otrzymuje k6 Punktów Obłędu.



Żółta Pleśń. Chmura zarodników utrzymuje się w powietrzu przez k6 rund. Każda osoba, przebywająca na zagrożonym terenie, musi wykonać test **Wytrzymałości** lub traci przytomność na rundę dłużej, niż utrzymuje się chmura. Wszystkie osoby, przebywające w chmurze, tracą k3 punkty **Żywotności**, bez uwzględniania jakichkolwiek modyfikatorów. Każdy bohater otrzymujący krytyczne trafienie musi wykonać rzut na *Tabeli nagłej śmierci* **WFRP**, str. 125.

SZCZURY (tylko większy kanał)

Bohaterowie wkraczają w stado szczurów, które miotają się po chodniku przez k6 rund, zanim znikną w różnych zakamarkach i szczelinach. W tym czasie każdy bohater co rundę jest narażony na jeden atak **WW** 33, **S** 0. Buty z wysoką cholewą liczą się w tym wypadku jako 1 PP. Każdy udany atak ma 35% szans na *zainfekowanie* rany (**WFRP**, str. 83).

Każda osoba, która próbuje uniknąć ataku szczura musi wykonać udany test **Inicjatywy**, gdyż w przeciwnym wypadku traci równowagę i wpada do kanału. Bohater posiadający umiejętność *uniki* zyskuje do tego testu dodatni modyfikator +10.

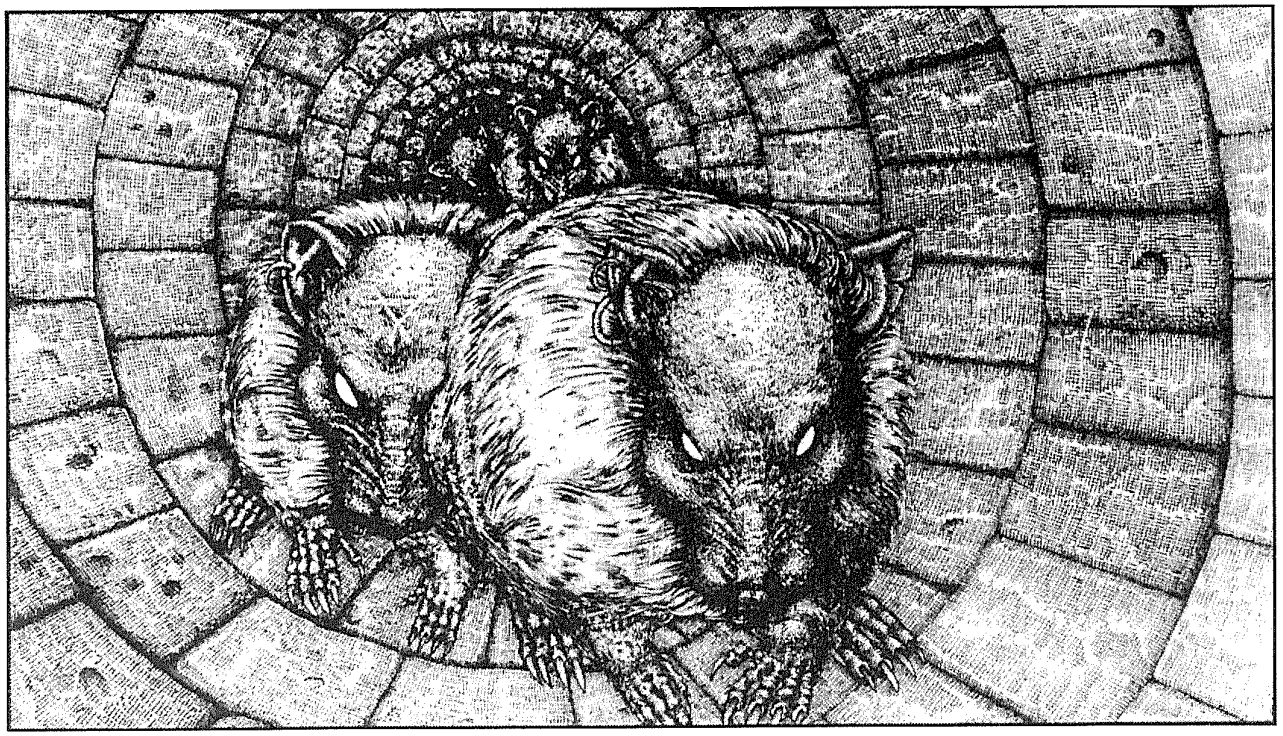
ZŁODZIEJ (tylko większy kanał)

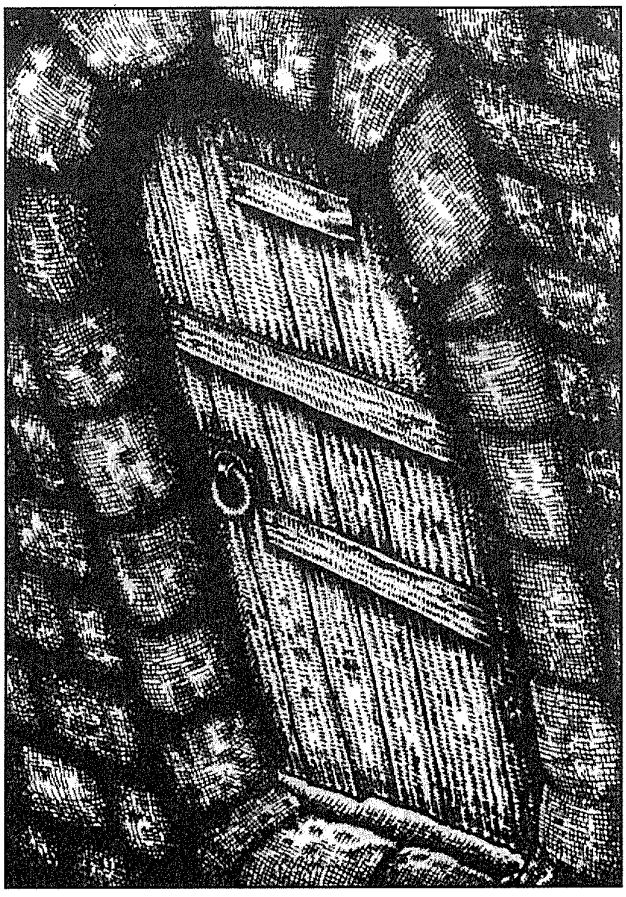
To spotkanie można rozpocząć podobnie jak spotkanie z amebą (patrz poprzednia strona). Od czasu do czasu bohaterowie słyszą echo kroków lub kaszel. Nagle członkowie drużyny widzą ciemną sylwetkę w pewnej odległości przed sobą. Ten ktoś zachowuje się tak, jakby z daleka zauważył nadchodzących – błyskawicznie odwraca się i ucieka. Bohaterowie spłoszyli złodzieja, który w trakcie pracy przemieszczał się korzystając z systemu kanalizacyjnego. Złodziej może uciec przez najbliższy właz (patrz *mapa 4*), gubiąc bohaterów na ulicach Bögenhafen, lub – jeśli wolisz – może ich poprowadzić okrężną drogą do kryjówki Gildii Złodziei, znajdującej się w gospodzie „Skrzyżowane Piki" (patrz lokacja S2 i A, strona 21).

SKUPISKO METANU (tylko większy kanał)

W tych partiach systemu ścieków, które są położonej nieco wyżej od reszty kanałów, tworzą się skupiska metanu. Bohaterowie najpierw zauważą, że posuwają się po nieznacznej pochyłości, potem w powietrzu pojawi się smród, gorszy niż ten, który im towarzyszył. Bohater posiadający umiejętność *górnictwo* lub *chemia* powinien wykonać test **Inteligencji**. Udany wynik pozwoli zorientować się, że w pobliżu znajduje się skupisko metanu. Każda paląca się pochodnia, latarnia lub inny ogień grozi wybuchem.

Gniazdo metanu ma długość 2k6 metrów i zajmuje całą szerokość tunelu. Na każdy metr, który bohaterowie przejdą z otwartym płomieniem, istnieje kumulatywna 10% szansa eksplozji. Jeżeli dojdzie do wybuchu, gaz zapali się z nagłym błyskiem i głośnym wybuchem. Każdy bohater straci 1 punkt





Żywotności, przy czym nie uwzględnia się posiadanego pancerza ani **Wt**. Dodatkowo musi wykonać test **I**, którego niepomyślny wynik oznacza, że przewraca się i wpada do ścieku. Po eksplozji wszyscy bohaterowie będą ogłuszeni i oślepieni przez następnych k6 tur (minut) (**WW**, **US**, **I** i **Zr** zmniejszone o połowę).



Gdyby bohaterowie nie odkryli przyczyny wybuchu, nie mów im tego. Napięcie się tylko powiększy, gdy bohaterowie będą zastanawiać się, czy np. nie byli przypadkiem celem magicznego ataku.

NIEBEZPIECZNY CHODNIK (tylko większy kanał)

W tym miejscu chodnik, biegnący przy jednej ze ścian tunelu, jest wyjątkowo niebezpieczny. Może to być wykruszony fragment lub podmyta część (długość 1k6 metrów), która zapadnie się pod stopami osoby prowadzącej drużynę. Może to być również śliski odcinek chodnika, mający długość 1k4 metrów.

Bez względu na wybrany wariant, wykonaj ukradkiem test *obserwacji* prowadzącego bohatera. Udany test oznacza, że niebezpieczeństwo zostało w porę dostrzeżone. W przeciwnym razie bohater zostaje zaskoczony osunięciem się chodnika lub nagle poślizgnie się. W obu przypadkach, jeśli chce uniknąć upadku w ścieki, musi wykonać udany test **I** (nie odnosi żadnej rany, ale patrz *Brud*, strona 18).

NIEWIDOCZNA PRZESZKODA

W tym miejscu istnieje ryzyko, że bohater potknie się o mały, metalowy pręt albo uderzy głową o wystający ze ściany uchwyt pochodni. Równie dobrze może to być wystająca z muru na wysokości stopy lub łokcia rura ściekowa. Bez względu na rodzaj przeszkody, wykonaj ukradkiem test *obserwacji* prowadzącego bohatera. Pomyślny wynik oznacza, że bohater dostrzegł przeszkodę w porę.

Nieudany test oznacza, że bohater ma 50% szans na utratę 1 punktu **Żywotności**. Łowca przygód musi wykonać udany test **Inicjatywy** lub w przeciwnym razie wpadnie do ścieku.

W przypadku rury ściekowej istnieje 25% szansa na to, że w momencie mijania zaczną z niej wypływać nieczystości. Wtedy, oprócz ryzyka upadku na śliskim chodniku, dochodzi oblanie ściekami lejącymi się z rury. Bez względu na to, czy z rury wypływają ścieki, bohater musi wykonać test **Inicjatywy**, by uniknąć poślizgnięcia się i upadku do ścieku. Jeżeli z rury akurat wypływają nieczystości, wtedy bohater musi wykonać dodatkowy test **I** (z ujemnym modyfikatorem -10), by uniknąć nieczystości.

DZIURA (tylko mniejszy kanał)

W dnie kanału, pod stopami bohaterów, znajduje się jakaś dziura. Każdy bohater ma 50% szansę na jej zauważenie; jeśli nie uda mu się tego zrobić, potyka się. Jeżeli tak się stanie, musi wykonać udany test **Inicjatywy**, by uniknąć przewrócenia się. Test, którego rezultat był gorszy od wymaganego minimum o co najmniej 30% oznacza, że dana osoba zwichnęła sobie kostkę (**Sz** i **I** są przez następnych k6 x 10 tur mniejsze o połowę – od 10 minut do 1 godziny).

STAŁE MIEJSCA

W MROCZNE GŁĘBINY...

Bohaterowie wkraczają do kanału przez właz znajdujący się w punkcie A na mapie ścieków. Od razu po uchyleniu klapy uderza w nich fetor, który nasila się w miarę schodzenia. Pionowy szyb prowadzi w ciemność, ale pomimo dogodnie umocowanych klamer, pokryte szlamem ściany nie wyglądają zachęcająco. Po zejściu mniej więcej półtora metra pod poziom ulicy, dochodzi się do dziury w sklepieniu głównego kanału ściekowego (patrz diagram na stronie 17). Aby dostać się na chodnik, znajdujący się po obu stronach ścieku, należy wysunąć dwumetrową drabinkę, zakończoną hakiem, zaczepić hak do najniższej klamry w szybie zejściowym i koniec drabinki oprzeć o chodnik. To najtrudniejsza część całej operacji. Pierwszy bohater musi wykonać test **I**, aby oprzeć drabinkę na chodniku i bezpiecznie zejść na dół. Nieudany test oznacza poślizgnięcie się i upadek do ścieku w kanale (obrażenia związane z tym upadkiem wynoszą 4 – k6 punktów **Żywotności**, przy czym ze względu na miękkość ścieków, nie uwzględnia się **Wytrzymałości** ani pancerza). W tym miejscu główny ściek ciągnie się ze wschodu na zachód, a w pobliżu jest krzyżówka z innym dużym kanałem, biegnącym z południa na wschód, w stronę murów miejskich.

S1. UJŚCIE KANAŁU WENTYLACYJNEGO

Jest to wąski, prowadzący w dół szyb, którym nadszedł uciekający goblin. Takich szybów jest więcej, wszystkie biegną wewnątrz murów miejskich. Zostały zaprojektowane, by nie dopuścić do nadmiernego gromadzenia się metanu w kanałach. Początkowo ujścia szybów były zamknięte żelaznymi prętami. Obecnie jednak krata zamykająca ujście tego szybu skorodowała i rozpadła się. Szyb ma powierzchnię 12 cali kwadratowych. Wspiąć się lub opuścić tym szybem mogą tylko ci bohaterowie, którzy posiadają umiejętność *człowiek-guma*, nawet jeśli są tak mali jak halflingowie.

Goblin skaleczył się, przeciskając ciało przez wąskie przejście. Bohaterowie mogą zauważyć ślady zielonkawej krwi, po wykonaniu udanego testu *obserwacji*. Do testu są stosowane różnorodne modyfikatory, wynikające z dostępnego źródła światła:

Źródło światła	Modyfikator
Latarnia	-5
Świeca/Lampa	-10
Pochodnia	-15

Za każde dodatkowe źródło światła dodaj 2 punkty, maksymalnie do +5. Bohaterowie posiadający umiejętność *tropienie* mają do tego testu dodatkowy modyfikator +10.

Z chwilą, gdy ślad goblina zostanie odnaleziony, bez żadnego problemu można się nim kierować aż do lokacji S7, gdzie znika (patrz niżej). Osoba idąca tropem zielonoskórego musi wykonać test **Int**, by odnaleźć go po raz kolejny, za każdym razem, kiedy napotyka przeszkodę, taką jak np. obsunięty fragment chodnika. Na skrzyżowaniu, w miejscu, gdzie bohaterowie weszli do ścieków, ślad skręca na zachód.

S2. Drzwi

W wąskim przejściu, wbudowanym w pokrytą szlamem ścianę kanału, znajdują się rozklekotane, tandetnie wykonane drewniane drzwi. Ich zarys jest widoczny dzięki światłu, przesączającemu się z pomieszczenia, do którego prowadzą, ale przez szczeliny nie można niczego zobaczyć ani usłyszeć.

Aby otworzyć drzwi, trzeba je pchnąć do środka pomieszczenia, ale po naciśnięciu klamki okazuje się, że są zamknięte na klucz (JZ 10%). Drzwi mają **Wt1** i 4 *punkty uszkodzeń*. Udany test *obserwacji* ujawni dziwny symbol, wydrapany na cegłach obok drzwi. Każdy bohater, posiadający umiejętność *sekretne znaki – znaki złodziei*, zidentyfikuje go jako znak Gildii Złodziei, stosowany do oznaczania kryjówki dla ludzi i towarów. Oznakowana cegła jest obluzowana. Za nią ukryty jest klucz, pasujący do zamka w drzwiach.

Drzwi prowadzą do piwnicy karczmy „Pod skrzyżowanymi Pikami" (lokacja A na *mapie 2*, patrz strona 30). Jeżeli bohaterowie wejdą do środka (być może podążają za złodziejem opisanym w *Dodatkowych spotkaniach* – strona 19), zostaną pochwyceni przez strażników złodziejskiej gildii, a następnie zmuszeni do złożenia przysięgi, w której obiecają, że nie wyjawią istnienia kryjówki (patrz strona 31).

S3. Ciało

Kiedy bohaterowie dojdą do tego miejsca, zobaczą jakiś duży przedmiot blokujący ściek. Światło ich pochodni spłoszy dużego szczura. Przez chwilę gryzoń będzie się gapił swymi paciorkowatymi oczami na łowców przygód, następnie zanurkuje w ścieku i odpłynie. Po bliższym zbadaniu okaże się, że tajemniczy obiekt tamujący przepływ nieczystości to zakrwawione ciało krasnoluda.



Jeśli bohaterowie wyciągną ciało ze ścieku i dokładnie je obejrzą, rozpoznają Gottriego Gurnissona, wiecznie pijanego krasnoluda, którego spotkali na targu, gdy siedział zakuty w dyby (lokacja 8). Jeżeli bohaterowie nie odwiedzili wcześniej namiotu sądu, jeden z nich (wybrany losowo) z trudem przypomni sobie, że widział go na Schaffenfest, najprawdopodobniej w namiocie z piwem.

Ciało jest poważnie okaleczone, nosi ślady licznych cięć nożem. Jedno ramię prawdopodobnie zostało oderwane lub odgryzione. W klatce piersiowej widać straszliwą ranę, jakby ktoś ją rozpruł nożem albo gołymi rękami wyłamał żebra, żeby wyrwać ukryte



w piersi serce. Każdy bohater, oglądający z bliska ciało musi wykonać udany test **Opanowania**, gdyż w przeciwnym wypadku otrzymuje 1 punkt obłędu. Gdyby bohaterowie chcieli dowiedzieć się, skąd przypłynęło ciało, idąc pod prąd ścieku dojdą do skrzyżowania kanałów, oznaczonego na mapie symbolem S7.

Oglądając to miejsce można dojść do wniosku, że ciało zostało wrzucone przez właz. Jednak po bliższych oględzinach szybu, dokonanych przez bohatera z umiejętnością *tropienie*, okaże się, że pokrywa włazu nie była ruszana przynajmniej od trzech dni. Zauważ, że każdy, kto będzie chciał obejrzeć klapę włazu, musi wspiąć się w górę szybu, co wymaga umiejętności *wspinaczka* lub drabiny, dzięki której bohaterowie dostali się w głąb kanałów. Szyb znajduje się dokładnie pośrodku kanału, nad ściekiem.

S4 i S5. Rura ściekowa

W tych miejscach ściek wypływa do Hafenbach (S4) i Bögen (S5). Chodnik kończy się, a zwężony kanał łączy się z rurą, mającą szerokość około siedemdziesięciu centymetrów. Prześwit między powierzchnią cieczy a ścianą rury wynosi mniej więcej 20 centymetrów.

S6. Otwarty kanał

W tym miejscu ściek dociera na powierzchnię i łączy się z odkrytym kanałem, który zbiera wodę deszczową i nieczystości z uboższych rejonów miasta.

S7. Ukryta świątynia (mapa 5)

Ślad goblina urywa się przy solidnych, drewnianych drzwiach wbudowanych w ścianę kanału. W drzwiach, na wysokości oczu, umieszczone jest małe, okratowane żelaznymi prętami okienko, przez które można zajrzeć w półmrok dużego piwnicznego pomieszczenia. Kopcąca pochodnia, umocowana na jednej ze ścian, rzuca na mury migotliwe światło, porusza jakimiś cieniami. Na żelaznych kratach można dostrzec zieloną krew, a udany test *obserwacji* pozwala zauważyć ślad bosej stopy

goblina, odbity w połowie wysokości drzwi. Bohater z umiejętnością *szósty zmysł* wyczuje nieprzyjemną atmosferę tego miejsca, lecz nie będzie w stanie podać przyczyny swego wrażenia, natomiast bohater posiadający umiejętność *wykrywanie istot magicznych* wyczuje ślady potężnej magii, lecz nie potrafi wykryć nic więcej. Tylko tyle informacji dostępnych jest dla bohaterów przebywających na zewnątrz pomieszczenia.

Drzwi (**Wt** 4, 12 punktów uszkodzeń) są zaryglowane od środka. Na podłodze przed nimi leży stos połamanych kości. Niektóre noszą ślady zębów, a wszystkie sprawiają wrażenie przeżutych i wyplutych. Jedyna możliwa do zidentyfikowania kość to miednica z trzema stawami...

Wchodząc do środka

Gdy bohaterowie lepiej oświetlą komnatę, okaże się, że jest to rodzaj świątyni. Na podłodze widać namalowany duży pentagram, w którego rogach ustawiono srebrne świeczniki z zatkniętymi w nich czarnymi, wygasłymi świecami. Pentagram otacza miedziana obręcz o średnicy około 4,5 metra i grubości 10 centymetrów. W środku pentagramu znajduje się odwzorowanie głowy dziwnej bestii, wokół której widnieje napis „Ordo Septenarius". Rysunek głowy jest częściowo pokryty dużą, ciemną plamą (krwią goblina), której zielonkawy kolor może dostrzec jedynie ktoś, kto posiada umiejętność *widzenie w ciemnościach.*

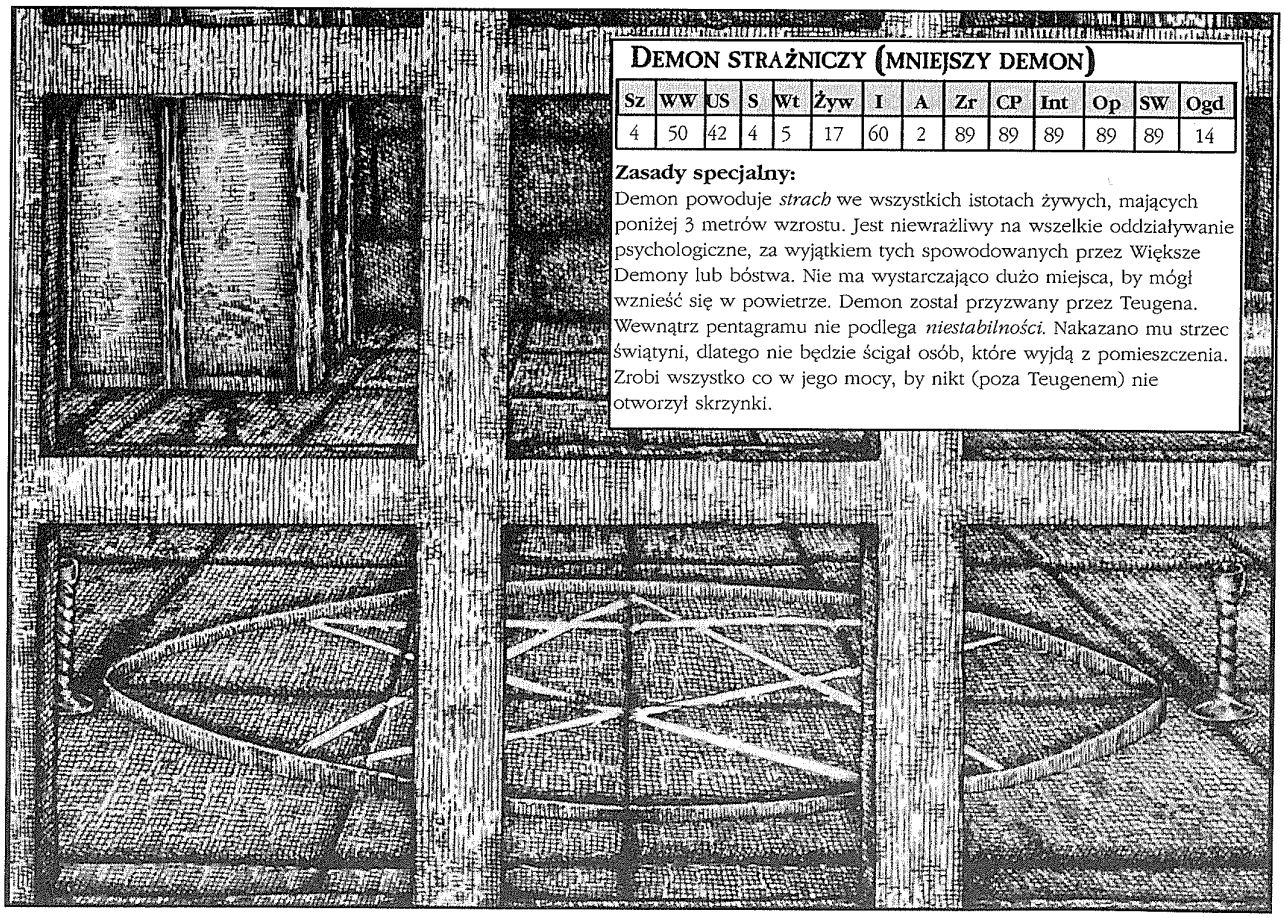
Przy tylnej ścianie stoi żelazna skrzynka, przed którą na podłodze zebrała się mała kałuża ciemnej cieczy. W odległym rogu komnaty (przed ukrytymi drzwiami) leży duża, jedwabna chustka z wyszytym monogramem „F.S.".

Bohaterowie nie mają wiele czasu na obejrzenie tych przedmiotów – kości, pentagramu, skrzynki i kawałka materiału (chustka do nosa Franza Steinhägera), gdyż w pewnym momencie ze środka pentagramu zaczynają wydobywać się kłęby gęstego, czarnego, okropnie cuchnącego dymu. Dym gwałtownie przybiera kształt człowiekopodobnego stwora, z potworną, odrażającą głową, ze skrzydłami jak u nietoperza, z pazurami jak sztylety i straszliwymi kłami w monstrualnej gębie. Tak oto ucieleśnia się widmo Demona-Strażnika.

Demon nie atakuje bohaterów od razu. Nie chce rozpoczynać walki, asekurując się na wszelki wypadek, gdyż demony nie lubią prowokować losu, który mógłby im samym uczynić drobną krzywdę. Na wszelki wypadek próbuje odstraszyć intruzów, wywołując wielkie chmury okropnie smrodliwego, ale zupełnie nieszkodliwego, czarnego dymu i robiąc dużo hałasu. Jeśli jego wysiłki nie odniosą skutku, spróbuje porozmawiać z bohaterami, tłumacząc im, że nie mogą tu pozostać. Usiłował wyjaśnić to pewnemu trójnożnemu kolesiowi, ale ten nie chciał słuchać. Jeśli więc bohaterowie natychmiast odejdą, to nie będziemy sobie nawzajem nadeptywać na odciski, jeżeli nie, to on będzie zmuszony wezwać posiłki ze swego ojczystego planu istnienia. Oczywiście to blef, ale bohaterowie tego nie wiedzą. Demon będzie walczył tylko w ostateczności lub w obronie własnej.

Skrzynka jest zamknięta na klucz i dodatkowo chroniona czarem *magiczne zamknięcie.* Gdyby bohaterom udało się ją otworzyć, co jest mało prawdopodobne, w środku znajdą ludzką czaszkę z żelazną opaską na skroniach i leżący na srebrnej tacy (wartość 20 ZK) nóż sakralny ze śladami krwi. Czaszka należała do Wojownika Chaosu (jest niezbędnym składnikiem czaru magii demonicznej *spętanie demona).*

Nie możesz pozwolić, by bohaterowie odnaleźli ukryte drzwi, które są zaryglowane i zamknięte z drugiej strony, a także chronione czarem *magiczne zamknięcie.* Schody, znajdujące się za ukrytymi drzwiami, prowadzą do biur Franza Steinhägera (lokacja B, *mapa 2,* patrz strona 32).



Demon strażniczy (mniejszy demon)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	42	4	5	17	60	2	89	89	89	89	89	14

Zasady specjalny:
Demon powoduje *strach* we wszystkich istotach żywych, mających poniżej 3 metrów wzrostu. Jest niewrażliwy na wszelkie oddziaływanie psychologiczne, za wyjątkiem tych spowodowanych przez Większe Demony lub bóstwa. Nie ma wystarczająco dużo miejsca, by mógł wznieść się w powietrze. Demon został przyzwany przez Teugena. Wewnątrz pentagramu nie podlega *niestabilności.* Nakazano mu strzec świątyni, dlatego nie będzie ścigał osób, które wyjdą z pomieszczenia. Zrobi wszystko co w jego mocy, by nikt (poza Teugenem) nie otworzył skrzynki.

Coś zgniłego

Kiedy bohaterowie wyłonią się w końcu z kanałów, powinni odkryć złowróżbne oznaki zmian, jakie zaszły w mieście podczas ich nieobecności.

Podejmując decyzję, co robić dalej, bohaterowie mogą skierować kroki w różne miejsca. W poniższym rozdziale przedstawiono kilka najbardziej prawdopodobnych rozwiązań.

Ponieważ dokładne przedstawienie każdej opcji jest niemożliwe, Mistrz Gry powinien wykazać dużą inicjatywę, reagując na działania bohaterów, kierując się poniższymi uwagami i opisaną we Wstępie chronologią wydarzeń (patrz *Wprowadzenie bohaterów*).

Teugen wie, że Demon-Strażnik pożarł goblina oraz wiadomo mu o wyprawie bohaterów do kanałów. Demontuje świątynię i ukrywa jej elementy w innym miejscu miasta (gdyby bohaterowie zabrali część wyposażenia świątyni, Teugen zdobędzie brakujące elementy). Przygotowuje się również do ewentualnych pytań bohaterów. Poinformował Radę Miejską, kapitana Straży Miejskiej i radnego Richtera, że goblin został zabity w jednym z magazynów, należących do rodziny Steinhägerów. Teugen postarał się też wykorzystać swoje wpływy, by zamknąć prowadzone w tej sprawie śledztwo. Uprzedził również Friedricha Magiriusa, jednego z członków kultu Ordo Septenarius, o ewentualnych badaniach, prowadzonych przez bohaterów. Polecił mu spróbować przekonać ich, że wszystko jest w najlepszym porządku.

Teugen i Gideon, zdając sobie sprawę, że nie można już dłużej korzystać z ukrytej świątyni, decydują się przeprowadzić końcowy rytuał w jednym z magazynów Teugena w Ostendamm.

Korzystanie z informacji

W tej części przygody bohaterowie odgrywają rolę detektywów. Wiedząc o istnieniu świątyni, bez wątpienia spróbują poznać jej przeznaczenie. W trakcie śledztwa mogą dotrzeć do wielu różnych miejsc. Często, aby zdobyć potrzebne informacje, będą musieli wykonać udane testy. Może się więc zdarzyć, iż z powodu zwykłego pecha nie zdobędą wystarczającej informacji, by mogli połączyć ze sobą fragmenty historii, przez co utkną w miejscu, co może prowadzić do zniechęcenia. W takim przypadku musisz prowadzić bohaterów, pozwalając im w trakcie wędrówki po mieście spotykać różnych bohaterów niezależnych. W ten właśnie sposób w przygodzie został wykorzystany doktor Malthusius (patrz strona 28). Jeśli będzie to konieczne, powinieneś w ten sam sposób wykorzystać innych BN. Jeśli bohaterowie będą mieli trudności, prawdopodobnie powinieneś podsunąć graczom kilka wskazówek, ale staraj się nie przesadzić i zbytnio nie ułatwić im zadania.

Ten rozdział składa się z dwóch części. Ta zatytułowana *Wyjście z kanałów* (strona 26) obejmuje prawdopodobne działania bohaterów po ich wyjściu z kanałów. W *Miejscach godnych uwagi* opisano lokacje, do których bohaterowie mogą trafić w czasie śledztwa. Są one wymienione zgodnie z ich oznaczeniami na mapie Bögenhafen, którą posługuje się MG (najpierw litery). Obie części poprzedzone są opisem *Zdarzeń*, mających miejsce w trakcie śledztwa, oraz *O tym, co w Bögenhafen wiedzą prawie wszyscy*, czyli informacjami, jakich może udzielić każdy obywatel miasta.

Szukanie miejsc na powierzchni

Jeżeli bohaterowie robili mapę podczas swojej wędrówki kanałami, mogą ustalić położenie niektórych miejsc na powierzchni. Aby tego dokonać, osoba analizująca mapę musi wykonać udany test **Inteligencji** z modyfikatorem +10 za umiejętność *wyczucie kierunku* i +15 za umiejętność *kartografia*.

Najbardziej prawdopodobnymi miejscami, jakie zechcą odnaleźć członkowie drużyny, są: biura Steinhägera (lokacja B, strona 32) i gospoda Pod Skrzyżowanymi Pikami (lokacja A, strona 30). Jeśli bohaterowie zaznaczyli na swej mapie położenie włazów, można je również odnaleźć na powierzchni.

Obserwacja

Bohaterowie mogą zdecydować się na obserwację różnych miejsc; te najbardziej prawdopodobne zostały opisane w dalszej części podręcznika, wraz z tym, co można w nich zobaczyć. Prowadząc oględziny różnych miejsc, bohaterowie powinni co godzinę (a w niektórych miejscach częściej, patrz strona 33) wykonywać test *ukrywania się*, w celu uniknięcia podejrzeń i odpędzenia przez Straż.

Zdarzenia

Poniższe wydarzenia mają miejsce w podanej kolejności, w czasie śledztwa prowadzonego przez bohaterów w Bögenhafen.

Oprócz nich możesz skorzystać z dodatkowych spotkań ulicznych, których celem jest oddanie lokalnego kolorytu, w czasie, gdy bohaterowie prowadzą swoje dochodzenie. Niektóre z wydarzeń dodatkowych, przewidzianych dla Schaffenfest, będą idealne. Nie wykorzystuj ich jednak zbyt często, bohaterowie i tak niedługo będą mieli o czym myśleć.

Zdarzenia zaznaczone gwiazdką (*) odnoszą się do Morrslieba, księżyca Chaosu. Morrslieb jest zbudowany ze spaczenia, wyrzuconego w niebo po rozpadzie bram Starych Slannów. Księżyc odpowiada na przygotowania boga Chaosu Tzeentcha i jego wyznawców, dążących do zniszczenia miasta.

Dzień 1

A. Doktor Malthusius

Właściciel teatru osobliwości spotyka się w ciągu dnia z bohaterami, jeśli członkowie drużyny wcześniej go nie odwiedzili (patrz strona 28).

B. Szaleniec na placu

Bohaterowie słyszą na ulicy rozmowę o szaleńcu, siedzącym na jednym z placów miasta, który głosi, iż los miasta zostanie przepowiedziany w obliczu księżyca. Jeśli bohaterowie zechcą się z nim spotkać, okaże się, że w podanym miejscu już go nie ma, pojawi się jednak następnego dnia (patrz niżej).

C. Wschód złego księżyca*

Mniejszy z dwóch księżyców, Morrslieb, zamiast zmniejszać się do nowiu, co jest normalne w tym okresie miesiąca, jest prawie w pełni. Każda osoba, posiadająca umiejętność *astronomia*, będzie wiedziała, że takie zachowanie wywołane jest oddziaływaniem sił nadnaturalnych. Niektórzy astronomowie uważają, że Morrslieb składa się wyłącznie ze spaczenia. Pierwszy księżyc zachowuje się zgodnie ze swoim cyklem naturalnym.

Dzień 2

A. Głos zagłady

Bohaterowie spotykają brudnego nieszczęśnika z długimi, poplątanymi włosami. Otoczony tłumem stoi na jednym z miejskich placów, krzycząc i wygrażając pięścią. Przez większość czasu woła – Potępieni! Wszyscy jesteśmy potępieni! Nadchodzi Chaos! Wszędzie widać znaki. Niektóre z jego krzyków czasami mają sens.

„Widzę siedem i widzę dziewięć,
wszystko co mieli będzie wkrótce moje,
moje, moje!"
„Gwiazda w kole to śmierci znak"
„Strzeż się człeka, w którym człeka brak"

Szaleniec to Ulthar Niepewny. Ulthar był niegdyś przyjacielem Karla Teugena (brata Johannesa), ale zwariował będąc świadkiem jego śmierci (patrz strona 35). Ulthar mieszka w Jamie (patrz *Notatki dla graczy*), gdzie radzi sobie jak może.

Jeśli bohaterowie podejdą do niego bliżej, Ulthar wpatrzy się w jednego z nich. Najlepiej, jeśli będzie to bohater przypominający Kastora Lieberunga, ale jeżeli wcześniej nie rozegrałeś przygody *Pomylona tożsamość*, celem wrzasków szaleńca może być dowolny członek drużyny. Ulthar krzyczy – *Znak jest nad tobą, strzeż się tych, którzy przyprowadzą Chaos!* Potem odwraca się i wtapia w tłum, kierując się do promu Kringlera (patrz lokacja 23) i Jamy.

Jeśli bohaterowie zechcą iść za Ultharem, muszą wykonać udany test *obserwacji*, w przeciwnym razie zgubią go w tłumie. Jeśli test będzie pomyślny, zauważą, że wsiada na prom (*nie* będą mogli go złapać). Jeśli test skończy się porażką, wtedy będą zmuszeni spytać o niego kogoś z tłumu. Dowiedzą się, że mieszka w Jamie. Odnalezienie go będzie kosztowało przynajmniej 1 złotą koronę łapówki, a także wymaga udanego testu **Ogłady**, wykonywanego w czasie rozmowy z którymś z mieszkańców tego rejonu. Przegrana oznacza brak jakichkolwiek informacji.

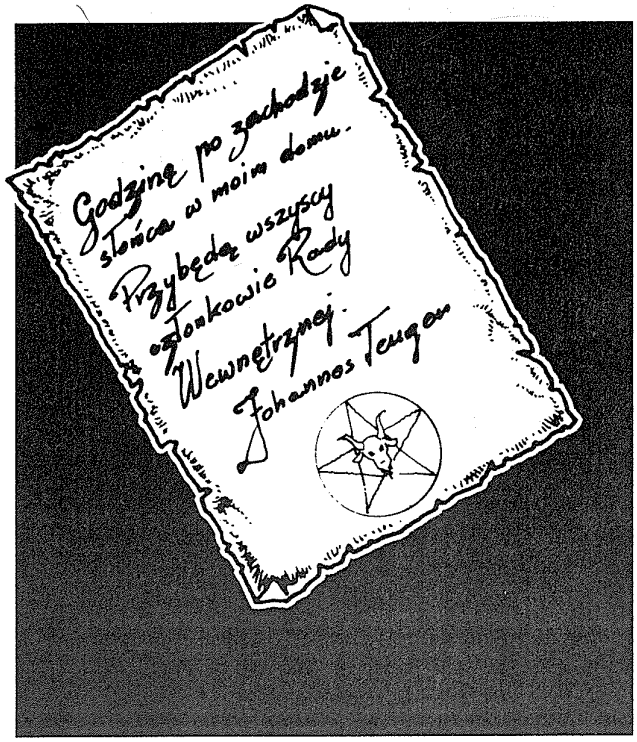
Jeżeli bohaterowie odnajdą kryjówkę Ulthara, ich pukanie nie przyniesie żadnej odpowiedzi. Po wejściu do środka znajdą Ulthara rozciągniętego na podłodze z podciętym gardłem. To Gideon, w obawie, że Ulthar może zdradzić cenne informacje, poderżnął mu gardło swoimi szponami. Przeszukując jego ubranie, bohaterowie znajdą jedynie pchły i medalion z godłem Domu Teugena. Na łożu śmierci Karl Teugen dał go swemu przyjacielowi.

B. Złe oko

Przez cały wieczór Gideon obserwuje bohaterów. Każdy członek drużyny, posiadający umiejętność *szósty* zmysł, poczuje, że jest obserwowany, jednak nie będzie potrafił określić osoby, która to robi.

C. Zaproszenie

Uwaga: jeżeli bohaterowie nie czynią wielkich postępów, opóźnij ten epizod aż do dnia poprzedzającego rytuał (patrz niżej).



Podczas obserwacji Friedricha Magiriusa i Franza Steinhägera bohaterowie zauważą, że z kieszeni podejrzanego wypada skrawek papieru. Żaden z obserwowanych nie zdaje sobie z tego sprawy i bohaterowie bez przeszkód mogą podnieść i przeczytać karteluszek.

Do sytuacji tej może dojść w dowolny sposób, np. gdyby akurat bohaterowie nie patrzyli na podejrzanych, a obserwowali właśnie ich domy lub biura, mogą zauważyć papier leżący na ulicy lub tuż za bramą posesji.

D. Bandziory

Po zapadnięciu zmroku bohaterowie zostają nagle otoczeni przez ośmiu mężczyzn. Wszyscy noszą brzydkie, źle uszyte ubrania, właściwe członkom niższych klas społecznych. Kilku dzierży pałki, nogi od krzeseł i tym podobną broń. Gdyby w tym czasie bohaterowie znajdowali się w pomieszczeniu, zostaną zaczepieni przez jednego opryszka, a reszta będzie za jego plecami z groźnymi minami czekać na swoją kolejkę. Łotrów zatrudnił Teugen, by przestraszyć bohaterów. Żaden z wynajętych bandziorów nie zna swojego zleceniodawcy, wypełniają tylko instrukcje Gurneya z Gildii Dokerów (patrz strona 35).

Udany test *obserwacji* ujawni, że niektórzy z napastników noszą na szyi wisiorek z wizerunkiem sznura i bloczka, a udany test **Inteligencji** (z dodatkowym modyfikatorem +10 bohatera, będącego niegdyś lub obecnie rzemieślnikiem, przewoźnikiem, robotnikiem lub kupcem) pozwoli na przyporządkowanie tego emblematu Gildii Dokerów. Po otoczeniu bohaterów jeden z napastników odzywa się:

> – Mamy dla was wiadomość. Trzymajcie się z daleka od spraw, które was nie dotyczą, chyba że wolicie któregoś dnia obudzić się na dnie rzeki. Czemu nie spróbujecie szczęścia gdzie indziej, co? Słyszałem, że Altdorf o tej porze roku jest piękny.

Po tej propozycji nie do odrzucenia banda znika. Napastnicy nie podejmują walki, chyba że zostaną do tego sprowokowani lub zaatakowani (skorzystaj z opisu *Bandziora* w *Pomocy dla MG*).

E. Twarze na księżycu *

Drugiej nocy Morrslieb jest jeszcze bardziej pełny i większy niż zwykle. Wydaje się, że wisi nisko nad miastem. W miarę upływu nocy, na księżycu pojawiają się dziwne plamy, przypominające oblicze z wyszczerzonymi zębami. Początkowo słabo widoczne, im bliżej świtu, tym widmo to staje się wyraźniejsze.

W przeddzień rytuału

Uwaga: gdyby bohaterowie robili szybkie postępy, przedstawione poniżej zdarzenia można zastosować w ciągu *Dnia 2.*

A. Spotkanie

Wieczorem Teugen prosi członków Wewnętrznej Rady kultu Ordo Septenarius o zebranie się godzinę po zachodzie słońca w jego domu na Adel Ring. Teugen zwołał zebranie, aby zakończyć rytuał. Bohaterowie mogą dowiedzieć się o planowanym spotkaniu z kartki zgubionej przez Friedricha Magiriusa lub od Franza Steinhägera (patrz wyżej). Równie dobrze mogą obserwować dom na Adel Ring i zauważyć wchodzących uczestników spotkania.

O tej porze nocy na Adel Ring wciąż panuje pewien ruch. Poniżej zostały opisane działania Magiriusa, Steinhägera i Teugena, ale nie są oni jedynymi ludźmi w okolicy. Od czasu do czasu na ulicę wyjdzie grupka młodych rozrabiaków, spieszących na jakieś nocne przyjęcie, widać ludzi idących ulicą na umówione kolacje. Takim osobom towarzyszą zazwyczaj służący z pochodniami, uzbrojeni w pałki do odstraszania opryszków. W parku mogą mieć miejsce romantyczne spotkania lub nawet jakieś pojedynki, a od czasu do czasu widać patrol strażników miejskich doglądający porządku i bezpieczeństwa obywateli.

Całe „tło wydarzeń" pozostawiamy do ustalenia Mistrzom Gry. Może ono być źródłem dodatkowych niebezpieczeństw, np. w postaci agresywnych młodych wyrostków, nadgorliwych ochroniarzy lub podejrzliwych strażników. Równie dobrze aktywność tego rodzaju może posłużyć do wprowadzenia graczy w błąd – np. kilku ludzi może wyjść z domu Magiriusa lub Steinhägera, po czym udać się w jakimś absolutnie niewinnym celu do miasta. W ciemnościach bohaterowie mogą mieć kłopoty z odróżnieniem podejrzanych, co może doprowadzić do mniej lub bardziej zabawnych pomyłek. Jeżeli bohaterowie zaczepią jakiegoś bohatera niezależnego, prawdopodobnie zostaną wzięci za bandytów i odpowiednio potraktowani. Skorzystaj ze swojej wiedzy i utrzymuj bohaterów w napięciu, ale staraj się unikać sytuacji, z których nie mogliby się wywinąć.

Friedrich Magirius

Po powrocie z pracy w biurze Gildii Kupieckiej, Magirius przez około godziny pozostaje w domu (lokacja D). Potem wychodzi, niosąc zawiniątko ze swoimi szatami, wykorzystywanymi w czasie obrządków kultu. Idąc przez miasto przecina Adel Ring, a następnie kieruje kroki do domu Teugena (lokacja E). Gdyby bohaterowie chcieli go zatrzymać i porozmawiać, Magirius nie zatrzymując się życzy im dobrej nocy. Gdyby nie mógł się ich pozbyć, tłumaczy, że idzie na obiad do swojego przyjaciela, radnego Teugena. Jeśli bohaterowie będą naciskać, woła o pomoc i próbuje się im wyrwać.

Franz Steinhäger

Franz Steinhäger wyrusza ze swojego domu (lokacja C) 10 minut po Magiriusie. Towarzyszy mu dwóch ochroniarzy. On również niesie swoje przebranie. Jeżeli bohaterowie spróbują go zatrzymać, by zadać mu jakieś pytania, Franz bierze ich za złoczyńców i wzywa pomocy, podczas gdy jego ochroniarze (charakterystyka bandziora z *Pomocy dla MG*) ruszają mu na ratunek.

Inni uczestnicy spotkania

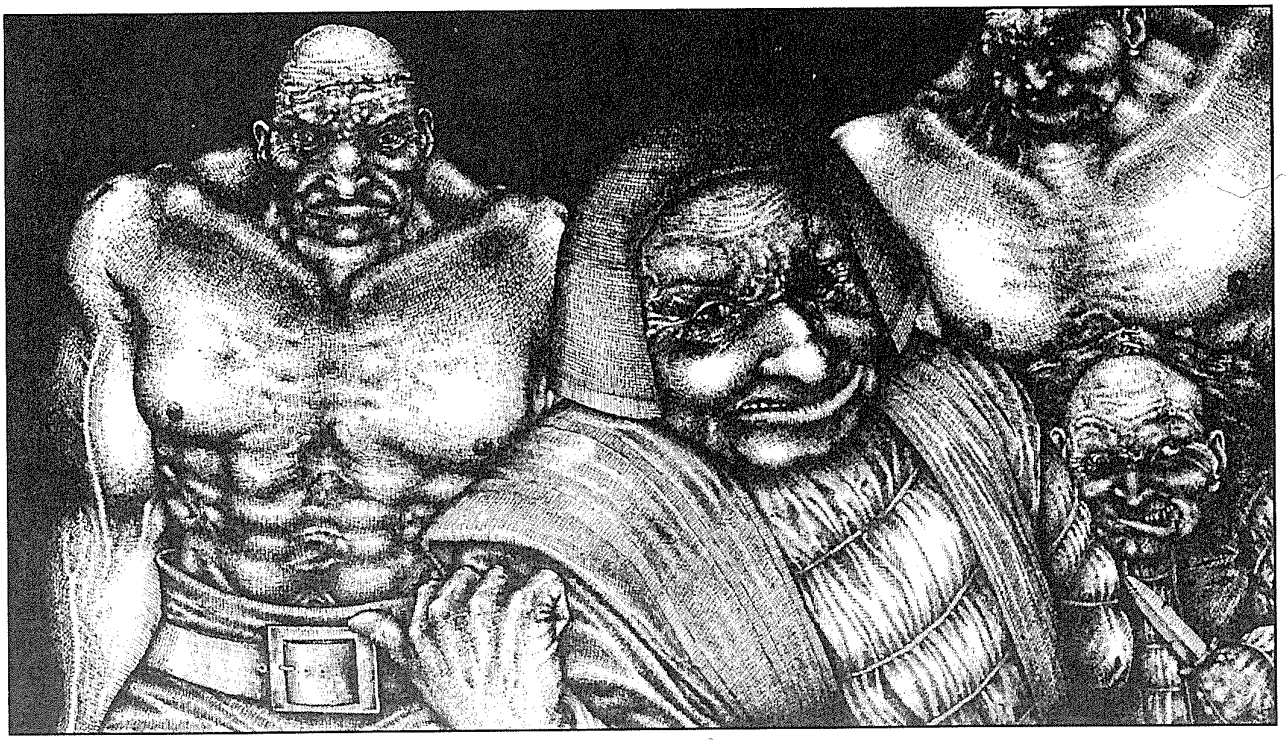
Przez następne pół godziny po wejściu do domu Magiriusa i Steinhägera przybywa następnych pięciu gości. Wszyscy przychodzą pieszo i każdy niesie pakunek. Niektórzy mają ze sobą ochronę, a prawie wszyscy przybywają z domów położonych niedaleko Adel Ring. Należy odwieść bohaterów od próby wdarcia się siłą na to spotkanie. Do czasu przybycia ostatniego gościa brama jest otwarta i strzeżona przez dwóch służących. Jeżeli bohaterowie próbują wejść właśnie tą drogą, zostaną uprzejmie lecz stanowczo zawróceni przez służących, którzy wyjaśnią, że właśnie odbywa się przyjęcie. Jeśli łowcy przygód okażą się namolni, zjawi się dwóch ochroniarzy ubranych w kaftany kolcze, którzy dadzą natrętom do zrozumienia, że nie są tu pożądani. Jeśli drużyna nadal zamierza przedostać się przez bramę, zaatakują ją ochroniarze, wspomagani przez dwóch następnych, czekających po drugiej stronie wrót.



Po przybyciu ostatnich gości służący zamykają bramę. Zostaje przy niej dwóch ochroniarzy, podczas gdy pozostali patrolują teren. Zostają też wypuszczone 3 psy obronne, które nie atakują służących ani strażników, jednak wszystkich innych traktują jak zwierzynę łowną. Szczegóły na temat zabezpieczeń terenu znajdziesz na stronie 33.

Plan

Podczas spotkania Teugen informuje Wewnętrzną Radę, że ich świątynia została odkryta i przeniesiona, przez co rytuał odbędzie się wieczorem następnego dnia w innym miejscu, o którego lokalizacji zostaną powiadomieni później. Wkrótce otrzymają dalsze instrukcje. Pamiętaj, że pozostali członkowie Rady sądzą, że rytuał ma wpłynąć na mechanizm rynku i uczynić ich bogatymi. Teugen natomiast jest przekonany, że poświęci ich dusze w zamian za uratowanie własnej, natomiast Gideon wie, że rytuał spowoduje otwarcie na terenie miasta małej bramy Chaosu. Po spotkaniu Friedrich Magirius ma wątpliwości co do etycznej strony planu Teugena, mając w pamięci wzmiankę o konieczności złożenia ofiary ludzkiej jako integralnej części rytuału. Po krótkiej wewnętrznej walce Magirius decyduje się zrezygnować z udziału w obrzędzie i skontaktować z bohaterami (patrz str. 37).



B. Jezor nad Bögenhafen

Trzeciej nocy rysy twarzy na księżycu Morrslieb są już wyraźne. Tej nocy księżyc zwiesza się ciężko nad miastem, jakby miał osunąć się na dachy najwyższych budynków. Jest to oczywiście złudzenie, ale bohaterowie ulegną mu, będzie się im wydawało, że księżyc jest tak nisko, że można by dotknąć go ręką.

Po upływie pewnego czasu w tej posępnej twarzy otwierają się oczy. Każdy, kto spojrzy na księżyc będzie miał wrażenie, że te przed chwilą martwe, a teraz budzące się oczy wpatrują się akurat w niego. Od czasu do czasu twarz oblizuje usta wielkim, czerwonym jęzorem i wyczekująco patrzy na miasto. W mieszkańcach Bögenhafen wizerunek twarzy – mimo że okropny – nie wzbudza jednak większego zainteresowania. W miarę jak twarz ożywa, niektórzy ze strachem kryją się przed jej spojrzeniem, a inni obserwują ją z zaciekawieniem.

DZIEŃ RYTUAŁU

A. Obserwatorzy

W ciągu dnia bohaterowie są obserwowani przez dwóch bandziorów. Jeśli grupa nie zaprzestaje śledztwa, ośmiu opryszków spróbuje otoczyć ją w odludnym miejscu, gdzie będą chcieli pobić jej członków do nieprzytomności i zrabować im co cenniejsze rzeczy, po czym wrzucą ich do rzeki. Jeśli bohaterowie obiją bandziorów, nigdy więcej nie będą już niepokojeni.

Istnieje 50% szansy, że po 2k6 rundach walki przybędzie Straż. Jeśli tak się stanie, bandyci przestraszą się i prędko uciekną. Jeżeli bohaterowie chcą uniknąć aresztowania, muszą również zmykać bądź próbować *oszukać* Strażników.

B. Księżyc

Jeżeli przygoda trwa dłużej niż trzy dni, księżyc nie zmienia się już bardziej, nadal gapiąc się na miasto. Jeśli ceremonia zostanie powstrzymana, wtedy twarz na księżycu będzie wyglądała na niezwykle rozczarowaną. Księżyc powróci do właściwej o tej porze miesiąca postaci – sierpu. Do czasu zamknięcia bramy Chaosu księżyc pozostanie w swojej „szczęśliwej postaci".

To, co w Bögenhafen wiedzą prawie wszyscy

Podczas wypytywania niezależnych bohaterów, napotkanych w mieście, łowcy przygód mogą poznać poniższe informacje. Nie wszystkie umieszczone pod jednym hasłem wiadomości będą znane jednej osobie (o ile nie zostało to zaznaczone). Zanim członkowie drużyny zdołają zgromadzić wszystkie potrzebne wiadomości, będą musieli porozmawiać z wieloma bohaterami niezależnymi.

Adresy

Większość mieszkańcow zna adresy większych rodzin kupieckich, mieszkających na Adel Ring (obszar G). Będąc na Adel Ring, każdą kamienicę można łatwo rozpoznać po symbolu rodziny, znajdującym się na bramie domu.

Magirius

Radny Magirius jest członkiem Gildii Kupieckiej, a jego rodzina jest najbogatsza wśród pomniejszych domów kupieckich miasta. Często można go zastać w siedzibie gildii.

Haagen, Ruggbroder, Steinhäger i Teugen

(patrz *Rodziny kupieckie*, str. 7)

Johannes Teugen

Johannes Teugen jest głową rodziny Teugenów, głównym radnym i przewodniczącym Gildii Kupieckiej. Urodził się 50 lat temu jako drugi syn Gunnhildy i Friedricha Teugenów. Po śmierci Friedricha na czele rodziny stanął starszy brat Johannesa – Karl – a młody Teugen wyjechał na studia do Nuln.

Johannes powrócił do miasta zaraz po śmierci Karla, dwa lata temu. Przejął prowadzenie kupieckich interesów rodziny, kładąc kres gwałtownemu upadkowi rodzinnej fortuny, do jakiego doprowadziły nieudolne rządy jego starszego brata.

Gideon

O Gideonie słyszeli tylko najbogatsi obywatele miasta, mający kontakty handlowe z rodziną Teugenów. Wierzą, że jest on dalekim krewnym Johannesa Teugena, który po raz pierwszy pojawił się w Bögenhafen wraz z powracającym z Nuln Johannesem.

Ordo Septenarius

Wszystkie próby zebrania ciekawszych informacji o członkach Ordo Septenarius napotkają mur milczenia. Większość osób, do których w tej sprawie zgłoszą się bohaterowie, stwierdzi, iż nigdy nie słyszała o takim stowarzyszeniu, bez względu na to czy faktycznie wie, czy też nie wie o jego istnieniu. Jeśli bohater z umiejętnością *język tajemny – język gildii* wyszuka jakiegoś młodszego kupca i wymusi z niego informacje, udany test *plotkowania* przyniesie wiadomość, że Magirius może powiedzieć coś o charytatywnej działalności stowarzyszenia (patrz str. 36).

Wyjście z kanałów

Kiedy bohaterowie wyjdą z kanałów, będzie już prawdopodobnie późna noc, nie będą więc mogli wiele zdziałać. Większość miejsc, poza różnymi karczmami i barakami Straży (lokacje 10 i 11, str. 34) jest już zamknięta. Szczególnie zapalczywi bohaterowie mogą próbować wyciągać ludzi z łóżek, ale każdy obudzony w środku nocy mieszkaniec miasta będzie po prostu otępiały lub zły, a z żadnego na pewno do rana nie będzie wielkiego pożytku. Co bardziej gniewne osoby mogą nawet pukającym do drzwi wychylić na głowy kubeł z nieczystościami, jakich nigdy nie brakuje nocą.

DO ŁÓŻKA

Gospoda „Kraniec podróży" (lokacja 27)

Bohaterowie ubabrani nieczystościami ze ścieków zostaną wyproszeni przez właściciela. Mogą wrócić dopiero po kąpieli. Niestety, łaźnie będą otwarte dopiero rano, tak więc bohaterowie muszą spędzić tę noc za drzwiami gospody, chyba że wrócą na barkę Josefa Quartijna (patrz *Berebeli*).

Rankiem bohaterowie otrzymają rachunek (2 korony) za pokój, w którym zostawili swoje bagaże. Jeśli będą protestować dowiedzą się, że goblin został schwytany i zabity mniej więcej godzinę po ich wejściu do kanałów. Ponieważ członkom drużyny nie udało się wypełnić warunków umowy, rada miejska nie zapłaci za ich mieszkanie (każda gorąca kąpiel podwyższa rachunek o 2 szylingi). Do czasu uregulowania należności bohaterowie nie mogą zabrać swych bagaży, a dla poparcia słów karczmarza zjawia się dwóch dużych i brutalnych osiłków. Bohaterowie mogą spróbować wykonać jednorazowy test *targowania się*, by spróbować obniżyć rachunek.

Nikt w gospodzie nie wie, gdzie zabito goblina, ale wszyscy powiedzą, że więcej informacji bohaterowie mogą zasięgnąć w ratuszu (lokacja 25).

Berebeli

Jest wysoce prawdopodobne, że bohaterowie uczestniczący wcześniej w przygodzie *Pomylona tożsamość* (zawartej w podręczniku *Wewnętrzny Wróg*) zechcą wrócić na Berebeli, barkę Josefa. Uwalani nieczystościami, lecz zdrowi bohaterowie zostaną wyrzuceni za burtę przez porywczego Josefa. Szyper barki jest pijany i rozwścieczony tym, że mu ktoś zawraca głowę o tej porze. Jest też zdecydowany natychmiast uwolnić się od smrodu, jaki zionie z naszych bohaterów. Zrobi to w sposób najprostszy – wyrzucając źródło smrodu za burtę barki. Jednak gdy zobaczy, jak bohaterowie chlapią się w wodzie, chyba nieco otrzeźwieje, po czym śmiejąc się pomoże im wydostać się na pokład. Uwaga: Josef nie wrzuca do wody rannych bohaterów.

Dobra robota

Sąd festiwalowy (lokacja 7)

Obrady sądu będą trwać do trzeciego dnia Schaffenfest. Po tym czasie wszystkie sprawy wrócą do sądu miejskiego (lokacja 26).

Po przybyciu bohaterów do sądu okaże się, że radny Richter przewodniczy właśnie w sprawie dotyczącej bójki między dwoma robotnikami i nie dostrzega gości ani ich ewentualnych znaków. Jego sekretarka Andrea pyta bohaterów o powód wizyty i prosi o ponowne przybycie za 15 minut.

Kiedy w końcu zostaną wpuszczeni do Richtera, ten wyrazi swój żal za zmarnowanie ich czasu, gdyż godzinę po wejściu bohaterów do kanału goblina zmiażdżyła spadająca skrzynia w magazynie na Ostendamm. Richter nie ma pojęcia, gdzie jest ciało goblina, ale ma pewność, że sprawa została zamknięta. Mimo wszystko wysłuchuje z uwagą opowieści bohaterów. Nie wierzy w ich historię i prosi o więcej dowodów.

Zapytany, podaje im adres magazynu (nr 4 od zachodniego końca Ostendamm – lokacja H) i informuje, że należy on do rodziny Steinhägerów. Jeśli bohaterowie powiedzą, że świątynia znajduje się pod biurami Steinhägera, obiecuje zająć się całą sprawą.

Jeśli bohaterowie pokażą mu znalezioną w świątyni chustkę, radny potwierdzi, że widnieje na niej monogram Franza Steinhägera. Jeśli członkowie drużyny opiszą mu symbol Ordo Septenarius, radny powie, że nie ma najmniejszego pojęcia co on oznacza.

Richter nie jest upoważniony do wypłacenia bohaterom pieniędzy. Poproszony o nie, skieruje ich do ratusza.

Ciało Gottriego

Jeśli bohaterowie przyniosą ze sobą ciało krasnoluda, Richter dostanie mdłości i powie, by je usunęli. Zaproponuje zabranie ciała do Gildii Żałobników (lokacja 38, strona 37) i urządzenie pogrzebu. Według niego, nie ulega wątpliwości, że Gottriemu poderżnięto gardło, po czym ciało wrzucono do ścieków. Radny może jeszcze powiedzieć, że krasnolud cały dzień przesiedział w dybach pod zarzutem pijaństwa i awanturnictwa, po czym o zmierzchu został uwolniony. Richter nie ma pojęcia, co się z nim później działo.

Jeśli bohaterowie zapytają o Gottriego Andreę, udany test *plotkowania* (z dodatkowym dodatnim modyfikatorem +10 za umiejętność *prawo*) ujawni, że krasnoluda widziano po raz ostatni w towarzystwie służącego ubranego w liberię domu Teugenów.

Nagroda Richtera

Jeśli bohaterowie powiedzą Richterowi o goblinie lub znalezionej świątyni, ten po ich wizycie pójdzie do ratusza i spotka się z Teugenem. Opowie mu o wszystkim, co usłyszał i poprosi o radę. Teugen powie, że zbada sprawę i poprosi go, by wrócił do sądu. Jeśli później bohaterowie zechcą ponownie zobaczyć się z Richterem, Andrea powie im, że radny zachorował i udał się do domu. Sądowi przewodniczy obecnie radny Gorvintz, który w tej chwili jest bardzo zajęty. Gorvintz w żaden sposób nie zgodzi się na spotkanie z bohaterami, a jeżeli już to tylko po to, żeby skazać ich na ciężkie roboty.

Po udanym teście *plotkowania,* Andrea udzieli nieco informacji o chorobie Richtera. Opowie, że nieco wcześniej z Richterem spotkał się kapitan Straży Miejskiej. Dziewczyna nie wie dokładnie co zaszło, ale po tej rozmowie radny wyglądał blado i był cały roztrzęsiony. Jeśli ktoś ją o to zapyta, Andrea powie bohaterom, że Richter mieszka w pokojach znajdujących się w budynku Sądu Miejskiego (lokacja 26, strona 28).

Gdyby bohaterowie wrócili do Andrei, po rozmowie z kapitanem Straży (lokacja 10, strona 34), ta powie im, że coś dzieje się z kapitan, gdyż wyglądał bardzo dziwnie. Po rozmowie z Richterem wydawał się być wyjątkowo rozbawiony, co do niego zupełnie nie pasuje, gdyż zawsze jest bardzo poważny.

Apartamenty Richtera

Radny Richter żyje sam, dzieląc swe mieszkanie z gospodynią Gildą, która otworzy drzwi bohaterom. Gilda ma 57 lat i służy radnemu już ponad 20 lat. Jest bardzo przejęta chorobą Richtera. Wpuści bohaterów do środka tylko wtedy, jeśli wykonają udany test **Ogłady** lub *oszustwa.* Zielarz lub Uczeń Medyka mają do tego testu dodatni modyfikator +30. Jeśli test jest udany, bohaterowie dowiedzą się, że radny od lat nie chorował. Obecnie jest u niego medyk Reinhold Heichtdorn. Po kilku chwilach pojawi się lekarz, nakaże Gildzie utrzymywać Richtera w cieple, po czym wyjdzie. Medyk nie ma czasu na rozmowę z bohaterami, bowiem spieszy się do Gildii Medyków (lokacja 34, strona 36).

Radny Richter cierpi na wywołaną przez magię Gideona chorobę (purpurowe zapalenie opon mózgowych). Ma wytrzeszczone oczy i spuchnięty język, ma halucynacje i umrze w ciągu tygodnia. Bohater będący Zielarzem, posiadający umiejętność *leczenie chorób,* zdoła postawić właściwą diagnozę po udanym teście **Int**, znać będzie również nazwę zioła, które może uleczyć z tej choroby. Niestety, w mieście jest ono nieosiągalne, ale Gilda zaproponuje bohaterom, by powiadomili doktora Heichtdorna o postawionej diagnozie.

Ratusz (lokacja 25)

W ratuszu bohaterowie spotkają się z pewnym siebie urzędnikiem, który poinformuje ich o śmierci goblina. Według oględzin medyka i zgodnie z raportem straży miejskiej, śmierć ta nastąpiła ubiegłej nocy w magazynie na Ostendamm. Ponieważ łowcom przygód nie udało się złapać stworzenia, rada nie wypłaci im żadnych pieniędzy.

Bohaterowie mogą spróbować przekonać urzędnika, by ten wypłacił im pieniądze. Po udanym teście *targowania się* (nie zapomnij uwzględnić wszystkich modyfikatorów **Ogłady**, jeżeli bohaterowie wciąż są brudni!), urzędnik każe im czekać, a sam znika w jednym z pokoi na 3k6 x 10 minut. Jeżeli bohaterowie zaczekają do jego powrotu, urzędnik powie im, że został upoważniony do pokrycia kosztów zakwaterowania, po czym wypłaci każdemu po 1 ZK. Jest to ostateczna kwota, której nie podwyższy dalsze targowanie.

Urzędnik nie wie nic więcej na temat dalszych losów goblina i odmawia zdobycia tych informacji. Jeśli bohaterowie poproszą o widzenie z Radnym Richterem lub inną upoważnioną osobą, zostaną skierowani do sądu festiwalowego (lokacja 7, powyżej).

Jeśli bohaterowie spróbują wywrzeć na urzędniku wrażenie, opowiadając o potworach w kanałach, spotkają się z jawnym lekceważeniem z jego strony. Łowcy przygód są znani ze swoich przesadzonych opowiadań, a urzędnik pomyśli, że bohaterowie próbują wyłudzić od miasta jakieś oficjalne zlecenie na oczyszczenie kanałów z tych stworów.

Jeśli członkowie drużyny wspomną o ukrytej świątyni, urzędnik przyjmie do wiadomości wszystkie szczegóły, jakie tylko zechcą mu ujawnić. Jest sceptycznie nastawiony do ich rewelacji i tylko część opowieści umieszcza w aktach. Jest przekonany, że bohaterowie kłamią i tak też zapisuje w raporcie. Po zakończeniu sprawozdania urzędnik opuszcza bohaterów na 15-60 minut (10+5k10), według jego oświadczenia – w celu ustalenia odpowiedniego departamentu do rozpatrzenia tej sprawy. Pod upływie tego czasu prosi bohaterów o powtórne przybycie następnego dnia (patrz poniżej).

Miejskie akta

Akta nie są dostępne dla bohaterów, ponieważ Teugen wykorzystał posiadane wpływy, by ograniczyć do nich dostęp wszystkim, oprócz członków Rady Miejskiej.

NASTĘPNEGO DNIA

Podczas następnej wizyty w ratuszu bohaterowie ponownie spotkają się ze znajomym urzędnikiem. Ten każe im poczekać 10 minut, ignorując ich całkowicie i pracowicie wypisując w tym czasie jakiś rejestr. Potem podnosi głowę i dziękując bohaterom za ich pomoc, powie – *Dziękujemy za okazaną pomoc, wasze zarzuty zostaną rozpatrzone.* Urzędnik został poinstruowany przez Teugena, aby upewnić bohaterów, że władze miejskie rozpatrzą sprawę. Jeśli łowcy przygód wspomną o Steinhägerze, urzędnik napomknie, iż szkalowanie przez obcych szanowanego rajcy miejskiego nie jest zbyt dobrym pomysłem.

Jeśli bohaterowie będą dalej nalegać na spotkanie z władzami, należy dla nich wykonać test **Ogłady**, modyfikowany przez umiejętności *gadanina, urok osobisty* lub *uwodzenie* (ta ostatnia tylko w przypadku bohatera płci żeńskiej). Udany test oznacza, że urzędnik znika na kolejne 10+2k10 minut. Po powrocie wprowadza bohaterów do biura, informując ich, że Radny Teugen łaskawie zechciał spotkać się z nimi osobiście.

Radny Teugen (Charakterystyki bohaterów niezależnych znajdują się w notatkach dla graczy)

Bohaterowie, prowadzeni przez urzędnika, idą wyłożonym drewnianą boazerią korytarzem do solidnych, dębowych drzwi, na których wisi tabliczka informująca, że w biurze urzęduje radny Teugen. Po zapukaniu w drzwi, urzędnik wprowadza bohaterów do mrocznego pomieszczenia.

Po wejściu lub zajrzeniu do pomieszczenia bohaterowie zorientują się, że zaciągnięte zasłony pogrążają gabinet w półmroku. Radny Johannes Teugen siedzi za dużym, mahoniowym biurkiem. Do czasu, kiedu oczy przywykną do panującego tutaj półmroku, bohaterowie będą widzieć jedynie jego potężną sylwetkę rysującą się na tle okna. Teugen wita ich przyjemnym głosem – *Dzień dobry. Wejdźcie proszę i zamknijcie za sobą drzwi. Przepraszam za ten mrok, ale mam dzisiaj okropny ból głowy.* Teugen wskazuje na stojące przed biurkiem krzesła.

Kiedy bohaterowie siadają, Teugen sięga białą, pulchną ręką po kielich z ciemnym, czerwonym płynem. Kiedy podnosi go do ust, bohaterowie zauważają (po udanym teście *obserwacji*), że dwa zęby ma raczej długie i dość spiczaste. Na szyi nosi złoty łańcuch z medalionem, na którym można rozpoznać symbol rodziny.

Teugen zamierza upewnić bohaterów, że ich raport zostanie zbadany i nie mają powodu, by wciąż przejmować się tą sprawą. Z pewnością ufają Radzie Miasta na tyle, by pozwolić jej zająć się tym problemem?



Teugen bardzo uprzejmie powtarza to, co bohaterowie zdążyli już usłyszeć od urzędnika. Tłumaczy więc, że wypłata nagrody była uzależniona od sprowadzenia goblina, czego bohaterom nie udało się dokonać. Jeśli łowcy przygód wspomną o świątyni lub innych odkryciach w kanałach, Teugen uśmiechnie się z wyższością (ponownie ukazując swoje zęby) i wyjaśni, że powszechną praktyką wielu mieszczan jest posiadanie prywatnej kaplicy w piwnicy swojego domu. Jeśli zaś chodzi o demona, jest to oczywiście niedorzeczne – bohaterów mógł zmylić cień lub odległe echo, błądzące w kanałach.

Jeśli bohaterowie wspomną o kulcie Ordo Septenarius, Teugen przyzna, że sam jest jednym z członków tej dobroczynnej instytucji. Przepraszającym tonem powie, że nie ma czasu, by o tym teraz porozmawiać i poleci bohaterom odwiedzić radnego Magiriusa w Gildii Kupieckiej, który z pewnością zechce odpowiedzieć na wszystkie ich pytania.

Ponieważ Teugen ma dużo pracy, prosi bohaterów o wybaczenie i dzwoni na urzędnika, który ich wyprowadza.

W przypadku następnych wizyt w ratuszu bohaterowie nie zdołają ominąć urzędnika. Jeśli będą nalegać na widzenie z radnym, czterech strażników wyprowadzi ich z budynku.

OBSERWACJA RATUSZA

W ciągu dnia drzwi ratusza prawie się nie zamykają. Większość pracowników opuszcza ratusz dopiero przed zmierzchem. Teugen zawsze wychodzi prawie w ciemności i idzie prosto do swojego domu na Adel Ring.

Doktor Malthusius (lokacja 8)

Dopilnuj, aby bohaterowie spotkali się z doktorem Malthusiusem już w pierwszym dniu ich śledztwa (patrz *Zdarzenia*, strona 23). Łowcy przygód powinni do niego zawitać, by poinformować go o odkrytych w kanałach osobliwościach i o losie, jaki spotkał jego goblina. Jeśli bohaterowie nie pójdą do Malthusiusa, ten przypadkowo spotka ich na mieście lub w sądzie na targu.

Doktor Malthusius z przyjemnością widzi bohaterów, jest pewien, że zrobili wszystko, aby złapać goblina. Nie żywi do nich żadnej urazy. Zaprasza wszystkich do swojego wozu, gościnnie częstuje brandy i tytoniem.

Malthusius słyszał, że goblina zamordowano w magazynie nad rzeką. Odczuwa smutek po stracie swojego najlepszego okazu. Zdaje sobie sprawę, że mieszkańcy miasta nie byli zainteresowani sprowadzeniem goblina żywego, ale jest zawiedziony reakcją urzędnika, który w ratuszu tak obcesowo oddalił jego prośbę o zwrot ciała; mógłby przecież je wypchać i pokazywać jako eksponat. Nie może zrozumieć, dlaczego nie oddano mu ciała, z którego nikt inny nie ma żadnego pożytku.

Jeśli bohaterowie opowiedzą mu o świątyni i swoich przypuszczeniach (goblin został zamordowany przez demona), początkowo im nie uwierzy. Czy nie uważają, że zostali wprowadzeni w błąd przez cienie i echa kanałów? Udany test **Ogłady** (lub widok kości miednicy goblina – patrz strona 22) przekona go jednak, że mówią prawdę. Doktor powie – *Więc to dlatego władze odmówiły wydania ciała – demon niczego nie zostawił.*

Malthusius nie zechce brać udziału w dalszym śledztwie. Wyjaśni, że nie ma zamiaru robić sobie niepotrzebnych wrogów i odjedzie natychmiast po zakończeniu targów. Jednocześnie niepokoi go jednak, że w takim z pozoru zwykłym mieście, jakim jest Bögenhafen, istnieje ukryta świątynia. Z jednej strony odczuwa pragnienie działania, z drugiej jest przekonany, że lepiej nie wchodzić głęboko w ciemne sprawy.

Z przyjemnością udzieli bohaterom wszelkiej pomocy, jeśli nie narazi go ona osobiste ryzyko. Po namyśle zasugeruje bohaterom, że pomocna w tym przypadku może być Gildia Złodziei, niestety, on sam nie może służyć kontaktem. Zapytany o dalsze propozycje powie, że wszystkie użyteczne informacje mogą znaleźć w bibliotece Świątyni Vereny (lokacja 17, str. 35).

Jeśli bohaterowie zapytają o Gottriego, obieca popytać ludzi na festynie i pod koniec dnia może im powiedzieć, że po zachodzie słońca widziano go idącego do miasta w towarzystwie młodego człowieka, który na piersi miał naszyty emblemat w formie czerwonego krzyża lub kwiatu.



MIEJSCA GODNE UWAGI

W tej części książki zawarto opisy miejsc, do których łowcy przygód prawdopodobnie zechcą się udać, by dowiedzieć się znaczenia rozmaitych tropów i wskazówek, jakie zebrali w trakcie wcześniejszych poszukiwań. Przydatna teraz będzie mapa Bögenhafen i opisy odwiedzanych miejsc, znajdujące się w części przeznaczonej dla prowadzącego. Mistrz Gry powinien zachęcić graczy do grupowego prowadzenia badań, gdyż dzielenie drużyny może doprowadzić do sytuacji, w której niektórzy gracze nie będą mieli nic do roboty.

KANAŁY PO RAZ WTÓRY

Bohaterowie mogą powtórnie wejść do kanału, używając do tego dowolnego, odnalezionego wcześniej włazu. Do odnalezienia klapy, ukrytej pod warstwą nieczystości i piachu, konieczne jest udane wykonanie testu *przeszukiwania*. Jest również możliwe, że poszukiwania i otworzenie wejścia do kanałów wzbudzi podejrzenia. Wykonaj rzut k100 – jeśli wynik jest mniejszy bądź równy liczbie osób w drużynie pomnożonej przez 10%, wykonaj rzut na poniższej tabeli:

Rzut k100	Wynik
01-90	Przy bohaterach zatrzymuje się jakiś przechodzień, który pyta ich co robią. Należy wykonać test *oszustwa*, jeśli łowcom przygód uda się wymyślić przekonywającą historyjkę. W przeciwnym razie istnieje 50% szansa, że przechodzień zaalarmuje Straż. W takim przypadku, za 2k10 tur (minut), przy włazie pojawi się patrol – reakcja patrolu jest opisana niżej.
91-00	Przy włazie pojawia się patrol strażników. Strażnicy pytają bohaterów, co też porabiają oni przy włazie do kanałów. Należy wykonać test *oszustwa*, jeśli łowcom przygód uda się wymyślić przekonywającą historyjkę. W przeciwnym razie patrol spróbuje ich aresztować (patrz część opisująca miasto – *Straż*). Bohaterowie zostaną oskarżeni o włóczęgostwo, za co karą jest grzywna wynosząca 2k6 ZK. Nieopłacenie kary powoduje konfiskatę mienia delikwentów. Mienie zostanie zwrócone po opłaceniu grzywny.

Po otwarciu włazu łowcy przygód mogą zejść do kanałów. Podczas schodzenia każdy powinien wykonać test **Inicjatywy**, którego niewykonanie oznacza wpadnięcie w płynną zawartość ścieku. Skutki kąpieli i ogólne wiadomości dotyczące sieci kanałów zostały podane wcześniej, na stronach 17-18.

TAJNA ŚWIĄTYNIA (lokacja 57)

Drzwi prowadzące do kanałów zostały naprawione (jeśli poprzednio bohaterowie je rozbili). Są zamknięte od wewnątrz na rygiel, rzucono na nie również czar *magiczne zamknięcie*.

Ze świątyni wyniesiono wszystko, co było do usunięcia. Zniszczono również wymalowany na posadzce pentagram. Udany test *poszukiwania* pozwoli odnaleźć ślady farby i opiłki miedzi, pozostawione po wyrwaniu miedzianego kręgu.

A. SKRZYŻOWANE PIKI (MAPA 6)

Ta niepozornie wyglądająca dwupiętrowa tawerna jest umiejscowiona w pobliżu baraków Straży. Często wpadają do niej mający wolny czas strażnicy. Gospoda jest używana jako schronienie przez Gildię Złodziejską, o czym większość klientów nie ma zielonego pojęcia. Budynek karczmy jest miejscem, do którego kierują swe pierwsze kroki przestępcy wypuszczeni z cel Baraków Straży (lokacja 10).

Dzięki tajnemu przejściu umieszczonemu w piwnicy tawerny, gildia dysponuje możliwością dyskretnego komunikowania się z każdą dzielnicą miasta. Straż podejrzewa, że gildia dysponuje jakąś kryjówką w mieście, ale nikt nie wpadł na to, by szukać jej tak blisko własnej siedziby. Gildia Złodziei posiada również inne budynki we wszystkich ważniejszych punktach miasta (możesz sam zadecydować o ich dokładnej lokacji), choć Skrzyżowane Piki są jedynym domem mającym jakieś znaczenie dla tej przygody.

Tawerna jest czynna od południa do północy. W tym czasie wszystkie pomieszczenia są pełne, a obsługa kręci się w te i we wte, spełniając życzenia licznych gości.

Bohaterowie ujrzą Skrzyżowane Piki po raz pierwszy najprawdopodobniej z perspektywy piwnicy (patrz lokacja 2, strona 24), po odkryciu tajnego przejścia gildii. To, co przydarzy się im po przejściu przez drzwi, jest opisane poniżej (patrz *Nieproszeni Goście*). Jeśli łowcy przygód zignorują odnalezione drzwi, ich pierwsze spotkanie z Baumannem może przebiegać w sposób zupełnie odmienny od opisanego (patrz *Kolejka w barze*, strona 31).

FRANZ BAUMANN – WŁAŚCICIEL TAWERNY I CZŁONEK GILDII ZŁODZIEI

Baumann ma ciemne, tłuste włosy. Jest chudy i żylasty. Jest właścicielem Skrzyżowanych Pik, prowadzi też rozmaite operacje gildii. Jest typem dającego się lubić łotrzyka, który – o ile może – unika przemocy. Jeśli jednak stwierdzi, że pozycja gildii może zostać w jakikolwiek sposób zagrożona, nie będzie już taki uprzejmy...

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	23	4	4	7	28	1	30	28	35	31	34	29

Wiek: 34

Umiejętności: *ukrywanie się w mieście, na wsi; sekretny język – język złodziei; sekretne znaki – znaki złodziei; cichy ruch w mieście, na wsi.*

Przedmioty: sztylet (**I** +10, Ob -2, P – 20), krótki miecz, sakiewka z 11 szylingami.

Baumannowi przez cały czas towarzyszą barmani i kelnerki, a także Reinhold i Reinhardt (dwóch opryszków z gildii). Poza tym, oprócz obsługi karczmy, od 2 do 12 gości to złodzieje, gotowi pomóc Baumannowi, jeśli zaistnieje potrzeba. Charakterystyki wszystkich tych osób znajdują się na *Karcie Pomocy dla Mistrza Gry*.

NIEPROSZENI GOŚCIE

Jeśli bohaterowie będą chcieli wejść do piwnicy od strony kanałów, będą musieli odnaleźć ukryty klucz, rzucić czar *otwarcie* lub wyłamać drzwi (**Wt** 1;**U** 4). Od strony piwnicy drzwi są przesłonięte stosem pustych skrzynek, które – jeśli odrzwia zostaną wyłamane – wywalą się z wielkim hukiem. Resztę pomieszczenia wypełniają baryłki i inne skrzynie, na których siedzi trzech mężczyzn. Jeden jest chudy i ma ciemne włosy, pozostali są dobrze zbudowani i wyglądają prawie tak samo. Gdy bohaterowie wchodzą do wnętrza, trzech mężczyzn sprawia wrażenie zaskoczonych, ale z wyrazu ich twarzy można wywnioskować, że nie widzą w tym nic niestosownego. Nie wykazują też agresywności, jeżeli nie zostaną specjalnie sprowokowani lub wręcz zaatakowani.

– Zapraszamy! No wchodźcie już – odzywa się chudzielec. – Usiądźcie sobie.

Trzymanym w ręku sztyletem, którego używał do czyszczenia paznokci, wskazuje którąś ze skrzynek.

Jeśli ktoś z BG nie wszedł jeszcze do piwnicy, mężczyzna spokojnie zaprosi go do pomieszczenia. Z chwilą, gdy wszyscy znajdą się w środku, naciska ukrytą dźwignię. Pod *wszystkimi* bohaterami otwiera się zapadnia. Wpadają do środka, a ponieważ są tym całkowicie zaskoczeni, nie mają cienia szansy, by zareagować, gdy około tuzina złodziei rzuca się na nich i mocno ich wiąże. Napastnicy zakrywają im głowy workami. Następnie wszyscy łowcy przygód zostają przeniesieni na górę, do jednej z sypialni...

Proszę o chwilę uwagi

Worki zostają zdjęte, gdy wszyscy znajdą się już na górze. Tam bohaterowie zostają rozbrojeni i zakneblowani. Robi to dwóch wielkich opryszków. Franz Baumann – chudzielec z piwnicy – siedzi przy drzwiach, czyszcząc sztyletem paznokcie.

– No tak – mówi Baumann. – Teraz lepiej. Teraz możemy pogadać. Lub raczej, to *ja* będę gadał. Ale gdzież się podziało moje dobre wychowanie? Nazywam się Franz, a moi dwaj przyjaciele to Reinhold i Reinhardt. Jak widzicie, są bliźniakami.

– Rozumiecie, mamy pewien problem – wyjaśnia Baumann, wciąż zajęty czyszczeniem paznokci. – Znalezione przez was drzwi może nie wyglądają najpiękniej, ale naprawdę je lubimy. To zabawne, jak bardzo człowiek przywiązuje się do różnych rzeczy. Jeśli chcecie, możecie sobie mówić, iż jesteśmy egoistami, ale naprawdę jesteśmy po prostu skąpi. Nie chcemy się nimi dzielić. Jeśli ludzie będą się przez nie ciągle pałętać, to drzwi się po prostu zużyją, nie? A szkoda by było. Bylibyśmy tym nawet dość wkurzeni.

– Tak więc, nie jesteśmy do końca pewni, co mamy zrobić. Moi pomocnicy powiedzieli mi, że mają ochotę zbić was na kwaśne jabłko i wrzucić do kanałów z kilkoma cegłami przywiązanymi do szyi na bardzo krótkim sznurku. Ale powiedziałem im, że to nie byłoby ładne. Bliźniacy, jeśli się czymś martwią, trochę się podniecają. Jestem pewien, że to zrozumiecie i wybaczycie im, nie?

– O nie, powiedziałem sobie, gdy was zobaczyłem... To rozsądni ludzie. Jestem pewien, że zrozumieją. Tak więc proszę was, by te drzwi były taką naszą małą tajemnicą. Potraficie chyba dotrzymać tajemnicy? Pewnie potraficie. A ja mam wyczucie. Mam to pewnie po matce, która zawsze wiedziała, komu można zaufać. Byłbym więc bardzo rozczarowany, gdybym się pomylił. Moim przyjaciołom też byłoby przykro. A także wasi przyjaciele nie mieliby powodów do radości. Wiecie, jesteśmy szczęściarzami. Mamy mnóstwo przyjaciół. Wydaje mi się, że po prostu jesteśmy towarzyscy.

– To co? Dotrzymacie naszej małej tajemnicy? Dla mnie? Byłbym bardzo szczęśliwy, gdybyście obiecali, że to zrobicie.

Bohaterowie nie mają wielkiego wyboru; jeśli odmówią współpracy, naprawdę zostaną brutalnie pobici i wrzuceni do kanału razem z kilkoma cegłami. Jeśli poszukiwacze przygód zgodzą się dochować tajemnicy, Baumann pogratuluje im mądrej decyzji, dodając oczywiście, że od początku wiedział, iż może im zaufać, a takie zaufanie to rzecz zbyt cenna, żeby ją stracić.

Następnie bohaterowie zostaną zaprowadzeni z powrotem do kanałów, gdzie w pobliżu drzwi do piwnicy odnajdą zawiniątko ze swoją bronią. Tuż przed zamknięciem przejścia Baumann krzyknie jeszcze za BG, że jego przyjaciele będą ich mieli na oku, gdyż – jak się wyrazi – dbają o bezpieczeństwo gości. Drzwi zostaną zamknięte, a ze znajdującego się za nimi pomieszczenia słychać będzie odgłosy przesuwania skrzynek na poprzednie miejsce.

KOLEJKA W BARZE

Jeśli bohaterowie trafią pod „Skrzyżowane Piki" od strony kanałów lub w czasie próby nawiązania kontaktu z Gildią Złodziei, obsłuży ich Franz Baumann. Wciągnie ich w przypadkową rozmowę, wspominając między innymi o ucieczce goblina. Jeżeli jeden z bohaterów mówi w *języku złodziei*, do zdobycia zaufania Baumanna konieczna jest udana próba testu **Ogd**. Po jego wykonaniu właściciel tawerny dostarczy następujących informacji, licząc sobie za każdą 1k4 +1 ZK. Opłata może zostać zmniejszona poprzez korzystane *targowanie się*.

Ukryte w kanałach wejście do tajnej świątyni znajduje się pod biurem Steinhägera (lokacja B).

W ciągu ostatnich sześciu-ośmiu miesięcy członkowie rodziny Steinhägera i inni kupcy byli widziani, gdy wchodzili do tego biura o różnych porach nocy.

Złodzieje korzystający z kanałów słyszeli tajemnicze dźwięki dobiegające zza drzwi. Były to dziwne inkantacje w nieznanym języku, od czasu do czasu przerywane jakimś wrzaskiem.

Nikt w gildii nie zauważył, żeby ktoś korzystał w świątyni z drzwi prowadzących do kanałów, choć czasami w dolnym biegu ścieków znajdowano zmasakrowane ciała. Trupy prawie zawsze były pozbawione serc.

Gottri Gurnisson znany był w gildii jako wędrowny pijak, który od kilku miesięcy zadomowił się w okolicy miejskich knajp.

W zeszłym roku w podobny sposób zginęło jeszcze kilku nędzarzy.

Gdyby łowcy przygód wyrazili zaciekawienie innymi drzwiami w kanałach, zostaną zaproszeni na tyły gospody, gdzie wkrótce dołączy do nich ośmiu złodziei. Baumann, czyszcząc paznokcie sztyletem, objaśni bohaterom sytuację tak, jak to jest opisane powyżej (w części *Proszę o chwilę uwagi*).

GILDIA ZŁODZIEI

Istnieje możliwość, iż bohaterowie spróbują skontaktować się z Gildią Złodziei bez udawania się do karczmy „Skrzyżowane Piki".

Każdy bohater-Łotr, znający *sekretny język – język złodziei*, może spróbować odnaleźć członka przestępczej organizacji. Będzie musiał odwiedzić liczne knajpy i spelunki, wykonując w każdej test *plotkowania*. Właściwe lokale może rozpoznać każda osoba, znająca *sekretne znaki złodziei*. Do testu plotkowania dodawany jest dodatni modyfikator +20%, jeśli łowca przygód znajduje się na północnym brzegu rzeki, w rejonie zwanym Otchłanią i +10%, jeśli poszukiwania mają miejsce na dowolnej innej części obszaru, który na mapie miasta oznaczony jest literą A. Po wykonaniu pierwszego udanego testu z bohaterem skontaktuje się członek miejscowej Gildii Złodziei.

INFORMACJE Z GILDII ZŁODZIEI

Po nawiązaniu kontaktu konieczny stanie się test **Ogd**, za którego pomocą można przekonać napotkanego informatora, że łowca przygód szuka informacji i nie stanowi zagrożenia dla organizacji. Jeśli test będzie udany, można uzyskać informacje podane w opisie „Skrzyżowanych Pik" (patrz wyżej). Gildia Złodziei nie stosuje taryfy ulgowej – każda z wiadomości kosztuje 2-5ZK, choć opłatę można zmniejszyć wykonując udany test *targowania się*.

Gildia nie dysponuje dodatkowymi informacjami i nie ma ochoty posyłać swych członków w pobliże świątyni.

B. BIURO STEINHÄGERA (Mapa 7)

Rodzina Steinhägerów jest jednym z największym domów kupieckich miasta. Jej głową jest Franz Steinhäger, będący także członkiem Wewnętrznej Rady Ordo Septenarius. Oprócz Franza w biurze można spotkać jego syna, Albrechta. Czsami zachodzi też tutaj Heinrich, starszy brat Franza. Ten ostatni będzie niezwykle zainteresowany odkryciem więzów łączących jego brata z Ordo Septenarius. Spróbuje wykorzystać tę wiadomość do zdyskredytowania swego brata i przejęcia jego pozycji. Syn Franza, Albrecht, zdaje sobie sprawę z działalności ojca, lecz jest przekonany, iż Ordo Septenarius to niewinne stowarzyszenie, działające w ramach Gildii Kupieckiej.

Biura mieszczą się w imponującym dwukondygnacyjnym budynku, przed którym wisi znak rodziny (baryłka z wypaloną literą S). Ściany wszystkich pomieszczeń wewnątrz domu wyłożone są boazeriami z gatunkowego drewna.

W budynku mieszczą się biura, mieszkanie dozorcy, recepcja, pokój narad, biura urzędników, a przede wszystkim pokoje dla Franza Steinhägera, jego syna, Albrechta, i brata Heinricha.

OBSERWACJA BUDYNKU

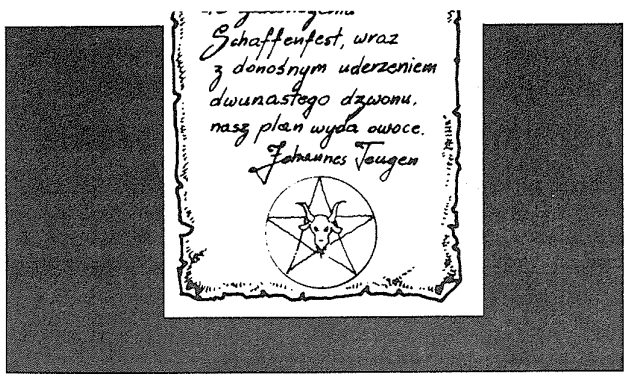
Obserwacja budynku przyniesie niewielkie rezultaty. Przez cały dzień widać jedynie wchodzących i wychodzących kupców i innych interesantów. Tuż przed zmierzchem zjawia się ochroniarz Heinricha, który wraz z resztą pracowników wychodzi z biura. Franz i Albrecht opuszczają budynek po zapadnięciu ciemności i w towarzystwie dwóch ochroniarzy powracają do swego domu na Adel Ring (lokacja C).

MOŻE SPOTKANIE?

W dzień i w nocy biura są strzeżone przez stróża. Zazwyczaj w ciągu dnia w budynku można spotkać Franza, Heinricha i Albrechta. Poza nimi są jeszcze dwaj ochroniarze Franza, szef urzędników Matthias Wertz i jego trzech młodszych pracowników. W nocy wszystkie drzwi są zamknięte, a w budynku przebywa jedynie dozorca i jego pies.

Łowcy przygód dostaną się do biur Steinhägera tylko wtedy, gdy znajdą jakiś konkretny powód, historię realną lub wymyśloną, która może zainteresować ród Steinhägerów. Aby stróż wpuścił bohaterów do środka, niezbędny jest udany test *oszustwa*. Około 10 minut BG spędzą na oczekiwaniu w jednej z poczekalni. Następnie zostaną zaprowadzeni do biura Franza Steinhägera (szczegółowe informacje na temat jego osoby znajdują się w opisie bohaterów niezależnych).

W czasie rozmowy jeden z bohaterów może dostrzec skrawek pergaminu, na którym widnieje symbol Ordo Septenarius. By zobaczyć podpis i fragment tekstu, konieczne jest wykonanie udanego testu *obserwacji*. Franz gwałtownie zakryje list, jeśli zauważy, że ktoś zwrócił na niego uwagę. Widoczna część notatki jest przedstawiona poniżej:



HEINRICH STEINHÄGER

Gdy rozmowa z Franzem nie przyniesie konkretnych rezultatów, bohaterowie mogą spróbować porozmawiać z Heinrichem Steinhägerem. Można się z nim z łatwością spotkać po odwiedzeniu Franza, gdyż Heinrich lubi wiedzieć, co dzieje się w jego najbliższym otoczeniu. Inną możliwością jest zaczepienie Heinricha wieczorem, gdy wraca do domu.

HEINRICH STEINHÄGER – KUPIEC

Heinrich ma 42 lata i jest bardzo podobny do Franza, chociaż wygląda młodziej i jego włosy mają bardziej brązowy odcień. Prawdopodobnie jest zazdrosny o pozycję starszego brata i chciałby się go pozbyć, by przejąć rodzinne interesy. Będzie niezwykle zainteresowany wszelkimi dowodami świadczącymi o tym, iż jego brat jest zamieszany w jakieś niezbyt legalne interesy.

Bohaterowie powinni widzieć w Heinrichu jedyną osobę w całym mieście, która wierzy w ich historię. Jednak kupiec czyni tak wyłącznie z myślą o realizowaniu własnych celów. Młodszy Steinhäger będzie zachęcał członków drużyny do działania, wyrażając niesmak i zaskoczenie wszystkim, co mu opowiedzą. Będzie naprawdę przerażony wiadomością o znajdującym się pod budynkiem demonie. Po zachęceniu bohaterów do kontynuowania śledztwa i przypomnieniu im, iż kroki przez nich przedsięwzięte nie mają wiele wspólnego z prawem, zauważy jednak, iż władze nic nie zrobią, gdyż uprawianie magii samo w sobie nie jest zabronione, a poza tym wydaje się, że i tak są one w zmowie z Franzem. Gdyby jednak Franza spotkał nieszczęśliwy wypadek (a ten się zdarzy!), wtedy bohaterowie nie tylko uratują miasto, ale mogą też liczyć na hojną nagrodę. Heinrich chce zapłacić 600 ZK za pozbycie się swego brata, ale kwotę tę można utargować do 1000 ZK.

Jeśli członkowie drużyny rzeczywiście zamordują Franza, Heinrich będzie pierwszą osobą, która złoży na nich doniesienie. 1000 ZK to dużo pieniędzy, a bohaterowie są oczywistym zagrożeniem dla bezpieczeństwa.

Gdyby w czasie gry okazała się potrzebna charakterystyka Heinricha, skorzystaj z charakterystyki *bogatego mieszczanina* zamieszczonej w *Pomocach dla Mistrza Gry*.

WŁAMANIE

W nocy bohaterowie mogą spróbować włamać się do budynku. Okna są zabezpieczone okiennicami i pozamykane od środka, podobnie zresztą jak wszystkie drzwi (JZ 30%, **Wt** 3, punkty uszkodzeń 9). Nocą po dziedzińcu biega pies, który usłyszy bohaterów po wykonaniu udanego testu *słuchania*, gdyby ci zbytnio hałasowali w czasie włamywania się do budynku. Jeśli tak się stanie, czworonóg zacznie głośno ujadać i po dziesięciu rundach obudzi stróża. Dozorca przebudzi się na pewno, jeśli bohaterowie wyważą którekolwiek drzwi. Przebudzony stróż postanowi sprawdzić co się dzieje, a gdy już zorientuje się w sytuacji, powiadomi Straż. Po 10+k10 minutach przybędzie czteroosobowy patrol Straży, który spróbuje aresztować drużynę pod zarzutem włamania.

GERHARD SCHUTZ – DOZORCA

Sześćdziesięciotrzyletni Gerhard służył rodzinie Steinhägerów przez większość swego życia. Jest niezwykle lojalny i zrobi, co tylko będzie w jego mocy, by przeszkodzić we włamaniu. Nie jest jednak samobójcą i podda się, jeśli sprawa przybierze dla niego zły obrót.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	25	1	3	5	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: *uniki.*

Przedmioty: świeca; pałka; klucze do wszystkich drzwi w budynku, z wyjątkiem drzwi do piwnicy.

Kieł – pies

Kieł to duży czarny pies o ostrych zębach. Jest znacznie mniej zadziorny, niż na to wygląda i zaprzyjaźni się z każdym, kto da mu trochę jedzenia. *Widzi w ciemnościach* na odległość 10 metrów.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	41	0	2	3	5	30	1	–	43	14	43	43	–

Biuro Franza Steinhägera

Za jednym z drewnianych paneli boazerii w biurze Franza ukryte są zamknięte drzwi (**Wt** 3, punkty uszkodzeń 8), za którymi są schody prowadzące do piwnicy, gdzie mieści się ukryta świątynia (lokacja S7 na mapie kanałów). Drzwi można znaleźć jedynie po przeprowadzeniu udanego testu *poszukiwania.* Nikt spośród osób pracujących w budynku – poza samym Franzem – nie wie o ich istnieniu.

Szuflada w biurku Steinhägera jest zamknięta (JZ 20). Znajduje się w niej lista magazynów Steinhägerów (numery 1-7), a także spis towarów, jakie się w nich aktualnie mieszczą (rozmaite tanie rzeczy – niedrogie wino, drewno, itd.). Pod spisem leży brązowy medalion i kilka arkuszy pergaminu. Na wszystkich tych przedmiotach widnieje znak Ordo Septenarius. Ponadto w szufladzie można znaleźć list, poprzednio leżący na blacie biurka.

Po usunięciu szuflady bohaterowie zauważą, że ukryta jest za nią niewielka, oprawiona w skórę książeczka. Należy ona do Teugena i na karcie tytułowej widnieje jego nazwisko. Książka jest napisana w *tajemnym języku magicznym.* Zawarte są w niej następujące czary magii prostej: *przekleństwo, dar języków, magiczny alarm, magiczny płomień, magiczne zamknięcie, zabezpieczenie przed deszczem, wzmocnienie drzwi.*

Za obrazem przedstawiającym widok Bögenhafen ukryty jest sejf. Jest zamknięty (JZ 40%) i zabezpieczony czarem *magiczne zamknięcie.* W sejfie są dwie zamknięte szkatuły (JZ 30% i *magiczne zamknięcie*), zawierające po 500 ZK. Pod jedną ze szkatułek leży nie podpisana kartka od Teugena, przypominająca Steinhägerowi, że do świątyni zostanie przyprowadzony jakiś żebrak, konieczny do poświęcenia kaplicy.

Biuro Heinricha

Biurko Heinricha jest otwarte. Jeśli członkowie drużyny je przeszukają, znajdą list adresowany do Herr Schultza z Altdorfu. Z jego treści wynika, iż młodszy Steinhäger jest niezadowolony ze sposobu, w jaki Franz prowadzi interesy. Heinrich wspomina w nim także o pechu, który jest winien, iż to on urodził się dwa lata później od swego brata.

C-G. ADEL RING

Bohaterowie mogą próbować zebrać informacje w dowolnym domu, należącym do którejś z wielkich rodzin kupieckich miasta. W każdym budynku spotykają się z odźwiernym. Do uzyskania jakiejkolwiek informacji konieczne jest wykonanie udanego testu *plotkowania,* modyfikowanego przez wygląd i maniery członków drużyny, oraz przez użycie umiejętności w rodzaju *etykiety.* Jeśli test będzie udany, bohaterowie poznają odpowiednie informacje podane na stronie 7 w rozdziale *Rodziny kupieckie.* W żadnym razie bohaterowie nie dostaną się do wnętrza budynków.

Jeśli w którymkolwiek domu, poza budynkiem należącym do Ruggbroderów (lokacja F), bohaterowie zapytają o Ordo Septenarius, dowiedzą się, że powinni udać się do Gildii Kupieckiej, gdzie mogą prosić o spotkanie z radnym Friedrichem Magiriusem. Odpowiedź taką uzyskają niezależnie od wyników testów *plotkowania* lub innych, gdyż Magirius pozostawił instrukcje mówiące, iż ktokolwiek, kto pyta o stowarzyszenie, powinien zostać odesłany do niego.

Obserwacja Adel Ring

W razie obserwacji któregokolwiek z budynków stojących przy Adel Ring, co pół godziny konieczne będzie wykonanie testu *ukrywania się,* w przeciwnym wypadku Straż patrolująca tę ulicę nabierze podejrzeń do naszych bohaterów. Ulica traktowana jest jako otoczenie *miejskie,* a park jako teren *wiejski.*

E. DOM TEUGENA (MAPA 8)

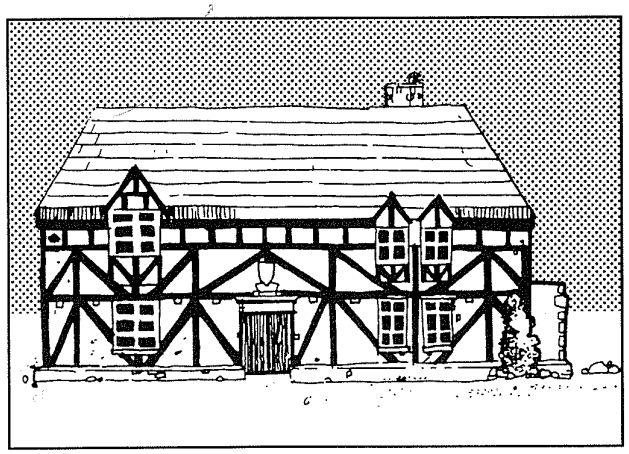
Dom Teugena jest odsunięty od ulicy. Mur otaczający posiadłość jest wysoki na 4,5 metra. Wspiąć się na niego może jedynie ktoś, kto posiada umiejętność *wspinaczka.* Brama jest tak samo wysoka, ale na nią można wspiąć się z łatwością. W dzień brama jest otwarta i goście mogą zbliżyć się do budynku. Nocą wrota są zamknięte (JZ 35%), a po terenie posiadłości biegają trzy psy strażnicze. W domu zawsze przebywa czterech ochroniarzy, których zadaniem jest zabezpieczenie budynku przed intruzami. Są oni podobni do strażników przedstawionych w *Pomocach dla Mistrza Gry,* różnią się tylko tym, iż noszą kaftany kolcze z rękawami i napierśniki.

Mistrz Gry powinien odwieść graczy od próby włamania się do domu Teugena. Jeśli bohaterowie obserwują dom, powinni zauważyć kręcących się ochroniarzy, a w nocy usłyszą szczekające psy.



Każda nocna wycieczka na teren posiadłości przyciągnie uwagę psów, które warcząc rzucą się do ataku. Bohaterowie zdołają dobiec do muru, zanim dogonią ich psy, ale jeśli któryś z łowców przygód ma **Inicjatywę** mniejszą niż psia, jeden z czworonogów zdoła go zaatakować w momencie przechodzenia przez ogrodzenie. Jeżeli bohater zostanie ugryziony, istnieje 50% szansa, że będzie ściągnięty z muru – oznacza to upadek z wysokości 2 metrów. W tym czasie do bohatera podbiegną ochroniarze. Odwołają psy i krzykną do łowcy przygód, by się nie ruszał. Jeśli ten tak postąpi, zostanie porządnie obity i wyrzucony za bramę ze słowami: *nigdy więcej się tu nie pokazuj, gdyż następnym razem nie będziesz miał takiego szczęścia.*

Próba nawiązania walki z ochroniarzami skończy się poszczuciem psami i przybyciem sześciu uzbrojonych w pałki służących. Każda osoba schwytana na terenie posiadłości po raz drugi zostanie przekazana Straży i oskarżona o próbę włamania i napad (patrz część poświęcona Straży).



Psy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	41	0	3	3	7	30	1	–	43	14	43	43	–

Obserwacja domu

Obserwacja domu nie przyniesie specjalnych wyników. Ani Teugen, ani Gideon nie wychodzą w nocy. O północy można jednak dostrzec dziwny cień przesuwający się za oknem pierwszego piętra. Widać go jedynie krótką chwilę, ale bohaterowie odnoszą wrażenie, że jest to cień jakiejś uskrzydlonej, człekopodobnej postaci. Niezależnie od tego, jak długo bohaterowie będą obserwować dom Teugena, ulotny widok prawdziwej postaci Gideona już się nie powtórzy.

F. DOM RUGGBRODERA

Wypytywania o Ordo Septenarius w domu Ruggbrodera na niewiele się przydadzą. Dom Ruggbroderów sprzeciwia się istnieniu stowarzyszenia i służący nie mają pojęcia o jego istnieniu.

Z Herr Ruggbroderem można się spotkać jedynie w domu, ale nie przyjmuje on żadnych gości. Jeśli łowcy przygód w ogóle marzą o spotkaniu z nim, muszą napisać list, w którym się przedstawią. By list odniósł zamierzony skutek, konieczny jest udany test **Ogd** (z modyfikatorami +10 wynikającymi z umiejętności w rodzaju *uroku osobistego, etykiety*, itp.). Osoba pisząca notkę musi także napisać wprost, że on lub ona posiada informację mającą znaczenie dla rodu Ruggbroderów. Jeśli oba warunki zostaną wypełnione, bohaterowie dostaną w odpowiedzi list, w którym zostanie im wyznaczone wieczorne spotkanie w domu Ruggbrodera.



Po przybyciu w umówione miejsce, bohaterowie spotkają się z Heironymusem Ruggbroderem. Heironymus jest głęboko zaniepokojony istnieniem Ordo. Obawia się, że celem organizacji jest zniszczenie jego i całej jego rodziny. Wie, że w działalność stowarzyszenia są zamieszani Teugen, Franz Steinhäger i Friedrich Magirius, ale jest zainteresowany każdą dodatkową informacją. Najbardziej interesują go fakty, świadczące o tym, iż Ordo jest zamieszane w jakiekolwiek czary. Oferuje 10 ZK za informację i obiecuje 500 ZK za niepodważalne dowody.

Ruggbroder wykorzysta dowody dostarczone mu przez drużynę, do zdyskredytowania zamieszanych w działalność Ordo Septenarius rodów. Przedstawi je baronowi Von Saponatheimowi. Potrwa to kilka miesięcy, ale baron przejmie majątek oskarżonych i podzieli go między Ruggbrodera i siebie, pozostawiając tego pierwszego jedynym dużym kupcem w mieście.

H. MAGAZYN STEINHÄGERA

W magazynie Steinhägera bohaterowie natkną się na pewnego obszarpańca z nerwowym tikiem twarzy. Jest to Anton Breugel, magazynier. Anton jest alkoholikiem i miłośnikiem taniego samogonu. W czasie rozmowy z BG jest ostrożny i najwyraźniej zaniepokojony. Jeśli bohaterowie nie wykonają udanego testu **Ogd** (oferta butelki bimbru dodaje 50 do wielkości cechy), jedyne co usłyszą to: *Wynocha stąd, nie wracajcie, bo wezwę straż.* Jeśli test będzie udany, Anton opisze, jak zabił goblina pałką. Jest to sprzeczne z tym, co kazał mu powiedzieć Steinhäger i co bohaterowie usłyszeli od Magiriusa, ale Anton woli tę wersję, gdyż jest w niej zdecydowanie bardziej bohaterski. Swej opowieści nie może – co oczywiste – poprzeć żadnymi dowodami, a zapytany o takowe lub o ciało goblina, zda sobie sprawę, że powiedział za dużo i będzie nalegał, by bohaterowie już sobie poszli.

Wypadki chodzą po ludziach

Wieczorem, dnia, w którym bohaterowie odwiedzą magazyn, Anton zostanie zamordowany przez Gideona. Jego ciało zostanie rankiem wyłowione z rzeki. Powszechnie będzie się sądzić, iż wpadł pijany do wody i po prostu utonął. Członkowie drużyny usłyszą o tym, gdy będą się kręcić po mieście lub gdy wrócą do magazynu. Żaden z mieszkańców miasta nie jest zaskoczony śmiercią Antona, gdyż był on powszechnie znanym pijakiem, a jedynie kwestią czasu było, kiedy i jak mu się noga powinie.

5-9. SCHAFFENFEST

Targi trwają trzy dni (patrz strona 9). Czwartego dnia bohaterowie zobaczą ludzi pakujących swój dobytek i szykujących się do drogi. Po czwartym dniu cały obszar targów będzie już pusty. Prowadzenie śledztwa na terenie festynu jest bezowocne, nikt nie ma bladego pojęcia o Ordo Septenarius. Gdyby bohaterowie chcieli skonsultować się z jakimś wróżbitą, patrz strona 15.

Szczegółowe informacje na temat Doktora Malthusiusa (lokacja 8) można odnaleźć na stronie 28.

10-11. BARAKI STRAŻY

Gdyby bohaterowie po wyjściu z kanałów próbowali tutaj złożyć raport, zostaną przesłuchani przez sierżanta. Ten zrobi notatki i poprosi ich o to, by zjawili się jeszcze raz następnego dnia. Jeśli łowcy przygód przyniosą ze sobą ciało Gottriego Gurnissona, zostanie ono przekazane Gildii Żałobników, która zajmie się jego pogrzebem. Straż przyjmie, że krasnoluda zabili bandyci, którzy wrzucili jego ciało do kanału przez właz. Jeśli chodzi o Straż, ta uważa sprawę za zamkniętą.

W razie ponownej wizyty bohaterów, zostaną oni odesłania do ratusza (lokacja 25, str. 27).

Kapitan Straży

Po zachorowaniu rajcy Richtera (patrz strona 27) bohaterowie mogą zechcieć rozmawiać z Reinerem Goertrinem, kapitanem Straży. Reiner nie ma wiele czasu i nie lubi głupków. Próba zobaczenia się z nim wymaga udanego testu **Ogd**. Jeśli test zakończy się sukcesem, łowcy przygód spotkają się z kapitanem natychmiast.

Reiner Goertrin – kapitan Straży

Reiner jest wysoki i smukły, jego twarz wygląda jak u trupią – jest tak chudy i blady. Jego włosy mają kolor wyblakłej kości. Obecnie zajmuje się utrzymywaniem porządku na Schaffenfest i nie ma wiele czasu na cokolwiek innego. Przywykł do onieśmielania ludzi o niższym od własnego statusie społecznym.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	60	34	3	5	10	50	2	36	56	46	43	39	32

Wiek: 42

Umiejętności: *rozbrajanie, uniki, silny cios, ogłuszanie.*

Przedmioty: kolczuga (1 PP korpus/ramiona); hełm (1 PP głowa); miecz; złoty medalion z herbem miasta.

Reiner rozzłości się, jeśli bohaterowie zaczną przebąkiwać o świątyniach, goblinach i demonach. Każe im złożyć raport u sierżanta Straży i nie zawracać mu głowy. Zdenerwują go również pytania o to co robił w dniu, kiedy zachorował Richter, ale po udanym teście **Ogd** ochłonie na tyle, by łowcy przygód zdążyli dowiedzieć się, iż kapitan Straży nie wychodził wtedy ze swojego biura. Nieudany test oznacza, iż bohaterowie zostają wyrzuceni za drzwi.

Gdyby łowcy przygód pogadali z sierżantem Straży, udany test *plotkowania* wykaże, iż w dniu, w którym zachorował Richter, Goertrin był w swoim biurze.

ŚWIĄTYNIE

Bohaterowie mogą poszukać wskazówek w różnych świątyniach, mogą nawet szukać pocieszenia w modlitwie, ufając iż w ten sposób rozwiążą swoje kłopoty.

PROŚBY O WSKAZÓWKI

Podstawowa szansa uzyskania wskazówki jest równa 2% plus 1% za każdą spędzoną na modlitwie godzinę (aż do maksimum 24), a także dodatkowy 1% za każde 100 ZK złożone w ofierze. Testy należy wykonywać co 4 godziny odrębnie dla każdego z modlących się – pierwszy rezultat pozytywny oznacza, że prośba została wysłuchana. Powinieneś wybrać taki przekaz, który jest najbardziej odpowiedni do molestowanego bóstwa. Zwróć uwagę, iż druidzi i kapłani druidzcy muszą znajdować się w otoczeniu natury (tzn. muszą być poza murami miasta), jeśli chcą, by ich modły zostały wysłuchane.

l Imperium jest zagrożone tym, co się tutaj dzieje.

l W mieście usadowił się potężny wróg.

l Ci, którzy poszukują władzy nad rynkiem, są w błędzie. Ich żądza zysku ściągnie na nich nieobliczalne straty.

l Miasto może zostać zniszczone. Jeśli tak się stanie, wszystko ulegnie zniszczeniu, a natura nigdy nie zdoła odzyskać tego miejsca.

16. ŚWIĄTYNIA BÖGENAUERA

W tej świątyni bohaterowie nie znajdą kapłana, ale po wejściu do budynku doznają ulotnego wrażenia nadciągającego nieszczęścia. Uczucie to narasta wraz ze zbliżaniem się godziny rytuału.

17. ŚWIĄTYNIA VERENY

Przełożoną świątyni Vereny jest Greta Harkbokka. Greta ma 45 lat i przez całe życie mieszka w Bögenhafen. Wie niezwykle dużo o mieście i jego mieszkańcach. Bohaterowie mogą uzyskać w tym miejscu ogólne informacje o czterech wielkich rodach kupieckich i o Johannesie Teugenie (patrz *Rodziny kupieckie*, strona 7). Greta wspomni o powiązaniach Teugena z Ordo Septenarius jedynie wtedy, gdy bohaterowie spytają o to wprost.

Zapytana o Ordo Septenarius, przełożona świątyni powie, iż stowarzyszenie jest na wpół tajną organizacją, działającą głównie w Gildii Kupieckiej. Sądzi, że nazwa ta sugeruje, iż Ordo Septenarius ma coś wspólnego z cyfrą siedem. Wie o tym, że dwa lata temu organizacja uczyniła dotacje na rzecz świątyń Shalyi i Bögenauera. Po raz pierwszy o istnieniu stowarzyszenia dowiedziała się mniej więcej dwa lata temu.

Oprócz rozmowy z Gretą bohaterowie mogą również skorzystać z zasobnej biblioteki, jaka mieści się przy świątyni. By tego dokonać, bohater musi posiadać umiejętność *czytanie i pisanie.*

W bibliotece można odnaleźć napisane niżej informacje. Aby otrzymać każdą z nich, konieczne jest wykonanie udanego testu **Inteligencji**. Każda próba zdobycia jakichś wiadomości, niezależnie od jej rezultatu, trwa 4 godziny.

RODZINY KUPIECKIE

Dostępne są wszystkie wiadomości o czterech dużych rodach kupieckich, podane na stronie 7 w części *Rodziny kupieckie.* Dla każdej rodziny konieczne jest wykonanie oddzielnego testu.

WYSZCZERZONY KSIĘŻYC

Źródła biblioteczne wspominają o Morrsliebie, drugim księżycu, i jego możliwych związkach z Chaosem. Można odnaleźć następującą wiadomość:

„Kiedy księżyc zarówno urośnie, jak i nienaturalnie wyglądać będzie na niebie, nadejdzie czas nieprzerwanych zmian. Sprawi to przyjemność Wielkiemu Mutatorowi, a śmiertelnicy zaspokoją jego głód".

Po udanym teście **Int** każda osoba szukająca wzmianek o *Wielkim Mutatorze* zorientuje się, że chodzi tu o tytuł nadawany czasami bogowi Chaosu, Tzeentchowi.

KARL TEUGEN

W tej notatce wspomniano o dziwnej chorobie Karla Teugena, a także o jego śmierci, która miała miejsce dwa lata temu. Wiadomość została zapisana drżącą ręką Ulthara Niestałego (patrz strona 23), ale nie jest podpisana. – *Karl Teugen cierpi na dziwną chorobę. Medycy nie mogą mu pomóc i wkrótce umrze. Demon przeszedł i zabrano go.* Po tych słowach następują kolejne. – *Dziś umarł Karl Teugen, jego twarz była purpurowa, a oczy wyszły z orbit. Język zwisał z ust niczym wielki, okrwawiony wąż. Tak na trupie, jak na całym mieście, widać Znak Chaosu".*

Greta nie wie, kto jest autorem tej notatki, nie ma też pojęcia co ona oznacza. Wie tylko, że Karl umarł, a jego młodszy brat Johannes przybył, by poprowadzić rodzinny interes. Zapytana o to, kto mógłby powiedzieć coś na temat tej notatki, wskaże na Gildię Medyków (lokacja 38, strona 37).

19. ŚWIĄTYNIA SHALYI

Jedynym przedstawicielem świątyni Shalyi jest Marlene Rubenstern. Dogląda ona codziennych spraw świątyni, a także organizuje kuchnię dla ubogich w Jamie. Pomaga jej w tym 12 mieszczek. Gdy bohaterowie odwiedzą świątynię albo kuchnię, istnieje jedynie 35% szansa spotkania Marlene Rubenstern, gdyż wiele swego czasu spędza na odwiedzaniu chorych w ich domach.

Jeżeli łowcom przygód uda się z nią spotkać, stwierdzą, że jest bardzo przyjacielska. Zapytana o Ordo Septenarius odpowie, iż organizacja ta często czyni datki na rzecz jej świątyni. Zapytana o imię donatora wskaże Friedricha Magiriusa (patrz str. 36) i Franza Steinhägera (patrz *Pomoce dla Mistrza Gry).*

29. GILDIA DOKERÓW

Bohaterowie spotkają tutaj Gurneya Dumkopfa, wielkiego faceta, prowadzącego sprawy tej gildii. Gurney zna swoich prawdziwych przyjaciół i nie zdradzi Teugena. Kupiec zapłacił mu niezłą sumkę za wywarcie presji na członków drużyny, a poza tym w przeszłości był zawsze dobrym pracodawcą. Reakcja Gurneya jest uzależniona od wyniku testu **Ogd** bohaterów. Jeśli wynik będzie pozytywny, Dumkopf będzie przyjazny i jowialny, lecz nie wyda Teugena. Gdyby

bohaterowie byli zbyt natarczywi, z tylnego pokoju wyjdzie ośmiu opryszków, a Gurney poprosi naszych herosów o opuszczenie siedziby gildii. Przy negatywnym wyniku testu, Gurney powie bohaterom by „spadali", jeśli nie chcą „zrobić sobie krzywdy". Odmowa wykonania jego prośby spowoduje atak ośmiu opryszków (użyj charakterystyki *bandziorów* z *Pomocy dla Mistrza Gry*).

32. GILDIA RZEMIEŚLNIKÓW

Aby uzyskać tu jakieś informacje, bohater w przeszłości lub obecnie musi być czeladnikiem rzemieślnika (płatnerza lub kowala). Udany test *plotkowania* ujawni, iż do gildii wpłynęło zamówienie na wykonanie kręgu z czystej miedzi, mającego średnicę około 4,5 metra. Miało to miejsce około dwóch lat temu, a składającym zamówienie był Teugen. Powiedział, że jest to coś, co umożliwi mu kontynuowanie swych studiów.

34. GILDIA MEDYKÓW

Z osobami wypytującymi o zdrowie radnego Richtera lub o śmierć Karla Teugena spotyka się Reinhold Heichtdorn. Ponieważ jest zapracowany, wyrzuci szybko bohaterów, jeśli ci nie wywrą na nim odpowiedniego wrażenia. Wymaga to wykonania testu **Ogd**, do którego osoba posiadająca umiejętność *leczenie chorób* ma dodatni modyfikator +20. Jeśli poda ona doktorowi diagnozę choroby Richtera (patrz strona 27), do testu stosowany jest kolejny dodatni modyfikator +20. Jeśli bohaterowie przekażą informację o leku, medyk obieca zająć się tą sprawą. Radny będzie w malignie jeszcze przez tydzień, ale później objawy choroby zaczną powoli zanikać, a po trzech tygodniach nie będzie już po nich żadnego śladu.

Heichtdorn powie bohaterom, że widział już podobne objawy chorobowe u Karla Teugena, zmarłego dwa lata temu. Jeżeli łowcy przygód nie potrafili postawić właściwej diagnozy i zaproponować odpowiedniego leku, Heichtdorn przyzna się im, że nie ma pojęcia co to za choroba, nie widzi również szans na powrót chorego do zdrowia. Spodziewa się, że śmierć nastąpi w ciągu tygodnia – twarz radnego zrobi się purpurowa, a język napuchnie do tego stopnia, że wypełni całe usta.

37. GILDIA KUPIECKA

Pewne informacje można otrzymać od urzędnika tej gildii. Udany test *plotkowania* ujawni informacje podane w części *Rodziny Kupieckie* (strona 7). Przy testach powinny być stosowane modyfikatory wynikające z wyglądu i zachowania osób poszukujących informacji. Na przykład, osobom z widocznie niższej klasy społecznej dostanie się modyfikator -10, podczas gdy wykształceni kupcy otrzymają modyfikator +10. Umiejętności w rodzaju *etykiety* również zapewniają modyfikator +10.

Ordo Septenarius

Osoby, które wspomną o Ordo Septenarius, zostaną poproszone o chwilę cierpliwości, potrwa to jakieś 15 minut, po czym spotkają się z Friedrichem Magiriusem. Ten wstanie, gdy bohaterowie wejdą do jego biura, przedstawi się i poprosi ich, by usiedli.

Magirius zapyta grzecznie, z jakich powodów bohaterowie rozpytują o Ordo Septenarius, wysłucha też każdej historyjki, którą łowcy przygód mu opowiedzą. Nie da po sobie poznać czy wierzy, czy też nie wierzy w zasłyszaną opowieść. Gdy bohaterowie skończą mówić wstanie, wciąż uśmiechnięty.

– Wydaje mi się, że nastąpił pewien nieszczęśliwy zbieg niepomyślnych okoliczności. Będzie to dla mnie zaszczytem, jeśli przy obiedzie będę mógł wszystko panom wyjaśnić. Zapewniam, że w tym wszystkim nie ma nic nagannego.

Friedrich Magirius – kupiec

Friedrich Magirius wygląda dostojnie. Przewodzi jednej z mniejszych kupieckich rodzin miasta i jest radnym. Jest także wpływowym członkiem Gildii Kupieckiej, osobą, której ufają wszystkie duże rodziny. Friedricha skusiły obietnice Teugena, który mówił, iż Bögenhafen stanie się handlowym centrum Imperium. Jest przekonany, że Teugen ma wyłącznie dobre intencje. Informacje sugerujące, że jest dokładnie na odwrót, przyjmie bardzo nieufnie. Magirius zamierza przedstawić bohaterom fakty tak, jak to on je widzi, nie ma jednak zamiaru wspomnieć im o planie Teugena.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	27	4	5	6	46	1	38	55	47	42	49	63

Wiek: 53

Umiejętności: *szacowanie, targowanie się, prawo, wykrywanie magii, monetoznawstwo, czytanie i pisanie, sekretny język – język gildii, geniusz arytmetyczny.*

Przedmioty: dwa pierścienie wysadzane kamieniami szlachetnymi (o wartości 15 i 45 ZK). Zawsze nosi przy sobie 50 ZK, ale ma więcej.

Magirius, zaprosi bohaterów na obiad do klubu Złoty Pstrąg (lokacja 28) jeśli tylko ci się na to zgodzą. W przeciwnym razie będzie wyglądał na niezwykle rozczarowanego i odmówi dalszej rozmowy, życząc po prostu dobrego dnia. Gracze nie powinni mieć wątpliwości, że odmową przyjęcia zaproszenia na obiad obrazili Magiriusa. Jeżeli przemyślą sprawę i zgodzą się przyjąć propozycję radnego, ten z zadowoleniem zabierze ich do Złotego Pstrąga. W każdej innej sutuacji zostaną wyprowadzeni z biura Magiriusa.

ZŁOTY PSTRĄG (lokacja 28 – Mapa 9)

W drzwiach klubu Magirius i bohaterowie witani są przez odźwiernego. Radny zaprowadzi łowców przygód do jadalni i poprosi ich o zamówienie dowolnej potrawy, wybranej z obszernego menu klubu. W czasie posiłku będzie prowadził uprzejmą, lecz niewiele znaczącą konwersację, mówiąc o handlu wełną i winem, pytając bohaterów o wrażenia, jakie wywarło na nich miasto i Schaffenfest, wypytujac ich skąd pochodzą itd. Magirius grzecznie, lecz stanowczo odmówi na razie odpowiedzi na pytania o świątynię i Ordo, mówiąc, że ciekawość jego gości zostanie zaspokojona po posiłku.

Po zjedzeniu posiłku Magirius zamówi karafkę brandy i zacznie mówić o organizacji. – *Teraz rozumiem, w jaki sposób doszło do całego ciągu tych nieporozumień. Przypuszczam, że było to nie do uniknienia, gdyż wolimy nie rozgłaszać swego istnienia. Ordo Septenarius można nazwać swoistym klubem. Większość członków pochodzi z kupieckich rodzin miasta. Ogółem liczymy czterdziestu dziewięciu członków – czterdziestu dwóch zwykłych i siedmiu wchodzących w skład Wewnętrznej Rady. Reprezentujemy swego rodzaju elitę wewnątrz gildii, współpracujemy ze sobą, by w ten sposób osiągnąć największe zyski. Czynimy dotacje dla świątyń, a w Jamie, wraz ze świątynią Shalyi, prowadzimy kuchnię dla ubogich.*

Powody, dla których wolimy pozostać bezimienni, są różne. Wielu z naszych członków to radni, tak jak ja. Wielu innych mogłoby kandydować do tego urzędu, gdyby tego chciało. Ludzie o takiej pozycji staliby się celem oskarżeń o przekupstwo i oszustwa wyborcze, gdyby wyszło na jaw ich zaangażowanie w działalność charytatywną. Przyniosłoby to tylko szkodę tym wszystkim biedakom, gdyby okazało się, że boimy się coś dla nich zrobić.

Poza tym nasza współpraca handlowa mogłaby wzbudzić zawiść w naszych konkurentach. Gdy jest jak teraz, ludzie zdają sobie sprawę z pewnego rodzaju współpracy, ale nie wiedzą, kto bierze w niej udział. Dlatego nie mogą mścić się na pojedynczych osobach ani przedsięwziąć innych środków odwetowych. Ich podejrzenia działają przeciw nim samym, dając nam jeszcze większą przewagę.

Rozumiecie więc naszą potrzebę tajności. Ujawnienie istnienia Ordo Septenarius przysporzyłoby korzyści politycznych licznym osobom, a i niektórzy spośród naszych młodszych członków mogliby w takiej propozycji upatrywać jakiś własny interes. Musimy zaoferować im pewną... zachętę do przestrzegania praw stowarzyszenia. Właśnie z tego powodu działania Ordo są ukryte pod płaszczykiem rytuałów... Powinienem powiedzieć raczej: czegoś w rodzaju rytuałów – z różnymi ceremoniami, składaniem przysiąg, stopniami inicjacji. Stwierdziłem, że nic nie zespala tak, jak uczestnictwo w ceremonii i obietnica awansu.

W czasie rozmowy Magirius nie będzie chciał mówić o demonach i demonicznych obrządkach. Wierzy, że Ordo nie robi nic złego i chce przekonać o tym bohaterów. Jeśli ci wspomną o świątyni, wyjaśni, że jest ona po prostu miejscem spotkań, wymyślonym przez radnego Teugena, by zrobić wrażenie na niższych stopniem członkach Ordo. Parska na wzmiankę o demonie, wyjaśniając go jako sztuczkę światła i wytwór rozbudzonej wyobraźni bohaterów.

Magirius nie odpowie na żadne pytania dotyczące członkostwa w Ordo Septenarius, nie udzieli też innych informacji o stowarzyszeniu. Jeśli bohaterowie będą nalegać, odpowie, że już im wszystko wyjaśnił – czego nie musiał robić – i powtórzy, iż stowarzyszeniu potrzebna jest pewna doza tajemniczości, którą zresztą częściowo już rozwiał.

Magirius pożegna się z bohaterami na zewnątrz klubu, po czym wróci do budynku gildii. Pozostawi tam instrukcję, nakazującą odprawienie bohaterów, gdyby ci zdecydowali się na powtórną wizytę. Po tym, jak bohaterowie wyjdą ze Złotego Pstrąga wraz z radnym, nie będą już mogli wejść tam powtórnie, chyba że będą gośćmi innego członka klubu. Bohaterom nie uda się porozmawiać z żadną osobą pracującą w Złotym Pstrągu. Obsługa niewiele wie o członkach, a nawet to, co wie, jest traktowane jako największa tajemnica.

Obserwowanie gildii

W czasie dnia do budynku gildii wchodzą i wychodzą z niego rozmaici ludzie, lecz trudno wśród nich znaleźć kogoś specjalnie interesującego. O zmierzchu z budynku wychodzi Magirius, a także większość innych pracowników gildii. Radny udaje się do swojego domu na Adel Ring (lokacja D, patrz strona 33).

38. GILDIA ŻAŁOBNIKÓW

Wykonany w tym miejscu udany test *plotkowania* (do którego wyznawcy Morra otrzymują dodatkowy modyfikator +20) ujawni, iż w ciągu ostatnich kilku miesięcy zanotowano niezwykły wzrost liczby pogrzebów biedaków. Większość zmarłych była żebrakami. Jak niosą plotki – ich zwłoki były często okaleczone, a czasami ktoś im podobno powyrywał serca.

Pytania o Karla Teugena (brata Johannesa) spotkają się z następującą odpowiedzią – *Miał piękny, purpurowy kolor, gdy go tu przywieźli. Czerwony język wisiał z ust. A oczy miał wielkie jak jajka. Dwa dni zabrało nam doprowadzenie go do odpowiedniego wyglądu. Mieliśmy szczęście, że akurat zmarł jakiś żebrak, rozmaite części przydały się nam, by upiększyć Teugena.*

NAJCIEMNIEJSZA GODZINA

Ten rozdział traktuje o wydarzeniach dnia rytuału. Są one dodatkiem do tych podanych na stronie 23. Powinieneś dokładnie sprawdzić rozplanowanie tamtych wydarzeń, by być pewnym, że nie kolidują z poniższymi.

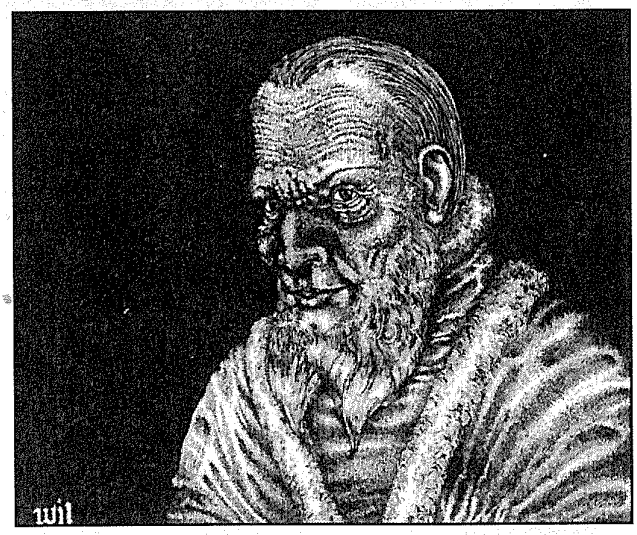
W czasie spotkania w domu Teugena Jahannes powiedział członkom Wewnętrznej Rady, że rytuał odbędzie się w nowym miejscu, o którym więcej powie nieco później. Wyjawił też, że poczyniono przygotowania, w celu pozyskania odpowiedniej ofiary dla poświęcenia nowej świątyni. Ta wiadomość oraz niezwykle niepokojący list zabrany z biura Teugena przekonały Magiriusa, iż powinien wystąpić z szeregów Ordo Septenarius. Teugen i Gideon są jednak świadomi jego decyzji i zdecydowali się wykorzystać go do pozbycia się naszych bohaterów lub przynajmniej do odsunięcia ich na czas niezbędny dla przeprowadzenia końcowych przygotowań do ceremonii.

Mistrz Gry może opóźnić rozegranie przedstawionych poniżej wydarzeń, jeśli sądzi, że bohaterowie potrzebują więcej czasu na śledztwo. Ale od tego miejsca, aż do końcowej sceny, konieczne staje się budowanie napięcia. Moment, kiedy rozpoczyna się ciąg opisanych poniżej zdarzeń, decyduje o tym, że tego samego dnia wieczorem rozpoczyna się rytuał, a finał całej przygody rozgrywa się około północy.

NIESPODZIEWANA WIZYTA

Rankiem, w dniu, w którym odbędzie się rytuał, Magirius odszuka łowców przygód. Jest blady i wygląda, że czymś się martwi – znaczny kontrast w stosunku do jego wyglądu podczas rozmowy w Złotym Pstrągu. Nalega, by udać się do jakiegoś miejsca, gdzie nikt im nie przeszkodzi, ani nie podsłucha o czym będą mówić. Dopiero tam wyjawi przyczynę swego podniecenia.

– Gdy Teugen przybył tu z Nuln, powiedział nam, że z naszą pomocą jego magia wywrze wpływ na ekonomię całego Imperium. Bögenhafen stanie się wielkie – większe nawet od Marienburga – a my wszyscy będziemy tak bogaci, jak się to nam nawet nie śniło. Właśnie dlatego powstało Ordo Septenarius, którego niższe kręgi są niczym innym jak zasłoną dymną.



Wszystko szło zgodnie z planami Teugena aż do chwili, gdy odkryliście świątynię pod biurem Steinhägera. Poinstruowano mnie bym was zwodził – żebyście przestali się tym interesować, tak, by cała sprawa mogła toczyć się swoim biegiem.

Rytuał odbędzie się tej nocy. Nie wiem jeszcze gdzie, ale powiadomię was tak szybko, jak tylko będę mógł. Teugen powiedział, że do poświęcenia świątyni konieczne będzie złożenie ofiary z człowieka, a jak dla mnie to już za wiele. Nie zdawałem sobie sprawy, że ktoś musi zostać zabity. Musicie mi pomóc. Pójście do władz nic nie da – są pod kontrolą Teugena i Wewnętrznej Rady. Jesteście moją jedyną nadzieją.

Magirius przekaże bohaterom list, który Teugen dostał wraz z pergaminem w dniu, w którym bohaterowie przybyli do Bögenhafen – wręcz graczom *Notkę numer 5*. Radny później odejdzie, obiecując skontaktować się z bohaterami, gdy tylko dowie się, gdzie mieści się nowa świątynia. Odmówi towarzyszenia łowcom przygód, gdyż nie chce być z nimi widziany.

WIADOMOŚĆ

Późnym popołudniem bohaterowie otrzymują wiadomość, która dotrze do nich niezależnie od tego, gdzie się akurat znajdują. Posłańcem jest sługa w liberii Magiriusa, chłopiec liczący może 13 lat. Wręczy on bohaterom zwinięty pergamin z pieczęcią miasta i odejdzie bez słowa.

Każda osoba, która była kiedyś służącym, czeladnikiem rzemieślnika lub handlarzem, zda sobie sprawę, że tego rodzaju posłańcy po doręczeniu wiadomości czekają na datek. Według tej osoby nagłe i ciche odejście posłańca jest co najmniej dziwne. Wszyscy bohaterowie również będą mieli jakieś dziwne wrażenie, że coś tu nie jest w porządku. Każdy, kto posiada umiejętność *wiedza o demonach*, będzie odczuwał niepokój na widok posłańca, chociaż ten odejdzie zanim łowcy przygód zdążą zareagować. Młody służący jest w rzeczywistości przebranym Gideonem. Demon zabił Magiriusa, gdy zdał sobie sprawę, że ten nie wytrzymał nerwowo po usłyszeniu informacji Teugena.



Gideon próbuje wplątać bohaterów w zabójstwo radnego, z czego łowcy przygód zdadzą sobie sprawę po przybyciu do domu Magiriusa.

Wręcz graczom *Notkę numer 4*.



OKROPNE MORDERSTWO

Gdy łowcy przygód dotrą do domu Magiriusa (lokacja D), posłańca nie będzie widać, nawet jeśli drużyna wyruszyła w drogę zaraz po nim. Drzwi do domu otworzy Gideon, wciąż w ciele sługi, który doręczył wiadomość. Bez względu na to, jak szybko bohaterowie dotrą do domu radnego, Gideon będzie tam przed nimi, używając swej zdolności do stania się eteralnym. „Służący" powie, że radny Magirius oczekuje łowców przygód i wprowadzi ich do jego gabinetu, pukając do dębowych drzwi i ruchem ręki zapraszając do środka.

Na pierwszy rzut oka gabinet wydaje się pusty. Stoi w nim potężne, dębowe biurko, za którym leży przewrócone, masywne drewniane krzesło. Pod biurkiem leży ciało Friedricha Magiriusa. Ma podcięte gardło, a poszerzająca się plama jego krwi wsiąka w dywan.

Gdy bohaterowie będą oglądać ciało, zauważą ślady wysychającej krwi na boku biurka – ostatnia, desperacka wiadomość od Magiriusa, napisana tuż przed śmiercią jego własną krwią. Wiadomość to litery „MAG" i liczba, mogąca być albo 13, albo 17. Ostatnia cyfra jest bardzo niewyraźna, nie można stwierdzić, czy jest to 3, czy 7. Przeszukanie szuflad biurka nie przyniesie nic interesującego, poza srebrnym nożem do otwierania listów (wartość 2 ZK). Obszukanie ciała Magiriusa przyniesie rezultat w postaci sakiewki zawierającej 12 ZK, 17/– i dwóch złotych pierścieni, wartych 15 i 45 ZK.

Magirius próbował przekazać bohaterom, że rytuał odbędzie się w magazynie 13 (lokacja I). Gdyby członkowie drużyny mieli problemy z interpretacją napisu, pozwól każdemu bohaterowi na wykonanie testu **Int**, do którego osoby będące kiedyś czeladnikiem rzemieślnika, przewoźnikiem, robotnikiem, skrybą lub handlarzem otrzymują dodatni modyfikator +20. Jeżeli żaden z bohaterów nie wykona tego testu, każdy mieszczanin zapytany co mogą oznaczać litery MAG odpowie, że jest to skrót słowa magazyn.

Podczas gdy bohaterowie zastanawiają się nad znaczeniem napisu, słyszą głośny krzyk – Pomocy! Pomocy! Morderstwo! – dobiegający od frontowych drzwi domu. Wyglądając przez okno ujrzą czteroosobowy patrol Straży biegnący w kierunku budynku. W tej samej chwili w gabinecie wprost z powietrza pojawi się „służący" – Gideon wezwał Straż i powraca, by cieszyć się nieuchronnym aresztowaniem bohaterów.

– *Tak* – mówi głębokim, rezonującym głosem, przeczącym jego udawanej młodości – *naprawdę powinniście pilnować własnych nosów*. Co powiedziawszy, ponownie znika, używając zdolności do stawania się eteralnym. Jego głęboki, dudniący śmiech słychać jeszcze przez kilka chwil po zniknięciu.

Mistrz Gry powinien dać graczom wyraźnie do zrozumienia, że wszystkie dowody wskazują na to, że to właśnie oni zamordowali Magiriusa, a Straż prawdopodobnie nie będzie chciała

słuchać opowieści o znikających sługach i demonologii. Jedyna nadzieja drużyny leży w jak najszybszej ucieczce (patrz poniżej *Uciekając z domu*).

Jeżeli członkowie drużyny będą nalegać na pozostanie wewnątrz domu i stawienie czoła Straży, zostaną aresztowani i uwięzieni w barakach Straży (lokacja 10), gdzie będą oczekiwać na proces. Nikt nie będzie wierzył w ich opowieść, a w czasie procesu zostaną uznani winnymi morderstwa Magiriusa i skazani na szubienicę.

WROBIENI!

Uwięzieni i stojący w obliczu śmierci bohaterowie na pewno spróbują znaleźć jakieś wyjście z tej sytuacji. Drzwi celi są dokładnie zamykane, a jedynym skutkiem próby ich wyłamania będzie przybycie strażnika więziennego i członków Straży Miejskiej. Udany test *przeszukiwania* (możliwe są wielokrotne próby) przyniesie rezultat w postaci odnalezienia złodziejskiego znaku, wyrytego w kamieniu wmurowanym w podstawę muru. Kamień daje się łatwo wyjąć. Za nim znajduje się wąska jama, w której może się zmieścić ledwo jedna osoba, która po kilku metrach czołgania dotrze do kolejnego kamienia, zagradzającego przejście do kanałów miejskich. Z kanałów bohaterowie mogą uciec do miasta, wolni, lecz bez broni, pancerzy i innego ekwipunku.

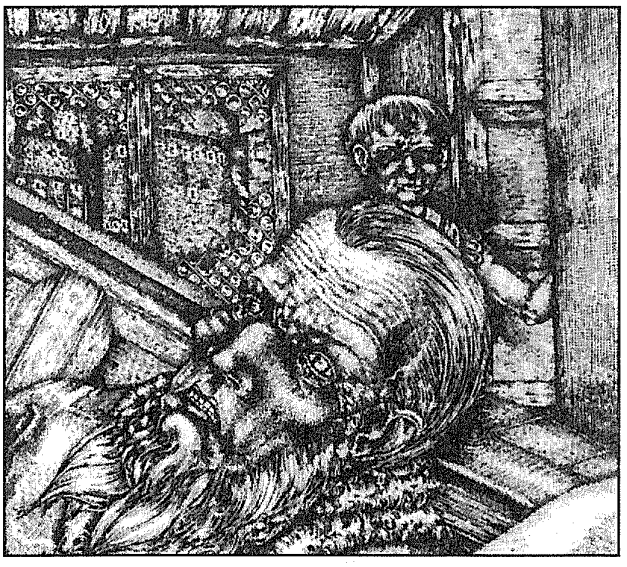
UCIEKAJĄC Z DOMU

Prawdopodobnie zamiast walki ze Strażą, bohaterowie spróbują uciec z domu; strażnicy przychodzą od frontu budynku, ale bohaterowie mogą uciec do ogrodu przez tylne wejście.

Łowcy przygód powinni uciec strażnikom, ale nie informuj o tym graczy. Mistrz Gry powinien rozegrać tę część przygody bardzo szczegółowo, runda po rundzie, tak by gracze sądzili, że ich bohaterowie zostaną schwytani, jeśli na czas nie przejdą przez mur. Strażnicy spędzą wewnątrz domu około 10 rund, zanim zauważą, że bohaterowie uciekają przez ogród. Dopiero wtedy wybiegną za nimi. Mistrz Gry powinien budować napięcie, mówiąc graczom, że prowadzeni przez nich bohaterowie słyszą hałasy dobiegające z domu, a następnie okrzyk – *Do ogrodu! Szybko, uciekają!*, po czym po kilku rundach widać wybiegających z budynku strażników. Gracze naprawdę powinni zacząć się martwić, gdy ich bohaterowie będą wspinać się na mur. Pierwszy strażnik, któremu udałoby się dopaść łowców przygód, rozminie się z ostatnim członkiem drużyny dosłownie o centymetry.

Mur otaczający posiadłość Magiriusa jest gładki i wysoki na ponad 3 metry. Bohater posiadający umiejętność *wspinaczka* zdoła się wspiąć na jego szczyt, skąd może pomóc pozostałym. Każda osoba, której pomaga się w przejściu przez ogrodzenie, musi wykonać test **Inicjatywy**. Jeśli jest on nieudany, bohaterowi nie udało się przejść i może spróbować to zrobić w następnej rundzie. Jeżeli wynik testu będzie gorszy o 40% lub więcej procent od wymaganego minimum, bohater nie tylko spada z muru, ale ściąga ze sobą osobę siedzącą na jego szczycie, chyba że tej ostatniej uda się wykonać test **Inicjatywy**. Bohaterowie spadający z muru upadają z wysokości 3 metrów i otrzymują 3 minus k6 punktów obrażeń, przy czym nie uwzględnia się pancerza ani **Wytrzymałości**. Otrzymana wielkość jest redukowana o 2, jeśli spadająca osoba posiada umiejętność *akrobatyka*.

Jeśli żaden z bohaterów nie zna *wspinaczki*, nie ma liny, haka, nie dysponuje też żadnym innym sposobem przejścia przez mur, Mistrz Gry powinien powiedzieć bohaterom, że przy murze rośnie drzewo, którego gałęzie zwieszają się nad ogrodzeniem. Każdemu, kto wspina się na drzewo, przejście przez mur zajmuje dwie rundy (1 runę po wykonaniu udanego testu **Inicjatywy**). Jeśli wynik tego testu będzie gorszy o 40 lub więcej procent od wymaganego minimum, osoba ta spadnie z muru, co oznacza upadek z wysokości 3 metrów (2-k6 punktów obrażeń), i musi próbować od nowa.



Siedząc na szczycie muru bohaterowie muszą zeskoczyć z wysokości 3 metrów. Osoby skaczące ze szczytu ogrodzenia lub wprost z gałęzi drzewa muszą *zeskoczyć* z wysokości 3 metrów, podczas gdy te, które zwieszą się z muru lub gałęzi skaczą z wysokości jedynie 1 metra.

WYDARZENIE PO WYDARZENIU

Gdy bohaterowie przedostaną się przez mur, powinni już bez problemów uciec. Możesz przeciągnąć agonię niepewności, mówiąc graczom, że kilku mieszkańców miasta podejmuje za nimi pościg, ale po kilku minutach biegu i kluczenia po różnych zaułkach, nie powinni być oni zbyt trudni do zgubienia.

Bohaterowie muszą zastanowić się nad swoim położeniem i następnymi ruchami. Strażnicy mieli okazję dobrze się im przyjrzeć w czasie ucieczki przez mur, dlatego członkowie drużyny muszą założyć, że od tej pory Straż poluje na nich w całym mieście. W wyniku swego śledztwa są także dość dobrze znani innym przedstawicielom władzy, dlatego szansa wyłgania się w razie schwytania jest doprawdy niewielka. Łowcy przygód wiedzą, że rytuał ma mieć miejsce dziś w nocy, w magazynie. Może to być magazyn numer 13 lub 17. Zaczyna się ściemniać.

Podróż do Ostendamm można ubarwić wprowadzając co pewien czas do akcji patrole Straży. Bohaterowie mogą przyjąć, że jak dla nich to za dużo tego dobrego i mogą próbować opuścić miasto. Do Ostendamm i końcowej części przygody można ich nakierować zwiększając częstotliwość spotkań ze strażnikami, jeżeli idą w kierunku bram, i zmniejszając ją, gdy kierują się ku nabrzeżu. Jest 25% szansa, że każdy napotkany patrol Straży rozpozna w nich poszukiwanych kryminalistów i rzuci się za nimi w pościg. Mistrz Gry powinien pozwolić uciec bohaterom, nie czyniąc im w takich wypadkach specjalnych trudności. Spotkania z patrolami Straży powinny być raczej niepożądane niż niebezpieczne, a łowcy przygód nie powinni mieć problemów z pozbyciem się ścigających – ale nie pozwól, by gracze się tego dowiedzieli. Za każdym razem, gdy drużyna skręca za jakiś róg, uciekając przed pościgiem, powinieneś nakazać test **Inicjatywy** najniższej wartości tej cechy, spośród wszystkich występujących w drużynie. Jeżeli wynik jest niepomyślny, pościg wciąż jest na ich tropie, a co więcej, ścigający zbliżyli się. Po udanym

wykonaniu testu bohaterom uda się zgubić natrętnych strażników. Gracze powinni domyślać się, że przygoda dobiega końca i że nie ma czasu do stracenia.

PALĄCY PROBLEM

Gdy bohaterowie idą przez miasto, widzą płonący budynek w jednym z zaułków przylegających do północnej strony Bergstrasse. Jego precyzyjna lokalizacja nie ma większego znaczenia dopóty, dopóki budynek jest po drodze na Ostendamm. Jeżeli gracze wyraźnie nie stwierdzą, że omijają ten obszar szerokim łukiem, wychodząc zza rogu natkną się na – jednego z członków drużyny! Ściga go tłum rozzłoszczonych ludzi. Uciekinier przepycha się przez łowców przygód i znika w alejce. Tłuszcza natychmiast zaczyna pościg za bohaterami. Ludzie krzyczą – *Zatrzymać ich! To podpalacze! Powiesić ich!* W pościgu uczestniczą dziesiątki osób i jest zupełnie jasne, że bohaterowie nie mają najmniejszych szans, jeśli zdecydują się na walkę.

Rzeczywistym podpalaczem był Gideon. W swej postaci eteralnej śledził poczynania bohaterów, po czym przed podpaleniem budynku przybrał wygląd jednego z nich. Upewnił się, że widziano go w trakcie dokonywania tego czynu, po czym pobiegł wprost ku drużynie. Zanim łowcy przygód będą mogli iść dalej, muszą zgubić ścigający ich pościg. Podobnie jak w przypadku spotkań ze Strażą, bohaterowie nie powinni mieć z tym większych problemów, ale gracze powinni wierzyć, że ich bohaterom grozi natychmiastowy samosąd. Każdy, kto jest na tyle głupi, by próbować rozmowy z tłumem, zostanie obezwładniony i powieszony.

Po rozegraniu tego spotkania, szansa na to, że napotkany patrol Straży rzuci się w pościg za drużyną, wzrasta do 75%.

NA OSTENDAMM

Bohaterowie w końcu powinni dotrzeć na Ostendamm. Kiedy uda się im pozbyć prześladowców i dojść do doków, jest już zmierzch. Wraz z zapadającą ciemnością z rzeki podnosi się mgła, gęstniejąca z upływem czasu. Wkrótce nie można już dojrzeć zachodniego brzegu rzeki, a Ostendamm jest zalane tumanem mgły, ścielącym się na ponad pół metra od ziemi.

Łowców przygód na Ostendamm interesują dwa miejsca: magazyn 13 (lokacja I) i magazyn 17 – pierwszy na północnej stronie Hafenstrasse, za budynkiem Gildii Furmanów (lokacja 30). Po krótkiej obserwacji obu budynków bohaterowie zorientują się, że w magazynie 17 nic się nie dzieje, natomiast kilku ludzi odwiedza magazyn oznaczony liczbą 13 (patrz *W wyznaczonym czasie* poniżej).

Magazyn 17

Magazyn 17 jest zamknięty, wewnątrz widać jedynie nikłe, chybotliwe światełko. Nad tym i przyległymi magazynami wisi godło, przedstawiające ucho i kłos, dzierżone przez opancerzoną pięść – znak rodu Ruggbroderów.

Jeżeli bohaterowie wejdą do środka, ujrzą, że magazyn jest wypełniony skrzynkami pełnymi butelek wina – na najbliższych drzwiach widnieje wypalony na ściance napis „Kronenwinzerei Altdorf". Bohaterowie rozpoznają to wino jako ładunek „Berebeli", jeśli do miasta przypłynęli wraz z Josefem Quartijnem. Członkowie drużyny mają jedynie tyle czasu, by zorientować się, że magazyn jest pełen, wobec czego nie można w nim przeprowadzić rytuału – potem pojawia się nocny stróż w towarzystwie dwóch dzikich psów. Psy natychmiast zaatakują, a stróż wybiegnie na zewnątrz, wzywając Straż. Czteroosobowy patrol przybędzie na miejsce po 1k4 turach (minutach). Jeżeli bohaterowie wycofają się, dozorca dowoła psy i zamknie magazyn. Obchodzi go jedynie bezpieczeństwo towarów i niespecjalnie interesuje go doprowadzenie przestępców przed oblicze sprawiedliwości.

Johann Schlussman – nocny stróż

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	1	3	6	30	1	29	34	26	35	26	28

Wiek: 47

Umiejętności: *uniki.*

Przedmioty: latarnia, pałka.

Psy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	41	0	3	3	7	30	1	–	43	14	43	43	–

MAGAZYN 13 (MAPA 10)

O zmierzchu magazyn 13 będzie cichy. Nad drzwiami wisi różokrzyż – znak rodziny Teugenów. Drzwi są otwarte. Do środka budynku można zajrzeć przez drzwi lub przez jedno z okratowanych okien. Podłoga na przodzie magazynu została oczyszczona ze skrzynek, które ciasno upakowano w głębi magazynu. Na skrzyniach jest wypalony napis „Silas Hillberry, Appleford". W opakowaniach są butelkowane owoce.

Krycie się w magazynie

Jeżeli bohaterowie zdecydują się ukryć w magazynie i czekać na to, co ma się wydarzyć, bez żadnych problemów znajdą odpowiednie kryjówki pomiędzy skrzynkami. Ze swych kryjówek powinni mieć stosunkowo dobry widok na wnętrze magazynu, ale jeśli niektórzy chcą się kręcić, być może odpowiednie będzie wykonywanie testów *ukrycia.* Ze względu na skrzynki, do tego testu stosowany jest dodatni modyfikator +20.

Obserwowanie budynku

Do obserwowania budynku z zewnątrz konieczne jest znalezienie miejsca, w którym można się ukryć. Kiedy ktokolwiek zbliża się do magazynu, ukrywająca się osoba musi wykonać test *ukrywania się,* do którego stosuje się dodatni modyfikator +20, przyznany ze względu na mgłę i ciemności. Mistrz Gry może również zastosować własne modyfikatory, zależne od miejsca, gdzie schowali się bohaterowie.

W WYZNACZONYM CZASIE

Poniższy rozdział zawiera opis wydarzeń w magazynie 13. Należy zwrócić uwagę, że będą one przebiegać w taki sposób tylko wtedy, gdy bohaterowie nic nie zrobią. Każde ich działanie może do pewnego stopnia zmienić bieg wydarzeń, dlatego Mistrz Gry powinien być przygotowany do improwizacji. Powinien również wziąć pod uwagę miejsce, z którego bohaterowie prowadzą obserwację – niektórych rzeczy mogą po prostu nie zauważyć – pamiętaj, by mówić graczom tylko o tych faktach, które mają szansę dostrzec ich bohaterowie.

Przygotowania

Wkrótce po zmierzchu nadjeżdża powóz, z którego wysiada Franz Steinhäger i dwóch robotników. Wóz wykręca przed magazynem, a trójka mężczyzn wyładowuje kilka worków, w których są przedmioty zabrane z ukrytej świątyni. Potem wóz odjeżdża, a Steinhäger wchodzi do środka. Zaczyna przygotowywać świątynię – układa miedziany okrąg, wysypuje solą pentagram na podłodze i ustawia w jego rogach srebrne świeczniki.

Po mniej więcej półgodzinie nadjeżdża pierwszy powóz, po którym w piętnastominutowych odstępach przybywają następne cztery. Z tego, na którego drzwiczkach widnieje godło Teugenów, wysiadają Johannes i Gideon. Pasażerowie wchodzą do magazynu, każdy niesie ze sobą małe zawiniątko (swoje szaty), a powozy odjeżdżają do miasta. Wewnętrzna Rada Ordo Septenarius przybyła, by odprawić rytuał. Następne pół godziny jej członkowie spędzą na przebieraniu się i innych przygotowaniach. W tym czasie tuzin bandziorów z Gildii Dokerów niezauważalnie otacza budynek magazynu. Mają za zadanie zapewnić spokój osobom przebywającym w środku. Trudno ich zauważyć, a wypatrzeć z zewnątrz może ich tylko ten, kto wykona udany test *obserwacji*. W tym momencie kryjący się na zewnątrz muszą wykonać test *ukrywania się*, do którego stosowany jest dodatni modyfikator +20, przyznany ze względu na mgłę i ciemności (a jeśli ktoś ukrywa się na przykład na dachu sąsiedniego magazynu, kolejny modyfikator +10). Bandziory oczyszczą teren wokół magazynu. W razie potrzeby skorzystaj z charakterystyki podanej w *Pomocach dla Mistrza Gry*.



Poświęcenie

Mija kolejne pół godziny i z północnej części miasta przyjeżdża następny powóz, wjeżdżając na Ostendamm między magazyn 17 i budynek Gildii Furmanów. Zatrzymuje się przed magazynem 13 i dwóch mężczyzn – członków Gildii Dokerów – wyładowuje duży i ciężki worek, po czym wnoszą go do środka. W worku jest młoda złodziejka, przeznaczona do złożenia w ofierze, co umożliwi użycie magazynu w roli świątyni. Każda osoba, kryjąca się poza magazynem, po udanym teście *obserwacji* może zauważyć, że worek porusza się, gdyż na wpół przytomna kobieta rzuca się w nim. Po dostarczeniu ofiary dwójka mężczyzn odjeżdża tam, skąd przybyła.

Ofiara ma związane ręce i stopy. Zostaje położona pośrodku pentagramu. Uczestnicy ceremonii noszą teraz wysokie, spiczaste kaptury, całkowicie zakrywające twarze, i białe szaty, na których na wysokości piersi widnieje zwierzęca głowa wpisana w pięcioramienną gwiazdę. Otaczają kołem złodziejkę, śpiewając rytmicznie, podczas gdy Teugen wyciąga sztylet. Ceremonialnie przesuwa ostrze przez płomienie pięciu świec, po czym staje nad ofiarą ze sztyletem wzniesionym wysoko nad głową. Śpiew się raptownie urywa, a Teugen zatapia ostrze w piersi młodej kobiety. Wycina serce, a krew rozlewa na pięć rogów pentagramu i w miejsca, gdzie przecinają się dwie linie tworzącego go rysunku. Potem kładzie serce pośrodku znaku, a dwóch kultystów – uważając by nie uszkodzić pentagramu – wynosi z niego ciało. Jeżeli ofiara zostanie w jakikolwiek sposób zakłócona, Teugen spróbuje schwytać któregoś z bohaterów, by zamiast złodziejki jego złożyć w ofierze. Jeśli to się mu nie uda, zawoła pod jakimś pretekstem jednego ze stojących na zewnątrz portowych robotników, który zostanie obezwładniony i użyty w roli ofiary.

Po złożeniu ofiary, prowizoryczna świątynia jest gotowa do wykorzystania. Zaczyna się rytuał.

Rytuał

Rytuał rozpoczyna się dwie godziny przed północą. Siedmiu członków Wewnętrznej Rady (wliczając kultystę niższego stopnia, który zajął miejsce Magiriusa) stoi w równych odstępach dookoła miedzianego kręgu, w środku którego znajduje się Teugen. Gideon stoi na boku.

Kultyści wznoszą niezorganizowany zaśpiew, podtrzymywany (jeśli się im w tym nie przeszkodzi) przez całą ceremonię. Teugen stoi okrakiem nad sercem złożonej w ofierze złodziejki, wyśpiewując odpowiedzi na chorały pozostałych. Następuje kilka inwokacji i odpowiedzi, po czym kultyści kolejno wchodzą do środka okręgu, całują pierwsze dwa palce swojej prawej ręki i krótko dotykają nimi serca ofiary, powracając na zewnątrz, gdy do miedzianej obręczy wstępuje następny w kolejce. Przez cały czas śpiewają.

Po mniej więcej półtorej godziny, Teugen wyjmuje z sakiewki jakiś pergamin. Rozwija go. W tym momencie śpiew się urywa, a demonolog śpiewnym głosem odczytuje treść zwoju. Ani słowa pieśni, ani słowa czytane ze zwoju nie są zrozumiałe dla bohaterów nie znających *języka tajemnego – demonów*.

Odczytanie zwoju zajmuje Teugenowi około pół godziny. Kilkakrotnie przerywa, rysując palcami w powietrzu mistyczne znaki. Kilkakroć na jego inwokacje kultyści odpowiadają śpiewem. Po mniej więcej dwudziestu minutach do środka pentagramu wkracza Gideon. Zdejmuje ze swego palca pierścień z czarnym oczkiem i podaje go Teugenowi, po czym staje za Johannesem. Zwróć uwagę, że po zdjęciu pierścienia Gideon staje się *podatny na niestabilność*, jeżeli wyjdzie poza okrąg. Teugen, wciąż śpiewając, przesuwa pierścień przez płomienie świec, płonących na rogach pentagramu, po czym wraca na środek, gdzie całuje pierścień i kładzie go na sercu. Następnie do środka wchodzą kolejno kultyści, którzy składają na pierścieniu pocałunek. Przez cały ten czas Teugen nie przestaje śpiewać.



Nagle zmienia się ton głosu demonologa. Pełni uwagi kultyści stoją bez ruchu, Gideon nie rusza się zza Teugena. Rytuał zbliża się do końca.

PRZERWANIE RYTUAŁU

Ceremonia skończy się kilka minut przed północą, jeśli nie zostanie w jakiś sposób przerwana. Sposobów zakłócenia przebiegu rytuału jest kilka.

ZAATAKOWANIE UCZESTNIKÓW

Jeżeli bohaterowie są już w środku budynku, mogą zaatakować w dowolnym czasie. W przeciwnym razie są zmuszeni wywalczyć sobie drogę do środka magazynu. Opryszki stoją dookoła budynku, dlatego bez względu na to, gdzie bohaterowie zdecydują się zaatakować, i tak napotkają dwóch dokerów. Istnieje kumulatywna 10% szansa w każdej rundzie po rozpoczęciu walki, że do bójki przyłączy się kolejnych dwóch bandziorów. Będzie się tak działo aż do chwili, gdy w walce będzie uczestniczyć cały ich tuzin. Za każdym razem, gdy któryś z robotników zostanie zabity lub straci przytomność, należy wykonać test **Cech Przywódczych** pozostałych. W wypadku nieudanego testu, pozostali bandyci uciekają.

Po ich ucieczce bohaterowie mogą zrobić to, co chcą. Mogą wtargnąć do magazynu frontowymi drzwiami, równie dobrze mogą też zerwać cienkie, drewniane okiennice i razić kultystów pociskami. Za okiennicami są wytrzymałe, żelazne kraty, uniemożliwiające wejście tą drogą do środka budynku, ale strzelanie lub wrzucanie przedmiotów jest możliwe. Do testów **US** osób wykorzystujących okna do takich celów stosowany jest ujemny modyfikator -5.

Gdy bohaterowie zaatakują, Teugen rozkaże siedmiu członkom Wewnętrznej Rady, by odwrócili się i zamknęli oczy. Obaj z Gideonem rzucą zaklęcie *kradzież rozumu* na elfa lub osobę wyglądającą na czarodzieja. Jest 30% szans, że obaj wybiorą tego samego bohatera.

Następnie Gideon porzuci swe ludzkie przebranie i pojawi się w formie demonicznej, powodując tym samym, że wszyscy, którzy na niego patrzą (oprócz Teugena), muszą wykonać test *strachu*, do którego stosowany jest dodatni modyfikator +10, przyznany ze względu na nikłą posturę demona. Każdy kultysta musi wykonać test **CP** Teugena. Ci, którym się on nie powiedzie, nie zwrócili uwagi na rozkaz Teugena i muszą wykonać test *strachu* (standardowa wysokość **Op** 29, stosowany modyfikator +10).

Następnie Gideon, nim podejmie walkę wręcz z członkami drużyny, rzuci *ognistą kulę* na tych, którzy wciąż szarżują. Jest 10% szans, że czar wywoła gwałtownie rozszerzający się pożar. Osoby będące w środku budynku zdołają uciec, ale przerwie to ceremonię. Gideon będzie walczył aż do zabicia wszystkich bohaterów, do chwili, gdy sam zostanie zabity lub do momentu, gdy nie uda mu się wykonać testu *niestabilności* (proszę zwrócić uwagę, że ten test jest niezbędny dopiero po zdjęciu przez demona pierścienia i opuszczeniu miedzianego kręgu). W tym czasie Teugen wyprowadza pozostałych kultystów. Za każdym razem, gdy wydaje się, że szala zwycięstwa przechyla się na korzyść członków drużyny, należy wykonać test **CP** kultystów, oparty na tej cesze charakterystki Teugena. Każdy uczestnik rytuału, któremu nie uda się pomyślnie wykonać tego testu, spróbuje uciec, w czym Teugen postara się przeszkodzić.

Mistrz Gry powinien wykorzystać charakterystykę *bogatego mieszczanina*, podaną w *Pomocach dla Mistrza Gry*, jeśli w trakcie walki konieczne będzie użycie charakterystyk członków Wewnętrznej Rady Ordo Septenarius.

KRADZIEŻ LUB ZNISZCZENIE WAŻNYCH SKŁADNIKÓW RYTUAŁU

Rytuał nie może się odbyć bez któregoś z poniższych składników:

1. Teugen.
2. Siedmiu członków Wewnętrznej Rady.
3. Zwój, który w momencie rozpoczęcia rytuału ma przy sobie Teugen.
4. Pierścień Gideona – proszę zwrócić uwagę, że demon staje się *podatny na niestabilność*, jeśli nie nosi go na zewnątrz kręgu.
5. Miedziany okrąg lub któraś z jego części składowych.
6. Pięć srebrnych świeczników i wstawione w nie czarne świece.
7. Pentagram zaznaczony solą na podłodze magazynu.

Jeżeli bohaterom uda się ukraść lub zniszczyć dowolny z powyższych składników rytuału, ceremonia nie będzie się mogła odbyć (wystarczy nawet jedynie zgasić świece). Srebrne świeczniki zostały zastąpione nowymi, jeżeli bohaterowie zabrali je z ukrytej świątyni. Jak wspomniano już wcześniej, miejsce Magiriusa zajął już ktoś inny. Jeżeli wcześniej w czasie przygody któryś z członków Wewnętrznej Rady Ordo Septenarius został zabity lub poważnie zraniony, dla niego również zostało zorganizowane takie zastępstwo. Kultystów musi być siedmiu.

OPÓŹNIENIE RYTUAŁU

Raz zaczęty, rytuał musi zakończyć się przed północą, dlatego każde opóźnienie większe niż 5 tur (minut) oznacza, że ceremonia się nie powiedzie. Teugen będzie próbował ją przeprowadzić, ale północ wybije, nim uda mu się ją zakończyć (patrz *Rytuał zakłócony* poniżej).

INNE SPOSOBY

Bohaterowie mogą próbować zakłócić rytuał również w inny sposób, na przykład podpalając magazyn. Nie sposób opisać wszystkich możliwości, ale Mistrz Gry, posługując się zdrowym rozsądkiem i podanymi w tym rozdziale informacjami, powinien bez problemów określić rezultat każdej takiej próby.

RYTUAŁ ZAKŁÓCONY

Gdy tylko stanie się jasne, że ceremonii nie da się ukończyć (niezależnie od przyczyny), Teugen całkowicie się załamie i wrzeszcząc ucieknie w noc. Gdy zegar na ratuszu wybije północ, dookoła niego pojawi się kłąb śmierdzącego, czarnego dymu. Da się słyszeć przeraźliwy wrzask, a gdy dym się rozwieje, po kupcu nie będzie już śladu. Każdy, kto jest tego świadkiem musi wykonać test *grozy*.

Jeżeli w momencie, gdy wybije północ rytuał wciąż trwa, wszystko gwałtownie cichnie. W pentagramie pojawia się wielka chmura czarnego dymu, przybierająca kształt masywnego i strasznego demona. Każda osoba, która jest w magazynie w momencie pojawienia się stwora, musi wykonać test *grozy*. Teugen wydaje z siebie wrzask i błaga o więcej czasu, ale rozlega się bezcielesny głos – bardziej w umysłach niż w powietrzu – piękny, lecz zimny i promieniujący złem.

– *Twa dusza należy do mnie* – słychać. – *Zawsze należała, ale byłeś bardziej przydatny, gdy wierzyłeś, iż zdołasz ją ocalić.* Teugen znika w uścisku demona, który zamienia się ponownie w dym i znika w pentagramie. Kultyści uciekają lub trzęsą się ze strachu, zależnie od wyników testów *grozy*.

Gideon chwyta zwój i zaczyna go odczytywać, poczynając od miejsca, w którym przerwał Teugen. Po raz pierwszy w jego głosie słychać napięcie, zacina się kilkakrotnie, chcąc szybko zakończyć inwokację. Jednak po kilku sekundach ponownie słychać bezcielesny głos.

– *Gideonie, gdzie jest mój portal? Zawiodłeś mnie. Nie stworzyłeś obiecanej mi bramy. Wróć do mnie Gideonie.* Gideon przyjmuje swą postać demoniczną (jeśli nie przybrał jej już wcześniej) i znika, wyjąc i trzęsąc się w nieopisywalnej agonii. Wśród jego jęków być może da się rozróżnić imię Pana Tzeentcha, jeśli zażyczy sobie tego Mistrz Gry. Każda osoba, będąca świadkiem tego wydarzenia, musi wykonać kolejny test *grozy*.

RYTUAŁ ZAKOŃCZONY

Gdyby bohaterom nie powiodły się próby powstrzymania rytuału lub jeżeli drużyna nawet ich nie podejmowała, przed Mistrzem Gry stoją dwie możliwości. Albo doprowadzić do tego, by ceremonia i tak nie mogła się zakończyć, albo zdecyduje się na otwarcie bramy Chaosu.

Gdyby bohaterom nie udało się powstrzymać Teugena jedynie na skutek zbiegu nieszczęśliwych okoliczności, Mistrz Gry może zadecydować, że pomógł im przypadek. W ukończeniu rytuału przeszkodzi coś nie dającego się przewidzieć, na przykład po podłodze przebiegnie szczur, który przerwie wysypany solą pentagram lub w ostatniej chwili załamie się jeden z uczestników ceremonii. Zdarzenia tego rodzaju wpłyną ujemnie na napięcie końcowych chwil przygody, zwłaszcza jeśli gracze zorientują się, że niezależnie od ich działań wszystko i tak szczęśliwie się skończy. Równie dobrze Mistrz Gry może zdecydować się na najgorsze, nawet jeśli bohaterowie byli bez winy.

Z drugiej strony, jeżeli bohaterowie mieli realną szansę powstrzymania ceremonii, której nie zdołali wykorzystać, Mistrz Gry nie powinien się wahać; brama Chaosu zostanie otwarta, miasto ulegnie całkowitej zagładzie, a łowcy przygód będą musieli ratować swe życia ucieczką. Ta możliwość, szczegółowo opisana poniżej w części *Apokalipsa*, jest nadzwyczaj niebezpieczna. Może doprowadzić do całkowitego zniszczenia drużyny, jeżeli bohaterowie zrobią cokolwiek głupiego, ale przygoda zakończy się wtedy scenami na długo zapadającymi w pamięć! W następnej części kampanii, zatytułowanej *Śmierć na rzece Reik*, zostaną zamieszczone wprowadzenia umożliwiające kontynuowanie gry niezależnie od wybranego wariantu zakończenia tej przygody.

Wybór zakończenia należy do Mistrza Gry. Kierując się rozsądkiem i znajomością własnych graczy, musi podjąć decyzję, który z dwóch wariantów bardziej przypadnie im do gustu.



ZAKOŃCZENIE

Gdy rytuał zostanie powstrzymany, bohaterowie mogą nie mieć wyjścia innego, niż opuszczenie Bögenhafen. Oczywiście miasto zostanie zniszczone, jeżeli ceremonia dobiegnie do końca – w takim przypadku bohaterowie uciekną z niego wraz z tłumem uchodźców (patrz strona 47). Jeśli to nie nastąpi, dzięki machinacjom Gideona łowcy przygód będą poszukiwani przez Straż, która oskarża ich o zamordowanie Friedricha Magiriusa i podpalenie jednego z domów. Gdyby w trakcie próby powstrzymania rytuału drużyna zabiła Teugena, Steinhägera lub któregokolwiek innego członka Wewnętrznej Rady, bohaterowie zostaną oskarżeni również i o te morderstwa. Nawet gdyby magazyn spłonął wraz z ciałami, zniknięcie Teugena i kompanów zostanie bez wątpienia powiązane z osobami naszych herosów.

PRZEKONANIE WŁADZ

Jeżeli Teugen wybiegł z magazynu i został pochłonięty przez kłąb czarnego dymu, okaże się, że widzieli to mieszkańcy miasta, w tym Reiner Goertrin, kapitan Straży. Dzięki temu przekonanie Reinera o prawdziwości całej opowieści nie powinno być zbyt trudne. Bohaterowie zostaną przesłuchani przez kapitana, jeśli Straży uda się ich schwytać i dostarczyć do baraków. Po wysłuchaniu ich historii, Reiner wypuści drużynę na wolność.

W razie, gdyby rytuał został przerwany w sposób, który pozostawi mieszkańców miasta w nieświadomości całej sprawy, bohaterowie będą poszukiwani jako niebezpieczni kryminaliści.

WYJŚCIE Z MIASTA

Bramy miejskie

Miasta nie można opuścić żadną bramą, chyba że gracze wymyślą coś naprawdę dobrego. Drużyna jest poszukiwana przez Straż, a każdej bramy miasta strzeże ośmiu strażników. Bohaterowie mogą użyć przebrania, a nawet spróbować przekupić Straż, jednak to ostatnie będzie bardzo trudne, gdyż konieczne jest przekupienie wszystkich strażników.

Rzeka

Opuszczenie miasta drogą rzeczną jest możliwe, jeśli Josef (z *Pomylonej tożsamości*) wciąż kręci się gdzieś w pobliżu. Berebeli jest pod obserwacją, jednak nie nazbyt staranną. Josef będzie mógł odbić od brzegu i podpłynąć do miejsca, skąd weźmie na pokład członków drużyny. Aby utrzymać napięcie, nagle może się okazać, że bohaterowie są celem pościgu grupy strażników.

Równie dobrze bohaterowie mogą spróbować ukraść łódź wiosłową lub barkę. Nie powinno być to zbyt trudne, ale zawsze należy sprawdzić, czy na pokładzie nie ma jej właściciela!

Gildia złodziei

Zakładając, że bohaterowie nawiązali kontakty z Gildią Złodziei, istnieje możliwość zwrócenia się tam po pomoc. Do chwili przyschnięcia całej sprawy (tydzień), gildia umieści ich w gospodzie „Pod Skrzyżowanymi Kopiami". Będzie to kosztowało po 12 ZK od osoby, ale po upływie tygodnia łowcy przygód powinni wydostać się z miasta bez żadnych kłopotów.

Unikając straży

Jeżeli nie chcesz przedłużać końcowej części przygody, możesz po prostu pozwolić, by bohaterowie wymknęli się z miasta niezauważeni. Gdyby jednak ich próby wyjścia były niezdarne lub po prostu głupie, patrol Straży może przez jakiś czas pogonić ich ulicami Bögenhafen.

PODRÓŻ RZEKĄ REIK

Przygoda kończy się, gdy bohaterowie opuszczają strefę 1 obszaru wokół Bögenhafen (patrz **WFRP** str. 286-287). Kampania jest kontynuowana w następnym scenariuszu, zatytułowanym „Śmierć na rzece Reik". Bohaterowie graczy z „Pomylonej Tożsamości" są poszukiwani w Altdorfie za zamordowanie młodego szlachcica. Ponieważ obecnie szukają ich też w Bögenhafen, gracze mogą zadecydować, że dobrym celem podróży będzie Bretonia. Jeśli tak się stanie, Mistrz Gry powinien zachęcić ich do podjęcia śladu, wiodącego do Nuln (patrz Notka numer 5). By odwieść ich od przekroczenia granicy, można przeprowadzić spotkanie z kilkoma uchodźcami – ofiarami Czarnej Plagi, szalejącej ostatnio w tym państwie.

DOŚWIADCZENIE: PRZYDZIAŁ PUNKTÓW

Niżej podane punkty doświadczenia są przyznawane w odpowiednich momentach przygody – zazwyczaj po zakończeniu sesji.

WCZUWANIE SIĘ W PROWADZONEGO BOHATERA

Średnio 30 punktów za sesję. Osoby, które robią to znakomicie, mogą otrzymać w trakcie jednej sesji **maksimum 50 punktów każdy**.

TARG

Przyjęcie wyzwania „Łamacza" Braugena i pokonanie go – **10 punktów dla zwycięzcy.**

Schwytanie goblina podczas pierwszej próby ucieczki – **20 punktów dla każdej uczestniczącej w tym osoby.**

Przyjęcie propozycji ścigania goblina w kanałach – **30 punktów dla każdego.**

KANAŁY

Odnalezienie ciała Gottriego Gurnissona – **20 punktów dla każdego.**

Odnalezienie ukrytej świątyni – **30 punktów dla każdego.**

Nawiązanie dobrych stosunków w gospodzie „Pod Skrzyżowanymi Kopiami" – **20 punktów dla każdego.**

ŚLEDZTWO

Umiejscowienie ukrytej świątyni pod biurami Steinhägera – **30 punktów dla każdego.**

Włamanie się do biura Steinhägera i odnalezienie informacji, ukrytych w szufladzie biurka – **30 punktów dla każdego.**

Za każdą lokację, której odwiedziny przyniosły rezultat w postaci uzyskanych informacji – **10 punktów dla każdego.**

Nawiązanie dobrych stosunków w gospodzie „Pod Skrzyżowanymi Kopiami" (jeśli nie zrobiono tego wcześniej) – **20 punktów dla każdego.**

Za pójście na obiad z Magiriusem – **30 punktów dla każdego.**

RYTUAŁ

Za zapobieżenie rytuałowi – **1 Punkt Przeznaczenia i 200 punktów doświadczenia dla każdego.**

APOKALIPSA

Jeżeli rytuał zostanie ukończony do północy, otworzy się brama do domeny Tzeentcha. Obszar wewnątrz miedzianego kręgu zapadnie się, a Teugen i pozostali członkowie Wewnętrznej Rady Ordo Septenarius wpadną w powstałą jamę. Ich jęki i wrzaski, wydawane podczas upadku w nieskończoność, będą słyszalne przez prawie minutę. Gideon przyjmie postać demoniczną (jeśli dotąd tego nie zrobił) i śmiejąc się wskoczy za nimi. Każda osoba będąca świadkiem powstania otchłani musi wykonać test *grozy*.

Przez kilka minut nic się nie dzieje. Wnętrze jamy jest całkowicie czarne, nie widać nawet ścian otchłani. Każdy, kto zajrzy w głąb, zobaczy w oddali pulsujące różowe światło, gwałtownie przybliżające się w kierunku patrzącego. Po chwili widać, że jest to wrząca masa czystego Chaosu; każdy kto ją widzi, musi wykonać test *grozy*. Z jamy słychać kakofonię dźwięków – pomruki, wrzaski, jęki – po chwili hałas jest niemożliwy do zniesienia.



Nagle z wnętrza dołu tryska fontanna różowego ognia, która rozbija dach i unosi się wysoko w rozgwieżdżone niebo nad miastem. Opadające krople ognia, dymiąc i skwierczac padają na ziemię, a w miejscu ich upadku pojawia się wykręcony, potworny stworek. Jama powiększa się powoli, w tempie około trzech metrów na minutę, aż do momentu, gdy ogarnie całe miasto. Giną w niej ludzie, zwierzęta i budynki, a strumień ognia przez cały czas tryska w niebiosa.

Na szczycie fontanny Chaosu tworzy się jakiś wielki kształt – podobny z sylwetki do człowieka, opatrzony długimi rękami i głową, zwieńczoną dwoma wężowatymi, wijącymi się organami – ulubiona forma boga Chaosu Tzeentcha. Jego ręce raz za razem sięgają na ulice, chwytając dziesiątki uciekinierów i pakując ich w rozdziawioną paszczę. W tym samym czasie na ulicach miasta szaleją demoniczne stwory, powstałe z ognistych kropli. Zaganiają ludzi niczym pasterskie psy, kierując ich ku swemu Panu. Pojedynczy, najwolniejsi ludzie są rozrywani na kawałki w orgii demonicznej żarłoczności.



Jedyną szansą na zachowanie życia bohaterów jest szybka ucieczka. Jeśli zdecydują się na to wcześnie, uda się im uciec z miasta przed wybuchem piekielnego ognia. Jeżeli nie, zostaną zmuszeni do przedzierania się przez ulice pełne spanikowanego motłochu ludzkiego i coraz liczniejszych demonów.

Ucieczka bohaterów powinna zostać rozegrana w całości. Mistrz Gry powinien dokładnie śledzić trasę biegu łowców przygód, posługując się przy tym mapą miasta. Po wybuchu kaskady różowego ognia, w każdej turze istnieje 10% szans na to, że ognista kropla upadnie w pobliżu drużyny i bohaterowie będą musieli zmierzyć się z powstałym z niej małym demonem. Istoty te mają następującą charakterystykę:

Mały demon

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	38	0	3	4	8	60	2	38	0	0	0	43	0

Zasady specjalne: Niewrażliwy na oddziaływania psychologiczne. We wszystkich istotach niedemonicznych wywołuje *strach*.

Oprócz niebezpieczeństwa płynącego ze strony tych demonicznych stworów, bohaterowie muszą poradzić sobie także ze spanikowanym tłumem, tłoczącym się na ulicach miasta. Głównymi ulicami nie można przejść prawie natychmiast, a pozostałe ulice i alejki zatykają się niewiele później. Bohaterowie, próbujący przedzierać się przez tłum siłą, będą w każdej rundzie otrzymywać jeden cios z **S** 0. Każda osoba, która w jednej rundzie straci więcej niż 2 punkty **Żywotności**, musi wykonać test **Inicjatywy** lub zostanie przewrócona na ziemię. Przewróceni bohaterowie muszą zrobić następny test **Inicjatywy**, by zdołać powstać na nogi. Gdy leżą na ziemi, w każdej rundzie otrzymują jeden cios o **S** 2, modyfikowany jak zwykle przez **Wytrzymałość** i pancerz.



Mistrz Gry może wprowadzić kilka spotkań losowych lub zdarzeń, które dodadzą kolorytu ucieczce bohaterów. Spotkania te są uzależnione jedynie od wyobraźni Mistrza, ale poniżej podpowiadamy kilka propozycji.

l Młoda matka upuszcza swe dziecko, unosi ją tłum. Dziecko leży na ziemi, wśród tłumu spanikowanych ludzi. Grozi mu zadeptanie.

l W kierunku bohaterów zbliża się grupa ogarniętych paniką jeźdźców, tratujących wszystkich na swojej drodze.

l Liczący około dwudziestu ludzi oddział strażników przedziera się przez tłum, kierując się ku Ostendamm, gdzie zamierza walczyć z demonami. Strażnicy zwołują wszystkich mieszczan zdatnych do noszenia broni do uzbrojenia się i pójścia wraz z nimi.

l Masywna ręka Tzeentcha sięga w dół, zaledwie centymetry od bohaterów, zagarnia kilku ludzi i pakuje ich w wielką, rozwartą paszczękę boga.

l Otwarto właz do kanałów. Ludzie tłoczą się przy zejściu, mając nadzieję, że tą drogą uda się im uniknąć rzezi. W kanałach może być bezpieczniej niż na ulicach, choć równie dobrze może być w nich pełno zrodzonych z ognia demonów.

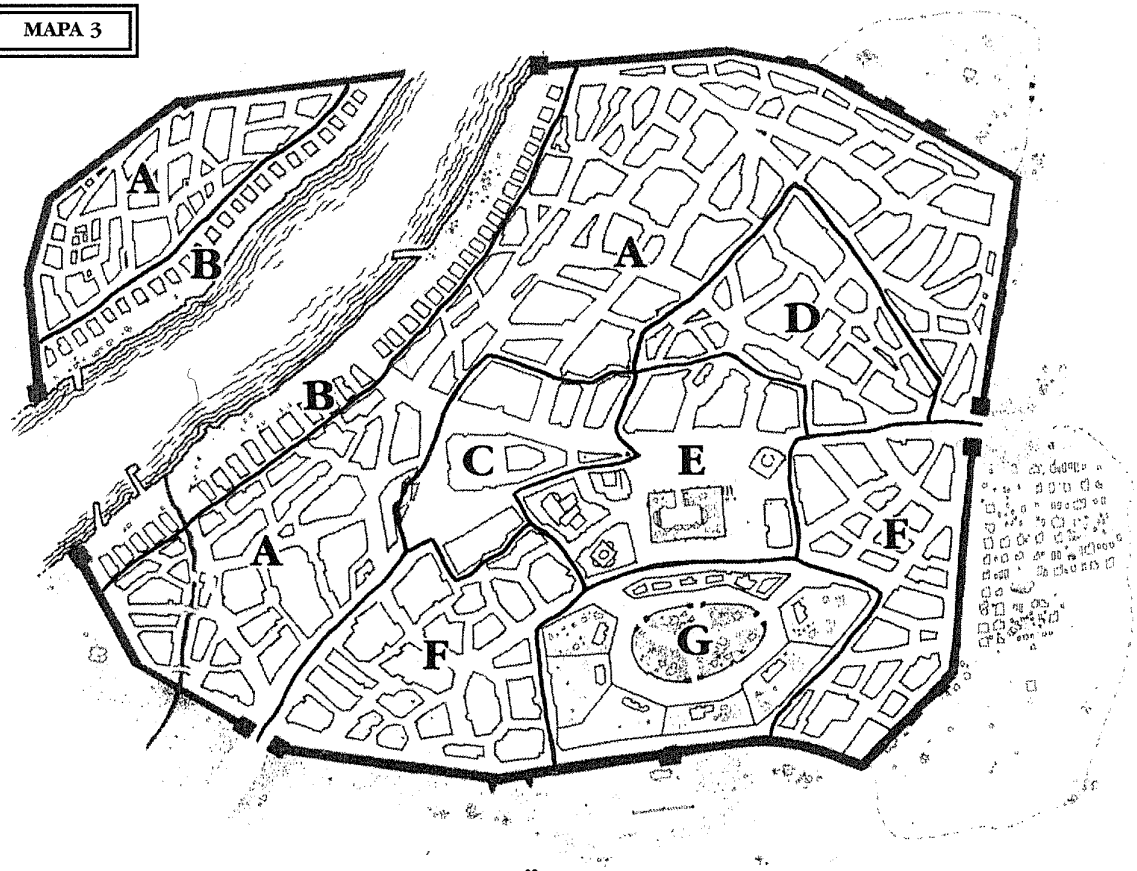
l Na dachu jakiegoś budynku stoi czarodziej. W kierunku Tzeentcha strzela z jego ręki skwierczący promień energii magicznej, lecz czar rozpływa się przed obliczem boga, nie czyniąc mu żadnej krzywdy. Tzeentch przerywa na moment swoją ucztę, by popatrzeć na maga, który nagle zostaje pochłonięty kulą jaskraworóżowego ognia, po czym wciąż płonąc spada w dół na ulicę.



l Pali się kilka budynków. Jeden z nich wali się na ziemię kilka metrów od bohaterów, przygniatając sobą ludzi. Każdy łowca przygód musi wykonać udany test **Inicjatywy**, gdyż w przeciwnym wypadku otrzymuje cios o **S** 3, modyfikowany pancerzem i **Wytrzymałością**.

l Choć w tej części przygody nie jest wskazane, by Mistrz Gry pomagał bohaterom, musi pamiętać, że drużyna powinna uciec z miasta, jeżeli nie zrobi czegoś naprawdę głupiego. W tym momencie przygody nie powinno się zabijać bohaterów.

MAPA 3



OPIS BÖGENHAFEN

Na widniejącej powyżej *Mapie 3*, Bögenhafen zostało podzielone na siedem części (według kryterium społecznego i funkcjonalnego). Poniżej podane zostały informacje o tych częściach miasta. Informują one o typowych mieszkańcach każdego obszaru, dlatego powinien z nich korzystać każdy Mistrz Gry, improwizujący spotkanie z mało ważnymi BN (ich przykładowe charakterystyki zostały podane w *Pomocach dla Mistrza Gry*). Przy opisach poszczególnych części miasta znajdują się także wskazówki dotyczące spotkań z patrolami strażników.

Obszar A - KLASA NIŻSZA MIESZKALNO/HANDLOWY

Lokacje 11, 29-31 i 33.

Większość budynków stojących w tej części miasta jest w kiepskim stanie technicznym. Ulice nie są brukowane i leżą na nich nieczystości i odchody. Gospody są tanie i kiepskie. Obcy traktowani są w najlepszym razie podejrzliwie, a jeśli nie zachowują należytej uwagi, mogą zostać napadnięci przez grupkę złodziei lub bandytów.

Obszar na północ od rzeki jest znany pod nazwą Jamy. Reszta tej części miasta wygląda przy nim naprawdę doskonale. Po zmroku zapuszczają się tutaj jedynie najodważniejsi lub najgłupsi.



W dzień w tej części miasta przebywają głównie mieszkańcy należący do klas niższych; robotnicy i im podobni, a także słuszna liczba złodziei i opryszków. Można tu spotkać nielicznych żebraków, choć ci wolą zazwyczaj pracować w bardziej dochodowych dzielnicach miasta.

Nocą zauważalnie wzrasta liczba złodziei i bandytów, można też spotkać grupkę młodych narwańców z bogatszych dzielnic miasta, szukających wrażeń w towarzystwie dwóch i więcej ochroniarzy.

Patrole Straży są nieliczne, gdyż formacja ta jest tutaj uważana za „wroga". Jeżeli patrol już pojawi się na ulicy, zazwyczaj w jego skład wchodzi duża liczba strażników (8-12).

Obszar B - DOKI

Lokacje 23, 24, H i I.

Prawie wszystkie budynki w tej części miasta to wysokie magazyny, choć przechowuje się w nich jedynie najtańsze lub największe objętościowo towary. Zazwyczaj strzeże ich wynajęty strażnik i ostry pies lub dwa. Prawie wszystkie magazyny są drewniane. Są one numerowane od 1 do 58, numeracja rozpoczyna się od zachodniego końca Ostendamm. W tej części miasta nie ma żadnych gospód.



W czasie dnia w tej części miasta kręci się wielu robotników portowych, ładujących i rozładowujących łodzie i przenoszących towary z i do magazynów. Można też spotkać kapitanów i załogi niedawno przybyłych statków, pisarzy i innych urzędników nadzorujących transfer towarów, a czasami także poborcę podatkowego, obliczającego akurat opłatę za jakiś towar.

Nocą ta część miasta jest prawie pusta. Nawet złodzieje są nieliczni, ponieważ w magazynach nie przechowuje się towarów wartościowych.

Patrole Straży i strażników nocnych (którym często towarzyszą psy) są regularne, choć nie nazbyt częste (co 5 lub 6 godzin).

Obszar C - Dreieckeplatz i Ratusz

Lokacja 25, 26, 28, 37 i 38.

Dreieckeplatz (wymawiane draj-EKKER-platts) jest centrum administracyjnym miasta. Wiele z tutejszych budynków ma ozdobne fasady, zdobione kolumnami i łukami, a często również posągiem lub dwoma – bóstwa patronującego miasta – Bögenauera (patrz lokacja 16). W tej części miasta jest kilka bardzo dobrych zajazdów i gospód, z których część jest dostępna tylko dla członków. Ceny również są odpowiednio wysokie (+20% do cen podanych w *Przewodniku Konsumenta* w podręczniku głównym **WFRP**, str. 293).

W czasie dnia na Dreieckeplatz kłębi się tłum rozmaitych ludzi. Są tu i żebracy, i cyrkowcy, próbujący zarobić parę szylingów, są też prawnicy i bogaci mieszczanie, doglądający swoich spraw, agitatorzy gotowi podjąć z każdym dyskusję, kramarze sprzedający jedzenie i różne inne rzeczy. Są tu po prostu wszyscy, którzy mogą mieć jakąś sprawę w administracyjnym centrum miasta.

Nocą ruch jest tylko nieznacznie mniejszy, ponieważ przedstawiciele wyższych klas społecznych odwiedzają rozmaite gospody i karczmy, które mieszczą się w pobliżu placu. Wiecznie zagrażającym niebezpieczeństwem są także kieszonkowcy.

Patrole Straży są tu stosunkowo częste, przechodzą ulicami mniej więcej co 2 godziny.



Obszar D - Dzielnica Rzemieślników

Lokacje 32 i 35.

Granice rzemieślniczej części miasta wyznaczają z grubsza Handwerker Bahn, Eisen Bahn i Göttenplatz. Budynki w tej dzielnicy są bardzo różne, od małych, zaniedbanych warsztacików, aż do wspaniałych domostw najlepszych rzemieślników. Zajazdy są stosunkowo dobre, w większości z nich można spotkać przedstawicieli jakiegoś konkretnego fachu.

W dzień w dzielnicy kręci się wielu ludzi, odwiedzających rozmaite warsztaty. Zwykli mieszkańcy szukają nowych mebli, noży itp, służący z bogatszych domów zajmują się podobnymi sprawunkami, czeladnicy zakupują materiały dla swoich mistrzów, a rodzice próbują oddać swe pociechy w termin. Za dnia ta dzielnica jest ulubionym miejscem pracy żebraków i złodziei, ponieważ właśnie tutaj zmieniają właściciela duże kwoty pieniędzy.



W nocy jest tu cicho, kręcą się jedynie opryszki. Od czasu do czasu widać grupkę reketerów, udających się na cichą rozmowę z rzemieślnikiem, który nie dość szybko wypłacał się za świadczoną mu ochronę.

Patrole Straży nie są tu tak częste, jak na Dreieckeplatz, przechodzą zazwyczaj mniej więcej co 3, 4 godziny.

Obszar E - Göttenplatz

Lokacje 13-19 i 34.

Na Göttenplatz, czyli placu bogów, tłoczy się podobny tłum ludzi, jak na sąsiednim Dreieckeplatz. Większość przechodniów zajmuje się swoimi sprawami, niektórzy zaś odwiedzają świątynie.

W nocy Göttenplatz jest wykorzystywany jako przejście, dlatego prawie zawsze można tu kogoś spotkać. Podobnie jak ma to miejsce w przypadku Dreieckeplatzu, Göttenplatz jest jednym z ulubionych miejsc złodziei, żebraków i bandytów.

Patrole Straży chodzą tędy co 3, 4 godziny.

Obszary F - Kupiecko/Handlowy

Lokacje 1-4,10, 27, 36, 39, A i B.

Te dwie części miasta są kupieckim centrum Bögenhafen. Na obszarze pomiędzy Bergstrasse a Adel Ring skoncentrowane są budynki większości firm kupieckich i Gildii Kupieckiej, natomiast pomiędzy Bramą Wschodnią (1) a Bramą Tylną mieszczą się głównie sklepy. Te ostatnie są również w innych częściach miasta, ale w tych dzielnicach są najlepsze. Budynki są zauważalnie wyższe i lepiej utrzymane od domów w kwartałach rzemieślników i biedoty. Również usługi większości gospód są powyżej średniego poziomu, co oczywiście znajduje swój wyraz w cenach.

W opisywanych dzielnicach za dnia kręci się wielu ludzi interesu, pomiędzy którymi daje się też zauważyć spore grono żebraków, komediantów i opryszków.

W nocy tereny te są celem wypraw opryszków i (czasami) włamywaczy, dlatego każda osoba, którą Straż schwyta tu nocą będzie traktowana niezwykle podejrzliwie.

Na tym obszarze miasta patrole Straży są stosunkowo częste, przechodzą co 2 lub 3 godziny.

Obszar G - Adel Ring

Lokacje 12, C, D, E, F, i G.

Położony wokół parku Adel Ring jest miejscem, gdzie żyją najbogatsi mieszkańcy miasta. Dwory wielkich rodzin kupieckich stoją od północy, zachodu i południa parku, pośrodku ogrodzonych murami ogrodów. Wschodnią stronę zajmują mniejsze domostwa innych kupców i innych bogatych mieszczan. Przy prawie wszystkich budynkach stoi duży kamienny słup, na którym wisi znak mieszkającej wewnątrz rodziny. Jeden z dużych, nie oznakowanych w ten sposób domów należy do Franza Steinhägera, inny jest własnością barona Von Saponatheima, który wykorzystuje go w tych rzadkich chwilach, gdy przebywa w mieście.

W czasie dnia cała dzielnica jest stosunkowo cicha, kręcą się jedynie służący, zaopatrujący domy w jedzenie i inne dobra. Od czasu do czasu można tu również spotkać domokrążcę, próbującego sprzedać swój towar.

Nocą na Adel Ring jest także spokojnie. Widać ludzi przechodzących z domu do domu na przyjęcia, czasami można też zobaczyć grupkę młodych narwańców, wyruszających na hulankę w miasto. Prawie każda osoba pochodząca z niższej klasy społecznej, która będzie widziana w tej dzielnicy nocą, zostanie uznana za przestępcę i odpowiednio potraktowana.

Patrole Straży są częste (co 1 do 2 godzin) i agresywne, ponieważ strażnicy chcą, by bogaci mieszczanie widzieli ich przy pracy.

LEGENDA DO MAP

Do przygody dołączone są dwie mapy miasta. Kolorowa (*Mapa 1*) jest przeznaczona dla graczy. Zaznaczono na niej miejsca godne uwagi, ponumerowane od 1 do 39. Mapa Mistrza Gry (*Mapa 2*) zawiera kilka dodatkowych lokacji, oznaczonych literami od A do I. Są to miejsca, o których bohaterowie nie będą wiedzieli do momentu, gdy nie odegrają one jakiejś roli w przygodzie. Lokacje oznaczone literami są opisane w odpowiednich miejscach tekstu scenariusza.

Poniżej podane zostały jedynie wiadomości ogólne, gdyż jest mało prawdopodobne, by BG zwrócili większą uwagę na któreś z opisywanych tu miejsc.

1-2. Bramy Wschodnia i Zachodnia (obszar F)

Te ufortyfikowane bramy strzegą wejść do miasta odpowiednio od strony Altdorfu i Helmgartu. Każda brama składa się z dwóch trzypiętrowych wież połączonych blankami. Wrota to potężne, okute żelazem odrzwia od strony drogi i drewniana brona, podnoszona mechanizmem umieszczonym w jednej z wież. Przy każdej bramie stacjonuje oddział dziesięciu strażników, mieszkających na parterze obu wież. Dowództwo sprawuje sierżant, którego biuro i kwatera mieszczą się na parterze wieży z windą do podnoszenia bramy. Obie bramy znajdują się pod zwierzchnią kontrolą Straży (lokacja 10).

3. Brama Tylna

Jest to małe wejście do miasta. To po prostu pojedyncze, okute żelazem drzwi, których strzegą dwie strzelnice. Umieszczone w Tylnej Bramie kamienne schody prowadzą na szczyt muru. W czasie trwania targów Brama Tylna jest w dzień otwarta. O każdej porze strzeże jej dwóch strażników.

4. Brama Wodna

Jest to po prostu szczelina w murze, przez którą wpływa do miasta strumień Hafenbach. Umieszczone w pobliżu kamienne schody prowadzą na szczyt murów. Bramy strzeże żelazna brona, którą w razie potrzeby można opuścić i zamknąć przejście.

SCHAFFENFEST

5. Targ bydła

6. Ring zapaśniczy

7. Teatr osobliwości

8. Sąd i dyby

9. Szranki

Powyższe miejsca są opisane w rozdziale noszącym tytuł *Zabawa na targach* (patrz strona 9-16).

10. Główne Koszary Straży

Mieszczą się tu kwatery Straży Miejskiej. W dzień jest tu tylko czterech strażników, reszta patroluje błonia, na których odbywa się Schaffenfest i zajmuje się innymi obowiązkami. Kapitan Straży mieszka w koszarach, gdzie poza tym są sypialnie dla czterdziestu ludzi, zbrojownia i areszt z dziesięcioma celami.

11. Koszary Północne „Fort Czarny Ogień"

W tych koszarach stacjonuje kontyngent Straży odpowiedzialny za utrzymywanie porządku na północnym brzegu rzeki, powszechnie znanym pod nazwą Jamy. Przydomek tych koszar wziął się od niesławnej Przełęczy Czarnego Ognia w Averlandzie i jest wyrazem uczuć strażników, czujących się niczym na granicy terytorium wroga.

12. Park (Obszar G)

Park mieści się w najbogatszej części miasta. Otacza go wysoki płot z kutego żelaza. Dookoła stojącej pośrodku parku fontanny jest ogród, a wokół niego ciągną się alejki wysadzane drzewami. Ponieważ drzewa i wysokie zarośla zasłaniają widok, z parku nie widać, co dzieje się na zewnątrz.

ŚWIĄTYNIE (OBSZAR E)

W wielu świątyniach miasta mile widziany jest każdy, pod warunkiem, że zachowuje się z szacunkiem. Co oczywiste, kapłani i nowicjusze tej samej religii są traktowani w szczególny sposób. Poza godzinami, w którym odbywają się ceremonie i rytuały, kapłan lub nowicjusz z każdej świątyni będzie szczęśliwy, mogąc porozmawiać na tematy religijne i duchowe. Mistrz Gry nie musi kłopotać się o charakterystyki kapłanów, gdyż wszyscy odmawiają zaangażowania się w sprawy doczesne, mówiąc, że ich mocę nie służą do „uprawiania rozbójctwa i poszukiwania przygód". Dodatkowo, gdy drużyna będzie już zbierać się do wyjścia, jej członkowie nieodmiennie ujrzą wysuniętą znacząco w ich kierunkę tacę, przeznaczoną do składania ofiar...

13. Świątynia Sigmara

Ta świątynia dominuje na Göttenplatz. Przypomina wielki ratusz, na którego obu końcach wznoszą się strzeliste wieżyczki. W zachodniej ścianie są cztery półokrągłe kapliczki, w których mieszczą się prywatne ołtarze, utrzymywane przez najbogatsze rodziny miasta. Główny kapłan świątyni wchodzi w skład rady miejskiej, a odpowiada jedynie przed Wielkim Teogonistą w Altdorfie.

14. Świątynia Ulryka

Jest to jedna z najmniejszych świątyń Bögenhafen, służą w niej jedynie jeden kapłan i jeden nowicjusz. Świątynię odwiedzają wędrowni czciciele Ulryka i kilku strażników miejskich.

15. Świątynia Myrmidii

Mieści się ona we wspaniałym budynku, na którego jednym końcu wznosi się wieża, a na drugim kopuła. Ściany są pokryte płaskorzeźbami przedstawiającymi tarcze i włócznie, udającymi powieszone na murach trofea. Półokrągła kapliczka, umiejscowiona po jednej stronie budynku, jest kapliczką Straży Miejskiej. W świątyni Myrmidii jest tylko jeden kapłan, ale kapitan i sierżanci Straży prowadzą jej sprawy biurowe i służą jako nowicjusze.

16. Świątynia Bögenauera

Bögenauer jest patronackim bóstwem miasta, wcieleniem interesów i wszystkiego co drogie sercu mieszkańcom Bögenhafen. Świątynia to duża hala o dwóch skrzydłach, otaczających z trzech stron dziedziniec, na którym stoi posąg Bögenauera, wyglądającego jak kupiec. W kilku miejscach na ścianach budowli widać herb miasta. Oba skrzydła są ozdobione kolumnami, a w samej świątyni jest kilka kapliczek, poświęconych ochronie rozmaitych żywotnych spraw miasta. Jest na przykład kapliczka, gdzie ofiaruje się modły w intencji przewoźników, w innej modli się o pomyślność kupców, w trzeciej wznosi się błagania o zachowanie murów miasta, itd. W świątyni nie ma stałego kapłana, ale czasami sprawują tu służbę kapłani Sigmara, poza tym pewna liczba mieszczan spełnia rolę personelu pomocniczego. Świątynia utrzymuje się częściowo z podatków, częściowo z datków bogatych obywateli miasta.

17. Świątynia Vereny

Odwiedzają ją prawie wszyscy najważniejsi kupcy i przedstawiciele władz, gdyż w świątyni mieści się najlepsza biblioteka w całym mieście, a co więcej, w budynku jest kilka pokojów, w których przeprowadza się rozmowy handlowe i zawiera umowy. W świątyni jest na stałe jeden kapłan, a także niewielka liczba nowicjuszy, zazwyczaj młodszych synów rodzin kupieckich, którzy mają nadzieję trafić w końcu do Altdorfu lub Nuln.

18. Świątynia Handricha

Handrich jest pomniejszym bóstwem, patronem kupców i panem spraw materialnych. Jego świątynia to kwadratowa komnata, nad którą wznosi się kopuła oraz dwie półokrągłe kapliczki. Jedna jest wykorzystywana jako prywatna kaplica Gildii Kupieckiej, a w drugiej znajduje się skarbiec i miejsce, gdzie składa się ofiary. Nad głównymi drzwiami do budynku wisi duży dysk, pomalowany na złoty kolor – symbol tego boga. W świątyni nie ma stałego kapłana, obrządkiem zajmują się kolejno rajcy z Gildii Kupieckiej. Czasami można tu spotkać kapłanów ze świątyń Sigmara i Vereny, a personelu pomocniczego dostarcza wspomniana wcześniej gildia.

19. Świątynia Shalyi

W zachodnim skrzydle budynku mieści się mały sierociniec, a we wschodnim są trzy azyle dla bezdomnych kobiet i chorych. W świątyni jest jeden stały kapłan, a wiele bogatych mieszczek zgłasza się do pomocy.

20-21. Cmentarz i Kaplica Morra

W północno-wschodniej stronie miasta, za jego murami, jest cmentarz. Jest on pomniejszonym odbiciem społeczeństwa Bögenhafen. Po zachodniej stronie cmentarza, wzdłuż muru, stoją wielkie mauzolea i pomniki bogatych, natomiast wschodnia strona jest pełna

utkanych obok siebie, często wykorzystywanych powtórnie, grobów przedstawicieli klas niższych. Wzdłuż północnej ściany znajdują się nie oznaczone groby przestępców i biedoty.

Prawie dokładnie pośrodku cmentarza stoi mroczna i posępna kaplica Morra. Jest zbudowana z czarnego kamienia, a we framudze nie ma drzwi. Wewnątrz świątynia jest pusta, chyba że akurat odbywa się jakiś pogrzeb. Kapłan Morra, służący w świątyni, jest odpowiedzialny za samo miasto, jak również za pobliskie tereny. Istnieje 30% szansa, że został wezwany do przeprowadzenia pogrzebu w którejś z okolicznych wiosek (8-15 kilometrów od miasta) akurat wtedy, gdy bohaterowie zdecydują się złożyć mu wizytę. Gdy kapłan jest obecny, mieszka w budynku Gildii Żałobników (lokacja 38).

22. Świątynia Taala

Tuż za miastem, przy drodze wiodącej w góry, stoi mała świątynia poświęcona Taalowi. Często modlą się w niej podróżni, wyruszający w góry. Kaplica to mała chata z wysuszonej gliny, nakryta stożkowatą strzechą. Nad wejściem wisi czaszka jelenia. Świątynia jest pod opieką miasta, które przeznacza część dochodów z handlu na opiekę nad tym miejscem. W świątyni nie ma kapłana (**WFRP** str. 193).

INNE MIEJSCA

23. Prom (Obszar B)

Prom na Bögen jest własnością Hannesa Kringlera, przewożącego pasażerów za opłatą 1 szylinga. Prom jest zazwyczaj uwiązany przy jednym brzegu. Może utrzymać przewoźnika i czterech pasażerów.

24. Przystań Haagenów (Obszar B)

W tym miejscu bohaterowie wkroczą do miasta, jeśli przybędą doń rzeką. Przystań należy do Jochena Haagena (patrz *Rodziny kupieckie*, strona 7), człowieka z Jałowej Krainy, mającego kontakty handlowe z Marienburgiem, handlującego ubraniami i winem z Reiklandu w zamian za towary egzotyczne. Oprócz przystani Haagen posiada pięć pobliskich magazynów, ma także biura na Bergstrasse.

25. Ratusz (Obszar C)

Ten imponujący budynek, ozdobiony wieloma kolumnami i iglicami, dominuje nad Dreieckeplatz. Oprócz komnaty rady miejskiej i rozmaitych innych pokojów, mieści się tu archiwum miejskie, a także silnie broniony skarbiec, w którym przechowywana jest część pieniędzy z podatków, po które raz na pół roku przyjeżdżają cesarscy poborcy z Altdorfu.

26. Sąd Miejski (Obszar C)

Sądzeni są tutaj ci przestępcy, którzy żyją na tyle długo, by ich sprawa została formalnie osądzona (orzeczenia niewinności zapadają rzadko, gdyż w zapisach wyglądałoby na to, iż system prawny jest nieefektywny). Rada miejska wyznacza pewną liczbę sędziów, którym przewodzi rajca Richter (patrz lokacja 8 i strona 16), mieszkający zresztą w budynku sądu.

27. Gospoda „Kraniec Podróży" (Obszar F)

Jest to dobry zajazd, w którym na koszt miasta będą być może mieszkać BG – co nastąpi po ucieczce w kanały trzynogiego goblina z teatru osobliwości (lokacja 7) na Schaffenfest.

28. Klub „Złoty Pstrąg"

Klub mieści się w trzech budynkach połączonych krytymi przejściami. Jego członkami są najbogatsi obywatele miasta. Przyszły klubowicz musi zostać wprowadzony przez dwóch obecnych członków klubu, a jego kandydatura musi zyskać akceptację komitetu. Nie trzeba chyba dodawać, że przybytek ten jest dostępny wyłącznie dla ludzi posiadających członkostwo. Znak klubu, ryba trzymająca monetę w pyszczku, został przeniesiony z herbu miasta.

GILDIE

Ogólne informacje na temat gildii zostały podane w podręczniku *Wewnętrzny Wróg* i na stronie 7. Bohaterowie wypytujący w siedzibach miejskich gildii będą zwykle rozmawiać z jakimś urzędnikiem. Tego rodzaju osoby nie są pomocne, gdyż czerpią przyjemność ze stawiania przeszkód natury formalnej. Zazwyczaj pomoże tu kilka złotych koron, ale jeśli starający się bohater nie jest zainteresowany członkostwem danej gildii, wątpliwe jest, by jego pytania odniosły jakiś większy efekt (a próba przystąpienia do gildii spotka się z niezmiennym chłodnym odrzuceniem prośby). Gildie mogące pomóc bohaterom w prowadzonym śledztwie są opisane na stronach 35-37.

29. Gildia Dokerów (Obszar A)

Duży budynek Gildii Dokerów stoi przy Hafenstrasse, naprzeciw Gildii Furmanów. Do gildii należą wszyscy miejscy robotnicy portowi, a także wielu nie wyszkolonych przewoźników, pracujących w mieście.



30. Gildia Furmanów (Obszar A)

Jest to siedziba jednej z najważniejszych gildii w mieście. Gildia Furmanów zajmuje się wszystkimi sprawami związanymi z karawanami handlowymi i lądowym transportem towarów. Rywalem opisywanej gildii jest Gildia Dokerów, co prowadzi do częstych bójek pomiędzy zwykłymi członkami obu organizacji.

31. Gildia Cieśli (Obszar A)

Większość z osób wykorzystujących przy pracy drewno należy albo do tej gildii, albo do bardziej wpływowej gildii kołodziejów (lokacja 33). Stosunki z Gildią Kołodziejów są zazwyczaj dobre, ponieważ obie organizacje podpisały serię porozumień, rozgraniczających sfery ich zainteresowań.

32. Gildia Płatnerzy i Kowali (Obszar D)

Siedziba tej gildii mieści się na Eisen Bahn, w pobliżu Gildii Cieśli (lokacja 31). Płatnerze i Kowale utrzymują przyjazne stosunki ze wszystkimi innymi gildiami.

33. Gildia Kołodziei (Obszar A)

Ta gildia ma największe wpływy spośród wszystkich mniej ważnych organizacji tego typu. Jej członkowie pozostają w dobrych stosunkach z przedstawicielami Gildii Furmanów (lokacja 30), i zazwyczaj w sprawach politycznych głosują tak jak oni.

34. Gildia Medyków (Obszar E)

Gildia Medyków jest niewielka liczebnie, lecz ponieważ jej członkowie są ludźmi uczonymi i cieszą się wysoką pozycją społeczną, jej wpływy również są znaczne. Gildia Medyków tworzy wraz z Gildią Kupiecką (lokacja 37) blok polityczny reprezentujący wykształcone warstwy społeczeństwa miejskiego. BG potrzebujący chirurga lub pomocy medycznej mogą przyjść do siedziby opisywanej gildii. Wizyta kosztuje 3 ZK, natomiast operacja wymagająca użycia umiejętności *chirurgia* kosztuje dodatkowe 2k4 ZK.

35. Gildia Murarzy

Jest to trzecia wielka gildia rzemieślnicza. Jej członkowie budują wszystkie budynki w mieście, wynajmując w razie potrzeby ekspertów z Gildii Cieśli (lokacja 31) lub Kowali (lokacja 32).

36. Gildia Złotników

Siedziba tej gildii mieści się mniej więcej pośrodku dzielnicy złotników, w pobliżu bogatszej części miasta. Wszyscy złotnicy legalnie pracujący w mieście są członkami tej organizacji. Gildia opracowała szereg umów, ustalających ceny poszczególnych wyrobów.

37. Gildia Kupiecka

Gildia Kupiecka jest najpotężniejszą organizacją cechową w mieście. Jej członkowie dominują zarówno w radzie miejskiej, jak i w tzw. towarzystwie. Siedziba gildii mieści się w dużym budynku na rogu Bergstrasse i Dreieckeplatz.

38. Gildia Żałobników

Gildia Żałobników organizuje wszystkie pogrzeby – od wystawnych i bogatych rytuałów pogrzebowych, organizowanych z okazji śmierci jakiegoś ważnego i bogatego mieszczanina, do zwyczajnych pochówków żebraków i przestępców. Według miejscowego prawa, ziemia na której leży cmentarz nie należy do miasta, tylko do Gildii Żałobników. Koszty pogrzebu różnią się od 10 ZK za zwykły dół, poprzez 10-100 ZK (kapłan i żałobnicy), do 20-200 ZK za nagrobek lub pomnik.

39. Gildia Krawców i Tkaczy

Gildia Krawców i Tkaczy jest jedną z mniejszych gildii miasta. Mieści się w małym, lecz doskonale utrzymanym budynku w pobliżu domów bogaczy na Adel Ring. Członkowie gildii handlują z Jochenem Haagenem i pewną liczbą innych kupców z miasta. Gildia kupuje od nich jedwab i inne materiały egzotyczne, importowane z Marienburga.



JOHANNES TEUGEN

Johannes Teugen jest wysokim, silnie zbudowanym mężczyzną, mającym nieco ponad 50 lat. Ubiera się dobrze, jak należałoby tego oczekiwać od głowy wielkiego kupieckiego rodu, którego emblemat – róża stylizowana na krzyż – nosi na ciężkim łańcuchu na szyi, a także na jednym z masywnych pierścieni, zdobiących jego palce. Na twarzy Teugena widnieją głębokie zmarszczki, ale jak na swój wiek, kupiec wydaje się być w dobrym zdrowiu. Jego skóra jest niezwykle blada, co jest skutkiem długich lat nauki i obranego niedawno nocnego trybu życia. Gdy Teugen się uśmiecha, osobom postronnym wydaje się, że jego zęby są niezwykle długie, siegają bowiem aż do krawędzi sumiastych wąsów.

Johannes Teugen jest szanowanym rajcą miejskim i przewodniczącym Gildii Kupieckiej. Jest powszechnie lubiany, zwłaszcza przez kolegów-kupców. Nikt nie podejrzewa, że Teugen jest demonologiem, zdecydowanym wymienić za swoją dusze siedmiu nieszczęśników. Czas kupca zbliża się do końca, a Teugen coraz bardziej obawia się, że coś pójdzie nie po jego myśli – być może przeczuwa swój własny los? Obawy te są dobrze ukryte pod chłodną maską spokoju. Dla wszyskich – prócz Gideona – wydaje się być czarujący i uprzejmy. Teugen dba o to, by nic nie zniszczyło wyobrażenia o nim. Brudną robotą zajmują się albo Gideon, albo wynajęte opryszki z Gildii Dokerów.

Zajmowanie się nieczystą sztuką demonologii wywarło na Teugenie widoczne efekty. Wkrótce po poznaniu Gideona wyrosły mu niezwykle długie kły. Ostatnio zaczął prowadzić nocny tryb życia. Ta zmiana jest wciąż w fazie rozwoju, dlatego jak dotąd nie ogranicza działalności kupca, choć jeśli jest to tylko możliwe Teugen unika światła dziennego.

Znajomość z Gideonem pozostawiła w psychice Teugena widoczne ślady. Na samym początku znajomości Gideon zjadał

GIDEON – MNIEJSZY DEMON

Gideon był pierwszym demonem, zawezwanym przez Teugena jeszcze w Nuln. Teugen nie wie, że Gideon jest sługą boga Chaosu, Tzeentcha, i że kiedy demon układał pakt, świadomie pozostawił kupcowi otwartą furtkę, mówiąc, iż po upływie siedmiu lat Teugen może uratować swoją duszę, jeśli zamiast niej dostarczy siedem innych dusz. Demon nauczył Teugena rytuału, przy pomocy którego można otworzyć międzywymiarowe przejście do środka domeny Tzeentcha. Dzięki temu spodziewa się zdobyć wielkie uznanie w oczach swego boga.

W swej naturalnej formie Gideon wygląda jak niewielkie, powykrzywiane stworzenie o długich ramionach, pajęczych nogach i głęboko pobrużdżonej, łuskowatej skórze. Z pleców wyrastają nietoperze skrzydła, dzięki którym demon może latać. Potrafi również przyjmować dowolną postać – w Bögenhafen udaje dalekiego kuzyna Teugenów, wyglądając na wysokiego, chudego, doskonale ubranego człowieka o przystojnej twarzy, w której widnieje para przenikliwych, zielonych oczu.

Gideon jest ze swej natury prześmiewcą, ma ironiczne poczucie humoru. Choć śmieje się rzadko, na ustach zawsze błąka mu się cień wesołego uśmiechu. Demon raduje się z pobytu w naszym świecie, a jego rozbawienie chciwością i głupotą śmiertelników przewyższa jedynie poczucie nieuchronnego tryumfu.

GIDEON – MNIEJSZY DEMON TZEENTCHA

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	55	42	5	4	13	87	2	89	89	89	89	89	89

Magia: Gideon rzuca czary tak jak czarodziej i/lub demonolog drugiego poziomu. Dyspomuje 20 punktami magii.

Magia prosta:

Dar języków, magiczny płomień, magiczne zamknięcie, bagienne ogniki, otwarcie, wzmocnienie drzwi, uśpienie, dźwięki.

Magia wojenna, 1 poziom:
Ognista kula, lot, kradzież rozumu.

Magia wojenna, 2 poziom:
Aura ochrony, mistyczna mgła.

Magia demoniczna, 1 poziom:

Spętanie demona, odesłanie małego demona, wezwanie rumaka.

Magia demoniczna, 2 poziom:

Przyzwanie energii, przyzwanie małych demonów, wezwanie magicznego wsparcia.

Gideon posiada następujące zdolności magiczne: może stać się eteralny, kiedy tylko tak zechce – tak jak przy czarze elementarnym 3 poziomu *Eteryczna postać*. Zdolność ta kosztuje 1 punkt magii na turę (minutę). Może również dotykiem *wywołać chorobę* (jego ulubioną jest purpurowe zapalenie opon mózgowych). Wykorzystanie tej zdolności kosztuje 5 punktów magii – ofiara musi wykonać test **Wytrzymałości**, by przezwyciężyć jej działanie. Nieudany test oznacza śmierć w ciągu tygodnia.

duże ilości chleba czosnkowego – wkrótce kupiec stwierdził, że nie znosi jego zapachu. Teugen wstrząśnie się z obrzydzeniem, jeżeli w odległości jednego metra od niego pojawi się osoba z czosnkiem. Będzie nalegał na usunięcie „paskudztwa" najszybciej, jak to jest tylko możliwe. Jeżeli kupiec zostanie zaatakowany, a będzie pod wpływem czosnku, wszystkie procentowe cechy kupca zostają zmniejszone o 20. Gideonowi znudził się już czosnek – przerzucił się na chili – ale jeżeli jest w szczególnie złośliwym nastroju, przeżuwa kilka ząbków i idzie porozmawiać ze swoim „dobrym przyjacielem" Teugenem.

Poza domem i biurem Teugenowi towarzyszy zawsze dwójka ochroniarzy (patrz *Pomoc dla Mistrza Gry*), noszących kaftany kolcze z rękawami, napierśniki i hełmy.

JOHANNES TEUGEN – KUPIEC I DEMONOLOG

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	47	4	4	9	58	1	39	62	59	55	60	51

Wiek: 50

Umiejętności: *czuły słuch; język tajemny – magiczny, magii demonicznej; astronomia; piwowarstwo; kartografia; rzucanie czarów – patrz dalej; chemia; kryptografia; wiedza o demonach; etykieta; szacowanie; targowanie się; zielarstwo; historia; rozpoznawanie magicznych przedmiotów; rozpoznawanie roślin; rozpoznawanie ożywieńców; uzdolnienia językowe; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; wytwarzanie eliksirów; tworzenie magicznych pergaminów; medytacja, metalurgia; monetoznawstwo; czytanie i pisanie; jeździectwo; rozpoznawanie runów; wiedza o magicznych pergaminach; sekretny język – klasyczny gildii; sekretne znaki – czarodziejów; znajomość języka obcego – arabski; geniusz arytmetyczny.*

Przedmioty: Teugen jest bogaty i posiada wszystko to, co powinien posiadać człowiek o jego pozycji. Przy sobie nosi zawsze minimum 50 ZK.

Punkty magii: 18

Czary:

Magia prosta: *przekleństwo, dar języków, bagienne ogniki, magiczne zamknięcie, wzmocnienie drzwi, usunięcie przekleństwa, uśpienie.*

Magia wojenna, 1 poziom: *aura oporu, odporność na trucizny, kradzież rozumu.*

Magia demoniczna, 1 poziom: *spętanie demona, odesłanie małego demona, wezwanie rumaka.*

Magia demoniczna, 2 poziom: *przyzwanie energii, przyzwanie małych demonów, wezwanie magicznego wsparcia.*

Punkty Obłędu: 3

Gideon może na dowolny okres przyjmować postać dowolnego humanoida, nie wydając na to punktów magii. Jeśli demon podszywa się pod jakąś konkretną osobę, osoby znające pierwowzór mogą wykonać test **Inteligencji**, by zorientować się w oszustwie.

Na lewym ręku Gideon nosi złoty pierścień z czarnym, szlifowanym kamieniem. Przybierając ludzką formę, demon potrafi zamaskować ten klejnot tak, że wygląda dokładnie tak, jak życzy sobie tego jego właściciel. Może być tani i zrobiony z miedzi lub wręcz przeciwnie – wykonany ze złota i bardzo drogi. Pierścień chroni Gideona (*i tylko Gideona*) przed *niestabilnością*. Jeżeli demon straci pierścień lub rękę, na której go nosi, co minutę (turę) musi normalnie wykonywać test *niestabilności*.

FRANZ STEINHÄGER

Franz Steinhäger jest siwowłosym, korpulentnym mężczyzną w średnim wieku. W planie Teugena widzi okazję szybkiego wzbogacenia się. Po dopełnieniu rytuału chce pozbyć się Teugena i zająć jego miejsce w Ordo Septenarius. By ułatwić sobie to zadanie, uczy się właśnie podstaw magii od Teugena i Gideona. Jego nauczyciele rozszyfrowali plan Steinhägera, ale nie widzą powodów, dla których nie mieliby się z nim bawić, aż do momentu złożenia go w ofierze.

Bohaterowie będą mogli porozmawiać ze Steinhägerem jedynie w jego biurze (lokacja B). Osoby, które będą go napastować na ulicy, spotkają się z wyjątkowo nieprzyjazną reakcją jego samego oraz towarzyszących mu dwóch ochroniarzy.

Gdy bohaterowie się z nim spotkają, Franz jest zaniepokojony włamaniem do świątyni i nie ma czasu „na pogadanki z głupcami". Rozkaże im opuścić jego biuro, jeśli bohaterowie wspomną coś o świątyni lub jeśli nie uda się im test *oszustwa*. Steinhäger pozostawi instrukcje mówiące, że nie chce już więcej widzieć BG.

Franzowi cały czas towarzyszy dwóch ochroniarzy, którzy nigdy jednak nie byli w tajnej świątyni (lokacja S7).

FRANZ STEINHÄGER – KUPIEC I UCZEŃ CZARODZIEJA

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	45	25	4	3	8	53	1	36	62	61	38	50	51

Wiek: 44

Umiejętności: *język tajemny – magiczny; rzucanie czarów – magia prosta; szacowanie; wykrywanie magii; monetoznawstwo; czytanie i pisanie; sekretny język – klasyczny, geniusz arytmetyczny.*

Przedmioty: odpowiednie do statusu i posiadanego bogactwa. Zawsze nosi przy sobie co najmniej 50ZK.

Punkty magii: 4

Czary:

Magiczny alarm, magiczne zamknięcie.

STRAŻ

Straż Miejska odpowiada za utrzymywanie porządku w Bögenhafen, a także zajmuje się ściganiem przestępców. Straż jest skoszarowana w dwóch miejscach (lokacje 10 i 11), po jednym na każdym brzegu rzeki. Patrole są przeprawadzane zarówno w dzień, jak i w nocy. W skład normalnego patrolu wchodzi czterech strażników, czasami dowodzonych przez sierżanta. Wszyscy noszą skórzane kurtki i hełmy, a uzbrojeni są w sztylety. Dwóch z nich ma zazwyczaj także halabardy, a dwóch następnych pałki. Sierżanci zamiast skórzanych kurtek noszą kolczugi i są uzbrojeni w miecze. Wszyscy strażnicy noszą na swych pancerzach żółtą tunikę, z naszytym godłem miasta.

Strażą dowodzi kapitan, który przez cały czas przebywa w koszarach (lokacja 10) przy Bramie Tylnej.

Strażnik

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	25	3	3	8	40	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: *silny cios; ogłuszenie; specjalna broń – broń dwuręczna.*

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP korpus); pałka *lub* halabarda (**I** +10, Obr +2)*; sztylet (**I** +10, Obr -2, P -20), latarnia na kiju (tylko nocą, jedna na patrol).

* Dwóch strażników wchodzących w skład patroli na Schaffenfest jest uzbrojonych w pałki, a dwóch w halabardy; straż przy sądzie Schaffenfest (lokacja 8) jest uzbrojona w halabardy; pozostali noszą pałki.

Sierżant Straży

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	53	35	3	4	9	40	2	29	39	29	29	29	29

Umiejętności: *rozbrojenie; uniki; silny cios; ogłuszenie.*

Przedmioty: kolczuga (1 PP – korpus, ramiona), hełm (1 PP głowa), miecz, sztylet (**I** +10, Obr -2, P -20)

POSTĘPOWANIE ZE STRAŻĄ

W czasie przygody bohaterowie kilkakrotnie mogą się natknąć na strażników miejskich. Szanse napotkania patrolu są uzależnione od obszaru miasta, w którym przebywają BG (patrz *Przewodnik po Bögenhafen*), choć każdy może wezwać strażników, jeśli sądzi, iż ma akurat miejsce jakieś przestępstwo. W tym przypadku patrol przybędzie za 5 do 20 minut. Mistrz Gry może ustalić dokładny czas losowo (rzutem 5k4), ale lepiej będzie, gdy weźmie pod uwagę miejsce wydarzenia i porę dnia. Mistrz Gry nie powinien obawiać się wystawiania patrolów Straży wtedy, gdy będzie to dla niego wygodne – pomoże to utrzymać graczy w napięciu, jeśli wciąż będą musieli uważać na strażników.

Jeżeli już dojdzie do spotkania, w czasie którego strażnicy mogą podejrzewać bohaterów o coś nielegalnego, BG zostaną zatrzymani i przesłuchani. Zostaną aresztowani i zabrani do sądu (lokacja 26), jeśli dowódca patrolu dojdzie do wniosku, że są winni jakiegoś przestępstwa.

Aresztowanie

Aresztowania można uniknąć po wykonaniu udanego testu *oszustwa* lub dzięki łapówce. Jej wielkość będzie uzależniona od okoliczności sprawy, ale w większości wypadków wystarczy od 1 do 3 ZK.

Opieranie się

Bohaterowie mogą próbować nie dać się aresztować i po prostu uciec z miejsca spotkania. Każda próbująca dokonać tego osoba musi wykonać test **Inicjatywy** – sukces oznacza, że próba skończyła się powodzeniem, a uciekinier zgubił się w tłumie lub zniknął w jakiejś bocznej alejce. Po ucieczce co rundę należy wykonywać test *ukrywania się*, do którego stosowane są modyfikatory wynikające z umiejętności *ukrywanie się w mieście*. Pierwszy pomyślny rezultat oznacza, że uciekinierowi udało się zgubić pościg, ale od tej pory jest 10% szans, że za każdym razem, gdy osoba taka natknie się na patrol Straży, zostanie rozpoznana jako poszukiwany kryminalista.

Jeżeli patrol Straży zostanie zaatakowany, strażnicy nie będą się wahać przed użyciem siły – zachowanie takie jest jednoznacznym dowodem winy, wobec czego żaden strażnik nie będzie ryzykował swego cennego życia, próbując pojmać przestępcę żywcem!

W areszcie

Po aresztowaniu podejrzani są zabierani do najbliższych koszar Straży, gdzie zostają osadzeni w celach. Czekają w nich na swój proces. Czas oczekiwania może się znacznie różnić, teoretycznie proces odbywa się wtedy, gdy uda się zebrać wszystkich świadków i gdy zostanie wyznaczony sędzia, lecz praktycznie zależy to bardziej od statusu oskarżonego i oskarżyciela, a także od liczby pieniędzy, które zmieniły właściciela.

W sądzie

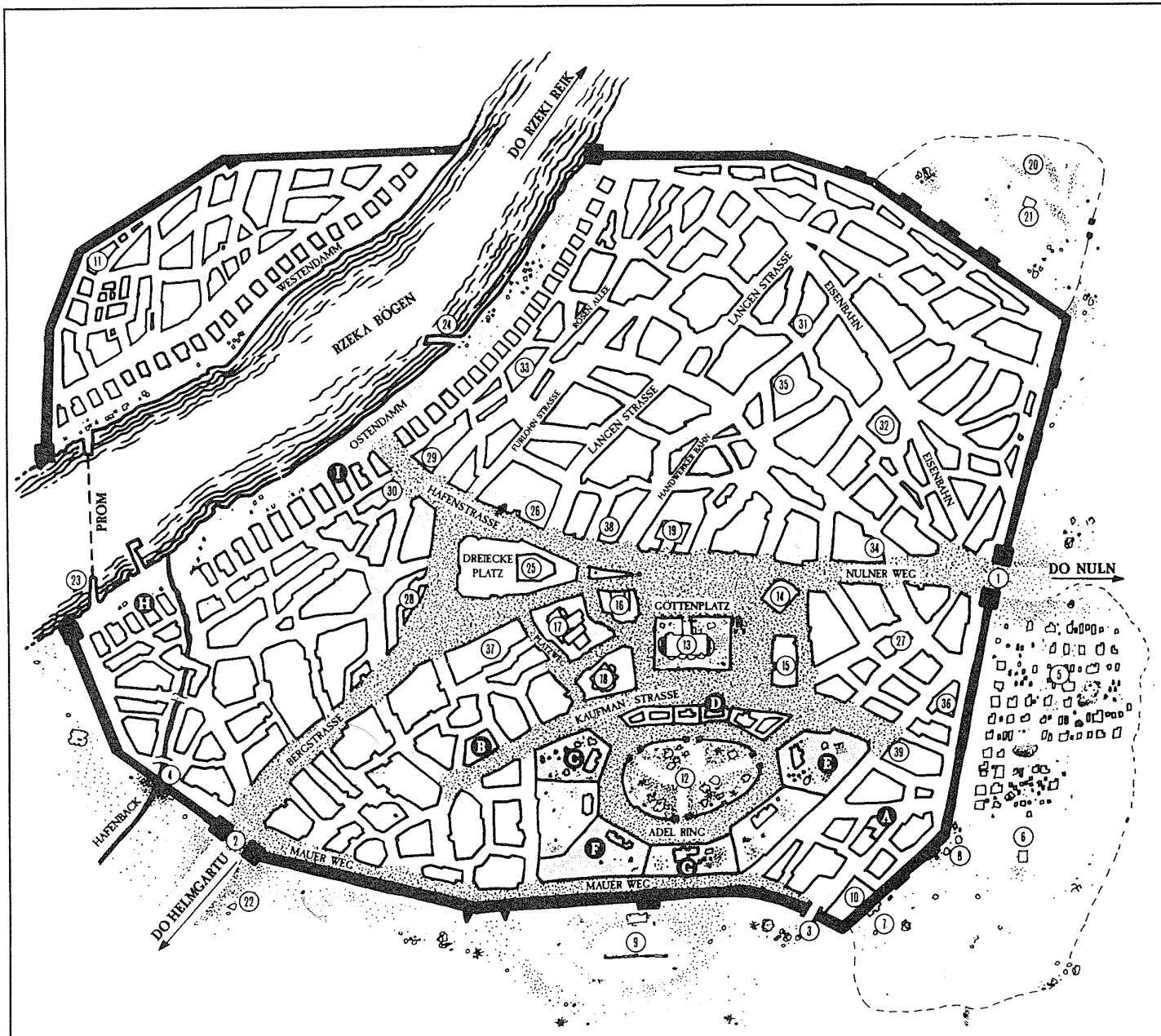
Procesy odbywają się w Miejskiej Sali Rozpraw (lokacja 26). Usługi prawników może sobie wynająć tylko ten, kogo na to stać, a sędzią jest zazwyczaj radny miejski, który zgłosił się do rozstrzygnięcia sprawy. I znów ci, którzy mają pieniądze i wpływy, są w lepszej sytuacji, gdyż mogą „przekonać" sędziego, by wyrok, jaki zapadnie, został wydany po ich myśli. Radnemu pomaga jeden z kilku prawników miejskich, a także przedstawiciel świątyni Vereny, choć sędzia nie musi postępować zgodnie z ich wskazówkami.

Po oskarżeniu, szanse na wyrok uniewinniający są minimalne. Jeżeli oskarżony nie ma potężnych przyjaciół wśród rajców miejskich lub sam nie jest osobą o wysokiej pozycji, zostanie uznany winnym zarzucanych mu czynów. Oskarżony może wykonać test **Ogłady** (z modyfikatorem +10 za umiejętność *Prawo*), by zostać skazanym jedynie na grzywnę (nie można tak zrobić w przypadku kradzieży koni, włamania z rozbojem, napadu na strażnika lub własność miejską oraz morderstwa). Jeżeli wynik testu będzie pomyślny, grzywna wyniesie od 10 do 100 ZK, w zależności od oskarżenia. Przy nieudanym teście bohater zostanie prawdopodobnie skazany na więzienie (do roku). Wyrokiem w poważniejszych przestępstwach (wyliczone powyżej) może być śmierć.

Schaffenfest podlega nieco innej procedurze niż reszta miasta. Ponieważ na targi te przybywają głównie ludzie z daleka, po ich zakończeniu może być trudno zgromadzić świadków przestępstwa. Z tego powodu na terenie targów wzniesiono budynek sądu targowego, zajmującego się sprzeczkami i mniej ważnymi przestępstwami, zaistniałymi na terenie targów. W czasie tej przygody sędzią jest tam radny Heinz Richter (charakterystyka patrz strona 16). Sąd festiwalowy działa szybciej od normalnego i feruje wyroki na miejscu (patrz strona 12).

Apelacje

Obywatele przeświadczeni, że wyrok sądu był niesprawiedliwy, mogą zwrócić się do suzerena tego obszaru, barona Wilhelma Von Saponethaima z zamku Grauenberg. Zamek stoi około 65 kilometrów na północ od miasta (patrz mapa Reiklandu z podręcznika *Wewnętrzny Wróg*). Baron nie ma zamiaru przeszkadzać miejskiemu wymiarowi sprawiedliwości, chyba że apelującym jest jego przyjaciel lub osoba bardzo wpływowa lub też petycja jest poparta przez kogoś takiego.



·BÖGENHAFEN·

·SKALA·

0 50 100 metrów

LEGENDA

1. Brama Wschodnia
2. Brama Zachodnia
3. Brama Tylna
4. Brama Wodna

Schaffenfest

5. Targ bydła
6. Ring zapaśniczy
7. Teatr osobliwości
8. Sąd i dyby
9. Szranki
10. Główne Koszary Straży
11. Koszary Północne „Fort Czarny Ogień"
12. Park

Goettenplatz

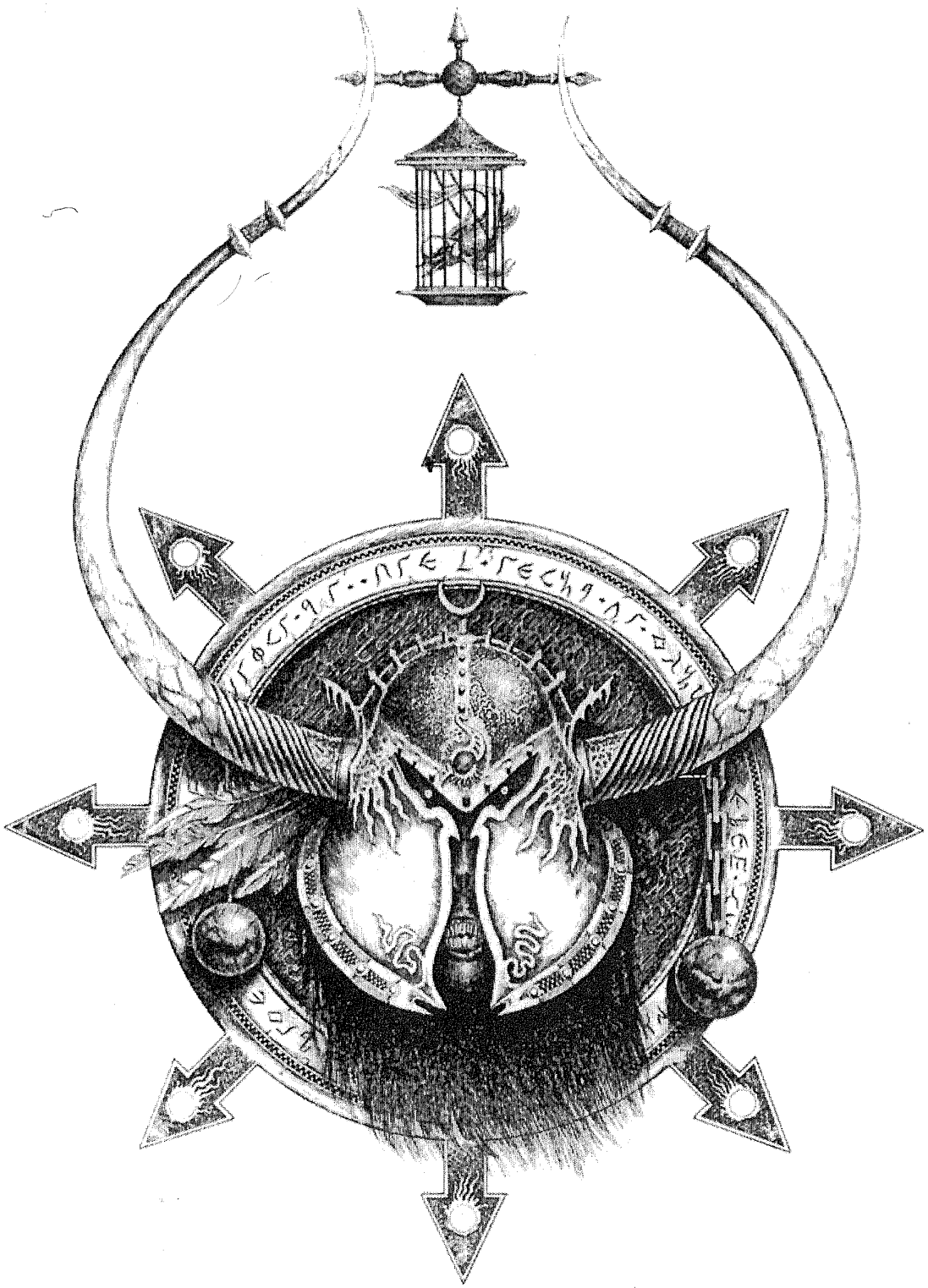
13. Świątynia Sigmara
14. Świątynia Ulryka
15. Świątynia Myrmidii
16. Świątynia Boegenauera
17. Świątynia Vereny
18. Świątynia Handricha
19. Świątynia Shalyi
20. Cmentarz
21. Kaplica Morra
22. Świątynia Taala
23. Prom
24. Przystań Haagenów

Dreieckeplatz

25. Ratusz
26. Sąd Miejski
27. Gospoda „Kraniec Podróży"
28. Klub „Złoty Pstrąg"
29. Gildia dokerów
30. Gildia furmanów
31. Gildia cieśli
32. Gildia płatnerzy i kowali
33. Gildia kołodziei
34. Gildia medyków
35. Gildia murarzy
36. Gildia złotników
37. Gildia kupiecka
38. Gildia żałobników
39. Gildia krawców i tkaczy

A Karczma „Skrzyżowane Piki"
B Biuro Steihaegera
C Dom Steinhaegera
D Dom Magiriusa
E Dom Teugena
F Dom Ruggbrookera
G Dom Haagena
H Magazyn Steinhaegera
I Magazyn nr 13

Brukowane ulice

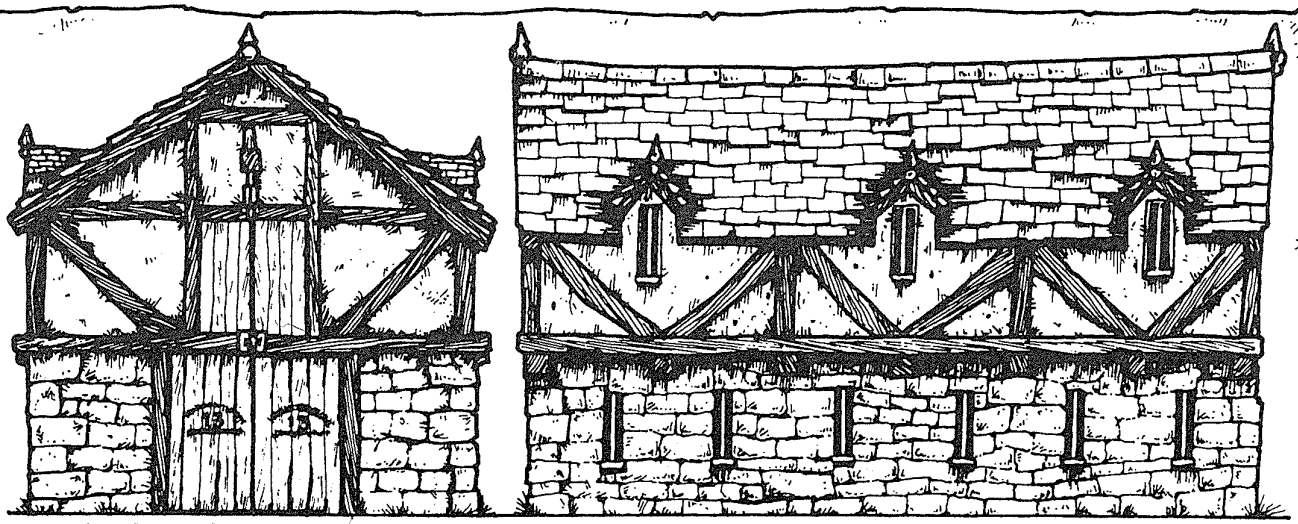


KAMPANIA
WEWNĘTRZNY WRÓG

Notki dla graczy

Rozciąć wzdłuż linii

© GAMES WORKSHOP 1988-1996
© Wydawnictwo „MAG" 1996



WIDOK OD FRONTU

WIDOK Z BOKU

MAGAZYN Nr 13

PARTER

• SKALA •
0 1,5 3 m

PIĘTRO

CZĘŚĆ
PRZEŁADUNKOWA

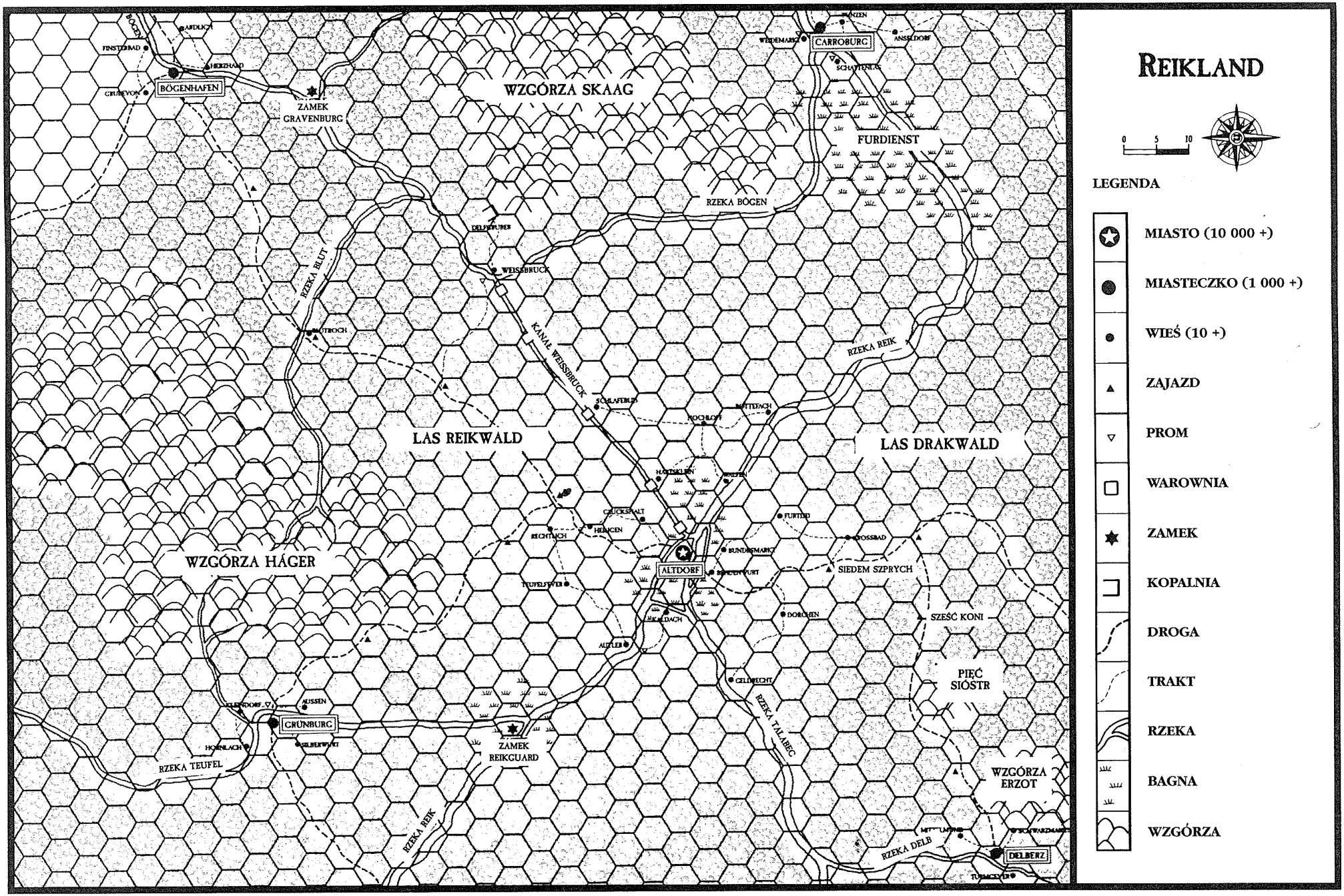
SKŁAD

SKŁAD

SKŁAD

N

MAPA 10


REIKLAND
0 5 10
LEGENDA
MIASTO (10 000 +)
MIASTECZKO (1 000 +)
WIEŚ (10 +)
ZAJAZD
PROM
WAROWNIA
ZAMEK
KOPALNIA
DROGA
TRAKT
RZEKA
BAGNA
WZGÓRZA
WZGÓRZA SKAAG
LAS REIKWALD
LAS DRAKWALD
WZGÓRZA HÄGER
WZGÓRZA ERZOT
PIĘĆ SIÓSTR
SIEDEM SZPRYCH
SZEŚĆ KONI
BÖGENHAFEN
ZAMEK GRAVENBURG
CARROBURG
FURDIENST
ALTDORF
GRÜNBURG
ZAMEK REIKGUARD
DIELBERZ
RZEKA BÖGEN
RZEKA BLUT
RZEKA REIK
RZEKA TEUFEL
RZEKA TALABEC
RZEKA DELB
KANAŁ WEISSBRUCK
WEISSBRUCK
FINSTERMAD
GRUDEVON
WIEDEMARK
ANSELDORF
SCHATTENLOS
DELPERDUNE
SCHLAFBERG
ROCHLOTT
MOTTEBACH
HOLTSKLEIN
GLÜCKSTADT
HEMGEN
REICHTUCH
FURTHD
BUNDESMARK
DORCHEN
CELLBRECHT
AUSSEN
HORNLACH
SCHWARZLAND
TUMMELTAL

INDEKS MIEJSCOWOŚCI REIKLANDU

Miejscowość	Rozmiar[Ł]	Władca[,]	Ludność	Zamożność[ƒ]	Źródła zamożności	Garnizon/milicja[„]	Uwagi
Altdorf	C	Cesarz	15.000	5	handel, rząd	500a/8000c	Stolica Imperium. Miejsce, w którym stoi Katedra Sigmara.
Anseldorf	V	Wielki Diuk Leopold z Middenlandu	56	1	rolnictwo	-	W pobliżu Carroburga
Ardlich	V	Graf Wilhelm von Saponatheim	72	2	rolnictwo	-/5c	W pobliżu Bögenhafen
Aussen	V	Cesarz	43	1	brak	-	W pobliżu Grunburga
Autler	V	Cesarz	81	2	drewno	-/10c	W pobliżu Altdorfu
Blutroch	ST	Cesarz	0	0	-	-	Ludność wymarła na zarazę
Bögenhafen	T	Cesarz	4500	3	handel, wino, drewno	-/500c	patrz **Cienie nad Bögenhafen**
Braunwurt	V	Cesarz	52	1	tekstylia	-	W pobliżu Altdorfu
Bundesmarkt	V	Cesarz	77	1	rolnictwo	-/5c	W pobliżu Altdorfu
Carroburg	C	Wielki Diuk Leopold z Middenlandu	8,000	4	handel, rząd, szkło i garncarstwo	200b/1250c	Stolica Diuka
Delberz	ST	Wielki Diuk Leopold z Middenlandu	2000	3	wino, drewno	20b/75c	Miejsce urodzin niektórych BG
Delfgruber	M	Cesarz	650	4	węgiel, żelazo	50b/200c	Kopalnia
Dorchen	V	Cesarz	75	2	rolnictwo	-	W pobliżu Altdorfu
Dunkelbild	V	Wielki Diuk Leopold z Middenlandu	67	2	drewno	-/5b	W pobliżu Carroburga
Finsterbad	V	Graf Wilhelm von Saponetheim	82	3	wino	-/10c	W pobliżu Bögenhafen
Furtild	V	Cesarz	53	1	brak	-	W pobliżu Altdorfu
Geldrecht	V	Cesarz	49	1	drewno	-	W pobliżu Altdorfu
Gluckshalt	V	Cesarz	72	2	rolnictwo	-/10c	W pobliżu Altdorfu
Grossbad	V	Cesarz	69	2	rolnictwo	-	W pobliżu Altdorfu
Grubevon	V	Graf Wilhelm von Saponetheim	57	2	rolnictwo	-/5c	W pobliżu Bögenhafen
Grunburg	ST	Cesarz	1200	2	handel, szkutnictwo	25b/100c	Prom przez rzekę Teufel
Hartsklein	V	Cesarz	65	1	garncarstwo	-	W pobliżu Altdorfu
Heiligen	V	Cesarz	58	2	rolnictwo	-	W pobliżu Altdorfu
Herzhald	V	Graf Wilhelm von Saponetheim	73	2	drewno	-	W pobliżu Bögenhafen
Hochloff	V	Cesarz	81	2	rolnictwo	-/10b	W pobliżu Altdorfu
Hornlach	V	Cesarz	74	2	drewno	-/5b	W pobliżu Grunburga
Kaldach	V	Cesarz	52	1	brak	-	W pobliżu Altdorfu
Kleindorf	V	Cesarz	35	1	rolnictwo	-	W pobliżu Grunburga
Mittelmund	V	Wielki Diuk Leopold z Middenlandu	35	2	rolnictwo	-	W pobliżu Delberz
Punzen	V	Wielki Diuk Leopold z Middenlandu	57	1	rolnictwo	-	W pobliżu Carroburga
Rechtlich	V	Cesarz	42	1	brak	-	W pobliżu Altdorfu
Rottefach	V	Cesarz	88	2	wino	-	W pobliżu Altdorfu
Schattenlas	V	Wielki Diuk Leopold z Middenlandu	54	2	brak	-	W pobliżu Carroburga. Prom przez rzekę Reik.
Schlafebild	V	Cesarz	38	1	rolnictwo	-	W pobliżu Altdorfu
Schwarzmarkt	V	Wielki Diuk Leopold z Middenlandu	61	2	rolnictwo	-/5c	W pobliżu Delberz
Silberwurt	V	Cesarz	85	2	rolnictwo	-/5c	W pobliżu Grunburga
Teufelfeuer	V	Cesarz	0	2	wino	-	Spalone przez łowców czarownic
Turmgever	V	Wielki Diuk Leopold z Middenlandu	53	1	drewno	-	W pobliżu Delberz
Walfen	V	Cesarz	52	2	wypalanie cegły	-	W pobliżu Altdorfu
Weidemarkt	V	Wielki Diuk Leopold z Middenlandu	61	2	wino	-/5c	W pobliżu Carroburga
Weissbruck	V	Cesarz	72	2	handel i transport	-	Osada górnicza, prom przez rzekę Bögen
Zamek Grauenberg	F	Graf Wilhelm	200	4	rząd	50a,100b/-	Forteca
Zamek Reikguard	F	Koronowany Książę Wolfgang Holswig-Abenauer	300	4	rząd	200c/-	Forteca

Uwagi

Ł Osiedla opisano jako miasta (C), miasteczka (ST), wsie (V), fortece (F).

, Władcy to Suzerenowie Prowincji. Miasta mają również lokalne rady, a wsie mniej lub bardziej formalne spotkania starszyzny itd.

ƒ Zamożność oceniono od 1 (bieda) do 5 (bardzo bogate).

„ Garnizon odnosi się do stacjonujących w osadzie zawodowych żołnierzy. Milicja to ochotnicy lub oddziały, które są zazwyczaj odpowiedzialne za przestrzeganie prawa. Jakość żołnierzy została oceniona jako *doskonała* (a), *przeciętna* (b) i *słaba* (c).

Cienie nad Bögenhafen – Bohaterowie niezależni



Żebrak

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	35	3	4	7	30	1	30	28	34	32	30	30

Umiejętności: *żebractwo; ukrywanie się w mieście; sekretny język – język złodziei; sekretne znaki – znaki złodziei; cichy chód w mieście,* 25% szans na *mocną głowę.*
Przedmioty: miska żebracza; łachmany; kij, pchły, 3k6 penów.

Bentlarz

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	25	3	3	7	30	1	39	29	29	29	29	40

Umiejętności: *gadanina; zwinne palce.*
Przedmioty: 3 drewniane kubki; 3 kamyki; talia kart, inne w zależności od uznania Mistrza Gry.

Ochroniarz

Sz	WW	US	S*	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	53	25	4	3	8	45	2	32	25	33	30	32	30

Umiejętności: *specjalna broń – broń uliczna; bijatyka; silny cios; ogłuszenie;* * 50% szans na *bardzo silnego.*
Przedmioty: skórzany kaftan; kastet; sztylet *lub* pałka; 2k6 szylingów.

Szarlatan – występujący pod płaszczykiem medyka

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	35	3	4	9	40	1	59	39	43	38	40	59

Umiejętności: *gadanina; urok osobisty, charakteryzacja; szacowanie; zwinne palce; krasomówstwo; czytanie i pisanie, błyskotliwość.*
Przedmioty: referencje uniwersyteckie (sfałszowane); papiery z dowodami wdzięczności od chorych (sfałszowane); 3k10 butelek różnokolorowej wody; szaty – w rodzaju tych, jakie noszą medycy lub ludzie uczeni.

Żołnierz

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	35	3	3	8	40	1	29	39	29	29	29	29

Umiejętności: *rozbrojenie; uniki; sekretny język – język bitewny; bijatyka; silny cios;* 50% szans na *opiekę nad zwierzętami,* 25% szans na *jeździectwo – koń.*
Przedmioty: skórzana kurtka; miecz; 3k10 szylingów; k6 koron.

Czarodziej

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	23	25	3	3	5	30	1	29	29	39	29	29	29

Umiejętności: *język tajemny – magiczny; rzucanie czarów – magia prosta; czytanie i pisanie; sekretnu język – język klasyczny.*
Przedmioty: szaty; różdżka; nóż; sakiewka z k6 koronami.
Punkty magii: 5
Czary: K4 czarów magii prostej.

Złodziej

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	35	3	3	7	30	1	39	29	29	29	29	39

Umiejętności: *ukrywanie się w mieście; sekretny język – język złodziei; sekretne znaki – znaki złodziei; cichy chód w mieście;* 25% szans na *szacowanie.*
Przedmioty: sztylet lub krótki miecz; k6 jedwabnych chusteczek; 2k10 szylingów.

Kieszonkowiec

Jak wyżej, plus *ucieczka, zwinne palce* i *doliniarstwo.*

Oprychy z Gildii Furmanów lub Dokerów

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	4	8	30	1	34	28	33	30	32	29

Umiejętności: 25% szans na *bijatykę;* 25% szans na *silny cios.*
Przedmioty: skórzany kaftan; sztylet *lub* pałka; 2k6 szylingów.

Mieszczanin – biedny

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	23	25	3	3	5	30	1	30	29	28	32	30	30

Umiejętności: *szacowanie; targowanie się.*
Przedmioty: sztylet *lub* laska; sakiewka z 2k10 szylingami.

Mieszczanin – bogaty

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	23	25	3	3	5	30	1	30	34	36	32	30	39

Umiejętności: *szacowanie; targowanie się; specjalna broń – rapier.*
Przedmioty: sztylet; rapier; sakiewka z 2k10 koronami i 2k10 szylingami.

Woźnica

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	7	30	1	30	30	32	28	26	30

Umiejętności: *opieka nad zwierzętami; powożenie;* 25% szans na *bijatykę.*
Przedmioty: sztylet *lub* pałka; k10 szylingów.

Zwierzęta

Dzik

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
7	33	0	3	3	11	30	1	-	10	14	14	14	-

Zasady specjalne: raniony jest podatny na furię. Atakuje *szablami.*

Bydło

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
7	33	0	5	5	17	30	1	-	18	10	14	14	-

Zasady specjalne: 3PP na głowie. Atakuje rogami.

Tryk

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
7	25	0	2	3	6	30	1	-	18	10	14	14	-

Zasady specjalne: atakuje rogami.

Pomoc dla Mistrza Gry

STANDARDOWI BN

W czasie trwania kampanii łowcy przygód spotkają na swej drodze wielu mniej ważnych bohaterów niezależnych. Poniżej znajdziecie charakterystyki tych najczęściej spotykanych, z których możecie korzystać w razie potrzeby.

CZELADNIK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	3	6	40	1	39	29	29	29	29	29

Umiejętności: *powożenie*, 25% na *bardzo wytrzymały*, 25% na *bardzo silny*, inne umiejętności odpowiadające zajęciu.

Przedmioty: nóż, broń ręczna, odpowiednie narzędzia.

ŻEBRAK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	35	3	4	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: *żebractwo, ukrywanie się w mieście, sekretny język – złodziei, sekretne znaki – złodziei, cichy chód w mieście.*

Przedmioty: miska żebracza, nędzne odzienie, kij, pchły, nóż.

PRZEWOŹNIK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	35	3	3	7	40	1	29	29	29	39	29	29

Umiejętności: *rybactwo, wyczucie kierunku, wiedza o rzekach, wiosłowanie*, 50% na *bardzo silny*, 25% na *szkutnictwo*, 25% na *mocną głowę.*

Przedmioty: broń ręczna, skórzana kurtka.

OCHRONIARZ

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	4	3	8	40	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: *specjalna broń – uliczna, bijatyka, silny cios, ogłuszenie.*

Przedmioty: skórzany kaftan, kastety, sztylet **lub** pałka.

WOŹNICA

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	42	42	3	3	6	40	1	29	29	29	40	30	32

Umiejętności: *opieka nad zwierzętami, powożenie, muzykalność – róg dyliżansowy, jeździectwo – koń, specjalna broń – broń palna.*

Przedmioty: róg dyliżansowy, rusznica, broń ręczna, koszulka kolcza.

KUCHARZ (człowiek)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	39	29

KUCHARZ (halfling)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	25	31	2	2	5	50	1	39	19	29	19	39	39

Umiejętności: *gotowanie.*

Przedmioty: nóż kuchenny, inny ekwipunek pozostawiamy uznaniu MG.

ZIELARZ

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: *język tajemny – druidyczny, leczenie chorób, leczenie ran, zielarstwo.*

Przedmioty: moździerz z tłuczkiem, woreczek z ususzonymi ziołami, nóż.

SZLACHCIC

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	3	6	30	1	29	39	29	39	29	39

Umiejętności: *urok osobisty, szczęście, specjalna broń – miecz szermierczy.*

Przedmioty: drogie ubranie, miecz szermierczy, 10K6 ZK w kosztownościach.

MEDYK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	4	8	40	1	49	39	49	39	39	29

Umiejętności: *leczenie chorób, leczenie ran, farmacja, warzenie trucizn, czytanie/pisanie, wiedza o magicznych pergaminach, sekretny język – klasyczny, chirurgia (tej umiejętności nie posiada każdy medyk – patrz strona 5).*

Przedmioty: torba, instrumenty medyczne, broń ręczna, słój z K6 pijawkami.

STRAŻNIK DRÓG

Strażnicy dróg są zazwyczaj spotykani w grupach po czterech plus sierżant.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	35	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: *jeździectwo – koń.*

Przedmioty: łuk albo kusza, koń, siodło z uprzężą, koszulka kolcza, lina – 10 metrów, tarcza, miecz, hełm.

SIERŻANT STRAŻNIKÓW DRÓG

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	51	45	4	4	9	40	2	29	39	29	39	29	29

Umiejętności: *jeździectwo – koń, bijatyka, silny cios, ogłuszenie.*

Przedmioty: łuk albo kusza, koń, siodło z uprzężą, kolczuga, lina – 10 metrów, tarcza, miecz, hełm.

SŁUŻĄCY

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: według uznania MG.

Przedmioty: według uznania MG.

BANDZIOR

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	4	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: 25% na *bijatykę*, 25% na *silny cios.*

Przedmioty: skórzany kaftan, sztylet **lub** pałka.

MYTNIK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: *szacowanie, targowanie się.*

Przedmioty: łuk lub kusza, koszulka kolcza, tarcza, miecz, hełm.

STRAŻNIK MIEJSKI

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	4	3	7	40	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: *silny cios, ogłuszenie, specjalna broń – broń dwuręczna.*

Przedmioty: skórzany kaftan, halabarda **lub** pałka, sztylet, latarnia na kiju (jedynie w nocy! Jedna latarnia na czteroosobowy patrol), hełm.

SIERŻANT STRAŻY

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	51	35	4	3	8	40	2	29	39	29	29	29	29

Umiejętności: *rozbrajanie, uniki, silny cios, ogłuszanie.*

WIEŚNIAK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	4	4	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: *opieka nad zwierzętami, powożenie*, 25% na *bijatykę.*

Przedmioty: sztylet **lub** pałka.

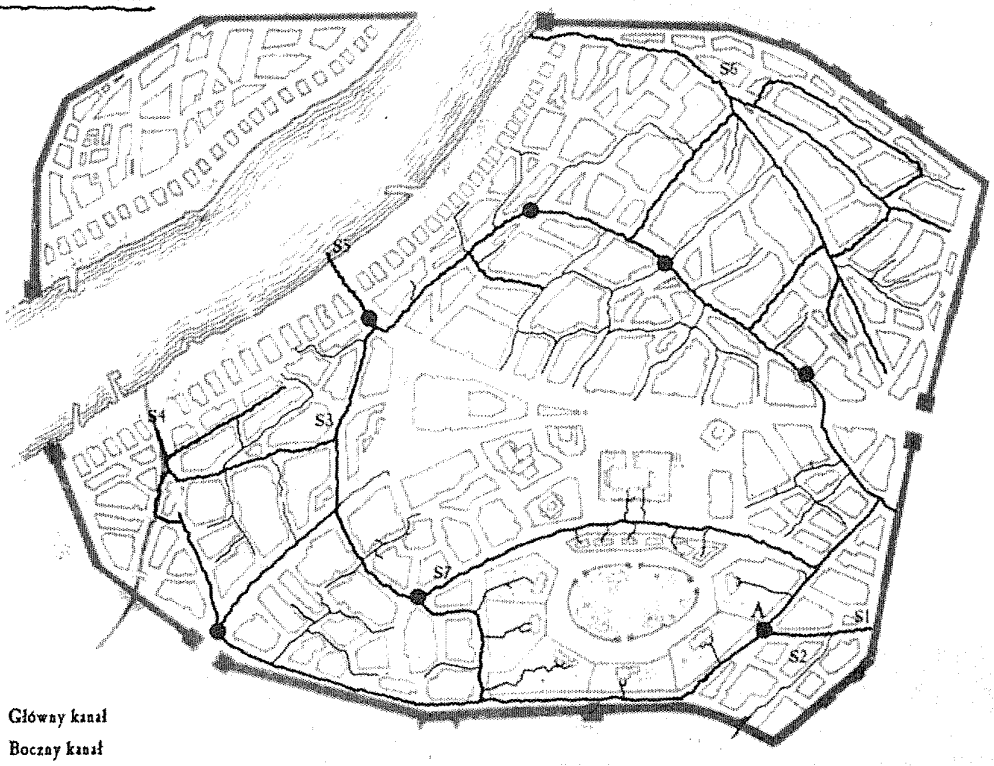
Broń ręczna
Sztylet lub nóż (**I** +10, obrażenia -2, parowanie -20)
Miecz szermierczy (**I** +20, obrażenia -1)
Halabarda (**I** -10/lub +10 w pierwszej rundzie i jeśli władająca nią osoba zwycięża/ +20 przeciwko przeciwnikom konnym)
Broń ręczna
Kastety

Broń strzelcza
Rusznica (Z 24/48/250, **ES** 3 CŁ 3)
Łuk (Z 24/48/250, **ES** 3 CŁ 0)
Kusza (Z 32/64/300, **ES** 4 CŁ 1)

Pancerz
Hełm (1 PP głowa)
Skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona)
Skórzany kaftan (0/1 PP korpus)
Koszulka kolcza (1 PP korpus)
Tarcza (1 PP wszystkie lokacje)
Kolczuga (1 PP korpus/ramiona)

• MAPA KANAŁÓW •

MAPA 4



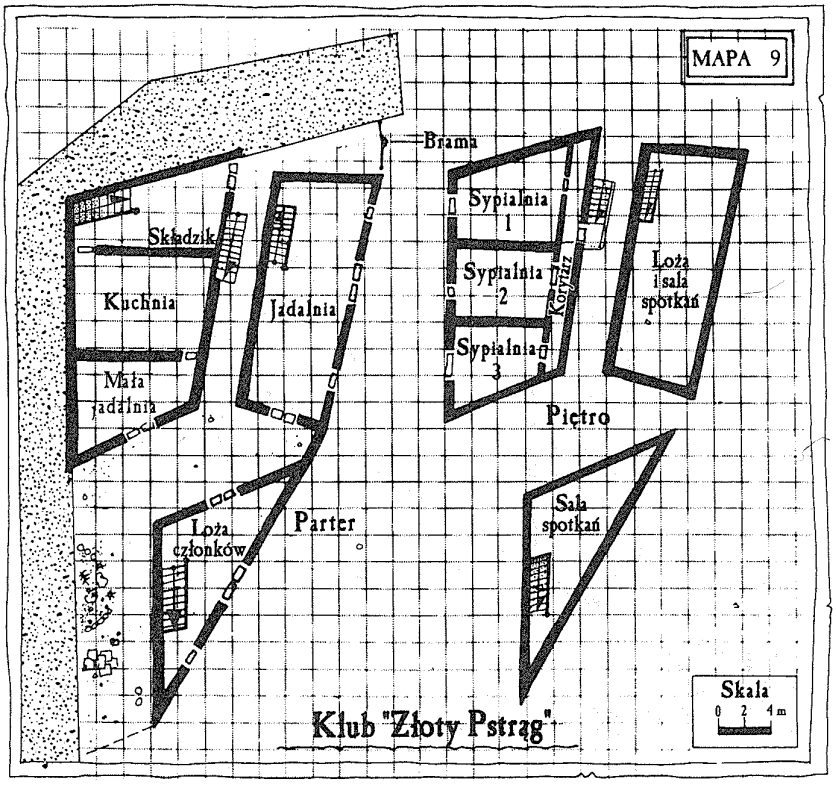
Główny kanał
Boczny kanał
Właz do kanału
S1 Opisane miejsca

• SKALA •
0 50 100 m

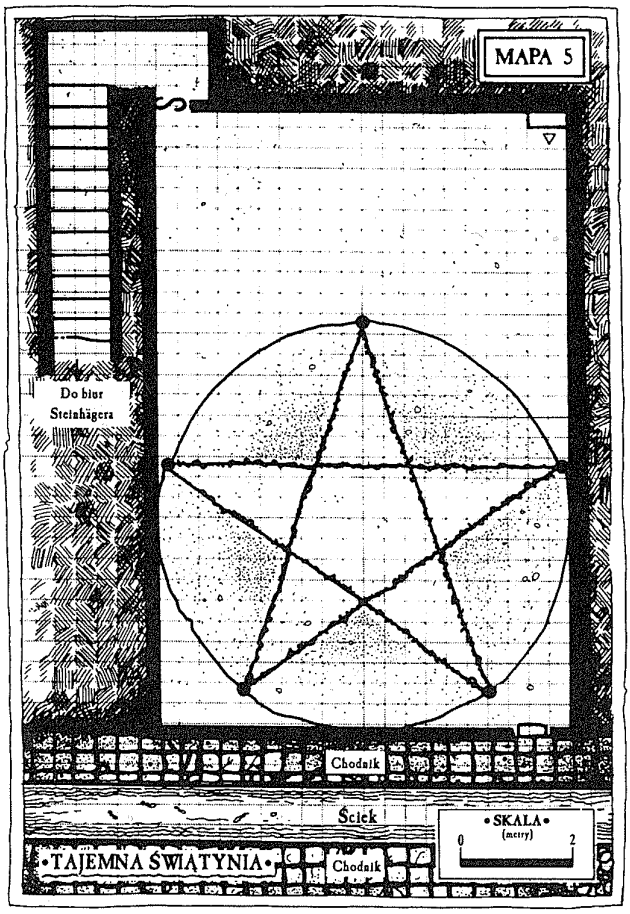
Legenda:

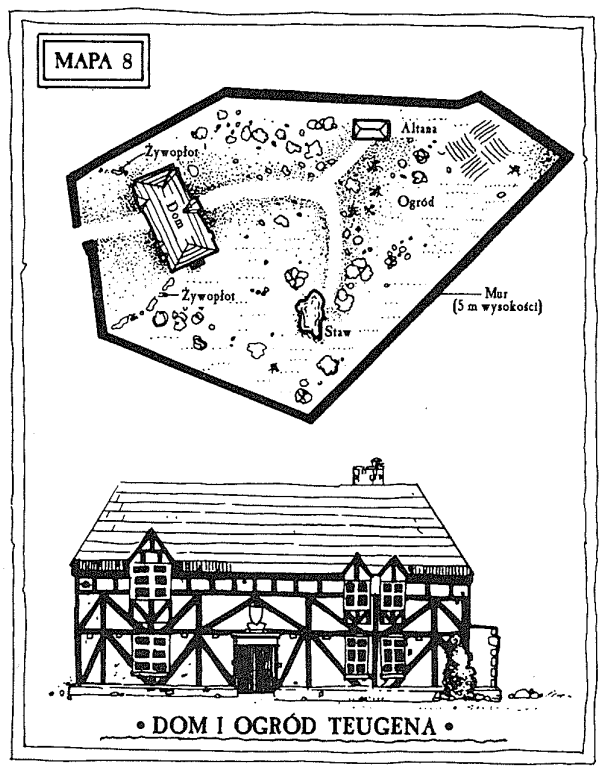
- S Studnia
- K Klapa w podłodze
- K Klapa w suficie
- Filar
- Sekretne przejście
- Wejście dla służby
- Sterta śmieci
- Okno
- Drzwi
- Beczka
- Stos palet
- Posąg
- Drzwi sejfu
- Jama

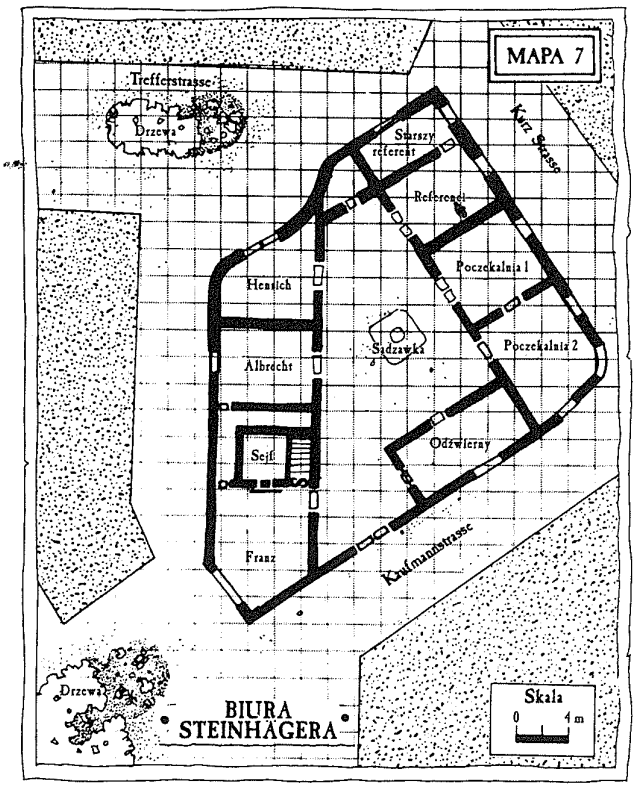
MAPA 9

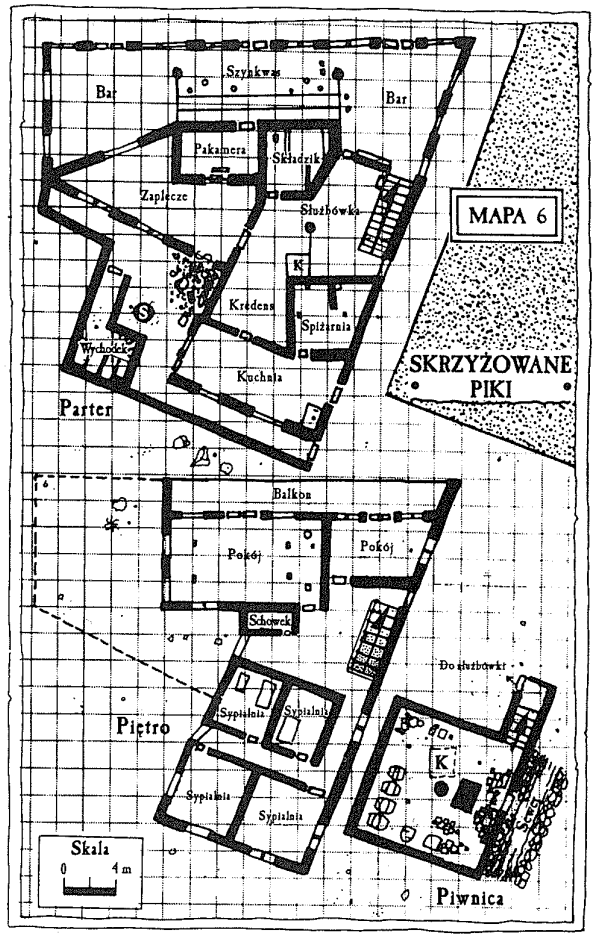


Klub "Złoty Pstrąg"


MAPA 5
Do biur Steinhägera
Chodnik
Ściek
• SKALA •
(metry)
0
2
• TAJEMNA ŚWIĄTYNIA •
Chodnik


MAPA 8
Altana
Żywopłot
Dom
Ogród
Żywopłot
Mur
(5 m wysokości)
Staw
• DOM I OGRÓD TEUGENA •


MAPA 7
Treffenstrasse
Drzewa
Starszy referent
Kurt Strasse
Referent
Poczekalnia 1
Henrich
Sidzawka
Poczekalnia 2
Albrecht
Sejf
Odźwierny
Franz
Kaufmannstrasse
Drzewa
BIURA STEINHÄGERA
Skala
0
4 m


MAPA 6
Bar
Szynkwas
Bar
Pakamera
Składzik
Zaplecze
Służbówka
K
S
Kredens
Spiżarnia
Wychodek
Kuchnia
Parter
SKRZYŻOWANE PIKI
Balkon
Pokój
Pokój
Schowek
Do służbówki
Sypialnia
Sypialnia
Piętro
K
Sypialnia
Sypialnia
Skala
0
4 m
Piwnica

RADA MIEJSKA I BURMISTRZ
Bögenhafen
Ogłaszają, że wielkie otwarcie dorocznej
SCHAFFENFEST
będzie miało miejsce na błoniach miejskich w dzień
Mitterfrühl
Zabawa będzie trwała trzy dni, w godzinach dziennych
Dzięki łaskawemu przyzwoleniu Jego Ekscelencji
Grafa Wilhelma von Saponatheima
i Jego Miłości
Wielkiego Diuka Leopolda z Middenlandu
odbędzie się
WIELKI TURNIEJ
pomiędzy rycerzami i giermkami obu domów.
Wszystko to będzie dodatkiem do zwykłych atrakcji naszego sławnego
TARGU ZWIERZĄT

Notka 1

Godzinę po zachodzie słońca w moim domu.
Przybędą wszyscy członkowie Rady Wewnętrznej.
Johannes Teugen

Notka 2

Wszystko idzie po naszej myśli. Świątynia jest już gotowa. Wkrótce wszyscy będziemy bogaci.
Po zakończeniu Schaffenfest, wraz z donośnym uderzeniem dwunastego dzwonu, nasz plan wyda owoce.
Johannes Teugen

Notka 3

Ratusz
- biuro rajcy Magiriusa
Muszę się z wami szybko spotkać.
Przyjdźcie do mojego domu na Adel Ring tak szybko, jak tylko możecie.
Magirius

Notka 4

Czarne Szczyty
Grissenwald,
k. Nuln

Mój drogi przyjacielu
Oto pergamin konieczny przy rytuale, który wspomniałam w swoim ostatnim liście. Nie zapomnij, że świątynia niezbędna do tego przedsięwzięcia musi zostać poświęcona świeżą krwią.
Jak zawsze jestem pełna podziwu dla wyżyn (lub może raczej nizin) twej wiedzy. Wydaje się, że nie dalej niż wczoraj, my - dwoje dylentantów - błagaliśmy Najwyższego Mistrza o mocniejsze nauki, a teraz ty stoisz już na samej krawędzi otchłani. Jeśli zdołasz znaleźć nieco wolnego czasu, opisz szczegółowo przebieg rytuału. Być może pewnego dnia i ja zdołam pójść w twe dwalebne ślady
Twoja przyjaciółka - Etelka Hegen

Notka 5

Ostrożnie rozdziel wszystkie pomoce, tnąc po liniach przerywanych. Daj je swoim graczom zgodnie ze wskazówkami zawartymi w przygodzie.

KAMPANIA
WEWNĘTRZNY WRÓG

Notki dla graczy

Rozciąć wzdłuż linii

© GAMES WORKSHOP 1988-1996
© Wydawnictwo „MAG" 1996

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG



Na pozór Bögenhafen jest spokojnym miastem. Trwa właśnie doroczne święto Schaffenfest. Bohaterowie, wmieszani w tłum mieszczan i chłopów, korzystają z uroków miejskiego życia

Ale spokój jest tylko pozorny. Łowcy przygód odkrywają ślady tajnej organizacji, której macki sięgają najwyżej postawionych osobistości miasta. Bohaterowie zostają wplątani w śmiertelną grę, w której stawką jest ocalenie Bögenhafen.

Przeciwko sobie mają licznych, wysoko postawionych nieprzyjaciół, groźną tajemnicę i przede wszystkim czas, nieubłaganie biegnący ku katastroficznemu zakończeniu.

Zadanie, przed jakim stoją poszukiwacze przygód, wymaga kontaktów z elitą władzy – ale kto spośród niej jest wrogiem?

Czy bohaterowie zdołają ocalić miasto? Kto kieruje działalnością odkrytej przez bohaterów sekty? Jakie są jej cele?

Cienie nad Bögenhafen to obszerny scenariusz, który można rozegrać jako kontynuację kampanii, rozpoczętej na łamach dodatku **Wewnętrzny Wróg,** bądź jako samodzielną przygodę.

Na licencji GAMES WORKSHOP Ltd.

GAMES WORKSHOP™ oraz WARHAMMER™

są zastrzeżonymi znakami handlowymi, będącymi własnością Games Worshop Ltd.

Copyright © 1988 Games Workshop Ltd. All Rights Reserved.

ISBN 83-86572-50-7

cena det.: 16,50 (165000) zł

GAMES WORKSHOP

MAG

Bögenhafen
plan miasta

WARHAMMER™
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA



Rz. REIK

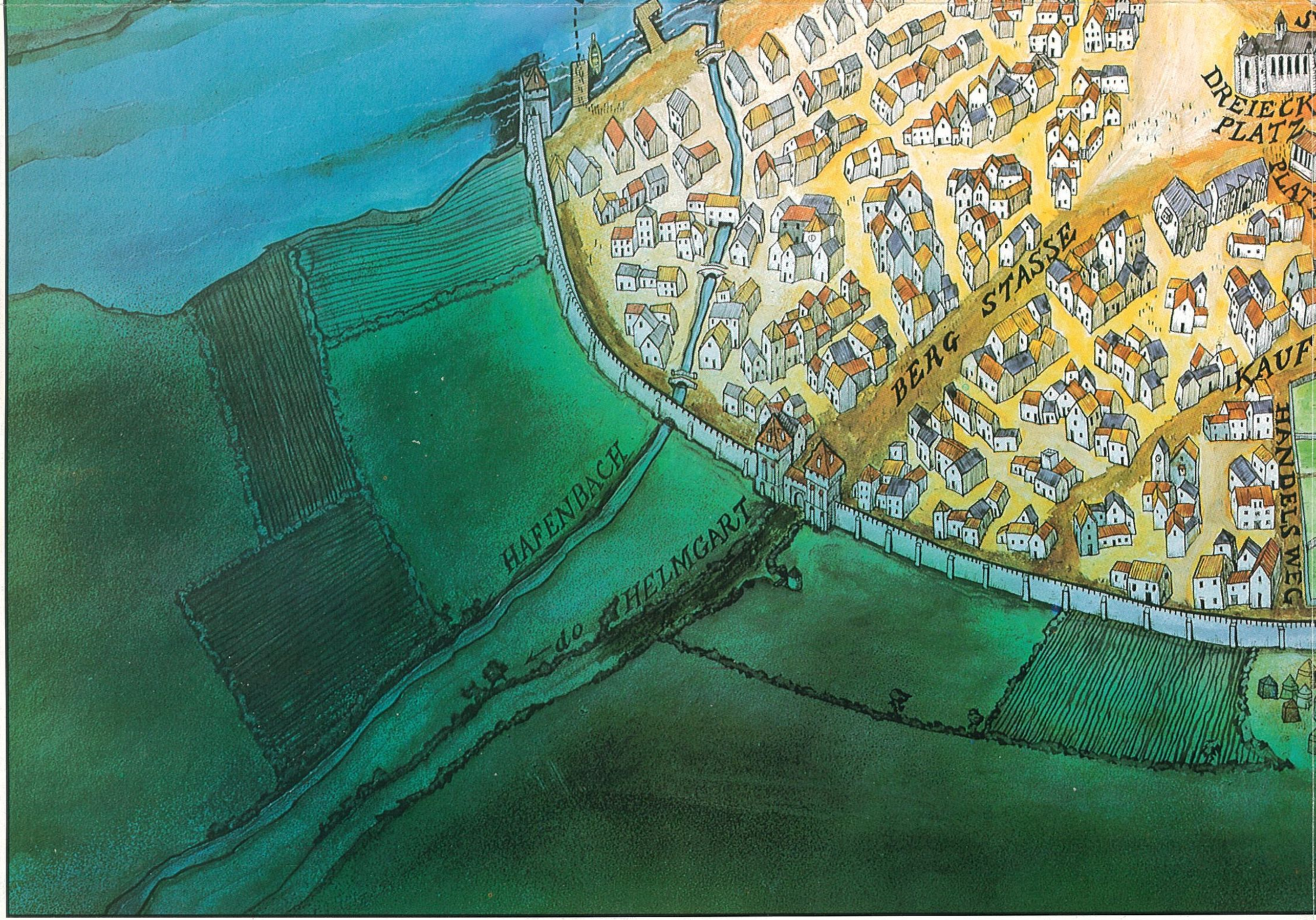
LANGEN STRASSE

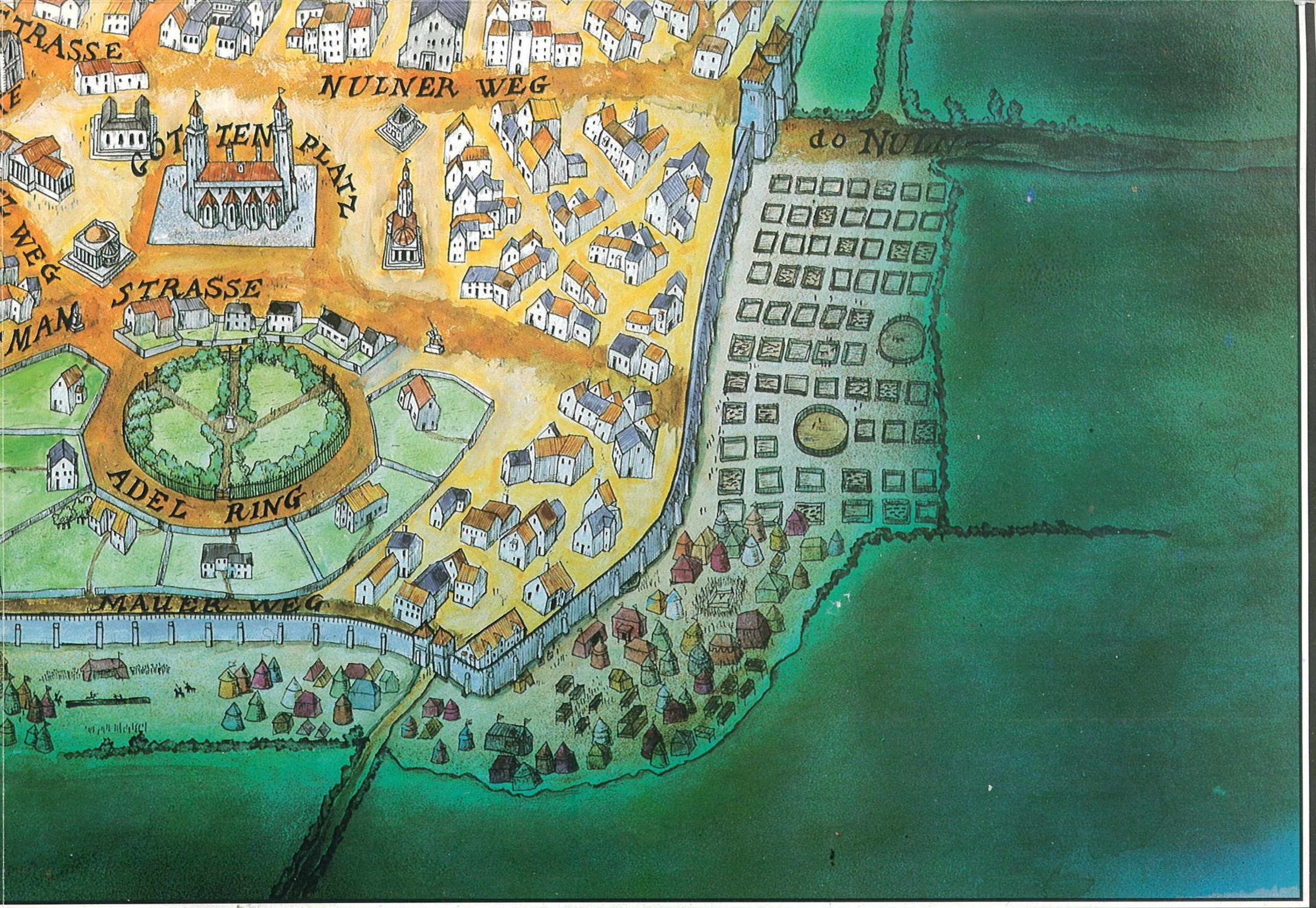
HANDWERKER STRASSE

BAHN

EISENBAUN

N


BERG STASSE
DREIECK
PLATZ
KAUF
HANDELS WEG
HAFENBACH
HELMGART


NULNER WEG
GOTTEN PLATZ
STRASSE
ADEL RING
MAUER WEG