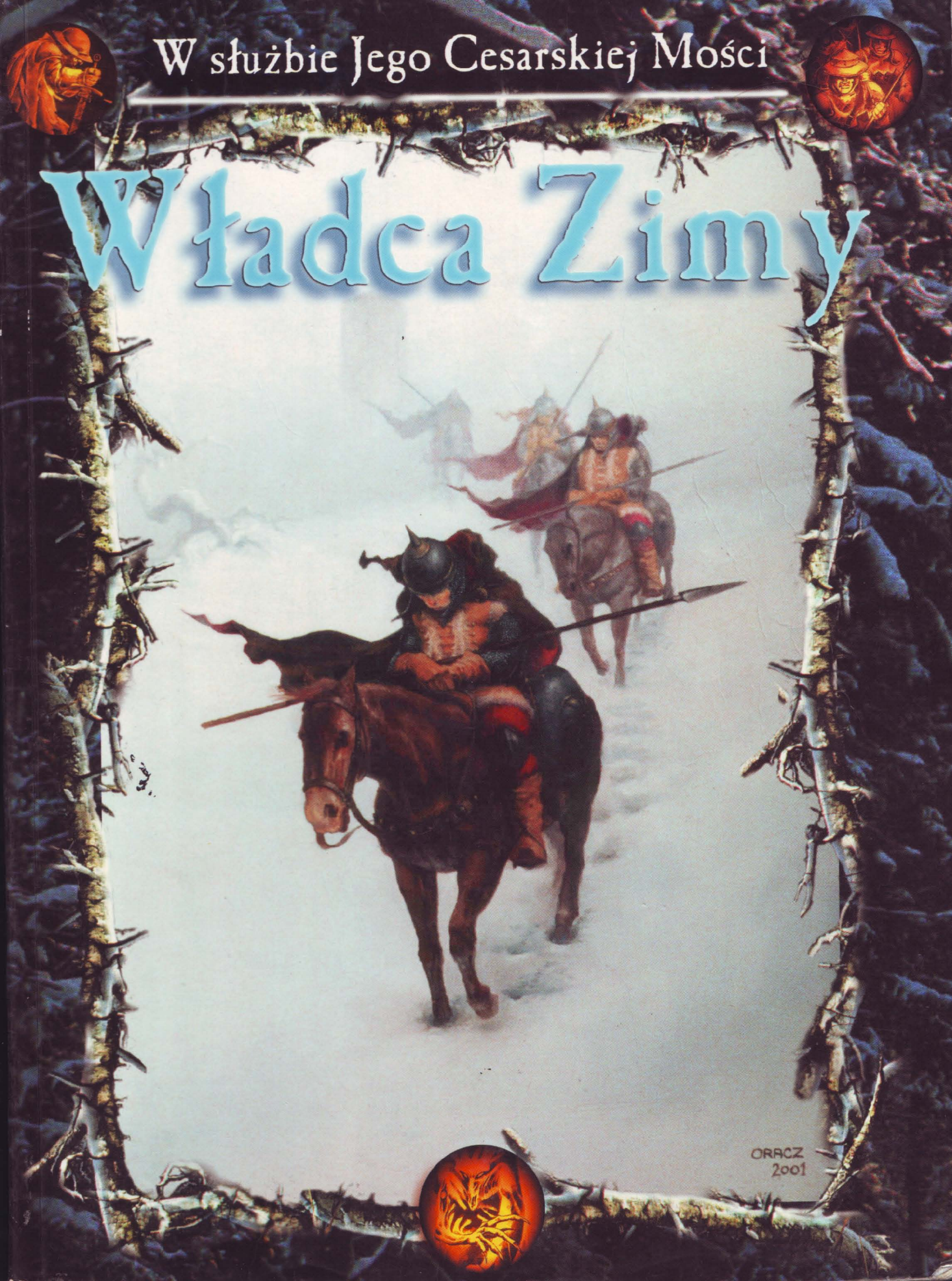
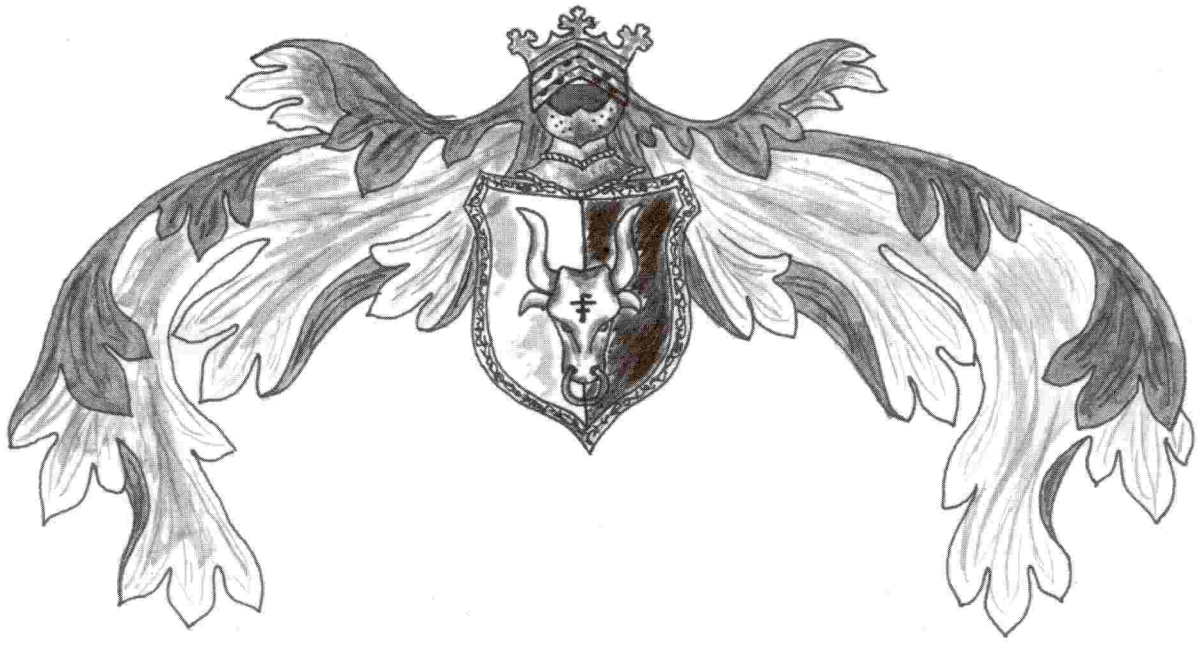
W służbie Jego Cesarskiej Mości

Władca Zimy





My, z łaski Pana Naszego, Zbawcy a Protektora Imperium, któremu wszystko, co żyje winne posłuch a szacunek Sigmara Młotodzierżcy, Wielki Książe Elektor, Miecz Północy, także Granic Imperium Obrońca, Młot na Gobliny, Pan na Wolfenburgu, Maximilianburgu, Glietz i Thomashof, Hals von Tassenineck na mocy naszej woli postanawiamy co następuje.

Dla obrony granic, także wywiadywania się o wroga istnieniu a służb innych potrzebę rozpoznając, także w środków, które potrzeby onej zaspokojeniu łacno służyć mogą posiadaniu będąc, skarbiec nasz własny otwieramy, za czem mocą Elektorskiego Dekretu, naszym podpisem a pieczęcią zamiar powołania pod broń VI Chorągiew Lekkiej Jazdy Granicznej świadczymy. Wyposażenie a koni przydanie na się biorąc, komendę w naszym imieniu sprawowaną Regimentarzowi Marcusovi von Oberholt przy tem powierzamy. Zarazem żołnierzom onej jazdy ku ich rozpoznaniu a także wyróżnieniu spośród innych sług Imperium czarną barwę z jednym poziomym złotym pasem przydajemy, na sztandarze zaś antyczną cyfrą pisaną szóstkę, którą za swój emblemat mieć będą, póki też czynu jakiegoś wielkiego chorągiew ona nie uskuteczni, albo i wierną a zacną służbą na własny emblemat nie zasłuży. Który, jeśli przydany, na czarnym polu nosić będą. Postanawia się też, iż wyekwipowanie nabyte będzie w broni manufakturze Schmidtson und Reisen, na co fundusze z kasy naszej pobrane bezzwłocznie być mają.

Co w imię Boże dnia trzeciego Nachexen Roku Pańskiego 2506 tak postanowiono i nie inaczej się stanie.

Hals von Tassenineck

Władca Zimy
nieoficjalna kampania do WFRP

Pomysł kampanii
Nurglitch

Autorzy
Maciej Szaleniec, Marek Noga, Ignacy Trzewiczek, Tomasz Kowalik oraz Nurglitch

Ilustracje
Radosław Gruszewicz, Magdalena i Piotr Macha

Ilustracja na okładce
Tomasz Oracz

Plany budynków, mapy
Tomasz Kowalik, Radosław Gruszewicz, Michał Oracz

Projekt okładki
Michał Oracz

Autorzy chcieliby serdecznie podziękować osobom, bez których Władca Zimy na pewno nie wyglądałby tak, jak wygląda. Dziękujemy:
Asi Tadeusiewicz, Klemowi, Dobiemu oraz Michałowi Oraczowi

Wydawnictwo Portal
ul. Św. Urbana 15
44-100 Gliwice
tel./fax. (032) 3050727
www.rpg-portal.pl
e-mail: portal@rpg-portal.pl

ISBN 83-914727-3-6
Gliwice 2001

Patronat i-netowy:
http:\\www.valkiria.net

Książka w całości, ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Nazwy gier pojawiające się w tekście to zastrzeżone znaki handlowe. Ich publikacja nie ma na celu naruszenia związanych z nimi praw.
Wszystkie materiały zamieszczone w tej publikacji są nie autoryzowane przez Games Workshop.

Warhammmer Fantasy Roleplay is trademark of Games Workshop Ltd.

Mój Warhammer to „13 wojownik". To faceci idący na spotkanie przeznaczenia, i nie uginający się przed nim. Kwintesencją tej metody prowadzenia jest finałowa scena tego filmu, oto wódz drużyny wikingów został dzień wcześniej zraniony zatrutym ostrzem. *Za kilka godzin umrze, nie dożyje rana*, mówi ze smutkiem znachorka.

Nad ranem nadchodzi atak. Horda dzikusów mknie w kierunku zabudowań osady. Garstka obrońców nie zdoła przeciwstawić się najeźdźcy. Ława przeciwników jest coraz bliżej. Wódz wikingów bierze do ręki miecz i chwiejnym krokiem rusza w kierunku napastników. Idzie zabić ich przywódcę.

Facet miał umrzeć tej nocy. Jest wykończony, ma gorączkę, słania się na nogach. Nie może utrzymać miecza w dłoni.

Co robi? Idzie zabić wodza przeciwników.

To moja wersja bohaterstwa. To bohaterowie, którzy tak, jak zwykli, normalni ludzie czują zmęczenie, pocą się, czują ból brzucha przed starciem. To ludzie - lecz ludzie niezwykli. Ludzie zdolni, w najcięższej chwili podnieść się i wznieść na wyżyny swoich możliwości, a nawet przekroczyć je. Jeden, jedyny raz dokonać czegoś niezwykłego, a potem przypłacić to, choćby śmiercią.

Dlatego bohater „13 wojownika" nie umarł tej feralnej nocy, a dotrzymał do rana i zabił wodza przeciwników. Dopiero wtedy odszedł do Valhalli. Facet miał do wykonania jeszcze jedno zadanie i wykonał je. Dokonał to, czego od niego wymagano.

Dlatego od samego początku pokochałem Władcę Zimy. Nurglitch zaproponował grę żołnierzami. Nie awanturnikami, nie elfami, nie złodziejaszkami. Chciał gry trepami.

Co w nich jest szczególnego? Otóż żołnierze mają rozkazy. Rozkazy, których nie wolno im łamać, rozkazy, które trzeba wykonać. To nie jest luźna grupa awanturników, którzy w najcięższym momencie mogą rzucić wszystko w cholerę i wycofać się. O, nie. Żołnierz wykonuje rozkazy. Nie może się ugiąć, nie może zapłakać, nie wolno mu okazać słabości.

Prowadząc WZ pokażesz graczom ich bohaterów. Unaocznisz im, że grają kimś zupełnie innym, niż dotychczas. Ich postacie są wyszkolone w walce. Są zaprawione treningiem i ćwiczeniami. Lata musztry, zadań i walki zmieniły ich w prawdziwych mężczyzn. To nie są niziołki, ani delikatne elfy. To drużyna „krasnoludów". Dyscyplina, obowiązek i odpowiedzialność – oto trzy słowa określające bohaterów Władcy Zimy. W obu przygodach, w których maczałem palce zmusiłem bohaterów do dokonania tego, czego nikt inny dokonać by nie mógł. Sukces, który – mam nadzieję – osiągną BG nie będzie się jednak opierał na +3 A, ani +30 WW. Wszystko opiera się na ich psychice i sile woli. W obu przygodach dwoi się i troi od przeszkód, na które napotykają, z każdą chwilą są coraz bardziej ranni i zmęczeni. Ledwo stoją na nogach, są o krok od śmierci z wycieńczenia. A ja, jak kataryniarz wciąż powtarzam: *Wstawajcie, do cholery, jesteście żołnierzami. Nie wolno wam się poddawać. Jesteście w służbie Jego Cesarskiej Mości.*

Oto jak widzę Władcę Zimy. Pokazać graczom bohaterstwo ich postaci. Ich upór i siłę woli. To, że są nieugięci. Wciąż ranić, by móc potem powiedzieć: *Ruszajcie. Nie wolno się poddawać. Nie wam. Nie żołnierzom cesarza Karla Franza I. W drogę.*

Zrań ich, przegoń, połam im barki i żebra. Zmróź, przeziębz, zmieszaj z błotem i zamiecią. Daj graczom poczuć, jak wiele przeszli ich bohaterowie.

I nie zapomnij pokazać im tego, jak wiele dokonali.

Ignacy Trzewiczek

Część dla graczy

Armia Imperium.....4
Piotr Smolański

Trep.....10
Piotr Smolański

Lekka jazda.....13
Maciej Szaleniec, Tomek Kowalik

Wilk.....14
Piotr Smolański

Wielkie Księstwo Ostlandu.....16
Marek Noga, Tomek Kowalik

Kampania Władca Zimy

Postacie graczy.....26
Maciej Szaleniec, Tomasz Kowalik

Interludium.....36
Piotr Smolański

Buran.....39
Piotr Smolański

Interludium.....57
Piotr Smolański

Nordvorposten.....60
Maciej Szaleniec

Interludium.....89
Piotr Smolański

Cwał.....91
Ignacy Trzewiczek

Interludium.....108
Piotr Smolański

W pogoni za ogniem.....110
Marek Noga

Dodatek I.....151

Dodatek II.....155

Dodatek III.....157

Dodatek IV.....163

Dodatek V.....185

Armia Imperium

Piotr Smolański

Johan przetarł oczy i zamrugał kilka razy. Helmut pociągnął go za krawędź płóciennej tuniki, pokazując brudnym paluchem w bok.

- Pacz. Konni.

Dwudziestoosobowy patrol przeszedł obok ostrym kłusem, wzbijając z dróżki małą chmurę kurzu. Jeden z kawalerzystów odwrócił się w siodle i mrugnął do obu chłopców – rozległ się okrzyk dowódcy i nagle oddział śmignął w las, w małą, wpółzarośniętą ścieżkę.

Tymczasem piechota doszła już do miejsca, w którym stali obaj chłopcy. Szli dwójkami, poprzedzani sztandarem z imperialnym czarnym gryfem i jakimiś inskrypcjami, prowadził ich oficer w błyszczącym napierśniku. Odróżniali się całkowicie od przechodzących wcześniej toporników. Wszyscy mieli jednolite szare spodnie i bluzy. Ich opancerzenie składało się z oleiście czarnych napierśników, takich samych nakolanników i nałokietników. Po lewej stronie napierśnika każdy miał wymalowaną owiniętą łańcuchem kotwicę, wbitą w ludzką czaszkę, powyżej wstęgę z inskrypcją „Ignis et tempestum", poniżej takąż z napisem „Sigmar vult" – nie to, żeby któryś z malców mógł to odczytać. Przy pasie każdy miał miecz jednoręczny z przedłużonym chwytem, na plecach krótką rusznicę, za pasem pistolet. Wszyscy mieli na głowach niskie, czarne kapelusze z szerokim rondem. Przy kilku pasach majtały się gliniane bomby abordażowe.

Piechota morska. Będą mogli opowiedzieć wszystkim kolegom, że widzieli piechotę morską. Nikt im nie uwierzy.

Przy opisie armii Imperium za panowania Karla Franza Pierwszego musimy pamiętać o wolno, lecz nieubłaganie postępującej rewolucji w prowadzeniu wojen. W ciągu poprzedniego półwiecza zaszły ogromne zmiany jakościowe w wojskowości. To czasy wykształcenia się regularnej piechoty, powoli wypierającej rycerstwo z pól bitewnych. Zapoczątkowana przez cesarza Wilhelma II Mądrego reforma armii z czasem zaczęła przynosić coraz wyraźniejsze efekty. Upłynęło trzy czwarte dekady nim propozycję cesarza – reformatora zaczęły rozpowszechniać się wśród konserwatywnych elektorów. Nastąpiły czasy coraz większej profesjonalizacji wojsk, zastępowania formacjami zaciężnymi jednorazowych poborów, czasy Landsknechtów i Tileańskich condottieri. Wielkie zmiany nastąpiły w technologii prowadzenia wojny, wzrosło znaczenie broni drzewcowych i ciężkich mieczy przeciwpancernych, jak imperialne (choć wywodzące konstrukcję z Tilei) flambergi, estalijskie hispadony, czy w końcu claymory albiońskich górali. Wszystko to razem tworzy okres całkowitego wymieszania standardów uzbrojeń, ogromnych przemian taktyki pola walki, struktur organizacyjnych armii i w końcu wykształcenia się zupełnie nowych bytów wojskowych, jak na przykład profesjonalna intendentura – ważka nauka, odebrana przez regularne armie od najemników. O tym wielkim miszmaszu, o przełomach technologicznych i nie mniej ważnych przełomach w sposobie myślenia wojskowego trzeba po prostu pamiętać, wyobrażając sobie początek XXVI stulecia – czasy, w których na polu bitwy można było spotkać zarówno strojnych heraldyką, ciężkozbrojnych rycerzy, jak i szarą przydziałowym mundurem „piechotę ognistą" – strzelców, używających broni palnej.

Od czegoś trzeba jednak zacząć. Zaczniemy od nowego porządku organizacyjnego, wprowadzonego w Armii Imperialnej przez reformę Wilhelma II Altdorfskiego.

Nowy porządek

Piechota

Zmiany organizacji w formacjach piechoty polegały przede wszystkim na jej wprowadzeniu. Jak dotąd absolutnie każda prowincja miała własne tradycje organizowania i dowodzenia piechotą – lub też właściwie ich braku. Formacje lekkozbrojne, takoż w podstawowym tylko stopniu przeszkolonych tarczowników, czy toporników często nie miały właściwie żadnych form organizacyjnych. Dowodzili nimi to sierżanci, to kapitanowie to znowu obergeneralissimusowie, liczyć mogły te oddziały między pięćdziesiątką, a dwoma tysiącami ludzi, z wielką częścią żołnierzy uzbrojonych niejednolicie, walczących w kupach, bez żadnego szyku. Tu wspomnieć można stirlandzki Klud (Sigmar jeden raczy wiedzieć skąd pochodzi to słowo) – luźną kupę, składającą się właściwie z trzech band – środkowej i dwóch skrzydłowych, który czy to w ataku, czy w obronie miał swoimi bocznymi formacjami oskrzydlać przeciwników. Lepiej uzbrojone i zorganizowane formacje spotykało się przede wszystkim w prowincjach mających regularne kłopoty z orkami – lekkozbrojne luźne kupy po prostu nie radziły sobie z takim przeciwnikiem.

Piechota traktowana była jako formacja pomocnicza, komplementarna wobec kawalerii, która tradycyjnie w Imperium była znacznie lepiej opancerzona i uzbrojona, a także o wiele częściej składała się z wojsk zaciężnych, zawodowych. Piechota powoływana była do celów doraźnych – do kampanii zbierało się najemników, milicję, oddziały gwardii miejskiej i straży murów. Dwieście lat przed wstąpieniem na tron Karla Franza doszło do sformowania słynnej „Armii Johannów" – otóż pewien wielmoża powołał pod broń wszystkich chłopów o imieniu Johann, niemal wyludniając niektóre wioski. Jednym słowem, brało się tą piechotę skąd popadło, ujmowało ją w karby wymuszonej strachem i chciwością łupu dyscypliny i pchało w bój, aby zmiękczyła przeciwnika przed zasadniczym i rozstrzygającym uderzeniem kawalerii.

Taktyka ta powstała pod dużym wpływem bretońskiego sposobu prowadzenia wojny. Pierwszą jej zasadniczą klęską było starcie wojsk szlachty Imperium i Bretonii w okolicach wsi Mederbaum, do którego doszło w 2397 K.I. w wyniku zatargów między magnatami, bez udziału władców. Wówczas to ukryta za naprędce ustawionym częstokołem najemna piechota imperialna nie dość, że wytrzymała szarżę bretońskiego rycerstwa, to przed przybyciem własnej jazdy zdążyła je rozbić i odepchnąć. Co ciekawe – najemnikom nie zapłacono wtedy, twierdząc, że postąpili sobie z rycerstwem bretońskim niehonorowo.

Niemniej w czasach reformy Wilhelma II Mądrego wykształcone już były wcale sprawne struktury współczesnej piechoty – prawdą było to zwłaszcza dla zamożnego Nuln i Reiklandu, używających regimentów strzelców, nazywanych przez czas jakiś „ognistą piechotą". Formacja ta musiała po prostu być dobrze chroniona i wysoce zmotywowana – dostawała do rąk bardzo drogą i delikatną broń, wymagającą stałej konserwacji i odpowiedniego traktowania. Wówczas to zaczął się awans piechoty w strukturze armii. Choć wciąż traktowana była jako formacja pomocnicza, to jednak siła ognia strzelców była już porównywalna z siłą uderzeniową kawale-

rii. Traktaty wojskowe zaczęły doceniać rolę na polu bitwy zgranego działania piechoty i artylerii. Wystawiane przez Reikland zwarte i zdyscyplinowane formacje halabardników, ciężkozbrojnych toporników, w końcu strzelców najróżniejszego autoramentu – od używających rusznic, przez kuszników, aż po łuczników, używanych często w formie leśnych oddziałów zwiadu (Aufklarungsjaegerinfanterie) przedstawiały już bardzo poważną siłę. Właśnie w zachodnim Imperium narodziły się koncepcje traktowania piechoty jako głównej siły ofensywnej, wspieranej w kluczowych punktach przez kawalerię. W rzeczywistości Reikland był pierwszą prowincją, której wojsko osiągnęło poziom nowoczesności i wyszkolenia porównywalny z Tileą. Na wzór też wojsk Reiklandzkich przeprowadzono reformę armii, wprowadzając nowe koncepcje taktyczne i organizacyjne. Podstawą dla powoływania i używania nowych rodzajów piechoty była „Ars Tactica", spisana w Anno Sigmaris 2445 przez generała Steinbocka.

Głównym założeniem reformy był podział piechoty na jednolicie uzbrojone formacje, o w miarę równej liczebności: regimenty. Struktura przedstawiać się miała następująco:

I. 5-10 żołnierzy - dowodzący: *sierżant*
II. 7-30 żołnierzy (kompania) - dowodzący: *porucznik*
III. 100-300 żołnierzy (regiment) - dowodzący: *kapitan*
IV. 300-1000 żołnierzy - dowodzący: *regimentarz*
V. 600-3000 żołnierzy (armia) - dowodzący: *generał*
VI. Kilka regimentów - dowodzący: *marszałek polny*

Podstawową zaletą tej struktury była przejrzystość i spójność. Regiment miał liczyć między 300 żołnierzy dla „ognistej piechoty" a 1000 dla pikinierów, bądź tarczowników. W praktyce jednak inercja zastanego układu była zbyt wielka, aby przeprowadzić te zamierzenia i przez bardzo długi okres czasu zdarzały się zarówno regimenty liczące 200 żołnierzy, a dowodzone przez regimentarza, jak i trzystuosobowe kompanie dowodzone przez starszego sierżanta. Mistrz Gry i gracze mogą przyjąć „regułę kciuka", mówiącą, iż „Ars Tactica" była pilnie przestrzegana w Reiklandzie i Nuln, zupełnie ignorowana w niechętnym wszystkiemu co pochodzi z południa Middenlandzie i w różnym stopniu przestrzegana w prowincjach wschodnich.

Kawaleria

Jazda od czasów krucjat i wojny domowej była elitą i rdzeniem uderzeniowym wszystkich sił Imperium. Służba w znanych formacjach jazdy przydawała młodym szlachcicom prestiżu – w rzeczywistości nie było reiklandzkiego możnego rodu, który nie mógłby się pochwalić jakimś oficerem, bądź kawalerzystą Gwardii Cesarskiej. W ciągu wielu wieków praktycznej stagnacji rozwoju technologii wojennej i myśli taktycznej, dysproporcja między znaczeniem piechoty a jazdy osiągnęła rozmiary wręcz karykaturalne, doprowadzając do sprowadzenia piechoty do funkcji mięsa armatniego i zapchajdziury.

Choć do czasów Karla Franza kawaleria mocno straciła na znaczeniu, wciąż pozostała jednak w powszechnej opinii (i oczywiście w opinii samych kawalerzystów) służbą najbardziej prestiżową, wielokroć bardziej nobilitującą, niż służba w piechocie. Srebrna Gwiazda Gwardii Cesarskiej na piersi była wciąż marzeniem niejednego szlachcica, o zwykłych chamach, czy ludziach stanu wolnego nie mówiąc. Z jakiejś przyczyny szlachcianki zawsze świetnie wiedziały, co oznaczają odznaczenia wojskowe...

Wprowadzone przez Wilhelma II normy liczebności i tworzenia hierarchii służbowej w kawalerii przedstawione są w ramce (na nastepnej stronie).

W rzeczywistości różnie to było z tą kawalerią – tak naprawdę normy te nigdy się powszechnie nie przyjęły. Dalej używano starych jednostek organizacyjnych, chorągiew raz była częścią pułku, raz pułk był częścią chorągwi, a najczęściej żadnego pułku w ogóle nie było. Podobnie jak piechotę, jazdę grupowano w regimenty, a wewnątrz jednego regimentu ujmowano po prostu wszystkich dostępnych kawalerzystów jednego autoramentu – zwyczajnie zbyt rzadko zdarzało się, żeby starczyło ich na więcej sensownych jednostek. Stąd jeden regiment mógł liczyć setkę lekkich, mógł tez liczyć ich tysiąc – chwiejne to było niesamowicie. Stąd ogromna dowolność dla Mistrza Gry w składaniu jednostek wojskowych, nikt mu kłamu za bardzo zarzucić nie może, bo struktur ścisłych w jeździe właściwie nie było.

Umundurowanie

W połowie trzeciego *millennium* mundur jako taki dopiero się wykształcał. Tak naprawdę powstawał pod wpływem organizującej się intendentury, która wolała raz zamówić tysiąc kompletów spodni i bluz, niż zamawiać je na raty miesiącami. Dążąc do minimalizacji kosztów, zamawiała je oczywiście w podłym typie, takim, który mógłby zostać jak najszybciej wytworzony przez manufaktury Nuln i Middenheimu. Stąd nie bogate, strojne kurty mundurowe były znakiem nowych formacji piechoty, lecz szarobure obwisłe płócienne spodnie i bluzy pod aketonami. W rzeczywistości uniformizacja często nie sięgała nawet opancerzenia. Wpraw-

dzie jednostki elitarne były wyekwipowane w miarę jednakowo – bez trudu można było odróżnić zbroję Gwardii Cesarskiej od jakiejkolwiek innej – inne jednak mogły posiadać najdzikszy miszmasz opancerzenia i ekwipunku, w zależności od tego, na jaki czas powoływana była jednostka, ile było na nią pieniędzy i co tam udało się żołnierzom zszabrować z pola bitwy. Do tego, o ile piechota była uzbrojona w miarę jednolicie, o tyle kawaleria – w szczególności lekka, niesforna jazda posiadała ogłupiający po prostu przekrój broni – od jednoręcznych mieczy kawaleryjskich, przez topory, nadziaki, korbacze, po używane z siodła norskie czekany piechoty. Regularna, dobrze wyszkolona i zaopatrzona formacja jazdy mogłaby się wydać beznadziejną bandą byle jak poskładanych obszarpusów.

Do wszystkiego tego należy jednak dołożyć istotny element rozpoznawczy – tunikę. Tuniki wojskowe były przeważnie po prostu prostokątnymi płachtami z wyciętą dziurą na głowę, zrobioną tak, aby umożliwiała identyfikację oddziału na polu bitwy, czy w karczemnym międzyoddziałowym mordobiciu. Jeżeli jednostka ekwipowana była wyjątkowo pośpiesznie, tunika mogła być po prostu jednolita barwą – dobrym przykładem Pierwszy Ciężki Regiment Piechoty Stirlandu, noszący jednolitą czerń z poprzecznym białym pasem (taki pas można było łatwo i szybko doszyć a nie kosztował zbyt wiele. Częściej jednak zdarzały się tuniki w barwach wystawiającej oddział prowincji. Jeżeli formacja oddelegowana była do służby Cesarzowi, żołnierzom doszywano czarnego imperialnego gryfa na piersi. Feerią barw wyróżniali się żołnierze bogatych prowincji. Nulnijscy halabardnicy nosili bufiaste rękawy i takież do kolan nogawki na zielono-czerwonych nogawicach, do tego małe stalowe tarczki na ramionach, malowane w herb Księżnej Elektorki, na hełmach zaś wielkie pompony, związane sznurem tak, aby zwisały po lewej stronie twarzy. Słynny Pierwszy Regiment Strzelców Reiklandu przed przemianowaniem na piechotę morską nosił się na srebrno-czarno, z rozciętymi rękawami i nogawicami, krzyżowo sznurowanych złotym sznurem, takimż biegnącym również w poprzek piersi, z małą, stalową tarczką na prawym ramieniu, na której wypisane było hasło Krucjat – Sigmar Vult, które zresztą zawołanie przejęła później piechota morska. Każda prowincja mogła się pochwalić jakimś barwnym że oczy kłuło regimentem, pamiętać jednak należy, iż na każdego tak wystrojonego żołnierza przypadało pięciu obszarpusów - szaraków. Służba w którymś z barwnych regimentów traktowana była jako wyróżnienie, rodzaj nobilitacji dla zwykłego żołnierza, choć – rzecz jasna – wszystkie szaraki otwarcie natrząsały się z „paniczyków", marząc po cichu, aby znaleźć się w ich szeregach.

I. *Szwadron* – 100 jazdy ciężkozbrojnej, bądź rycerstwa, 200 lansjerów, bądź 300 jazdy lekkiej (w jeździe ciężkozbrojnej wciąż wyróżniano lance, liczące do 30 kawalerzystów). Szwadronem dowodził kapitan, natomiast dziesiątkami ludzi wewnątrz - sierżant.
II. *Chorągiew* – 2-4 szwadrony. Dowodził chorąży
III. *Pułk* – 2-3 chorągwie (w rzeczywistości ta forma organizacyjna nigdzie nie weszła w użycie, zamiast niej używano określenia „regiment"). Dowodził pułkownik, bądź – w późniejszym okresie – regimentarz.

Werbunek

Przekrój społeczny wojska w początkach XXVI stulecia dość dobrze odzwierciedla piramidę społeczną całej epoki. Większość – rzecz jasna – stanowiło chamstwo. Piechota składała się dość jednolicie z chamów i ludzi stanu wolnego – przede wszystkim kmieci, służących czy to z ochotniczego zaciągu, czy z przymusowych powołań – albo administracyjnych, albo za długi, co było wówczas powszechną praktyką, albo też z wyroku sądowego. Dość rozpowszechnioną metodą pozyskiwania rekrutów było branie do wojska synów niezdolnej płacić podatki rodziny. Było to podejście bardzo pragmatyczne – rodzina zmniejszała się, spadało obciążenie jej pracujących członków, co dawało nadzieję na odzyskanie przez nią płynności podatkowej, jednocześnie wojsko zyskiwało nowego rekruta. Podówczas zaszłe struktury feudalne przestają właściwie odgrywać większą rolę w powoływaniu wojsk. Prowincje wciąż mają dostarczać przepisane kontyngenty w okresie zagrożenia, cechy w miastach wciąż mają przypisane wieże i odcinki murów do obrony w przypadku oblężenia, ale właściwie całość zobowiązań feudalnych przeszła już na zobowiązania pieniężne, miasta utrzymują regularne, zaciężne regimenty, zobowiąza-

ne do ich obrony, bądź służby Imperium w przypadku nagłej potrzeby. Utrzymywanie własnych wojsk staje się rodzajem snobizmu, stąd wysoki wskaźnik żołnierzy zawodowych – zaciężnych i najemników, przy niskich stanach nagłych poborów, przeprowadzanych zresztą niemal wyłącznie we wschodnich, zagrożonych orczymi rajdami prowincjach.

W piechocie drobna szlachta zdarza się na niskich stanowiskach dowódczych, bardzo rzadko z niej wywodzą się zwykli żołnierze. Wyższe stanowiska mogą być obsadzone zarówno przez szlachtę, jak i zwykłych chamów, bądź – częściej – mieszczan, którzy dowodzenia po prostu się dosłużyli. Co oczywiste najwyższe stanowiska dowódcze w piechocie obsadzone są przez średnią i bogatą szlachtę, oraz – skrajnie rzadko – przez magnaterię.

W kawalerii zależy to przede wszystkim od renomy oddziału. W lekkich formacjach jazdy szlachta to rzadkość, poza najwyższymi stanowiskami dowódczymi (choć większy jest udział najdrobniejszej szlachty w regularnych szeregach), w cięższych i bardziej elitarnych szlachty jest proporcjonalnie więcej. Najwięcej jest jej w Gwardii Cesarskiej, gdzie całkiem sporo zwykłych żołnierzy to całkiem majętni szlachcice, służący po równo z kmieciami.

Kary i sądy

Żołnierz, który dopuścił się wykroczenia, bądź przestępstwa podlegał sądowi wojskowemu. Od tej reguły dla zwykłego żołnierstwa nie było wyjątków. Sądy cywilne, sądy wyznaniowe, trybunały inkwizycyjne, legitymujący się glejtami sędziów oficjele i magnaci nie mieli żadnej władzy nad najprostszym szeregowcem (było to powodem ogromnej niechęci co ostrzejszych panów do Cesarza czy elektora – chłop, który zbiegł do armii znajdował się natychmiast raz na zawsze poza zasięgiem swojego byłego pana). Wyłączną jurysdykcję sprawowały tu sądy wojskowe. Tylko naprawdę wysoko postawieni szlachcice mogli uzyskać wyłączenie spod jurysdykcji armii i sądzenie przez trybunał szlachecki, choć pociągało to za sobą odium powszechnej pogardy i odcięcie sobie drogi powrotnej do armii. Zasadą formowania trybunałów wojennych było zebranie piątki najwyższych - poza głównodowodzącym - oficerów regimentu. W sytuacjach nagłych mogło to być równie dobrze pięciu, albo i trzech najniższych rangą dowodzących (definicja słowa „oficer" była wówczas wyjątkowo niejasna).

Wojsko karało generalnie za te same przewinienia, co trybunały cywilne, najczęściej jednak znacznie surowiej. Od okoliczności zależało też karanie za niektóre „przestępstwa czasu wojny". Jeden trybunał mógł ukarać za gwałt i rabunek reprymendą, czy karcerem, inny ćwiartowaniem. Najczęściej jednak stosowaną karą była publiczna chłosta. Co charakterystyczne – kara ta nigdy nie była stosowana wobec dowodzących powyżej sierżanta, a i wobec sierżantów niesłychanie rzadko. Powszechną zasadą było unikanie publicznych kar dla oficerów – chodziło o zachowanie szacunku żołnierzy dla ukaranego. Kara upadlająca zastosowana wobec oficera byłaby objawem szczególnego rozjuszenia trybunału i najczęściej kończyłaby się wydaleniem z wojska. I znowuż trzeba tu brać poprawkę na niejednolitość organizacyjną armii.

Przedstawione powyżej prawidłowości przyjąć można dla większości prowincji i regimentów, choć w niektórych sprawy kształtowały się zupełnie ina-

czej. Warto tu zaznaczyć, że w Middenlandzie trybunał wyznaniowy miał pełną jurysdykcję nad żołnierzami, zaś w Reiklandzie trybunały cywilne mogły karać żołnierzy, winnych wykroczeń pospolitych. Warto też nadmienić, iż każda właściwie kara – nieważne jak drobna – wiązała się z ograniczeniem żołdu. W czasach cięższych finansowo dyscyplina rosła znacząco – wszyscy wiedzieli, że intendentura tylko czatuje na sposobność karania kogo się da i za co się tylko da.

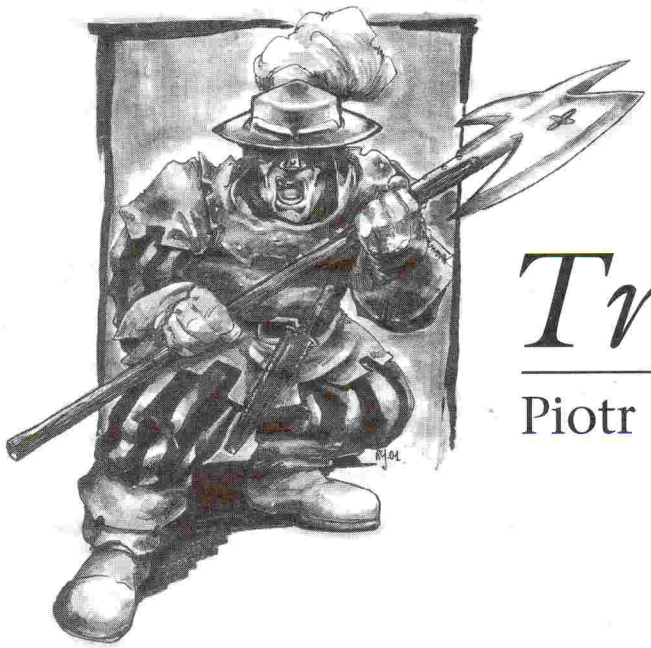
Komunikacja na polu bitwy

Bez radia i telegrafu trudno jest utrzymać bezpośrednią łączność z oddziałami. Tragedią wielu dowódców były zawsze sytuacje, w których widzieli konieczność nagłego przekazania oddziałowi rozkazu, zdając sobie jednocześnie sprawę z niemożności takiego działania. Mówiąc jednak wyłącznie o konnych posłańcach nie docenia się pomysłowości i stopnia organizacji ówczesnych wojsk. Przede wszystkim posłańcy używani byli wyłącznie do przekazywania rozkazów bardzo skomplikowanych. Do przekazywania rozkazów prostych używane były sztandary. Każdy regiment posiadał dwa sztandary. W bitwie jeden zostawał na wzgórzu (czy innym punkcie dowodzenia) z głównodowodzącym armii, drugi podążał z oddziałem – wbrew dzisiejszym malarzom batalistycznym zawsze z tyłu, bądź w środku oddziału. Rozkaz wydawany przez dowódcę przekazywany był podległym jemu sztandarem, oddział potwierdzał odebranie rozkazu powtarzając go własnym sztandarem, po czym skłaniając go dwakroć. Każdy oddział wyznaczał przynajmniej dwóch żołnierzy do prowadzenia ciągłej obserwacji sztandaru dowódczego. Przekazywali oni natychmiast rozkaz własnemu chorążemu i dowódcy. Znane nam dziś rozkazy, wydawane sztandarami (za „Ars Tactica"):

- machanie sztandarem wokół (ruchy kołowe) – odwrót.
- machanie sztandarem z boku na bok – natychmiastowa ucieczka.
- skłonienie sztandaru w przód i potrząsanie nim – szarża, lub rozpoczęcie ostrzału.
- pochylenie sztandaru w lewo, bądź w prawo – łuk lub zwrot (decydował dowodzący) w odpowiednim kierunku.
- potrząsanie sztandarem w górę i w dół – stop, przygotowanie do obrony, lub zatrzymanie ostrzału.
- skłonienie sztandaru w przód – naprzód marsz.
- zwinięcie sztandaru – przekazanie pełnej komendy dowodzącemu oddziałem.

Jak stąd widać za pomocą odpowiedniej komunikacji wizualnej można było wydawać bardzo złożone rozkazy i precyzyjnie kontrolować zachowanie oddziału na polu bitwy. Było to jednak o tyle problematyczne, że aby system działał dobrze, punkt dowódczy musiał być ulokowany na jakimś podniesieniu, dodatkowo zaś pole bitwy nie mogło być zbyt wysuszone – w przeciwnym wypadku podnoszony przez wojska kurz szybko przesłaniał oddziałom sztandary dowódcze. Niemniej był to niezwykle sprawny i zaawansowany sposób komunikacji, używany ponadto wyłącznie przez wojska Imperium.

Komunikacja wewnątrz oddziału piechoty była dość prosta – komendę wykrzyczaną przez dowodzącego powtarzali sierżanci i kaprale, po czym dopiero była wykonywana. W jeździe funkcję tę spełniały najczęściej gwizdki sygnałowe.



Trep

Piotr Smolański

Jak być trepem? Czy to dobre pytanie? Nie, to nie jest dobre pytanie. Każdy wie, jak – trzeba dużo wrzeszczeć, stawać na baczność i kiedy tylko się da krzyczeć: SIR YES SIR!!! Bo i naoglądaliśmy się tych filmów niemało, prawda?

Właściwe pytanie brzmi: „Jak być trepem w Starym Świecie?". A to już nie to samo. Nie zamierzam tu robić wykładu o renesansowym żołnierzu. Nawet, gdybym wiedział tyle, żeby taki wykład odfajkować i tak nie miałoby to sensu. Jak byśmy nie próbowali, nie zmienimy się z dwudziestopierwszowiecznych Polaków w renesansowych mieszkańców Starego Świata. Trzeba znaleźć jakieś wypośrodkowanie – bez fanatyzmu, ale i bez łatwizny i grania żołnierzami „Gromu" - tylko że na koniach.

Zacznę od opisania dnia Twojej postaci, Twojego trepa. Nie Wielkiego Bohatera „Siedem Trolli Jednym Cięciem", ale zwykłego człowieka, tyle, że służącego w armii. Czytaj uważnie.

Dzień Trepa

Pobudka ze wschodem słońca, albo i wcześniej. Wstać, włożyć coś na siebie. Zwinąć dzielony z kolegą, albo dwoma namiot. Śniadanie, a więc ognisko, smażenie „czegośtam", może resztki kolacji – ot, obozowe życie. Niedługo w drogę. Teraz czas na coś, czego *Bohaterowie* nie robią nigdy – trzeba zająć się końmi. Sprawdzić, czy któremuś nie przyszło do łba położyć się w nocy, albo wyczochrać o coś brudnego – w takim przypadku trzeba go wyczyścić. Przy świetle dziennym sprawdzić kopyta, czy wszystko w porządku, czy nie wlazło tam coś, co mogłoby konia zranić, czy któreś nie gnije. Raz na kilka dni przegląd zbroi – jeżeli gdzieś pojawi się rdza, trzeba się jej pozbyć, a zbroję naoliwić. Teraz coś, bez czego *Bohaterowie* świetnie się obywają – osiodłać konie, przypiąć juki do siodeł, sprawdzić, czy obóz wysprzątany, czy nic się nie zagubiło – i w siodło. Już w siodle podciągamy i dopinamy popręgi. Jest jasno, możemy ruszać. *Bohaterowie* galopują przez cały dzień. Niestety, prawdziwe konie tego nie potrafią. Idzie się na zmianę kłusa lub stępa, z krótkimi chwilami galopu dla rozruszania zwierząt. Tak mija czas do popołudnia. Czas na obóz. Rozkulbaczyć konie, dać im obroku albo wypuścić na trawę, znowu ognisko, jedzenie, odpoczynek. Razem jakaś godzina. Przynajmniej raz na tydzień wypadałoby poćwiczyć walkę wręcz – to jest dobry moment. Więc broń, albo kije w ręce i dawaj w tan! Godzinę potem zwijamy się, dobrze znów sprawdzić koniom kopyta, czy coś w nie nie wlazło (groźna może być nawet pionowo stojąca gałązka, której się po drodze nie zauważyło). Ruszamy. Tak mija czas do wieczora. Rozkulbaczamy konie, czas rozbić namioty, jeszcze przy świetle dziennym wyczyścić je i wyszczotkować, dokładnie oczyścić kopyta. Kiedy jedna osoba bierze się za gotowanie, reszta powinna sprawdzić swój sprzęt. Czy nie pęka popręg? Jak z siodłem, nie wymaga załatania? Zawsze znajdzie się coś, co trzeba naprawić, przyszyć, poprawić. Czas wziąć się za konserwację broni. Jeżeli trzeba, naostrzyć ją, wyczyścić. Jeżeli jeszcze jasno, znów można poćwiczyć, ale przede wszystkim trzeba zebrać drewno na ognisko – na teraz i na rano. Z tego jasny wniosek, że zatrzymać trzeba

się przynajmniej na godzinę przed zmrokiem, lepiej półtorej. Warty. Sen. Rano pobudka.

Nie mówię, abyście odgrywali to wszystko ze skrupulatnością księgowego, bo też nudne by to było makabrycznie. Całą poranną krzątaninę można skwitować słowami „jemy coś, zwijamy obóz, oporządzamy konie i w siodła". Ale powinniście wiedzieć, co właściwie robicie, dobrze jest choć raz dokładnie to odegrać.

Coś Ci to mówi o Twojej postaci? Jedźmy dalej!

Ważne i ważniejsze

Są rzeczy ważne i są rzeczy ważniejsze. Dla Ciebie ważna jest broń. Jest cholernie ważna, od niej zależy Twoje życie! Broń NIGDY nie może być zaniedbana, miecz nie może pokryć się rdzą, kolczuga zbrązowieć, pasek hełmu nie może oklapnąć i przestać przylegać do brody. Zbroja i broń muszą być doskonale utrzymane, inaczej mogą zawieść w walce. Zbroję i broń trzeba regularnie sprawdzać, najmniejszy defekt natychmiast usuwać. Musi być zadbana i sprawna. To jest kwestia Twojego życia i śmierci.

Koń. Dla kawalerzysty koń to część niego samego. Gracze mają tendencje do traktowania konia jako elementu ekwipunku, takiego detektora ruchu – jest sobie wirtualnie, dopóki nie spłoszy się, przez co MG komunikuje, że coś jest w pobliżu. Tyle, że to niewiele ma wspólnego z prawdą. Koń jest piekielnie ważny, musi być utrzymywany w dobrym stanie, trzeba natychmiast zajmować się jakimikolwiek jego ranami – Twój koń ma być członkiem drużyny. Bez niego masz tak przekopane, że aż strach. Pamiętaj, iż jest to powierzona Ci przez Księcia Elektora własność – Jego własność. Zaniedbaj ją, albo własnym niedbalstwem doprowadź do śmierci, a trafisz na gałąź.

Jak nazywa się Twój koń? Wiesz? Nie? Ano właśnie. Jeżeli wiesz, pojąłeś już bardzo istotną lekcję.

Co trep je?

Trep je obrońcą Imperium. Oprócz tego trep je to, co kupi sierżant w karczmie, czy zajeździe, takoż to, co ze sobą zabrał. A więc jakieś przyprawy, zioła, suszone mięso w szczelnie zawiązanych woreczkach. Nocne obozy to nie uczty – nie ma halflinga, który z deski i starych spodni zrobi befsztyk z zamorskimi wonnościami. Jest za to zawieszony nad ogniskiem gar, w którym bełtają się jakieś kawałki mięsa, jakieś przyprawy, jarzyny. Jest chleb w łapie, jest solidna, sczerniała od upływu czasu łycha, jest gliniana miska i jeżeli pan sierżant łaskawy, to jest trochę wódki, albo i spirolu. Butelkę ma każdy, ale trzeba mieć pozwolenie, aby z niej skorzystać. Regularną kara za picie bez pozwolenia jest chłosta, a sierżant ma prawo po pysku za to obić i nikt mu złego słowa nie powie. Od czasu do czasu prawdziwe uczty, czyli kupiony od choma kurak, czy wór ziemniaków, zagotowanych w garze – te można wziąć w woreczek i jeszcze następnego dnia zagryzać zimne. Od choma można jeszcze kupić kaszę, wszelkie inne wiktuały, jako to ogórki, cebulę. Spodziewałeś się łatwego życia, żołnierzu? To trza ci było linoskoczkiem zostać, nie do wojska się pchać.

Gdzie trep śpi?

Odpowiedź jest bardzo podobna do tej, jakiej byś udzielił dziś: trep śpi w śpiworze, śpiwór zaś – jeżeli zimno, albo pada – umieszczony jest w namiocie. Nie są to rzecz jasna dzisiejsze ultralekkie i ciepłe konstrukcje. Śpiwór to ciężki wór, pozszywany z kocy i niezbyt wodoodporny – w rzeczywistości niemal w ogóle. Namiot ustawia się na ostruganych kijach, sam jest właściwie kawałem mocnego, impregnowanego i cholernie ciężkiego płótna. W jednym namiocie z trudem mieści się trzech żołnierzy i dokładnie tyle ma się tam zmieścić. Jeden namiot na trzech – tak ma być, tako rzecze intendentura. Jak który gruby, niech sobie chudego dobierze. Tak więc jeden namiot rozkładany jest na dwa konie – jeden niesie płótno, drugi kije, sznury i żelazne gwoździe do mocowania ich do ziemi, albo drzew.

Co trep mówi i w co wierzy?

Trep mówi: *jawohl!* Poza tym jednak oczywiście istnieje język wojskowy. I nie oszukujmy się – składa się on głównie z przekleństw. Dystyngowaną mowę zachowaj na czas, gdy będziesz grał maga, albo pannę na wydaniu. Teraz tłuczesz się po gościńcach, deszcz leje Ci się na łeb, w perspektywie masz nocleg w lesie, wódka się kończy, sierżant to kawał świni, żarcie wczoraj było podłe, bo Rupert robił, a Ty myślisz tylko nad tym, jak się obrócić, żeby się wykręcić od kucharzenia i zmywania garów i zamiast tego pójść narąbać drew, albo jakby się tu sierżantowi, psia jego w dupę trącana, podlizać, żeby pierwszą wartę wydębić. Twoja postać nie jest dystyngowanym dżentelmenem, to jest chom od pługa wzięty, albo jakiś wyrzutek z miasta, co za szmal, albo dla idei mieczem, nie piórem służy, sól tej ziemi, nieużyty gbur i mistrz przeklinania, uwielbiający pijatyki i karczemne mordobicia, szczególnie z tymi pedałami z piechoty – a jeżeli można się

potem z nimi za zdrowie Najjaśniejszego Pana schlać to tym lepiej! To drobny kombinator, którego codzienny świat rozciąga się między porannym przeklinaniem przy zwijaniu namiotu, a wieczornym przeklinaniem przy jakiejkolwiek pracy, którą sierżant wyznaczy. Oddział na patrolu jest mały, sam sierżant też klnie w żywy kamień, mówi do ciebie „synu", dokładnie opisując jaki synu – jeżeli zły, to może mu to ze dwa pacierze zająć. Mówisz do niego *„sierżancie, długo my tak jeszcze jechać będziemy, bo dupa mnie boli"*, a on ci na przykład *„ja to znam świetne lekarstwo – dwa kopy w każdy półdupek, chcesz?"*, a ty *„nie, panie sierżancie, ale Franza to ryj dzisiaj bolał, może by jego?"*... i tak się toczy patrol w rytm końskich kroków, w rytmie postojów i posiłków, w rytmie opowieści przy ognisku – bo jak człowiek przez cały niemal dzień siodło dupą szlifował, to wieczorem, kiedy już kocioł bulgoce, prawdziwą rozkoszą jest wyciągnąć nogi, pooddychać zapachem żarła, odgryźć kawał chleba z bochna, w końcu gazy rozpuścić, zarechotać i posłuchać opowieści jednego żołnierza, jako to zbójów gdzieśtam bili, albo i samemu coś opowiedzieć, niechby i kłamstwo największe. Gdzieś napisano – wiesz czym się różni opowieść wojaka od bajki? Bajka zaczyna się od „dawno, dawno temu", a opowieść wojaka od „niech skonam, jeżeli łżę". Opowieści ogniskowe, kiedy wokół czarny, pełen duchów bór, kiedy gałęzie ocierają się o siebie nad głowami, kiedy wartownik popluwa rytmicznie, kiedy noc zaczyna grać w żyłach – to jest ta dobra część patroli. Można opowiedzieć zasłyszaną od jakiegoś starego żołnierza opowieść o tej, czy innej bitwie, pomarzyć co by to było, jakbyśmy sami w bitwę trafili i jeszcze – *rozumisz, jakby my jakiemu jenerałowi na ten przykład dupem uratowali, ło! Tobyśmy byli bohatery, hyhy, szystkie dziwki nasze, ino skinonć!* Wiesz o co chodzi? Dziś armia cywilizowanych państw pełna jest ludzi z wyższym, albo średnim wykształceniem, obowiązują w dużej mierze standardy starej pruskiej szkoły oficerskiej... To nie Ty. Ty jesteś uczciwym trepem, święcie wierzysz w duchy, co nocą po lesie buszują, że w wilku demon zaklęty siedzi, co w zimie się budzi i ludzi pożerać mu każe, w to, że czarownicy włosy trza obciąć, żeby nie czarowała, że elfy dzieci z kołysek wykradają i gardziołka im podrzynają, niewiniątkom i że córki karczmarzy istnieją tylko po to, żeby w stodole dupy dawać. Z drugiej strony wierzysz święcie w Imperium, w to, iż jest wybranym przez Boga miejscem, że poza jego granicami, może oprócz Norski i Kisleva, sami sodomici, przez baby z psami poczynani, że bretoniec samym swoim cieniem kala ziemię, po której stąpa, że marienburcom dla ich własnego dobra należałoby lać w gardła roztopiony ołów, zdrajcom parszywym, psim wiadomoczym trącanym, wierzysz, że Dobry Pan Sigmar czeka na Ciebie, aż przez bramę Morra przejdziesz i da Ci nagrodę za wierną służbę. Jest to wiara prosta, prymitywna, ale potężna. W jednej chwili zaśmiewasz się z niewybrednych kawałów o dworze cesarskim, w drugiej ryczysz jak bóbr, gdy dziad bajarz opowiada o ostatniej szarży Herninsona. Sól tej ziemi, kość z kości Imperium...

Czym się trep różni?

Od innego trepa z innej formacji? No jak to, tam ten to ciota, a Ty to żołnierz, nie? Dlatego tamten nosi czarna tunikę ze srebrnym trójkątem, a Ty czarną ze złotym pasem, po tym się ciotę od żołnierza odróżnia. Munduru nie masz, to za wiele, wiele lat wynajdą, ale twoje barwy to te, które na tunice nosisz, a twoja chorągiew na sztandarze. Tunikę masz narzuconą na mocne ubranie podróżne, kolczugę i aketon (aketon zaś to takie cholernie grube ubranie, które się pod kolczugę wkłada, żeby siłę ciosu złagodziło i żeby nie trzeba ci było kółek z rany wyjmować, jeżeli cios w kolczugę trafi). Wysokie buty, tyle, że różne nawet w jednym regimencie. Wszystko może się różnić, wszystko może być pstre, jeno tunika ta sama – po tym się poznajecie. Piechotę poznaje się głównie po tym, że idzie pieszo „te, Gunther, to tam to wojak, czy twój kuń tyla nasrał?". To tyle, ile trza wiedzieć.

Dyscyplina

Jak się mówi do oficera, trza się wyprostować, ręce wzdłuż ciała i nie grzebać nogą w błocie, tylko spokojnie stać, bo się psiajucha przypieprzy. Gdyby nie oficerowie to ta armia byłaby całkiem fajna, tyle że... no dostałoby się w bitwie ciężki wchrzan, to i może dobrze, że są? Tyle, że trza pamiętać, że on do ciebie „kurwa" wrzeszczeć może, a ty do niego tak mówić nie możesz, boś zwykły trep, a on oficer. To proste, na tym opiera się dyscyplina i tak trza. Był kiedy jakiś strasznie mądry człek, co dużo pisał i z tego pisania napisał traktat, psia jego chrrancowata, i w tym traktacie stało, co dokładnie powinno się zrobic komuś, coby chciał żołnierza za wykonywanie rozkazów ukarać i jedno powiem, że ten człek to wyobraźnie miał, że hej! A z tego wychodzi, żeś bracie bezpiecznym, jak długo rozkazy wykonujesz, ale jak się na nie wypniesz, to masz przesrane, że aż strach, jasne, kocie? No.

To jest właśnie wojsko. Dyscyplina. Lojalność. Wyszkolenie. To wy. Możecie psioczyć na sierżanta, ale rozkaz jest rozkaz a *Ordnung muss sein!*

Wskakuj na tego konia, żołnierzu. A tak w ogóle to jak się ten twój koń nazywał?

Lekka jazda

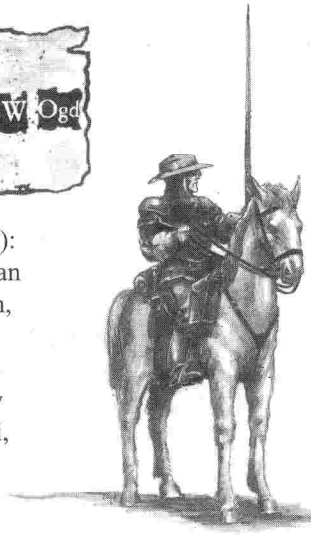
Maciej Szaleniec, Tomasz Kowalik

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+20	+10	+1	+1	+4	+20	+1	+10	+20	+10	+20		

Umiejętności:
Jeździectwo, opieka nad zwierzętami, silny cios, celny cios, mocna głowa, sekretny język bitewny, rozbrajanie, uniki, ogłuszenie

Ekwipunek (własność cesarza):
kawaleryjska broń ręczna, kaftan lub koszulka kolcza, lekki hełm, skórzane rękawice, bretonka (tarcza w kształcie migdała), naramienniki, mundur/tunika w barwach prowincji lub formacji, koń z oporządzeniem



Mianem lekkiej jazdy określa się każdy rodzaj konnego wojska nie używający ciężkiego opancerzenia. Jest to pojęcie na tyle ogólne, że odnosi się zarówno do konnych łuczników z Kislevu, jak i wyposażonych w pełne zbroje kolcze z elementami płytowymi reiklandzkich lansjerów.

Dzięki lekkiemu wyposażeniu lekka jazda wykorzystywana jest w najprzeróżniejszych rolach, w jakich wykorzystać można wojsko konne. Pewne zdyscyplinowane formacje środkowego Imperium mogą stanowić podstawowe jednostki bitewne, podczas gdy na przykład walczące w rozsypce i niezbyt dobrze trzymające szyk oddziały ze wschodu mogą służyć do rozpoznawania, przepatrywania szlaków, jako dobre źródło żołnierza do podjazdów, w końcu do szybkich operacji, jak oskrzydlenia armii, przecinanie dróg zaopatrzenia, etc. W ostatnich latach wiele chorągwi konnych otrzymało rozkazy służby w charakterze strażników dróg.

Lekka jazda – jak każda formacja wojskowa Imperium – uważa się za absolutną elitę, z szacunkiem traktując wyłącznie Reiksguard i piechotę morską. Nie ma dla kawalerzysty niższej istoty od piechociarza, ciężkozbrojnego topornika, czy halabardzisty. Te nędzne pokurcze stoją tylko nieznacznie wyżej od cywila.

Służba w lekkiej jeździe jest ochotnicza, może być jednakże również skutkiem wyroku sądowego, lub działalności werbownika w kamieniołomach.

Umiejętności, schemat rozwinięć i ekwipunek podane powyżej są wspólne dla większości formacji armii Imperium zaliczanych do lekkiej jazdy. Te listy uzupełniane są w zależności od typu formacji. Dla przykładu, lansjerzy będą posiadali dodatkową umiejętność *broń specjalna - lanca*. My przygotowaliśmy dokładny opis zwiadowców lekkiej jazdy, czyli formacji, do której należą bohaterowie.

Zwiadowca lekkiej jazdy

Spośród szerokiej rodziny formacji zaliczanych do lekkiej jazdy, zwiadowcy są najbardziej wszechstronni. Oczekuje się od nich najwyższych umiejętności i doskonałego wyszkolenia. Do zadań zwiadowców należy rozpoznanie terenu i śledzenie ruchów wojsk przeciwnika, często muszą się także skradać pod wrogie obozy, by „schwytać języka". Ze względu na swoje przeznaczenie oddziały zwiadowców są niewielkie, zazwyczaj liczą do dziesięciu żołnierzy.

Umiejętności dodatkowe:
orientacja w terenie, pistolet strzałkowy

Przedmioty dodatkowe:
Pistolet strzałkowy, lekki hełm z osłoną karku i policzków

Nieprawdopodobnie smutna, drapieżna, wibrująca pieśń wzniosła się nad lasem i cały oddział zatrzymał się, jak jeden mąż, konie zatańczyły, rozległy się paniczne kwiknięcia, w oczach wierzchowców obłędny strach, jeźdźcy uspokoili je jakoś, nieszczerze – ich oczy wyglądają tak samo.

-Johann?

-Tak. – stary wiarus spokojnie pokiwał głową, w tym powolnym ruchu jakaś straszna ostateczność – Wilki.

Drugi ponury skowyt wzniósł się nad lasem gdzieś po prawej, dwugłos z tyłu, odpowiedź z prawej, nowy zew, cztery, pięć odpowiedzi.

- Mein Gott... – młody dowódca rozejrzał się wokół. Otaczali go świetni żołnierze, uzbrojeni po zęby, płyty na nogach i powgniatane po dzisiejszej utarczce napierśniki, świetne miecze i lance, każdy nawykły do walki z konia, każdy wypróbowany, wielokroć nadstawiający głowy dla Karla Franza. Każdy z jednakową paniką w oczach.

Nowy zew blisko, z prawej.

-Są głodne. Blisko.

-Wiem, Johann. Ooodział... cwał!!!

Twierdzy dopadną za jakieś dwie klepsydry. Może zdążą. Może...

Wilk

Piotr Smolański

Nikt nigdy nie jest przygotowany na spotkanie z wilkiem. Nikt – najtwardszy człowiek, który wszystko już widział, czy też tchórzliwy słabeusz – nie uniknie zimnego dotyku paniki, jeżącej włosy na karku, nikt nie otrząśnie się z potwornej, hipnotycznej więzi z oczami wilka, jedynego zwierzęcia, które potrafi nieulękle, nie odwracając spojrzenia patrzeć człowiekowi w oczy. W ciepłym lecie, gdy zwierzyny w bród, wilk odwróci wzrok i zniknie między drzewami tak cicho, jak się pojawił, zajęty własnymi sprawami, nie skołatanym strzępkiem nerwów, który za sobą pozostawił. Ciepłym latem w las pójdą łowy z nagonką, ludzie wielkimi watahami, gnani zewem rogu zabijać będą uciekające przed nimi najsłabsze zwierzęta i chlubić się ich ciałami.

Czemu nie spróbują tego w zimie?

Jeżeli zima jest spokojna, łagodna, wilki znajdą sobie zwierzynę i tylko sporadycznie usłyszysz historię o kimś, kto nieopatrznie wszedł do lasu w niewłaściwym momencie i już nie wrócił. Łagodną zimą wilki boją się zbrojnych orszaków, nie zbliżają się do ognia, można spokojnie podróżować. Nie taki chyba straszny...

Lecz gdy mróz skuje oddech w zawieszone kryształki lodu, gdy w lesie słychać huk eksplodujących konarów, gdy śniegu nawieje wyżej pasa, a świat cały zmieni się w lodową głuszę, absolutną martwotę, wtedy wilk nie ma co jeść. Przez pewien czas szuka drobniejszej zwierzyny, zadowala się czymkolwiek, upada nawet tak nisko, że próbuje jeść mech, jego nocny zew staje się szalony, rozpaczliwy. Wtedy jego oczy stają się czerwone, błyska w nich złowrogi obłęd, w gardle rodzi się niski przeciągły warkot, gdy do nozdrzy dojdzie zapach człowieka. Wtedy zaczynają się łowy. Łowy na dwunożną zwierzynę. Tylko szaleniec lub desperat wytknie w tym czasie nos za mury miasta, lub ściany swego domu, tylko obłąkany lub flagelant wyjdzie na gościniec. Wkrótce usłyszy wielokrotny zew, na drogę wypadnie mordercza wataha, dopadnie go i rozszarpie – choćby pod samymi murami miasta, choćby pod gradem strzał. W takim czasie wioski zamierają. Wieśniacy zakrywają okna,

wierząc, iż brak światła zmyli wilka, siedzą, jedząc zgromadzone zapasy i czekają. Czasem nie doczekają się przez całą zimę – nie ma większych i bardziej zapamiętałych pijatyk, niż te dla uczczenia roztopów po ciężkiej zimie. Lecz gdy do roztopów jeszcze daleko, gdy władcy kniei powitają księżyce na niebie, wieśniacy kulą się przerażeni w swoich chatach, podpierają drzwi i okna drągami, siadają w ciemnym kącie z widłami lub cepem w dłoniach, mamrocząc modlitwy – tak, Sigmar idzie wtedy w zapomnienie – do Ulryka, żebrząc, błagając o zmiłowanie. I najczęściej noc kończy się strachem, ranek zaczyna modlitwą dziękczynną – ciężką zimą nie ma agnostyków. Lecz zdarza się, że na ścieżynach wioski pojawia się gość niechciany, lecz czujący się tu pewniej od człowieka w lecie. Sięgający człowiekowi wyżej pasa, ważący niemal tyle co on, potężny potwór, machina do zabijania rodem z koszmaru kroczy spokojnie pomiędzy chałupami, węsząc, wybierając według własnego widzimisię. A potem nadchodzą jego bracia. Wybrana przez nich chałupa zatrzęsie się nagle od koszmarnych ciosów, drzwi zatelepią w obsadach, drąg jęknie i sypnie drzazgami, wściekłe, potępieńcze wycie wzniesie ku niebu, gromowe ujadanie i warkot poniosą się na całą wioskę. W czasie, gdy drzwi nieszczęsnego wybrańca będą pękać pod potwornymi uderzeniami, gdy jego rodzina odmawiać będzie ostatnią modlitwę, we wszystkich innych chatach jego wrogowie, ludzie mu obojętni i jego najlepsi przyjaciele, jego mieszkająca z mężem córka – wszyscy będą płakać z wdzięczności, że to nie oni, będą śmiać się opętańczo i pić, bo to nie oni zostali wybrani. Gdy na krótko wycie mordowanego, pożeranego żywcem człowieka zagłuszy jazgot stada, inni będą obejmować się i w głos dziękować Ulrykowi. Aż do następnej nocy. Do następnego zewu. Słyszałeś opowieści o wioskach, które wiosną znaleziono całkiem puste, których chaty miały strzaskane drzwi i ściany wymalowane zakrzepłą krwią? Słyszałeś o opustoszałych miasteczkach, których słabe bramy zostały wyłamane jakąś nieludzką siłą? Śmiałeś się z nich może? Śmiej się dalej, ciężki kretynie. A gdy nastanie ostra zima – szczerze ci radzę – wyjdź na trakt i śmiej im się w oczy, gdy przyjdą po ciebie. Ale ty to wiesz. Pewnie nie raz obozowałeś pod gołym niebem w cieple lata śmiejąc się i weseląc przy ognisku, gdy nagle z lasu podniosła się samotna pieśń demona śmierci... i jak wszyscy wtedy ucichają, jak w oczach błyska obłęd, koszmarny strach i jak po chwili salwa głośnego, nienaturalnego śmiechu stara się pokryć ten moment prawdy, w którym okazuje się kim naprawdę jesteśmy. Może kiedy natura jest łagodna potrafimy walczyć z wilkiem, jesteśmy pewni siebie, jesteśmy władcami. Ale mroźną zimą, w czasie wilka to on jest naszym panem, on wzbudza zwierzęcą grozę, on rządzi naszymi myślami. I przez cały następny rok staramy się zapomnieć to obrzydliwe, obce człowiekowi uczucie – uczucie bycia zwierzyną łowną. Łupem.

Wielkie Księstwo Ostlandu

ku chwale Jego Cesarskiej Wysokości spisali
Marek Noga i Tomasz Kowalik

Informacje ogólne

Wielkie Księstwo Ostlandu to region o kluczowym znaczeniu dla Imperium. Nie tylko pierwsze broni jego północno wschodnich granic, ale także pośredniczy w handlu z Kislevem. Ostland to bardzo specyficzny region, odbiegający znacznie od standardów Imperium. Zauważyć tu można silne wpływy kultury kislevskiej przez co region uważany jest w innych częściach Imperium za nieco barbarzyński. Ostlandczycy mają bardzo silne poczucie indywidualizmu oraz odrębności, czują się lepsi zarówno od Kislevitów, jak i pozostałych mieszkańców królestwa Sigmara. Z drugiej strony z wielkim szacunkiem podchodzą do krasnoludów - wielmożowie bardzo cenią sobie pracę khazadzkich inżynierów, dlatego też w zabudowie większości miast można dostrzec wiele elementów charakterystycznych dla Starej Rasy. Także krasnoludy wysoko cenią Ostlandczyków, głównie za ich nieustępliwość i umiejętności bojowe oraz skłonność do mocnych trunków.

Najważniejszym źródłem dochodów Ostlandu jest handel. W Wolfenbugu znajduje się jedno z większych targowisk miejskich. Kupić tu można wszystko, od broni, przez egzotyczne przyprawy, na niewolnikach kończąc. No właśnie - niewolnikach. Ostland to jeden z nielicznych regionów Imperium, gdzie dozwolony jest handel niewolnikami. Od dziesięcioleci trwa spór z Cesarzem o ten „przywilej" Ostlandu. Na razie utkwił w martwym punkcie i nie zanosi się na rychły koniec. Handel niewolnikami odbywa się według ściśle określonych i bardzo rygorystycznych reguł, a nadużycia są karane śmiercią.

Wspomnieć także należy o kopalniach złota w południowej części Gór Środkowych. Tereny to bardzo niebezpieczne, ale niezwykle zasobne w żółty kruszec. Kopalnie chronione są przez doskonale wyćwiczonych najemników i specjalne oddziały Armii Ostlandzkiej. Duże zyski z wydobycia złota czerpie rodzina von Bautzen, no i oczywiście władający prowincją von Tasseninckowie.

Na ostlandzkim wybrzeżu Morza Szponów powstało kilka portów, które w swoim czasie miały być konkurencją zarówno dla Marienburga, jak i Erengardu, monopoliści jednak okazali się zbyt silni i całe przedsięwzięcie zakończyło się finansową katastrofą. Między innymi właśnie dlatego można zaobserwować dużą różnicę pomiędzy biedną północą, a bogatym południem Ostalndu. Szlak z Beeckerhoven do Erengardu nie jest zbyt opłacalny, ponieważ handel ze wschodem odbywa się zwykle drogą morską za pośrednictwem Marienburga, lub na południu, doliną rzeki Talabeck.

Geografia

Zdecydowaną większość obszaru Ostlandu zajmuje Las Cieni i sąsiadujące z nim Góry Środkowe. Są to miejsca należące do najniebezpieczniejszych w całym Imperium. Wśród posępnych gąszczy i krętych dolin czają się bandy zwierzoludzi i goblinoidów - niedobitki inwazji Chaosu sprzed 200 lat, które znalazły tu schronienie i zaczęły się rozmnażać.

Las Cieni i Góry Środkowe dzielą Ostland na dwie części – północną i południową. Część północna rozciąga się wzdłuż wybrzeży Morza Szponów, ziemie tu są jałowe, a rolnictwo słabo rozwinięte.

Południowa część natomiast to spora i żyzna równina, na której panują idealne warunki do uprawy zbóż.

Część północną i południową łączy Trakt Północny, który z uwagi na swój bieg przez Las Cieni nie jest lubiany przez kupców. Wyprawy nim wymagają wzmocnionej eskorty i są bardzo kosztowne. Tylko najzamożniejsi handlowcy mogą pozwolić sobie na jego wykorzystanie.

Ludność

Typowy Ostlandczyk to dobrze zbudowany człowiek o czarnych włosach i bardzo wyrazistej szczęce (stąd niepochlebne uwagi mieszkańców sąsiednich prowincji o „końskich pyskach"). Nie stroni od dobrej zabawy i nocnych popijaw – sposób picia przejęli Ostlandczycy od Kislevitów. Częste pobory i nadmiar niebezpiecznych okolic spowodowały, iż większość mieszkańców księstwa świetnie włada orężem. Ostlandczycy są zdyscyplinowani i odważni, to urodzeni żołnierze. Ubierają się skromnie i ciepło, bo też Ostland do najcieplejszych prowincji nie należy. Nie poddają się łatwo modom panującym w Imperium, trzymają się swoich tradycji i obyczajów.

Religia

Ostland to ostoja Sigmarytyzmu otoczona przez Ulrykancki Hochland, Talabheim i Middenland. Powszechnie uważa się, że właśnie dlatego księstwo cieszy się tak dużym poparciem cesarza. W ciągłym napięciu na tle wyznaniowym prosigmarycka część Imperium musi dbać o sojuszników, zwłaszcza takich, którzy znajdują się na tyłach potencjalnych wrogów. Pomiędzy mieszkańcami sąsiadujących prowincji często dochodzi do zatargów na tle religijnym, ale jak do tej pory nie doprowadziły one do poważniejszych starć.

Polityka

Wielkie Księstwo Ostlandu sprawia wrażenie silnego i jednolitego regionu. W rzeczywistości można wydzielić z niego dziewięć części władanych przez różne szlacheckie rodziny, z czego największa część należy do rodziny rządzącej. Hrabiowie i baronowie nie żyją ze sobą w najlepszej przyjaźni, ale wszyscy uznają zwierzchnictwo Wielkiego Księcia von Tassenincka. Każdy skrupulatnie dba o swoje interesy, przez co często dochodzi do lokalnych konfliktów. Hals von Tasseninck jest silnym władcą i powstrzymuje zapędliwych możnowładców przed poważniejszymi działaniami na szkodę księstwa.

Z granicznymi prowincjami Ostland utrzymuje dobre stosunki polityczne, nawet pomimo różnic wyznaniowych. Kwitnie handel, a rzeki jasno wyznaczają granice. Wielkie Księstwo cieszy się dużym poparciem Cesarza, dzięki czemu może liczyć na liczne przywileje i ulgi.

Ważniejsze miasta Ostlandu

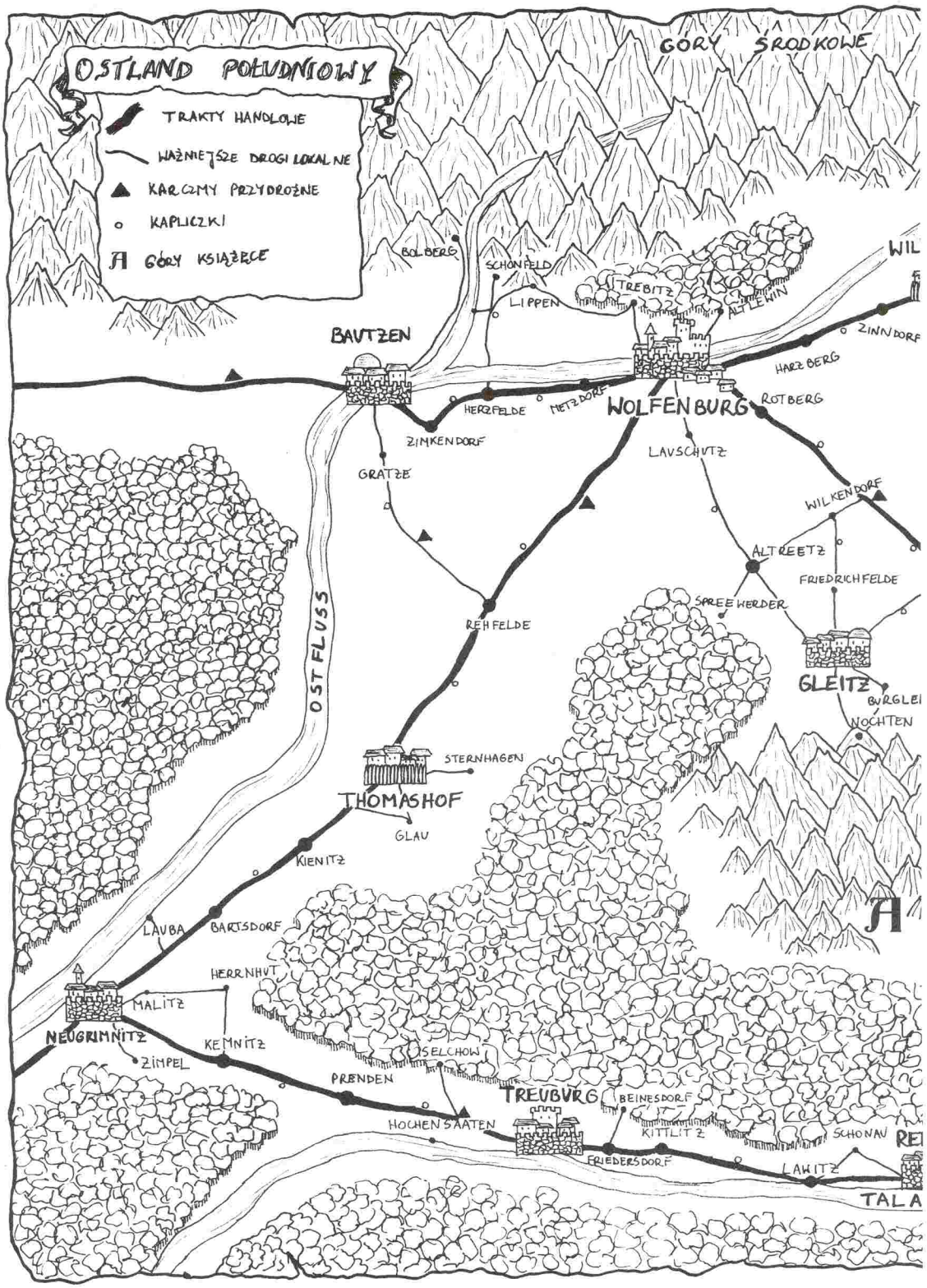
(baronie i hrabstwa zgodnie z tradycją noszą nazwy władających nimi rodzin)

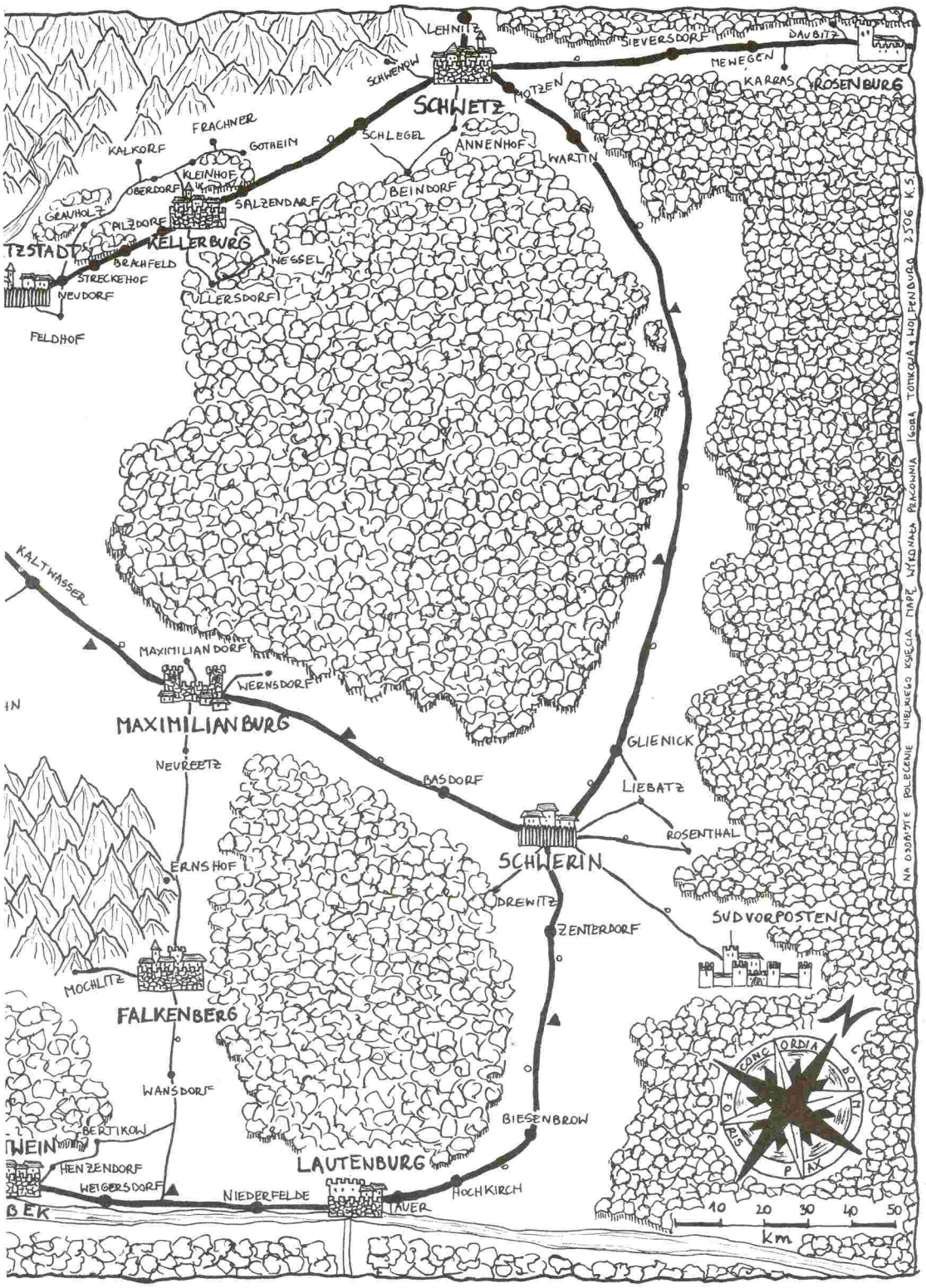
Wolfenburg – siedziba Wielkiego Księcia Ostlandu Halsa von Tassenincka. Mieszka tu także jedyny syn i spadkobierca Książę Hergard. Wolfenburg to największe i najbogatsze miasto w Ostlandzie. Słynie z ogromnego targowiska, które powstało u podnóża miejskich murów, wieść głosi, że kupić tu możesz naprawdę wszystko. Nad miastem góruje potężna twierdza Totburg – siedziba Wielkiego Księcia. Miasto znajduje się na skrzyżowaniu szlaków handlowych z Middenheim i Talabheim prowadzących na wschód, do Kislevu; wśród miejskich murów znajdują się między innymi monumentalna świątynia Sigmara, Akademia Wolfenburska, dzielnica kislevska, Akademia Wojskowa i wiele, wiele innych ciekawych budowli.

Wiltzstadt – niewielkie rolnicze miasteczko na szlaku Wolfenburg – Schwertz. Siedziba barona Wilhelma van der Baarla. Działa w nim niewielka, acz prężna gildia magiczna szybko rozwijająca się dzięki dotacjom barona.

Kellerburg – małe miasto na Szlaku Północnym, stolica hrabstwa von Fletcher. To niewielka, senna miejscowość, choć godne uwagi są niedalekie kopalnie żelaza i nowopowstała manufaktura produkująca broń. Jest to także miejsce ważnej bitwy z czasów inwazji Chaosu. To właśnie w okolicach Kellerburga marszałek polny Maximilian von Kunitz doszczętnie rozbił ostatnie większe zgrupowanie sił chaosu w Imperium.

Schwetz – duże miasto handlowe leżące na południowym pograniczu Lasu Cieni. Włada nim znana z wiekowych tradycji militarnych rodzina von Kunitzów. Schwertz jest ważnym węzłem handlowym. Tu szlak z Wolfenburga rozdziela się, jedna z dróg wiedzie pograniczem Lasu Cieni na


OSTLAND POŁUDNIOWY
TRAKTY HANDLOWE
WAŻNIEJSZE DROGI LOKALNE
KARCZMY PRZYDROŻNE
KAPLICZKI
GÓRY KSIĄŻĘCE
GÓRY ŚRODKOWE
BOLBERG
SCHÖNFELD
LIPPEN
TREBITZ
NIEDERLEWIN
BAUTZEN
ZINNDORF
HARZBERG
HERRFELDE
METZDORF
WOLFENBURG
ROTBERG
ZINKENDORF
LAUSCHÜTZ
GRATZE
WILKENDORF
ALTREETZ
FRIEDRICHFELDE
SPREEWERDER
REHFELDE
OSTFLUSS
GLEITZ
BURGLEI
WOCHTEN
STERNHAGEN
THOMASHOF
GLAU
KIENITZ
LAUBA
BARTSDORF
HERRNHUT
MALITZ
NEUGRIMNITZ
KEMNITZ
ZIMPEL
PRENDEN
OSELCHOW
TREUBURG
BEINESDORF
HOCHENSAATEN
KITTLITZ
SCHÖNAU
FRIEDERSDORF
LAWITZ
TALA


LEHNITZ
SCHWENOW
SIEVERSDORF
DAUBITZ
MEWEGEN
KARRAS
ROSENBURG
SCHWETZ
MOTZEN
WARTIN
ANNENHOF
SCHLEGEL
FRACHNER
GOTHEIN
KALKORF
KLEINHOF
OBERDORF
BEINDORF
SALZENDARF
GRAUHOLZ
PALZDORF
KELLERBURG
TZSTADT
BRACHFELD
STRECKEHOF
NEUDORF
FELDHOF
WESSEL
FULLERSDORF
KALTWASSER
MAXIMILIANDORF
WERNSDORF
MAXIMILIANBURG
NEUREETZ
BASDORF
GLIENICK
LIEBATZ
ROSENTHAL
SCHWERIN
ERNSHOF
DREWITZ
ZENTERDORF
SUDVORPOSTEN
MOCHLITZ
FALKENBERG
WANSDORF
BERTIKOW
HENZENDORF
WEIGERSDORF
NIEDERFELDE
LAUTENBURG
BIESENBROW
HOCHKIRCH
TAUER
10 20 30 40 50
km

wschód do Kislevu, drugi trakt wiedzie na północ w poprzek wiekowej puszczy do Erengardu. Poza dochodami ze szlaków, miasto czerpie niemałe dochody z pobliskich kopalń żelaza i jest ważnym ośrodkiem handlu tym surowcem. Schwertz jest ostatnim miastem przed nieprzebytą głuszą Lasu Cieni. Często stacjonują tu elektorskiej oddziały, tu też znajduje się generalne dowództwo pogranicza.

Rosenburg – ostatnie miasto i silnie umocniona twierdza na trakcie do Kislevu, siedziba barona Karla von Hladkiego. Nie dość, że leży na pograniczu z Kislevem, to sąsiaduje z południowymi obrzeżami Lasu Cieni i jest pierwszym punktem oporu przed bandami zwierzoludzi i goblinoidów próbującymi przedrzeć się do gęsto zaludnionej i bogatej południowej części prowincji. Jest też kluczowym punktem obrony na wypadek inwazji sił Chaosu z północnego wschodu. Dodatkowo strzeże rzadko wykorzystywanego i bardzo niebezpiecznego szlaku. To miejsce stacjonowania dużego garnizonu sił elektorskich, często pełne najemników i innych typów o bardzo wątpliwej reputacji.

Lautenburg – duże miasto nad rzeką Talabeck, rządzi nim wpływowa rodzina von Junterkirchów. To ważny węzeł komunikacyjny nad Górnym Talabeckiem, tu znajduje się ważna przeprawa przez rzekę. Miasto wzbogaciło się na bezwzględnym prawie składu. Wszyscy kupcy handlujący z Kislevem na ruchliwej rzece Talabeck mają obowiązek zatrzymać się w Lauternburgu i wystawić swe towary na sprzedaż.

Falkenberg – Ważny ośrodek obróbki i handlu ołowiem i srebrem pochodzącym z pobliskich kopalń. Miasto słynie ze swych rzemieślników, a srebrne wyroby z Falkenburgu mają renomę w całym wschodnim Imperium. Duży odsetek ludności miasta to krasnoludy, cenni inżynierowie i rzemieślnicy pracujący w kopalniach, hutach i warsztatach.

Bautzen – średniej wielkości miasto na pograniczu z Hochlandem. Utrzymuje się głównie z wydobycia złota i myta pobieranego przy przeprawie przez rzekę Ostfluss. Jest miejscem stacjonowania dużego garnizonu strzegącego cennych kopalń złota. W mrocznej przeszłości Imperium miasto było celem gwałtownych ataków Hochlandczyków. Z tych ciężkich czasów zachowały się po dziś dzień potężne, lecz przestarzałe już fortyfikacje.

Treuburg – warowne miasto nad rzeką Talabeck. W czasie wojen domowych w Imperium było miejscem wielu oblężeń. Treuberg zawsze był bramą do południowego Ostlandu, przez co władający prowincją książęta nigdy nie skąpili złota na rozbudowę miejskich fortyfikacji. Po ponownym zjednoczeniu Imperium miasto straciło swe strategiczne znaczenie. Nadal znajduje się tu duży garnizon i główna baza Ostlandzkiej floty rzecznej. Głównym źródłem dochodów jest handel na rzece Talabeck, jak też słynące w całym Imperium stocznie, co nie dziwi, gdyż czarny dąb z okolic Treuburgu jest wysoko cenionym budulcem okrętowym.

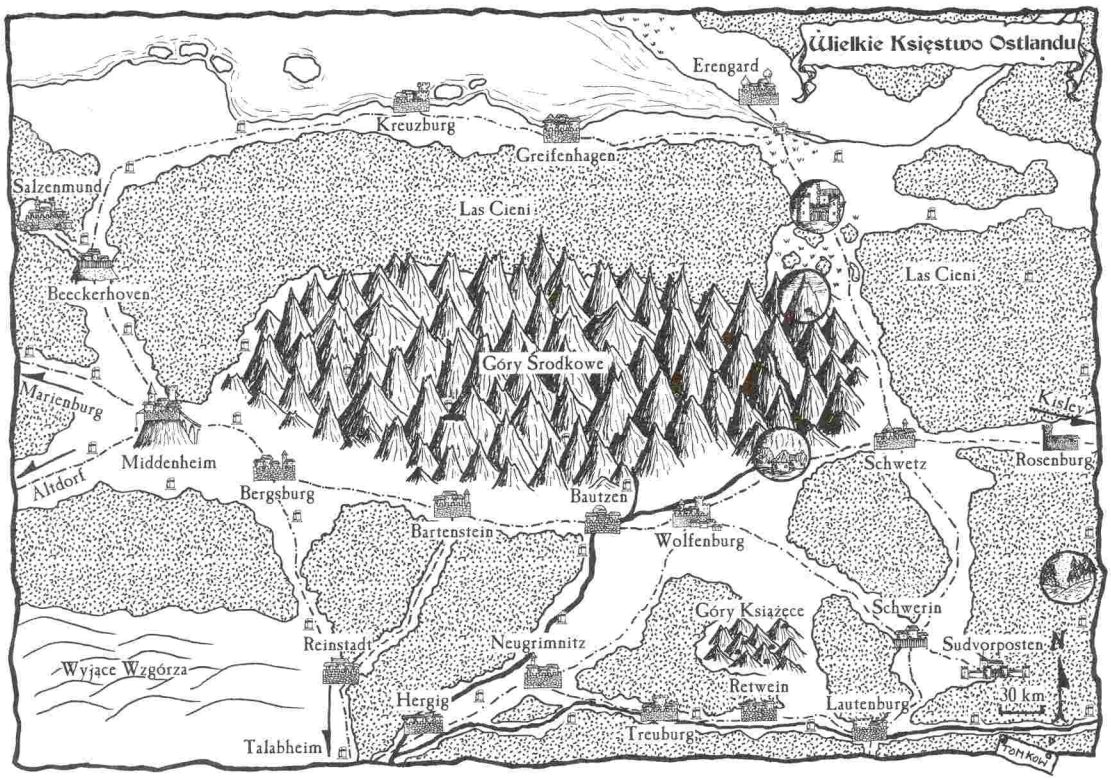
Retwein – małe, choć bogate hrabstwo, od zawsze słynie z najlepszych w Ostlandzie win – Retwein, najlepszy rocznik 2324. Paradoksalnie, choć wina owe cenione są w innych częściach Imperium, tu, w Ostlandzie nie cieszą się wielką renomą – mieszkańcy prowincji preferują mocniejsze trunki.

Schwerin – niewielkie miasto leżące u zbiegu szlaków handlowych; jego dynamiczny rozwój zapoczątkowało odkrycie w 2469 roku bogatych złóż soli. Pociągnęło to za sobą wzrost znaczenia podupadłej rodziny Filderbachów od wieków władających słabo zaludnionymi terenami na pograniczu z Kislevem. Znajduje się tu niewielki garnizon wojsk elektorskich.

Neugrimnitz – miasto znajduje się na ważnym szlaku handlowym Talabheim – Wolfenburg. Jest centrum handlu płodami zbożowymi z żyznej doliny Langutt. Znajduje się tu silny garnizon, gdyż miasto leży na granicy z ulrykańskim Talabecklandem i Hohlandem. W przeszłości nie raz przechodziło z rąk do rąk. Jego mieszkańcy to przedziwna mieszanka kulturowa. Jest to największe w Ostlandzie skupisko wyznawców Ulryka i drugą ważną funkcją silnego garnizonu wojsk elektorskich jest wybić mieszkańcom Neugrimnitz z głowy próby secesji.

Thomashof – niewielkie biedne rolnicze miasto na drodze z Neugrimnitz do Wolfenburga. W 2078 na polach wokół miasta miała miejsce wyjątkowo krwawa bitwa, w której armia Ostlandu zatrzymała zwycięski pochód sił Wielkiego Diuka Talabecklandu na Wolfenburg. Dla wielu Ostlandzczyków to miejsce – symbol, nic więc dziwnego, że Thomashof to centrum radykalnego odłamu sigmarytyzmu wyjątkowo wrogo nastawionego do kultu Ulryka.

Glietz – miasto rolnicze leżące w samym sercu południowego Ostlandu. Dookoła dużo rolniczych wsi i uprawnych ziem.



Maksimilanburg – potężna twierdza zbudowana przez Maksimiliana von Konigswalda. Prócz walorów obronnych miała pełnić funkcję wiejskiej rezydencji Wielkiego Księcia. Po przejęciu władzy w Ostlandzie przez pragmatycznych von Tassenincków, okazało się, że twierdza w tym miejscu nie jest potrzebna - teraz nie jest wykorzystana. Wielki Książe przebywa tu sporadycznie, przez co komnaty pałacu przez większą część roku świecą pustkami. W międzyczasie na potrzeby zamku w okolicy wyrosło kilka wiosek, a na przedzamczu rozwinęło się całkiem spore targowisko.

Ciekawe miejsca

Góry Książęce – to niewielki masyw niewysokich wzniesień w południowym Ostlandzie. W ich wschodniej części znajdują się bogate złoża ołowiu i srebra. Nazwa wzięła się stąd, że w czasie wojen domowych w Imperium właśnie wśród ich nieprzystępnych dolin ukrywał się przez kilka lat Wielki Książe z rodziną uchodząc przed wojskami Talabecklandczyków okupujących południowy Ostland. Teraz górskie kryjówki wykorzystują liczne bandy banitów i zbójców zwący się przewrotnie „książętami".

Sudvorposten – broni południowo-wschodnich rubieży Ostlandu, to macierzysta stanica bohaterów.

Jaskinie Straconych Dusz – wśród ostlandzkiej ludności krążą legendy, że te położone w Górach Książęcych jaskinie nawiedzane są przez dusze zmarłych, którzy nie zaznali należytego pochówku. W rzeczywistości jaskinie są miejscem, w którym ukrywają się banici, tworzący bardzo prężną społeczność. Aktywność banitów w okolicach powoduje, iż trakt z Maksimilianburga do Falkenbergu jest silnie strzeżony.

Miejscowość	Roz miar	Władca	Ludność	Zamożność	Źródła zamożności	Garnizon/ Milicja	Uwagi
Ziemie książce							
Wolfenburg	M	Wielki Książe Hals von Tassebrick	6000	4	handel, zarząd	50a/200c	Stolica Ostlandu
Altlewin	W	Wielki Książe Hals	78	2	rolnictwo	-	
Harzberg	W	Wielki Książe Hals	90	1	garncarstwo	-/6 c	
Lauschutz	W	Wielki Książe Hals	56	1	rolnictwo	-	
Metzdorf	W	Wielki Książe Hals	289	2	tekstylia	10c/20c	
Rotberg	W	Wielki Książe Hals	122	2	rolnictwo	-/8c	
Trebitz	W	Wielki Książe Hals	59	1	drewno	-	
Maximilianburg	T	Wielki Książe Hals	450	3	handel, twierdza	25a 50b 100c /-	
Maximiliandorf	W	Wielki Książe Hals	87	2	rolnictwo	-	produkuje żywność dla twierdzy
Neureetz	W	Wielki Książe Hals	67	1	rolnictwo	-	
Wernsdorf	W	Wielki Książe Hals	55	1	drewno	-	
Glietz	M	Wielki Książe Hals	2 000	3	handel, rolnictwo	10b/75c	centrum handlu płodami rolnymi
Altreetz	W	Wielki Książe Hals	224	2	rolnictwo	-/20b	
Burglehn	W	Wielki Książe Hals	61	2	garncarstwo	-	
Friedrichfelde	W	Wielki Książe Hals	57	1	rolnictwo	-	
Kaltwasser	W	Wielki Książe Hals	184	2	tekstylia	-/10c	
Nochten	W	Wielki Książe Hals	96	2	kopalnie żelaza	10c/-	w Górach Książęcych
Spreewerder	W	Wielki Książe Hals	52	1	rolnictwo	-	
Wilkendorf	W	Wielki Książe Hals	153	2	rolnictwo	-/8c	
Thomashof	MS	Wielki Książe Hals	1 250	2	rolnictwo	50c	ważne pole bitwy
Glau	W	Wielki Książe Hals	53	1	rolnictwo	-	
Kienitz	W	Wielki Książe Hals	168	2	tekstylia	-/14b	
Rehfelde	W	Wielki Książe Hals	276	2	rolnictwo	-/20c	
Sternhagen	W	Wielki Książe Hals	46	1	rolnictwo	-	
Wiltzstadt	MS	baron Wilhelm van der Baarl	1 000	3	handel, rolnictwo	15b/75c	
Feldhof	W	baron Wilhelm	51	1	rolnictwo	-	
Grauholz	W	baron Wilhelm	46	1	drewno	25c/-	
Kalkorf	W	baron Wilhelm	33	1	wypas owiec	-	
Neudorf	W	baron Wilhelm	64	2	rolnictwo	-	
Streckehof	W	baron Wilhelm	122	2	rolnictwo	25c/-	
Zinndorf	W	baron Wilhelm	53	1	wypas owiec	-	
Hrabstwo von Fletcher							
Kellerburg	MS	hrabia Albrecht von Fletcher	1 500	3	handel, rolnictwo, obróbka metali	25b/100c	ważne pole bitwy
Brachfeld	W	hrabia Albrecht	61	2	rolnictwo	25c/-	
Frachner	W	hrabia Albrecht	49	1	wypas owiec	-	
Gotthiem	W	hrabia Albrecht	56	1	kopalnie żelaza	-	
Kleinhof	W	hrabia Albrecht	78	2	rolnictwo	-	
Oberdorf	MS	hrabia Albrecht	750	2	rolnictwo, wypas owiec	50c/-	
Pilzdorf	W	hrabia Albrecht	167	2	rolnictwo	-	
Salzendart	W	hrabia Albrecht	71	2	rolnictwo, drewno	-	
Ullersdorf	W	hrabia Albrecht	127	2	rolnictwo	25c/-	
Wessel	W	hrabia Albrecht	48	1	wypas owiec	-	
Hrabstwo von Bautzen							
Bautzen	M	hrabia Maximilian von Bautzen	3 000	4	handel, kopalnie złota	25b/100c	
Bolberg	W	hrabia Maximilian	85	2	górnictwo	10c/-	
Gratze	W	hrabia Maximilian	148	1	wypas owiec	-	
Herzfelde	W	hrabia Maximilian	56	1	rolnictwo	-	
Lippen	W	hrabia Maximilian	71	2	górnictwo	10c/-	
Schonfeld	W	hrabia Maximilian	68	2	górnictwo	-	
Ziemkendorf	W	hrabia Maximilian	244	1	wypas owiec	-	

Hrabstwo von Kunitz

Schwertz	M	hrabina Anastasja von Kunitz	3 500	3	handel	50b/250c	skrzyżowanie ważnych szlaków handlowych
Annenhof	W	hrabina Anastasja	76	2	drewno	-	
Beindorf	W	hrabina Anastasja	54	1	rolnictwo	-	
Schlegl	W	hrabina Anastasja	149	1	wypas owiec	-/12c	
Lehnitz	W	hrabina Anastasja	185	2	rolnictwo	10b/14c	
Motzen	W	hrabina Anastasja	55	1	rolnictwo	-	
Schwenow	W	hrabina Anastasja	102	2	kopalnie żelaza	25c/6c	
Wartin	W	hrabina Anastasja	268	2	rolnictwo	10b/20c	
Rosenburg	T	baron Karl von Hladki	1 500	3	handel, drewno	25b/150c	na szlaku do Kislevu
Daubitz	W	baron Karl	68	2	rolnictwo	-/6c	
Karras	W	baron Karl	57	1	drewno	-/4c	
Mewegen	W	baron Karl	46	1	rolnictwo	-/3c	
Sieversdorf	W	baron Karl	58	1	rolnictwo	-/4c	

Hrabstwo von Filderbach

Schwerin	MS	hrabina Anna Maria von Filderbach	1 500	3	handel, kopalnie soli	25b/100c	
Basdorf	W	hrabina Anna Maria	163	2	rolnictwo	25c	
Drewitz	W	hrabina Anna Maria	43	1	drewno	-	
Glienick	W	hrabina Anna Maria	251	1	rolnictwo	10c/14c	
Liebatz	W	hrabina Anna Maria	73	2	kopalnie soli	10c	
Rosenthal	W	hrabina Anna Maria	86	2	kopalnie soli	10c	
Zenterdorf	W	hrabina Anna Maria	98	2	rolnictwo	-	
Sudvorposten	T	Wielki Książe Hals	83	2	twierdza	50b/-	

Baronia von Juntenkich

Lautenburg	M	baron Wolf von Juntenkirch	2 000	3	handel, tekstylia	25b/100c	prom
Biesenbrow	W	baron Wolf	182	2	rolnictwo	-/20c	
Hochkirch	W	baron Wolf	56	1	rolnictwo	-	
Niederfelde	W	baron Wolf	176	2	rybołówstwo	-/13c	
Tauer	W	baron Wolf	69	2	rolnictwo	-	
Falkenberg	MS	baron Wolf	1 750	3	kopalnie ołowiu	25b/50c-	
Ernshof	W	baron Wolf	67	2	górnictwo	-	
Mochlitz	W	baron Wolf	73	2	górnictwo	-/5c	
Wansdorf	W	baron Wolf	58	1	rolnictwo	-	

Baronia von Aufstieg

Retwein	M	baronowa Joanna von Aufstieg	2 500	3	handel, wino	50b/100c	
Bertikow	W	baronowa Joanna	61	2	wino	-	
Henzendorf	W	baronowa Joanna	78	2	rolnictwo	-	
Lawitz	W	baronowa Joanna	97	1	rybołówstwo	-/8c	
Schonau	W	baronowa Joanna	56	2	wino	10c	
Weigersdorf	W	baronowa Joanna	268	2	wino	-/20c	

Hrabstwo von Lindenhof

Treuburg	MS	Hrabia Jakub von Lindenhof	1 500	3	handel, szkutnictwo	25b/150c	baza ostlandzkiej floty rzecznej
Beinesdorf	W	Hrabia Jakub	66	2	drewno	-	
Friedersdorf	W	Hrabia Jakub	49	1	rolnictwo	-	
Hohensaaten	W	Hrabia Jakub	56	1	rybołówstwo	-	
Kittlitz	W	Hrabia Jakub	277	2	rolnictwo	-/10b 10c	
Prenden	W	Hrabia Jakub	169	2	rolnictwo	-/14c	
Selchow	W	Hrabia Jakub	44	1	drewno	-	

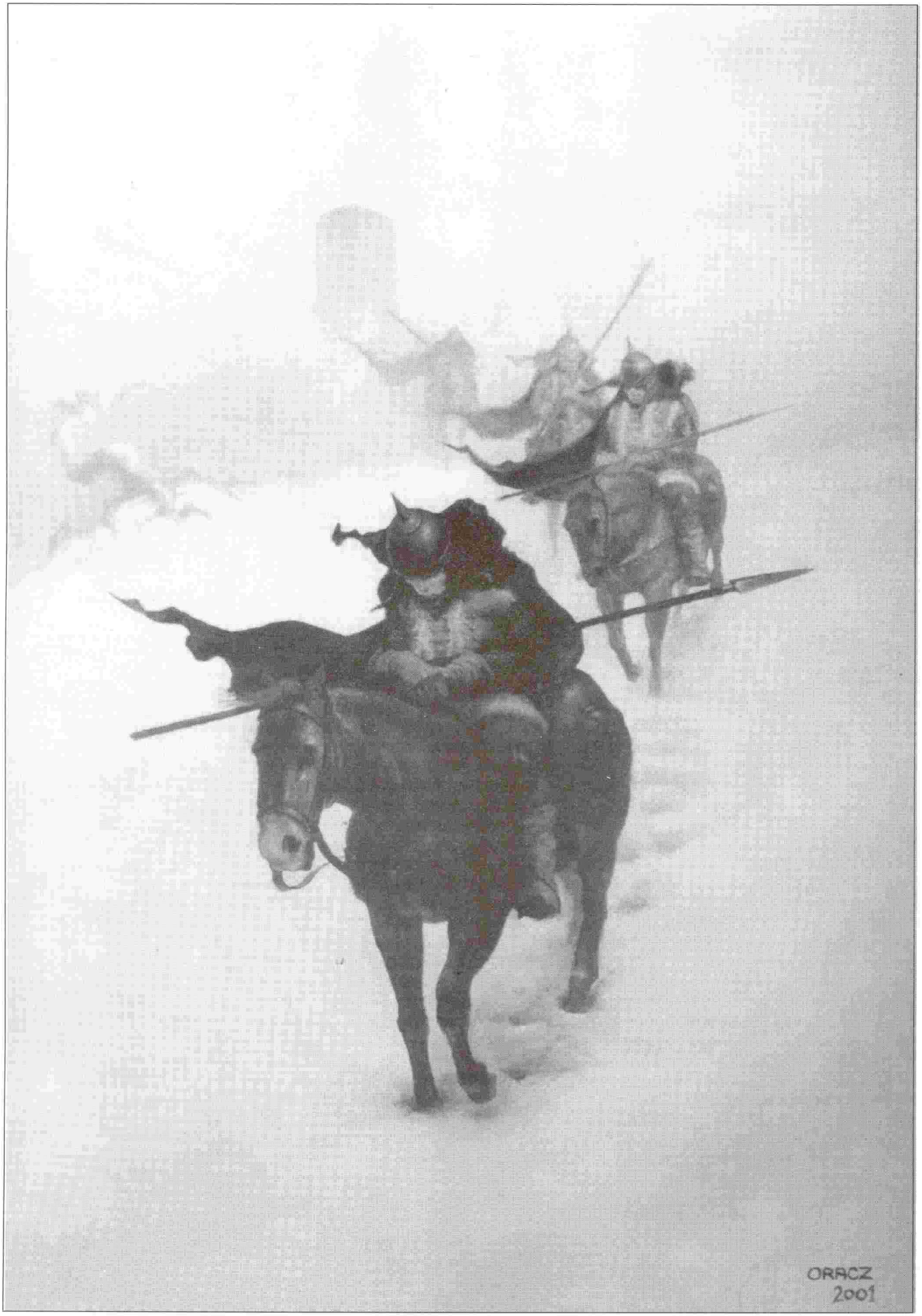
Hrabstwo von Hornlach

Neugrimnitz	M	hrabia Ulfnar von Hornlach	2 500	3	handel, rolnictwo	50b/150c	
Kemnitz	W	hrabia Ulfnar	261	2	rolnictwo	10c	
Bartsdorf	W	hrabia Ulfnar	49	1	rolnictwo	-	
Lauba	W	hrabia Ulfnar	156	2	rybołówstwo	-/20c	
Maltitz	W	hrabia Ulfnar	78	2	rolnictwo	-	
Herrnhut	W	hrabia Ulfnar	67	2	rolnictwo	10c-	
Zimpel	W	hrabia Ulfnar	71	2	rolnictwo	-	

Ostland Północny

Nordvorposten	T	Wielki Książe Hals	154	2	twierdza	50a 50b/-	
Hrabstwo von Finkelstein							
Greifenhagen	M	baron Heinrich von Finkelstein	3 000	3	handel, szkutnictwo rybołówstwo	50a/150c	niewielki port morski
Breitendorf	W	baron Heinrich	56	2	rybołówstwo	-	
Heide	W	baron Heinrich	78	1	rolnictwo	-/8c	
Lichtenberg	W	baron Heinrich	120	1	rybołówstwo	-/14c	
Radewiese	W	baron Heinrich	93	2	rybołówstwo	-/8c	
Oppach	W	baron Heinrich	67	2	drewno	-	
Hrabstwo von Erlnhof							
Kreutzburg	MS	hrabia Gottard von Erlnhof	2 500	3	handel, rolnictwo	50b/100c	ważny przystanek na szlaku do Erengardu
Fleethof	W	hrabia Gottard	46	1	wypas owiec	-	
Grunow	W	hrabia Gottard	64	2	drewno	-	
Kahren	W	hrabia Gottard	56	1	rolnictwo	-	
Sperenberg	W	hrabia Gottard	42	1	rolnictwo	-	
Zeust	W	hrabia Gottard	73	2	garncarstwo	-/10c	

Objaśnienia:
Rozmiar: Miasto (M), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM), Wioska (W), Twierdza (T)
Władca: osoba sprawująca władzę nad baronią/hrabstwem
Zamożność: uszeregowana od 1 (uboga) do 5 (bardzo bogata)
Garnizon: oznacza liczbę zawodowych żołnierzy stacjonujących w osadzie
Milicja: oznacza liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa
(literami oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenie) oddziałów: a- doskonała, b – przeciętna, c – słaba)


ORACZ
2001

Olga Spaeher

Zwiadowca lekkiej jazdy
Wiek: 24 lata, **Wzrost:** 165 cm, **Religia:** Sigmar, **PP:** 3

	Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Żr	CP	Int	Op	SW	Ogd
Char. początkowa	5	32	39	3	3	6	34	1	34	24	32	35	31	36
Schemat rozwinięć		+20	+20	+1	+1	+6	+20	+1	+10	+10	+10	+10	+10	
Char. aktualna														

Umiejetności:
wyczucie kierunku, cichy chód na wsi, ukrywanie się na wsi, leczenie ran, szósty zmysł, czuły słuch, rzemiosło – garncarstwo, śpiew, sekretne znaki zwiadowców, jeździectwo, tropienie, opieka nad zwierzętami, celny strzał, sekretny język bitewny, broń specjalna rzucana

Ekwipunek:
miecz, łuk (20 strzał), dwa noże do rzucania, tarcza, kaftan skórzany, koń z oporządzeniem, 10 m. liny, bandaże, maść na rany, 11 ZK

Urodziła się w północno zachodnim Ostlandzie, w niewielkim miasteczku niedaleko granicy. Jej matka prowadziła niewielki zakład garbarski, ojciec zaś był traperem, który wraz z kilkoma wspólnikami dostarczał większości towaru dla niewielkiego rodzinnego przedsiębiorstwa. Olga zawsze preferowała zimowe wyprawy z ojcem i z braćmi niż siedzenie w smrodliwym zakładzie i pomaganie siostrom oraz matce w wyprawianiu skór. A ponieważ była doskonałym łucznikiem, skradała się niczym elfka lub śnieżna pantera, a do tego nauczyła się rozpoznawać tropy lepiej od ojca, chętnie zabierano ją na wyprawy.

Najprawdopodobniej Olga wyszłaby za mąż w wieku 18 lat, jak większość jej rówieśniczek i prowadziłaby spokojne życie małomiasteczkowej dziewczyny, gdyby do miasteczka nie zawitał oddział lekkiej kawalerii Ostlandzkiej. A wśród kawalerzystów był Wilhelm - podporucznik i adiutant dowódcy oddziału. Co tu dużo gadać - żołnierz skradł dziewczynie serce, a później zostawił samą, gdy oddział odjechał ku granicy na wiosenną kampanię. Olga nie była jedyną, która żegnała ze łzami dzielnych żołnierzy, ale jako jedyna wzięła łuk, mocne buty, pożegnała ojca, matkę i rodzeństwo i zaciągnęła się do Ostlandziej armii - oczywiście jako zwiadowca.

Życie dziewczyny w wojsku nie jest łatwe - Olga schardziała, stała się bardziej niezależna, twarda. Nauczyła się radzić sobie ze zbyt nachalnymi żołdakami, zasłaniać się profesjonalizmem i oschłością. Ukochanego nie znalazła nigdy, ponoć poległ gdzieś na rubieżach cesarstwa. Olga jednak nie rozpaczała. Znalazła życie o jakim marzyła - wolność, niezależność, przestrzeń. Uwielbiała tropić, skradać się, przemykać na tyłach wroga. Stała się wkrótce cenionym zwiadowcą. Przełożeni wypożyczali ją sobie do trudnych zadań.

Olga znana jest ze swej samodzielności. Świetnie zna Ostland i pogranicze. Zdarzało jej się wędrować samotnie przez kilka tygodni, bez prowiantu, wrócić z świeżymi informacjami i jeszcze wiązką orkowych uszu - za które zbiera zwyczajową nagrodę w srebrnych szylingach.

Olga świetnie wpasowuje się w pierwszą przygodę kampanii. Dodatkowo stanowi niesłychanie ciekawe wyzwanie zagrania kobietą w męskim oddziale. Przewyższa obyciem w terenie swoich towarzyszy, posiada swego rodzaju tajemną wiedzę lasu i bezdroży. Z drugiej strony jest kobietą - osobą bardziej wrażliwą od prymitywnych często żołdaków.

Przed grą przygotuj sobie kilka historyjek o swoich wyczynach - lubisz je opowiadać przy obozowym ognisku. Jesteś w końcu nie byle kim - zwiadowczynią znaną w całej armii ostlandzkiej - znaną z profesjonalizmu, sprytu i co tu dużo gadać - z niespotykanego uroku!

Margien "Siekierka" Kleisen

Zwiadowca lekkiej jazdy
Wiek: 28 lat, **Wzrost:** 170 cm, **Religia:** Myrmidia, **PP:** 2

	Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
Char. początkowa	3	34	29	4*	4	6	29	1	28	30	28	34	33	31
Schemat rozwinięć		+20	+10	+1	+1	+4	+20	+1	+10	+20	+10	+20	+10	
Char. aktualna														

*uwzględniono umiejętność bardzo silny

UMIEJĘTNOŚCI:
gotowanie, szczęście, rozbrajanie, uniki, sekretny język bitewny, silny cios, ogłuszenie, powożenie, opieka nad zwierzętami, jeździectwo, oburęczność, bardzo silny, zimna krew**, specjalna broń - pistolet strzałkowy, celny cios, mocna głowa

*** umiejętności są dokładnie opisane w innej części podręcznika*

EKWIPUNEK:
Wielka siekiera, nóż, pistolet strzałkowy (30 strzałek), bretonka, koszulka kolcza, naramienniki, lekki hełm z osłoną karku i policzków, rękawice skórzane, czarna tunika ostlandzkiej jazdy, koń z oporządzeniem, 14 ZK

Margien pochodzi z małej strilandzkiej wioski położonej kilkanaście kilometrów od Bissingen, przy trakcie do Krainy Zgromadzenia. Jej rodzice są prostymi rolnikami.

Dziewczyna od zawsze była dzieckiem mało szczęśliwym. Ojciec nigdy jej nie kochał, bił ją i wysługiwał się nią. Podejrzewała, że ojciec chciał mieć syna. Dlatego starała się z całych sił mu go zastąpić - była odważna, harda, rąbała drzewo, jeździła konno. Dopiero później dowiedziała się prawdy - stanowiły ją trzy słowa „Iure Priumums Noctis". W dzień ślubu jej rodziców przez wieś przejeżdżał baron i zapałał wielkim afektem do panny młodej. Afektu wystarczyło baronowi w sam raz na jedną noc, a owocem była właśnie Margien.

Wszystko układało się nie tak, każdy kolejny dzień był gorszy od poprzedniego, zdawało się, że życie Margien będzie pasmem kłopotów i niepowodzeń. I wtedy przyśniła jej się Ona - cała w lśniącej zbroi i hełmie, z wielką sową na ramieniu. Rankiem, wiedziona dziwnym natchnieniem, dziewczyna spakowała tobołek, ze stodoły wzięła siekierę i ruszyła w świat.

Co noc śniła jej się przedziwna Pani i co rano Margien wiedziała gdzie kierować swe kroki. Po kilku dniach wędrówki, gdy już całkiem zagubiła się pośród obcych gościńców natrafiła na oddział najemników, wędrujący przez Stirland. Za nimi ciągnęły wozy markietanek. Przyjęły Margien jak swoją.

A potem przyszła bitwa. Margien chwyciła siekierę i ruszyła w tan z przeznaczeniem, nie dbając o przyszłość. Znaleziono ją pod zwałem trupów. Nie wiedziała, że stała się bohaterką. Z rozwianymi włosami, w lnianej koszuli do cna nasiąkniętej krwią rzuciła się na kapitana wrogiego regimentu. Jej wierna siekiera rozłupała jego hełm i pękła. Samym styliskiem broniła się, aż przywalił ją martwy najemnik.

I tak Margien stała się maskotką oddziału. Później dowiedziała się, że wizje, które ją prowadziły zesłała sama Mirmidia. Tak się złożyło, że oddział najemników, po wykonania zadania dla grafa von Zwibeldekera powędrował na północ, przez Tablekheim do Ostlandu.

Tymczasem Margien poczęła szlifować swój nowy fach. Dowódcy mówili, iż żołnierkę ma we krwi, dziewczyna wnet stała się niezrównanym topornikiem, obyła się z wojną. Zauważyła też, że w przeciwieństwie do mężczyzn, na placu boju nie traci głowy, nie wpada w szał, zawsze jasno rozpatruje sytuację. To dar Myrmidii - mówił Sierżant.

Potem przyszły gorsze czasy. Regiment zaciągnął się na służbę w Sirlandzie, lecz ich dowódca przeliczył się ze swymi siłami. Groźny rajd bandytów, wspieranych bandami zwierzoludzi rozbił oddział w drobny mak. Została ich garstka, ledwie tuzin. Kapitan rozwiązał oddział. Margien została sama. Jednak z pomocą przyszedł jej były przełożony, jeden z dwunastu ocalałych - sierżant Joachim Delbertz. Zaciągnął ją do armii ostlandzkiej. Nie wziął tylko pod uwagę, że dziewczyna nie bardzo chciała do lekkiej jazdy - wolała stać twardo na nogach i walić siekierą. Cóż kiedy z Pioną nie sposób było dyskutować. Chwała niech będzie Myrmidii, że Siekierka, jak ją wkrótce zaczęto przezywać, dobrze jeździ konno a i uczy się nad podziw szybko. Wkrótce znalazła swoje miejsce w nowej wojskowej rodzinie, gdzie regulamin i rozkaz dawały sens i wiarę.

Odgrywanie wiejskiej dziewczyny, z charakterystycznym akcentem, która jednak „głupio nie jest", nie jedno już widziała a i „przywalić umi" może dostarczyć nie lada frajdy. Margien jest osobą o języku twardym, ludowym, nawykła do posłuszeństwa, świetnie się sprawdza jako żołnierz. Grając nią można przygotować sobie kilka wiejskich powiedzonek, zwyczajów i przesądów. Z drugiej strony Marigien jest wybranką Mirmidii. Została obdarzona zmysłem taktycznym i bystrą oceną sytuacji. Kiedyś być może czekają ją nawet szlify oficerskie - kto wie, co szykuje Bogini Wojny dla swej podopiecznej. Grając więc Marigien nie należy zapominać, iż postać ta zawsze ocenia sytuację, myśli w czasie walki i gdy nie ma wyższych stopniem stara się przejąć dowodzenie. Coś ma takiego w sobie, że ludzie jej słuchają. Może to kolejny dar, a może zwykła statystyka ilości żywych powracających z patroli, w których brała udział.

Otto Hindelberg

Zwiadowca lekkiej jazdy, sierżant
Wiek: 42 lata, **Wzrost:** 176 cm, **Religia:** Sigmar, **PP:** 3

	Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Żr	CP	Int	Op	SW	Ogd
Char. początkowa	3	35	33	3	4	7	32	1	30	40	37	36	34	30
Schemat rozwinięć		+20	+10	+1	+1	+4	+20	+1	+10	+20	+10	+20	+10	
Char. aktualna														

Umiejetności:
szósty zmysł, bystry wzrok, czytanie/pisanie, kartografia, mocna głowa, bijatyka, rozbrajanie, uniki, silny cios, sekretny język bitewny, jeździectwo, opieka nad zwierzętami, celny cios, specjalna broń - pistolet strzałkowy, doświadczenie bojowe**, posłuch u podwładnych**, ogłuszenie

*** umiejętności są dokładnie opisane w innej części podręcznika*

Ekwipunek:
jednoręczny miecz kawaleryjski, jedynka piesza, nóż, pistolet strzałkowy (30 strzałek), bretonka, koszulka kolcza, naramienniki, napierśnik, lekki hełm z osłoną karku i policzków, rękawice skórzane, czarna tunika ostlandzkiej jazdy z dystynkcjami sierżanta, koń z oporządzeniem, 10 ZK

Otto wywodzi się ze zubożałej szlachty, żyjącej na pograniczu Kisleva. Takiej szlachty, co to jedną ma chałupę i jednego choma do pomocy, bo na więcej pozwolić sobie nie może. Zawsze mówiono mu, że ród ma w swojej historii wielkie osiągnięcia, choć nikt właściwie nie wiedział jakie. Tymczasem żyli niemal na poziomie chłopów (na pewno gorzej, niż zamożni chłopi południa Imperium). To właśnie popchnęło Otta do porzucenia rodzinnych włości i wstąpienia do armii. Jego największym marzeniem jest powrócić do domu w glorii szlifów oficerskich, ze zwisającym z prawego ozdobnego naramiennika ryngrafem „Gladius et Aegis Imperium, defensor patriae"

Nasz bohater sprawdził się jako dowódca w czasie bitwy na Diabelskich Wzgórzach. Po śmierci sierżanta dowodzącego jego oddziałem Otto poprowadził atak i zdobył główną chorągiew nieprzyjaciela. W nagrodę zaproponowano mu tytuł sierżanta, na co Hindelberg zgodził się bez wahania. Kiedy myślał, że szczęście się w końcu do niego uśmiechnęło okazało się, że jego oddział został oddelegowany do ochrony transportów z żywnością. Taka sytuacja nie dawała możliwości dalszych awansów. Przez kolejne pięć lat Otto ochraniał transporty żywności. Dowództwo zauważyło go ponownie, gdy kierowany przez niego oddział wpadł, wraz z transportem zboża, w zasadzkę przygotowaną przez Fimiry. Pomimo ciężkich strat sierżant dostarczył cenny ładunek do Brennend-vorposten. Kiedy powrócił ze wschodnich krańców Imperium został przydzielony do nowego oddziału, zwiadu lekkiej jazdy. Otwarły się przed nim nowe możliwości i okazje do awansu.

Oddziałem zwiadu lekkiej jazdy Otto dowodzi od pięciu miesięcy. Jak do tej pory jego największym osiągnięciem jest rozbicie sporej grupy zwierzoludzi. Swoimi podwładnymi dowodzi z rozwagą, choć nie pozwala im zapomnieć, że są w wojsku. Nawet w bezpiecznej okolicy nakazuje zachowanie czujności i pełnej gotowości. Trzyma ich twardą ręką, ale kiedy jest okazja nie zabrania im odrobiny zabawy.

Wcielając się w postać Otta Hindelberga pamiętaj, że od twoich decyzji zależy przyszłość i bezpieczeństwo oddziału. Pomimo, iż awans i pozycja są dla ciebie bardzo ważne, bez swoich żołnierzy nie spełnisz marzeń. Trzymaj w oddziale dyscyplinę, ale w chwilach spokoju nie zabraniaj im odrobiny rozrywki.

Najważniejsze, by czuli względem ciebie szacunek.

Rupert Cadaver

Zwiadowca lekkiej jazdy
Wiek: 39 lat, **Wzrost:** 178 cm, **Religia:** Morr, **PP:** 3

	Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Ogd	SW	Ogł
Char. początkowa	4	35	37	3	3	6	34	1	32	32	33	38	34	30
Schemat rozwinięć		+20	+10	+1	+1	+4	+20	+1	+10	+20	+10	+20	+10	+10
Char. aktualna														

UMIEJĘTNOŚCI:
etykieta, heraldyka, sekretny język klasyczny, czytanie/pisanie, teologia, opieka nad zwierzętami, uniki, specjalna broń - pistolet strzałkowy, jeździectwo, silny cios, specjalna broń palna, celny cios, mocna głowa, sekretny język bitewny, rozbrajanie, ogłuszenie

EKWIPUNEK:
ciężki długi miecz (-10 do I, +1 O przeciwko ożywieńcom), nóż, dwa pistolety pojedynkowe (20 ładunków), pistolet strzałkowy (30 strzałek), koszulka kolcza, napierśnik, lekki hełm z osłoną karku i policzków, szata morrycka, koń z oporządzeniem, symbol Morra, 7 ZK

Rupert pochodzi z Tablekheim, urodził się w porządnej mieszczańskiej rodzinie. Jak przez mgłę pamięta swego ojca, który wieczorami stukał młotkiem przy kowadle szewskim.

Za to sny pamiętał zawsze i bardzo wyraźnie, może dlatego, że tak często się powtarzały. W snach widział myśli innych ludzi. Wtedy, jako małe dziecko nie bardzo je rozumiał. Tym bardziej jego rodzice nie wiedzieli skąd ich pięcioletni synek wie o rzeczach przynależnych światu dorosłych, lub zgoła sekretnych i prywatnych. Bali się, że na Rupercie odcisnęło się piętno chaosu, iż jest mutantem. Kumoszka poradziła im oddać go kapłanom. Tak trafił do świątyni Morra. Kapłani zaopiekowali się chłopcem i wkrótce odkryli jego sekret - sny. Sami nie byli pewni, czy Rupert nie został skażony piętnem chaosu. Jednak to, iż chłopak nie wykazywał żadnych fizycznych mutacji i fakt, że Morr był również Panem Snów przesądziły o jego losie. Wychowywano go więc w wierze, a gdy dorósł starano nakłonić do wstąpienia na ścieżkę kapłaństwa. Wahał się jednak. Nauczyciele mówili o pokorze, wierze i oddaniu, a w nocy Sny mówiły mu prawdę o ich nieszczerych sercach. Ten łamał śluby, ów sprzedawał ciała lekarzom, jeszcze inny zdzierał większe opłaty za pochówki. Dlatego Rupert postanowił odnaleźć własną drogę. Wiara w Morra nadal pozostała mu bliska, lecz postanowił czcić Pana Zaświatów na swój własny sposób.

Przyłączył się do wędrujących po Starym Świecie Morryckich Rycerzy - Tempariuszy, zwalczających nekromantów i wszelkie wynaturzenie nieumarłych. U ich boku, jako giermek szlifował wojenne rzemiosło. Wtedy też pokochał broń palną. Dym, huk, ogień i bezwzględna siła rażenia - oto co go fascynowało w pistoletach, arkebuzach, armatach. Gdy tylko zasłużył sobie na to, poprosił swego rycerza o dwa pistolety. Od tej pory nigdy się z nimi nie rozstaje. Oczywiście nie zaniedbał również lekcji szermierki - będąc giermkiem Morryty codziennie ćwiczył się we władaniu ciężkim długim mieczem - doskonale nadającym się do łamania kości szkieletów.

I wtedy pech zetknął go z inkwizytorem Juarro - matiamickim kapłanem Vereny. Ten wściekły Estalijczyk upatrzył sobie Ruperta jako swą kolejną ofiarę. Nie wiedzieć skąd - wiedział o snach i wizjach. Upierał się, że Rupert jest naznaczony piętnem chaosu. Cudem udało mu się uciec z rąk inkwizytora. Zapadł w gęstwiny Lasu Cieni i tam zgubił pogoń. Wkrótce jednak skończyło mu się jedzenie i musiał wrócić do zamieszkałych okolic. Wtedy przyśniła mu się stanica pośród bagien. Wiedziony niemal psim węchem odnalazł wojskową stanicę - Nordvorposten. Nie zdawał sobie sprawy że w swej panicznej ucieczce dotarł aż do północnych granic Ostladnu. Traktując to jako kolejny znak zaciągnął się do wojska. W stanicy nie zabawił długo - tyle by wsadzono go na konia i wysłano na południe, gdzie miał dołączyć do nowo formowanych oddziałów lekkiej kawalerii.

Co do inkwizytora pewien był, iż zgubił trop. Przy werbunku podał fałszywe imię. Na wszelki jednak wypadek nikomu nie zdradza się ze swego daru - bo kto wie, zali on jest błogosławieństwem Morra czy przekleństwem chaosu?

Zagranie Rupertem to poważne wyzwanie. Ten trochę mrukliwy, ponury skupiony w sobie młodzieniec wciąż szuka prawdy o sobie. Czy jest mutantem? A może błogosławionym wyznawcą Morra? A może schizofrenikiem? Rupert nie potrafi w żaden sposób kontrolować swego „daru". Jest on przyczyną jego zamknięcia, podejrzliwości ale i natchnienia. Jakżeż nie być dumnym, skoro sam bóg ukazuje ci dusze innych ludzi... Problem w tym, który to bóg!

Alex Lehann

Zwiadowca lekkiej jazdy
Wiek: 33 lata, **Wzrost:** 172 cm, **Religia:** Sigmar (fanatyk), **PP:** 3

	Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Żr	CP	Int	Op	SW	Ogd
Char. początkowa	4	35	35	3	3	6	32	1	31	24	32	35	31	26
Schemat rozwinięć		+20	+10	+1	+1	+4	+20	+1	+10	+20	+10	+20	+10	
Char. aktualna														

Umiejętności:
Rzemiosło – wyrób lin, powożenie, czytanie/pisanie, sekretny język klasyczny, teologia, niechęć do Ulrykowców, jeździectwo, opieka nad zwierzętami, leczenie ran, pływanie, silny cios, celny cios, mocna głowa, sekretny język bitewny, specjalna broń - pistolet strzałkowy, rozbrajanie, uniki, ogłuszenie

Ekwipunek:
topór, nóż, krótki łuk (20 strzał), pistolet strzałkowy (30 strzałek), bretonka, koszulka kolcza, naramienniki, lekki hełm z osłoną karku i policzków, rękawice skórzane, czarna tunika ostlandzkiej jazdy, koń z oporządzeniem, naszyjnik z symbolem Sigmara, 7 ZK

Alex pochodzi z rodziny mieszczańskiej. Jego rodzina od pokoleń zajmowała się wyrobem sławnych w całym Imperium lin. I pewnie Alex, jak jego wielu braci pracowałby w warsztacie ojca przysparzając majątku rodzinnemu przedsiębiorstwu, gdyby pewnego razu do ich miasteczka nie zawitał kaznodzieja-kapłan Sigmara. Jan Hölke był wyjątkowy. W jego słowach było tyle mocy i siły! Jan głosił Słowo i poszukiwał młodych ostlandczyków, których serca oświecała Łaska Powołania - do ciężkiej pracy monastycznej, do zgłębiania tajników wiary, do szerzenia porządku na niebezpiecznych granicach Imperium i Kislevu. I gdy stojąc na trybunie, pospiesznie zbitej ze skrzynek straganowych, krzyczał „Ty pójdziesz za mną", Alex był pewien, iż kapłan właśnie do niego zwraca słowa wezwania. Niewiele myśląc spakował tobołek i podążył za Janem „Głosicielem" - jak nazywano go w południowym Ostlandzie.

„Monastyr" okazał się drewnianym gródkiem - mnisi dopiero co wznosili palisadę i budynki mieszkalne. Alex wkrótce miał zostać przyjęty do nowicjatu - tymczasem zaś robił to co zawsze - przyjął ciężką robotę czeladnika. Wtedy dowiedział się o tym, że Jan miał wizję - miał przygotować duchowo grupę wiernych Sigmarowi uczniów - do Jemu tylko znanych celów - na pustkowiu. Jan wiedziony natchnieniem wybrał właśnie to miejsce. Alex pracował ciężko i powoli zgłębiał teologiczne podstawy wiary. Cały aż rósł widząc moc wiary współbraci oraz jak szybko rośnie ich dzieło. I pewnie zostałby mnichem gdyby nie zdrada. Przyjechali w nocy. Z dzikim wilczym wyciem rzucili się na niedokończony częstokół. Mnichów wyrżnęli, monastyr spalili, Jana „Gosiciela" porwano.

Alex i kilku jeszcze z czeladzi przeżyło. Nie mieli pojęcia kto dokonał nocnego ataku. Napastnicy zabrali nawet swych zabitych. Znaleziono tylko zakrwawiony naszyjnik przestawiający wilka.

To jeszcze głębiej umocniło go w przekonaniu do Sigmara - pewien był, że brał udział w jakimś wielkim dziele, które być może miało zmienić sytuację religijną w Imperium. Z gorliwego mnicha stał się fanatykiem. Na dodatek fanatykiem, który nie wiedział co z sobą począć, bo przecież do lin, sznurów i konopi nijak było mu wracać! W sukurs przyszli werbownicy, którzy dokonywali zaciągu do armii Ostlandu. „Sigmar potrzebuje twego ramienia! Wróg stoi w granicach władztwa Sigmara!". I tak Alex zamienił nowicjacką tunikę, na ubiór ostlandzkiego żołnierza. A że słaby nie był i do nauki miał wprawę, wnet zrobiono z niego niezgorszego żołnierza. Aż się kaprale dziwili, jak szybko pojął tajniki robienia ciężkim pałaszem i jak nauczył się celne strzelać z kuszy. Nawet wsławił się w kilku starciach z zagonami goblińskimi. Dla niego nigdy nie było to tajemnicą - była z nim łaska Sigmara.

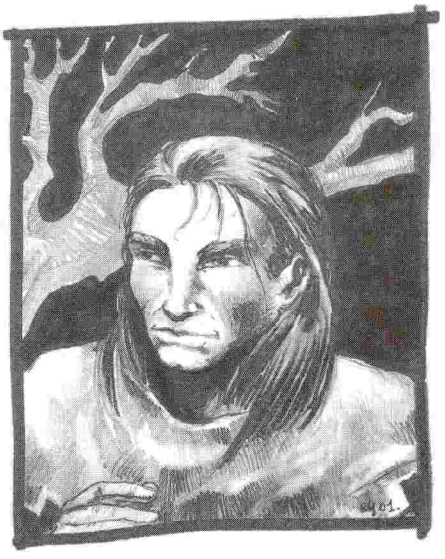
Zagranie Alexem powinno stanowić duże wyzwanie. To postać o nietuzinkowej psychice - fanatyk religijny, wierzący w swą misję, jednocześnie obdarzony realizmem charakterystycznym dla rzemieślniczej klasy Ostlandu. Konserwatywne podejście do życia połączone z wiarą we własną misję. Nie prosty żołnierz - tylko niedoszły mnich, który zna klasyczny i nie obca mu jest teologia.

A na dodatek wszędzie widzi znaki Sigmara!

Gunnar Huntricht

Zwiadowca lekkiej jazdy
Wiek: 26 lat, **Wzrost:** 180 cm, **Religia:** Sigmar, **PP:** 2

	Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Żr	CP	Int	Op	SW	Ogd
Char. początkowa	5	33	38	3	3	7	35	1	36	30	35	33	30	31
Schemat rozwinięć		+20	+10	+1	+1	+4	+20	+1	+10	+20	+10	+20	+10	
Char. aktualna														



Umiejętności:
Cichy chód na wsi, sekretny język rangerów, wyczucie kierunku, szósty zmysł, ukrywanie się na wsi, opieka nad zwierzętami, posłuch u zwierząt, rozpoznawanie roślin, tresura, tropienie, wspinaczka, zielarstwo, leczenie ran, jeździectwo, specjalna broń - pistolet strzałkowy, silny cios, celny cios, mocna głowa, sekretny język bitewny, rozbrajanie, uniki, ogłuszenie

Ekwipunek
norsmeński czekan (topór o bardzo wąskim ostrzu i wydłużonej rękojeści), maczeta, nóż, długi łuk (30 strzał), pistolet strzałkowy (30 strzałek), bretonka, koszulka kolcza, naramienniki, lekki hełm z osłoną karku i policzków, rękawice skórzane, czarna tunika ostlandzkiej jazdy, koń z oporządzeniem, 6 ZK

Gunnar pochodzi z biednej szlachty z okolic Middenheim. Ojciec wysłał go do wojska, aby nabrał doświadczenia i poznał świat. Wojsko ma go przygotować do przejęcia majątku. We wsi, w której się wychowywał wiódł spokojne życie. Pozycja, którą zawdzięcza ojcu, pozwalała mu na nieustanne polowania i zabawy w towarzystwie kobiet. Młodzieniec nie stronił od mocnych trunków i niewiast lekkich obyczajów, choć naprawdę tylko jedna rzecz dawała mu w pełni satysfakcję, długie samotne wędrówki po lesie. Zdarzało się, że znikał na kilka dni. Nikt nie wiedział, co się przez ten czas z nim działo. Ojciec na darmo prosił, matka lamentowała, Gunnar coraz częściej znikał w okolicznych lasach. W końcu ojciec zdecydował, że to nie może dłużej trwać. Wezwał syna i oznajmił mu, że wysyła go do armii. Chłopak przyjął tą wiadomość ze spokojem i zrozumieniem.

Gunnar został przydzielony do oddziałów patrolujących północne pogranicze. Początkowo służył w oddziale halabardników, ale przełożeni spostrzegli jego niezwykłe zdolności obcowania z lasem i przenieśli go do oddziału zwiadowców. Młodzieniec szybko przystosował się do nowych przyjaciół i obowiązków. Nadal jednak zdarza mu się zniknąć na jakiś czas, choć zawsze powraca, gdy jest potrzebny. Kompani lubią jego towarzystwo i nastawienie do świata, chociaż powtarzają mu bez przerwy, że ta jego beztroska kiedyś go zgubi. Gunnar jest pełnym życia młodzieńcem, który wierzy jeszcze w to, że świat można zmienić i, że w gruncie rzeczy nie jest on taki zły na jaki wygląda. Gunnar ma jeszcze jedną niecodzienną cechę. Jego przyjaciele twierdzą, że potrafi rozmawiać ze zwierzętami. W rzeczywistości czuje z nimi jakąś więź, ale sam nie potrafi tego wyjaśnić.

Gunnar to bardzo charakterystyczna postać. W wielu kwestiach bardzo się odróżnia od pozostałych członków drużyny. Nie jest typowym, twardym żołnierzem, dla którego walka jest chlebem powszednim. Gunnar nie przepada za rozwiązaniami siłowymi, woli raczej użyć swego sprytu i zręczności. Ma niesłychaną wiedzę o lesie, jego zdolności nie raz ocaliły oddział. Przyjaciele twierdzą, że „jest trochę dziwny, ale w gruncie rzeczy to równy chłop. Jak jest okazja to się napije, a i z kobietami umie młodzik postępować, ech zresztą w tych sprawach to chyba żaden z nas mu nie dorówna". Cel życiowy Gunnara jest prosty: przeżyć wspaniałe przygody i powrócić w rodzinne strony ze sławą i pieniędzmi.

Igor „Niedźwiedź" Pavlov

Zwiadowca lekkiej jazdy
Wiek: 45 lat, **Wzrost:** 183 cm, **Religia:** Ulryk, **PP:** 2

	Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
Char. początkowa	3	40	25	5*	4	7	28	1	26	36	30	36	33	28
Schemat rozwinięć		+20	+10	+1	+1	+4	+20	+1	+10	+20	+10	+20	+10	
Char. aktualna														

*uwzględniono umiejętność bardzo silny

Umiejętności:
Bardzo silny, rozbrajanie, uniki, silny cios, sekretny język bitewny, bijatyka, szósty zmysł, opieka nad zwierzętami, leczenie ran, jeździectwo, ogłuszenie, oburęczność, specjalna broń - pistolet strzałkowy, nienawiść do goblinoidów, doświadczenie bojowe**, celny cios, mocna głowa

*** umiejętności są dokładnie opisane w innej części podręcznika*

EKWIPUNEK:
Kislevicki topór (do walki z konia), tarcza kislevska (okrągła), miecz kawaleryjski, nóż, długi łuk (20 strzał), pistolet strzałkowy (30 strzałek), koszulka kolcza, naramienniki, lekki hełm z osłoną karku i policzków, rękawice skórzane, czarna tunika ostlandzkiej jazdy, koń z oporządzeniem, bukłak pełen gorzałki, 6 ZK

Niedźwiedź. Tak, to dobre określenie dla Igora. Potężne mięśnie, gęste owłosienie, grzmiący niczym piorun głos. Prawdziwy kislevita. Wśród przyjaciół znany jest z ogromnego poczucia humoru i skłonności do mocnych trunków oraz karczemnych dziewek.

Wszystko zaczęło się przed dwudziestu laty. Wtedy z rąk zielonoskórych zginęła cała rodzina Pavlova, żona i dwie córki - ogromna strata nawet dla najsilniejszego człowieka. Załamany Igor wstąpił do armii. Wkrótce został kapitanem oddziału toporników. Wszystko układało się jak najlepiej, ale do czasu - podczas pościgu za bandą goblinów, wiedziony żądzą zemsty wprowadził oddział w zasadzkę. Przeżył tylko on i dwóch żołnierzy. Kariera wojskowa Igora zakończyła się. Zła fama ciągnęła się za nim jak psi swąd, żaden z bojarów nie chciał go wziąć na służbę. Zdesperowany opuścił Kislev i trafił do Ostlandu. Tu przynajmniej nikt go nie znał, a „Radina" była tuż za miedzą.

Zaciągnął się do ostlandzkiej armii, przydzielono go do oddziału patrolowego, w którym służy do dnia dzisiejszego. Jest dobrym żołnierzem i lojalnym podwładnym. Mając na uwadze wojskowe doświadczenie Niedźwiedzia sierżant często korzysta z jego porad. Współtowarzysze szanują go jako weterana.

Ostatnio Igor przysiągł sobie, że nauczy się strzelać z łuku. Niestety jego duża siła i brak zręczności skutecznie mu w tym zamierzeniu przeszkadzają. Kilka łuków już zostało złamanych, ale grunt to nie poddawać się.

Odgrywając Igora musisz tak jak on szczerze nienawidzić wszystkiego co się rusza i ma zielony kolor skóry. Pamiętaj jaką krzywdę wyrządziły ci orki i gobliny. Wykorzystuj każdą okazję do zemsty. W takich sytuacjach nawet rozkazy dowódcy powinieneś kwestionować, nic tylko zemsta. Na co dzień powinieneś sprawiać wrażenie człowieka wesołego i skorego do najprzeróżniejszych żartów. Przygotuj sobie kilka świńskich kawałów i historyjek, opowiadaj je tak często jak tylko możesz. Nigdy nie odmawiaj kufla piwa, no chyba, że jest ciepłe. Bijatyki uważaj za obowiązkowe zakończenie każdego pobytu w karczmie, oczywiście jeśli są z tobą twoi przyjaciele, a przeciwnik nie jest dwukrotnie liczniejszy. Dowódca oddziału patrolowego wie o twoich zdolnościach dowódczych i niejednokrotnie z nich skorzysta. Nie zawiedź go. Twoja nieprzeciętna siła i wytrzymałość przydają się oddziałowi. Nie wierz też kompanom, ze niedźwiedzie z łuków nie strzelają. W końcu to tylko kwestia treningu. Pamiętaj także o swoim pochodzeniu. Jesteś Kislevitą, wobec czego twój reikspiel jest pełen rosyjskich naleciałości, miękki i dźwięczny.

Joachim „Piona" Karltzshaft

Zwiadowca lekkiej jazdy, sierżant
Wiek: 35 lat, **Wzrost:** 173 cm, **Religia:** Sigmar, **PP:** 2

	Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Żr	CP	Int	Op	SW	Ogd
Char. początkowa	3	37	33	4	4	7	30	1	26	36	32	35	32	28
Schemat rozwinięć		+20	+10	+1	+1	+4	+20	+1	+10	+20	+10	+20	+10	
Char. aktualna														

Umiejętności:
bystry wzrok, szósty zmysł, rozbrajanie, uniki, silny cios, sekretny język bitewny, bijatyka, opieka nad zwierzętami, jeździectwo, ogłuszenie, oburęczność, specjalna brań - pistolet strzałkowy, doświadczenie bojowe**, posłuch u podwładnych**, celny cios, mocna głowa

*** umiejętności są dokładnie opisane w innej części podręcznika*

Ekwipunek:
norsmeński czekan (topór o bardzo wąskim ostrzu i wydłużonej rękojeści), jedynka kawaleryjska, nóż, pistolet strzałkowy (30 strzałek), bretonka, koszulka kolcza, naramienniki, lekki hełm z osłoną karku i policzków, rękawice skórzane, czarna tunika ostlandzkiej jazdy z dystynkcjami sierżanta, koń z oporządzeniem, 9 ZK

Joachim jest rodowitym ostlandczykiem. Pochodzi z rodziny o tradycjach wojskowych ginących w niepamiętnych czasach. Każdy nastarszy syn rodziny służył w wojsku i nie splamił się stopniem wyższym niż sierżant. W rzeczy samej Karltzshaftowie to urodzeni sierżanci. Joachim jest człowiekiem równie skomplikowanym, jak cep chłopski. Jest uczciwym wyznawcą Sigmara, bezapelacyjnie wierzy, że Bretończycy to psi naród, chędożący psy i konie i w taki właśnie sposób się rozmnażający, że wszędzie poza Imperium jest dzicz i kiedyś trzeba ją będzie podbić. Lubi krasnoludy jako dobrych chłopów do bitki i wypitki, z odrazą wyraża się o elfach („cyganach"), o tym, jak kradną z kołysek ludzkie dzieci, aby składać je w ofierze lasom, jak mordują drwali i myśliwych, jak gwałcą ludzkie kobiety, bo własne im dzieci nie rodzą, jak to zawsze łamią słowo, bo bezbożne te psie syny nic o honorze nie wiedzą, niechaj od Pana Naszego, Sigmara przeklęci po wsze czasy będą.

Kariera wojskowa Joachima była długa i burzliwa. Zaczynał w pierwszej kompani ostalndzkich tarczowników - wyrzucony za „naszczekanie" na oficera, co poprowadził oddział w zasadzkę. Rzucił służbę dla ojczyzny po to tylko, żeby zaciągnąć się do oddziału najemników. Przemaszerował Imperium, był w Tilei i Księstwach Granicznych. Trochę jego krwi i potu wsiąkło w ziemię na Przełęczy Czarnego Topora, w górach Transmontanii, czy w księstwie Tobaro. Potem, gdy jego oddział najemniczy, ponownie w Ostlandzie, został zdziesiątkowany w bitwie ze zwierzołakami z Lasu Cieni, zaciągnął się do Ostlandzkiej armii. Mając złe wspomnienia z piechoty wstąpił do lekkiej jazdy. Jego doświadczenie w ciągu pięciu dni uczyniło z niego sierżanta. Trzyma podwładnych twardą ręką, jak przystało na Karltzshafta!

Joachim to sól ostlandzkiej ziemi. Bigot, ksenofob, nacjonalista, mający bardzo rubaszne poczucie humoru, świetny kumpel, bardzo dbający o swoich ludzi, choć pędzący ich ostro do roboty i nie szczędzący wrzasku, a czasami i buta. Pseudonim „Piona" bierze się stąd, że u sierżanta wszystkiego jest pięć. „Bo jak wam żołnierzu przypierdolę, pięć lat będziecie lecieć", „Będziemy się tam, kurwa, tłuc jakieś pięć dni". „Macie, żołnierzu, minę, jakby pięć trolli przeleciało was w tych krzaczorach". Uwaga: odzywki ze strony żołnierza „Ej, Piona!" skończą się szybkim prawym sierpowym i skakaniem po nerach, a sierżant to kawał byka. Do sierżanta mówi się per „panie sierżancie", a do kapitana „panie kapitanie" – to dla Piony jeden z gwarantów stabilności świata. Do siebie wzajemnie mogą żołnierze mówić „psi chuju", byle nie przy oficerach, to już sierżanta nic a nic nie obchodzi.

Zagranie Pioną to bardzo odpowiezialna rola. To do ciebie należy zadanie wzięcia w karby drużyny, to ty masz zagonić ich do pracy. Pamiętaj, że jeśli swoich podwładnych możesz lżyć i poniżać to względem wyżych rangą oficerów musisz wykazywać całkowity szacunek i posłuszeństwo. Poza tym, to właśnie gracz odpowiedzialny za prowadzenie „Piony" tworzy gros klimatu wojska! Wrzaskliwe rozkazy, dyscyplina, przegony, kary, nagrody i gorzałka przy ognisku - klimat armii to właśnie sierżant „Piona".

Klaus „Młody" Smidt

Zwiadowca lekkiej jazdy
Wiek: 18 lat, **Wzrost:** 177 cm, **Religia:** Sigmar, **PP:** 3

	Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
Char. początkowa	4	31	27	3	3	6	33	1	33	29	36	30	30	34
Schemat rozwinięć		+20	+10	+1	+1	+4	+20	+1	+10	+20	+10	+20	+10	+10
Char. aktualna														

Umiejętności:
Szacowanie, targowanie się, monetoznastwo, gadanina, czytanie/pisanie, błyskotliwość, gawędziarstwo, heraldyka, specjalna broń - pistolet strzałkowy, krasomówstwo, otwieranie zamków, przekupstwo, ukrywanie się w mieście, zwinne palce, zaopatrzenie**, jeździectwo, opieka nad zwierzętami, celny cios, mocna głowa, sekretny język bitewny, uniki, ogłuszenie

*** umiejętności są dokładnie opisane w innej części podręcznika*

Ekwipunek:
jedynka kawaleryjska, nóż, pistolet strzałkowy (30 strzałek), bretonka, koszulka kolcza, naramienniki, lekki hełm z osłoną karku i policzków, rękawice skórzane, czarna tunika ostlandzkiej jazdy, koń z oporządzeniem, wytrychy, 15 ZK

Klaus Smidt pochodzi z okolic Delberz, wychowywał się w małej osadzie leżącej na północny wschód od miasta. Pewnego dnia, czternastoletni Klaus wraz z rodzicami udał się na targ do Delberz. Było to dla niego wielkie wydarzenie i jak się okazało na zawsze zmieniło jego życie. Wbrew przewidywaniom rodziców, nie przeraziły go zatłoczone i gwarne ulice, wysokie kamienne budynki, ludzie najprzeróżniejszego pokroju. Co więcej, polubił to co działo się wokół niego. W mieście czuł się znacznie lepiej niż na wsi. Tu było tyle ciekawych i interesujących rzeczy i miejsc, tyle dziwnych i tajemniczych ludzi, uzbrojonych po zęby żołnierzy i najemników, kapłanów w długich szatach. Po sześciu miesiącach zmarła jego matka, a ojciec się rozpił. Podczas następnej wizyty w mieście ojciec po raz pierwszy pozostawił Klausa przy straganie, a sam udał się do karczmy. Chłopak spisał się wyśmienicie. Sprzedał okazyjnie przywiezione na targ narzędzia i kupił za pół darmo kilka kur i gęsi. Jak się później okazało ten wspaniały dzień zakończył się dla niego tragedią - ojciec wdał się w karczemną awanturę i został śmiertelnie pchniety nożem. Klaus zdecydował, że nie wróci już na wieś. Szybko zaaklimatyzował się w mieście i zyskał wielu przyjaciół. W krótkim czasie wyrobił sobie opinię osoby, która potrafiła załatwić wszystko. Pewnego dnia poznał Helmana Grutta, werbownika armii Imperialnej. Helman słyszał opowieści o Klausie i zaproponował mu stanowisko ordynansa. Młodzieniec dał się przekonać obietnicami wspaniałych przygód. Dla niego wojsko nie było katorgą, ani straszna mordęgą. Sympatyczny młodzieniec szybko stał się lubiany przez oficerów, potrafił żartować, wiedział co najbardziej lubią poszczególni dowódcy i szybko trafił do kwatermistrzostwa. To był jego żywioł. Potrafił zdobyć wszystko. Wspaniałe wina, sprośne rysunki, ciepłe skarpety. Najlepszy zaopatrzeniowiec w historii armii Imperialnej. W końcu nadepnął komuś na odcisk. Wspaniałe życie skończyło się. Został przeniesiony do lekkiej jazdy. Skończyły się zabawy i hulanki. Zaczęła ciężka praca.

Młodzieniec, ma teraz 18 lat, nie traci rezonu. Wciąż jest duszą towarzystwa, wciąż potrafi wszystko załatwić, wciąż wie, jak udobruchać nawet największego wroga oddziału. Wcielając się w jego postać będziesz musiał popisać się nie lada umiejętnościami. Musisz być przede wszystkim odważny i otwarty na wszystkich ludzi, ponieważ dla ciebie najważniejsze są umiejętności nawiązywania korzystnych znajomości. Pomagaj komu tylko można, w końcu nie wiadomo kiedy ty będziesz potrzebował jego pomocy. Przed grą przygotuj sobie kilka nazwisk osób, które dobrze znasz. Zaznacz jakie łączą cię z nimi stosunki, co ci zawdzięczają, co zawdzięczasz im ty. Napisz kim są, co robią, dlaczego właśnie oni. Później skonsultuj spis z MG. Doskonale poznałeś warunki i zależności zaopatrzeniowe panujące w wojsku. Wiesz skąd wziąć gorzałkę, jak załatwić dodatkowe racje żywnościowe, wiesz kto sprzedaje najlepszy tytoń. Umiesz tak postępować z ludźmi, że prawie zawsze osiągniesz zamierzony cel. Jeśli oddział potrzebuje informacji, noclegu, zabawy to właśnie ty powinieneś się tym zająć. Miej też na uwadze, że jesteś jeszcze młody i nie radzisz sobie najlepiej w walce. Uważaj więc i stale przebywaj w pobliżu najsilniejszego członka drużyny.

Albrecht Spitze

Zwiadowca lekkiej jazdy
Wiek: 25 lat, **Wzrost:** 179 cm, **Religia:** Sigmar (niezbyt religijny), **PP:** 2

	Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
Char. początkowa	4	37	28	3	3	6	39	1	36	30	33	33	29	31
Schemat rozwinięć		+20	+10	+1	+1	+4	+20	+1	+10	+20	+10	+20	+10	
Char. aktualna														

Umiejętności:
Rozbrajanie, uniki, sekretny język bitewny, silny cios, ogłuszenie, opieka nad zwierzętami, jeździectwo, sekretny język klasyczny, czytanie/pisanie, heraldyka, oburęczność, specjalna broń – parująca, specjalna broń - pistolet strzałkowy, historia, szczęście, celny cios, mocna głowa, szybki refleks

Ekwipunek:
Miecz kawaleryjski, dwa krótkie miecze (do walki pieszo), nóż, pistolet strzałkowy (30 strzałek), bretonka, koszulka kolcza, naramienniki, lekki hełm z osłoną karku i policzków, rękawice skórzane, czarna tunika ostlandzkiej jazdy, koń z oporządzeniem, odznaka Middenheimskiej szkoły najemników, sygnet szlachecki (trzymany w ukryciu), 10 ZK

Albrecht pochodzi ze szlacheckiej rodziny von Spitze, ale żadko się do tego przyznaje. Jego ojciec dorobił się sporej fortuny na wydobyciu i handlu solą. Powszechnie znane są opowieści o pechu prześladującym jego konkurentów. Młody Albrecht nie wykazywał zainteresowania prowadzeniem rodzinnego interesu. Jego ojciec nie byłby tym zachwycony, gdyby nie to, że miał jeszcze jednego syna, Udo. Młodszy brat Albrechta był doskonałą kopią ojca. Podzielał jego zainteresowania i pęd ku fortunie. Albrecht z zadowoleniem przyjął propozycję ojca, aby udał się na naukę do Middenheim.

Tak więc nasz bohater udał się na nauki do wielkiego miasta. Początki zawsze bywają trudne, ale Albrecht bardzo szybko przystosował się do nowych warunków, to jedna z jego najważniejszych cech. Po dwóch latach nauka i sztywne reguły uczelniane zaczęły go nudzić. Zapuszczał się nocami w najniebezpieczniejsze regiony miasta, szukał przygody. Wtedy poznał Heinricha Grubera, instruktora w Tileańskiej Szkole Najemników. Porzucił więc uczelnię wybierając nową szkołę. Szybko odkrył, że wojaczka jest jego powołaniem. Doskonale radził sobie prawie z każdym rodzajem broni, dodatkowo świetnie jeździł konno. Kiedyś, podczas ćwiczeń walki krótkim mieczem, przypadkowo wziął do lewej ręki drugi. Efekt zaskoczył nawet jego instruktora. Od tego czasu Albrecht uwielbia walczyć dwoma krótkimi mieczami. Przez rok wyrobił sobie pewną pozycję wśród najemników. Nic jednak nie trwa wiecznie, zwłaszcza, gdy człowiek wplątа się w romans z kobietą szefa. Dzięki pomocy Heinricha Albrecht potajemnie opuścił Middenheim. To miasto stało się dla niego miejscem zakazanym.

Przez kolejny rok błąkał się po świecie. Pracował jako najemnik, ochroniarz, wykidajło. Nigdzie jednak nie mógł osiąść na stałe. Wtedy natrafił na werbownika armii ostlandzkiej. Ten, widząc nieprzeciętne zdolności Albrechta zaproponował mu przyłączenie się do armii. Chłopak nie zastanawiał się długo. Podczas obowiązkowego szkolenia przyciągnął uwagę popisami niecodziennej sztuki szermierczej i doskonałej jazdy na koniu. Instruktorzy stwierdzili, że najlepiej nadaje się do lekkiej jazdy, zresztą wtedy potrzebni byli ludzie akurat do tej formacji.

Albrecht jest porywczym człowiekiem. Łatwo wpada w gniew, ale szybko też się uspokaja. Jego głównym atutem jest szybkość i doskonała biegłość w posługiwaniu się mieczami. Nauka na Uniwersytecie w Middenheim nie poszła na marne. Twój bohater umie dobrze czytać, zna podstawy Klasycznego. Ma ukształtowany światopogląd i nie da sobą pomiatać. W oddziale wyrobił sobie opinię osoby godnej zaufania, ale niestety, także impulsywnej. Nikt nie chce się z nim wdawać w otwarty konflikt, ponieważ znaczyłoby to konfrontację z jego szybkim jak błyskawica ostrzem lub w gorszym przypadku dwoma ostrzami.

Lubisz przygody i szybką akcję. W twoim życiu musi się coś dziać, tak więc lekka jazda to doskonałe dla Ciebie miejsce.

BG.01.

Wiosenny motyl wpadł przez okno, zawirował w smudze światła, przysiadł na oknie. Dziewczyna poruszyła się, długie, smukłe palce dotknęły parapetu, zbliżyły się do motyla. Uciekł. Westchnęła. Tylko w balladach motyle siadają na dłoniach i ramionach młodym dziewczynom w chwilach smutku. Palce przesunęły się wzdłuż zimnego kamienia, zbiegły z palcami drugiej dłoni, zaplotły, pierś uniosło następne westchnienie. Czasem tak bardzo żałowała, że nie może rozpłakać się i ukryć w fałdach ubrania ojca. Już nigdy. Nigdy nie będzie nikogo.

Pukanie.

- Wejść!

- Pani, Marszałek Polny, jego ekscelencja Artur von Herninsberg, którego raczyłaś, Pani, prosić.

- Wpuść go, proszę, i oddal się.

- Służę jaśnie Pani.

Skrzypienie drzwi, ciche kroki. Ponownie drzwi, kiedy Artur sprawdzał, czy nikt nie podsłuchuje. Znów - drugich drzwi, obficie wykładanych puchem.

- Jestem, Pani, na Twoje rozkazy.

- Arturze, ile razy mam Cię o to prosić? Jesteśmy sami.

- Przepraszam, Emma. Co się stało?

Obróciła się. Wsparła o parapet. Jego twarz była spokojna, tak spokojna, jak wtedy, gdy siedząc z nią na zielonych łąkach posiadłości Herninsbergów tłumaczył jej, dlaczego mężczyźni giną na wojnach i dlaczego on sam zginie na wojnie. Miała wtedy dziesięć lat. Szczęsny czas.

Podeszła do jednego z dwóch czerwonych, obitych złotem karłów i usiadła ostrożnie, jakby na rozżarzonych węglach. Wpatrzyła się w Artura.

- Co to za zbiegowisko na zewnątrz?

- Nieistotne, jakiś napis, coś na murze, żadna...

- Ah. Mam nadzieję, że coś bardziej kreatywnego, niż „Emanuelle kurwa". Ten akurat znudził mi się. Pamiętam - zachichotała - jak kiedyś sama wykradłam się i napisałam taki na murze pałacu.

- To byłaś ty!?! Ale czemu?

- Dla zabawy. Pusta niewieścia głowa.

Podszedł dwa kroki i opadł przed nią na jedno kolano. Wpatrzył się uważnie w jej oczy.

- Dlaczego? Dlaczego to robisz? Dlaczego muszę zabijać i okaleczać w pojedynkach tych nieszczęśników, którym wymknie się publicznie to, o czym wszyscy szepcą po cichu? Po co?

- Mój Artur. Mój szlachetny rycerz bez skazy. A jak myślisz? Zastanów się przez chwilę - kto traktuje jako poważnego przeciwnika niewiastę o reputacji ladacznicy? Kto bierze mnie poważnie? Nikt właściwie. Nawet, kiedy udowadniam, że jestem groźnym przeciwnikiem, że potrafię planować, wszyscy tylko milczą przez chwilę, zastanawiają się, a potem: „ta zdzira? Nieeeeeeee...". A dla mnie bardzo to wygodne, wiesz? Bardzo. A poza tym chroni mnie to przed oświadczynami, obrażaniem odmową - bo wszystkim dać ręki się nie da, niesnaskami, wiązaniem mojego miasta w jakieś przymierza i rozpoczynaniem jakichś zatargów małżeńskich, koligacyjnych, rodzinnych - ah, jak dość mam ich wszystkich z tymi podkręcającymi wąsa synami, z tymi córkami, jak dobre konie ułożonymi! A w ten sposób nie otrzymuję żadnych ofert, każdy boi się śmieszności, bo być odrzuconym przez ladacznicę, na którą nawet obrazić się za to nie można, bo jakoś tak głupio. Rozumiesz?

- I nigdy...

- Nie, Arturze. Nigdy. Nigdy nie podzielę się odpowiedzialnością i nigdy nie oddam komuś moich sukcesów. Nie pozwolę, aby wszystkie te lata pracy poszły na konto jakiegoś utytułowanego darmozjada, nie oddam tego miasta nikomu - jest moje i tylko moje. Własne. Poza tym nie ma nikogo... - przycichła. Spojrzała na niego. Odwróciła wzrok. - Usiądź obok mnie.

- Emma, nie wypada, jesteśmy sami i...

- Arturze, w tej chwili już setka służby i druga dworskich pasożytów plotkuje o niesamowitych rzeczach, które wyprawiamy w tej komnacie. Daj spokój konwenansom, dobrze? Usiądź tu.

Poddał się. Usiadł.

- Podaj mi dłoń.

- Emma, proszę, ja nie...

- Kiedy byliśmy dziećmi nie bałeś się mojego dotyku.

- Nie jesteśmy już dziećmi.

- Nie, Nie jesteśmy. - westchnienie.

Poddał się wobec jej smutku, wobec zmęczenia, znaczącego się liniami na młodej twarzy, tak na co dzień i na pokaz pełnej życia, rozpustnej, próżnej, teraz smutnej, zmęczonej, słabej. Zamknął jej dłonie w swoich. Uśmiechnął się.

- Pamiętasz ten regiment piechoty morskiej, który przejęłam od Karla Franza, gdy miał ich rozwiązać?

- Tak, drugi strzelców Reiklandu. Trzy setki ludzi, świetny żołnierz, doskonale wyposażony. Duma Twojego miasta.

- Tak. Duma miasta. Nie rzygają na okrętach, wiesz? Ja rzygam. Muszę ich rozpuścić.

- Aż tak?

- Aż tak. Nie stać mnie na nich. Musiałabym rozwiązać dwa regimenty pikinierów nulnijskich, a na to mnie nie stać politycznie - co bym zrobiła z ośmioma setkami nawykłych do przemocy i szkolonych w zabijaniu ludzi w mieście? A Piechotę Morską może jakoś wchłoną posesjonaci, żołnierze pójdą na ochroniarzy - kupcom takich trzeba, kurwa ich mać, na okręty, bo oni nie rzygają, wiesz? Wiesz, mówiłam.

- Znowu kupcy?

- Kupcy. Jak to się stało, Arturze? Jak pozwoliliśmy im stać się jedynym bogactwem naturalnym Nuln, jak dopuściliśmy, żeby z szaraczków miejskich, z grubych śmiesznych jegomościów wyrośli na siłę, przed którą drżą możni! Ten Schwergen, trzeba go było zamordować, gdy tylko zaczął ich organizować w te związki, konfraternie, loggie. A teraz - co ja mogę we własnym mieście? Arturze, oni przedstawiają mi żądania, rozumiesz? Bardzo uprzejme, bardzo zawoalowane ultimata. Oczywiście, Pani, z chęcią damy pieniądze, pomożemy nawet z egzekucją podatków i taksacją dróg handlowych, ale to to a to. A ja miotam się, uśmiecham miło i z wyższością, daję się raz na dwa miesiące zerżnąć jakiemuś workowi mięśni z wielkim tytułem, żeby utrzymać reputację i mieć czym podsycić plotki, które rozpuszczam. Staram się, jak mogę grać pustogłową, niczego nieświadomą babę, gram na zwłokę, tkam palce w przeciekającą tamę, ale belki już drżą i zaczynają mi powoli te palce miażdżyć. Moja policja jest bezradna, Vershisser rozkłada ręce i pyta, czy mordować tego Schwergena, ale jest już za późno! Że tego wcześniej nie zrobiłam, eh... teraz za późno. A poza tym, Arturze - on jest tak piekielnie sprytny, tak przebiegły. A ja sama nie wiem, czy nie widzi poprzez tę moją maskę, czy nie śmieje się z tych moich wygibasów. Jestem już zmęczona, strasznie zmęczona. Wyjdziemy stąd i znów będę się musiała pusto śmiać i flirtować, a mam jedynie ochotę wyprowadzać na szafot i machać ręką katu, albo nawet usiąść w jakimś przytułku Shaylitek i poczytać książkę. Pewno okadziłyby miejsce, w którym siedziałam, spryskały święconą wodą i zamurowały raz na zawsze. Sigmarze, Boże ludzi, tak bardzo zmęczona... A Ty z czym przybywasz, przyjacielu?

- W Kislevie nie dzieje się dobrze. Orłow mówi, że południe kraju płaci już kupcom żywą krwią, bo pieniędzy dawno brakło, że czerń powoli zaczyna ogarniać szał, diabli wreszcie wiedzą, co się tam dzieje. Ale Orłow się boi.

- Aleksander? Przecież to straceniec, młody buhaj, on niczego się nie boi.

- Błąd w ocenie, Emma. Ja go znam. A skoro on się boi, to już nie wiem. Nic mi nie mówi, tego między nami nigdy nie było. Posłałem raport Cesarzowi i...

- Artur! Co zrobiłeś?!

- Cicho bądź, dziewczyno! Nie po to noszę tę maksymę na piersi, żeby dupę nią sobie podcierać! Mój ród...

- A pies twój ród chędożył! Toż...

- To by była zdrada. A ty nie możesz sobie pozwolić na najmniejsze ze strony Cesarza podejrzenia, że nie grasz z nim czysto. Prawda - narobił makabrycznego gówna z sojuszem morskim, namotlał i spaprał co się dało, jesteśmy zagrożeni właściwie zewsząd, skąd się tylko da, Albion przecie z pomocą nam nie przyjdzie, choćby i chcieli, bo i jak?! Marienburg śmieje nam się w nos, odgrywają się teraz...

- Eh... Kislev, nie, na to nie czas teraz, może jak będzie okazja, ale i co się tam może dziać, czym może ten kraik grozić? Zresztą odwieczne przymierza, jakże to...

Popatrzył jej uważnie w oczy. Ścisnął mocniej jej dłonie.

- Czerń. Bunt chłopski.

Patrzyła na niego, blednąc. Zamrugała gwałtownie, przeszedł ją dreszcz, pożoga i krew, ryki i wycia, łamiące się pod ciężarem trupów szubienice, rzeź i wojna odbiły się zrozumieniem w jej czarnych oczach.

- Sigmarze, Królu... o Boże...

Światło spokojnie lało się przez okno. Na ulicy poniżej kończono zamalowywać napis na murze. Straż rozganiała resztki gapiów. Życie płynęło swoim rytmem - rytmem pracy. Pracy i handlu...

Mało kto zdaje sobie sprawę z tego, jak cudowny może być płatek śniegu. Olbrzymi, roziskrzony, błyskający tysiącem odcieni bieli. Johan nie zdawał sobie dotąd sprawy, że biel może mieć jakieś odcienie. Płatek był światem, wszystkim, co istniało, jego rozcapierzone ramiona zapraszały, wabiły obietnicą ciepła, świata, w którym już nigdy nie będzie zimno, świata iskier, białych i błękitnych , tańczących w rytmie kryształowej muzyki, mgła, wszechogarniająca mgła, biel, szarość, cisza... Zamykające się oczy wilka. Cisza. Cisza. Cisza...

- ... leży, zasnął na warcie! Sigmarze, jest sztywny, jak pieprzony kloc!

- ... debilu, jest martwy, zamarzł na kawał mrożonego mięsa, to jest tru...

- ...mknij się! Zamknij się! Zamknij się! Za...

- ...płej wody! No gotuj tę wodę! Ognisko, kretynie, rozpal ognisko! Pomóż mi go ruszyć do cholery!

Buran

Piotr Smolański
Ignacy Trzewiczek

Tak zupełnie szczerze – nie masz już dość bicia orków, kultystów, wojowników Chaosu, zwierzoludzi, mutantów, skavenów?

Dobra wiadomość: w tej przygodzie ich nie ma.

Zła wiadomość: w tej przygodzie są gobliny. Prawdopodobnie jednak nie dojdzie do ani jednej walki z zielonymi. Coś nowego, prawda? W tej przygodzie przeciwnikiem jest świat. Straszliwy mróz, ręce bez czucia, groźba śmierci z zimna, konieczność dbania o konie, bez których tylko śmierć. Biała, doprowadzająca do szału pustynia, wyczerpanie, wyziębienie, lodowa apatia. Przeciwnikiem jest zima. Nic sobie nie robiąca z ostrego miecza, z umiejętności walki, ze zbroi, z odwagi, z szału bojowego – nic.

Rozkazy, cel misji

- Sierżancie, wyjdziecie z oddziałem na ostatni patrol.

- Taajees! Ale...

- Tak wiem, przy normalnej trasie trwałoby to blisko miesiąc. Nie będziecie tu wracać – pojedziecie prosto przez Taren, potem Sarbrum, dojedziecie do fortu Grunbaum i tam przezimujecie. Już, cisza! Już mówię. Mamy raporty o bandzie zielonoskórych w okolicy. Owszem, dziwne – powinni się już zadekować na zimę, a ci się szwendają. Jest ich kilkunastu, ale to gobliny, nie orki. Miałbym to dokładnie w dupie, gdybym był pewien, że sukinkoty nie będą napadać na osady. A tego być pewnym nie mogę. A jak nadejdą mrozy i mi ludzi w wioskach będzie straszyć zielone gówno, to mi szefostwo do dupy wjedzie z takim impetem, że i wy poczujecie. Już teraz siedzi mi na łbie Herr Landskommendant von Bergerhoff, i pyta co w terenie. Ruszyłby dupsko, to by się dowiedział, psia jego... Nie wdawać mi się w żadne bitwy! Zarżnąć ich szefa i rozpędzić resztę, zrozumiano? Połowa wybije się w walce o przywództwo, a potem i tak się rozpierzchną. To jest formalnie cel waszej misji, więc gdybyście narżnęli ich jutro, to możecie tu wracać. No. Jakieś pytania? Nie? No, cieszę się, żeśmy się zrozumieli. To golnijcie sobie i idźcie przygotować ludzi.

- Taajees!

- Aha, chodźcie tu jeszcze. Miałem dziś dziwny sen, o magii, o czarach, wiecie... Nieważne. Uważajcie na siebie, sierżancie. No, do roboty.

Wieczór

Przed nami początek kampanii, scenariusz, podczas którego gracze zżyją się ze swymi bohaterami. Na razie trzymają w rękach zwykłe karty postaci. Gdzieś, w sercach i umysłach powoli tworzy się obraz postaci, z którą przeżyją kolejne tygodnie. W ciągu najbliższych godzin, właśnie podczas tej szczególnej sesji powstaną bohaterowie, zapisane cyframi karty ożyją, ilustracje staną się żywymi obrazami; pełnymi niezwykłych barw.

Warto byś na początek przygody przeznaczył więcej niż zazwyczaj czasu. Opis wydarzeń wprowadzający graczy w przygodę przepleć z prezentacją wszystkich postaci. Opowiedz o tym jak wyglądają, kim są, czego można się po nich spodziewać. O ich motywacjach i celach. Nie zostawiaj tego graczom, nie proś ich, by sami opowiedzieli o swych bohaterach. To ty jesteś Mistrzem Gry, to twoje zadanie. Gracze z przyjemnością wysłuchają komplementów, jakimi opiszesz ich postaci. Wspomnij o spokoju Siekierki, krótką anegdotką opisz spryt Młodego, opowiedz o spokoju i mądrości Otta. Gracze z przyjemnością wysłuchają tych słów.

A w tle przewija się zima. To już jedenasty dzień od wyjścia z fortu. Człap, człap, noga za nogą, kłus, cwał, człap, człap. Napadało trochę śniegu, ale co i rusz temperatura skakała na tyle, że zaczynał się topić, potem znów spadała. Rezultatem był mokry śnieg, idealny do lepienia kulek, albo bałwana, leżący cienką warstwą, albo zebranymi w zagłębieniach łachami. Chłodno, czasami zimno, jednak aketony na ubraniu i grube płaszcze dobrze spełniały swoje zadanie – ot, patrol jak patrol. Żadnych śladów zielonoskórych. Żadnych, nawet najmniejszych.

Gracze uśmiechają się. W mroku pokoju, w którym gracie, rozświetlonym jedynie wątłym płomieniem świecy zaczynają powstawać pierwsze obrazy. Wieczorny chłód od okna, może cichy wiatr na zewnątrz lub szum wentylatora ustawionego tak, by nieustannym podmuchem...

Zaraz rozpocznie się przygoda. To wspaniały moment. Odkryj przed graczami zmrok. Wtedy, późnym wieczorem rozpoczyna się nasza historia.

Między drzewami przechodzi mroźny wiatr, ognisko załopotało. Wystarczy spojrzeć w górę – nie ma gwiazd. Potem cisza. Otto wychował się na północy, wie, na co się zanosi (wręcz graczowi *pomoc do gry nr 1*). Takie nagłe, znikąd się biorące zamieci middenlandczycy nazywają „Tchnieniem Ulryka" – słowa Otta rozcinają ciszę wieczoru. Chwilę później temperatura zaczyna gwałtownie spadać. W jednej chwili oddech znaczy się kłębem pary, potem w nosie przy wdechu zaczynają tworzyć się zmarznięte płytki. Nie bój się ostrych słów, zmień narrację, z powolnej, zimowej, jaką rozpoczęłeś przygodę przejdź do ostrej, rwanej. Twarde, suche słowa i cisza. Gracze muszą poczuć, że właśnie się zaczęło. Że to nie jest byle mróz. Zaczęła się akcja. Akcja inna od tych znanych im do tej pory, akcja bez biegu, skoku, akcja bez miecza w dłoni. Tylko cisza i mróz. Mów krótkimi, pojedynczymi zdaniami. Zmieniaj temat, szybko i nieustannie. Mów o parskaniu koni. O pieczeniu skóry. O śniegu, który nagle stał się ostry, twardy jak kamień. Każde zdanie przedzielaj chwilą ciszy. Bo w lesie trwa cisza, jakby na cały świat spłynął absolutny bezruch, jakby wszystko nagle umarło, jakby na całym świecie nie było ani jednej żywej istoty poza tą małą grupką ludzi. Mów o ciszy. Nie przedstawiaj jej milczeniem, a mów o niej. Pokaż ją graczom gestami. Wskaż ręką jakieś miejsce w pokoju, pozwól słowom zawisnąć w powietrzu i w końcu stwierdź, że nic, że tylko cisza. Zjawisko w lesie właściwie nieznane. Zawsze słychać szum, szelest w poszyciu, klekot ocierających się o siebie gałęzi. Ale teraz nic. Jedyne odgłosy to dźwięki wydawane przez konie, ludzi i ognisko. Każde trzaśnięcie płonącej gałązki jest jak grom, oddech świszczy, jak wiatr w górach, odgłosy końskich kroków brzmią, niczym uderzenia w bęben. Ciszę przerywają dopiero drzewa – pnie zaczynają trzeszczeć, gdzieś słychać grom pękającej gałęzi, jakieś jęki, stęknięcia, jakby tuż poza zasię-

Służyłeś kiedyś z takim jednym, Wolf mu było, czy jakoś tak, podobnie. Był wtedy w słynnej 2 kompanii III Ostlandzkiego Regimentu Piechoty, wracali z wyprawy na wschód. Byli już blisko, zarys Środkowych przesłaniał cały horyzont, jeszcze tydzień, może więcej i byliby wrócili cali i zdrowi. Ale życie to suka, naszła ich zamieć. Nagła, ostra. Tak jak teraz, wpierw było cicho, tak cicho, jak nigdy wcześniej. Nie poruszała się ani jedna gałązka, nic, tylko śnieg skrzypiał pod butami. A potem rozpętało się piekło, tak mówił Wolf, widoczność spadła niemal do zera, wichura porywała oddech, rzuciła nimi, wirowała w szalonym tańcu śmierci. Podobno to nie była zwykła zamieć, to Buran, demon zimy we własnej osobie. Przeraźliwie mroźny powiew zdzierał skórę i mięso aż do kości, ponad gwizd wiatru, ponad śmiech demona, przedzierał się potępieńczy wrzask ludzi. Krew w jednej chwili zastygała, zmrożona wirowała wraz z drobinami śniegu, uderzała w twarze. Wichura z potworną siłą przetoczyła się przez oddział, pozostawiając przy życiu mniej niż dziesiątą część, reszta żołnierzy padła martwa, skostniałe, odarte z wszystkiego szkielety leżały okryte szalem śniegu, przysypane kryształami własnej krwi. Upiorny widok. Żaden z tamtejszych żołnierzy już nigdy nie ruszył w teren.

pomoc do gry nr 1

giem światła odprawiały się nieznane korowody Boga Zimy. Potem znów cisza. Przeciągnij ją, niech trwa. Jeżeli gracze zaczną między sobą rozmawiać – dobrze! Trzymaj ciszę dalej mocno w garści, przypominaj o niej, wchodź z opisami niezwykle głośnych dźwięków ogniska, koni. Jeżeli ktoś podniesie głos, opisz to jako krzyk, niech płoszy konie. Niech gracze szeptają. Nadchodzi Tchnienie Ulryka. Są strwożeni. Otto – jeśli gracz dobrze wczuł się w swą rolę – opowie jakąś legendę, wspomni o najstraszniejszych z nocy. Niech gracze skupią się przy stoliku i wysłuchają bajdy o Tchnieniu Ulryka.

Kiedy opowieść się kończy, powoli, spomiędzy konarów opada wielki płatek śniegu, topiąc się nad ogniskiem. Drugi ląduje komuś na nosie. Śnieg. Na początku rzadkie, wielkie, potem więcej, więcej – po chwili widoczność spada do kilku metrów, płatki wirują w powietrzu, ognisko syczy.

Lekki podmuch wiatru, powietrze porusza się i natychmiast wszystkich przejmuje ziąb – dopiero wiatr pozwala naprawdę odczuć temperaturę. Trzeba postawić zasłonę, albo przyjdzie zginąć w tym śniegu. Przyspiesz. Mamy akcję, pamiętasz? Na krótką chwilę cisza, następny powiew – mocniejszy, jeszcze mocniejszy, powoli, przedzierając się przez tłumiącą dźwięki kurtynę śniegu, rodzi się szum wiatru, coraz mocniejszego, rozdzierane nim płatki zmieniają się, nie są już wielkimi, potulnymi kawałami śniegu – są teraz mniejsze, zaczynają ciąć w policzki, wiatr nasila się, zaczyna huczeć, gwizdać, coraz mocniej i mocniej. Ruszaj. Pokaż graczom akcję, krzyknij na całe gardło, oto konie zerwały się, przerażone wierzgają, kopią, wiatr niemal przygasza ognisko, rozrzuca szczapy, uderza ścianą śniegu. Zgina ku ziemi, przewraca, wyrywa z płuc ostatni oddech. To trudne, nie łatwo poprowadzić dynamiczną, emocjonującą scenę, w której zarazem brak realnego przeciwnika, gdy brak orków, umarlaków, skavenów. Czas pokazać, czy zasłużyłeś na miano Mistrza Gry.

Pogłośnij muzykę, spraw, by gracze musieli krzyczeć, reaguj tylko na część ich deklaracji, tak jak gdybyś słyszał tylko fragmenty ich słów. To spowoduje zamieszanie, sprawi, że coraz głośniej będą wykrzykiwać swoje deklaracje, zmusi ich do powtarzania swych akcji, do walki o to, byś ich zauważył. Chaos i zamieszanie. Zmuś graczy do walki, przedstaw w jednym dynamicznym opisie kilkanaście wydarzeń; pogoń za wierzchowcami, ratowanie ognia, stawianie zasłon przed śniegiem, który zaraz zasypie cały ekwipunek, który dosłownie w ciągu kilku chwil zostanie stracony na zawsze. Gracze muszą się rozdzielić, w jednej chwili każdy musi podjąć inne czynności, a to sprawi chaos, każdy z nich będzie chciał usłyszeć z twoich ust potwierdzenie, że jego akcje się powiodły. Nic z tego. Wzmagaj zamieć. Pośród krzyku, machając rękami, pokazuj, jak suche gałęzie z trzaskiem spadają na ziemię, omal nie przygniatając jednego z koni. Oto starcie z żywiołem, którego nie można pokonać, nie można zabić, dopaść i zniszczyć. Wiatr nie cichnie, uderza gwałtownymi ciosami, wciąż się nasila, trzeba krzyczeć, żeby cokolwiek przekazać drugiej osobie, oczy mrużyć w wąskie szparki, ognisko już zostało zmiecione, wokół ciemność, w twarz biją zerwane przez zawieję gałązki, nagłe podmuchy są w stanie zwalić z nóg każdego, kto nie znajduje się za

Zasada specjalna – Wymarznięcie

Niech każdy z graczy pomnoży swoją Wytrzymałość przez dziesięć. Otrzymana ilość małych punktów Wytrzymałości będzie nam wskazywać stan zdrowia bohaterów. W ciągu przygody, podczas kolejnych dni i nocy będą tracili te punkciki. Za każde dziesięć utraconych punktów obniż o jeden punkt Wytrzymałość i Siłę, oraz o 10 punktów cechy procentowe.

Te punkty mogą wracać. Jeśli bohater zje ciepły posiłek oraz prześpi całą noc ciepło otulony kocami możesz nie odejmować mu punktów Wytrzymałości, a dodać kilka. Dwa, trzy punkty. Nie więcej. Siły nie wracają tak łatwo.

Zasada specjalna – Samopoczucie

Niniejsza przygoda opowiada historię walki bohaterów z zimą. Pokazuje zmagania grupy żołnierzy z potężnym żywiołem, szaloną zawieją, jaką jest Buran. Dlatego, by wyeksponować ten element scenariusza postanowiliśmy wprowadzić dodatkową zasadę, która pozwoli graczom wiernie odgrywać dramat bohaterów, a Mistrzowi Gry tworzyć wiarygodny opis ich zmagań.

Każdego popołudnia oraz wieczoru gracze muszą wykonać testy Wytrzymałości oraz Siły Woli.

Zdanie obu testów oznacza, że postać dzielnie znosi trudy.

Oblanie testu Wytrzymałości oznacza, że bohater czuje się słabo, jest wycieńczony i zmarznięty, jednak wciąż jest zdeterminowany i gotów do walki o życie (zdany test SW).

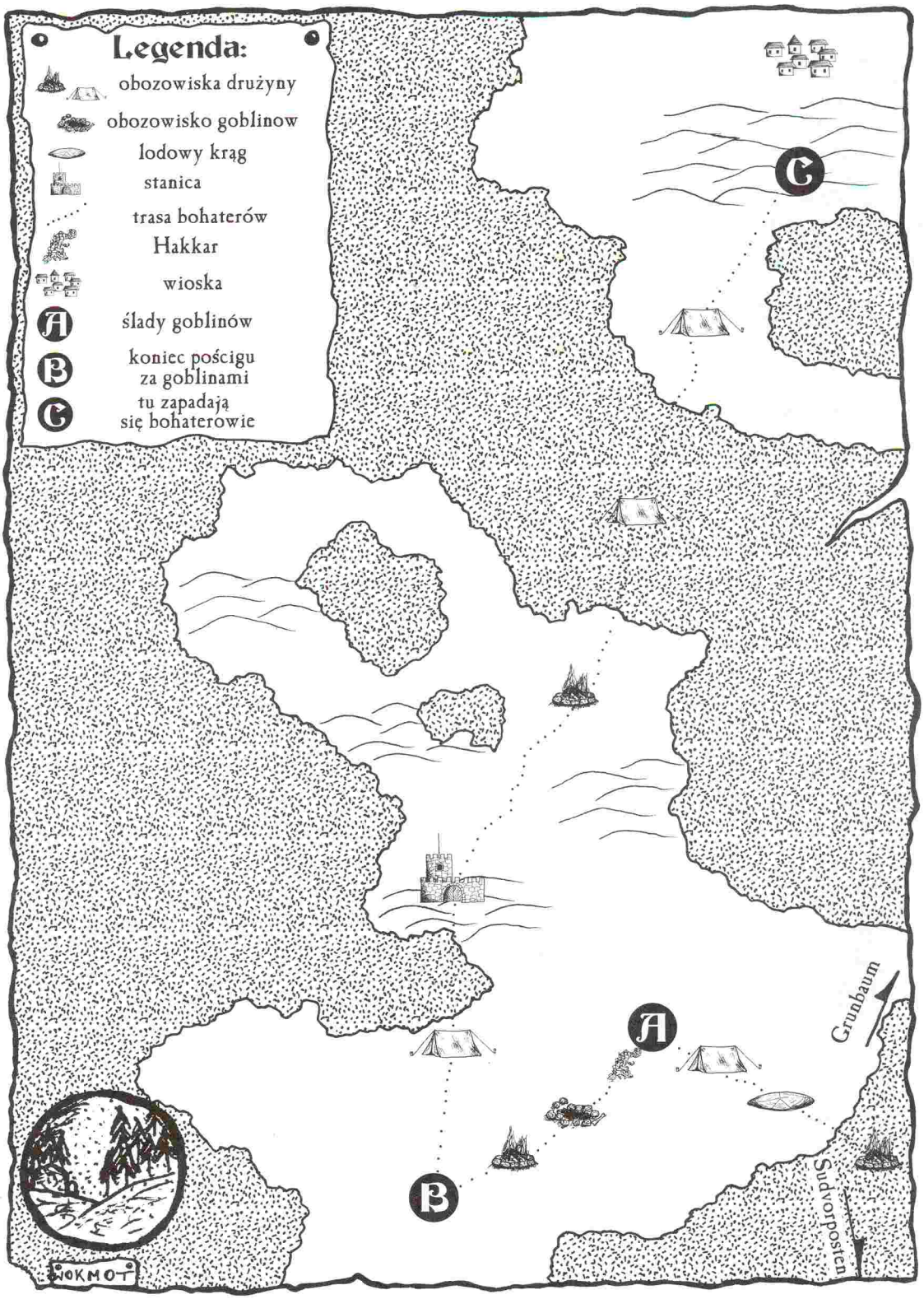
Oblanie testu SW oznacza załamanie psychiczne bohatera, który dostrzega, że oddział nie ma żadnych szans na wydostanie się cało z opresji. Jest w stosunkowo dobrej kondycji fizycznej, jednak mróz, biel i wszechogarniająca pustka zupełnie rozbijają jego psychikę.

Oblanie obu testów oznacza, że osłabiony bohater nie radzi sobie z trudami patrolu, jest wykończony zarówno fizycznie jak i psychicznie. Nie ma sił, by dalej podróżować.

Wielkość rzutu, różnica pomiędzy wartością współczynników, a wynikiem na kościach powinny być odpowiednio interpretowane – tragiczny rzut na Wytrzymałość, w granicach 90 oznacza gorączkę i odmrożenia, podczas gdy świetny rzut na SW pokazuje, że bohater nie ma zamiaru się poddać i niestrudzenie prze do przodu.

Gracze powinni wykonywać swe rzuty w tajemnicy przed innymi i pokazywać wynik rzutu tylko Mistrzowi Gry. Dzięki temu będą mogli za pomocą swej gry pokazywać reszcie drużyny w jakiej formie się znajdują, a nie opierać się jedynie na wskazaniu ręką wyniku na kościach.

Barwne odgrywanie samopoczucia bohaterów pozwoli nadać przygodzie wiele emocji i dramatu.


Legenda:
obozowiska drużyny
obozowisko goblinow
lodowy krąg
stanica
trasa bohaterów
Hakkar
wioska
ślady goblinów
koniec pościgu za goblinami
tu zapadają się bohaterowie
A
B
C
Grunbaum
Sudvorposten
OKMOT

jakąś zasłoną, a ta, pewnie zwykły ekran z drewna powoli się rozlatuje, trzeba mocno trzymać, żeby nie porwał jej wiatr, wokół piekło, przez krótką chwilę przejaśnia się na tyle, żeby można było ujrzeć idący przez las śnieżny wir, jak wspomniany wcześniej Buran zasysający wszystko z ziemi i ciskający w łyse korony drzew, słychać demoniczny chichot, wycie, gwizd, jęki, wichura mami zmysły, ręce zaciśnięte na gałęziach osłony drewnieją, bolą straszliwie, poza zasłoną nie da się już ustać, wichura uderza raz za razem, ciosy są coraz potężniejsze, jakby kto taranem walił o bramę miasta, nawet krzyk już nie pomaga, nie można się porozumieć, białe, bezkrwiste twarze, wargi, poruszające się w półświadomej modlitwie błagalnej, niszczące Tchnienie Ulryka przewala się lasem, Mroźny Bóg śmieje się...

Wieja cichnie bardzo szybko, w ciągu dwóch-trzech „Sigmarze Królu", znów z nieba spływają wielkie białe płaty śniegu. Ulga. Makabryczne zmęczenie, mięśnie rwą, wargi są popękane, w ustach sucho, trudno cokolwiek powiedzieć. Znów cisza. Wszyscy są straszliwie zmęczeni, położyć się i usnąć, zamknąć oczy, spać... Nie wolno spać. Temperatura wcale nie skoczyła, jest nadal straszliwie zimno, koniecznie trzeba rozpalić ognisko, na szczęście idzie to nadspodziewanie łatwo. Warty. Koce. Sen, jak śmierć.

Dzień pierwszy

Rano odejmij każdemu z bohaterów po kilka małych punktów Wytrzymałości. Ci, którzy najdłużej stali na warcie stracą ich nawet cztery, czy pięć. Ci, którzy spali najdłużej stracą jeden, lub dwa. Rozpoczyna się odliczanie.

Decyzja

Śnieg niemal przestaje padać. Musisz uświadomić graczom grozę sytuacji. Do najbliższej ludzkiej siedziby mają jedenaście dni drogi. Ile jeszcze razy przejdzie lasem taka zadymka? Tę przeżyli, bo byli wypoczęci, najedzeni, mieli za sobą łatwą podróż. Przeżyją następną? A dwie?

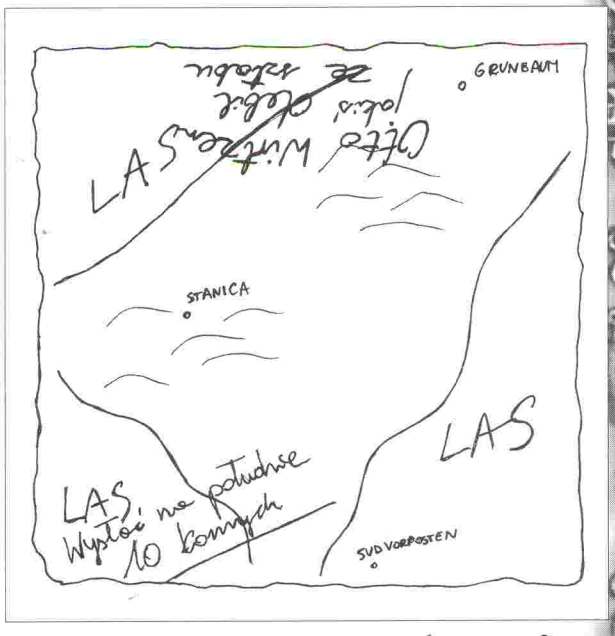
Mapa wojskowa mówi, że dwa dni drogi na południe, przez las, znajduje się pięcioosobowa stanica. Jej zadanie – jak przypomni sobie sierżant, to strzec połaci wzgórz – idealnej naturalnej kryjówki dla zielonoskórych, lub band zbójeckich. Takie stanice najczęściej mają w lecie załogę dziesięciu, do dwudziestu osób, na zimę redukowaną do pięciu, najmniej trzech, z zaopatrzeniem dla dziesięciu. Gdyby tam dotrzeć, załoga przyjmie ich przecie. Że mało będzie jedzenia dla załogi i oddziału jednocześnie? Zawsze można ubić konie, mięsa z nich będzie niemało, jakoś się przetrwa do wiosny, albo przynajmniej odwilży, bo cel patrolu wziął przecie w łeb, nie sposób ganiać za zielonoskórymi w taką pogodę. O powrocie do własnego fortu, albo Grunbaumu ani mowy być nie może. A gdyby spróbować do jakiejś wioski? Taa, najbliższa jedenaście dni, dziesięć przy dużym szczęściu, a i to oznacza jakie cztery bez jedzenia, w taką pogodę... a konie? Dla nich obroku też na styk... Jak konie padną to cześć pieśni, podziękowali. Szlag...

Podtykaj graczom teoretyczne rozwiązania, wątpliwości, jeżeli sami na nie nie wpadną. Jeżeli wpadną, siedź cicho i nie przeszkadzaj, niech rozmawiają, niech się kłócą, postaraj się do takiej przerzucanki słownej doprowadzić. Stanica jawi się teraz jako najbardziej oczywiste miejsce, jedyna nadzieja. Mróz wcale nie zelżał, a brak wiatru może być chwilowy, śnieg jest suchy jak kurz, lada podmuch go uniesie...

Ruszą do stanicy. Muszą.

Droga

Trudno oprzeć się złowrogiemu pięknu krajobrazu. Wszędzie wokół biel i czerń, cały świat narysowany jest tymi kolorami. Śnieg pada coraz bardziej niemrawo, powietrze jest krystalicznie czyste. Konary i gałęzie dźwigają ciężkie kapy nawarstwionego śniegu, osypuje się on od czasu do czasu nagłymi chmurami drobnych płatków, lub ciężkimi obwałami większych ilości puchu. Każda gałązka u spodu jest czarna, u góry biała, wszędzie czerń i biel, bez jednej skazy. Cisza. Niesamowita, nieprawdopodobna, dzwoniąca w uszach. Powietrze stoi bez ruchu,



pomoc do gry nr 2

Zdarzenia podczas drogi

Przeprawa przez rzekę – trasę bohaterów przecina rzeka, być może nawet nie zaznaczona na mapie. Zależnie od tego, jak jest szeroka oraz jak grubym lodem przykryta, przeprawa może okazać się niezwykle trudna, lub wręcz niemożliwa, lub też zupełnie prosta.

Zwalone drzewo – wąska ścieżka, którą podąża oddział zatarasowana jest potężnym drzewem. W normalnych warunkach nie było by żadnego kłopotu, wystarczyłoby konar ominąć i ruszyć dalej. Jednak tu, w tych warunkach ta prosta przeszkoda staje się powodem kłopotów. Poza ścieżką, w lesie leży głęboki śnieg, konie zapadają się, nie wiadomo, czy nagle któryś nie spadnie do jakieś niecki, czy małej jaskini, jakich pełno w tej okolicy. Kilka minut nerwów, powrót na ścieżkę i dopiero ulga, że nic się nie wydarzyło.

Urwisko – bohaterowie wędrują skrajem doliny, ścieżka prowadzi urwiskiem. Droga jest śliska i niebezpieczna, konie stąpają ostrożnie co rusz parskając nerwowo. Obok bohaterów rozciąga się kilkunastometrowa przepaść. Jeden błąd, źle postawiona noga i może rozpocząć się dramat. Nagle ziemia obsuwa się, spory kawał ścieżyny obrywa się i spada w dół, konie kwiczą przeraźliwie, a któryś z bohaterów zaczyna spadać, łapie się ziemi, korzeni, ale to na nic, wszystko odrywa się, zbroja ciągnie ku przepaści... Dopiero jakiś korzeń, kilka metrów poniżej pozwala złapać się i uratować życie.

Most – przed bohaterami wyrasta mała kotlina, strome zbocze uniemożliwia zejście. By ją przekroczyć trzeba przejść przez stary, wąski most, który nie sprawia zbyt solidnego wrażenia. Jeden błąd, a jeździec wraz z koniem runą w przepaść. Trzeba poruszać się bardzo wolno, wsłuchiwać w każdy dźwięk i omijać niebezpieczne, słabe fragmenty budowli.

jakby umarło, jakby zabiła je temperatura. Nagły huk, niczym grom – pękająca gdzieś gałąź.

To trudny moment. Trudny, jak jasna cholera. Spragnieni przygód i walki z zielonoskórymi gracze otrzymują od ciebie jedynie zimę. Białą, mroźną zimę. Jeśli nie zdołasz przykuć ich uwagi, zaczną się nudzić. Wszystko zacznie się sypać.

Ileż można opisywać to, że nic się nie dzieje? Opowiadać o tym, że bohaterowie jadą, że marzną, że milczą. Długo, wbrew pozorom bardzo długo. Wystarczy zastosować kilka sztuczek. Pierwsza z nich polega na eksponowaniu mało ważnych – przynajmniej w dotychczas rozgrywanych przygodach - zdarzeń. Kilkuminutowe opowiadanie o przeprawie przez słaby, chybotliwy mostek. O powolnym schodzeniu stromym jarem. O omijaniu zwalonego drzewa. Wędrówkę bohaterów naszpikujesz przeszkodami, każda, najprostsza czynność w tych warunkach będzie niezwykłym wyzwaniem. Gdy poprowadzisz graczom kilka takich scen w końcu zrozumieją, jak bardzo zmęczeni są ich bohaterowie. W końcu, po kolejnej przeprawie przez rozpadlinę, po raz kolejny wysłuchując słów o wysiłku, bólu i chłodzie gracze zostaną schwytani przez nastrój scenariusza. Już nie zdołają się wyrwać. Zima porwie ich bez reszty.

A teraz drugi sposób. Spróbuj sobie przypomnieć nudne podróże, gdy jechałeś samochodem, lub pociągiem. Milcząc, rozmyślasz, wspominasz dawne chwile, planujesz przyszłe. Tak będzie i tym razem. Zamknięci w sobie bohaterowie, skuleni, szczelnie okryci twardym, zimnym ubraniem rozmyślają. Powietrze jest zbyt mroźne, by komukolwiek chciało się rozmawiać. Zbyt suche i ostre, by ktokolwiek miał ochotę poruszyć się, zaśmiać, opowiedzieć anegdotę. To właśnie musisz pokazać graczom, po krótszej lub dłuższej chwili opisu mroźnej krainy, opisz ich samych, zamkniętych w sobie, milczących. Pokaż tych bardziej zmęczonych i zaziębionych, tych, którym odebrałeś najwięcej punktów Wytrzymałości oraz wspomnij o tych, którym mróz wyrządził najmniejszą szkodę. Potem, płynnie, cicho, nie wiedzieć kiedy „stań się ich myślami". Opowiedz nad czym rozmyślają. Wspomnij na głos o planach Axla, który zastanawia się, co będzie robił, gdy już wróci do jednostki. Ponownie opisz drogę, kolejny jar, kolejną dolinę, zaspę i po chwili przejdź do następnego bohatera. Na głos wypowiedz obawy związane z podróżą do stanicy. Pokaż graczom, jak niepewny to plan, stanica przecież może być spalona, może osiedliły się w niej gobliny. A może nigdy nie dotrą do stanicy. Być może wilki... Jeszcze raz wróć do opisu podróży posuń go o kolejną milę czy dwie, bohaterowie wjadą na wzgórze, z którego roztacza się szeroki widok, hen, aż po widnokrąg. Biel, biel, biel. I znowu przyjmij rolę gawędziarza. Podchwyć porzucony przed chwilą temat, wróć do opowieści o wilkach. Nastrasz graczy, uświadom im, w jak ciężkiej są sytuacji. Przecież tak naprawdę gracze rozpoczęli grę kilkadziesiąt minut temu, nie są jeszcze tak zmęczeni i przerażeni jak ich bohaterowie. Dlatego musimy epatować mrozem, zimą, białym puchem. Tak długo, aż gracze poczują się tak, jak ich bohaterowie. Kiedy twój opis w końcu sprawi, że przejdą po nich dreszcze. Wilk...

- Owszem, wiem, co mówię. Te ślady powstały tej nocy. Ktoś tu w nocy łaził i tyle.

- Jasne. Powstały w nocy. I wichura ich nie zawiała? Musiały powstać dzisiaj!

- Powtarzam: powstały w nocy. Mam w dupie, czy ci się to podoba, czy nie. Gdzieś mam, dlaczego wiatr ich nie zawiał. Zresztą popatrz no tutaj, rybeńko – ten odcisk buta do połowy jest wyraźny, jakby go psi syn w skale wyrzeźbił, a połowy nie ma, tylko równy śnieg. To jest normalne? A ten krąg to co? Zamarznięty przerębel może? A w ryj chcesz?

- Może to te gobliny?

- Gobliny, inne syny – nie wiem. Zresztą pono w tych lasach żyją jeszcze elfy, co dzieci porywają, pewno to one sprowadziły ten mróz ludziom na pohybel, a im na radochę i świętowanie, psie syny, własne szczochy pijące.

Postraszyłeś? Opowiedz jeszcze nieco o zimie, o mrozie i bieli. Ręce grabieją, usta i policzki bolą, trzeba je owijać szmatami, dłonie marzną nawet w grubych rękawicach jeździeckich, zimno, straszliwe zimno, ruszać się – koniecznie trzeba się ruszać, bo inaczej śmierć, zejść od czasu do czasu z konia i pobiec obok niego. Głód, a przecie nie można jeść, wszystko zmarznięte na kość, chyba, żeby włożyć pod siodło? Stęp, kłus, odgłos kopyt końskich i skrzypienie uprzęży, podzwanianie kolczug to jedyne odgłosy na całym świecie. A kolczugi dają się straszliwie we znaki – tak samo reszta blach. Jakbyś był okryty rżniętymi kawałami lodu, blachy są tak zimne, że dotknąć gołą ręką, znaczyłoby stracić płat skóry, wionie od nich potwornym ziąbem, nawet przez aketon, zdjąć to, zdjąć z siebie...

W końcu – choć zima uwiodła nas, sprawiła, że moglibyśmy opowiadać o niej godzinami – musimy graczom dać coś, co ich poruszy i przebudzi. Jak wilk, który poczuje zwierzynę, tak oni podniecą się i ożywią, gdy usłyszą, co odkryli wczesnym popołudniem.

Bohaterowie trafiają na polankę. Na jej środku znajduje się krąg z lodu, a w nim ani jednego płatka śniegu. Lód pokryty jest namalowanymi przez szron kwiatami – byłyby idealnie takie, jakie tworzą się na szybach okien w zimie, gdyby nie ich symetria. Na całym obwodzie kręgu takie same, rozwijające się ku środkowi. Są wmarznięte w lód, widać je przez grubą jak dłoń taflę. Wokół kręgu na trzy kroki wyraźnie widać ślady obutych stóp – potem nikną, jak nożem uciął.

Stało się.

W okolicy są zielonoskórzy. Twoi gracze, straszeni przez nas nocną zamiecią, kilkugodzinną wędrówką i wreszcie – opowieścią o wilku powinni się naprawdę przerazić. Zrozumieć, że żarty się skończyły. Że w tej sytuacji, przy takiej pogodzie walka z goblinami nie jest tym, na co mają ochotę. Że ich bohaterowie są wykończeni, słabi, że marzą o ciepłym posiłku i noclegu. Że nie mają ochoty na spotkanie z zielonoskórymi. Że się ich teraz zwyczajnie boją.

Nie oszukujmy się. To niemożliwe. Gracze mają ochotę na to starcie. Nie przyszli na sesję, by ganiać po pustym lesie. Nie po to, by z powodu mrozu przestraszyć się goblinów.

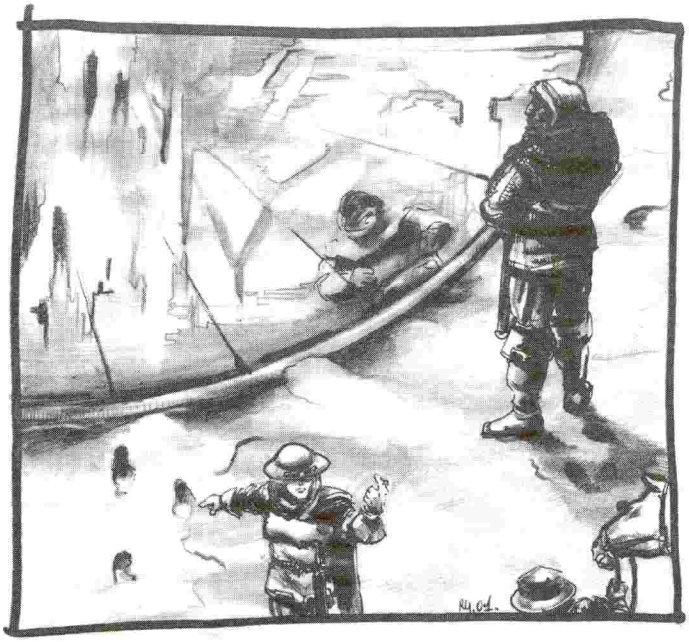
Nie, tak naprawdę wcale się ich nie boją. Gracze chcą tej walki.

Od teraz, twoim celem będzie tak pokierować przygodą, by gracze zrozumieli zagrożenie i odechciało im się walczyć. Póki co opowiedz o tym, co da się odczytać ze śladów. Zielonoskórymi przewodzi szaman, który najwyraźniej nieźle radzi sobie z pogodą i chronieniem swoich wojowników przed zimnem. W przeciwnym wypadku gobliny już dawno zaszyłyby się w jakimś cichym miejscu, a nie wędrowały po tej okolicy. Czy to szaman sprowadził mrozy? Nie, nie może przecież być aż tak silny i potężny.

Jest ich w sumie dziesięciu – czterech jeźdźców wilków i pięciu zwykłych wojowników plus szaman. Zielonoskórzy na razie nic nie wiedzą o naszym patrolu, jednak, nieszczęśliwym trafem dryfują akurat w podobnym kierunku, co grupa bohaterów.

Nie pozwól na nastrój spokojnego detektywistycznego badania śladów. Nie pozwól graczom łazić wokół kręgu, lub po nim (żadnego efektu, fajerwerków – nic, można go porysować, nalać na niego, rozkuć i zrobić pamiątki), wymieniać się uczonymi przypuszczeniami i snuć wielkie plany. Nigdy, nawet na jedną chwilę nie możesz zapomnieć, w jakiej temperaturze odbywa się ten „piknik". A skoro ty nie możesz o tym zapomnieć, także i gracze nie powinni. Poruszanie się jest bolesne, ręce, aby tracić mniej ciepła są zaciśnięte w pięści. Od ziemi ciągnie śmiertelny mróz, przewierca się przez buty, palce u stóp bolą, twarz tak zakutana szmatami, że mało co widać. Spokojne łażenie i zastanawianie się nie wchodzi w rachubę, trzeba się ruszać, ruszać się, albo umrzeć, kroki trzeszczą na śniegu. To nie jest miejsce na spokojny namysł.

Naprzód. Naprzód – iść. Żyć. Konie rżą, czemu rżą? Nie wiadomo, kogo to obchodzi, z uciechy może

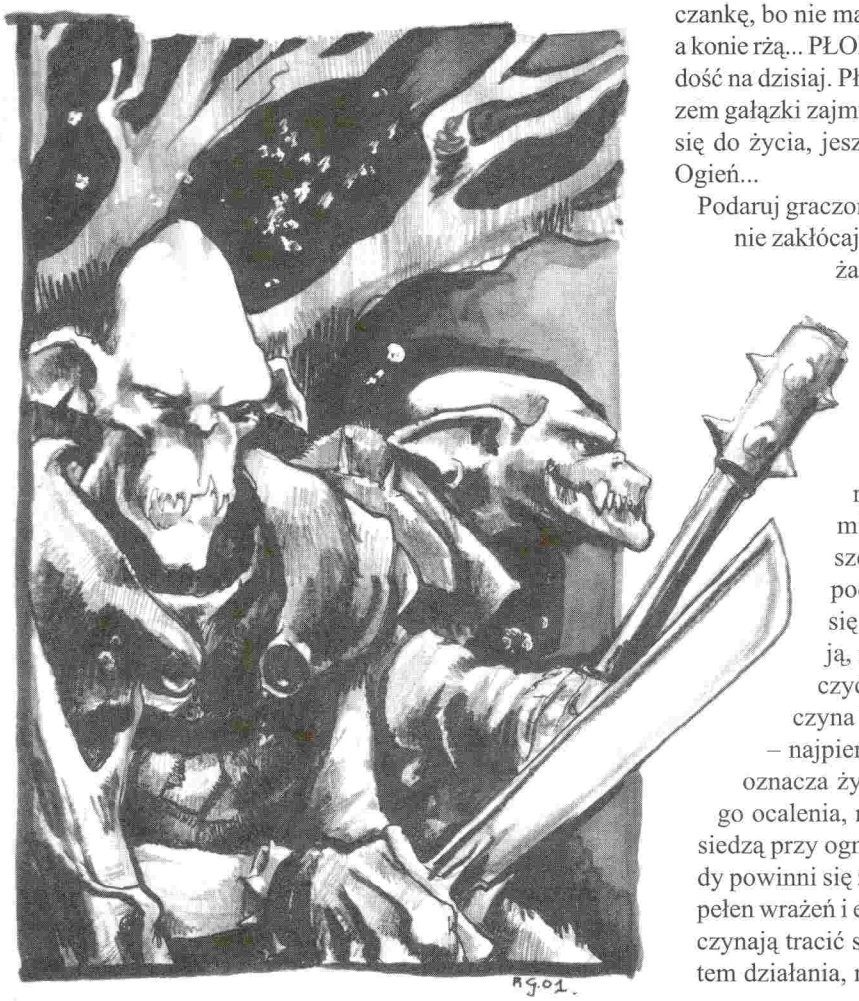


Kanapki

Jest taki stary sposób odgrywania takich scen. Minęło sporo ponad godzina sesji, może dwie, gracze nieco już zgłodnieli, wypili zaparzoną przed sesją herbatę. Oto moment, właśnie teraz, gdy bohaterowie mają chwilę odsapki – przynieś z kuchni kanapki, zaparz pełen dzban świeżej, gorącej herbaty lub kawy. Ożyw graczy. Przed nimi jeszcze kilka ciężkich godzin.

rżą, rżą, rżą, słowo, obracane w zdrewniałym umyśle traci znaczenie, krok za krokiem w kierunku koni, a przy każdym kroku rżą, rżą, rżą, rżą, rżą... Odejmij graczom kolejnych kilka punktów, dwa, trzy, zależnie od tego, z kim masz do czynienia. Alex będzie o wiele gorzej znosił mróz od Igora.

Człap, człap, przez śnieg. Głodni. Wszyscy głodni. Powietrze jest jak kryształ, niebieskie niebo bez jednej chmurki, bez plamki oznaczającej ptaka. Żadnych śladów na śniegu, nic, nieskazitelna równina, zwierzęta są martwe, świat jest martwy, oni też są martwi, skazani na wieczne tułanie się po czarno białej pustyni, martwi, martwi... zimno... zasnąć, oczy kleją się, powieki opadają, krok za krokiem, koń kołysze się spokojnym, znanym rytmem, ogarnia nagle jakaś błogość, zimno odchodzi powoli...



Powoli zbliża się wieczór. Gracze są wykończeni. Zmęczeni. Wciąż opowiadasz o śniegu i mrozie. W końcu i im, tu, w pokoju, przy otwartym oknie, przy cicho szemrzącym wentylatorze zrobiło się zimno. Są źli, może znudzeni, mają serdecznie dość zimy i tej cholernej przygody. Nic się nie dzieje, tylko mróz, mróz i mróz.

Trzeba rozpalić ognisko. Opisz to jak najstaranniej, zrób z tego epizod – z rozpaczliwych wysiłków zmuszenia palców do rozprostowania się, mów o hubce i krzesiwie, lecących ze zdrewniałych rąk, o pełnym rozpaczy szale, wkradającym się w miejsce otępienia, krzyk, *roztrzaskam tą cholerna hubkę, rozwalę w drobny mak!* Palce nie słuchają, a trzeba rozpalić ogień, konie rżą – nie rżą, są cicho, ale słowo przyczepiło się, nie chce odejść, rżą, rżą, ogień – nie ma ognia, ogień musi być, bo konie rżą, trzeba iść, nie – trzeba rozpalić ogień, nie da się, jaki ogień? Konie rżą... Wybierz sobie jednego z graczy i prześladuj go, niech będzie w gorszym stanie od innych, niech jakieś pozbawione znaczenia słowa krążą mu w głowie, niech co chwila zamykają mu się powieki, każ mu powtarzać za sobą jakąś dziecinną wyliczankę, bo nie ma żadnego sierżanta, jest tata, tata, a konie rżą... PŁOMYK! Zgasł? Nie, nie rób im tego, dość na dzisiaj. Płomyk nie gaśnie, wysuszone mrozem gałązki zajmują się, powoli mały żywioł budzi się do życia, jeszcze blady, pełgający. Jest ogień. Ogień...

Podaruj graczom chwilę żołnierskiego szczęścia, nie zakłócaj tego aż do rana. Jedzenie rozmraża się przy ogniu, robi się ciepło, można zdjąć szmaty z twarzy, oddech przestaje parować przy ogniu, fala ciepła rozpełza się, śnieg zaczyna się topić, ale nie wspominaj o tym jeszcze – jest ciepło, ktoś śmieje się, ręce wyciągają się w kierunku płomienia, w manierce jest wódka, suszone mięso ląduje w garze, trzeba podprowadzić konie do ognia, same się zresztą garną, poprzęgi rozmarzają, można odpiąć zapinki, rozkulbaczyć zwierzęta, szumi ogień, zupa zaczyna bulgotać, wraca czucie w rękach – najpierw ból, ale ten ból też jest dobry, oznacza życie. Stwórz atmosferę cudownego ocalenia, niech gracze się rozgadają, niech siedzą przy ogniu i rozmawiają. To moment kiedy powinni się zjednoczyć. Za nimi ciężki dzień, pełen wrażeń i emocji, najsłabsi z nich powoli zaczynają tracić siły, czas by grupa stworzyła system działania, najsilniejsi zaczną pomagać słab-

szym, a dowódca oddziału stanie się prawdziwym dowódcą. Pomoże, pocieszy, da nadzieję. Stworzy się drużyna. Tej nocy temperatura zaczyna iść w górę, jest całkiem przyzwoicie, można nawet pożartować.

Dzień drugi

Zaczyna się od bardzo dobrej pogody. Zgodnie z mapą bohaterowie powinni dziś dotrzeć do stanicy. Wymarsz, niezły nastrój, warownia niedaleko. Odejmij bohaterom po kilka kolejnych punktów Wytrzymałości, niewiele, po jednym, dwa, ta noc nie była tak straszna, jak poprzednie.

Ponownie droga i mróz, choć przecież już nie tak ostry, jak zeszłego dnia. Mija godzina, potem druga. Wschodzi słońce, delikatnie prószy śnieg. I w końcu zła wiadomość. Cholernie zła: ślady dokładnie w poprzek kierunku jazdy. Cztery biegnące obok siebie wilki. I jeden, idealnie odciśnięty w śniegu ślad buta – tuż obok wilczego tropu. Trop jest wczorajszy, świeży.

Czas na emocje. To one są najważniejsze, dzięki nim sesja przechodzi do historii i wiecznie żywa zapada w naszej pamięci. Oto czas, chwila, kiedy okaże się, co z „Buranu" zapamiętają gracze.

Sierżant ma wyraźny rozkaz – rozwiązać problem zielonoskórych.

Ale ma także ludzi. Ludzi, za których jest odpowiedzialny. Ludzi, którzy mu ufają. Ludzi, którzy mają cali i zdrowi powrócić do domów.

Ci ludzie są wycieńczeni, wszyscy doskonale zdają sobie z tego sprawę. Jeszcze dzień, dwa i ich kondycja stanie się dramatyczna. Zaczną się odmrożenia, gorączka... Potem już tylko śmierć.

Idźcie i rozgońcie zielonych, taki był rozkaz.

Musisz wyeksponować scenę, podczas której będzie podejmowana decyzja o dalszych działaniach oddziału. Musisz stać się sumieniem bohaterów, na głos wypowiadać myśli, które przelatują im przez głowę. Chyba, że gracze sami wczuli się w postaci tak dobrze, że żadne twoje słowa nie są potrzebne. Przed naszymi oczyma rozegra się dramatyczna scena. Ruszyć tropem wilków to pewna śmierć. To mróz, to dzień, może więcej pościgu, to oddalanie się od stanicy. To głód i strach. A na końcu walka. Walka szalona i bezsensowna. Walka, w której broń będzie wypadała ze skostniałych dłoni, walka, podczas której w ciszy i płaczu zginą ludzie. Ci, których mróz najbardziej osłabił. To pewne. Nie obędzie się bez śmierci. Nie w tych warunkach, nie przy tej kondycji. Spójrz na karty bohaterów, część z nich ma już obniżone współczynniki, prawda? Ich wytrzymałość, siła, i inne cechy z każdym dniem spadają w dół, są coraz niższe.

Tropienie – rozwinięcie zasad

Praktycznie w każdej grze fantasy pojawia się umiejętność tropienie, bohaterowie, którzy ją wykupią potrafią tropić. Cóż to jednak oznacza? Czytanie śladów to niezwykła sztuka, nie ograniczająca się do tego, by ruszyć tropem odbitych w śniegu stóp. Osoba posiadająca umiejętność *tropienie* potrafi czytać ślady. To prawdziwie niezwykła zdolność.

Gracz, który chce odczytać odnalezione ślady powinien wykonać test Inteligencji. W tych warunkach, wśród głębokiego śniegu otrzyma dodatkowo modyfikator +20 do tego współczynnika. Później, gdy przyjdzie zamieć, ślady zostaną zatarte – w takim przypadku bohater otrzyma modyfikator – 20 do Inteligencji.

Zależnie od wyniku rzutu MG powinien przekazać graczowi odczytane informacje. Począwszy od tych najprostszych, widocznych na pierwszy rzut oka, skończywszy na prawdziwie niezwykłych wiadomościach. Gracz może określić liczbę osób lub zwierząt oraz ich rasę. Na podstawie głębokości śladów można odczytać wielość i wagę.

A jednak, zlekceważyć trop to zlekceważyć rozkaz. To tak, jak gdyby stać na straży i nagle zejść z posterunku. To pozostawić mieszkańców okolicznych osad na pewną zgubę. To skazać ich na atak zielonoskórych. Ruszyć teraz do stanicy to sąd wojenny. Sąd cichy i – niemal – bez konsekwencji. Żaden z żołnierzy nie przyzna się przecie przed dowódcami, że widział ślad. To sąd nad samym sobą, to płacz wieczorem i niespokojny sen, na wieść o ofiarach ataku zielonoskórych. To ból na wieść o kolejnych spalonych osadach. To świadomość tego, że zawiedliśmy. Że nie zrobiliśmy tego, do czego byliśmy zobowiązani. Że mieliśmy bronić wieśniaków przed atakiem, że ludzie ufają nam i cenią nas za nasze poświęcenie.

Za ucieczkę ku ciepłej stanicy.

Ruszą tropem prawda?

To przecież gracze - oni, w przeciwieństwie do bohaterów nie marzną, ich ręce nie są skostniałe z mrozu, ich oddech nie świszczy w ciszy dnia. Ruszą tropem.

Tacy już są gracze.

(Jeśli jednak zlekceważą trop i od razu ruszą do stanicy musisz nieznacznie zmodyfikować scenariusz, na szczęście nie będzie to trudne).

Ślady są wyraźne, nie trzeba być tropicielem, by prowadzić drużynę za wilkami. Mija południe. Bohaterowie jadą przez rzadki las, coraz bardziej oddalając się od stanicy. Czapy śniegu okrywające konary drzew stają na drodze słabych, delikatnych promieni słońca. Z każdą minutą robi się coraz chłodniej i ciemniej. Śnieg przestał padać, teraz trzaska pod kopytami. Suchy, twardy, zwiastuje kolejną ciężką noc. A trop biegnie i biegnie. Wciąż coraz dalej od stanicy, odciąga bohaterów od zbawienia, od ostatniej deski ratunku.

W jednym z jarów leżą zwłoki mężczyzny. Przysypane śniegiem, tworzą małą zaspę, spod której wystaje tylko, sterczący pionowo kij. Bohaterowie podjeżdżają bliżej, gdzieś z góry spada czapa śniegu i uderza z suchym trzaskiem w ziemię. Ktoś zsiada z konia, nachyla się nad starcem. Skąd pewność, że to starzec, przecie to może być ktokolwiek, młody chłopak, może zbój, a nawet zielonoskóry? Kto wie, co kryje się pod zaspą, kto zmrożoną ręką trzyma, jak niegdyś Hakkar gruby kij. Hakkar... Starzec nie był ani szczególnie bogaty, ani biedny, żył samotnie w małej, cichej osadzie na północ od Middenheim. Pewnej zimowej nocy pod osadą pojawiły się wilki, zwierzęta były duże i głodne. Krążyły wokół wioski i wyły. Łaknęły krwi. Hakkar w swym życiu słyszał wiele opowieści o wilkach, widział także nie jeden atak zwierząt na wieś. Zabijcie świnię i rzućcie na pożarcie zwierzętom, najedzą się i odejdą, mówił. Nikt nie chciał go słuchać. Ludzie schowali zwierzęta, skryli je w chatach. Wyciągnęli siekiery i widły. Niech przyjdą, niech tylko podejdą, mówili wskazując cienie na granicy osady. Hakkar bał się, bał się jak nigdy dotąd. Czuł, że to nie są zwykłe zwierzęta. Jakiś cudem wiedział, że mieszkańcom osady przyjdzie zapłacić za swą głupotę. Ubrał się najcieplej jak potrafił, zabrał torbę z jedzeniem i wyszedł. Ruszył w las. Wilki nie zrobiły mu krzywdy, niewiedzieć czemu puściły go i pozwoliły skierować się w stronę najbliższej osady. A potem zaatakowały wieś. Tej nocy w zmarzniętą ziemię wsiąkło wiele krwi. Żaden z wieśniaków nie ocalał. Wilki opętane niezrozumiałą furią rozszarpały wszystkich mężczyzn, a potem zagryzły kobiety i dzieci. Hakkar nie dotarł do sąsiedniej osady. Zmarł nad ranem z zimna.

Legenda mówi, że starzec czasem pojawia się na drodze tych, którzy źle wybrali. Na drodze tych, którzy srogo zapłacą za swą butę.

Ale to tylko legendy, bajania, prawda?

Gdy bohaterowie odśnieżą zaspę, okaże się, że gruba warstwa śniegu okrywała kupę liści i gałęzi. Hakkar, też coś...

Monotonia terenu zabija czujność, równina przetacza się leniwym rytmem po lewej i po prawej, wciąż gładka, wciąż bez skazy, równy, prosty ślad znowuż ciągnie się przed oddziałem, jest chłodno, bardzo chłodno. Coraz chłodniej.

W końcu, wczesnym popołudniem bohaterowie odnajdują pozostałości po obozowisku zielonoskórych. To znak, że się do nich zbliżają i jeśli BG szybko zbadają ślady i ponownie ruszą tropem goblinów mocno skrócą do nich dystans.

Wokół ogniska rozciąga się okrąg szeroki na kilka metrów, w którym nie ma śniegu. Szara ziemia nie jest skostniała, raczej zmrożona po całym dniu. Jakby ktoś rozpalił tu ognisko, olbrzymie, potężne,

stopił śnieg, rozmroził ziemię, a potem odszedł. Tylko że po ogniu pozostałyby ślady spalenizny. Tu ich nie ma. Wokół ogniska panowała wysoka temperatura, która stopiła śnieg w odległości kilku metrów. Szaman nie może być tak potężny...

W drogę. Ruszajmy.

Do wieczora zostało jeszcze kilka godzin, które trzeba wykorzystać, bohaterowie szczelnie się otulają i ruszają w drogę. Trzeba jak najszybciej dopaść zielonych, a potem wracać do stanicy.

Mija godzina, bohaterowie poruszają się dość szybko, nie natrafiają na żadne kłopoty, nie muszą tracić cennych minut na omijanie przeszkód, podążają prostą drogą, trop jest wyraźny i świeży. W końcu mijają lodowy krąg, taki sam jak poprzednio, wiedzą, że są blisko, cholernie blisko. Jeszcze mila, druga; na horyzoncie pojawia się tuman śniegu. Od północy uderza zimne powietrze. Nie zimne, lecz mroźne. Rżenie zaniepokojonych koni, pierwsze płatki śniegu.

Bohaterowie są blisko celu, może godzinę, może dwie. Niestety, jestem pewien, że któryś z nich nie zda testu Samopoczucia. Rozpocznie się dramat. Bohaterowie są wykończeni, nie mają sił, by po raz kolejny zerwać się. Nie ma już sił. Płacz, kłótnia, walka z samym sobą. Dreszcze, pierwsze objawy odmrożeń, krzyk, majaki.

Nie dadzą rady.

Wieczorem przyjdzie mróz. Ostry, okrutny.

Odejmij kolejne punkty Wytrzymałości.

Dzień trzeci

Jest źle. Gracze już wiedzą, że popełnili błąd. Nie należało ruszać tropem zielonoskórych. Nie bój się o tym mówić na głos, niech mają świadomość, że przed nimi był wybór, i że wybrali źle. Niech czują, że właśnie po to, od początku przygody opisywaliśmy mróz i kolejne kłopoty, by zasugerować im właściwy wybór. By nie ruszali za zielonymi, lecz skierowali się do stanicy. Kłamiesz w żywe oczy – doskonale wiedzieliśmy, że gracze zlekceważą informacje o śniegu i mrozie i ruszą tropem goblinów.

Kłam dalej. Wmawiaj im, że gdyby nie ruszyli tropem zielonoskórych daliby radę, zdążyliby na czas, wystarczyłoby żarcia. Ale nie! Musieli szukać zwady! Głupcy, chcieli walki. Oto mają swą ukochaną walkę! Przyjdzie im zginąć, mróz wykończy ich bardzo szybko.

Przeraź ich. Niech są przekonani, że sfuszerowali robotę, że teraz ani nie pojmą goblinów, ani nie dotrą do stanicy. Wybrali najgorzej, jak mogli.

Gracze albo postanowią zawrócić i jednak spróbować dotrzeć do stanicy, albo zdesperowani postanowią do końca podążać tropem zielonych. Teraz już wiedzą, że to pewna śmierć. Wybiorą ją? Zdecydują się poświęcić życie, dla rozkazu? Dla ochrony tych kilkudziesięciu, żyjących w okolicy wieśniaków. Jeśli tak – brawo. Są głupcami.

Zginą? Nie, nie dopuścimy do tego.

Jeśli gracze postanawiają zawrócić i ruszyć do stanicy czeka ich horror. Uciekające godziny. Coraz mniej sił, coraz mniej jedzenia. Rezygnacja. Z każdą minutą mniej szans na dotarcie do zbawiennego miejsca odpoczynku. Uciekające ciepło. Kolejne testy Wytrzymałości. Dramat.

Upadek.

Jeśli natomiast zechcą ruszyć tropem zielonych? Zgubią trop, wieczorna zamieć rozwiała ich marzenia o pojmaniu zielonoskórych. Będą błądzić, szukać bez sensu i celu. Horror. Coraz mniej sił, coraz mniej jedzenia... W końcu, nie wiedzieć jak, ruszą we właściwym kierunku. Ku stanicy.

Mapa jest kompletnie do niczego, nie ma nic wspólnego z rzeczywistością, bohaterowie najwyraźniej zabłądzili. Teren powinien zacząć się już wznosić, zawszona stanica ma być na wzgórzach, a tu płasko, jak na stole... Koło południa jest już jasne, że do żadnej stanicy dzisiaj nie dojadą. Postój? Odpoczynek? Ten dzień mija monotonnie, przetacza się w rytmie końskich kroków. Mija czas... Mów beznamiętnie. Sucho. Sprawiaj wrażenie zmęczonego. Skracaj opisy, mów tylko: jar, w dół, w dół, do przodu, nieco w lewo, dalej, wolno, nie ma sił, pod górę... Bohaterowie są wykończeni, nie kojarzą szczegółów, już nic do nich nie dociera. Są w półśnie, zamknięci w sobie. Czas ucieka pomiędzy palcami, zbliża się kolejny wieczór, nie wiedzą nawet kiedy minął cały dzień. Kolejne testy samopoczucia, kolejne punkty wytrzymałości. Są otumanieni. Niemal nieprzytomni. Wygłodzeni.

Gracze muszą zrozumieć, że zbliża się koniec, że nie dotrą do żadnej cholernej stanicy. Źle wybrali. Popełnili błąd. Zdechną tu jak psy. Koniec. Beznamiętny, cichy koniec.

Temperatura znowu spada.

Zaczyna iść w dół na dwie, trzy godziny przed zmrokiem. To będzie kolejna ciężka noc.

Jest zimno. Naprawdę bardzo zimno, droga jest snem, koszmarem, z którego bohaterowie nic nie zapamiętają, koszmarem, który ciągnie się bez końca. Zrób z tych dwóch godzin, które zostały do wieczornego obozu katorgę. Wygarnij po kolei ze wszystkich rur. Kurczące się zapasy pożywienia. Ewidentnie już w tej chwili niedokładna – diabli wiedzą jak bardzo – mapa, oddział goblinów, gdzieś na plecach, niewiadomo jak blisko, do tego pogarszający się stan zdrowia najsłabszych z żołnierzy. Na krawędzi widoczności pokazuje się wilk, na którym

- A niech mnie... Albo to jakieś drzewo, albo widzę wieżę.
- Gdzie? Sierżancie, to miała być wieża, czy barak?
- Zamknij ryj jak do mnie mówisz. Gdzie? Co ci się znowu ubzdurało?
- No dyć tam, stoi kiejby malowana, psia jej mać, chędożona w dupę grabiami.
- Morda. Przednia straż! Już!
- Taajees. Verfluchee, z dupy, mr mrr mrmrm rmrr...

siedzi jeździec, wykrzyknij: „z konia!!! W zaspę, położyć konie!!!", wywołaj panikę, pozostaw niepewność, czy jeździec ich zauważył, czy nie.

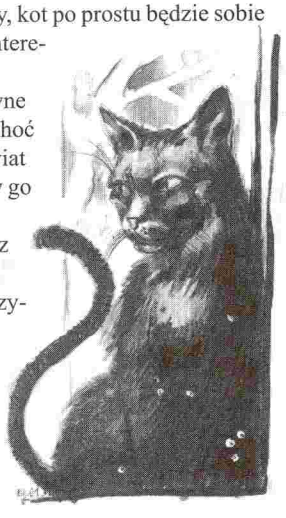
A potem obóz i znowu starania o rozpalenie ognia. Jeden z koni jest osowiały, łeb spuszczony, nie wygląda najlepiej. Makabrą samą w sobie jest rozpinanie popręgów – zmarzły niemal na drewno, straciły jakąkolwiek elastyczność, poruszenie zgrabiałymi palcami sprzączki to męka, przywiązanie konia do drzewa – zawiązanie węzła na wodzach, jedna makabra, jakby grabiami próbowali radzić sobie ze sznurami, zrobionymi z drewna, zmarzłymi na kij.

To koniec, to pewne. To ich ostatni wspólny wieczór.

Bohaterowie ledwo stoją na nogach. Z rozkładania obozu zrób beznamiętne przedstawienie, teatr manekinów. Mechaniczne starania, wolne ruchy, niezdarność. Obóz rozstawiony, kocioł ze śniegiem nad ogniem. To obóz trupów, kolacja żebraków, posiłek straconych. A wokół biało, a dalej czarno, Ulryk raczy wiedzieć, co ukrywa się w tej oleistej nocy...

Czarny Kot

Nikt nie wie, skąd kot się wziął. Jego cele są na pewno bardzo skomplikowane, nikt jednak się o nich nie dowie. Na razie po prostu jest. Chętnie przyjmie wszelkie pożywienie, chętnie wygrzeje się przy ognisku, jednak nie pozwoli nikomu się dotknąć. Ucieknie bez trudu na szybkich, zwinnych łapkach przed każdym, kto próbowałby się do niego zbliżyć. Zwieje, gdy tylko ktoś sięgnie po jakąś broń strzelecką, bądź miotaną. Jeżeli nikt nie będzie wobec niego agresywny, kot po prostu będzie sobie siedział, patrząc z klinicznym zainteresowaniem, gdy ludzie będą chcieli wyczyniać jakieś szczególnie dziwne rzeczy. Sam nigdy nie zaatakuje, choć widać po nim wyraźnie, iż cały świat istnieje tylko dla niego, że mógłby go unicestwić jednym mrugnięciem powiek. Nie będzie jadł z ręki. Raz obrażony, zniknie na dobre, jeżeli jednak obrażony nie zostanie – przyczepi się do drużyny. Będzie od czasu do czasu ukazywał się w krzakach, gdzieś w przedzie, lub z tyłu, pomykając z pogardliwą łatwością. Będzie obecny na każdym nocnym postoju.



rozpacz, gniew... beznadzieja... zmęczenie. Pozostaw ich tak na jakiś czas. A potem, zupełnie obojętnym tonem rzuć: „Z lasu wychodzi kot."

Jaki kot? Z jakiego lasu? Co za kot?

Zwykły kot.

Zasrany *felis catus*.

Cholerny czarny dachowiec. Zadowolony z siebie, najedzony.

Siada sobie w cieple, owija przednie łapy ogonem i mrużąc oczy patrzy gdzieś w noc, zupełnie ignorując osłupiałych ludzi. Cholerny czarny kot.

Skąd się wziął? Bogowie raczą wiedzieć. Tak już jest z kotami. Ten jest prawdopodobnie strasznie zadowolony z wywołanego przez siebie wrażenia, choć nigdy w życiu tego nie okaże.

Nie ma już sił na nic. Nawet na uśmiech, na pogłaskanie zwierzaka. A choćby to był i pijany krasnolud, pies z nim. Nie ma sił. Ognisko. Warty. Sen.

Nie, nie sen. Jakiś ruch w lesie. Trzeba wstać. Gasić ognisko? Po co, to nie ma sensu, lepiej zginąć, już teraz, natychmiast. Wokół ciemność, tylko skrzypienie śniegu, gdzieś poza granicą widoczności.

W lesie ukrywa się kilka wilków, jednak, nie zaatakują graczy. Pokręcą się poza zasięgiem światła i w końcu odbiegną. Ludzie są jeszcze zbyt silni, zwierzęta zaatakują jutro, może pojutrze. Jeszcze wrócą.

Dzień czwarty

Obudzili się. Odejmij bohaterom kolejne punkty Wytrzymałości, za nimi nerwowa, nieprzespana noc. Wiele ich kosztowała. To ostatni dzień. Jeśli dziś nie dotrą do stanicy – koniec. Nie przeżyją kolejnej nocy.

Temperatura nieco się podniosła, lecz teraz to już nieważne. Nic nie jest już ważne. Teren zaczyna się wznosić, las zaś przerzedzać. Od Ciebie zależy teraz co zrobić. Jeżeli udało Ci się zdruzgotać psychicznie drużynę, doprowadź ich do stanicy bez większych przeszkód – na miejscu czeka ich nowy koszmar.

Drzewa odpływają powoli w tył, zanikają, zaczynają się pagóry i łagodne wzgórza, po lewej i po prawej rzadka, nieregularna ściana lasu ucieka w tył, równy, wyrżnięty w śniegu trop zaczyna się plątać przy konieczności wymijania małych skałek, w górę, w górę...

Przed bohaterami strażnica. Znad trzymetrowej wysokości muru wystaje w niebo wieża z masztem chorągwianym.

A więc uratowani. Dotarli. Do cholery, udało się! No dalej, pozwól graczom uśmiechnąć się. Zapytaj

ich, kto ile ma punktów wytrzymałości – niech dotrze do nich, jak blisko byli śmierci. Niech podliczą, ile mieli jeszcze racji żarcia, niewiele, prawda? Niech się teraz cieszą.

Chędożyć gobliny. Chędożyć rozkazy. Liczy się tylko życie. A oni żyją! Jeszcze kilka uśmiechów. Może ponownie zrób krótką przerwę i skocz do kuchni po kolejny dzban herbaty. Trzeba jakoś uczcić tą chwilę. W bohaterów wstępuje nowa siła. Spinają konie, ruszają w kierunku wzgórza.

Gorąca herbata w pokoju. Uśmiechy. Dopiero teraz, w chwili przerwy gracze doceniają twoją robotę, faktycznie napędziłeś im stracha, byli pewni, że zamarzną. Że wyciągną kopyta w pierwszym scenariuszu całej kampanii. Ech...

No dobrze, koniec przerwy, czas na cios obuchem.

Maszt jest nagi. Nie ma na nim chorągwi.

Wrota są otwarte na oścież. Także okiennice.

Przed strażnicą leży trup. Ciało jest skostniałe, przysypane sporą warstwą śniegu. Nie widać śladów walki, ani żadnych obrażeń.

Po wejściu do strażnicy – ani śladu życia, nic – w środku jest taka sama temperatura, jak na zewnątrz. Wiatr hula pomiędzy oknami. Na parterze leżą ciężkie, okute skrzynie wypełnione ubraniami, futrami, kocami. Można także znaleźć narzędzia; kilofy, siekiery, widły. W piwnicach jest pusto, po zmrożonej podłodze walają się puste, dziurawe worki. Pierwsze piętro (piętra połączone drabinami, przeprowadzonymi przez dziury w podestach – dziury można zasłonić od góry ciężką, zamykaną na żelazną sztabę klapą) to pomieszczenie mieszkalne. Jest całkowicie opuszczone. Na drugim piętrze znajduje się pomieszczenie dowódcy. Prycza, szafa, kufer z rzeczami osobistymi i sakiewką z 50zk. Pośrodku biurko. Siedzi przy nim pokryty szronem człowiek w letnim umundurowaniu sierżanta Armii Imperialnej. Ma na sobie tunikę, przy pasie miecz. Sine ręce spoczywają na blacie, pióro odłożone na swoje miejsce, kałamarz równo ustawiony. Twarz spokojna, zamarznięte oczy spoglądają surowo. Przed nim księga (*patrz pomoc do gry numer 3*).

Wieża i okolony kwadratem muru (wieża wrasta w niego z jednej strony) majdan ze stajnią na dwa konie i otwartą, przykrytą okapem kuźnią są puste. Nie ma ludzi. Nie ma jedzenia. Jest mróz.

Za godzinę zapadnie zmrok.

Nad czym tu się zastanawiać – widać wyraźnie, że to koniec. Miotali się, próbowali. Walczyli. Nic. Nic już nigdy.

Koniec.

No dobra. Jeszcze nie koniec. Jeszcze się nie poddajemy. Ktoś do cholery zdaje te testy Siły Woli, co? Jak samopoczucie bohaterów?

Do roboty!

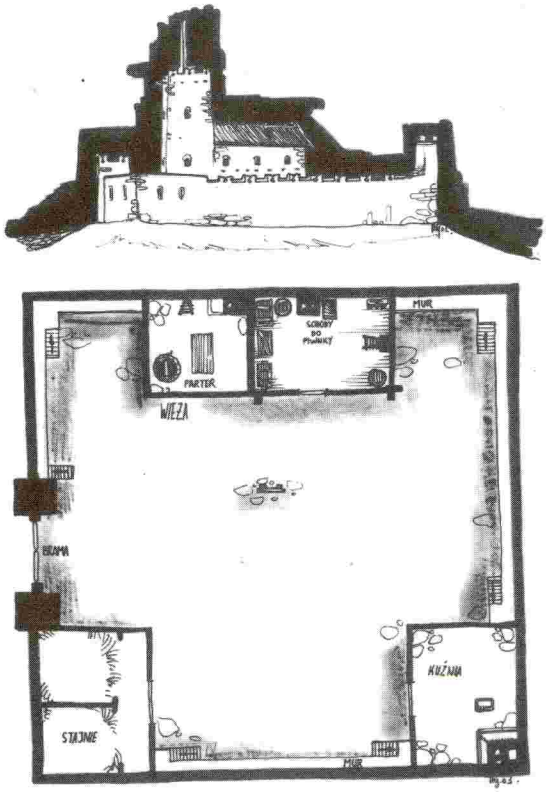
pomoc do gry numer 3

Wpis sprzed czterech dni:

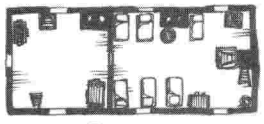
Cała podłoga pokryta szczurami, biegną obok muru, jakby przed czymś uciekały, ukrywamy się na drugim piętrze.

Trzy dni temu:

Tchnienie Ulryka. Derhim był na zewnątrz. To koniec. Pieprzone szczury. Nie zostawiły nawet ziarnka. Nie ma nadziei. Pozwoliłem żołnierzom iść. Ja zostaję. Heil Keiser. Sigmarze, zmiłuj się nade mną. Zwykłe szczury"



Plan stanicy



I piętro

II piętro

wieża
III piętro

wieża
szczyt

Śnieg, zimno, czarne drzewa, niebieskie niebo, powykręcane gałęzie, trupy – tak, trupy i wiatr, płatki śniegu, zmęczenie. Ogarnie cię zmęczenie, ogarnie senność, nagłe przytulne ciepło bezczasu, zabierze mróz, zabierze głód, odpłyniesz w wieczne falowanie, w trzaskający na kominku ogień, sztandar trzepoczący nad pustym placem musztry, koszary... Most nad jakąś rzeką, roześmiana dziewczyna, przeszłość? Śnieg. Nad białą połacią zimna i konania, nad bezkresem bieli i czerni, nad nieskończonym lasem, który jakoś porósł cały świat, w jedną noc, gnany złośliwym tchnieniem, nad lasem, nad rzeką jeden zły duch, jeden upiór, jeden śmiech. A drzewa maszerują, idą przed siebie, zajmują już cały świat, ich czarne konary zrzucają w dół nagłe obsypy śniegu. To one, one sprowadziły zimę, one wreszcie zapragnęły odzyskać to, co z dawna było ich własnością i teraz na świecie są tylko drzewa, tylko czerń i biel, Buran... drzewa... może jeszcze elfy, złe istoty, co kradną ludziom dzieci z kołysek, aby chować je na matkobójców, albo składać w ofiarach, drzewa je lubią... zły świat, źli ludzie, złe duchy, odejdziesz – odejdziesz, gdzie nie ma zimna, gdzie nie ma drzew, odejdziesz na pusty plac musztry... konnica w galopie... most nad rzeką, ciepło, upragnione ciepło, umknie zły Buran, śmiech, bijący do głowy jak gorzałka...

- Rusz się łamago spod tej ściany! No! Odklej dupę od muru! Czego się kretynie mażesz? Pozamykać mi te okna, porąbać puste skrzynie, nocujemy tu, zrozumiano?! Jutro w drogę!

- Psi synu... Ty nas tu przyprowadziłeś...

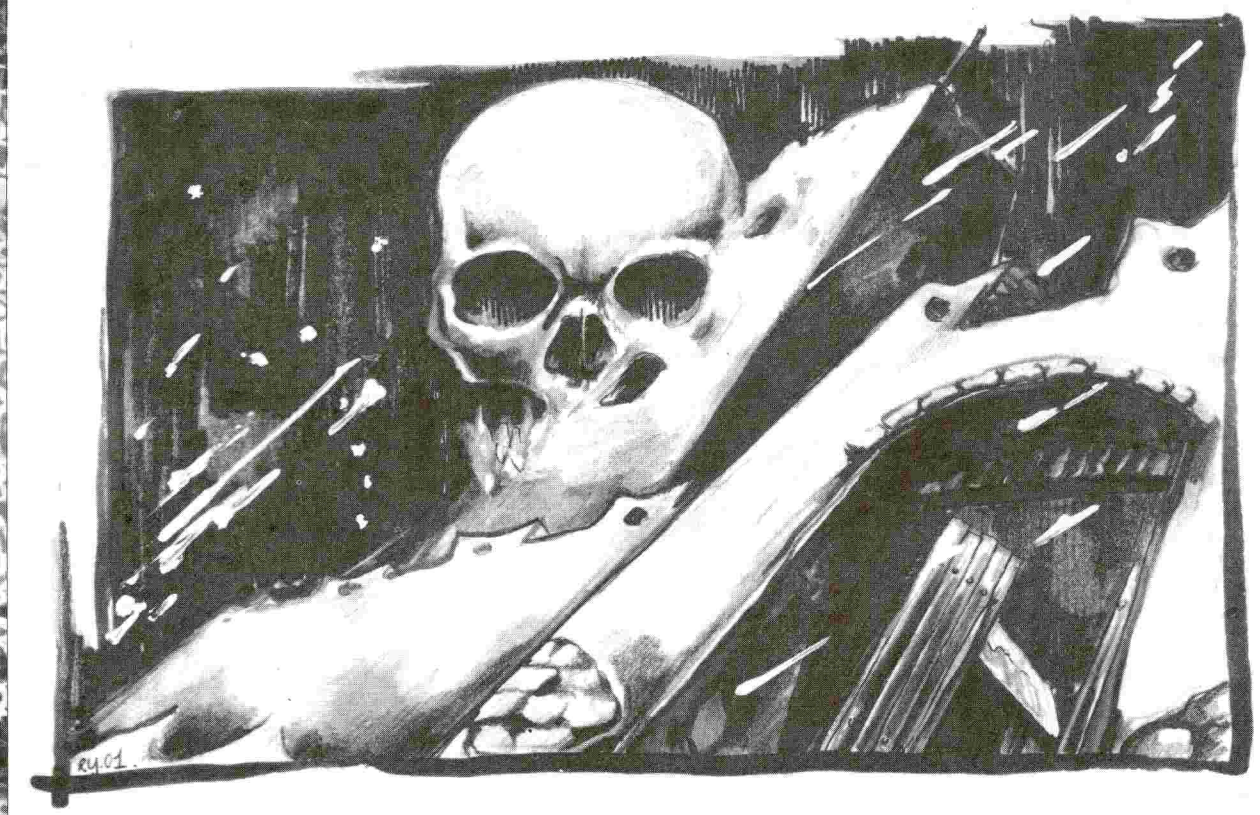
- ...Wstawaj. Wstawaj, bo ci japa do ziemi przymarznie. Powiedz coś takiego jeszcze raz, a zamiast skopać ci dupę, bebech rozpruję, jasne? JASNE?!!

W stanicy można znaleźć do woli narzędzi i ubrań. Czy któryś z BG jest na wieży i obserwuje okolicę? Na pewno. Spod dalekiego okapu lasu odrywa się mała czarna plamka. Druga. Trzecia. Pięć. Siedem, nie, więcej, ponad dziesięć... Zielonoskórzy. Chyba zielonoskórzy, nie widać przecie dokładnie. Nie zbliżają się, zmierzają w innym kierunku. Na razie nie wiedzą nic o bohaterach.

Ktoś uszczelnia piętro, obija ściany kocami i ubraniami, grzeje wodę, nie ma już żarcia, jest tylko woda. Jest, leżą w śniegu... dwa suchary, wypadły, czy może... Kogo to obchodzi. Skostniałe, trzeba ogrzać. Co jeszcze, co można znaleźć, gdzie szukać?! A gdyby rozejrzeć się w okolicy, może coś, może...

Na zewnątrz, łagodnym skłonem pagóra w dół, gdzie między dwiema odnogami znajduje się zaspa. Zamarznięty sarniuk. A jednak!

Zatem jest szansa na dotarcie do cywilizacji! Szansa jak wielka? Oczywiste jest, że wyruszyć trzeba niemal zaraz, natychmiast, rankiem – po przygotowaniu mięsa. Temperatura rośnie nawet trochę. A zielonoskórzy? Gobliny to śmierć możliwa, pozostanie tu, to śmierć pewna. Wieczorem jest kolacja, jest ciepło, ogień, uśmiechy. Ale trzeba się stąd wynosić, zabrać mięso i spróbować dotrzeć gdzieś, gdziekolwiek. Nie stać w miejscu, bo wtedy koniec.



Dzień piąty

Dodaj bohaterom po kilka punktów, niech poczują, że nie wszystko stracone, że mają jeszcze szansę. Noc w strażnicy pozwoliła im – choć w nikłym stopniu odbudować nadszarpnięte siły. Przydziel każdemu z graczy po pięć, sześć punktów. Dużo? Tak, należy im się.

Przed nimi wyścig.

Wyścig z czasem, zmęczeniem i pożywieniem. Wyścig z wilkami. I goblinami, które niebawem wpadną na trop bohaterów.

W drogę!

Rozpocznij ostro, z nową siłą i energią, właśnie tak, jak czują się bohaterowie. Ostatnia noc dała im siłę i nadzieję. Wiedzą, że do najbliższej osady mają niecałe dwa tygodnie drogi. Daleko. Cholernie daleko. Ale uda się. Są o tym przekonani. Ponownie opisz jary, wzgórza, las, tak jak pierwszego dnia, wspominaj o przeprawach, o zamarzniętych rzekach, przez które trzeba się przeprawić. Jeden błąd i śmierć. Nie ma miejsca na błędy. Prowadź szybko, ten pierwszy dzień nie może trwać dłużej niż dwadzieścia, trzydzieści minut sesji. Gracze muszą odczuć, że ich bohaterowie, mimo zmęczenia, mimo bólu i mrozu dają z siebie wszystko, że poruszają się mocno do przodu. Szybką, zdecydowaną narracją dasz temu świadectwo. Nastąpi kolejny wieczór, obozowisko, warty. Nie jest jednak tak mroźnie, jak dwa dni temu, a zdobyczne mięso daje nadzieję. Czarny kot, który stał się stałym towarzyszem staje się powodem żartów i uśmiechów.

Noc. Bez wilków, bez zamieci. Spokojna.

Dzień szósty, siódmy, ósmy

Odejmij bohaterom w sumie po jednym, góra dwa punkty za każdy dzień. Temperatura utrzymuje się na stałym, nienajgorszym poziomie. Wciąż zdeterminowani prą do przodu. Skrótowo opisuj wydarzenia, droga, obozowisko, przerwa, droga, gdzieś ślady wilków, ale stare, nie ma się czego obawiać, wciąż do przodu, do celu, uda się, musi się udać.

Wszystko spieprzy się rankiem, ósmego dnia. Jeden z żołnierzy dostrzeże na horyzoncie dym. Płonie strażnica. Strażnice nie zapalają się same.

To gobliny. Właśnie dają sygnał, jasny, wyraźny komunikat: *Ruszamy waszym tropem. Już nie żyjecie ludzie. Już po was.*

Do wioski pozostało jeszcze dziesięć dni. Bohaterowie nie dadzą rady, nie teraz, nie po ośmiu dniach walki o życie. Nie w tych warunkach. Dziesięciu jeźdźców wilków rozjedzie bohaterów nim ci zdołają silniej ująć broń. Teraz gracze wiedzą już o tym doskonale.

Szybko, szybko, ile sił. W drogę, nie poddawać się. Nie zatrzymywać.

Temperatura spada. Nagle, natychmiast. Jak gdyby ktoś wymierzył cios, policzki pieką, z ust bucha para, ponownie ból i skrzypienie śniegu. Wszystko, cały koszmar rozpoczyna się od nowa. Zaczyna się nierówna walka. Od strony strażnicy formuje się śnieżyca. Za kilkanaście godzin dopadnie bohaterów.

Rozpoczyna się wyścig.

Jeszcze bardziej zaostrz narracje, opisuj drogę krótko i rzeczowo. Jak żołnierz. Bohaterowie nie mają sił na rozglądanie się, nie chcą wysłuchiwać przydługich opisów. Mają gdzieś klimat, nastrój, mają dość zimy i bieli. Chcą przeć przed siebie, byle dalej od zagrożenia. Kolejny rów, kolejna polana, wąska ścieżyna przez las, zbocze, po prawej skałki, wciąż do przodu. Być może gracze będą chcieli zacierać ślady, starać się próbować zmylić pogoń. Nie ma takiej potrzeby. Nadchodzi Tchnienie Ulryka. Ono zatrze wszelkie ślady. Absolutnie wszystkie.

W końcu zapada zmrok, bohaterowie rozkładają obozowisko w osłoniętej od wiatru niecce, rozpalają ognisko, budują osłony, za godzinę, dwie dopadnie ich śnieżyca. Gobliński szaman jest potężniejszy niż mogli przypuszczać.

W końcu jest, uderza. Bohaterowie przyjmują ją ze spokojem, teraz, po ośmiu dniach walki o życie nic nie jest w stanie ich wzruszyć. Wiatr targa zasłoną, gasi ognisko, konie rzucają się, rżą dziko, jednak są dobrze przywiązane, tym razem się nie urwą. Chłód, piekło wichury, która miota się, próbuje zetrzeć z ziemi wszystko co stanie na jej drodze, miota suchymi konarami, uderza ostrym, twardym śniegiem.

To nic, to wszystko już było.

Odejmij bohaterom po trzy, cztery punkty wytrzymałości.

To nic, to wszystko już było.

Zamieć trwa do rana.

To nic, to wszystko...

Wraz ze wschodem słońca nieco przycicha. Wiatr wciąż wieje, zatykając oddech, zmusza do mrużenia oczu i zasłaniania ust. To nic, to wszystko...

Do przodu.

Odejmij jeszcze po punkcie i ruszajcie w drogę.

Nadszedł czas na kolejną zmianę narracji, bohaterowie są w parszywym nastroju. Musisz oddać to słowami, są wykończeni i wściekli, źli, że patrol potoczył się tak fatalnie. W ich głowach kłębią się dziesiątki przekleństw, na pogodę, na zielonoskórych, na stanicę, na sierżanta, na wszystko.

Jesteś ich myślami, pamiętasz? Dlatego opisując ten fragment przygody pokaż tę złość, opisuj pie-

przone wzgórza, cholerną zadymkę i chędożone gobliny. Mów o psich synach z dowództwa, o zasranych dolinach i w dupę kopanych wzgórzach. Są wściekli, wyobraź to sobie. Nie mają na nic sił, wiedzą, że za kilkanaście godzin dopadną ich gobliny, bohaterowie nie zdołają uciec, odskoczyć od jeźdźców wilków. Zbliża się koniec. Dlatego są źli. Dlatego maszerują, prą do przodu, bo nie chcą się poddać, bo nie mają zamiaru odpuścić i dać satysfakcji zielonym. Jeśli gobliny chcą walki, muszą tu przyjść, nie ma łatwo.

Rozpacz, dramat. Koniec, wszyscy o tym wiedzą.

Stwórz nastrój zbliżającego się finału opowieści, wspomnij ciekawą scenę z początku przygody, przypomnij „dawne czasy", tak jakbyś robił rozliczenie – tak, jakby bohaterowie godzili się ze światem. Przygotowywali się do śmierci.

Zachód słońca. Nad okolicą rozciąga się mrok. Obóz, ognisko, żarcie, wszystko mechanicznie, bez sensu, bez sił. Po kolejnych testach samopoczucia pewnie niektórzy z BG słaniają się na nogach, powoli umierają. To ostatni wieczór...? Pewnie tak. Już nic ich nie zmartwi, nic, ani wycie wilków, ani nioru, to już nie jest ważne, nasi bohaterowie czekają na śmierć. Nic innego już ich nie interesuje.

Dzień dziewiąty

Nie odejmuj już punktów. Już nie ma sensu. Zbieranie obozu i w drogę, na kolejne wzgórza. Wzgórz także nie opisuj. Ani drogi. Ani mrozu. Już nic.

Około południa bohaterowie wkraczają w skalisty teren, wokół piętrzą się ściany, jak gdyby wrzody na ciele ziemi. Białe, wszystko białe.

A potem wyłaniają się zielonoskórzy.

Nie sil się na epicki opis, żadne wolty słowne, to wcale nie jest poetyczna scena. Gobliny po prostu zbliżają się, mkną, tnąc śnieg, opuszczone włócznie mierzą w bohaterów. Co zrobią gracze? Staną w kupie i zrobią jeża, czy padną na kolana? Sto metrów, osiemdziesiąt, pięćdziesiąt, to już tylko kilka sekund i koniec, jeszcze trzy, jeszcze chwila i trach, ziemia wiruje, świat wywraca się do góry nogami, huk, trzask, co jest, to śnieg?

Bohaterowie wraz z dwoma wilkami spadają w przepaść, widać stali na skraju groty, skraju przy-

mich wilkach wszystko runęło, sufit zawalił się, bohaterowie spadają w dół, wiele, wiele metrów.

Wykonaj testy Zręczności, może Wytrzymałości, sprawdź, jak znieśli upadek. Złamane ręce? Wybite barki, pęknięte żebra?

Grota

To niewiarygodne, jak los z nich kpi, jak rzuca wciąż na kolana, by po chwili kazać ruszać do przodu. Wciąż żyją, wciąż, teraz już chyba nawet wbrew sobie. Testy samopoczucia? Ile mają jeszcze Wytrzymałości, ile zdołają jeszcze znieść?

Spadli głęboko w dół, długą rynną pokonali kilkadziesiąt metrów.

W drogę?

Czas na nagłe cięcie i przeskok. Niech piekła ostatnich dni podróży domyślą się sami.

Koniec.

Muszą to zrozumieć. Nie zdołali dotrzeć na czas, nie wygrali nierównej bitwy. Może gdyby od razu ruszyli do stanicy, może wtedy... Odwróć wzrok, spójrz gdzieś w bok, w stronę okna...

Biel. Wszędzie biel, czarne kolumny drzew wybijają z niej w górę, niczym filary nieba. Wielkie, prześliczne płatki śniegu spadają w dół, wirując, tańcząc z boku na bok. Biel. Zimno. Ani jednego śladu na śniegu. Czarne kolumny drzew rozcapierzają się w górze paluchami konarów, małe zaspy otaczają ich podstawy, wszystko w czerni i bieli, jeden czarnobiały koszmar. Krajobraz jest obcy, całkowicie obcy. Nie ma życia. Nie ma ludzi... nie ma nic... Cisza... biel... zimno... tak bardzo zimno...

Dźwięk – potykając się z lasu wychodzi zakutana w ciężkie zawoje szmat postać. Brnie powoli, boleśnie przed siebie. Człowiek nic nie słyszy, brnie przed siebie, od linii lasu odrywają się następne sterty łachmanów. Jeden zwala się nagle w śnieg. Drugi zatrzymuje się tuz obok i przez dłuższy czas kiwa się monotonnie, jakby zastanawiając się, czemu się zatrzymał. W końcu pochyla się i pomaga leżącemu wstać na nogi. Potknięcie. Marsz. Zataczają się, brną, w każdym boleśnie wysilonym kroku rozpacz, kurczowe trzymanie się umykającego życia. Nie ma koni – zostały gdzieś na trakcie. Nie ma broni – była za ciężka. Nie ma nic. Nie ma nadziei. Bo to wy właśnie jesteście tą zmordowaną garstką żywych trupów, zamarzniętych cadaverów, brnących przez śnieg zombie... bez szans. Bez nadziei... z dopalającym się płomykiem życia...

Bohaterowie budzą się. Drewno. Ciemne drewno. Brak zimna. Zapachy... – opisz powolne powracanie świadomości, brudną wiejską chatę z najdrobniejszymi szczegółami, aż po drzazgi w suficie. Po wnętrzu krząta się stara baba, mieszając w kotle. Zupa! Są karmieni, pojeni, polewani gorącą wodą, sadzani przy piecu – baba robi, co może aby ich postawić na nogi, przemocą – jeżeli trzeba – leje w nich gorzałkę i faktycznie – ostatnie rezerwy energii wpływają w ciała, pozwalają wstać, mówić, pytać, straszliwe, grożące kilkudniowym snem zmęczenie stoi tuż za progiem, ale to ostatnie ożywienie przed chorobą i długą utratą przytomności pozwala rozeznać się w sytuacji. Nic za darmo. Wchodzi chłop, który znalazł ich na drodze.

- Nu, pane, ja wam życie uratował, a to nie hoho, to wy mie tera słuchajcie, bo ja gardło za was dać moge. No tak ponad dwa tygodnie będzie jak tu zbóje przyśli. Zanim się kto pokapował co i jak i na widły wziął, dzieciokow nabrali i w izbie rady wsiowej się zamknęli. Tam dzieciokі trzymają szystkie, a jest ich osiem i kużden wie, że jak na nich ruszy, to ta niewiniątka nóż w gardło dostano. A mój tyż tom je. To ja wom mówie, psie syny co wieczór przychodzo do kogoś coby żarcie brać a i do innych chat zajrzo. To kiejby was tu znaleźli, ja gardło dam, moja mać tyż a i cere moją, co mi jedna po żonie nieboszczce została na gardle pokarzom. Tedy ja wam tu zostać nie pozwole, chyba, żebyście razem ze mnom pośli i ich narżneli. Bo mie się widzi, że jak ciepło przyjdzie, to uni i tak dzieciokі zarżno a sami czmychno, a tak możem ich uratować. Rzecz cało cza zrobic dzisiok i to w ciongu dwóch mszy, bo póznij to siem może wydać, że wy tu. To gadać tera prendko jak jest, bo jak nie chceta, to możeta do fortu iść, jezd na zachodzie.

Bohaterowie są wykończeni. Gracze wiedzą o tym doskonale. Kilka godzin zimy, odmalowało przed nimi barwny obraz. Specjalne zasady pozwoliły wymiernie pokazać ich kondycję. Bohaterowie naprawdę są w fatalnym stanie. Z trudem są w stanie ustać na nogach. Muszą się ruszyć, muszą wstać teraz, teraz albo nigdy, jeśli nie będą czegoś robić, to zasną i przez dwa dni się nie obudzą. Pokaż im ich rany od mrozu – jeden zupełnie nie czuje ucha (będzie amputowane), ten nie może zamknąć ręki na rękojeści miecza – są w opłakanym stanie. Chłop mówi o czterech zbójach (daj pięciu, jeżeli drużyna jest bardzo liczna) – młodych, dobrze uzbrojonych, najedzonych i wypoczętych. Przeciwko nim – garstka inwalidów. Rozpacz. Wyciągnij z nich resztki energii, zmuś do ostatniego desperackiego zrywu. Dodaj graczom po kilka, siedem, osiem punktów. To śmieszne. Te punkty to kpina. Kiepski żart.

Zbiry

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	27

Przedmioty: miecz, kaftan skórzany, hełm

Gospodarz służył kiedyś Najjaśniejszemu Panu, ma nadziak, znajdą się widły, cep, stary miecz kawaleryjski, czy coś innego.

Bohaterowie wytaczają się na zewnątrz. Jest im już absolutnie wszystko jedno. Przyjdzie im zginąć? Nie ma już sił, by się tym martwić, byle szybko, byle móc położyć się i leżeć. Zasnąć, spokojnie zasnąć.

To ostatnia scena tej przygody, przygotuj się do niej dobrze. Barwnie przedstaw wycieńczonych, słaniających się żołnierzy Jego Cesarskiej Mości. Ludzi, którzy poświęcili życie, by służyć Imperium, którzy przysięgli bronić, tych, którzy sami nie potrafią się obronić. Oto ziszcza się ich sen – poświęcą życie w słusznej sprawie. Zginą ratując pokrzywdzonych, pomagając potrzebującym. Więc idą, powolnym, spokojnym, nieco chwiejnym krokiem. Podpierają się na broni, kuleją. Spoglądają na siebie nawzajem, żałosny widok.

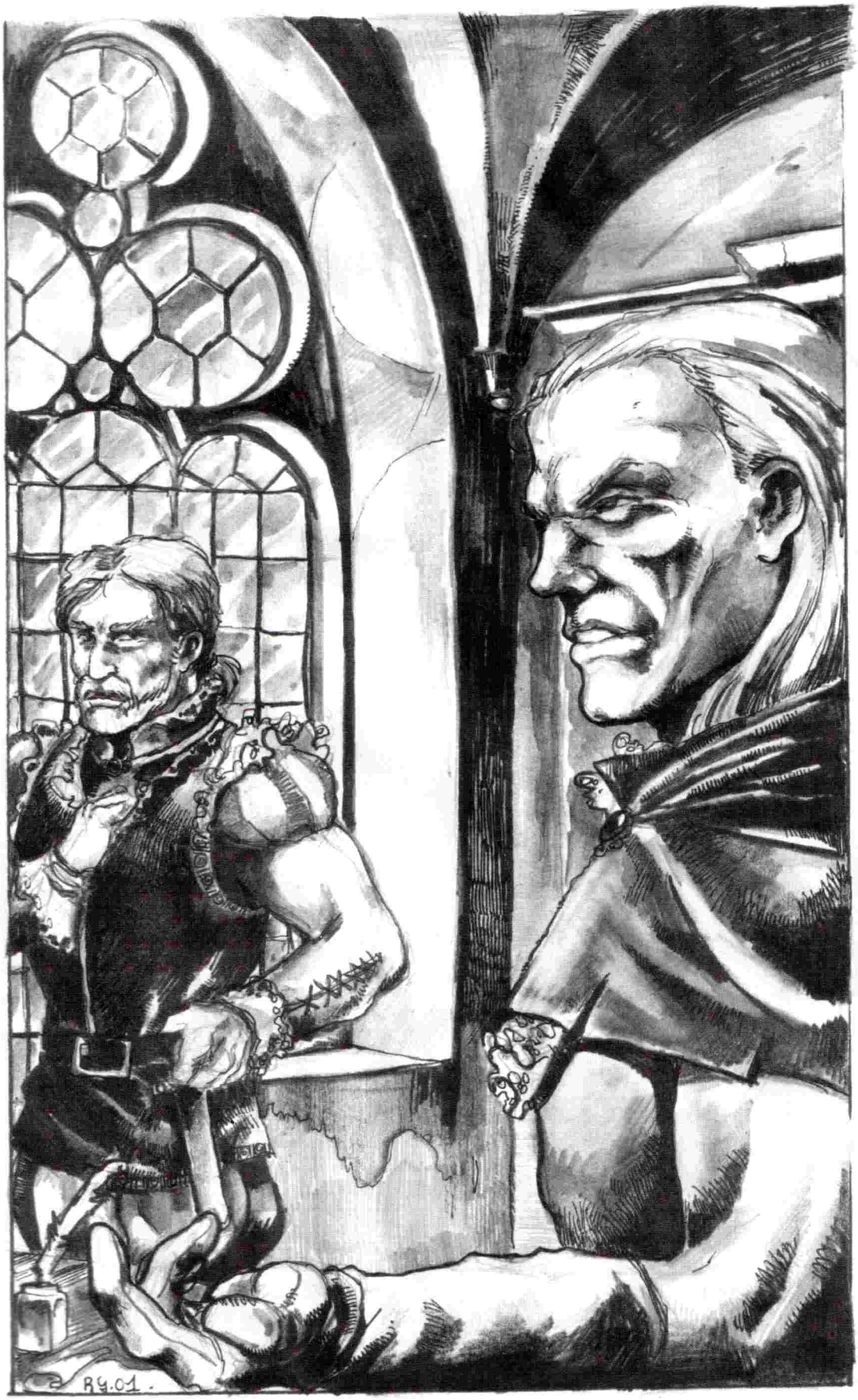
Wieśniak taszczy ławę, pokazuje, by chwycić, rozpęd do drzwi... a tu akurat drzwi się otwierają i staje w nich jakiś mężczyzna z rozpiętymi spodniami, szykując się do sikania... opisz to w kilku zdaniach – jego twarz, wstrząs, gdy dostaje taranem w pierś, chaos w środku, szczęk broni, krew, wycie kogoś, nadzianego na widły po walce. Wszystko skończone. Dziewczyna wyje, cała jest schlapana krwią zbója, który został ubity na niej, jest na granicy obłędu, totalna histeria, jeden ze zbójów – przystojny młody człowiek o twarzy zdeformowanej obłąkańczym strachem krztusi się siedząc pod ścianą, jedna ręka, dłoń w bandażach, widać wcześniej już ranny, drugą przytrzymuje wylewające mu się z brzucha jelita, z ust cieknie krew... umiera po chwili.

W małej, ciemnej piwnicy leży osiem zwiniętych w kłębki, powiązanych jak bydło i zakneblowanych kawałków drewna. Wszystkie dzieci są martwe, powykręcane utrwaloną przez lodowe skamienienie męką agonii z zimna, twarzyczki nierozpoznawalne, białoczerwone, pokryte szronem, wszystkie dzieci są nagie... zbójom nie chciało się ich karmić i zajmować nimi...

Wiosną bohaterów znajduje patrol. Już dawno zostali spisani na straty – nikt nie sądził, że mogli przetrzymać Tchnienie Ulryka. Kapitan kilka tygodni temu poprosił o uzupełnienia, które są już na miejscu. Teraz ma nadmiarowy oddział.

Trzeba ich gdzieś oddelegować. Gdzie?

Tego dowiesz się gdy przeczytasz drugą przygodę kampanii.



Andriej Siemionycz podszedł do wysokiego witrażowego okna, wsparł się dłońmi o parapet, po chwili obrócił się i usiadł na nim. Gierczyn czekał. Niesamowity był ten człowiek, wysoki, chudy, blady jak śmierć, będący jakby upostaciowieniem apatii. Pił jak ryba, mógł w siebie lać dowolne ilości wódki, bez żadnego efektu - byłby idealnym dyplomatą, gdyby nie jego odstręczająca aparycja. Andriej wiedział, że Gierczyn nie odezwie się pierwszy. Mógłby tak pewno stać przez następny rok, odżywiając się przefiltrowanym przez witraż kolorowym światłem.

- No mówże, człowieku!

- Raport. Tak. Generalnie bez zmian.

- Jak oni to robią? Nie mów mi, proszę, że wszyscy do jednego są nieprzekupni, że nie mają żadnych słabych punktów, że nie można ich szantażować. Informacje zawsze się wyciągnie - rozpalone węgle czekają.

Gierczyn skrzywił się lekko. Nie lubił takich tyrad. Nie lubił, gdy tłumaczono mu, jak wygląda jego praca. Jego rybie oczy spoczęły na rozmówcy.

- Powiedziałem, że generalnie bez zmian, nie że całkowicie. Z pionkami radzimy sobie świetnie, dowiadujemy się wszystkiego, czego można się dowiedzieć. O planowanych zamachach na kupców imperialnych wiemy na tydzień przedtem, choć oczywiście nic...

- Nie chcę o tym słyszeć! Nigdy tego nie słyszałem, rozumiesz?!

- Tak, khem, pewnie, khem, rozumiem, a jakże. Więc pionki robimy, jak chcemy. Ale coraz bardziej oczywiste staje się - kh kh kh kh, przepraszam, zła pogoda, kh kh... Uhm. Cóż... coraz oczywistsze robi się, że oni mają wsparcie z kręgów dla mnie nietykalnych. Nu tak cóż ty, człowiecze boży zrobisz? Informatorzy mówią mi różne rzeczy, o których tyle mogę powiedzieć, żem ich nigdy nie słyszał, ani słyszeć nie będę kh kh kh

- Kurwa twaju mat', nie dworuj sobie ze mnie! Mam glejt gończy samego Cara, nie ma dla ciebie stref zakazanych dla łowów, rozumiesz? Choćby marszałków, choćby bojarów na tortury brać przyszło, bierz!

- Glejt mówicie, Andriej Siemionycz... Wy glejt macie. A ja matkę mam. I dwie siostry mam. Jedna w konwencie Swiatej Shayli jest, tam przeciągi ciągle, bardzo niezdrowe. A druga ma dzieci. Brata mam, a on w wojsku, w wojsku bardzo niebezpiecznie jest. Dom mam, dom też niebezpieczny, łatwo spalić się może. I wino pijam, a wino czasem bardzo szkodzi. Jeść muszę, a jakąś kostką łatwo się udławić. A ja człek wątłego zdrowia i wielkiego szacunku dla rodziny jestem. Glejt macie, mówicie? A czy mnie ten glejt kogo wskrzesi, jeżeli zwierzyna mi go do grobu pośle? A mnie z ziemi wyciągnie? Nie, Andriej Jewgieniejewicz. Powiedziałem wam tyle, ilem mógł powiedzieć. I mówię wam, że dalej węszył nie będę, bom już duży chłopczyk i niegłupi. Glejtem to mi możecie przed nosem machać, a ja nawet z rewerencją pieczęć Cara ucałuję i tyle, rozumiecie mnie dobrze?

- Szlag, Gierczyn! Ja muszę to wiedzieć! Muszę! Nie widzisz, co się wokół dzieje? Cała radina staje na łbie, wszędzie się dymi a i palić się niedługo pewno zacznie, ślepy nie jesteś, widzisz przecie co i jak?!

- Heh, toć i widzę, co bym miał nie widzieć? Ale ja wam powiem, że radinę bardzo kocham, ale i flaki mieć w brzuchu a nie u kolan kocham, wiecie? I jeden taki nie jestem, więcej wam nawet powiem - nie znajdziecie takiego mołojca-gieroja, który nie dostałby nagłego zaniku pamięci i zdolności mowy, kiedy zbliży się do pewnych spraw. Nie znajdziecie i tyle. Może wy byście powęszyli? Ha! Milczycie? A bo i wy dzieci macie, Nadia ma już latek dziewięć, czyż nie? Mały Misza właśnie dostał pierwszego konika, a Koli bodaj ząbki się właśnie wykluły? I co, pójdziecie węszyć? Weźmiecie na tortury bojarów i marszałków, o których tyle mówicie? Weźcie, weźcie, arcyciekawych rzeczy się dowiedzieć możecie, glejt gończy macie, to i grozić wam nic nie grozi.

- Gierczyn, ty...! Nu, dobra, spakojna, moment. Trza kogoś, kto znajdzie, co znaleźć się powinno i kto byłby spoza układu, tak?

- Ano tak właśnie jest, jako mówicie, słucham was, jakbym słowika słuchał. I to wam jeszcze powiem, że ten ktoś powinien sam się zatroszczyć o ujawnienie informacji. Bo ja jej nie chcę. I to wam powiem, że każdy, kto zbyt nachalnie chciałby się nią ze mną podzielić, stał by się w moich oczach bardzo niekulturnyj. A ja gburów nie lubię, zresztą to i dobrze, bo są bardzo wątłego zdrowia i nie ma co się do nich przywiązywać, zrozumieliście mnie?

- Jako słowika. Ja w sumie też za chamami nie przepadam. Gierczyn... mówicie mi, że potrzebujemy kogoś z Imperium?

- Ano tak właśnie powiedziałem, mądrze żeście to wywiedli. I więcej wam powiem - powiem wam, że Xiążę Alieksandr Jewgieniejewicz Orłow wybiera się właśnie do Nuln, do swojego przyjaciela, Artura von Herninsberga. I to wam jeszcze powiem, Andriej Siemionycz, że mógłby kto z nim pojechać. A dorzucę już zupełnie za darmo i z czystej dla was sympatii, że Hrabini Elektorka ma ostatnimi czasy wielkie kłopoty z kupcami. Naprawdę wielkie.

- Ech, co mi tu gadasz? Co, nie stają im, czy jak? Hrabini w mieszczaństwie zagustowała i skonsomować nie może?

- Ej, Andriej Siemionycz, takiście mądry człowiek, a taki głupi. Bądźcież cicho! Głupi mówię. I mówię jeszcze, że jak następnym razem zobaczycie Hrabinię Elektorkę, to mniej na cycki patrzcie, boście żonaty człek i wam nie przystoi. Przystoi wam patrzeć na oczy i na to, co się za nimi dzieje. A dzieje się dużo, to wam zagwarantować mogę. I to wam jeszcze rzeknę, że czas najwyższy, żebyście się różnych rzeczy o Imperium dowiadywać zaczęli, bo jak by się to wszystko nie skończyło, na pewno krew imperialnych popłynie ulicami naszych miast i stosunki między nami a nimi mogą być niedługo bynajmniej nie serdeczne. Zastanówcie się dobrze, Andriej Siemionycz. A ja się już żegnać będę. Mam, widzicie, spotkanie z kimś, komu się wydaje, że coś słyszał, a mnie się wydaje, że nic nie słyszał. Zdrowia i szczastia wam życzę i całej waszej familii.

Coraz wyżej wspinało się słońce ponad widnokrąg. Zniknęło za chmurami. Wyszło zza chmur. Błysnęły złocone kopuły Kremla, stojący na warcie żołnierze Gwardii Zagórskiej zmrużyli oczy. Głębokim, przejmującym tonem odezwał się Swiatyj Mikoła z Dzwonnicy Świątyni Drugiego Objawienia. Ruch ustał, ludzie stawali w miejscu, zdejmowali czapki, niektórzy klękali, pochylając głowy.

Dommm... dommm... dommm... obwieszczał Swiatyj Mikoła południe. Chmury sunęły po niebie, przesłaniały i odsłaniały słońce, przez ulice, przez zaułki i place przesuwały się plamy cienia i światła, jasny snop uderzył w budynek Przedstawicielstwa Imperialnego, nagły podmuch rozwinął zatknięty na dachu proporzec, imperialny gryf rozwinął czarne skrzydła...

Dommm... ostatni dźwięk zamierał powoli, ludzie kulili się w chłodnym podmuchu wschodniego wiatru. W Bramie Południowej rozległ się klekot kopyt, nagły dźwięk trąbki, gwardziści rozstąpili się, zasalutowali. Orszak wyjechał za mury miejskie. Wielki Książę Alieksandr Jewgieniejewicz Orłow zmrużył oczy, spojrzał na drogę. Najdłuższa podróż zaczyna się od pierwszego kroku, czyż nie?

Nordvorposten
Północna stanica

Maciej Szaleniec

Opowieść ta stanowi drugą przygodę kampanii „Władca Zimy". Wiosną oddział bohaterów został odnaleziony przez patrol. Zostali odeskortowani do kwatery dowództwa, gdzie złożyli szczegółowe raporty ze swojej misji. Ku ich zaskoczeniu nie zostali z powrotem skierowani do regularnej armii - czeka ich zadanie specjalne. Tym razem rozkazano im ochraniać emerytowanego generała, brona Gerharda von Shreddsharfa - na jego osobistą prośbę!

Preludium

Przed rozpoczęciem przygody proponuję odegranie sceny, w której bohaterowie nie będą brali udziału. Jest ona przeznaczona wyłącznie dla graczy - by lepiej i pełniej mogli w trakcie gry docenić walory skomplikowanej intrygi.

W preludium należy pokazać stół zastawiony mapami i papierami. Oświetlony jest tylko mdłym światłem świecy. Za stołem ktoś siedzi - widać pomarszczone dłonie spoczywające na krawędzi stołu. Rozlega się głos:

– Na dowód prawdziwości mej opowieści mogę przedstawić... – wtedy z drugiej strony "ekranu" ręka spowita w czarną rękawicę kładzie na stole słój. Wewnątrz, zanurzona w oleistej cieczy pływa męska dłoń z pierścieniem rodowym na palcu.

Inny głos odpowiada:

– Tak, poznaję. Dziękuję za wyświadczoną mi przysługę...

– Ależ... to był honor!

– Dziękuję! Już wkrótce morderców dosięgnie zemsta!

Akt I - Ekspozycja

W pierwszej części naszej przygody chcemy zaprezentować graczom głównych bohaterów opowieści, jak też przygotować ich do dalszej intrygi. Będzie to okazja do pokazania graczom życia stanicy wojskowej i zapoznania ich z wymagającym przełożonym.

Dziwne zadanie

Na życzenie barona von Shreddsharf oddział patrolowy zostaje przekazany do jego osobistej ochrony. Jest to bardzo dziwny rozkaz gdyż baron oficjalnie nie sprawuje już żadnej funkcji w armii Ostlandu. Jest jednak postacią znaną - był dowódcą wielu kampanii i od 40 lat służy wiernie książęcej rodzinie von Konigswald a po bezpotomnej śmieci księcia Ostwalda równie wiernie rodzinie von Tassenbrick. Jego przyrodni brat Wilhelm von Leipzig - syn matki Gerharda z drugiego jej małżeństwa - był człowiekiem sukcesu, jednocześnie zaś poszukiwaczem przygód, hulaką i rozrabiaką. Zawsze

twierdził, że służy Imperium i Sigmarowi, tak jak jego brat, Gerhard, lecz na własny, prywatny sposób. Zauważyłeś pewnie, iż piszę o Wilhelmie w czasie przeszłym! Otóż tak się składa, że był on dowódcą "zbójów", których pokonali w pierwszej przygodzie nasi bohaterowie. Gerhard dowiedział się o tym czynie i postanowił się zemścić. Dlatego właśnie, używając swoich koneksji, przydzielił bohaterów do "swojej ochrony". Mając ich w pobliżu, będzie mógł się na nich zemścić - jeszcze nie wie jak - ale jest pewien, iż wkrótce wpadnie mu do głowy jakiś pomysł!

Baron liczy sobie lat około siedemdziesięciu. Jest człowiekiem wysokim, dość chudym, lekko przygarbionym wiekiem. Rysy twarzy ma ostre, z charakterystycznym orlim nosem, który nadaje jego twarzy wyraz szlachetności i dostojeństwa. Włosy przerzedzone pokaźną siwizną. Skórę ma bardzo bladą, pokrytą starczymi plamami, poprzecinaną licznymi zmarszczkami. By ukryć swój podeszły wiek, Gerhard używa dość znacznej ilości kosmetyków (puder, podkład), co czyni go trochę podobnym do bretońskich arystokratów. Baron nosi się na czarno, jak większość ostlandzkich wojskowych, zdobiąc swój skrojony na wojskową modłę ubiór tylko dyskretnymi srebrnymi ornamentami. Jedyną biżuterią jakiej używa jest rodowy sygnet.

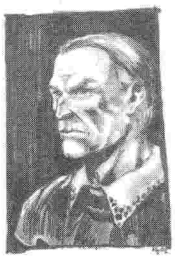
Baron jest człowiekiem o trudnym charakterze. Niesamowicie zdyscyplinowany, niemal pedantyczny, wymagający względem siebie – oczekuje doskonałości również od innych. Dlatego służba pod takim dowódcą nie jest miła – pamiętaj, aby Gerhard przypominał bohaterom o swoim wrednym charakterze na każdym kroku. Baron będzie miał ciągłe zastrzeżenia do ich umundurowania, sposobu wyrażania się nieprzystojnego ostlandzikim żołnierzom, stanu wyczyszczenia broni, tudzież butów. Będzie nieustannie zwracać im uwagę na uchybienia w regulaminie wojskowych, popierając każde z nich odpowiednią anegdotką (np. "kiedy w kampanii w 2502 przeciwko Ghurowi Zielonemu mój adiutant nie wyczyścił pałasza, jak wy, żołnierzu, przy pierwszym starciu okazało się, że broń zardzewiała – cóż musiałem wkrótce poprosić o przydzielenie nowego adiutanta").

Budujemy legendę

Jednocześnie generał Gerhard jest wojskowym wielkiego formatu. Mimo jego starczego zdziwaczania nadal jego umysł jest bystry jak za dawnych lat, a niesamowity zmysł taktyczny i strategiczny poparty jest latami doświadczeń. Generał hołduje starym wartościom rycerskim i mocno wierzy w Sigamra. Jego osoba jest podawana młodym kadetom jako wzór do naśladowania. W trakcie całej sesji należy stopniowo podawać graczom "legendę von Shreddsharf". Starzy żołnierze rzucą czasem słówko lub dwa, jakiś oficer napomknie dawne dzieje. Chodzi o to, by zdali sobie sprawę, jak ważnym i sławnym, niemal bohaterskim dowódcą jest ich pryncypał. Co jednak należy im opowiedzieć?

baron Gerhard von Shreddsharf – generał armii ostlandzkiej, bohater prowincji

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Żr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	56	51	4	4	10	47	3	47	67	42	54	36	49



Charakter: Neutralny ale zawistny
Wiek: 63 lata
Wzrost: 180 cm
Religia: Sigmarytyzm
Języki: Reispikl, Klasyczny, Kislevicki
Wygląd: Generał jest wysokim, barczystym, lekko łysiejącym, starszym mężczyzną. Gdyby nie liczne zmarszczki i blizny orające jego ogorzałą od słońca i wiatru twarz, nie wyglądałby na swe 63 lata. Jednak oczy, stalowoszare, bezlitosne i twarde, wyrażają zmęczenie światem i zbyt wielką ilością ludzkiego cierpienia, które musiały oglądać. Generał chodzi wyprostowany jak struna, jak przystało na Ostlandzkiego generała. Wciąż jest potężnie umięśniony, ciało ma żylaste i sprawne. Głos, nawykły do wydawania rozkazów ma suchy i donośny, o raczej nieprzyjemnej barwie. Baron ubiera się bardzo skromnie, znacznie poniżej swego statusu materialnego, preferując zwykle zwykły czarny ostlandzki mundur bez dystynkcji. Jedyną jego biżuterią jest złoty sygnet z grawerowanym herbem rodowym.
Umiejętności: błyskawiczny refleks, broń specjalna – lanca, celny cios, czytanie i pisanie, dwuręczna, etykieta, heraldyka, historia imperium, historia wojskowości, jeździectwo, krasomówstwo , ogłuszenie, parująca, rozbrojenie, sekretny język – bitewny, silny cios, strategia, szczęście, taktyka, unik, zmysł taktyczny
Ekwipunek: rapier paradny, półtoraręczny miecz bitewny, półpełna zbroja płytowa (kolczuga na głowę, tułow i ramiona + napierśnik i naplecznik), sztylet, kufer z prywatnymi dokumentami, listami pochwalnymi, mapami, przyborami piśmienniczymi oraz słojem z ręką brata, róg generalski, czarny mundur oficera ostlandzkiej armii, czarny koń bojowy z oporządzeniem

Odprawa

Zanim bohaterowie wyruszą na kolejną misję wezwie ich przełożony i w krótkich słowach przedstawi im zarys sytuacji. Zostali wybrani do zaszczytnego zadania. Mają własną piersią chronić bohatera Ostlandu – generała Gerharda von Shreddsharf. Porucznik nie wie w jaki sposób bohaterowie – prości żołnierze – zwrócili uwagę wielkiego dowódcy. Tym niemniej rozpiera go duma, iż to właśnie z jego od-

działu żołnierze będą mieli zaszczyt chronić życia generała.

Jak się bowiem okazuje słynny dowódca w ciągu swej długiej i burzliwej kariery napytał sobie wielu wrogów. Teraz, kiedy nie sprawuje już służby czynnej i nie otaczają go oddane i lojalne oddziały cały czas musi strzec się przed zamachami. Właśnie niedawno przeprowadzono kolejną próbę zamordowania Gerharda. W beznadziejnej walce poległo dwóch jego ochroniarzy, a trzech innych zostało ciężko rannych. Tylko dzięki zimnej krwi Gerherda i jego nieprzeciętnym umiejętnościom szermierczym, udało mu się uniknąć śmierci. To właśnie bezpośredni powód, dla którego generał poprosił o nową ochronę. Osobiście wyznaczył bohaterów do tej roli po zapoznaniu się z raportami z ich ostatniej misji, przebiegiem służby oraz oglądnięciu sobie wojaków podczas kilku kolejnych apeli.

Dokonując opisu legendy musisz sprawić, aby bohaterowie poczuli się wyróżnieni. Ktoś docenił ich działanie w czasie zimowego patrolu! Ktoś uważa ich za szczególnie wartościowych. I to nie byle jaki ktoś! Odgrywając porucznika promieniej dumą, staraj się opowiedzieć o misji pełnym patosu językiem. Chcemy przecież zbudować wizję człowieka z brązu – wspaniałego generała – zanim bezlitośnie zniszczymy ten kryształowy wizerunek.

Plotki i historia

Jak już wspomniałem, baron służył wielkim książętom Ostlandu od 40 lat. Pochodzi ze starej, wywodzącej się jeszcze ze wczesnych czasów postsigmaryckich, rodziny, która przez tysiąclecia kultywowała tradycje wojskowe. Jest uznawany za jednego z najwybitniejszych strategów i taktyków. Na swoim koncie ma między innymi krwawe stłumienie buntu arystokratów, którzy wymówili prawo lenne elektorowi. To najprawdopodobniej dzięki temu faktowi, mimo przychylności elektora, nigdy nie zrobił kariery na dworze, nie zdobył tytułów, ani się bogato nie ożenił. Gerhard oddał swą duszę i serce armii, służbie i przyrodniemu bratu. Znany jest również z zatrzymania trzech mniejszych inwazji goblińskich na Ostland, inwazji, które wyszły z Lasu Cieni i Gór Środkowych, jak i pomniejszych czternastu rajdów. Jego starcia z goblinami są sławne dzięki temu, iż dysponując znikomymi siłami był w stanie dzięki błyskotliwym manewrom strategicznym, oraz zagraniom taktycznym zagonić gobliny do ich niedostępnych legowisk. Baron szczyci się szczególnie bitwą pod Gruendorfem, gdzie 250 ostlandzkiej jazdy pod dowództwem Gerharda wycięło w pień 2500 goblonoidów, mimo wspierającej ich dziwnej, egzotycznej magii. Była to ostatnia kampania barona, po której przeszedł na zasłużoną emeryturę. Nadal jednak pracuje jako doradca wojskowy, nie mogąc rozstać się z armią, która całe życie była jego rodziną. Powyższe informacje podawaj graczom stopniowo. Część z nich mogła im już być znana – szczególnie tym, którzy pochodzą z Ostalndu. Teraz zaś inni, starsi żołnierze, którzy z pewnością słyszeli o czekającej ich zaszczytnej służbie, nie omieszkają szepnąć słówko bądź dwa. Niech powoli do bohaterów dociera, jak niesamowicie urosła ich pozycja w armii i jak wspaniałe horyzonty w kwestii kariery rozpościerają się teraz przed nimi.

Gruendorf – postój przed stanicą

Czas wyruszyć w drogę. Bohaterowie znów osiodłają swe konie, przytroczą do sidła żołnierski koc i wypełnione prowiantem juki. Szykiem dwójkowym, prowadzeni przez generała ruszą na północ, w kierunku Nordvorposten. Ich drogę możesz uczynić dowolnie długą (w zależności od tego gdzie umieściłeś punkt zborny armii, do którego bohaterowie trafili po pierwszej przygodzie). Z czasem drużyna będzie zapuszczać się w kierunku północno zachodnim, w pobliże Lasu Cieni. Teren stanie się coraz bardziej podmokły i bagnisty. Proponuję aby tą podróż skwitować zwięzłą narracją, która ukaże oczom twoich graczy północne połacie Ostlandu. Pierwszy postój, który powinieneś opisać będzie miał miejsce w okolicy Gruendofu. Jest to kolejny punkt, w którym odkrywamy przed graczami legendę!

Niegdyś, przed 30 laty Gruendord był kwitnącą mieściną. Słynął jako miasto targowe, w którym odbywały się największe w północnym Ostlandzie spędy bydła. Cała okolica nadaje się do wypasu i praktycznie do niczego innego, gdyż lekko podmokłe tereny nie sprzyjają rolnictwu. Gruendorf został przed 30 laty zmieciony przez rajd gobliński. W okolicy rozegrała się ostateczna bitwa, która zatrzymała napaść goblińską i uratowała północny Ostland.

Teraz na zielonym polu wznoszą się dwa samotne kurhany, w których złożono szczątki poległych. Pomiędzy nimi, na olbrzymim cokole wznosi się posąg Sigmara, z wzniesionym nad głową do ciosu młotem. Pod jego butem widnieje stos goblińskich czaszek. Na cokole pomnika upamiętniającego zwycięstwo wypisano imiona arystokratów poległych w tej krwawej bitwie. Nazwiska zajmują trzy czwarte powierzchni cokołu. Pozostała część poświęcona jest zwycięskiemu wodzowi, który zwyciężył goblonoidy. Widnieje tam herb von Shreddsharfa, jego inicjały „G v S" oraz pochwalny napis:

Pamiętaj Ostlandzie – żeśmy dla Ciebie krew swą przelali

Pamiętaj Ostlandzie – żeśmy pod Jego wodzą zło stąd przegnali

Baron rozkaże rozłożyć obozowisko w pobliżu kurhanów. Wytłumaczy, iż zawsze kiedy tędy przejeżdża ma zwyczaj modlić się na grobach poległych towarzyszy i dziękować Morrowi, iż nie zdecydował się go wtedy zabrać do swego królestwa. W czasie gdy bohaterowie będą czyścić konie, przygotowywać strawę on uda się pod pomnik Sigmara, obnaży swój miecz, ukląknie i zatopi się w modłach. Opisz koniecznie, jak na tle zachodzącego słońca widnieje klęczący rycerz wsparty na swym mieczu, z rozwianym płaszczem, w otoczeniu mogił swych współtowarzyszy broni.

Baron nie będzie chwalił się swymi dawnymi sukcesami przed bohaterami. Zapytany będzie raczej opowiadał zdawkowo, enigmatycznie. Co najwyżej nadmieni, iż dawno, dawno temu, odbyła się tutaj, na tym polu wielka bitwa i że zginęło na tej ziemi wielu wspaniałych, oddanych Sigmarowi żołnierzy, po to tylko, by zapędzić goblińskie plugastwo z powrotem do Lasu Cieni i by odebrać porwane dzieci (patrz opis Turgoga).

Gdyby bohaterowie oglądali pomnik, pozwól im rozpoznać herb wyryty w kamieniu – dziś porośniętym już mchem i zniszczonym prze deszcze – ten sam, który widnieje na sygnecie zdobiącym palec generała.

Wjazd do stanicy

W końcu drużyna dociera do celu podróży (opis okolic i samej stanicy w rozdziale Nordvorposten). Wieść o przybyciu Generała dotarła przed bohaterami. Musisz pamiętać, iż baron jest w armii ostlandzkiej swego rodzaju legendą. Żołnierze czczą go jako bożyszcze pól bitewnych. Gdy tylko baron zadmie wróg przed bramą stanicy, natychmiast na maszt przy baszcie, tuż obok elektorskiej flagi zostanie wciągnięty proporzec z herbem von Shreddsharfa. Rozlegnie się głos trąb i okrzyki dowódców. Generał natychmiast rozkaże utworzyć bohaterom szyk paradny i prezentować broń po czym wyda rozkaz powolnego wjazdu do fortu.

Droga prowadząca od bramy wiedzie wzdłuż placu musztry. Wzdłuż niej ustawione są w galowych mundurach, z lśniącą niczym srebro od wielogodzinnego polerowania bronią oddziały Nordvorposten. Gdy tylko generał wjedzie pomiędzy wyprężone do granic możliwości szeregi, hukną w salucie oba działa stanicy, żołnierze oddadzą salut swą bronią a od strony murowanej części stanicy wyjadą na powitanie szacownego gościa wszyscy oficerowie.

Co ważniejsze nie będą traktować bohaterów jako byle ochroniarzy. Odniosą się do nich jak do równych sobie, dokonają prezentacji, a sam generał przedstawi ich jako swoich adiutantów. To wszystko odbędzie się na oczach całego wojska stanicy,

wpatrującego się z zazdrością w bohaterów i z fanatycznym uwielbieniem w Generała Gerarda von Shreddsharf. Postaraj się tak to opisać, by gracze pękali z dumy. Chcemy by pokochali to, kim się stali dzięki generałowi. Wszak nie mają pojęcia, iż baron gotów jest postawić na szali całą swą sławę tylko po to, by pomścić śmierć swego brata.

Baron przywiódł ich do Nordvorposten, właśnie dlatego, że jest to odosobnione miejsce, w którym wszyscy go znają, a bohaterów nikt. Baron ma mgliste tylko pojęcie, w jaki sposób ukarać morderców – ma jednak nadzieję wkrótce wymyślić jakiś przebiegły plan. Tymczasem nie zdaje sobie sprawy, że plan od dawna jest już gotowy, a on sam jest tylko pionkiem.

Nordvorposten

Nordvorposten jest jedną z łańcucha stanic, które ciągną się wzdłuż Ostlandzkich granic. Ta akurat znajduje się w pobliżu traktu prowadzącego z Middenheim do Erengrad oraz Lasu Cieni. Zadaniem stanicy jest przede wszystkim obrona miejscowej ludności przed mieszkańcami Lasu Cieni, jak i baczenie na, nie zawsze przyjaznych Ostlandczykom Middenlandczyków (gdyby zapragnęli obejść Góry Środkowe i uderzyć na północny Ostland). Nordvorposten jest stanicą stosunkowo nową – jako pierwsza ulega spaleniu, gdy na ziemie Ostlandu wtargną zagony goblińskie z Gór Środkowych, czy gdy dochodzi do starć na tle religijnym pomiędzy Middenheim i Ostlandem. Zawsze jednak Ostlandczycy ją odbudowują, gdyż stanowi ważny strategicznie punkt, zapewniający w razie napaści czas na przygotowanie obrony.

Frau Margot Gobbels
właścicielka „kantyny"

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	26	23	3	3	5	31	1	32	54	42	45	48	56

Historia: Pani Göbbels pochodzi z Ostlandu, jednak jej matka była bretonką uprawiającą najstarszą profesję świata (stąd imię Margot). Ojciec Margot był kupcem, który zakochawszy się w panience wolnych obyczajów, niezważając na opinię i sprzeciwy rodziny wziął ją za żonę. Gdy jednak rodzina go wyklęła, obdarzywszy swą dzieckiem i częścią majątku oddalił ją i wziął sobie inną żonę. Matka Margot musiała wrócić do interesu,. ale spożytkowawszy otrzymane od byłego męża środki wkrótce się usamodzielniła. Margot przejęła interes po matce. I pewnie do dziś prowadziłaby go w spokoju, gdyby parę lat temu pewien nawiedzony łowca czarownic nie oskarżył Margot o konszachty z sektą Slaanesha, która byłą częstą klientelą jej zakładu. Frau Göbbels musiała szybko zwijać manatki i przycupnęła właśnie w Nordvorposten – znając poprzedniego komendanta „przekonała" go by pozwolił jej otworzyć interes w tym odległym od wszelkich większych miejskich skupisk miejscu. Pani Göbbels całkiem sobie nieźle radzi, jednak gdy tylko sprawa sekty trochę bardziej przycichnie zamierza wrócić do miasta.

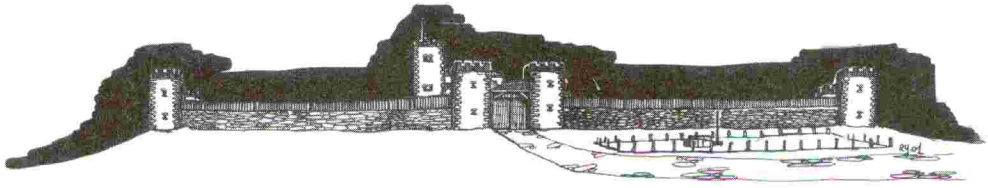
Nie można jednak nie zauważyć, iż Nordvorposten to prowincja prowincji (jak często nazywają Ostland mieszkańcy innych ziem cesarstwa). Żołnierze żyją tutaj w izolacji, z daleka od większych osad i miast. Służba być może nie jest taka trudna jak na wschodniej granicy, ale za to bliskość Lasu Cieni czyni ją czasem o wiele bardziej niebezpieczną. Jednak to nie prości żołnierze narzekają na Nordvorposten – im wystarczy kubek gorzałki, stolik do gry w kości, czy dziewczyny Frau Margot, która prowadzi zamtuz stanicy. Najbardziej narzekają na to miejsce oficerowie, którzy nudzą się straszliwie w tej "najbardziej zapadłej dziurze w łańcuch umocnień Ostlandu". To dlatego sprowadzono do wojskowej stanicy Frau Margot przedsiębiorczą Ostlandkę zwaną także z bretońska "Madamme", a także pozwolono oficerom mieszkać razem z żonami.

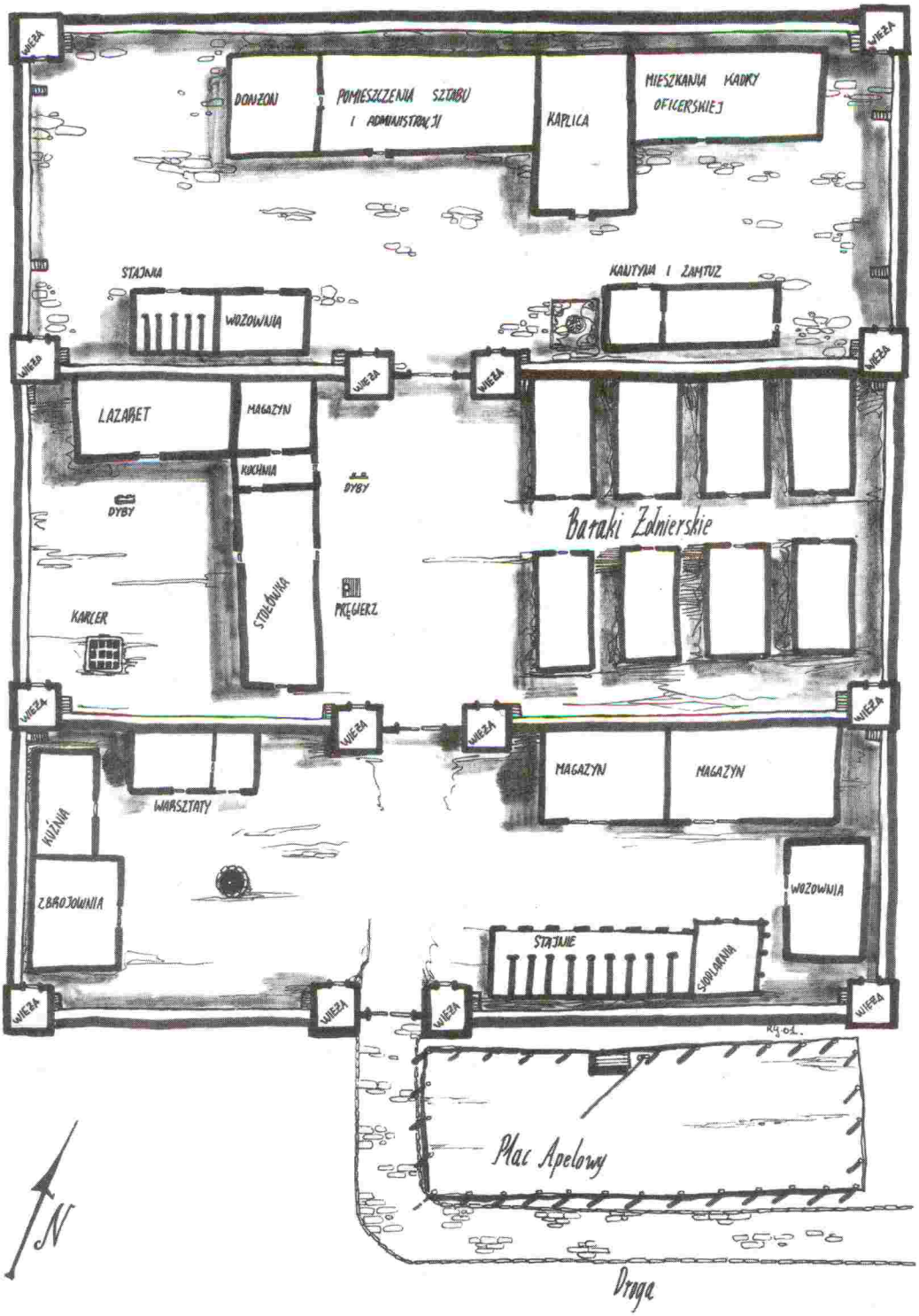
Tak więc to właśnie Frau Margot kreuje towarzyskie życie stanicy. I należy tu zaznaczyć, że Margot Göbbels nie jest pierwszą lepszą burdelmamą – prowadzi kantynę dla prostych żołnierzy i salon dla oficerów, gdzie wojskowi przychodzą bawić się nawet z żonami. Oczywiście podstawowym problemem takich imprez była zawsze nieodpowiednia proporcja pań do panów – Frau Margot zaradziła problemowi sprowadzając kilkanaście "dam do towarzystwa" – czyli kurtyzan trochę wyższej klasy niż panienki pracujące dla prostych żołnierzy.

Wracając jednak do stanicy – została wzniesiona na naturalnym skalnym wzgórzu pośród rozlewisk. Część murów zbudowano z cegły, część zaś zabudowań z drewna (częstokół, baraki żołnierzy, kantyna, stajnie z siodlarnią, magazyny, stodoły, kuźnie, kuchnia, zbrojownia, karcer, murowaną studnia, skład narzędziowy – jeżeli są, to w piwnicach – z materiałami budowlanymi, stolarskimi, warsztat stolarza, rymarza, lazaret). Załogę stanicy stanowi 100 żołnierzy: 50 osobowy oddział ciężkiej piechoty (uzbrojonej w topory i wielkie tarcze), 20 osobowy oddział kuszników (ciężkozbrojni, z bronią boczną i pawężami piechoty), 20 osobowy oddział lekkiej lansjerów, 10 oficerów (wliczając dowódcę fortu, oraz artylerzystów obsługujących 3 kartaczownice będące na składzie arsenału).

Wokół stanicy teren jest błotnisty, lekko podmokły. To właśnie dlatego tak mało tu jazdy – tylko lekkie koniki są w stanie sprawnie poruszać się po grząskim terenie. O operowaniu ciężkozbrojnymi, zakutymi w zbroje jeźdźcami nie ma co nawet marzyć. Generalnie lekka jazda patroluje teren, zaś piechota stacjonuje w koszarach. W razie wykrycia na przykład rajdu goblińskiego jazda jest odpowiedzialna za rozpoznanie, zaś dowódcy starają się doprowadzić do starcia w polu z piechotą – świetnymi żołnierzami, którzy jak mało kto znają swoje rzemiosło.

Opisując stanicę pamiętaj, że jest wiosna! Częste deszcze, wszędobylskie błoto, brud i smród bagniska otaczający stanicę. Pamiętaj, by pokazać, w jak prostych warunkach żyją żołnierze – baraki zbite z bali, ciasnota, nie najlepsze warunki sanitarne. Tak naprawdę stanica podzielona jest na dwie części – tę, w której znajduje się plac apelowy otoczony barakami, stajniami i kuchnią, oraz tę, gdzie znajduje się murowana kantyna, donjon, kilka domów oficerów, arsenał. Ta druga część stanicy, mimo doszczętnego zburzenia Nordvorposten podczas ostatniego rajdu goblińskiego, zachowała brukowane ulice i rynsztoki, które odprowadzają nadmiar wody do dołów kloacznych. W efekcie w czasie większych deszczy doły wylewają, zaś gnojówka podchodzi pod same baraki czyniąc życie żołnierzy jeszcze bardziej nieznośnym.

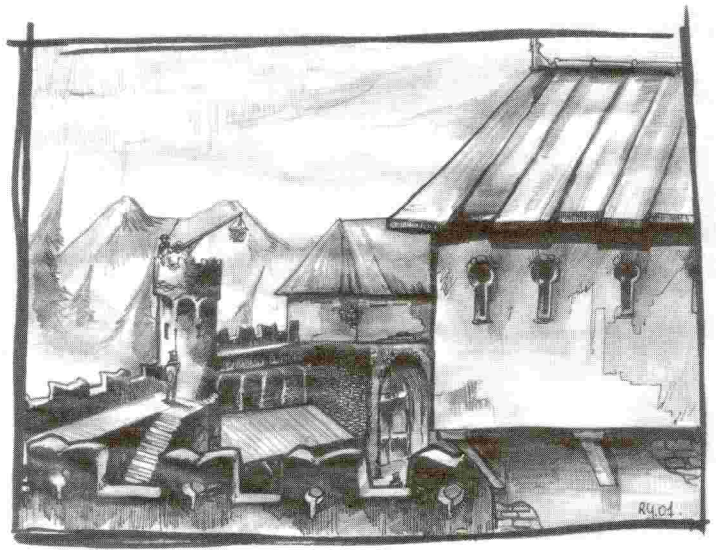



WIEŻA
DONŻON
POMIESZCZENIA SZTABU I ADMINISTRACJI
KAPLICA
MIESZKANIA KADRY OFICERSKIEJ
STAJNIA
WOZOWNIA
KANTYNA I ZAMTUZ
LAZARET
MAGAZYN
KUCHNIA
DYBY
DYBY
Baraki Żołnierskie
KARCER
STOŁÓWKA
PIĘCIERZ
WARSZTATY
KUŹNIA
ZBROJOWNIA
MAGAZYN
MAGAZYN
WOZOWNIA
STAJNIE
SZOPA NA SIANO
Plac Apelowy
Droga
N

Co się dzieje w stanicy, czyli o życiu wysuniętego posterunku wojskowego słów kilkakroć.

Piotr Smolański

Na przykładzie Nordvorposten (nb. autentycznej stanicy, istniejącej w czasach Karla Franza I) można łatwo zorientować się, jak luźno trzymały się poszczególne wojska odgórnych ram organizacyjnych. Z powodu swojego oddalenia od jakichkolwiek centrów dowódczych, cały garnizon Nordvorposten określany był mianem „regimentu". Żeby było to jeszcze bardziej skomplikowane, poszczególne jego formacje stanowiły części innych regimentów. Tak więc ciężka piechota była częścią II Ciężkiego Ostlandzkiego „Frederick Ludovicius", kusznicy wywodzili się z I'go Strzelców Ostlandu (mieszanego regimentu, mającego na wyposażeniu kusze i broń palną), lekka jazda była zasilana raz to z I Regimentu Lekkiej Jazdy Ostlandu, raz to z II Regimentu Jazdy Granicznej, stąd połapanie się kto tak dokładnie sprawował nad nią najwyższa komendę było prawdziwym piekłem. Do tego dochodziły auxillae – artyleria, nieprzypisana do żadnej nadrzędnej formacji, a do tego – żeby było weselej – nie wchodząca również w skład regimentu Nordvorposten, lecz liczona, jako „wyposażenie stanicy". Oficerowie dookoptowywani byli z najprzeróżniejszych formacji, czasem na zasadach „zesłania". Mamy więc sytuacje, w której wojska Nordvorposten składając się z czterech typów formacji pochodzą z czterech różnych regimentów, przy czym jedna z formacji nie pochodzi z żadnego. Całość określana jest jako III Regiment Graniczny (a więc następny po II Jazdy, z którego wywodzi się i któremu podległa jest część lekkiej jazdy owego III Regimentu). Dowodzący, będąc na to za niskim stopniem, pełni de facto funkcję regimentarza – następne poplątanie. Jednym słowem wszystkie demony dostałyby migreny usiłując rozeznać się w faktycznym statusie organizacyjnym Nordvorposten. Zaczynacie powoli rozumieć dlaczego służba wojskowego intendenta nie była bynajmniej lekka i przyjemna? Do stanicy trafia teraz Generalissimus, mogący swobodnie dowodzić kilkoma regimentami w towarzystwie pełniących funkcje ochroniarzy kawalerzystów, pochodzących z kolei z VI chorągwi jazdy granicznej, nie wchodzącej w skład żadnego regimentu, zawierającej natomiast formalnie rzucony w zupełnie przeciwny kraniec prowincji II Regiment Rozpoznawczy. Zaczyna Was powoli boleć głowa? Nie jesteście w tym osamotnieni. Dość jednak o samych kwestiach organizacyjnych. Jak wygląda codzienne życie III Granicznego?



Trąbka podrywa żołnierzy na poranną zmianę warty o świtaniu. Wymieniona zostaje straż na murach, żołnierze wysłuchują nabożeństwa, prowadzonego przez aktualnie przebywającego w strażnicy kapelana. Jeżeli nie ma żadnego, mają cztery „Sigmarze Królu" na modlitwę. Następnie kusznicy wychodzą na ćwiczenie w

strzelaniu, piechota na ćwiczenia z bronią („wyjście na porębę" w języku żołnierzy – bierze się to od ścinania drzewek na kuchenne paleniska i wykorzystywanie połowy z nich – zaostrzonych i zatkniętych w ziemię jako celów ćwiczebnych). Piątka do dziesięciu konnych wychodzi na podjazd, wrócą dopiero pod wieczór, następnego dnia pójdą inni. Co trzy dni puszkarze oddają po jednym strzale z każdej kartaczownicy. Na ćwiczeniach, okrzykach kaprali i sierżantów (po jednym na każda formację z wyjątkiem ciężkiej piechoty, która ma dwóch) i narzekaniu upływa czas do popołudnia. Mniej więcej dwie msze po zenicie wielki, umieszczony na wieży obserwacyjnej gong obwieszcza porę obiadową. Dwaj kucharze biją z nienawiścią półpłynnymi posiłkami w miski żołnierstwa, nalewają do cynowych kubków dwupensowe piwo. Oficerowie i sierżanci dostają lepsze posiłki, przygotowane przez osobnego kucharza, otrzymują też kubek jednoszylingowego wina. Dowódca stanicy i honorowy gość dostają naprawdę dobre wino z południowych winnic imperialnych. Ochroniarze generała na jego rozkaz jedzą razem z oficerami i sierżantami. W rezultacie maja i u oficerów/sierżantów i u zwykłych żołnierzy regularnie przesrane. Warto wspomnieć o bijatykach, które wybuchają od czasu do czasu między ulrykanami a sigmarytami o modlitwę przed posiłkiem. Nie chodzi o to, ze żołnierze są szczególnie religijni – wręcz przeciwnie – raczej o to, że strasznie im się nudzi i równie dobrze mogliby się bić o to, czy autorem „Libra Dei" był Erazm Marienburczyk, czy Hugon Nulniejczyk. W jedną mszę po obiedzie dla odmiany kusznicy wychodzą „na porębę", piechota natomiast bierze się za trwająca od jakiegoś miesiąca pracę umacniania studni. Otóż miesiąc temu od jej wewnętrznego cembrowania odpadło kilka kamieni, zaraz potem przyszły deszcze, które zmiękczyły grunt i studnia obsunęła się i przechyliła. Obecnie piechota kopie wokół niej wielki, skoncentrowany na niej lejkowaty dół, podpierając wystający z niego coraz wyżej komin studni skomplikowanym, kleconym pod nadzorem sprawiającego wrażenie wiecznie pijanego cieśli. Cieśla sprawia wrażenie wiecznie pijanego przede wszystkim dlatego, że jest wiecznie pijany. Najdziksze plotki krążą o tym, dlaczego dowódca stanicy przymyka na to oko a czasem otwarcie zakazuje ukarania cieśli przy jego co żywszych wybrykach (jak sikanie z dachu burdelu na wychodzących gości). Cieśla jest bardzo sympatyczny i potraktowany odpowiednia ilością napitku chętnie opowie, jak uratował życie Karlowi Franzowi, jak sam szkolił jego Ignifaxusa, jak w pojedynku na patelnie poknał Króla Bretonii, czy w końcu jak zaprojektował po pijanemu jakieś miasto, a potem „kurwi jaki syn psim chujem trącany" wykradł mu te plany i dzięki zmowie ze złowrogimi potęgami wybudował w jedna noc Marienburg („oby sczezł a wszystkie jego dziwki zgniły od pip az po szyje"). Rusztowanie zaprojektowane jest jednak nadspodziewanie dobrze i prace postępowały by szybko, gdyby nie wysoki ostatnio poziom wód gruntowych. Lejkowaty dół co i rusz wypełnia się wodą. Do wybierania jej skonstruowano podwójny sznur zawinięty na krążku. Na sznurze tym chodzi wiadro, które kopacze na dole napełniają woda, a które wyciągane jest przez żołnierzy z góry. Co i rusz dochodzi do awantur, gdy w opinii tych z dołu ci z góry huśtają specjalnie wiadrem, żeby wylać im błotnistą wodę na łby, albo nie fatygując się wynoszeniem wiadra gdzieś na bok, wlewają wodę z powrotem do leja. Pod warstwą ziemi jest tu glina, dopiero potem twarda skała, stąd lej jest grząski, błotnisty, wyścielany mokrą gliną, potrafiąca bez problemu zeżreć żołnierskiego buta, jakby go nigdy nie było. Jednym słowem wśród awantur, kłótni i bójek praca posuwa się bardzo wolno, żmudnie. Właściwie na rękę to dowódcy stanicy bo bez tego zajęcia nuda zżarłaby chyba całe wojsko. Krążą dzikie pogłoski o tym, że to on sam obluzował kamienie. Od czasu do czasu odbywa się akcja jedności wszystkich formacji i dosłownie każdy żołnierz, przebywający w stanicy – niezależnie od formacji – zostaje zapędzony do roboty przy studni. Co jasne, jest ich wtedy do tego po prostu za dużo, przeszkadzają sobie wzajemnie, dochodzi nieuchronnie do bójek, pyskówek – raz wyszła z tego regularna bitwa wszystkich ze wszystkimi – zdemolowano wówczas wejście do burdelu. Postaci graczy będą na żądanie Generalissimusa wyłączone ze wszelkich prac przy studni. Matko, ale mają u żołnierzy przesrane!

Jednym słowem nie mamy tu wzorcowej placówki, lecz raczej punkt zesłania dla żołnierzy, coś, co przechodzi się jak ospę i o czym wspomina się potem z chichotem jako o „starych dobrych czasach", ale co klnie się w żywy kamień dopóki trwa. Dyscyplina jest w znacznej mierze rozprzęgnięta, stosunki między pochodzącymi ze szlachty bądź bogatego ziemiaństwa oficerami nie są zbyt sformalizowane, wojsko jest jednak trzymane w dobrej kondycji, a ćwiczenia odbywają się co dzień, wtorek, czy niedziela. Regiment jest sprawny i zdolny do działań zaczepnych i długiej obrony przeciw zwykłym bandom goblinoidów.

Nic więc dziwnego, iż wojacy często odwiedzają kantynę Frau Margot, szukając zapomnienia od otaczającej ich rzeczywistości w kieliszku kislevskiej okowity czy ramionach dziewczyn. Jak łatwo się domyślić w stanicy nie panuje ani za wysokie morale, ani zbyt twarda dyscyplina.

Akt II - Intryga

Plan

Baron dostanie kwatery w jednym z oficerskich domów. Bohaterowie, jako jego osobista ochrona, zostaną zakwaterowani w tym samym apartamencie, który składać się będzie z wystarczającej ilości pomieszczeń, by zapewnić wygodę ich pryncypałowi i względne warunki żołnierzom. Nie omieszkaj zaznaczyć, iż uzyskane kwatery swym standardem przekraczają o niebo to, co należy im się z uwagi na ich stopień wojskowy. Przez pierwszy dzień należy zapoznać bohaterów z wyglądem stanicy. Opisz błotnistą dziurę, jaką jest i normalne żołnierskie życie. Poranny apel, poranna zaprawa fizyczna, śniadanie, musztra, żmudne ćwiczenia wojskowe, warty, wychodzące w teren patrole. Oczywiście bohaterowie

przez swój przydział zaliczani są do żołnierzy lepszej kategorii (śpią w domach oficerskich, a nie zapchlonych, śmierdzących kloaką barakach), przez co niespecjalnie będą ich lubić prości żołnierze (choć odnoszą się do nich z wyraźną rewerencją – w końcu pozostają w stałym kontakcie z generałem – najwyraźniej muszą być wyjątkowi), zaś oficerowie będą na nich patrzeć z góry (z dużą domieszką zazdrości – oni przecież musieli swą pozycję zdobywać ciężką pracą, bądź szlachetnym urodzeniem). Baron uda się na kilka oficjalnych spotkań z dawnymi przyjaciółmi (obiad z komendantem, udział w odprawie dowódców drużyn, mała impreza na cześć gościa w klubie Frau Margot). Wszędzie tam powinna towarzyszyć mu eskorta – dwóch do trzech graczy. Powinni móc często się zmieniać, by nie nudzili się zbytnio, podczas gdy pozostali gracze eksplorują strażnicę. Pamiętaj, iż życiu barona grozi niebezpieczeństwo – ktoś próbował go kilkakrotnie zabić. Baron nie omieszka przypomnieć o tym bohaterom przy każdej okazji, udzielić kilku „dobrych rad". To powinno utrzymać ich w napięciu i oczekiwaniu na zamach, gdy tymczasem intryga rozwija się zupełnie gdzie indziej.

Podczas przyjęcia nastąpi spotkanie barona z porucznikiem Johanesem von Klossen. Ten wymieni kilka uwag z Gerhardem, po czym umówią się na spotkanie w nocy – kiedy bohaterowie będą już spali. Kim jest Johanes von Klossen? Bynajmniej nie jest imperialnym oficerem! Von Klossen jest szpiegiem! Swego czasu pracował dla armii middenlandzkiej, jednak dawno stał się wolnym strzelcem. Obecnie zaś rozgrywa bardzo niebezpieczną i arcyintratną partię, w której głównymi pionkami są nasi bohaterowie i von Shreddsharf. Oczywiście tożsamość porucznika jest całkowicie fikcyjna, choć posiada fachowo sfałszowane patenty wojskowe i dokumenty oraz listy polecające. Tak, pewnie już się domyślasz! To on jest tajemniczą postacią z preludium, która dostarczyła słój z dłonią wysoko urodzonego zbója. A skąd o tym wiedział i kto za wszystkim stoi? Cierpliwości – wkrótce wszystko się wyjaśni.

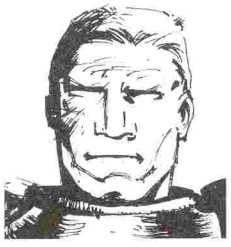
Tymczasem bankiet się kończy – szpieg nie będzie zwracał już uwagi na barona, by nie ściągnąć zainteresowania bohaterów na swoją osobę. Wieczorem generał nie nakaże bohaterom ustawić wart. Zresztą będzie udawał bardzo pijanego (w rzeczywistości łeb ma jak kislevicki szlachcic). Położy się spać i wkrótce rozlegnie się z jego pokoju regularne chrapanie. Bohaterowie pewnie też pójdą spać, gdyby jednak postanowili trzymać warty, staruszek wymknie się przez okno na umówione spotkanie. Właśnie tam Johanes podsunie mu pomysł zemsty. Szpieg przebywa w stanicy od kilkunastu dni (sam zasugerował staremu dowódcy podobne miejsce i bezbłędnie wywnioskował z późniejszej

rozmowy, gdzie stary lis się uda). Zdążył poznać już ludzi, wtopić się w rutynę wojskową – i przygotować, z pomocą swego tajemniczego przełożonego, sprytny plan. A plan jest istotnie misterny i skomplikowany i wykorzystuje obecność salonu Frau Margot. Otóż jak już wspomniałem, w przyjęciach i rozrywkach oficerskich uczestniczą również żony stacjonujących w stanicy żołnierzy. Najsłynniejszą jest Teresa von Braundorf. Jest żoną porucznika piechoty, porządnego i niezwykle honorowego żołnierza. Niestety mąż wydaje się pani Teresie człowiekiem raczej nudnym, jak całe to życie w stanicy wojskowej. Tęskni za elektorskim dworem i rozrywkami wielkomiejskimi. Dlatego spędza każdy wieczór w salonie. Jej mąż nie jest człowiekiem towarzyskim, stanowi raczej model służbisty i człeka poważnie traktującego swoją pracę. Tymczasem Teresa nie tylko pragnie rozrywek – jest również kobietą wielkich namiętności – przybytek Frau Margot służy jej do uwodzenia młodych oficerów i co gładszych podoficerów. Oczywiście w tak zamkniętej społeczności wszyscy wiedzą o ekscesach Teresy. Wszyscy wiedzą również, iż Ludwik von Braundorf jest szalenie honorowym człowiekiem i gdyby ktoś mu publicznie doniósł o zdradzie żony, natychmiast wyzwałby jej kochanka na pojedynek. Jest świetnym szermierzem – zresztą jakiś rok temu ciężko okaleczył w takich okolicznościach pewnego kapitana. Z drugiej strony Ludwik kocha swą żonę ponad wszystko i nie jest w stanie utemperować jej sposobu bycia – więc poszedł z nią na kompromis – on nie zabija jej kochanków, oni zaś się tym publicznie nie chwalą.

I tu właśnie tkwi oś intrygi. Von Klossen podsunął baronowi pomysł (baron w swym zacietrzewieniu jest święcie przekonany, że sam wszystko wymyślił z niewielką pomocą "przychylnego oficera"), aby najpierw zaaranżować intymne zajście pomiędzy jednym z bohaterów a Teresą, zaś następnie publicznie powiadomić o tym Ludwika von Braudorf. Najlepiej będzie, jeżeli Gerhard przeprosi rogacza za niegodne zachowanie ochroniarza! Honorowemu porucznikowi nie zostanie nic innego, jak krwią zetrzeć hańbę – niestety, okaże się, że kochanek jest zwyczajnym trepem – nisko urodzonym żołnierzem. Pojedynek nie wchodzi w grę. Następnie baron planuje zamordować porucznika von Braundorf i podrzucić jakąś rzecz należącą do bohatera. Ma zamiar tak wszystko poukładać, żeby bohater nie miał alibi, a on sam był bezpiecznie kryty. Niewątpliwie śledztwo będzie jasne, motyw – zabójstwo w afekcie – i poszlaka prowadząca do mordercy oraz brak alibi – pewna czapa! Tak więc plan, choć skomplikowany, wydaje się dość łatwy do przeprowadzenia (szczególnie z pomocą szpiega, który dostarczy wszelkich akcesoriów) i będzie wspaniałym początkiem zemsty na bohaterach.

Kapitan Jurgen von Jagger
komendant stanicy

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	52	44	4	4	10	45	3	48	62	42	51	39	42



Historia: Jurgen wywodzi się z bardzo drobnej, ostlandzkiej szlachty. Jako drugi syn tradycyjnie poświęcił się karierze wojskowej. Przez 30 lat pracowicie wspinał się po szczeblach kariery, wielokrotnie będąc odsuwanym od należnej mu posady przez wywodzących się ze znaczniejszych rodów. To między innymi dlatego nie cierpi osób pokroju von Klainbadena, którzy osiągnęli wiele korzystając z nazwiska i koneksji rodowych.

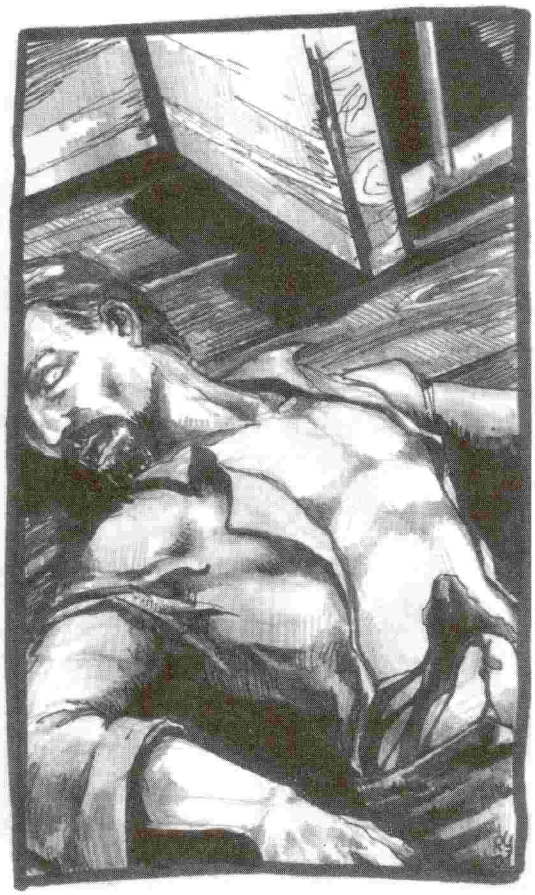
W końcu Jurgen otrzymał swą wymarzoną komendanturę – sam prosił o dowództwo Nordvorposten. Kapitan zdaje sobie sprawę z niezwykle ważnej pozycji strategicznej stanicy. Za jego czasów sprowadzono do fortu działa i puszkarzy. Utrzymuje nienajgorszą dyscyplinę i stale myśli w jaki sposób pozbyć się rozprzęgający wojskowy rygor zamtuz Frau Göbbels.

Wygląd: kapitan Jurgen jest człowiekiem niskim, postury drobnej i niepozornej. Jego głowę zdobią rzadkie, rude włosy. Mimo mizernej postury zwraca uwagę – promienieje od niego charyzma i pewność siebie poparta wieloletnim doświadczeniem. Jest dobrym strategiem i taktykiem (choć daleko mu do geniuszu Gerharda), a także dobrym administratorem. Kompetencja wyziera z jego spojrzenia i sposobu wysławiania się. Kiedyś kapitan był świetnym szermierzem. Każdy żołnierz bez trudu zauważy dłoń, która często włada szablą – zresztą dowódca codziennie trenuje szermierkę wraz z żołnierzami.

Bankiet

Zanim nadejdzie dzień realizacji intrygi, daj graczom oswoić się trochę z życiem w stanicy. Uracz ich kilkoma scenami z życia żołnierskiego. Apelem, drobnymi ćwiczeniami, może chłostą niekarnego żołdaka. Niech wiedzą, że baron ciągle ich potrzebuje, że nigdzie nie rusza się bez eskorty. Stale przypominaj graczom, iż od ich uwagi i koncentracji zależeć może życie ważnego BN'a. Staraj się falować napięciem – wprowadzaj podejrzane elementy, które mogą wskazywać na obecność zamachowca – a później niech się nic nie dzieje.

Możesz też narracyjnie opowiedzieć o kilku drobnych przyjęciach w salonie, na których Gerhard zjawia się codziennie – wszak musi przyzwyczaić bohaterów do bywania w tym miejscu, gdzie ma zacząć się cała intryga. Przyjęcia są utrzymane w



luźnym nastroju. Panowie grają w karty, gra muzyka, trochę się tańczy, trochę zabawia damy. Oczywiście oficjalnie salon jest oddzielony od pozostałej części przybytku, gdzie zabawiają się kartami, alkoholem, śpiewem i markietankami prości żołnierze. Baron miło spędza czas, podczas gdy BG właśnie wieczorem są na służbie – zwykle zabiera ich wszystkich. Muszą obstawiać ściany i balkony – cały czas pod bronią – tak jakby salon nie był jednym z bezpieczniejszych miejsc w stanicy.

Możesz opisać zachowanie pani Teresy. Będzie pojawiała się na każdym przyjęciu w innej sukni. Będzie otaczana przez mężczyzn, którzy wciąż będą prawić jej komplementy – cóż, całkiem zasłużenie – Teresa jest niezwykle atrakcyjna, to prawdziwa ostlandzka piękność! Jest kobietą niezbyt wysoką, o złotych , sięgających za ramiona włosach, które często nosi (o zgrozo!) rozpuszczone – niczym wolna kobieta. Niebieskie oczy, pełne usta, piękne krągłe kształty przybrane w nadspodziewanie modne, jak na taką zapadłą prowincję, suknie w połączeniu z kokieteryjnym zachowaniem, tajemniczymi uśmiechami, trzepotaniem długich rzęs dają piorunujący efekt! Oczywiście Teresa „przyuważy" bohaterów już od samego początku - stanowią zagadkę – niby normalni żołnierze, a są osobistą obstawą generała. Jednak sztywne reguły barona nie umożliwią jej nawiązanie flirtu z bohaterami – przynajmniej na początku.

Z każdym następnym razem baron będzie zmniejszał wymagania podczas salonowych rozrywek. Zaprosi bohaterów do gry w karty, pozwoli im pić do dwóch kielichów na noc, pozwoli rozmawiać z kobietami. Zawsze jednak każe, aby jedna osoba czuwała w pobliżu. Gdy uznasz, iż bohaterowie czują się wystarczająco swobodnie wśród kadry oficerskiej i wysoko urodzonych, czas zaatakować!

Uwiedzenie

Baron z pomocą służącego każe przekazać Teresie liścik. W liściku tym upatrzona przez barona „ofiara" (jeden z bohaterów) opiewa jej wdzięki i składa jej niedwuznaczne propozycje. Oczywiście Teresa tylko czeka na taką okazję. Korzystając ze sposobności pochwyci bohatera za rękę i przyciskając palec do ust wymknie się z nim z bankietu przez jedno z "sekretnych" wyjść, które prowadzą do drugiej części domu. To właśnie tutaj znajdują się dyskretne pokoje schadzek, które Frau Margot udostępnia oficerom i paniom (zarówno co poniektórym żonom, jak i zatrudnionym przez siebie „paniom do towarzystwa"). Czy zaskoczony żołnierz ulegnie niewyżytej arystokratce? A może uniesie się honorem i nie da się skusić płomiennym ustom i roziskrzonym oczom ostlandzkiej piękności? Jakkolwiek postąpi nie ma to najmniejszego znaczenia. Po jakimś czasie sam lub w towarzystwie Teresy powróci do salonu. Będą go ścigały uśmieszki pełne zrozumienia, niejeden oficer puści do niego oko, czasem może ktoś pobłażliwie pogrozi palcem. Wszyscy "wiedzą", co się wydarzyło. Zresztą sama Teresa von Braundorf będzie zachowywać się "odpowiednio" sugerując zajścia nawet, jeżeli do niczego pomiędzy nią a żołnierzem nie doszło (wszak musi dbać o swą opinię uwodzicielki). Cel barona został osiągnięty.

Przeprosiny

Nazajutrz baron uda się na odprawę sztabową, oczywiście w obstawie co najmniej dwóch ochroniarzy (ale bez udziału wybranego na ofiarę spisku gracza). W pokoju sztabowym nad mapami będą ślęczeli oficerowie, analizujący informacje zwiadowców i planując wiosenne patrole. Będzie wśród nich porucznik Ludwik von Braundorf. Gdy tylko baron wejdzie do pomieszczenia, wszyscy oficerowie zwrócą w jego kierunki głowy – wszak nie na darmo ma opinię wybitnego stratega. Tymczasem baron w powstałej ciszy zacznie przepraszać porucznika von Braundorf za niegodne

zachowanie swego ochroniarza wobec jego żony na wczorajszym bankiecie i oczywiście odda porucznikowi prawo wymierzenia sprawiedliwości. Zniesławiony mąż się wścieknie, zaś pozostali oficerowie będą wstrząśnięci nietaktem Gerharda von Shreddsharf. Porucznik natychmiast opuści zebranie i popędzi dorwać człowieka, który publicznie przytwierdził mu rogi.

Konfrontacja

To dość trudna scena. Musisz odegrać owładniętego pasją porucznika i arystokratę, który pragnie natychmiast zmazać winę na swym honorze. Nakrzycz na gracza, zastrasz go. Niech Ludwik najpierw chce się pojedynkować, grozi, że posieka bohatera na plasterki, a później dostrzegłszy jego niski stopień i pozycje społeczną niech zacznie przegon. Niech rozkaże stawić się bohaterowi w pełnym umundurowaniu i wyposażeniu polowym (zbroja, plecak, pełne uzbrojenie) i każe biegać mu na około dziedzińca, w deszczu i błocie! A gdy już będzie wykończony, dwóch rosłych kaprali chwyci żołnierza pod ręce, rozdzieje i przywiąże do pręgierza. Odbędzie się bezlitosna chłosta! Pod komendą porucznika, który przez cały czas przegonu obrzucał bohatera wyzwiskami niczym jakiś kapral, zaświszcze bat. Nie ma co się czarować – kara będzie okrutna. Plecy bohatera zamienią się w krwawą sieczkę. Gdy porucznik nasyci się zemstą, zostawi bohatera przy pręgierzu, nagiego, skrwawionego, zabłoconego, moknącego w zimnym wiosennym deszczu. Wtedy nadejdzie czas na dalsze pohańbienie. Całej kaźni przyglądała się kompania ciężkozbrojnych piechoty, której dowódcą był zniesławiony porucznik. Teraz żołnierze skorzystają z okazji, by zmazać dyshonor jaki spadł na każdego członka oddziału przez zniesławienie dowódcy. Będą lżyli, pluli, obrzucali błotem, ktoś, o ile nie powstrzymają go pozostali bohaterowie odleje się na porzucone nieopodal ubranie wybatożonego. Uczyń tą scenę naprawdę nieprzyjemną. Pokaż jak okrutny potrafi być tłum, gdy czuje za sobą siłę i poparcie przełożonych. Gdy wie, iż bezkarnie może znęcać się nad bezbronnym.

Dopiero gdy Ludwik zniknie w swych kwaterach, by utopić zniewagę w kielichu, pozostali bohaterowie będą mogli odpiąć swego towarzysza od pręgierza. Co ciekawe Gerhard rozkaże przenieść go do kwatery, umyć i przyprowadzić cyrulika. Biorąc pod uwagę, iż to on jest bezpośrednią przyczyną całego zajścia, może się wydawać to trochę dziwne. Fakt jest jednak taki, iż Gerhard pragnie postawić rannego bohatera jak najszybciej na nogi, by był zdolny, przynajmniej teoretycznie, dokonać morderstwa!

Noc morderstwa

Dzień upłynie spokojnie, w kroplach deszczu i chlupocie błota. Gerhard zamknięty w swoim gabinecie będzie coś pisał (w rzeczywistości przygotowuje się psychicznie do popełnienia zabójstwa). Udało mu się ukraść nóż chłostanego bohatera (wtedy gdy odarto go z odzienia podczas chłosty).

Wieczorem Gerhard uda się ponowne do salonu. Weźmie ze sobą wszystkich bohaterów poza wychłostanym. W czasie imprezy zacznie interesować się jedną z dam, pracujących dla Frau Margot. Gdzieś w okolicach północy uda się z nią do pokoiku. Jeżeli gracze poważnie traktują swój ochroniarski zawód, być może nadal będą chcieli go obstawiać. Przebiegły baron pozwoli jednemu z bohaterów stanąć na warcie przed drzwiami. Sam zaś zacznie miło spędzać czas z dziewczyną. Niepostrzeżenie dosypie jej do wina przygotowany przez szpiega środek nasenny. Gdy prostytutka zaśnie na szerokim łożu, baron wymknie się przez okno. Następnie pójdzie do domu porucznika von Braundorf (nikt z powodu późnej pory nie zwróci na niego uwagi).

Baron zapuka do drzwi von Braundorfa, ten, na wpół nietrzeźwy otworzy mu, przybrany jedynie w spodnie i rozchełstaną koszulę. Będzie zaskoczony tak późną wizytą sławnego generała. Baron wejdzie z nim do środka i z zaskoczenia, używając noża obitego bohatera, przebije mu serce. Świadków morderstwa nie będzie - ordynans porucznika udał się akurat zagrać w karty z ordynansem von Klossena oraz samym von Klossenem (oczywiście całą sytuację zaaranżował szpieg).

Morderca następnie ukryje nóż w koszu na brudną bieliznę oraz wytrze nią dokładnie dłonie, po czym pospiesznie wróci do pokoju schadzek, rozbierze się oraz swoją "damę do towarzystwa" i będzie czekał aż działanie narkotyku minie. Oczywiście będzie utrzymywał, że spędził upojne chwile z dziewczyną. Prostytutka lekko oszołomiona narkotykiem, którego skutek przypomina efekty wypicia dużej ilości alkoholu, da się zwieść baronowi.

Po pewnym czasie baron zapłaci dziewczynie za towarzystwo i powróci do salonu. Pobędzie jeszcze trochę, wypijając większą niż zwykle ilość alkoholu (dla ukojenia nerwów po morderstwie). Bohaterowie będą musieli zanieść barona do domu. Na szczęście Gerhard tak mocno zakodował sobie potrzebę zachowania tajemnicy, iż nawet kompletnie zalany nie zdradzi się przed bohaterami.

Tymczasem w godzinę po powrocie bohaterów na kwatery, do swego domu wróci Teresa von Braundorf, by zastać swego męża leżącego w pokoju w kałuży krwi.

Śledztwo

Tumult uczyniony przez przerażoną arystokratkę zbudzi pół strażnicy. Ponieważ zamordowany mieszkał tylko dwa budynki od kwater bohaterów, mogą oni być jednymi z pierwszych przybyłych na miejsce zbrodni. Tłum ciekawskich szybko zostanie jednak opanowany przez wartowników. Na miejscu zjawi się dowódca strażnicy i rozkaże do rana zabezpieczyć miejsce zbrodni, po czym wyda rozkaz rozejścia się do domów, by nie zacierać śladów pozostawionych przez mordercę. Zostanie wezwany cyrulik, który w przybliżeniu ustali godzinę zgonu. Opisz tę niesamowitą scenę. Ciemny pokój oświetlony kilkoma lampami naftowymi, stężałe ciało w kałuży krwi, tłum ludzi przestępujący z nogi na nogę, szepczący sobie hipotezy, kto mógł zabić. Nie omieszkaj opisać graczom, jak często w tych podejrzeniach przewija się imię niedawno obitego bohatera. Niech wiedzą, iż z punktu widzenia przyszłych detektywów, to właśnie on będzie głównym podejrzanym. Niech czują, jak ich akcje topnieją, niech dotrze do nich, iż już niedługo będą się cieszyć uprzywilejowanym statusem.

Rankiem do prowadzenia śledztwa zostanie wyznaczony kapitan Jurgho von Klainbaden. Jest to stary sztabowiec, zresztą bliski przyjaciel Gerharda von Shreddsharf. Zostanie również wysłany posłaniec do świątyni Vereny, z prośbą o przysłanie kapłana – wszak morderstwo wojskowego to nie przelewki! Oczywiście bohaterowie będą musieli prowadzić nieoficjalne dochodzenie jednocześnie z oficjalnym. Baron będzie im w tym przeszkadzać, ale ostrożnie, tak, by nie pomyśleli, iż ma w tym jakiś prywatny cel. Cały czas będzie utrzymywać, iż skoro morderca dosięgnął biednego von Braundorfa, z pewnością może też zamordować i jego. Cała sytuacja może w pewien sposób tłumaczyć lekko nerwowy sposób bycia barona, jak i jego nalegania na ciągłą ochronę.

Oczywiście stary oficer von Kleinbaden ani przez chwilę nie podejrzewa, iż mordu dokonał ktoś z oficerów - według niego mógł tego dokonać jedynie prosty żołnierz. Od razu będzie podejrzewał bohatera, ostatniego kochanka żony denata, osobę posiadającą motyw (zemsta). W pierwszej kolejności przesłucha obitego bohatera (co robił w nocy, czy ktoś może potwierdzić jego wersje itd.) Najprawdopodobniej bohater leczył swoje rany śpiąc w łóżku i nikt go nie widział, przynajmniej wtedy, kiedy doszło do zbrodni (już twoja w tym głowa, żeby tak było - a jeżeli nie - cóż pozostaje jeszcze nóż). Pobieżne przeszukanie mieszkania dokonane zostanie później - w jego skutek zostanie odnalezione narzędzie zbrodni. Należy zaznaczyć, iż to ekipa oficjalna ma znaleźć ów nóż, niezależnie od tego, jak dokładnie sami bohaterowie przeszukaliby miejsce zbrodni. Natomiast jego znalezienie oddalamy w czasie, by umożliwić bohaterom przeprowadzenie swego śledztwa i nie wyłączać podejrzanego bohatera z gry!

Podczas gdy kapitan von Kleinbaden z pomocą dwóch kaprali prowadzi śledztwo, zaś baron zajmuje się prowadzeniem niby normalnego życia (ciągłe narady w sztabie nad rozstawieniem wojsk, trasami patroli i taktyką obronną Ostlandu), angażując cały czas dwóch do trzech graczy w charakterze obstawy, pozostali powinni wziąść się za dochodzenie. Na początku mogą działać wszyscy z dużą swobodą, gdyż Gerhard po wczorajszej pijatyce śpi do południa.

Ślady

miejsce zbrodni

Najprawdopodobniej bohaterowie rozpoczną śledztwo od zbadania miejsca zbrodni. Trup nadal spoczywa na dywanie na środku pokoju (zostanie przeniesiony do małej kapliczki Sigmara późnym

rankiem po oględzinach przez oficjalną komisję śledczą). Zgon nastąpił od rany kłutej, zadanej prosto w serce. Na ciele nie ma żadnych zadrapań ani otarć świadczących o walce. Na twarzy denata zamarł wyraz zaskoczenia, teraz już zniekształcony z powodu rigor mortis. Śmiertelny cios został zadany z wyraźną wprawą, bezbłędnie trafił między żebra przebijając komorę serca. Zgodnie z oświadczeniem cyrulika morderstwa dokonano około północy. Co ciekawe, drzwi były otwarte, nie wyłamane. Nie widać również śladów otwierania zamka wytrychem (do stwierdzenia tego faktu należy posiadać umiejętność otwieranie zamków lub zdać test przeszukania z modyfikatorem -20). Uważne przeszukanie mieszkania może zdradzić kilka maleńkich kropelek krwi na dywanie. Są to ślady po przeniesieniu noża do pokoiku ordynansa, ale na razie postaraj się, by bohaterowie na ten ślad nie trafili. Zresztą nóż znajduje się na samym dnie, zawinięty w jedną z koszul, przykryty stertą brudnej bielizny.

Jeżeli chcesz dodać dodatkowego napięcia całej scenie przeszukania miejsca zbrodni możesz ograniczyć czas. W końcu bohaterowie prowadzą swoje prywatne śledztwo – nikt ich do tego nie upoważnił i są związani z samym podejrzanym. Dlatego proponuje abyś zastosował bardzo ostry reżim czasowy. Pozwól im na przeszukanie miejsca zbrodni w porannym zamieszaniu, niech jednak wiedzą (słyszą), iż ktoś wydał rozkaz pilnowania pokoju, tak aby nikt, poza ekipą śledczą, nie wślizgnął się do środka i nie ukrył cennych dowodów. Daj graczom kilka minut czasu na poszukiwania i oględziny. Pozwól im się wymknąć w ostatnim momencie. Dzięki temu na pewno nie odnajdą narzędzia zbrodni.

żona

Teresa jest jeszcze w szoku. Bezsenną noc spędziła u żony komendanta. Jakkolwiek była niewierną żoną, zdaje sobie sprawę, że śmierć męża stawia ją w tragicznej sytuacji. Przecież gdyby dysponowała środkami pieniężnymi pozwalającymi na dworskie życie, nie tkwiła by w Norvorposten! Teraz zdana zostanie na łaskę i niełaskę krewnych. Poza tym odkrycie małżonka zaszlachtowanego w jej własnym domu bardzo mocno naruszyło jej równowagę psychiczną. Arystokratka jest jakby nieobecna. Reaguje normalnie na otoczenie, jednak z pewnym opóźnieniem. Jest nienaturalnie spokojna i cicha – tak więc przeprowadzenie z nią wywiadu może być cokolwiek uciążliwe. Jedyne co może być użyteczne dla śledztwa to fakt, iż pamięta, że drzwi były nie zamknięte od środka, choć zamknięte na klamkę. Dodatkowo jest pewna, iż na twarzy męża dostrzegała wyraz dogłębnego zaskoczenia.

Klaus Fischke
ordynans von Braundorfa

Sz	WW	US	S	Wt	Zw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	38	26	4	4	7	35	2	28	31	32	31	34	24

Historia: Klaus pochodzi z biednej mieszczańskiej rodziny zajmującej się tradycyjnym rzemiosłem – wyplataniem lin z konopi ostlandzkiej. Jako najmłodszy syn nie miał szans na dostanie się do dobrego terminu dlatego poszedł do wojska. Służył w piechocie, z czasem zaś awansował do elitarnej ciężkiej piechoty. Zawsze był człowiekiem odpowiedzialnym i sumiennym, stąd już poprzedni dowódca kompanii wybrał go sobie na ordynansa. Von Braundof dostał go niejako w spadku.

Wygląd: Ordynans wygląda jak mały szczurek. Twarz ma chudą i pociągłą, cały jest zresztą jakby skupiony w sobie, żylasty i wyschnięty. Oczy ma osadzone blisko siebie, co z początku sprawia lekko nieprzyjemne wrażenie. Jednakże Klaus ma bardzo sympatyczny sposób bycia. Strasznie się przejmuje innymi ludźmi i swoimi obowiązkami. Nie można go nie lubić a poza tym po prostu budzi zaufanie.

Oczywiście przyzna, iż jej mąż nie był jakoś bardzo lubiany (jako mało towarzyski). Nie miał jednak wrogów, poza dawną sprawą pojedynku i kapitana Nimitza, która dawno jednak poszła w zapomnienie. Oczywiście Teresa nie będzie chciała rozmawiać ze swą ostatnią "zdobyczą", gdyż podświadomie czuje, iż poszło o nią – tak więc wewnątrz targają nią sprzeczne uczucia (z jednej strony jest przerażona i czuje się winna, iż stała się przyczyną śmierci człowieka, którego kiedyś przelotnie kochała, z drugiej zaś strasznie pochlebia jej, iż zdołała rozpalić żołnierza, by był gotów zabić "tylko dla niej").

Ordynans (Klaus Fischke)

Ordynans jest załamany. Na rozkaz prowadzącego śledztwo von Klainbauena, pilnuje kwatery zamordowanego. Jest przekonany, iż gdyby nie poszedł grać w karty tej nocy, jego pan by nie zginął (wszak to zwykle on otwiera drzwi). Podczas rozmowy biadoli nad swoją winą. Ordynans nie podejrzewa bohatera, nie raz dostał baty i wie, że po takiej chłoście, jaką zaserwowano bohaterowi, nikt nie miałby siły mordować. Zresztą jest oczywiste, iż musiałby być idiotą mordując – wszak w takim wypadku byłby pierwszym podejrzanym. Klaus jest człowiekiem bardzo logicznym, dlatego można go będzie później przekonać do wpuszczenia do środka

i pozwolenia nieoficjalnym detektywom na ponowne przeszukanie pokoju. Teraz jednak będzie nieustępliwy – na zasadzie kompensacji – wszak jest pewien iż naruszając swe obowiązki doprowadził do śmierci swego pana. Tak więc nie wpuści bohaterów do środka („Zgodnie z rozkazem") co nie znaczy, iż z nimi nie porozmawia.

Również on może potwierdzić, iż Ludwik nie miał wrogów, był raczej lubiany przez swoich podwładnych, a jedyną zadrą była mu niewierna żona. Kochał jednak Teresę do tego stopnia, iż przymykał oczy na jej ekscesy (co zresztą potwornie bulwersowało porządnego ordynansa). Przy pierwszej rozmowie Klaus nic nie napomknie o grze w karty. Dopiero przy drugiej rozmowie (o ile do niej dojdzie), gdy ochłonie po wstrząsie oraz gdy bohaterowie będą zadawali pytania o von Klossena oraz powód nieobecności ordynansa, wyjawi bohaterom, iż pomysł grania w karty wysunął Otto Brick – ordynans porucznika von Klossena. Ponieważ Ludwik miał ochotę pobyć sam (nie był w dobrym humorze) zwolnił ordynansa, a przez to wystawił się mordercy (ta informacja odkrywa kulisy intrygi – na początku możesz fakty te przemilczeć lub ostrożnie podawać bohaterom – oni wszak wiedzą, iż ich przyjaciel nie zabił – ale na razie należy nie naprowadzać ich na trop prawdziwego mordercy)

nóż

Narzędzie zbrodni zostanie odnalezione przez ordynansa późnym popołudniem. Jest to charakterystyczny wojskowy nóż, w jaki wyposażani są zwiadowcy. To zawęża podejrzanych do 20 lansjerów stacjonujących w stanicy oraz naszych bohaterów. Oczywiście najpierw zostanie sprawdzony bohater – on swego noża nie posiada. Jeżeli chcesz, to możesz pozwolić mu zauważyć brak jego broni już wcześniej. Być może będzie próbował zatuszować jej brak (może pożyczy mu go ktoś z drużyny?). Możesz nawet, zaraz po chłoście wspomnieć komuś mimochodem, iż w pozbieranych z błota rzeczach chłostanego brakuje noża. Na pewno gracze nie zwrócą wtedy na taki drobny fakt uwagi. Niezależnie jednak jak postąpią, Gerhard rozpozna narzędzie zbrodni jako własność swego ochroniarza. Pamiętasz jak czepiał się, aby każda broń była wyczyszczona i by jego podwładni byli prawidłowo i regulaminowo uzbrojeni? Właśnie wtedy miał okazje przyjrzeć się uzbrojeniu każdego z bohaterów i zapamiętać (tak to będzie argumentował przed śledczym). Wobec tak druzgocących dowodów bohater zostanie natychmiast oskarżony o morderstwo i zamknięty w karcerze, gdzie ma oczekiwać na rozprawę sądu polowego i szybki wyrok śmierci!

„Drodzy przyjaciele,

Strzeżcie się! Wpadliście w sidła przebiegłego, starego pająka. Wasze czyny zeszłej zimy napełniły krew jego żółcią. Za stratę swego niecnego brata, który położył głowę pod waszym mieczem, prowadzonym ręką Sprawiedliwej Vereny, poprzysiągł zemstę. Wasz przyjaciel, który jest teraz w opałach, jest jego pierwszą ofiarą. Strzeżcie się – poprzysiągł zemścić się na was wszystkich. Za wszelką cenę spalcie dołączony do listu dokument – by nikt nie domyślił się, o kim piszę. Zresztą ten list też spalcie.

Życzliwa"

pomoc do gry nr 4

Akt drugi – czyli drugie dno

Teraz musimy błyskawicznie przyspieszyć akcję. Nie wolno nam wyłączać z gry poszkodowanego gracza. Dlatego natychmiast musimy poddać jego oskarżenie w wątpliwość i doprowadzić do jego uwolnienia. Oczywiście bohaterowie będą musieli jeszcze trochę potrudzić się, by udowodnić jego niewinność, lecz poddanie pewności oskarżenia pod wątpliwość wystarczy, aby oskarżonemu pozwolono poruszać się wewnątrz stanicy (oczywiście jest to ustępstwo od realiów na rzecz „grywalności" scenariusza – konieczne, by wszyscy się dobrze bawili).

W drugim akcie będziemy chcieli pokazać bohaterom, iż to Gerhard jest mordercą. Pokażemy im również, jakie są jego motywy i w ogóle jakim jest "podłym" człowiekiem. Dokonamy tego oczywiście z pomocą naszego szpiega – porucznika Johanesa von Klossen, któremu zależy na tym, by Gerhard został zgładzony za dokonane morderstwo. Szpieg będzie sprytnie manipulować bohaterami, naprowadzając ich delikatnie na "prawdziwe" rozwiązanie zagadki kryminalnej, sam pozostając jednocześnie w cieniu. W międzyczasie będzie mamił Gerharda, by ten nie utrudniał śledztwo oraz raportował o rozwoju wypadków swoim przełożonym.

Tajemniczy list

Bohaterowie wiedzą, iż mordercą jest ktoś inny (a może jednak podejrzewają swojego towarzysza?). Nie mają jednak jakichkolwiek podstaw, by

podejrzewać swojego pryncypała. Dlatego von Klossen postanowi ich naprowadzić na jego trop. Szpieg zamierza przede wszystkim dostarczyć bohaterom dowodu, iż von Shreddsharf jest ich wrogiem i pragnie się zemścić. W momencie gdy gracz zostanie pojmany, Johanes von Klossen podrzuci na łóżko jednego z bohaterów list (lub w inne miejsce na którym znajdą go natychmiast – decyzję pozostawiam tobie). W liście znajduje się odpis z ostlandzkich ksiąg wieczystych, w których zapisano, że Ludwika, wdowa von Shreddsharf, wyszła ponownie za mąż za hrabiego von Leipzig. Ta informacja jest podkreślona. Następnie w kopercie dołączony jest krótki list, napisany na delikatnym papierze, kobiecym pismem (to dla zmyły – stary szpiegowski trick) - patrz pomoc do gry numer 4.

Karcer

Tymczasem jeden z bohaterów zamknięty jest w karcerze. Więzienie w Nordvorposten to nic innego jak wykopana w mokrej ziemi jama przykryta żelazną kratą. Jest tam zimno i mokro – paskudne miejsce. Myślisz, iż zamknięty w nim gracz będzie skazany na nudne oczekiwanie, aż jego kolegom uda się go stamtąd wyciągnąć? W rzeczy samej również dla niego zaplanowałem udział w śledztwie.

Tak się składa, iż w karcerze, znajduje się jeszcze jeden więzień. Jest nim ów sługa, który dwa dni temu przekazał Teresie von Braundorf liścik napisany przez Gerharda. Gross Schuh został zamknięty w karcerze, gdyż na jaw wyszło, iż okradał gości w salonie (zwykle podczas ich miłosnych schadzek). Sprawa wyszła na jaw i Schuh został skazany na dwa tygodnie w karcerze. Teraz mały kombinator będzie wypytywać bohatera o to, co się dzieje na górze. Dodatkowo rozpozna go, jako ostatniego faworyta pani von Braundorf i wspomni o liściku! Będzie się chwalił, iż to on osobiście zaniósł go pani porucznikowej. To oczywiście powinno pobudzić ciekawość gracza do dalszych indagacji – w efekcie Gross przypomni sobie, że w rzeczywistości liścik wręczył mu nie kto inny, ale baron Gerhard von Shreddsharf i nakazał oddać go do rąk własnych porucznikowej.

Gdyby do rozmowy nie doszło (ach, ci nieprzewidywalni gracze), dopilnuj, aby Grossa wypuszczono z karceru – ot na przykład z powodu dodatkowych, uniewinniających go zeznań innych służących – chcemy w końcu, by pozostali gracze mieli dostęp do tego śladu. Na zewnątrz Gross oczywiście będzie bardziej interesowny w sprzedawaniu swoich informacji (zażąda przynajmniej tyle, ile otrzymał od Gerharda "za milczenie" – czyli jedną złotą koronę!!!).

porucznik Johanes von Klossen
szpieg, wolny strzelec, ex-szuler, ex-szarlatan

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	59	52	3	3	9	56	2	51	49	55	70	52	53

Charakter: Zły
Wiek: 34 lata
Wzrost: 1.75 m
Religia: Ranald i trochę Khain
Języki: Reispikl, Bretoński, Norskański, Kislevski, Tileański, słabo krasnoludzki i elficki
Historia: Johanes von Klossen (w rzeczywistości Otto Hasslish) pochodzi ze środkowego Middenlandu. Wywodzi się z warstwy bogatej burżuazji – jego ojciec był właścicielem kasyna. To tam synalek rozpoczął hulaszcze życie szulera i oszusta. Swoje studenckie życie Otto zakończył dyscyplinarnym wydaleniem z wydziału medycznego. Przez jakiś czas objeżdżał kraj bawiąc się w szarlatanerię. Później zaczął pracować dla różnorakich organizacji przestępczych. Jednak dopiero kontakt z bretońskim wywiadem „Les Sans face" dodał mu szlifów prawdziwego szpiega. Przepracowawszy kilka miesięcy dla tej organizacji, zerwał z nią na dobre i zaczął pracować na własną rękę. Przez jakiś czas pracował dla armii middenlandzkiej i tam się wyuczył rzemiosła wojskowego jak i sposobu zachowania się oficerów. Z Turgogiem skontaktował go jego przyjaciel, również pracujący w branży. Wtedy to Otto stał się Johanesem von Klossenem i wplątał się w całą sprawę, nie wiedząc iż jego znajomy jest kultystą chaosu, oddającym cześć kislevickiemu demonowi – Władcy Zimy. Współpraca z Turgogiem okazała się bardzo opłacalna więc von Klossen nie miał żadnych skrupułów moralnych.
Wygląd: Von Klossen jest niezbyt wysokim mężczyzną w sile wieku, dość dobrze zbudowanym, o czarnych doskonale ufryzowanych włosach i eleganckich wąsach. Ubiera się wytwornie i takież prezentuje maniery. Ale praktycznie wyglądać może jak zechce – wszak jest mistrzem charakteryzacji. Wypowiada się z wyraźnym akcentem ostlandzkim (lekko zaciągając) – tak, by nikt nie mógł wsiąść go za Middenlandczyka.
Umiejętności: aktorstwo, błyskotliwość, charakteryzacja, cichy chód w mieście, hazard, krasomówstwo, kryptografia, naśladownictwo, otwieranie zamków, szczęście, szósty zmysł, ukrywanie się w mieście, urok osobisty, uwodzenie, uzdolnienia językowe, widzenie w ciemnościach, wycena, zwinne palce
Ekwipunek: rapier, mundur oficera Ostlandu z dystynkcjami porucznika, kolczuga i napierśnik, misurka, tallia znaczonych kart, obciążone kości, podrobione patenty oficerskie i rozkazy skierowujące von Klossena do Nordvorposten, mapy sztabowe, sfałszowane listy i spisy inwentarzowe, 3 sztylety zatrute jadem na ludzi, książka kodowa ukryta w tomie powieści rycerskiej (zawsze ją nosi ze sobą), skrzyneczka zabezpieczona pułapką a w niej zestaw dziesięciu papeterii, listy polecające, mieszek z samorodkami złota, narkotyk oszałamiający, pistolet dubeltowy z 10 ładunkami, zestaw do charakteryzacji – ukryty nosi przy sobie

W czasie gdy bohater siedzi w karcerze powinieneś odegrać jeszcze jeden epizod. Otóż jest w forcie grupa ludzi, która dawno już „wiedziała" kto zabił Ludwika – chodzi oczywiście o żołnierzy von Braundorfa. Są bardzo niezadowoleni, iż „winny" nie zawisł od razu. Są również niezadowoleni, iż jego przyjaciele szwendają się wolno po stanicy. W pierwszej kolejności swe niezadowolenie przyjdą objawić biednemu uwięzionemu. Nad kratą pojawi się sześciu rosłych wojaków ostalndzkich i zacznie straszyć bohatera rychłą śmiercią. Opowiedzą mu jak się buduje szafot, a kto kręci dla niego sznur na pętle. Będą się znęcali psychicznie, ktoś nasika na niego przez kraty karceru, ktoś wyleje pomyje. Na tym jednak się skończy – żołnierze są pewni, iż ich dowódca zostanie pomszczony.

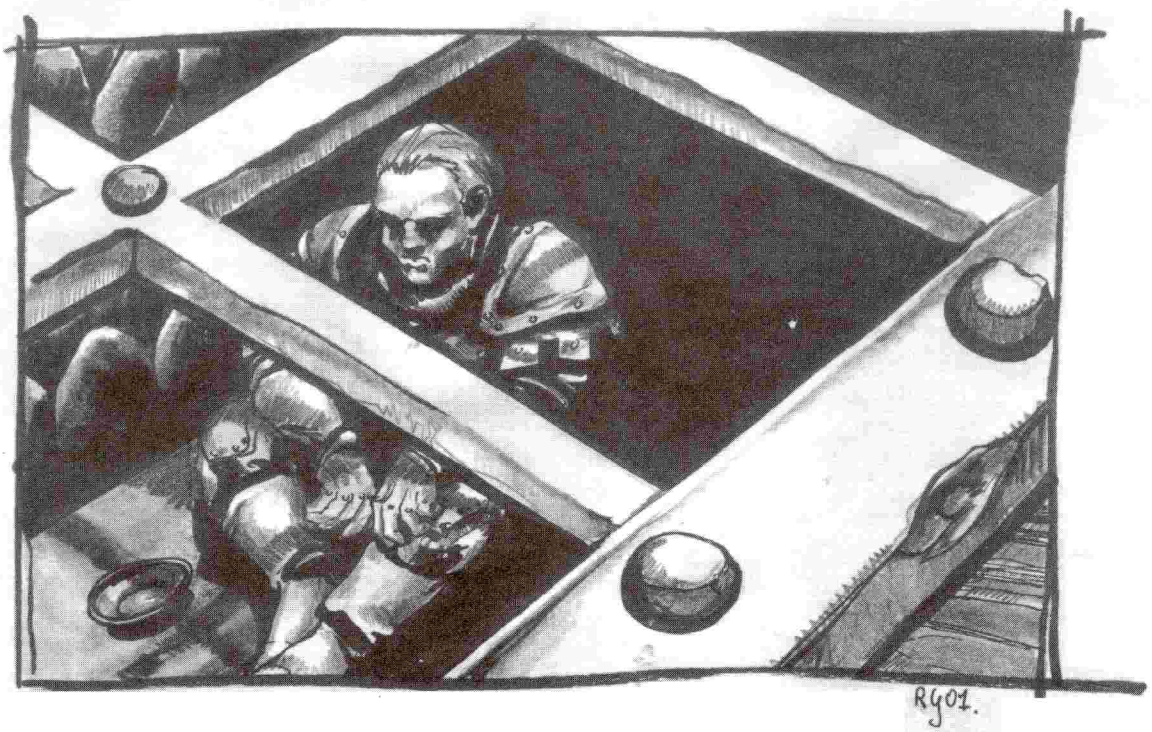
Pani do towarzystwa

Niewątpliwie jedną z pierwszych czynności śledczych pod adresem Gerharda będzie sprawdzenie jego alibi. Henrietta – bo tak się nazywała dziewczyna, z którą "spędził" owe feralne godziny von Shreddsharf, mieszka wraz ze wszystkimi pracownicami Frau Margot na najwyższym piętrze zamtuzu. Bohaterowie będą musieli wykazać się sporą elokwencją, aby Margot zgodziła się na spotkanie z Henriettą po godzinach. Oczywiście można zaaranżować spotkanie wieczorem, w czasie jej pracy – jednak zważywszy na niski status bohaterów - powinno to być trudne (i nie najtańsze).

Henrietta zapamiętała wieczór z baronem jako bardzo dziwny. Wszystko pamięta jakby przez mgłę. Opowie bohaterom, iż przypomina sobie jak piła czerwone wino, zaś następną rzeczą jest pobudka w ramionach barona. Baron podziękował jej za mile spędzony czas – a ona była na tyle nieprzytomna, iż nie zorientowała się, że przeleżała tych kilka godzin zupełnie bez przytomności.

Henrietta doskonale zdaje sobie sprawę, iż do niczego pomiędzy nią i baronem nie doszło. Podejrzewała jednak, iż baron zachował się honorowo i kurtuazyjnie względem niej – nie chciał jej psuć opinii w oczach Frau Margot. Dlatego ową ostatnią informację zachowa na koniec. W jej fachu liczy się dyskrecja – dlatego sam musisz zdecydować, czy dziewczyna udzieli jej bohaterom. Wszystko zależy od tego, czy zdobędą jej zaufanie i czy wzbudzą w niej podejrzenia co do szlachetnych intencji barona (a jakże, dziewczyna będzie bardzo zaciekawiona, z jakiego powodu ochroniarze wypytują się o życie intymne swego pryncypała!).

Przekonana, Henrietta wskaże bohaterom również pokój, w którym odbywała się schadzka. Jedyne wyjście prowadzi na wewnętrzny korytarz (którego zapewne pilnowali bohaterowie). Przez okno można się dostać do atrium – małego ogródka z fontanną otoczony przez ściany zamtuza. To właśnie tędy wydostał się baron – można jeszcze znaleźć tuż pod oknem mocno odciśnięte na błotnistej ziemi klombu ślady obcasów (zostało po zeskoczeniu z parapetu okna). Dokładniejsze oględziny tego miejsca mogą ukazać delikatne zadrapania tynku na wysokości kolan – to ślady pozostawione przez barona, który tą samą drogą powrócił po dokonaniu mordu.



Przeszukanie apartamentu

Jeżeli bohaterowie podejrzewają barona, mogą się posunąć do przeszukania jego pokoju. Nie ma tam niczego kompromitującego – ale jest kilka poszlak, które wyklarują jego udział w całej intrydze.

Sam pokój zajmowany przez barona jest standardowy – ot, klasyczny pokój oficerski w prowincjonalnej stanicy – drewniane łóżko, stolik, szafka, dwa krzesła. Stolik zaścielają papiery i mapy – wszystkie związane z przygotowywaną przez byłego generała pracą monograficzną na temat kampanii z roku 2497. Na ścianie wisi oprawiony w ramki list pochwalny od samego cesarza Luidpolda (ojca Krala – Franza) dziękujący porucznikowi Gerhardowi von Shreddsharf za ocalenie Ostlandu przed inwazją goblinów! Obok stolika stoi kufer, w którym baron przechowuje część ubrań i prywatne rzeczy – oczywiście zamknięty na bardzo porządny zamek (JZ 30).

W środku można znaleźć kilka ciekawych dokumentów – są to między innymi odpisy raportów bohaterów z ich poprzedniej, zimowej misji, listy od Wilhelma von Leipzig, w których bracia korespondują kordialnie – można zauważyć w nich lekkie i krotochwilne podejście Wilhelma do cytowanych przygan pod jego adresem. Gerhard nie do końca akceptował "awanturniczego trybu, życia, dobrego dla pierwszych lepszych poszukiwaczy przygód, a nie dla syna hrabiego i naszej szanownej matki – oby jej duch odpoczywał w krainie Morra" – czym Wilhelm – lekkoduch wcale się nie przejmował i często żartował sobie z tego w zwrotnych listach.

Jeżeli graczom nadal to nie wystarcza, możesz zastosować tak zwaną „wskazówkę o maksymalnym stopniu nachalności". Ostatni list, pisany przez Gerharda i datowany jakieś miesiąc temu, jest niedokończony. Włożony jest do koperty, którą zaadresowano na Reinenmarch i nazwisko hrabia Wilhelm von Leipzig. Reinenmarch to ziemie, w których wiosną miał przebywać Wilhelm – dziwnym trafem na tych ziemiach znajdowała się właśnie wioska, w której bohaterowie spędzili zimę. List zakończony jest wielkim kleksem, na środku którego kartka została przebita piórem (Gerhard dowiedział się o śmierci brata od von Klossena, gdy był w trakcie pisania tego właśnie listu)

Na koniec można odnaleźć zawinięty w płucienny worek słój zawierający dłoń i sygnet Wilhelma. Trup zbója został po odjeździe naszych bohaterów z wioski odkopany, ręka z sygnetem odcięta i dostarczony baronowi (patrz wprowadzenie do przygody – pamiętaj, aby dokładnie graczom opisać sygnet – zarówno teraz jak i w preludium).

kapitan Jurgho von Klainbaden

Sz	WW	US	S	W	Żw	I	A	Ż	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	38	26	4	4	7	35	2	28	31	32	31	34	24

Historia: Jurgho von Klainbaden jest bliskim przyjacielem barona von Shreddsharf. Uczęszczał z nim do tej samej przyklasztornej szkoły, był towarzyszem wspólnych polowań i nawet zakochał się w tej samej dziewczynie co baron. Gdy szlachcianka wzgardziła faworami obydwu wtenczas młodych szlachciców obaj wstąpili do wojska rozpoczynając swą długą służbę. Wierność przysięgali jeszcze poprzedniej rodzinie panującej w Ostlandzie – von Konigswaldom. Później drogi przyjaciół się rozeszły – Jurgho awansował wolniej, pracując głównie w sztabach armii ostlandzkiej (podczas gdy Gerhard zdobył chwalebne laury zwycięstwa pod Grundorfem). Jurgho zdążył dosłużyć się stopnia kapitana, ożenić, mieć dzieci, owdowieć i wrócić na powrót do armii. Jednak jego dłuższy urlop, w czasie którego zajmował się sprawami rodu odstawił go „na boczny tor", w wyniku czego trawi swój czas na pracy w Nordvorposten.

Wygląd: von Klainbaden to klasyczny arystokrata. wysoki, dumny, sztywny, wzgardliwie odnoszący się do pośledniejszych stanów. Na starość zrobił się apodyktyczny i drażliwy oraz przekonany o swojej nieomylności. Jest dość nielubiany wśród kadry oficerskiej, szczególnie za przeciąganie narad sztabowych w nieskończoność.

Dodatkowe wskazówki

Nad całym śledztwem bohaterów uważnie czuwa von Klossen. Jeżeli któryś z nich posiada szósty zmysł, może wyczuwać, iż ktoś go skrycie obserwuje. Jeżeli bohaterowie mieliby jakiekolwiek trudności, pojawią się dodatkowe wskazówki – zawsze w formie delikatnych, damskich liścików, nieodmiennie zapisanych zamaszystym pismem na wyperfumowanych karteluszkach. Będą to lakoniczne podpowiedzi – w rodzaju: "Przepytajcie Henriettę Baum" czy "A kto miał jeszcze dostęp do noża?"

Zresztą mogą się one pojawiać, nawet jeśli bohaterowie odkryli prawdę! W końcu nawet von Klossen nie jest wszechwiedzący – będzie to zresztą ślad prowadzący do wniosku, że komuś zależy na skazaniu prawdziwego zabójcy!

Uwolnić trepa!

Dzięki uzyskanym informacjom bohaterowie powinni podważyć jednoznaczność oskarżenia swego towarzysza. Oczywiście nie mogą udać się ze swymi rewelacjami do prowadzącego śledztwo

von Klainbadena – przecież on jest starym przyjacielem ich podejrzanego. Pozostaje więc komendant fortu.

Kapitan Jurgen von Jagger, oficer wywodzący się z bardzo drobnej szlachty, który dosłużył się swego stopnia ciężką, 35 letnią służbą Książęcej rodzinie von Konigswald a później Miłościwie Panującemu Wielkimu Księciu Halsowi von Tassenbrick z uwagą wysłucha bohaterów. Co najważniejsze pilnie śledzi sytuację panującą w Nordvorposten i nie uszło mu uwagi śledztwo bohaterów. Osobiście niespecjalnie przepada za von Klainbadenem, dlatego uważnie wysłuchawszy wersji bohaterów postanowi oddać sprawę w ręce wymiaru sprawiedliwości kierowanego przez Verenę. Odsunie od śledztwa von Klainbadena, który w zaistniałej sytuacji przestał być obiektywny i rozkaże wypuścić z karceru uwięzionego żołnierza. Oczywiście nadal pozostaje on podejrzanym morderstwa, podobnie zresztą jak Gerhard. Kapitan von Jagger zawezwie obydwu i zażąda przysięgi na Sigmara, że nie opuszczą strażnicy bez jego pozwolenia aż do rozstrzygnięcia całej sprawy.

Gerhard oczywiście będzie wściekły i zdziwiony – wściekłość będzie częściowo udawana (jak to, śmiecie oskarżać Mnie, bohatera?) zaś zdziwienie będzie wypływać z faktu, iż nie jest w stanie pojąć, w jaki sposób bohaterowie domyślili się jego roli w morderstwie. Von Shreddsharf nie ma najmniejszego pojęcia o podwójnej grze von Klossena

Próba linczu

Jak się łatwo domyślić wiadomość o zwolnieniu „mordercy" dotrze do żołnierzy von Braundorfa. Ich dziesiętnika ogranie szał. Postanowi wymierzyć sprawiedliwość. W czasie gdy bohaterowie będą przygotowywali ostatnią część śledztwa (patrz akt trzeci) ciężkozbrojni zaczają się w jakimś ustronniejszym zaułku. Ich zamiarem jest tak skopać „mordercę" by ten został kaleką – oczywiście nie będą chcieli go zabić bo za to czekałby ich sąd polowy. Są jednak przekonani, iż takie wymierzenie kary będzie odpowiednie i przyklasną mu przełożeni. To w końcu prości żołnierze i nie maja pojęcia, w jaki sposób wymuszono na dowódcy stanicy wypuszczenie przestępcy.

Ciężkozbrojni zaatakują w sile, która pozwoli im czuć się pewnie. Nie użyją ostrej broni, chyba że bohaterowie po nią sięgną. W przeciwnym wypadku ograniczą się do ciężkich, drewnianych ćwiczebnych mieczy. Rozegraj tą scenę tak, aby bohaterowie mieli pietra. Otoczeni przez przerośniętych mięśniaków, którzy zapewniają, iż na ich wołania o pomoc nikt w Nordvorposten nie przyjdzie im z pomocą. Na pewno będą chcieli nasycić się przewagą psychologiczną, dlatego może dojść do krótkiej acz nieprzyjaznej rozmowy. Być może bohaterowie nawet będą próbowali coś wytłumaczyć, przedstawić generała jako zabójcę – to tylko pogorszy sytuację, rozwścieczając prostodusznych wojaków. Mają oni dość kalania dobrego imienia swoich wzorów. Rozpocznie się ostra młócka. Spraw, by bohaterowie czuli się okrążeni i w beznadziejnej sytuacji. I wtedy wkroczy generał von Shreddsharf (być może z resztą drużyny, która aktualnie go ochrania – a może już nie?).

Generał natychmiast przywoła wszystkich do porządku. Swym nie znoszącym sprzeciwu głosem porozstawia wszystkich po kątach i każe się rozejść. Nakrzyczy na prowodyrów za próbę linczu w armii Ostlandu i rozkaże im się zgłosić do raportu karnego w czasie apelu.

Dlaczego Gerhard to czyni? Czyż nie nienawidzi oprawców swego brata? Czyż nie życzy im jak najgorzej? To wszystko prawda ale musisz zrozumieć mentalność starego arystokraty. Liczą się zasady! To on ma sprawę z bohaterami i to on ją załatwi – po swojemu. Ponieważ się mści dopuści się złamania nawet zasad kodeksu honorowego! Ale nie dopuści jednocześnie, by z powodu jego porachunków w szeregi wojska Ostlandzkiego wdarła się anarchia i samosądy.

Poza tym Gerhard nadal gra swą rolę (mimo oskarżeń bohaterów) i nadal traktuje ich jako swych ochroniarzy – choć w obecnej sytuacji nie zaufałby im swego życia. Dlatego wyratuje bohatera (bohaterów) z opresji. Być może pod wpływem jego działania zachwieje się w nich pewność co do winy generała?

Akt trzeci- karty na stół

Czas rozwikłać zagadkę. W tej części pokażemy, iż całą intrygą kieruje pewien, znany z pierwszej przygody wróg – Turgog.

Powrót do przeszłości

Aby wyjaśnić motywy kierujące wiekowym szamanem, należy cofnąć się o dobre 30 lat, kiedy to baron Gerhard von Shreddsharf był młodym porucznikiem w armii ostlandzkiej. W tych czasach Turgog, na rozkaz Demona Zimy zebrał swych współplemieńców, zawarł pakt z dużą grupą zwierzoludzi, która dokonała rajdu na południowych ziemiach Ostlandu, sam zaś napadł na Ostland północny.

Zadanie miał jedno – wziąć żywcem co najmniej pięćdziesięcioro małych ludzkich dzieci – by następnie złożyć je w ofierze zgłodniałemu bóstwu zimy. Oczywiście miał również inne cele – jak

choćby grabież i zdobycie dużej ilości żarcia i bydła. Turgog powiódł w głąb Ostlandu swój 2 tysięczny oddał goblinów, spalił Nordvorposten i zmierzał szybkim krokiem ku najbliższym miastom. W kilku drobnych potyczkach, wspomagany magią swego boga, rozbił niewielkie oddziały wojsk ostlandzkich. Aż drogę zagrodził mu młody porucznik, jedyny ocalały oficer z oddziału, któremu goblińskie zagony jeźdźców wilków spuściły tęgie lanie. Oficer pozbierał rozbite oddziały, zebrał trochę mieszczaństwa i zagrodził drogę rajdowi. Turgog miał ponad dwukrotną przewagę liczebną, nie wspominając o znacznie lepszym przeszkoleniu swych żołnierzy - zaprawionych w bojach w Lesie Pajęczyn i Górach Środkowych. Niestety, nie przewidział, iż młody porucznik – Gerhard von Shreddsharf był najzdolniejszym taktykiem Ostlandu. W kilkugodzinnym krwawym boju, mistrzowsko używając niewyszkolonych pikinierów z Grinnwaldu i Ostendorfu oraz lekkich lansjerów i zdziesiątkowanego oddziału kuszników von Shreddsharf, zamienił tryumfalny pochód goblinów w bezładną ucieczkę. Sam Turgog życie swe zawdzięczał jedynie interwencji demona, który spowił go zimową kurzawą pozwalając umknąć z pola walki. Gobliny straciły łupy i dzieci – Turgog zawiódł swego boga i plemię – długo jeszcze musiał odrabiać swój autorytet wśród współziomków i wiele ofiar kosztowało go odzyskanie na powrót dawnej mocy.

Turgog próbował jeszcze dwa razy przeprowadzić mniejsze rajdy – zawsze spotykał się z akcją najpierw młodego kapitana, a później już generała w średnim wieku. Za każdym razem przegrywał sromotnie – stając się przy okazji szczeblami drabiny, po której wspinał się na szczyt kariery wojskowej von Shreddsharf.

Teraz Turgog planuje kolejny rajd – najpierw z pomocą demona zimy zaserwował północnym prowincjom Ostalndu bardzo ostrą zimę (zginęło wielu dobrych żołnierzy, którzy obsadzali mniejsze stanice). W ramach dalszych przygotowań próbował zabić generała – dwukrotnie wynajęci przez niego zabójcy docierali w pobliże Gerharda nie osiągając jednak celu. Zwątpiwszy w możliwość powodzenia zamachu, postanowił sięgnąć do innych środków. Dzięki swej intrydze ma nadzieję pozbyć się swego odwiecznego adwersarza – już skłonił go do morderstwa – a teraz na jego polecenie szpieg von Klossen wystawi generała wymiarowi sprawiedliwości. Turgog nie ma wątpliwości – jego zaciekłego wroga czeka śmierć – a przebiegły goblin będzie mógł poprowadzić gotowe do ataku zastępy w głąb niczego nie spodziewającego się Ostlandu.

Ostatnie śledztwo

Teraz bohaterowie – znów razem, zostaną zwolnieni z chronienia Gerharda rozkazem dowódcy – mogą zająć się kontynuacją śledztwa. Oczywiście mogą spocząć na laurach – wszak znaleźli drugiego podejrzanego i dowiedli, iż mógł zabić! Ale czy sąd zgodzi się z ich wyrokami? Należy również obudzić w nich niepokój w kwestii tajemniczej osoby, od której dostali wskazówki! Wygląda przecież na to, iż ktoś znał całą intrygę zanim popełniono morderstwo i niczego nie uczynił, by powstrzymać Gerharda! Na koniec pozostaje jeszcze Klaus Fischke - ordynans zamordowanego – który przypomni sobie ciekawy fakt.

Pamiętaj, iż bohaterowie nie będą mogli prowadzić śledztwa w pełnym komforcie. Rzucili cień podejrzenia na kryształową legendę Ostalndu! Każdy wojskowy, który dowie się o ich poczynaniach, będzie do nich nastawiony nieprzychylnie, wielu zaś potraktuje ich jak wrogów! Będą więc musieli wykazać się sprytem i delikatnością oraz dyskrecją – być może starając się dowieść niewinności generała zaskarbią sobie choćby neutralność mieszkańców stanicy. W przeciwnym razie musisz pokazać graczom „opór materii" – niechęć i wrogość skierowaną przeciwko wścibskim żołnierzykom, którzy próbują grać w nie swojej lidze.

Von Klainbaden

Generał jest w opałach. W jakiś sposób jego ochroniarze, których miał za niezbyt rozgarniętych dowiedzieli się prawdy o morderstwie. Jeszcze chwila a wymkną się z misternie zastawionej sieci, pogrążając jego samego. Oczywiście generał nie odda pola tak łatwo. Na początek uda się do swego przyjaciela von Klainbadena, który został odsunięty od śledztwa. Przedstawi całą sprawę jako spisek na własne życie. Opowie jak to zdradzieccy żołnierze, których przydzielono mu do ochrony preparują dowody przeciwko niemu! Opowie w jaki to podstępny sposób omamili dowódcę fortu i odsunęli doświadczonego von Klainbadena od śledztwa. Odwoła się do poczucia patriotyzmu przyjaciela i poprosi o pomoc.

Von Klainbaden obieca zająć się sytuacją. Sam jednak czuje się bardzo niepewnie. Wyśle więc swego podkomendnego, by zastraszył bohaterów. Hans Bruner, bo tak brzmi imię prawej ręki von Klainbadena, jest zimnym, bezwzględnym człowiekiem. Uczestniczył w całym śledztwie jako pomocnik arystokraty. Teraz odnajdzie bohaterów i postara się spotkać z „oskarżonym" na osobności. Tam mu wyjaśni, że jeżeli nie „zejdzie" z generała,

to „jest już martwy". Wyjaśni, iż pcha się prosto na szafot i pociągnie za sobą swych kolesiów więc lepiej niech daje dyla co sił. Powie, że daje mu sześć godzin czasu.

To bardzo ważna scena. Hans musi być bardzo przekonywujący, musi naprawdę przestraszyć bohatera. Nadany limit czasowy podniesie napięcie i zdynamizuje akcję. Jednocześnie nie można przesadzić. Wszak nie chcemy, by bohaterowie naprawdę uciekli ze stanicy, złamali przysięgę na Sigmara (co może a raczej na pewno skończy się klątwą działającą na całym obszarze Imperium) i tym samym udowodnili winy oskarżonego żołnierza. Chcemy w końcu przecież, aby nasi bohaterowie zagrali w kolejne przygody kampanii! Tak więc ostrożnie wyważ napięcie. Jeżeli bohaterowie zbyt się przestraszą, wzmocnij ich poparciem dowódcy. Jeżeli zaś się zupełnie nie przejmą, przykręć śrubę! Niech generał uruchamia kolejnych stronników. Niech mnożą się groźby, niech narasta nieprzyjemna atmosfera. Liczy się czas! Muszą szybko brać się do śledztwa!

Ordynans po raz drugi

Jak już wspomniałem Klausa Fischke trawi wyjątkowe poczucie winy z powodu śmierci jego pana. Przez cały czas analizował wydarzenia owej feralnej nocy i dnia poprzedzającego. W końcu doszedł do wniosku – poniekąd słusznego – iż wcale nie chciał iść grać w karty. W rzeczy samej w ogóle nie chciał zostawiać swego pana samego, który w najlepszej kondycji psychicznej po doznanym dyshonorze raczej się nie znajdował. Jednak Otto Brick – ordynans von Klossena – bardzo nalegał, aby właśnie wtedy, tej nocy grał. Dopiero teraz logicznemu umysłowi Klausa nasunęła się myśl, iż kolega nalegał zbyt nachalnie – co w świetle zaistniałych okoliczności wydaje się cokolwiek podejrzane. Może oczywiście wszystko być przypadkiem – jednak Klaus nie zamierza zataić tak ważnej poszlaki – wyjawi ją bohaterom.

Otto Brick

Cóż może powiedzieć bohaterom Otto – ot po prostu Johanes von Klossen rozkazał mu za wszelką cenę sprowadzić Klausa do gry. Otto do dziś nie może pojąć, jaki miał w tym von Klossen cel, skoro nigdy wcześniej z Klausem nie grywał. Zresztą Otto nie zna specjalnie von Klossena – przybył do strażnicy kilkanaście dni temu, dostał oficerski apartament i przydziałowego ordynansa. Otto nie narzekał – zawsze to spanie w przedsionku kwatery oficerskiej lepsze niż smrodliwe i wilgotne baraki.

Otto nie wie, czym konkretnie zajmuje się von Klossen – wydaje się mu, iż porucznik pracuje w sztabie. Bardzo często opuszcza Nordvorposten, udając się samotnie w bliżej nieokreślonym celu. Słyszał plotki, iż pokazał jakieś bardzo ważne referencje i nietypowe rozkazy kapitanowi – co zapewniło mu dużą swobodę dziania. Von Klossen spędza również wiele czasu pisząc w swoim gabinecie, który nieodmiennie zamyka na klucz – nie pozwalając ordynansowi nawet w nim sprzątać.

Oczywiście nie pozwoli bohaterom przeszukać jego pokoju – w końcu jest ordynansem von Klossena – jego obowiązkiem jest bronić apartamentu przełożonego! Można jednak dostać się do zamkniętego pokoju zarówno przez okno (pokój jest co prawda na pierwszym piętrze – ale można przejść po gzymsie okiennym z okna korytarza), jak i używając podstępu wywabić ordynansa i pod nieobecność jego oraz von Klossena zbadać zawartość pokoju.

Gabinet

Pierwszą rzeczą, jaką można zauważyć wprawne oko (test obserwacji –10) jest to, że wymieniono zamek w drzwiach do gabinetu porucznika. Zamiast zwyczajnego, standardowego zamka, do którego w intendenturze znajdują się klucze uniwersalne, zamontowano inny, o wiele lepszej jakości (JZ 50). Praktycznie bez specjalistycznego oprzyrządowania i biegłości w posługiwaniu się wytrychami nie sposób go otworzyć. Jest jednak bardziej skuteczna, choć jednorazowa metoda otwarcia drzwi – uświęcona żołnierską tradycją metoda "na buta". Oczywiście nie sposób potem ukryć owego faktu i o to nam właśnie chodzi – jeżeli bohaterowie zdecydują się na wejście „na rympał" ostrzegą o swych poczynaniach szpiega.

Pokój zasłany jest papierami – pełno tu map okolic, listów i spisów inwentarzowych – wszystko co powinien mieć w swoim gabinecie szanujący się oficer sztabowy. W końcu Johanes nie jest amatorem – zapewnił sobie doskonały kamuflaż. Tajne dokumenty trzyma w szafie – pod stertą ubrań, w niewielkiej skrzyneczce. Skrzynia okuta jest stalą, zamek zabezpieczono pułapką – jakiekolwiek manipulowanie przy nim powoduje wytryśniecie (jednorazowo) kwasu – prosto w twarz otwierającego (2K4 obrażeń z siłą 3). Wewnątrz znajdują się następujące dokumenty i przedmioty:

- zestaw dziesięciu różnych papeterii w tym również takich, na jakich bohaterowie otrzymywali „wskazówki"
- trzy różne zestawy listów polecających na różne nazwiska (to znaczy są to trzy różne listy

polecające, trzech różnych ludzi – nie widać od razu, że wszystkie dotyczą tego samego von Klossena)

- duży zapas laki do odlewania pieczęci oraz biały, pachnący cytryną płyn (jest to atrament sympatyczny)
- mieszek pełen złota – są to samorodki złota a nie monety (zapłata od goblina) wartości jakiejś 500 ZK
- oryginał odpisu z ksiąg wieczystych na temat wdowy von Shreddsharf – ewidentnie wycięty z księgi
- niewielka porcja białego proszku (jest to narkotyk, którym posłużył się Gerhard do oszołomienia Henrietty – do zidentyfikowania substancji potrzebna jest wiedza o truciznach lub chemia).

Prócz tego jest w skrzynce świeża, biała koszula, zapasowa bielizna, czarny płaszcz i pistolet dubeltowy wraz z 10 ładunkami. Tak więc szpieg nie posiada żadnych dowodów swojej winy (co najwyżej poszlaki, iż to on pomógł rozszyfrować zagadkę morderstwa).

Oczywiście von Klossen zorientuje się, że coś jest nie tak i natychmiast pojedzie zameldować o zaistniałej sytuacji swemu przełożonemu. Całą sprawę należy tak zgrać w czasie, żeby bohaterowie mieli na niego wtedy oko i mogli go śledzić. Jeżeli zapoznają komendanta fortu ze swymi podejrzeniami, pozwoli on opuścić fort oskarżonemu (powierzając go „opiece" reszty drużyny).

Von Klossen nie jest łatwy do śledzenia – jest to człowiek ostrożny i podejrzliwy, a na dodatek fachowiec. Jednak nie może się równać z obeznaniem w podchodach terenowych z żołnierzami zwiadu. Dlatego powinno graczom udać się go śledzić bez zauważenia. Proponuję, abyś scenę tę przeprowadził późnym wieczorem, kiedy grzęzawiska otaczające Nordvorposten rozbrzmiewają rechotem żab i bzykiem rojów komarów. Niech gracze muszą brnąć przez podmokłe sitowiska za szpiegiem, który ostrożnie prowadzi swego konia dobrze mu znaną trasą w kierunku wzgórz, na szczycie których na tle oblanego czerwienią zachodzącego słońca nieba czernieje Las Cieni.

Gniazdo goblinów

Przyszedł czas na odrobinę akcji! Wśród wzgórz pokrytych niewielkim zagajnikiem obozują gobliny. Zapadły w dobrze ukrytym jarze, osłoniętym od strony stanicy naturalnymi wzniesieniami i dodatkowo delikatną aurą ochronną postawioną przez samego Turgoga – szamana demona zimy. Turgog przywiódł ze sobą 10 jeźdźców wilków i 10 goblińskich wojowników – jego osobistą ochronę. Jest to gwardia gotowa oddać życie tylko po to, by ich przywódca duchowy mógł w razie niebezpieczeństwa umknąć w leśne ostępy.

Turgog przybył w pobliże Nordvorposten, by osobiście nadzorować wykonanie swego planu. To jego agenci zdobyli sygnet zabitego przez bohaterów wysoko urodzonego zbója i to on wynajął sprzedajnego szpiega Johanesa von Klossen by przeprowadził całość operacji.

Von Klossen przybył zaalarmować Turgoga, iż nie wszystko potoczyło się zgodnie z planem. Szpieg zniknie bohaterom wśród niewielkich pagórków. Droga zajęła im tyle czasu, iż zdążyła zapaść już noc – rozświetlana wyłącznie wiszącym nisko nad horyzontem czerwonym Morrsleibem. Postaraj się stworzyć niesamowitą atmosferę tego miejsca – wzgórza osnute mgłą, trzęsawiska ścięte przygruntowym przymrozkiem (to uboczny efekt używania magii demona zimy) oraz podejrzane cienie przemykające wśród krzaków (to goblińscy wartownicy). Bohaterowie powinni spróbować podkraść się, by zobaczyć co się święci – tak więc z drugiej strony nie przestrasz ich za bardzo i podsycaj ich ciekawość. Pozwól także dostać się im do miejsca, skąd będą mogli podsłuchać spiskowców siedzących przy wkopanym w ziemie ognisku – pozwól im ominąć goblińskie warty i podejść (choćby przez przypadek) pod wiatr, by nie wyczuły ich wilki.

Jak to się zdarza w każdej porządnej opowieści przygodowej, bohaterowie dotrą na swe dogodne miejsca obserwacyjne właśnie w momencie, jak von Klossen będzie opowiadać o ich działaniach staremu szamanowi. Turgog jest goblinem niesamowicie starym (ma w końcu 200 lat) – cały jest siwy, a jego skóra dawno straciła świeżą, zdrową zieleń. Czuć jednak od niego charyzmę i moc – a jego wzrok jest lodowaty – nie wyraża żadnych uczuć.

- ... i tak właśnie się mają sprawy szefie. Przez tych wścibskich trepów posypie się cały plan! – powiedział człowiek

- Nie bój się, człeczyno – wyszeptał syczącym głosem stary goblin – robotę wykonałeś wyśmienicie. Możesz zbierać swoje manatki, oto reszta zapłaty. A generał nie umknie kostusze, oj nie. O to się wcale nie boimy! Znamy prawa człeczyn, oj znamy... Śmierć za śmierć! Już wkrótce generał pójdzie do ziemi a wtedy nic mnie nie powstrzyma, nikt nie stanie na mej drodze...

- Nie chce tego słyszeć, nic mnie to nie obchodzi... - przerwał tyradę szamana człowiek

- Ach, sumienie cię ruszyło? A ja myślałem, że wy, człeczyny, jesteście ulepieni z tej samej gliny co

Skaveni! Nie ma lojalności, liczy się zysk i władza. No uciekaj, ludzki szczurze, dostałeś zapłatę. Jesteś pewien że nikt cię nie śledził?

- Jestem szefie! Nie raz już tu bywałem, ale zawsze ostrożnie...

- To dobrze, bo coś mi się tu nie podoba. Wilki niespokojne...

Tak mniej więcej wygląda rozmowa pomiędzy Turgogiem a von Klaussenem. Czy potrzeba więcej dowodów – chyba nie! Zakończenie rozmowy powinno dać bohaterom do zrozumienia, iż jeżeli zaraz nie uciekną, zostaną wykryci. Cóż, w takim wypadku czeka ich bardzo nierówny bój i najprawdopodobniej śmierć – więc miejmy nadzieje, że oddalą się na, z góry upatrzone pozycje, zanim wyczują ich wilki.

Zakończenie

Dotarliśmy w końcu do zakończenia. Czas na wielki finał! Bardzo prawdopodobne, iż bohaterowie będą próbowali ująć niecnego szpiega. Świetnie! Oto nam właśnie chodzi. Zaskoczony von Klossen wpadnie w ich przemyślne sidła. Oczywiście na początek nie będzie chciał do niczego się przyznać jednak skonfrontowany z dowódcą stanicy i generałem wyśpiewa wszystko. Wobec takich dowodów Gerhard się złamie i da upust całej nienawiści, pielęgnowanej w sercu przez ostatnie tygodnie. Kilka ostatnich godzin poważnie nadszarpnęło jego nerwy, wszędzie nosi ze sobą słój z dłonią brata! Będzie przemawiał głównie do kapitana Jurgena von Jaggera, dowódcy stanicy, jakby z góry zakładając, iż nieszlacheckie pochodzenie bohaterów uniemożliwia im zrozumienie jego „wzniosłych" uczuć!

Bohaterowie zostaną oczyszczeni, a wina spadnie na generała i szpiega. Znając jednak prawdziwego spiritus movens całej intrygi dowódca fortu zarządzi natychmiastowy alarm bojowy. Gerhard von Shreddsharf poprosi dowódcę, by ten pozwolił zmazać mu plamę na honorze i poprowadzić wojsko przeciwko Turgogowi (to pierwszy raz kiedy padnie na głos imię szamana – Gerhard z łatwością rozpozna swego wieloletniego adwersarza). Tylko on zna doskonale taktykę i metody goblina i może ruszać na starcie z nim bez rozpoznania. Kapitan Jurgen von Jagger, acz niechętnie zgodzi się na propozycje generała. Sam pozostanie w stanicy ze szczątkową załogą by w razie czego bronić stanicy. Wyśle również natychmiast gońców na południe, by zawiadomić o obecności groźnego goblina dowództwo ostlandzkiej armii. Zleci również w tajemnicy bohaterom, by mieli oko na Gerharda – obawia się, że generał może skorzystać z zamieszania bitwy i uciec przed czekającymi go konsekwencjami prawnymi.

Bitwa

Żołnierze pędem wypadali z koszar, w biegu dopinając sprzączki zbroi, wsuwając w pętle przy pasach czekany, zderzając się ze sobą przy ustawianiu się w szereg. Sierżanci przebiegali już linie swoich ludzi, obficie rozdzielając krzyki i kopniaki. Łomot kopyt i pod bramą przeszła wilczym kłusem dziesiątka jazdy, pochylając się pod jej niskim sklepieniem i skręcając od razu ostro wzdłuż muru. Generał wydał rozkazy funkcyjnemu następnej dziesiątki, ten palnął pięścią o napierśnik w salucie i skoczył ku swoim. Tymczasem rozległy się już gwizdki sierżantów i piechota ruszyła w kierunku bramy. Kusznicy formowali się właśnie pośrodku placu.

- Von Schreddsharf!! – kapitan Jagger dopadł miejsca, w którym stał generał – Kusznicy mają zostać!

- Nie. Idą.

- Szlag, człowieku, nie zostawię stanicy niebronionej!

- A po co Wam ta stanica, kapitanie? Czy jeżeli zieloni nas rozbiją, przyda się na coś? Świetnie wiecie, jak zieloni bitwy przegrywają – rozbiegają się. A potem zbiegną się znowu. I co tych dwudziestu kuszników tu zrobi mądrego? Nie. Idą. Tą bitwę musimy wygrać. A załoga będzie – stolarz, kamieniarz, kucharze, dziwki – akurat na obsadzenie murów. Sierżancie! Starczy! Wymarsz!

- Jawohl!

- Na nas też czas. Wychodzimy. Będziemy szli z kartaczownicami na wozach. Widzicie, Jagger – problem z goblinami kiedy macie ciężką piechotę to nie dokopanie im, ale skłonienie ich do bitwy. Jeżeli pójdziemy całą grupą, po prostu ominą nas i zaczną nękać, a na taką wojnę nie mamy odpowiednich formacji. Mało lekkiej, psiakrew. Więc zamierzam im rzucić lekką na przynętę, sierżanci wiedzą już gdzie mają się wycofać. Tam poczekamy.

- A jeżeli po prostu zobaczą nas i cofną się?

- Wilcza wjedzie w nas samym impetem, nie zatrzymają się. A to wilczą przede wszystkim musimy wybić, goblińska piechota jest słaba. O ile nie napotkamy orków, wszystko będzie w porządku.

- A jeżeli napotkamy?

Schreddsharf spojrzał w oczy Jaggera, potem na niknącą w bramie kolumnę kuszników. Wzruszył ramionami.

- To będzie rzeź. Spotkamy się koło jakiegoś starego pomnika Sigmara, akurat będziemy mieli blisko.

Wzeszedł księżyc. Bursztynowe światło rozpełzło się po namokłej, trawiastej równinie. Z mroku wynurzył się stary posąg Sigmara. Jak tu przetrwał? Jakoś mu się udało. Rzucił teraz cień, liznął nim ruiny jakichś starych domów, które niegdyś tu stały – tym się nie udało. Nieopodal leżała wymyta deszczem z ziemi czaszka – krowy? Czegoś innego? Kogóż to w końcu obchodzi. Nie obchodziło sowy, której cień przesunął się wzdłuż pola. Nie obchodziło wilka, który wynurzył się na chwilę z leżącego niedaleko lasu, wciągnął badawczo powietrze, przyjrzał się krytycznie zalanej niesamowitym blaskiem równinie, po czym znów zniknął między drzewami. Kogóż to w końcu obchodzi. Nie obchodziło gości, którzy już teraz zaczęli zlatywać się na przedstawienie, zajmując loże na gałęziach w lesie, przechadzając się między ruinami, przysiadając na głowie Dobrego Pana Sigmara. Stara czaszka ich nie obchodziła – ocenili ją jednym spojrzeniem. Nic tam dla nich. Ale niedługo rozpocznie się tu przedstawienie akurat dla nich. Zamiatając czarnymi skrzydłami nocne niebo, okrywając się bursztynowym światłem księżyca kruki i wrony już teraz dawały wyraz swego uznania przyszłym zmaganiom aktorów nadchodzącego dramatu. Skąd wiedziały? Kto to wie? I kogóż to w końcu obchodzi. Nagły...

...Łoskot!

Na wypukłość pobliskiego pagóra wbiegł koń, jeździec zachwiał się w siodle, ale utrzymał wodze. Łyda i koń skoczył naprzód, gwałtownie przyspieszając – wycie i za nim wypadły dwa szare cienie. Na nich jakieś postacie, śmignęły strzały, jeździec pochylił konia niemal do ziemi w ostrym zwrocie. Rumak wyciągnął się jak strzała, idąc w kierunku lasu. Trzy nowe sylwetki wyprysnęły na pagór, dwie poprzednie dochodziły już konia, ten zachrapał i przyspieszył jeszcze – od ściany lasu oderwało się trzech konnych i nagle wpadło na wilki a na nich gobliny!

Szczęk broni, wycie, skomlenie, rżenie – dwóch nie ma, zmieceni, uciekający jeździec zawrócił niemal w miejscu, razem rzucili się na następnych, brutalna, szybka walka. Zabili jednego, reszta rzuciła się do ucieczki. Jeźdźcy nie gonili ich, ale ostrym tempem poszli w kierunku posągu Sigmara i kręcącej się tam niepewnie innej grupki jeźdźców wilków – szli też już ku nim inni konni, na pole wysypywały się następne gobliny, zapełniało się powoli małymi, to tu to tam pędzącymi grupkami ludzi i goblinów, co chwila rozlegał się krzyk, trzaski broni, rżenie kąsających na lewo i prawo obłąkanych czarcim zielem koni, warczenie i skowyt wilków, charkotliwe wrzaski goblinów, wszystko to od czasu do czasu cięte ostrym gwizdkiem sierżanta i funkcyjnych.

Pokazało się teraz to, co odróżnia zbieraninę od wojska, a zwykłe wojsko od wojska doskonałego. Pokazywała się dyscyplina i wyszkolenie. Ta sama niszcząca broń, która zwyciężała pod Al.-Quabda,

pod Lioneux, pod Vertenbergiem, na Łąkach Weissmarktu – żelazna, nieustępliwa dyscyplina – znów dawała Imperium zwycięstwo: tu, na tym zapomnianym przez wszystkich, podmokłym polu. Ciemności nocy rozświetliły ognie rac wystrzelonych z dział odległej stanicy. Jeden za drugim gobliny waliły się na ziemię – zginęło ich tu już blisko dwadzieścia, ludzi może trzech – gwizdek i nagle wszyscy konni zbiegli się w jedno miejsce, znikąd powstał rozproszony czworobok, gobliny odbiły się od niego, ziemię smagnął podmuch, w powietrzu zawirowały płatki śniegu, wilcza jazda naparła mocniej, gnana ochrypłymi dźwiękami rogu – nadchodziła goblińska piechota, jazdy było coraz więcej – pojedyncze grupki skupiły się w większą masę, trwało już starcie między dwoma oddziałami, ludzie cofali się powoli. Ale nie poddawali. W żołnierzy wstąpił już ten ponury, nieustępliwy obłęd, zimny amok bitwy, trzymani o musztrze i nudzie w stanicy w końcu mogli wyładować się do woli, a przy tym byli przygotowani do walki – konie nawąchały się czarciego ziela i teraz nie stawały dęba i nie panikowały na widok wilków – przeciwnie, ogarniał je taki szał, ze trzeba było naprawdę doświadczonych jeźdźców, żeby je utrzymać i nie pozwolić na skok w środek bandy – wilki skakały do gardeł, konie biły kopytami, gryzły, rżały z wściekłością. Walka stawała się coraz bardziej zacięta, ciosy spadały zewsząd na migdałowate tarcze ludzi, ci odpowiadali razami czekanów, mieczy, kiścieni.

Nagle gdzieś z boku wychynęli trzymani w odwodzie lansjerzy. Wbili się w bandę goblinów, rozłamując ją, czworobok naparł i gobliny rozprysnęły się w panicznej ucieczce. Sierżant nie pozwolił na pogoń, rozległ się gwizdek i oddział wracał już w kierunku stanicy, minął posąg Sigmara i czworobok dwudziestu pięciu toporników.

Wiatr powiał mocniej, żołnierze otulili się ciężkimi płaszczami, rozległ się powtórzony przez funkcyjnych okrzyk sierżanta. Oddział zatrzymał się przy posągu, chroniąc nim lewą flankę. Księżyc zniknął na chwilę za chmurą, wszystko rozpłynęło się w mroku i w coraz ostrzej tnącym śniegu.

Z boku i z nagłym łomotem trzasnęły w czworobok piechoty – durny błąd, bo ciężkozbrojni i chronieni wielkimi tarczami ludzie kpili sobie z lekkich krzywych szabelek. Śmignęły czekany i rozległo się wycie, jazda odskoczyła od czworoboku jak oparzona. Z głębi pola nadbiegły już chmary goblinów – widać było wyraźnie, że ich dowódca stracił panowanie nad swoim wojskiem, uderzyły na ludzi, padł pierwszy trup, grom broni, bijącej w tarcze, wycie szlachtowanych czekanami goblinów. Napierało ich coraz więcej. I więcej.

Ludzie trwali, śnieg, ale cóż śnieg, kiedy przeciwnik tuż-tuż, w walce człowiek nie zmarznie. Pole zaczerniło się – blisko dwie setki goblinów wyszły na pole, zastępując rozbitą i zdemoralizowana jazdę. Śmignęły strzały z małych łuków, koziołkując i łamiąc się w ostrych podmuchach wiatru. Strzelali dalej – bez sensu i bez celu, rozkraczeni w podmuchach mroźnego wiatru słali w niebo strzałę za strzałą – te natychmiast porywał wiatr, wprawiając w dziki tan po niebie i w końcu roznosząc na strzępy. Rozległ się głos trąbki – nadchodzili kusznicy.

- ... chodzi, przecież...

- Nie. Zaangażujemy wszystkich. Piechota musi się utrzymać. Musi, rozumiecie! To jest święto, to jest tan, dzisiaj śmierć, tak... śmierć... – generał zgarbił się w siodle, jęknął, rozejrzał się nieprzytomnym wzrokiem po żołnierzach wokół – bo widzicie... on na mnie patrzy i ja tu muszę widać, nie, nie widać, wygrać, bo on tak patrzy, cięgle patrzy – wyciągnął słój z zanurzona w jakimś płynie odciętą ludzką ręką i zaczął go odkręcać, żyły nabrzmiały na jego czole, stęknął. Dopadł ich posłaniec na spienionym koniu, otworzył usta i zamarł, spojrzał przerażony na bełkoczącego starego człowieka i cofnął konia o krok, dwa.

- Panie generale, piechota oblężona ze wszystkich stron, kusznicy wchodzą na pole bitwy, reszta rozlokowana tak, jak pan chciał.

- Niech kusznicy strzelą – odpowiedź była spokojna, choć na czole starca drgał mięsień, oko kurczył regularny tik, palce drapały słój – a potem wchodzą do walki obok piechoty.

Żołnierz zawahał się ale zasalutował i pognał konia w kierunku wiru walki. Robiło się coraz zimniej, śnieg padał już niemal poziomo, wiatr zaczynał wyć, huczeć.

- Tak, tak, słyszę cię, stary zielońcu, jesteś tam i ja jestem, jak zawsze, razem, jak on, tak tak, słój, Boże, ja słój... on

- Schreddsharf! Odwołaj ten rozkaz! Kusznicy...

Generał zakrakał, wieczko drgnęło.

- Myślisz schematami, Jagger! I Turgog tez myśli schematami. Jest goblinem, a to oznacza, że ma niezdyscyplinowane wojsko. Żadnego ułożonego planu nie ma, bo to stało się zbyt nagle. Jest starym i przebiegłym goblinem, ale wciąż tylko goblinem. Nie zdobędzie się na myślenie nieschematyczne, choćby żył jeszcze tysiąc lat! I nie jest w stanie przewidzieć nieschematycznego podejścia – wieko zaczęło się obracać, rozległ się cichy syk, ręce generała zadrżały, przebiegł go dreszcz – moje sztuczki zna, ale tylko te, które widział i na te potrafiłby odpowiedzieć. Nie na nowe! Słyszysz Jagger?! Słyszysz?! Kusznicy są ciężko opancerzeni,

mają pawęże – wytrzymają, a przy tak małej ilości wojska i tak nie da się im stworzyć warunków do strzelania. Jedna salwa i w bój. Śmierć, widzisz, nie jest taka wesoła, jak na rycinach, bo jest nowa. Dlatego zabiera – bo jest nowa. Widzisz tę rękę? To ona właśnie po wszystkich sięga, a ja ją karmię i ona mi dziękuje – właśnie tak i inaczej nie będzie. Nigdy. Pojmij to, a pojąłeś wszystko. Ja go znam! Zanim ich opanuje minie trochę czasu, a wtedy wyrosną lasy i będzie jak dawniej. Dać drugiej formacji rozkaz podejścia do pola bitwy, ale niech trwają poza – o, w tym lasku niedaleko ruin.

Wichura uderzyła jeszcze mocniej i nagle zatańczyły wokół białe wiry, śnieg chłostał kłującymi szpilkami, kusznicy zatrzymali się, Sierżant wrzasnął „SCHODY!" i pierwszy szereg rzucił się na ziemię, drugi przyklęknął, trzeci wymierzył na wprost, czwarty obrócił się, pilnując tyłu formacji – *Salwa!* W bandę zielonoskórych wbiły się bełty, leżący kusznicy poderwali się natychmiast, podnieśli pawęże, boczni obrócili się, formując szyk, bardzo przypominający starożytnego żółwia – w sam czas, rozjuszone gobliny rzuciły się na nich, łoskot, szczęk broni, wycie – topornicy ruszyli i dołączyli do formacji kuszników, chroniąc im jedną flankę, teraz obie poszły naprzód, docierając do posągu Sigmara i zwracając się do niego tyłem. Śmigała broń, raz za razem gobliny szturmowały ścianę z tarcz i raz za razem były odpychane, choć ludzi było za mało, aby zadać poważne straty. Mocniej i mocniej napierał wiatr, ale przeszkadzał teraz po równo goblinom i ludziom. Straty tych pierwszych zbliżały się już do setki, ludzi zginęło może dziesięciu, ale byli zmęczeni – coraz bardziej zmęczeni, czekany poruszały się wolniej, ustały okrzyki, pracowali teraz równo, jak drwale w lesie, cios, zasłona, cios, zasłona, równym, bezfinezyjnym rytmem.

Następna szarża piechoty. A zza niej wypadł klin wilczej jazdy, przejechał po swoich, błysnęły nastawione włócznie, gobliny wryły się w środek formacji toporników, wrzask, krzyk, wycie, w środku śmignęły szable, czekany, z jękiem osunął się na ziemię sierżant, któryś z funkcyjnych dał głos, przejmując komendę, ale w wyłom pchały się już inne gobliny i formacja była powoli rozszczepiana na pół, padli następni ludzie, kusznicy złamali szyk i rzucili się na ratunek, ale to błąd, w jednej chwili padło czterech, reszta cofnęła się, znów sformowali żółwia. Topornicy przegrywali, w środku formacji kłębiły się teraz gobliny, w końcu oddział rozpękł się, nowy sierżant razem z sześcioma topornikami doskoczył do kuszników, ci wpuścili ich do środka, ale reszta uciekała już, jeden po drugim szlachtowana przez gobliny – ciężkozbrojni szybko nie biegają, ledwo pięciu oparło się o ścianę jednej ze zrujnowanych chat, tam najeżyli się, dali solidny odpór, choć rozpacz była w tej obronie, klęska w twarzach. Tymczasem zasileni przez toporników kusznicy dali tym mocniejszy odpór, kilku w środku załadowało kusze i strzeliło nad głowami broniących się, znów wzięli się za kołowroty – trwali. Odpierali falę za falą. Trwali.

- Straciliśmy oddział toporników!

- Tak, widziałem. – wszyscy patrzyli na niego z mieszaniną przerażenia i odrazy. Stary człowiek pochylał się w siodle, jak sęp, tuląc do piersi ociekająca płynem ludzką dłoń z błyszczącym sygnetem, co jakiś czas mamrotał do niej, to znów chichotał cicho, albo całował białe palce. Wiatr ścichł

nieco i do wszystkich dochodził smród płynu. Ale jego rozkazy i odpowiedzi wciąż były jasne, czyste, jak traktat wojskowy, pisany przez rażonego rozkładem trupa. Pośród bełkotu i chichotu, pośród bredzenia i majaków płonęło centrum nieustępliwej, tryumfującej logiki.

- Czekać! Musi zaangażować wszystko. Wojsko gotowe?

- Tak, panie generale.

- Dobrze, khkhhkh, kh, kh... mówiłem mu, mówiłem. Widzicie, to jest tak – cała potęga Imperium jest w dyscyplinie. Bez dyscypliny nie ma armii, bez armii jesteśmy zgubieni. Poza Kislevem nie mamy – NIE PRZERYWAJ MI! – nie mamy przyjaciół! Dlatego musimy mieć armię. Dlatego Marienburg na przykład. Co z nim? Jest. I to jest problem. Proponowałem szturm na wschodnią ścianę, wzięlibyśmy przecie te wieże, a stamtąd tylko skok do Loren, tak – pamiętacie obrazy Verdensona? Te ze sztandarem Sigmara na całym świecie? Bo widzicie, to jest cel, za który warto umierać. Jest cel, dobrze mieć cel. Bez celu wojsko się marnuje. Jagger, fatalnie ich w tej stanicy trzymałeś, jak wrócimy zrobię z tym porządek. Piechota – nie wiecie nawet jakie boje musiałem staczać o docenienie roli piechoty na polu walki. Co z naszymi? Zadałem wam pytanie, żołnierzu!!!!

- Trzymają się, ale nie wiem, jak...

- Dobrze. Niech się trzymają. Krew, stal i ziemia – z tego jesteśmy zbudowani, to nas tworzy. Imperium gnije od środka, panowie, wysprzedajemy się powoli kupcom, mieszczanom, chamom. Szlachetna krew uległa rozwodnieniu, a marnować jej nie wolno. Ale żołnierz, tak – żołnierz. To już nie cham, to oś w potężnym młynie, którym na popiół zmielimy dekadencję. Możecie się z tego śmiać, ale jest wielu, którzy myślą tak jak ja, którzy dość mają wypacykowanych paniczyków, bezmyślnie małpujących tych... tych... tych kazirodców, psojebców zza zachodniej granicy. To obrzydliwe i my im to pokażemy – mieczami. Możecie mnie zabić, nieważne, ja jestem i tak święty, będę żył w pamięci. Właśnie dlatego zaproponowałem szturm na wschodnią ścianę. Bo Loren. Bo widzicie – Loren. Tak, Loren! Na to nie można pozwolić. Kiedy raz na to pozwolimy, będziemy musieli pozwalać na wszystko i dlatego retorsje i śmierć. Żołnierz – to nasza nadzieja. – stary człowiek zgarbił się i zachichotał, chichot przeszedł w śmiech, mocniej przytulił trupia dłoń i nagle rozkaszlał się obrzydliwym, spazmatycznym cherlaniem, jęknął, wyprostował się – na jego brodzie widać było kropelki krwi, ślinę – wyciągnęła się długim soplem, plamiąc tunikę, nie zwrócił na to uwagi.

- Posłaniec! Do mnie. No panowie, wyjeżdżamy na pagórek – czas na nas. To będzie jak wschodnia ściana.

...szcze raz wrzasnęły i naparły, dwóch żołnierzy osunęło się na ziemię, dwaj kusznicy zastąpili ich, znów łoskot, młyn ciosów, jęki, w uszach dzwoni, w uszach świszczy, huk kuszy nad głową i rytm – cios, zasłona, cios, zasłona, cios cios, zasłona, cios, zasłona – eins, zwei, eins, zwei, eins, zwei, links, links, links! Czworobok nie był już czworobokiem, zmielił się w jakiś meduzowaty kształt, czekany unosiły się i opadały, miecze kuszników kłuły, w kilku miejscach, żołnierze walczyli już wsparci o siebie plecami, szyk rozciągał się, wydłużał, któryś z toporników, leżących na ziemi podniósł się nagle, zwrócił ku goblinom rozoraną ciosem scimitara i pozbawioną jednego oka i warg twarz, uniósł tarczę, mocniej chwycił czekan, wszedł na miejsce w szeregu i uderzył – mocno, pewnie, jedno oko błysnęło obłędem, tą nagłą siłą, która człowiek znajduje po przekroczeniu progu strachu i wyczerpania, kiedy może już pracować nie męcząc się aż po wieczność, aż ciało wyczerpie swoje zapasy i umrze – cios, cios, cios, coraz mocniej, zrobiło się tam miejsce wokół, gobliny odstąpiły – tym wściekłej naparły ich tylne szeregi, znów pojawiła się wilcza jazda, formując klin – byli tu wszyscy, zebrali się, jak psy, jak sępy na żer, chcąc zabić, dobić, rozszarpać – żołnierz nie wiedział o tym, bił czekanem jak bóg lodowatej furii, jak norsmeński Thamar, którego szał skuwa w lód plwocinę w locie, bystry strumień, zestala wodospad, w potężnej wiei, w tnącym jak noże śniegu czekan wznosił się i opadał z nieuchronnością śmierci samej i nagle z martwych warg rozległo się:

Sigmarze Królu
W Twoje ramiona
W Twoje objęcia
Ziemię oddaję

– cicha nuta niemelodyjnej, dobywanej z zeschłego gardła pieśni zadziałała jak mały ogienek przy stogu siana, nagle wszyscy podnieśli głowy, nagle za ich plecami skrwawione skrzydła rozłożył czarny gryf, całe Imperium spojrzało ich oczami...

Za Ziemię płodną Tobie dziękuję
Za matkę moja Tobie dziękuję
Za ojca mego Tobie dziękuję
Ty jesteś brama, Twój jest każdy mój oddech, Tobie służę
Ty jesteś zbożem, Ty jesteś ziemią, Tyś jest wiatrem, Tobie służę

- wiatr ucichł na chwilę, po czym uderzył ze zdwojoną furią, gobliny runęły do przodu i zostały odparte, obłąkani nagłym zrywem żołnierze sami uderzyli, zapominając o wszystkim natarli! Szyk złamał się, wrzasnął jakiś goblin, następny cofnął się, ci za nim naparli na niego, trafił prosto pod cios, naprzód!

Ja jestem ludem!
Tobie dziękuję!!!
Ja jestem Ziemią!
Tobie dziękuję!!!
Ja jestem miłością!
Tobie dziękuję!!!
Jam nienawiścią!
Tobie dziękuję!!!
W Tobie się zaczyna i w Tobie się kończy...

I jakby usłyszeli! Oddział ciężkiej piechoty, zupełnie świeży i wypoczęty wpadł na gobliny jak taran, pierwsze szeregi podniosły wrzask i zginęły w jednej chwili, śmignęły czekany, chlapnęły mózgi, zawirowały w powietrzu wybite w górę ciosami hełmy i kawałki mięsa, huk, pęd, szok zwarcia, jeszcze nie wiedziały co się dzieje, ale już były szlachtowane, zabijane, mordowane, jak świnie w rzeźni, łomot narósł, wilcza zmieniła front, jakiś goblin wywrzeszczał komendy. Wtedy ze straszliwym, wstrząsającym całą ziemią łomotem w bok wilczej wbiła się imperialna lekka, lance zmiotły w jednej chwili wilki i jeźdźców, jakby ich tam nigdy nie było, jeszcze koń potknął się o wierzgającego goblina bez barku i ręki i już konie wpadły na wrogą piechotę. Błysnęły ich ślepia, zęby chwyciły za głowy, ręce, wyrwały kawały krwawego mięsa, uderzyły miecze i nagle ostatnia obrona zamieniła się w szlachtunek, buty rozchlapywały zieloną posokę. Gobliny były niszczone, jak karaluchy, po których skacze gospodyni domu, ciosy szarpały, rozrywały, czekany łamały nadwątlone wcześniej tarcze. Konie ogarnęła furia, aż kawalerzyści musieli się cofnąć, żeby nie pogryzły i nie skopały własnej piechoty. To był pogrom! Widziało się grupki goblionów, stojące w miejscu i wrzeszczące w niebo, dające się zarzynać bez myśli o oporze. Widziało się jak jedni rzucali się na drugich kąsając i drapiąc, w jednym miejscu na grupę dziesięciu zielonoskórych wpadł kusznik bez ręki, krwawiący jak fontanna i wywijający swoim krótkim mieczem, zarżnął trzech, reszta albo uciekła, albo rzuciła się na kolana, jednemu wepchnął miecz w oko, rozejrzał się i – jakby nagle zdał sobie sprawę z braku ręki – zwalił bez życia na ziemię. To już było dorzynanie, to był zwykły mord, nie było żadnego, zdolnego dać odpór przeciwnika...

Cisza. Dzwonienie w uszach. Powoli rozwiewający się dym. Spadł deszczyk krwi.. chwilę potem ręce, nogi, głowy. Całkowita cisza po eksplozji głośnej, jak cios młotem w głowę. W tym dzwonieniu, w brzęczeniu świat eksplodował ponownie, trzy konie zniknęły w nagłej chmurze lodowych rozprysków, chlusnęło stamtąd zamrożonym mięsem, dłońmi, oczami, ktoś obrócił się i nagle miedzy jego głową, a szalejącą zamiecią pojawił się trzeszczący biały most błyskawicy. Podmuch przewrócił wszystkich wokół. Chmura plunęła kawałkami rozniesionego w strzępy żołnierza. Następni cofnęli się, potykając się i grzęznąc w nawianych nagle zaspach...

-TO ON! ZA MNĄ!!! NAPRZÓD NAPRZÓD NAPRZÓD!!!

Cofnęli się, śnieg buchnął z boku prawdziwą lawiną, kilku upadło. Goblinów nie było już nigdzie widać, żywi uciekli, martwych w jednej chwili pokrył biały puch. Wokół było pusto i biało, nagle przestało padać, zamiast tego stała w powietrzu zawiesista, gęsta mgła, ręce siniały z zimna. Chichocząc jak potępieniec wypadła zza białej zasłony zwykła kulka śniegu, eksplodowała w locie, urywając głowę konia i wyrzucając ją w powietrze, wirującą powoli i bryzgającą we wszystkie strony krwią i mózgiem. Inny koń zerwał się do nagłego cwału, gubiąc jeźdźca i niknąc w tumanie.

Pagór został z tyłu, w nagłym łoskocie galopu, cwału, szarży, błysnęło coś z boku, konie przechyliły się w nagłym zwrocie. Nastawić lance! Z przodu poszarpane ruiny, zgliszcza, z białego tumanu wystaje głowa Sigmara. Generał wrzeszczał, krzyczał, pluł, wparł ostrogi w konia, że aż bryznęła krew. Reszta gnała za nim, wpadła w nagłą wieję śnieżną, przebiła ją, jak miecz ciało. Któryś z koni potknął się, zakwiczał, przekoziołkował, wyrzucony z siodła jeździec zawył, zanim plasnął o skutą lodem ziemię. Kopyta zadzwoniły po lodowej pokrywie, kolejny tuman, widoczność do czubka własnego nosa i nagle wyprysnęli z niego, TUŻ!

Kilkanaście goblinów na wilkach, pokręcony, okutany w skóry niedźwiedzie i wilcze goblin, drapiący szponami niebo. Kilka trupów na ziemi, wylatujący z pyska goblina lodowy tuman, jakiś koń, targający na boki ściągniętym z siodła goblinem, inne uciekające przed nim.

Wtem uderzenie, szok, nagła cisza, nagłe dzwonienie, spokój, powietrze, wypełniające się budyniem, spokój, powoli sunące ręce, rozwieszone w powietrzu girlandy krwi, stary goblin lecący w powietrzu, wybity z siodła ciosem kopyta któregoś konia, generał, rzucający odciętą goblinią głową w szarżującego na niego wilka, błysk miecza, chmurka rozpylonej zielonej krwi, unoszącej się z ucha trafionego w głowę zielonoskórego, wykręcony

nadgarstek, spokój, koń skacze w przód, grzęznąc w zawiesistym powietrzu, stary goblin podnosi się, wyciąga pokręcona łapę, na jej końcu pojawia się morderczy blask i nagle wali się na ziemię, powalony ciosem generała – łańcuch kiścienia zawija się na jego pysku, z nozdrzy i uszu bryzga krew, jeden oczodół zmienia się w krwawa miazgę. Generał zeskakuje z konia, kopie goblina w brzuch, unosi rękę z kiścieniem, wtem biały wir ogarnia to miejsce, eksploduje, zmuszając wszystkich do cofnięcia się. Nagła fala zimna, mrok, blask, mrok, ból cisza! Widać wielkiego wilka, w poprzek siodła przewieszony bezwładny stary człowiek, na grzbiecie basiora chwieje się powykręcany goblin, nagła chmura, znów cisza! Koń nie zrobi kroku, koń pada na ziemię chrapiąc, w rękach bezwładność, w głowie papka, wilk niosący generała i szamana znika w lesie. Z oddali ciszę przerywa żałosny odgłos rogu generała. Urywa się szybko.

Jęki. Krzyki. Wszędzie wokół. To wrzeszczą ranni, to wrzeszczą żołnierze, do których nagle dotarło, że nie mają rąk, oczu, że jelita wylewają się przez dziury w kolczugach, że nic nie słyszą, inni wloką się wokół, otępiali, zadziwieni, jak ledwo co narodzone dzieci. Któryś próbuje poskładać połamany czekan. Tuman rozwiewa się. Funkcyjny ciężkiej zbiera ocalałych żołnierzy. Od ściany zwalonego domu odrywa się półżywy człowiek – to ostatni z tej piątki, która się tam broniła, w uszach cichnie dzwonienie, wypełniają je krzyki bólu.

- I jak?

- Gotowe - von Mergenweir podrapał się po karku, poruszył w siodle. - kawaleria rozmieszczona, czekają rozkazu. Piechota też na pozycjach. Jakie rozkazy?

- Czekaj, jedzie tu posłaniec.

I faktycznie - jechał. Młody kawalerzysta krzyknął na konia, z furią zawrócił go niemal w miejscu i dał mu łydę, zmuszając do ostrego wejścia na pagór. Osadził wierzchowca tuż przed dwoma oficerami i palnął pięścią o napierśnik w salucie.

- Wieści!

- Widzę. Uspokój się synu - von Verdenschartz przyjrzał się chłopakowi. Zamrugał - I cóżeś tam widział?

- To, co zwykle, panie pułkowniku. Czerń przyszła widać w nocy, cała wieś poszła z dymem, panie pułkowniku. Znaleźliśmy kilka kobiet, którym z brzucha wyrwano dzieci, sporo pogwałconych, w tym kilka nożem, panie pułkowniku, był też jeden żywy mężczyzna z obciętymi rękami i nogami - dobrze go opatrzyli, panie pułkowniku. To, co zwykle, panie pułkowniku. To, co tu zawsze widujemy, panie pułkowniku! Nic, kurwa nowego, panie pułkowniku! - ostatnie słowa niemal wykrzyczał, oczy błyszczały mu obłędem. Verdenschartz mimo woli wzdrygnął się. Czuł się jak tancerz na jakiejś szatańskiej linie. Miał zarówno zapewnić pokój i ochronę mieszkańcom Imperium, jak i dbać o jego interesy dyplomatyczne - on, żołnierz, absurd sam w sobie. Ale za wszelką cenę należało unikać konfrontacji z żołnierzami Kisleva, nie wolno było przekroczyć granicy, bo w teorii to kislevscy żołnierze mieli już tam bandytów ścigać. Czerń, regularnie napadająca na imperialne wioski i mordując mieszkańców, to byli wciąż bandyci, nie Kislev, tylko... tylko... Verdenschartz westchnął. Widział oczy tego chłopaka, widział jego rozdęte nozdrza. Ile jeszcze czasu zanim banda takich chłopców z lancami zapuści się za czernią przez granicę i w odwecie spali jakąś wioskę? Spalenie kislevskiej wioski przez żołnierzy Imperium. Ile czasu? Miesiąc? Dwa? A może już jutro?

Koń parsknął. Zakrakał kruk. Ile czasu? I jak pogodzić ogień z wodą? Dotąd żołnierze imperialni po prostu przeganiali bandy czerni na powrót przez granicę. I nic. I wioska za wioską strzelały w niebo oleiście czarnymi kolumnami dymu, znamionującymi śmierć i zniszczenie. A ludzie byli okrutniejsi od orków i goblinów razem wziętych. To, co się w tych wioskach wyprawiało... Sigmarze, królu, jak niewiele trzeba, żeby człowiek stał się czymś gorszym od zwierzęcia. Wystarczy nienawiść. Dużo nienawiści. Tylko... tyle, że tak naprawdę gówno go obchodziły motywy kislevskiego chamstwa. On przysięgał wierność Imperium. A ci ludzie, na których masakrowanie *de facto* pozwalał w imię dyplomacji byli jego ciałem i krwią. Verdenschartz świetnie pamiętał nadpalony drewniany posążek Sigmara, który znaleźli w jednej z wsi - owinięto wokół niego ludzkie jelita, a twarz wysmarowano gównem. Pułkownik zadrżał. Stłumił wstającą gdzieś z otchłani wystudiowanego spokoju furię. Spojrzał w oczy chłopaka.

- Odmeldować się.

- Jawohl! Za pańskim pozwoleniem, chętnie pogonię trochę to gówno i popatrzę jak bezpiecznie znika za swoją granicą! Ku chwale!

Mergenweir aż syknął, doskoczył do żołnierza i uniósł rękę do ciosu...

- Stój! Mergenweir! Na miejsce. Żołnierzu - zgłosicie się później po dwadzieścia batów. A na razie możecie przekazać reszcie, że dzisiaj nie będzie spokojnego gonienia. Nikt z tej czerni nie wróci do swojej wioski. Nikt, czy to jasne? Odmelduj się, gówniarzu! No już!!!

- Jawohl! Ja prze...

- Spierdalaj! Już cię tu nie ma!

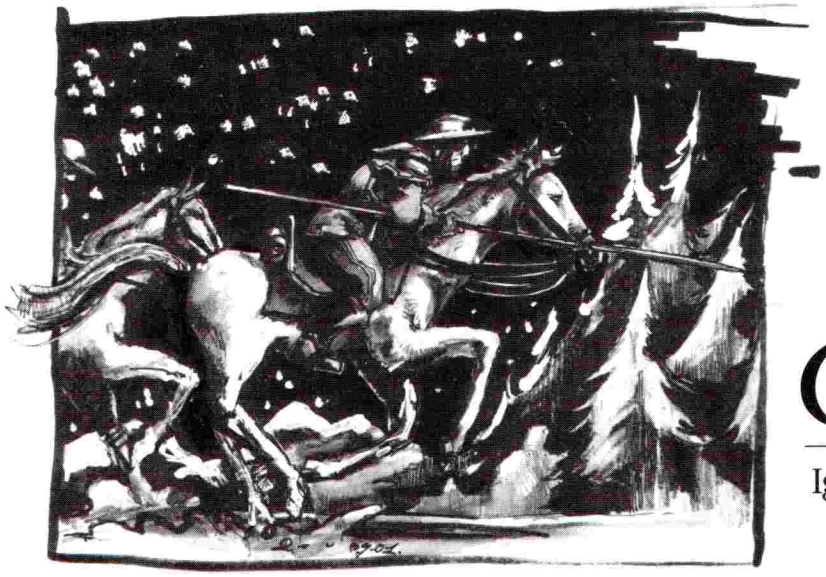
Łoskot kopyt. Mergenweir podrapał się po karku.

- Idziemy na ostro?

- Tak. Czas już. Mergenweir, oni z nas drwią... mordują naszych, a my, kurwa, nic nie robimy. Czas, żeby zaczęli się nas bać. Mergenweir, słuchaj uważnie, bo to twoje rozkazy, jak zostaną wykonane nieuważnie, albo zbyt entuzjastycznie, zapłacisz głową. Cała czerń ma być wyrżnięta. Cała. Kobiety i dzieci pod miecz - wszystkie. Żadnych gwałtów, ci żołnierze wrócą kiedyś do Imperium, rozumiesz? Czysto i szybko, ale wszystkie, co do sztuki. Mężczyźni... Starym wypruć flaki grabiami. Na pewno będą tam jakieś grabie, czy widły. Młodym odciąć ręce i nogi, zasklepić wrzącym olejem rany. Wyłupić oczy, obciąć uszy i polać tym wrzącym olejem jaja. Potem odwieźć do granicy i tam ich zostawić, jasne? Mają żyć! Od dzisiaj robimy tak z każdą bandą i pierdolę konsekwencje dyplomatyczne, rżnę je równo w dupę, rozumiesz? Oni muszą się nauczyć nas bać! I, kurwa, ja ich tego nauczę!

Mergenweir zasalutował. Mergenweir obrócił konia. Mergenweir odjechał bez jednego słowa. Daleko na horyzoncie wznosiły się ku niebu oleiście czarne kolumny dymu. Kruk zakrakał. Von Verdenschartz obrócił na niego wzrok.

- Czego drzesz mordę? Wypierdalaj, niedługo dostarczymy ci dużo żarcia.



Cwał

Ignacy Trzewiczek

Generał został porwany. W jednej chwili wszystko wywraca się do góry nogami. Na bok trzeba odłożyć niesnaski i kłótnie. Nie może być o mowy o lubieniu, czy nie lubieniu jego osoby. Tu nie chodzi o generała. Chodzi o bezpieczeństwo Ostlandu.

Zagrożone są granice Imperium.

Trzeba więc stanąć do jego obrony. Odnaleźć i odbić generała. Lub odnaleźć i zabić – jeśli uratowanie go jest niemożliwe. Gerhard von Shreddsharf nie ma prawa zdradzić Turgogowi tajemnic rozmieszczenia wojsk i planów obrony cesarstwa.

Gracze zapewne zechcą spiąć konie, rzucić się w ciemność i z okrzykiem wściekłości ruszyć za Turgogiem. Natychmiast, sekundę po tym, gdy ucichnie zgiełk bitwy i ostatni z wojowników padnie na ziemię.

Spokojnie!

Uciekającemu Turgogowi towarzyszy świta, BG nie zdołają pokonać wszystkich zielonoskórych wojowników i wydrzeć im generała. Trzeba opanować gniew, zastanowić się i pomyśleć. Zieloni wycofują się do swego obozu, jednak na tym bagnistym, podmokłym terenie, w dodatku w niemal całkowitych ciemnościach nie sposób ruszyć ich tropem. Zatem co robić?

Johanesen von Klossen! Jeśli gracze sami nie wpadną na pomysł przesłuchania pojmanego w ostatniej przygodzie szpiega, zasugeruje to jeden z oficerów: *Przecie ten psi syn, z zielonymi spytkował. On wie, gdzie ich należć można!* Wreszcie można się spieszyć, wskoczyć na konie i pomknąć do stanicy, gdzie więziony jest szpieg. Ciemną nocą, przez las, przez bagna, byle szybciej, byle dorwać von Klossena, złapać za kurtę i cisnąć nim o ścianę. Wyśpiewa wszystko, albo da gardło. Porwany generał z każdą chwilą oddala się od swoich, każda minuta to kolejne mile w drodze do obozu goblinów. A tam czeka go śmierć, a wcześniej tortury i wyciąganie zeznań. Turgog jest wyjątkowo przebiegłym przeciwnikiem, na pewno będzie chciał wydobyć z porwanego jak najwięcej informacji, a potem wykorzystać je i zaatakować tam, gdzie linia obrony Imperium jest najsłabsza. Właśnie dlatego gracze muszą się śpieszyć. Wokół nich, gdy pędzą okrytymi ciemnością drogami powiększa się zamieszanie, jeźdźcy mijają pierwszych rannych wracających do stanicy oraz oficerów próbujących zaprowadzić jako taki porządek. Od strony obozu nadjeżdżają wozy, ktoś pyta gdzie baron, inny klęczy w kałuży krwi jęcząc. Jednak BG nie zwracają na to wszystko większej uwagi. Mają jeden cel – dopaść do stanicy, wyciągnąć z von Klossena zeznania i ruszyć z odsieczą.

Zatem mkną. W oddali widać już zarys stanicy rozświetlonej ogniem pochodni i ognisk. Jeszcze kilka minut, już słychać wrzawę panującą wewnątrz, nocą niosą się okrzyki i nawoływania. W końcu są, dopadają bramy. Na dziedzińcu jest dość jasno, panuje gwar i chaos. Przygotowywany jest szpital, ktoś wypatruje zielonych, inny wydaje rozkaz dla

zwiadu, który rusza w teren. Kolejne wozy opuszczają stanicę. Bohaterowie całe to pozorne zamieszanie dostrzegają jedynie kątem oka, mijają bramę, w pełnym pędzie przemykają przez dziedziniec, w końcu zeskakują z koni nad samym karcerem. Chwilę potem von Klossen ląduje w błocie, z nosa chlusta krew, a nad nim skupia się kilka wyraźnie wściekłych sylwetek.

Prowadząc ten fragment przygody powinieneś zwrócić graczom uwagę na emocje ich bohaterów. Na to, że są wściekli. Bardzo umotywowani i zdeterminowani, działają szybko i sprawnie. Nie może być mowy o długich dialogach i dyskusjach – każda chwila to strata cennych minut. Mów krótkimi, prostymi zdaniami. Zrezygnuj z długich opisów – teraz, w tej sytuacji bohaterowie nie dostrzegają piękna przyrody. Nie! Śpieszą się, mkną, pędzą, są wściekli. Świat postrzegają bardzo prosto, interesuje ich tylko von Klossen. Tylko on. Nic więcej. Właśnie dlatego zaznaczyłem, że BG są jakby odcięci od życia stanicy, od chaosu i zamieszania. Skupili się tylko na szpiegu.

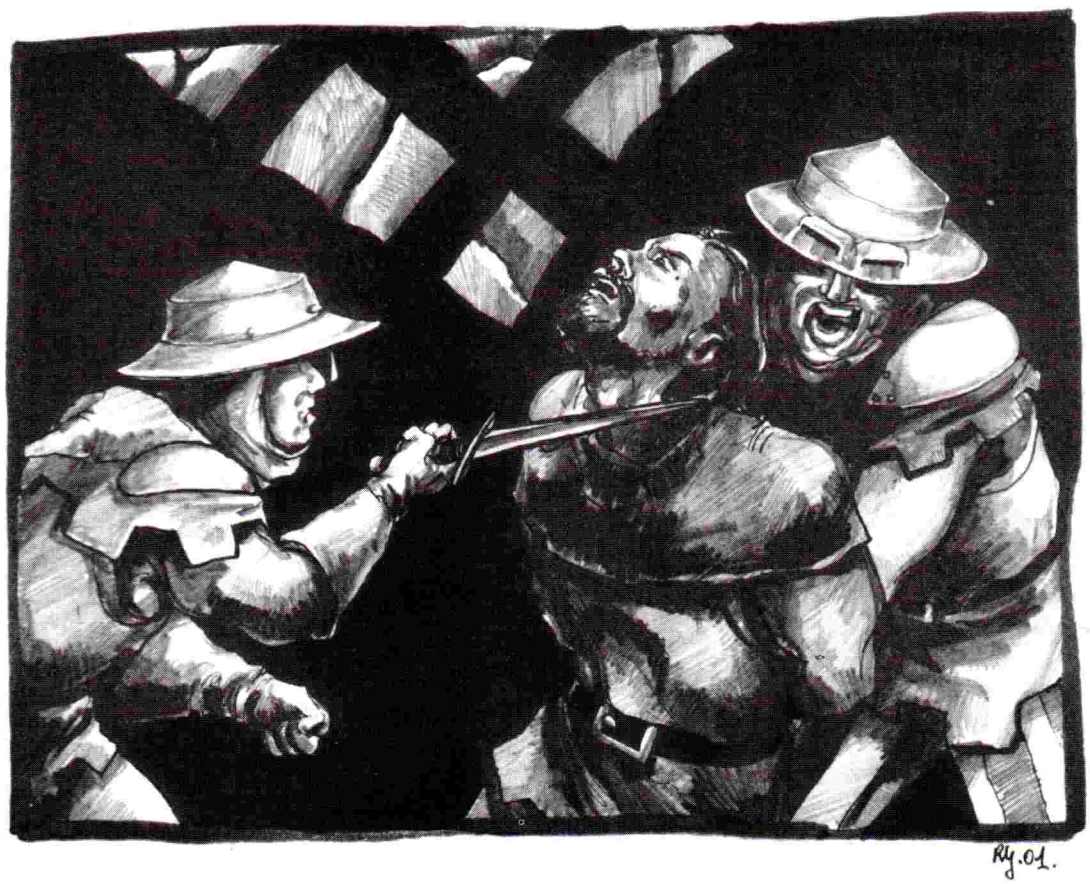
Zatem karcer.

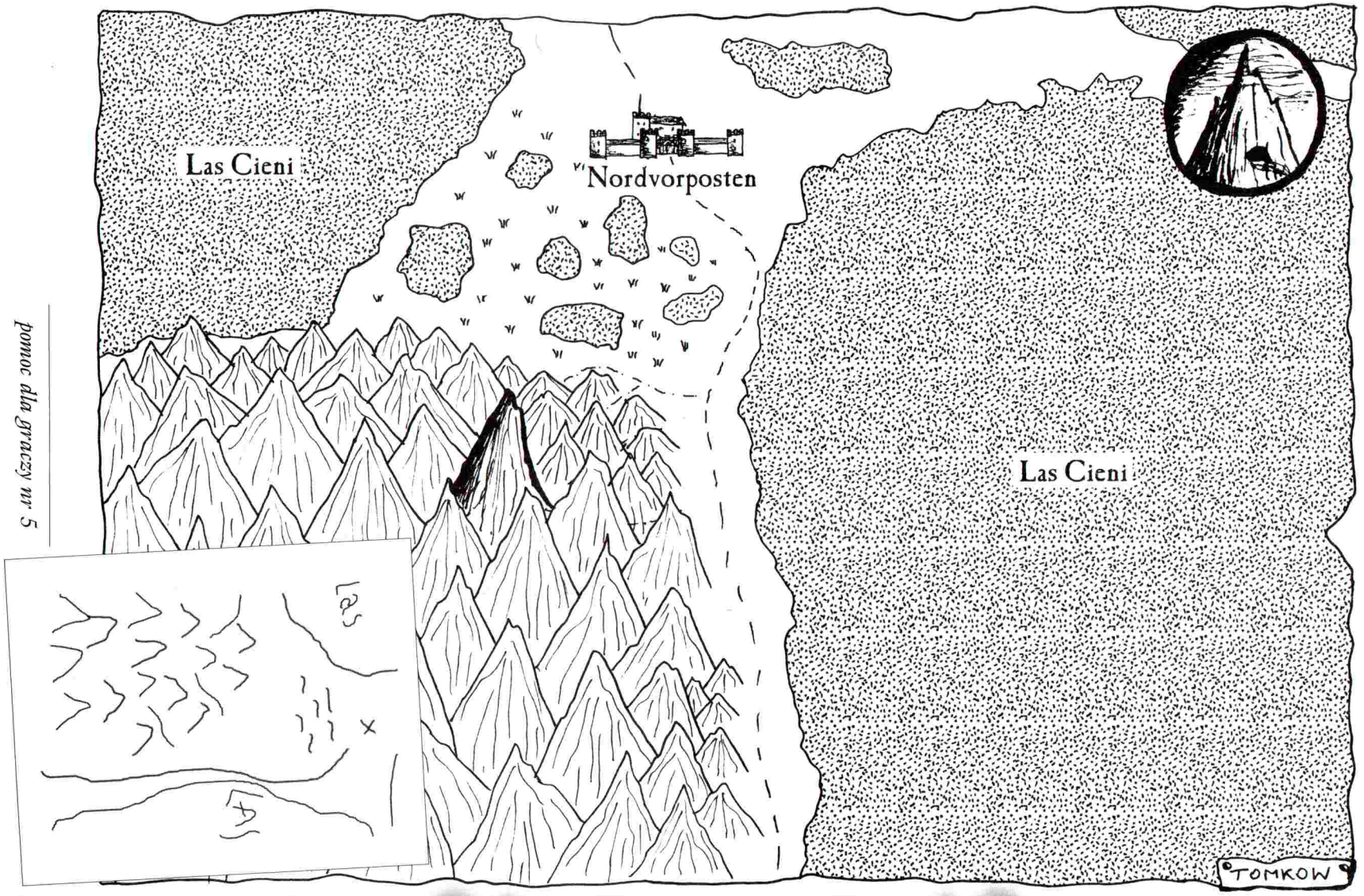
Johanesem von Klossen nie jest głupcem. Wyraźnie widzi po twarzach bohaterów, że żarty się skończyły. Albo natychmiast wszystko wyśpiewa, albo skończy życie tu w karcerze, w kałuży krwi. Opisz graczom jak ich bohaterowie z wściekłością otwierają kratę i wyciągają więźnia, rzucając go wprost w błoto. Są brutalni, tracą nad sobą panowanie.

Von Klossen śpiewa jak z nut. Mówi wszystko. Jest przerażony. Opowiada o obozie ukrytym kilka godzin stąd, w paśmie gór. *Tam jest obóz zielonych, tam pewnie zabrali generała*, mówi. Ręce mu się trzęsą, nie jest pewien, jak zachowają się bohaterowie, stara się być pomocny i służalczy. Palcem na ziemi rysuje mapę, która pomoże bohaterom odnaleźć właściwą dolinę.

Zatem na koń, przez dziedziniec rozświetlony blaskiem pochodni, do bramy i nagle stop, zatrzymać się, ktoś woła. Jeden z oficerów macha ręką w kierunku jeźdźców, pokazuje, by podjechali na chwilę: *Nie mogę dać wam ludzi* – mówi – *w każdej chwili zieloni mogą się zebrać i uderzyć ponownie. To jest mapa okolicy, na pewno się przyda. Nie jedźcie na bagna, nocą konie nie przejadą. Ruszcie tu, na wschód, na pola, droga tam pewna, równa, nawet teraz można jechać. Potem odbijecie na południe, o tu, pokazuje na mapie. Trochę stracicie czasu, ale na pewno nic wam się nie przytrafi. A potem dopiero skierujecie się na zachód, wprost ku górom.* (wręcz graczom pomoc do gry nr 5

Za dwie godziny świt, a teraz tylko noc, na szczęście jasna, rozświetlona blaskiem obu księżyców. Po bitwie, kiedy sprowadzone przez




Las Cieni
Nordvorposten
Las Cieni
TOMKOW

Turgoga chmury rozeszły się, noc zmieniła oblicze, stała się jasna, niewiele ciemniejsza od pochmurnego popołudnia. Można ruszać. W drogę!

Bohaterowie jak na skrzydłach mkną na zachód. Za godzinę, dwie dopadną linii drzew, pomiędzy lasem, a bagnami. Następnie na południe, wzdłuż lasu. Potem wreszcie na zachód, ku górom. Tam - mówił von Klossen - trzeba odkryć wejście do doliny. Poznacie na pewno, dwa potężne drzewa, jak wieżyce strzegą dostępu, znajdziecie na pewno. Jeśli kłamał, lepiej dla niego by zdechł, nim wrócą.

Prędzej, czas ucieka. Bohaterowie wciąż mają przed oczami barona unoszonego na potężnym białym wilku. W uszach dźwięczy dźwięk rogu, widzą długi skok wilka, błysk oczu goblińskiego szamana i krzywy uśmiech, który mimo ciemności nocy i zamętu bitwy był tak wyraźny. Bohaterowie zataczają teraz potężny okrąg, jadą na wschód, nie na południe. Pędzą niziną tak równą, jakby ją kto odlał, jakby stworzoną specjalnie dla nich i tego szalonego wyścigu z czasem. Nisko pochyleni przecinają powietrze, jak ptaki, wczepieni w końskie grzywy pozostawiają za sobą kolejne mile. Nie czują zmęczenia, mimo że przecież wszyscy są po bitwie, ranni, głodni i wycieńczeni.

Są żołnierzami. Teraz nie wolno im okazać słabości.

Wiele już napisaliśmy na stronach „Władcy Zimy" na temat opisywania podróży. Wiesz już, że musisz „oszukiwać" graczy i opowiadać im o rzeczach nie związanych z podróżą. Kiedy tak mkną przez równinę, ich myśli uciekają w różne strony; wspomnij więc o ich walce z Demonem Zimy kilka miesięcy temu. Wspomnij generała, któremu ruszyli na pomoc, przypomnij najbardziej emocjonujące elementy poprzednich przygód. Przeplataj te wspomnienia „powrotem do rzeczywistości"; opisem zmęczenia i głodu, bólem głowy i szkicem krajobrazu. Wspomnij o nadchodzącym świcie i chłodzie wiosennego poranka.

Konie jadą kłusem, nie sposób przecież galopować przez kilka godzin, nie ma zwierzęcia, które było by do tego zdolne. Grzywy powiewają na nocnym, mroźnym wietrze. Jeźdźcy to przyspieszają, to zwalniają. Doskonale wiedzą do czego zdolne są ich zwierzęta. Wykorzystują tą wiedzę. Mkną najszybciej jak można.

Stukot kopyt przez wąski drewniany most, teren podnosi się, a oni wciąż do przodu, prędzej, jakby same konie czuły, że muszą dokonać tego, czego nikt inny wcześniej nie dokonał. Pędzą jak demony. Jeźdźcy robią to, w czym są najlepsi. To, do czego zostali stworzeni. Od wielu lat służą w lekkiej jeździe. Lata służby procentują, wiatr rozwiewa grzywy koni, teren zaś opada, zaczyna się pogórze. Na wschodzie widać pierwsze promienie słońca. To już druga godzina drogi. Plusk wody, skok przez strumień i dalej, ostro pod górę, a potem w dół, lekko, łagodnie, już w promieniach wschodzącego słońca.

Po prawej widać linię lasu, a na horyzoncie, godzinę przed nimi szczyty gór.

W końcu któryś z żołnierzy nie wytrzymuje, pewnie ten, który był najciężej raniony podczas bitwy. Jego koń z każdą minutą biegnie wolniej, a kiedy bohaterowie w końcu docierają do linii lasu, kilkadziesiąt metrów za niewielkim mostkiem przerzuconym przez strumień, żołnierz spada z konia. Potrzeba chwili odpoczynku. Choć godzinę.

Bohaterowie jedzą suchary, które mieli w jukach. Przemywają i opatrują rany, których po bitwie nie zdążyli opatrzyć. Napełniają wodą bukłaki. Czas zdaje się biec bardzo szybko, wydaje się, że dopiero usiedli, a już za kilka minut będą musieli ponownie ruszyć w drogę. To straszne, nie czują praktycznie ciała, ze stanicy wyruszyli wczorajszego wieczoru, wzięli udział w dramatycznej, krwawej bitwie, a potem bez chwili odpoczynku ruszyli w pogoń za generałem. Teraz mogą tylko leżeć na małej polanie i odliczać minuty do chwili, kiedy będą musieli wstać i ponownie ruszyć w drogę. Odpoczywają w ciszy, nie ma sił na słowa, czy śmiech. Tylko ból mięśni i strach przed nieznanym, przed tym, co czeka ich w obozie zielonych.

Właśnie w tej chwili z lasu wyłaniają się sylwetki czterech rozbójników. Teraz, w chwili największej słabości. Mężczyźni o krzywych, poprzecinanych bliznami mordach. Ciężkich, brudnych rękach trzymających broń. Z drugiej strony wychodzi jeszcze dwóch. Uśmiechają się krzywo. *Bierzemy konie* – padają słowa. Rozbójnicy są pewni swego, z lekceważeniem spoglądają na wykończonych bohaterów, cieszą się z łupu, który tak niespodziewanie, o świtaniu wpadł im w ręce. Głupcy, nie mają pojęcia, że stanęli przeciw żołnierzom. Ludziom, którzy mają do wykonania misję. Mają wyraźny rozkaz; nie oddadzą koni.

Bohaterowie powoli podnoszą się z ziemi. Są wykończeni. Aby pokazać graczom zmęczenie ich postaci i unaocznić im ich determinację powinieneś nieco inaczej niż zwykle poprowadzić to starcie. To nie będzie zwykła jatka. To nie będą kolejne rzuty na Walkę Wręcz, pchnięcia i cięcia. To zupełnie inne stracie. Nasi bohaterowie są po ciężkiej bitwie i po kilku godzinach szalonego wyścigu z czasem. Są

Zbiry

Sz	WW	US	S	Wt	Zw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	27

Przedmioty: miecz, kaftan skórzany, hełm

naprawdę w złej formie. Bardzo złej. A jednak są żołnierzami. Mieli rozkaz chronić generała i żaden, powtarzam żaden zbój nie przeszkodzi im w wykonaniu misji. Spokojnie opisz wyłaniających się od strony lasu przeciwników. Pokaż graczom ich pewność siebie. A potem rozpocznij wyliczankę. *„Wysoki krzywo trzyma miecz, nie ma pojęcia o stawianiu zasłon. Ten jest zbyt wolny, miecz jest dla niego za ciężki. Ten z prawej utyka na lewą nogę, nie obróci się na niej. Rudy jest rozkojarzony, wysoki trzyma topór jak cep. Tak też pewnie nim walczy...*" Bohaterowie graczy to żołnierze. Walka to jest dokładnie to, w czym są najlepsi. To całe ich życie. Z lasu wypełzła banda patałachów. Patałachów zdolnych postraszyć zwykłych podróżnych, gotowych zrobić zajazd na osadę, czy pogonić małą grupę awanturników. Ale nigdy nie powinni byli stawać naprzeciw wyszkolonego żołnierza. Nawet wtedy gdy mają przewagę liczebną, a żołnierz ledwo stoi na nogach.

Zbiry zdziwionym wzrokiem spoglądają na grupę żołnierzy podnoszących się i biorących do rąk broń. Nie spodziewali się, że napotkają opór.

Sekundę później rozpoczyna się piekło.

Błysk stali i pierwszy krzyk. Parada, szczęk zastawy, krok w tył, zastawa i cięcie; trup. Zastawa, cięcie; trup. Krok w tył, obrót, krok w tył, cięcie; trup.

Bandziory nie wiedzą co się dzieje. Giną jeden po drugim.

Opisując działania przeciwników nie mów: *„robi krok do przodu i wyprowadza niskie pchnięcie...*" lecz *„stawia krok, lecz za długi, traci równowagę, nie zdoła zareagować, gdy przesuniesz się w bok. Obrót, cięcie. Z rozciętego karku chlusta krew*".

Nie opisuj działań napastników.

Opisuj jakie popełniają błędy.

Stanęli naprzeciw wyszkolonego żołnierza. Czas zapłacić najsroższą z cen za lekcję walki.

Jeszcze chwila i koniec. Na polanie leży sześć ciał. To była rzeź.

Na koń i w drogę. Czas odpoczynku już się skończył.

Wszystko jest już mechaniczne, myśli uciekają, żołnierze jakby śnili na jawie, nie widzą, nie słyszą. Do przodu, tylko tyle. Szybciej, wciąż tylko prędzej. Konie są już zmęczone, poruszają się coraz wolniej. Może trzeba zwolnić? Dać koniom odpocząć, złapać drugi oddech, nie zajechać ich...

Nie, nie teraz, może za chwilę, teraz do przodu.

Tymczasem gdzieś tam, ukryty w mroku rozświetlonej pochodniami groty, stary, szaman zaczął powoli zakładać bogato zdobione szaty liturgiczne. Pomagają mu w tym dwaj pomocnicy, równie starzy jak

Właśnie zaczęliśmy wprowadzać słynne, „szalone" sceny z drugiej strony. Ich pojawienie się spotęguje napięcie - niemal wprost pokazujemy graczom, że muszą się spieszyć, że tam, w obozie zielonych dzieją się straszne rzeczy.

A co dokładnie?

Turgog przygotowuje rytuał. Generał został przykuty do ściany w jednej z pieczar. Tuż przed nim znajduje się lodowy krąg, w którym zatopione jest ciało jego brata. To chwila, w której zielonoskóry szaman pastwi sięnad Gerhardem. Zaraz, gdy generał załamie sięi gorzko zacznie płakać i wyć, przystąpi do rytuału - obetnie von Shreddsharfowi dłoń i przyszyje mu (za pomocą magii) dłoń jego brata. Dzięki temu uzyska kontrolę nad generałem, będzie mógł na niego wpływać za pomocą magii i kontrolować (w ograniczonym jednak stopniu) jego działania - poprzez atakowanie silnymi emocjami, generał będzie czuł strach, radość, żal wtedy, gdy zechce tego Turgog.

on sam. Podziemnymi korytarzami niesie się głuchy zew bębnów. Zgromadzeni w olbrzymiej pieczarze zielonoskórzy błędnym, oszklonym wzrokiem spoglądają w stronę portalu, w którym niebawem pojawi się ich przywódca i rozpocznie ceremonię. Władca Zimy już niebawem przybedzie, by nagrodzićnajwierniejszych z nich.

Przedstaw graczom monotonny opis. Unaocznij im zmęczenie ich postaci właśnie takim bezbarwnym, „nudnym" opisem. Bohaterowie przysypiają, ich myśli ulatują gdzieś, daleko stąd. Wszystko zamienia się w odległy, dziwny sen. Jak przez mgłę widać, że trakt wije się wzdłuż linii lasu, strzeliste szczyty gór pną się pod samo niebo. Bohaterowie mają przed sobą jeszcze trzy, może więcej godzin drogi, a tam, gdy dotrą na miejsce czeka ich piekło goblińskiej osady. Zupełnie bez planu działania, bez przygotowania. Będzie walka, ból, poleje się krew. Pewnie nie wszyscy powrócą do stanicy, może trzeba będzie zasłonić generała własną piersią. Szybciej, prędzej.

Cienka linia na mapie nie dawała spokoju już od kilku godzin, kuła w oczy i kusiła. W końcu do niej dotarli. Są tuż przy niej. To wąska przełęcz; gdyby nią ruszyć - jeśli mapa nie kłamie - zaoszczędzą dobre trzy godziny jazdy i prawdopodobnie pojawią się w

A co jeśli gracze nie ruszą przez góry, na skróty? Czy mocno trzeba przemodelować scenariusz? Prawdę mówiąc w ogóle. Po prostu okaże się, że dolina, do której skierował graczy von Klossen, to właśnie TA dolina.

Oszukujemy?

No, troszkę...

samym sercu doliny, w której ukrywają się zieloni. Oficer kazał mknąć wokół gór. Nie wspomniał o przełęczy.

Mógł o niej zapomnieć, mógł jej nie zauważyć, noc, hałas, emocje. Na pewno zapomniał.

A jeśli doskonale pamiętał o przełęczy? Jeśli nie wspomniał o niej dlatego, że nie ma tam przejścia. Dlatego, że nie sposób przedostać się, że nie będzie żadnego zysku, żadnych trzech godzin?!

Pomylił się? Zapomniał, czy celowo pominął? Jeśli celowo pominął, dlaczego wprost nie powiedział, by ją ominęli?! No właśnie, gdyby była nieprzejezdna wyraźnie by ostrzegł. Na pewno!

A zatem zapomniał.

Do cholery! Jak mógł zapomnieć?! Ten rejon to całe jego życie! Tu się wychował, tu żyje! Zapomniał?!

Podtrzymuj spór, wyeksponuj ryzyko i stawkę decyzji. Jeśli gracze zaczną dyskutować – świetnie – o to nam chodzi, dyskusja to emocje. A kiedy dyskusja rozgorzeje na dobre – zacznij ich poganiać. Zmuś ich do kłótni i nerwów. Przypominaj, że mają mało czasu, że gdzieś, tam, generał, którego mieli chronić siedzi uwięziony. Być może jest krok od śmierci. Zatem, która trasa? Pewna i długa, czy ryzykowna, ale szybka? To ich decyzja, absolutnie ich. Pogłośnij muzykę, niech drażni, wybierz utwór pełen dysonansów, niech brak harmonii drażni graczy. Przed nimi trudne chwile. Wzdłuż lasu, traktem, będą na miejscu za trzy, cztery godziny. Przełęczą dotrą na miejsce za kilkadziesiąt minut. Jeśli dotrą. Pies wie, co tam się kryje.

A zatem? Do cholery, którędy?! Jeśli dostać się do obozu od tej strony, może słabiej chronionej, zieloni nie będą się ich spodziewali, może będzie łatwiej, szybciej, może nawet bez krwi i strachu.

A może wszystko weźmie w łeb, gdy utkną gdzieś tam, pośród szczytów.

Co robić?

Wybiorą przełęcz. To pewne. Rzucą się na spotkanie nieznanego, skoczą ku tajemnicy, ufając, że tak będzie lepiej, wierząc, że wszystko potoczy się po ich myśli i oszczędzą ponad dwie godziny drogi. Taka jest natura graczy. Zaryzykują.

Uśmiech, zawadiackie mrugnięcie i w drogę. Ruszają. Ku przygodzie. Ku wyzwaniu.

Po obu stronach wąskiej przełęczy piętrzą się wysokie szczyty gór, majestatyczne, wspaniałe. Gdyby nie okoliczności, podróż byłaby niezapomnianym przeżyciem.

Ale okoliczności.

Szybko, coraz szybciej.

Teren jest równy, konie mkną rozbijając płytką warstwę pyłu. Powietrze jest mroźne, wieje lekki,

D
A
C
B
Legenda:
A Zagroda z końmi
B Wejście do Arathbergu
C Chatki goblinów
D Wejście do doliny
TOMKOW

prawdziwie górski wiatr. Okolica jest słabo zalesiona, drzewa porastają tylko najniższą część gór, nie rosną na przełęczy, która wije się jak wąż - nie można pędzić na złamanie karku, trzeba zwolnić, choć trochę, odrobinę.

Niech bohaterowie wykonają podczas tego etapu podróży kilka, dwa, może trzy testy jeździectwa. Czas, by pokazali swe umiejętności i udowodnili, że nie przypadkiem znaleźli się w oddziale lekkiej jazdy.

A zatem mkną, pędzą szybciej niż ktokolwiek inny, szybciej niż dyktuje rozsądek, szybciej niż jest to możliwe. Mijają kolejne zakręty, rzucone na trasę skały, skaczą ponad przerzuconymi przez śnieżne wichury drzewami. Nic nie jest w stanie ich zatrzymać. Absolutnie nic.

Tymczasem nad przełęczą gromadzą się ciemne, ciężkie chmury. Pogoda pogarsza się, zrywa się wichura, a z nieba zaczyna lać strumień wody. Potężnej ulewie towarzyszą ogniste pioruny. Przełęczą niesie się huk. W jednej chwili bohaterowie zostają przemoczeni, ulewa siecze z całych sił, jakby przyzwana specjalnie po to, by przeszkodzić jeźdźcom. Trzeba więc zwolnić, jechać ostrożniej, tu, na śliskich kamieniach jeden błąd może kosztować zbyt wiele. Nie można ryzykować. W końcu i tak, dzięki przełęczy zaoszczędzili wiele cennych minut. Teraz wolniej, pozwolić odpocząć wierzchowcom, dać im i sobie choć chwilę wytchnienia.

Teren podnosi się, przełęcz wspina się w górę, stromo. Są już blisko. Nadrobili stracony czas. Są już prawie u celu. W przełęczy panują niemal zupełne ciemności, trzeba poruszać się bardzo ostrożnie. Gromy trzaskają ponad głowami, uderzając w szczyt jednej z gór. Wokół niej szaleje wichura, deszcz zmienia się w śnieg, jego tumany, jak ciasny szal oplatają wzniesienie, zaspy i połacie śniegu unoszą się w górę i jak magiczny, wirujący pierścień krążą wokół szczytu. Kolejne gromy uderzają z zaciętością rozbijając kawałki skał i ciskając nimi na wiele metrów. Pogłośnij muzykę, wstań od stołu, spróbuj gestami i głosem oddać rozmach wydarzeń, szaleństwo przyrody, która zniewolona siłą magii gra niezwykły spektakl. Gromy spadają z nieba jak na zawołanie, jakby wybijały rytm czyjeś melodii, deszcz siecze, wiatr to wzmaga się, to słabnie.

Jeśli gdzieś więziony jest generał – to właśnie tam, we wnętrzu tej góry. I nie można mieć najmniejszych wątpliwości, że właśnie rozpoczął się magiczny rytuał.

Prędzej, do przodu.

Przełęcz wyraźnie prowadzi w kierunku szczytu, zostało jeszcze kilkaset metrów, jeźdźcy są już prawie u celu, teren podnosi się coraz bardziej, nie ma już poprzewracanych drzew, ostatnie, które mijali, naszpikowane śnieżnymi kolcami, jakby wiatr, który je przewrócił, niósł kilkadziesiąt zabójczych sopli lodu pozostawili daleko za sobą. Teraz tylko kamienny rów, przełęcz prowadząca prosto do celu. Coraz wyżej i wyżej.

I prr... Stop.

Przed nimi urwisko. Koniec przełęczy - zabójcze, kilkudziesięciometrowe urwisko. A tam w dole dolina. W ciemności burzy widać niewyraźny blask ognisk. Widać także, mocno rozświetlone wejście do podziemnych grot. Gdzieś tam, sto, może dwieście metrów w dół trzymany jest generał. Przełęczą wstrząsa grzmot.

Urwisko oznacza koniec. Źle wybrali. Przełęcz była pułapką. Jest nieprzejezdna.

Czas zrobić smutną minę. Zagrać na uczuciach graczy, wmówić im – nie używając ani jednego słowa, że to koniec, popełnili błąd. Ostentacyjnie zamknij podręcznik i odłóż na bok, obok siebie. Spójrz na graczy z wyrzutem. Zrób minę: „No co, to nie moja wina, to wy źle wybraliście". Spuść wzrok. Gracze muszą być pewni, że jest ci głupio i smutno. Że nie chcesz, ale musisz tak skończyć. Że koniec. Źle wybrali.

Okolicą wstrząsa kolejny huk grzmotu. Wokół deszcz, prawdziwa ulewa. Bohaterowie stoją na brzegu urwiska i spoglądają w dół. Teraz można odpocząć, usiąść i zapłakać. Teraz można już wszystko. Już nic więcej się nie wydarzy.

Koniec, deszczowy koniec.

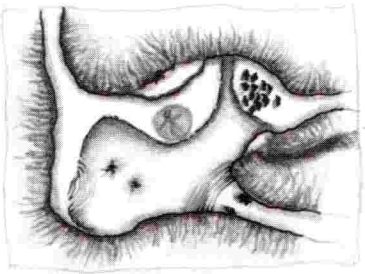
Są źli? Czują się oszukani? Udało Ci się ich przekonać, że to koniec? Mają głupie, smutne miny? No to puść ich ulubiony utwór muzyczny; pierwszy kawałek ze ścieżki do „Twierdzy", może pierwszy z „13 wojownika". Może pierwszy z „Ostatniego mohikanina". Taki, przy którym graczom zawsze wraca nowa energia i siły do gry. Taki, przy którym podnoszą się i ponownie są gotowi do walki. Kiedy – podobnie jak na seansie „13 wojownika" podczas sceny wybierania wikingów wyruszających na wyprawę - każdy z nich chce wstać od stołu i na całe gardło wykrzyczeć „Ja też idę!"

Czas na przemowę. Wygłoś słowa, które wskrzeszą wolę walki. Rozgrzej ich serca. Są żołnierzami, czas im o tym przypomnieć. Nie wolno się poddawać. Nigdy. Przenigdy. Nie przeszkodzą im zielonoskórzy, ulewa, nie przeszkodzą góry, ni demon. Generał Gerhard von Shreddsharf potrzebuje pomocy. Czas ruszyć dupska i zabrać się do roboty. Przecież musi być jakieś wyjście! Choćby trzeba wyrwać ziemię, choćby przebić się przez kamień! Nie wolno się poddawać.

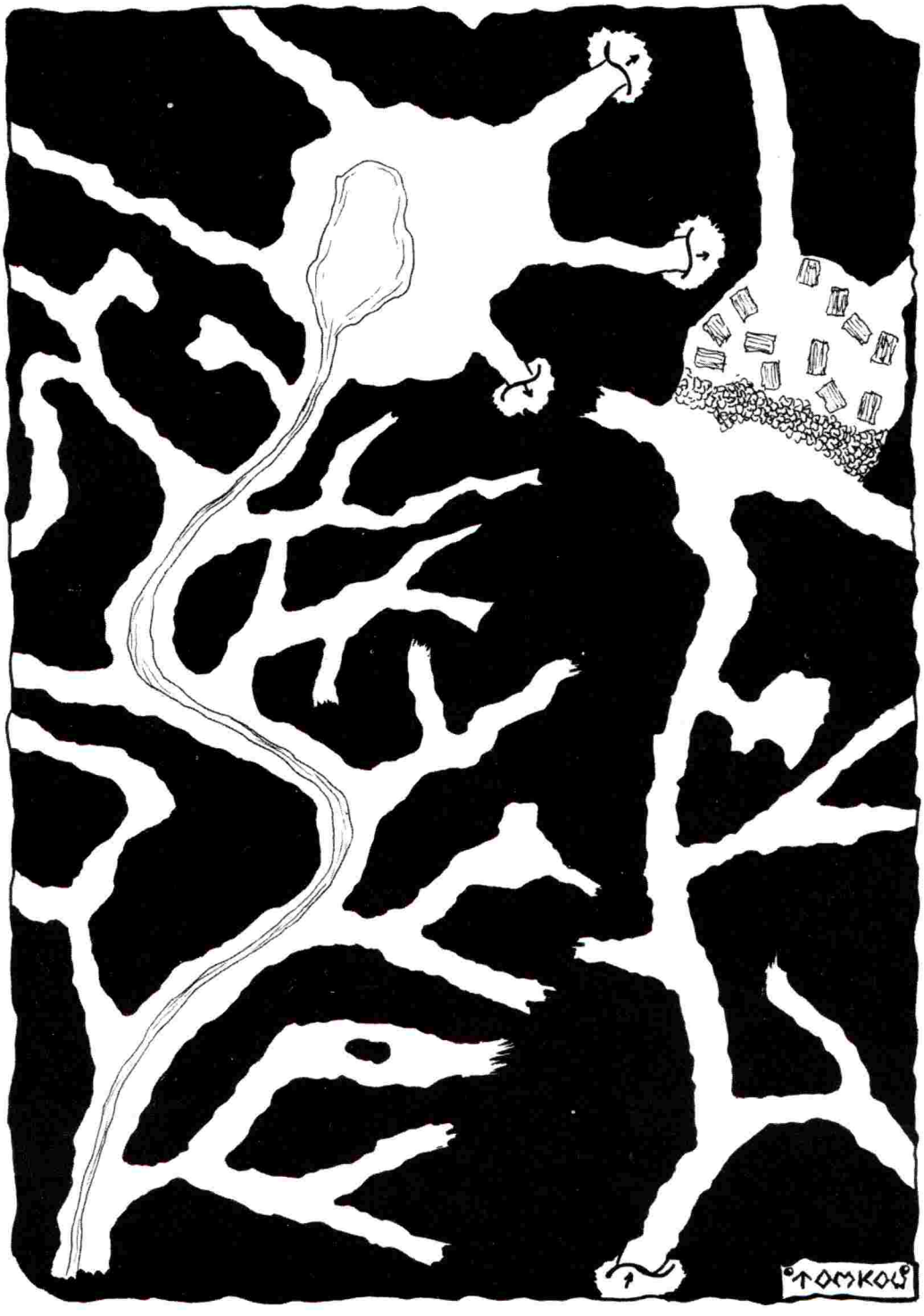
Myśleć. Myśleć. Co dalej? Jak nadrobić czas? Jak dostać się do tej cholernej góry?!

Groty!

Tu muszą być jakieś groty, jaskinie. Cokolwiek, choćby wąski jak pięść korytarz. Musi coś być!



grota



Niech gracze rzucą na spostrzegawczość, niech rozbiegną się po okolicy, powspinają po mokrych od deszczu, wymrożonych wichurą skałach. W końcu, po kilku minutach odkryją korytarz prowadzący wgłąb jednej z gór. Na pewno doprowadzi ich na miejsce. Nie może być inaczej. Nie ma innego wyjścia. To musi być właściwa jaskinia.

Wierzą w to prawda? Są o tym święcie przekonani.

Zatem w drogę. Trzeba zostawić konie i zagłębić się w ciemności jaskini.

Korytarz jest na tyle szeroki i wysoki, by bohaterowie mogli pochylić głowy i bez przeszkód biec jeden za drugim. Skaliste podłoże jest zimne, wąskim strumieniem płynie woda, skały są wyślizgane, obłe, jak gdyby bohaterowie szli korytem podziemnej rzeki. Jedynie gdzieniegdzie z sufitu wyrastają ostre, niebezpieczne stalaktyty.

Jeszcze chwilę temu wszystko zależało od wytrzymałości wierzchowców i kunsztu jeźdźców. Od terenu i pogody. Teraz, w mroku podziemnych korytarzy wszystko zależy już tylko od nich samych. W rękach bohaterów spoczywa los generała. Muszą dopaść siedziby Turgoga nim będzie za późno.

Nie wolno im zmylić kierunku.

Nie wolno im skręcić nogi.

Nie wolno stracić woli walki.

Są po całonocnej bitwie, po kilku godzinach szalonej jazdy, po starciu ze zbójami. Są ranni, głodni i wyczerpani. I są o krok od celu.

Do przodu. Szybciej. Nie wolno się teraz zatrzymać.

Bohaterowie mijają kolejne rozwidlenia, zatrzymują się tylko na moment, na ułamki sekund przy skrzyżowaniach, by wybrać te właściwe. Co kilka chwil, przy kolejnych odnogach gracze wykonują testy spostrzegawczości, by dostrzec ślady zielonoskórych. Resztki jedzenia i odciski stóp wskazują im właściwy kierunek. To tylko ułamki sekund, jedno spojrzenie i okrzyk: *Tam*.

Biegną. Bezbłędnie. Bez popełnienia choć jednego błędu. Są jak w transie. Wciąż do przodu, z każdym krokiem zbliżają się do siedziby Turgoga.

Szaman nachyla się nad związanym generałem. W pomarszczonej dłoni trzyma pełen ornamentów nóż, lodowy krąg odbijający przerażoną twarz Gerharda. Generał jest przyktu do skały, wykrzywia głowę, próbuje odwrócić wzrok, ale bezsilnie - musi spoglądać na krąg. Na ciało, które jest w nim zatopione. Zmrożone, zsiniałe ciało nie ma dłoni...

Korytarz delikatnie się obniża, woda płynie już wartkim strumieniem sięgającym kostek, jest bardzo ślisko, bohaterowie muszą trzymać się ścian i sufitu, inaczej nie sposób biec. Korytarz lekkim łukiem skręca w prawo, powoli przestaje się obniżać. Nad powierzchnią wody unosi się delikatna mgiełka, woda marszczy się, jakby falowała. Korytarzem niesie się głuchy pomruk. Temperatura zaczyna gwałtownie spadać. Od strony, z której biegli słychać zbliżający się suchy, potwornie ostry trzask. To Tchnienie Ulryka. Z szaloną prędkością zamarzają kolejne metry podziemnego strumienia, z trzaskiem i hukiem woda zamienia się w przeraźliwie ostry i twardy lód. Dosłownie za kilka sekund dopadnie bohaterów i z brutalną siłą obetnie im stopy. Jęk zwątpienia, westchnienie. *W górę! Podnieście nogi!* – ktoś krzyczy. Bohaterowie zapierają się rękami i podnoszą stopy ponad powierzchnię strumienia. Trzask przebiega tuż pod nimi, zamieniając strumień w przezroczystą taflę lodu.

Kilka chwil później rozpoczyna się piekło. Przez korytarze niesie się głuchy pomruk. Gruby, basowy. Powietrze staje się ostre, pośród korytarzy zaczyna hulać wiatr. Szybko, do przodu. Kolejne podmuchy pojawiają się niespodziewanie i uderzają z niespotykaną siłą. Przewracają bohaterów na ziemię, wytracają z biegu. Rzucają tumanem kurzu i pyłem. Unoszą w powietrze drobiny skał i ciskają nimi w biegnących. Demon Zimy zaczyna być zły. Coraz bardziej zły.

W olbrzymiej, okrągłej grocie szaman unosi w górę odciętą prawą dłoń i wypowiada zaklęcie. Słowa wolno sączą się z jego ust. Kończyna zaczyna iskrzyć się błękitnym płomieniem. Palce poruszają się. Lodowe odbicie nie przedstawia twarzy przerażonego Gerharda. To twarz kogoś innego, jego brata uwięzionego w lodowym kręgu. Generał klęczy, płacze...

Bohaterowie biegną, wiedzą, że nie można się teraz zatrzymać, stać w miejscu to poddać się. Poddać się, to śmierć. Do przodu, nie zatrzymywać się, prędzej.

Korytarz rozszerza się, jest coraz wyższy i szerszy, wicher już z pełną mocą wiruje wokół, nagłe podmuchy rzucają nimi o ściany, próbują nabić na wystające, ostre kawałki skał. Biegnący pomagają sobie nawzajem, trzymają się w grupie, nie dają się rozbić. To jedyna szansa. Wspólny bieg, wzajemna pomoc, bieg, szybciej, szybciej i uważać na skały, zmrużyć oczy, schylić się, osłaniać głowę. Biec, do przodu, to się skończy, musi się skończyć, kiedyś, kiedyś na pewno. A korytarz delikatnie podnosi się, by nagle rozszerzyć się i po kilku kolejnych metrach

zamienić w olbrzymią, podziemną grotę. Nim zdążą się zatrzymać i zorientować gdzie są, wokół rozpęta się piekło. Demon Zimy pokazuje swą wściekłość. Uderza z furią. Powietrze trzaska od mroźnych, niebieskich iskier. Z ziemi podnoszą się kamienie i zaczynają wirować, tną powietrze szukając celu, uderzają z mocą zdolną w jednej chwili roztrzaskać głowę. Bohaterowie padają na ziemię, osłaniając twarze. Każda sekunda w tej grocie to wyzwanie rzucone śmierci, rzucone jej prosto w twarz, unieść głowę to zginąć. Pogłośnij muzykę, uderz w graczy z furia, dokładnie tak, jak Demon Zimy, zacznij krzyczeć i machać rękami, pokaż szaleństwo i chaos, kawałki skał wirujące wewnątrz olbrzymiej groty z furkotem przecinają powietrze. Wreszcie do ataku przejdą stalaktyty, kawałki skał uderzają w sufit, strącając długie, nawet kilkumetrowe sople, które z morderczym świstem tną powietrze i spadają na ziemię. Tuż obok przetaczających się bohaterów. Piekło. Rozbite kawałki skał podnoszą się i zaczynają wirować. W powietrzu jest coraz więcej skały, wiatr wyje, jakby Demon stał tu pośrodku i krzyczał, kierując całym spektaklem.

Każdy z graczy powinien wykonać kilka, trzy do pięciu, zależnie od tego, jak długo pozostaną w jaskini testów Inicjatywy (umiejętność Uniki zwiększa I o 20 punktów), by uchylić się przed kawałkami skał. Każdy oblany test oznacza otrzymanie uderzenia z Siłą 1.

Mijają kolejne sekundy, gracze wiedzą, że pozostać tu jeszcze chwilę to zginąć, nie sposób unikać kolejnych skał, nie można w nieskończoność przetaczać się, i uskakiwać przed spadającymi z sufitu stalaktytami. Jeden błąd to śmierć. A nikt przecież nie jest nieomylny. Trzeba uciekać. Tam, u sufitu tworzą się nowe, rosną w oczach, kilkanaście nowych sopli lodu, które zaraz oderwą się i ruszą wprost...

Szaman unosi w górę sztylet. Gobliny krzyczą, bębny wybijają obłędny rytm. Bezbronny generał cicho łka. Jego blada twarz wyraża ostateczną rezygnację. Mężczyzna nie próbuje walczyć, błędnym wzrokiem patrzy w dal. Ostrze opada. Goblin unosi w górę prawą dłoń. Krew kapie na posadzkę...

Bohaterowie rzucają się w pierwszy korytarz z brzegu. Na moment, na tę krótką chwilę przestaje się liczyć generał, przestają myśleć o Turgogu i właściwym korytarzu. Teraz każdy korytarz jest właściwy, byle uciec z tej groty, byle skryć się w bezpiecznym mroku podziemnego korytarza. Biegną. Biegną ile sił w nogach, przeskakują kolejne nierówności, na zakrętach odbijają się od ścian, obracają, popychają się nawzajem. Szybciej, byle dalej od potwornej groty, od Demona Zimy, do przodu, w dół, do serca góry. Odnaleźć generała, wyrwać go i wynieść się stąd. Jak najszybciej, natychmiast, już! To miejsce to śmierć, mroźna i okrutna.

Korytarz łagodnym łukiem skręca w prawo, prowadzi kilkanaście metrów, dwie, trzy sekundy, a potem kolejne rozwidlenie. Teraz już nie ma wątpliwości, bohaterowie natychmiast rozpoznają właściwą odnogę. Korytarzem niesie się głuchy dźwięk bębnów i śpiew, ochrypły, złowrogi. To Turgog. Na pewno on.

Podmuch wiatru ponownie rzuca nimi o ziemię. To już nie jest wichura, to nie wiatr uderza swymi podmuchami. To fala powietrza pełnego pyłu i kawałków skał, to fala zdolna zabić i rozbić nawet najtwardszego przeciwnika. Demon nie ustępuje.

Ale nie ustępują także bohaterowie. Nie mogą ustąpić. Nie wolno im zginąć. Nie wolno paść na kolana. Nie wolno zapłakać. Mają rozkaz uratować generała. A żołnierz musi wykonywać rozkazy.

Turgog podnosi błękitną dłoń i przykłada do ręki nieprzytomnego generała. Krąg jest rozbity, ukryte wewnątrz ciało leży obok. Szaman wypowiada zaklęcie. I kolejne. Wszystko wokół zaczyna błyszczeć. Magiczna siła łączy dłoń z ciałem generała. Ten nie czuje już nic. Leży nieprzytomny. Szaman uśmiecha się.

Schyleni, osłaniając głowy ruszają w kierunku, z którego dochodzą dźwięki. Krok za krokiem, nieustępliwie. To już nie bieg, ani szaleńczy wyścig z czasem, to marsz. Wyścig z samym sobą i własną słabością. Kolejne metry i kolejna fala, uderzenie rzucające na kolana. Ponownie wstać, podnieść się i ruszyć dalej. I znów uderzenie wiatru. Do skutku. Aż się złamią. Aż Demon zabije w nich poczucie obowiązku. Ale bohaterowie nie zatrzymują się. Nigdy się nie zatrzymają. Demon będzie musiał ich zabić. Kolejny raz podnoszą się. Ruszają do przodu. Nieustannie.

Chronić generała. Taki był rozkaz.

Teren jeszcze bardziej się obniża, bohaterowie są już blisko celu, korytarzem niosą się głośne dźwięki bębnów i chrapliwy zaśpiew Turgoga z trudem przebijający się przez szum podziemnej wichury. Korytarz łączy się z innym, biegnącym w poprzek, głosy słychać po lewej, tam, gdzie droga nieco podnosi się, widać już nawet słaby poblask ognia.

Wtem ściana korytarza eksploduje, kamienie całą mocą uderzają bohaterów, ktoś zostaje przygniecony, ktoś pada na ziemię łapiąc się za twarz. Ktoś z jękiem

pada na kolana. Grota, której ściana wybuchła była siedzibą kilku orków, dwa stwory siedzą teraz na skórach kompletnie zaskoczone. Błędnym wzrokiem patrzą na bohaterów. Próbują zrozumieć co się stało.

Jeśli w końcu zrozumieją, gracze zginą.

Trzeba zareagować natychmiast. Wyszarpnąć sztylet i wbić w gardło, natychmiast, w ciągu sekundy, dwóch. Nim orki schwycą szable i podniosą się ze skór. Wtedy będzie już za późno na wszystko. Gracze mają jedną rundę, w której orki nie będą nic robiły – są kompletnie zaskoczone. Jeśli bohaterom nie uda się wykończyć dwójki zielonoskórych, będą mieli kłopoty. Poważne kłopoty.

W tej chwili ork jest zbyt potężnym dla nich przeciwnikiem. Zielonoskórzy rozniosą bohaterów na strzępy.

Jeszcze chwila, kilka metrów, i korytarz znowu podnosi się. Z naprzeciwka biegnie dwójka uzbrojonych we włócznie goblinów, to wartownicy, którzy usłyszeli szaleństwo Demona i biegną sprawdzić co się dzieje.

Trafiają na bohaterów.

Giną szybko.

Do przodu, szybciej. Ponad ryk wichury przebija się przeraźliwy, wstrząsający krzyk. Pełen bólu, dramatyczny, przeciągły. To generał. Czy przybyli za późno? Nie, tylko nie to! Prędzej, do przodu!

Jeszcze kilkanaście metrów i wreszcie są; szerokie, długie schody w dół, do olbrzymiej groty, pełnej skalnych półek, na których, na różnych wysokościach znajdują się zielonoskórzy. Na samym dole, na najniższym poziomie u końca sali znajduje się setka, może więcej goblinów, skłębieni leżą śpiewając w rytm wybijany na bębnach przez inną grupę, usadowioną ponad nimi, na wąskiej półce. Po prawej od wejścia, na wysokości kilkunastu metrów znajduje się jakby balkon, a na nim Turgog. Goblin ubrany jest w bogate, nawet jak na ludzkie standardy szaty, dzierży w ręce jakiś przedmiot, lecz z tej odległości trudno dostrzec, co to jest, może jakiś korzeń. W końcu bohaterowie dostrzegają generała, jest przywiązany do drewnianych klinów wbitych w skałę. Przed nim, na półce skalnej znajduje się lodowy krąg – taki sam, jaki bohaterowie widzieli zeszłej zimy.

A więc są! Dotarli. Generał żyje. Jest osłabiony, cały we krwi, lecz żyje. Powoli podnosi głowę. Dostrzega bohaterów. Uśmiecha się zwycięsko. Od korytarza uderza podmuch wiatru, silny, tak silny, jak nigdy dotąd. Do groty wpada Demon Zimy. W jaskini rozpętuje się piekło. Wicher unosi kawałki skał, które wirując tną powietrze i ranią wszystkich, zarówno zielonoskórych, jak i bohaterów. Turgog stoi na wąskiej półce znajdującej się tuż pod sufitem i wykrzykuje zaklęcia starając się okiełznać demona. To jednak na nic. Demon wyrwał się spod kontroli. Oszalał.

Wszystko dzieje się równocześnie, Turgog wzbija w powietrze lodowe kule, promienie mocy wirują pod sufitem, magiczne liny, które mają za zadanie spętać demona. Ten jednak wyrywa się, miota uderzając w ściany i sufit, z którego sypią się kamienie i kawałki skał. Bohaterowie rzucają się w kierunku generała, wiatr przygniata ich do ziemi, co kilka metrów muszą wykonywać testy Siły, lub zostają przygniecieni do ziemi nie mogąc się ruszyć. Generał krzyczy, próbuje wskazać coś głową, trudno pojąć o co mu chodzi. Bębny przestały uderzać, Turgog wciąż walczy, jego cień urósł do monstrualnych rozmiarów, pochodnie skrzą się od magii, płoną błękitnym ogniem, szaman potężnym, władczym głosem wykrzykuje jakieś słowa. Gobliny wyciągają sztylety i skaczą ku generałowi. Lodowy krąg eksploduje, kawałki lodu i zmrożonego ciała wystrzeliwują w powietrze, wybucha ściana tuż obok generała, i jeszcze jedna eksplozja, pękają kołki, z głuchym jękiem trzaska skalna półka i wszystko zaczyna się obsuwać, generał stacza się wprost w kierunku zielonych, *Miecz!* – krzyczy.

Bohaterowie walczą ze śniegiem, który zaczyna sypać, z wiatrem i mrozem. I z zielonymi, którzy zaczynają pojawiać się wokół nich. To nie walka, to chaos, cięcie, zastawa i przeciwnik zostaje zmieciony przez podmuch, do przodu, zastawa, kolejny krok, byle do generała, byle wyrwać go stąd. Aby oddać chaos musisz wiecznie opisywać coś nowego, pokaż goblina szykującego się do ataku, a następnie wichurę, która rzuca go w bok, kawał skały, która uderza bohatera w nogę, a potem spadający z sufitu stalaktyt, bohater przetacza się, biegnie kilka metrów, dostrzega cień, czuje że Demon jest tuż obok i ponownie huk, coś zawala się, kamienie toczą się, goblin wypada z naprzeciwka....

Chaos.

Zamieszanie.

Testy Siły. Testy Walki wręcz. Testy uników. Czas na rzucanie kośćmi, dużo i gęsto. Głośna muzyka,

Orki

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	33	20	3	4	7	20	1	24	24	24	24	24	20

Przedmioty: szabla, tarcza

Gobliny

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	25	17	3	3	6	30	1	17	17	17	17	17	17

Przedmioty: dzida

stukot kości i zamieszanie. Ktoś przewraca się, ktoś pada na kolana brocząc krwią, ktoś przedziera się do przodu, byle szybciej, byle dalej. Byle do generała.

Czy któryś z bohaterów rzucił mu miecz? Nieuzbrojony generał nie będzie miał żadnych szans w starciu z zielonymi. Załóżmy jednak, że miecz szybuje wolnym łukiem w kierunku Gerharda, gobliny widzą to, skaczą do przodu, pchają się całą masą, by zdążyć i zabić go. Jest! Generał łapie miecz lewą ręką, prawa jest bezwładna, cieknie z niej krew, wojownik tnie na odlew, zbija włócznię, skała ponownie osuwa się, zielonoskórzy tracą grunt, generał wbija żelazo w pierś jednego z nich i odskakuje, spogląda na bohaterów wskazując coś ręką. W tym zamieszaniu trudno zrozumieć o co chodzi, generał krzyczy, w końcu odwraca się i rusza wzdłuż ściany, skacze z podestu i niezdarnym truchtem biegnie ku ciemnemu otworowi korytarza. Turgog znika w małej grocie, Demon Zimy roztrzaskuje ściany, stalaktyty z hukiem rozbijają się, a wirujący wicher natychmiast unosi w górę ich kawałki i rzuca nimi wokół. Bohaterowie dostrzegają drabinę prowadzącą na wyższą półkę, gdyby tam się dostać, można by ruszyć wzdłuż ściany, wąskim przejściem ku korytarzowi, w którym zniknął generał.

Zatem na górę, jeden stopień, drugi, złapać krawędzi i bieg, do przodu, w ślad za Gerhardem. Zielonoskórzy nie zwracają na nic uwagi, przejęci uciekają w popłochu, widząc, że Demon z furią morduje wszystko co żywe. Kilkanaście metrów wąskiej półki i skała obsuwa się, ktoś traci grunt pod nogami (gracz wykonuje test Zręczności), inni próbują mu pomóc, złapać go nim runie w dół, do kotła, w którym tylko śmierć i krew. Udaje się, bohater wdrapuje się, łapie skały, ktoś wciąga go i ponownie ruszają, po chwili dopadają korytarza, tam czeka na nich generał. Mężczyzna jest wykończony, stoi ciężko na nogach podpierając się mieczem. *Tam są konie, ruszajmy*, wskazuje odnogę korytarza i zaczyna biec. Truchtem, wolno, niezdarnie. To starzec, jest już tylko o krok od śmierci.

Korytarz jest krótki, za to wysoki, śmiało można by się tu poruszać nawet konno. Po kilkudziesięciu metrach bohaterowie czują powiew świeżego powietrza i światło dnia - w końcu wypadają na polanę. Widać jakiś mężczyzn siedzących przy ogniu,

krzątających się wokół małych, orczych chat. Nieco w prawo od wejścia znajduje się zagroda z końmi, a w oddali, trzysta, może czterysta metrów dalej wieża strażnicza, na której stoi kilku orków. Na szczęście brama jest otwarta.

Zatem do koni, a potem galop, szybko, najszybciej, jak to tylko możliwe, byle zdążyć, wyrwać się z tej matni, przerwać szaleństwo i skoczyć ku wolności, z dala od Demona Zimy, z dala od Turgoga i jego mrocznej magii. Skaczą przez zagrodę i ruszają ku bramie. Wtedy dostrzegają ich orki stojące na wieży, rozlega się dźwięk rogu, mężczyźni siedzący przy ogniskach zrywają się z ziemi, skaczą ku chatom, po broń, ruszają do koni.

W tym miejscu, zależnie od zmęczenia Twoich graczy oraz Twojego umiłowania do epickich akcji i walk, możesz albo zamknąć bramę, albo wypuścić bohaterów. Jeśli dasz im się wyrwać, pomiń kilka poniższych akapitów i przejdź do opisu pogoni jeźdźców wilków za bohaterami.

Jeśli jednak gracze są jeszcze spragnieni niezwykłych wydarzeń... Oto kąsek specjalnie dla nich

Do bramy już tylko chwila, kilka sekund, jest już na wyciągnięcie ręki, jeszcze trzysta, dwieście metrów. Nie może się nie udać. Nie może.

A jednak!

Brama z hukiem zamyka się. Dziwna, skomplikowana konstrukcja jak gilotyna odcina drogę ucieczki. Są w pułapce. Mężczyźni łapią miecze i biegną do koni. Stojące na wieży orki podnoszą kusze. To koniec.

Chyba że.

Z powrotem, do wnętrza góry! Ponownie ku Turgogowi i Demonowi! Skaczą w ciemność, konie rżą przerażone, trudno je opanować, lecz co znaczy trudno, kto miałby tego dokonać, jeśli nie bohaterowie. Pół życia spędzili na koniu. Mkną. Stukot kopyt po twardej skale i ciemność groty rozświetlanej zatkniętymi w ścianach pochodniami. Skuleni, trzymając nisko głowy, wczepieni w końskie grzywy ruszają podziemnym korytarzem, który powoli podnosi się, poszerza i obniża zarazem. Gdzieś za plecami słychać odgłosy gonitwy, stukot kopyt - to mężczyźni rzucili się w pościg, a zaraz za nimi do ataku przystąpił Turgog. Słychać jego śpiew. Wysoki, przejmujący. Zwiastujący kolejne kłopoty. Za dużo ich, za dużo na jeden raz.

Korytarz prowadzi daleko w przód, długa prosta, kilkadziesiąt, niemal sto metrów, gracze już dopadają jej końca, konie zwalniają bieg, gdy z naprzeciwka wyłania się oddział wilczej jazdy. Kilkudziesięciu goblinów na wilkach.

Nie pozostaje nic, jak tylko przyspieszyć i wpaść w nich z impetem. Wykorzystać zaskoczenie, lub zginąć, są tylko dwa wyjścia. Jeśli gracze nie będą gotowi na podjęcie tej decyzji, zrobi to generał, który na widok niezdecydowania obu stron wykrzyknie *Atak* i runie na gobliny z mieczem podniesionym do ataku.

Każdy z graczy wykonuje trzy testy Walki Wręcz. Zdany test oznacza udane cięcie i przedarcie się przez zielonych o kolejnych kilka metrów, test niezdany, to uwikłanie się w walkę, to szansa dla MG, by on wykonał test i sprawdził, czy bohater nie zostaje raniony.

Mniej lub bardziej ranni przedzierają się przez oddział jeźdźców wilków, którzy zaskoczeni, powoli obracają się i z wściekłością rzucają w pogoń za uciekającymi. BG mijają zakręt, przed nimi kolejny długi korytarz, już wyższy, można się wyprostować, konie są pewniejsze, można przyspieszyć, przyspieszą także jeźdźcy wilków, którzy już wyłaniają się zza zakrętu. Ich twarze przecinają szerokie uśmiechy, gobliny wiedzą o tym, o czym bohaterowie dowiedzą się dopiero za kilka sekund, za kolejnym zakrętem, kiedy po kilkudziesięciu metrach korytarz przetnie szeroka na kilka, niemal pięć metrów przepaść. Dostrzegają ją, nie ma jednak czasu na dyskusję, trzeba podjąć decyzję tu, natychmiast. Zatrzymać się i zginąć, lub przyspieszyć. Oszaleć i skoczyć.

Nie ma innego wyjścia. Przyspieszają.

Skaczą. Długi, niewiarygodnie długi skok. Najdłuższy jaki kiedykolwiek wykonali. Szalony i niezwykły. Ich głowy są o cal od sufitu, wszystko odbywa się w zwolnionym tempie, kolejne sylwetki jeźdźców szczepionych z wierzchowcami wybijają się w powietrze i lecą.

Kolejny raz wbrew wszystkiemu co dotąd. Wbrew prawom życia i śmierci.

Niech gracze przetestują umiejętność jeździectwo. Ich los w rękach bogów.

Uda się?

Przynajmniej części na pewno. Ci, którym się nie udało spadają w przepaść. To ciężka misja. Wiadomo było, że nie wszyscy wrócą z niej żywi.

Zatem w górę, prędzej, ku wyjściu, ku słońcu. Konie wyskakują ku powietrzu, wprost na białą polanę, jak okiem sięgnąć rozciąga się biała pierzyna śniegu, wokół tylko przestrzeń, olbrzymia, pusta. Teren powoli opada, bohaterowie znaleźli się na łagodnym zboczu góry, można mknąć w dół, tylko w dół, ku horyzontowi. Ku swoim, gdziekolwiek, byle dalej od tej góry, gdziekolwiek, byle ku swoim.

Pędzą. Przez głęboki śnieg, przez zaspy, do przodu, na dół. Tam, za nimi, ze skalnej groty wyłaniają się pierwsze wilki i rzucają się w pogoń. Szaleństwo. Wilki są szybsze, oddział goblinów z

każdą minutą jest coraz bliżej. Coraz wyraźniej słychać ich okrzyki, z każdym metrem głośniejsze, zwiastujące zwycięstwo. Przewaga, jaką uzyskali bohaterowie podczas skoku przez przepaść, kiedy gobliny zaczęły się kłócić i walczyć ze sobą, nim Turgog je opanował i kazał ruszać w pościg, topnieje. Ucieczka jest niemożliwa, z każdą minutą staje się to coraz bardziej oczywiste. Dystans pomiędzy BG i zielonoskórymi wciąż się zmniejsza. Za kilka minut wszystko się skończy, a generał wraz z ochroniarzami zostaną zabici.

Teren obniża się, bohaterowie jadą łagodnym zboczem wzgórza, przed nimi w oddali las. Za kilka minut go dopadną, a tam wzdłuż zielonej ściany biegnie trakt, tam, na trakcie będą mieć szansę, może zdołają uciec. Byle do traktu.

W dół, szybciej, coraz szybciej.

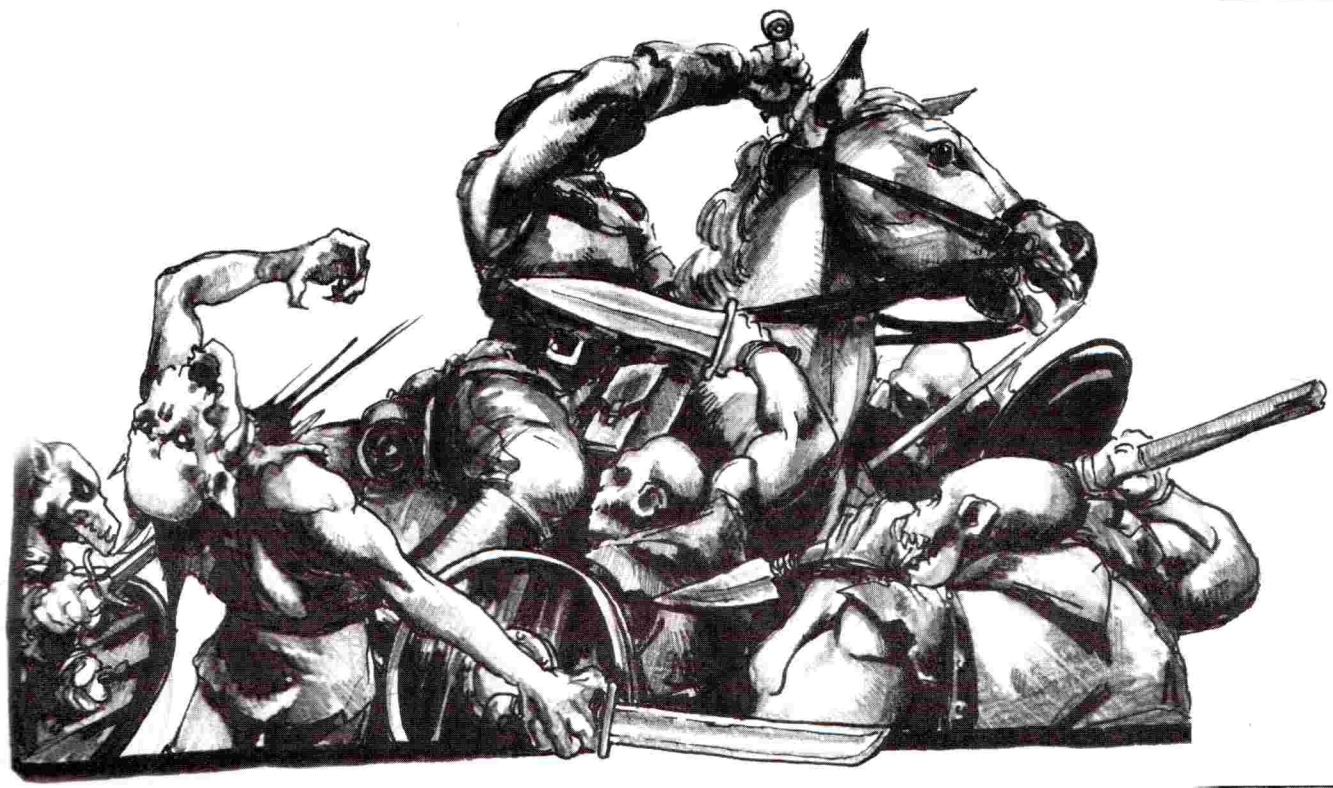
Kolejny raz, z szaloną, niepojętą wytrwałością wzmaga się wiatr, wichura ponownie uderza, podnosi tuman śniegu i z furią ciska w jeźdźców. Bohaterowie doskonale to znają, to dla nich nic nowego. Niewidzialna ręka podnosi całe zaspy i ciska nimi w pędzących bohaterów, stara się zrzucić ich z koni, przewrócić. Widoczność spada do metra, dwóch. Wiatr huczy w uszach, płatki śniegu kłują w oczy i policzki, dłonie martwieją, szron osadza się na spoconych szyjach koni. Prawdziwe szaleństwo. Turgog jest wściekły, wokół graczy rozgrywa się prawdziwa apokalipsa, zamknięci w śnieżnych pierścieniach nie widzą siebie nawzajem, jedyne co mogą, to pędzić. Szybciej, byle dalej od wilków, od doliny, byle dalej od Turgoga i jego przeklętej góry. Konie są przerażone, bohaterowie z trudem opanowują zwierzęta i zmuszają je do dalszego wyścigu. Teren zaczyna się podnosić, bohaterowie stracili już orientację, ograniczona do minimum widoczność uniemożliwia określenie właściwego kierunku, pozostaje tylko instynkt i szczęście. Mkną. Szybciej i szybciej.

Nagle teren zaczyna stromo opadać w dół, wierzchowce szaleją, rżą przerażone, pierścień śniegu rozpada się, jakby goblinowi brakło sił, bohaterowie dostrzegają siebie nawzajem, okryci szalem śniegu wyglądają groteskowo. Konie, jak wierzchowce królowej zimy, są białe, pokryte śniegiem, który wbił się w sierść i wplótł w grzywy.

W dół, konie zapadają się w głębokim śniegu, męczą się, słabną. Z tyłu daje się odczuć podmuch, jakby kolejne tchnienie, głuchy pomruk i trzask. Potworny, przerażający. Pędzący bohaterowie odwracają się, w oddali widać sylwetkę Turgoga. Wydaje się, jak gdyby goblin złapał śnieżny dywan i pociągnął do siebie. W górę unosi się fala białego puchu. Lawina rusza na spotkanie bohaterów.

Do przodu, uciec, dopaść lasu, zanim biała burzawa pochłonie i zadusi. Przed oddziałem, w dole wyrasta szeroki na nie więcej niż półtora metra drewniany most przerzucony przez szeroką rzekę. Wilki są już tylko kilkanaście metrów za uciekającymi.

Bohaterowie nie zdążą do traktu, jeźdźcy wilków dopadną ich tuż za mostem. Dopadną ich i zaleją. Wszystko skończy się szybko.



Za kilkadziesiąt metrów dopadną mostu, wszyscy razem, niemal równocześnie. To już tylko kilka, osiem, dziewięć sekund różnicy. Co to za dystans, kilka uderzeń serca. To już koniec, to pewne.

Nie! Gdyby stanąć na moście, zatrzymać się i stawić czoła zielonoskórym można by dać reszcie kilka cennych sekund. Mostu nie da się długo bronić, zielonoskórych jest zbyt wielu, ale można ich przytrzymać, wystarczy kilkanaście sekund, wytrzymać jedną fale, kilka uderzeń miecza. Wtedy generał i reszta oddziału dopadną traktu. Będą mieli szansę uciec.

Wystarczy dać im kilkanaście sekund.

To moment kiedy wprost możesz wyłożyć kawę na ławę. Opisując szaloną pogoń, krzycząc do graczy ponad dźwiękami dynamicznej muzyki, która towarzyszy pogoni staraj się przekazać im, że most może uratować generała. Jeśli któryś z graczy się poświęci – reszta ma szanse przeżyć.

Nie ma czasu na dyskusje i debaty. Trzy, cztery sekundy. Rzuć w powietrze, że jest szansa, by misja się udała, i nie przerywaj opisu pogoni, do mostu zostało sto metrów, siedemdziesiąt, już tylko pięćdziesiąt, dwadzieścia... Wokół wichura, i fala śniegu zbliżająca się z olbrzymią prędkością. Szybko, szybko.

Albo ktoś z graczy wykrzyknie, że się zatrzymuje i wyciąga broń.

Albo przemkną przez most w pędzie. A chwilę później dopadną ich zielonoskórzy i fala śniegu.

Może się okazać, że na moście pozostanie dwóch lub nawet trzech bohaterów. Nie musisz się tego obawiać, sama scena pozostanie niemal niezmieniona.

Znalazł się gracz, który w ciągu tych kilku sekund powziął decyzję o poświęceniu życia postaci dla dobra drużyny? Brawo!

Opisz zatem w kilku słowach jak oddział przemyka przez drewniany most, stukot kopyt, i dalej, ku ścianie lasu, do traktu. Kątem oka jedynie dostrzegają, jak ich przyjaciel zwalnia. W huku wichury, i szalonym pędzie nie było przecież szans na uzgadnianie czegokolwiek.

Nie wiedzą co robi?

Wiedzą. Wiedzą doskonale. Żegnają się z nim spojrzeniem, które mówi wszystko, które zastąpi wszystkie słowa. Nie pozwól graczom ze sobą rozmawiać - przecież mkną konno, nie sposób wtedy dyskutować. Nie mogą ustalać, kto zostanie, nie moga sobie dziękować, lub namawiać się. Wszystko odbędzie się bez słów - jeden z nich mrugnie tylko do Ciebie okiem dając znak, że zostaje. Tylko tyle. Jeden z nich zostaje, reszta spina konie i rusza w stronę traktu – fala śniegu zatrzyma się na rzece.

Czas zamienić okrutnego i bezlitosnego Warhammera w grę epicką i wspaniałą. Jesteśmy to winni graczowi, który postanowił zginąć dla dobra reszty oddziału. Opisz ławę jeźdźców wilków, których na widok stającego naprzeciw bohatera ogarnia szał. Użyj słów patetycznych i wielkich. Opisz jak wyprostowany w siodle czeka na falę zielonoskórych. Opisz, jak tuż za kilkudziesięcioma goblinami mknie potężna góra śniegu. Opisz z werwą i fantazją potężne wilki mknące w kierunku mostu, wściekłość na twarzach zielonoskórych i błysk broni. Nie bój się wielkich słów, nie bój się patosu i rozmachu. To wielka scena. Jeden bohater staje naprzeciw kilkudziesięciu przeciwników. Godzi się ze śmiercią. Nie szczędź mu niczego. Przed sesją przeczytaj kilka opowiadań Howarda o Conanie – to najodpowiedniejszy klimat, jego opisy powinny natchnąć cię do stworzenia poniższej sceny.

Jeszcze trzydzieści, dwadzieścia, dziesięć metrów.

A potem błysk stali i krew.

Potężne cięcie miecza odcina głowę pierwszego z zielonoskórych, wierzchowiec kopie kolejnego pędzącego napastnika, bohater obraca się na koniu i dwoma cięciami zabija kolejne gobliny, które próbowały ominąć go i ruszyć za oddziałem. Włócznia dzierżona przez jednego z zielonych wbija się w bok konia, rozlega się rozpaczliwe rżenie, koń wierzga, kopie, tymczasem bohater gracza odcina rękę kolejnemu napastnikowi, paruje atak innego, kopie nogą, łamiąc kark trzeciemu. Szaleństwo. Bohater staje naprzeciw kilkudziesięciu napastników, miecz błyszczy, zatacza kolejne koła i odcina ręce, głowy, przebija piersi, gobliny zdają się bezbronne, siła i determinacja z jaką walczy żołnierz są niepojęte.

Mistrzu Gry, pomiń zasady Warhammera. Pomiń wszystko o czym do tej pory cię uczono. Pozwól graczowi przez kilkanaście sekund stać się prawdziwym bohaterem. Pozwól mu na te kilka chwil wstrzymać szarżę zielonoskórych.

Tymczasem reszta oddziału dopada do traktu i oddala się od zielonoskórych. Droga skręca w prawo, wzdłuż linii lasu. Bohaterowie wjeżdżają na wzgórze, most ginie im z oczu. Uda się, musi się udać.

Nagły ruch, gdzieś z boku, na trakt wypada kilkunastu jeźdźców, podniesiona do ataku broń, błysk stali, okrzyk...

To nasi! Żołnierze ze stanicy – bohaterowie w jednej chwili rozpoznają ich. Przybyła odsiecz!

Ułamek sekundy, żołnierze nawet nie zdążą schować broni, gdy ciszę przerywa okrzyk generała

- *Żołnierz potrzebuje pomocy!* – krzyczy i zawraca konia. - *Za mną!*

Mkną. Najszybciej jak mogą. Jeszcze szybciej niż do tej pory. Szybciej niż kiedykolwiek wcześniej. Sigmarze, może jest szansa, by go jeszcze uratować. Zjeżdżają ze wzgórza i widzą most. Szybciej! Szybciej! On jeszcze walczy. Jeszcze żyje.

Przenieś akcję na most. Wróć do bohatera. Kolejne ostrze przeszywa pierś zwierzęcia, wierzchowiec wyrywa się, kopie z całych sił i w końcu przewraca się. Zielona fala doskakuje do żołnierza, który spada z konia, uderza o barierkę mostu. Bohater odskakuje w bok, paruje jedno, drugie, trzecie ostrze. Ręka pali żywym ogniem, to koniec, nie ma już sił, by stawiać kolejne zasłony. Jeszcze jedna zasłona, unik, kopnięcie, zasłona i wreszcie cios krzywej szabli wybija mu broń z ręki. Goblińska włócznia wbija się w bok. Szabla tnie w ramię. Żołnierz pada na kolana. Ktoś kopie go w brzuch. Tnie w plecy. To koniec. Zrobił, co było w jego mocy.

Wreszcie na most wpada generał, a za nim kilkunastu żołnierzy. Przerażeni zielonoskórzy odwracają się, zaczynają uciekać. Robi się tumult, bez dowódcy zielonoskórzy nie są żadnym przeciwnikiem. Uciekają, skaczą w tył, w bok, oszalałe wilki skaczą na siebie warcząc. W tym momencie von Shreddsharf byłby w stanie stawić czoła demonowi. Sprawnie zeskakuje z konia, rzuca się w kierunku goblinów, jednak te uciekają, nie ma z kim walczyć, po chwili most jest pusty. Generał odrzuca miecz i dopada do leżącego w powiększającej się kałuży krwi bohatera. Przyklęka przy nim, podnosi mu głowę – *Nie warzcie się nawet odchodzić z tego świata żołnierzu. Dość już widziałem śmierci tych, co nastawili za mnie swą pierś. Zabraniam wam, słyszycie?! To rozkaz!* Generał odwraca się do żołnierzy: *Ratujcie go. Nie zwykłem odznaczać martwych żołnierzy, a temu tu należy się medal. Stanął w obronie Imperium. Nie pozwólcie by zginął!*

RG 99.

Poszli my na wojnę
Łoj
Rozkoszną wojenkę
Łoj
Każden miał długi miecz
Łoj
Każden silną rękę
Łoj

Silną ręką babę chwyć
Drugą jej wymacaj rzyć
A miecz długi też, mospanie
Dobrze robi na ruchanie

W bój karczemny żeśmy szli
Łoj
Flachę pili, ja i ty
Łoj...

Piosenka szła swoim monotonnym, marszowym rytmem, kawalerzyści kiwali się sennie w siodłach. Wielki Książę Alieksandr Jewgieniejewicz Orłow obejrzał się z lekkim uśmiechem i machnął do swoich ludzi. Słynni kislevscy skrzydlaci lansjerzy, jego gwardia przyboczna. W chwili obecnej chroniące przed pochwyceniem na arkan skrzydła odczepione były od siodeł, kawalerzyści przyczepią je przed samym Nuln, dla efektu. Imperialni zawsze myśleli, że po to tylko te skrzydła tam są. Zabawni ludzie, ci imperialni. Do niedawna zabawni.

Orłow zamyślił się. Dawno, dawno temu, kiedy miał kilka lat zaledwie, poszli z dziadkiem Wołodią łowić ryby w przeręblu. Wierzchnia warstewka lodu roztopiła się przy odwilży i właśnie zamarzała na nowo, młody Alieksandr czuł za każdym krokiem ustępującą z trzaskiem warstewkę szklistej powłoki. I czuł otchłań pod stopami - nieskończony odmęt lodowatej wody. Absurdalne myśli przychodziły mu wtedy do głowy - o zimnych rybach, z zemsty podpływających od dołu tam, gdzie ciemnymi plamami odciskały się na lodzie jego i dziadka stopy, uderzających w lód pyskami, o formujących się pęknięciach, o trzasku pękającej kry - spocił się wtedy jak mysz. Teraz czuł się podobnie.

Było gorzej niemal z dnia na dzień. To, co zaczynało się jako nieistotne przepychanki, coraz bardziej ciążyło w kierunku katastrofy. A najgorsze z tego wszystkiego... nikt - nikt! - nie zdawał sobie sprawy z całości, z tego, co się właściwie dzieje. Ludzie, którzy mieli decydować, w obliczu niewytłumaczalnego podejmowali decyzje absurdalne, nonsensowne. Ochrana sama już sobie do gardła skoczyła, ten diabelnie skuteczny instrument carskiej władzy stał się całkowicie bezużyteczny, ulice powoli wymykały się spod kontroli. A on jechał do Nuln. Jechał spotkać się z Księżną Elektorką i ze starym druhem Herninsbergiem, choć słowo „starym" w odniesieniu do Artura było trochę ironiczne. Orłow obrócił się w siodle krzyknął na eskortę, aby pozostała z tyłu i dał koniowi łydę - czas go przegalopować.

Niemal dzień w dzień. Zamachy, mordy, a granica zaczynała już płonąć. Być może imperialni już teraz zapuszczali się przez granicę - za daleko był od radiny, żeby wiedzieć, być może dochodziło tam już do starć między regularnymi wojskami. Alieksandr splunął przez ramię, przechodząc w kłus. Najpierw debilna, podjęta przez carskiego gubernatora podobno - gubernatora, akurat psia jego gubernatorska mać, przez osła macana, gubernator by się odważył, tarurarura - decyzja o nieatakowaniu czerni. A teraz skierowano tam Woroszyłowa z dwoma szwadronami Zagórców. Woroszyłow miał umysł kata, pierwszą rzeczą, która zrobił było losowe udekorowanie drzew wisielcami z łapanek. W rezultacie zapłonęła cała gubernia, do przygranicznych wiosek dołączyły właściwie wszystkie inne, żołnierze nie mogli już chodzić pojedynczo. Miasta wcale nie były wiele lepsze. To wszystko razem nie trzymało się kupy - zupełnie, jakby cały świat nagle oszalał, jakby mądrzy dotąd ludzie zwariowali na komendę. Car zachowywał się jak... w ogóle się nie zachowywał - równie dobrze mogłoby go nie być. Kreml milczał. Nie było żadnych rozkazów, a do tego kislevici nie nawykli. W rezultacie chaos decyzyjny zaczynał tętnić własnym życiem, stawał się żarłocznym potworem, wszelkie więzy odgórnej kontroli rozprzęgały się powoli. Jak kareta, którą ciągnie dwieście koni, a każdy w inną stronę.

Łoskot! Wrzask, Orłow poderwał głowę i cudem uniknął ciosu, ork skoczył ku niemu, Alieksandr uniósł w ostatniej chwili nogę, ostrze scimitara wbiło się głęboko w bok jego wierzchowca, książe w ostatniej chwili wyplątał drugą stopę ze strzemienia i skoczył w bok, zatoczył się, coś chrupnęło w kostce, nagły ból, ale wyciągnął miecz, szybkim sztychem w oko dopadł jednego orka... za końskiego trupa wyszło czterech, szczerząc się obrzydliwie.

Orłow na krótką chwilę zacisnął powieki.
O Boże...

Niebezpiecznie jest ścigać ogień.
Jak go złapiesz to pewnikiem
oparzysz sobie dłonie.
- stare ostlandzkie przysłowie

W pogoni za ogniem

Marek Noga

Preludium

Nim przełożeni wezwą bohaterów na odprawę przed kolejną misją, pokażesz graczom scenę której znaczenie będzie ich intrygowało przez resztę scenariusza. Oto część pierwsza historii poza sceną:

Lekki powiew wiatru sprawiał, że dym unoszący się nad pogorzeliskiem nie drażnił nozdrzy. Żaden hałas nie zakłócał spokoju tej ciepłej nocy. Gdyby ktoś obserwował zagajnik otaczający zgliszcza samotnej farmy przy sporej dozie szczęścia mógłby dostrzec trzy cienie bezgłośnie podchodzące do popiołów. Mógłby obserwować jak bezgłośnie wyłaniają się z mroku lasu wkraczając na oświetloną blaskiem gwiazd polanę. Widziałby jak gdyby płynąc w powietrzu okrążają ruiny zabudowań by zatrzymać się przed stosem na wpół zwęglonych belek znaczących miejsce gdzie jeszcze rankiem stała chałupa. Zapewne czułby ciepło popiołu na pogorzelisku. Gdyby ktoś mógł usłyszeć co szepcze noc na ruinach farmy Bauerów usłyszałby też wysoki, melodyjny głos.

- Ogień tu był. Jest blisko. Czuję to.

Rozkaz

- Spocznijcie sierżancie. Zadanie, które za chwile otrzymacie wymagać będzie od was sporo wysiłku. Będziecie mogli wykazać się wszystkimi z waszych licznych zalet.

- Tak jest!

- Zbierzecie waszą drużynę i razem z sierżantem Kohlerem i jego ludźmi udacie się do Kellerburga, gdzie zgłosicie się z tym glejtem do porucznika Gerharda von Speechera, który będzie waszym nowym przełożonym. Hrabia von Fletcher prosi o pomoc armii cesarskiej w ściganiu banitów. Osobiście wnosił o przydzielenie mu waszego oddziału wiec spiszcie się dobrze i pokażcie czego was tu nauczono.

- Tak jest!

- Musicie też wiedzieć sierżancie, że hrabia Albrecht von Fletcher to emerytowany generał armii Imperialnej. Słyszeliście pewnie opowieści o tym jak dowodził dwoma ekspedycjami do Granicznych Księstw, czy historię błyskotliwych kampanii Kislevskich. Jesteśmy mu wiele winni za długą i wierną służbę Ojczyźnie. Dlatego też macie dać z siebie wszystko i jeszcze więcej!

- Tak jest!

- To nie jest zwykłe zadanie. Będzie wymagać od was wiele uwagi i subtelności. Cała misja ma charakter poufny, prosił o to sam hrabia von Fletcher.

- Tak jest!

- Tak między nami – nie wiem dokładnie o co tu chodzi. Musicie jednak wiedzieć, że von Fletcher ma jakieś zatargi z sąsiadami, na tyle istotne, że nie powstrzymują się przed najeżdżaniem na siebie nawzajem. Nie obchodzi mnie ta głupia wojna i bardzo by mi się nie spodobało gdybyście spróbowali się w nią wmieszać, zrozumiano?

- Tak jest!

- Jesteście osobiście odpowiedzialni przed dowództwem za przebieg misji. Drużyna sierżanta Kohlera od tej chwili podlega bezpośrednio wam. Uszy do góry. Poradzicie sobie śpiewająco. Powodzenia.

Odprawa nie będzie zbyt długa i drobiazgowa, a zadanie nie wygląda na zbyt skomplikowane. Misja graczy polegać będzie na pościgu za grupą banitów na rozległym i nieprzystępnym terenie przedgórza Gór Środkowych. Specyfika tych terenów i czyhające w okolicy niebezpieczeństwa powodują, że jest to misja, której podołać mogą jedynie najlepsi. Dodatkową komplikacją jest fakt, że przyszły przełożony bohaterów – hrabia Albrecht von Fletcher toczy aktualnie prywatną wojnę z jednym ze swoich sąsiadów. W sztabie nikt dokładnie nie wie jaki może mieć to wpływ na utrudnienia w wykonaniu misji. Bohaterowie wszystkiego dowiedzą się na miejscu.

Ważną częścią odprawy jest zgoła niecodzienny stosunek dowodzącego garnizonem oficera do swych żołnierzy. W końcu bohaterowie po ostatnich wydarzeniach stali się personami znanymi nie tylko wśród żołnierzy i oficerów. Drużyna to w tej chwili najlepszy oddział i to oddział o który osobiście poprosił jeden z byłych wysokich oficerów Imperialnej armii.

Istotną różnicą względem poprzednich przygód kampanii jest to, że oddział graczy nie jest autonomiczną jednostką – siły elektorskie liczą dwa oddziały lekkiej jazdy, i co istotne to właśnie sierżant drużyny będzie dowodził całym zgrupowaniem. To drobna nagroda za trudy poprzednich przygód. Musisz przygotować nowego dowódcę do tej sytuacji – dysponuje większymi możliwościami, ale także więcej jest kłopotów z utrzymywaniem dyscypliny w dwóch czasem rywalizujących ze sobą oddziałach. Trud poświęcony na zrobienie z drużyny sierżanta Kohlera pełno wymiarowych postaci na pewno się opłaci, a postacie żołnierzy dodadzą przygodzie wiele uroku. Nie pozwól też graczom sprowadzić ich sobie do roli służących!

sierżant Adolf von Kohler

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	56	42	4	4	9	45	2	30	55	32	43	31	30

Adolf von Kohler to jeszcze młody człowiek. Rzadko kto w wieku dwudziestu czterech lat, po niecałym roku służby nosi insygnia sierżanta. Zdarza się to tylko wtedy, gdy żołnierz w jakiś szczególny sposób wsławi się w walkach lub gdy posiada odpowiednie koligacje rodzinne. W przypadku von Kohlera te dwa czynniki się ze sobą łączą. Jest rodowitym Wolfenburczykiem, pochodzi ze zubożałej rodziny szlacheckiej o wiekowych tradycjach militarnych. Czterech jego starszych braci służy w armii Ostlandzkiej. Jego ojciec Wolf, poległ na polu chwały pod Gruendorfem oddając życie za ojczyznę.

Nie można powiedzieć, by Adolf nie posiadał wyśmienitych referencji w armii. Do tego już nie raz wykazał swe niemałe zdolności organizacyjne. Na jesieni dzięki błyskotliwemu manewrowi rozbił niewielki podjazd goblinoidów. W czasie zimowych patroli rozbił szajkę rozbójników i rozbił małą bandę zwierzoludzi. To wielce ambitny i uporządkowany człowiek, a głęboko zakorzenionej lojalności. Wie od czego jest regulamin i zna wszystkie reguły awansu. Jest ten szczególny przypadek, w którym odpowiednie wychowanie wszczepiając lojalność i poczucie obowiązku nie stłumiło kreatywnego i otwartego umysłu. Za kilka lat może być głośno w armii Ostlandu o tym niepozornym, niskim brunecie.

Do tego zadania został wybrany z trzech powodów. Po pierwsze dlatego, że jak mało kto potrafi wykorzystać niekiedy ukryte zalety każdego ze swoich ludzi. Do tego ma niemały instynkt taktyczny i co nie mniej ważne – jego lojalność względem armii nie podlega najmniejszej wątpliwości.

Umiejętności: wyczucie kierunku, bijatyka, oburęczność, doświadczenie bojowe, posłuch u podwładnych

Stary

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	56	42	4	4	9	45	2	30	55	32	43	31	30

Jak już wskazuje sam przydomek, Stary, czyli Joachim Wiess należy do starszej generacji żołnierzy. Nie jedno już widział, nie jedną kampanie przeżył. To człowiek, który przeżył trzy duże bitwy i niezliczoną liczbę potyczek. Nie został sierżantem chyba tylko dlatego, że za dobrze sprawował się jako tropiciel. Nigdy też nie wyrażał specjalnego ciągu do pięcia się w górę.

Stary to wśród towarzyszy żywa legenda. Już od ponad dwudziestu lat służy w armii Ostlandu. Opowieści o jego wyczynach często słyszy się przy obozowym ogniu. Powiadają, że jest w stanie wytropić wiatr wśród gałęzi. W tej chwili nie jest już tak sprawny jak przed laty, wzrok już nie ten, a i zatracił gdzieś swoją przysłowiową umiejętność strzelania z kuszy. Stary to jednak niesłychane doświadczenie. O tropach goblinoidów, zwierzoludzi czy pospolitej zwierzyny wie niemal wszystko.

Stary wyjątkowo rzadko się odzywa. Zawsze był bardzo małomównym człowiekiem, a z latami stawał się coraz bardziej zamknięty w sobie. To doświadczony weteran. Usypia powolnością, oszczędnością ruchów i słów. To człowiek, który potrafi zachować spokój i opanowanie niemal w każdej sytuacji. Cały Stary – spokojny, powolny i zawsze niezawodny.

Umiejętności: Uniki, silny cios, rozbrojenie, ogłuszenie, mocna głowa, jeździectwo, opieka nad zwierzętami, sekretny język bitewny, celny cios

Jeśli któryś z graczy stracił swą postać w trakcie poprzednich przygód to dobrym pomysłem jest przydzielenie mu którejś z postaci z drużyny sierżanta Kohlera, lub nawet samego sierżanta! W ten sposób można wynagrodzić graczowi bohaterstwo i poświęcenie, lub przekazując mu słabszą postać zdopingować go do większych starań. Pamiętaj jednak, że żołnierze sierżanta Kohlera nie są jedynie tłem – odgrywają istotną rolę w przygodzie. Musisz o tym pamiętać przydzielając którąś z tych postaci graczom.

Kellerburg...? Co to za dziura?

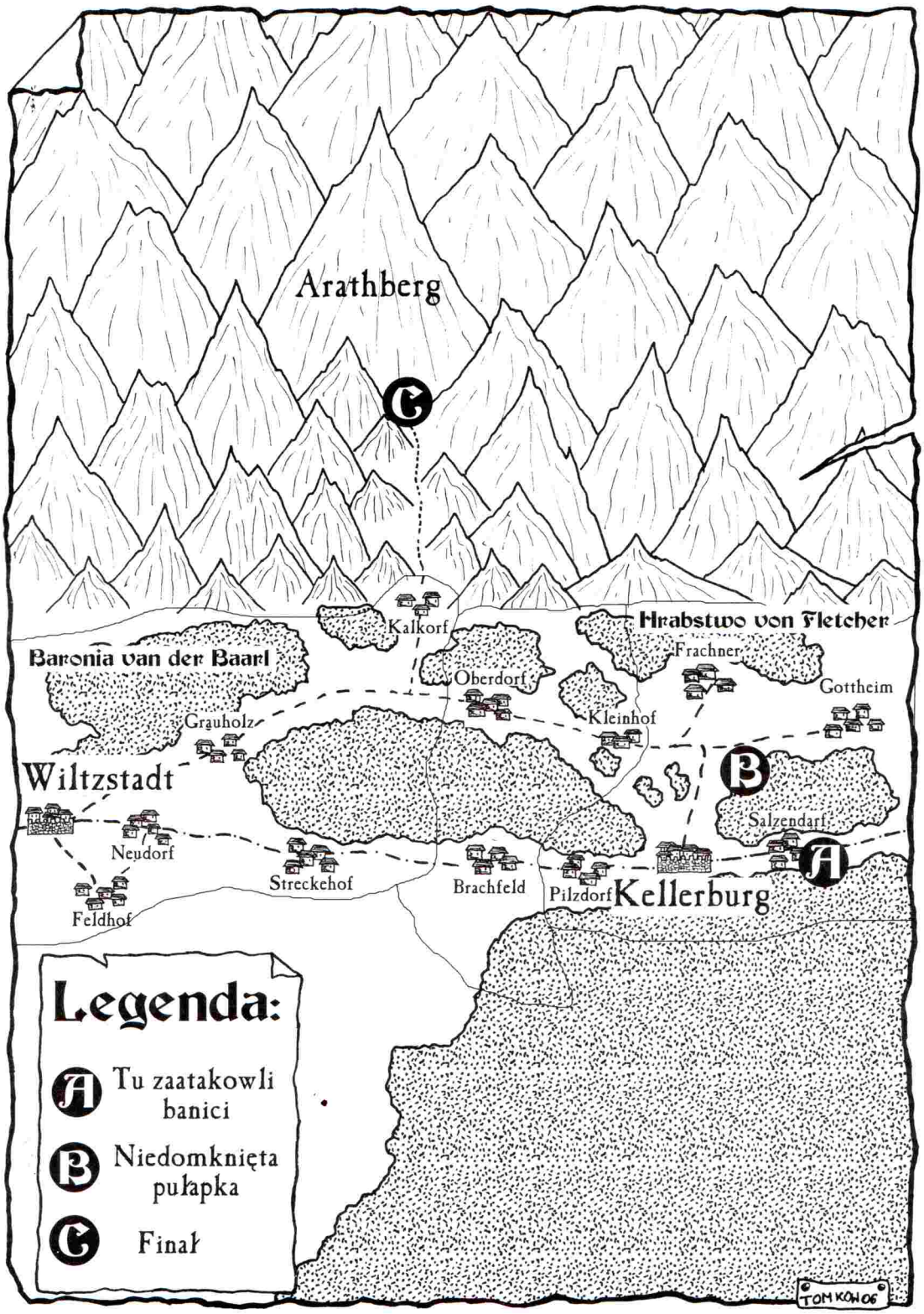
Kellerburg to niewielkie miasteczko w środkowym Ostlandzie, na przedgórzu Gór Środkowych, pięćdziesiąt mil na północny wschód od stolicy prowincji – Wolfenburga.. Miasteczko nie należy do zbyt wielkich, licząc prawie półtora tysiąca mieszkańców. Przeważa trochę toporna, solidna drewniana zabudowa, nieliczne kamienne budowle z świątyniami Ulryka i Sigmara na czele zgrupowane są wokół centralnego placu. Nie sposób nie zauważyć posępnej rezydencji Hrabiego – wiekowego już zamku na planie zamkniętej twierdzy. Poza zamkiem fortyfikacje miejskie nie wyglądają zbyt okazale. Poza dwoma basztami bramnymi i jedna okrągłą wieżą, którą postawiono jeszcze w czasach, gdy panowie na Kellerburgu myśleli o budowie zamku średniego, miasteczko otacza niezbyt okazała, lecz solidna palisada.

Kellerburg to małe miasteczko na końcu świata, o którym pewnie nikt by nie słyszał gdyby nie leżało na Północnym Trakcie łączącym Wolfenburg z Kislevskim Erengardem daleko na północnym wschodzie. Z drogą tą wiązano wielkie nadzieje, gdy intensywnie rozwijała się sieć ostlandzkich portów na wybrzeżu Morza Szponów. Niestety, żaden z nowych ośrodków nie podołał konkurencji ani z Erenganrdem ani z Marienburgiem i strumień złota przepływający przez Kellerburg wysechł zanim zdążył się tak naprawdę pojawić.

Poza tym, że Kellerburg służy za przystanek dla ostatnio coraz rzadziej wybierających tą drogę kupców znajduje się tu największy w okolicy targ, na który zjeżdżają mieszkańcy pobliskich wsi. Należy też wspomnieć o tym, że miasteczko jest siedzibą szlacheckiego rodu von Fletcherów, którego głowa nosi tytuł hrabiego, choć nazwać posiadłości rodzinne hrabstwem byłoby jawnym nadużyciem.

Ostatnimi czasy, jak na prowincję prowincji w okolicy Kellerburga dzieje się dużo, a ludzie nie mogą narzekać na niedobór rozrywek i niespodzianek. Do tego, że dwaj sąsiadujący ze sobą szlachcice za sobą nie przepadają i regularnie najeżdżają na swoje ziemie człowiek jakoś może się przyzwyczaić. Tak więc ludzie przywykli, że hrabia Hienrich von Fletcher przynajmniej dwa razy do roku najeżdża ziemie swego sąsiada, barona Wilchelma van der Baarl, który to rewanżuje się podobną liczbą rewizyt. Nikt już dokładnie nie pamięta o co dokładnie poszło, więc wojna ma charakter czysto symboliczny i nieszczególnie obchodzi poddanych obu możnowładców. Niemniej ostatnio w okolicy pojawiła się dość aktywna grupa banitów – rozbójników, która zaczęła nadrabiać zaległości poczynione przez wojujące strony, nie wstrzymując się przed napadami na kupców czy terroryzowaniem spokojnych siół. Herszt bandy w ciągu pół roku puścił z dymem więcej wsi niż wojujący panowie przez ostatnie pięć lat. Nie darmo ludzie zwą go Płomieniem i darzą sporym respektem.

Ponieważ obaj szlachcice są bardziej zajęci patrzeniem sobie nawzajem na ręce, przez pewien


Arathberg
C
Kalkorf
Hrabstwo von Fletcher
Frachner
Baronia van der Baarl
Oberdorf
Gottheim
Grauholz
Kleinhof
B
Wiltzstadt
Salzendarf
A
Neudorf
Streckehof
Brachfeld
Pilzdorf
Kellerburg
Feldhof
Legenda:
A Tu zaatakowli banici
B Niedomknięta pułapka
C Finał
© TOM KOWOS

Karl

Nie jest to wyjątkowo skomplikowany żołnierz. Jak każdy ma swoje zalety i wady. Powoli dochodzi trzydziestki, doświadczony, mocno zbudowany, pewny punkt drużyny. Pochodzi z Ostermarku, urodził się i spędził pierwsze lata życia nad rzeką Talabeck. Na rybach i łowieniu zna się jak mało kto w kawalerii. Do tego jest rewelacyjnym kucharzem. Zwykle to na nim spoczywa obowiązek gotowania obiadu i gdy oddział przebywa gdzieś nad wodą przyrządza ryby w naprawdę wspaniały sposób.

Drugą niezwykle cenną zaletą Karla są jego umiejętności medyczne. Nie jest co prawda chirurgiem z Nulneńskiego uniwersytetu, lecz zna się na ziołach, opatrywaniu ran, nastawianiu złamanych kości. Nie jednemu uratował życie. Nie raz pomagał wylizać się towarzyszom z ciężkich ran.

Nie jest specjalnie gadatliwy. Lubi siedzieć gdzieś z boku i słuchać. Można powiedzieć, że jest kręgosłupem oddziału – odwala co dzień ciężki kawał cennej roboty, zwykłej pracy, której zazwyczaj się nie zauważa. Jest bardzo ceniony przez towarzyszy, którzy często wyręczają go zwykłych obowiązkach.

Największą bolączką Karla jest jazda konna. Nigdy nie był jakimś wybitnym jeźdźcem. Jata praktyki spowodowały, że potrafi świetnie jeździć, lecz zawsze gdzieś pozostają opory psychiczne. To po prostu nie jego żywioł. Zresztą do lekkiej jazdy trafił zupełnie przez przypadek, dzięki dziwnemu kaprysowi prowadzącego pobór kwatermistrza. I tak już zostało.

Willi

Ten trzydziesto dwu letni żołnierz jest pod kilkoma względami przeciwieństwem Starego. To gorąca głowa, człowiek gwałtowny i impulsywny, lecz w gruncie rzeczy bardzo pogodny i ugodowy. Często nagle się wścieka o byle bzdurę i równie szybko chwile gniewu mijają. Na pewno jest też człowiekiem upartym i zdecydowanym, za szybko podejmuje decyzje i twardo stoi przy swoim.

Jest do tego niesłychanie gadatliwy, zarówno w pozytywnym i negatywnym tego słowa znaczeniu. Z jednej strony gdy wszyscy w oddziale są zmęczeni i zrezygnowani szybko przypomni sobie jaką ciekawą historię i zacznie gadać bez końca. Niby do nikogo, a jednak do wszystkich. Z drugiej strony potrafi się wykłócać z wszystkimi o wszystko i jak na prostego żołnierza jest niezłym dyskutantem.

Nie wiele brakowało, by Wilhelm otrzymał święcenia kapłańskie. Przez dwa lata był nowicjuszem w Middenheimskiej świątyni Ulryka. Pod wpływem nagłego impulsu, niemal w ostatniej chwili zrezygnował z kapłaństwa dla kobiety. Gdy zaś ukochana porzuciła go pół roku później zaciągnął się do armii. To człowiek wiecznie niezdecydowany i wiecznie mający pretensje do siebie.

Surowe Ulrykańskie wychowanie nauczyło go dyscypliny szacunku dla walki. Dla Williego starcie to coś więcej niż wymiana ciosów. To pewien rodzaj rytuału rządzącego się swoimi regułami. Właśnie dzięki sporym umiejętnościom walki zyskał sobie szacunek towarzyszy. Walczy na miecze i topory zarówno z konia jak i pieszo. Gdy stoi na ziemi chwyta topór w lewą rękę i walczy dwoma bronmi siejąc śmierć wśród swych przeciwników.

czas lekceważyli bandę Płomienia. Zbóje stali się coraz bardziej aktywni i bezczelni. Posunęli się nawet do ataku na orszak pewnego Erengardzkiego szlachcica wracającego do domu z dworu księcia elektora Ostlandu. Ów możnowładca dotarł wprawdzie do domu, lecz nago i do tego przywiązany pod brzuchem konia. Gdy w końcu zaczęły się łowy na Płomienia szybko okazało się to niełatwą sprawą. Banici dobrze się zorganizowali i zapadli w dolinach Gór Środkowych wychylając nos z kryjówki tylko po to, by uderzyć znienacka. Przez całą wiosnę podległa hrabiemu milicja i straż bezskutecznie usiłowały schwytać lub choćby przetrzepać skórę zbójom. Baron Wilhelm, jakby tylko czekając na podobną okazję podjął kolejną próbę zajęcia przygranicznej strażnicy. Tym razem jeszcze mu się nie powiodło.

Tak więc hrabia von Fletcher znalazł się w sytuacji niemalże bez wyjścia. Z jednej strony na jego ziemiach grasuje banda rozbójników i banitów skutecznie paraliżując ruch na trakcie Wolfenburg – Erengard, z którego hrabia czerpie sporą część swych dochodów. Z drugiej strony baron Wilhelm tylko czeka, aż hrabia odeśle swych żołnierzy do ścigania rozbójników i rozpraszając swe siły odsłoni swe ziemie pozwalając na zadanie ostatecznego ciosu. Tak więc von Fletcher zdecydował się użyć swych ukrytych atutów. Dzięki znajomościom w sztabie armii Ostlandziej, odpowiednim koneksjom i pewnej dozie gotówki udało mu się uzyskać pomoc elektorską w tępieniu banitów. Niestety są to tylko dwa oddziały lekkiej jazdy...

Witamy na końcu świata

Już od czasu gdy bohaterowie wjadą w obręb miasteczka, ich przyjazdowi towarzyszyć grupy gapiów. Przejazd przez miasto dużego oddziału lekkiej jazdy w ostlandzkich mundurach nie uchodzi uwadze miejscowych. Zainteresowanie pojawieniem się dużej grupy zbrojnych w elektorskich barwach w tej zwykle spokojnej i sennej osadzie jest wyraźnie zauważalne. Spojrzenia gapiów wyrażające znudzenie wymieszane z nadzieją przeplatane są ostrym, niechętnym wzrokiem gwardzistów jaśnie wielmożnego pana hrabiego. Ludzie zmęczeni są ciągnącą się od niepamiętnych czasów prywatną wojną hrabiego i pustoszącymi okoliczne ziemie atakami banitów. Z drugiej strony od kilku dni w miasteczko poszła plotka, że Wielki Książe Hals von Tassenbrick panujący z łaski Sigmara książę elektor Ostlandu usłuchawszy wołań swych poddanych wysłał swych żołnierzy, by ukrócili nadużycia i zaprowadzili wreszcie porządek.

Zwiedzanie okolicy gracze zapewne rozpoczną od garnizonu położonego wewnątrz drewnianej części zamku. Wokół niewielkiego błotnistego placu skupiły się budynki stajni, kwatery żołnierzy, magazyny żywności i broni. Z jednej strony plac ćwiczeń zamknięty jest solidnym, kamiennym

murem zamku. To właśnie tam znajdują się kwatery oficerów, no i tam mieszka hrabia Albrecht von Fletcher, suzeren okolicznych ziem.

Zaraz po wkroczeniu w obręb garnizonu bohaterowie trafią na sierżanta Joergensena, krzepkiego lecz podstarzałego już podoficera, który pełni funkcję głównego kwatermistrza garnizonu. Postacie dostaną kwatery w jednym z szaroburych baraków otaczających plac ćwiczeń. Konie zostaną umieszczone w garnizonowych stajniach. Joergensen osobiście oprowadzi swych nowych podopiecznych po swym królestwie. Kwatery bohaterów wyglądają całkiem znośnie, prawdopodobnie należą do jednych z lepszych w garnizonie. Co bystrzejszy obserwator zauważy od razu, że są one odizolowane od koszar żołnierzy hrabiego i ledwie kilka dni temu wyprowadził się stąd inny oddział. Od razu widać, iż nasza grupa operacyjna cieszy się specjalnym poważaniem. Nie często zdarza się, że elektor użyczy swych cennych żołnierzy, tak potrzebnych do ochrony granic państwa, by załatwiać lokalne problemy.

Będzie miało to też negatywne konsekwencje. Już od samego przybycia do miasteczka bohaterom będzie towarzyszyła ledwie skrywana niechęć żołnierzy z Kellerburskiego garnizonu. Uważają się oni, zresztą poniekąd słusznie, za wojaków nie gorszych od tych co noszą elektorskie znaki i boli ich bardzo dworne traktowanie gogusi z Wolfenburga. Zmęczeni są długą wojną, niekończącymi się patrolami i pościgami za rozpływającymi się we mgłach banitami.

Skurwiel

Do tego niskiego młodzieńca nikt nie zwraca się po imieniu. Naprawdę nazywa się Jurgen Schwartz, a na szczególny przydomek zasłużył sobie wrednym charakterem i wytrwałą pracą. Jest najmłodszy w drużynie, chyba nie ma nawet dwudziestu lat. Zaciągnął się zapewne szukając ucieczki przed prawem. Podobno w rodzinnym Hergig parał się paserstwem i wymuszeniami.

Jurgen ma wyjątkowo nieprzyjemny charakter. Ma niemałe zamiłowanie do głupich i nieprzyjemnych kawałów a do tego jest wyjątkowym egocentrykiem. Już dawno wszyscy machnęli by na niego ręką gdyby nie był w jednej sprawie człowiekiem niezastąpionym. Skurwiel potrafi załatwić wszystko i wszędzie. Za odpowiednia opłatą oczywiście. Raz całemu oddziałowi udało wymigać się od długiego zimowego patrolu tylko dlatego, że wygrał z dowódcą innego oddziału w karty zamianę.

Powiedzmy sobie szczerze – Skurwiel to szuler i oszust dla którego jedyną wartość mają pieniądze. Z drugiej strony to „cudowny chłopiec", maskotka oddziału, człowiek obdarzony niesłychany sprytem i kocią zwinnością. Gdy konwencjonalne metody zawodzą po prostu puszcza się Skurwiela w kanał. Zamki nie mają przed nim żadnych tajemnic, w czasie wspinaczki po gzymsach czuje się jak ryba w wodzie. Ten miejski szczur w terenie czuje się nieco gorzej, lecz braki techniczne nadrabia ambicją i zdecydowaniem.

Jest to jedna z tego rodzaju osób, którym nie warto wchodzić w drogę. To człowiek, który pomimo trudnej powierzchowności w niektórych sytuacjach jest niezastąpiony.

porucznik Gerhard von Speecher

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	60	45	4	5	9	60	2	49	69	40	60	42	50

Gerhard jest człowiekiem skazanym na służbę w armii. Jako piąty syn ubogiego szlachcica z północnego Ostermarku nigdy nie miał realnej szansy na odziedziczenie czegokolwiek po swym ojcu. Rodzice przeznaczyli go do służby Sigmarowi w jednym z klasztorów Zakonu Kowadła. Niespokojna natura charakteryzująca go już od dzieciństwa dyskwalifikowała go jako przyszłego duchownego. Uciekł z klasztoru i zaciągnął się do ostlandzkiej armii. Trafił do lekkiej jazdy, która ostatecznie ukształtowała jego charakter.

Gerhard jest człowiekiem ambitnym, upartym i nieustępliwym. Wierzy, że trzyma swój los we własnych rękach i potrafi nim kierować. Jako podwładny zawsze był niepokorny – do oficerskiego patentu doszedł sam, awansując za zasługi na polu walki, a nie za tytuł. Z armii Ostlandu został wydalony za odmowę wykonania rozkazu. To, że w ten sposób ocalił kolumnę wojska przed zasadzką goblinów pozwoliło mu odejść z głową na karku.

Służba u hrabiego Albrechta, który łaskawie przygarnął niepokornego oficera od początku była nudna i monotonna, szybko stała się przyczyną coraz większego rozgoryczenia Gerharda. Szybko popadł w hazard, lecz ostatnio przezwyciężył nałóg, co potwierdza jego silny charakter.

Jest bardzo szanowany przez swych żołnierzy za zdecydowanie, upór i szczerość. Utrzymuje bardzo dobre kontakty z podwładnymi co czyni z niego idealnego oficera niższego szczebla. Może to główny powód tego, że nigdy nie awansował – jest zbyt dobry w tym co robi. Jednak Gerhard jest człowiekiem ambitnym i chce więcej. Jest też na tyle zdecydowanym, że jest zdolny sam odebrać swoją należność...

Umiejętności: rozbrojenie, uniki, jeździectwo, opieka nad zwierzętami, silny sios, celny sioc, mocna głowa, spec. broń kopia, sekretny język bitewny, ogłuszenie, czytanie/pisanie, heraldyka

Jonas, Knud, Siggi, Czarny i Wolf – zwiadowcy.

Ten zespół doświadczonych kawalerzystów to zaufani żołnierze von Spechera od brudnej roboty. Walczyli pod jego komendą już w czasach odpierania ataków goblinów we wschodnim Ostlandzie pięć lat temu. To bardzo doświadczeni żołnierze, z pewnością zaliczają się do najlepszych zwiadowców służących w tej części Ostlandu. Świetnym uzupełnieniem ich umiejętności jest bardzo dobra znajomość okolicznych terenów – na przedgórzu Gór Środkowych i pograniczu Lasu Cieni czują się jak ryby w wodzie.

Wiedzą o brudnej grze swego przełożonego, co więcej – to na nich spoczywa ciężar jej prowadzenia. Niejednokrotnie pod pozorem dalekiego zwiadu kontaktowali się z banitami i wymieniali informacje i rozkazy. To właśnie oni dbają o odpowiednią synchronizację działań z banitami w czasie nadchodzącej wyprawy. Co więcej, teraz do ich zwykłych zadań dochodzi pilnowanie drużyny, aby niczego nie spostrzegła. Jest to jednak za poważne zadanie na tą dwójkę. Mimo najszczerszych chęci nie będą w stanie odizolować postaci od wydarzeń, umożliwiając im zaobserwowanie kilku interesujących faktów.

zwiadzie armii Ostlandzkiej przywykł do ryzyka i szybkiego działania. Spokojne życie liniowego oficera na końcu świata szybko zaczęło go nudzić. Na ostateczne podjęcie decyzji niemały wpływ miały karciane długi Gerharda, który w hazardzie szukał sposobu na przełamanie wszechobecnej nudy. Teraz von Speecher prowadzi bardzo intratną i niebezpieczną grę stopniowo dochodząc do wniosku, że jest to praca niemal stworzona dla niego.

Gerhard liczy na to, że baron Wilhelm szczodrze go wynagrodzi po wygranej wojnie z hrabią Albrechtem. Aby jednak do tego doszło należy poważnie osłabić wojska hrabiego, który nadal, pomimo wielu strat i przeciwności losu dysponuje znaczną przewagą nad swoim uboższym sąsiadem. Pojawienie się Płomienia, człowieka który szczerze nienawidzi hrabiego okazało się szczęśliwym zbiegiem okoliczności. Płomień zawarł z baronem Wilhelmem układ, który gwarantuje mu bezpieczeństwo na ziemiach barona. Z drugiej strony banita zobowiązał się do niszczenia dóbr hrabiego. Oczywiście zbóje nie oszczędzają także ziem barona Wilhelma, co jest niezbędne dla zachowania pozorów. Gerhard von Speecher, któremu hrabia von Fletcher powierzył dowodzenie oddziałami ścigającymi banitów pilnował, by nikogo nie udało się złapać. Niemałą pomocą okazał się sam Płomień, który zdawać by się mogło wcale takiej pomocy nie potrzebuje.

Co ciekawe sam hrabia po powtarzających się niepowodzeniach swych podwładnych zaczął coś podejrzewać. Po dokładniejszym zbadaniu sprawy zorientował się, że jeden z wiernych mu oficerów działa na korzyść barona Wilhelma. Zdając sobie sprawę z tego, że podległe mu oddziały zostały zinfiltrowane przez przeciwnika postanowił wykorzystując swe powiązania w armii Ostlandu sprowadzić zwiadowców spod elektorskich znaków, żołnierzy lojalnych i odpowiedzialnych. Wnosząc o przydzielenie mu najlepszych ludzi sprawił, że to właśnie nasza drużyna trafiła pod jego komendę. Właśnie naszych bohaterów chce wykorzystać jako wunderwaffe i rozwiązać problem banitów przy okazji demaskując zdrajcę. Hrabia postara się o tajne spotkanie z graczami późnym wieczorem, by poinformować ich o dodatkowym zadaniu. Przekaże im także, że udało się mu nawet ograniczyć krąg podejrzanych do trzech oficerów i wszystkich trzech wysyła z graczami na obławę.

Porucznik von Speecher jest jednak przekonany, że hrabia niczego nawet nie zaczął podejrzewać. Niemniej obecność drużyny samej w sobie powoduje spore komplikacje w jego planach. O ile manipulowanie znanymi i zaufanymi żołnierzami dla

oficera pokroju von Speechera to bułka z masłem to ta sama sztuka względem dwóch oddziałów lekkiej ostlandziej jazdy nie uda się tak łatwo. Są to przecież doświadczeni i bardzo samodzielni żołnierze, twardo stojący na nogach i oszukać ich nie będzie łatwo. Dlatego też von Speecher przedsięwziął odpowiednie kroki, by utrudnić bohaterom jakiekolwiek działanie. To on odpowiednio podsycił gniew i niechęć tkwiącą w żołnierzach hrabiego i skierował ich przeciw postaciom. Zasugerował von Fletcherowi, że trzeba przydzielić żołnierzom elektora lepsze kwatery i zapewnić im komfortowe warunki pracy. Lansjerzy którzy musieli opuścić z tego powodu swoje całkiem przytulne pokoje i przenieść się do gorszej części garnizonu szczerze nienawidzą bohaterów.

Dodatkowo Gerhard przed własnymi żołnierzami prezentuje otwartą niechęć względem postaci, kreując siebie na tego, który gdyby podejmował decyzje nigdy by to takiego stanu nie dopuścił. Co więcej, rozpuścił wśród żołnierzy plotki jakoby to bohaterowie sami poprosili o oddzielne kwatery, bowiem „nie chcą żyć z chamstwem pod jednym dachem".

By ostatecznie pozbawić postacie resztek kontroli nad sytuacją zasugerował dowodzącemu obławą kapitanowi von Strompowi, iż nie nadają się oni do zadań zwiadowczych gdyż kompletnie nie znają okolicznych terenów i sprowadził ich do roli odwodowej grupy uderzeniowej – mięśniaków od brudnej roboty.

W ten sposób gracze są teoretycznie całkowicie odcięci od jakiekolwiek obiektywnych informacji o postępach wyprawy. Jednak znając graczy nie dadzą się oni tak łatwo odciąć od wydarzeń. Nie możemy też pozbawiać ich kontroli nad własnym losem. Dlatego też powinieneś w tej chwili pozwolić graczom na popsucie Speecherowi szyków. Wydarzenia w Kellerburgu mają im zasugerować, że komuś bardzo zależy na tym, by nie mogli sprawnie działać. Podając kolejne wydarzenia będziemy podsycać ich ciekawość, nie pozwolimy jednak na odkrycie prawdy.

Gerhard von Speecher nie jest głupcem i zdaje sobie sprawę z tego, że jeśli bohaterowie zaczną węszyć to prędzej czy później dojdą do wniosku, że ktoś gra przeciw nim. Dlatego też będzie się starał skierować podejrzenia na innych oficerów, samemu grając srogiego lecz sprawiedliwego dowódcę.

Co wiedzą wielcy, co wiedzą mali

W tej chwili czeka Cię rozdzielenie drużyny, więc zanim zabierzesz się za opisywanie sierżantowi odprawy należy znaleźć pozostałym graczom coś do roboty. Musimy zadbać o to by każdy z członków drużyny miał co robić i mógł się wykazać. Dlatego też w czasie gdy sierżant będzie próbował zdobyć jakieś informacje w czasie narady sztabowej, reszta drużyny będzie miała okazję dokładniej rozejrzeć się po okolicy. Najbardziej oczywistym miejscem wypadu jest spokojna i przytulna oberża „Topór i Tur" stojąca tuż obok garnizonu. Jest to zarazem ulubione miejsce odpoczynku Kellerburskich żołnierzy po służbie.

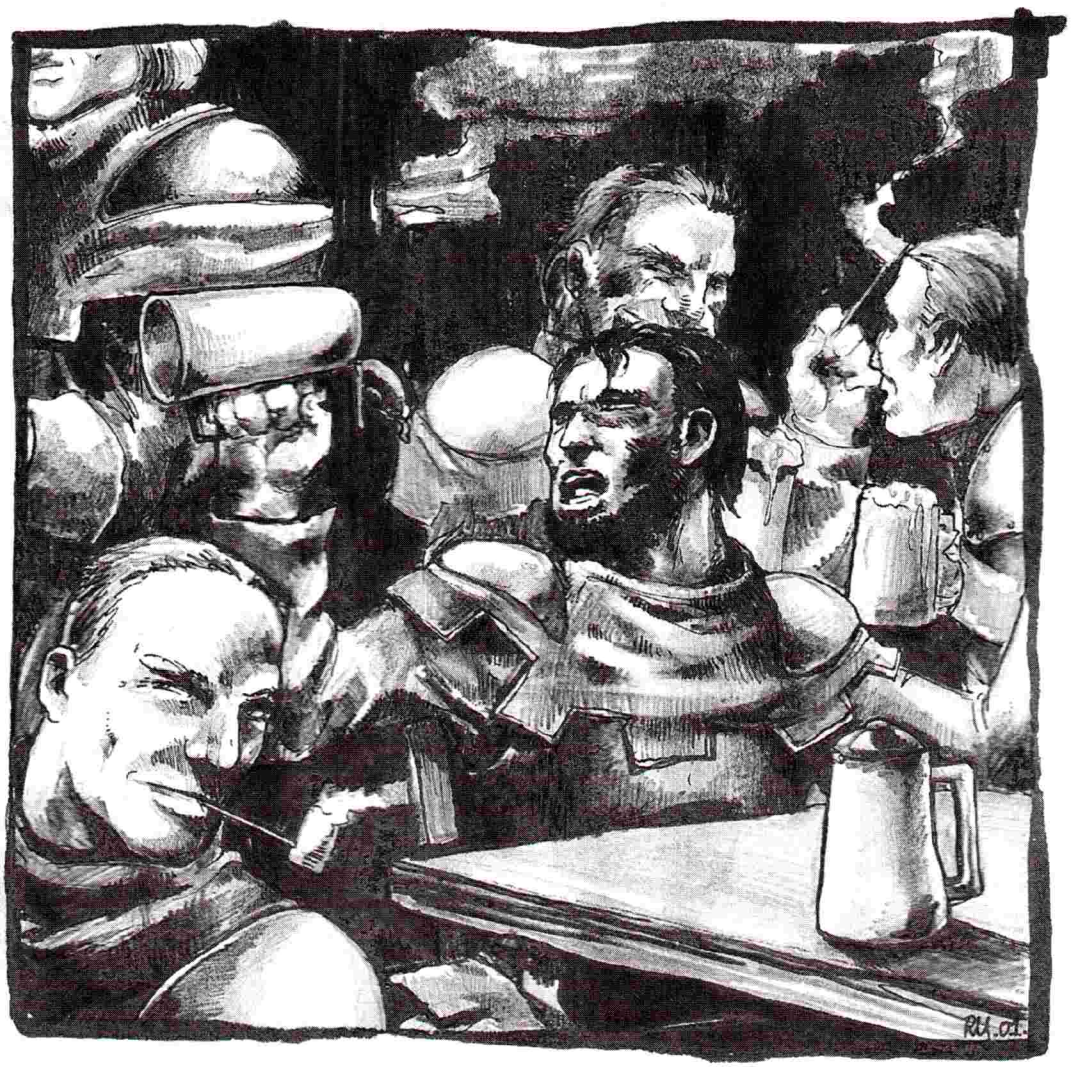
Tego wieczora będzie tu sporo żołnierzy hrabiego Fletchera. Od początku widoczna będzie niewidoczna bariera niechęci pomiędzy naszymi bohaterami, a resztą załogi garnizonu. Z drugiej strony obecni w oberży mieszkańcy miasteczka, będą więcej niż skorzy do rozmów. Wiąże się tutaj wielkie nadzieje w związku z przybyciem żołnierzy elektora, którzy z miejsca zdobyli sobie sympatię i zaufanie. Wieczór w karczmie to naturalna okazja, by wprowadzić graczy w lokalną sytuację. Do ciekawych rezultatów mogą prowadzić rozmowy z żołnierzami hrabiego. Przełamanie lodów i zjednanie sobie wrogo nastawionych wojaków na pewno nie będzie łatwą sprawą. Ciężki trud pozwoli na odkrycie, że komuś zależy na tym, by zrazić do siebie formacje hrabiego i grupę graczy. Nie pozwolimy jednak graczom na odkrycie całej prawdy.

Postaraj się dokładnie rozegrać tą scenę, nie zaszkodzi też w tym momencie pozwolić graczom na małą przekąskę na sesji. Chodzi nam o to by gracze zaczęli dyskutować i grać między sobą – wtedy mogą nawet nie zauważyć jak wychodzisz z sierżantem do sąsiedniego pokoju rozegrać naradę. Oczywiście będziesz musiał kilkakrotnie „przełączać się" pomiędzy obiema scenami stopniowo podrzucając graczom kolejne informacje i zdarzenia, które napędzą dyskusje.

Odprawa będzie przeprowadzona w jednej z komnat zamku. W niewielkim pomieszczeniu nad stołem zasłanym mapami zgromadzi się siedem osób, trzech oficerów dowodzących całą wyprawą i czterech sierżantów odpowiedzialnych za poszczególne elementy układanki. Całą operacją dowodzi kapitan von Stromp, lekko podstarzały oficer sprawiający wrażenie jakby wzdrygał się na samą myśl o opuszczeniu sztabu choćby na chwilę, a co dopiero o jakiejś gonitwie po górach za banitami. Nie wyraża specjalnego zainteresowania tym co się dzieje, w naradzie praktycznie nie bierze udziału, co chwila pomrukuje z aprobatą i udaje, że słucha swoich podwładnych. Sprawia wrażenie jakby hrabia przekazał mu dowodzenie jakby wręcz samemu kapitanowi.

W przeciwieństwie do von Strompa dwaj porucznicy, Wilhelm Elsmann i Gerhard von Speecher intensywnie dyskutują nad każdym szczegółem planu, weryfikują doniesienia zwiadu, przydzielają zadania podwładnym. Od czasu do czasu któryś z nich uraczy von Strompa pytającym spojrzeniem, lecz widząc brak zainteresowania z jego strony szybko z tego zrezygnują. Pozostałym uczestnikami narady są sierżant Otto Bauman, małomówny i mrukliwy dowódca oddziału lansjerów hrabiego, sierżant Kellerman – chudy jak szczudło dowódca konnego zwiadu, oraz wesoły i gadatliwy Sven Helder dowódca dołączonego do ekspedycji oddziału strażników dróg, który przemycił na naradę garniec gorzałki. Całość uzupełnia nasz bohater. Cały obraz sił ekspedycyjnych byłby niepełny bez trzech tuzinów żołnierzy wszystkich formacji.

Zaraz po zapoznaniu się z obecnymi gracz otrzyma mapę okolicy i wysłucha ustnego raportu zwiadu z ostatniej z wypraw poszukujących banitów, która dała bezpośrednią przyczynę rychłego wyjazdu. Głównym mówcą będzie tutaj sierżant Kellermann, który dopiero przed kilkoma godzinami wrócił do garnizonu, a zmęczenie drogą jeszcze bardziej wyostrzyło jego dość ciężki charakter. Sierżant będzie mówił niewiele, urywanymi zdaniami stosując dużo skrótów myślowych. Jakkolwiek mowa ta będzie w dużej części niezrozumiała dla nie obytego ze specyfiką lokalnych terenów bohatera to da się z niej wyciągnąć kilka istotnych faktów. Poprzedniego dnia banici zaatakowali karawanę kupiecką na trakcie północnym kilkanaście mil na wschód od Kellerburga i wycofują się szybkim tempem w góry. By pogoń się powiodła trzeba odciąć im drogę zanim dotrą w bezpieczne górskie doliny. Dlatego też tak istotny jest pośpiech. Udało się także ustalić, że oddział banitów liczy około tuzina ludzi. Gdy gracz zacznie przegryzać się przez nowopoznane informacje nic nie stoi na przeszkodzie byś z powrotem zajął się resztą drużyny.



Dalsza część narady będzie przebiegała w szybkim tempie – czas wymarszu jest bliski i opracowanie szczegółowego planu będzie przebiegało w pośpiechu. Przez to większość informacji nie będzie zrozumiała dla naszego bohatera, niezorientowanego w specyfice okolicznych ziem, a Speecher będzie oddalał wszystkie prośby o szczegółowe wyjaśnienia zbywając je zdawkowym „Teraz nie ma czasu na wyjaśnienia" czy „Wszystko wyjaśni się, jak zobaczycie to na własne oczy". Nikt specjalnie nie przejmuje się tym, że bohater kompletnie nie zna się na okolicy i rozumie z całej narady co drugie zdanie. Ten fakt trzeba wyraźnie graczowi unaocznić – pod koniec przygody, gdy drużyna będzie zmuszona działać samodzielnie nieznajomość terenu i dodatkowa niepewność pomogą zbudować odpowiednie emocje.

Jak więc wyglądają plany? Oddział graczy będzie pełnił funkcję taktycznej rezerwy – grupy uderzeniowej, która w kluczowym momencie ma zamknąć pułapkę i rozbić banitów. Bohaterowie nie będą zajmowali się zwiadem, a ich rola ograniczy się przede wszystkim do walki. Może ich to nieco dziwić, w końcu są oddziałem zwiadu, lecz jest to jedyny rozsądny sposób wykorzystania żołnierzy, którzy nie znają okolicznych terenów. Takim też argumentem posłużą się Speecher z Elsmannem gdyby gracz naciskał. Zgrupowanie wyrusza o świcie w kierunku wschodnim, by przeciąć banitom drogę nim zdołają się skryć w niedostępnych dolinach Gór Środkowych.

Tak więc narada zostaje zakończona, a naszemu sierżantowi nie pozostaje nic innego jak wydać rozkazy swej „grupie uderzeniowej" i przespać się przed rannym wymarszem.

Czego chce od nas pan hrabia?

Nim jednak gracze zdążą zasnąć czeka nas jeszcze jedna ważna scena. Czas odkryć przed graczami kolejną warstwę intrygi. Gdy większość żołnierzy garnizonu będzie odpoczywała przed porannym wymarszem, w najciemniejszej godzinie nocy drużynę graczy czeka inspekcja. Sierżant zostanie obudzony przez dwóch mężczyzn w mundurach wartowników. Starszy z nich, siwiejący już mężczyzna to sam hrabia Albrecht! Jego towarzysz to Jonannes Wiess człowiek od delikatnej roboty i ochroniarz hrabiego.

Nocni goście rozegrają całą sytuację szybko zachowując maksymalną dyskrecję i będą zwracać na to graczom uwagę. Trudno zachować spokój i pewność siebie w takiej sytuacji! Sierżant zostanie poproszony o zwołanie swoich zaufanych ludzi, z tym że hrabia będzie kilkakrotnie powtarzał, że sprawa jest najwyższej wagi i wymaga szczególnej ostrożności. Dla dalszego przebiegu przygody istotne jest, aby sierżant Kohler i jego żołnierze nie byli wtajemniczani w treść tego spotkania.

O co więc chodzi? Po pierwsze hrabia bardzo niechętnie zdradzi graczom, że jeden z jego wyższych oficerów pracuje dla barona Wilhelma i od dłuższego czasu przeszkadza w tępieniu banitów. Drogą eliminacji udało się ograniczyć krąg podejrzanych do trzech osób. Hrabia zaś postanowił nie odsuwać tych oficerów od zadań, co wzbudziło by ich podejrzenia. Postanowił zastawić pułapkę. Von Fletcher orientuje się w prawdziwych możliwościach drużyny – co więcej ściągnął ją do Kellerburga specjalnie do tego zadania. By zjednać sobie bohaterów przyzna też, że niełatwo było namówić głównodowodzącego by udostępnił mu swych zuchów, w międzyczasie mrugnie porozumiewawczo okiem. Zasugeruje też, że jak dobrze się spiszą to szczodra nagroda ich też nie minie. Przed bohaterami stoją dwa zadania – po pierwsze nie dopuścić, by zdrada oficera umożliwiła banitom wymknięcie się z obławy, a po drugie zebranie dowodów wystarczających do uznania winy konkretnej osoby.

Poważną komplikacją w planach jest to, że dla zachowania morale żołnierzy bohaterowie nie mogą pozwolić sobie otwarte oskarżenie oficera o zdradę, ani też na łamanie rozkazów dowódców. Nie dostaną także żadnego glejtu czy upoważnienia do działania w imieniu hrabiego. Tak więc gracze otrzymują dość niewdzięczną misję – mają zbierać dowody, lecz nie mają prawa ani możliwości ich wykorzystania. Hrabia podkreśli jeszcze raz, że głównym priorytetem postaci jest zlikwidowanie problemu banitów – nieważne w jaki sposób włączając w to doraźny wyrok śmierci. Zaś zidentyfikowanie zdrajcy i wymierzenie sprawiedliwości jest sprawą drugorzędną, choć hrabia byłby wdzięczny gdyby udało im się rozwiązać tą sprawę w jakiś delikatny sposób.

Co z tym zrobić?

Tak więc oprócz normalnej służby czeka graczy węszenie wśród żołnierzy i poszukiwanie zdrajcy. Musisz jak najdłużej utrzymywać ich w niepewności. Oczywiście Twoim pierwszym i podstawowym zadaniem jest oczyścić z podejrzeń von Speechera – zbudować wizerunek oficera ambitnego, zawziętego, zirytowanego przedłużającą się nieudolnością wojska. Porucznik będzie grał człowieka niezadowolonego z przekazania mu dowodzenia nad graczami. Świetnie zdaje sobie sprawę z tego, że

sprytniejsi żołnierze szybko zorientują się w tym, że ktoś próbuje rzucać im kłody pod nogi i postara się grać przed postaciami osobę im życzliwą. Twierdzi, że należało by ich oddział lepiej przygotować do zadania – nie znają terenu, lokalnych zwyczajów. Jednak zawsze będzie starał się ich wspomagać – będzie służył informacją i radą, zadba o to, by sierżant dokładnie zapoznał się z i mapą okolicy, wyjaśni kilka szczegółów topografii. Zwiadowców drużyny będzie wysyłał na patrole razem ze swoimi ludźmi. Będzie próbował zyskać zaufanie drużyny – wie, że w ten sposób najlepiej nimi manipulować.

Drugi z dowodzącej trójki, porucznik Elsmann od początku powinien być dla graczy wielką niewiadomą. Ma opinię człowieka gwałtownego, znanego z niekonwencjonalnych zagrań – błyskotliwego taktyka, który po prostu ma pecha. Niejednokrotnie zdarzało się, że jakiś przebiegły plan Elsmanna nie wypalił zupełnie przez przypadek. Albo ma rzeczywiście pecha, albo... Kontakty służbowe bohaterów z porucznikiem będą bardzo ograniczone. Jednak jest on żywotnie zainteresowany pojawieniem się drużyny i będzie starał się wybadać co właściwie bohaterowie tu robią. Jest człowiekiem domyślnym i zdaje sobie sprawę, że przydzielenie żołnierzy elektorskich do takiego zadania jest co najmniej podejrzane. Swoimi pytaniami z pewnością wzbudzi zainteresowanie i podejrzenia drużyny – a właśnie o to nam chodzi.

Kapitan von Stromp najprawdopodobniej zostanie szybko wyłączony z kręgu podejrzeń. Co mógłby zyskać ten stary, flegmatyczny oficer na zdradzie? Z pewnością niewiele. Poza tym sprawia wrażenie jakby cała obława go nie dotyczyła i nawet na naradach najwięcej uwagi poświęca traktatom o rozwoju uzbrojenia. Jednak pod maską starego, schorowanego człowieka kryje się uśpiona nietuzinkowa osobowość, która już niedługo objawi się w całej krasie.

Myśliwi

Z samego rana, zaraz po porannym apelu grupa prawie czterdziestu jeźdźców pod wodzą kapitana von Strompa wyruszy w kierunku północnowschodnim z Kellerburga. Rozpocznie się pogoń bezdrożami przedgórza Gór Środkowych.

Pierwszy dzień to żmudna jazda błotnistymi bezdrożami. Nic przyjemnego. Jadący na końcu szyku bohaterowie będą opuszczać kolumnę marszową jedynie za potrzebą. Speecher będzie żartował – „Tylko mi się w tych krzakach nie zgubcie". Jonas i Knud na zmianę będą opuszczali kolumnę przepatrując tereny po prawej i lewej. Jeśli któryś z graczy zechce sam rozejrzeć się w terenie nic nie stoi na przeszkodzie, by ruszył razem z nimi. Speecher nie pozwoli jednak graczom na samotne patrole – jego zdaniem korzystniej jest gdy będą poruszać się ze znającymi teren zwiadowcami – więcej się wtedy nauczą. Zwiadowcy sierżanta Kellermanna grupkami będą prowadzili rozpoznanie przed kolumną.

Speecher ma do przemyślenia kilka spraw. Oprócz kłopotów z przeprowadzeniem banitów przez obławę żołnierzy hrabiego stanął przed nim kolejny problem. Porucznik Elsmann, który bez wątpienia jest wnikliwym obserwatorem zaczął nabierać pewnych podejrzeń względem swego kolegi. Dla człowieka widzącego obie maski von Speechera nietrudno było zauważyć jego podwójną grę. Także dalekie, nie zawsze skoordynowane z resztą zwiadowców wypady podwładnych Speechera zaczęły budzić pewne wątpliwości. Elsmann początkowo myślał, że Speecherowi zależy na zjednaniu sobie żołnierzy i zbagatelizował całą sprawę. Półżartem zagadnął Spechera, iż cały ten cyrk ze strofowaniem dobrych elektorskich żołnierzy jest wysoce bezproduktywny. Niepewna mina kolegi na nowo podsyciła jego podejrzenia. Speecher od razu zwietrzył zagrożenie i postanowił uciszyć Elsmanna przy okazji zwalając na niego winę za niedomknięcie pułapki.

Na razie nikt nie spodziewa się rychłego spotkania z banitami i żołnierze są rozluźnieni. Bezpośrednio przed bohaterami w kolumnie poruszają się strażnicy dróg sierżanta Heldera. Jest to kolejna okazja do zdobycia kilku informacji o okolicy i wyczynach bandy Płomienia. Ze strażnikami łatwiej jest się dogadać niż z żołnierzami hrabiego – częściej kręcą się w innych częściach Ostlandu i mają wielu znajomych w elektorskiej armii. Co więcej – do ich uszu doszły wieści o bitwie pod Nordvorposten i ich szacunek do drużyny wzrośnie gdy dowiedzą się, że postacie bezpośrednio uczestniczyły w tych dramatycznych wydarzeniach.

Tak więc dzień upłynie spokojnie na przedzieraniu się przez bezdroża. Wieczorem, w czasie przygotowywania obozowiska wśród żołnierzy zaczną rozchodzić się pogłoski, że zwiadowcy z oddziału sierżanta Kellermana trafili na ślad banitów. Istotnie, kilka chwil później dowódcy zbiorą się na pospiesznej naradzie. Żołnierzy stopniowo zacznie obejmować euforia związana ze zbliżającą się walką. Rozlegają się gorączkowe rozkazy, ludzie sprawdzają ekwipunek i nerwowo rozglądają się wokoło. W takiej chwili nigdy niczego nie wiadomo. Knud i Jonas natychmiast opuszczą obozowisko na osobisty rozkaz von Spechera. Dwie grupki zwiadowców spod znaków hrabiego ruszą na dodatkowe rozpoznanie.

Jak poprzedniego dnia – sierżant trafi na naradę, a reszta drużyny będzie miała okazję wysłuchać relacji z rąk zwiadowców. Banitów zauważono kilka mil na wschód od obozowiska, gdy szykowali się do rozbicia obozu. Elsmann będzie nalegał na nocny atak na obozowisko banitów. Kapitanowi von Strompowi nie podoba się ten pomysł – argumentuje, że nocna walka po wyczerpującym marszu nie ma najmniejszego sensu. Elsmann jednak chce działać szybko i wyeliminować banitów w krótkiej, nocnej walce i będzie stanowczo trwał przy swoim stanowisku. Specherowi zależy na tym, by banici mogli się łatwiej przemknąć w mrokach nocy pomiędzy zmęczonymi oddziałami, więc oczywiście poprze swego kolegę. Zależy mu jednak na tym, żeby cała wina za niepowodzenie akcji spadła na Elsmanna, więc swoje naciski będzie prowadził bardzo delikatnie. Będzie podkreślał zalety planu Elsmanna i postara się uświadomić wszystkim obecnym, że podobna okazja może się długo nie powtórzyć. Sam pomysłodawca będzie twardo stał przy swoim stanowisku. Nie darmo jest znany z niekonwencjonalnych rozwiązań, a jako były żołnierz zwiadu dobrze zna możliwości swych ludzi. Zna poza tym kilka sztuczek, które umożliwią przeprowadzenie nocnej walki. Przygotuje race, które rozświetlą niebo za plecami nacierających oddziałów tak, że banici zostaną w pierwszej chwili oślepieni, a atakujący w dół zbocza żołnierz będą widzieli przeciwnika jak na dłoni.

Przebywający na naradzie bohater też ma prawo głosu i jego pomysły będą przedyskutowane. Musisz jednak pamiętać, że Speecher ma już ułożony (i uzgodniony z banitami!) szczegółowy plan i będzie przeciwny poważniejszym modyfikacjom. Narada będzie krótka – von Stromp jak zwykle ugnie się pod presją swych podwładnych. Już w godzinę po ogłoszeniu alarmu obóz zostanie zwinięty i oddziały ruszą na pozycje.

Nim pozwolimy graczom zabrać się za zamykanie obławy czas na drugi akt historii poza sceną. Tym razem zwracamy uwagę graczy na zdrajcę – pokazujemy im fragment jego planów i powiemy coś o nim samym. Bynajmniej nie pozwolimy bohaterom tych planów przekreślić – pokażemy jak bardzo jest potężny, a bohaterowie bezsilni. Sprowokujemy też postacie do wytężonej uwagi w tą deszczową noc.

Noc. Ciemna noc. Chmury szczelnie zasnuwają niebo. Lekki, zimny wiosenny deszcz uderza o liście drzew. Pośrodku niewielkiej polanki nad brzegiem strumienia stoją cztery cienie. Jeźdźcy. Jeden z koni cicho zarżał a po chwili z jednostajnego szumu deszczu dał się wyłowić stukot kopyt o miękki, błotnisty grunt.

- To on, szefie – szepnął jeden z cieni.

Chwilę później kontury tajemniczego gościa dały się wyróżnić z otaczającego go ciemnego tła. W ślad za nim podążała jeszcze jedna sylwetka.

- Witaj przyjacielu. – odezwał się przybysz.

- Witamy, witamy szanownego pana porucznika – odpowiedział najwyższy z cieni – jak tam idzie ściganie zbójców?

Choć przy tym świetle nikt nie dałby rady dostrzec wyrazu żadnej z twarzy, z całą pewnością cienie w tej chwili się uśmiechały.

- Niech Cię o to, przyjacielu głowa nie boli! Wszystko zaplanowałem. Deszcz zaciera ślady. Po tym jak wyśliźniecie się z pułapki, von Stromp będzie zmuszony do podziału pogoni. Dopilnuję, by posłał za wami najbardziej niekompetentną grupę...

- Dobrze. Przedyskutujmy szczegóły...

Niedomknięta pułapka

Plan ataku jest prosty. Obóz banitów leży w dolinie strumienia przy niewielkiej polanie. Oddział strażników dróg zajmie pozycje po obu stronach strumienia na północ od obozowiska. Zwiadowcy Kellermana przekroczą strumień na południe od banitów i zajmą pozycję od wschodu. Od zachodu, na skraju doliny pozycję zajmą lansjerzy, a przy strumieniu od południa umieszczeni zostaną bohaterowie razem z ludźmi sierżanta Kohlera. Pułapka zdaje się być szczelna. Jak wiec Speecherowi uda się niepostrzeżenie przeprowadzić banitów przez kordon? Oczywiście przez pozycję bohaterów!

Pozycja graczy leży w rzadkim zagajniku na zboczu doliny na lewo od strumienia. Wysokie podszycie i brak światła bardzo utrudniają dokładniejszą obserwację. Co od razu rzuca się w oczy to fakt, że w całym pośpiechu planujący zasadzkę oficerowie przegapili jeden pozornie nieistotny szczegół – otóż pomiędzy pozycjami graczy a lansjerów znajduje się głęboki, zarośnięty parów, który drużyna odkryje niemal do niego wpadając! Tak więc drużyna ma do upilnowania dwie oddalone od siebie potencjalne drogi ucieczki. Oczywiście ten błąd został popełniony przez Speechera celowo, a czujki banitów na skraju zagajnika obserwują z ukrycia zachowanie graczy.

Następne wydarzenia da się opisać dwoma słowami – chaos i zamieszanie. Tuż po dotarciu na pozycje chmury doszczętnie zasłonią niebo i zacznie siąpić deszcz. Rozkazy są jasne – drużyna ma strzec całego obszaru. Nie są w stanie tego zrobić nie rozdzielając się, jeśli się jednak rozdzielą nie będą w stanie się w żaden sposób komunikować czy zidentyfikować – cały obszar ma ponad sto metrów szerokości! Bardzo ważne jest unaocznienie graczom specyfiki tej walki

na ślepo. Widoczność ogranicza się do dziesięciu metrów, o nasłuchiwaniu można zapomnieć. Jedyne co można dostrzec to taniec cieni w barwach od ciemnoszarej do smolistej czerni. Uszy absorbuje jednostajny szum tysiąca kropel spadających na liście drzew pod którymi skrywają się gracze. Czasem jakiś zbłąkany powiew wiatru zaszeleści w koronach strącając przy okazji setki kropel na ludzi ukrytych w poszyciu. Mokro, ślisko, nieprzyjemnie. Krople przedzierające się przez mur liści dotkliwie szczypią chłodem. Taką noc jak tą człowiek powinien spędzić pod stałym solidnym dachem, a nie czaić się wśród drzew. To nie czas na walkę.

Działania banitów zależą od tego co zrobi drużyna – nie dość, że znają plany ścigających to jeszcze wystawili w odpowiednich miejscach czujki! By jeszcze bardziej zmylić zbliżających się żołnierzy pozostawiają za sobą rozbite obozowisko, zabierając ze sobą jedynie co cenniejsze łupy i niezbędny ekwipunek.

Jeśli bohaterowie zamarudzą nad parowem wysyłając kolejnych gońców z raportem czy po szczegółowe rozkazy, to w tym czasie banici przemkną brzegiem strumienia. Gdy już dotrą w okolice strumienia zauważą jakiś podejrzany cień nad jego brzegiem. Jest to Knud, który po przeprowadzeniu banitów postanowił poszukać graczy. Oficjalnie Speecher kazał mu sprawdzić pozycję kolejnych oddziałów. Bohaterom dostanie się za opieszałość i gdy już wyda się, że banici wymknęli się z pułapki to właśnie oni będą kozłami ofiarnymi.

Gdy zaś gracze zignorują parów banici niepostrzeżenie wymkną się właśnie tamtędy. Gdy już dotrą nad brzeg strumienia przekradnie się do nich Knud cały umorusany w błocie i zapyta

sierżanta czy aby ktoś pilnuje parowu, do którego właśnie przed chwilą wpadł. Gdy już nieobecność banitów zostanie wykryta głównymi winowajcami znowu będą gracze.

Jest też możliwość, że postacie rozdzielą się. W takim przypadku banici będą przemykali niepostrzeżenie pomiędzy dwoma oddziałami. Rozgrywając scenę w ten sposób musisz odizolować graczy od siebie i zagrać na niepewności. Postacie nie będą w stanie rozpoznać swoich od wrażych bez głośnego nawoływania – wszystko co jest oddalone bardziej niż na pięć kroków jest tylko niewyraźnym cieniem. W tej sytuacji banici po prostu rozpłyną się w powietrzu i nikt nie będzie wiedział co się właściwie z nimi stało. Rozwiązanie ma tą zaletę, że przynajmniej wina za ucieczkę banitów nie spadnie na bohaterów.

Ostatnią stojącą przed graczami możliwością jest rozstawienie kordonu. Nie przeszkodzi to banitom w ucieczce. Po prostu rozbójnicy zlikwidują jednego lub jeśli będzie to konieczne dwóch lub trzech spośród żołnierzy kordonu. Spokojnie – nie będziemy zabijać postaci graczy! Od czego mamy żołnierzy sierżanta Kohlera? Najlepiej będzie gdy zabitym będzie jeden z żołnierzy, których gracze zdążyli polubić – Warhammer musi być czasem złośliwy i okrutny. Nikt nie odkryje ciał nim nie będzie za późno.

A jak będzie to wyglądało z perspektywy graczy? Długie oczekiwanie pośrodku mokrej nieprzyjemnej nocy na sygnał do ataku. Postacie spędzą może pół godziny, może godzinę marznąc i obserwując tajemnicze cienie poruszające się po lesie – ni to zwierz, ni człek, może poruszana wiatrem gałąź. Nagle, jak grom z jasnego nieba rozlegnie się grzmot trąbki sygnałowej, błysną race i w kierunku miejsca gdzie mają znajdować się banici z czterech stron ruszą żołnierze. Nim zajmujący odległe pozycje bohaterowie dotrą na miejsce dadzą się słyszeć bojowe okrzyki, szczęk broni, krzyki a potem nie kończąca się kaskada przekleństw.

Co się stało? Zawiodła synchronizacja ataku. Podchodzący do obozowiska strażnicy dróg za wcześnie ruszyli w kierunku obozu banitów. Zakradli się bezgłośnie do obozowiska i zauważyli, że banici nie rozstawili straży. Biorąc to za dobrą monetę chwilę później weszli pomiędzy szałasy i zorientowali się, że obozowisko jest puste. Bojąc się zasadzki banitów ostrożnie kontynuowali badanie terenu powstrzymując się od nawoływania swych towarzyszy. W tym samym czasie do obozowiska od zachodu podeszli spieszeni lansjerzy i zauważyli podejrzane cienie poruszające się po obozowisku. Dowodzący Sierżant Baumann stwierdził, że właśnie banici odkryli zbliżających się żołnierzy i przygotowują się do ucieczki kazał natychmiast dać sygnał do ataku. Zagrzmiała trąbką i w kilka chwil później szarżujący żołnierze wpadli do obozowiska. Dowodzący strażnikami dróg sierżant Helder zdążył jedynie krzyknąć: „zasadzka!".

Oba oddziały nawzajem wzięły się za przeciwnika i zanim w ciemnościach zdołali się zorientować w sytuacji jeden ze strażników zaliczył śmiertelne pchnięcie w mostek, a któryś z lansjerów został ciężko ranny ostrzem berdysza i walczy o życie. Nie byli to bynajmniej jedyni poszkodowani tego krótkiego i gwałtownego starcia. Aby było śmieszniej wśród rannych znalazł się porucznik Elsmann. Jechał na koniu za lansjerami, na dźwięk trąbki odpalił race i ruszył ostrożnie do przodu. Chwilę potem sam znalazł się w obozowisku – w zamieszaniu został strącony z konia i stracił przytomność – prawdopodobnie złamał obojczyk.

Chwilę potem na miejscu znajdzie się cała kompania. Żołnierzom zaczną puszczać nerwy, dojdzie nawet do bójki pomiędzy lansjerami a strażnikami dróg! Zapanuje całkowity chaos i dopiero po kwadransie uda się Strompowi i Speecherowi zapanować nad sytuacją. Von Stromp będzie wściekły i długo będzie wypominał każdemu kto popierał pomysł Elsmanna by zaatakować nocą. Całe szczęście, że sam winowajca jest nieprzytomny – wzburzony kapitan von Stromp mógłby mu zrobić poważną krzywdę.

Widok starego, flegmatycznego oficera w tym stanie to zaskakujący widok. To tak jak miły, dobrotliwy mis nagle pokazuje drzemiąca w nim siłę okazując się niebezpiecznym niedźwiedziem. Taki jest właśnie von Stromp – spokojny, nie wadzący nikomu, trudno go wyprowadzić z równowagi, lecz jeśli się ta sztuka uda.... szkoda gadać.

Coś tu śmierdzi!

Już od dłuższego czasu bohaterowie żyją ze świadomością, że jeden z oficerów dowodzących obławą współpracuje z banitami. To, czego wszyscy się obawiali stało się faktem. Nadszedł czas na przeprowadzenie krótkiego śledztwa, które pozwoliłoby odkryć zdrajcę. Tak się jednak składa, że przed graczami stoi inne, ważniejsze zadanie. Sam hrabia przecież dobitnie im tłumaczył, że najważniejsze dla niego jest rozwiązanie problemu banitów, a nie schwytanie zdrajcy. Śledztwo i przesłuchania można dokończyć w Kellerburgu – pościgu nie. Gracze muszą sobie zdawać sprawę, że nie mogą zniweczyć całej pogoni, a teraz mimo poważnego niepowodzenia nadal istnieją spore szansę na osiągnięcie sukcesu.

Kilka rozmów ze świadkami zdarzeń pozwoli odtworzyć zdarzenia w obozie. Wypytujący jednak

Alternatywna droga

Gracze to bardzo nieprzewidywalny gatunek. Może się więc zdarzyć, że pomimo Twoich najszczerszych chęci zdecydują się w tym momencie scenariusza zakończyć wątek zdrajcy. Nie można mieć im tego za złe – dalszy ciąg przygody zmieni się jednak dość znacznym stopniu.

Śledztwo będzie krótkie i po pierwsze spowoduje wielkie zamieszanie w obozie. Wierni żołnierze von Speechera będą bronili swego dowódcę, a on sam będzie próbował ucieczki. Jedyna szansa dla bohaterów to schwytanie zdrajcy i wyciągniecie z niego, choćby na torturach informacji o kierunku ucieczki banitów.

Musisz jednak zdawać sobie sprawę i w razie potrzeby zwrócić graczom uwagę, że oskarżenia mogą spowodować spłoszenie zdrajcy, który ucieknie razem z cennymi informacjami. Gdy von Speecher wymknie się im z rąk nie będzie już sposobu na naprowadzenie graczy na trop banitów. No chyba, że w grę wchodzą psujące realizm i atmosferę rozwiązania typu „deus ex machina".

Jeśli już gracze zdecydują się na przeprowadzenie śledztwa do końca i masz zamiar dać im do rąk wszystkie potrzebne dowody muszą całą akcje przeprowadzić sprawnie i zdecydowanie. Inaczej w wynikłym zamieszaniu zdrajca ucieknie i jest po przygodzie. Jest to bez wątpienia ciekawe rozwiązanie, lecz można się łatwo zapędzić w kozi róg.

Ta wersja rozwiązania będzie miała niewielki wpływ na dalsze wydarzenia. Gdy kapitan von Stromp pozostanie z resztą żołnierzy do dokończenia śledztwa drużyna zostanie niezwłocznie wysłana w ślad za banitami. I tak zostają sami naprzeciw banitów.

Kilka scen ulegnie zmianie. Nie będzie wątpliwości targającymi bohaterami w pierwszych godzinach samodzielnej pogoni. Gdy kapitan von Stromp ruszy w końcu za drużyną będzie prowadził wszystkie swe siły. Zmieni się układ sił w czasie finałowego starcia. W zasadzie masz w tej chwili dwie ścieżki scenariusza i jedynie od Ciebie zależy, którą wybierzesz. Zanim jednak zdecydujesz się na tę opcje dokładnie rozważ jak ten wybór wpłynie na dalszy bieg scenariusza.

zamiast faktów wysłuchają interpretacji. Lansjerzy głośno mówią o głupocie Strażników Dróg, którzy powinni od razu dać znać, że w obozie nie ma banitów, najbardziej mieszając z błotem ich sierżanta – Svena Heldera. Strażnicy nie pozostają im dłużni – twierdzą, że lansjerzy to półgłówki i mięśniacy nie rozumiejący, że w tego typu sytuacjach należy się powoli zakraść a nie szarżować na hurra. Żołnierze podzielą się na dwa obozy – jedni trzymają ze strażnikami, drudzy z lansjerami. Jedynie von Stromp zachowa pozory obiektywności – równo zruga zarówno Heldera za samowolkę i pośpiech jak i Baumanna za nieprzemyślane, chaotyczne działania.

Bohaterowie nie będą bynajmniej wypytującymi. Ktoś prędzej czy później zacznie się zastanawiać gdzie podziali się banici. Przecież gdyby byli w obozowisku nie doszło by do tego tragicznego w skutkach incydentu. Tutaj to drużyna stanie w krzyżowym ogniu pytań. Czas na analizę weryfikację ich zachowania w czasie obławy. Jeśli dadzą choćby pretekst do tego by zrzucić na nich całą winę – niechybnie staną się kozłami ofiarnymi. Nadają się do tej roli bardzo dobrze – nawet jeśli graczom udało się zwalczyć niechęć pozostałych oddziałów ta wróci ze zdwojoną siłą.

W wynikłym zamieszaniu i chaosie uda się zauważyć kilka interesujących faktów. Na przykład nie da się odnaleźć żołnierza który strącił z konia porucznika Elsmanna! Lansjerzy zaczęli intensywnie poszukiwać człowieka, który poturbował dowodzącego nimi oficera, lecz nie odnieśli żadnych rezultatów. Co ciekawe nie ma śladów uderzenia na zbroi Elsmanna, a jest on zbyt wytrawnym jeźdźcem by tak po prostu spaść z konia, nawet w środku bezksiężycowej nocy. Po dokładniejszych ciała oględzinach (udany test na Int po + 20 za leczenie ran i chirurgię) można stwierdzić, że Elsmann dostał jakimś tępym narzędziem w głowę! Czyżby komuś zależało na wyłączeniu porucznika z gry?

Po dokładniejszym zbadaniu miejsca upadku pojawi się jeszcze jedna możliwość. Jeden z niskich konarów dębu stojącego tuż obok stracił spory kawałek kory – akurat na wysokości głowy jeźdźca. Czyżby więc Elsmann zawadził w ciemnościach głową o gałąź? Wydaje się to nieprawdopodobne, lecz to jedyne sensowne wytłumaczenie. Tak naprawdę winowajcą jest Jonas, który na rozkaz Speechera miał poturbować porucznika. To właśnie jadący konno za Elsmannem zwiadowca, ogłuszył porucznika drągiem i oderwał nożem kawałek kory z gałęzi. Niestety nikt niczego nie widział – oficer poruszał się za pędzącymi żołnierzami. Dokładniejsze oględziny nieszczęsnej gałęzi (trzeba wejść na drzewo po mokrej korze – test wspinaczki z modyfikatorem –10) wykażą, że korę ktoś wyciął kawał kory jakimś ostrym narzędziem.

Drugim ciekawym faktem jest to, że gdy księżyc wyszedł na chwilę zza chmur zwiadowcy Kellermana widzieli kolumnę jeźdźców w miejscu patrolowania bohaterów. Myśleli, że to postacie graczy, bowiem jedna sylwetka oddaliła się od grupy i pognała na pozycję lansjerów. Tak się akurat składa, że bohaterowie byli wtedy gdzie indziej! Krótki wywiad wśród lansjerów pozwala stwierdzić, że był to Wolf, jeden z ludzi von Speechera. Ten zaś się wszystkiego wypiera – rzekomo wiózł wtedy raport od strażników dróg do lansjerów. To prawda – odbierał raport od strażników, ale było bez mała kwadrans wcześniej!

Jest wiele podejrzanych faktów lecz brakuje czasu i odpowiednich do prowadzenia śledztwa warunków, by je wszystkie powiązać. Trudno przesłuchiwać kogoś jeśli samemu jest się w ogniu pytań i pretensji. Świadkowie są zbyt rozgorączkowani, by zeznania były ścisłe i jednoznaczne. Trudno rozstrzygnąć kto mówi

prawdę, a kto kłamie. O ile do tej pory podejrzenia graczy kierowaliśmy na Elsmanna to wydarzenia ostatniej nocy powinny wprowadzić wątpliwości. Poszlaki wskazują na von Speechera lecz są to wciąż zbyt słabe dowody jak na te okoliczności. Nawet jeśli gracze pójdą ze swymi wątpliwościami do von Strompa to nie osiągną nic poza cierpliwym wysłuchaniem. Nie ma dowodów na to, że Elsmann został ogłuszony – należało by przesłuchać samego podejrzanego, lecz nie odzyskał jeszcze przytomności i nie może zeznawać. Także cień dostrzeżony przez ludzi sierżanta Kellermana niewiele wnosi do sprawy – nikt nie zajmuje się to sprawą dostatecznie dokładnie, by podważyć zeznania Wolfa. Wszyscy są zbyt zmęczeni i zdenerwowani.

Oprawa po raz kolejny

W czasie gdy wśród żołnierzy przebiegać będą żywiołowe rozmowy, kapitan von Stormp zwoła oficerów i podoficerów na krótką odprawę. Odmieniony nie do poznania kapitan jest bardzo zdenerwowany i definitywnie przestał słuchać swych podwładnych. Zdaje sobie sprawę, że to on odpowiada przed hrabią za powodzenie wyprawy. Widzi teraz, że słuchanie podwładnych nie kończy się dobrze więc postanawia działać sam. Jeśli zaś drużyna popełniła jakieś wyraźne niedopatrzenie na pewno otrzyma ostrą reprymendę!

Po wydarzeniach ostatniej nocy nikt do końca nie wie w którą stronę oddalili się banici. Jedna sprawa jest pewna – uchodzą w góry środkowe. Mają w tej chwili do wyboru trzy najbliższe doliny. Nastąpi więc podział pogoni na trzy grupy. Drugim argumentem przemawiającym za podziałem są nastroje wśród żołnierzy. By nie obniżać morale trzeba oddzielić od siebie Strażników Dróg i lansjerów, nie mówiąc o tym, że większość żołnierzy hrabiego niema najmniejszej ochoty oglądać mord bohaterów. Jak więc będzie wyglądał podział?

Porucznik Speecher dostanie najbardziej zachodnią grupę – pod swą komendę zabierze zwiadowców i lansjerów hrabiego. Von Stromp osobiście weźmie pod swe skrzydła strażników dróg formując grupę środkową, a bohaterowie z drużyną sierżanta Kohlera pojadą odciąć banitom drogę do najbardziej oddalonej na wschód doliny. Głównym argumentem popierających taki podział pogoni jest fakt, że na wschód stąd zaczynają się ziemie barona Wilhelma, który nie odważy się zaatakować oddziałów elektorskich. Wcześniej często dochodziło do starć na granicy co bardzo utrudniało pogoń za banitami.

Ranni zostaną odesłani do Kellerburga łącznie z porucznikiem Elsmannem, który po wypadku nie nadaje się do walki. Drobny wpływ na decyzję o przydzieleniu graczom obszarów poszukiwań miał von Speecher, który znając kierunek ucieczki banitów wysłał za nimi najmniej nadającą się jego zdaniem grupę – nie znającą okolicy drużynę! Urobił kapitana jeszcze przed zwołaniem narady a w czasie jej trwania cały czas mu przytakuje tłumacząc dobitnie drużynie dlaczego dostają ten a nie inny teren patrolowania. Co bardziej domyślna drużyna zorientuje się do tej pory, że to Speecher współpracuje z banitami i chce ich usunąć wysyłając w złym kierunku – wie przecież najlepiej gdzie banitów nie ma.

Narada ma swój cel – w tej chwili przyspieszasz akcje – nie pozwolając graczom na rozwikływanie obozowych intryg w czasie gdy banici się oddalają. Trzeba też podbudować nieco graczy. Kapitan von Stromp najwyraźniej bardziej niż Speecher ufa w możliwości drużyny i nie boi się tego okazać. Poklepie sierżanta po ramieniu mówiąc – „Teraz możecie działać na własną rękę – tak jak zwykliście to robić. Wiem, że jesteście w tym dobrzy – przynieście mi więc ich głowy!".

Po naradzie żołnierze udadzą się na spoczynek, by z samego rana wyruszyć w wyznaczonych kierunkach. Po całonocnej ulewie nad ranem niebo się otworzyło i od samego świtu czuć ciepłe promienie wiosennego słońca. Zapowiada się piękny dzień!

Psy spuszczone ze smyczy.

W tej części przed graczami stawiamy trudne zadanie i nie oszukujmy się – z każdą chwilą będzie coraz trudniej. Bohaterowie znaleźli się w nieznanym sobie terenie z wyraźnymi rozkazami – osiągnąć wylot doliny przez banitami i zatrzymać ich przed ucieczką w góry. Co istotne – gracze mają poważne wątpliwości czy ktoś umyślnie nie zepchnął ich na boczny tor. O ile w czasie nocnego zamieszania nie sposób było dokładnie przeanalizować wszystkich faktów to teraz jest czas, by poskładać fakty do kupy.

W czasie gdy nad ranem ustaje deszcz i drużyna powoli przebija się przez zwały błota ponownie sprowokuj ich do rozmów. Teraz, po poprzednich przygodach znają swe postacie na wylot, sprowokuj ich, by znowu zaczęli grać między sobą i zadali sobie pytanie: kto mógł zyskać na wyłączeniu z gry Elsmanna?

Do tej pory był on przecież głównym podejrzanym. Jeśli sam siebie nie uszkodził dla odwrócenia uwagi, co wydaje się wątpliwe, to kto mógł na tym zyskać? Jeśli zaś to nie on jest zdrajcą to dlaczego ktoś miałby

urządzać na niego zamach? A może Elsmann wiedział za dużo? To dlaczego go nie zabito? Twoim zadaniem jest sprowokowanie dyskusji. Niech gracze spróbują wspólnie dojść do właściwego rozwiązania. Pamiętaj, że zawsze masz w obwodzie sierżanta Kohlera i jego ludzi – mogli zaobserwować kilka szczegółów, które gracze przeoczyli.

Dlaczego pozwalamy im domyślić się wszystkiego? Wiedzą, że albo Speecher albo Stromp współpracują z banitami. Któryś z dowódców wie w jakim kierunku udali się uciekinierzy. Co więcej – obaj zgodnie rozdzielili obszary patrolu. Czyż przypadkiem zdrajca nie chciał ostatecznie odciąć bohaterów od akcji i wysłać ich tam, gdzie banitów z całą pewnością nie ma? Stawiamy graczy przed wyborem – albo wykonają rozkaz i będą kontynuowali akcję jak ustalono mimo świadomości, że idą donikąd, albo zawrócą i spróbują odkryć prawdę – lecz złamią bezpośredni rozkaz.

Ponownie – nie zależy nam na tym, by bohaterowie złamali rozkaz i zrezygnowali z dalszej pogoni – zależy nam na wywołaniu dyskusji, na podniesieniu emocji. Jest to świetna okazja dla graczy do popisania się grą aktorską. Sytuacja w jakiej znaleźli się to koszmar każdego żołnierza – otrzymać dwa sprzeczne rozkazy przy czym zupełnie nie wiadomo, który jest istotniejszy. Otrzymali rozkaz ścigania banitów, lecz szczegółowy rozkaz kieruje ich w stronę, gdzie jak przypuszczają – banitów nie ma.

Sierżant Kohler, który nie został wtajemniczony w tajny rozkaz hrabiego będzie nalegał na kontynuowanie marszu wedle poprzedniego rozkazu. Dowody są jego zdaniem nieprzekonywujące. Jego podwładni staną twardo po jego stronie. Czy gracze będą wystarczająco uparci, by złamać rozkaz? Czy przekonają Kohlera? A może się mylą? Czy sierżant zaryzykuje dalszą karierę, a nawet życie umyślnie łamiąc rozkaz przełożonego? Może wśród graczy też pojawi się podział? W takich sporach zwykle obie strony się mylą i gracze muszą mieć świadomość, że niezależnie od tego co zrobią – zrobią źle. To dark fantasy – czego innego można się spodziewać?

Tym razem jednak ograniczymy się do niewielkie popastwienia się nad bohaterami. W odpowiednim momencie wskażemy poprawne, wyraziste rozwiązanie, które znowu pchnie akcję gwałtownie do przodu – zależy nam na dramatycznej scenie a nie na rozwidleniu scenariusza. Kiedy po obu stronach padnie już większość argumentów pozwolimy naszemu drużynowemu zwiadowcy na odnalezienie w wyschniętym błocie śladów koni w wysuszonym przez słońce błocie. Ślady należą do grupy około ośmiu konnych, którzy poruszali się w kierunku południowo – wschodnim wcześnie rano. Bez wątpienia nasi banici!

Czyżby więc ktoś celowo posłał za banitami bohaterów uważając, że sobie z tym nie poradzą? Czy aby się nie przeliczył?

Od tej pory przed bohaterami wyraźny ślad. Zmęczeni całonocną jazdą banici nawet nie kłopotali się zacieraniem śladów licząc na to, że długotrwała ulewa uniemożliwi tropienie. A tutaj jakby na złość rano przestaje padać i wychodzi słońce! Czyż pogoda nie może całkowicie popsuć nawet najlepszy plan! Spiskowcy pewnie liczyli, że bohaterowie stracą orientację w złej pogodzie i bezpowrotnie zgubią trop! Samopoczucie w oddziale zapewne się podniesie. Gracze wreszcie wiedzą na czym stoją. Nie trzeba umysłu geniusza, by zorientować się, że banici przez całą noc nie zmrużyli oka i teraz zapewne siedzą na jakiejś farmie lub we wsi i odpoczywają. Na wschodzie w odległości kilkunastu mil widnieje kilka strużek dymu – zapewne jakaś wieś. Co ciekawe ślady prowadzą prosto jak w pysk strzelił w tamtym kierunku! Przy odpowiednim rozłożeniu sił oddział powinien dotrzeć tam przed zmrokiem. Nareszcie nastał szczęśliwy dzień!

Nim jednak pozwolimy graczom dotrzeć na miejsce nastąpi jeszcze pewne istotne wydarzenie. Ślady banitów nie są jedynymi, które dobrze zachowały się w błotnistym gruncie. Po kilku milach podążania śladem banitów zwiadowca dostrzeże wyraźne ślady goblinów i wilków wiodące na północ. Grupa zielonoskórych liczyła około półtorej tuzina i zapewne należy do patrolu, który wracał w kierunku gór. Czyżby Turgog wysyłał podjazdy przed przygotowywanym atakiem? A może to tylko zabłąkana kupa błąkająca się po Lesie Cieni po klęsce pod Nordvorposten? Dokładniejsza analiza śladów (udany test tropienia) wykaże, że zostawił je dobrze zorganizowany i karny oddział. To ślady zwartej marszowej kolumny, nie typowa dla goblinów plątanina śladów, gdy poszczególni jeźdźcy rozjeżdżają się na boki, dzielą się na grupki, by zaraz się znowu połączyć. Zorganizowany oddział goblinów oznacza kłopoty. Bardzo poważne kłopoty.

Czy gracze zbagatelizują ten trop? Jeśli tak, to już niedługo przyjdzie im drogo zapłacić za ten błąd. A może złamią rozkaz pościgu za banitami i wrócą do Kellerburga z ostrzeżeniem o zbliżającej się inwazji? To też nie jest rozsądne rozwiązanie – po pierwsze to złamanie bezpośredniego rozkazu, a po drugie – kto byłby w stanie zrezygnować teraz, tak blisko celu. A może się rozdzielą i wyślą kilku ludzi z wieściami? Cóż, będą osłabiać się przez rychłym starciem z banitami? Ich oddział nie liczy już bez mała czterdziestu chłopa jak przed podziałem pogoni. Nie ma łatwych decyzji. Oczywiście dla żołnierza najważniejszy jest bezpośredni rozkaz – czas jednak oswajać graczy z faktem, że rozkazy

bardzo często szybko stają się bzdurne i bezsensowne a ich wykonanie często prowadzi do odwrotnych niż zamierzonych skutków.

Późnym popołudniem ślad staje się coraz mniej czytelny – podłoże staje się twardsze. Idący na szpicy zwiadowca ma coraz większe problemy z czytaniem tropu. Co chwila musi przystawać i uważnie badać grunt. Czas znowu rozruszać kostuchy i wykonać kilka testów tropienia. Ponieważ bohaterowie znają mniej więcej kierunek w jakim poruszają się banici możesz dodać graczowi +30 do rzutu. Zresztą w przypadku niepowodzenia bohaterowie i tak zaraz znajdą na chwilę stracony ślad. Po co więc rzucamy? Ha – sprawdzamy, czy bohater nie zauważył pewnych bardzo delikatnych śladów wielokrotnie przecinających właściwy trop a pozostawionych przez zupełnie kogoś innego.

Prędzej czy później wypadnie na kościach bardzo niski wynik. Poinformuj gracza, że jego bohater znalazł coś bardzo dziwnego. Nie w samych śladach, lecz tuż obok tropu – niemal niewidoczny ślad buta, bardzo lekki, bez wyraźnego obcasa, wielkością niewiele mniejszy od ludzkiego. Ten do kogo należy ten trop bez wątpienia jest mistrzem w przekradaniu się w terenie. Mistrzem stworzonym do życia w lesie, któremu zdarzył się drobny błąd. Ślady należą do elfickiego zwiadowcy! A wytropić elfa w lesie to niemała sztuka. To nie jest zwykłe zdarzenie – to znak, że bohaterowie mają naprawdę dobry dzień. Są na fali. Twoim zadaniem jest to, by gracze poczuli się pewniej. Tego dnia czeka ich jeszcze wiele ciężkich chwil.

Zapewne przez resztę drogi gracze zaczną się zastanawiać skąd w tej okolicy wzięły się elfy. Gracze zapewne przypomną sobie scenkę z preludium. Znowu zaczynamy ich intrygować. Teraz, skoro powoli zaczynają rozgryzać znaczenie pierwszej historyjki zaczyna się wyjaśniać, czas pokazać kolejny fragment wielkiego obrazu. Jego znaczenie wkrótce okaże się bardzo istotne.

Na niebie panował niemiłosierny skwar gdy otoczony swym sztabem generał Albrecht von Fletcher ze wzgórza obserwował jak kolejne oddziały przekraczały świeżo zbudowany most. To arcydzieło Imperialnej sztuki inżynieryjnej pozwoliło Cesarskiemu Korpusowi Ekspedycyjnemu na sforsowanie Rzeki Krwi.

Generał nie był jednak z tego faktu zachwycony. Nie przyjechał na pogranicze Złych Ziem by zginąć. Tam, w Imperium, nim sama wyprawa doszła do skutku pomysł urządzenia rajdu na terytorium orków, przeniesienia tej urywanej wojny na terytorium wroga zdawał się być dobrym pomysłem. Był to niezły pomysł dopóki nie zaczęli zajmować się nim niekompetentni karierowicze.

Plan był prosty. Wschodnie Imperium żyje w ciągłym zagrożeniu ze strony goblinoidów falami szturmujących przełęcz Czarnego Ognia i przedzierających się przez dziurawy mur krasnoludzkich fortec. Na południe od Gór Czarnych leżą Graniczne Księstwa – naturalny bufor ekspansji Imperium na południe i miejsce gdzie można skutecznie zagrodzić drogę zielonej fali – z dala od granic Imperium. Tak więc wyprawa miała zapoczątkować oczyszczenie z orków wschodniej części Księstw Granicznych i stworzyć podstawę pod supremacje Imperium w tym obszarze. Ziemie na południe od Gór Czarnych mają duży potencjał jednak wskutek ciągłego zagrożenia pozostaje on niewykorzystany.

Właśnie taki pomysł narodził się w głowie młodego i energicznego Karla – Frantza, niezawodny sposób na ukierunkowanie awanturniczych sił na zewnątrz w ściśle określonym kierunku. Nawet najlepszy pomysł można jednak łatwo zepsuć. Kilku magnatów zapaliło się do tego projektu i widząc przyszłe zyski naciskało cesarza by zwiększył zasięg wyprawy tak by można było zbudować linię obrony na Rzece Krwi – naturalnej granicy cywilizacji i dziczy. By jednak to zrobić trzeba z armią pójść dalej – oczyścić przedpole po drugiej stronie. A Złe Ziemie to piekło na ziemi.

Z odpowiednimi środkami mogło by się nawet udać, lecz jak zwykle w takich projektach jest mało pieniędzy i spora chęć zysku. Szkoda więc, że plany wyprawy wypaczyły wizje arystokratów nie mających pojęcia o specyfice tych ziem. Po przekroczeniu Rzeki Czaszek wyprawa ma cały czas odsłoniętą lewą flankę a tam są Góry Krańca Świata, bazy wypadkowe zielonego paskudztwa. Może komuś bardzo zależało na niepowodzeniu pomysłu młodego cesarza? Kto wie?

Tak więc genetał Albrecht von Fletcher z mieszanymi uczuciami obserwował jak jego żołnierze powoli przenoszą obozowisko na drugą stronę rzeki. Nie przyjechał tu by umrzeć. Przyjechał zarobić na tej wojnie. A dowodzący zarabia gdy w kiesie pozostaje złoto. Wkraczanie w nieprzyjazne Złe Ziemie to nie tylko marnowanie krwi cennych żołnierzy. To także strata czasu i pieniędzy. Tej wojny nie da się wygrać. Można spróbować na niej nie stracić.

W kierunku wzgórza szybko zbliżała się grupa jeźdźców. Generał szybko poznał jednego z oczekiwanych oficerów – odpowiedzialnego za rozpoznanie kapitana von Strompa. Ciekawa postać – to dojrzały, doświadczony oficer, a jest kapitanem tylko dlatego, że został zdegradowany po rzekomych powiązaniach z rebeliantami w czasie buntu szlachty przeciw elektorowi Ostlandu. Pędzi na złamanie karku...

Kopia do archiwum Schwarzmantel

Szpieg, zwiadowca i sztylet do wynajęcia, mający za sobą długą i pełną nagłych zwrotów karierę. Rodowity Marienburczyk, bękart i sierota, wychowanek przytułku prowadzonego przez kapłanki Shally'i, gdzie nauczono go wrażliwości na krzywdy bliźnich. Dzięki sporej ambicji i wytrwałości udało mu się zyskać status studenta Marienburskiej akademii magicznej.

W młodości wyznawca radykalnych pro-robotniczych i anty-burżuazyjnych poglądów, posądzany o współpracę z wywiadem cesarskim. Wydalony w niejasnych okolicznościach z akademii, opuścił Marienburg by powrócić tam rok później, jako gruntownie wyszkolony operacyjny „Szarych Kapturów". Ponownie zniknął z pola widzenia po feralnej operacji „Diadem", która zakończyła całkowitym rozbiciem cesarskiej siatki w Jałowej Krainie, by po dwóch latach wypłynąć jako niższy rangą oficer marienburskich Stąpających we Mgle. W dwa lat później zamordowany w niejasnych okolicznościach, prawdopodobnie po kolejnej próbie zmiany strony. Jego postać pojawiła na chwile w Tileanskim Luccini, by ponownie rozpłynąć się na terytorium Bretoni.

Na krótko pojawił się w Imperium, został aresztowany w Talabheim w związku z dwoma tajemniczymi zgonami tamtejszych czarodziei. Skazany na śmierć. Pomimo tego, że wyrok wykonano Heintz pojawił się pół roku później w służbie jednego z ostlandzich szlachciców – barona Wilhelma van der Baarl. Być może nastąpiła podmiana więźniów, co może mieć związek z niejasnymi powiązaniami barona Wilhelma wśród organizacji konspiracyjnych. Krótko potem zniknął z pola widzenia w okolicy Gór Środkowych. Informacje o jego działalności w Ostlandzie nie są jednak dostatecznie potwierdzone i wymagają dalszego dochodzenie celem dokonania weryfikacji.

Heintz to fachowiec obdarzony rzadkim talentem, nie zaszedł jednak nigdy naprawdę wysoko, gdyż zbyt emocjonalnie angażował się w interesy. Mając ambicje poprawiania świata i działający pod wpływem nagłych impulsów, nigdy nie trzymał się żadnej partii dostatecznie długo osiągnąć coś znaczącego. To człowiek nieobliczalny i zawzięty, czasem dopadają go jednak wyrzuty sumienia, przez to zdolny jest spartaczyć każdą akcje w najprostszym momencie. Do póki wierzy w to co robi działa spokojnie i zdecydowanie, gdy zacznie się zastanawiać jest jedną wielką niewiadomą.

Jednym z jego największych atutów jest dosyć kompletne wykształcenie magiczne nabyte w Marienburskiej wszechnicy. Nie jest może wielkim magiem, lecz dobrze zna się na magii, orientuje się w jej możliwościach i nie czuje respektu przed czarodziejami, potrafi odróżnić sztuczki od naprawdę niebezpiecznych zaklęć. Ciche likwidowanie władających mocami tajemnymi to jedna z dziedzin w jakiej jest naprawdę dobry i pomimo swych licznych wad nie ma wielkich problemów z szukaniem pracy.

Nie znaczy to, ze nie potrafi kilku sztuczek. Można powiedzieć, że ma swój styl. Nie bawi się w ciskanie kulami ognia. Wie co naprawdę można uzyskać dzięki magii. Prymitywna sztuczka z wskakującym do ręki mieczem pozbawiła kilku twardzieli złudzeń, a banalna iluzja powodująca lekkie rozmazywanie się ostrza, które wydaje się raz krótsze, a raz dłuższe powoduje, że jest niewielu szermierzy zdolnych go pokonać.

To bardzo niebezpieczny przeciwnik. Agentom operacyjnym zaleca się dalece posuniętą ostrożność w czasie ewentualnych kontaktów. Jeśli informacje o tym, że jednak żyje potwierdzą się zalecane podjęcie niezbędnych środków celem likwidacji.

Sporządzono na specjalne polecenie Tajnego Sekretarza
Middenheim 25101808

- Panie generale! – odzywa się donośnym głosem. Wierzchowiec puszcza pianę z pyska.

- Jakie wieści?

- Źle. Od Przełęczy Wściekłego Psa ku Księstwom idzie zielona fala. Zamkną nas w kotle.

- Ile mamy czasu?

- Jeśli za tydzień nie będziemy po drugiej stronie Rzeki Czaszek będzie trzeba będzie wyrąbać sobie drogę. Mrowie ich...

Wśród oficerów sztabu rozległy się szmery gorączkowej wymiany komentarzy.

- Tydzień?! Na tę drogę potrzeba dwunastu dni... - zastanawiał się głośno generał.

- Może się udać jeśli ruszymy zaraz – odpowiedział von Stromp – każda chwila się liczy.

- A Jens? Nie wrócił jeszcze z rozpoznania, nie zostawię go tutaj na łaskę losu – odrzekł z bólem von Fletcher – to w końcu mój kuzyn...

- Jest jeszcze druga zła wiadomość. Oddział pułkownika Oberbecka wpadł w zasadzkę.

Zwiadowcy przed chwilą znaleźli trzech ludzi, którzy cudem przebili się w naszym kierunku – powiedział von Stromp powoli cedząc słowa. W jego głosie pomimo uporczywych wysiłków by ją zatrzeć dała się słyszeć pewna złowróżbna nuta. Kapitan von Stromp nie darzył sympatią Jensa von Oberbecka. Miał co najmniej dwa poważne powody by nienawidzić tego człowieka i cieszyć się z jego śmierci.

- Dobrze – odezwał się po chwili nerwowego milczenia generał von Fletcher. Nowy plan adekwatny do tej sytuacji już układał mu się w głowie – Dajcie sygnał do odwrotu. Zwijamy interes.

Co tam panie w polityce

Nim jednak przejdziemy dalej, czas opowiedzieć nieco o drugiej stronie konfliktu targającego okolicami Kellerburga. Kim są banici i dlaczego to baron Wilhelm jest tą „lepszą" stroną w konflikcie. Tak więc po kolei.

Wojna pomiędzy baronem Wilhelmem i hrabia von Fletcherem wybuchła z przyczyn rodowych. Jeszcze sześć lat temu pomiędzy ziemiami obu adwersarzy znajdowała się niewielka baronia Oberbeck. Ostatni z baronów, świętej pamięci Jens von Oberbeck, swego czasu niemal legendarny pułkownik armii Ostlandzkiej był kuzynem hrabiego Albrechta von Fletchera. Co zaś znamienne, jego żona była rodzoną siostrą barona Wilhelma. Sześć lat temu hrabia Albrecht, w owym czasie generał w armii Ostlandu prowadził cesarską ekspedycję do Granicznych Księstw. Jego kuzyn, Jens von Oberbeck dowodził w owym czasie podjazdami hrabiego i nie wrócił z dalekiego zwiadu za Rzekę Krwi. Gdy do hrabiego

doszły wieści, że zwiad został związany walką po drugiej stronie rzeki widząc zagrożenie dla swoich sił zmienił plany wyprawy i powrócił do Imperium pozostawiając odciętych żołnierzy. Pewne znaczenie dla tej decyzji miał fakt, że hrabia von Fletcher pojechał na tą wojnę zarobić – im więcej z przydzielonej mu przez cesarza kwoty zostało w szkatule tym większa będzie jego zapłata za trudy wojny.

Baron Oberbeck pozostawił po sobie tylko córkę i lenno pozostało bez spadkobiercy. Tak więc hrabia Albrecht jako najbliższy krewny barona zaopiekował się wdową i sierotą. Zrobił to na tyle efektywnie, że obie niewiasty zginęły w tajemniczych okolicznościach, rzekomo w trakcie zbójeckiego napadu. Kolejne ziemie zostały włączone w lenna hrabiego von Fletchera.

To tłumaczenie nie usatysfakcjonowało brata zamordowanej kobiety, barona Wilhelma. Wiedział on także, że gdyby udało się dowieść przed elektorem, iż hrabia winien jest morderstwa, lub choćby machinacji finansowych miałby spore szanse na przejęcie spadku po baronie Oberbecku samemu. Tak więc ta dziwna wojna oprócz powodów stricte honorowych ma też przyczyny ekonomiczne. Ciężko nawet ocenić, które z nich są istotniejsze. Szybko się jednak okazało, że baron Wilhelm pomimo najszczerszych chęci nie jest w stanie niczego swemu adwersarzowi udowodnić. Hrabia Albrecht dysponuje przecież zdecydowanie większym kapitałem na przekupywanie sędziów. Pozostało więc prowadzenie długiej i wytrwałej wojny, której jedynym zauważalnym efektem było opróżnienie kies obu przeciwników. Tak więc niepisanym traktatem działania wojenne zostały ograniczone do niezbędnego minimum.

Jednak wojna formalnie trwa nadal. Baron wycofując się uznałby, że wybacza morderstwo swojej siostry, hrabia czyniąc podobnie, dałby do zrozumienia, że można go podobnymi oszczerstwami obrażać bezkarnie.

W ostatnich latach stawka o jaką toczy się gra została kilkakrotnie podbita. Cesarska ekspedycja geologiczna dotarła w niedostępne części Gór Środkowych po to, by odkryć bogate złoża złota. Tak się akurat składa, że większa cześć złóż znajduje się na spornym terenie. Obaj możnowładcy słyszeli już o odkryciach geologów. Jednak jakiś cesarski urzędnik, odpowiedzialny za rozwój sieci kopalń nie był w stanie stwierdzić do kogo tak dokładnie należą sporne tereny i do czasu wyjaśnienia ich statusu prawnego wstrzymał się z przekazaniem raportu dalej. Wojna rozgorzała na nowo. Hrabia Albrech rozpoczął ofensywę sądową, a baron Wilhelm dysponujący znacznie mniejszymi środkami desperacko modlił się o cud.

I cud się wydarzył. W okolicy pojawiła się grupa banitów, której przywódca z jakiś, jedynie sobie znanych powodów w szczególny sposób nienawidził hrabiego Albrechta. Tak więc baron Wilhelm postanowił wykorzystać okazję i przechylić szalę zwycięstwa na własną korzyść.

Tak się jednak złożyło, że pułkownik Jens von Oberbeck nie zginął we wschodnich Granicznych Księstwach. Udało mu się razem z niewielką grupką ludzi wyrwać z zasadzki. Przez rok uchodzili ścigającym ich grupom orków i goblinów, bez map, planów i znajomości terenu. Pokazał jednak niezłomny charakter jakim cechował się od samego początku. W końcu udało mu się uciec na zachodnią stronę Rzeki Krwi.

Zdruzgotany i wycieńczony przez dwa lata tułał się po Granicznych Księstwach. Pracował jako gladiator, najemnik, ochroniarz. Impulsem, który sprawił, że ruszył do Imperium były wieści o tajemniczej śmierci żony i córki i pogłoski o ich morderstwie. Ponieważ nie miał środków, by wrócić do domu oczekiwanie zmieniło gniew w zimną nienawiść. Wiedział już dlaczego jego kochany kuzyn, hrabia Albrecht tak lekką ręką pozostawił go na pewną śmierć. Teraz, po trzech latach przygotowań, gdy zebrał zaufanych ludzi i postanowił dokonać swej zemsty. Pojawił się w okolicach Kelerburga siejąc śmierć i zniszczenie. Prędko ludzie zaczęli nazywać go Płomieniem.

Ucieszył się bardzo widząc posłańca barona Wilhelma. Nieoczekiwana pomoc nieświadomego szwagra bardzo pomogła Jensowi w układaniu swego planu. Jemu też postanowił odpłacić za pamięć i wierną opiekę nad żoną i córką. Na razie się nie ujawnia budując niewielką bazę w Górach Środkowych. Gobliny zamieszkujące okoliczne ziemie szybko się nauczyły, że ludzi Oberbecka nie należy atakować. Plan Jensa jest prosty – zamierza najeżdżać ziemie hrabiego tak długo, aż baron Wilhelm odważy się bezpośrednio zaatakować hrabiego. Ujawni się dopiero, gdy obaj adwersarze będą już wystarczająco osłabieni, a on sam będzie wystarczająco silny by wrócić na swoje dawne lenno. By było śmieszniej, baron Wilhelm wcale nie ufa Płomieniowi i planuje się go pozbyć przy pierwszej nadarzającej się okazji. W tym celu wynajął Heintza, zabójcę i byłego oficera legendarnych marienburskich Stąpających we Mgle. Ów as atutowy wmieszał się w bandę Płomienia jako szeregowy członek, z czasem jednak jego słowo zyskiwało coraz to większe znaczenie. Oprócz tego odpowiedzialnego zadania misja Heintza ma jeszcze jeden dość nietypowy cel.

Baron Wilhelm od dawna interesował się sztukami tajemnymi. Jego świętej pamięci ojciec nigdy nie tolerował tych fanaberii syna, przez co Wilhelm nigdy magicznego wykształcenia nie otrzymał. Niemniej

zainteresowanie pozostało, a nawet kilku włóczęgów z zachodniego Imperium kiedyś oskarżyło barona o sprzyjanie kultom chaosu. Tak niedorzeczne oskarżenia jednak nie mogą zostać puszczone płazem i cała czwórka zawisła na szubienicy. Niedawno baron odkrył w starożytnych księgach pewną legendę o Duchu Ognia, który rzekomo ma zamieszkiwać pogranicze Lasu Cieni. Tak się akurat złożyło, że z tym odkryciem zbiegł się w czasie ogromny pożar lasu. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby przez cały poprzedzający go tydzień ani na chwilę nie przestawało padać.

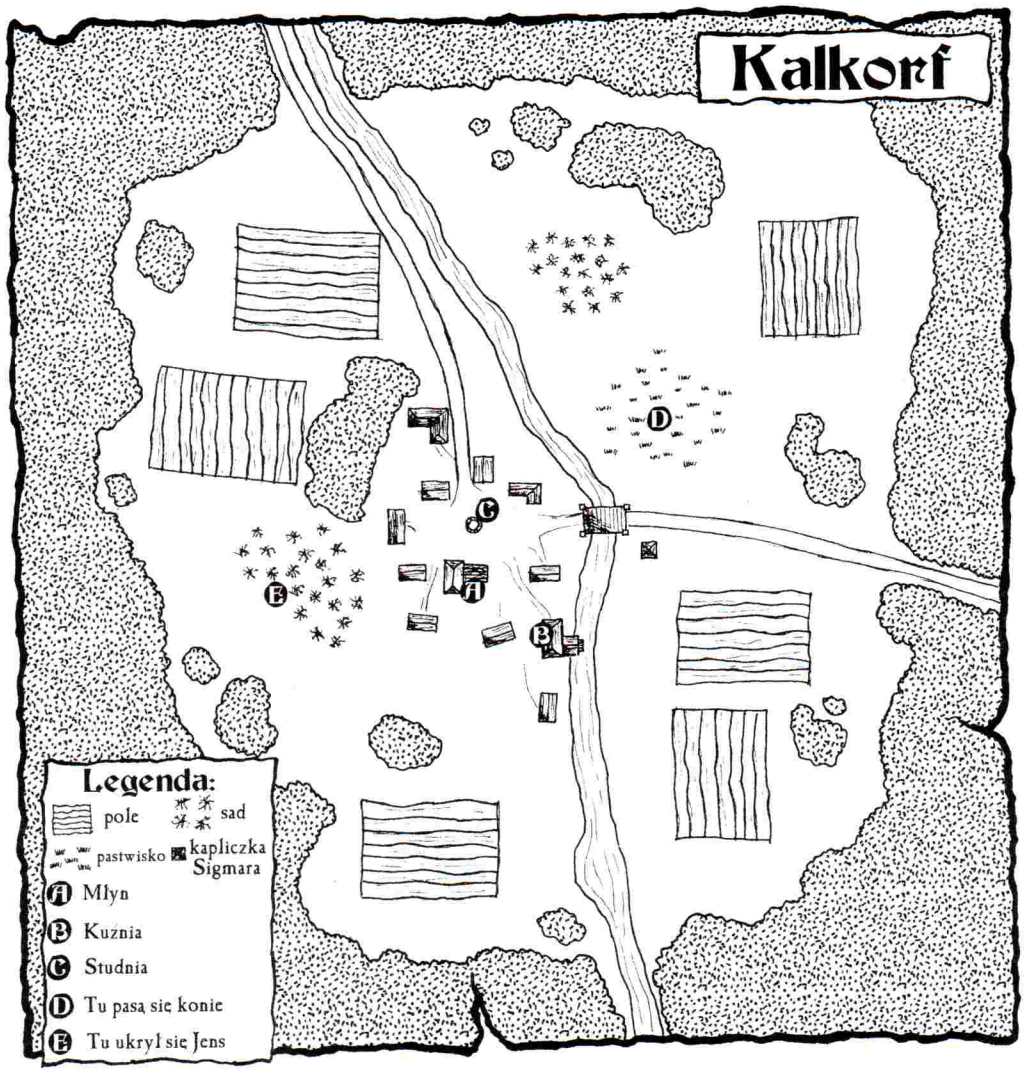
Baron Wilhelm szybko skojarzył wydarzenia z legendą i postanowił owego Ducha Ognia wykorzystać do swoich celów. Padło na Heintza, który nie dość, że jest fachowcem od wywiadu, to jeszcze posiada podstawowe wykształcenie w tej dziedzinie. Wraz z rozwojem swej kariery stał się poszukiwanym ekspertem od likwidowania niewygodnych magów. Jego talent i doświadczenie z pewnością się przydadzą.

Co zdarzyło się we wsi Kalkorf.

Kalkorf niewielka osada znajdująca się nad strumieniem Grauwasser, niedaleko wylotu górskiej doliny. Jest ostatnim przystankiem banitów przed niedostępnymi górami. To ostatnie miejsce, gdzie bohaterowie mogą ich zatrzymać. Alternatywą jest wyprawa w zdradliwe i niebezpieczne Góry Środkowe.

Położona pośrodku szerokiej na dwie mile polany osada nie należy do zbyt dużych, liczy ledwie dwanaście dymów. Na oświetlonej promieniami zachodzącego słońca łące pasie się dziewięć koni pilnowanych przez pastucha. Chłopi w tych okolicach koni nie posiadają. Czyżby więc banici byli aż tak pewni siebie i tak nieostrożni?

Okazja sama garnie się graczom do rąk. Wystarczy unieszkodliwić pastucha czy choćby rozpędzić



konie, by pozbawić banitów możliwości ucieczki. Na piechotę nie mają wielkich szans ze świetnie wyszkolonymi kawalerzystami. Cały plan ma prawo się powieść, trzeba jednak działać nim banici nie ściągną koni z pastwiska. Trzeba atakować zaraz. No i przygotować pochodnie – dość walki w ciemnościach.

Nim gracze zajmą pozycję na obrzeżach wsi i przygotują się do ataku na odpoczywających w sennej osadzie banitów winien Ci jestem kilka wyjaśnień. Od początku przygody gracze ścigają bandę niejakiego Płomienia. Analizując tytuł przygody można by więc dojść do przekonania, że to właśnie gracze są tymi, którzy ścigają Ogień. Tylko, że chodzi o zupełnie inny Ogień. Czas by go złapali i zaczęło się prawdziwe piekło. Czas na przyspieszenie akcji i sporą dawkę efektów specjalnych. Bo widzisz – to nie bohaterowie ścigają Ogień, a za chwilę, gdy go schwycą sami staną się celem pogoni. Niemniej przysłowie pozostaje w mocy – niejeden się na bohaterach sparzy.

Kim tak naprawę jest Ogień?

Ma na imię Anna (* - w przypis – proponuje wymawiać z niemiecka: „ana") i ma sześć lat. Rok temu została znaleziona przez Jurgena, kowala z Kalkorf na ruinach spalonej farmy pięćdziesiąt mil stąd. Pochodzący z Hochlandu Jurgen, który dopiero co stracił swą żonę i dwójkę dzieci w czasie najazdu goblinów przygarnął dziewczynkę. Już za chwilę okaże się to był to brzemienne w skutkach błąd. Wtedy Jurgen nie zastanawiał nawet przez chwilę się jak dziecko miało prawo przeżyć wewnątrz płonącego budynku, a powinien. Nie przyszło mu do głowy zapytać samego siebie jak mogła przeżyć pożar, który spopielił jej rodziców i wszystkich mieszkańców farmy, nie oszczędzając dwóch spośród zwierzoludzi, którzy zdołali przedrzeć się przez niską palisadę okalającą farmę. Może nabrałby podejrzeń, gdyby wiedział, że Jonannes i Marta Bauerowie, przybrani rodzice Anny pół roku wcześniej zaopiekowali się dziewczynką cudem uratowaną z pożaru gospody na szlaku Wolfenburg – Erengard. Niestety, płomienie zabiły wtedy jedyną osobę, która mogłaby rzucić światło na pochodzenie Anny – siostrę Astrid. Owa nowicjuszka Shally'i tydzień wcześniej zaopiekowała się znalezioną przez drwali dziewczynką...

Anna obdarzona jest wyjątkowymi możliwościami lub obarczona dotkliwą skazą – zależnie jak na to spojrzeć. Jest żywym węzłem magii, źródłem, naturalnym talentem magicznym, pierwotnym magiem czy jak chcesz to nazwać. Dysponuje ogromnym potencjałem magicznym, który kontroluje jedynie w bardzo ograniczonym stopniu. Jej specyficzny talent objawia się w zwykle w sytuacjach stresowych. W chwili zagrożenia, gniewu, silnych emocji ta ukryta zwykle moc objawia się w nad wyraz odczuwalny sposób.

Tak się akurat składa, że Anna znajduje się w wiosce, na którą właśnie rozpoczęli atak bohaterowie. Jesteś w stanie wyobrazić sobie efekty?

Płonący zmierzch

By następną sceną wywrzeć na graczach maksymalne wrażenie zastosujemy po raz kolejny historię poza sceną. Tym razem będzie o samych bohaterach. Pamiętaj o czasie przeszłym! To fragment książki z perspektywy lat opisującej wydarzenia „Władcy Zimy"!

...Gdy żołnierze podchodzili do uśpionej wioski po zachodniej stronie nieba jaśniała czerwona łuna. Zachodzące za górami słońce odmalowało niebo pomarańczowoczerwoną poświatą. Jakby cały świat zgasł i jedynym światłem pozostał wielki, obejmujący całe wzgórze pożar. Jakby on jest jedynym słońcem tego świata. Słońcem, które zarazem płonie w ogniu autodestrukcji jak i daje nowe życie i nową nadzieję. Ten fenomen kapryśnej pogody podziwiali dzielni ostlandzcy żołnierze gdy bezgłośnie kroczyli w kierunku sioła. Nie wiedzieli jeszcze jak złowróżbny to omen. Nie mogli podejrzewać, że już za kilka chwil wokół nich rozpęta się piekło...

Początkowo nic nie zapowiadało problemów. Pierwsza część planu przebiegała zgodnie z planem. Obezwładnienie pastucha okazało się łatwiejsze niż można było przewidzieć. Tylko jakiś dziwny nieokreślony niepokój wisiał w powietrzu. Swoim zwyczajem dobra passa odchodzi równie nagle i niespodziewanie jak się pojawia. Gdy bohaterowie zbliżyli do wioski, nagle ktoś panicznym krzykiem ogłosił alarm.

W takiej sytuacji nie pozostaje nic innego jak spiąć konie w ostrogach. A więc szybki, gwałtowny atak o zmierzchu z pochodniami w rękach. Ledwie banici zdołają schwycić broń pierwsi jeźdźcy wpadną pomiędzy zabudowania. Podniosą się krzyki kobiet i dzieci. Powietrze stanie się nieznośnie gęste od dźwięków – wrzaski, przekleństwa, stukot kopyt, dźwięczenie broni. Nagle jedna z chat pośrodku wsi wystrzeli płomieniem wysokim na piętnaście metrów. Dwa uderzenia serca później zapali się sąsiadująca i kolejno następne, aż cała wieś stanie w ogniu. W

Anna, Ognisty Duch

Na pierwszy rzut oka Anna nie różni się niczym od większości dzieci w jej wieku. Jest miłą uśmiechającą się jak aniołek dziewczynką o płowych włosach. Czasem jednak jej błękitne, iskrzące się oczy nabierają barwy ognistej czerwieni i wtedy lepiej nie stać zbyt blisko. Anna nie kontroluje mocy, używa jej podświadomie. Magia nie jest dla niej czymś obcym, dziedziną nauki – nie, ona leży w jej naturze, jest jak dodatkowy zmysł, jak dodatkowy narząd. Nie zdaje sobie sprawy ze swych możliwości i nie panuje w pełni nad swym talentem. Każdy czarodziej mogący porozmawiać z Anną natychmiast wykryje drzemiące w niej możliwości i ukryty wielki talent. Jednak żaden z uczonych w naukach tajemnych nie odważyłby się jej uczyć. To zbyt niebezpieczne.

Anna nie kontroluje mocy, to raczej jej emocje i uczucia kształtują efekty magiczne. Gdy się czegoś boi, kogoś nie lubi lub choćby źle o nim myśli, potrafi być bardzo niebezpieczna. Bohaterowie, którzy są w nienajlepszych stosunkach z Anną powinni się przygotować na mniejsze lub większe nieprzyjemności. Nie chodzi tu zaraz o bezpośrednie, silne efekty. To któryś zostanie lekko oparzony chwytając za rękojeść miecza, który niewiadomo kiedy się rozgrzał, to komuś zrobi się nagle gorąco w kolczudze, to kogoś nagle ogarnie gorączka i duszności.

Moc nie jest jednak wyzwalana jedynie przez negatywne emocje, te jednak są zwykle silniejsze i gwałtowniej się uwidaczniają. Gdy Anna jest w dobrym nastroju to wszyscy wokół też są rozluźnieni i spokojni. Noce nie są takie chłodne i jakoś zimny, wiosenny deszcz nie daje się tak we znaki.

To intuicyjne pojmowanie magii nie znaczy wcale, że Anna nie przyzwyczaiła się na tyle do swych możliwości, by nie opanować kilku prostych sztuczek. Przykładowo gdy któryś z żołnierzy będzie się męczył nad rozpaleniem ogniska na mokrym drewnie, powie: „Poczekaj wujku, pomogę ci!" i nie czekając aż bohater cofnie ręce rozpali wysoki ogień. Tego typu scenki mogą wprowadzić nieco humoru w tą dość dramatyczną sytuację w której znaleźli się bohaterowie.

Umiejętności – talenty wrodzone: *szósty zmysł, wykrywanie magii, rzucanie czarów* – patrz niżej;

Zasada specjalna – Duch ognia:

Wedle mechaniki systemowej do wszystkich sytuacji porównawczych Anna jest traktowana jak czarodziej czwartego poziomu i ma dostęp do wszystkich czarów związanych z ogniem włączając magię specjalistyczną. Nie potrzebuje komponentów, gestów ani formuł – zaklęcia kształtuje myślą. Nie posiada także ścisłego limitu punktów magii do wykorzystania – co rundę może wykorzystać do 3K6 punktów magii, nie jest przy tym ograniczona do jednego efektu magicznego na rundę. Nic nie stoi na przeszkodzie, by w czasie jednej rundy rzuciła dwa lub nawet trzy zaklęcia o ile wystarczy jej punktów magii. Ponieważ jej moc ma podłoże intuicyjne i podświadome rzucanie czaru praktycznie nie zajmuje jej czasu – wszystkie zaklęcia rzuca tak jakby dysponowała inicjatywą 100.

W czasie gdy używa magii zapada w trans i oddala się od rzeczywistości – w tym czasie nie może podejmować żadnych innych działań i jest traktowana jako cel nieruchomy. Nie znaczy to, że jest bezbronna – w czasie transu jej szósty zmysł ulega wyostrzeniu i Anna podświadomie wykorzystuje wszystkie możliwe zaklęcia do szeroko pojętej obrony.

Zakres magii używanej przez Anne jest trudny do zdefiniowania i zdecydowanie wykracza poza opisane w podręcznikach zaklęcia. Ma zupełną dowolność w modyfikowaniu efektów zaklęcia – może przez to wykorzystać żywiołaka ognia do stworzenia wokół niej tarczy z ognia. Możliwości Anny zdecydowanie przekraczają możliwości zwykłych magów – to świetne pole do popisu dla Twojej, Mistrzu inwencji.

Dodatkowym aspektem talentu Anny jest jej całkowita odporność na magiczny i niemagiczny ogień. Z drugiej strony jest bardzo podatna na zimno. Magia na nim oparta jest względem Anny dwukrotnie bardziej skuteczna.

ten chłodny, spokojny wieczór nagle robi się bardzo gorąco.

Jeśli gracze mieli jakieś plany taktyczne, to właśnie szlag je trafił. Nikt już nie kontroluje walki toczącej się pomiędzy płonącymi budynkami. Starcie będzie krótkie, gwałtowne i obfitujące w poważne straty po obu stronach. Nie miej skrupułów przed poturbowaniem graczy. Nic nie stoi na przeszkodzie, by wśród wszechobecnych fajerwerków na jednym z graczy zapalił się mundur! Uważaj jednak, żeby nie uszkodzić zbyt mocno postaci – czekają ich jeszcze trudy morderczej końcówki przygody!

Wszystko odbywa się przy akompaniamencie trzasku płomieni zagłuszającym krzyki palonych żywcem ludzi. Tą scenę musisz przeprowadzić szybko i chaotycznie. Co chwila przełączaj akcję na kolejnych graczy, mów krótko, równoważnikami zdań. Jest to jedna z tych scen, które komponuje się z pozornie rozbitych fragmentów, z serii obrazów, scenek, słów, bezwiednie rzuconych ujęć. Tak ją poprowadź, nie kieruj słów do konkretnego gracza, nie dawaj ścisłego obrazu jedynie kilka chaotycznie puszczonych wytycznych. Daj działać ich wyobraźni, bombarduj graczy wrażeniami nie darując żadnemu ze zmysłów.

Żywioł momentalnie rozdziela walczących. Zresztą czy jest ktoś wystarczająco szalony, by myśleć o walce w takiej sytuacji? Tak. Zaraz po tym jak

wybuchną płomienie Heintz zorientuje się, że właśnie znalazł poszukiwanego Ducha Ognia i zrobi wszystko, by go schwycić. Nie cofnie się przed niczym, włączając w to narażanie życia swych towarzyszy.

Jeden z bohaterów wpada na oszalałym ze strachu koniu na centralny plac wsi. Snopy iskier towarzyszą upadającym na drogę belkom. Uwięziony w sercu piekła. Koń jak oszalały tańczy wokół stojącej pośrodku studni, bohater ostatkiem sił utrzymuje się w siodle wśród wszechobecnego żaru. Walczy – tylko po to, by zobaczyć Ją. Mała, śmiertelnie wystraszona dziewczynka w popielatej płóciennej sukience tuli się do studni. Niewiadomo jakim cudem zdołała uciec z ogarniętego żywiołem domostwa.

Inny wyniesiony na spanikowanym koniu trafia na drugą stronę wioski. Niemal wpada na grupę czterech banitów. Jeden ze zbójów (to Heintz) zawraca swych towarzyszy krzycząc „Ona jest tam, przy studni – nie pozwólcie im złapać jej żywcem". W jego oczach gniew, szaleństwo, ogień. Sekundę później spanikowany koń znowu gwałtownie zmienia kierunek i wynosi bohatera ze wsi. Gdzie już nie jest tak ciepło, gdzie żar nie zabiera oddechu...

Jakaś kobieta próbuje wydostać się z ogarniętej pożarem chałupy. Stoi w oknie otoczona przez płomienie, przez obręcz ognistej framugi. Wyciąga ręce i nagle oparzona cofa. Dach się zapada. Litościwy trzask pękającego drewna zagłusza nieludzkie wrzaski.

Chwilę później jeszcze inny bohater widzi jak dwóch banitów próbuje przebić się przez ścianę ognia – chyba na centralny plac wioski. Trzecia sylwetka przebiega koło nich i banici zaraz podążają za nią. Chwilę potem płomienie przesłaniają widok. To Jens zawrócił swych towarzyszy próbujących bezskutecznie przebić się do Anny.

Na obrzeżu wsi zbudowany jak byk banita odpiera ataki dwóch żołnierzy. Jeszcze jedno parowanie, cios,

zastawa. Na ostrzach odbity pomarańczowy blask płomieni. Sąsiedni dom rozpada się przy akompaniamencie suchych trzasków. Ktoś odrzuca za siebie miecz nim rozgrzany jelec ponownie oparzy dotkliwie dłoń. Walka się kończy – kto do tej pory nie opuścił wioski najpewniej już nigdy z niej nie wyjdzie.

Jeden pozostał. Jest w kręgu płonących budynków. Oszalały koń zrzucił go z siodła i popędził w ogień na własną zgubę. Jedyną szansą jest studnia – tylko wewnątrz niej, nad warstwą lodowatej wody jest wystarczająco chłodno, by uniknąć oparzeń od powietrza. Dziewczynka nadal stoi koło studni zając się ignorować wszystko co się dokoła nie dzieje. Błędnym wzrokiem wpatruje się w jakiś nieokreślony punkt. Jest w szoku. Być może. Albo w transie. Ignoruje bohatera choćby ten krzyczał, szturchał, nawoływał. Dopiero zabrana na ręce zamknie oczy i rozpłacze się. Chwilę potem płomienie zaczną przygasać. Jeśli zaś bohater pozostawi dziewczynkę samą sobie... Cóż, wieś zostanie spalona doszczętnie, a w końcu ogień wygaśnie pozostawiając rozgrzane do czerwoności pogorzelisko.

Bohaterowie znajdujący się na zewnątrz pożaru przez ten czas zapewne będą łapali spanikowane konie i gapili się z rozdziawionymi gębami na żywioł. Nie ma mowy o gaszeniu ognia. Banici gdzieś zapadli po drugiej stronie wsi, lecz nikt przy zdrowych zmysłach nie myśli o walce. Gdzieś z boku odzywają się lamenty kilku bab, które zdołały wydostać się z pożaru. Żywioł spadając na uśpioną wieś zabrał ze sobą większość jej mieszkańców.

Co więcej, jeden, z żołnierzy sierżanta Kohlera – Stary, sprawia wrażenie jakby zobaczył ducha. Gdy zaczną do niego docierać pytania, wyduka, że widział pułkownika Oberbecka, jego potężną, atletyczną sylwetkę na tle płonącego domu. Jens Oberbeck był pierwszym dowódcą Starego, i nie było by w tym nic dziwnego gdyby nie zginął w zasadzce w Złych Ziemiach. W pułapce, z której wtedy – sześć lat temu Stary ledwie uszedł z życiem. Choć opowieść wydaje się niedorzeczna to jednak ten zawsze poważny żołnierz nie zwykł żartować sobie w tym stylu. Willi, który razem ze Starym brał udział w tej pamiętnej wyprawie i dobrze pamięta starego dowódcę też wątpi w słowa przyjaciela. Obawia się, że mógł dostać pomieszania zmysłów.

Każdy ogień kiedyś się wypali

Gdy płomienie przyganą nastaje czas na krótkie podsumowanie. Walka nie przynosi widocznych rezultatów, obie strony zostają rozdzielone przez płomienie po krótkim i bolesnym starciu. Większość osób zaangażowanych w nocne wydarzenia jest dotkliwie oparzona. Postacie są w poważnie osłabione na co niemały wpływ mają trudy pościgu. Co więc oprócz ran wniosła do scenariusza ta scena? W ręce bohaterów trafia Anna. Czynione przez Heintza desperackie próby wyrwania jej bohaterom nie przynoszą żadnego efektu. Postacie wiedzą już, że komuś zależy na dziecku i że jest w jakimś sensie cenne. Zobaczyli też drobną próbkę jej niemal nieograniczonych możliwości. To zdarzenie ma uzmysłowić im jak wyjątkowa osóbka wpadła im w ręce i chronić dziewczynkę przed ewentualną śmiercią z rąk postaci. Tak najprawdopodobniej zareagował by typowy trep widząc dziecko widocznie obarczone skazą mrocznych bogów. Zależy nam na tym, by w oczach graczy Anna nie stała się mutantem, symptomem zła. Chcemy by traktowali ją jak małe zagubione dziecko obdarzone niespotykanym i wyjątkowym talentem. Poza tym – lepiej, żeby bohaterowie nie próbowali skrzywdzić Anny – zwykle bardzo źle się to kończy.

Bardzo ważne jest, by gracze mieli świadomość, że jak bardzo wyjątkową jest ona osobą – Anna potężny mag o świadomości dziecka. Z jednej strony muszą wiedzieć, że należy obchodzić się nią jak z jajkiem, ciągle pilnować, by nie obudzić jej podświadomej mocy – a to kończy się zwykle tragicznie. Z drugiej strony Anna to przerażona sześcioletnia dziewczynka – potrzebuje rodzinnego ciepła, spokoju i miłości. To kolejny test dla twoich graczy – czy banda trepów nadaje się do opieki nad dzieckiem? Jak będą się czuli w roli świeżo upieczonych „wujków"?

Pułkownik Oberbeck

Jakby było mało problemów z Dzieckiem Ognia to jeszcze nagle w okolicy pojawia się nie kto inny jak Jens von Oberbeck, oficer, o którego gwałtownej karierze i równie gwałtownej śmierci wiele się mówiło w armii Ostlandu. Z tego co mówi Stary wynika, że jest on jednym z banitów. Jest to zdarzenie jeśli nie niewiarygodne to co najmniej wielce podejrzane. Można je jednak łatwo zweryfikować.

Jens razem z dwoma towarzyszami schronił się za sadem po drugiej stronie wioski. Są zrezygnowani i nie myślą o walce. Nie mają też za bardzo czym walczyć. Nie dadzą się jednak łatwo osaczyć. Pamiętaj, że bohaterowie też są krańcowo wyczerpani, a człowiek, który samotnie przeżył rok na Złych Ziemiach nie poddaje się bez walki.

Rozmowa, która Cię teraz czeka jest ma niebagatelne znaczenie dla reszty scenariusza.

Odgrywając Jensa musisz wykorzystać wszystkie swe atuty. Ta dyskusja całkowicie odwraca poglądy graczy o toczącym się wokół konflikcie.

Jeszcze w czasie walki Jens zauważy, że ma do czynienia nie z żołnierzami hrabiego, lecz z lekką jazdą spod znaków elektora Ostlandu. Widząc, że nie ma wielkich szans na wygranie walki lub ucieczkę postanowi się z nimi porozumieć.

Wie, że mimo ran, mimo trudów walki przyjdą po niego. Będzie czekał na skraju zagajnika niedaleko niewielkiego ogniska. Gdy bohaterowie zbliżą się nieco powstanie i wejdzie w krąg światła. Wtedy uwidoczni się jego potężna sylwetka, staną się widoczne ostre, arystokratyczne rysy i głębokie, zapalczywe, świdrujące szaroniebieskie oczy. Takiego właśnie Jensa von Oberbecka, potężnego, charyzmatycznego oficera zapamiętali Stary i Willi. Wtedy sześć lat temu byli gotowi pójść za nim w ogień, teraz widok starego dowódcy wywarł na nich potężne wrażenie. Stary znowu zaniemówił, a po chwili Willi wyprężony jak struna zakrzynie – „Panie pułkowniku! Melduje się Wilchelm Grass, trzeci pułk lekkiej jazdy Ostlandu!". Na twarzy Jensa pojawi się szeroki uśmiech. To, że są tu jego dawni zaufani żołnierze poważnie zmienia sytuację. „Spocznijcie żołnierzu" – odezwie się natychmiast – „dziś nie czas na sztywną dyscyplinę". Usiądzie przy ognisku zapraszającym gestem zachęcając postacie do uczynienia tego samego.

Gdy już postacie usiądą zacznie wypytywać swych żołnierzy co porabiają, jak wygląda teraz służba. Powspominają dawne chwile w Złych Ziemiach i walki z goblinami w Ostlandzie pod dowództwem generała Shreddsharfa. Zapewne bohaterowie zechcą się wtrącać w tą rozmowę, lecz da się tu zauważyć wielka wewnętrzna siła jaką ma w sobie Jens. Gdy on mówi żołnierze milkną. W końcu jednak rozmowa dojdzie aktualnej sytuacji. Pułkownik od początku wyrazi ubolewanie, że doszło do tak tragicznego zbiegu okoliczności, który spowodował, że wierni elektorowi żołnierze zostali wplątani w intrygę wymierzoną przeciw jedności i stabilności Imperium.

Nie czekając, aż bohaterowie dojdą siebie po tym dość niespotykanym wyznaniu Jens bez skrupułów obnaży prywatę zarówno hrabiego jaki i barona. Ukaże im w jaki sposób dali się wplątać w ich prywatną wojnę, jak dali się wykorzystać. Pokaże jak oni, żołnierze, którzy ślubowali służyć jedności i bezpieczeństwu Imperium ośmielili się działać po stronie rozkładającej cesarstwo entropii. Nie będzie ukrywał, że zarówno hrabiemu jak i baronowi zależy najbardziej na tym by nabić sobie kabzę pieniędzmi kosztem elektorskiej i cesarskiej szkatuły.

Opowie im swą historię, opowie o tym jak hrabia von Fletcher pozostawił go bez wsparcia w Granicznych Księstwach gdy wycofał się pod pierwszym lepszym pozorem tylko po to zatrzymać dla siebie więcej wojennych funduszy. Opowie o tym jak hrabia zaaranżował śmierć jego żony i córki by całkowicie przejąć kontrolę nad jego lennem. Wspomni o odkryciach geologów i wyjaśni dlaczego nagle wszystkim tak zależy na kontrolą spornego lenna, które prawnie jemu się należy. Siebie będzie prezentował jako wiernego, pokrzywdzonego oficera, któremu odebrano wszystko, łącznie z prawem do obrony. Wyjaśni, że nie mógł się ujawnić i głośno mówić o szachrajstwach hrabiego bez

Płomień, czyli pułkownik Jens von Oberbeck

Sz	WW	US	S	Wt	Zw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	57	58	4	4	9	53	2	49	51	40	53	42	38

Ten czterdziestolatek to postać wyjątkowa i nietuzinkowa. Głęboko żłobiona twarz o arystokratycznych rysach skrywa nieprzeciętny intelekt i charakter. Ten wysoki potężnie zbudowany ciemnooki brunet o osoba niezwykle zawzięta i uparta. Kreując Jensa bogowie nie pominęli chyba niczego, poskąpili mu jednak szczęścia w życiu.

Historia jego życia to powtarzające się pasma sukcesów i tragedii. Może to bezpretensjonalny, nieprzejednany baron Oberbeck zbyt intensywnie szukał sobie wrogów, rzucał zbyt wiele wyzwań przeznaczeniu?

Umiejętności: ukrywanie się na wsi, uniki, wspinaczka, cichy chód na wsi, silny sios, ogłuszenie, jeździectwo, opieka nad zwierzętami, sekretny język bitewny

Banici

Sz	WW	US	S	Wt	Zw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	35	3	3	8	35	1	30	30	33	33	34	32

Kompania towarzysząca Płomieniowi to coś więcej niż kolorowa zbieranina na jaką wygląda. Nie jest to pośpiesznie zebrana z gościńców banda podrzędnych zbójów i awanturników. W przeważającej większości to byli najemnicy i żołnierze. To ludzie, którzy przeżyli piekielny rok w Złych Ziemiach. To towarzysze Jensa z czasów włóczęgi po Granicznych Księstwach. To dezerterzy z armii Ostlandu, zarówno ci, którzy po miesiącach życia na gościńcu znaleźli tu swe miejsce, jak ci, którzy później przeszli na stronę swego byłego dowódcy.

Kompania Płomienia to zbieranina ludzi, którzy stracili swe miejsce w świecie, porzuceni na łaskę losu. To ludzie zebrani przez Jensa z całego Imperium i Granicznych Księstw, ludzie, których egzystencji nadał nowy sens. To coś więcej niż banici. To lojalna gwardia. To wierni towarzysze i przyjaciele. To zgrana maszyna do zabijania.

ryzykowania prób zabójstwa. Zresztą teraz, po tylu latach nikt już by mu nie uwierzył. Powie, że walczy o swoje i chce zatrzymać destabilizujące ostland działania hrabiego. Nie ma jednak sił i środków by się mu otwarcie przeciwstawić. Przecież cała armia jest po stronie hrabiego von Fletchera – ma świetne koneksje w sztabie i wie komu ile dać do sakiewki, dobitnym tego dowodem jest obecności graczy w Kalkorf, czyż nie? Postara się unaocznić bohaterom w jaki sposób hrabia chciał się nimi posłużyć. Jak chciał wykorzystać elektorskie wojsko do załatwienia prywatnych problemów.

Jens swą popularność wśród żołnierzy zyskał właśnie tym, że zawsze był szczery do bólu. Otwarcie mówił o brudach i przykrych sprawach. Dzięki temu zyskał sobie wrogość wielu możnowładców i wielki szacunek dawnego elektora Ostlandu - Maximiliana von Konigswalda. Chce aby bohaterowie pomogli mu w osiągnięciu celu, w zniszczeniu hrabiego. Wie, że jest poszukiwanym za rabunki i morderstwa zbójem. Przypomni jednak, że wszystkie strony w tym konflikcie mają brudne ręce, a przewiny jego przeciwników są może nie tak widoczne lecz z punktu bezpieczeństwa państwa większe znaczenie. Poza tym racja moralna jest po jego stronie, a do tego typu działań zmusiły go okoliczności. Nadal niezdecydowanym graczom da wybór – cokolwiek zrobią i tak pobrudzą sobie ręce i sumienia. Mogą jednak wybrać co jest dla nich ważniejsze – czy spełnienie rozkazu magnata, który działa na szkodę państwa i pomoc w czynieniu tej szkody, czy złamanie bezpośredniego rozkazu, zachowanie lojalności względem państwa, elektora i cesarza – przeciwstawienie się zdrajcy.

Jeśli argumenty te nie wystarczą Jens zasugeruje graczom, że gdy wygra pod jego kontrolą znajdą się bogate kopalnie złota i choćby z tego prozaicznego powodu opłaca się wspierać jego sprawę.

W rozmowie wyniknie też pewien drobny i pozornie nieistotny szczegół – pułkownik Jens von Oberbeck jest w tej chwili najwyższym rangą oficerem armii ostlandzkiej w okolicy i jakby na to nie patrzeć w hierarchii wojskowej jest zwierzchnikiem graczy. Nikt go przecież nie zdegradował, nigdy też nie przeszedł w stan spoczynku. Szlachcica i do tego oficera tej rangi zwykli żołnierze nie mają prawa aresztować bez wyroku sądu. Problemem jest też to, że zarówno Stary jak i Willi automatycznie przeszli pod jego komendę. Próba aresztowania spotka się z ich zdecydowanym sprzeciwem.

W rozmowie wyniknie też pewnie temat Anny. Tak się akurat składa, że Jens nic o sprawie nie wie. Bardzo zdziwiło go zachowanie jednego ze swoich podwładnych, Heintza, który rozkazał ludziom za wszelką cenę ją porwać. Zresztą Jens od pewnego już czasu podejrzewał, że jest on wtyczką barona w jego bandzie.

Płomień widzi w zaistniałej sytuacji szansę dla siebie. Przy pomocy bohaterów i Anny jest wstanie przeciwstawić się obu władykom i wygrać swoją sprawę. Zaproponuje by jak najszybciej schronić się w Orlim Gnieździe, jego górskiej kryjówce i warowni. To najbezpieczniejsze miejsce by spokojnie pomyśleć i opracować szczegółowy plan działania. Sytuacja staje się problematyczna. Gracze stają ponownie stają przed kolejnym trudnym wyborem. Czy rozkazy hrabiego straciły na aktualności? Czy można wypowiedzieć mu posłuszeństwo? Co na to powiedzą zwierzchnicy bohaterów w armii ostlandzkiej? Wydaje się, że racja i siła moralna stoją po stronie Jensa – czy jednak żołnierz może sobie pozwolić na takie osądy?

Nadchodzi świt

A z nim kolejne kłopoty. Zapewne zastanawiasz się co się stało z Heintzem w czasie nocnych wypadków. Widząc, że nie jest w stanie wydrzeć bohaterom Anny uciekł na północ by ściągnąć na miejsce stacjonujący opodal oddział barona Wilhelma. Jak już wspominałem wcześniej bohaterowie działają na pograniczu ziem dwóch szlachciców. Tak się jednak składa, że Kalkorf, mimo, że jest osadą sporną formalnie należy do lenna barona Wilhelma. Zaalarmowani przez nocny pożar żołnierze barona postanowili sprawdzić co się dzieje. Po drodze natknęli się na Heintza, który natychmiast przejął dowodzenie. Teraz, w godzinę po świcie oddział lekkiej jazdy barona w sile dwóch tuzinów otacza zgliszcza Kalkorf.

Zanim Heintz zdecyduje się na rozwiązanie siłowe – wiadomo jak się to skończyło późnym wieczorem – spróbuje paktować z bohaterami. W pierwszej kolejności oznajmi postaciom, że winne są zniszczenia mienia barona Wilhelma. Zapyta też z lekką kpiną w głosie, czy wojsko elektorskie powinno mieszać się w prywatne interesy wolnej szlachty. Oznajmi, że w zwykłych okolicznościach zostali by aresztowani i sąd polowy armii ostlandzkiej wysłał by ich na stryczek. Żołnierze są bezkarni dopóki nie nastąpią na odcisk odpowiednio potężnemu władyce.

Jednak Heintz nie ma zamiaru stosować argumentu siły. Proponuje graczom układ: Jeśli wydadzą mu Annę i Jensa, napiszą raport do dowództwa sugerujący próbę wykorzystania przez hrabiego oddziałów elektorskich w prywatnej wojnie i natychmiast zawrócą do Wolfenburga to baron Wilhelm zapomni o poniesionych szkodach i poprze bohaterów przed przełożonymi. Jeśli nie – zostaną

aresztowani – niezależnie czy poddadzą się bez walki czy będzie trzeba im przetrzepać skórę.

Heintz nie będzie skory do wyjaśniania dlaczego tak mu zależy na dziewczynce. Upiera się przy twierdzeniu, że bohaterowie porwali jednego z poddanych barona. Formalnie jest to wystarczający powód, lecz ewidentnie nie mówi całej prawdy.

Jeśli zaś przy rozmowie wyniknie temat Jensa Heintz będzie więcej niż zdziwiony gdy dowie się, że Płomień to dawno zaginiony oficer ostlandzkiej armii. Nie uwierzy graczom i będzie argumentował, że herszt banitów to łotr i łgarz, który nie zasłużył nawet na łaskę szybkiej śmierci na stryczku. Z drugiej strony Jens przedstawia swego adwersarza jako sprzedajnego zdrajcę i płatny nóż barona. Aż trudno uwierzyć, że ta dwójka jeszcze dzień wcześniej tworzyła filar zgodnej bandy banitów!
Ciężko będzie dojść do jakiegoś porozumienia. Żadne rozwiązanie odmienne od spełnienia przez bohaterów wszystkich warunków nie zadowoli Heintza. Rozwiązanie siłowe wydaje się dla graczy wyjątkowo niekorzystne. Heintz ma wyraźną przewagę nad zmęczoną nocnymi wydarzeniami drużyną i to nie tylko liczebną. Powstrzymuje się jednak przed atakiem zdając sobie sprawę z możliwości jakie ma dziewczynka.

Szczerze mówiąc jego obawy są słuszne. Walka jest jednak nieunikniona, warunki Heintza są nie do przyjęcia, chyba, że drużyna postanowiła podkulić pokornie ogon. Choć oznacza to jeszcze wyraźniejsze złamanie rozkazów i większe wątpliwości niż miało to miejsce w nocnej rozmowie z Jensem. Jedynym rozsądnym rozwiązaniem stojącym przed bohaterami jest odwrót – albo za Jensem do Orlego Gniazda, albo ze skrępowanym banitą do Kellerburga. Trzeba się jednak przebić przez otaczający wieś kordon kawalerzystów barona.

Nie jest to łatwe zadanie. Nie krępuj inwencji graczy – daj im chwilę czasu na przygotowanie przemyślnego planu. Jens, którego zaistniałe okoliczności stawiają po jednej stronie z bohaterami będzie służył pomocą i radą. Gdy już dojdzie do starcia nie bój się kompletnie pomieszać graczom szyków. Niech ścigający ich żołnierze opasają ich szczelnym kręgiem, niech sytuacja zrobi się naprawdę krytyczna. Wtedy Heintz, za wszelką cenę chcący porwać dziewczynkę sprowokuje piekło. Słysząc krzyki i szczęk broni Anna zacznie krzyczeć i chwile później okoliczne drzewa, trawa, ubrania na żołnierzach barona staną w płomieniach. Wyobraź sobie dwie grupy jeźdźców wpadających do niewielkiego zagajnika gdy nagle wszystko staje w płomieniach. Potężny podmuch gorąca, rżenie koni, wrzaski palonych żywcem ludzi – te efekty będą towarzyszyły szaleńczemu pędowi przez las.

Ścigający graczy żołnierze rozpierzchną się uchodząc przed zabójczymi płomieniami. Anna nadal jest niespokojna i wszystko co stanie na linii jej wzroku staje w ogniu. Trzeba ją uspokoić zanim nie puści połowy Lasu Cieni z dymem razem z drużyną. Nie będzie to łatwe – dziewczynka wpadła w głęboki trans i trudniej ją będzie z niego wyprowadzić. Za każdym razem gdy odzywają się magiczne talenty Anny coraz dalej oddala się ona od rzeczywistości. Każdy kolejny atak, a będą one powtarzać się jeszcze kilkakrotnie będzie poważniejszy. O ile jeszcze teraz Ogień oszczędza swych przyjaciół i opiekunów to z czasem żywioł będzie coraz bardziej nieokiełznany, coraz straszniejszy.

Którędy teraz?

Musisz mieć świadomość, że począwszy od zdarzeń we wsi Kalkorf scenariusz się rozwidla – nikt nie jest w stanie przewidzieć co zrobią gracze. Poddadzą się Heintzowi, czy usłuchają Jensa? A może herszt bandy zostanie skrępowany i drużyna ruszy w drogę powrotną do Kellerburga? Może zrobią coś zupełnie innego. Cała sytuacja została tak przygotowana, by dać graczom wystarczająco mocne powody, by ruszyli z Jensem w góry na spotkanie samego Władcy Zimy. Jednak pozostają inne możliwości i musisz mieć tego świadomość.
Niemniej, niezależnie od tego co zrobią gracze dalszy rozwój akcji będzie podobny. W tej chwili znajdują się na bezdrożach zachodniego Ostlandu i przestali poszukiwać wydarzeń. O tej pory to oni są celem pogoni. Ścigać ich będzie zdesperowany Heintz na czele niedobitków swojego oddziału. Oddziały hrabiego pod wodzą von Strompa zaalarmowane wydarzeniami na pograniczu ruszą na wschód. Nie są to bynajmniej jedyni zainteresowani. Do gry włączy się Turgog, który właśnie przygotowuje się do wyprawy po świeże duszyczki. Pozostaje jeszcze kwestia grupy elfów, która najwyraźniej czegoś szuka... No i tajemniczy Duch, który wzywa ich do siebie, delikatnie manipulując pajęczyną zdarzeń...
Nim jednak znowu pozwolimy bohaterom działać – czas na kolejną scenę „poza akcją". Pokażemy graczom, że ktoś potężny właśnie urządził na nich polowanie. Najlepszą receptą na horror jest sytuacja, gdy człowiek jest świadomy zagrożenia, które nie przybrało jeszcze konkretnych kształtów.

Stary, wysuszony goblin klęczał bez ruchu przed dużym kamienny blokiem ociekającym krwią. Otworzył przymknięte oczy odwracając się ku klęczącemu obok młodemu pomocnikowi. Jakże on przypominał Turgoga najwyższego kapłana Władcy

Zimy sprzed wielu, wielu lat. Przemówił niskim, chropowatym głosem:

- Dobrze, że jesteś, Zelgeg. Objawiła się duszyczka o wyjątkowej mocy. Wyczułeś wczorajszy sygnał?

- Tak panie. Echo niosło się po całych górach.

- Dobrze Cię wyszkoliłem... Uchwycenie jej bardzo pomogło by w realizacji naszych planów. Weź chłopców Ulgara i przyprowadź ją.

- Możesz liczyć na mnie mistrzu.

Na szkaradnej twarzy pomocnika szamana pojawił się wyjątkowo paskudny uśmiech...

Jeśli jest tu Ogień to znaczy, że jesteśmy w piekle....

Dochodzimy powoli końca tej historii. Nim jednak zakończymy, czas wyjawić tajemnice związane z jej początkiem.

Wszystko zaczęło się pięć lat temu w Ea-Alth-Ulrosnac, a dokładniej w głowie Tere eth'Alane, Widzącego, który przewodził niewielką elfią enklawą w Lesie Laulerorn. Tere był ostatnim z potężnych strażników leżącego opodal węzła mocy. Wszyscy jego ziomkowie kolejno opuszczali osadę gdzie indziej szukając spokoju i bezpieczeństwa. Widząc zbliżającą się do niego śmierć Tere poszukiwał ucznia, jednak nie znalazł nikogo godnego starożytnej potęgi. Tak, Starsza Rasa odchodzi z tego świata pozostawiając za sobą zapomnienie i barbarzyńską ludzkość. Już nikt nie wspomni dni dawnej chwały, a po dumnych władcach nie pozostanie NIC. Pozostaną ludzie. Tere widząc upadek własnej rasy, w ludziach widział spadkobierców starszej cywilizacji. Znał klucz do umysłu człowieka i planował go wykorzystać.

Teoria Tere głosiła, że człowiek traci większość możliwości swego umysłu we wczesnym dzieciństwie. Wychowanie krępuje wolną duszę odcinając ją od pierwotnych talentów. By można było wykorzystać pełnię jego możliwości kształtowanie ducha trzeba zacząć jak najwcześniej. Nikt dokładnie nie wie w jaki sposób udało mu się zdobyć sześciomiesięczną dziewczynkę. Już wcześniej zaniepokojeni towarzysze elfiego maga zaczęli się od niego odwracać. A on, nie zrażając się perswazjami, naleganiami i w końcu groźbami swych ziomków, kontynuował eksperymenty. Ogarnięty obsesją obudzenia drzemiącego ducha kontynuował swe działania. Po trzech latach bezskutecznych starań elfim władcom znudziło się ciągłe upominanie niepokornego poddanego. Został zaocznie skazany na śmierć za zdradę. Specjalna grupa zwiadowców wyruszyła, by wykonać wyrok.

Niestety, było już za późno. Teoria Tere przynajmniej w części była prawdziwa. Udało mu się wyzwolić ukryte, podświadome talenty magiczne cudownego dziecka. Zginął jednak w zasadzce nim zdołał przygotować i zbudować mechanizmy kontrolne. Elfy nie dostały jednak dziecka. Uniemożliwił to gwałtowny pożar lasu, który wybuchł zaraz po tym, jak świsnęły pierwsze strzały. Dziewczynka, którą później nazwano Anną dała próbkę swych możliwości. Łowcy byli przekonani, że nikt nie mógł ujść z życiem, jednak ulga trwała krótko. Następująca później seria fenomenów magicznych była niezbitym dowodem, że owo niedokończone dzieło szaleńca nadal kalało świat swym istnieniem.

Tak więc nadal trwa pościg za Anną. Pogoń często gubiła ślad, a obszar poszukiwań był wielki – teraz jednak trójka zwiadowców jest bliska celu. Przewodząca grupie Atheana thal'arma właśnie przygotowuje małą zasadzkę. Widząc jednak, jak niebezpieczne dla obu stron mogą być rozwiązania siłowe postanowi dać bohaterom szanse oddania Anny po dobroci.

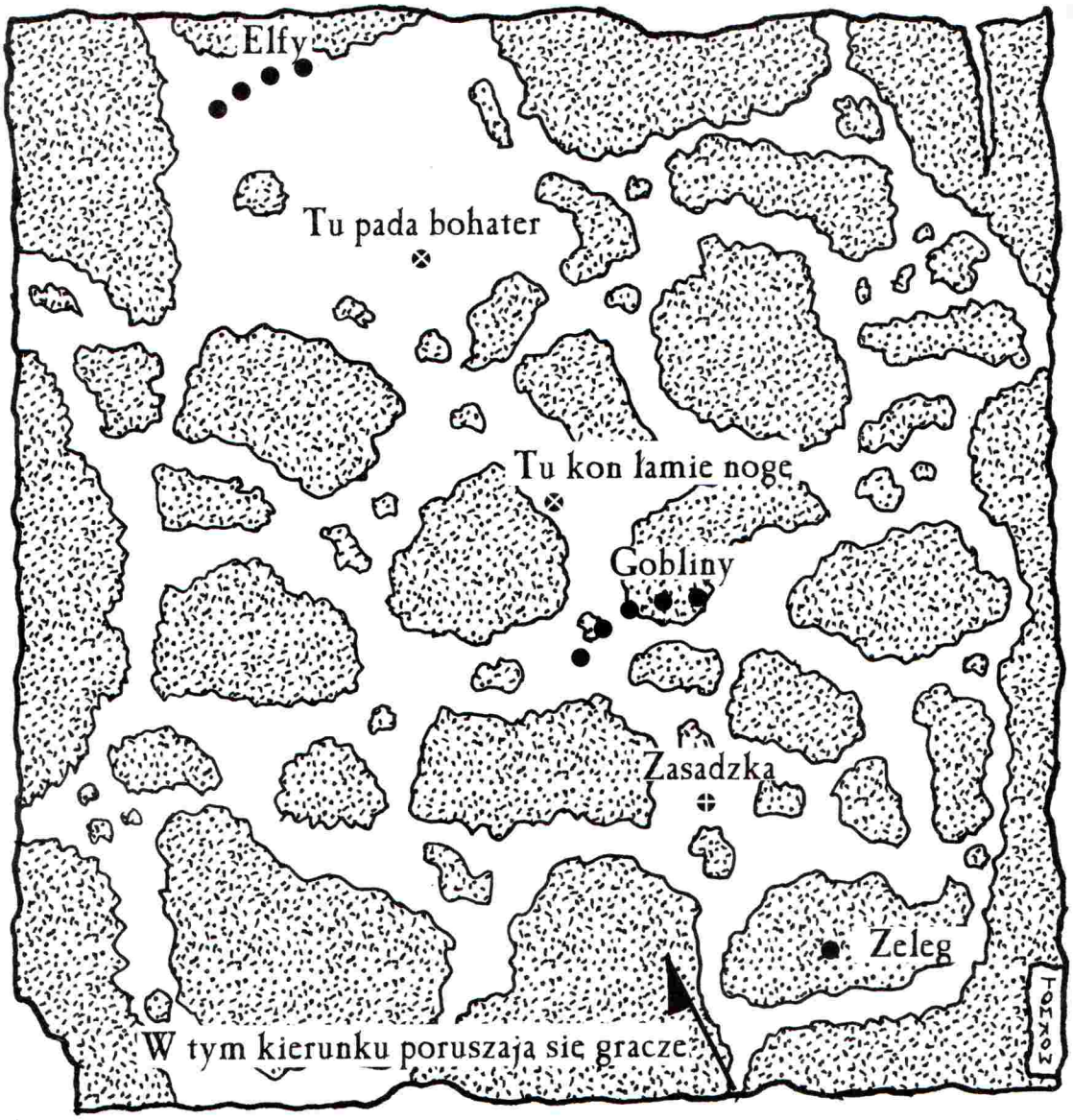
Końcówka scenariusza będzie dla graczy piekłem. To czas, by wreszcie dostali to, czego tak im skąpiliśmy od początku kampanii – walki. Damy im jej tyle, że starczy jeszcze na długo. Nie będzie to radosne wyżynanie orków – będzie to nierówna, dramatyczna walka o życie. Ze starcia na starcie postacie będą coraz bardziej osłabieni i wyczerpani.

Ostrzeżenie

Gdy gracze oddalą się od pogoni, gdy wreszcie znajdą chwilę czasu spokojnie usiąść i pomyśleć by coś przekąsić, gdy będą czuli się bezpiecznie czas znowu zacząć ich niepokoić. Elfy postanowiły dać postaciom szanse by oddać dziecko po dobroci.

W pewnym momencie obozowe ognisko zacznie dawać coraz więcej czarnego, gęstego dymu, który po pewnym czasie zacznie się formować w sylwetkę elfa. Ciemny, górujący na bohaterami niewyraźny cień przemówi do nich cichym, melodyjnym głosem, który mógłby być uznany za miły dla ucha gdyby nie brzmiała w nim pewna niepokojąca nuta:

- Oddajcie dziecko. To nasza i jedynie nasza sprawa. Was nie dotyczy i nigdy nie będziecie w stanie jej zrozumieć. Nie mamy ochoty wydzierać Wam jej siłą. Jeśli jednak staniecie nam na drodze będziemy musieli Was... skrzywdzić. Nic osobistego. Zostawcie ją samą gdy uśnie i oddalcie się. Nie musicie podejmować decyzji od zaraz, damy wam trochę czasu – do rana. Jeśli nie dojdziemy do porozumienia będziemy musieli użyć argumentu siły.



W tym momencie postacie mają okazję zapytać swego rozmówcę (rozmówczynię?) o wiele różnych spraw. Scena ta ma na celu pokazanie graczom kolejnego etapu historii. Oczywiście elfy nie będą skore do wyjaśnienia obcym całej historii – jest dla nich bardzo bolesna i dotyka głębokich ran. Żaden elf nie lubi przyznawać się do błędu.

By przekonać bohaterów, elf będzie starał się pokazać Anne z jak najbardziej negatywnej strony. Będzie mówił, że jest mutantem, dzieckiem dotkniętym przez Chaos, dziełem szaleńca. Nie przejmuje się wcale tym, że Anna go słucha. Dziewczynka zacznie szlochać i łkać. Co chwilę spogląda na cień z nienawistną miną. Bohaterowie wiedzą czym się to może skończyć. Cień elfa lekceważąco ją uciszy – „Milcz pomiocie!". Oznajmi także bohaterom, że nie mogą jej uratować – mogą za to ocalić siebie.

Czy bohaterowie zdecydują się oddać bezbronne dziecko tym zimnym, bezwzględnym zabójcom? Czy będą tak wielkimi tchórzami i zostawią płaczącą dziewczynkę samą? Czy może zdecydują się opiekować biedną dzieciną bez względu na ryzyko? W tym miejscu masz wielkie pole do popisu – czas wycisnąć z twardzieli kilka łez. Z jednej strony płacząca dziewczynka, z drugiej Cień, który nie boi się okazywać, że współczuje bohaterom i chce ich oszczędzić. Czy gracze ugną się, czy pokażą charakter?

- Chwytając Ogień można się sparzyć – przypomni Cień – To za wiele na was. Nie widzicie tego? Zresztą zrobicie co chcecie – wasze życia należą do was.

Od tej pory postacie cały czas będą miały wyraźne przeczucie, że ktoś podąża za ich plecami. Niech godziny przed świtem będą dla nich przedłużającym się koszmarem. Niebezpieczeństwo czyha wszędzie

– podejrzane cienie wśród drzew, tajemnicze szmery. Pamiętasz prowadzenie ochroniarzy w Nordvorposten? Musisz wykorzystać podobne sztuczki – tylko tym razem to bohaterowie będą w centrum zagrożenia. Czyż nie jest to bardziej interesujące?

Cała noc upłynie w nastroju nerwowego oczekiwania. Wiadomo, że elfy gdzieś tam są, że gdzieś tam jest Heintz.

I Sigmar jeden wie co jeszcze.

Spotkanie z chłopcami Ulgara

Świt zwykle oznacza nowy dzień, nową nadzieję. Słońce wschodzi na bezchmurne niebo. Zapowiada się pogodny, piękny dzień.

Nic nie zakłóca monotonnych odgłosów lasu. Cisza, a jednak nie cisza. Niepokój wisi w powietrzu. Postacie rozglądają się nerwowo. Niczego nie widać. Nic. Może zrezygnowali? Może odpuścili? Przecież to nie w ich stylu. Może tylko grozili? Może się boją?

Gracze przygotowali się na walkę. Przygotowali się na nagły niespodziewany atak. Przygotowali się na bój do ostatniej kropli krwi. Przygotowali się na bohaterstwo i na śmierć. Są gotowi – nie psujmy tej chwili pokazując przeciwnika, pokazując cel, cyfry i kostki. Dajmy im przeżyć tą chwilę gotowości, zdecydowania, przeciągnijmy ją aż pojawi się złowroga nuta.

Gdy graczy zaczną ogarniać wątpliwości dawny niepokój dosięgnie ich ze zdwojoną siłą. Po drugim lub trzecim fałszywym alarmie nagle konie się spłoszą. Nagły podmuch wiatru uderzy w nozdrza nieprzyjemną i jakże znajomą wonią goblinów. Dookoła rozlegną się dzikie krzyki i ze wszystkich strony w niskim poszyciu lasu w kierunku graczy pobiegną niskie pokraczne gobliny. Jest ich około dwudziestu – pewne siebie karykatury bożego stworzenia z mordem w oczach.

Dowodzący zasadzką Zelgeg po spłoszeniu koni magią (czar popłoch) przywołuje wiatr (czar podmuch wiatru), by powalić graczy na ziemie, gdzie będą bezbronnym celem dla nadbiegającej kupy goblinów. Gwałtowny podmuch wiatru niesie ze sobą kurz, igły sosen, drobne patyki – przewraca, rwie włosy, pył dostaje się do oczu. Mocno pochylone gobliny biegną z wiatrem zdając się ignorować otaczający ich chaos.

Plan Zelgega jest prosty – unieruchomić bohaterów, pozbawić ich koni. Pozbawieni przewagi wysokości i mobilności gracze będą musieli ulec miażdżącej przewadze pewnych siebie goblinów. Plan ma jednak pewną wadę – las jest dość gęsty i siła wiatru jest szybko wytracana. Spanikowane konie wyniosą bohaterów z wiatrem. Zelgeg przygotował się na taką ewentualność i rozstawił na kordon na ewentualnej drodze ucieczki – jednak to za mało by zatrzymać rozpędzonych konnych. Nie będzie jednak łatwo zostawić gobliny za sobą – wilki służące im za wierzchowce są w pobliżu i już za kilka chwil popędzą za oddalającymi się bohaterami.

By podnieść dramatyzm zasadzki do granic możliwości – pozwól bohaterom uciec bez problemu i wynieść bezpiecznie Anne. Duch Ognia nie obudzi się tym razem. Jeden z bohaterów zostanie jednak zrzucony z konia i zostanie sam wobec zbliżających się goblinów, wiatru i pyłu. Teraz jego przyjaciele będą musieli opanować spanikowane konie i wracać po niego w sam środek chaosu. Ilu z nich zdecyduje się wrócić po towarzysza? A z drugiej strony – czy zaryzykują życiem Anny, by go ratować?

Chaos, pęd i spanikowane konie rozdzielą graczy. Część ucieknie z dziewczynką, reszta spróbuje przebić się do walki. Wyobraź sobie pęd na koniach pod niosący piach wiatr, nierówną, samotną walkę z przeważającymi siłami goblinów. Jeśli chcesz jeszcze większego dramatyzmu któryś z koni może złamać nogę. Pozwól im wydostać przyjaciela z matni, lecz nic za darmo – przez krew, pot i łzy.

Ci, którzy wydostali się z zasadzki pewnie martwią się, że ominęły ich emocje. Bynajmniej nie – dla nich też mamy coś mocnego. Uciekający konni wpadną akurat na niewielką polankę. Po przeciwnej stronie znajdują się elfy. Właśnie przygotowywały zasadzkę na bohaterów, lecz atak goblinów nieco pomieszał im szyki. Jedna rzecz jakiej o elfach nie da się powiedzieć to, że powoli reagują na wydarzenia. Widząc co się dzieje łowcy schwycili łuki...

Elfiej strzały nie da się usłyszeć, tak więc bohater jadący na czele będzie bardziej niż zdziwiony gdy koń nagle się potknie i upadnie na ziemię. Dlaczego pierwszy? To czemu zachował się tak egoistycznie zostawiając swych towarzyszy za plecami? Przy sporej dozie szczęścia bohaterowi uda się wylądować cało. Spiralnie opierzona lotka strzały wystająca z boku martwego wierzchowca powinna wybić mu z głowy próby powstania. Jadący za nim towarzysze mają szanse zwrócić bieg wierzchowców i ominąć polanę szerokim łukiem. Czy zostawią swego przyjaciela na pastwę losu?

Może spróbują go stamtąd wyciągnąć? To też nie jest dobry pomysł – w powietrzu latają elfie strzały. Kolejni członkowie drużyny spadają z patelni w ogień. Sytuacja robi się krytyczna. Gobliny też nie odpuszczają. Jak tylko bohaterowie wyrwali się z okrążenia, Zelgeg nakazał dosiadać wilków i ruszyć w pogoń. W tej chwili już czuć wycie bestii za plecami. Przed bohaterami smutna alternatywa – dać się pożreć czy rozstrzelać?

Wbrew pozorom rozwiązanie jest proste – jeśli bohaterowie na zaistniałą sytuację zareagują wystarczająco szybko, jest szansa, by gobliny wpadły na elfy. Wtedy zacznie się rzeź zielonoskórych, jest ich jednak na tak wielu, by dopaść do ukrytego w zaroślach przeciwnika. Problem bohaterów polega na tym, że jeden z ich utknął pośrodku polany, w najgorszym ogniu walki. Jak go stamtąd wydostać? Czy można podejmować aż tak wielkie ryzyko? Nie można przecież pozwolić by chwilowo zajęci sobą przeciwnicy przypomnieli sobie po co tu są. Na szczęście zarówno elfom jak i goblinom bardziej zależy na tym, by Anna nie wpadła w ręce drugiej strony, niż złapaniu jej samemu.

Właśnie w sytuacjach takich jak ta sprawdza się wartość przyjaźni i lojalności. Okaże się czy masz drużynę, czy tylko zbiegowisko indywidualności. Jeśli towarzysze nie pomogą pechowcowi – zginie, a z jego śmiercią jeszcze bardziej skurczą się i tak wątłe siły drużyny. Zmaleją i tak minimalne szanse na pozytywne ukończenie przygody.

Jeśli któryś z graczy wróci na polanę, jeśli roztrącając i tratując gobliny, wśród bezgłośnie sunących w powietrzu strzał elfów przedrze się do swego przyjaciela pozwól mu go stamtąd wywieść. Oszczędź biednego głupca – w każdej opowieści jest czas na bohaterstwo. Ta decyzja zasługuje na nagrodę. Nie może być jednak łatwo – gdy mu za bardzo pomożesz całe poświecenie, napięcie, magia tej sceny pryśnie. Postrzel go strzałą w ucho, niech oberwie dotkliwie drewnianą goblińską pałką po udzie. Jak w dobrym filmie sensacyjnym – bohaterowie muszą poważnie oberwać, by w ostatniej chwili podnieść się i wygrać.

Chwilę potem opadnie kurz. Postacie będą podążały szybkim tempem na północny wschód, ku niedostępnym i groźnym Górom Środkowym. Przeciwników zostawią daleko w tyle. Orle Gniazdo, wypadowa baza Jensa vel Płomienia jest już blisko. Pewnie gracze pomyślą, że najgorsze jest już za nimi. Nie wyprowadzaj ich z błędu.

Tam, gdzie panuje Władca Zimy

Góry Środkowe to rozległe pasmo niezbyt wysokich wzniesień. Jedynie nieliczne szczyty przez cały rok przykryte są białymi czapami śniegu. Zwykły krajobraz Gór Środkowych to szare skały – rumowiska, przepaście i granie. To nie duże wysokości bezwzględne, mrozy i silne wiatry powodują, że Góry Środkowe należą do najmniej przyjaznych człowiekowi części Imperium. Problemem są duże różnice wysokości – głębokie przepaście, bezdenne, kręte doliny, wysokie wodospady. Łatwo jest zabłądzić wśród plątaniny żlebów, wśród mgieł zalegających co rano w dolinach. Nietrudno postradać życie na rumowiskach zalegających na zboczach, potknąć się na mokrych od padającego deszczu kamieniach.

Właśnie niedostępność tych gór sprawiła, że są one wymarzoną kryjówką dla ludzi poszukiwanych przez prawo, dla tych, którzy muszą znaleźć bezpieczny kąt uchodząc przed zbliżającą się pogonią. Oczywiście pod warunkiem, że sami znają okoliczne ziemie – duchy gór wyjątkowo okrutnie karzą głupców, którzy zapuszczają się samotnie w niedostępne doliny.

Nasi bohaterowie mają szczęście, ich przewodnikiem jest Jens Oberbeck, człowiek, który przez ostatni rok nauczył się o Górach Środkowych niemalże wszystkiego. Lecz są w okolicy przeciwnicy, przy których jego wiedza warta jest tyle co nic. Nim jednak pojawią się oni na scenie czas by rozwiązać kilka wątków.

Jak już wspominałem wcześniej kapitan von Stromp zaprzestał poszukiwania banitów i ruszył na pogranicze zaraz po tym jak do jego uszu doszły wieści o wydarzeniach z Kalkorf. Nie szczędząc koni dopadł do doliny zaraz po bohaterach. Ponieważ jego oddział był zupełnie ignorowany przez gobliny szybko nadrobił dzielący go do drużyny dystans. Nie wie jednak gdzie udają się bohaterowie. Nie wie czy nadal pozostają wierni hrabiemu, nie wie czy złapali banitów czy jeszcze ich ścigają. Niedługo będzie miał szansę się o tym przekonać.

Około południa drużyna wyjedzie z doliny na płaski grzbiet. Chwilę po tym znajdą się na niewielkim płaskowyżu przedzielonym w pół głęboką doliną na której dnie, ze sto metrów niżej szumi rwący strumień. Zbocza są praktycznie pionowe, a w niektórych miejscach odległość pomiędzy ścianami wynosi zaledwie dziesięć metrów.

Nagle z lasu po drugiej stronie wyłonią się sylwetki jeźdźców – strażnicy dróg sierżanta Heldera i jakże charakterystyczna sylwetka kapitana von Strompa! Widząc drużynę popędzą na skraj przepaści i zaczną nawoływać bohaterów. Z początku ucieszą się na ich widok krzycząc, że przyjechali ich wesprzeć. Potem jednak zauważą obcych w oddziale i von Stromp zażąda raportu.

Kapitan wysłucha z uwagą wszystkiego co do niego mówią bohaterowie. Będzie bardzo zdziwiony jeśli okaże się, że jeden z obcych w oddziale to sam Płomień. Jeszcze bardziej zaskoczy go fakt, że herszt bandy to pułkownik Jens von Oberbeck. Jego zdziwienie spotęguje fakt, że nie jest on związany. Niewytłumaczalne dla niego też jest to, że drużyna

Zombie

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	10	3	4	15	19	1	10	10	10	10	10	10

Zombi stworzony przez Zelgega to dość specyficzny rodzaj ożywieńca. Nie jest to jak w przypadku zwykłej nekromacji dusza przywołana na powrót z królestwa zmarłych i przynitowana przez magię do gnijącego ciała.

W tym przypadku ciało goblina animowane jest przez pomniejszego demona zimy. Z jednej strony mróz konserwuje w pewnym stopni zwłoki nadając mu dodatkową wytrzymałość na ciosy. Do tego sam demon jest bardzo silnie przywiązany do zwłok i by obrócić zombiego w niebyt należy dosłownie porąbać jego ciało na kawałki. Kreatura nie przejmuje się utratą kończyn czy głowy, przebijającymi na wylot korpus ostrzami.

zamiast wracać do Kellerburga oddala się w Góry Środkowe.

Von Stromp bardzo dobrze zna Jensa von Oberbecka. Jest przecież jednym z jego wychowanków. Swego czasu byli bardzo bliskim przyjaciółmi, aż do czasu gdy w czasie tłumienia buntu szlachty przeciw elektorowi Oberbeck zarzucił ojcu kapitana – Wilhelmowi von Strompowi sprzyjanie buntownikom. Oskarżenie to – zresztą prawdziwe – doprowadziło do ścięcia Wilhelma i pociągnęło za sobą konfiskatę mienia rodziny przy okazji stając się kolejnym szczeblem kariery Oberbecka. Za swą lojalność otrzymał z rąk elektora stopień pułkownika. Nie dziwi więc jadowita nienawiść jaką go von Stromp, który o mało sam nie oddał głowy katu, na szczęście skończyło się jedynie upokarzającą degradacją.

Kapitan zażąda, by drużyna się ukorzyła, wydała Jensa i wróciła pod jego rozkazy. Będzie apelował do ich poczucia obowiązku, lojalności. Gdyby jego prośby nie odniosły rezultatu posunie się do groźby użycia siły. Zdaje sobie jednak sprawę, że od drużyny oddziela go głęboka przepaść – przeszkoda nie do sforsowania. Groźba kapitana pozostanie więc mało realna, przynajmniej w tej chwili.

Najprawdopodobniej nie dojdzie do porozumienia.

Von Stromp rozkaże swoim ludziom strzelać do bohaterów, a gdy ci skryją się w lesie po drugiej stronie przepaści w przypływie bezsilnej wściekłości rozkaże swym ludziom skakać na drugą stronę przepaści. Na szczęście podwładni zdołają wybić mu ten pomysł z głowy.

Wydarzenie to nie stanowi może jakiegoś fizycznego zagrożenia dla umęczonej już drużyny, jednak ma jej uzmysłowić, że do gry włączył się jeszcze jeden gracz. Z drugiej strony jest to okazja do wyjawienia von Strompowi całej prawdy o zdrajcy – czyli poruczniku von Speecherze. Mimo najszczerszych chęci bohaterów kapitan nie traktuje ich poważnie. Nawet to, że Jens Oberbeck jest w stanie potwierdzić ich wersję nie przekonuje von Strompa. Nie wierzy. Już niedługo za to zapłaci.

Przedsionek piekła

Reszta drogi do bazy banitów upłynie niemal bez zakłóceń. Następnego dnia rano drużyna dotrze do wielkiej doliny, której jedna z odnóg prowadzi do celu.

Gdy drużyna rozłoży się obozem i spróbuje trochę odsapnąć i zebrać myśli, z lasu wyjdzie goblin. Tak, goblin. Nie będzie biegł ani krzyczał - kroczy powoli i majestatycznie. Cuchnie ohydnie. Zapach zielonoskórych nie należy do przyjemnych, a te tu nie żyje od kilku dni i dość intensywnie gnije i żywi robactwo. Żywy trup nie trzyma nic w dłoniach i unosi prawą dłoń w geście pokoju.

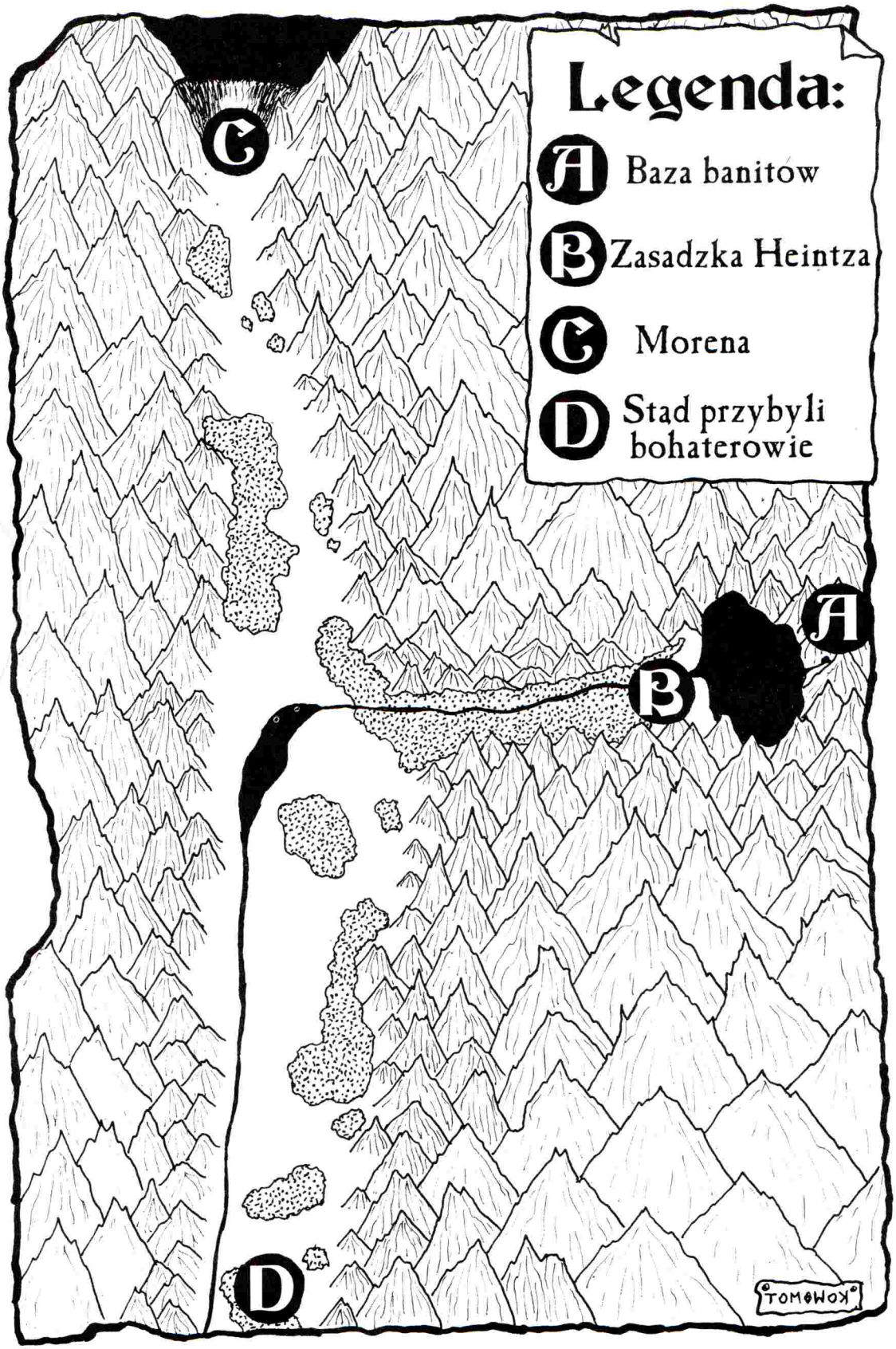
Kto zacz? Zelgeg widząc porażkę rozwiązań siłowych postanowił wynegocjować oddanie Anny. Wykorzystuje zombiego – w miarę bezpieczną (dla niego samego) metodę komunikacji.

Kreatura zbliży się do drużyny i przemówi zaskakująco płynnie w reikspielu – Zelgeg używa czaru dar języków. Czego chce? – nie interesuje go ani Jens, ani drużyna, chce jedynie dziecka. Oferuje drużynie pozbycie się ścigających ich żołnierzy hrabiego jak i wytropienie Heintza. Po co mu dziecko? – chce pozbyć się swego mentora Turgoga i, czego nie wyjawi – samemu stać się ulubieńcem Władcy Zimy. Anna i ogień jakim włada to zdaniem Zelgega jedyna dobra broń na magię zimy. Oczywiście nie powie, że robi to dla chwały swego pana i że i tak zabije wszystkich jak tylko drużyna odda mu dziewczynkę.

Na nieszczęście Zelgeg nie zdołał tak szybko przemieścić swoich podwładnych i nie zaatakuje obozowiska drużyny tej nocy. Gracze jednak o tym nie wiedzą, więc jeśli jesteś w wyjątkowo paskudnym humorze możesz postawić ich kilka razy na nogi fałszywymi alarmami...

Witamy w orlim gnieździe!

Baza Płomienia położona jest niedaleko niewielkiego polodowcowego kotła. Wąski strumień spływa do leżącego na dnie misy owalnego, górskiego jeziora i opuszcza je drugą stroną kryjąc się w głębokiej i wąskiej dolinie, która jest jedyną drogą prowadzącą na górę. Gdyby podejść od jeziora kilkanaście metrów w górę zbocza wedle


Legenda:
A Baza banitow
B Zasadzka Heintza
C Morena
D Stąd przybyli bohaterowie
A
B
C
D
TOMEWOK

linii potoku można by dostrzec, że bierze on źródło w niewielkiej, pionowej szczelinie skalnej. Pomimo niedogodnego, wąskiego wejścia jaskinia jest bardzo przestronną kryjówką. Wewnątrz sieci korytarzy znalazło się miejsce na magazyny żywności, sypialnie banitów i oczywiście skarbiec...

Nie interesują nas szczegóły topologii jaskini. W zasadzie postacie nigdy do niej nie dotrą. Gdy bohaterowie ścierali się z goblinami, uchodzili z zasadzki elfów dawny towarzysz Jensa, Heintz, który świetnie zna okoliczne tereny wyprzedził drużynę i dotarł do Orlego Gniazda przed nimi. Teraz planuje niewielką zasadzkę.

W momencie gdy bohaterowie będą mozolnie wspinali się w górę wąskiej doliny prowadząc konie, gdy w umęczone mięśnie zwiedzione bliskością celu wejdzie nowa energia, w powietrzu rozlegnie się donośny krzyk. Ktoś ze szczytu zbocza głośno woła – „Pułkowniku! Zasadzka! Zawracajcie!". Potem jęk cięciw, przekleństwa, krzyki rannych, odgłosy spadającego przez gęste krzaki ciała, rżenie koni, bieg w dół po kamienistym dnie strumienia, przekleństwa, ogień.

Vlad Fisher, jeden z banitów przebywający w Gnieździe w czasie przyjazdu Heintza podjął decyzję. Wtedy przystał do Heintza, a teraz ostrzegł swego dawnego herszta o zasadzce. Chwilę później spadał w dół zbocza z puginałem wbitym w plecy. Szkoda dzielnego chłopaka, ale dzięki niemu drużyna została ostrzeżona zanim zdołała wejść pomiędzy posterunki żołnierzy Heintza, w miejsce gdzie dolina się rozszerza tworząc dogodne pole ostrzału – pole śmierci. Teraz, gdy bohaterowie są poniżej, skryci pomiędzy gałęziami drzew strzały nie są tak groźne. Co nie znaczy, że sytuacja jest dobra – czeka ich szybka ucieczka do wylotu doliny...

...gdzie czeka już na nich kapitan von Stromp. To znaczy nie do końca – przez ostatni dzień zmniejszył dystans do drużyny i brakło dosłownie kilku minut, by zamknął bohaterom drogę ucieczki. Tyle dobrych wiadomości, bowiem do kapitana dołączył w międzyczasie porucznik Speecher ze swoim oddziałem. Gdyby drużyna zamarudziła jeszcze kilka chwil pod ostrzałem – byłoby już po wszystkim – a tak mają jeszcze szansę przemknąć w górę głównej doliny.

Znowu z patelni w ogień. Gdy tylko bohaterowie wyślizną się spod strzał zasadzki usłyszą zbiegających za nimi żołnierzy Heintza. Gdy wypadną z dolinki na szerszą przestrzeń pierwsze co zauważą to trzydziestu konnych w barwach hrabiego von Fletchera. Zostaje jedna droga ucieczki – w górę głównej doliny. Nim wstrzymają i zawrócą spanikowane konie kapitan von Stromp i jego ludzie już ich będą mieli niemal w garści. Wtedy z bocznej doliny wypadną ludzie Heintza i zrobi się jeden wielki kocioł i chaos. Żołnierze obu zwalczających się możnowładców rzucą się na siebie. By jeszcze powiększyć zamieszanie von Speecher rozkaże swoim ludziom atakować von Strompa. Nie wszyscy usłuchają. To szansa dla bohaterów na wyrwanie się z walki i ucieczkę.

Ucieczkę w górę doliny, gdzie bielą swą kusi ogromny lodowiec z nad którego w ten piękny wiosenny dzień zaczęła unosić się mgiełka zawiei. Nikt jednak ze śmiertelnie zmęczonych żołnierzy nie zwrócił na nią uwagi. A szkoda.

Na miejscu końca

Dolina szybko się zwęża. W pewnym momencie nachylenie nieznośnie rośnie spowalniając marsz. Jens mówi, że to niedobre miejsce, cieszy się wyjątkowo złą sławą – nawet jak na Góry Środkowe. Nigdy nie był w tej części doliny i zawsze starał się omijać ją szerokim łukiem. Rzeczywiście coś niepokojącego wisi w powietrzu. Ptaki nie śpiewają. Nic, tylko cisza martwego lasu.

Kilka minut później bohaterowie dotrą na szczyt grzbietu, to dawna morena czołowa lodowca – dalsza droga wiedzie w szeroką dolinę żłobioną w kształt litery U. Na dnie nie ma trawy tylko zwały lepkiego, czarnego błota z którego wystają białe kości – przede wszystkim ludzkie, wiele należało do dzieci. Gdzieniegdzie z mazi wyrastają czarne kikuty drzew.

Pomimo tego, że jest blisko południa w dolinie zalega cień – wysoko na zboczach rośnie gęsty las. Ciemnozielone liście zatrzymują promienie słońca. Jest zimno. Coraz zimniej. Poczucie pustki i grozy potęguje schodząca w dół doliny delikatna, matowo biała mgiełka.

Chcą zawracać? Proszę bardzo – już słychać zbliżających się żołnierzy. Kto wygrał starcie? Gracze jeszcze nie wiedzą – Tobie mogę powiedzieć. Dzięki zdradzie von Speechera oddział kapitana von Strompa szybko poszedł w rozsypkę. To właśnie Heintz i von Speecher posuwają się tuż za drużyną. Kapitan von Stromp jednak nie zrezygnował. Zebrał resztki rozbitego oddziału i powoli ruszył za zdrajcą. A razem z nim niespodziewany sprzymierzeniec – Zegeg. Goblin porozumiał się z kapitanem tworząc skazany na szybki rozpad sojusz, który do póki istnieje zupełnie zmienia stosunek sił. Kapitan chce śmierci von Speechera, Jensa i drużyny, Zelgeg chce dziecka i śmierci Turgoga, która byłaby von Strompowi bardzo miła – ot, zbieżność interesów. Tak więc czujący już oddechy pogoni za plecami bohaterowie wchodzą w dolinę coraz bardziej zagłębiając się w mgłę. Wyczerpane konie grzęzną w ciężkim błocie. Dookoła śnieżnobiałe mleko.

Mróz. Spokój. Koniec pogoni, koniec zmęczenia, koniec walki. Położyć się i umrzeć. Zmęczone mięśnie odmawiają posłuszeństwa. Zniszczone umysły przełączają się na boczny tor. W błocie brnie nie dumny oddział żołnierzy, lecz zbieranina wraków. Nie są zdolni do niczego. Przestraszeni, zaszczuci, zniszczeni. Czas uświadomić to graczom, przypomnieć im o stanie ich postaci. Przypomnieć to co przeżyli w czasie „Burana".

Da to graczom podstawy do dobrego odgrywania postaci w czasie finałowej sceny – wiedzą, że czeka na nich ostateczna konfrontacja, że nadszedł czas krwi i poświęcenia. Muszą wiedzieć, że nie dadzą rady. Muszą wiedzieć, że już przegrali. Nie mają szans. Z drugiej strony mówiąc w ten sposób zbudzisz w nich złość i determinację – dokładnie te same uczucie, które towarzyszą ich postaciom. Zafunduj im prawdziwego Warhammera i jego bohaterstwo – gdy słabi, złamani ludzie idą na spotkanie śmierci, gdy pokonani rzucają wyzwanie przeznaczeniu. To podniosła chwila – przygotuj ich na nią.

W nieruchomym, martwym powietrzu daje się słyszeć coraz głośniejsze odgłosy bębnów. Z góry. Pewnie na zboczach doliny jest cała zgraja goblinów. Ze dwie setki lub więcej. Na przedzie pojawia się zarys wielkiego nieobrobionego głazu. Coraz więcej kości. Oczodoły bielących się mazi czaszek wpatrują się w intruzów wzrokiem pełnym niechęci, nienawiści. To już koniec. Pogoń coraz bliżej.

„Czekajcie" – odzywa się ktoś z tyłu. To Heintz – „podzieleni ani wy, ani my nie mamy szans. I tak nie mamy szans. Byliście twardym przeciwnikiem – będzie przyjemnie zginąć razem." Dołączają do bohaterów. Czy to nie podstęp? Dlaczego Heintz jest taki spokojny i ciągle poszukuje wzrokiem Anny. Można by długo się zastanawiać.

Nie ma czasu.

Powoli, majestatycznie podnosi się mgła. Przy kamieniu stoi stary, wysuszony goblin. Oto Turgog. Przy nim osobista gwardia – dziewięć wysokich goblinów okrytych skórami białych wilków zbrojni w ciężkie, dwuręczne topory. Po obu stronach klęczą skrępowane i otumanione narkotykami dzieci. Czterdzieści dziewięć, jeśli ktoś miałby wystarczająco czasu i przytomności umysłu, by je policzyć. Anna jest pięćdziesiąta.

Dzieci są otoczone tłumem milczących goblinów. To jeden z najbardziej mrożących krew w żyłach widoków. Grupa zwykle hałaśliwych, niepokornych goblinów zamiera w bezruchu olśniona chwałą i siłą swego boga. Z tłumu wychodzi trójka goblinów niosąca na skórze zakrzywiony ofiarny nóż. Inne gobliny chwytają pierwsze z brzegu dziecko i prowadzą do ołtarza. Otumaniona, nieświadoma ofiara kroczy powoli ku kamieniowi. Turgog krzyczy coś w swym plugawym języku. Odpowiada mu przytłaczający i przeraźliwy chór ochrypłych głosów niosący się przeraźliwym echem po wąskich ścianach doliny. Szaman chwyta za nóż, unosi rękę w górę...

NIIIIIIEEEEEEEEEE!

Otaczający graczy gobliński wojownicy ruszają w kierunku graczy. Jest ich koło pół setki. Drogi do ołtarza bronią gwardziści. Ruszyli powoli. Nie spieszą się. W ich ruchach widać nieznaną goblinom majestatyczną pewność.

Upada nóż. Turgog coś krzyczy. Mgła nad kamieniem ofiarnym zaczyna się formować. Coś nieokreślonego wyłania się z niebytu. Słudzy przyprowadzają drugą ofiarę. Potem kolejną. Nadchodzi coś wielkiego, plugawego i nieopisywalnego. Z chmurnego uderza grad i śnieg. Od kamienia uderza wiatr. Lodowe piekło. Buran? Gobliny przyspieszają, las dzid, kamiennych maczug i toporów uderza w drużynę. Nie będzie Ognia. Anna traci przytomność – Turgog związał ją pojedynkiem jaźni. Oboje przeciwnicy zamierają w bezruchu. Płowe włosy dziewczynki rozwiewa niewidzialny wiatr. Oczy wybuchają czerwienią. Skóra ciemnieje. Jakby ktoś w szczelnie zamkniętym intensywnie kotle grzał wodę. Pary stale przybywa, metal się wygina dopóki naciskany przez potężne ciśnienie nie puści. Czy Turgog, którego oblicze zasnuwa się szronem zdoła powstrzymać wulkan przed wybuchem? Wygląda na to że zdoła. Co chwilę jakieś ułamki skoncentrowanej energii tryskają na boki. To jakiegoś nieszczęśnika przebije lecący z ogromną prędkością sopel lodu, to nagły płomień spopieli pechowca, który w zamieszaniu znalazł się nie w tym miejscu co powinien.

Gobliny nacierają. Trzeba bronić Anny. Teraz jest bezbronna. A ona jest jedyną ich siła, jedyną ich szansą. Tylko najpierw trzeba bronić siebie. Najpierw umęczone mięśnie muszą unieść w górę miecz, najpierw poobijane nogi muszą znaleźć wśród błota stabilny grunt. Nie oszukujmy się – bohaterowie to wraki, słabe, nikłe cienie prawdziwych żołnierzy. A w walce słaby ginie.

Wszystko stracone?

Odgłos rogu. Czyżby Sigmar wzywał swe sługi na niebiańską ucztę? To dopiero za chwilę. Z dołu doliny daje się słyszeć tętent kopyt. Sekundy później na gobliny wpada kapitan von Stromp. „Nie mogłem was zostawić. Mieliście rację. Idę z Wami" – krzyczy do bohaterów. Wrzawa bitwy tłumi i zniekształca jego głos. Na chwilę gobliny pierzchają – chwila złudnego spokoju – zaraz uderzą ze zdwojoną siłą. Wykorzystując okazję Heintz podkrada się do Anny. Atakuje znienacka broniącego jej bohatera i próbuje uciec. Nieustępliwy aż po grób. Unosi ją tylko po to, by przyjąć strzałę jej przeznaczoną. Kawałek

brzechwy ze spiralnymi lotkami wystaje mu z mostka. Z niedowierzaniem pada na ziemię. Elfy też tu są. Tylko po której są stronie?

Drugi atak goblinów. W skrócie można napisać – to samo co poprzednio tylko dwa razy gorzej. Cóż można dodać?

Nadeszła kolej na Zelgega. Młody szaman i jego wierne sługi stoją poniżej bohaterów. Teraz gdy Turgog jest zajęty otwieraniem portalu Zelgeg chce przebić się do graczy schwycić Anne, zerwać krępujące ją zaklęcie. Po spopieleniu swego mistrza dokończy jego dzieło. Między walczących wpadają rozpędzeni jeźdźcy wilków. Jens pada przebity włócznią. Chwilę później pada von Speecher walczący przez chwilę plecy w plecy z jednym z bohaterów. Czas chwały, czas umierania.

Nie wiem jak zachowają się Twoi gracze, główni aktorzy tego dramatu. Czy zdołają przeszkodzić goblinom? Zdecydują się zginąć, czy rzucą się do ucieczki? To wyjątkowa walka i wymaga wyjątkowego prowadzenia i wyjątkowych reguł. Jeśli bohaterowie dadzą nogi za pas – pozwól im przeżyć. Plan Zelgega powiedzie się w pełni. Młody szaman zajmie miejsce swego mistrza u boku nowo odrodzonego Pana Zimy.

Jeśli chcą pokrzyżować te plany muszą wykorzystać Ogień. Muszą ochronić Annę do czasu gdy Turgog będzie zbyt zajęty bramą, by ją kontrolować. Wtedy Ogień zmierzy się z Mrozem. Ściany gromadzącego parę kotła nagle pękną. Na zewnątrz wydostanie się inferno. Temperatura w dolinie wzrośnie o sto stopni. Z minus czterdziestu po piekielne sześćdziesiąt.

Ocalenie Anny będzie kosztowało życie jednego z bohaterów. Życie za życie. Nie ma to być jednak Twoja, Mistrzu decyzja. Niech gracz ma świadomość, że albo jego bohater odda życie, albo zgaśnie ostatnia iskra nadziei. To jego decyzja, świadoma decyzja – daj mu odpowiedzialność, pozwól mu dźwigać konsekwencje. Każdy podświadomie marzy o tym, by zostać bohaterem. Teraz jest ku temu okazja.

Magia zostanie zneutralizowana – pozostanie wygrać walkę. Śmierć Turgoga i Zelgega pochłonie życie kolejnego z bohaterów. Czy postacie dadzą im się bezpiecznie oddalić, czy zdecydują się na samobójczy atak na przegrupowującą się gwardię? Zwycięstwo ma swoją cenę. Jens, za którym tu przybyli, z którym wiązali tak wielkie nadzieje też zginie w walce – może jednak przeżyć jeśli któryś z bohaterów odda za niego życie.

W tej walce nie ma niepokonanych szermierzy, wysokich charakterystyk, niema szczęśliwych rzutów kością, nie ma punktów przeznaczenia. Jest bohaterstwo i poświęcenie. Tylko to się naprawdę liczy. Nic więcej.

Całą kampanie czekałeś na tą walkę. Twoi gracze również – spraw, by zapamiętali tę chaotyczną rąbaninę do końca życia. Nie będę już pisać jak ją prowadzić i opisywać – jesteś na to gotowy. W tej kampanii reżyserowałeś i prowadziłeś mnóstwo dramatycznych scen. Pokaż im czego się nauczyłeś. Wyobraź sobie ten kocioł i daj mu życie. Powal ich i daj im się podnieść.

Epilog

Ta przygoda nie ma jednego zakończenia. O ile zarys historii tworzy Mistrz Gry to jej wynik jest dopowiadany przez jej uczestników. Gdy opadnie pył po ostatniej konfrontacji, gdy mgły i chmury ustąpią czas skończyć tą historię. Epilog to podsumowanie wszystkich wydarzeń kampanii, czas na rozwiązanie wątków. Czas, by nagrodzić graczy za ich trudy i ważkie decyzje. Nie zwykłą manierą – przyznając bezosobowe, suche punkty doświadczenia. Twoi gracze zasłużyli na coś więcej. Tym razem pokażemy im jak świat zmienił się dzięki nim. Na lepsze lub gorsze. Pokażemy im konsekwencje ich wyborów, skutki ich działań. Te dobre i te złe. Możesz nazwać to bilansem zamknięcia, rachunkiem sumienia, czy jak tam chcesz.

To co znajdujesz poniżej to tylko moje propozycje – wybierz te które najlepiej pasują do Twojej kampanii i koniecznie dopisz kilka nowych. Potem pozostanie wymienić posesyjne uwagi ... i poczekać na drugą część „W służbie Jego Cesarskiej Mości"!

Czas pogrzebów

Zachodzące słońce zastaje w dolinie Arathbergu zwał trupów. Tego dnia przelano tutaj mnóstwo krwi. Wielu dzielnych żołnierzy oddało na tym błotnistym, smaganym zamiecią polu swe ostatnie tchnienie. Czas oddać im cześć. Odnaleźć ich ciała i pogrzebać gdzieś poza tą przeklętą doliną. Czas wyprawić ich w ostatnią drogę do krain Morra gdzie znajdą wreszcie upragniony odpoczynek po piekle ostatnich dni.

Nie będzie to wielki pogrzeb. Nie będzie orkiestr, flag, wzniosłych mów generałów. Będzie tylko garstka żołnierzy, który mimo bólu i ran postanowili oddać cześć swym towarzyszom. To oni będą mówcami na grobach swych przyjaciół. Co powiedzą, jak zachowają się tego dnia stojąc pośrodku górskiej doliny nad świeżo wykopanym dołem, gdy chłodny wiatr będzie targał ich włosy? Co powiedzą do swych towarzyszy, jak ocenią ich trud i poświęcenie? Jak im podziękują? Co powiedzą

nad grobem kapitana von Strompa, jakie słowa wyrzekną stojąc nad mogiłą porucznika von Speechera, jakie przeznaczą Jensowi Oberbekowi, a jakie Hientzowi? Czy pamiętają, że wedle zwyczaju nad grobem nie mówi się o zmarłym źle? To scena dla graczy. To ich ceremonia. Nie przeszkadzaj im – tylko delikatnie pomóż. Proponuje „Marsz żałobny" z sonaty b-moll Fryderyka Chopina. Naprawdę warto.

Sąd polowy

Każdy koszmar kiedyś się kończy nawet jeśli jego koniec ma być wstępem do następnego. Tam w górach, poniżej doliny Arathbergu postacie rozliczyły się między sobą. Nadszedł czas by rozliczył się z nimi świat. Świat w osobie armii ostlandu...

Mrok...

Powracający z Gór Środkowych bohaterowie zostaną szybko zatrzymani przez ostlandzkich żołnierzy. Niebawem staną przed sądem wojskowym oskarżeni o niesubordynację i zdradę. Jawnie złamali przecież rozkazy hrabiego von Fletchera i jego podwładnych. To jedno z najcięższych przestępstw jakie żołnierz może popełnić. Na tym nie koniec – baron Wilhelm oskarża ich o nadużycie władzy, napad i doszczętne zniszczenie jednej z jego wsi. W czasie przesłuchań wszystkie ich czyny zostaną poddane szczegółowej analizie, wszystkie wykroczenia, złamane rozkazy, chwile sprzeniewierzenia lojalności zostaną boleśnie obnażone. Sąd wojskowy nie ma litości, nie uwzględnia tłumaczeń i wymówek. Przekupionych sędziów nie interesują oskarżenia pod kierunkiem hrabiego Fletchera. Nie ma tłumaczenia niesubordynacji. Kara jest jedna – śmierć na szubienicy.

Stary Świat nienawidzi swych bohaterów. Sukcesy odważnych, nieustępliwych awanturników zawsze są niweczone przez zakulisową, podstępną i egoistyczną grę możnych tego świata. Nie można zatrzymać postępującej fali entropii, a jedyne możliwe zwycięstwo to spowolnienie nadchodzącej zagłady. Nie ma tu miejsca na bohaterów rozwikłujących skomplikowane intrygi, naprawiających krzywdy, wyrównujący straty. Świat nie daje im szans.

W swym typowo Warhammerowym, mrocznym wydaniu kampania kończy się w deszczowy dzień w jednym z licznych ostlandzich fortów. Ci co przeżyli piekło walk pod Arathbergiem, upokorzeni, obici powoli kroczą w kierunku świeżo skleconej szubienicy. Deszcz i śmierć – tylko taką nagrodę można otrzymać.

Jens Oberbeck wędruje razem nimi. Zbójca czy bohater? Przestępca czy pokrzywdzona ofiara? Dla liczących złoto sędziów nie ma to wielkiego znaczenia. Nikt nie będzie słuchał jego tłumaczeń. Wygodniej jest wziąć pieniądze i nie narażać swej kariery.

Co z pozostałymi aktorami dramatu? Hrabia von Fletcher ostatecznie pobije swego sąsiada, barona Wilhelma i dorobi się na zagarniętych kopalniach złota. Kilkanaście lat później jako stary, lecz pełen sił i energii magnat będzie rozgrywał krwawe i podstępne intrygi na elektorskim dworze w Wolfenburgu zapatrzony w jeden cel – zapewnić swemu rodowi supremację nad Ostlandem.

Tak elektorscy żołnierze jak i szlachta w Imperium są bezkarni, dopóki nie nastąpią na odcisk jakiemuś potężnemu szlachcicowi. Bohaterowie właśnie popełnili ten kardynalny błąd.

...światłość...

A może uważasz, że historia ta nie powinna kończyć się w tak okrutny sposób. Może uznasz, że nie warto popadać w skrajności i czas wyłamać się z Warhammerowej beznadziei. W końcu nie może cały czas padać, nie można cały czas odbierać nadziei, nie można cały czas przegrywać.

Historia nic nie straci gdy sąd wyda inny wyrok. Gdy pozwolisz graczom bronić swych bohaterów, gdy sąd wysłucha ich argumenty. Może hrabia Fletcher nie ma tak dużo pieniędzy, a inni magnaci zagięli na niego parol? Może nie będzie to jednostronne przedstawienie.

W tym przypadku sąd znajdzie zrozumienie dla motywacji bohaterów. Dowództwo uzna, że w zaistniałej niejednoznacznej sytuacji drużyna wybrała najlepszą z możliwości. Jednak nieposłuszeństwo pozostaje nieposłuszeństwem i mimo poparcia czy nawet sympatii sędziów kara musi zostać wymierzona. Będzie to jednak kara niemalże symboliczna – chłosta, karny patrol, czy przydzielenie do stałej służby na pograniczu Lasu Cieni. Postacie wrócą do czynnej służby, w sam raz na początek drugiej części kampanii.

Jens von Oberbeck postawi na swoim, odzyska swe dawne ziemie, ponownie się ożeni. Dorobi się dzięki nowo otwartym kopalniom złota i za kilka pokoleń jego ród stanie się liczącą potęgą w Ostlandzie. W wyniku procesu hrabia Albrecht von Fletcher straci resztki dobrego imienia i zaufania. Umrze kilka lat później opuszczony przez przyjaciół i wrogów. Baron Wilhelm też niewiele zyska, nadal będzie wegetował w swej omijanej przez cywilizację enklawie. Fakt, że wspierał banitów bynajmniej nie przysporzy mu popularności.

...a może skala szarości?

Które rozwiązanie wybierzesz?

Radzę, byś wybrał jedną z dróg leżących pośrodku. Pozwól graczom bronić bohaterów. Wykorzystaj sceny w sądzie by ocenić ich działania. Teraz możesz nagrodzić ich za właściwe decyzję i zganić za błędy. Powiadają, że RPG wpływa na grających zarówno w dobry i zły sposób. Przez sceny takie jak możesz pociągnąć graczy w tą dobrą stronę.

Przeanalizuj moralność postaci, oceń czy byli w porządku względem siebie i świata. Ty, w osobie sądu zweryfikujesz wydarzenia całej przygody, całej kampanii. Jeśli gracze sprawowali się źle, gdy musiałbyś naginać realia by pozwolić bohaterom się wybronić – nie oszczędzaj ich, bez wahania wybierz negatywne zakończenie. Gdy zaś włożyli wiele serca w kampanie, gdy ich postacie wkomponowały się w świat i żyły jego problemami – nie psuj całości mrocznym zakończeniem, nawet jeśli bardzo lubisz tego typu klimaty. Końcówka kampanii była piekłem, ciężką próbą dla postaci i graczy. Ci, którzy go zdali zasługują na nagrodę. Nie odbieraj im jej.

A jeśli wygra kto inny?

Może się także stać, że gracze nie dadzą rady zmienić historii. Może się okazać, że inny aktorów tego dramatu zgarnął całą stawkę. Nie omieszkamy im pokazać konsekwencji ich czynów – jako finału historii poza sceną.

Wąwóz zasłały stosy trupów. Ludzkich, wilczych, goblińskich, końskich. Świeża krew aż dymiła mieszając się z wirującą zamiecią. Zelgeg uśmiechnął się pod nosem. Oto nadszedł długo oczekiwany dzień zwycięstwa. Ludziki rozproszone, a jego mistrz i rywal spoczywał na kamieniu ofiarnym, pokonany przez Jaghul' Ignitr – Dziecko Ognia. Zelgeg przycupnął przy starym goblińskim szamanie – życie wciąż uparcie tliło się w staruchu – mimo spalonego ciała.

- Nadszedł mój czas, Turgog – wycharczał młody szaman, wyciągając zza pasa ofiarny sztylet – Będziesz ostatnią kropelką ofiarną, która przepełni kielich.

To powiedziawszy zatopił ostrze w sercu starego goblina. Turgogiem szarpnął spazmatyczny skurcz, lecz nie pociekła ani kropelka krwi. Zamiast tego śnieżny huragan ryknął straszliwie. Nieartykułowany ryk przeszedł nagle w dziki śmiech, który począł odbijać się od szczytów górskich. Przerażony Zelgeg przypadł do kamienia ofiarnego i począł odmawiać wszelkie poznane modlitwy do Władcy Zimy.

Wtedy z wirującej zamieci wyłonił się On, najstraszliwszy koszmar, przepełniający bez reszty ciasny goblini umysł. Swymi straszliwymi szponami chwycił materię przestrzeni i rozdarł ją. Ciemny otwór ukazujący otchłań Pustki począł wsysać powietrze i śnieg.

Władca Zimy ryknął radośnie i rozwinął skrzydła. Pulsowała w nim moc pożartych dusz. Szybko przeszedł przez portal – był w domu, na przekór wrogim Bogom Chaosu. Rozdarcie zabliźniło się. Burza ustała. Zapadła cisza.

Z obłędem w oczach Zelgeg podniósł się z klęczek. Spojrzał przed siebie. U szczytu kamienia stał potężny lodowy łuk. Podszedł bliżej, wyciągnął dłoń i dotknął jego powierzchni. Była zimna i twarda niczym stal. Wtedy dostrzegł drganie powietrza pomiędzy lodowymi kolumnami. Drzwi do innego świata nadal stały otworem. Władca Zimy powróci, wraz z zastępami demonów...

Duch Ognia

Kilka wątków już rozwiązaliśmy. Wiemy już co może stać się z bohaterami, co mogą zdziałać gobliny. Nie są to wszystkie możliwości. Teraz czas spróbować odpowiedzieć na pytanie – jaką przyszłość ma przed sobą Dziecko Ognia? Jest tu tak wiele możliwości, że nic nie stoi na przeszkodzie by poświęcić temu wątkowi całą przygodę. Jej losy wcale nie muszą zależeć od decyzji graczy. Zastanawiałeś się drogi mistrzu co stanie się, gdy Heintzowi uda się uprowadzić Annę? A co jeśli w swe ręce dostaną ją elfy?

Wydaje się oczywiste, że wraz z końcem kampanii kończy się styczność bohaterów i Anny. Nie ma przecież miejsca dla dziecka w armii, tym bardziej w lekkiej jeździe. Czy bohaterowie zostawią małą dziewczynkę samą? Czy odważą się przekazać ją w niepowołane ręce? A może ktoś z drużyny opuści armię i zamieszka gdzieś z przybranym dzieckiem? Co stanie się z Anną jeśli bohaterowie skończą na szubienicy?

Koniec tej historii nastąpi bez udziału postaci. Proponuje więc, byś poświęcił część ostatniej sesji „Władcy Zimy" na opowiadanie historii poza sceną. Wtedy, dobrym zwyczajem książkowych epilogów dopowiesz dalsze losy wszystkich postaci. Gdy dokończysz historie Jensa von Oberbecka, hrabiego von Fletchera, barona Wilchelma, Zelgega – opowieści mniej lub bardziej pogodne, weź głęboki wdech i zaserwuj im ostatnią opowieść – rozwiązanie historii Dziecka Ognia, historię smutną niezależnie od innych wydarzeń. Każda z trzech opowieści ma otwarte zakończenie. To w jaki sposób się ostatecznie skończy zależy tylko od Ciebie.

Mrok ciemnej, podziemnej komnaty rozświetlało nikłe światło świec. W powietrzu unosił się zapach

będący mieszanką drażniącego nozdrza kurzu i ostrej woni formaliny stosowanej do konserwacji komponentów. W tej ciszy, zakłócanej tylko szumem przewracanych stron księgi gnieździło się cos strasznego. Coś nieokreślonego, chłodnego zalegało w ciemnych rogach komnaty, tam, gdzie nawet nikłe światło świec nie rozświetlało szczelnej peleryny mroku.

Siedzący przed pulpitem mężczyzna w bogato haftowanej ceremonialnej szacie znalazł wreszcie kartę z poszukiwaną formułą. Na pożółkłej stronie widniały dziwnie wykręcone, zdeformowane litery, które zdawały się zbiorem rozmytych kresek i kleksów – groteskową parodią alfabetu.

Odcyfrowawszy pismo podniósł wzrok znad księgi, spojrzał ku przeciwległej ścianie, do której ciężkimi, zdobionymi w magiczne symbole łańcuchami przykuto dziecko. Nie bez przyczyny tą małą dziewczynkę otaczał sześciokrotnie wzmocniony krąg ochronny. Nie bez przyczyny czarownik włożył wysiłek wielu tygodni by odpowiednio wytłumić magiczne echa laboratorium. Ta niepozorna, mała dziewczynka ma w sobie moc o niezbadanych granicach. Ileż wysiłku kosztowało sprowadzenie jej tutaj? Ile dni z upartymi żołnierzami musiał się ścierać Heintz by w końcu ją zdobyć w czasie krwawej walki u stóp Arathbergu? Biedny głupiec, myślał, że oszuka swego mistrza i pana i zachowa ten skarb dla siebie...

Dziecko poruszyło się. Wyrwany z rozmyślań czarodziej powstał i wsparł się na pulpicie. Poprawiwszy księgę jeszcze raz zlustrował ceremonialną szatę. Sprawdził, czy wszystkie ochronne symbole znalazły się na swoich miejscach. Duch się budził. To dobrze – czas zakończyć przedstawienie. Zaraz on, baron Wilchelm van der Baarl posiądzie klucz do bezgranicznej potęgi.

Zwolna rozpoczął wypowiadać słowa mocy. Szept inkantacji rozbrzmiał złowieszczym zwielokrotnionym echem. Magiczne symbole ochronnych kręgów rozbłysły wszystkimi barwami. W nieruchomym, monotonnym powietrzu pojawił się stale rosnący w siłę podmuch wiatru. Duch Ognia zerwał się na nogi. Z brzęczących łańcuchów i okuć poczęły sypać się skry. Sfera ochronnego pentagramu wybuchła jasnym płomieniem. Na twarzy zaklinacza pojawiły się perliste krople potu. Teraz wszystko się wyjaśni. On albo Ona. Komnata dźwięczała od unoszącej się w powietrzu magii. Czy wytrzyma? Czy Duch Ognia nie okaże się zbyt silny? To pokaże najbliższa przyszłość...

Arcymag Johannes Nehmann stał pośrodku zebranych w ukrytej komnacie tajnej rady Gildii. Zebrani czarodziej poczęli dyskutować losy Hansa – Petera, młodego i obiecującego niezależnego maga, którego ostatnie działania naraziły na niebezpieczeństwo interesy Gildii w północnym Imperium.

Johannes streścił znaną już pokrótce wszystkim zgromadzonym historię tajemniczego Ducha Ognia, który pojawił się niespodziewanie w północnym Ostlandzie. Hans – Peter wszedł w styczność z dzieckiem, które wykazywało symptomy opętania przez owego ducha. Popełnił też czyn wielce niebezpieczny – począł nauczać ową dziewczynkę prawideł magii, nie bacząc na niebezpieczeństwa jakie niesie ze sobą owa skaza. Zgromadzeni byli zbulwersowani beztroską i brakiem odpowiedzialności młodego czarodzieja.

- Nie można dążyć do pogłębiania skazy Chaosu, którą owa istota jest naznaczona. To działanie na szkodę własną i samej Sztuki – odezwał się jeden z Arcymistrzów.

- Działania te w prostej linii prowadzą do wychowania maga o nieporównywalnej z naszą mocy. To droga do stworzenia potwora, którego nie będziemy w stanie ani kontrolować ani powstrzymać – rzekł siedzący po przeciwnej stronie Mistrz Artefaktów. Po czym z naciskiem dodał – Czy wynik naszych badań będzie stał po naszej stronie? Kto jest w stanie to zagwarantować? Takie działanie to w istocie zdawanie się na ślepy wyrok losu. Na przypadkowe działanie. A gdzie przypadek i magia tam Chaos...

Wśród zgromadzonych zapadło głuche milczenie. Chyba wszyscy zgromadzeni czarodzieje podzielali ten pogląd. Z jednym wyjątkiem. Na specjalnym krześle pośrodku sali siedział Hans – Peter. Nie był skrępowany, lecz bogato grawerowane w magiczne symbole bransolety uniemożliwiały rzucenie choćby najprostszego zaklęcia. Jeśli chce uratować życie swoje i swojej podopiecznej może to zrobić tylko w jeden sposób – słowem...

- Hansie – Peterze! – przerwał milczenie przewodniczący zgromadzeniu Nehmann – wystąpiłeś przeciw regułom Sztuki i Gildii. Zdajesz sobie sprawę jak poważne przestępstwo popełniłeś. Wiesz też, że zbrodnię tego typu czeka tylko jedna kara. Czy masz coś na swoje usprawiedliwienie, czy chcesz coś powiedzieć zgromadzeniu nim skończy się twój żywot a oczyszczające płomienie oczyszczą świat z twej osoby i pomiotu z którym się zadawałeś? Pytanie przebrzmiało zwielokrotnionym echem w sali. Hans – Peter, który do tej pory siedział ze spuszczoną głową podniósł się. W jego oczach pojawił się płomień zawziętości, ta sama iskra nieustępliwości, która pozwoliła mu przeżyć wiele niebezpiecznych wędrówek w Imperium i poza jego granicami. Nie poddał się jeszcze. Wiele wysiłków kosztowało go spotkanie samego Ducha Ognia. Wiele starań musiał położyć by przekonać

opiekujących się małą dziewczynką żołnierzy, że warto, więcej – że koniecznie trzeba uczyć ją magii.

- Czcigodni zgromadzeni! – rozpoczął stojąc pośrodku zgromadzenia. Głos jego rozbrzmiewał mocą i przekonaniem. Niechętne uszy mimo wysiłków umysłów skwapliwie łowiły jego słowa – Sztuka czekała długo na chwilę, która dziś nadeszła. Nie jest to bynajmniej czas hańby i zdrady. To chwila wielkiej szansy. Szansy, która nieprędko do nas wróci. Oto dziś mamy w rękach klucz do pierwotnej magii, klucz do wyzwolenia naszej sztuki ze starożytnych schematów. Oto mamy szansę poszerzyć granice naszych możliwości, wejść na grunt dawniej nam niedostępny. Boicie się podjąć tego kroku. Obawiacie się, że wasi uczniowie was przewyższą. Nie interesuje was to, że ludzkość potrzebuje magii i to potrzebuje magii silnej, pewnej a nie śmiesznych niemal guślarskich sztuczek jakie dziś jej oferujemy. Spójrzcie na siebie. Zapytajcie się sami czy to na pewno nie chcecie iść dalej, czy to co mamy dzisiaj aby jest szczytem marzeń. Czy magia już się skończyła? Nie? Jeśli więc chcecie dalej pogłębiać swą wiedzę, jeśli chcecie wyzwolić ją ze stagnacji, z krępującego rozwój paraliżu – nie odrzucajcie tej szansy. To od was zależy przyszłość Sztuki. Zdecydujcie sami – czy chcecie kuglarskich sztuczek czy nadal marzycie o potędze i mocy. Czy zdecydujecie się na niepewny krok w nieznane, czy też zatracicie swoje powołanie go nie stawiając? Na was spoczywa ciężar decyzji i odpowiedzialności. Podejmijcie decyzję rozważnie.

Skończył. W sali rozległ się gwar i rumor. Mistrzowie magii zaczęli mówić jeden przez drugiego. Za chwilę jednak sala uspokoi się i zgromadzenie wyda wyrok. Tylko jaki?

Samotna chata płonęła. Bezduszny ogień błyskawicznie trawił stawiany w pocie czoła dom. Dom postawiony dla małej dziewczynki. Miejsce, które miało być bezpieczną przystanią, enklawą oddzieloną od mętliku i niebezpieczeństw świata, które miało zamknąć rozszalały płomień w przytulnym domowym ognisku w oczach przestawało istnieć.

Czy człowiek ma szanse przeciwdziałać przeznaczeniu? Czy może się mu oprzeć? Czy jego decyzje i czyny rzeczywiście mają szanse odmienić los? Czy można trzymać ogień nie parząc się? Czy człowiek potrafi nauczyć się żyć? Czy potrafi zbudować trwałą więź, która wytrzyma wszystkie przeciwności?

Czy płacząca dziewczyna stojąca przed płonącą farmą była warta takiego poświęcenia? Czy warto było zostawić wszystko dla niej? Czy warto było budować dom, który teraz płonie? Dlaczego w ten sposób odwdzięcza się za miłość i opiekę? A może to nie tak. Czy gdyby we wszystkich rodzinach gwałtowne uczucia, nieporozumienia i bezcelowe kłótnie mogły objawiać się tak gwałtownie cały świat już dawno by spłonął? Zapewne tak.

Czy więc Duch Ognia jest nie tylko dziełem przypadku, zrodzoną ze przedziwnych splotów okoliczności istotą, lecz także czymś co może nauczyć nas czegoś o nas samych? Jak wyglądał by świat, gdyby nasze dusze odbijały się tak wyraźnie na tym co się dzieje w naszych sercach? Czy bylibyśmy wtedy szczęśliwsi widząc przyjaźń i miłość naszych bliskich, czy też zamarlibyśmy porażeni grozą widząc niechęć, zawziętość, zło zawarte w nas samych?

Czy płomienie strawiły przybraną rodzinę płaczącej dziewczyny? A może ktoś w tą zimną noc podejdzie i obejmie łkające dziecko? Czy walka z ze słabością ludzkiej duszy skończy się tragicznie, czy też zaistniała tragedia wzmocni powstałą więź i stanie się podstawą pod coś więcej?

Jaka jest prawda o człowieku?

Tego nie wie nikt, lecz na tą okazję możemy coś przyjąć.

Dodatek I: Szkice przygód

Wskrzeszeni

Tomasz Kowalik

Akcja toczy się w wiosce Gunnbad i jej okolicach. Od trzydziestu dni mieszkańcy Gunnbad niepokojeni są przez wstające z martwych szkielety dawnych wojowników, pamiętających czasy Cesarzowej Magritty. Zadaniem graczy jest zbadanie przyczyn, które zakłóciły spoczynek poległych i zażegnanie niebezpieczeństwa.

Główną postacią jest Joachim von Koenterbald, czarodziej – nekromanta amator. Historia rozpoczyna się w momencie, gdy jego ukochana córka Jasmina wychodzi za mąż za młodego miejscowego szlachetkę Ruperta von Pauler. Młoda, naiwna dziewczyna i krnąbrny, zarozumiały, nie liczący się z nikim młodzieniec – takie małżeństwa nie trwają długo. Rupertowi znudziła się żona i postanowił się jej pozbyć. W tym celu posłużył się łatwowiernymi wieśniakami z Gunnbadu. Pod przebraniem wmówił im, że Jasmina jest wiedźmą. Wieśniacy powiązali ten fakt z ostatnimi zgonami bydła i narodzinami martwych dzieci. Kiedy Jasmina pod namową męża udała się do wioski z owocami dla dzieci wieśniacy pochwycili ją, po czym spalili żywcem. Joachim von Koenterbald, jeszcze jako czarodziej Złotego Kolegium przybył do Gunnbadu, gdy jego córkę pochłaniały płomienie. Z obłędem w oczach opuścił wioskę i dziwnym zbiegiem okoliczności trafił na stare kurhany, w których spoczywają wojownicy polegli w bitwie na Jałowych Polach. Nocą miał sen, w którym zobaczył pewną księgę ukrytą w jednym z kurhanów. Kiedy „zgasły" oba księżyce Joachim odnalazł wejście do właściwego kurhanu i wyciągnął z niego „Mors Tua Vita Mea", księgę, w której Hieronimus z Tobaro zawarł fragmenty i komentarzami „Liber Mortis". W głowie von Koenterbalda pojawił się pomysł, by wykorzystać wiedzę zawartą w księdze w celu zemsty. Po dziesięciu latach studiowania sztuki nekromantycznej powrócił z pomocnikiem do Gunnbadu.

Po przybyciu do wioski bohaterowie zostaną zaznajomieni z sytuacją, a co najważniejsze dowiedzą się o kurhanach, gdzie najczęściej widuje się wskrzeszonych. Najwięcej informacji zdobyć można od miejscowego sołtysa, Tobiasa Dunkelbauma i gajowego Rudiego Redkocha. Do czasu przybycia drużyny widziano jedynie pojedyncze szkielety. Zginęły dwie osoby, które samotnie oddaliły się z wioski w kierunku kurhanów. Sytuacja jest dosyć napięta i mieszkańcy Gunnbadu nie chcą opuszczać swoich domostw po zmroku, odradzają to również bohaterom. Na przewodnika nie ma co liczyć, sołtys tłumaczy to tym, że wszyscy mają bardzo dużo pracy, prawda jest jednak taka, że wszyscy się bardzo boją. Nawet pogoda jest przeciwko bohaterom. Cały czas jest szaro, od czasu do czasu pada deszcz, pojawia się mgła, uderzają pioruny, jednym słowem iście trupia pogoda. Najlepiej byłoby siedzieć w jakieś karczmie, popijać piwo, opowiadać sprośne historyjki i podrywać kelnerki, ale służba to służba, nawet jeśli przez nią trafisz do takiej zapadłej dziury jak Gunnbad. Oględziny okolicy nie przyniosą żadnych nowych informacji. Wszystkie kurhany wydają się być zamknięte, nigdzie nie ma żadnych ruin, żadnych jaskiń, żadnych wskrzeszonych. Może wieśniacy wszystko to sobie wymyślili? Tak pomyśleć mogą gracze ale my wiemy, że coś jest jednak nie tak. Kiedy drużynowi mądrale zaczną marudzić, że nic się nie dzieje, że ktoś tu ich oszukuje będziesz mógł przyspieszyć akcję.

Zaczniemy od pożaru. W nocy do wioski wpadnie krzyczący w przerażeniu młodzieniec. To Sebastian Aschmund, mieszkał z rodziną na farmie oddalonej od wioski o około dwa kilometry. Z bełkotu jaki wydostaje się z jego ust można wywnioskować, że na farmę napadli wskrzeszeni i zabili wszystkich mieszkańców, tylko jemu udało się uciec. Gdy gracze spojrzą w kierunku przez niego wskazywanym zobaczą na nocnym niebie łunę. Mieszkańcom farmy nikt już nie pomoże, nawet grabarz nie miałby zbyt wiele do roboty. Po napastnikach także nie ma śladu. Joachim ma jeszcze pewne problemy z kontrolą nad szkieletami i nie może pozwolić sobie na zbyt długie eskapady. Jego plan jest prosty. Zniszczyć wszystkie farmy stojące na drodze do wioski, by w końcu przeprowadzić finalny atak. Na jego drodze stoi jeszcze tylko farma Lottermannów, z całą pewnością następnym razem ożywieńcy uderzą właśnie tam. Sytuacja jest dramatyczna.

Rankiem sołtys przed całą wsią zwymyśla bohaterom, wyzwie ich od psich synów i darmozjadów. Nasi śmiałkowie nie mają wyboru muszą zacząć działać. Sebastian jest jeszcze w szoku i jedyną rzeczą, którą można z niego wyciągnąć to to, że wskrzeszonych było dużo, bardzo dużo (młodzieniec nie umie liczyć) i towarzyszył im jakiś człowiek. Sołtys zbierze dziesięciu śmiałków i oznajmi bohaterom, że wybiera się na farmę Lottermannów by tam zaczaić się na nekromantę. Słyszał opowieść jak to ktoś przygotował płonącą zasadzkę na ożywieńców i sam będzie chciał dokonać równie heroicznego czynu. Od swojego pomysłu nie da się odwieźć, a tłumaczył to będzie brakiem efektów w działaniach drużyny. Śmiałkowie powinni unieść się honorem i przyłączyć do „wyprawy" w końcu, przysięgali „chronić i służyć". Wróćmy jeszcze na chwilę do genialnego planu sołtysa. Polega on na tym, że farma otoczona ma być kręgiem z siana polanego oliwą i w

odpowiednim momencie podpalonego. Co na pomysł powiedzą bohaterowie nie jest ważne sołtys i tak postawi na swoim. Kiedy wszystko będzie już przygotowane i dzień zacznie ustępować miejsca nocy, spadnie deszcz. Po jakiś dwóch godzinach oczekiwań pojawią się pierwsi wskrzeszeni. Przed tobą i twoją drużyną wspaniała, pełna heroizmu obrona farmy. Takie sceny budzą duże emocje i na długo pozostają w pamięci graczy. Daj się wykazać ich postaciom, ale pamiętaj by oszczędzać szkielety Joachima, jeszcze będą nam potrzebne. Kiedy sytuacja zacznie się rozwijać po myśli graczy zdarzy się mały, brzemienny w ogromne skutki, wypadek. Jeden z wieśniaków przerażony potrąci lampę naftową i szybko zajmująca się ogniem ciecz rozleje się po pomieszczeniu. O gaszeniu nie ma mowy, no chyba, ze własnych ubrać. Heroiczna scena nagle dobiegła końca i trzeba ratować swoje tyłki. Tu możesz pozwolić sobie na odrobinę okrucieństwa, w końcu to Warhammer. Gracze umkną wskrzeszonym lekko poranieni, a spośród wieśniaków ocaleje jedynie trzech z sołtysem.

W wiosce wybuchnie panika. Jedno jest pewne nikt nie chce tu pozostać ani chwili dłużej. Wszyscy zaczną pakować dobytek na drabiniaste wozy i przygotowywać się do opuszczenia wioski. Wczesnym rankiem, kiedy ciemności jeszcze nie opadną nad kurhanami będzie można zauważyć błyski. Trochę przypominają wyładowania atmosferyczne, ale zielonkawa poświata zdradza ich magiczne pochodzenie. Przenieśmy się teraz na kurhany. Joachim został zaatakowany przez Ruperta von Paulera. Stało się tak ponieważ pomocnik czarodzieja wydał go szlachetce. Rupert wraz z piętnastoma ludźmi przyczaił się na powracającego z nocnego rajdu nekromantę i uderzył przekonany o swoim sukcesie. Joachim jednak bronił się dzielnie, głównie dlatego, że pomocnik nie wiedział o wszystkich jego magicznych zdolnościach. Padło jedenastu ludzi von Paulera i większość szkieletów von Koenterbalda. Wtedy pomocnik nekromanty dostał się do wnętrza jego aury ochronnej i wbił mu w plecy nóż, przypłacił to życiem, ale Joachim został raniony śmiertelnie. Jeśli gracze zdecydują się na niezwłoczne wyruszenie na kurhany to dotrą tam właśnie w tym momencie. Nekromanta padnie na ziemię śmiertelnie raniony, a szkielety rozsypia się w proch. Rupert chłodno zauważy, że gracze przybyli kiedy jest już po wszystkim. Wyraźnie da im do zrozumienia, że są tu już niepotrzebni. Jeśli jednak gracze postanowią obejrzeć zwłoki nekromanty nie będzie protestował, w końcu nikt nie chce zadzierać z armią. Joachim ostatkiem sił będzie prosił graczy o przebaczenie, kiedy mu go udzielą wskaże ręką na torbę jaką ma przewieszoną przez ramię, po czym wyzionie ducha. W torbie gracze znajdą jego pamiętnik i książkę „Mors Tua Vita Mea", na której zresztą bardzo zależy Rupertowi, to dlatego zaatakował nekromantę. Z pamiętnika gracze poznają całą historię Joachima von Koenterbald oraz jego zapiski dotyczące mrocznej sztuki nekromancji. Nie pozostaje nic innego jak udać się do wioski i chwilę odpocząć, a później już tylko formalności związane z raportem. A może bohaterowie nie odpuszczą tak łatwo Rupertowi?

Dezerterzy

Tomasz Kowalik

Drużyna otrzymuje rozkaz by wytropić i pochwycić kilku dezerterów. Z pozoru zadanie wydaje się łatwe. Dezerterzy są osłabieni, zziębnięci i głodni, uciekają już od kilkudziesięciu dni. Wszystko zaczyna się komplikować, gdy do gry włączają się siły nadprzyrodzone, a dokładniej rzecz biorąc przebiegły i podstępny Chaos.

Akcja przygody ma miejsce około pięćdziesięciu mil na zachód od Samotnego Hospicjum. Okolica jest rzadko zamieszkana i stosunkowo niebezpieczna. Wśród miejscowej ludności krążą przerażające opowieści o tajemniczych i krwawych rytuałach wyznawców Mrocznych Mocy. Podróżni i wieśniacy trzymają się więc głównego traktu i starają się nawet nie myśleć o tym co czai się pomiędzy pniami prastarych buków.

W celu dokładniejszego zarysowania sytuacji musimy się nieco cofnąć w czasie. Zjawisko dezercji nigdy nie było czymś nadzwyczajnym w armii imperialnej. Zdarzały się pojedyncze przypadki, opuszczania macierzystych jednostek. Sytuacje takie były sporadyczne i wkalkulowane w utrzymanie armii. Miesiąc temu wydarzyło się jednak coś niezwykłego – zdezerterowała cała drużyna zwiadu, nawet sierżant. Nikt nie mógł dojść do tego co się stało. Sytuacja wyjaśniła się dopiero po dziesięciu dniach, kiedy to do stanicy dotarł jeden z zaginionych żołnierzy. Ze złożonego przez niego raportu wynikło, że cała drużyna zdezerterowała pod namową sierżanta – Paula Berkoffena. Berkoffen od kilku już miesięcy przekonywał swoich ludzi by opuścili z nim szeregi wojsk imperialnych. Jego głównymi argumentami były pieniądze i uwolnienie się od wojskowej tyrani. Drużyna zwiadu liczyła dwunastu żołnierzy. Dwóch z nich zostało ciężko rannych podczas starcia ze zwierzoludźmi, padło wtedy większość koni, a dwóch kolejnych próbowało uciec by zawiadomić dowództwo. Udało się to tylko jednemu, drugi zginął z rąk sierżanta. Cztery dni temu strażnicy dróg donieśli, że wieśniacy z okolic Samotnego Hospicjum widzieli jakiś ludzi w potarganych imperialnych mundurach, którzy

wykradali im jedzenie. Dowództwo bezzwłocznie wysłało w ten rejon pięć drużyn zwiadu, między innymi drużynę naszych bohaterów. Zadanie jest proste: odnaleźć dezerterów i jeśli się da doprowadzić ich żywych przed sąd polowy.

Drużynie przydzielono rejon wysunięty najbardziej na zachód. Teren porośnięty jest przez starą, gęstą bukową puszczę, nazywaną Lasem Cieni. Nieliczna miejscowa ludność, żyje głównie z zaopatrywania Samotnego Hospicjum we wszystko co potrzebne do utrzymania pacjentów. Strażnicy dróg patrolują trakt od czasu do czasu i nie będą mogli udzielić bohaterom jakiś konkretnych informacji, podobnie jest z miejscową ludnością. Jedyne czego dowiedzą się to: „tam niebezpiecznie jest, cobyśta tam na noc nie zostawali, bo tam nie raz potwora widzieli".

Pierwszy dzień i noc na miejscu przebiegną bardzo spokojnie. Wbrew opowieściom okolica jest całkiem przyjemna, słońce nie daje się we znaki, nie wieje silny wiatr, ani śladów zwierzoludzi, a tym bardziej potworów. Las Cieni jednak nie bez kozery cieszy się złą sławą. Zamieszkują go istoty, o których ludziom nawet się nie śniło i jedną z takich istot bohaterowie już niedługo spotkają. Nie wyprzedzajmy jednak faktów i przenieśmy się na trakt, bo tam właśnie drużyna dostrzegła coś niepokojącego. W poprzek drogi stoi wóz, a obok niego ciało mężczyzny. Nie ma wątpliwości, że zginął on od ciosu mieczem. Wóz został opróżniony przez bardzo głodnych dezerterów, a wieśniak zginął, gdy bronił swego dobytku. Nie to jednak wstrząśnie bohaterami. Nieopodal leżą zmasakrowane ciała żony wieśniaka i jego synka. Tych dwoje niewinnych ludzi zginęło z rąk człowieka-bestii, o którym za chwilę. Bohaterowie bez żadnych problemów rozróżnią, że wieśniaka i jego rodzinę zabiło coś innego. Jeśli w pierwszym przypadku ocena jest prosta to w drugim pojawią się problemy i spekulacje. Ciała noszą ślady ostrych pazurów i zębów, są potwornie zmasakrowane. Dokonał tego jeden z dezerterów, a właściwie to czym się stał. Podczas, gdy uciekinierzy chowali się w Lesie Cieni ciałem jednego z nich zawładnął demon. Jego celem jest zabicie dezerterów i wszystkiego co stanie na jego i ich drodze.

Wróćmy na trakt. Bohaterowie bez problemu odnajdą prowadzące w głąb lasu ślady dezerterów. Jeśli pójdą ich tropem napotkają kolejną ofiarę demona. Tym razem jest to jeden z dezerterów. Ex-żołnierze po napadzie zostali zaatakowani przez bestię i jeden z nich stracił życie. Reszcie udało się nieco zranić potwora i zmusić go do ucieczki (teraz czai się w ich pobliżu).

Po sześciu godzinach leśnej wędrówki bohaterowie stają na skraju lasu. Na niedużej polance, opodal skał, dostrzegają ruiny kamiennych fundamentów jakiejś chaty. W ruinach tych rozbili obóz dezerterzy, są czujni, ponieważ obawiają się bestii. Jak rozegrają sytuację bohaterowie nie można jednoznacznie ocenić. Rozwiązania pokojowe raczej nie wchodzą w grę, dezerterzy są bardzo zdeterminowani i tylko cud zmusiłby ich do poddania się bez walki. Trzeba walczyć. Przeciwnicy mają przewagę liczebną, ale są wycieńczeni i poranieni. Czy gracze zaatakują ich z zaskoczenia, czy po wcześniejszych pertraktacjach, dezerterzy poddają się, gdy polegnie ich ponad połowa. Jeśli gracze rozpędziliby się za bardzo i chcieli pozbawić życia resztę spróbuj ich powstrzymać, to w końcu kiedyś byli imperialni żołnierze, a poza tym rozkaz był, aby doprowadzić ich „raczej żywych". Dwóch z dezerterów (w tym sierżant) odniosło rany w czasie walki z bestią i nie mogło teraz brać udziału w walce, leżą na ziemi bez ruchu. Kiedy tylko jeden z bohaterów odwróci się plecami do sierżanta ten podniesie pistolet i wypali w nieostrożnego. Rana nie będzie poważna, ale w znacznym stopniu utrudni nocną walkę. Znów nieco wyprzedzam fakty, ale musisz wykazać się jeszcze odrobiną cierpliwości.

Zbliża się noc. Dezerterzy za wszelką cenę będą się starali odwieźć bohaterów od pomysłu podróżowania nocą. Spędzili już w tym rejonie sporo czasu i wiedzą, że ta, choć nikła, ochrona jaką dają ruiny chałupy może ocalić im życie. W ich wypowiedziach wyraźnie da się zauważyć, że czegoś się boją, czegoś co nazywają Opętanym. Czym dokładnie jest to „coś" nie uda się bohaterom określić, w każdym razie jeszcze nie teraz. Od momentu, gdy słońce zacznie zachodzić da się w powietrzu wyczuć jakieś dziwne napięcie. Wszystkim wydaje się, że obserwują ich dziesiątki złowrogich oczu. Drużynie wydaje się, że z każdej strony wyskoczy nagle przerażający potwór, albo jeszcze gorzej kilka potworów. Nerwowe rozglądanie się dokoła nie jest w tym momencie czymś dziwnym, to robią teraz wszyscy żołnierze w ruinach chałupy. Takie napięcie potrwa do późnej nocy. Nikt nie zmruży oka, wszyscy będą potwornie zmęczeni. Przez cały czas bohaterowie będą mieli wrażenie, że są otoczeni przez kilka istot. Ze wszystkich stron będą dochodziły odgłosy przemieszczania się przyszłych napastników. W rzeczywistości to umysły graczy odpowiedzialne są za zwielokrotnienie napastników. W takim właśnie momencie zaatakuje bestia, tylko jedna. Walka będzie ciężka, nawet bardzo ciężka. Gracze są zmęczeni, nie spali, jest ciemno. Bestia choć ranna atakuje z niezwykłą dzikością.

Kiedy gracze poradzą sobie z bestią będą mogli w końcu odpocząć, a rankiem wyruszyć do stanicy.

Dodatek II: Nowe zasady

Zasada specjalna – Samopoczucie

Każdego popołudnia oraz wieczoru gracze muszą wykonać testy Wytrzymałości oraz Siły Woli.

Zdanie obu testów oznacza, że postać dzielnie znosi trudy.

Oblanie testu Wytrzymałości oznacza, że bohater czuje się słabo, jest wycieńczony i zmarznięty, jednak wciąż jest zdeterminowany i gotów do walki o życie (zdany test SW).

Oblanie testu SW oznacza załamanie psychiczne bohatera, który dostrzega, że oddział nie ma żadnych szans na wydostanie się cało z opresji. Jest w stosunkowo dobrej kondycji fizycznej, jednak mróz, biel i wszechogarniająca pustka zupełnie rozbijają jego psychikę.

Oblanie obu testów oznacza, że osłabiony bohater nie radzi sobie z trudami patrolu, jest wykończony zarówno fizycznie jak i psychicznie. Nie ma sił, by dalej podróżować.

Wielkość rzutu, różnica pomiędzy wartością współczynników, a wynikiem na kościach powinny być odpowiednio interpretowane – tragiczny rzut na Wytrzymałość, w granicach 90 oznacza gorączkę i odmrożenia, podczas gdy świetny rzut na SW pokazuje, że bohater nie ma zamiaru się poddać i niestrudzenie prze do przodu.

Gracze powinni wykonywać swe rzuty w tajemnicy przed innymi i pokazywać wynik rzutu tylko Mistrzowi Gry. Dzięki temu będą mogli za pomocą swej gry pokazywać reszcie drużyny w jakiej formie się znajdują, a nie opierać się jedynie na wskazaniu ręką wyniku na kościach.

Barwne odgrywanie samopoczucia bohaterów pozwoli nadać przygodzie wiele emocji i dramatu.

Zasada specjalna – Wymarznięcie

Niech każdy z graczy pomnoży swoją Wytrzymałość przez dziesięć. Otrzymana ilość małych punktów Wytrzymałości będzie nam wskazywać stan zdrowia bohaterów. W ciągu przygody, podczas kolejnych dni i nocy będą tracili te punkciki. Za każde dziesięć utraconych punktów obniż o jeden punkt Wytrzymałość i Siłę, oraz o 10 punktów cechy procentowe.

Te punkty mogą wracać. Jeśli bohater zje ciepły posiłek oraz prześpi całą noc ciepło otulony kocami możesz nie odejmować mu punktów Wytrzymałości, a dodać kilka. Dwa, trzy punkty. Nie więcej. Siły nie wracają tak łatwo.

Nowe umiejętności:

doświadczenie bojowe: odzwierciedla praktyczną wiedzę wojskową. Postać wie jak konserwować broń i zbroję, potrafi ustawić żołnierzy w szyku, lepiej dostrzega słabe punkty szyku nieprzyjaciela (+10 do testu spostrzegawczości), rzadziej traci rozeznanie w chaosie bitwy (+10 do Op)

posłuch u podwładnych: Postać ma duży dar oddziaływania na podwładnych. Składają się na to różne aspekty: zajmowana funkcja, pozycja, zastraszenie, szantaż, szacunek. Rozkazy i polecenia wydawane przez postać są wykonywane prawie w stu procentach. Najczęściej umiejętność tą spotyka się w wojskowości lub innych instytucjach, grupach o ściśle określonej hierarchii. Jeżeli postać wykona udany test CP to podwładny musi go wykonać. Umiejętności nie można nadużywać i MG powinien pilnować, czy wydawane rozkazy/polecenia nie przekraczają kompetencji postaci.

zaopatrzenie: postać wchodzi do karczmy, zagada do żony karczmarza, uszczypnie kelnerkę, rzuci sprośnym żartem do gospodarza i nagle okazuje się, że miejsce na nocleg się znajdzie, ciepła strawa takoż i nawet dobre wino. Bohater ma +20 do testów Ogł gdy coś załatwia.

Czarcie ziele

Ma ono bardzo intensywny zapach, trochę przypominajacy nasze geranium. Zjedzone jest toksyczne, i choć nie zabójcze (nie da się z niego wyciągnąć silnie toksycznych ekstraktów), wywołuje wymioty i dwudniową ostrą niestrawność. Jego zapach nie ma żadnego wpływu na ludzi i większość zwierząt, jednak konie po jego powąchaniu przestają się właściwie bać czegokolwiek i robią się bardzo agresywne; mogą wpaść w szał. Utrzymanie w ryzach takiego konia, sprawienie, żeby nie pożarł się z innymi i żeby sam sobie krzywdy nie zrobił wymaga bardzo doświadczonego jeźdźca. Czarcie ziele jest rutynowo używane w bitwach z zielonoskórymi - inaczej konie panikowałyby na widok wilków. Wschodzi wiosną, wtedy ma najintensywniejszy zapach i wtedy jest rwane i suszone (susz ma niewiele słabsze właściwości). Kwitnie wczesnym latem niebieskimi, niezbyt przyjemnie pachnącymi kwiatami, więdnie dwa tygodnie później.

Koń odurzony Czarcim zielem zwiększa liczbę Ataków o dwa oraz WW o +20. Jeździec musi wykonać udany test jeździectwa z modyfikatorem trudności -30, by okiełznać zwierzę.

Dodatek III: Władca Zimy

Zawieja i śnieg cięły zielonkawą skórę goblińskiego wodza. Jak otępiały szedł za głosem, pozostawiając za sobą obozowe jurty. W jego głowie wciąż i na nowo odzywał się Głos, który mamił go i przyciągał w kierunku tajemniczych, kłębiących się w zamieci kształtów.

- Padnij na twarz, Turgogu Wielki, bowiem wkraczasz na ziemię świętą - rozległ się w jego głowie potężny głos. Przed nim wirował kłąb lodu i śniegu, z którego aż emanowała Moc.

- Panie, kimkolwiek jesteś... oszczędź mnie i moje plemię, nie uczyniliśmy nic złego...

- Milcz! Od dziś będziesz mi służył, Turgogu. Albowiem uczyniłem cię moim wybrańcem. Twoje potomstwo będzie liczne jako trawy na stepie, a tętent twoich stad będzie wprawiał ziemie w drżenie. Zaprowadzę cię do krainy miodem i mlekiem płynącej i oddam ją tobie i twemu plemieniu w posiadanie!

- O wielki panie! A kimże jesteś?

- Możesz mnie zwać Władcą Zimy! A teraz idź i złóż mi w ofierze swoje żony, synów i córki...

Maciej Szaleniec

Władca Zimy

Turgog Mroźny
gobliński szaman D`amarh`rhada, ex-wódz plemienny

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	52	26	4	4	11	52	2	33	67	52	49	57	44

Charakter: zły

Wygląd: Turgog wygląda na bardzo starego goblina. Dawno stracił owłosienie i uzębienie, a jego skórę, o szaro-zielonym wyblakłym odcieniu, przecinają liczne zmarszczki, parchy i blizny. Nikt jednak się nie domyśla, jak wiele zim widział Turgog - zbyt wiele jak na goblina. Mimo mizernego wyglądu jego mięśnie wciąż są niesłychanie sprawne, potrafi biec przez wiele dni przez ostępy Lasu Cieni. Zaś jego wzrok jest przenikliwy, zimny i ciężki od brzemienia wieku. Jego umysł zaś przekracza swa przebiegłością niejednego skavena - rzecz u goblinów raczej niespotykana!

Historia: Przed 230 laty Turgog był wodzem goblińskiej bandy na stepach Ungolii. W swych wędrówkach zapędził się daleko na północ. W czasie potężnej zamieci doznał „objawienia" - stał się kapłanem D'amarh'rhada, który sam nazywa się Władcą Zimy. W szale uwielbienia dla nowego bóstwa, które raczyło objawić się osobiście skromnemu koczowniczemu wodzu, Turgog nie zawahał się złożyć w krwawej ofierze swoje dzieci i żony. Przypieczętowawszy krwią rodziny przymierze rozpoczął nawracanie plemiona na nowa wiarę. Niestety moc jego nowego Pana została natychmiast skonfrontowana z gniewem bóstw goblonoidów- obecnym w gniewie plemiennego szamana. Plemię zostało rozbite a Turgog przez wiele lat w odbudowywał swa utracona pozycje. Po ponad stu latach znów był wodzem i szamanem. Jego zuchwale plemię silne i długowieczne - jak wszystkie istoty, które zaprzedały swe dusze panom zimy, wyruszyło na wielką wy-

prawę do ziemi obiecanej przez ich boga. Goblonoidy opuściły stepy Ungolii, przedarły się przez północny Kislev do Ostlandu i zapadło w Lesie Cieni. W końcu przywódca duchowy doprowadził swój lód do góry Arathberg w Górach Środkowych, której szczyt ginął w śniegu i chmurach. To tutaj znajdowała się siedziba ich bóstwa, potężnego Demona Zimy D'amarh'rhada. Plemię rozpoczęło żywot w Górach Środkowych, a moc demona chroniła go od pleniącej się w tych okolicach band chaosu.

W zamian za długowieczność, powodzenie i siłę bóstwo zaczęło jednak żądać krwawych ofiar. Na początek wystarczyły goblińskie dzieci, lecz wkrótce demon zapragnął ludzkich duszyczek, bezbronnych acz nie zbrukanych piętnem chaosu. Dlatego Turgog musiał powieść najlepszych wojowników plemienia poza granice Lasu Cieni w kierunku Ostlandu. Małym rajdom zawsze udawało się zdobyć wystarczającą liczbę ofiar - ot wystarczyła jedna wioska by złapać kilkoro dzieci. Jednak pewnego razu gdy szaman zszedł z góry, obwieścił swojemu ludowi, iż D'amarh'rhada zażądał 66 ludzkich dusz. Wtedy to właśnie Turgog poprowadził wielki rajd na Ostland, który rozbił nieprzygotowane oddziały i który to z kolei został odparty przez wybitnego taktyka, porucznika Gerharda von Shreddsharff.

Teraz, po latach, demon znowu zażądał podobnej ofiary - tym razem Turgog nie może zawieźć swego Pana i Władcy.

Umiejętności: silny cios, unik, bron specjalna dwuręczna, rzucanie czarów Magii Zimy, wróżbiarstwo, krasomówstwo, gadanina, taktyka, cichy chód na wsi, ukrywanie się na wsi, szósty zmysł, wiedza o demonach, zielarstwo, warzenie trucizn, odporność na choroby, jeździectwo (na wilku)

Dary: *Serce skute lodem* - Turgog jest nieustraszony, nie sposób go przerazić, nigdy nie traci zimnej krwi; ma to jednak swoją cenę - jest bezlitosny i kompletnie wyprany z uczuć.

Wzrok przeszywający mrozem - dzięki temu darowi Turgog jest w stanie przeniknąć myśli prawie każdego goblonoida, co pomaga mu tępić najmniejsze oznaki buntu w zarodku; dar pozwala mu również do pewnego stopnia podglądać myśli ludzi, co okazało się nie raz bezcenne w czasie bitwy jak i pozwoliło na zrozumienie kultury ludzkiej

PM: 30

Czary: strefa zimna, światło, kula lodu, kontrola pogody (rytuał), podmuch lodowego wiatru, przekleństwo, leczenie mniejszych zranień, siła walki, lodowa determinacja, ręka szronu

Ekwipunek: dwuręczny scimitar (+2 O, -10I), lodowa kolczuga (bardzo lekka, można w niej biegać, 1 PP na ręce i tułów), buława D'amarh'rhad (symbol boga), przeróżne trucizny i przybory.

Biały Grrruh
wilczy wierzchowiec Turgoga

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	44	—	3	4	12	62	1	—	20	20	25	20	10

Wygląd: Grrruh jest wielkim białym wilkiem, towarzyszącym Turgogowi już od 50 lat. Pochodzi z Lasu Cieni i został wychowany od prawie małego wilczątka przez Turgoga. Specjalna dieta złożona z ludzkiego mięsa spowodowała, iż urósł ponad miarę oraz stał się zaciekłym ludojadem. Grrruh jest bardzo zżyty ze swoim panem. Z jakiś powodów od samego przestawania z goblińskim prorokiem-szamanem nabrał sam niesamowitości. Po pierwsze dawno już przekroczył wiek swego gatunku, po drugie z czasem jego futro uczyniło się zupełnie śnieżnobiałe. Po trzecie w niewytłumaczony sposób rozumie myśli goblina, odgaduje jego pragnienia. Po czwarte sieje strach wśród współplemieńców Turgoga porównywalny z samym goblinem (stąd wysoki współczynnik Cp).

Przez lata życia zwierze wykształciło coś na kształt inteligencji. Jak mówi Turgog Biały swój rozum ma i czasami zdaje się, jakby ci dwaj wymieniali myśli. Trzeba przyznać że są do siebie podobni - potężni, bezlitośni i oddani Władcy Zimy do ostatniego tchu przepełnionego mrozem.

Umiejętności: *szaleńczy bieg* - w razie potrzeby wilk może biec z dwukrotnie większym obciążeniem z maksymalną szybkością przez ponad pół godziny (tą umiejętnością wielokrotnie wyciągał Turgoga z opresji), *skowyt wodza stada* - wilki Lasu Cieni uznają Grrruh za nieformalnego przywódcę. Na życzenie Turgoga potrafi on swym wyciem wezwać wilki Lasu Cieni na łów, empatia - z pomocą tej umiejętności wilk wyczuwa emocje goblonoidów, ze szczególnym

Zelgeg
uczeń Turgoga, kapłan Władcy Zimy

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	33	34	3	2	9	28	1	29	46	42	36	35	24

Charakter: zły
Wygląd: Jest to niski, chuderlawy goblin o jasnozielonej skórze i nierówno poszarpanych uszach. Oczka ma kaprawe i rozbiegane, podejrzliwie i nieufne. Cały czas zaciera nerwowo ręce o długich palcach, przyozdobionych kościanymi pierścieniami. Jego przedramiona pokrywają tatuaże, przy z uszu zwisają kolczyki wykonane z kości zwierzoludzi i ludzkich. Goblin ubiera się tak by nikt nie miał szans nie rozpoznać w nim szamana (na razie tylko ucznia ale o tym nie lubi wspominać). Goblin jest niesłychanie pokorny i usłużny w towarzystwie Turgoga zaś hardzieje natychmiast gdy zostaje sam (tym bardziej będzie zachowywać się hardo i wyniośle jeżeli dojdzie do spotkania z bohaterami)
Historia: Zelgeg jest uczniem Turgoga. Szaman przewidując, iż nawet wspomagany magią Władcy Zimy nie będzie trwał wiecznie postanowił przygotować swego następcę. Zegeg jest jednym z jego licznych prawnuków. Najprawdopodobniej Turgogowi nakazano wybranie Zegega na następcę - niestety nie ze względu na jakieś wyjątkowe mistyczne zalety - lecz ze względu na podstępny, pokrętny charakter, który Władca Zimy doskonale rozumie (przypomina mu pomniejsze demony lub impy z jego własnego królestwa). Prócz tego Zelgeg ma być dla Turgoga swego rodzaju testem. O czym bowiem szaman nie wie, jego uczeń za wszelką cenę pragnie zająć jego miejsce. Tą ambicję od dawna podsycał sam demon, chcąc doprowadzić do konfrontacji i sprawdzić, który ze sług okaże się mocniejszy. Zgodnie ze zwyczajem goblińskim zwycięstwa pożre wroga, a dzięki magii zimy posiądzie całą jego moc i wiedzę.
Umiejętności: unik, rzucanie czarów Magii Zimy, wróżbiarstwo, gadanina, cichy chód na wsi, ukrywanie się na wsi, wiedza o demonach, warzenie trucizn, odporność na choroby, szacowanie, hazard, tropienie, wiedza o roślinach, rozpoznawanie ożywieńców, torturowanie
Dary: *nos lodowego wiatru* - ten dar pozwala wykrywać szamanowi przepływ uformowanych strumieni magicznych. Innymi słowy szaman jest zdolny wykryć rzucane czary bądź aktywowane przedmioty magiczne. Oczywiście również jest w stanie wyczuć istoty magiczne które w sposób aktywny, używają swych nadnaturalnych umiejętności. *lodowy respekt* - dzięki temu darowi współplemieńcy zamiast Zelgega zjeść, gdy tylko Turgog uda się na Górę Arathberg zanosić modły do demona, służą mu a nawet szanują. Coś takiego jest w sposobie patrzenia Zelgega, wysławiania się, że współplemieńcy się go boją. Oczywiście stoi za tym wszystkim moc Władcy Zimy.
PM: 12
Czary: światło, kula lodu, przekleństwo, leczenie mniejszych zranień, ręka szronu, wezwanie strażnika (pomniejsze demony mrozu), spętanie demona.
Ekwipunek: włócznia z kamiennym ostrzem ze znakiem Władcy Zimy (jest magiczna i może jest tak twarda jak metalowa), skrócona (kiedyś złamana i ponownie zaostrzona) Ostlandzka jedynka kawaleryjska, przeróżne trucizny, noże, haki, szpile i przyżegacze - czyli pomysłowe goblińskie narzędzia tortur oraz przybory szamańskie

---

D`amarh`rhad - Władca Zimy
demoniczny książe

„...Kiedy dmie nad pustkowiami Norski i północnego Kislevu szaleje mroźny, północny wiatr, gdy za oknami słychać jego potępieńczy jęk, przeszywający aż do szpiku kości - wtedy mądrzy ludzie mówią, iż igry swe zaczęły demony zimy.

Strach przed potwornymi istotami, których potępieńcze jęki można doskonale usłyszeć w rozpościerającym się po drugiej stronie bezpiecznych murów domostw mrocznym piekle, trzyma wszystkich w schronieniu. Ktoś może powie, ze to mróz i dziki wiatr?! Żaden Norsmen czy Kislewita nie lęka się północnych mrozów. Za to gdy słyszy jęk demonów zimy, czyni tylko ochronny znak na czole, odpędzający zły los i odwraca wzrok od okna, by w wirującej zamieci nie wyczytać zbyt wiele..."

opowieść Bajarza Bjurga Vanjenssena

Pośród demonów zimy największym jest ich Książe, D'amarh'rhad, przed którym niegdyś drżały zastępy diabłów śnieżnych pustkowi i krain chaosu. Pan ów podporządkował sobie nie tylko zastępy pomniejszych braci, lecz również istoty śmiertelne, kusząc je obietnica mocy i nieśmiertelności. W swej bucie demon ośmielił się konkurować z potężnymi bogami chaosu o wpływy. Wtedy to właśnie Tzeenth wraz z Khornem wygnali go z Pustki, przywiązując do Starego Świata. Został uwięziony na szczycie góry Ararat w Imperium. Pozostało mu jednak na tyle mocy, by objawić się marnemu goblińskiemu wodzowi, w którym dojrzał wielki potencjał i sprowadzić całe plemię goblonoidów do swej siedziby. W zamian za cześć i ofiary Książe demonów swym śmiertelnym sługom daje moc nad aura poświeconej mu ziemi, daje życie długie ponad wymiar zwyczajny rasie. Jednocześnie jednak zamraża serca swych kapłanów, przemieniając je w zimny, bezwzględny sopel lodu. I czyni z nich istoty, których obawiają się nawet współwyznawcy...

Wiele ofiar odbudowało jego moc. Teraz demon pragnie wrócić do Krainy Chaosu, by odzyskać swe władztwo i przyszykować zemstę. Do powrotu jednak potrzebne jest specyficzne ustawienie planet oraz ofiara z co najmniej 66 ludzkich duszyczek. Wtedy nad górą Arathberg otworzą się wrota, przez które Władca Zimy będzie mógł przechodzić, kiedy tylko zapragnie, w obie strony. Będzie mógł sprowadzać więcej swych demonicznych poddanych i nadal sprawować władzę nad wybranym plemieniem zielonoskórych.

Magia zimy

Magia zimy opera się na mocy danej przez demona. Jest połączeniem obrzędów i magii czarnoksięskiej (sam demon jest za słaby, by obdarzać swych kapłanów mocą, jak to czynią potężniejsi bogowie). Dlatego teoretycznie ludzki czarodziej jest w stanie nauczyć się czarów magii zimy – musi tylko dostać w swoje ręce orkowskie zapiski, oczywiście rozszyfrować je i na żywo podpatrzeć, jak szaman Demona Zimy czaruje (by zorientować się do jakiego stopnia i w jaki sposób demon pomaga szamanowi). Oczywiście zły czarodziej, demonolog może wezwać Władcę Zimy i zawrzeć z nim pakt, co umożliwi mu rzucanie czarów bez zbędnych zabiegów – demon sam zdradzi mu uproszczoną formułę (oczywiście nie może ona działać bez pomocy Władcy Zimy)

Kula lodu

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 1 za kulę
Zasięg: 48 metrów
Czas trwania: chwila
Składniki: lodowa różdżka (kawałek drewna z zaklętym żywiołem wody) lub buława D'amarh'rhad (komponent się nie zużywa)
Za pomocą tego zaklęcia kapłan może wystrzelić z buławy skoncentrowaną kulę zimna, która tuż przed celem rozpryskuje się w setki lodowych igieł. Kula lodu zadaje 1K3 ran z pominięciem zbroi i wytrzymałości (igły wbijają się we wszystkie nieosłonięte miejsca)

Kontrola pogody (rytuał)

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 6 za krąg
Zasięg: 1K6 km + 1 za każdy krąg postawiony w ciągu ostatnich 48 godzin
Czas trwania: 6K6 dni
Składniki: ludzkie bądź goblińskie niemowlę

Kapłan Władcy Zimy rysuje na ziemi krąg, wpisując w niego symbole demona. Następnie dokonuje aktu poświęcenia dziecka, rozlewając jego krew na granicy kręgu, zaś ciało zakopuje pośrodku. Cały czas śpiewając modlitwy do demona wplata w pieśń prośbę o zmianę pogody. Jeśli kapłan zamierza sprowadzić mróz i zimę, bądź burzę testuje SW +10. Jeśli próbuje ocieplić aurę, test SW wykonuje z modyfikatorem –20.

Efekt staje się widoczny w zasięgu czaru już na drugi dzień, a czasem nawet po kilku godzinach. Możliwe jest rozszerzenie jego zasięgu przez stworzenie większej ilości kręgów. Wtedy kapłan może rzucić czar kreśląc ostatni z kręgów. Wtedy efekt obejmuje cały obszar, gdzie są kręgi.

Podmuch lodowego wiatru

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 3
Zasięg: 12 m
Czas trwania: 1K3 rund
Składniki: garść piór, pyłu i śniegu (lub miarka wody gdy jest za ciepło)

Dzięki temu zaklęciu mag zdolny jest z własnych płuc wydobyć porywisty mroźny wiatr. Może skierować go w niebo, w ten sposób rozpoczynając burzę śnieżną. Zaklęcie to ma jednak również zastosowanie bojowe – można skierować podmuch lodowego wiatru wąską strugą w kierunku jednej grupy w zasięgu czaru. Wtedy strumień lodowatego powietrza utrudnia celowi ruchy (szybkość zredukowana do połowy), pokrywa ich ciała szronem i lodem i zadaje 2k4 ran z siłą 3 od mknących z wiatrem lodowych okruchów.

Lodowa determinacja

Poziom czaru: 3
Punkty magii: 4
Zasięg: 48 m
Czas trwania: 3K6 minut
Składniki: zęby niedźwiedzia

Czar roztacza wokół maga aurę niezłomności. Wszyscy jego poplecznicy czują, jak w ich serca wstępuje nowy duch, zaś wrogowie zdają się odczuwać niezłomność przeciwnika. Wszelkie testy strachu znajdujących się pod wpływem czaru są zdawane z modyfikatorem +30. Czar również przeciwdziała panice na polu walki (+30 do CP dowódcy). Ubocznym efektem tego zaklęcia jest zamarzająca ziemia w promieniu kilku metrów od maga.

Ręka szronu

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 2
Zasięg: na siebie
Czas trwania: do trafienia
Składniki: ręka zamarzniętego na śmierć humanoida

W efekcie udanego trafienia ofiarę ogarnia niesamowita fala zimna i ospałości. Jej liczba ataków spada o 1 (jeżeli miała tylko 1 może tylko parować przez 1k6 rund), zaś zimno, które od miejsca trafienia zdaje się wędrować w kierunku trzewi po około 30 sekundach zadaje 1k6 obrażeń z siłą 2 (przed obrażeniami nie chroni zbroja). Jeżeli trafienie nastąpiło w metalowy pancerz, dodatkowo przymarza on do ciała ofiary.

Dodatek IV:
Prowadzenie Władcy Zimy

O kampanii prowadzeniu, takoż prowadzeniu ogólnym i szczegółowym, o mistrzowania technikach traktat pocieszny, ręką Piotra Smolańskiego, w paginach pięciu spisan, ku nauce a uciesze Mistrzów Gry wszelakich, Pani Wiedzy, Verenie na radość, a ignorantom na pochybel dnia 17 kwietnia Roku Pańskiego 2001 w mieście Warszawie dan. Takoż i traktacik krótki, o opowieści zimowej snuciu, jako to braci bardowskiej przystało, takoż jak z magyją a dziwacznością wszelaką sobie radzić, co to ludzie wiary dawać iej nie chcą, krótkie pouczenie spod pióra Szaleńca Macieja, za czem dołączona i o bohaterach rozprawa uczona, ręką Trzewika na papier przelana ku pociesze i nauce, samą zaś prawdę rzekąca.

Trzy sposoby

Piotr Smolański, Maciej Szaleniec,
Ignacy Trzewiczek

Jak to poprowadzić? Moment, moment, chwila, nie przewracaj stron, świetnie wiem, że potrafisz prowadzić. Jak często mawiam, chcę Ci dać trochę klocków - trików i chwytów. Co sobie z nich wybierzesz - Twoja rzecz. Jeżeli cokolwiek. Przeczytać nie zaszkodzi, a nuż znajdziesz tu coś ciekawego? Różne są style prowadzenia, różne są rodzaje *fantasy* i różne są drużyny. Jedni wolą mroczne zamczyska, stojące nad pełnymi mgły przepaściami, inni granie złodziejaszkiem ulicznym, przemykającym się między gwardią, a sztyletem kolegów po fachu. Jedni lubią potężne wyładowania magiczne, inni miecz i tarczę. Przedstawimy tu trzy podejścia do poprowadzenia kampanii. Jedno - traktujące kampanię jako opowieść i drugie - nurglitchowe. Wtrąci swe przysłowiowe trzy grosze także Trzewik i przedstawi swoją wizję poprowadzenia Władcy Zimy.

Podejście Nurglitchowe

To podejście akcentuje prozę życia. Bohaterowie przestają być *Bohaterami*, stają się zwykłymi ludźmi. Zwykły człowiek, gdy się męczy - poci się i po jakimś czasie ustaje. Zwykły człowiek musi spać. Zwykły człowiek nie może podróżować przez cały dzień, a przynajmniej niezbyt często - musi także w międzyczasie coś zjeść. Zwykły człowiek, jeżeli w walce wpadnie w szał, traci panowanie nad sobą i zostaje zabity. Zwykły człowiek nie utrzyma w pojedynkę mostu przeciw watasze wilczych jeźdźców. W zamian za to wszystko dochodzi cała gama przyjemności, których nie doświadcza *Bohater*. Jest niezwykła rozkosz ściągnięcia butów po całym dniu wędrówki - *Bohater* nic wtedy nie czuje, bo jego stopy się nie pocą a on sam się nie męczy. Przyjemność snu - *Bohater* nie bywa śpiący. Przyjemność zdjęcia z siebie aketonu i zbroi - *Bohater* może w nich chodzić przez lata, zanim poczuje choć odro-

binę ich ciężaru i nieporęczności. Rozumiesz mniej więcej? To teraz przeczytaj z sekcji dla graczy (strona 10) opis dnia trepa na patrolu. Naprawdę - przeczytaj i dopiero potem tu wróć.

Przeczytane? To wiesz już, co musi robić zwykły człowiek w podróży. A i w czas wolny - nocne ognisko na przykład - nie jest całkowicie wolny. Bo widzisz inaczej zachowuje się człowiek, kiedy rozmawia przy jakiejś czynności, inaczej gdy jedyną jego czynnością jest rozmowa. Czy nie ciekawiej to wygląda, gdy dwaj żołnierze, rozmawiając zajmują się codziennymi drobiazgami? Jeden zszywa aketon, co jakiś czas klnąc przy nawlekaniu nitki i rwąc ją zębami, drugi ostrzy i oliwi miecz. Przynajmniej przy rozmowie ręce mają jakieś zajęcie, bo te czynności można odgrywać pantomimą, nie trzeba trzymać dłoni na stole, albo na kolanach. Jeżeli nocny obóz jest czymś więcej, niż bohaterski cykl „polowanie, ognisko, warty, sen", a składa się z tych wszystkich czynności, które nocą naprawdę są potrzebne, staje się to o wiele ciekawsze. Taką nocną rozmowę można prowadzić i dwie godziny czasu sesji, naprawdę. Kiedy gracze zaczną grać między sobą, gdy przestaną być jednym ciałem - drużyną, a staną się razem podróżującymi osobami - całkiem inaczej to wygląda.

Wiesz już mniej więcej, jak wygląda dzień takiego trepa. Tylko pytanie - jakiego trepa? Otóż nie zgadłbyś pewno nigdy, jak wielu ludzi na świecie nie ma proroczych snów, widzeń bóstw, demonicznych klątw na sobie, nie ma żadnego zmysłu magii, epilepsji, widzeń świętych, ni fobii przed jeżami. I tu moja rada - jeżeli chcesz mieć prawdziwych trepów, nie klasyczną drużynę *high fantasy* odrzuć wszystkie postaci, które obdarzone są takimi cechami. Będziesz też musiał całkowicie odrzucić przygotowane przez Maćka efekty specjalne - widzenia, prorocze sny etc. Jedna taka postać w drużynie to i tak byłoby bardzo dużo, cudak jakiś, pewno nie przepadaliby za nim zwykli ludzie. Masz postać modelowego po prostu trepa - jest nim Piona. Zwykli staroświatowcy do armii trafiają albo dlatego, że roboty znaleźć nie mogą, albo z przymusowego poboru. Mogą tam trafić z wyroku sądowego - albo się zgłaszasz, albo kamieniołomy, w końcu też z młodzieńczej wojowniczości, z fascynacji barwami wojskowymi, tak, jak nasze dzieci chcą być strażakiem albo policjantem. To historia prosta jak drut. Rodzina jest przeważnie bardzo liczna - jedno dziecko jest tak skrajną rzadkością, że rodzice takiego jedynaka uważani są za pokaranych przez bogów. Częściej będzie to w okolicach trójki, piątki. Na wsi dla tych nadmiarowych ziemi nie będzie, coś ze sobą zrobić muszą, więc albo do armii, albo do miasta. Tak jak historia większości z Twoich znajomych jest i będzie dość prozaiczna - szkoła podstawowa, szkoła średnia, jakieś studia, praca, rodzina, śmierć, tak i staroświatowcy nie są dotknięci plagą boskich widzeń i lewitacji. Rodzą się w licznej rodzinie, jeżeli uda im się przeżyć pierwsze trzy, cztery lata, zaczynają się wychowywać, bo do tego czasu wychowywanie ich po prostu rodzicom się nie opłaca, potem trzeba znaleźć jakieś zajęcie. Do terminu w wieku około dziewięciu lat, pracę wypadałoby mieć już w wieku czternastu. To są zwykli ludzie. Większość z nich przez całe życie maga na oczy nie zobaczy, dlatego też przed magią, o której niesłychane rzeczy słyszeli, czują zabobonny lęk. I nie zapominaj, że zabobony są dla nich ścisłą, pełną wiedzą. Dla nich nie „krążą plotki", że elfy porywają ludzkie dzieci z kołysek i zarzynają je w swoich bluźnierczych rytuałach, dla nich jest to fakt, fakt nie podlegający dyskusji. Wampiry powstają ze złych myśli i niezakopania trupa, w nocy po lesie hulają duchy i lepiej do niego samemu nie włazić. To są dla nich fakty, nie żadne tam gadanie. Duchy i zmory są tak samo realne, jak dla Ciebie kiosk, czy sklep spożywczy. To nie są *Bohaterowie*, czyli dwudziestopierwszowieczni Polacy, dysponujący całą naszą wiedzą, wyśmiewający się z takich przesądów, wiedzący, że przypływ wywołuje księżyc swoją grawitacją, a nie duchy wody chęcią zalania całej ziemi. Skąd biorą się rzeki? My wiemy, oni nie. To są kmioty, ciemne kmioty, żaden z nich nie potrafi czytać i żaden nigdy potrafił nie będzie. Wiesz już o jakie postaci chodzi? Więc weź za przykład Pionę i zrób takie. Sam szkic, zarys - historia postaci w szkicu. Niech resztę wypełni za Ciebie gracz. Niech „przypomni sobie" jakieś wydarzenia z przeszłości. Możesz mu nawet kazać przy następnym ognisku opowiedzieć o bójce w karczmie, w której uczestniczyli z bratem, i w której strasznie nalali chomów z sąsiedniej wsi.

Co nasi bohaterowie potrafią, a czego nie? Może są w armii od niedawna, ale to wystarczy - są dobrymi, albo bardzo dobrymi jeźdźcami, świetnie radzą sobie ze zwierzętami. Są dobrymi żołnierzami - nieźle sobie radzą w walce wręcz. I tu zwróć uwagę na pewien szczegół - większość zbójów, czy chomów z widłami to amatorzy. Doświadczony żołnierz poradzi sobie z nimi w ten, czy inny sposób, choć tak naprawdę nie będzie musiał. Zbóje po prostu żołnierzy nie zaatakują. Musieliby się liczyć ze stratą wielu swoich, żałosnym zyskiem, bo mamony przy żołnierzu tyle co nic, a wojskowego miecza z manufaktury Schmidtson und Reisen nikt o zdrowych zmysłach nie kupi, do tego w rejon, w którym grasują zbóje napadający żołnierzy zostałby wysłany cały regiment z zadaniem zaszlachtowania wszystkich. I zrobiłby to, nie oszukujmy się. To nie serial Robin Hood. Każdy dwakroć pomyśli, zanim krzywo spojrzy na takiego żołnierza w karczmie. Chyba, że jest

to piechociarz. Dobrze, abyś pamiętał o rywalizacji wewnątrz armii. Wprowadź na przykład scenę, w której nasi konni mijają dwudziestkę piechoty i komentarze *„E, tej szkapie coś do grzbietu przyrosło! Musi garba ma, hehehe. Pa na tom lancem, ale musi mieć krótkiego, że z takim badylem paraduje! Pewno, bez te ich mordy tylko swoim koniom siem podobajo, to ich te nie kopiom, jak je od tyłu posuwajom, ghyhyhyhyhy"*. No i oczywiście musieliby być gracze ostatnimi ciotami, żeby na takie komentarze równie ciętymi odzywkami nie odpowiedzieć. Ale weź i pod uwagę, że rywalizacja ta nie jest wojną, nie muszą się takie pyskówki kończyć mordobiciem, zresztą i mordobicie będzie „przyjazne" - taki radosny sport, na który oficerowie będą raczej patrzeć przez palce (tj - opieprz i przycięcie żołdu), i które nie będą się kończyć u cyrulika, ale nad kuflem. Bardzo dobrze by było, gdyby udało Ci się skłonić graczy do grania między sobą. Postaci wewnątrz drużyny mogą mieć skrajnie różne charaktery. Weź pod uwagę takie codzienne chwile, jak kłótnie o to, kto będzie gotował (*„o nie, kto jak kto, ale na pewno nie ty!"*), czy - tara! - mył gary. I pamiętaj, kiedy nasze trepy włóczą się po gościńcach, że latem nie są to puste kawałki drogi, ale arterie komunikacyjne Imperium. Toczy się tędy skrzypiący wóz, składający się z konia, sklepanego byle jak drewna z czterema kołami, w sztok pijanego choma na koźle i dwóch tuzinów wiezionych do miasta kur, idzie z pieśnią na ustach pięciu krasnoludów, zmierzających do kopalni w Górach Środkowych.

Joseph Bugman długo żył, długo żył, długo żył
Joseph Bugman długo żył
Długo żył bo pił, HA!

Drogami chodzą chłopi, handlujący między wsiami, przetaczają się wędrowne cyrki, czy grupy grajków, w końcu patrole straży dróg (*„Hoooola, wojacy! Co tam w szerokim świecie?! Jednego głębszego za Najjaśniejszego Pana z nami wypijecie? Ot, tu dobre obozowisko o trzy splunięcia znamy."*).

Dość regularnie rozmieszczone są na ważniejszych traktach zajazdy, część ze zmianą koni dla imperialnych gońców, z różnymi gośćmi - ot szlachcianka z jedenastoletnią, wszystkiego ciekawą córeczką, która tak jest wymęczona podróżą, że nawet nie zareaguje, kiedy szkrab zacznie włazić wojakom na głowy (*„Jaki duuży koń, tata ma takiego, ale mi nie daje, bo on gryzie każdego, kto nie tatko, te tez tak gryzom, ooo, nie gryzom, wiem, że nie mówi się gryzom, tylko gryzą, ale niania zawsze się denerwuje, gdy mówię gryzom, a wtedy robi się taka śmiesznie czerwona, hahaha, o jakie miecze, mogę zobaczyć, zbrojni tatki tez maja takie, pewno dużo zabiliście goblinów, ja widziałam goblina w ogrodach cesarskich w Altdorfie, one są bardzo złe i jedzą ludzi i trzeba je zabijać, bo niania mówi, że do czego by przyszedł świat, jakby one tak ciągle zjadały ludzi, a choćby i chamów, to się też Dobremu Panu Sigmarowi nie podoba i on je pokarze, ale nie wiem komu, tego niania nie mówiła (...)"* i tak w kółko. Taki epizod może stać się niemal półprzygodą, szczególnie jeżeli szlachcianka w tym samym kierunku jedzie i zażąda eskorty. Są jeszcze wioski, w nich karczmy, a w karczmach - jeżeli mamy lato... chłopskie zabawy!

Łodiridi, łodiridi, łodiridi
Rapapa
Łodiridi, łodiridi, łodiridi
Rapapa
Maryna, maryna, zrobię ci syna, HEJ! Tańczmy do rana
Danaż moja dana, łoj, łoj, łoj!

No i picie na umór, bo trzeba łykom pokazać, jak żołnierze elektorscy piją! I oczywiście okazja do opowiadania o setkach bitew, w których byli, tysiącach wrogów, których ubili, za co chomy odwdzięczą się piwem, winem, bimbrem, takoż opowieściami jak to żyjące w lesie opodal elfy zabrały staremu Mattisowi dzieciaka, gdy kołyska obok okna stała i jak jeden w sidła wpadł, co go potem cała wioska cepami zatłukła, jak to był we wsi grajek jaki, rajtuźnik obrzydliwy, co spod kubraka dupą świecił, kiejby jakiś cusik z Bretonii obrzydliwej, a tak mu ta dupa kiejby, z przeproszeniem Pana Sierżanta, babska wyglondała, że siem aż Klaus kowal pomylił, hehehehehehehe... tak można długo, bardzo długo, bo i podróż latem nie jest nudnym truchtaniem pustym gościńcem. Pamiętaj - cały czas pamiętaj: Twoje trepy nie jadą przez kartonową dekorację, ale przez prawdziwy, tryskający życiem świat. Niech wiedzą dokładnie, czego bronią, niech mają motywację. Ziemia, żelazo i krew.

I magia. Bardzo dużo magii. Dla mnie za dużo, a przede wszystkim za dużo rzeczy, których zrobić się nie da. Koń nie pobiegnie nierównym podziemnym tunelem, bo nogi sobie połamie. A człowiek nie utrzyma sam jeden solidnego mostu przed watahą jeźdźców wilków - kim by nie był - nawet przez sekundę. Jeżeli się z tym zgadzasz i lubisz prowadzenie realistyczne - czytaj dalej. Jeżeli wolisz bohaterstwo, cóż - następne akapity są nie dla Ciebie: to, co stworzyli Ignacy i Marek to śliczne kawałki *high fantasy*, bardzo spektakularne i bardzo gorące. To już wyłącznie kwestia stylu prowadzenia. Poniżej przedstawione są sceny alternatywne dla tych, znajdujących się w przygodach „Cwał" i „W pogoni za ogniem"

„Cwał"

Początek przygody nie jest trudny do poprowadzenia realistycznego. Po prostu pamiętaj, że w nocy nie jeździ się konno, bo to ryzyko utraty konia. Nasi bohaterowie będą musieli poczekać do rana i dopiero wtedy ruszyć. Zrezygnuj z filmowego cwału - koń idzie przez większość czasu kłusem, albo stępa, zresztą w galopie nie bardzo da się tropić. I pamiętaj, żeby bardzo uważnie opisać most. Jaki most?

Drogę naszym trepom zagradza most sznurowy. Sznury, wychodzące z żelaznych, wbitych głęboko w ziemię kotwic chronione są również żelaznymi, metrowymi tulejami, dopiero po wyjściu z nich idą luźno. Most ma jakieś sześć metrów długości, jak na „sznurówkę" jest bardzo stabilny, ale i tak trzeba konie przeprowadzać pojedynczo, z zasłoniętymi oczami. Poniżej (trzy metry) rwie silny, wiosenny roztopowy strumień, rozbryzgi wody na stojących w poprzek nurtu kamieniach moczą deski mostu. Zrób przy tym moście z pięciominutową narrację, może niech któryś koń się pośliźnie? Przeszliście przez most? Jedziemy dalej!

Zrezygnuj z *trzewikowej* chwili rezygnacji i załamania przed wejściem do jaskiń. Bo i wnętrze będzie wyglądało całkowicie inaczej. Przede wszystkim wlot jaskini jest świetnie widoczny, podejście obfituje w drzewa, w których można się schować i poobserwować, takoż zostawić konie. Nikt nie pilnuje wejścia - wszystkie gobosy pędzą na rytuał. Kiedy nasze trepy pierwszy raz zobaczą tą grotę, będzie w niej właśnie niknąć ze dwudziestka goblinów - powinni zrozumieć, że szarżą nic tu nie wskórają. Nie wiedzą jeszcze co mają zrobić? No to jest coś, co bardzo wyraźnie im to powie - puść muzykę z Conana Barbarzyńcy. Tak właśnie wyglądać będzie wyprawa w głąb jaskiń. Nie muszę Ci chyba tego opisywać, sam pamiętasz przekradanie się korytarzami, przeczołgiwanie nad murkami, czajenie się w mroku z mieczami cały czas gotowymi do ciosu. I nie wstydź się plagiatu, bo źródło jest genialne, niech cały czas gracze mają przed oczami tą scenę z Conana. Niech mijają ich senni strażnicy - o krok, o wyciągnięcie ręki, daj im jakieś ciche, niespodziane zabójstwo. Jeżeli używasz kości, oszukuj ile wlezie. Podejście ma się udać! Nie ma po drodze żadnej erupcji gniewu demona, BG podchodzą niezauważeni. Jeżeli zachowają się wyjątkowo głupio i sprowokują alarm - nie miej litości. Nie mają szans. Może jednemu uda się wyrwać. Jeżeli nie zachowają się głupio - oto po usunięciu dwóch strażników gracze widzą plecy pochylającego się nad przywiązanym generałem szamana. I tu jest miejsce na akcję. Jaskinia wygląda dokładnie tak, jak w opisie Trzewika. Teraz gracze muszą zlikwidować Turgoga i wydostać stąd generała. Nie przejmuj się - gobos przeżyje. Jeżeli obetną mu łeb, okaże się po prostu, że był to któryś z jego dwóch uczniów. Mają generała? Dokładnie teraz rozpętuje się całe to pandemonium, gniew demona jest ślepy i bardziej im pomaga, niż przeszkadza - teraz możesz zastosować wszystkie te chwyty, o których mówił Trzewik. Możesz też zrobić czyste, osłaniane wyjście, jak w Conanie. W każdym bądź razie szał demona skutecznie unieruchamia wielu goblinów i pozwala wyjść. Teraz w konie i gnać z powrotem. Są to dokładnie te same konie i oszczędzanie ich w drodze na miejsce opłaca się teraz dwakroć. Pogoń rusza z opóźnieniem, dużo czasu zajmuje gobosom jako takie zorganizowanie się, zorientowanie co się właściwie stało i wysłanie pościgu, który dochodzi naszych trepów dopiero przy moście, gdy przeprawia się ostatni z graczy. Tu czas uświadomić ostatniemu, że wilki przejdą po „sznurówce" gładko i lekko. I że wyście jest tylko jedno. Mieczem ich nie powstrzyma. Musi przeciąć liny. I nie może zrobić tego stojąc na krawędzi - liny są tu chronione opisanymi wcześniej tulejami. Musi to zrobić stojąc na moście - kiedy wchodzą na niego gobliny. Wyobraź sobie teraz taką walkę - wszerz mieści się jeden przeciwnik, napierają na niego z tyłu inni, rozpychają się na moście, deski trzeszczą, cała konstrukcja zaczyna się chustać, jednocześnie nasz trep musi ciąć mieczem liny, te są twarde, wytrzymałe, ale naruszone w jednym miejscu nie wytrzymają takiego obciążenia - zaczynają puszczać, nitka po nitce pęka, strzela w boki, most szarpie przy pęknięciu każdego włókna. Pamiętasz scenę z Indiana Jonesa? No właśnie. Most puszcza, dwie połowy walą o ścianę, większość znajdujących się na nim gobosów niknie w nurcie, nasz bohater wisi na (właściwym na szczęście) kawałku mostu. Od Ciebie zależy, czy na jego nogach nie wisi jakiś gobos - następna klasyczna scena. Ci z drugiego brzegu nie zdążyli wziąć łuków, ale wściekli ciskają w trepa kamieniami. Dopiero w tym momencie trąbka i na skraju przepaści pojawiają się kawalerzyści ze stanicy, kilku ma lekkie kusze, naciągają je od razu. Gobosy uciekają. Uratowani!

Ile z tego wykorzystasz, czy w ogóle cokolwiek i w jakich proporcjach wymieszasz z pomysłami Ignacego, zostawiam Tobie. Ja daję klocki - weź co chcesz i sam zbuduj ostateczną konstrukcję.

Prowadzenie postaci poprzez kampanię

Dostajesz do ręki cztery przygody. Cztery przygody? Nie! Dostajesz do ręki kampanię. To nie cztery jednorazówki. To nie kilka niepowiązanych ze sobą sesji. Czym różni się jedno od drugiego? Postaci. To

one spajają kampanię. To ich wspomnienia mają zachować całą jej linię. I tu od razu ważna uwaga: trzymaj niski współczynnik śmierci. Widzisz - jeżeli wymiana postaci w drużynie będzie zbyt wysoka przestanie to być kampania, staną się to właśnie jednorazówki, tyle, że w jednej książce spisane. Zniknie ciągłość, przestanie to wszystko być jedną sagą, a stanie się czterema shortami. Niech przynajmniej jedna postać przeżyje wszystkie przygody. Najlepiej, gdyby przeżyły wszystkie, ale to już zależy od pomysłowości i zdolności myślenia i działania graczy. Poza tym ten oddział stworzony został trochę przypadkowo i nie stanowi osobnej jednostki wojskowej, tzn. w przypadku strat jest równie prawdopodobne, że ktoś do oddziału dołączy, jak i to, że sam oddział zostanie rozdzielony miedzy innych dowódców. Zbyt duża rotacja zwyczajnie tu nie pasuje. I jeszcze - moja prośba: nie zabijaj postaci kostkami. Jeżeli zasłużą na śmierć - dobrze. Ale nie dlatego, że na szóstce wypadło „jeden". To kretyńska, pozbawiona sensu śmierć, wyeliminowanie człowieka z kampanii tylko dlatego, że ma pecha. Nie na tym polegają sagi. Nie o to chodzi w opowieściach. I pamiętaj - ostatnia przygoda Władcy Zimy nie jest ostatnią w ogóle. Czeka Cię jeszcze druga część - tam dopiero zrobi się trudno i skomplikowanie!

Nasi bohaterowie nie wędrują przez kartonową pustynię, ale przez świat. Ludzie w tym świecie wymieniają ze sobą informacje. Mogą je czerpać tylko od innych ludzi - telewizji tu na szczęście nie ma. Opowiadają sobie o tym, co od innych zasłyszeli, słuchają słów wędrownych handlarzy, minstreli, zwykłych dziadów-grajków, bajarzy - ci zarabiają na życie opowiadając nowe i stare historie. I wiesz co? Kilku żołnierzy na mroźnym patrolu psa z kulawą nogą nie obejdzie, ale bitwa pod Nordvorposten to już insza inszość. O tym ludzie będą mówić na pewno i na pewno będzie ona rosła z opowieści na opowieść. *„Byliśta w bitwie pod Nordvor? Ta ja słyszał, co tam czy regimenty zielonych nasza cienżka jazda starła?"*. I na tysiąc procent buchnie po całym Ostlandzie wiadomość o odkryciu przez kilku żołnierzy zdrady bohatera prowincji. To będzie temat rozmowy w każdej karczmie - razem z dzikimi posądzeniami o zadawanie się z mrocznymi siłami, także wraz z wątpliwościami. *„Ta, akurat... całe życie bronił nas przed zielonymi francami, a tera nagle zdradził. Psu takom opowieść wciskaj. Jo wom mówie, co on musi komu znacznemu siem naraził to i go wrobili kutasy i już. A te psiajuchy, co w tym pomagały to i lepij, co by mi siem na oczy nie pokazywały, bom ja pod jenerałem służył i cos im bym tam mógł o tom pieńsciom i tym nożem wyłuszczyć, rozumieta?"* A końcowa przygoda? To, jak się odbije na historii świata, to już zupełnie inna opowieść - znajdziecie ją w drugiej części „W Służbie Jego Cesarskiej Mości".

Podejście szalone - czyli Maćka Szaleńca

Ja akcentuje opowieść. Nurglitch zeprezentował wam swoją pierwotną wizję kampanii. Ja proponuję wam podejście, które nie wyklucza żadnych z wspomnianych przez Piotra trików, możecie je stosować (ale wyłącznie jako tło) - bycie trepem nie stanie się wtedy główną treścią przygody, a jedynie typem odgrywanych postaci. Prócz opowieści liczą się przede wszystkim gracze - to, czy się będą dobrze bawić w czasie prowadzenia Władcy Zimy. Moim zdaniem, aby się dobrze bawili, trzeba im dać ciekawą historię , interesujących bohaterów, którymi fajnie będzie zagrać oraz akcję i intrygę - emocję i myślenie. Tak sporządzony melanż jest niezawodnym przepisem na dobrą rozrywkę - każdy znajdzie coś ciekawego dla siebie, prawie każdy Mistrz Gry znajdzie sposób, by nagiąć kampanię do swego stylu prowadzenia i „wycisnąć" z niej co się da - ku chwale sesji.

W moim ujęciu nadrzędna jest zabawa - można w niektórych momentach odwiesić na kołku realizm, nagiąć logikę, można wypuścić z karceru oskarżonego o morderstwo trepa - by gracz mógł uczestniczyć w sesji, można też przeżyć szturm na ukrytą bazę Turgoga, gdzie dzieje się rytuał, by pełniej zaprezentować historię i pokazać demona zimy. Dlatego właśnie proponuję ci poprowadzenie tej kampanii przygotowanymi przez nas postaciami. Każda z nich ma bardzo dokładnie opisaną przeszłość, każda jest inna i w pewien sposób wyjątkowa. Nie zgadzam się z Piotrkiem, że wszyscy jesteśmy tacy sami, że trepy są jak od fabrycznej sztancy - prości i nieskomplikowani. Wystarczy obejrzeć sobie „Parszywą Dwunastkę", „Tylko dla orłów", „Złoto dla zuchwałych" czy „Działa Nawarony" - każdy z bohaterów jest unikatowy, ma swoje własne dążenia, tajemnice, pragnienia - stąd tak złożone i z pozoru niezwykłe historie co poniektórych postaci. W konstruowaniu ich życiorysów mocno zaakcentowaliśmy ich rys duchowy - Alex jest ortodoksem Sigmarytą, Siekierce wydaje się, że jest wybranką Mirmidii, jest też Morryta, być może spaczony skazą Chaosu oraz wyznawca Dawnej Wiary. To dlatego, iż w Starym Świecie wiara jest niesłychanie ważna. Jest mocna, kształtuje życie ludzi, bogowie manifestują swoją moc na co dzień! Pomnóżcie wiarę ludzi średniowiecza kilka razy, a otrzymacie poziom, który powinien odpowiadać światowi Warhammera. Chciałbym, aby w waszych drużynach te różnice zagrały.

Wracając jednak do całokształtu kampanii najważniejsze jest to, iż cały „Władca Zimy" jest jedną opowieścią. Historia zaczyna się wiele lat przed rozpo-

częciem właściwej akcji. Gracze odkryją ją powoli dzięki przygodom ich bohaterów. To właśnie jest zadanie scen z drugiej strony, preludiów, epilogów, scenek łączących przygody. Chciałbym, by gracze poczuli, iż prowadzisz kampanię - ciąg przygód łączących się w jedną, większą całość. Chciałbym, by zdali sobie sprawę ze skali intrygi, w jaką zostali zaplątani i by mieli wielką radochę z rozgryzania kolejnych zagadek. Dlatego właśnie wymyśliłem „Efekty specjalne...". Są to kolejne instrumenty sterowania graczami i ekspozycji historii. Dzięki snom Ruperta, przewidzeniom Alexa, dziwnym natchnieniom Siekierki będziesz mógł odsłaniać kolejne rąbki tajemnicy. Będziesz mógł łatwiej sterować graczami, wprowadzać napięcie, niezauważenie kształtować ich nastawienie do wydarzeń i napotkanych BNów. Dodatkowo dasz swoim graczom niesamowitą satysfakcję z faktu korzystania z ich wyjątkowości. Jednocześnie ich wyjątkowość nie zachwieje równowagą gry, gdyż to Ty kontrolujesz ją w 100 % i służy ona wyłącznie twoim! Jak wprowadzać efekt? Można standardowo - wziąć danego gracza na stronę i odegrać scenkę. Tyle, że wtedy ograniczamy się do jednego gracza. Można też inaczej - dajemy dyskretnie znać graczowi, iż zaraz nastąpi scena przeznaczona dla niego - po czym odgrywamy cały sen, wizję, przeczucie przed całą drużyną - jako scenę z drugiej strony. Tu jedno zdanie dygresji - scena z drugiej strony przeznaczona jest dla graczy, lecz nie dla bohaterów. Inaczej mówiąc bohaterowie (poza jednym) nie są jej świadomi. Tylko od ciebie zależy, czy zdecydujesz się na takie rozwiązanie - wymaga ono pewnej dojrzałości twojej drużyny, pewności, iż wyzwolą się spod tzw. „syndromu telepatii". Musisz też uświadomić swoim graczom, iż niezwykłość ich postaci powinni starannie ukrywać. Warhammer to nie jest miły świat - tu każda odmienność może zostać zakwalifikowana jako znamię chaosu. Dziwne sny Ruperta, przeczucia Siekierki, empatia w stosunku do zwierząt Gunnara - to bardziej przekleństwa niż dary. Wizje i przeczucia są alegoryczne, narażają bohaterów na wyobcowanie, posądzenie o paktowanie z demonami i mutacje. Jeżeli im to uświadomisz, zachowają swe zdolności w tajemnicy przed resztą drużyny. Każdy z nich będzie taił we własnym sercu swą niezwykłość, a jednocześnie gracze będą wiedzieć, iż pojawianie się dziwnych, alegorycznych scen z drugiej strony dowodzi, iż w drużynie istnieją inni, podobnie do nich przeklęci-obdarzeni.

Piotr poruszył problem magii w naszej kampanii. Pierwsze dwie przygody prezentują ją oszczędnie. W „Buranie" pojawia się tylko lodowy krąg - enigmatyczna pozostałość po rytuale Turgoga. W Nordvorposten magia pojawia się dopiero w momencie kulminacyjnej bitwy i wiąże się bezpośrednio z osobą goblińskiego szamana. To właśnie w tych pierwszych dwóch przygodach polecałbym ci skorzystanie z pomysłów Piotrka - pogrania atmosferą żołnierską - najpierw trudnego patrolu, a później życia w stanicy. W dwóch następnych przygodach magia uderza z całą siłą. Może to spowodować rozłamanie klimatu kampanii, jeżeli nie przemyślisz, jak sobie z nią poradzić.

Wbrew obiegowym opiniom Stary Świat nie jest miejscem o niskim poziomie magii. Oczywiście, daleko mu do umagicznienia obecnego w światach D&D czy Earthdawna, lecz zupełnie z innego powodu. Otóż podstawowa różnica polega na tym, że istoty inteligentne zasiedlające Stary Świat nie potrafią się skutecznie magią posługiwać. Jednak sam poziom magii jest zdecydowanie wysoki - wszak stale otwarte są międzywymiarowe wrota, istoty żywe zmieniają swą postać fizyczną na skutek magicznego oddziaływania Pustki, czysta magia wytrąca się w postaci spaczenia! Jak więc widać magia jest, tylko zupełnie inną pełni rolę. Nie stanowi sprzymierzeńca - wręcz przeciwnie - bohaterowie ją zwalczają. Niszcząc chaos, sekty, złych czarodziejów, mutantów. Bohaterowie walczą o zwykłą codzienność - o to, by świat wyglądał jak w przygodach Nurglichta! Władca Zimy właśnie uświadamia tę kondycję Starego Świata. Zaczyna się normalnie i z pozoru niewinnie - jest zima. Następnie pojawiają się sny i wizje bohaterów. Nie oszukujmy się - oni są nadal zwykłymi ludźmi - to tylko wyższe siły używają ich jako narzędzi w swojej wojnie o zachowanie status quo Starego Świata. Gdy docieramy do końca drugiej części i do „Cwału", czas na pokazanie Magii. Nie jest ona uładzona i powtarzalna, jakby prosto z Altdorwskiej Akademii Magicznej. To niekontrolowany żywioł natury, szalejąca pogoda, szamańska magia bojowa goblinów, a w rzeczywistości manifestacja siły demona. Tutaj kilka słów o tytułowym bohaterze - Władcy Zimy. Za nic w świecie nie chciałbym, abyście przedstawili go w tradycyjny warhammerowy sposób. To nie jest istota z krwi i kości obdarzona niezwykłą mocą i siejąca terror „w osobach mniejszych niż 3 metry". Demon zimy powstał z myślą o wierzeniach ludów Północy, które wpatrując się w szalejącą zimą zamieć, w wyjące wiatry, w skłębione tumany śniegu próbowały zracjonalizować swe lęki. Taki jest Władca Zimy - jest insubstancjalny, personifikuje w pewien sposób srogość natury, jej złośliwość i przewrotność, bezlitosność w stosunku do człowieka. Oczywiście w świecie Warhammera jest on niezależnym bytem, posiadającym swe dążenia i cele. I przez to jest o wiele groźniejszy, gdyż obdarzony nadludzką inteligencją dąży do swego celu - powrotu do domu. Jak traktować moc demona? Demon na pewno nie będzie po-

siadać „czarów". Nie będzie rzucać lodowych kul czy podmuchów lodowego wiatru. W zamian zadziała tak jak opisał Ignacy w „Cwale" - poprzez grad lodowych odłamków, dziki wiatr, zamarzającą rzekę. Nie będzie można podnieść na niego „magicznej broni", by po zadaniu odpowiedniej, skończonej liczby ciosów wysłać na „tamten świat". On powinien pozostać nieuchwytny, potężny i nieodgadniony - można powiedzieć pierwotny. To będzie właśnie ta magia, z którą gracze będą musieli się zetrzeć. Jak natomiast powinna wyglądać magia goblinów? Już sama nazwa profesji Turgoga podsuwa kilka pomysłów - goblin nie jest czarodziejem - jest szamanem. Widzę go bardziej jako duchowego przywódcę, obdarzonego charyzmą i mocą - coś pomiędzy izraelickim prorokiem, greckim wieszczkiem, a indiańskim szamanem. Jego magia też nie jest powtarzalna mimo, że ujęliśmy ją w ramy systemu. W końcu sam Turgog nie wytwarza magicznych efektów - wzywa tylko moc Władcy Zimy. A więc znowu magia ta będzie kapryśna, nieobliczalna, zaś efekty opisane przeze mnie powinny stanowić tylko wzór dla MG. Zresztą tak naprawdę cała magia Turgoga ma zadanie czysto ilustracyjne. Nikt bezpośrednio (no, może poza Zelgegiem) nie będzie uskuteczniał magii zimy na bohaterach. To jest jedynie tło, bardzo ładne, pokazujące przedsmak tego, co może się stać, gdy demoniczna potęga Władcy Zimy nabierze pełni sił, uzyskując dostęp do Krainy Chaosu poprzez przygotowywany portal w Górach Środkowych. Na koniec pozostaje „W pogoni za ogniem". Mamy do rozważenia dwie kwestie - z jednej strony fenomen Anny, z drugiej finał przygody w wąwozie pod Arathberg. Kwestia Anny jest bardzo podobna do problemu goblińskiego. Mamy tutaj kolejny przykład niekontrolowanej magii. To nie jest Raistlin czy inny Elminster szastający zaklęciami na prawo i lewo. Duch Ognia stanowi opozycję Władcy Zimy - to wcielony magiczny aspekt tego żywiołu, zupełnie wymykający się kontroli. Anna jest podoba do naszej drużyny - też została, wbrew swej woli, obdarzona „dziwnością". Właśnie taki jest cel efektu specjalnego jej poświęconego - uświadomić graczom, iż dziecko owo ucieka przed swym „darem". Jej zdolności są kapryśne, przedziwne, pierwotne i, co tu dużo mówić, niebezpieczne dla Starego Świata. Jak wielokrotnie wspominał w czasie przygotowywania tej kampanii Piotrek, Anna nie ma prawa żyć w Starym Świecie. Jest zbyt inna, zbyt niebezpieczna, jej zdolności kojarzą się jednoznacznie z Chaosem, nawet jeśli takie nie są. Tylko swej potędze i swemu niepozornemu wyglądowi sześciolatki zawdzięcza swe życie. Nie bój się prowadzić Anny. Ona swą mocą nie narusza równowagi świata. W rzeczy samej jest przeklęta, dar sprowadza nieszczęście, dziecko ciągle jest ścigane i wplątuje bohaterów w ostatni akt intrygi. Dodatkowo pełnię swej mocy wykorzystuje tylko w chwilach stresu i zagrożenia - na co dzień jest tylko sześcioletnią dziewczynką z zapałkami (a dziecko + zapałki = pożar). Końcową scenę w wąwozie można rozegrać na dwa sposoby. Pisałem o tym w szerzej w „Portalu 5" w „Arkanach Magii". Po pierwsze, starcie magiczne pomiędzy Turgogiem, a Dzieckiem Ognia może być niewidzialne. Innymi słowy będzie toczył się pojedynek przeciwstawnych mocy, bez żadnych fajerwerków i efektów wizualnych. Po prostu rozegra się bitwa, w której prócz paskudnej, wrednej pogody nie zdarzy się nic niezwykłego. To opcja, którą być może wybierzesz prowadząc sposobem Piotrka. Jedynie, w zależności od przebiegu akcji i wybranego przez ciebie zakończenia, Anna bądź Turgog przegra w pojedynku, umierając szybko i cicho. Istnieje też druga możliwość, bardziej w stylu *high fantasy*. Pomiędzy adwersarzami rozegra się pojedynek, lecz każdy magiczny cios, unik i zasłona będzie miała swe odzwierciedlenie wizualne. Ogniste fenomeny zetrą się z pasmami magii zimy. Powietrze będą przecinały strumienie ognia, neutralizowane przez lodowe tarcze. Obrona Anny nabierze zupełnie innego wymiaru - bohaterowie odpierając kolejne ataki goblinów czy zdradzieckie próby przejęcia dziewczynki przez Zelgega będą wiedzieli, iż bez wsparcia dziewczynki potęga Władcy Zimy runie na nich z całą mocą. Toczący się pojedynek magiczny, tak samo nie wpływający na poczynania bohaterów jak w pierwszym rozwiązaniu, będzie wspaniałym epickim, troszkę hollywoodzkim tłem. Pozwoli zrozumieć bohaterom, dlaczego nie powinni się zawahać oddać życie, by powstrzymać gobliny przed dopełnieniem straszliwej ofiary z porwanych dzieci.

Na koniec chciałbym jeszcze zwrócić uwagę, iż nasza kampania najprawdopodobniej nie będzie miała happy endu. Nie bój się poświęcać życia swoich bohaterów w tej finałowej scenie. To prawda, że przygotowujemy następną część, ale RPG to nie telenowela. Przecież to Warhammer - smutny i niezbyt miły świat. Przeznaczenie wykorzystuje bohaterów. Czyni z nich herosów na jedną chwilę, wykorzystuje ich do realizacji swoich niezgłębionych zamiarów, po czym odrzuca ich w kąt jak zużyte stare zabawki. Tak jak napisał Marek w ostatniej przygodzie - zwycięstwo powinno mieć swoją cenę w przelanej krwi. Więc się nie wahaj - i pamiętaj - śmierć bohaterów w odpowiednim momencie historii uczyni z niej coś niezapomnianego.

Podejście trzewika

John Wick napisał w życiu wiele wielkich i mądrych słów. Czytam je jak biblię. Ten facet uzmysłowił mi dlaczego tak chętnie gram w RPG. Kocham opowieści o bohaterach - ot, dlaczego.

Dragonlance? Raistlin.

Gwiezdne wojny? Han Solo.

Czarna kampania? Milczek, Goblin, Kruk, Konował...

„Władca Zimy" to opowieść o bohaterach, o ludziach, którzy stają naprzeciw zagrożeń, ludziach silnych i odważnych. Nieustępliwych i nieugiętych.

Opowieść o ich walce, poświęceniu i odwadze.

O przyjaźni, lojalności i braterstwie.

Pamiętacie „13 wojownika"? Ostatnią scenę, kiedy dowódca oddziału jest śmiertelnie chory, ma gorączkę, jest osłabiony, blady... W strugach deszczu, zataczając się staje do ostatniej walki.

To bohater. Gramy w RPG właśnie dla takich chwil.

Przypomnijcie sobie wasze ulubione filmy - jestem pewien, że lista będzie podobna dla każdego miłośnika Starego Świata. Kochamy „Blade Runnera", ostatnią scenę filmu, kiedy ginie ostatni z androidów. Rutger Hauer jest bohaterem. „Leon Zawodowiec"? Ginie. Ale wpierw ratuje kogo trzeba. „Braveheart"? Bohater.

Gdy piszę scenariusz nie zaczynam od intrygi. Mam gdzieś enpisów, miasta, trakty, nie przejmuję się, który mamy rok, kto siedzi na tronie i czy gobosy szykują inwazję. Interesują mnie bohaterowie moich graczy. Stawiam przed nimi cel. Daję im wyzwanie. Trudne, cholernie trudne wyzwanie. A potem robię wszystko, by zmusić ich do maksymalnego wysiłku, do tego, by dali z siebie wszystko, co mają najlepsze. Moi gracze wiedzą, że pode mną ich postacie mogą zginąć, że zagrożenia jakie stawiam nie są iluzoryczne. Wiedzą, że muszą dać z siebie wiele, by móc naprawdę poczuć się jak *Bohaterowie*.

W moich scenariuszach mówię: pokażcie na co was stać, a sprawię, że będziecie nimi.

A jak się to ma do „Władcy Zimy"? Jak wyreżyserować Władcę Zimy, by stał się opowieścią o bohaterach?

W naszej kampanii gracze odgrywają postacie żołnierzy. To najbardziej charakterystyczny element „Władcy Zimy" i musisz go wyeksponować. W każdej kolejnej przygodzie napotykają na przeszkody, na zamieć, strach, na gobliny. Pokonują je, bo są żołnierzami. Przezwyciężają je, bo są obrońcami Imperium, ludźmi stworzonymi do walki, ludźmi przygotowanymi do stawiania czoła największym zagrożeniom. Są maszynami do pokonywania kłopotów. Kiedy czują słabość, odrzucają ją, bo nie wolno im czuć słabości. Kiedy czują strach, odrzucają go, bo nie wolno im się bać. Kiedy są zmęczeni, odrzucają zmęczenie w kąt, bowiem żołnierz wykonujący rozkazy nie może okazać zmęczenia. Musi być gotowy do służby przez 24 godziny na dobę. Są więc wciąż na służbie.

Oto klucz do „Władcy Zimy" - sposób na to, by gracze pokochali tą kampanię i wspominali przez wiele kolejnych lat. Rzuć ich bohaterów na kolana, złam żebra, wybij barki, ogarnij gorączką i zmęczeniem. Pokaż, jak bardzo mają dość i jak nisko upadli. A potem pozwól im podnieść się i ruszyć do przodu. Nie dlatego, że masz taki kaprys. Nie dlatego, że bez tego, kampania stanęłaby w miejscu. Dlatego, że są żołnierzami Jego Cesarskiej Mości!

Nie wolno im się poddawać - nie było takiego rozkazu!

Nieustępliwość wynikająca z poczucia obowiązku to pierwszy element, który wyeksponujesz, i który sprawi, że ta kampania będzie inna od pozostałych.

A co poza tym? Władca Zimy to nieznane dotąd w WFRP poczucie lojalności i obowiązku. To słowa dyscyplina, rozkaz, przełożony. Coś, czego zwykły awanturnik nigdy nie doświadczył, bo tak naprawdę nikt nigdy na nim nie polegał w takim stopniu, jak polega się na bohaterach tej kampanii.

Ta lojalność i obowiązek pojawiają się już w pierwszym scenariuszu, kiedy przed graczami postawisz wybór - ratować własną skórę, czy wypełnić misję i ruszyć za zielonymi? Ten moment przygody warto wyeksponować (zwracamy tam na to uwagę) - przed graczami wybór, jakiego dotąd nie znali. Życie kogoś - wieśniaków, tych zwykłych enpisów, których awanturnicy nigdy nie zauważają - zależy od naszych bohaterów. Od ich determinacji i wytrwałości.

Albo uciekną ratować skórę i ruszą do stanicy, albo zaryzykują życie i pojadą za goblinami. Nie możesz przejść obok tej sceny obojętnie, nie możesz skwitować jej kilkoma zdaniami. To kwintesencja Władcy Zimy, opowieści o obrońcach granicy. Ludziach strzegących spokoju, bohaterach ryzykujących życie dla dobra innych.

Podobnych scen w kampanii jest wiele. Wyłap je i odkryj przed graczami. Ich postacie służą w lekkiej jeździe broniąc granic Imperium. To coś znaczy.

Dyscyplina i lojalność to jednak nie tylko poświęcenie. To także okrutny dramat, kiedy w drugiej przygodzie gracze dowiadują się, kto jest poszukiwanym mordercą i nic, ale to nic nie mogą zrobić, by go zgładzić. Podobnie jak we wspaniałych „Ludziach

honoru" z Jackiem Nicolsonem - oskarżenie wysoko postawionego generała, osoby cenionej i powszechnie szanowanej nie wchodzi w grę. Przed graczami trudne chwile - oskarżyć generała to stryczek. Milczenie także oznacza śmierć.

A gdyby tego było mało, wokół rozgrywa się horror, gracze są na obcym terenie, wśród obcych im ludzi, wśród wrogich im żołnierzy i dowództwa. Przeciwko nim są dowody i zeznania. Wszystko wokół zdaje się mówić *- już po was, już nie żyjecie.*

Norvorposten to historia o bohaterach, o mężczyznach, którzy muszą sobie wzajem pomóc, zagryźć zęby i wytrwać, przetrzymać niechęć, oskarżenia, zwyciężyć strach i chęć panicznej ucieczki ze stanicy. Muszą myśleć, myśleć szybko i nie bać się walczyć o swoje.

A gdy im się uda - uratują i siebie i generała. Nowe wyrazy w WFRP: ludzie honoru, dyscyplina, odpowiedzialność, szacunek.

Witaj w wojsku młodzieńcze.

Wciąż powtarzam, pamiętaj o bohaterach, to o nich jest ta historia. Co zatem z bohaterami - postaciami graczy? Są ważni, bardzo ważni. Musisz znać ich na wylot. Wiedzieć co potrafią. Wiedzieć co planują. Wiedzieć dlaczego gracze wybrali dane postaci. Jednemu spodobała się siła i prostolinijność Niedźwiedzia, inny pokochał spryt Młodego. Przed rozpoczęciem kampanii porozmawiaj z każdym graczem na temat jego postaci. Dowiedz się czego spodziewa się po grze i dlaczego zdecydował się właśnie na tego bohatera.

Jeśli wybrał silnego, chce tą siłę pokazać. Zwalić most, przepchnąć drzewo tarasujące drogę. Położyć na rękę wszystkich w Nordvorposten.

Jak wybrał sprytnego, chce dokonać czegoś sprytnego. Przechytrzyć kogoś, oszukać, wyciągnąć drużynę z opresji za pomocą fortelu.

To proste. Dlaczego my, Mistrzowie Gry tak często o tym zapominamy?! O tym, że wybór postaci nie jest przypadkowy, że gracze wybierają je ze szczególnych powodów. Że chcą się wykazać, że coś w danych postaciach im się podoba!

Gdy będziesz miał już komplet bohaterów przygotuj scenariusze pamiętając o nich. Zaznacz sobie, w którym momencie przyda się siła, a w którym wytrwałość. Potem, w trakcie trwania przygody pozwól temu silnemu wyratować drużynę z opresji. Pozwól mu się wykazać.

Gracz będzie szczęśliwy, wdzięczny Ci, choć nie będzie wiedział, że świadomie i z pełną premedytacją pozwoliłeś mu czegoś dokonać.

Patrz na współczynniki postaci i na to co gracze rozwijają. Patrz na to co ich cieszy. Jacy chcą, by byli ich bohaterowie.

Jacy, tak naprawdę sami chcą być.

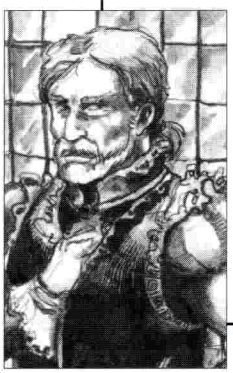
I pozwól im na to.

Niech będą silni, wytrzymali, wspaniali.

To bohaterowie, pamiętasz?

Gramy w RPG, gdzie wszystko jest możliwe. Pozwól graczom stać się obrońcami Imperium, wytrwałymi, nieugiętymi, silnymi. Takimi, o jakich marzą gracze. To przecież właśnie dla nich przygotowaliśmy Władcę Zimy!

Efekty specjalne kampanii



Maciej Szaleniec

Przygotowaliśmy dla najbardziej charakterystycznych postaci krótkie zdarzenia, które maja zostać przez ciebie odegrane wyłącznie na ich użytek. Są to sny dla Ruperta Cadavera, przeczucia dla „Siekierki" i Alexa, niezwykłe, związane z dziwną rasą (lub mutacją?) spostrzeżenia Zoe „Ursy" Möglich. Wydarzenia te będziesz mógł odegrać na osobności, tylko dla danego bohatera, lub powiedzieć mu ewentualne jego spostrzeżenia na ucho w czasie sesji. Możesz jednak odegrać je przy wszystkich, zastrzegając, iż świadkiem ich jest tylko jeden gracz. Ta druga opcja, do której osobiście się przychylam, dodaje dużo koloru do sesji oraz uwypukla postać gracza w oczach innych uczestników sesji.

Buran:

Sny Cadavera:

Sen o lodzie

Ten sen należy opowiedzieć Rupertowi Cadaverowi w pierwszą noc po znalezieniu lodowego kręgu Turgoga.

Czujesz że zaczyna brakować ci oddechu. Otacza cię mróz i ciemność. Duszność i panika narasta, wszechogarniające poczucie zagrożenia, zamknięcia, klaustrofobii. Dostrzegasz światło płynące z góry - nikłą, niebiesko-białą poświatę. Wyciągasz w kierunku niego ręce lecz spotykasz tylko zimną, twardą taflę lodu. Próbujesz się przebić, walisz w nią z całej siły by dostać się do światłą i wyrwać na powierzchnię. Łapiesz ostatni oddech. Płuca eksplodują ogniem, lecz wciąż z całej siły walisz piąstkami w lód. I wtedy ulatujesz ponad tafle. Widzisz las, polanę, a na środku jakiś dziwnie znajomy lodowy krąg. Ale czy krąg nie jest przezroczysty po środku? Tak! To ty - sześciomiesięczne dziecię próbujesz przebić się na daremno spod niego na wolność...

Alex:

Sigmarze, sigmarze czemuś nas opuścił?

To odczucie należy opowiedzieć Alexowi gdy drużyna dotrze do opuszczonej z głodu stanicy.

Przestępujesz próg stanicy. Ogołocone ściany, wiatr świszczący pomiędzy pustymi, zmrożonymi murami. Co się stało? Gdzie się podziała załoga stanicy? Odruchowo zanosisz modlitwę do ojca Imperium. Chcesz jak zawsze poczuć kojącą bliskość Sigmara. Nie jego uwagę, o to wszak nie śmiałbyś prosić, lecz świadomość, iż twoje słowa trafiają do jego ucha.

Składasz wargi do bezgłośnego pacierza. Sigmarze, królu... Mylisz się w połowie... Zaskoczony powtarzasz raz jeszcze - modlitwa jest jakaś drewniana, pusta. Ze smutkiem zaglądasz w swe grzeszne serce, lecz nie odnajdujesz w nim zmazy! Nagle z przerażeniem zdajesz sobie sprawę z sytuacji. Sigmar odwrócił swe oczy od Tego miejsca!!!

Siekierka:

Natchnienie:

Tą scenę należy wpleść w momencie, gdy pościg goblinów dogania drużynę.

Już dalej nie możecie biec. Mroźne powietrze wypala płuca. Dopadną was, rozszarpią na krwiożerczych kłach. Czujesz jak opuszcza cię wola walki, kątem oka widzisz jak wilczy jeźdźcy flankują was po bokach. Na wszystko za późno, to koniec! Przed oczami zaczynają ci tanczyć mroczki - to z wycięczenia, od długiego biegu. Wtem ogarnia cię

dziwna jasność. Widzisz sowę kołującą nad twoja głową. I słyszysz:

- Myśl dziewczyno! Dość ucieczki! Zbierz ich! W koło, w kupę! Brońcie się! Nie wszystko stracone - jestem z Tobą.

Zatrzymujesz się i krzyczysz. Jak w transie wydajesz komendy.

- Do mnie! Formuj szyk obronny! Na jeża! Zewrzeć szeregi!

Gunnar:
Wilczy głód

Przedstawiamy ci wędrujący motyw, specjalnie dla Gunnara. Im bliżej końca przygody i im mocniej zaatakuje zima, tym częściej i intensywniej możesz go przywoływać. Buduj nim nastrój zimy i zagrożenia. Niech dar Gunnara stanie się przekleństwem i niesie strach.

Wokół biel i cisza. Tylko wiatr lekko głaszcze czupryny świerków. Wszyscy spokojnie i uparcie zdążają do celu. Są zdesperowani lecz wciąż mają nadzieję. Gdyby tyko czuli to co ty. Na początku słabo, teraz z każdą godziną coraz mocniej, to wszechogarniające uczucie narasta w tobie. Czujesz ich głód, piekący głód zaostrzony instynktem, mrozem i zimą. Wiesz, że poza zasięgiem waszego słuchu zwołują się na łów, swym przeciągłym wyciem. Straszliwy to czas gdy wilki wychodzą na polowanie. Nie jesteś sam w swym odczuciu. Konie też to czują, są niespokojne, boją się. Jeszcze nie wiedzą czego, jeszcze są w stanie spokojnie słuchać rozkazów swych panów. Lecz ty już wiesz. One przyjdą po was, na pewno...

Nordvorposten:

Sny Cadavera:

Każdej nocy Rupert będzie miał sen - pochodzący od Morra czy też od innej siły. Na początku pokazuj tylko fragmenty tego snu, urwane kawałki i nie ukazuj sygnetu. Później, tuż przed rozwiązaniem przez graczy zagadki możesz rękę „odwrócić" tak by śniący mógł spojrzeć na nią z drugiej strony. Wtedy będziesz mógł mu powiedzieć, iż sygnet ma ten sam herb, jaki widnieje na pierścieniu rodowym Gerharda von Shreddsharf.

Gliniasta brązowa ziemia pozbawiona wszelkiej roślinności. Z ziemi, rozpulchnionej roztopami wystaje dłoń. Jest blada, obciągnięta bezbarwną skórą. Wnętrze dłoni pokryte odciskami od rękojeści miecza, kciuk jest wyłamany palec wskazujący jakby oskarżycielsko wskazuje w niebo. Na palcu serdecznym, na wpół przygiętym widać obrączkę pierścienia. Nagle z szumem skrzydeł przy ręce ląduje kruk - wielki i czarny, z zakrwawionym dziobem. Chwyta swą pazurzastą, łuskowatą łapą dłoń i zaczyna wydziobywać mięso.

Alex:
Sanctus

Tą scenę należy odegrać Alexowi w czasie postoju w drodze do Nordvorposten, kiedy baron Gerhard von Shreddsharf modli się wśród kurchanów.

Patrzysz się na kurhany i posąg Sigmara tryumfującego. Napełnia cię duma. To miejsce tryumfu człowieka. To miejsce tryumfu prawości i siły wiary nad obrzydliwym wynaturzeniem chaosu. Spoglądasz na generała, który na klęczkach prosi o łaskę Sigmara. I wtedy to czujesz. Jesteś pewien, iż figura Młotodzirżcy spogląda szczególnie łaskawie na swego rycerza, który przyszedł złożyć dziękczynienie za dawną wiktorię i pomodlić się za szczęście w zaświatach poległych współtowarzyszy. Zdaje ci się iż wokół głowy Generała dostrzegasz delikatną poświatę, a gdy wstaje jakaś poświata bije od jego piersi. W oczach jego dostrzegasz twardość stali - taka jest najwspanialsza krew rycerstwa Imperium, prawdziwych wybrańców Sigmara.

Siekierka:
Bitwa w mrokach

Ten element możesz opowiedzieć w czasie opisu bitwy.

Huk rac przeszywających niebo. Ryk wiatru i szum gradu zmieszanego ze śniegiem. Potworne wycie krwiożerczej wilczej kawalerii. Chaos, zamieszanie, rozpaczliwy dźwięk rogu. Piechota cofa się pod naporem jazdy. Pękają szyki. Ciemność hałas, bałagan.

Czujesz jak ogarnia cię uniesienie. Jak w twej pierwszej bitwie. Dziwne światło przesłana ci wzrok. Słyszysz swój głos przekrzykujący zgiełk bitwy, lecz nie możesz rozróżnić słów. Czujesz jak twe ramiona unoszą wierną siekierę w górę, jak zadają cios lecz nie wiesz przeciw komu!

Wtem wraca ci wzrok, znika mgła! Otacza cię grupka żołnierzy, uformowana we wzorowy czworobok. Pod twoimi stopami leży olbrzymi wilk, z rozłupaną siekierą czaszką. A ty wydajesz rozkazy, przekrzykujesz chaos bitwy. Jeszcze przez chwilę czułaś, iż rozumiesz każdy ruch oddziału, czujesz sens każdego manewru i ... wszystko pryska.

Firestarter:

Rupert Cadaver:
Dziecko ognia.

Ten sen-wizję należy zaserwować graczowi w noc przed przybyciem graczy do wioski, w której napotkają Annę. Jeżeli bohaterowie ścigają zbójów cały

czas nie wcale nie śpiąc, Rupertowi zdarzyć się może stracić kontakt z rzeczywistością na jedną chwilkę - w której zobaczy następujący obraz.

Ukwieconą, rozsłonecznioną porannym słońcem łąką biegnie mała, najwyżej sześcioletnia dziewczynka. Jest roześmiana, ubrana w białą sukieneczkę do kolan. Biega beztrosko wśród wysokich traw i polnych kwiatków. Nagle ogląda się przez ramię, jej oczy wypełnia strach. Odwraca głowę i patrzy się na Ciebie. Zdaje ci się, że czujesz jakąś niesamowitą bliskość, z tą nieznaną ci osobą, tak jakby była podobna do ciebie. Wtedy dziewczynka zaczyna opętańczo uciekać a do ciebie dochodzi huk ognia. Kilka kroków za dziewczynką sunie potężna, sięgająca nieba ściana ognia.

Tą scenką pragniemy przygotować bohaterów do spotkania z Anną i uświadomić jednemu z bohaterów, iż jest ona ważną postacią i nie należy jej pochopnie likwidować.

Zwodnicze mamienia

Tą scenkę możesz sukcesywnie powtarzać, na samym końcu przygody, już po zasadzce w Gnieździe zbójów. To sam Władca Zimy odnalazł w Rupercie najwrażliwszego na oddziaływania żołnierza i wzywa go do swego legowiska, by przyprowadził mu Annę. Mami go obietnicą ucieczki.

Pęd konia wprawia cię w trans. Śmigająca zieleń drzew rozmywa ci się przed oczami. I nagle widzisz przełęcz w dole, która mijaliście kierując się ku zbójeckiej kryjówce. Z niej schodzą dwie drogi rozdzielone lasem, w dół. Lecz ciebie niewidzialna siła pcha wyżej, ku ośnieżonemu szczytowi. Pędem przemykasz wąską dolinę lodowcową, przeskakujesz ośnieżony szczyt i trafiasz na ścieżkę, która zakosami ucieka ostro w dół. Ucieka ku bezpiecznej ucieczce i wolności...

Alex:

Przewidzenie Płomienia

Jeżeli dojdzie do negocjacji z Płomieniem - Jensem i jeżeli będziesz opowiadał bohaterom, ustami herszta zbójów, jego łzawą historię życia, możesz dodać do swego opisu specjalnie dla Alexa takie oto przewidzenie:

Gdy patrzysz na postawnego herszta zbójów, dawnego żołnierza ostlandzkiej armii, promyk słońca pada na jego włosy. I nagle, jak przez mgnienie oka, wydaje ci się, że Jensa spowija dziwna światłość, że okrywają go zwierzęce skóry, z za pasem zatknięty jest potężny młot bojowy. Czyżby sam Sigmar dawał mu znak? A może to tylko przewidzenie?

Siekierka:

Powołana

Tą scenę należy odegrać, jeżeli Siekierka dożyje do ostatecznej konfrontacji w wąwozie pod szczytem Arathberg. Ogarnie ją wtedy uniesienie bitewne i wyjawi się cel jej „powołania".

Zewsząd tnie grad i śnieg, Wyjący wiatr niesie wrzaski goblinów i odgłosy ich wojennych bębnów. I wtedy jak zwykle nadchodzi jasność a z sosny zrywa się sowa. Zaczyna krążyć nad twoją głową. Teraz już wiesz! To po to sprowadzono cię z odległych południowych prowincji. Byś mogła skierować ostrze swej siekiery przeciwko złu zaległemu w tych ciemnych i zimnych górach. Takie jest życzenie Pani Wojny - już się nie boisz śmierci...

Służyć i chronić

Maciej Szaleniec

Bardzo często zdarza się, iż bohaterowie spełniają zadania ochroniarskie. Mają obronić ważną osobistość przed zamachem, dopilnować bezpieczeństwa transportu jakiejś ważnej rzeczy, dokumentów, artefaktu czy też zapewnić bezpieczeństwo jakiemuś miejscu. Ten motyw jest tak standardowy, iż wydawałoby się wystarczy zwyczajowa narracja. Nic bardziej błędnego!

Wszystkie wymienione standardowe sytuacje mają dwie wspólne cechy. Po pierwsze, to bohaterowie są obrońcami i muszą cały czas oczekiwać najgorszego. To od ich uwagi i koncentracji zależy, jak zachowają się w sytuacji kryzysowej. Po drugie, to atakujący (złodziej, zamachowiec) wybiera czas i miejsce, w którym będzie działać. Dopóki zaś nie zadziała, jest zagrożeniem niewidzialnym i zgoła nieprzewidywalnym. Bohaterowie nie mają pewności, jakich środków i sposobów użyje, by osiągnąć swój cel.

Stąd już łatwo wywnioskować, iż aby powstała opowieść prawdziwie oddająca nastrój i napięcie takiej sytuacji, musisz, drogi Mistrzu, odpowiednio przekonstruować swą narrację.

Spróbujmy się razem zastanowić, czym różni się od zwykłej, standardowej sesji sytuacja, gdy gracz jest strażnikiem i ma za zadanie, jak w przygodzie Nordvorposten, bronić życia ważnej osobistości. Po pierwsze, jeżeli dochodzi do zaangażowania gracza w charakterze ochroniarza, musi istnieć zagrożenie. Poczucie zagrożenia jest najważniejszą cechą opisu, który będziesz, Mistrzu, tworzyć. Cały czas, z większym lub z mniejszym natężeniem, powinno ono towarzyszyć postaciom twoich graczy. Niebezpieczeństwo czai się w cieniu, za zamkniętymi drzwiami, za wpół uchylonymi wrotami stodoły, która jest zwykle zamknięta. Liczy się każdy element, każdy szczegół.

No właśnie, jak więc zrealizować to poczucie niebezpieczeństwa? Po pierwsze, sam pryncypał, którego bohaterowie mają ochraniać, powinien odpowiednio opisać grożące niebezpieczeństwo. Tak jak w przypadku Gerharda von Shreddsharf – na którego życie już dwa razy targnęli się wynajęci zabójcy. To dopiero początek. Bohaterowie mogą być pewni, iż poprzednia ekipa była kiepska, a teraz to Oni wkraczają do akcji! Świetnie – trzeba pozwolić im zagrać profesjonalistów. Jeżeli tylko chwycą haczyk, będziesz mógł wodzić do woli ich nastrojem.

Gdy człowiek spodziewa się ataku, jego percepcja się wyostrza a koncentracja jednocześnie zawęża się wyłącznie do istotnych szczegółów. I to właśnie powinieneś odzwierciedlić w swojej narracji! Opisuj niesamowicie dokładnie. Weźmy jakiś przykład. Generał wraz z obstawą zatrzymuje się gospodzie. Najpierw wchodzi do środka dwóch ochroniarzy. Otwierają drzwi – Ty opisujesz bardzo powoli ukazujący się ich oczom obraz. Przecież nie widzą całego wnętrza gospody od razu. Szpara poszerza się pomału odsłaniając kontuar, łysego barmana o podejrzanych oczkach, który na widok bohatera sięga pod ladę baru (pewnie po szmatę, ale kto wie?), później w polu widzenia pojawiają się schody prowadzące na piętro (czy ktoś przed chwilą nie cofnął się na górę?) i ławy, na których przysiadło trzech podejrzanie wyglądających krasnoludów. Zauważyłeś pewnie, że nie napisałem, iż siedzi tam „kilku" krasnoludów? Bardzo często opisując nieważne szczegóły mistrzowie posługują się przymiotnikami nieokreślonymi. Tutaj nie można tego czynić. Po pierwsze uważny bohater-ochroniarz widzi, że jest ich trzech. Po drugie, gracz instynktownie pomyśli, iż skoro powiedziałeś, ilu jest krasnoludów, jest to informacja ważna (np. masz przygotowane w swoim scenariuszu charakterystyki tych krasnali) i będzie ostrożniejszy, bądź też pomyśli, iż skoro tu jest trzech, to czwarty siedzi właśnie schowany za drzwiami dzierżąc gotową do strzału rusznicę! O właśnie – byłbym zapomniał – zawsze musisz wspomnieć, iż część sali jadalnej jest niewidoczna. Zasłaniają ją bowiem same drzwi, kryjąc w szczególności tego, kto schowany jest za nimi. Tu dochodzimy do klasycznego problemu ochroniarza, który musi wejść do pomieszczenia i

zlikwidować potencjalnego wroga, zanim ten dosięgnie jego. Wróg ma przewagę – wie, skąd będzie nadchodzić przeciwnik i jest na to przygotowany. Gwarantuję, efekt jest murowany!

Druga sprawa dotyczy podejrzliwości. Gdy człowiek wszędzie wietrzy niebezpieczeństwo, automatycznie przeinterpretowuje zachowania otaczających go ludzi, potencjalnych wrogów. Ten fakt powinien mieć odzwierciedlenie w Twojej narracji. „Barman podejrzanym ruchem sięga za kontuar", byle cień na schodach przybiera postać ludzkiej sylwetki, a i krasnoludy coś nie wzbudzają swym wyglądem zaufania, jakoś źle im patrzy z oczu. To oczywiście efekty paranoi, klasyczny efekt zbytniej gotowości.

Innym przykładem mogą być nadinterpretacje choćby dźwięków natury w czasie warty. Ot, sam pamiętam, ile to razy stojąc na warcie byłem już pewien, że ktoś się zakrada w pobliże, łamiąc gałęzie leśnego poszycia. A tymczasem były to tylko nocne ptaki brodzące po brzegu jeziora. Słuch wyostrzony strachem, gotowością i przekonaniem, iż na pewno coś się wydarzy, płatał mi figle.

Ten specyficzny sposób postrzegania powinieneś uwzględnić również w opisie napotykanych BN-ów. Na co powinien najpierw zwrócić uwagę ochroniarz? Na oczy, czy nie kryją gotowości do ataku, na ręce, czy zdradzają doświadczonego wojownika, co można wyczytać wielkości samej dłoni, zgrubień od trzymania oręża. Powinieneś opisać czy ręce spotkanej osoby są spokojne, czy też drżą wskazując na zdenerwowane, bądź inny, gwałtowny stan emocjonalny. Może rozmówca jest tylko nerwowy, a może cały napompowany adrenaliną szykuje się właśnie do wyrwania zza pasa sztyletu i zadania ciosu? Każdą cechę charakterystyczną spotkanej osoby opatrz odpowiednimi epitetami: dziwnie sepleniący głos, podejrzany zez, błądzący, nie nawiązujący kontaktu z rozmówcą wzrok, nieszczery uścisk dłoni, nerwowe zacieranie rąk, tik ręki wędrującej odruchowo ku głowni sztyletu.

Nie można jednak przesadzać. Ciągle podniesiona koncentracja bohaterów szybko ich zmęczy (zmęczą się sami gracze). Poza tym nie będziesz mógł ich zaskoczyć. Tak więc powinieneś stosować technikę znaną każdemu reżyserowi thrillerów i powieści szpiegowskich – falowanie nastroju i napięcia. Musisz dokręcać śrubę, wzmagać napięcie, a później nagle odpuszczać – trywializując zagrożenia. Ot, za uchylonymi drzwiami stodoły kryło się prosię, powiewający w kącie cień o ludzkich kształtach okazał się czyimś płaszczem, a czwarty krasnolud, wsparty o rusznicę, po prostu przysnął sobie za drzwiami na skutek nadużycia napojów alkoholowych. Rozluźnij tempo, wprowadź milszą atmosferę i wtedy ukłuj igłą podejrzenia. W normalnej sytuacji, rozmowie, pełnym odprężeniu jeden z bohaterów zauważa coś arcypodejrzanego. Czy jeden z krasnoludów, tuż pod stołem, nie podsypuje przypadkiem prochu na panewkę bandoletu? A może to barman przeciągłym spojrzeniem daje znaki rosłemu wykidajle? Znów się sprężą, a ty tym razem nie rozwiewaj ich wątpliwości. Po prostu dalej prowadź spokojną narrację, niewinnie wbijając co jakiś czas kolejną szpileczkę podejrzenia. Na powrót buduj napięcie, z iście Hitchcockowską precyzją.

Na koniec chciałem kilka słów dorzucić w kwestii Nordvorposten. Tutaj cała sprawa ochrony Gerharda von Shreddsharf jest z gruntu pretekstowa. Nie należy jednak lekceważyć jej jako jedynie powodu zaplątania bohaterów w intrygę. Powinna nadawać ton całej przygodzie. Bohaterowie praktycznie przez większość czasu przygody będą chronić generała. I chociaż główna intryga idzie zupełnie obok, to właśnie ochrona życia Gerharda ma nadawać ton. Pamiętaj więc o tworzeniu nastroju zagrożenia. Zabójca wciąż krąży w pobliżu, wciąż obserwuje. Przypadkowe osoby przyglądające się bohaterskiemu generałowi będą jego ochroniarzom wdawać się podejrzane. Trzymaj ich cały czas w pogotowiu. Gdy zginie von Braundorf, generał będzie sugerować, iż ten sam zabójca poluje na niego. Specjalnie wymusi na bohaterach paranoję, by odwrócić ich uwagę od śledztwa. A później? Gdy już będą wiedzieć, iż za „wrobieniem" ich kumpla stoi Gerhard? Nadal będą musieli go chronić (rozkaz to rozkaz), lecz teraz nawet nie będą mogli być pewni, czy sam chroniony w dogodnym momencie nie skorzysta z okazji i nie wsadzi im noża w plecy. Nie „po generalsku"? A zabicie von Braundorfa to było „po generalsku"?

Cała przygoda powinna być przesiąknięta atmosferą zagrożenia i podejrzliwości. W końcu to kryminał! Mam nadzieje, że ten artykuł pomoże Ci poprowadzić tę przygodę w wymarzony przeze mnie sposób.

Jak hartowała się stal...

spoilery! tekst ujawnia fabuły przygód!!

Trudno mi jednoznacznie określić moment, w którym wszystko to się zaczęło. Dawno. Nie w czasie katowickiej rozmowy z Trzewikiem, kiedy siedząc w jego samochodzie zastanawialiśmy się, jak skomponować Saxendorf, aby był jak najatrakcyjniejszy i gdy po raz pierwszy powiedziałem mu o kampanii. Wcześniej. Przygodę, którą dostajecie pod nazwą Buran, prowadziłem na Gladionie 2000. Obawiałem się wtedy totalnej klapy, wyszło natomiast wspaniale. Cała ta przygoda była wynikiem pewnego zmęczenia. Zmęczony byłem *high fantasy*, zmęczony byłem erupcjami magii, mrocznymi zamczyskami, wielkimi tajemnicami... Najwspanialesz momenty w naszych sesjach – te, które wspominałem, jako najlepsze to były sceny w karczmach, rozmowy przy nocnych ogniskach, turnieje w piciu... potężne sceny w opuszczonych świątyniach, wielkie mowy i tytaniczne walki były wspaniałe, wstrząsające, ale... to jest dobre, kiedy nie jest tego za dużo. A ja miałem tego za dużo. Chciałem czegoś prostego, chciałem, żeby przygoda była wiarygodna. Jaka jest szansa, aby ktoś, urodzony w Starym Świecie spotykał co miesiąc kultystów Chaosu, czy ładował się w środek erupcji magii? W rzeczywistości większe są szanse, że magii nie zobaczy na oczy nigdy. Zwykłe życie zwykłych ludzi? Zwykli ludzie nie mają przygód. A Szrama? Szrama był sierżantem piechoty morskiej. To chyba moja ulubiona postać. Ani kawałeczka przedmiotu magicznego. Żadnej klątwy. Całkowity brak demonicznych konszachtów w rodzinie. Żadnej zemsty rodowej, żadnej vendetty. Do piechoty morskiej trafił prosto z więzienia. Przychodzi mi do głowy cudowna scena, gdy trafiłem do karczmy w Altdorfie, w której spotykali się gwardziści miejscy, żołnierze. Chyba godzinę to trwało – godzinę czasu sesji. Picie za zdrowie Karla Franza, za Imperium, na pohybel Bretonii, opowiadanie o bitwach... Coś boskiego. Był też inny problem, który mnie męczył. W naszej drużynie podejście do sesji... cóż – nazywam to profesjonalizmem. Postać jest sobą i za partaninę uważane jest zmienianie jej zachowania pod kątem gracza. Znaczy to tyle, że jeżeli gracz czegoś nie wie, to i postać tego nie wie. Takoż jeżeli gracz wie, co tak naprawdę chce osiągnąć Mistrz Gry i wie, że pewne zachowanie postaci może mu spaprać plany... to i tak się właśnie tak zachowa – dlatego, że tak zachowałaby się postać. Ujemną stroną jest fakt, że niektóre przygody nawet się nie zaczynają, bo okazuje się na przykład, że postaci nie znoszą się od pierwszego wejrzenia i nie będą ze sobą podróżować, bo dochodzi do antypatii... Postać jest postacią, modyfikowanie jej zachowań pod kątem świata rzeczywistego uważamy za turlactwo, za partaninę. Chciałem uniknąć kłopotów z zawiązaniem drużyny a jednocześnie z samej poniekąd zasady nie dopuścić standardowych warhammerowych postaci – obładowanych magią, tajemniczymi klątwami, udziwnieniami, cechami charakterystycznymi... I tak wymyśliłem żołnierzy. To, czy w oddziale się lubią, czy nie, dowództwa nie obchodzi nic a nic. Wiecie jak dałem te postaci? Pokazałem po kolei od lewej do prawej - sierżant, kapral, szeregowy, szeregowy, szeregowy, szeregowy, szeregowy. Powiedziałem, jaka to formacja i jaki jest jej ekwipunek. Potem poopowiadaliśmy sobie o tych postaciach i mieliśmy podstawy. Reszta wyszła sama w czasie sesji. Nie było tam właściwie żadnych przeciwników – scena ze zbójami na końcu to był moment. Był śnieg, była perspektywa śmierci z wyczerpania, z wychłodzenia, było rozpaczliwe brnięcie przez śnieg – można to nazwać zupełnie nowym przeciwnikiem, takim, któremu nie można przyłożyć mieczem... no i była cudowna gra wewnątrz drużyny. Wspominam to

jako coś wspaniałego, jedną z najlepszych sesji w moim życiu.

O tym wszystkim myślałem po mojej rozmowie z Ignatzem. Wewnętrzny Wróg – od pierwszej przygody z pojawiającym się Tzeentchem we własnej osobie, aż po machanie Ghal Marazem, świetny swoją drogą Liczmistrz, ociekający magią, takoż żałosny Potępieniec... to było dokładnie to, czego nie chciałem. Przedstawiłem Ignatzowi na Zahconie dwie koncepcje – pierwsza kampania rozgrywała się w jednym mieście, pięć kolejnych przygód stanowiło zamkniętą, hermetyczną całość. Druga kampania to były właśnie „Trepy" – taki był roboczy tytuł. Przygody luźno powiązane, każdą miało się dać wyjąć bez szkody dla całości (wyjątkiem jest ostatnia – zobaczycie), można też było jakąkolwiek przygodę włożyć w środek. W początkowych założeniach magii nie miało być w ogóle – ani ciut. Zmieniło się to potem, bądź co bądź niewielu jest Nurglitchów, a kampania miała być dla wszystkich, nie dla mnie. O tym, jak poprowadzić ją *nurglitchowo* napisałem gdzie indziej. Nawet po przeróbkach i kompromisach widzę tą kampanię jako coś nowego, nowy typ postaci i nowy typ przygody. Przez cały czas walczyłem z przydaniem postaciom za dużej wielkości i mocy, przeciwstawiałem się, gdy mieli dowodzić całym regimentem – bo i dlaczego? Cały urok grania trepem widzę właśnie między innymi we wrzeszczeniu *Jawohl*, w obrywaniu opieprzów od sierżanta, w klnięciu przy odpowiedniku sprzątania kibla szczoteczką do zębów. Dla mnie to jest *low fantasy*. Jest tu bardzo dużo tego, co uwielbiam – zwykłego życia... a jest to świat, w którym warto sobie po prostu pożyć.

Piotr „Nurglitch" Smolański
Warszawa, 8 kwietnia 2001

Na początku nie miało być wcale kampanii, a ja nie miałem być wcale autorem. Mieliśmy wydać dodatek o prowadzeniu Warhammera, zaś Ignacy zaangażował mnie w roli konsultanta. Nie miałem nic pisać z przyczyn prozaicznych – nie miałem na czym. Siedziałem sobie grzecznie w Glasgow nie mając komputera z polskimi literkami i nie mogąc nic zrobić z przeinstalowaną sieciowo konfiguracją tamtejszych komputerów.

Potem Piotek „Nurglitch" wymyślił, że do dodatku dołożymy krótką kampanię. Tak się zapalił do opisywania swoich planów, że Ignacy postanowił rozdzielić oba produkty i wydać kampanię osobno. Wtedy myślałem, że nie zobaczycie mojego nazwiska pod żadnym tekstem. Nie widziałem sensu pisania czegokolwiek w czyjejś kampanii.

Tak się bowiem składa, że nie specjalnie przepadam za wojskowym klimatem. Słabo go czuję a poza tym wolę robić przygody złożone, pełne intryg i przenikających się interesów różnych stron. Słowem uwielbiam kryminały. Dlatego z dużymi oporami zgodziłem się ocenić konspekt Piotrka, ewentualnie pomóc w dopracowaniu fabuły, by była bardziej skomplikowana.

W połowie listopada ostatniego roku XX wieku Ignacy powiedział, iż planował, że będę pisać. Cóż było zrobić, przekonałem władze uczelni, że potrzebuję niezbędnie komputera nieprzyłączonego do sieci, by pisać po polsku pracę magisterską. Szef techników poskładał mi z zapasowych części coś, co można było nazwać komputerem i tak zacząłem moją pracę nad Władcą Zimy.

Pewnie jesteście ciekawi jak wyglądała ta kampania u zarania dziejów. Zdradzę więc wam sekret – nie było Władcy Zimy, nie było Turgoga, goblinów, generała, Anny – dziecka Ognia. Było kilka przygód, w których tematem wiążącym była służba Jego Cesarskiej Mości. Ciężka służba na pograniczu, w lekkiej jeździe.

Oczywiście nie zmieniliśmy wszystkiego – w pierwszej przygodzie było mnóstwo śniegu i mrozu – w sumie zmieniła się tylko kosmetycznie. W drugiej, jeden z bohaterów miał być wrobiony w morderstwo. Na tym podobieństwa się kończą. Wrócą jeszcze, jak sadzę w drugiej części kampanii.

Pisaliśmy ten podręcznik w przedziwny sposób – w całości przez Internet z pomocą grupy dyskusyjnej. Tysiące mejli i niekończące się, czasami bardzo ostre dyskusje. Nigdy w życiu nie widziałem Piotrka na oczy – zobaczymy się z pewnością dopiero na Dracoolu, kiedy, o ile Władca Zimy nie przeszkodzi, będziecie mieli okazję wziąć do ręki nasze dzieło. Praca zespołowa jest bardzo trudna. Nie dość że trzeba coś napisać, a przedtem wymyślić, to jeszcze trzeba przekonać do swych pomysłów cały zespół. Do końca roku mieliśmy jednak gotowy zarys, prawie gotową pierwszą przygodę i pół drugiej.

Muszę przyznać, że pierwsze konspekty Piotrka były bardzo nie w moim typie. Nie dość, że akcja toczyła się w armii to jeszcze nic się w nich nie działo. Pierwsza przygoda grała nastrojem. Było tam zimowego nastroju na kopy i zaspy ale żadnej prawie akcji. Jednocześnie o owej sesji, na której Piotr prowadził Buran krążyły legendy. Nijak mi się to w głowie nie mieściło – ja umarłbym z nudów. Zacząłem więc strasznie mędzić i zmieniać przygody Piotrka na „moją modłę". Pewnie mnie za to nie pokochał, za bezlitosną, bezpardonową krytykę. Ale zawsze proponowałem coś w zamian. Pierwszy był właśnie Turgog i misja pościgu za bandą orków. O tak – Turgog w pierwszej wersji był orkiem. Później

goblinem, hobgoblinen i znowu orkiem. W ostatecznej wersji pliku opisującego Turgoga był jednocześnie goblinem i orkiem. Aż nasz grafik źle go z tego całego poplątania narysował!

Na początku goblin był tylko tłem. By gracze mieli jakiś cel, ale dopadała ich zima i gobliny miały zniknąć z horyzontu raz na zawsze. Miały budować tylko napięcie w początkowej części przygody. Wyobraźcie sobie, iż z tego pobocznego pomysłu wyrosła cała intryga – najpierw Turgog stał się szamanem. Później dodaliśmy przedziwne kręgi lodowe - to on stał się odpowiedzialny za zimę z pierwszej przygody. Następnie długo wspólnie wymyślaliśmy, po co byłaby mu ta zima. W końcu wymyśliliśmy rajdy, generała i konflikt między szamanem a baronem. A na samym końcu ktoś to wszystko zawetował, przypominając nam, iż Turgog nie może być taki sptytny i potężny bo to przecież tylko goblin. Byłem w kropce – to wtedy zmienialiśmy rasę szamana. W końcu nadeszło rozwiązanie – Władca Zimy. To on dawał nam możliwości wydźwignięcia Turgoga ponad przeciętnego, ciemnego goblinskiego szamana. To on dał Turgogowi długowieczność, przebiegłość i potężną moc magiczną. To on w końcu dostarczył praprzyczyny rajdów i konfliktów oraz co najważniejsze spiął wspólnym tematem całą pierwszą część kampanii.

Tomek zaproponował go na tytuł kampanii i wiecie co? Po angielsku brzmi to jeszcze lepiej – „The Lord of the Winter" – nieźle nie?

Maciej Szaleniec
7 kwietnia 2001, Kraków

Nie lubię pisać przygód. Od kiedy zacząłem prowadzić to zawsze było moja największą bolączką. Nigdy nie czułem się dobrze mając w najbliższej perspektywie siąść i obrobić jakiś pomysł, zamknąć ulotną myśl w gotowy scenariusz. To nie jest prosta sprawa. Każda przygoda ma dwie strony – jedna to sama historia, opowieść. Tu potrzebny jest pomysł, ciekawy, niekonwencjonalny, genialny. Ważniejsza jest jednak drugą strona – to by ów nieokreślony, zawieszony gdzieś pomysł zamienić w scenariusz, pokazać tę historię graczom, odpowiednio wyartykułować jej najlepsze elementy. Ja nigdy tego nie umiałem. Czy umiem teraz, po zakończeniu pracy nad „Władcą Zimy"? Ciężko stwierdzić. Na pewno wiele się nauczyłem, głównie dzięki Maćkowi - człowiekowi który pisanie scenariuszy ma we krwi. Ja to się zaczęło? W końcu października dwutysięcznego roku, gdy przy okazji konwentu Imladris razem z Ignacym i Piotrem siedliśmy w kanciapie przy herbacie. Nie przewidywałem wtedy , że w rodzącej się wtedy kampanii przyjdzie mi napisać tak wielki rozdział. Początkowo miałem być tylko konsultantem i redaktorem całości. Może Ignacy już wtedy przewidywał, że da mi do napisania jedną z przygód? Ciężko stwierdzić.

Kampanię wymyślił Piotr i wtedy, w Krakowie, wydała mi się dziełem kompletnym. Miała określoną koncepcję i tempo. Nie widziałem w niej miejsca dla siebie. Szybko jednak zaczęliśmy wkładać tam dodatkowe pomysły. W ciągu godziny chyba dwukrotnie zwiększyliśmy liczbę wątków i dodatkowych zwrotów akcji. Wtedy też zauważyłem, że brakowało w niej prawdziwej przygody dla żołnierzy, fragmentu prawdziwego życia kawalerzysty – na przykład pogoni za banitami, walki, bohaterstwa. Tylko jak to zrobić by było ciekawie? I w tym problem.

Nie umiem pisać przygód. W domu mam szufladę zasłaną stertą papierów z pomysłami, które czekają na lepsze czasy. Z projektami, które czekają miesiące, wręcz lata na swoje dopełnienie, na iskrę, która sprawi, że staną się kompletne, warte zamknięcia w scenariusz. Gdy zaczynaliśmy pracować nad „Władcą Zimy", gdy Nurglitch napisał konspekt przyszłego „Burana" przypomniałem sobie o jednym z takich pomysłów.

Historia małej dziewczynki obdarzonej niezwykłymi zdolnościami prześladowała mnie już bardzo długo. Scena pożaru Kalkorf już od dawna siedziała mi w głowie. Miałem pomysł tylko nie potrafiłem go pokazać. Nie umiałem zrobić z historii scenariusza i było to przyczyną mojej frustracji. „W pogoni za Ogniem" powstawało długo i mozolnie. Minęły dwa miesiące, gdy po kilkukrotnych konsultacjach z Asią, Maćkiem i Piotrem wreszcie polubiłem tą przygodę – nie! – przełamałem do niej niechęć na tyle by siąść i postawić kilka znaków.

Gdy już na poważnie zabrałem się do pisania dostałem ostrego zapalenia oskrzeli. To ciekawe jak to co działo się w czasie prac nad „Władcą Zimy" odbijało się na mojej osobie. Gdy Piotr pisał „Burana" leżałem poważnie chory, gdy Maciek kompilował „Nordvorposten" usilnie próbowałem rozwikłać niemiłosiernie nawarstwiony splot problemów i okoliczności. Gdy wreszcie pisałem „W pogoni za Ogniem" wpadłem w paskudną huśtawkę nastrojów, targany przez los w różne strony podobnie bohaterowie przygody. Gdy Ignacy pisał „Cwał" desperacko próbowałem nadrobić stracony czas. Pracowałem podobnie jak firestarter objawia swe możliwości – gwałtownie, lecz sporadycznie i w najmniej przewidywanym momencie. Były chwile, gdy nienawidziłem tego tekstu, gdy pomimo najszczerszych chęci i ponagleń ze strony reszty zespołu nie byłem w stanie napisać

sensownego zdania. Były też okresy gdy złapawszy ciąg pisałem zawzięcie kilkanaście godzin pod rząd. „Władca Zimy" zawsze pozostanie dla mnie projektem zwariowanym. Powstawał w nierównym, chaotycznym tempie tworzony przez pięć osób rozbitych, można by rzec po całej Europie. Nie obywało się bez konfliktów, rozdrażnienia, złości, niedomówień o katastrofalnych skutkach, okresów całkowitego milczenia. Czy można wspólnie napisać kampanie porozumiewając się prawie wyłącznie przez sieć? Można – to, że trzymacie „Władcę Zimy" teraz w rękach jest tego najlepszym dowodem. Nie jest to jednak wygodne. Możecie sobie wyobrazić moją frustrację w czasie walki z zawieszającym się terminalem, gdy trzeba było już zaraz napisać bardzo istotny komentarz do jakiegoś tekstu. Wiele potrzebnych słów nie zostało napisanych, wiele poważnych spraw potraktowanych zbyt pobierznie. Nie lubię pisać przygód. Może sam wymagam od nich zbyt wiele. Skończyłem „W pogoni za Ogniem" i wrzucam resztę karteluszek z notatkami do mojej wiernej szuflady. Na pewno do niej wrócę. Pisanie przygód uzależnia. Powoływanie do życia nowych światów, postaci, ich marzeń i celów to najpiękniejszy aspekt RPG. Nie lubię pisać przygód, lecz pokonanie własnej słabości daje ogromną satysfakcję. Dlatego chce to zrobić jeszcze raz. Jednak jeszcze nie dziś...

Marek Noga
Kraków/Olkusz 12.04.2001

Do projektu przyłączyłem się najpóźniej. Wszystko zostało już ustalone, praca rozdzielona, ja miałem stworzyć kilka postaci i służyć jako konsultant. Początek był dla mnie trochę dziwny. Chciałem się dowiedzieć o co dokładnie w tym wszystkim chodzi, ale jakoś nikt nie mógł udzielić mi dokładnych informacji. Sporo moich postów pozostało bez odpowiedzi do tej pory. Najlepiej wspominam pracę z Maćkiem. Przez pewien czas tylko my dwaj pracowaliśmy nad „Władcą Zimy", wtedy tytuł brzmiał jeszcze „W służbie Jego Królewskiej Mości". Owocem tamtego czasu jest drużyna. Jak szaleni (bez żadnych podtekstów) tworzyliśmy z Maćkiem historie postaci. W sumie powstało ich dwanaście, choć od początku założyliśmy, że do druku pójdzie tylko dziesięć.

Czasu było coraz mniej i z Maćkiem robiliśmy co tylko mogliśmy, by zagonić resztę do pracy. W końcu po interwencji Ignacego praca ruszyła pełną parą. Wszyscy zajęli się swoimi przygodami, a ja musiałem zrobić sobie przerwę na studia.

Kiedy myśleliśmy jak ulepszyć Nordvorposten zrodził się pomysł ze szkicami na przygody w wojskowym klimacie. Sprawa była prosta. Moje pomysły odpadły, ponieważ pięć minut wcześniej Ignacy wprowadził swoje zmiany, które później dopracowali z Maćkiem. Moje pomysły jednak zostały i szkoda było z nich rezygnować, wrzuciliśmy je więc do osobnego działu.

Wrócę jeszcze na chwilę do drużyny. Jeśli wydaje Wam się, że stworzenie tych kilku postaci było proste i przyjemne to jesteście w będzie. Sama historia to przyjemność. Później zaczyna się koszmar. Schematy rozwinięć, poprzednie profesje, umiejętności, a przede wszystkim trzeba dbać o to, aby wszystkie postacie były jak najlepiej wyważone, ani za słabe, ani za silne. W sumie stworzyliśmy całkiem fajną drużynę i mam nadzieję, że będziecie z niej zadowoleni.

Teraz słowo o tytule. Wspomniałem wcześniej, że w pierwszej wersji kampania miała się nazywać „W służbie Jego Królewskiej Mości". Tytuł fajny i bardzo wojskowy, ale za długi. Propozycji było wiele, jedne lepsze inne całkowicie do niczego. Pamiętam jak siadłem za klawiaturą i pisałem wszystko co przyjdzie mi do głowy. W tym gąszczu propozycji pojawił się „Władca Zimy". Po ponownym przejrzeniu tego co napisałem, zaznaczyłem go jako najbardziej odpowiedni. I zdradzę wam, że to chyba jedyna rzecz, w której uzyskaliśmy stuprocentową zgodność, spodobał się nawet Jamesowi Wallisowi.

Mają największą wpadką była pierwsza wersja postaci Albrechta Spitze. Jedynym rodzajem broni, której miał używać Albrecht miał być krótki miecz, dokładniej rzecz biorąc dwa krótkie miecze. Nurglitch uświadomił mi później, że krótkim mieczem raczej trudno jest walczyć konno, no i musiałem się z nim zgodzić.

Za najzabawniejszą uważam natomiast sprawę z kapralem. Nurglitch w „Armii Imperium" zawarł podział stopni wojskowych w Warhammerze. Przed sierżantem umieszczony był jeszcze kapral. Wszyscy pracowaliśmy według tej wersji, kapralem był np. Piona. Nagle pod sam koniec prac obudził się Marek i napisał, że w Starym Świecie nie ma kaprali. Nie było rady trzeba było wszystko zmieniać, przyznam, że przez to najwięcej stracił Piona.

To był idealny kapral.

Tomasz Kowalik
Rybnik 11.04.2001

Jest późna noc. Bardzo późna. Zmęczonym wzrokiem wodzę po Władcy Zimy. Nie, nie łudzę się, że znajdę jeszcze jakieś błędy, nie liczę na wychwycenie jeszcze jednej literówki, czy poprawienie krzywej linii. Jeśli coś schrzaniliśmy – takie już pozosta-

nie. Władca Zimy jest gotowy. Mija ostatnia godzina pracy – zostało do napisania jeszcze tylko tych kilka słów. Siedem miesięcy pracy. Szybko minęło. Wokół piętrzą się wydruki. Po lewej, na ziemi leży dziesięć rozrzuconych postaci, armia imperium, ostland, coś jeszcze. Przede mną Buran i Cwał, po prawej puste opakowanie po ptasim mleczku i cztery kubki po kawie i herbatach. Są jeszcze dziesiątki karteczek, na których zanotowane są rzeczy, o których nie wolno mi było zapomnieć. Ciekawe ile z nich przegapiłem – leżą pewnie pod biurkiem, gdzieś w ciemności, ukryte przed moim wzrokiem. Nie mam już siły, nie będę się schylał. Niech leżą.

Gdzieś pod tym stosem stoi skaner, zepsuł się cztery dni temu – akurat wtedy, gdy był najbardziej potrzebny (i niech mnie, jeśli się teraz nie zemszczę na producencie feralnej skrzynki i nie zdradzę jej nazwy... Mustek).

Czas na wspomnienia.

Do dziś nie wiem, czy Nurglitch tak naprawdę przypadkowo stworzył ten podręcznik. Czy sytuacja wymknęła mu się spod kontroli, czy może od początku wiedział do czego mnie nakłania?

Jak już wiecie, wcale nie miałem w planach pisać kampanii. Tworzyłem Saxendorf, warhammerową odpowiedź na cyberpunkowego „Słuchajcie głąby". Marzył mi się wspaniały, olbrzymi dodatek, rozszerzenie tego, o czym pisałem w „Jesiennych gawędach" – wszystkie uwagi i przemyślenia, rady i pomysły zebrane do jednej książki. Poprosiłem o pomoc Michała Oracza oraz Nurglitcha. Przygotowałem im wstępny spis treści, założenia dodatku, pierwsze fragmenty tekstów.

Po kilku tygodniach spotkałem się z Nurglitchem – wspomniał, że fajnie by było dodać do Saxendorfu krótką kampanię – wtedy miłośnicy Warhammera chętniej go kupią. Tak, to dobry pomysł, masz coś konkretnego na myśli, gotowy szkic? – zapytałem.

Miał. Nawet dwa.

Ponownie spotkaliśmy się na Zahconie – gdzie powalony grypą jelitową poprowadziłem coś z sześć prelekcji. A kiedy leżałem w łóżku – przyszedł Nurglitch i przedstawił szkic „Trepów" – pięć kolejnych scenariuszy. Prostych, wzruszających, warhammerowych. Okrutnych i wrednych. Naprawdę niezłych.

Pojechaliśmy z Nurglitchem na Imladris. Posadziłem go wraz z Markiem Nogą przy stoliku i kazałem mówić o kampanii. Musicie wiedzieć, że Nurglitch i Marek to ogień i woda. Dwóch wspaniałych ludzi – o zupełnie odmiennym podejściu do Warhammera. Nurglitch mówił. Marek słuchał, czasem pytał. Ja piłem herbatę.

Kiedy Nurglitch skończył, Marek zaczął mówić. Dokładnie to, co chciałem, by powiedział. Złapał szkic kampanii za gardziel i wsadził w ramy Warhammera, ustawił polityczne siły i miejsce akcji. Po chwili okazało się, że intryga sięga Marienburga, opiera się mocno na ekonomii północnych ziem Imperium, zahacza o plany elektorów i nawiązuje do wydarzeń... Siedziałem i się uśmiechałem. Miło jest patrzeć na ludzi, z taką sprawnością i pasją powołujących do życia coś niezwykłego. Podczas tej – bardzo ważnej dla wizerunku całej kampanii rozmowy odezwałem się bodaj raz (choć przyznam, że diablo jestem zadowolony z tego, com wtedy wymyślił – ale o tym dowiecie się dopiero z drugiego tomu kampanii).

Imladris się skończył. Powstała lista dyskusyjna Saxendorf – oprócz naszej trójki zapisany był na nią Maciek Szaleniec, który był już wtedy wtajemniczony w tworzenie jesiennogawędowego dodatku. Nurglitch podesłał rozbudowany szkic pierwszej przygody, szkic drugiej oraz bardzo luźny opis kampanii – wszystkich pięciu przygód.

O ile sobie dobrze przypominam, choć mogę się mylić (jak już wspominałem jest już diablo późno i jestem nieco otumaniony) Szalony wpierw napisał do mnie – nie na listę, lecz na prywatne konto. Nie był pewien, jak dalece krytycznie może potraktować szkice Nurglitcha. Zniszcz je, rozwal, ośmiesz, wytknij wszystkie ich błędy – po to tu jesteś.

Maciek rozjechał Nurglitcha. Nie wiem, jak czuł się Nurglitch, ja sam czułem się głupio. Rozłożył go na łopaty. Wytknął wszystkie błędy. Nie wiedziałem, że jest ich tam aż tyle. Jeszcze wielokrotnie miażdżyliśmy się nawzajem i wytykaliśmy sobie błędy i, uwierzcie mi – nie jest to przyjemne. Gdy wysyłałem na listę „Cwał" czułem się jak debiutant ślący do Portalu artykuł. Szczerze się bałem (tak, chłopaki, bałem się Waszej opinii jak ognia!). Druga przygoda kampanii z tego pierwszego uderzenia Szalonego się już nie podniosła. Spojrzeliśmy na nią, i uznaliśmy, że lepiej ją zostawić, tu, w błocie, umorusaną czerwonym flamastrem Maćka. Pozostało z niej tylko to, że... Że druga przygoda ma być kryminałem, i gracze mają być wrobieni w morderstwo.

Tak narodził się Norvorposten – Maciek wziął na siebie napisanie kryminału, w którym gracze zostają wrobieni w morderstwo. I z całym szacunkiem dla szkicu Nurglitcha, wyszło to kampanii na dobre.

Pozwólcie, że wrócę jeszcze do tego pierwszego ataku krytyki – dostało się także Buranowi – jednak, jak widzicie, on przetrwał nawałnicę. Tam się nic nie dzieje! – grzmiał Szalony. - To najnudniejsza przygoda jaką w życiu czytałem!

To ją ożyw! – „nakazałem". Tak narodziły się gobliny, Turgog i cała reszta. Przygoda stała się bardziej emocjonująca, to co w niej kocham to pościg, a dwa dni później ucieczkę przed goblinami.

To wspaniałe emocje – gdy gracze z łowczych zamieniają się w zwierzynę.

Listopad i grudzień mijał nam na poprawkach Buranu i tworzeniu Norvorposten. Szalony pracował jak robot, bez wytchnienia. – w ciągu tych kilku tygodni stworzył teksty dla MiM, dla Portalu (przygodę „Niefortunny Piknik"), pisał też do Labiryntu siódmego. A w wolnych chwilach wciąż rzucał nowe pomysły, tak dużo, że w końcu przestałem je czytać (co potem odbiło mi się czkawka, gdy w pewnym momencie zupełnie się zagubiłem w fabule kampanii), wymyślał i tworzył. Gdzieś na początku grudnia zrozumieliśmy dwie rzeczy - Saxendorf zostaje zepchnięty na dalszy plan - okazało się, że w moim dodatku nie ma miejsca na mój dodatek – kampania jest za duża. Zostałem wykolegowany z własnego projektu. Przygotowany przez Nurglitcha szkic obejmował pięć dużych scenariuszy oraz sporo materiałów źródłowych. Duży projekt. Naprawdę duży. Nie pozostawało nic innego jak ruszyć do pracy.

Cztery tygodnie później okazało się, że kampanię dzielimy na pół, Nurglitch, który miał wszystko w głowie nie zdążyłby na czas z opisaniem wszystkiego – praca zabierała (i wciąż zabiera, niech będą przeklęci niektórzy pracodawcy) mu zbyt wiele czasu.

W między czasie powstała Armia Imperium, przy której oczywiście poszły gromy i trzaski, zaiskrzyło mocno między Markiem i Nurglitchem. Powstały interludia i znowu wybuchła kłótnia.

Stało się jasne, że I tom kampanii zostanie wydany na Dracool, będzie zawierał trzy przygody i sporo tekstów źródłowych. Trzecia przygoda należała do Marka. Nim ją napisał zdążył przejść ciężką chorobę, zdać egzaminy, oddać stos laborek, zrobić lutowy numer Portalu i jeszcze kilka innych rzeczy. „W pogoni za ogniem" otrzymałem niedawno, bardzo niedawno. Na Krakonie powiedziałem Markowi – późno dostanę ten tekst – nie będzie czasu na poprawki. Miej tego świadomość. Oddaj mi przygodę, do której nie będę miał żadnych uwag. Spełnił moją prośbę. Scenariusz jest doskonały, choć tylko Marek, Szalony i Asia Tadeusiewicz wiedzą, kto i w jakim stopniu go napisał. Bo o tym, że się „potajemnie" konsultowali wiem!

Tomek Kowalik doszedł do zespołu najpóźniej – wtedy, gdy zrozumiałem, że zaczynamy się gubić. Potrzebowaliśmy spokojnej, usystematyzowanej pomocy. Kogoś, kto pozbiera do kupy postacie dla graczy. Kogoś, kto jeszcze raz przeczyta wszystkie przygody. Kogoś, kto spojrzy na to wszystko świeżym okiem.

Jak widzicie, wybór Tomka był strzałem w dziesiątkę. Pomógł Szalonemu z postaciami, opracował schematy i umiejętności – coś, czego sam w życiu bym nie zdołał zrobić. Przygotował szkice przygód, zaproponował kilka pomysłów do istniejących przygód. A potem wziął do ręki piórko i zrobił mapy. Dużo map. Bardzo dużo.

Dużo więcej niż widzicie w dodatku – wpierw konsultował się z nami za pomocą sieci, potem malował. Gdy skończył przebudził się Szalony, że mapa jest ładna, ale merytorycznie do niczego. Także Nurglitch stwierdził, że są złe.

Te kilka dni pominę milczeniem. Było dość gorąco i nerwowo.

Powiem jeszcze kilka słów o „Cwale" i zacznę kończyć. Jest już naprawdę późno, dość już opowiedziałem, muszę mieć jeszcze o czym mówić na spotkaniach promujących Władcę...

Cwał powstał dlatego, że zrobiło mi się żal, że wszyscy mają swoje przygody w WZ oprócz mnie (Tomek miał dwa szkice). Ja też chcę, zakrzyknąłem i napisałem. Przygodę prostą jak cep, liniową jak autostrada i szybką jak corvetta. Mam nadzieję, że się wam podoba.

Władca Zimy to nie tylko piszący. To także Tomasz Oracz i Radek Gruszewicz. Także oni dokonali niemożliwego. I tu robiłem brzydkie rzeczy. Tomek miał określony termin na zrobienie okładki. Termin zabójczy i bezlitosny. Niemal niemożliwy – trzy tygodnie. Spotykałem się z jego bratem, Michałem i pytałem co u Tomka. Dostał nowe zlecenie w robocie, praktycznie nie ma go w domu. Zdąży? – pytałem. Nie wiem. Będzie mu trudno, ale na pewno się postara. – padała odpowiedź. Brałem do ręki telefon i dzwoniłem do Tomka. Jak okładka, zdążysz? To bardzo ważne. Zdążę, na pewno zdążę. – odpowiadał. Musiał tak odpowiedzieć...

Nie wiem, kiedy ją namalował. Nie wiem, jak wiele go to kosztowało. Mogę się tylko domyślać.

Radek Gruszewicz dostał wpierw połowę tekstów. Zrobił ilustracje. Jak zwykle świetne, niezwykłe. A potem dostał drugą połowę – i pięć dni czasu. Nikt nie zrobi w ciągu pięciu dni tylu ilustracji.

Radek zrobił. Siedział i rysował. Zadzwonił do mnie i ostrzegł, że technika flamastra z z ołówkiem jest zbyt czasochłonna i nie zdąży. Ilustracje będą robione w czerni i bieli, na cieniowanie ołówkiem nie ma szans. Cztery dni później odebrałem od niego prace. Prace w ołówku, tuszu i flamastrze. Tylko się uśmiechnął. Zdążył.

Nie wiem, kiedy ją wszystkie zrobił. Nie wiem, jak wiele go to kosztowało. Mogę się tylko domyślać.

Podsumowanie?

W kilku miejscach tego podręcznika podkreślałem, że Władca Zimy to opowieść o bohaterach. Pozwólcie, że wspomnę o nich jeszcze raz. Oni sami pisząc o tym, jak powstawał Władca Zimy nie

wspomnieli o tym, co najważniejsze. O tym, jak powstawał Władca Zimy. O tym, że powstawał nocami, o pierwszej, drugiej, czasem trzeciej i czwartej nad ranem. Nie przyznali się do tego, ile wysiłku kosztowało ich powołanie do życia pierwszej polskiej kampanii do WFRP.

Marek jednym zdaniem kwituje, że jego życie splotło się z Władcą w sposób niezwykły. Szalony anegdotką wspomina kłopoty z załatwieniem komputera z polskimi znakami w Glasgow.

To nie tak. Dodatki nie powstają ot, tak sobie. Nie piszą ich ludzie, którzy mają pół roku urlopu, lub spokojną posadę.

Stworzenie WZ to siedem miesięcy zmuszania chłopaków do rzeczy niemożliwych. Do tego, by siedzieli do późnej nocy, do rana, wczesnego rana. To siedem miesięcy podczas których musiałem pisać w listach, że nic mnie nie obchodzą zaległe laborki i egzaminy, że mam w dupie nowe zlecenie w firmie i kłopoty z szefem. Władca Zimy to zmuszanie autorów do pracy ponad ich siły, do pisania wtedy, kiedy człowiek nie ma sił pisać, kiedy już tylko sen i odpoczynek.

Przez ostatnie miesiące nad każdym z chłopaków wisiał katowski miecz, świadomość tego, że trzewik za kilka dni zapyta o postępy, wyśle maila, zatelefonuje. Nie mogli odpuścić, nie mogli rzucić tego wszystkiego w cholerę. Mieli dać mi te cholerne teksty. Dać, a potem poprawić. I jeszcze raz. I ponownie. I w kółko. Pisać, czytać, poprawiać. Na termin, na czas. Bez względu na wenę, humor, chorobę. Bez względu na awarie komputerów, zmęczenie, zniechęcenie.

Władca Zimy pochłonął siedem miesięcy naszego życia.

Nie żałuję tego czasu.

Piękny koniec, zgrabne podsumowanie, prawda?

Nie będzie tak ładnie. Nie będzie finezyjnej puenty. Będzie prosto i naprawdę szczere: Dziękuję Wam. Tobie Nurglitch, za pomysł i wykonanie, Tobie Szalony, za 1000 pomysłów i długie wieczory w Szkocji, Tobie Marku, za walkę z przeciwnościami godną bohaterów moich przygód, Tobie TomKow, za serce i energię, także Wam Tomku i Radku, za talent, którym obdarzyliście Władcę. I mojej kochanej żonie Ani, za... Ona wie za co.

Ckliwie?

Ckliwie, a co?! Poświęciłem „Władcy" wiele godzin. Mogę sobie teraz pozwolić na ckliwe zakończenie.

Jeszcze raz bardzo Wam wszystkim dziękuję.

Ignacy Trzewiczek
Gliwice, 19 kwietnia 2000

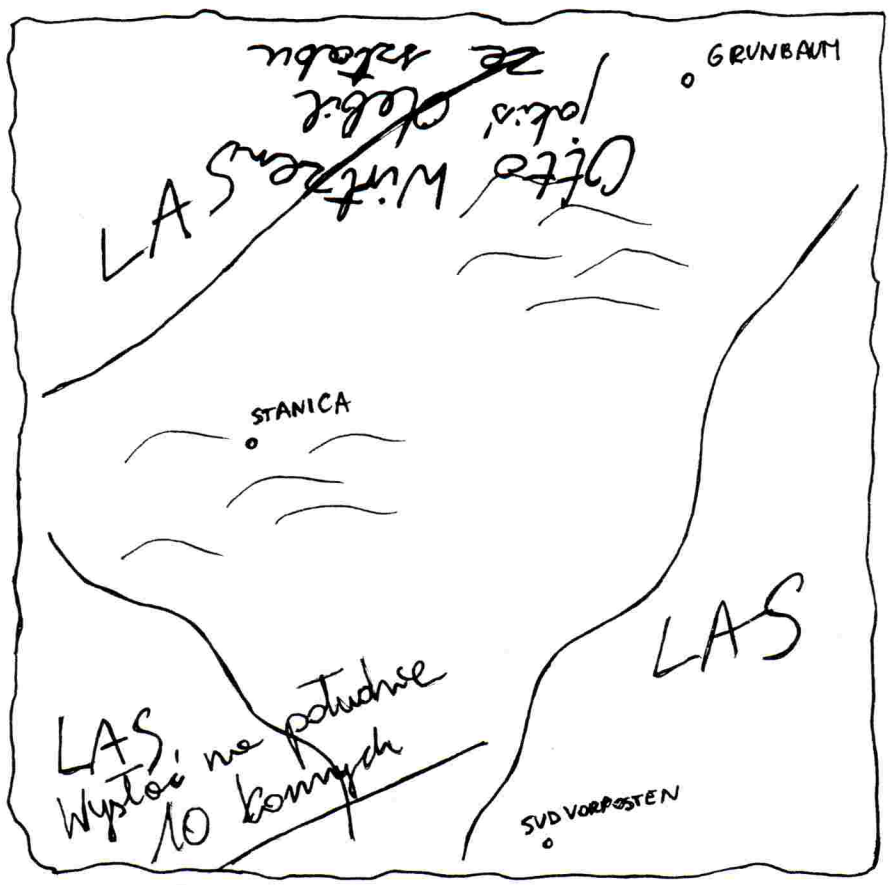
Dodatek V:

Pomoce dla graczy oraz mapy

pomoc dla gracza nr 1

Służyłeś kiedyś z takim jednym, Wolf mu było, czy jakoś tak, podobnie. Był wtedy w słynnej 2 kompanii III Ostlandzkiego Regimentu Piechoty, wracali z wyprawy na wschód. Byli już blisko, zarys Środkowych przesłaniał cały horyzont, jeszcze tydzień, może więcej i byliby wrócili cali i zdrowi. Ale życie to suka, naszła ich zamieć. Nagła, ostra. Tak jak teraz, wpierw było cicho, tak cicho, jak nigdy wcześniej. Nie poruszała się ani jedna gałązka, nic, tylko śnieg skrzypiał pod butami. A potem rozpętało się piekło, tak mówił Wolf, widoczność spadła niemal do zera, wichura porywała oddech, rzuciła nimi, wirowała w szalonym tańcu śmierci. Podobno to nie była zwykła zamieć, to Buran, demon zimy we własnej osobie. Przeraźliwie mroźny powiew zdzierał skórę i mięso aż do kości, ponad gwizd wiatru, ponad śmiech demona, przedzierał się potępieńczy wrzask ludzi. Krew w jednej chwili zastygała, zmrożona wirowała wraz z drobinami śniegu, uderzała w twarze. Wichura z potworną siłą przetoczyła się przez oddział, pozostawiając przy życiu mniej niż dziesiątą część, reszta żołnierzy padła martwa, skostniałe, odarte z wszystkiego szkielety leżały okryte szalem śniegu, przysypane kryształami własnej krwi. Upiorny widok. Żaden z tamtejszych żołnierzy już nigdy nie ruszył w teren.

pomoc dla gracza nr 2



Wpis sprzed czterech dni:
Cała podłoga pokryta szczurami, biegną obok muru, jakby przed czymś uciekały, ukrywamy się na drugim piętrze.

Trzy dni temu:
Tchnienie Ulryka. Derhim był na zewnątrz. To koniec. Pieprzone szczury. Nie zostawiły nawet ziarnka. Nie ma nadziei. Pozwoliłem żołnierzom iść. Ja zostaję. Heil Keiser. Sigmarze, zmiłuj się nade mną. Zwykłe szczury"

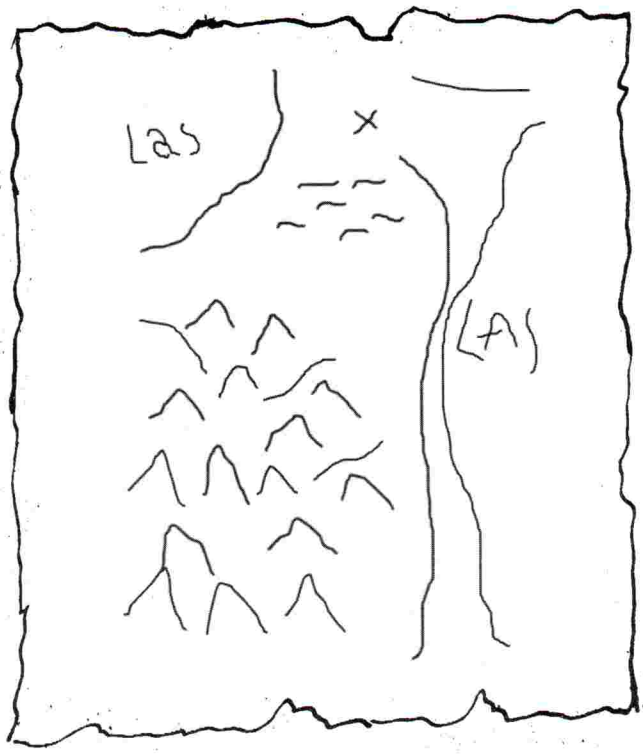
pomoc dla gracza nr 4

Drodzy przyjaciele,

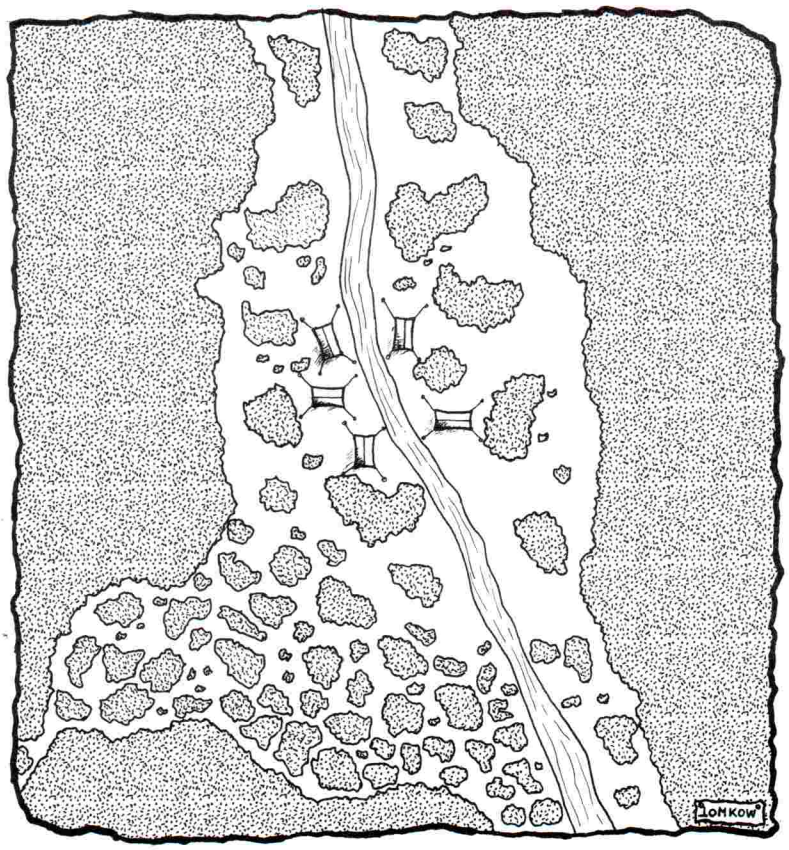
Strzeżcie się! Wpadliście w sidła przebiegłego, starego pająka. Wasze czyny zeszłej zimy napełniły krew jego żółcią. Za stratę swego niecnego brata, który położył głowę pod waszym mieczem, prowadzonym ręką Sprawiedliwej Vereny, poprzysiągł zemstę. Wasz przyjaciel, który jest teraz w opałach, jest jego pierwszą ofiarą. Strzeżcie się – poprzysiągł zemścić się na was wszystkich. Za wszelką cenę spalcie dołączony do listu dokument – by nikt nie domyślił się, o kim piszę. Zresztą ten list też spalcie.

Życzliwa

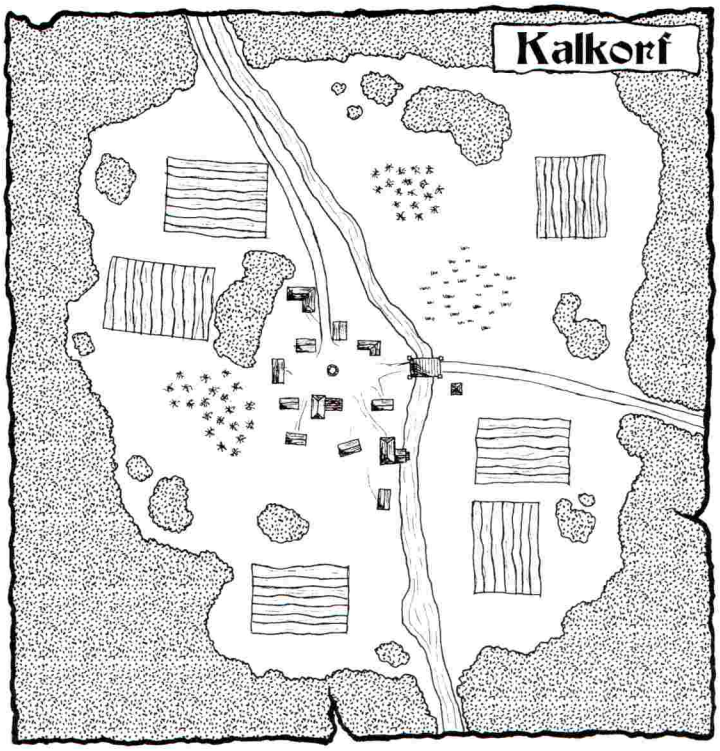
pomoc dla gracza nr 5



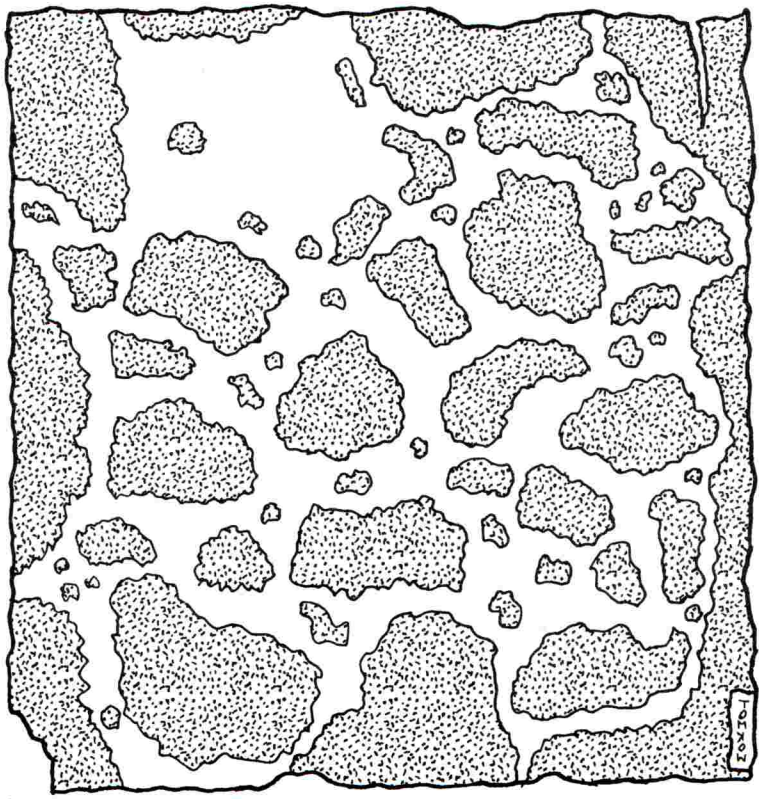
pomoc dla gracza nr 6

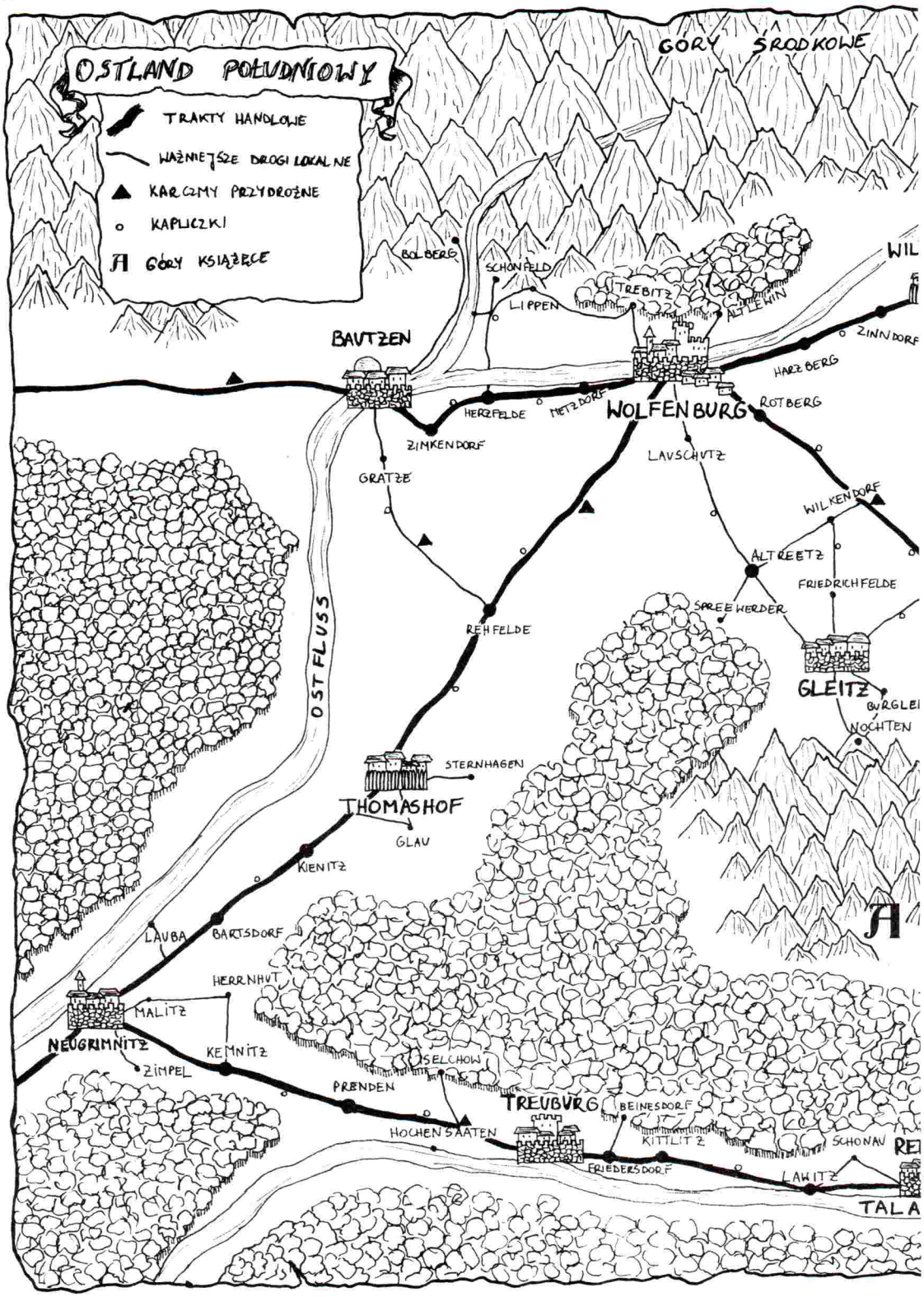


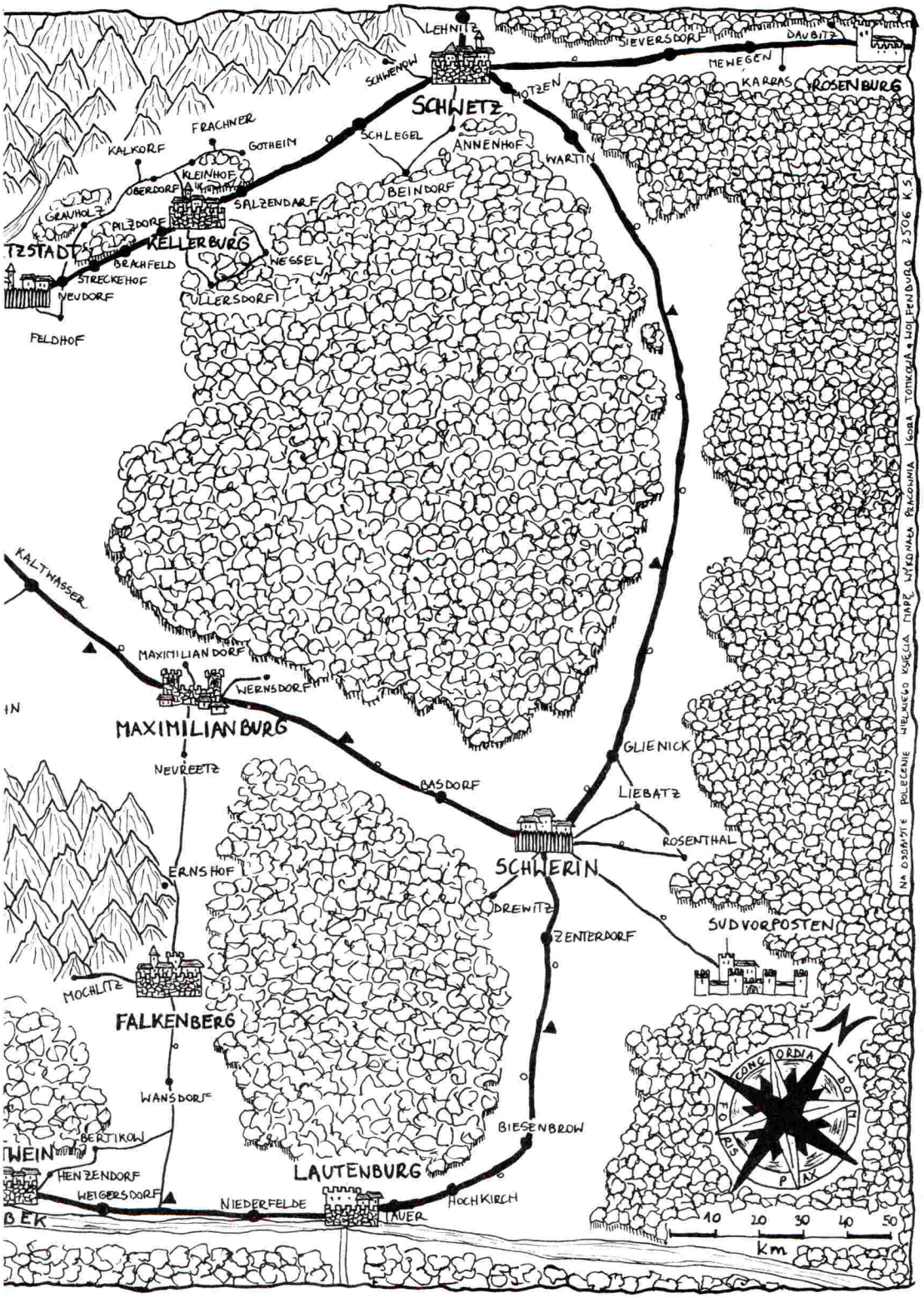
pomoc dla gracza nr 7

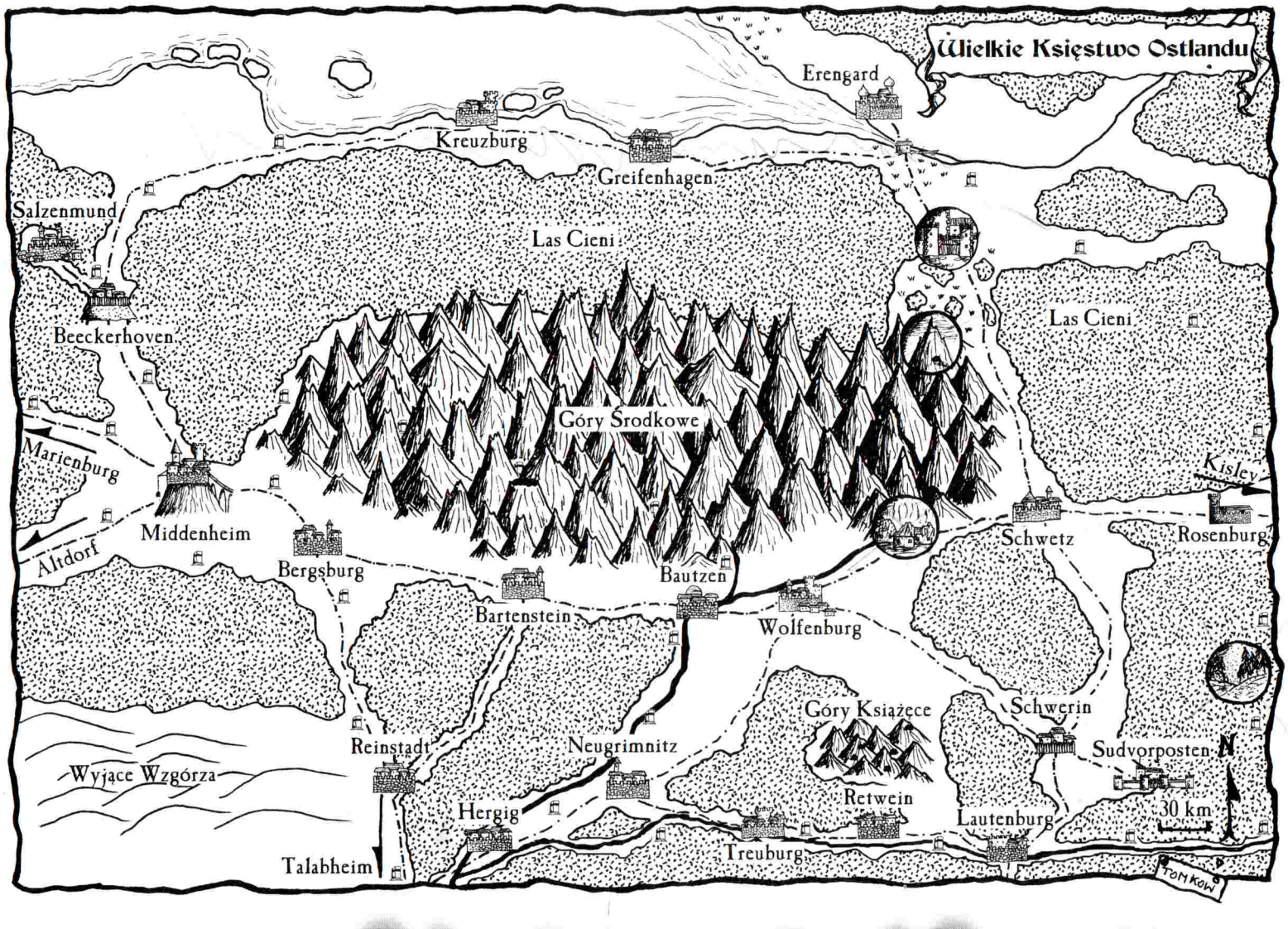


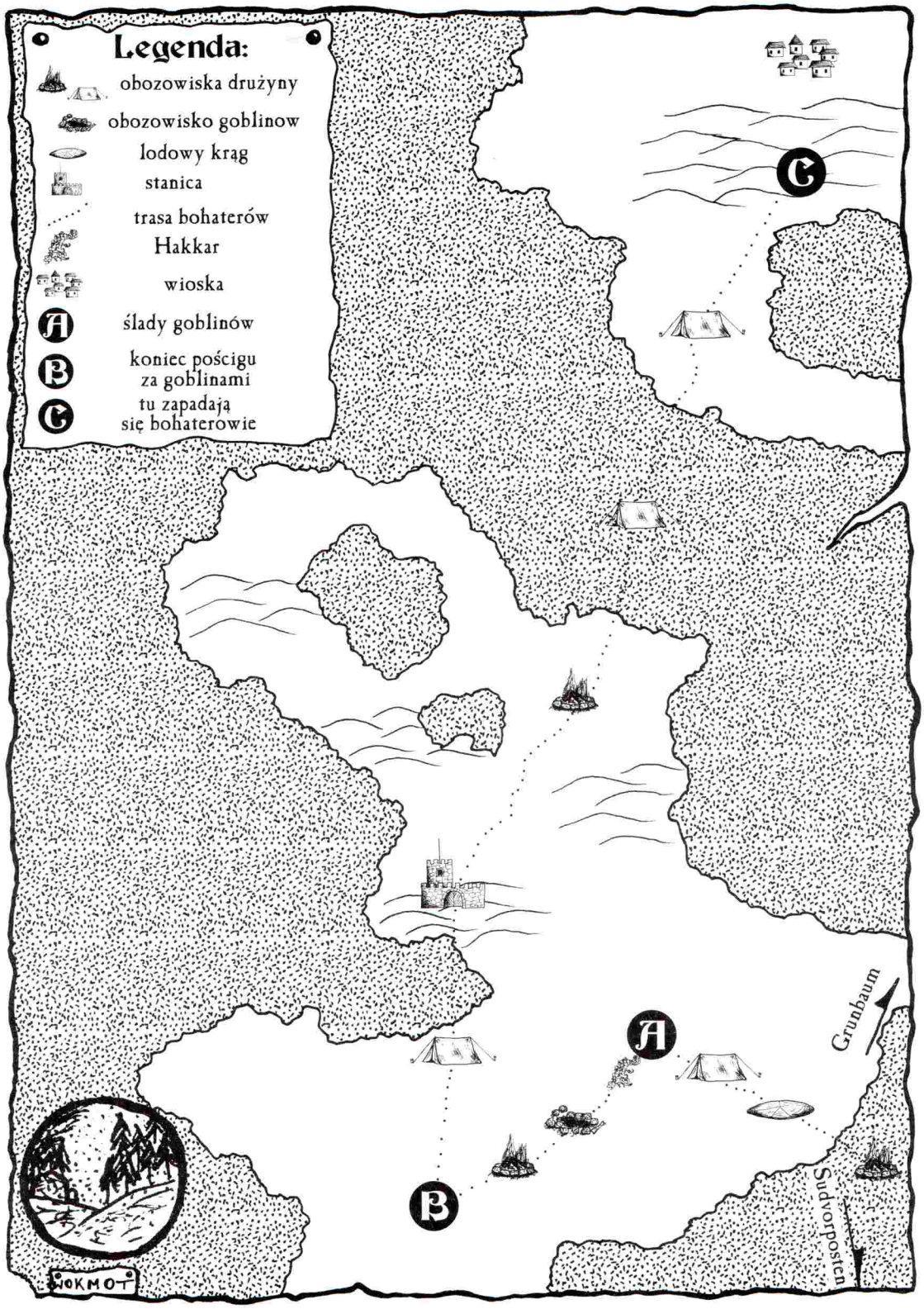
pomoc dla gracza nr 6

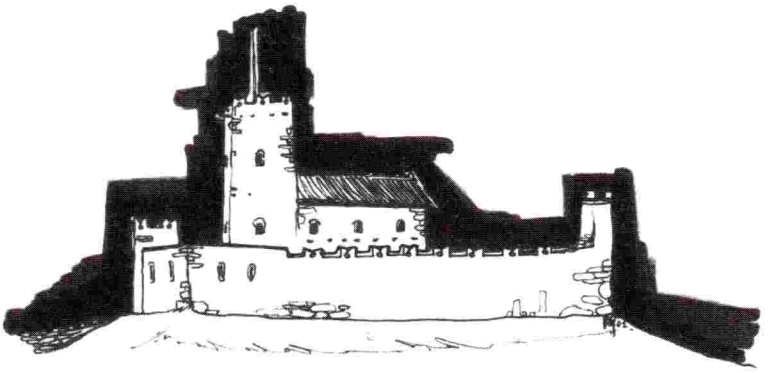


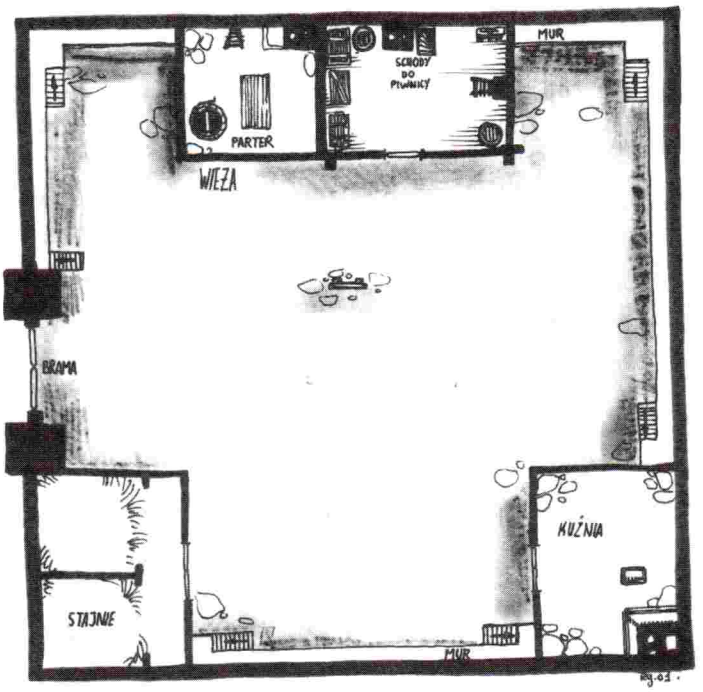

OSTLAND POŁUDNIOWY
TRAKTY HANDLOWE
WAŻNIEJSZE DROGI LOKALNE
KARCZMY PRZYDROŻNE
KAPLICZKI
GÓRY KSIĄŻĘCE
GÓRY ŚRODKOWE
BOLBERG
SCHONFELD
LIPPEN
TREBITZ
ALTLEWIN
BAUTZEN
ZINNDORF
HARZBERG
HERZFELDE
METZDORF
WOLFENBURG
ROTBERG
ZIMKENDORF
LAUSCHUTZ
GRATZE
WILKENDORF
ALTREETZ
FRIEDRICHFELDE
SPREEWERDER
REHFELDE
OSTFLUSS
GLEITZ
NOCHTEN
STERNHAGEN
THOMASHOF
GLAU
KIENITZ
LAUBA
BARTSDORF
HERRNHUT
MALITZ
NEUGRIMNITZ
KEMNITZ
ZIMPEL
SELCHOW
PRENDEN
TREUBURG
BEINESDORF
HOCHENSAATEN
KITTLITZ
SCHONAU
FRIEBERSDORF
LAWITZ


LEHNITZ
SIEVERSDORF
DAUBITZ
SCHWENOW
MEWEGEN
KARRAS
ROSENBURG
SCHWETZ
MOTZEN
FRACHNER
SCHLEGEL
ANNENHOF
WARTIN
KALKORF
GOTHEIM
KLEINHOF
OBERDORF
BEINDORF
SALZENDARF
GRAUHOLZ
PILZDORF
KELLERBURG
TZSTADT
BEACHFELD
NESSEL
STRECKEHOF
NEUDORF
ULLERSDORF
FELDHOF
KALTWASSER
MAXIMILIANDORF
WERNSDORF
MAXIMILIANBURG
NEUREETZ
BASDORF
GLIENICK
LIEBATZ
ROSENTHAL
SCHWERIN
ERNSHOF
DREWITZ
ZENTERDORF
SUDVORPOSTEN
MOCHLITZ
FALKENBERG
WANSDORF
BERTIKOW
HENZENDORF
WEIGERSDORF
NIEDERFELDE
LAUTENBURG
BIESENBROW
HOCHKIRCH
TAUER
10 20 30 40 50
km

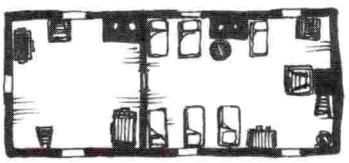

Wielkie Księstwo Ostlandu
Erengard
Kreuzburg
Greifenhagen
Salzenmund
Las Cieni
Beeckerhoven
Las Cieni
Góry Środkowe
Marienburg
Kisley
Middenheim
Schwetz
Rosenburg
Altdorf
Bergsburg
Bautzen
Bartenstein
Wolfenburg
Góry Książęce
Schwerin
Reinstadt
Neugrimnitz
Sudvorposten
Wyjące Wzgórza
Retwein
Hergig
Lautenburg
30 km
Talabheim
Treuburg
TOMKOW


Legenda:
obozowiska drużyny
obozowisko goblinow
lodowy krąg
stanica
trasa bohaterów
Hakkar
wioska
ślady goblinów
koniec pościgu za goblinami
tu zapadają się bohaterowie
A
B
C
Grunbaum
Sudvorposten
50 KM

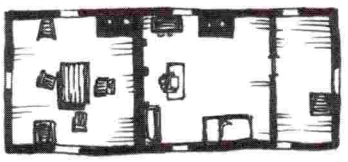




Plan stanicy

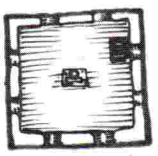


I piętro

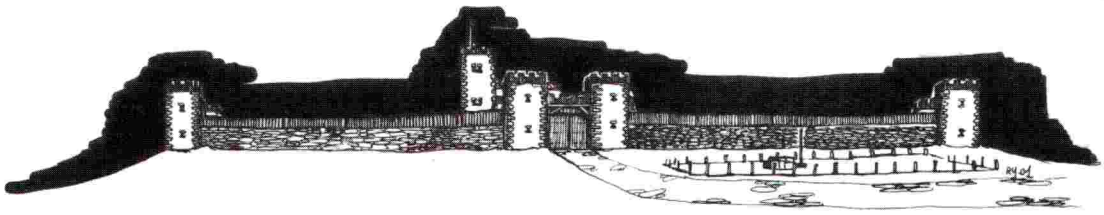


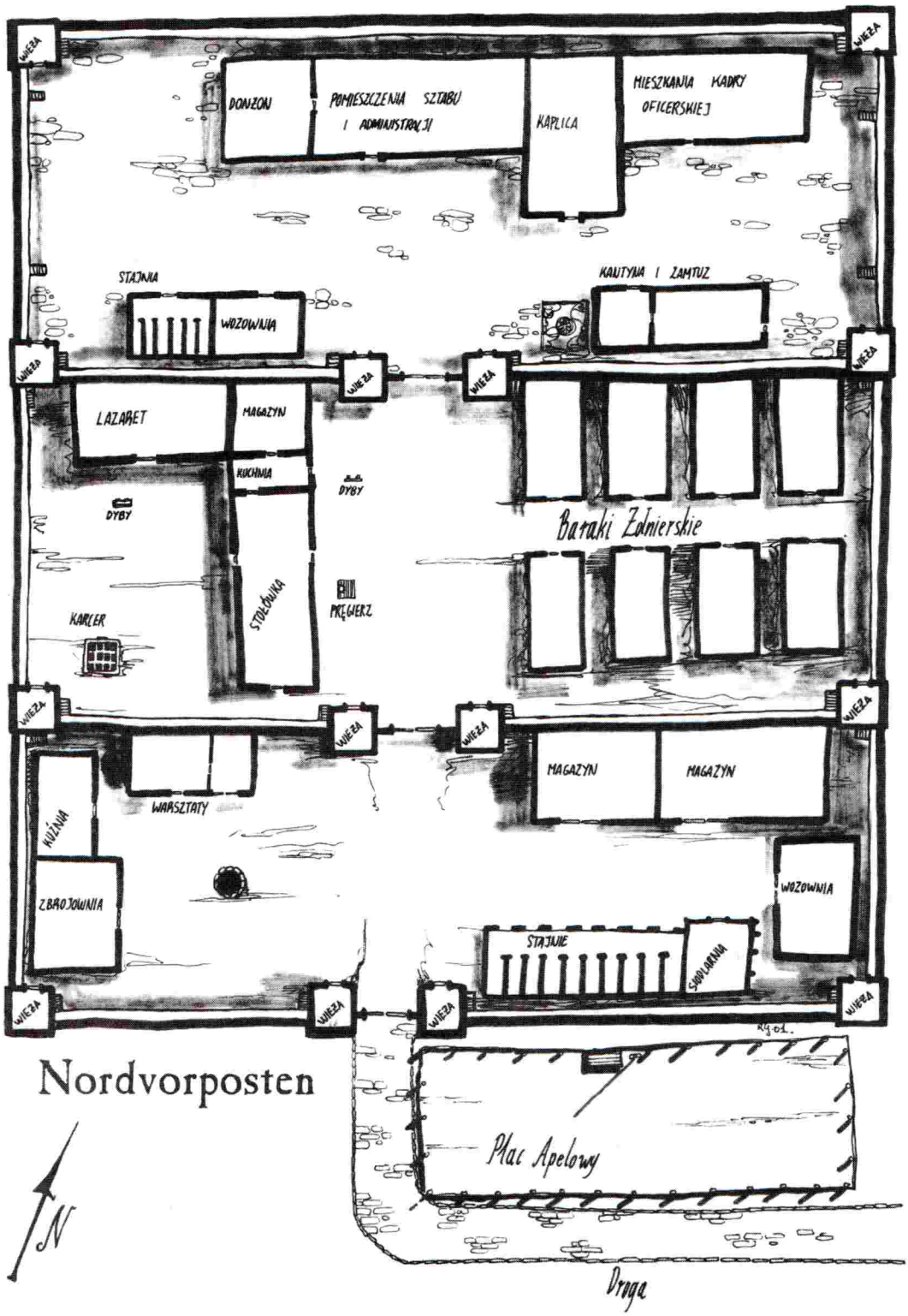
II piętro

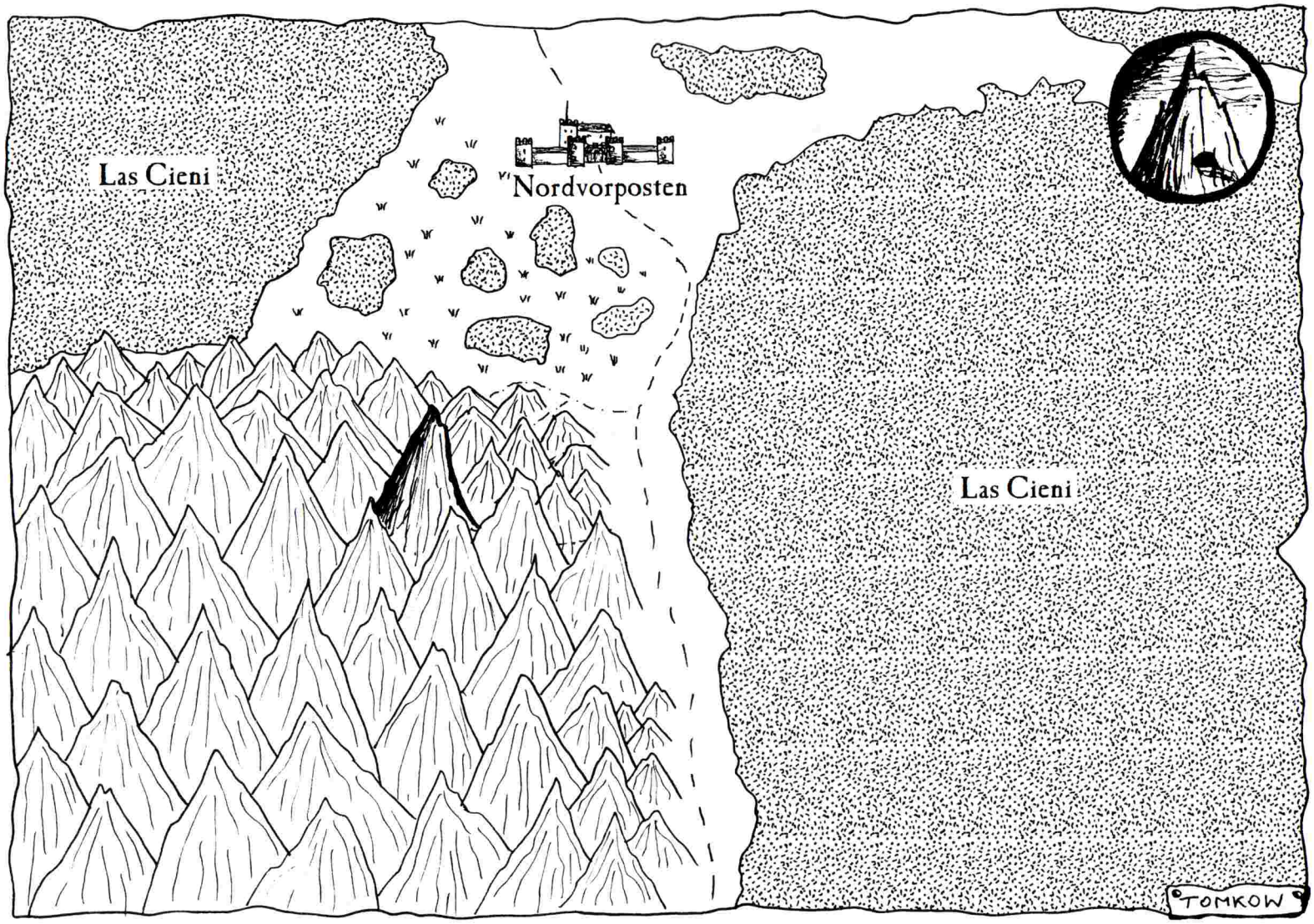
wieża
III piętro



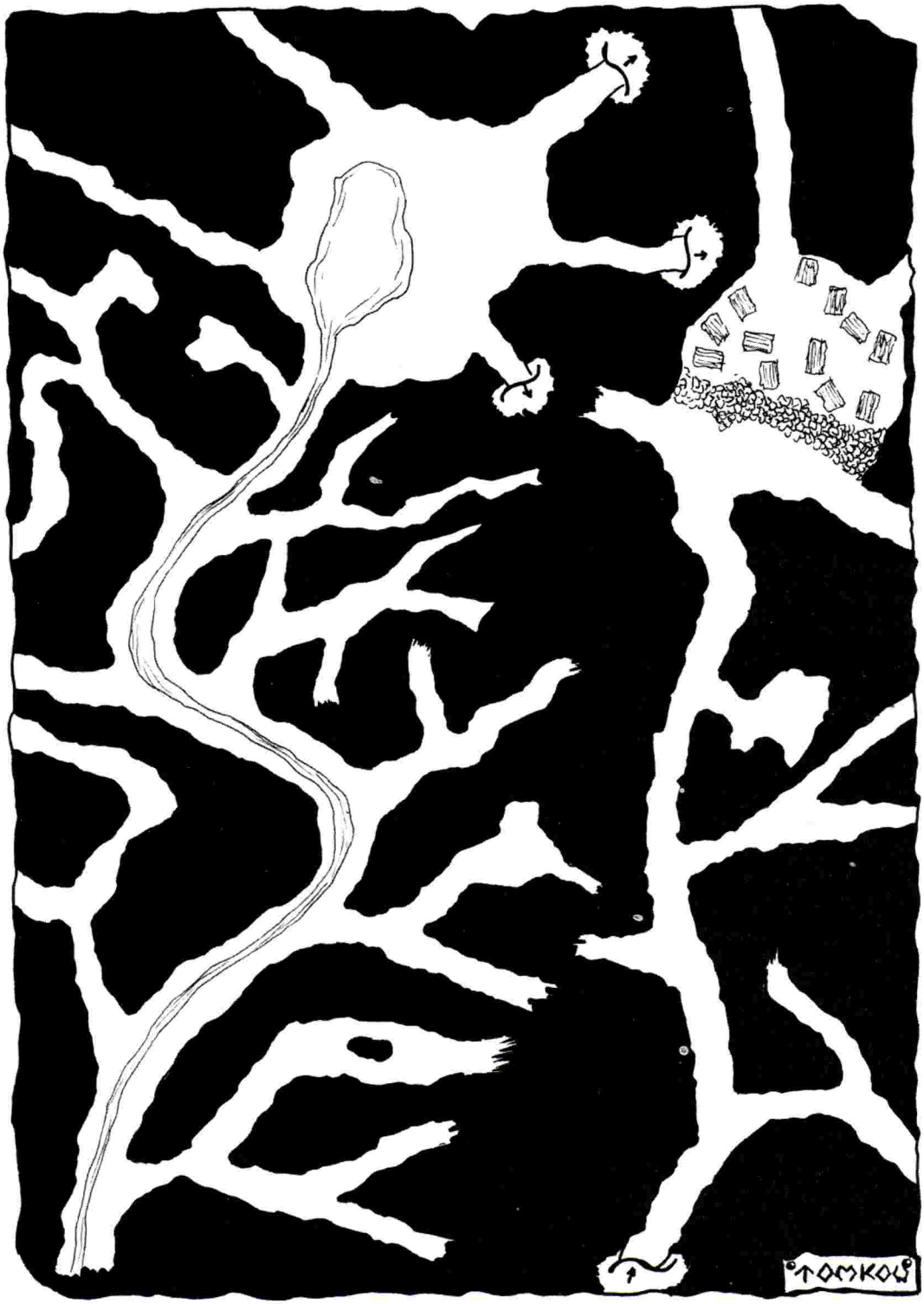
wieża
szczyt

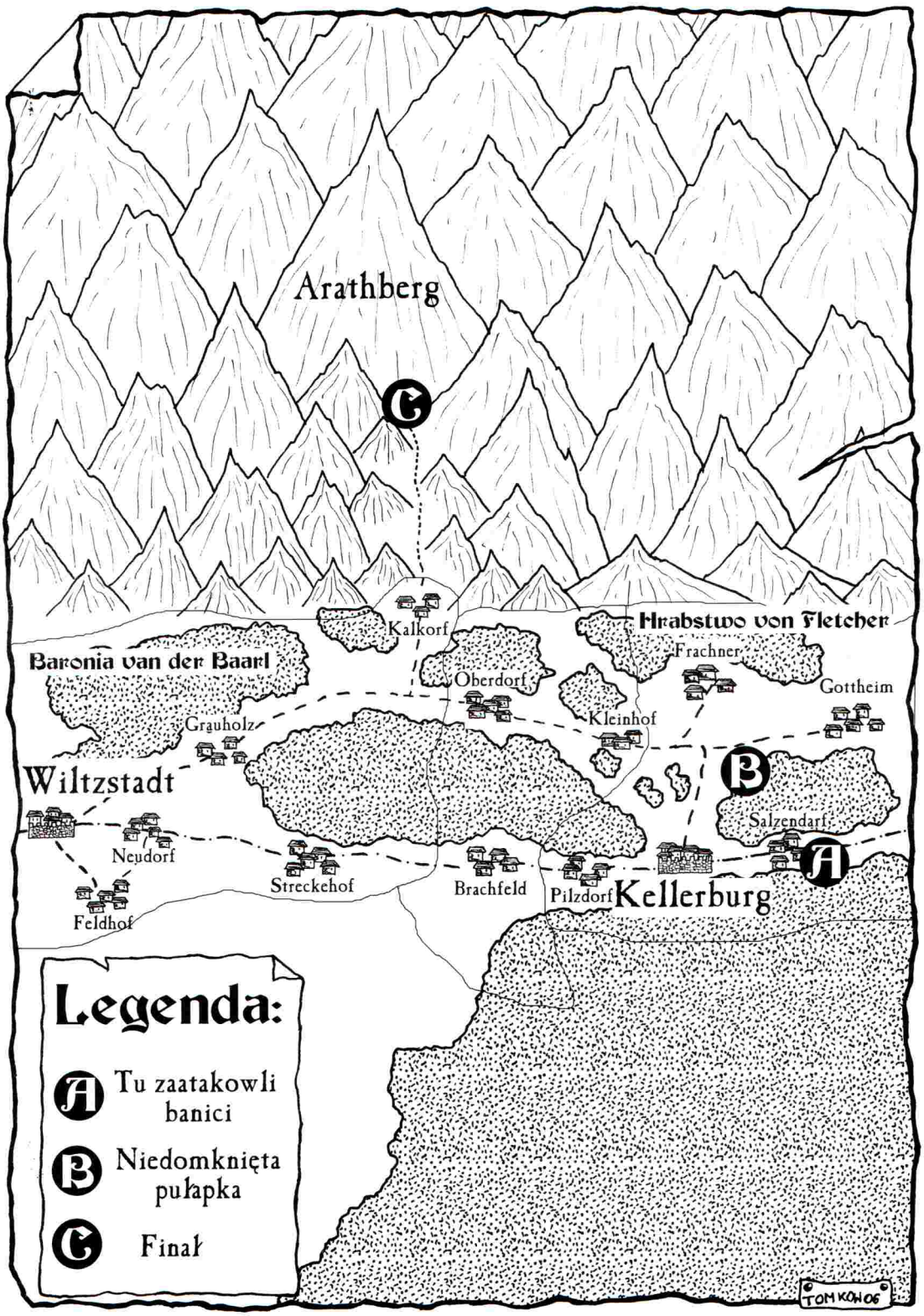


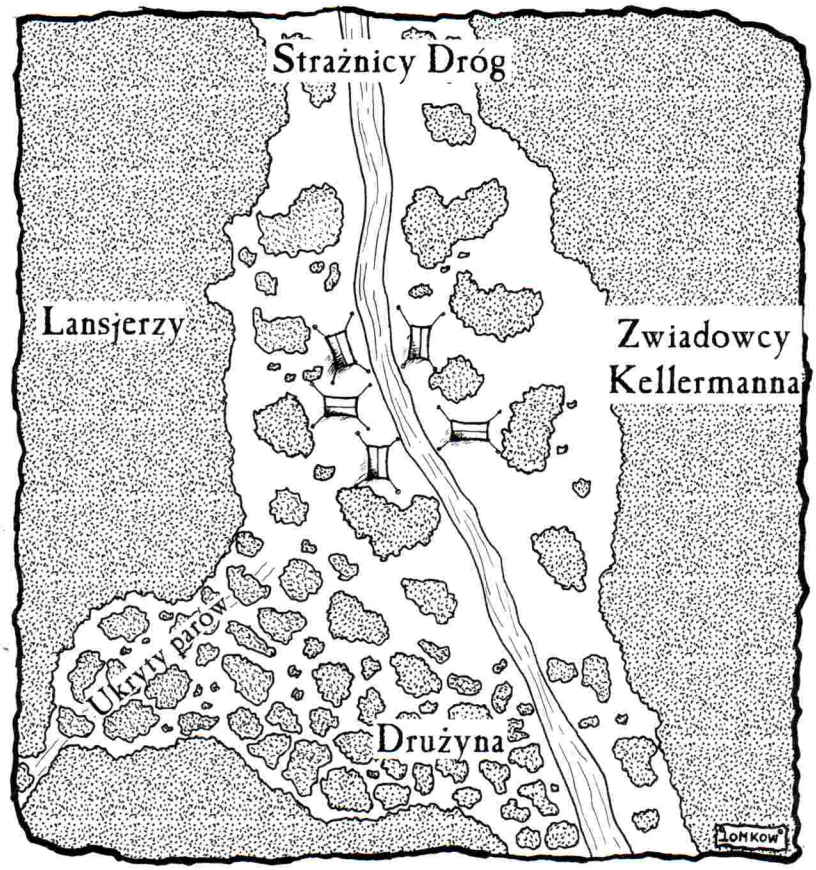

WIEŻA
DOWÓDZTWO
POMIESZCZENIA SZTABU I ADMINISTRACJI
KAPLICA
MIESZKANIA KADRY OFICERSKIEJ
STAJNIA
WOZOWNIA
KANTYNA I ZAMTUZ
LAZARET
MAGAZYN
KUCHNIA
DYBY
DYBY
Baraki Żołnierskie
STOŁÓWKA
PRĘGIERZ
KARCER
WARSZTATY
KUŹNIA
ZBROJOWNIA
MAGAZYN
MAGAZYN
WOZOWNIA
STAJNIE
SZOPA/ARNIA
Rys. 01.
Nordvorposten
Plac Apelowy
N
Droga

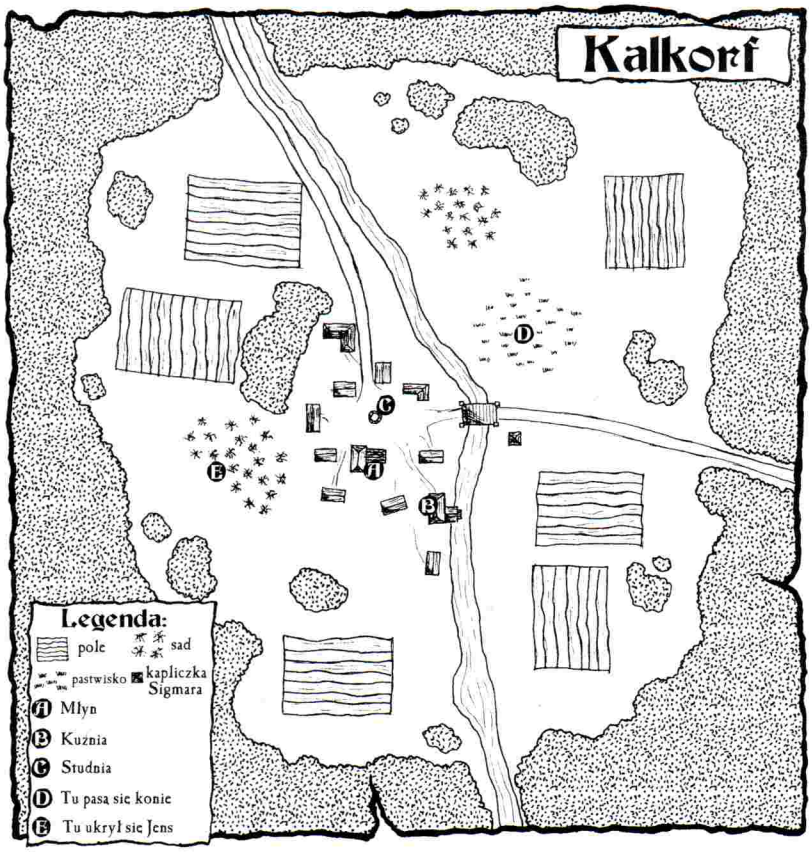

Las Cieni
Nordvorposten
Las Cieni
TOMKOW

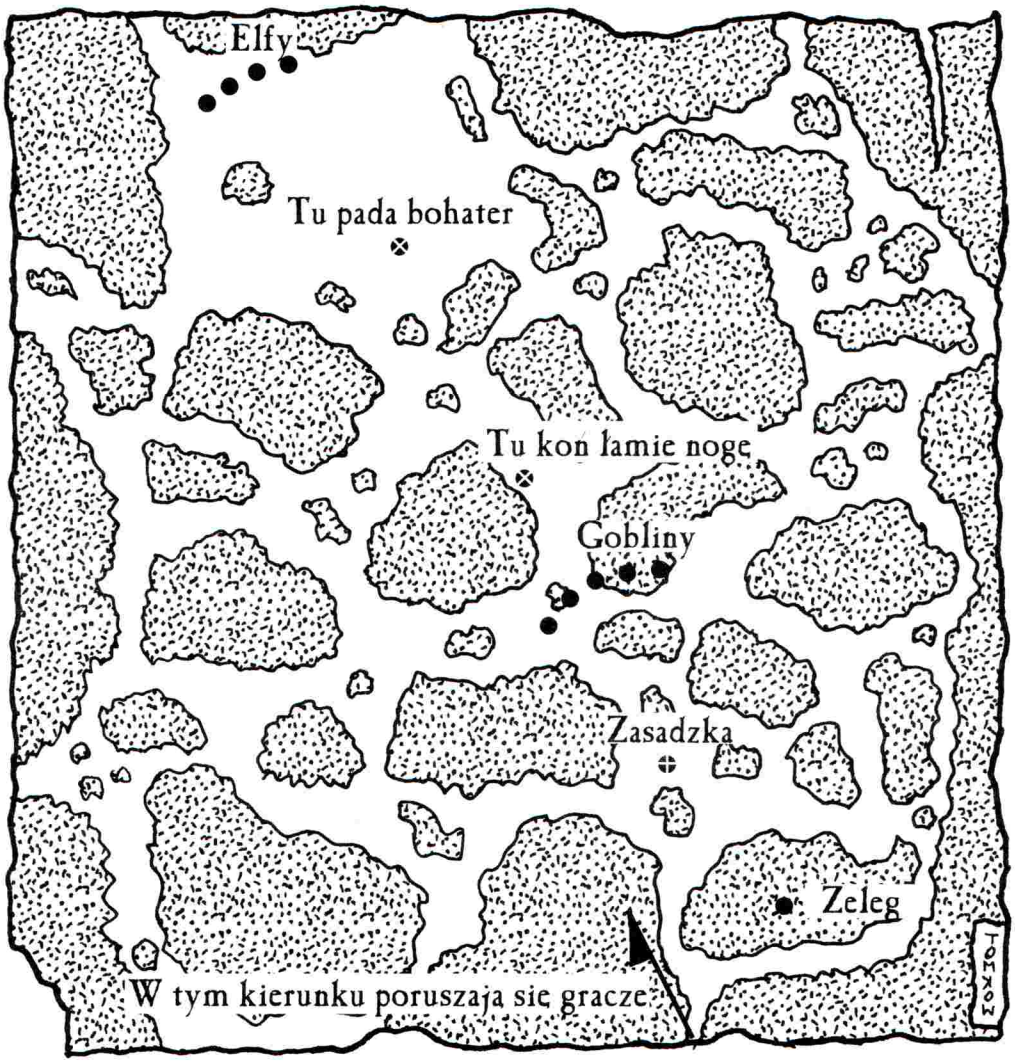
D
A
C
B
Legenda:
A Zagroda z końmi
B Wejście do Arathbergu
C Chatki goblinów
D Wejście do doliny

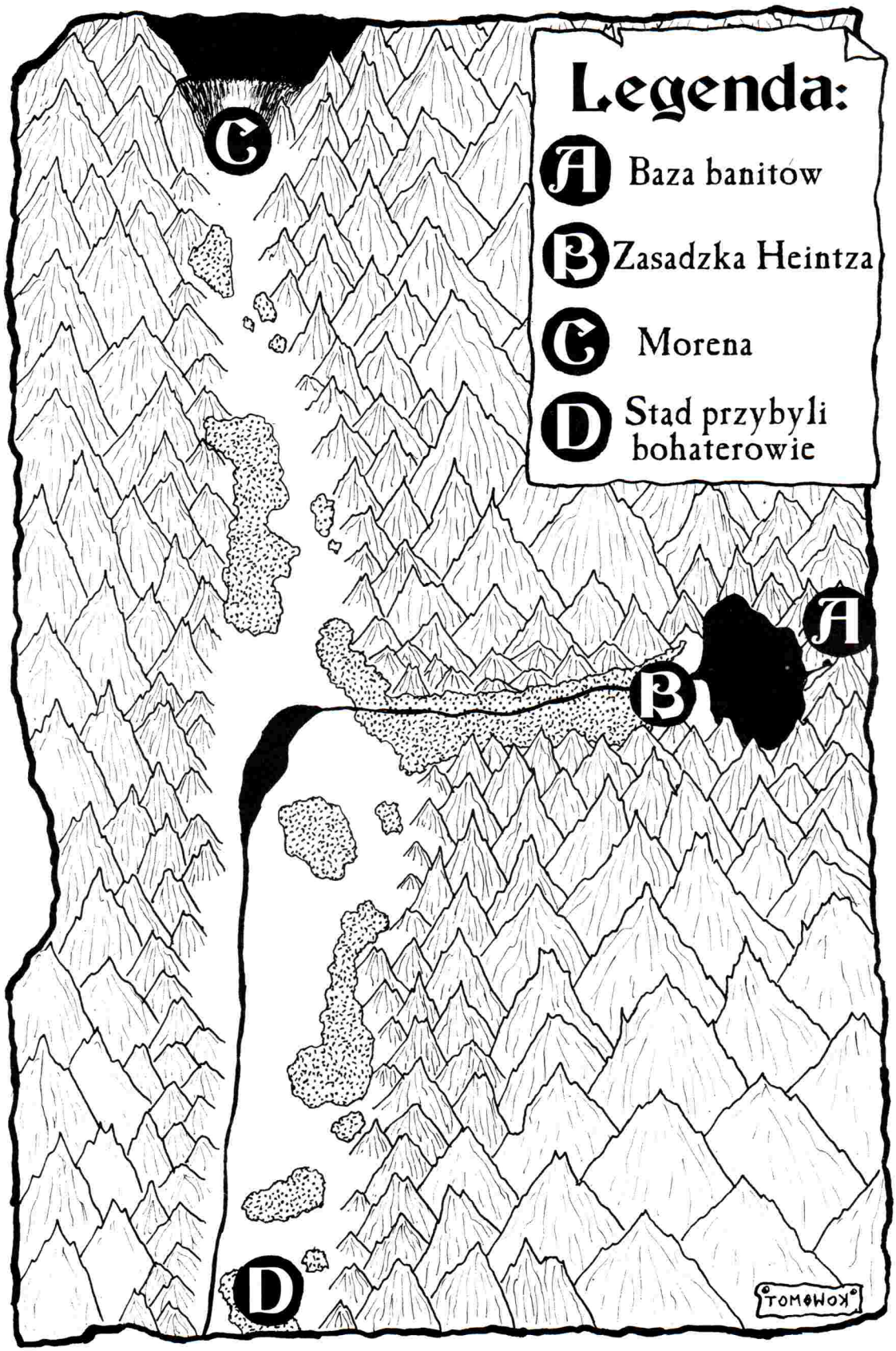

TOMSKOW


Arathberg
C
Kalkorf
Hrabstwo von Fletcher
Frachner
Baronia van der Baarl
Oberdorf
Gottheim
Kleinhof
Grauholz
B
Wiltzstadt
Salzendarf
A
Neudorf
Streckehof
Brachfeld
Pilzdorf
Kellerburg
Feldhof
Legenda:
A Tu zaatakowli banici
B Niedomknięta pułapka
C Finał
TOM KOWOS


Strażnicy Dróg
Lansjerzy
Zwiadowcy Kellermanna
Ukryty parów
Drużyna
DOMKOW


Kalkorf
Legenda:
pole
sad
pastwisko
kapliczka Sigmara
A Młyn
B Kuźnia
C Studnia
D Tu pasą się konie
E Tu ukrył się Jens


Elfy
Tu pada bohater
Tu koń łamie nogę
Gobliny
Zasadzka
Zeleg
W tym kierunku poruszają się gracze


Legenda:
A Baza banitów
B Zasadzka Heintza
C Morena
D Stąd przybyli bohaterowie
A
B
C
D
TOMEK WOJ

Misza Edwardiejewicz Raljanow zaprosił gościa gestem do stołu.

- Wódki się ze mną napijecie?

Przybyły westchnął, odłożył laskę, rozsiadł się, odchrząknął. Otaksował pytającego wzrokiem.

- Wiesz, Misza, ty durne pytania zadawać potrafisz. Lej do pełna, psia twaja... Nu! Za szczastie!

- Za szczastie, za zdarowie! Uh!!!

Obaj przechylili szklanice, parsknęli, jednym ruchem sięgnęli po pęta kiełbasy, rozległy się chrupnięcia i mlaskanie, po chwili głośne beknięcie.

- Niezła pabacha, Miszka.

- Ano niezła.

- I gorzałka niezgorsza.

- Najlepsza. I kamizelkę mam ładną. A buty takie, że sam z zachwytu mdleję. A jeżeli chcecie obrazy skomplementować, to darujcie sobie, bo sam wiem, że gust mam dobry.

- Nu, nie nerwuj się tak przecie, Miszka. Ot tak, zagaić chciałem, bom człek kulturny...

- To ja i wiem, żeście kulturni, inaczej mordy bym nie strzępił, tylko butem dupę opieczętował i schody dokładnie zwiedzić pozwolił. Z interesem 'ście tu przyszli, to i gadajcież w końcu, bom niecierpliwy.

- Ano mam ja interes. Widzicie...

- Widzę, jasno widzę. – gospodarz nachylił się nagle ku gościowi, oczy mu błysnęły, dłonie na stole płasko położył – Lepiej chyba od was widzę. Wy się tam już dusić powoli we własnym sosie zaczynacie. Macie w mieście imperialnych, którzy strasznie węszą. A wy byście chcieli, żeby nie węszyli. Toście swoich gierojów za nimi nasłali, ale gieroje u was ostatnio nienajlepsi, żeby nie rzec kiepscy zgoła, to i kogo dobrego potrzebujecie. Nu, tak czegóż się tak we mnie wgapiacie? Żebym ja był pipa i nic nie wiedział o niczym, to byście tu przecie nie przyszli, tak? A ja wiem. I ciekawym, czemu wasz zwierzchnik nie wie, żeście tu do mnie na kielicha wpadli?

- Oj, Misza, a mnie mówili, żeście dyskretny człek i pytań niepotrzebnych nie zadajecie.

- To i dobrze wam mówili. Ale im więcej pytań, których nie zadam, tym droższy jestem. I widzicie, o tego waszego zwierzchnika nie zapytam. Nie zapytam was, czemu ci imperialni właściwie zostali tu zaproszeni i przez kogo. Nie zapytam, czemu Kreml nic o tym nie wie. Nie zapytam was, czemu nasze wojska jakoś się nie kwapią do ścigania czerni, co wioski imperiałów łupi. Nie zapytam, czemu dostaliście sprzeczne rozkazy i czemu wykonujecie te, a nie inne. I nie zapytam, po co uskuteczniacie osobne polowanie, mimo że przykazano wam wyraźnie, żebyście nikogo nie złowili. Tych pytań wam nie zadam. I wielu innych. Ale, na miły bóg, słono mi za ich niezadanie zapłacicie. Bo widzicie, ja dobre ubrania lubię i ładne obrazy lubię i rękopisy Rachinowa lubię, a za kawiorem to ja wprost przepadam. To i myślę, że za tą przysługę, którą wam wyświadczę, parę pensów mi się należy. Znaczy – koron.

- A ruble?

- Jaja sobie, Gierczyn, robisz? Zęby ci za gęsto rosną?

- Nu, już, już, spakojna, spróbować można, nie?. Będą korony.

- To i do rzeczy znowu prawić zaczynacie. Tak i opiszcie mi ich teraz. Aha – mają być martwi, tak?

- Tak. Chyba, żeby dało się ich pochwyconych żywcem dostarczyć, ale nie kłopoczcie się za bardzo. A co zaś do opisu: to jest tak. Jeden to kawał durnego byka, Piona na niego mówią, bo i do pięciu tylko zliczy...

Jesień 2001
II tom kampanii „W służbie Jego Cesarskiej Mości"
Szukajcie w dobrych sklepach RPG.

Nic się nie psuje w Kislevie.

Wszystko się już popsuło.

Światem powoli przestaje rządzić stal. Zaczyna nim rządzić pieniądz. Słowo „cło" zaczyna brzmieć groźniej od słowa „trebusz", korona staje się skuteczniejsza od miecza.

Co dzieje się, jeżeli kupiectwo jednego państwa wykupuje szlachtę drugiego?

Co dzieje się, gdy w jednym miejscu skupia się tyle pieniędzy i potęgi, że władający nimi ludzie zaczynają prowadzić własną politykę?

Kiedy po raz pierwszy w prywatnych rękach znajduje się więcej pieniędzy, niż wynosi skarb miasta... królestwa?

Rodzą się napięcia. Rysują się linie niewidzialnych frontów. Żołnierze nowego typu wojny zaczynają trzaskać liczydłami, zapisywać kolumny cyfr. Wojennymi werblami odzywają się gromy „prawa składu", „drożności handlowej"... Gdy władcy znajdują się w sytuacji, do której nic ich nigdy nie przygotowało, gdy od dowódców zaczyna się wymagać dwóch sprzecznych decyzji naraz...

... co wtedy?

A co jeżeli cały region zostanie nagle zepchnięty do statusy niewolników? Pozbawiony środków do życia?

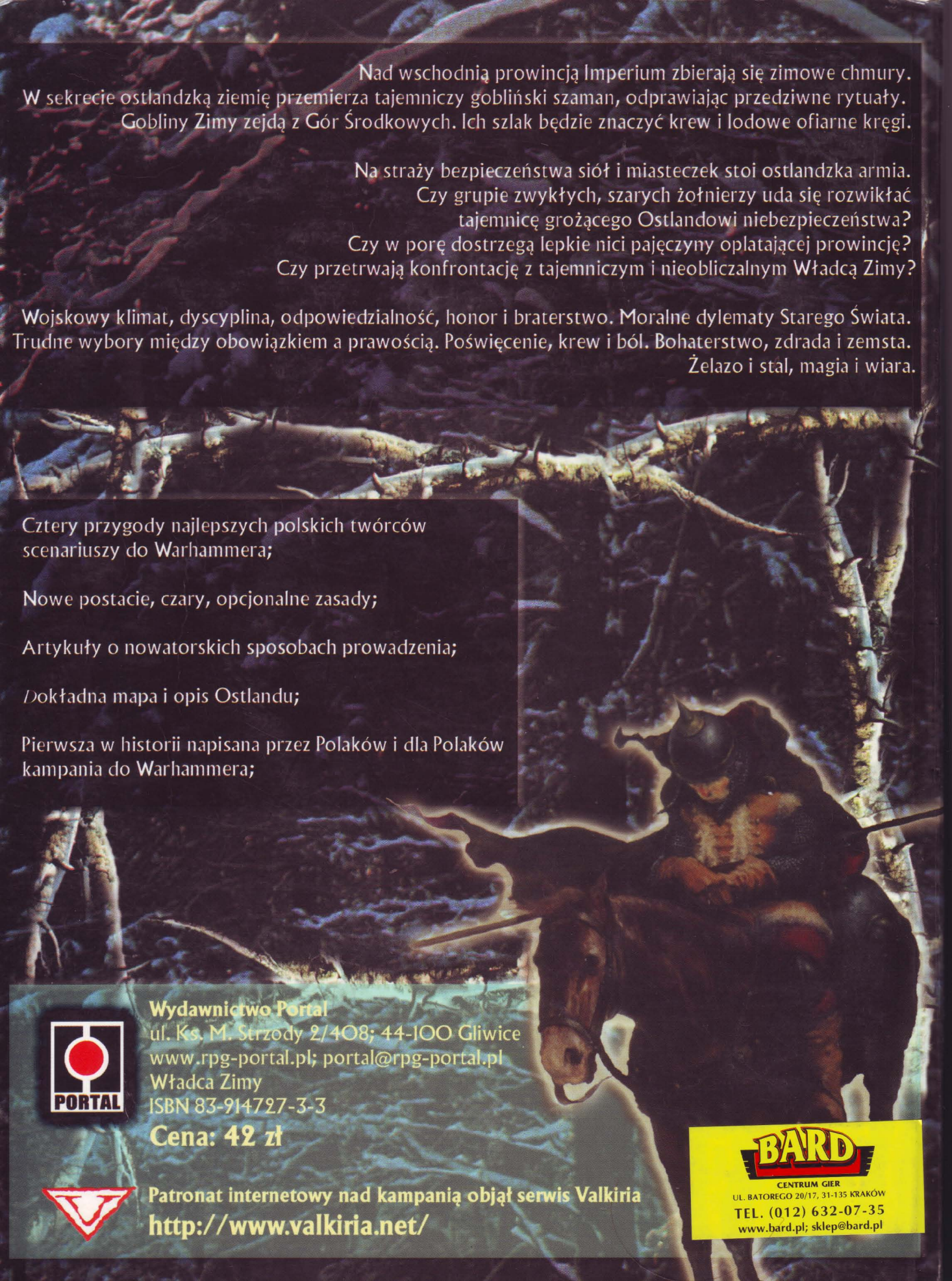
... co wtedy?

Jest taki moment.

Jest taki moment, gdy pióro przestaje skrobać papier, a z pochwy wysuwa się stal. Jest taki moment, kiedy uderzenia liczydeł zmieniają się w ciosy stalą o tarczę. Jest taka chwila, gdy żołnierze papierowej wojny tracą kontrolę... a pełni najlepszych intencji dowódcy wojny prawdziwej otrzymujący sprzeczne rozkazy wysyłają swoich żołnierzy, żeby spróbowali je wykonać.

Jest taki moment...

...gdy ogień w kominku zamienia się w pożar połowy świata.



Nad wschodnią prowincją Imperium zbierają się zimowe chmury.
W sekrecie ostlandzką ziemię przemierza tajemniczy gobliński szaman, odprawiając przedziwne rytuały.
Gobliny Zimy zejdą z Gór Środkowych. Ich szlak będzie znaczyć krew i lodowe ofiarne kręgi.

Na straży bezpieczeństwa siół i miasteczek stoi ostlandzka armia.
Czy grupie zwykłych, szarych żołnierzy uda się rozwikłać
tajemnicę grożącego Ostlandowi niebezpieczeństwa?
Czy w porę dostrzegą lepkie nici pajęczyny oplatającej prowincję?
Czy przetrwają konfrontację z tajemniczym i nieobliczalnym Władcą Zimy?

Wojskowy klimat, dyscyplina, odpowiedzialność, honor i braterstwo. Moralne dylematy Starego Świata.
Trudne wybory między obowiązkiem a prawością. Poświęcenie, krew i ból. Bohaterstwo, zdrada i zemsta.
Żelazo i stal, magia i wiara.

Cztery przygody najlepszych polskich twórców scenariuszy do Warhammera;

Nowe postacie, czary, opcjonalne zasady;

Artykuły o nowatorskich sposobach prowadzenia;

Dokładna mapa i opis Ostlandu;

Pierwsza w historii napisana przez Polaków i dla Polaków kampania do Warhammera;

Wydawnictwo Portal
ul. Ks. M. Strzody 2/408; 44-100 Gliwice
www.rpg-portal.pl; portal@rpg-portal.pl
Władca Zimy
ISBN 83-914727-3-3

Cena: 42 zł

Patronat internetowy nad kampanią objął serwis Valkiria
http://www.valkiria.net/

BARD
CENTRUM GIER
UL. BATOREGO 20/17, 31-135 KRAKÓW
TEL. (012) 632-07-35
www.bard.pl; sklep@bard.pl