

ZŁODZIEJ!

LICZYLI SĄD NAD ZBRODNIĄ
KROTKA PRZYGODA W III AKTACH W DUCHU
JESIENNEJ GAWĘDY



W jednym zdaniu:
Warhammerowy klasyk, ze śledztwem, akcją i trudnymi wyborami.

Wprowadzenie

Wstęp

- Drogi Mistrzu Gry!
- O czym jest ta przygoda?

Umiejscowienie

- Czas akcji
- Miejsce akcji
- Wielkie Tło
- Opcja: po Burzy Chaosu

Przygotowania

- Rekwizyty
- Dla kogo jest ta przygoda?
- O czym warto pamiętać prowadząc tę przygodę?

Scenariusz

Prolog

- Intryga
- Wprowadzenie i motywacje postaci Graczy

Akt I: Święto

- Kości rzucone
- Plotki o kowalu
- Hak
- Długouchy przebrzydłe
- Charlotta
- Zielonooka
- Młody
- Cena żelaza
- Podejrzana rozmowa
- Bezbronna Straż
- Pomyłka

Akt II: Śledztwo

- Co stało się tej nocy?
- Fatalny poranek
- Doktor Edhelven
- Stary wróg
- Bez nakazu rewizji
- Niewiasta w złym towarzystwie
- Bretońska Stal
- Cmentarny trop
- Z wizytą u kapitana
- Tajemnica pieczęci
- Przyjacielska pogawędka
- Cena życia

Akt III: Finał

Wybór Bruna

- Na skraju wojny
- Mądra
- Bracia w wierze
- Obwieszczenie zemsty
- Wybór Gottfrieda
- Spotkanie nad grobem

-

-

-

Finał

-

- Krew elfów
- Gruzy obu ras
- Satana ex machina
- Sąd nad ostrzami

V Epilog

VI Uwagi końcowe

Wstęp

Drogi Mistrzu Gry!

Oddaję w Twoje ręce jeden z pierwszych scenariuszy, jakie poprowadziłem, choć po takiej renowacji, że aż trudno go rozpoznać. Przygoda zaprojektowana jest do rozegrania jej w jedną, długą noc (od zmierzchu do świtu), ale nic nie stoi na przeszkodzie, by były to i dwie krótsze. Najlepiej sprawdza się, jeśli zgromadzisz czwórkę graczy, lecz i to nie jest żaden wymóg. Przeciwnicy zostali rozpisani dla czteroosobowej drużyny w połowie drugiej profesji, jednak poza tym doświadczenie postaci w żaden sposób nie ogranicza doboru BG. Scenariusz ten to sporo odgrywania, dużo zagadek i rozmów, regulowana ilość walki, narastająca akcja i, mam nadzieję, spora porcja dramatyzmu. Może zawierać śladowe ilości Chaosu. Jeśli to Ci odpowiada, życzę miłej lektury!

O czym jest ta przygoda? – W telegraficznym skrócie:

Postacie trafiają do małego miasteczka w północno-wschodniej części Imperium, pogrążonego w partyzanckiej wojnie z elfami z tutejszych lasów. Spędzają miły wieczór w karczmie, stając się jedną z głównych atrakcji świątecznej wieszki. O świcie jednak okazuje się, że okradziono wozy z dobytkiem Graczy i ich pracodawcy, a ich przyjaciela niemal zabito. Gracze, a także konkurująca z nimi najemniczka, rozpoczynają śledztwo.

Dowiadują się, że ma to związek z handlem bronią, restrykcyjnie kontrolowanym za sprawą wojny, i wpadają na trop szeroko zakrojonego przekrętu. Odkrywają, że przywódca lokalnego półświatka, we współpracy z kapitanem Strażników Dróg, próbuje się wzbogacić na obrocie orężem. Po kolejnych kilku perypetiach (zależnych od podjętych przez Graczy decyzji) wychodzi na jaw, że ów książę złodziei planował sprzedać elfim rebeliantom transport broni za dobytek, który skradli z wozów BG. Zdecydował się jednak oszukać elfy, odebrać zapłatę i wyjechać z miasta, by powtórnie zarobić na sprzedaży tej samej broni. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, bohaterowie w porę przerywają transakcję, chwytają łotra i odzyskują część skradzionego majątku. W końcu ma miejsce finałowa scena, w której postacie Graczy, stojąc pośrodku spływającego deszczem dziedzińca aresztu, rozmawiają z ich konkurentką i decydują o życiu schwytych wreszcie złodziei.

Dlaczego przed Burzą – czyli ramka z marudzeniem

Według mnie i moich drużyn wprowadzenie Burzy Chaosu to największy mankament nowego Starego Świata. Dlaczego? W nos możemy wsadzić sobie klimat stopniowego upadku, zepsucia, intryg wszechmocnego Chaosu. Już nie oczekujemy na uderzenie Chaosu, już nie opóźniamy go heroicznym wysiłkiem, już nie ma spisków i wszelkich oznak tego, że COŚ nadchodzi. Już nadeszło. Imperium już przeszło upadek i mimo wszystko stoi, a według podręczników nawet „spływa dobrobytem”. Przerażający Chaos poniósł sromotną klęskę. To wszystko można by jeszcze znieść, gdyby nie najważniejszy problem – to wszystko stało się bez najmniejszego udziału graczy.

Umiejscowienie

Czas akcji (i sprawa Burzy Chaosu)

Koniec jesieni, 33 dzień Czasu Warzenia i 1 dzień Czasu Mrozów – nie więcej niż 48 godzin czasu gry. Proponuję rok 2515, na sześć lat przed podręcznikowym początkiem Burzy Chaosu, ze względu na brak związku scenariusza z inwazją Archona i preferencje większości znanych mi drużyn. Jeśli grasz w podręcznikowym czasie, na końcu rozdziału powiem Ci, co należy zmienić, jeśli Burza już przeszła – nie powinno to przeszkadzać Ci w prowadzeniu scenariusza.

Miejsce akcji

Imperium, podnóże Gór Środkowych, prowincja Hochland. Przy Wilczym Strumieniu, wyznaczającym wschodnią granicę prowincji, tuż obok miejsca, gdzie wpływa do niego Miedziany Nurt, znajduje się niewielkie, liczące 2,5-3 tys. mieszkańców, miasteczko – Haderdorf. Prosperuje ono całkiem nieźle, handel z położonym przy Wilczym Strumieniu Wolfenburgiem przynosi dochody, ma też jednak problemy. Toczy partyzancką wojnę z elfami z okolicznych lasów, Kupferwald i Soltenwald. Choć elfy nie mogą nawet marzyć o otwartym starciu z tutejszą armią, sprawiają, że ludzie boją się lasu, a po zmroku nie wychodzą poza miasto. Nocą rządzają tam elfy. Gracze zwiedzą sam Haderdorf, spędzą noc w „Szumnej”, karczmie położonej opodal, trafią do jednej z pobliskich wsi, odwiedzą położony poza murami cmentarz, a nawet obejrzą w środku nocy stare ruiny, gdzie kiedyś wznosiło się w pierw elfie, a później ludzkie miasto. W odpowiednich scenach opiszę te miejsca dokładniej.

Wielkie Tło

Wszystkie wydarzenia tej przygody mają swój początek w zamierzczłej przeszłości, na długo przed narodzinami postaci Graczy. Żebyś lepiej zrozumiał sytuację w Haderdorfie i mógł ją bez trudności opisać słowami BNów, warto, żebyś wiedział, co tak naprawdę się tu działo. Wiąże się to w zasadzie z całą elfią historią.

Elfy: Jak podają zarówno elfi i ludzcy historycy, od niepamiętnych czasów aż do wojny z krasnoludami, elfy zamieszkiwały cały Stary Świat i kontrolowały ziemie dzisiejszego Imperium. Zwycięstwo krasnoludów przyczyniło



się do wyparcia ich z całego kontynentu i powrotu na macierzysty Ulthuan. Jednak kilka elfickich kolonii, pomimo rozkazu Króla Feniksa, nie chciało lub nie miało możliwości uciekać. Część elfów pozostała w Starym Świecie – głównie w słynnych enklawach lasów Loren i Laurelorn. Ale nie tylko. Część z nich, choć niewielka, trwała rozsiana po lasach całego kontynentu, między innymi właśnie w lasach T'eliaeth i Lath'ernorn, zwanych dziś przez ludzi Kupferwald i Sollenwald.

Kupferwald i Sollenwald: Lasy te dały schronienie elfom, zamieszkującym stary fort Dh'oehor, położony na widłach Wilczego Strumienia i Miedzianego Nurtu. Fort zdobyty został przez krasnoludy, które po kilku latach korzystania z niego podczas wojny, spaliły go, pozostawiając po nim jedynie ruiny. Większość jego dawnych mieszkańców, po okrutnej wojnie i oglądaniu upadku twierdzy, nie wierzyło w możliwość dotarcia do Laurelorn. Zostali więc w owych lasach, zdziśniętymi i wyniszczonymi, codziennie oglądając pozostałości dawnego domu. Wojna w równej mierze dotknęła jednak krasnoludy, a po niej przyszły inne klęski, z Chaosem na czele. W końcu i ich rasę czekał upadek, a spadek po nich stopniowo przejmowali ludzie. Elfy zaś zyskały czas potrzebny na powstanie z kolan. Zaczęły umacniać swą pozycję, odzyskiwać siły. Wtedy właśnie w okolicach lasów zaczęli osiedlać się ludzie. Na miejscu elfickiego fortu zbudowali własne miasto - Unserburg. Choć elfy w gruncie rzeczy postawione zostały przed faktem dokonanym, nie mając dość sił, by przeciwstawić się ludziom, nie pozwolili, by ludzie byli tego świadomi. Wytworzyła się patowa sytuacja, w której strony musiały zaakceptować swoją obecność – ludzie obawiali się elfów, bojąc się ciemnych kniei i bezksiężycowych nocy. Niejako uznali władzę elfów nad tą okolicą, prosząc je o pozwolenie wstępu do lasów i wycinki drzew. Elfy zgadzały się z wielkopańskim gestem, łaskawie tolerując obecność ludzi, choć de facto nie miały innego wyboru. Poza tym wiedziały, że wciąż potrzebują czasu na spokojny rozwój, a ludzie wydawali się dobrą ochroną przed jeszcze groźniejszym przeciwnikiem – Chaosem. Sytuacja trwała dekady, później wieki. Ludzie rozwijali się i osiedlali coraz gęściej, elfy powoli rosły w siłę. W międzyczasie upadł Unserburg. Jedni mówią, że przez bliskość rzek i podmywanie terenu, inni, że to sprawa elfów. Jeszcze inni, że po prostu to miejsce jest przeklęte. Być może za sprawą tych ostatnich miasta nie odbudowano, a zbudowano nowe, tuż opodal starego Unserburga. Założono Haderdorf.

Haderdorf: Nowe miasto rozrastało się bardzo szybko – ziemie były urodzajne, jak na tę prowincję, a Wilczy Strumień dawał możliwość łatwego handlu z bliskim Wolfenburgiem, obracającym dobrami niedostępnymi w półdzikim Hochlandzie. Coraz szybszy rozwój obu ras doprowadził w końcu do naruszenia status quo. Elfy rozmnożyły się na tyle, że lasy nie były w stanie ich wyżywić, a kilka srogich zim pchnęło ich na skraj głodu. Wtedy właśnie, po raz pierwszy w historii tego miejsca, elfy nie zgodziły się po królewsku na kolejną wycinkę. Zażądały w zamian żywności. Jednak rządzący wówczas Haderdorfem burmistrz okazał się wyjątkowo zręcznym politykiem. Zrozumiał, że teraz to ludzie mają kartę przetargową w ręku. Że wielkopańską łaskę zastępuje właśnie handel. Równorzędne partnerstwo. Od tej pory stosunki z elfami stawały się coraz bardziej napięte. Wojna była kwestią czasu.

Wojna: Casus beli dostarczył prawnuk owego burmistrza, obecny przywódca miasta. Elfy już od dłuższego czasu nie były zadowolone ze stanu rzeczy, powody pokoju z ludźmi straciły rację bytu. Elfy rozwinęły się, brakowało im przestrzeni życiowej i innych ziem niż leśne ostępy – pól, źródeł żywności. Ludzie przestali być odpowiednim sojusznikiem, po pierwsze wyprzedzając ich na drodze rozwoju, po drugie przestając uznawać ich zwierzchność, grożąc podporządkowaniem, po trzecie wreszcie... Elfy są uszami i oczami tutejszych lasów, wiedzą doskonale, co się w nich dzieje. Do tej pory, właśnie dzięki nim, tutejsi ludzie nie musieli obawiać się mutantów i zwierzoludzi – to elfy panowały nad lasami i własną krwią zapewniały ich czystość od Chaosu. Teraz jednak zaczęło dziać się coś złego. Elfy rozumiały, że coś nadchodzi, że Chaos staje się coraz silniejszy i wkrótce coś się wydarzy. W takiej sytuacji słabi, podatni na wpływy Chaosu ludzie przestają spełniać swą rolę – nie dość, że nie są w stanie oprzeć się Chaosowi, to jeszcze sami poszerzają jego wpływy. „W czasie huraganu trzeba opuścić chatę, nim zwali się na głowę”, jeśli elfy chcą przetrwać to, co nadejdzie, nie mogą trwać w osłabiającym je sojuszu i muszą zatroszczyć się o siebie na własną rękę. W związku z tym, gdy nowy burmistrz zasantażował elfy, odcinając je od dostaw żywności, podpalił już dawno przygotowany lont. W ten właśnie kocioł niechęci i napięć wrzuceni zostaną Gracze.

Imiona elfów

Jeśli masz w drużynie Bohaterów znających eltharin, możesz zdradzać im znaczenie elfich nazw, to miły smaczek. Przy okazji – słyszałem, że wymowa takich imion może sprawiać trudności. Na wszelki wypadek:

Druga opcja – po Burzy Chaosu

Przejęcie burzy Chaosu nie zmieni bezpośrednio przebiegu przygody, zdarzenia pozostaną takie same. Uznaj wówczas, że konflikt przerwała inwazja Archaona, że po opadnięciu wojennego kurzu i przejściowym zawieszeniu broni oba stronnictwa są jeszcze bardziej zdesperowane i wyniszczone. Będziesz musiał pamiętać o zmianach krajobrazu – w przygodzie Haderdorf i jego okolice opisane są w czasach względnego dostatku, w trakcie scenariusza odbywa się huczne i bogate święto, żadnemu z BNów Chaos nie spędza jeszcze snu z powiek. Oprócz tego, Burza Chaosu znacząco odmieni epilog, pozbawiając Cię kilku możliwości kontynuacji wątków ze scenariusza.

Przygotowania

Rekwizyty

Kilka słów o tym, co może przydać się do rozegrania scenariusza. Najważniejsza, bardzo przydatna rzecz, o którą warto zatroszczyć się przed sesją, to spokojne, ciemne miejsce, w którym możecie sobie powrzeszczać, głośno się śmiać, itd. Dobrze, jeśli wydrukujesz dołączone do przygody mapy i dokumenty, mam nadzieję, że pomocne też będą dodatki, jakie dla Ciebie przygotowałem – kilka notatek, ściąg i podpowiedzi. Inne pomocne gadzety:

- - klimatyczne naczynie do picia (kielich, misa) z jakimś napojem, najlepiej ziółkami;
- - kilka świec. Kaganek umili Ci życie, o ile nie przepadasz za parzeniem się woskiem;
- - kufle lub kielichy na imprezę w karczmie;
- - atrapy broni – miecza/puginału (jeśli naprawdę wierzysz w rozsądek swych graczy, mogą być stalowe);
- niewielka klepsydra, do nabycia w internetowych sklepach z grammi (kosztuje mniej niż dychę, a bardzo uprzyjemni nam grę). Możesz pokusić się nawet o jakąś ładniejszą, w drewnianej oprawie, do dostania w sklepach z pamiątkami i prezentami. Przyda się też kilkanaście starych monet albo innych znaczników.

Dla kogo jest ta przygoda?

Tak jak pisałem we wstępie, scenariusz nie stawia żadnych ograniczeń w doborze postaci ani graczy. Jedynym zastrzeżeniem jest to, by lubili to, co się na sesji dzieje – choć możesz regulować ilość walk, pościgów, zagadek i rozmów, trudno wykluczyć całkowicie któryś z tych elementów. Możemy za to pomówić o tym, przy jakiej

drużynie sesja zrobi się najciekawsza.

Po pierwsze, BG powinni mieć swój charakter. Im bardziej z krwi i kości są, im więcej mają poglądów, przekonań, tym lepiej, przygoda będzie barwniejsza.

Po drugie, warto, żeby postaci graczy miały ludzkie uczucia, swoje ideały i wartości – dla amoralnej postaci sesja będzie mniej ciekawa. Przygoda prowokuje postaci Graczy do rozmowy o ich poglądach, o tym, co jest słuszne, a co błędne. Jeśli dla BG pojęcie dobra jest abstrakcyjne, może trochę stracić z przygody.

Po trzecie, najlepiej jeśli drużyna jest jednocześnie różnorodna i zżyta. Gdy każdy z BG ma swoje poglądy, ale jednocześnie wcale nieprędko mu do wyrzynania reszty ekipy.

Po czwarte i ostatnie, sporo smaczku przygodzie dodadzą Gracze, którzy nie traktują drużyny jak swojego stada owiec, indywidualiści. Jeśli w ostatniej scenie Gracze nie wystąpią jako wspomniane stado, ale jako każdy z osobna, jeśli będą się kłócić, krzyczeć, rozważać zwrócenie broni przeciwko sobie – to znak, że na długo zapamiętają tę sesję. Taki obrót spraw nie jest jednak koniecznością i jeśli nie przepadacie za konfliktami w swojej drużynie, możecie rozegrać to bez sporów. Sam jednak gorąco Cię do nich zachęcam.

O czym warto pamiętać prowadząc tę przygodę?

Klimat przygody

Scenariusz został stworzony z myślą o mrocznym, jesiennym Warhammerze. W związku z tym, oprócz akcji i pościgów, walki i odgrywania, w przygodzie znajduje się odrobina cięższego klimatu – brudu Warhammerowego świata, okrucieństwa jego mieszkańców, trudnych decyzji w rękach BG. Jeśli nie lubisz takich nastrojów, niektóre momenty scenariusza mogą Ci się wydać niesmaczne – przy takich scenach w ramach z piórkiem zamieściłem porady, jak poprowadzić Złodzieja w lżejszym stylu, jako zwyczajną przygodę śledztwa i akcji.

BGcentryzm

Pisząc ten scenariusz, za punkt honoru postawiłem sobie sprawienie, by to BG zawsze byli w centrum akcji, by wokół nich najwięcej się działo, aby w ich rękach spoczywały wybory i żeby to oni mieli najwięcej kłopotów. Ale od tej chwili przygoda jest w Twoich rękach i wszystko zależy od tego, jak ją poprowadzisz, dlatego Ty również pamiętaj, by to BG byli środkiem przygody i to raczej akcje BN krążyły wokół BG, niż na odwrót.



BGcentryzm a BN

Jak wkrótce zauważysz, kilku BN zostało tu przedstawionych dosyć szczegółowo, z opisem postępowania, celów, historii, itp. Nie potraktuj tego jako znak, że masz się skupić właśnie na nich – nie pozwól, by przytłoczyli BG. Zostali tak przedstawieni, by BG, spędzając z nimi czas, mieli o czym rozmawiać, byś wiedział, jak reagują na ich poczynania. Mają być barwnym tłem i tuszem pod Bohaterów. Zapewnić ciekawą rozmowę i skłonić do opowiadania o sobie. Gwarantować gwałtowne zderzenie argumentów w kłótni. Czasem zagrozić, ośmieszyć, czasem podać dłoń – by wchodzić z nimi w interakcje. Niedobrze, jeśli staną się pierwszym planem, dlatego sugeruję, byś ograniczył kontakty BN między sobą, a jeśli Twoi Gracze nie mają zbyt chęci na barwne odgrywanie i Ty się trochę powstrzymaj.

Opcja – Klepsydra

W kilku scenach proponuję Ci użycie wspomnianej w rekwizytach klepsydry. Kiedy gracze mają ograniczony czas na rozegranie sceny, stawiasz na stół klepsydrę i kilka znaczników (najlepiej starych, klimatycznych monet, polecam dawne korony czeskie, jeśli komuś uda się zdobyć), oznaczających ilość obrotów. Przed graczami połóż tyle dodatkowych znaczników, ile mają punktów szczęścia – mogą zastosować je do wydłużenia sceny o obrót klepsydry.



Prolog

Intryga

Wydaje mi się, że lepiej będzie jeśli już teraz zapoznasz się ze stopniowo odkrywaną przez Graczy intrygą. Mają oni kilka godzin gry na zrozumienie jej, a podejrzewam, że na lekturę scenariusza nie planujesz poświęcić aż tyle czasu.

Co się tutaj dzieje?

Elfy w lasach odcięte są od wszelkich towarów. By kontynuować wojnę, potrzebują broni, lecz jej transporty są silnie strzeżone, a w okolicy wieszają za próby handlu z nimi. Znalazł się jednak ktoś, kto ma dość odwagi i tupe- tu, by na tym zarobić. Hrabia Sigismund Gottfried nie roztrwonił swej rodowej fortuny na zabawy, ani nie kupił za nią wpływów politycznych. Wykorzystał ją, by zdobyć wpływy w bardziej interesującym go dworze – dworze miejskich zaułków. Teraz chce powiększyć swoje bogactwo, korzystając z elfiej potrzeby oręża.

Cały obrót uzbrojeniem w okolicy Haderdorfu jest ściśle kontrolowany przez Straż Celną. By zdobyć transport broni, a następnie sprzedać go elfom, samemu pozostając poza wszelkimi podejrzeniami, Gottfried opracował prosty plan. Porozumiał się z dwoma niezbędnymi mu osobami, dbając jednak, by żadna z nich nie znała całości jego zamiarów i ograniczając ich kontakty między sobą.

Pierwszą z nich był szanowany kupiec z Haderdorfu, Guenther Neumarkt. Na polecenie Gottfrieda zamówił on u tutejszego kowala, Jean Cerre'a Chenevier, dużą partię uzbrojenia, nietypowo dla owego kowala produkowanej po łębkach i na ilość, nie jakość (Gottfriedowi zależało na czasie, a wiedział, że elfy i tak nie dostaną lepszej oferty).

Drugą z wykorzystanych osób został Franz Langmann, kapitan Strażników Dróg, który akurat miał stacjonować w „Szumnej”, gospodzie niedaleko Haderdorfu. Dostał od zwierzchników polecenie przeprowadzenia przetargu

na uzbrojenie dla nowo rekrutowanych ludzi. Kapitan Franz, przez większość życia wzorowy przywódca stróżów prawa, znajdował się wówczas w trudnej sytuacji. Franz starzeje się, przekroczył pięćdziesiątkę i powoli przestaje się nadawać do pełnienia swojej profesji. Dokuczają mu ręce, których drżenie coraz trudniej mu powstrzymać. Aby zabezpieczyć starość sobie i swoim najbliższym towarzyszom, zgodził się współpracować z Gottfriedem.

Gdy Franz ogłosił przetarg, Neumarkt wysunął zdecydowanie najlepszą ofertę – proponował sprzedaż całego swojego towaru poniżej kosztów produkcji. Gottfried oddał mu różnicę z ponad stoma koronami zysku. Po wygraniu przetargu i podpisaniu umowy, do „Szumnej”, gdzie stacjonowali Strażnicy i gdzie transakcja miała zostać przypieczętowana, wyruszył transport broni. Jak zwykle w takich sytuacjach, towarzyszył mu przydzielony z urzędu inspektor Straży Celnej, który musiał pisemnie potwierdzić pomyślny (i legalny) przebieg transakcji obostrzonym towarem. Zgodnie z planem Gottfrieda transport ochraniały jego lojalne zbiry. Aby uniknąć nadmiaru świadków, kapitan Franz wyjechał transportowi naprzeciw, zanim dotarł on do gospody i zwiódł go z głównego traktu na boczną ścieżkę, tłumacząc to jakimiś drobnymi trudnościami z zakwaterowaniem w „Szumnej”. Tam czekał Gottfried z resztą swoich ludzi. Przejęli wozy z uzbrojeniem i porwali inspektora. Łotr oddał Franzowi pieniądze za zamówienie i wypłacił obiecane sto koron na poczet emerytury. Kapitan odjechał spisać przełożonym meldunek, że do transakcji jednak nie doszło i ponowi próbę przetargu w innym mieście. W tym czasie Gottfried torturami zmusił urzędnika do spisania potwierdzenia pomyślnej finalizacji umowy i wysłał kopie do Franza, Neumarkta i urzędu miejskiego.

W negocjacjach z elfami zażądał wysokiej ceny, podał im jednak informację przypadkiem zasłyszaną u Neumarkta – do miasta zjedzie bogaty kupiec z dalekich stron i będzie nocował w „Szumnej”, akurat w noc Dru-giego Szpuntu, co powinno być łatwą okazją do obrobienia go. Od Neumarkta dostał jednakże jeszcze jedną

Hrabia Sigismund Gottfried

Z zewnątrz przykładny szlachcic, który wbrew szlacheckim zwyczajom, miał trwonić, pomnaża swą majątność. Jeśli ktoś jednak żyje na ulicach tego miasta, wie, że ma też drugą twarz, a dobytek powiększa nie do końca legalnymi metodami. Handluje kontrabandą i narkotykami, trzyma za sznurki sutenerstwa i ma na usługach większość typów spod ciemnej gwiazdy w Haderdorfie.

Wygląd i zachowanie: Nie wygląda na wymuskanego szlachcica – nosi krótką brodę, ubiera się raczej praktycznie (preferuje ciemny), a zamiast prawego oka ma dość toporną skórzaną łatę. Zdradzają go tylko drogocenne perfumy i maniery – dworskie, jakby właśnie odszedł od stołu Imperatora. Nigdy nie podnosi głosu. Przebiera w słowach, ale nie w środkach.

Cele: Utrzymać pozycję w mieście, zarobić. W chwili obecnej oszukać elfy i na jakiś czas wyjechać na północ.

cenną wiadomość, która zmieniła jego plan – kupiec napomknął mu, że na północy szykuje się kampania wojenna, Ostland wdał się w spór z piratami z Norski, w związku z czym ceny broni podniosły się również tam. Dlatego Gottfried zamierza teraz oszukać elfy, przyjąć zapłatę i wywieźć transport z uzbrojeniem na północ, by powtórnie go sprzedać.

Ciało inspektora zostało po kilku dniach porzucone niedaleko bram miasta, tak, że wyglądało to na napad elfów. Gottfried nie przewidział jednak, że poskutkuje to wzmożeniem patroli zbrojnych, którzy zaczęli znacznie częściej przeczesywać okolice traktu. Musiał dokładniej ukryć transport do czasu wymiany z elfami. Wpadł na pomysł przeładowania broni do trumien i pochowania ich w pobliskich Ogrodach Morra. Zamierza zrobić to następnego ranka. Tymczasem nadchodzi dzień, w którym w okolice Haderdofu przybywają Bohaterowie Graczy.

Wprowadzenie i motywacje postaci Graczy

Powodów, dla których Bohaterowie mogą trafić do Haderdofu, a później zaangażować się w śledztwo, jest sporo. Dam Ci kilka pomysłów, które najczęściej dobrze się sprawdzają, do Twojego przerobienia i dopasowania.

- **Karawana kupca Henschela:** Najprostszy i najczęściej znakomicie sprawdzający się powód przybycia BG w okolice miasta. Ernest Henschel to dosyć zamożny kupiec, zmierzający do Haderdofu wraz ze swoją karawaną. To twardziel w interesach, ale hojny pracodawca i przyjemny towarzysz podróży. Postaci bojowe znajdą u niego w miarę przyjemny i szybki zarobek, postacie mniej bojowe mogą liczyć na ochronę, towarzystwo, a nawet płacę, jeśli przydadzą się kupcowi ich zdolności. Spraw, by go polubili. Takie wprowadzenie świetnie pasuje do dość typowych, awanturniczych drużyn z przewagą walczących postaci. Układ ten ułatwia nam też sprawę dalej, gdyż to właśnie wozy Henschela zostają obrabowane, więc BG automatycznie mają powód, by ścigać złodzieja. Z tych powodów potraktowałem to rozwiązanie jako domyślne, uwagi co do innych wprowadzeń umieszczając czasem w ramkach.

Warto delikatnie zachęcić graczy do pozostawienia jak największej części dobytku na wozie - kupiec płaci im

za trzymanie się na szpicy i skrzydłach karawany, wymaga mobilności i sprawnego zwiadu. Utrata kilku drogich im przedmiotów również zachęci Graczy do zaangażowania się w pościg. Nawet jeśli nie wybrałeś tego motywu, Henschel może zatrudnić BG już w trakcie przygody – gdy zostanie obrabowany, będzie w stanie zapłacić każdemu, kto pomoże mu odzyskać dobytek. Tak czy siak, karawana zatrzymuje się na ostatni nocleg w podróży, w karczmie „Szumna”, gdzie pracownicy kupca po raz pierwszy od dawna mają w miarę wolny wieczór.

- **Wizyta u przyjaciela:** Któryś z BG lub nawet cała drużyna mogą mieć w Haderdorfie znajomego lub interesanta, którego właśnie planują odwiedzić – ważne, by był elfem albo miał z elfami bliskie relacje. Podobnie jak w przykładzie powyżej, zatrzymują się na ostatni nocleg w karczmie przed miastem i są świadkami opisanego niżej rabunku. Gdy docierają do miasta, przyjaciel prosi ich, by zajęli się tą sprawą i udowodnili, że elfy nie były zaangażowane w kradzież – obawia się, że gdy rozejdzie się plotka o kolejnej elfiej zbrodni, w mieście nasilą się prześladowania elfów, nawet tych nie mających z partyzantami nic wspólnego. Znajomego możesz wymyślić lub osadzić w tej roli któregoś spotkanego wcześniej BNa.

- **Samotność w Drugi Szpunt:** Jeśli Twoja drużyna składa się w dużej mierze z krasnoludów, wspomnij, że zbliża się 33 dzień Czasu Warzenia, czyli wieczór, kiedy wypada Drugi Szpunt, khazadzkie święto. Tego dnia tradycja nakazuje sprawdzić, czy piwo jest już dojrzałe, przy czym należy zrobić to w dobrym towarzystwie i obowiązkowo wspominając chwalebne czyny. Samotność w taki dzień byłaby złamaniem tradycji i wielką przykrością dla ich postaci, warto więc, by poszukali miejsca, gdzie mogą spędzić noc. Jeśli nie byli ostatnio na drugim końcu Imperium, niech miejscem tym okaże się właśnie „Szumna”. Gdy zbrodnia już się wydarzy, krasnoludzka drużyna będzie miała od Henschela propozycję zarobienia cennych koron przysługując się słusznej sprawie, z dużą szansą dokopania kilku długouchom.

- **Tajny agent Laurelorn:** Jeżeli w Twojej drużynie znajdzie się elf, który niedawno rozpoczął swoje przygody i dopiero co opuścił Laurelorn, gracz może uznać, że jego postać nie ma powodu brać udziału w przygodzie.

Kupiec Ernest Henschel

Wygląd i zachowanie: Henschel dla wszystkich, z którymi nie robi twardych interesów, pokazuje swą bardzo pozytywną stronę – daje się poznać jako wykształcony, inteligentny człowiek o miłym usposobieniu, a także hojny, choć wymagający pracodawca. Kupiec dorobił się sporej gotówki za sprawą jednej prostej zasady – handluje, czym się da, nie bojąc się nawet zatargów z kupieckimi gildiami. Aktualnie wiezie trochę zaopatrzenia dla Szumnej, kilka beli płótna, trochę dosyć skromnej biżuterii, bobrze futra, jakieś zagraniczne pachnidła i wiele innych drobnych, choć cennych rzeczy.

Cele: Od drugiego aktu, oczywiście, chce odzyskać swój majątek, dopaść złodzieja i niedoszłego mordercę (szczerze żałuje ранnego ochroniarza). Chce to osiągnąć jak najszybciej, gdyż jeśli zostanie tu zbyt długo (nie wyruszy następnego dnia po odkryciu kradzieży), straci więcej pieniędzy i swoją reputację, nie wywiązując się z umów.



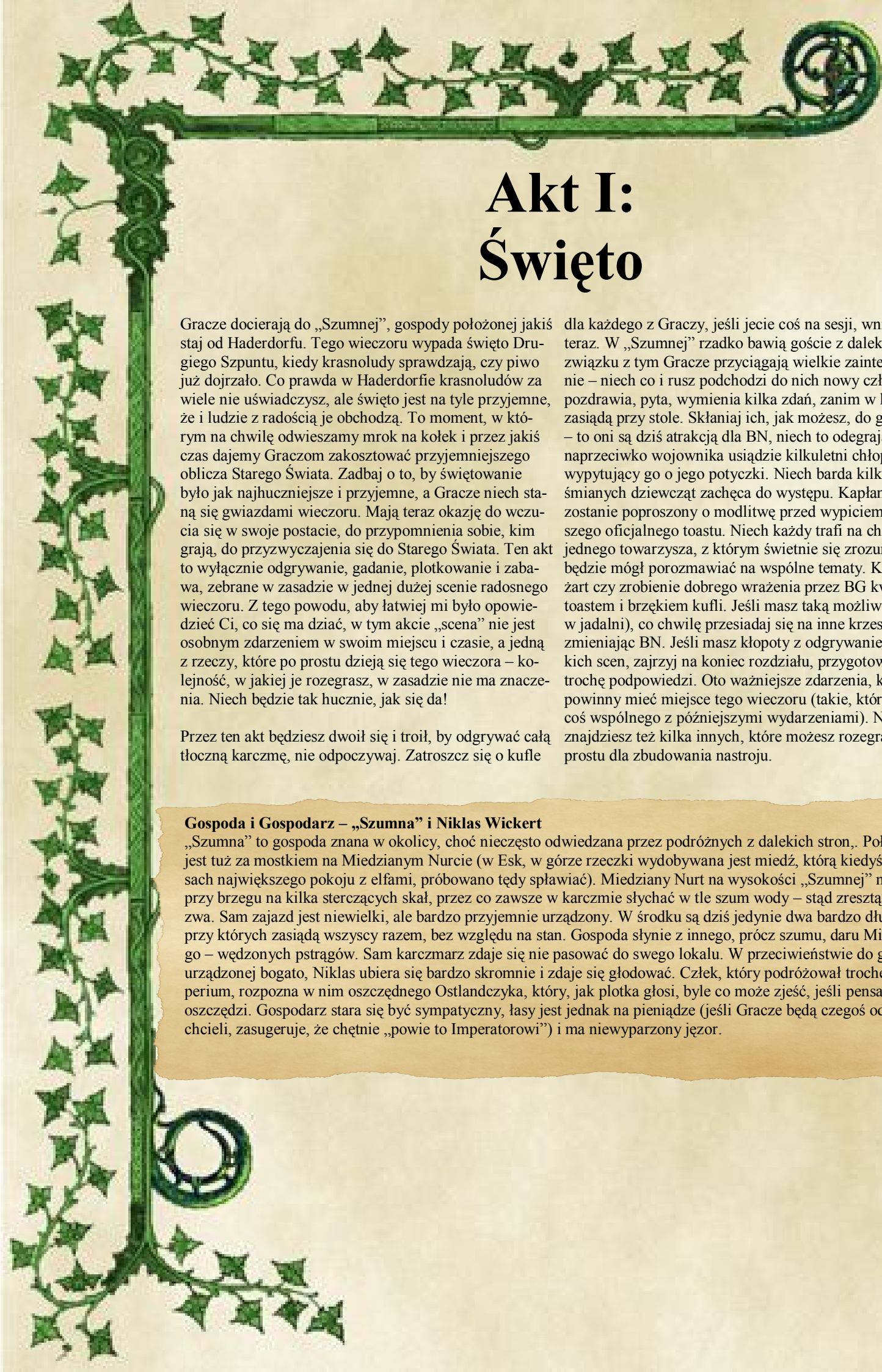
Gdy część tropów zacznie wskazywać, że kradzież może być sprawką elfów, występowanie przeciw nim może być według niego nieelojalnością (a elf z miasta „cholernym zdrajcą żyjącym wśród ludzi”). Jeśli podejrzewasz, że może tak zareagować, możesz na osobności, przed sesją, zlecić mu tajną misję – do enklawy w Laurelorn docierają plotki na temat sytuacji w lasach T’eliaeth i Lath’erlorn, leśnym elfom trudno jednak odsiać prawdę od fałszu, nie wiedzą więc, jak ustosunkować się do walk braci w Hochlandzie. Wysyłają więc postać Gracza, by zdobył jak najwięcej informacji, zobaczył na własne oczy, co dzieje się w Haderdorfie i zdał relację starszym. Śledztwo w sprawie rabunku będzie dlań dobrą okazją, by wdrożyć się w lokalne sprawy bez wzbudzania podejrzeń, by mieć pretekst do węszenia i zadawania pytań. Poza tym, specjalna motywacja dodaje sesji koloru i napędza Gracza lepiej niż każda inna.

- **Kradzież przesyłki:** Kolejna specyficzna motywacja, wymagająca odrobiny przygotowań, najlepiej w poprzedniej sesji. Zazwyczaj kradzież Graczom cennego przedmiotu i budowanie sesji wokół próby odzyskania go jest fatalnym pomysłem – bo jeśli Gracze dobrze go zabezpieczą i schowają to albo sesja się rozłoży zanim się zacznie, albo będziesz musiał bardzo naginać realizm, by go zdobyć. Jest jednak przypadek szczególnie: jeśli postać Gracza ma odpowiednią pozycję w świecie, niech dostanie do rąk własnych niebezpieczną przesyłkę – niewielkie puzderko ze Spaczeniem. Obojętne, czy będzie wiozła go bardzo dobrym celu (jak utylizacja w odpowiedniej świątyni, by nie wyrządził już nikomu krzywdy), czy bardzo złym (jak przekazanie go jakimś kultystom, by krzywd wyrządził jak najwięcej). Jeśli będziesz opisywał skutki uboczne, jakie niesie wożenie ze sobą Spaczenia, bóle głowy, kary mechaniczne, a zwłaszcza paskudne sny, BG nie będzie trzymał pudełeczka przy sobie, nie wpadnie na pomysł, by spać z nim pod poduszką i jest całkiem duża szansa, że zostawi go wśród bagaży na wozach. Niemniej – na wszelki wypadek połącz tę motywację z inną, gdyby Gracz wymyślił coś, co wykluczy kradzież.

- **Dowód własnej wartości:** Jeśli ktoś z Twojej drużyny stara się przystąpić do jakiejś elitarnej organizacji, mającej związek z aktualnym porządkiem świata, udział w przygodzie może być pewnego rodzaju sprawdzianem. Sporo jest organizacji, które wymagają od kandydatów na członków dowodu kompetencji albo długiego szkole-

nia lub nowicjatu, który może skrócić zdanie takiej próby. Obojętne, czy dla Gracza będzie to szansa na zostanie Tarczownikiem, Strażnikiem Dróg, Rycerzem czy Czarodziejem, możesz przed przygodą wprowadzić do fabuły Mentora, wysoko postawionego członka, który przez jakiś czas będzie podróżował z Graczami i po odkryciu kradzieży zleci BG rozwiązanie sprawy. Nawet jeśli sytuacja nie pasuje na ostateczny egzamin, zdobycie uznania Mentora pomoże BG w osiągnięciu swojego celu.

Dobrze, myślę, że wystarczy. To tylko propozycje, im bardziej dopasujesz je do swojej drużyny, tym lepiej. Na większości grup któraś z opcji z lekkimi zmianami powinna się sprawdzić. Tymczasem, przejdźmy wreszcie do samej przygody.



Akt I: Święto

Gracze docierają do „Szumnej”, gospody położonej jakiś staj od Haderdorfu. Tego wieczoru wypada święto Drugiego Szpuntu, kiedy krasnoludy sprawdzają, czy piwo już dojrzało. Co prawda w Haderdorfie krasnoludów za wiele nie uświadczysz, ale święto jest na tyle przyjemne, że i ludzie z radością je obchodzą. To moment, w którym na chwilę odwieszamy mrok na kołach i przez jakiś czas dajemy Graczom zakosztować przyjemniejszego oblicza Starego Świata. Zadbaj o to, by świętowanie było jak najhuczniejsze i przyjemne, a Gracze niech staną się gwiazdami wieczoru. Mają teraz okazję do wczucia się w swoje postacie, do przypomnienia sobie, kim grają, do przyzwyczajania się do Starego Świata. Ten akt to wyłącznie odgrywanie, gadanie, plotkowanie i zabawa, zebrane w zasadzie w jednej dużej scenie radosnego wieczoru. Z tego powodu, aby łatwiej mi było opowiedzieć Ci, co się ma dzieć, w tym akcie „scena” nie jest osobnym zdarzeniem w swoim miejscu i czasie, a jedną z rzeczy, które po prostu dzieją się tego wieczora – kolejność, w jakiej je rozegrasz, w zasadzie nie ma znaczenia. Niech będzie tak hucznie, jak się da!

Przez ten akt będziesz dwoił się i troił, by odgrywać całą tłoczną karczmę, nie odpoczywaj. Zatrósz się o kufle

dla każdego z Graczy, jeśli jecie coś na sesji, wnieś to teraz. W „Szumnej” rzadko bawią goście z daleka, w związku z tym Gracze przyciągają wielkie zainteresowanie – niech co i rusz podchodzi do nich nowy człowiek, pozdrawia, pyta, wymienia kilka zdań, zanim w końcu zasiądą przy stole. Skłaniaj ich, jak możesz, do gadania – to oni są dziś atrakcją dla BN, niech to odegrają. Niech naprzeciwko wojownika usiądzie kilkuletni chłopczyk, wypytujący go o jego potyczki. Niech barda kilka roześmianych dziewcząt zachęca do występu. Kapłan niech zostanie poproszony o modlitwę przed wypiciem pierwszego oficjalnego toastu. Niech każdy trafi na chociaż jednego towarzysza, z którym świetnie się zrozumie i będzie mógł porozmawiać na wspólne tematy. Każdy żart czy zrobienie dobrego wrażenia przez BG kwituj toastem i brzękiem kufli. Jeśli masz taką możliwość (stół w jadalni), co chwilę przesiadaj się na inne krzesło, zmieniając BN. Jeśli masz kłopoty z odgrywaniem takich scen, zajrzyj na koniec rozdziału, przygotowałem trochę podpowiedzi. Oto ważniejsze zdarzenia, które powinny mieć miejsce tego wieczoru (takie, które mają coś wspólnego z późniejszymi wydarzeniami). Na końcu znajdziesz też kilka innych, które możesz rozegrać po prostu dla zbudowania nastroju.

Gospoda i Gospodarz – „Szumna” i Niklas Wickert

„Szumna” to gospoda znana w okolicy, choć nieczęsto odwiedzana przez podróżnych z dalekich stron. Położona jest tuż za mostkiem na Miedzianym Nurcie (w Esk, w górze rzeczki wydobywana jest miedź, którą kiedyś, w czasach największego pokoju z elfami, próbowano tędy spławiać). Miedziany Nurt na wysokości „Szumnej” natrafia przy brzegu na kilka sterczących skał, przez co zawsze w karczmie słychać w tle szum wody – stąd zresztą jej nazwa. Sam zajazd jest niewielki, ale bardzo przyjemnie urządzony. W środku są dziś jedynie dwa bardzo długie stoły, przy których zasiadają wszyscy razem, bez względu na stan. Gospoda słynie z innego, prócz szumu, daru Miedzianego – wędzonych pstrągów. Sam karczmarz zdaje się nie pasować do swego lokalu. W przeciwieństwie do gospody, urządzonej bogato, Niklas ubiera się bardzo skromnie i zdaje się głodować. Człek, który podróżował trochę po Imperium, rozpozna w nim oszczędnego Ostlandczyka, który, jak plotka głosi, byle co może zjeść, jeśli pensa na tym oszczędzi. Gospodarz stara się być sympatyczny, łasy jest jednak na pieniądze (jeśli Gracze będą czegoś od niego chcieli, zasugeruje, że chętnie „powie to Imperatorowi”) i ma niewyparzony jęzor.



Charlotta Chenevier, córka kowala

Wygląd i zachowanie: Całkiem ładna, choć dość młoda dziewczyna rodem z odległej Bretonii. Ma urocze, trochę dziecięce rysy twarzy i olbrzymie oczy, za kilka wiosen będzie z niej naprawdę urodziwe dziewczę. Jest nieśmiała (łatwo się rumieni) i pełna dziecięcej radości i ciekawości świata. BG niezwykle ją fascynują.

Historia i cele: Charlotta wychowywana jest przez swego ojca w bardzo bretoński sposób. Choć kowal strasznie ją kocha i wierzy, że robi wszystko dla jej dobra, dziewczyna dość ma traktowania jak delikatna niewiasta, która zgodnie z bretońskim zwyczajem, nie może nigdy nawet odsłonić włosów. Nie chce dłużej uczestniczyć tylko w rodzice, za co dziękuje bogom, niczego nie wiedzą. Widzi w BG szansę wyrwania się z tej nudnej miejsciny. kobiecych sprawach, przez które zupełnie nie poznaje tak ciekawiejącego ją świata. Ostatnio, gdy tylko ma okazję, przebiera się za chłopaka i szwenda się po mieście w towarzystwie niezbyt ciekawych chłopców. Na razie

Kości rzucone

Zaproponuj graczom partyjkę kości – najlepiej zwykłego kościanego pokera (najszybszy). Jedna uwaga – nie grajcie na korony i szylingi – jedna korona mniej, jedna więcej – nuda. Grajcie o przedmioty. Niech BNi pytają o to, co wisi przy ekwipunku Graczy i stawiają to, co może się im przydać. Myśliwy może stracić nóż do skór, za to zyskać kilka grotów na ptaki i futerkowce (nie dziurawiają za bardzo truchła). Żak straci pamiętkę ze studiów, czy wygra interesującą księgę? A krasnolud skusi się na grę o baryłkę, sprowadzoną wprost z Karak Azgal, stawiając ścieżkę swej brody? Kuś, proponuj, turlaj. Dobrze, jeśli gracze wygrają egzemplarz tutejszej broni, wykonanej przez bretońskiego kowala z Haderdorfu. Mogą pogadać z BNami o jego pięknym, starannym wykonaniu, co pozwala łatwo przejść do Plotek o kowalu

Plotki o kowalu

Możesz rzucić wojownikowi albo krasnoludowi temat tutejszego kowala, Jean Carré'a, Bretończyka, który osiedlił się w Haderdorfie. Opowiedz o jego dokładności przy wykonywaniu broni – niech jedni chwalą to, że buzdycan od niego wygląda najlepiej w regimencie, inni potwierdzają, że faktycznie to ładny oręż, choć trwałością i praktycznością nie przewyższający wyrobów imperialnych manufaktur, jeszcze inni, że ślamazarzy się z jednym pugnałem przez miesiąc.

Długouchy przebrzydłe

Niech kilku świętujących zacznie głośno przeklinać elfy i życzyć im rychłego oparszywienia. Zależnie od tego, jak gracze się zainteresują, możesz z różną szczegółowością streścić im historię wojny z Wielkiego Tła. Surowo przestrzeż Graczy przed wkraczaniem do lasu i wychodzeniem z miasta w nocy i rzuć kilka zdań chwalebnych burmistrza za sprawne ich wieszanie – wzmożone patrole straży schwytały niedawno jedną znaczną elfkę. Napomknij, że robią się coraz zuchwalsze w swoich napa-

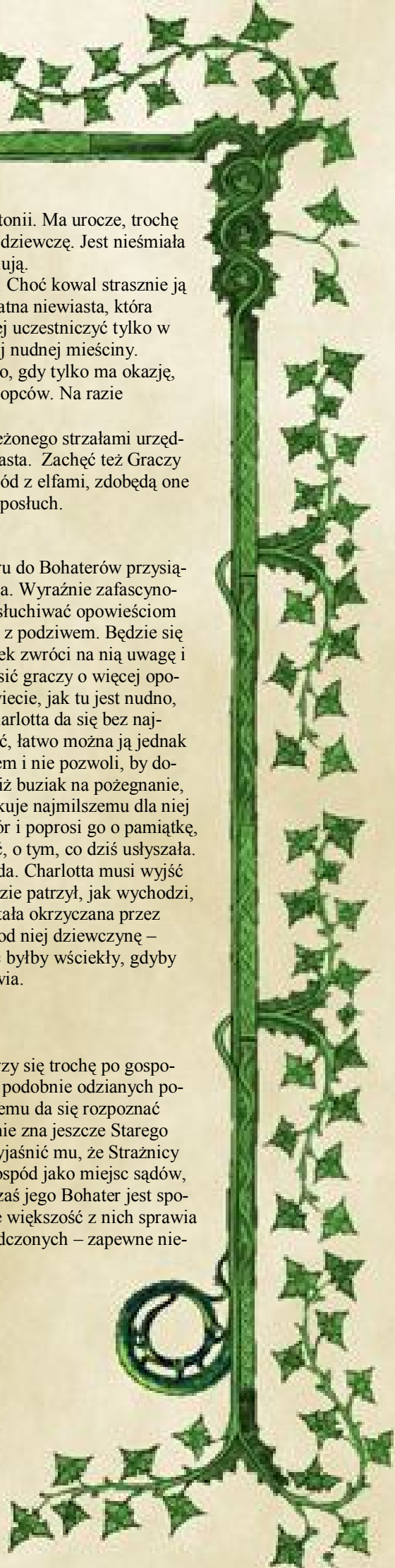
dach – ostatnio znaleziono najeżonego strzałami urzędnika, ledwie pół stajania od miasta. Zachęć też Graczy do opowiedzenia swoich przygód z elfami, zdobędą one w gospodzie szczególnie dużo posłuch.

Charlotta

W pewnym momencie wieczoru do Bohaterów przysiadzie się Charlotta, córka kowala. Wyraźnie zafascynowana, będzie się uważnie przysłuchiwać opowieściom Graczy i wpatrywać się w nich z podziwem. Będzie się słodko rumienić, gdy ktokolwiek zwróci na nią uwagę i najgorliwiej ze wszystkich prosić graczy o więcej opowieści ze świata. „Nawet nie wiecie, jak tu jest nudno, panie...”, powie kilka razy. Charlotta da się bez najmniejszego problemu poderwać, łatwo można ją jednak spłoszyć niemiłym zachowaniem i nie pozwoli, by doszło do czegokolwiek więcej niż buziak na pożegnanie, gdy będzie wychodzić. Podziękuje najmiłszemu dla niej Graczowi za przyjemny wieczór i poprosi go o pamiętkę, którą mogłaby jej przypominać, o tym, co dziś usłyszała. Od Gracza zależy, czy i co jej da. Charlotta musi wyjść wcześniej, a i tak, jeśli ktoś będzie patrzył, jak wychodzi, spostrzeże, że nim wyszła, została okrzykana przez jakąś (znajomą chyba) starszą od niej dziewczynę – przypomniała jej ona, że ojciec byłby wściekły, gdyby się dowiedział, co tutaj wyprawia.

Bezbronna Straż

Jeśli któryś z Bohaterów rozejrzy się trochę po gospodzie, zauważy, że sporo w niej podobnie odzianych podróżnych, w których bez problemu da się rozpoznać Strażników Dróg. Jeśli Gracz nie zna jeszcze Starego Świata zbyt dobrze, możesz wyjaśnić mu, że Strażnicy często korzystają z karczmi i gospód jako miejsc sądów, spotkań i przegrupowań. Jeśli zaś jego Bohater jest spozstrzegawczy, możesz dodać, że większość z nich sprawia wrażenie młodych i niedoświadczonych – zapewne nie-





Beatrice Lisovitz

Jeden z ważniejszych BNów w przygodzie, konkurent lub sojusznik Graczy. Femme Fatal. Postaraj się przy jej odgrywaniu, by zrobiła na Graczach duże wrażenie.

Wygląd i zachowanie: Beatrice jest wysoką, zgrabną szatynką o przyciągających uwagę, butelkowozielonych oczach. Nosi się po męsku, jednak modny pourpoint (będący jednocześnie aketonem pod kolczugę), w nieco ptasi kształt modelujący męską sylwetkę, w jej przypadku estetycznie podkreśla jej wdzięki. Na nogach ma wysokie, oficerskie buty, nosi też praktyczne, jeździeckie spodnie. Wojownik spostrzeże, że cały jej oręż to najprzedniejsza, estalijska stal, a ona sama sprawia bardzo... profesjonalne wrażenie. Człek obyty w świecie, obieżyświat, rozpozna, że nie pochodzi stąd, ma raczej wschodnie, kislevskie rysy twarzy, choć jej strój przywodzi na myśl raczej modę tileańskich kondotierów. Jeśli ktoś pilnie będzie się jej przyglądał, może dostrzec brzydką bliznę tuż nad nadgarstkiem, którą medyk oceni na ślad po starym, wyjątkowo paskudnym, otwartym złamaniu. Niech będzie pewna siebie, uwodzicielska i budząca emocje. Niech Gracz, który wpadł jej w oko, poczuje się z tego dumny, a ona niech uwodzi i kusi, cały czas trzymając go jednak na dystans, dopóki ona czegoś nie zechce. Czasem przywodzi na myśl drapieżnego kota. Ma duże poczucie własnej wartości i potrzebę indywidualizmu, pracuje sama i aż do finału, nie zgodzi się na żadną współpracę, poza handlem informacjami (patrz niżej)

Historia (do gadania o niej z Graczami): Beatrice ma za sobą bujną przeszłość, nie ma sensu jednak opowiadać jej całej. Starczy rzec, że wykonywała już w życiu wiele zawodów, najbardziej jednak zasłynęła jako kondotierka i najemniczka. Zacięta i silna, piekielnie szybka w mieczu, dowodziła niewielką comitivą na jednej z granic Imperium. Pech jednak chciał, że cios wojennego młota złamał jej prawą rękę w wyjątkowo niefortunny sposób. Musiała odejść z ukochanego zawodu i parć się byle czym, w końcu jednak uzbierała i na porządnego chirurga, który ponownie, tym razem odpowiednio, połamał i poskładał jej rękę. Właśnie wraca do starej formy, jeszcze skuteczniejsza niż przed laty – nie zapuściła się przez ten czas, wciąż ćwiczyła, nauczyła się innych rzeczy, w tym czytać i pisać. Ostatnio, czekając aż ręką przestanie jej ostatecznie dokuczać, zarabia jako ochroniarz. Chce zarobić jeszcze trochę grosza, znów skrzyknąć comitivę i wrócić do swego powołania.

Cel: Oprócz dorobienia się i zaspokojenia swych potrzeb, Beatrice ma cel wyższy, jeszcze ważniejszy. Dziewczyna ma cholernie silne poczucie sprawiedliwości. Nigdy, nawet w trakcie chudych lat, nie złamała umyślnie prawa.

Zawsze, jak twierdzi, stawiała po stronie porządku i sprawiedliwości.

Rola: Kusić i nęcić Graczy, robić wrażenie i zapewnić przygodzie emocjonujący finał. Ma też rolę wyjątkową: jako że prowadzi śledztwo równoległe z Graczami, czasami może proponować im handel informacjami. Ma to dwie funkcje – po pierwsze, przypomina Graczom o tym, że mają konkurencję. Po drugie, staje się ona Twoim narzędziem do sprowadzania Graczy na właściwy trop. Aby jednak nie traktowali jej jak Twojej litości, obrzydź im handel z najemniczką. Zielonooka to twarda negocjatorka i nie powie BG nic za darmo. Będzie ważyć każde swoje słowo, a wyciągać najwięcej, jak się da, od drużyny. Spraw, by rozmowy te przepełnione były napięciem, postaraj się też, aby trochę się jej obawiali.

dawno rekrutowanych. W pewnym momencie wieczoru, najlepiej w chwili, gdy rozmowa zejdzie na tematy związane z bronią, jeden z młodych Strażników zapyta BG, czy nie byłiby chętni na sprzedaż części swojego oręża. Napomknie, że akurat jest w potrzebie i zaoferuje całkiem dobrą cenę. Nie ma znaczenia, czy BG się zgodzą, ale nie przeciągaj konwersacji na ten temat zbyt długo – młody stróż prawa po chwili wróci do swoich towarzyszy.

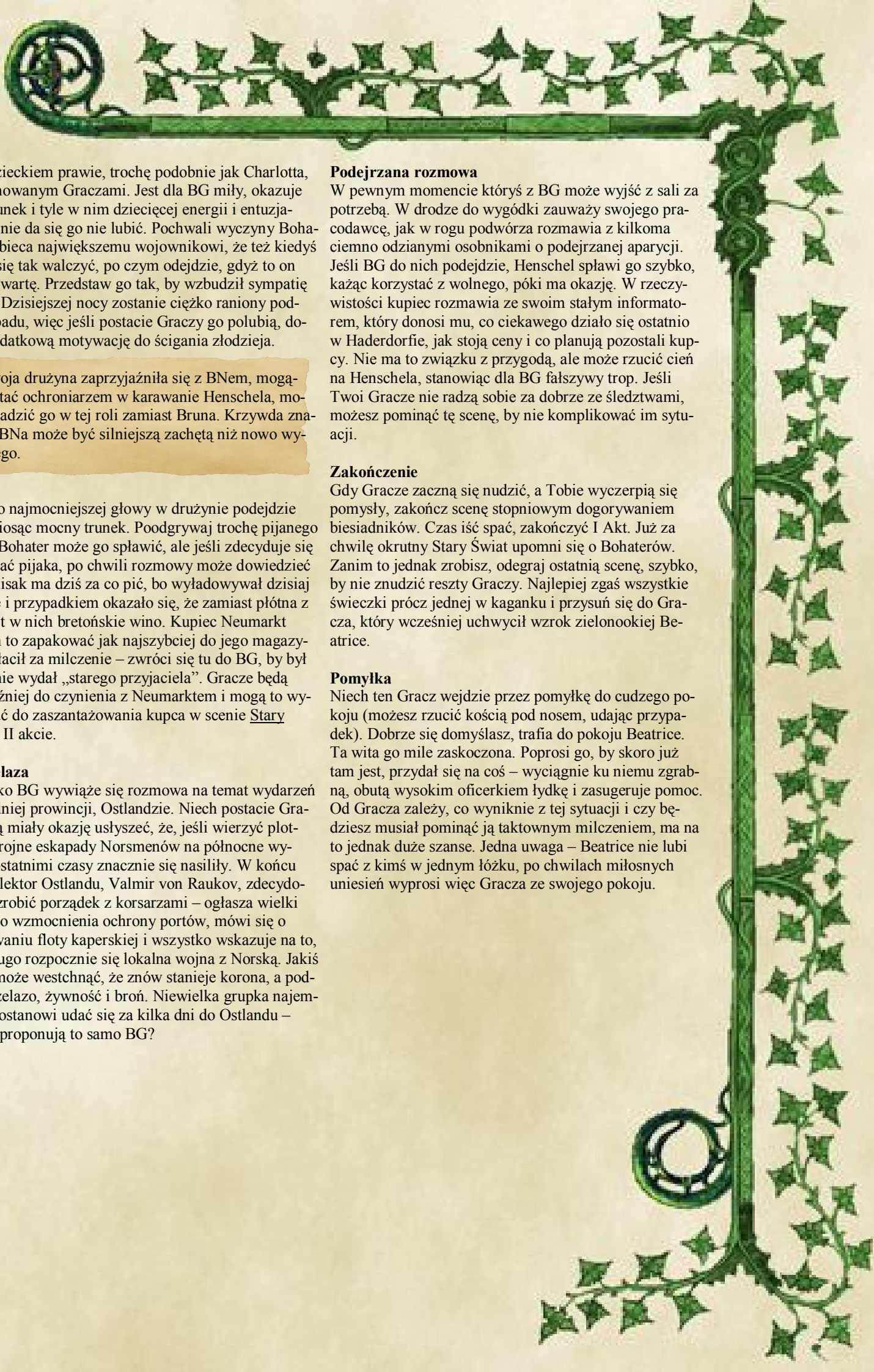
Zielonooka

Niech jeden z graczy, ten który robi największe wrażenie na płci przeciwnej, złowi w pewnym momencie śmiało, drapieżne spojrzenie butelkowozielonych oczu Beatrice.

Postaciom przybyłym w transporcie Henschela wyjaśnij mu, że to najemniczka, z którą podróżowali tą samą karawaną, ale jeszcze nie mieli okazji porozmawiać. Później niech wzniesie jeszcze wraz innymi toast za zdrowie owego Gracza, patrząc mu prosto w oczy i podnosząc kielich z winem do kuszących ust. Jeśli Gracz podejdzie, poflirtuje z nim chwilę, nie pozwalaj jednak, by ta chwila ciągnęła się zbyt długo, niech szybko odejdzie zając się czymś błahym.

Młody

Po którejś z opowieści Graczy dopcha się do nich inny znajomy z karawany, Bruno Beyer. Bruno jest młodzi-



kiem, dzieckiem prawie, trochę podobnie jak Charlotta, zafascynowanym Graczami. Jest dla BG miły, okazuje im szacunek i tyle w nim dziecięcej energii i entuzjazmu, że nie da się go nie lubić. Pochwali wyczyny Bohaterów, obieca największemu wojownikowi, że też kiedyś nauczy się tak walczyć, po czym odejdzie, gdyż to on ma dziś wartość. Przedstaw go tak, by wzbudził sympatię Graczy. Dzisiejszej nocy zostanie ciężko ranny podczas napadu, więc jeśli postacie Graczy go polubią, dostaną dodatkową motywację do ścigania złodzieja.

Jeśli Twoja drużyna zaprzyjaźniła się z BNem, mogącym zostać ochroniarzem w karawanie Henschela, możesz obsadzić go w tej roli zamiast Bruna. Krzywdą znajomego BNa może być silniejszą zachętą niż nowo wymyślonego.

Hak

Niech do najmocniejszej głowy w drużynie podejdzie flisak, niosąc mocny trunek. Poodgrywaj trochę pijanego gadułę. Bohater może go spławić, ale jeśli zdecyduje się wysłuchać pijaka, po chwili rozmowy może dowiedzieć się, że flisak ma dziś za co pić, bo wyładowywał dzisiaj skrzynie i przypadkiem okazało się, że zamiast płótna z Nuln jest w nich bretońskie wino. Kupiec Neumarkt kazał im to zapakować jak najszybciej do jego magazynu i zapłacił za milczenie – zwróci się tu do BG, by był cicho i nie wydał „starego przyjaciela”. Gracze będą mieć później do czynienia z Neumarktem i mogą to wykorzystać do zaszantażowania kupca w scenie Stary wróg, w II akcie.

Cena żelaza

Niedaleko BG wywiąże się rozmowa na temat wydarzeń w sąsiedniej prowincji, Ostlandzie. Niech postacie Graczy będą miały okazję usłyszeć, że, jeśli wierzyć plotkom, zbrojne eskapady Norsmenów na północne wybrzeże ostatnimi czasy znacznie się nasiliły. W końcu książę-elektor Ostlandu, Valmir von Raukov, zdecydował się zrobić porządek z korsarzami – ogłasza wielki zaciąg do wzmocnienia ochrony portów, mówi się o rekrutowaniu floty kaperskiej i wszystko wskazuje na to, że niedługo rozpocznie się lokalna wojna z Norską. Jakiś kupiec może westchnąć, że znów stanie się korona, a podskoczy żelazo, żywność i broń. Niewielka grupka najemników postanowi udać się za kilka dni do Ostlandu – może zaproponują to samo BG?

Podjejrzana rozmowa

W pewnym momencie któryś z BG może wyjść z sali za potrzebą. W drodze do wygodki zauważy swojego pracodawcę, jak w rogu podwórza rozmawia z kilkoma ciemno odzianymi osobnikami o podejrzanym aparycji. Jeśli BG do nich podejdzie, Henschel spławi go szybko, każąc korzystać z wolnego, póki ma okazję. W rzeczywistości kupiec rozmawia ze swoim stałym informatorem, który donosi mu, co ciekawego dzieło się ostatnio w Haderdorfie, jak stoją ceny i co planują pozostali kupcy. Nie ma to związku z przygodą, ale może rzucić cień na Henschela, stanowiąc dla BG fałszywy trop. Jeśli Twoi Gracze nie radzą sobie za dobrze ze śledztwami, możesz pominąć tę scenę, by nie komplikować im sytuacji.

Zakończenie

Gdy Gracze zaczną się nudzić, a Tobie wyczerpią się pomysły, zakończ scenę stopniowym dogorywaniem biesiadników. Czas iść spać, zakończyć I Akt. Już za chwilę okrutny Stary Świat upomni się o Bohaterów. Zanim to jednak zrobisz, odegraj ostatnią scenę, szybko, by nie znudzić reszty Graczy. Najlepiej zgaś wszystkie świece prócz jednej w kaganku i przysuń się do Gracza, który wcześniej uchwycił wzrok zielonookiej Beatrice.

Pomyłka

Niech ten Gracz wejdzie przez pomyłkę do cudzego pokoju (możesz rzucić kością pod nose, udając przypadek). Dobrze się domyślasz, trafia do pokoju Beatrice. Ta wita go mile zaskoczona. Poprosi go, by skoro już tam jest, przydał się na coś – wyciągnie ku niemu zgrabną, obutą wysokim oficerkiem łydkę i zasugeruje pomoc. Od Gracza zależy, co wyniknie z tej sytuacji i czy będziesz musiał pominąć ją taktownym milczeniem, ma na to jednak duże szanse. Jedna uwaga – Beatrice nie lubi spać z kimś w jednym łóżku, po chwilach miłosnych uniesień wyprosi więc Gracza ze swojego pokoju.

Dodatek Biesiadny

Słyszałem, że wielu MG ma kłopoty z odgrywaniem scen uczt i zabaw. Złodziej! rozpoczyna się od takiej sceny, co więcej, jest ona istotna dla fabuły. Zależy mi, żeby dobrze Ci się prowadziło ten scenariusz, jeśli więc do tej pory unikałeś biesiad, spróbujemy coś na to poradzić.

Trudności

Przeszkód, jakie napotykają Mistrzowie podczas prowadzenia uczt jest wiele, jednak zazwyczaj krążą one wokół jednego – na biesiadzie wiele rzeczy dzieje się jednocześnie. Po pierwsze, trudno oddać ten klimat imprezy, huczność, zgłęb, śmiechy z jednej strony i krzyki z drugiej. Po drugie, sprawia to, że szybko kończą się pomysły – kiedy opowiadasz o trzech akcjach jednocześnie, trudno w międzyczasie wymyślić kolejne dwie.

Obydwa te problemy mają jedno rozwiązanie: przygotowania. Uczty są na tyle wyczerpujące, że zwykle nie wystarcza czasu i energii na improwizowanie z głowy. Trzymanie przy sobie ściąg niesamowicie ułatwia sprawę. W scenariuszu masz listę scen związanych z fabułą przygody, tutaj bardziej uniwersalna ściągawka, która może przydać Ci się też na innych sesjach. Przeplataj sceny ze scenariusza między sobą i z poniższymi przerywnikami. Co chwilę opisuj co innego, przerywając to krótkimi opisami tego, co leży na stołach, pieśni dochodzącej z drugiego

Rady na sztywniaków

Czasem zdarza się, że przy natłoku Bohaterów nie jesteś w stanie rozmawiać z wszystkimi jednocześnie, a przecież na biesiadzie nikt nie powinien siedzieć dłuższej chwili beczynnie. Jest na to rada: niech któryś z Graczy przez chwilę Cię powyręcza. W każdym momencie możesz dać Graczowi karteczkę ze spisną którąś z tych scen, by przez moment stał się pomocniczym MG i rozegrał krótką interakcję z inną postacią. Kiedy Ty będziesz akurat rozprawiał z tylko jednym BG, pozostali mogą odegrać krótki epizodzik bez Twojej pomocy, będzie tłoczniej i głośniejsze. W pierwszej kolejności dawaj takie karteczki Graczom wcielającym się w mrukliwe postacie, które ograniczają ich odgrywanie radości i zabawy, niech się trochę rozruszają.

Opowieść o duchach

Wciel się w starego, marnie wyglądającego włóczęgę i opowiedz reszcie straszną historię, na temat tego, co zdarzyło się w pobliskich ruinach, gdzie kiedyś wznosiły się w pierw elfie, a później ludzkie miasto. Możesz popuścić wodze fantazji.

Jak Ci wyjdzie – 30 PD

Wyzwanie

Wciel się w podchmielonego stałego bywalca gospody i wyzwyj kogoś z reszty na przyjacielską rywalizację, w tym, w czym jest w miarę dobry. Twoja decyzja, czy

rozegracie to mechanicznie (rzuty do celu, wyścig?) czy na żywo (siłowanie się na rękę, coś fizycznego, ale nie bójką!). Użyj statsów Twojej postaci albo średniej rasy – plus pięć (dla człowieka każda cecha równa 36). Jak wyjdzie fajnie – do 25 PD + 10 jeśli wygrasz

Akwizytor

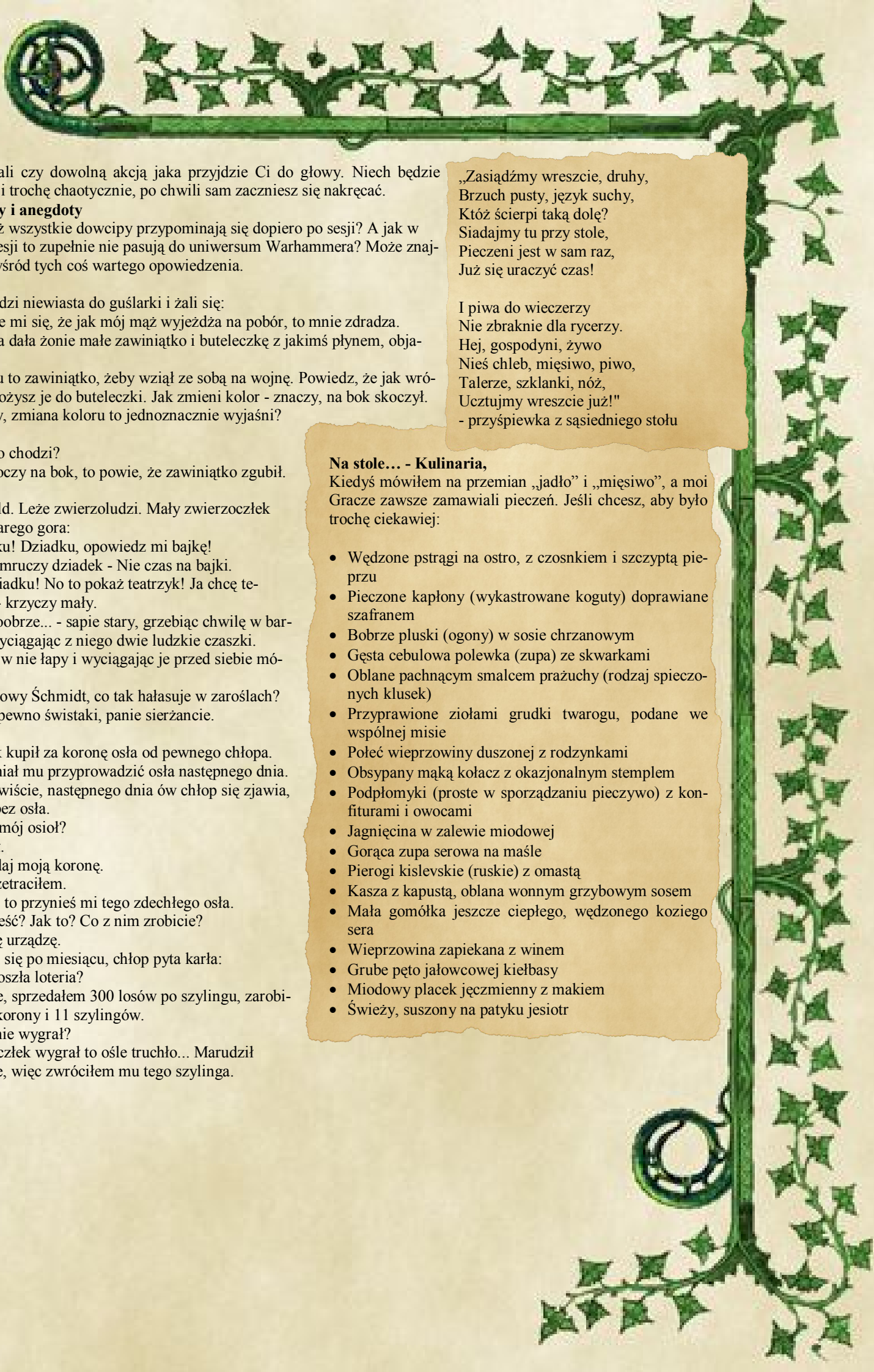
Wciel się w wędrownego sprzedawcę drobiazgów i sprzedaj innemu Graczowi jakąś bzdurę. Amulet na miłość, eliksir na porost włosów, maść na poprawienie urody. Byle co, ale ma być bądziwiem, oszustwem albo być zupełnie temu Graczowi niepotrzebne.

Jak Ci się uda, zależnie od tego, co sprzedałeś (jak bardzo spełnia kryteria) od 5 do 10 PD za każdego szylinga, na który go naciągniesz.

Ostatni taniec – jeśli masz koedukacyjną drużynę i dość miejsca

Wciel się w nieśmiałego mieszczańskiego młodzieńca i zaproś koleżankę do tańca. Rozmawiaj z nią w trakcie i staraj się zrobić jak najlepsze wrażenie.

Zależnie od tego, jaka będzie jej reakcja, do 50 PD.



końca sali czy dowolną akcją jaka przyjdzie Ci do głowy. Niech będzie hucznie i trochę chaotycznie, po chwili sam zaczniesz się nakręcać.

Dowcipy i anegdoty

Wam też wszystkie dowcipy przypominają się dopiero po sesji? A jak w czasie sesji to zupełnie nie pasują do uniwersum Warhammera? Może znajdziesz wśród tych coś wartego opowiedzenia.

Przychodzi niewiasta do guślarki i żali się:

- Wydaje mi się, że jak mój mąż wyjeżdża na pobór, to mnie zdradza. Guślarka dała żonie małe zawiniątko i buteleczkę z jakimś płynem, objaśnia:
- Daj mu to zawiniątko, żeby wziął ze sobą na wojnę. Powiedz, że jak wrócisz, to włożysz je do buteleczki. Jak zmieni kolor - znaczy, na bok skoczył.
- Znaczący, zmiana koloru to jednoznacznie wyjaśni?
- Nie.
- To o co chodzi?
- Jak skoczy na bok, to powie, że zawiniątko zgubił.

Drakwald. Leże zwierzoludzi. Mały zwierzoczek budzi starego gora:

- Dziadku! Dziadku, opowiedz mi bajkę!
- Śpij. - mruczy dziadek - Nie czas na bajki.
- Ale dziadku! No to pokaż teatrzyk! Ja chcę teatryk! - krzyczy mały.
- No dooobrze... - sapie stary, grzebiąc chwilę w barłogu i wyciągając z niego dwie ludzkie czaszki. Wkłada w nie łapy i wyciągając je przed siebie mówi:
- Szeregowy Schmidt, co tak hałasuje w zaroślach?
- To na pewno świstaki, panie sierżancie.

Niziołek kupił za koronę osła od pewnego chłopca. Chłop miał mu przyprowadzić osła następnego dnia. I rzeczywiście, następnego dnia ów chłop się zjawia, jednak bez osła.

- Gdzie mój osioł?
 - Zdechł.
 - To oddaj moją koronę.
 - Już przetraciłem.
 - Dobra, to przynieś mi tego zdechłego osła.
 - Przynieść? Jak to? Co z nim zrobicie?
 - Loterię urządzę.
- Spotkali się po miesiącu, chłop pyta karła:
- I jak poszła loteria?
 - Dobrze, sprzedałem 300 losów po szylingu, zarobiłem 24 korony i 11 szylingów.
 - I nikt nie wygrał?
 - Jeden człek wygrał to osłe truchło... Marudził strasznie, więc zwróciłem mu tego szylinga.

„Zasiądźmy wreszcie, druhy,
Brzuch pusty, język suchy,
Któż ścierpi taką dołę?
Siadajmy tu przy stole,
Pieczeni jest w sam raz,
Już się uraczyć czas!

I piwa do wieczery
Nie zbraknie dla rycerzy.
Hej, gospodni, żywo
Nieś chleb, mięsiwo, piwo,
Talerze, szklanki, nóż,
Ucztujmy wreszcie już!"
- przyśpiewka z sąsiedniego stołu

Na stole... - Kulinaria,

Kiedyś mówiłem na przemian „jadło” i „mięsiwo”, a moi Gracze zawsze zamawiali pieczeń. Jeśli chcesz, aby było trochę ciekawiej:

- Wędzone pstrągi na ostro, z czosnkiem i szczyptą pieprzu
- Pieczone kapłony (wykastrowane koguty) doprawiane szafranem
- Bobrze pluski (ogony) w sosie chrzanowym
- Gęsta cebulowa polewka (zupa) ze skwarkami
- Oblane pachnącym smalcem prażuchy (rodzaj spieczonych klusek)
- Przyprawione ziołami grudki twarogu, podane we wspólnej misie
- Połec wieprzowiny duszonej z rodzynkami
- Obsypany mąką kołacz z okazjonalnym stemplem
- Podpłomyki (proste w sporządzaniu pieczywo) z konfiturami i owocami
- Jagnięcina w zalewie miodowej
- Gorąca zupa serowa na maśle
- Pierogi kislevskie (ruskie) z omastą
- Kasza z kapustą, obłana wonnym grzybowym sosem
- Mała gomółka jeszcze ciepłego, wędzonego koziego sera
- Wieprzowina zapiekana z winem
- Grube pęto jałowcowej kielbasy
- Miodowy placek jęczmienny z makiem
- Świeży, suszony na patyku jesiote



Wszystkie szmoncesy znakomicie sprawdzają się jako kawały o niziołkach, wiele rasistowskich dowcipów równie dobrze może opowiadać o elfach czy krasnoludach. Przy Warhammerze dobrze zrobi też, oczywiście, trochę czarnego humoru.

Muzyka

Garść utworów, które można puścić w tle podczas biesiadnej sceny. Wbrew pozorom, wcale trudno takie znaleźć. Krótka lista na kilka sesji:

1) Garmarna – bodajże Szwedzki zespół grający nordycki folk. W dużej większości lekkie i skoczne utwory, idealne na wieczór Drugiego Szpuntu w „Szumnej”. Kawałek „Straffad Moder & Dotter” z płyty „Vittrad” puszczam zawsze na początek świętowania – daje jasny

sygnał Graczom: „przed nami radosny, luźny wieczór”. Mało który Gracz zna szwedzki, więc nie ma problemu z doбором tekstów, a śpiewy brzmią dość germańsko, w klimacie Warhammera.

2) Faun – tak jak powyżej, niemiecko-brzmiące śpiewy i muzyka stylizowana na ludowo-fantastyczną. Większość spokojniejsza od Garmarny, więc trzeba albo wyłowić weselsze utwory, albo puścić pod koniec biesiady, kiedy zamierzamy powoli kończyć.

3) Krless - Hudci Písni Nejstarších – czeskie melodie jak z beztroskiego filmu o rycerzach. Bez niemieckiego wokalu, ale z utworami od pierwszej nuty kojarzącymi się ze średniowiecznym jarmarkiem

Akt II: Śledztwo

Co to jest: wchodzi jednym uchem, wychodzi drugim, a mimo to pozostaje w głowie?
-Czekan!

Koniec z zabawą, na Bohaterów czeka praca. Ma miejsce kradzież i próba morderstwa, a BG muszą w jeden dzień odzyskać skradzione dobra. Z godziny na godzinę sytuacja robi się coraz bardziej dramatyczna, a choć Gracze zdobywają wiele informacji, trudno je połączyć w logiczną całość.

Co stało się tej nocy?

Korzystając z wiadomości przekazanych przez Gottfrieda, elfy postanowiły zarobić na oferowanej przez niego broń i okraść wozy karawany Henschela. Niewielki oddział elfów, dowodzony przez młodą elfią bojowniczkę, Anwyn Learchiril, zakradł się w nocy do gospody. Dla Anwyn była to pierwsza prawdziwa, samodzielnie kierowana misja, rodzaj inicjacji, wstępu w grono wojowników klanowych.

Zgodnie z planem miała pod osłoną towarzyszy wkraść się do wozowni i wyczyścić furgony z kosztowności, dokumentów i małych, wartościowych rzeczy. Po

wszystkim cała grupa miała odjechać w kierunku pobliskich Ogrodów Morra, które są ich zwyczajowym miejscem przegrupowań (niewielu ludzi zapuszcza się tam po zmroku, a elfy pozostają w dobrych kontaktach z zakonnikami). Elfka była trochę za młoda do tego zadania, ale koniecznie chciała je wykonać – jej matka, porucznik elfiej grupy uderzeniowej, niedawno wpadła w ręce ludzi. Zamierzała się zemścić, nie potrafiła jednak zabić bez wahania postronnego człowieka – stojącego na straży wozów ochroniarza. Raniła go tylko w szamotanie, licząc później, że do rana się wykrwawi, a ona nie będzie musiała go dotykać – nie wyciągnęła nawet swego noża, próbki od Gottfrieda, który tkwił w ranie. Nie licząc tego drobnego niepowodzenia, cała operacja się powiodła. Elfy udały się do klasztoru, przygotować się do wymiany łupu na broń.

Wymiana ma się odbyć następnego dnia o północy w ruinach fortu Dh'oehor i miasta Unserburg. Elfy nie spodziewają się, że Gottfried zmienił plany i zamierza zabić wszystkich na miejscu handlu, po czym przeprawić się z bronią na drugi brzeg Wilczego Strumienia i spieniężyć ładunek w Ostlandzie. Oczywiście, łotr nie przewidział w tym wszystkim udziału Graczy.



Jeśli śledztwo wydaje Ci się zawile, na końcu rozdziału znajdziesz kilka pomocy – skrótowy spis scen i mapę poszlak, jakie znajduje BG.

Fatalny poranek

Rozpoczęcie właściwej akcji. Rano wszystkich Graczy budzą krzyki na dole, a po chwili pracowników Henschela z łóżek zrywa reszta ochrony karawany. W głównej izbie, przed drzwiami do wozowni, zbiera się tłumek służek, pacholków i gości zajazdu. Gdy Gracze dopchają się do pierwszych rzędów, ujrzą, że Bruno, młody ochroniarz, którego opisałeś im wczoraj, leży między wozami, cały we krwi. Wozy mają pozrywane plandeki i jasnym jest, że je okradziono. Jeśli Gracze sprawdzą, okaże się, że Bruno jeszcze żyje. Jeśli któraś z Twoich postaci zna się na leczeniu, może go wstępnie opatrzyć, jednak stwierdzi, że ma duże szanse na śmierć i będzie musiał być cały czas pod odpowiednią opieką – przydadzą się leki na krzepnięcie krwi i gojenie ran. Trudny test leczenia pozwoli ustabilizować jego stan, ale chłopiec dalej wymagać będzie hospitalizacji. Przy takich akcjach BG odnajdą tkwiący w rękach chłopca zakrwawiony nóż, którym go prawdopodobnie zaatakowano.

Narzędzie zbrodni

Znaleziony na miejscu zdarzenia nóż powinien zainteresować BG z kilku względów. Po pierwsze, wyryty na nim symbol kowalski, inicjały JC w charakterystycznej tarczy, to znak tutejszego kowala, Jean Cerre'a Chevrier. Z jednej strony zdejmując to część podejrzeń z elfów, z którymi zakazano handlu bronią, z drugiej, jeśli Gracze kojarzą wczorajsze rozmowy, budzi olbrzymie podejrzenia. Wszyscy miejscowi opiszą wyroby kowala jako arcydzieła kunsztu metalurgii, przynajmniej jeśli chodzi o wygląd. Ten nóż jest zaś wykonany partacko i na szybko, chyba nawet bez porządnego hartowania stali (jeśli któraś postać ma wiedzę na ten temat, niech ona to stwierdzi).

Po chwili do komnaty wpadnie Henschel i zacznie wykrzykiwać na wszystkich, by wzięli się do roboty i zajęli się tym młodzieńcem – wyśle Graczy, by zapakowali go na wóz i zawieźli do medyka, do miasta (jeśli został opatrzony, nie muszą tego robić w takim pośpiechu). Jeśli Gracze, mimo ponagleń Henschela, już teraz sprawdzą, co zginęło, okaże się, że nie ma małych i cennych przedmiotów, pozostawionych na wozach i w jukach. Droga do lekarza, choć szybka i nerwowa, powinna przebiec bez przeszkód – BG mogą zabrać ze sobą chłopaka sta-

jennego, by pokazać im drogę, lub po prostu pytać ludzi na miejscu. Jedyłą trudność napotkają przy bramie wjazdowej do Haderdorfu – wszystkie wjeżdżające wozy ogląda celnik, kontrolujący wwożone dobra i pobierający opłaty. Bohaterowie będą musieli jak najszybciej wyjaśnić mu, że niczego nie przemycają, a już na pewno nie broń, ale bardzo się śpieszą. Celnik nie jest okrutny i puści ich bez większych przeszkód, ale zażąda, by każdy elf z drużyny zapłacił 5 pensów pousznego.

Pouszne

Jeśli jeszcze o tym nie słyszałeś, pouszne to rodzaj podatku pobieranego od elfów za wstęp do mniej tolerancyjnych ludzkich miast lub niektórych ich dzielnic. Zwykle wynosi około kilku pensów od elfiego ucha. Jak sama nazwa wskazuje, płacony jest za posiadanie długich uszu, więc obcięcie ich zwalnia elfa z podatku.

Doktor Galmir

Najbliższy zakład lekarza mieści się tuż obok bram – BG dostrzegą szyld niemal natychmiast. Gdy wkroczą do środka, okaże się, że medyk jest elfem. Jeśli BG nie zrobią z tego problemu, medyk bez mrugnięcia okiem przyjmie pacjenta. Opisz Graczom, jak zręczne elfie dłonie robią, co mogą i szyją zgrabne, równe ścięgi – jeśli chłopak przeżyje, nie będzie miał wyjątkowo paskudnej blizny. O ile przeżyje.

Po chwili operacji (lub nacierania maściami, jeśli Twój BG zajął się nim fachowo) przyjdzie czas na rozmowę. Doktor zapyta drużynę, co zaszło. Jeśli BG będą zainteresowani, może dość szczegółowo opowiedzieć im historię okolicy z Wielkiego Tła. Z chęcią porozmawia jeszcze o elfach. Medyk nie cieszy się z wojny i wcale nie popiera uporu elfów z lasu, uważa, że już przegrali, a teraz tylko szkodzą sobie samym i całej elfiej sprawie. Tłumy miejskie reagują gwałtownie na każdego zastrzelonego trupa. Garstka elfów, żyjąca w Haderdorfie, boi się o swoje życie.

Jeśli nie użyłeś motywu ze znajomym BG, proszącym o oczyszczenie elfów z podejrzeń, możesz wykorzystać go przy doktorze. Medyk nie weźmie ani grosza za zajęcie się Brunem, o ile BG dołączą się do śledztwa, które Henschel z pewnością zleci, i pomogą zdjąć podejrzenia z elfów. Jeśli prawdziwy przestępca znajdzie się szybko, może nie dojdzie do rozruchów. Elf nie wierzy, by naprawdę zrobił to jego leśny pobratymca i będzie odwodzić BG od takiej opinii.

Elf istotnie nie popiera działań partyzantów i wrósł już w miejskie środowisko. Wciąż uważa ich jednak za swoich braci, czasem udziela im niewielkiej pomocy – leczy rannych, dostarcza jedzenia i ubrań. By uzyskać na to więcej funduszy, niekiedy sprzedaje potajemnie elfie towary – strzały, łuki, wytwory rzemiosła i sztuki. Nie ufa BG na tyle, by im je zaoferować, ale drużyna, jeśli będzie pytać o doktora, może usłyszeć o tym jakieś plotki. Razem z nimi usłyszą też potok oskarżeń i podejrzeń, również w sprawie ich śledztwa. To fałszywy trop, może jednak przynieść Graczom pożytek - zapytany wprost, doktor zaoferuje im swe towary. Listę znajdziesz w dodatku na końcu rozdziału.

Oprócz tego, doktor postara się sprowokować Bohaterów do rozmowy o ich poglądach na temat magii, wiary i inkwizycji. Sam przybierze pozę ortodoksyjnego wyznawcy Sigmara i Ulryka, jednak to błąd. Galmir chce zobaczyć, czy będzie mógł, jeśli stan młodzieńca się pogorszy, zaproponować im mniej konwencjonalne metody pomocy, nie lękając się stosu. Pomagając czasem leczyć swoich rodaków walczących w lasach, współpracował kilka razy z mieszkającą w pobliskiej wsi zielarką, być może używającą do leczenia guseł i magii. Przekonał się o jej niezwyklej skuteczności. Od zachowania BG zależy, do którego z nich zwróci się później z tą propozycją.

Wkrótce po tej scenie, jeśli BG sami się do niego nie zgłoszą, znajdzie ich kupiec Henschel. Porozmawia z nimi o tym, co się wczoraj stało – powie, że zginęło sporo kosztowności, jego weksle i umowy handlowe, na podstawie których ma odebrać towar. Stracił fortunę, a straci drugą, jeśli za dobę nie wyruszy z miasta i nie wypełni umów handlowych. Dlatego proponuje wysoką stawkę (sam zdecyduje, zależnie od doświadczenia drużyny, ile to jest wysoka stawka) dla tych, którzy znajdą jego majątek i przyprowadzą złodzieja. Co powinno być proste, bo kupiec wie, kto to jest – przynajmniej tak myśli. W Haderdorfie mieszka jego stary wróg – kupiec Guenther Neumarkt, który wiedział o jego przybyciu. Polecą BG wybadać wrogi kupca, najlepiej postrząść go strażą, i zanotuje im jego adres.

Stary wróg

Jeśli Gracze udadzą się pod wskazany adres (jedna z okazalszych kamienic w mieście), po krótkim sporze z odźwiernym, który stwierdzi, że „zdaje się, że nie byli umówieni”, kupiec zdecyduje się ich przyjąć. Jest dość typowo wyglądającym kupcem, choć o dużo mniej przyjemnej od Henschela fizjonomii. Ma zrosnięte brwi i ruchliwe dłonie o długich palcach. Da się zauważyć, że właśnie wyjeżdża, zresztą, powóz czeka już przed jego kamienicą. To, jak miły będzie dla BG, zależy od ich wyglądu, generalnie jednak dość grzecznie spyta, ze szczerym zdziwieniem, co ich sprowadza. W rozmowie zdaje się być mile zaskoczony wiadomością o tym, co spotkało pracodawcę BG. Zachęci Graczy, by opowiedzieli mu więcej.

W pewnym momencie może zasugerować Bohaterom, że znając Henschela, pracodawca BG mógł sam upozorować kradzież, by mieć pretekst do niewywiązania się z niewygodnych kontraktów. To fałszywe oskarżenie, ale może trochę utrudnić Graczom zagadkę.

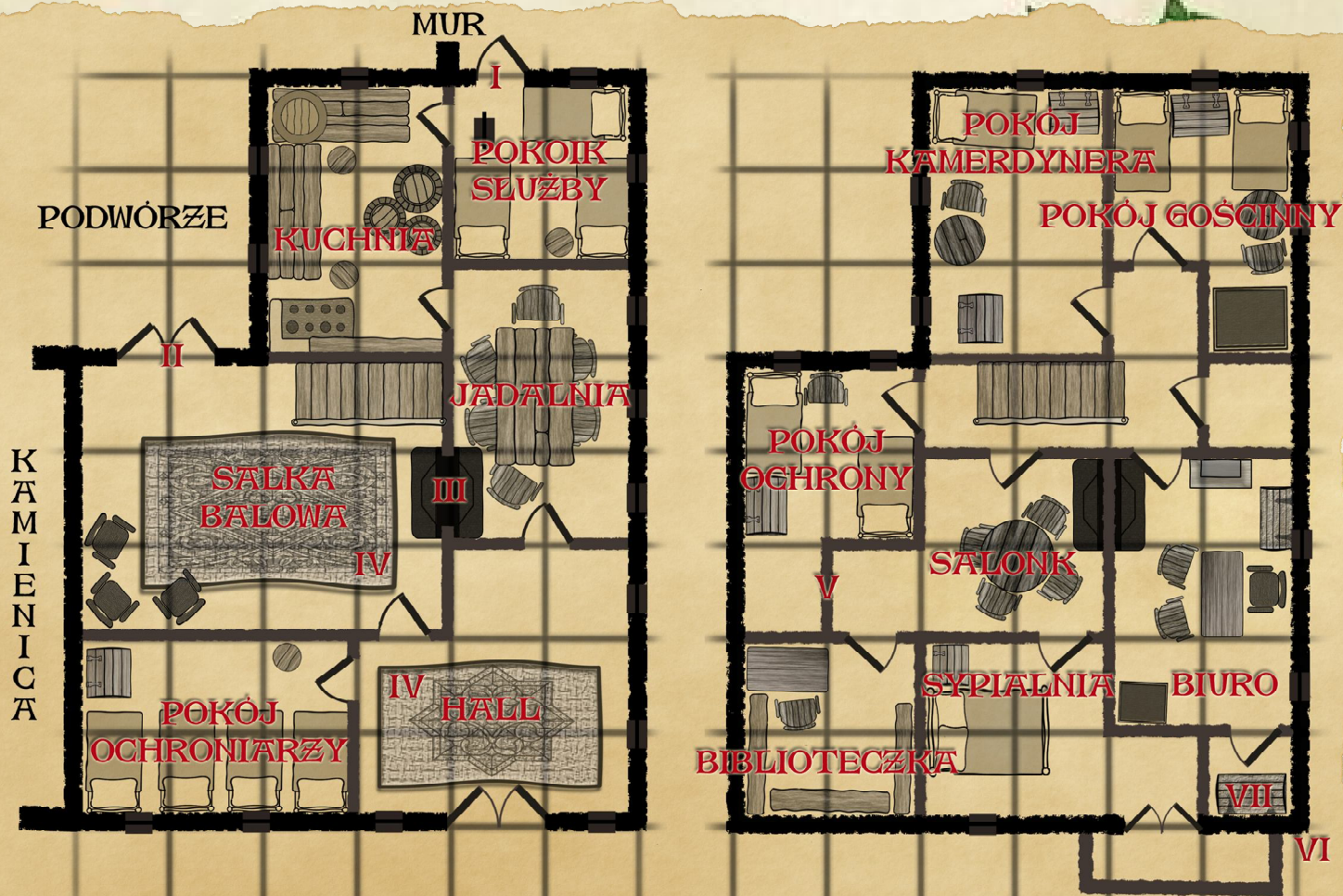
Zachowanie kupca zmieni się, jeśli Gracze pokażą mu nóż z miejsca zbrodni. Kupiec zauważalnie się zestresuje, przestraszy niemal. Dość wyraźnie schowa przed wzrokiem BG jakiś dokument, wciskając go pod książkę (Trudny test spostrzegawczości pozwoli zauważyć, że był to dowód umowy handlowej). Zirytuje się i wyprosi drużynę, stwierdzając, że musi pilnie wyjechać. Neumarkt nie da się zastraszyć ani w żaden sposób przekonać do ujawnienia dokumentu. Może to zrobić, jeśli za BG stoi jakaś potężna organizacja (jeden z BG jest łowcą czarownic?) albo Gracze wykorzystają do szantażu opowieść ze sceny Hak, z poprzedniego wieczora. Wówczas i tak będzie pomstował na BG i zagrozi im zemstą, ostrzegając przed swoimi wpływami. Z domu wyprowadzi BG całkiem urodziwa i nie pozostawiająca wątpliwości, co do swej rzeczywistej profesji, służąca, uśmiechająca się do nich zachęcająco. Jeśli BG pokazali mu nóż, kupiec rzeczywiście wyjedzie, zabierając większość swojej ochrony.

Dokument u Neumarkta

Dokumentem, który schował kupiec, była umowa, jaką zawarł z kapitanem Franzem Langmannem i Strażnikami Dróg – załączony do przygody Dokument II. Po pierwsze, wskazuje on, że Neumarkt jest w pewien sposób powiązany z narzędziem zbrodni. Po drugie, oprócz Neumarkta podpisani są pod nim kapitan Franz i inspektor Walter Grossbart. Ich nazwiska są kolejnym tropem w rękach BG. Po trzecie wreszcie, BG mogą już wiedzieć, że niedawno odkryto ciało inspektora Grossbarta, przez co cała sprawa wydaje się coraz bardziej podejrzana.

Bez nakazu rewizji

Jeśli Gracze nie zrobili tego w poprzedniej scenie, mogą zechcieć zdobyć ów dokument mniej legalnymi metodami albo poszukać kolejnych interesujących materiałów. Sposobów jest wiele – mogą się włamać, przekupić służbę (poza lojalnym odźwiernym), obić resztki straży. Mogą też wykorzystać chętną służkę z poprzedniej sceny. Jeśli masz w drużynie złodziei albo po prostu Twój Gracze lubią taktyczne skradanie się, możesz skorzystać z planu mieszkania Neumarkta (Plan I). Niezależnie od tego, jak dostaną się do biura kupca, niech mają ograniczoną ilość czasu na odnalezienie umowy – nie ma jej już na biurku. W pokoju znajdują się stosy papierów, a na korytarzu co jakiś czas słychać będzie kroki.



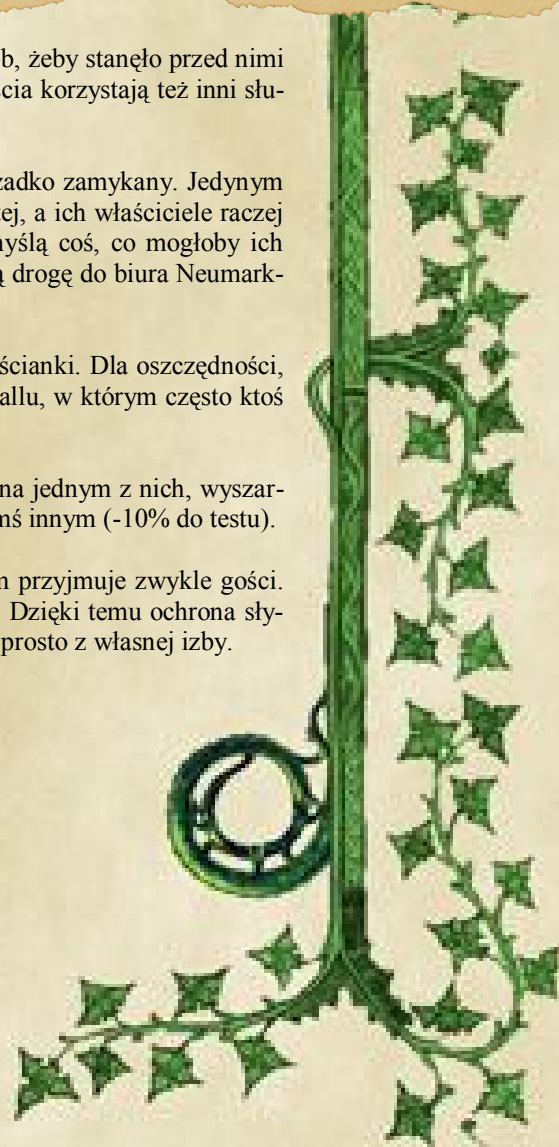
I – Wejście służby. Zazwyczaj skrzętnie zamykane, ale Bohaterowie mogą znaleźć sposób, żeby stanęło przed nimi otworem. Śpiące w pokoju dwie pokojówki i kucharka rzadko bywają w środku, a z wejścia korzystają też inni służący, dostawcy, a czasem też urodziwa służka. Ktoś z nich może zostawić je otwarte.

II – Wejście od podwórza. Najprostsza droga do biura, zamek w drzwiach jest słaby i rzadko zamykany. Jedynym problemem jest to, jak dostać się na podwórze? Otacza je krąg kamienic podobnych do tej, a ich właściciele raczej niechętnie wpuszczają obcych do tego wspólnego skrawka ogrodu. Może Gracze wymyślić coś, co mogłoby ich przekonać? Albo najpierw włamią się do innej kamienicy, tylko po to, by mieć łatwiejszą drogę do biura Neumarkta?

III – Palenisko. Zwyczajny test spostrzegawczości pozwala zauważyć, że nie ma tylnej ścianki. Dla oszczędności, ten sam ogień płonie w jadalni i w salce balowej. Można to wykorzystać do ominięcia hallu, w którym często ktoś pełni straż.

IV – Dywany. Drogie arabskie dywany mogą przydać się też Bohaterom. Jeśli ktoś stoi na jednym z nich, wyszarpanie mu go spod nóg może go przewrócić (test zręczności), zwłaszcza, jeśli walczy z kimś innym (-10% do testu).

V – Pokój ochrony umieszczony został celowo zaraz obok salonu Neumarkta, w którym przyjmuje zwykle gości. W oznaczonym miejscu brakuje ściany, pokoje oddziela jedynie cienki arras w salonie. Dzięki temu ochrona słyszy wszystko co dzieje się w saloniku, a w razie niebezpieczeństwa może wejść do niego prosto z własnej izby.





Zauważenie od strony salonu jest niemal niemożliwe – bardzo trudny test spostrzegawczości. Jeśli Bohaterowie będą głośno zachowywać się w salonie, może ich czekać niemiła niespodzianka, która zmusi ich do zmiany planu akcji i dostosowania się do rozwoju wydarzeń.

VI – Jeśli w żyłach Twoich Graczy płynie krew perskich książąt, mogą chcieć dostać się do biura skacząc po oknach i balkonach. Największe szanse powodzenia ma to w zaznaczonym miejscu – jest tam maszt od wiszącej na rogu ulicy flagi miasta, można na nim zawiązać linę. Trudny test akrobatyki może pozwolić na wybiecie się z balkonu, przehuśnięcie się na linie obok narożnika i wskoczenie na parapet okna z biura. Można też chwycić się krawędzi dachu i spróbować wspiać się tam po nim, jednak zajmuje to trochę czasu i wygląda bardzo podejrzanie.

VII – Schowek, w którym kupiec przechowuje sporą część dobytku. Otwarcie drzwi jest niemal niemożliwe (trzystopniowy zamek, wymagający zdania trzech trudnych testów otwierania zamków i stalowe, pancerne okucia), ale któreś drużynie może się w końcu udać. W środku jest pancerza skrzynia z kosztownościami, zamknięta na zamek z podwójnym zabezpieczeniem o stopniu bardzo trudnym (dwa testy -30%). Skrzynia jest zbyt duża, by zmieścić się w drzwiach, nie można jej więc stąd wynieść (została zbudowana w tym pokoju). W środku czeka jednak około 600 zk w złocie, kosztownościach i wekslach handlowych. Może to akurat Twoi Gracze wymyślą na nią sposób?

Przeszukanie

Drużyna ma do przeszukania biurko kupca, jego sekretarzyk, komodę i skrzynię pod oknem. Znaleźć mogą nie tylko umowę z poprzedniej sceny, ale także kilka innych dokumentów – Dokument III i Dokument IV.

- Wylosuj, gdzie znajdują się poszczególne dokumenty i zanotuj sobie (1 – skrzynia, 2, 3 – biurko, 4, 5, 6 – sekretarzyk, 7, 8, 9, 10 – komoda)
- W różnych miejscach znajduje się różna ilość papierów. Najlepiej chwycić garść k6 i ułóż je na planie pokoju – 1 oczko na skrzyni, 2 na biurku, 3 na sekretarzyku i 4 na komodzie.
- Każdy udany test przeszukiwania obniża koszt o jedno oczko oraz o jeszcze jedno za każdy punkt sukcesu. Kiedy postać obniży koszt do zera, znajduje wszystkie ukryte tam dokumenty. Jedna osoba może szukać tylko w jednym miejscu na raz.
- Po każdej serii rzutów BG rzuć k10 – 10 oznacza, że ktoś wchodzi do biura. Za pierwszym razem może być to pojedynczy ochroniarz, ale im więcej czasu drużyna spędza w pokoju, tym większymi kłopotami ryzykuje.

Skrzynia, a jeśli chcesz, także sekretarzyk są zamknięte na zamek, trzeba je otworzyć (zwykły test), rozwalić lub rozejrzeć się za kluczem (bardzo trudny test przeszukiwania).

Opcja – przeszukiwanie na żywo

Jeśli Twoi Gracze nad wyzwania mechaniczne preferują społeczne i wolą odgrywać niż rzucać, możesz rozegrać tę scenę inaczej. Możesz wydrukować opcjonalną wersję dokumentów Neumarkta (bez tła) i wetknąć je w plik losowych, nawet nie-rp'owych papierów. Następnie połóż przed Graczami kilka takich stosów, przemieszaj trochę i powiedz, że oto, co ich postacie mają przed oczami. Gracze mogą zacząć szukać. Wyjmij klepsydre i znaczniki, daj im jakieś 10 minut, z poprawką na wielkość drużyny i ilość papierów. Spytaj, co kto robi – czy ktoś stoi na czatach, wygląda przez okno, itp. – Ci Gracze nie mogą przeszukiwać stosów.

- Jeśli służka nie współpracuje z BG, niech w pewnym momencie wejdzie przypadkiem do biura (jeśli nikt nie stoi na straży, zupełnie niespodziewanie). Drużyna musi ją szybko uciszyć i uspokoić. Jeżeli jest z nimi w zмовіе, niech trochę poprzekadza im w poszukiwaniach i np. przestraszy się myszy w kącie pokoju, głośno piszcząc.
- Niech w pewnym momencie Bohaterowie usłyszą na korytarzu ciężkie, dudniące kroki. To jeden z ochroniarzy Neumarkta przechodzi obok pokoju. Jeśli Gracze nie przestaną hałasować na kilka sekund, ochroniarz wejdzie do środka i BG będą mieli kolejny problem. Gdy odwrócisz klepsydre po raz ostatni, do domu, po załatwieniu sprawunków, wróci lokaj Neumarkta – jeśli któryś z BG obserwuje ulicę przez okno, zauważy to. Gdy piasek się przesypie, lokaj wejdzie do biura wraz z kilkoma ochroniarzami, zrobi się zamieszanie, a Bohaterowie powinni wziąć nogi za pas.

Pozostałe dokumenty – ogłoszenie przetargu i wybranie zwycięzcy

Pozostałe dwa dokumenty, jakie mogą zainteresować drużynę, nie są niezbędne do ukończenia przygody, ale mogą rzucić trochę światła na sprawę i oszczędzić drużynie wypytywania BNów.

Niewiasta w złym towarzystwie

Gdy Gracze będą chodzić po mieście, pozwalaj im co jakiś czas na Trudny test spostrzegawczości. Jeśli któryś go zda (jeżeli wczoraj ofiarował Charlottcie jakąś pamiątkę wystarczy Łatwy test), powiedz, że przyciągnęła jego uwagę grupa wyrostków, idących ulicą. Wyrostki to typowa, nieprzyjemna miejska młodzież. Chłystki, które czasem kogoś pobijają, czasem z nudów okradną, wywołują burdę. Jeden z nich wydaje się mieć wyjątkowo niewieście rysy i (jeśli ofiarowano pamiątkę) znajomy przedmiot przy sobie. Kiedy zdawać się będzie, że chłopcy myślą, czy zaczepić drużynę, czy jednak lepiej nie ryzykować, BG rozpozna Charlottę, po chwili i ona zorientuje się, że to poznana wczoraj drużyna. Bezgłośnie szepnie z prośbą w oczach „Nie wydaj mnie!” i spróbuje odejść. To, jak Gracze zareagują, zależy od nich. Jeśli zrobią awanturę, mogą się zetrzeć z grupą wyrostków (ilość dopasuj do bojowości drużyny, około sześciu, nie powinni mieć problemów). Chłystki nie odważą się poważnie zranić BG, jeśli nawet dobędą pugi-nałów to raczej po to, by postraszyć. Niezależnie od wszystkiego, postacie mogą wykorzystać wydarzenia z tej sceny, by zdobyć potrzebne informacje od kowala – czy to przez wdzięczność, czy szantaż Charlotty lub kowala.

Bretońska Stal

Gracze mogą chcieć porozmawiać z producentem narzędzia zbrodni. Kowal Jean Cerre, z Bretonii przyjmie ich bardzo przyjaźnie. Sam był kiedyś poszukiwaczem przegód (w trakcie których stracił nogę), więc BG przypominają mu jego dawne lata. Z chęcią pozachwala drużynie swoje wyroby, odegraj jego pełne entuzjazmu opisywanie kordów, tasaków i pugi-nałów. Kowal grzecznie odmówi podania szczegółów na temat interesów z innymi klientami i nietypowego zamówienia na broń. Bretończyk jest odważny jak lew i trudno go zastraszyć czy zaszantażować (choć niezwykle zależy mu na swojej córce), więc jeśli BG będą chcieli się czegoś dowiedzieć, muszą to zrobić raczej polubownie – Jean uwielbia bretońskie wino (to, które szmugluje kupiec Neumarkt),

bohaterskie opowieści i ma fioła na punkcie dobrego wychowania swojej córki (będzie bardzo wdzięczny za donos).

Jeśli BG nawiążą z nim przyjazną relację, w końcu zdradzi im, że ta broń to była tylko jednorazowym, specjalnym zamówieniem dla kupca Neumarkta, bardzo dobrym zamówieniem, jeśli ma być szczerzy. Rzadko trafia się mu się kontrakt na sto sztuk różnego sprzętu, musiał zatrudnić kilku parobków i wynająć drugi miech od kolegi po fachu. Jeśli Bohaterowie spytają o szczegóły, opowie, że kupca interesowała wyłącznie ilość i polecił mu ciąż kosztu wszystkimi możliwymi sposobami – stąd liche hartowanie, pobieżna obróbka i nie najlepsze materiały. „Aż wstyd było gmerk wybijać...” – westchnie. Kowal przypuszcza, że Neumarkt miał jakiś poważny interes do załatwienia w krótkim czasie, więc transport broni jest już pewnie daleko i pędzi, by wyprzedzić konkurencję. Niech podsumuje swoją opowieść słowami, że pięćset trzydzieści pięć koron piechotą nie chodzi, nawet jeśli odpisać materiał i płace czeladników, to dalej jego najlepszy interes w tym sezonie. Powtórz parę razy kwotę pięćset trzydziestu pięciu koron, tak by Gracze mieli szansę ją zapamiętać. Jeśli zdobyli już dokumenty z biura Neumarkta, powinno wydać im się podejrzanym, że kupiec sprzedał swój towar ze stratą, za jedyne czterysta karli.

Jeśli Gracze naprawdę zasłużyli na jego wdzięczność (sprawa z Charlottą), Jean Cerre powie też, że gdy zdawał zamówienie, goniec przyniósł Neumarktowni bardzo ważny list, o ile pamięta z żółtą pieczęcią, po przeczytaniu którego kupiec szybko zakończył interesy, nie targując się ani chwili i niemal wybiegł z kuźni. Wydawało się to podejrzanym.

Jeśli BG nie uzyskają informacji u kowala, zaraz po opuszczeniu kuźni, z okna domu zawoła ich Charlotta. W krótkiej rozmowie powie im, że ma dla nich propozycję – wie sporo na temat tego, o co pytali jej ojca (podśluchiwała) i zgodzi się im wszystko opowiedzieć (dokładnie to, co kowal, prócz fachowych szczegółów), jeśli obiecają spełnić jej warunek. Dziewczyna chce, by Bohaterowie, kiedy ich sprawy w Haderdorfie dobiegną końca, zabrali ją ze sobą. Dziewczyna o niczym nie marzy bardziej niż o odrobinie przygody, a BG są dla niej świetną okazją na spełnienie tych marzeń.

Powie im o wszystkim, nawet jeśli odmówią, jeżeli za-



równy poprzedniego wieczoru jak i dziś, któryś z Graczy wyjątkowo dobrze ją traktował i nie wydał ojcu jej przebrania. Drużyna może też wyciągnąć z niej informacje, szantażując ją opowiedzeniem ojcu o jej wizytach na mieście, ale wtedy BG będą musieli bardzo precyzyjnie zadawać pytania, gdyż młoda Bretonka będzie usiłować zataić szczegóły.

Jeżeli BG jeszcze nie skonfrontowali Neumarkta z narzędziem zbrodni, mogą zechcieć to zrobić po tej scenie.

Cmentarny trop

Jeśli BG mają w drużynie tropiciela, mogą odkryć, że od tyłów karczmy, omijając trakt, odrywa się wyraźny, świeży ślad podków kilku koni. Jeśli tropiciela nie ma, niech to będzie pierwsza informacja, jaką sprzeda im Beatrice. Niezależnie od tego, jak się tego dowiedzą, trop zaprowadzi ich do klasztoru kapłanów Morra, położonego poza miastem.

Ogrody Morra

Tutejsze Ogrody to bardzo stary, choć niewielki cmentarz położony kilka staj od miasta.

Stoi przy nim niewielki, surowy budynek z szarego kamienia – mały klasztor Morrytów. Da się zauważyć, że cmentarz jakiś czas temu został powiększony, część okalającego go ogrodzenia jest znacznie nowsza – od wybuchu wojny śmiertelność w okolicy wzrosła. Mniej więcej co siódmy grób, a także kilka posępnych posągów przy klasztorze zdobi charakterystyczny znak – symbol zamkniętego oka. Znaczący on sekretne te mogiły, które mieszczą ciała elfów, pochowanych pod ludzkimi nazwiskami. Cmentarz znajduje się w niewielkim zagłębieniu terenu, przez co wydaje się być najciemniejszym miejscem okolicy.

Elfy partyzanci pozostają w przyjaznych kontaktach z mnichami z Ogrodów. Morryci nie popierają w wojnie ani elfów, ani ludzi. Uważają jednak (choć to ukrywają), że nie mają prawa odmówić nikomu prowadzenia duszy do Morra, a więc i elfy (wg Dziedzictwa Sigmara zwące Morra Sarrielem) winny otrzymać tu pomoc. Elfy korzystają z tego i czasem klasztor Morra staje się kryjówką, schowkiem lub czasową bazą wypadową. Jednak dopóki BG nie rzucają im tego w twarz, kapłani nie przyznają się do niczego. Aż tak im do swego pana nie śpieszno.

Gdy drużyna trafi do Ogrodów, w rogu cmentarza odbywać się będzie skromny pogrzeb (w rzeczywistości to Gottfried ukrywa trumny z bronią). Opowiedz im po bieżnie, jak kilku mnichów i mała grupka „żałobników” odprowadza pięć trumien do pustych jeszcze grobów. Ludzie w kondukcje mają nieprzyjemne fizjonomie – opisz, że niektórzy noszą paskudne blizny, u kilku widać wyraźne ślady po ospie, a ten, stojący na czele, w miejscie oka ma skórzaną łatę. Na razie BG nie powinni zwrócić na nich większej uwagi.

Kilku Morrytów, którzy nie biorą udziału w pogrzebie i z którymi można by porozmawiać, stoi w przylegającym do klasztorów warsztacie stolarskim. Wykonują tutaj trumny dla chowanych zmarłych. Jeden z braci oderwie się na chwilę od hebla i porozmawia z BG, nie dowiedzą się jednak od niego zbyt wiele. Stwierdzi, że nikt z zakonu nie widział wczoraj nic podejrzanego, a już na pewno nie sforę jeźdźców. Zaprzeczy wszelkim podejrzeniom, dodając, że są tylko pokornymi sługami Pana Śmierci i nie interesują ich za bardzo spory doczesnego świata. Jeśli któryś z BG zda test spostrzegawczości, opisując warsztat, zwróci uwagę na kilka szczegółów – opisz mu korbowe piły do desek, wielką księgę z listą miar chowanych ludzi, a przede wszystkim, stos listów z zamówieniami, w rogu stołu. Jeżeli BG mieli już do czynienia z żółtą pieczęcią, wspomnij o tym, że jeden z nich zalakowany był właśnie żółtą pieczęcią. Jeżeli nie, Bohaterowie mają szansę przypomnieć sobie o tym, kiedy już usłyszą o roli żółtej pieczęci w intrydze.

Jeśli chcesz, możesz przerwać rozmowę BG z Morrytami krzykami i zamieszaniem na cmentarzu. Gdy drużyna wyjdzie z warsztatu, okaże się, że jeden z braci podczas opuszczania trumny stracił równowagę i wpadł z nią do grobu. Wyciągnięcie go jest dość problematyczne. Na razie powinno się to wydać drużynie krótkim, humorystycznym wtrąceniem, ale kiedy zaczną kojarzyć fakty i pomyślą o cmentarzu, jako miejscu ukrycia broni, mogą sobie przypomnieć, że trumna była na tyle ciężka, że pociągnęła za sobą zakonnika zaznajomionego z fachem grabarza.

W drodze powrotnej opisz im mijane mogiły. Powiedz, o widzianym na niektórych grobach symbolu zamkniętego oka, możesz im go narysować na jakiejś dużej kartce, żeby o nim nie zapomnieli. Zanim wyjdą, BG zobaczą jeszcze jeden wyróżniający się grób, zdaje się, że najświeższy (prócz właśnie zakopywanych). Mogiła zasy-



pana jest świeżymi kwiatami i tłącymi się zniczami, zwieńczona jest zaś rzeźbionym, marmurowym nagrobkiem, zdaje się, że pochowano tu kogoś znacznego. Napis na nim głosi „**Walter Grossbart, ur. 14 Czasu Sigmara 2470 r. KI, zm. 30 Czasu Warzenia 2515 r. KI. Do samego końca w służbie Haderdorfu**”. Jeżeli drużyna widziała już umowę, na której inspektor Grossbart jest podpisany, albo zapamiętają jego nazwisko, dostaną kolejną poszlakę, wskazującą, że wokół tej transakcji dzieje się coś dziwnego.

Z wizytą u kapitana

Jeśli BG udało się zdobyć którykolwiek z dokumentów z biura Neumarkta, powinni chcieć dowiedzieć się czegoś na temat pozostałych podpisanych pod nimi osób. Trop inspektora urywa się – mężczyzna od niedawna nie żyje, nawet jeśli drużyna nie zwróciła uwagi na jego grób, może im o tym powiedzieć niemal każdy napotkany człowiek (wystarczy łatwy test plotkowania), to głośna sprawa. Drugie z nazwisk należy do kapitana Franza Langmanna, dowódcy Strażników Dróg. Jeśli BG nie pamiętają o stacjonujących w „Szumnej” Strażnikach, któryś wypytany człowiek wskaże im w końcu gospodę, jako tymczasowe miejsce urzędowania kapitana (problematyczne plotkowanie).

Jeśli BG będą w II akcie pytać o coś karczmarza, niech rzuci, że wszyscy ostatnio się tym interesują (uświadom im, że zielonooka też prowadzi śledztwo). Niech Niklas niewybrednymi słowami opíše uśmiechającą się do niego, z prośbą o odpowiedź, piękność. Jeśli jeden z Graczy serio traktuje romans z Beatrice, sprowokuj go. Gdy karczmarz dostanie parę razy po gębę, zrobi się ciekawiej.

Kapitan Franz Langmann

Doświadczony żołnierz, który spędził kilkadziesiąt lat na ściganiu przestępców w służbie Imperium, płacąc za to własnym zdrowiem. Starość, choroby i bieda zmusiły go do rzeczy, o które jeszcze niedawno nigdy by się nie pomyślał. Twardy, uparty i nieco zgorzkniały.

Wygląd i zachowanie: Wysoki mężczyzna, wyglądający na nieco ponad pięćdziesiąt lat, o szpakowatych, siwiejących włosach i wejrzeniu zmęczonego życiem starca. Choć stara się to ukrywać, łatwo dostrzec, że cały czas lekko drżą mu ręce. Po ostatnich wydarzeniach zrobił się bardzo posepnny, wciąż dręczą go wątpliwości i pewnie, gdyby mógł, wolałby cofnąć czas.

Cele: Mimo wyrzutów sumienia stara się przejść nad tą sytuacją do porządku dziennego i zatroszczyć się o spokojną starość dla siebie i swoich najbliższych towarzyszy ze Straży – Thomasa i Rosabel. Skoro już zapłacił za to tak wysoką cenę, tym bardziej mu na tym zależy.

To, jak drużyna podejdzie do Franza, jest bardzo trudne do przewidzenia. Z jednej strony wydaje się być zamieszany w całą sprawę, z drugiej postacie nie mają przeciw niemu żadnych dowodów, a kapitan jest dość wysoko postawioną osobą. Mogą najpierw zechcieć zwyczajnie z nim porozmawiać, mogą od razu przejść do włamań, grózb czy nawet porwania. Niezależnie od sposobu, mają szansę wydrzeć kolejny strzęp informacji.

Złodziej! na lekko

Kapitan Franz Langmann jest niejednoznaczna postacią. Choć wziął udział w przekręcie i przyłożył rękę do śmierci niewinnego człowieka, trudno nazwać go niego-dziwcem. Jeśli Twoja drużyna nie lubi, kiedy kwestionuje się dobro ich Bohaterów i woli mieć po drugiej stronie miecza jedynie ludzi zasługujących na śmierć, możesz inaczej przedstawić kapitana. Równie dobrze może być cwany, chciwym łotrem, młodszym o dziesięć wiosen.

Stróż prawa wynajął jeden z alkierzy w „Szumnej”. Prócz przetargu przez jeszcze kilka dni ma zbierać informacje o okolicy, przyjmować pozwy i donosy, wypłacać nagrody za ściganych przestępców. Jeśli drużyna przyjdzie do jego izby i zacznie zadawać pytania, Franz nie da po sobie poznać, że coś jest nie tak. Będzie lekko zirytowany, że BG przychodzą do niego z taką sprawą i jeszcze, mniej lub bardziej bezpośrednio, coś mu zarzucają. By jak najszybciej zbyć drużynę, niemal od razu pokaże im dokumenty, świadczące o uczciwości transakcji – ogłoszenie przetargu, wybór zwycięzcy, umowę, a także potwierdzenie inspektora (Dokumenty II, III, IV i V). Liczy, że w ten sposób BG zrezygnują z podążania tym tropem. Po wszystkim poprosi Bohaterów, doradza-

jąc, by zajęli się swoją robotą, a nie dręczeniem stróżów prawa, chyba, że chcą przekazać sprawę w ręce Strażników Dróg. W jego głosie słychać będzie ledwo wyczuwalną groźbę. Podczas rozmowy pozwól Graczom na test spostrzegawczości – udany pozwala stwierdzić, że po raz pierwszy widzą jego twarz, nie było go na wczorajszej świątecznej wieczerzy (spędził ten wieczór u Gottfrieda).

BG równie dobrze mogą dotrzeć do tych dokumentów przez przeszukanie pokoju kapitana podczas jego nieobecności. Jest to dużo łatwiejsze niż w przypadku biura Neumarkta – nie ma ochroniarzy, nikt poza kapitanem i dziewczkami karczemnymi nie wchodzi do środka, a do przeszukania jest znacznie mniej rzeczy. Drzwi chroni jedynie całkiem dobry zamek – konieczny jest trudny test otwierania zamków lub wyważania, chyba, że Gracze postanowią wejść oknem (pokój jest na piętrze). Oprócz tych dokumentów, które Franz pokazuje im w poprzedniej scenie, BG mogą znaleźć pismo z rozkazami dla kapitana (Dokument VI), a także kopertę leżącą koło obsypanego popiołem kaganka. List, który zawierała, został spalony, jednak sama pieczęć, jaka pozostała na kopercie, jest bardzo interesująca – to żółta pieczęć, o której mogli już mieć okazję usłyszeć (Dokument VII).

Dokumenty Franza

Choć zarówno kapitan Langmann jak i jego dokumenty robią bardzo przekonujące wrażenie, bardzo łatwo zadać im kłam. Bohaterowie mogą pamiętać, że poprzedniego wieczoru Strażnicy Dróg w „Szumnej” pilnie potrzebowali broni, nie nie wskazywało na to, że niedawno dostali przydział od kapitana. Jeśli drużyna wypyta pozostałych jeszcze Strażników, Ci, umiejętnie zagadani (trudny test przekonywania), mogą powiedzieć, że żadnego przydziału nie było – kapitan dał im trochę grosza i powiedział, żeby zaopatrzyli się doraźnie, a przetarg ogłoszony będzie w innym miejscu. Potwierdzenie inspektora wskazuje główną izbę „Szumnej” jako miejsce przypieczętowania transakcji publicznie, jednak ani karczmarz, ani żaden z gości nie pamięta niczego takiego.

Jeśli BG odkryją kłamstwo kapitana, mogą zechcieć porozmawiać z nim na innych warunkach (a niektóre drużyny od początku będą wołały taką rozmowę). Po wizycie BG Franz wyjedzie na chwilę z „Szumnej” i uda się do Gottfrieda, zdać mu z niej relację – boi się, że upragnioną spokojny schyłek życia przyjdzie mu spędzić w lochu. Drużyna może zacząć się na niego na trakcie (do Gottfrieda jedzie sam, by uniknąć zbędnych świadków) lub po prostu wparować do jego pokoju w

„Szumnej” – drugie wyjście jest mniej korzystne, gdyż w każdej chwili może pojawić się wsparcie dla kapitana – lojalni Strażnicy i osoby postronne, które, prawdopodobnie, chętniej uwierzą jemu niż grupie awanturników.

Franz wiele już w życiu przeszedł i trudno jest go zastraszyć – wymagać to będzie dużej wprawy (trudny test zastraszania) lub argumentów siłowych. Jeśli BG są sprawnymi negocjatorami, możliwe jest też przekonanie go do ich racji, lecz jest to jeszcze trudniejsze (nie wystarczą testy, muszą dobrze to rozegrać i zaproponować mu satysfakcjonujące go rozwiązanie). Od kapitana mogą dostać kolejny duży fragment układanki - może zdradzić im nazwisko Gottfrieda i opowiedzieć o jego planie (przynajmniej znanej mu części). O tym, że przetarg tak naprawdę nie został przypieczętowany i że ogłosi go w innym mieście. Że inspektor Grossbart został porwany i torturami zmuszony do podpisania papierów. Że broń zabrał hrabia Gottfried, a on nie ma pojęcia, co się z nią stało. Kapitan nie będzie zatajał swojego udziału, beznamietnie opowie o swojej roli. Westchnie, że nie wiedział, że Gottfried po wszystkim zabije Grossbarta, ale wcale go to nie usprawiedliwia, bo było to łatwe do przewidzenia. Postaraj się, żeby Gracze odczuli choć śladową empatię względem kapitana – stary żołnierz budzi szacunek, a w jego słowach, choć może wymuszonych, nie słychać strachu.

Po wszystkim, Franz złoży drużynie propozycję. Powie, że udzielił im wszystkich informacji, jakie posiada i że jemu samemu przyniosło to trochę ulgi. Ma nadzieję, że drużyna doprowadzi Gottfrieda przed sąd. Sam jednak nie chce szczeznąć w więzieniu – oddał sumienie za umieranie w godnych warunkach i nie chce dokonać żywota w zimnej celi wyłożonej zgniłą słomą. Zażąda, by Bohaterowie dobili go teraz albo wypuścili. Obieca wyjechać stąd natychmiast i nie mieszać się więcej w tą sprawę, zaszyć się gdzieś z przyjaciółmi. Może nawet kupić jakiś mały dom na podgrodziu albo chatę przy wybrzeżu? BG mogą opowiedzieć o jego przewinieniach i zeznać, że zabili go wraz z dwoma najbliższymi przyjaciółmi. Franz przestanie używać własnego nazwiska i do końca życia pozostanie anonimowym starcem bez przeszłości.

Jeśli drużyna się zgodzi, kapitan dotrzyma obietnicy. Jeśli wydadzą go w ręce sprawiedliwości, Thomas i Rosabel dołączą do zbirów Gottfrieda i BG będą mieli dwóch dodatkowych przeciwników w scenie Gruzy obu ras, w akcie III.

Walka z kapitanem

Kapitan jest dość groźnym przeciwnikiem, zaznajomionym z walką, dręczy go jednak artretyzm i drżenie rąk. Po każdym udanym parowaniu albo zadaniu celnego ciosu za 6 lub więcej obrażeń (przed odjęciem wytrzymałości i pancerza), kapitan musi wykonać test siły woli. Pierwsze trzy niezdane testy skutkują utratą jednej z akcji w turze, czwarty zaś, upuszczeniem broni.

Złodziej! na lekko

Możesz pominąć ten aspekt kapitana, jeśli sądzisz, że walka z kłosem wyda się Twoim Graczom niesmaczna. Równie dobrze kapitan może być mężczyzną w średnim wieku bez wyraźnych ułomności.

Tajemnica pieczęci

Jeśli Gracze zdobyli pieczęć hrabiego, mogą nie chcieć już rozmawiać z Langmannem i dotrzeć do kolejnych informacji innymi drogami. Nie dowiedzą się tyle, co mogliby przesłuchując kapitana, dostaną jednak to, co najważniejsze – nazwisko Gottfrieda.

W rękach BG znajduje się pieczęć z herbem nadawcy listu, pozostaje tylko ustalić do kogo on należy. O nazwisku jego posiadacza wiedzą BNi z wyższych sfer – kapłani, kupcy, szlachta i wysocy urzędnicy. To, jak trudno do nich dotrzeć, zależy od pozycji (i wyglądu) BG. Może to też ustalić Bohater z genealogią/heraldyką, jeśli zda trudny test (łatwy, jeżeli znajdzie księgozbiór, zawierający kilka dzieł o okolicy).

Nikt z wyższych sfer nie wie jednak o drugiej twarzy Gottfrieda – kojarzą go jako miłego, skromnego szlachcica o nienagannych manierach, raczej mało angażującego się w życie towarzyskie Haderdorfu. O roli hrabiego na ulicach miasta wie za to wiele BNów z szemranego towarzystwa – bandyci, złodzieje, żebracy, a także Charlotta. Tu również to, ile BG będą mieć trudności, zależy od ich obeznania z takim środowiskiem – postać z nizin społecznych łatwo zdobędzie ich zaufanie, wyżej postawieni mogą być zmuszeni do użycia brzęczących argumentów. Nieco trudniejszym zadaniem jest ustalenie, gdzie można znaleźć Gottfrieda – po kilku perypetiach drużyna może dostać adres jednej z najsilniej strzeżonych rezydencji miasta.

Przyjacielska pogawędka

Czas pokazać graczy, że ich działania nie pozostają bez echa. Do tej pory to BG byli ciągle stroną aktywną, pora na ruch Gottfrieda. Hrabiego doszły słuchy o działaniach drużyny – czy to przez informację od Franza, czy też od jego ludzi na ulicy (jeśli BG o niego wypytywali) albo w areszcie (jeśli Gracze zdecydowali się wydać Franza, nim miał możliwość zawiadomić Gottfrieda). Postanowił złożyć Bohaterom wizytę.

Zrób to najlepiej wtedy, gdy właśnie w zaciszu swego pokoiku będą knuli, jak się do niego dostać. Drzwi otworzą się z trzaskiem, przodem wejdzie jeden z ochroniarzy, a za nim sam Gottfried (jeśli nie są w karczmie, zrób to w podobnym stylu i zaproś ich ustami Gottfrieda w ustronne miejsce). Hrabia będzie chciał z nimi przeprowadzić rozmowę. Pełną gróźb i ostrzeżeń, ale bardzo uprzejmą (hrabia ani na chwilę nie podniesie głosu). Odegraj pełną grzeczności scenę, w której nie można nic

powiedzieć wprost, a przydałoby się dowiedzieć paru rzeczy. Jeżeli drużyna nie ma informacji z przesłuchania kapitana Franza, możesz rzucić im kilka aluzji i oczywistych kłamstw, z których łatwo domyślić się prawdy.

Przykładowo, jeśli spytają go o los inspektora, Gottfried stwierdzi, że był to przypadek, ale w życiu trzeba uważać na przypadki, bo mogą spotkać **każdego**. Jeżeli zarzucą mu przejęcie broni, odpowie, że musiałby być głupcem – obrót bronią jest ściśle kontrolowany, Straż Celna wnikliwie przeszukuje wszystkie wozy w bramie miasta, na rogatkach koło „Szumnej” i we wszystkich przystaniach, a od czasu nieszczęśliwego wypadku Grosbarta okolica jest dokładnie przeczesywana. Cóż więc miałby z nią zrobić?

Atmosfera niech będzie napięta, słowa ważne, a wzrok zbirów Gottfrieda czujny i gotowy.

Życz Graczom dobrego zdrowia i często radź, by na siebie uważali – najbardziej miło i sugestywnie jak potrafisz. W końcu niech Gottfried wyjdzie, pozostawiając za sobą woń najdroższych perfum.

Niezależnie od tego ile wyciągnęli z tej rozmowy, najważniejsza dla nich informacja jest bezsłowna – poznali wygląd Gottfrieda. Opisz im go dokładnie, a powinni skojarzyć, że podczas ich wizyty na cmentarzu człowiek z łąką na oku dowodził zgrają opryszków – na wszelki wypadek możesz dodać, że skądś znają jego twarz. Za cmentarzem przemawia więcej poszlak – mogli widzieć tam list od hrabiego wśród zamówień w warsztacie, trumna była tak ciężka, że jeden z braci wylądował w mogile, no i są jeszcze te znaki na nagrobkach. Po chwili zastanowienia drużyna powinna dojść do wniosku, że to idealne miejsce na ukrycie broni.

Dodatkowa odpowiedź: jeśli BG będą włączyć się wokół głównego traktu, mogą natknąć się na pozostałości obozowiska, a w nim odkryć stertę połamanych desek, które okazały się pozostałościami rozbitych skrzyń. Porządnych, twardych skrzyń, przeznaczonych do transportu ciężkiego towaru. Jak widać, już nie były komuś potrzebne. Nie polecam używać tej poszlaki, gdyż trochę narusza ona logikę gry (skoro BG znaleźli je bez problemu, czemu nie znalazły ich wzmożone patrole? Czemu Gottfried nie zatroszczył się o ukrycie śladów, choćby paląc stare skrzynie?), ale jeśli sesja miałaby się bez niej rozłożyć, możesz zdecydować o jej użyciu. Tobie pozostawiam ocenę, co ważniejsze – spójność czy dobra zabawa.

Jeżeli Gracze mają kłopoty ze śledztwami, a Tobie zbyt zależy na ich dobrej zabawie, by powiedzieć „przykro mi, nie domyśliście się, więc Wam się nie udało”, możesz podsunąć im kilka pytań pomocniczych po zdaniu testu intelektu.

- Przypominasz sobie, że słyszałeś o ostatnim wzmożeniu patroli. Zastanawiasz się, co Gottfried zrobił, żeby ukryć przed nimi broń?
- Pamiętasz, że przy wjeździe na widły Miedzianego Nurtu i Wilczego Strumienia celnicy dokładnie przetrząsali waszą karawanę, zdaje się, że słyszałeś, że na rzece jest niewiele lepiej. Gottfriedowi mogło być bardzo trudno wywieźć transport poza ten obszar.
- Wyobrażasz sobie transport stu egzemplarzy broni. To dobre kilkaset funtów! Zastanawiasz się, do czego taki sprzęt mógłby się zmieścić, w czym, oprócz ciężkich skrzyń, można go ukryć?

Cena życia

Kiedy BG dojdą do tego, że poszukiwana przez nich broń najprawdopodobniej spoczywa sześć stóp pod ziemią, pozostaje już tylko pojechać do Ogrodów Morra i sprawdzić, czy mają rację. Należałoby się pośpieszyć, gdyż jeśli Gottfried obawia się, że mogą się tego domyślić, może w każdej chwili zmienić kryjówkę. Zresztą, zbliża się już wieczór, a po zmroku niebezpiecznie wypuszczać się poza miasto – słyszeli już wiele ostrzeżeń. Pewnie BG szykują się już do drogi, pojawia się jednak pewien problem.

Hrabia rzeczywiście już jakiś czas temu udał się na cmentarz. Nie z powodu Graczy, a z powodu czekającej go dziś o północy „transakcji”, po której zamierza przeszmuglować broń za Wilczy Strumień, korzystając z wymuszonych od inspektora Grossbarta dokumentów zaświadczeń.

Do Graczy zgłasza się doktor Galmir. Przeprasza, że ich niepokoi, ale sprawa jest pilna - z chłopcem, którego mu powierzyli, jest coraz gorzej. Tym Graczom, którzy wydali mu się najbardziej tolerancyjni i otwarci na magię, przedstawi pewne rozwiązanie. Pytając wprawdzie o to, jak bardzo zależy im na życiu Bruna, opowie o możliwości uratowania mu życia, choć raczej potępianej przez większość obywateli. O znachorce, według niektórych guślarce, żyjącej za miastem, w małej wsi, zwanej Stara Poręba. Problem polega na tym, że to na skraju elfiego lasu. Lekarz stwierdza, że z Brunem jest na tyle źle, że chłopak prawdopodobnie nie dożyje ranka. Słyszał jednak o kilku cudownych uzdrowieniach, jakich dokonała ta kobieta, widział kilka beznadziejnych przypadków, które z powodzeniem uleczyła. Powie, że to chyba jedyna szansa.

Rozdzielanie się

Rozdzielanie się... jest złym pomysłem. Ze względów praktycznych: musisz rozdzielać swój czas pomiędzy dwa różne wątki, kontrolować akcję w dwóch miejscach jednocześnie, a połowa drużyny zawsze będzie się nudzić. Z tych powodów u mnie na sesjach się nie rozdzielamy, jeżeli to nie jest absolutnie konieczne. W tym przypadku dochodzi aspekt logiczny – połowa drużyny nie da rady stawić czoła zbirom Gottfrieda, a zapuszczanie się w nocy poza miasto w pojedynkę jest skrajnie ryzykowne. Jeśli trzeba, wytłumacz to Graczom. Są tylko dwa wyjścia, nie ma form pośrednich.

Co na to Gracze? Czy zależy im na życiu młodzieńca? Czy gotowi są zaryzykować użycie magii? I przede wszystkim – czy gotowi są z tego powodu odłożyć wizytę na cmentarzu? Jeśli się spóźnią, mogą już nigdy nie odnaleźć śladu poszukiwanego ładunku, a Gottfried zostanie bezkarny (a BG bez nagrody). Nawet wizyta u tej znachorki nie daje stuprocentowej pewności na uratowanie chłopca, czy warto dla niego zaryzykować powodzenie misji? Od tego jaką decyzję podejmą Gracze, zależy jak wyglądał będzie dla nich akt III. Co jest ważniejsze: Gottfried czy Bruno?

Cennik kontrabandy Galmira

Broń i amunicja (za 5 sztuk)

Efli łuk	85 zk
Strzały sygnałowe	
Gwizdek	5 s
Sowa	1 zk
Sokół	9 s
Inny ptak	3 zk
Strzały o kruchych grotach	2 zk
Strzały kaleczące	2 zk
Strzały penetrujące	5 zk
Lekkie strzały dalekiego zasięgu	10 s
Płonące strzały elfów	4 zk
Elfie pacynki	5 s

Nabijany pas	25 zk
Kordelas z Ulthuanu	250 zk

Pozostałe

Elfie skórzane rękawiczki	5 zk
Płaszcz kamuflujący	10 zk

Ozdoby

Bizuteria

Z Ulthuanu	50-500 zk
Miejscowa, kamienie	5-40 zk
Miejscowa, róg	10-60 zk
Miejscowa, metal	20-100 zk

Trofea

Jelenie	10-20 zk
Dziki	15-30 zk
Wilki	20-35 zk
Zwierzoludzie	50-100 zk
Orki	20-30 zk
Ludzie	80-100 zk

Łupy

Towary różne	80% ceny
--------------	----------

Żywność

Elfie wina	10-30 zk
Miód z Loren	20 zk
Thienn	15 zk
Elfi prowiant	5 s

Tkana lina	1 zk
Kosmetyki	1-30 zk

Towary, które sprzedaje Galmir nie powalają okazijną ceną – elfom trudno jest się ich wyrzec, mogą to zrobić jedynie za rozsądną zapłatę. To, co w nich niezwykle, to dostępność – opisane tutaj przedmioty zwykle są nieosiągalne poza wielkimi enklawami, więc jeśli doliczyć koszt podróży, ceny są całkiem przyzwoite.

Strzały sygnałowe: Strzały z gwizdkiem zamiast grotu, używane do nadawania sygnałów. Prócz zwykłego świstu, odpowiednio przygotowane strzały mogą wydawać dźwięk podobny do pisku ptaków – zwykle sów lub sokołów, lecz można znaleźć też inne rodzaje.

Strzały o kruchych grotach: Strzały, których grot wykonano z kruchej, łatwo pękającej kości lub szlifowanego kamienia. Po trafieniu w cel, odłamek grotu może utkwąć w ranie, boleśnie kalecząc ofiarę. Po trafieniu należy rzucić k10-5. Przez tyle dni pod rząd odłamek będzie zadawał ofierze po jednym punkcie obrażeń na dzień, chyba, że zostanie wcześniej wydobyty przez lekarza (problematyczny test leczenia). Wynik zero lub mniej, oznacza, że grot się nie złamał. Punkty zbroi liczą się przeciw tym strzałom podwójnie.

Strzały kaleczące: Szerokie, czworograniaste grotu tych strzał są precyzyjnie naostrzone i cięższe niż w normalnych strzałach. Mówi się, że paskudnie kaleczą, zadając drastyczne rany. Trafienie krytyczne taką strzałą traktuje się jak wyższe o 3 (jak przy zdolności morderczy atak), ale zasięg łuku zmniejsza się o połowę.

Strzały penetrujące: Wyjątkowo smukłe strzały o długim, wąskim grocie, ponoć znakomicie przekłuwają blachę. Zasięg tych strzał jest mniejszy o 1/3, poza tym nie są tak dobrze wyważone i powodują karę -5% do Umiejętności Strzeleckich. W zamian za to omijają trzy punkty pancerza.

Lekkie strzały dalekiego zasięgu: Strzały wykonane z wyjątkowo lekkiego drewna, przez co mogą dolecieć dalej niż zwykle strzały – zasięg łuku zwiększa się o połowę. Niestety, są przez to bardziej podatne na wiatr i powodują karę -10% do US.

Płonące strzały elfów: Strzały owinięte chustką nasączoną elfim specyfikiem. Podpalone, płoną delikatnym, nie przeszkadzającym w celowaniu płomieniem, który nigdy nie gaśnie w czasie lotu.

Elfie pacynki: Pacynkami nazywa się strzały z miękkimi, wypchanym woreczkami w miejscu grotu. Używane są w treningach z żywymi osobami, trudno za ich pomocą zrobić większą krzywdę. Elfia pacynka prawie to uniemożliwia – można nią trafić nawet dziecko, napędzając mu jedynie strachu.

Nabijany pas: Cienki, skórzany pas nabity guzkami. Cienka skóra okazuje się jednak na tyle twarda i ostra, że z powodzeniem można go użyć jako bicia, o zmniejszonym o 1/3 zasięgu. Noszony w ubraniu nie wygląda groźnie.

Kordelas z Ulthuanu: Niezwykle kunsztowna pamiątka z elfiej wyspy, partyzanci muszą być naprawdę zdesperowani, skoro go sprzedają. Jest to bogato zdobiony nóż myśliwski najlepszej jakości. Niezwykła broń, przykuwająca uwagę.

Elfie skórzane rękawiczki: Wyjątkowo delikatne rękawiczki, których praktycznie nie czuć na dłoniach. Testy otwierania zamków, zwinnych dłoni i innych umiejętności manualnych wykonywane są bez żadnych utrudnień.

Plaszcz kamuflujący: Plaszcz pokryty najróżniejszymi liśćmi, błotem, gałęziami. W zasadzie wygląda jak przenośny fragment poszycia, pod którym można się łatwo skryć (+20 do testów).

Biżuteria: Najróżniejsze wytwory elfiego rzemiosła, bardzo delikatne i precyzyjne. Te z Ulthuanu to prawdziwe dzieła sztuki. Sprzedając je daleko od elfich enklaw; można na nich zarobić.

Trofea: Elfy sprzedają trofea ze swoich polowań. Z jednej strony to ładna ozdoba domu, z drugiej, niektóre trofea mogą stać się cennymi składnikami niezwykle wytworów rzemiosła czy magicznych rytuałów. Jeśli pozwolisz, wyjątkowo zdeprawowany BG (lub medyk, potrzebujący materiałów do nauki) może od elfów uzyskać szczątki zabitych przez nie ludzi.

Towary różne: Jeśli elfom wpada w ręce niepotrzebny im towar, sprzedają go później po obniżonej cenie. Możesz uznać, że jeśli Bohaterowie poszukują czegoś, co mogło wpaść w ręce elfów (oczywiście, oprócz niedawno skradzionego dobytku Henschela), istnieje od 5 do 50%, że mogą to znaleźć u elfów.

Miód z Loren: Niezwykły miód pitny tajemnego przepisu. Mówi się o nim, że jest wyjątkowo delikatny i upija w sposób niezauważalny. Wyjątkowo rzadko dostępny trunek.

Thienn: Elfickie wino o nietypowej właściwości – wydaje się być bardzo słabe dla ludzi i krasnoludów, a wyjątkowo szybko działać na elfy. Przy picu Thienn, elfy wykonują o 20% trudniejsze testy mocnej głowy, podczas gdy pozostałe rasy – o 20% łatwiejsze.

Elfi prowiant: Trafnie dobrana kompozycja zakonserwowanej żywności. Smaczniejszy i pożywniejszy niż ludzki suchy prowiant.

Tkana lina: Delikatna, śliska lina z niewiadomego materiału. Bardzo łatwo się zaciska, trudno się rozwiązuje (wiązanie łatwiejsze o 10%, rozwiązywanie trudniejsze o 20%).

Kosmetyki: Najróżniejsze elfie specyfiki, przewyższające jakością ludzkie wyroby. Najbardziej cenione są uzyskiwane przez elfy esencje feromonów, choć niewiele z nich jest stworzone do używania przez ludzi.

Akt II w skrócie – Możesz go mieć pod nosem, aby niczego nie pominąć.

Fatalny poranek

Gracze odkrywają, że popełniono kradzież i muszą śpieszyć do medyka, jeśli zależy im na rannym przyjacielu. Znajdują narzędzie zbrodni.

Doktor Galmir

Kiedy? Po: Fatalny poranek

Elfi lekarz udziela pomocy przyjacielowi Graczy. Obiecuje sprawować nad nim pieczę i próbuje porozmawiać o stosunku BG do inkwizycji. Prosi Gracza/Graczy, by udowodnili, że to nie elf odpowiada za tę zbrodnię.

Stary wróg

Kiedy? Gdy Gracze porozmawiają z Henschelem lub Po:

Bretońska stal

Gracze trafiają do miejscowego kupca, starego wroga Henschela. Po pokazaniu mu narzędzia zbrodni Kupiec wyraźnie się peszy i wyprasza ich, tłumacząc, że musi pilnie wyjechać. Jeśli gracze zaszantażują go zdobytymi poprzedniego wieczoru informacjami (scena Hak) lub potężną, stojącą za nimi organizacją, mogą uzyskać dostęp do dokumentu.

Bez nakazu rewizji

Kiedy? Po: Stary wróg lub Bretońska stal

Gracze muszą zdobyć tajony przed nimi dokument (umowa ze Strażnikami Dróg) nie do końca legalnymi metodami. Włamanie, obicie straży, przekupienie służby, uwiedzenie gospośi – sposób zależy od graczy. Z dokumentów mogą wyczytać nazwiska kapitana Franza Langmanna i inspektora Waltera Grossbarta.

Niewiasta w złym towarzystwie

Kiedy? Kiedy BG zda trudny test spostrzegawczości na ulicy (lub łatwy) poprzedniego wieczoru ofiarował coś Charlottecie

Jeden z Graczy rozpoznaje, w otoczonym kolegami spod ciemnej gwiazdy wyrostku, poznaną wczorajszego wieczoru córkę kowala. Niezależnie od tego, jak zareagują Gracze, scena może im ułatwić zdobycie informacji w scenie Bretońska stal czy to przez szantaż/wdzięczność Charlotty, czy dług wobec kowala za troskę o jego córkę. Jeśli Gracze zrobią awanturę, może czekać ich lekka (nie odważą się zrobić nikomu poważnej krzywdy) potyczka z kilkoma chłystkami.

Bretońska stal

Kiedy? Po: Fatalny poranek, Niewiasta w złym towarzystwie: w dowolnej chwili, gdy Gracze bliżej zainteresują się narzędziem zbrodni

Gracze rozmawiają z kowalem, który wykuł znaleziony nóż. Zapewnia ich o przestrzeganiu zakazu handlu z elfami, grzecznie odmówi podania informacji na temat swoich klientów i zamówienia na broń nietypowo niskiej jakości. Jeśli Bohaterowie zdobędą sympatię jego lub jego córki, mogą dowiedzieć kilku szczegółów na temat zamówienia – w tym ceny (535 ZK), mniejszej niż na umowie ze Strażnikami. Mogą też zdobyć informacje o liście z żółtą pieczęcią.

Cmentarny trop

Kiedy? Jeśli Gracze spróbują tropić złodzieja lub kupią tę informację od Beatrice

Kapłani Morra w klasztorze, przy którym urywa się trop złodzieja, oznajmiamą Graczom, że nic nie wiedzą. W międzyczasie w Ogrodach odbywa się skromny pogrzeb, na którym Bohaterowie po raz pierwszy widzą hrabiego Gottfrieda. (nie wiedząc, że to on) Widzą dziwne znaki

(symbole Sarriela) wyryte na kilku nagrobkach, a także nagrobek inspektora Grossbarta. Mogą zauważyć list z żółtą pieczęcią wśród zamówień.

Z wizytą u kapitana

Kiedy? Po zdobyciu dokumentów od Neumarkta, najlepiej już po Cmentarny trop

Wydobywanie informacji z kapitana Franza (lub jego biura). Gracze dowiadują się o planie Gottfrieda lub o dziwnej roli listów z żółtą pieczęcią.

Tajemnica pieczęci

Kiedy? Po: Z wizytą u kapitana, jeśli Franz nie opowiedział drużynie o planie Gottfrieda.

Gracze dostają się do nazwiska Gottfrieda za sprawą jego pieczęci – muszą wypytać wysoko postawioną osobę o właściciela herbu z żółtej pieczęci i ludzi z ulicy o jego rolę w półświatku.

Przyjacielska pogawędka

Kiedy? Po: Z wizytą u kapitana albo Tajemnica pieczęci Gottfried dowiaduje się, że postacie za nim węszą i składa im wizytę w towarzystwie swych zbirów, racząc je groźbami. Bohaterowie poznają twarz Gottfrieda – w połączeniu z informacją o ukryciu przez niego broni, tropy zaczynają wskazywać na cmentarz.

Cena życia

Kiedy? Po: Przyjacielska pogawędka, najlepiej również po wszystkich powyższych scenach.

Do Graczy zwraca się doktor Galmir. Informuje, że z ich przyjacielem coraz gorzej. Opowie o wiedźmie mieszkającej w Starej Porębie jako ostatniej nadziei. Gracze muszą zdecydować jak rozpoczną akt III

Akt III:

Finał

Wybór I: Bruno

Na skraju wojny

Gracze przybywają do Starej Poręby. Drwale witają ich ozięble i z obawą. Jeśli Gracze chcą, by doprowadzili ich do znachorki (czy „Mądrej”, jak mówią drwale) muszą opowiedzieć im o umierającym chłopcu albo poważnie zastraszyć. Drwale jednak czuli się na ludzką krzywdę i pierwsze wyjście skutkuje wiele lepiej. Gracze dostaną przewodnika i ruszą w głąb lasu. Jeśli Gracze potrafią dobrze jeździć konno, niech wezmą konie do lasu. Jeśli nie, oznajmij, że las jest za gęsty. Jako drwał, opowiedz Graczom, że wiedźma jest dobra i właśnie Mądra, że zawsze ma rację i budzi olbrzymi respekt (postaraj się nie rozmawiać o elfach, to dla drwali jeszcze bardziej niewygodny temat). Jeśli masz inkwizycję w drużynie, zapewnij, że wiedźma to po prostu zielarka i nie ma nic wspólnego z Chaosem.

Pościg wśród drzew

Jeśli chcesz urozmaicić trochę sesję, popisz drogę, jaką przemierzają BG. Opowiedz, że mijają stary dąb, którego nie dałoby rady objąć kilku rosłych mężczyzn. Że skręcają w stronę nurtu za mostkiem na ruczaju. Że przechodzą przez chyba idealnie okrągłą polanę. Długość i szczegółowość drogi dopasuj do pamięci Twych Graczy (nie polecam przeginać), notuj sobie, o czym mówiłeś. Dbaj jednak, by opis był mroczny, klimatyczny i powiedziany tonem sugerującym coś ważnego (Bohaterowie będą wtedy wracać). Opisz zwierzątka, napędzające parę razy Graczom strachu i wreszcie doprowadź ich do chaty Mądrej.

Mądra

Stara kobieta rzeczywiście jakimś magicznym sposobem aż kipi autorytetem. Siwa, wyglądająca na jakieś siedemdziesiąt lat kobieta patrzy na Graczy uważnie swymi mądrymi, szarymi oczami. Spyta, co ich sprowadza. Rozmawiaj

z Graczami przez chwilę, zagadkowymi, ale sprawiającymi mądre wrażenie sformułowaniami. Wiedźma natychmiast zabierze się do robienia eliksiru, rozmawiając przy tym z Bohaterami.

Mrocznym, wiedzącym tonem powiedz im, że wojna z elfami jest zła, że powinni zostawić je w spokoju. Że nie różnicie się tak bardzo, że wszyscy macie duszę, a nawet czcicie podobnych bogów i wszyscy staniecie przed nimi po śmierci. Obojętne przecież, czy śmierć bierze w opiekę pod Morra czy Sarriela imieniem. Czy na grobie nkreślisz kruka czy zmrużone oko. Jednoznacznie daj Graczom znać o udziale eflów i Morrytów w tej sprawie. Zasugeruj, że bracia współpracują z elfami.

„Mylą się, jeśli sądzą, że to ludzka zbrodnia, choć i człowiek nie pozostał w niej bez winy”

„Pewnie nie rozumiecie wszystkiego, ale komuż dane jest wszystko zrozumieć? To przymiot boski, nie ludzki. Tak, by rozumieć trzeba się zbliżyć do bogów. Ludzie wiary wiedzą więcej, umiemy spojrzeć ponad ziemskie małości, wojny i spory”

„Wszystkich nas czeka śmierć, a wobec śmierci wszyscy są równi. Nikt, kto na co dzień obcuje ze śmiercią, nie odrzuci drugiego z powodu głupich różnic”.

W końcu wiedźma skończy warzenie eliksiru i da go drużynie. Najpierw jednak postawi przed nimi Twoje przygotowane klimatyczne naczynie z ziółkami (to, o którym wspominałem w rekwizytach, w ostateczności kubek z colą), kwitując to cichym: „to zaś, dla was...”. Zioła w naczyniu nie są ważne i Gracze wcale nie muszą ich pić (w zasadzie wspaniale, jeśli są ohydne w smaku) – istotne jest to, byś niepostrzeżenie wyrwał kawałek kartki, napisał na niej „Uciekajcie!” i skrył pod naczyniem. Gdy dasz Graczom naczynie, powiedz: „Zaraz wracam, nie przerywajcie gry” i udaj, że wychodzisz za potrzebą. W rzeczywistości skryj się jednak za drzwiami, przez jakieś pół minuty słuchaj reakcji Graczy.

Stara Poręba

Jedna z okolicznych wsi. Znajduje się w zasadzie tuż pod lasem, a jej mieszkańcy trudnią się wyrębem drzew. Władz miasta do tej pory zdaje się nie obchodzić, jakim cudem drwale dość sprawnie prowadzą wycinkę i zapewniają regularne dostawy drewna bez olbrzymich strat w ludziach. Odpowiedź jest oczywista – drwale dogadują się z elfami, płacą im haracz i pośredniczą w kontaktach z innymi wioskami, zwłaszcza tymi zajmującymi się produkcją rolną. Sama wieś sprawia wrażenie wyjątkowo cichej i spokojnej. Gdy Gracze tu trafią, niech z okolicznych łąk podniesie się mgła. Całość tworzy dziwne wrażenie i sprawia, że przybysze czują się tu nieswojo.



Oby szybko zauważyli tę kartkę i deklarowali wychodzenie, wsiadanie na konia. Po tej chwili wpadnij do pokoju, wrzeszcząc, że właśnie roztrzaskały się cienkie rogowe płytki w oknie, a do pokoju wleciało kilka strzał. Jeśli stali bez reakcji, niech jeden z BG dostanie strzałę na wejściu. Opisu ledwo widocznych elfów w koronach drzew, rzuć kilka razy za ich US, mów szybko i ogólnikowo o ich pościgu. Lepiej niech Gracze nie tracą teraz czasu i ruszają z powrotem. Niezależnie od tego, czy pościg odbywa się pieszo czy konno, niech trochę porzucą (opisz kilka przeszkód), a Ty co chwila testuj strzelanie.

Pościg wśród drzew, Cd.

Las jest dość gęsty, mroczny, a mgła nie ułatwia orientacji, pytaj ich więc o drogę, którą opisałeś im wcześniej (idziecie teraz przez ten wąwóz na lewo czy polanę po prawej?), złe odpowiedzi to więcej strzał. Niech BG w ostatniej chwili wypadną na otwartą przestrzeń i ruszają. Pościg zaraz znajdzie sobie konie i ruszy za nimi.

Po drodze przypomnij Graczom, że już się ściemnia, a po zmroku elfów nie ogranicza linia drzew, więc jeśli chcą dziś złożyć wizytę sługom Morra bez narażania się na strzałę w brzuchu, to jest to ostatnia okazja.

Bracia w wierze

Zgodnie z przypuszczeniami Graczy, wszystko wskazuje na to, że Gottfried odwiedził cmentarz i zabrał swoją przesyłkę – widać, że pięć grobów zostało rozgrzebane i zakopane powtórnie. Mają jednak inny trop – zakonników, współpracujących z elfami.

Gottfried był tu nieco ponad dwie godziny temu. Odwiedził klasztor i napisał wiadomość dla elfów, podczas gdy jego ludzie wykopali trumny. Wspólnie z nimi załadował je na wozy i puścił gońca do miasta, by potwierdził jego rozkazy umówionym na dzisiejszą noc przemytnikom, którzy przeprawiają go z ładunkiem na drugi brzeg Wilczego Strumienia. Odjechał do fortu Dh'oenhör, przygotować zasadzkę, zostawiając kilku ludzi, by zakopali groby. Ci odjechali niecałą godzinę przed przybyciem Graczy.

Gdy Morryci zdadzą sobie sprawę, że BG wiedzą o ich kontaktach z partyzantami, przyznają się do wszystkiego i wyznają prawdę. Opowiedzą pokrótce o swoich racjach i poproszą o dyskrecję. By wyprosić u BG zachowanie tajemnicy, opowiedzą, na czym polega ich współpraca –

czasami zajmują się rannymi i sierotami, chowają zmarłych, przechowują przesyłki i korespondencję. Ta ostatnia powinna zainteresować BG. Jeśli zgodzą się nie rozpowszechniać swojej wiedzy, Morryci pokażą im sekretny pokój, w którym chowają przekazywane listy.

W pokoiku nie ma stosów korespondencji, jest mały sekretarzyk, przy którym można napisać list oraz kaganek, w którym można spalić poprzedni. Na środku biurka, w kopercie Gottfrieda leży jego ostatni, nieodebrany jeszcze list do elfów (Dokument IX), według braci zostawiony kilka godzin temu. Łatwo zauważyć, że hrabia nie spalił ostatniej wiadomości – kartka (Dokument VIII) leży z boku blatu.

Dokumenty Morrytów

Pierwszy z listów podpisany jest przez porucznik Coruiel Learchiril (matkę Anwyn, od rabunku w „Szumnej”). Píše ona, że warunki, jakie Gottfried stawia elfom, są nieludzkie i skandaliczne, ale jest zmuszona je przyjąć. Zgadza się na miejsce wymiany zaproponowane przez Gottfrieda (ale nie podaje, jakie to miejsce) i pyta, czy termin, (1 dzień Czasu Mrozów, o północy) jest aktualny. Gracze dowiadują się z niego, że mają niewiele czasu, by powstrzymać Hrabiego i że muszą odkryć miejsce, gdzie odbędzie się handel.

Drugi z listów to wiadomość od Gottfrieda, w którym równie oszczędnie co nieszczerze wyraża ubolewanie z powodu schwytania porucznik Coruiel przez ludzi z Haderdorfu. Píše, że ma nadzieję, że była na tyle rozsądna, że jeśli wybierała się na ryzykowną misję, to zdradziła komuś innemu szczegóły transakcji, za późno, by omawiać to na nowo z kimś innym. Pociesza elfy, że z tego, co wie, Coruiel jeszcze żyje i można bez większych problemów z nią porozmawiać, pod pretekstem przesłuchania, więc może uwolnienie jej nie będzie niemożliwe. O ile elfy stać na jego pomoc. Drużyna dowiaduje się z listu, że osoba mająca kolejną cenną informację znajduje się w areszcie Haderdorfu i przy odrobinie szczęścia będą mogli z nią porozmawiać.

Obwieszczenie zemsty

Po wszystkim, jeśli Gracze chcą zdążyć przed północą, powinni pognać jak najprędzej do miasta, do aresztu. Zapada już zmrok, mają więc niewiele czasu. Po drodze odkryją jednak pewne nieprzyjemne znalezisko. Najpierw na trakcie wyrośnie przed nimi duży, obły kształt. Kiedy podjadą bliżej, okaże się, że to końskie truchło,



przeszyte strzałami. Trup jest jeszcze ciepły. Kilka kroków dalej rozpoczyna się ślad krwi. Kończy się on po kilkunastu metrach niewielką plamą. Gdy drużyna będzie się nad nią pochylać, lekko zawieje wiatr, a do BG dotrze ciche skrzypienie, a może jęk. Nad traktem, z przydrożnego drzewa zwisa ciało.

Przy bliższych oględzinach okaże się, że nieszczęśnik żyje, jednak nie można mu już pomóc. Młody chłopak został związany i powieszony na drzewie, całe jego ciało jest podziurawione strzałami, choć większość z nich z niego wyrwano, zostały tylko połamane brzechwy. Na ziemi dookoła niego porozrzucone są jabłka, do niektórych z nich przywiązano krótkie sznurki. Test spostrzegawczości pozwoli zauważyć jedną strzałę, która pozostała w drzewie, na tyle wysoko, by uniknąć wzroku właściciela – przybiła do drzewa jedno z jabłek. Na odartej z koszuli piersi chłopca widać skomplikowane nacięcia. Jeśli któryś z BG zna eltharin, po chwili przysłuchania się im odczyta, że układają się w napis. „Za Coruiel, ludzkie psy, za pierwszą z jej stu trzydziestu wiosen”. Zdaje się, że chcąc pomścić swoją porucznik, elfy okrutnie zabawiły się z młodzieńcem. W tej chwili chłopiec umiera, jedyne co bohaterowie mogą dlań zrobić, to skrócić jego męki.

Złodziej! na lekko

Okrucieństwo egzekucji ma tylko podkreślić brutalność wojny, determinację obu stron. Jeśli wolisz oszczędzić Graczom takich opisów, chłopiec równie dobrze mógł zostać zabity pojedynczą strzałą, a kartka z wiadomością elfów może być przybita do drzewa.

Obok niego leżą pozostałości jego dobytku. Elfy zabrały jego broń, pieniądze i jedzenie. Na drodze pozostały głównie śmieci - strzępy rozdartej sakiewki, rozbita latarnia, pozostałości stłuczonego gąsiorka, ale nie tylko. Wśród tych przedmiotów znajduje się kilka skórzanych pojemników – tuba na zwoje, teczka, torba na mapy. Jeden z nich został potargany dla sprawdzenia zawartości, dookoła torby rozsypane są kartki papieru. Łatwo domyślić się, że ten nieszczęśnik był gońcem, posłańcem. Jednak kto mógłby wysłać gońca z kierunku, z którego przybywają gracze o tej porze? Gdy Bohaterowie przeszukają resztki majątku chłopca, łatwo ustalą, że należał on do świty hrabiego – na porzuconym przy ciele płaszczu jest emblemat z herbem Gottfrieda, a wśród kilku listów, które ma w sakwach, większość podpisana jest nazwiskiem łotra, wraz z adnotacją, kiedy go doręczyć (błahe sprawy codzienne, jak zamówienia u rze-

mieślników i rachunki). Jeden z nich (Dokument X) nie zawiera daty doręczenia (miał być doręczony jak najszybciej) i powinien zainteresować Graczy.

Polecenia Gottfrieda

List to ostatnie dyspozycje dla przemytników, z którymi hrabia się umówił. Potwierdzenie dotychczasowych warunków i ostrzeżenie przed rozczarowaniem łotra. Dla drużyny najważniejsze jest to, że Gottfried przyznaje się w nim, że chce oszukać elfy i zabić wszystkich na miejscu handlu. Wkrótce informacja ta okaże się cenna.

Dalsza droga przebiegnie bez przeszkód. Drużyna zdobyła trochę ważnych informacji i wie, gdzie szukać kolejnych. Po załatwieniu sprawy Bruna (jeśli BG o niej pamiętają) przejdź do ostatniej części aktu III.

Wybór II: Gottfried

W tym wypadku BG rozminęli się z Gottfriedem o mniej niż godzinę. Tak jak przy wyborze Bruna, wszedł on do klasztoru i spisał ostatni list dla elfów, a jego ludzie wydobyli w tym czasie broń spod ziemi. Wysłany goniec uniknął śmierci dzięki BG – widząc wielu przejeżdżających traktem podróżnych, elfy zdecydowały się nie ryzykować. Pozostawieni przez hrabiego ludzie jeszcze tu są, groby są wciąż zasypywane.

Spotkanie nad grobem

Zbiry, które wciąż jeszcze zakopują groby, nie zamierzają się łatwo poddać. Kiedy wystawieni za mur strażnicy zauważą zbliżającą się drużynę, postanowią jak najlepiej przygotować się do obrony. Dwójka zbirów zajmie pozycje strzeleckie i otworzy ogień z rusznic, chcąc spowolnić BG, zmusić do zniesienia pozycji – jeśli nie zejść z koni, strzelcy zwiększają swój US o 10. Jeśli Bohaterowie ruszą do Ogrodów przykurczeni, obniżają go o 20. W tym czasie pozostała czwórka wdziera się do klasztoru, chcąc zająć lepszą pozycję, a jeśli trzeba, wziąć zakładników.

Klasztor Morrytów to wymarzone miejsce na wymagające, taktyczne starcie. Nietypowy rozkład pomieszczeń, dużo osłon i kilka kondygnacji sprawiają, że Gracze mogą tu sporo kombinować, zwłaszcza przy walce strzeleckiej – dlatego wszyscy ich przeciwnicy dysponują bronią dystansową. Oto propozycja odzwierciedlenia warunków walki w mechanice. Jest tego sporo, więc jeśli Twoja drużyna nie przepada za taktyką, nie musisz stosować wszystkich.

Szturm na klasztor

Oslona – podstawową zasadą, jaka będzie miała zastosowanie w tej walce, jest obniżanie US przeciwnika przez zajmowanie dogodnej pozycji. Tak jak obniża je osłonięcie się tarczą, tak może ono spaść przy chowaniu się za murkami, drzewami, nagrobkami itp. Każda osłona posiada limit maksymalnego zakrycia chowającej się za nim postaci - człowiek nie schowa się cały za małym nagrobkiem. Oprócz tego, kryjąca się postać ma utrudnione celowanie. Przy 10% ukrycia nic się nie dzieje, przy 20% kara wynosi 5%, a przy 30% - 10%. Powyżej 30% osłona jest całkowita i nie można zza niej strzelać.

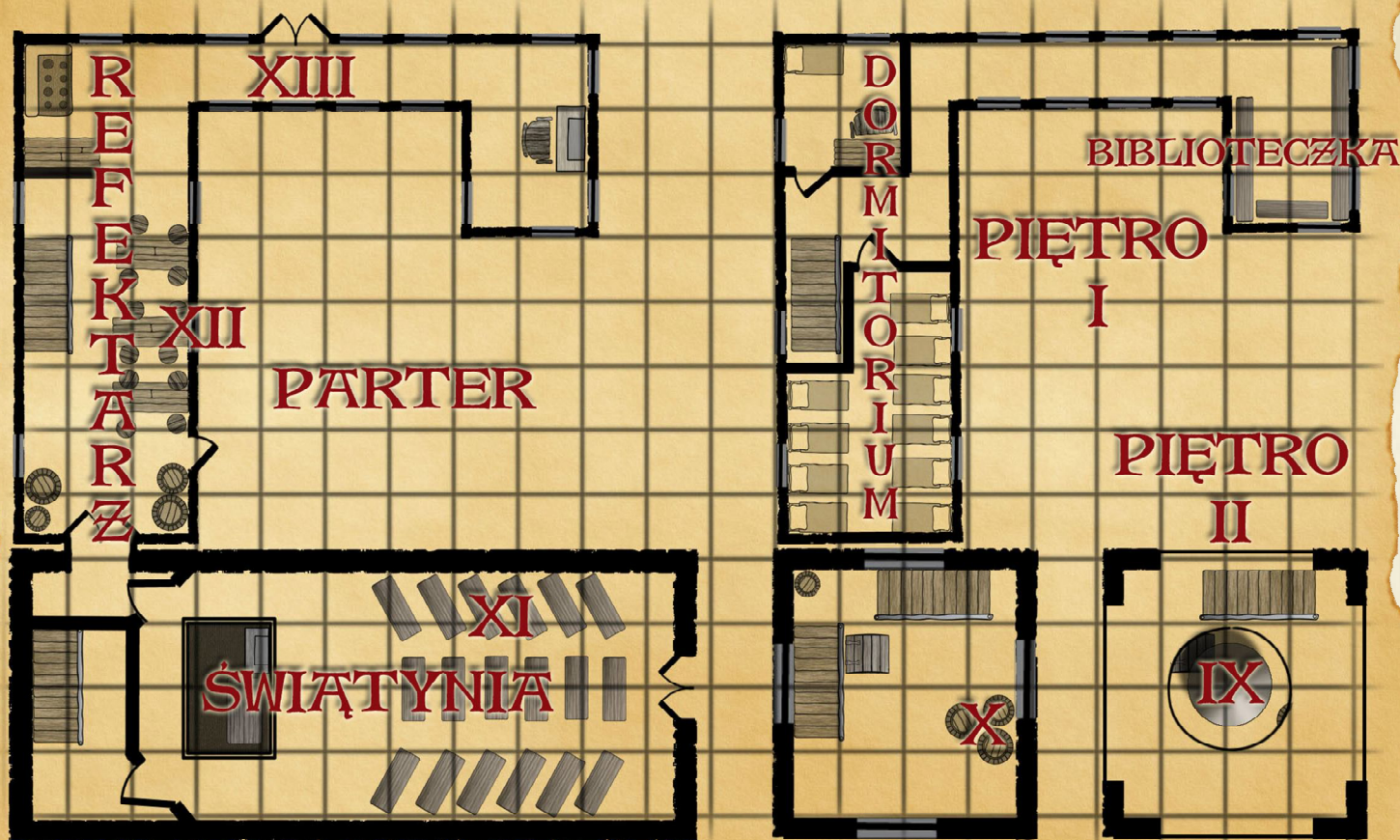


I – Brama z krat. Nie jest zablokowana, ale naciśnięcie klamki i pchnięcie skrzydeł pochłania akcję i naraża otwierającego na ostrzał ze środka (brama w ogóle nie chroni przed kulami). Otwarcie jej zza muru wymaga udanego testu krzepy – trudno pchnąć ciężkie skrzydło przy tak małej dźwigni, chyba, że Bohater pomoże sobie jakimś kijem.

II - Druga brama, tę zbiry zdążyły zabezpieczyć – zawiązano ją łańcuchem. Aby otworzyć ją od zewnątrz, wymagany jest trudny test siły (rozerwanie łańcucha) lub zadanie łańcuchowi 10 punktów obrażeń (wytrzymałość 5, automatyczne trafienie). Można też się po niej wspiąć, wykonując test wspinaczki i poświęcając na to trzy akcje, podczas których przeciwnicy mają strzelanie ułatwione o 10% (znakomicie widoczny cel). Od wewnątrz wystarczy rozplątać łańcuch, co zajmuje akcję.

Wsparcie

Kilka spraw w przygodzie wymaga siłowego rozwiązania, a nie wszystkie drużyny składają się z wojowników. Jeśli Bohaterowie nie specjalizują się w zadawaniu krzywdy bliźnim, możesz zaoferować Graczom wynajęcie wsparcia. Pierwszego wieczoru, spotkali w „Szumnej” grupkę najemników szukających zarobku – może zaproponują drużynie współpracę?



Wejście do klasztoru inną drogą jest trudne – mur jest wysoki, a zewnętrzne okna na parterach budynków są zakratowane. Na piętrze jednak już nie ma krat, drabina pozwoliłaby dostać się na górę bez jakichkolwiek testów.

III – Zakopywane groby. Dziury są jeszcze na tyle duże, że kładąc się w nich, postać może dostać do 20% osłony.

IV – Pnie drzew mogą zapewnić do 20% osłony (a największe – V – nawet całkowitą). Są jednak okrągłe, więc chronią przed dość wąskim kątem. Gdy przeciwnik się przesunie, może mieć czyste pole do strzału.

Biedne groby, Zwyczajne groby – Proste kopce, dające minimalną osłonę (5%), można jednak wykorzystać kamienne nagrobki – 10% osłony + 5% za każdy na linii strzału. Rozpadają się jednak po pierwszym przyjętym strzale.

Grobowce – Katafalki z kolorowych marmurów dają do 20% osłony, płyty nagrobne nawet pełną osłonę, ale mogą się rozpaść od pocisków.

Kaplica – Za niskim murkiem można się położyć, kryjąc się w całości. W środku, oprócz ołtarzyka i kilku drewnianych ławeczek, znajdują się trzy klatki z oswojonymi krukami. Otwarcie ich i nastraszenie ptaków spowoduje, że odlecą na swoje drugie ulubione miejsce – na dzwonicę. Utrudnią one celowanie z wieży o 10% na trzy tury, zanim się nie uspokoją albo nie spłoszą na tyle, by odlecieć dalej.

VI – Duży wóz z sianem – ruchoma zasłona. Do 20% przy staniu za wozem i do 10% jadąc na nim. Może być poruszany o 4 metry na akcję przez dwie osoby. Po przyjęciu 20 obrażeń (wytrzymałość 3) zacznie się powoli rozpadać.



Warsztat – Drewniany budynek, w którym pracują zakonnicy, zawiera sporo interesujących narzędzi – pił, siekier, hebli. Prosty test spostrzegawczości pozwala zauważyć drabinę. Do zabezpieczania niektórych trumien używa się terpentyny i łatwopalnych lakierów, Gracze mogą znaleźć dla nich zastosowanie. Od czasu do czasu wykonuje się tam też nagrobki – w kącie stoi podobna do kafara machina do kruszenia skał. Jej okuty pal znakomicie sprawdzi się jako niewielki taran.

Stajnie – w środku kilka koni, głównie pociągowych.

Plac – wszystko widoczne jak na dłoni, +10% do US dla strzelającego.

Ogródek – Kilka grządek z warzywami uprawianymi przez mnichów. Bardziej interesujący jest spory pies przywiązany do drzewa w rogu. Zdezorientowane zwierze ujada teraz na wszystkich dookoła, nie wiedząc, co dzieje się z jego opiekunami – zaatakuj każdego, kto podejdziesz na 4 metry do czerwonej kropki. Jeśli odetnie się przytrzymujący go sznur, pobiegnie do wnętrza klasztoru, rzucając się na zbiry, stojące mu na drodze. Potrafi wskakiwać przez otwarte okna. Odcięcie go na odległość to bardzo trudny test przy strzale z kuszy, łuku czy rusznicy, ale tylko problematyczny przy toporkach do rzucania. Odcięcie go z bliska wymaga albo udanego problematycznego testu osławiania, albo przyjęcia 3 ataków, jakie zwierze zdoła wykonać, zanim podejdziesz się do drzewa. Istnieje ryzyko, że zaczepiony pies przestanie się przejmować zbirami i rzuci się na BG.

VII – Główne drzwi świątyni, zabarykadowane od środka. Otwarcie wymaga wykonania pięciu problematycznych testów siły – jeden na turę. Znacznie szybciej można otworzyć ją z użyciem tarana – wystarczą dwa zdane problematyczne testy, jeśli taran niosą dwie osoby, mogą rzucać obydwie.

VIII - Dach świątyni. Można po nim chodzić, łatwo wyjść na niego z piętra wieży kościelnej. Jednak każdej tury, podczas której ktoś po nim chodzi, rzuć k10. 1 oznacza, że dach się załamał i tylko test zręczności może uratować pechowca przed upadkiem z jakichś 3,5 metra.

IX – Dzwonnica. Najwyższe piętro wieży zapewnia +10 do strzelania za przewagę wysokości, pozwala też ignorować niektóre osłony. Problem pojawia się, gdy ktoś wpadnie na to, by strzelić w dzwon – niezwykle głośny

dźwięk sprawia, że przez najbliższą turę postacie na najwyższym piętrze dzwonnicy nie mogą robić nic poza powolnym poruszaniem się i zatykaniem uszu. Na piętrze niżej traci się w ten sposób jedną akcję.

X – Beczki. Nie zawierają niczego interesującego, ale dobrze toczą się po schodach. Przeskoczenie nad beczką to trudny test kuglarstwa (akrobatyka). Uskoczenie w bok to zwykły unik. Ci, którym się nie uda, otrzymują trafienie z siłą 4, bez wliczania zbroi, a także zostają powalone.

XI – Rzędy ławek. Jeśli bandyci zdążyli zabarykadować nimi drzwi, teraz są porozrzucane, tworząc labirynt. Jeśli kilku ludzi wzajemnie szuka się, kurcząc się za ławkami, wykonują na przemian po akcji, nie po turze. Akcje deklarują jednocześnie, test zręczności decyduje, kto był pierwszy. Na takim dystansie decyduje refleks.

XII – Stoły w refektarzu. Przewrócone i użyte jako osłona mogą zapewnić 10% i jeden punkt pancerza. Stołek można podstępnie wkopać komuś w nogi (akcja) – WW napastnika kontra Zr obrońcy. W Razie porażki też rzuca na WW – więcej punktów sukcesu niż przeciwnik to strata akcji, mniej – powalenie na ziemię. Trudno nabrać się na to wiele razy, kolejne testy są łatwe (+20% premii do Zr i WW).

XIII – Przeszklona galeryjka, wiodąca do mniejszego skrzydła. Na ścianach więcej okien niż ściany. Przy ostrzale ludzi w środku czeka burza szklanych okruszków. Niezależnie od tego, czy przynasz im za to utrudnienia mechaniczne, ładnie opisz kule i strzały przeszzywające okna, sypiącą się feerię odłamków. To musiało niesamowicie wyglądać!

Zachowanie lotrów

Zbiry będą próbować nie dać się zabić. Trudno opisać ich taktykę, gdyż są w defensywie – muszą się dostosować do zachowań Graczy. Czterech z sześciu rzeźmieszków wejdzie do budynku i postara się umocnić swoją pozycję. Jeden może wejść na dzwonnice i korzystać z przewagi wysokości. Beczki mogą sprawić, że trudno go będzie wygonić. Druga dogodna pozycja to parter małego skrzydła klasztoru, z oknami na prawie wszystkie strony. Jeśli osłaniająca ich dwójka przeżyła, może wycofać się do kaplicy. Lukas, dowódca grupy, przez ten czas postara się zająć zakonnikami – zapędzi wszystkich do dormitorium i zamknie na klucz, opata trzymając cały czas pod łufą pistoletu. Gdy sprawy przy-



biorą zły obrót, nie zamierza składać za Gottfrieda głowy. Spróbuje negocjować z Bohaterami. Życie jego i jego ocalałych ludzi za życie opata i kilka informacji o Gottfriedzie? Pamiętaj, że Lukas (nazywaj go po imieniu, Gracze zwykle poważniej traktują BNów z imieniem niż tych, których imion nie znają) nie jest głupi i postara się rozegrać to tak, by zminimalizować ryzyko. Informacje o Gottfriedzie sprzeda szybko – skoro go opuszcza, lepiej żeby hrabia miał poważniejsze problemy niż ściganie swego sługi.

Informacje od Lukasa:

Zbir wie, że Gottfried robił poważne interesy z elfami, ale niedawno zmienił plany. Wie, że hrabia chce oszukać partyzantów i sprzedać broń jeszcze raz. Powie Bohaterom, że wymiana ma się odbyć już za kilka godzin, nie wie jednak, w jakim miejscu. Gottfried bardzo pilnował, by pozostało to między nim a elfką, z którą negocjował. Jeśli ktoś o tym wie, to tylko ona i może jeszcze kilku elfów. Opowie, że kobieta raczej nie będzie miała okazji dopełnić umowy – kilka dni temu schwytali ją ludzie. Jeśli jeszcze jej nie zabili, powinna być w areszcie miejskim.

Jeśli Graczom się powiedło, mają teraz garść nowych informacji i kolejny trop – elfkę w areszcie. Możesz przejść do finałowej części III aktu.

Finał

Drużyna zna datę i godzinę spotkania, wie, że elfy oddadzą skradziony dobytek ich pracodawcy Gottfriedowi. Dowiedziała się też, że hrabia zamierza oszukać partyzantów i uciec do Ostlandu. Ostatnia szansa, żeby go powstrzymać, to udaremnienie transakcji. Aby to zrobić, potrzebują jednak dotrzeć do informacji, gdzie się ona odbędzie. O tym zaś wie przetrzymywana w areszcie elfia porucznik.

Krew elfów

Gdy BG udadzą się do siedziby straży, przyjmie ich dowódca warty. Jeśli wyznają mu, że prowadzą śledztwo i chcą przesłuchać więźnia, nie będzie mnożył problemów. W krótkiej rozmowie powie, że słyszał o rabunku na Henschelu, sprawa zrobiła się dosyć głośna. Sędzia miejski ogłosił, że dokłada swoją nagrodę za schwytanie sprawcy, gdyż kradzież może zniechęcić kupców do odwiedzania Haderdorfu – burmistrz nie jest zadowolony z obrotu wydarzeń i pewnie kariera wielu urzędników

wisi na włosku. Jeśli udałoby się Bohaterom złapać przestępcę, mogą udać się natychmiast do sędziego. I tak pracuje do późna, a im szybciej zakończy sprawę, tym lepiej dla niego. Mieszka w kamienicy naprzeciw aresztu. Po tych słowach strażnicy zameldują, że już przygotowali więźnia – jest przypięta na bocznym dziedzińcu. Drużyna może z nią porozmawiać, straż zaczeka u wejścia i nie będzie im przeszkadzać. Przed Graczami jedna z najtrudniejszych scen w przygodzie. W założeniu jest dosyć drastyczna, możesz więc rozważyć użycie ramki z piórkiem, nawet jeśli dotąd z nich nie korzystałeś.

Choć raczej nie zdradzi tego Graczom zbyt chętnie, elfka nazywa się Coruiel Laerchiril i jest, a raczej była porucznikiem elfiej grupy uderzeniowej lasu T'eliaeth. Niedługo, jeszcze kilka dni temu, była bardzo urodziwą kobietą, nawet jak na elfkę, choć teraz trudno dojrzeć w niej ślad dawnej urody. Ludzie w najmniejszym nawet stopniu nie okazali jej litości. Barwy jej młeczej cery w zasadzie nie widać spod zakrzepłej krwi, oblepiającej całe strzępy ubrania, twarz, sklejającej skołtunione włosy. Drobne ciało elfki nie mieści kilku cali bez śladów obrażeń. Nie ma już większości paznokci. Opisu Graczom te szczegóły, zwłaszcza jeśli czujesz, że pomstują na elfy i nie mogą się doczekać, gdy ich złodziej zawiśnie. Gdy Gracze wchodzi, Coruiel ma spuszczoną na piersi głowę i zdaje się ich nie dostrzegać. Jak mówiłem, to będzie trudna scena dla Graczy. Jeżeli chcesz dodatkowo podnieść jej napięcie, możesz wyciągnąć klepsydre. Daj im około pół godziny czasu do północy.

Jeśli Bohaterowie zaczną z nią mówić, może głośno jej grozić, bić czy przystawiać broń do ciała, Coruiel prawie nie zareaguje. Podniesie tylko na nich przerażająco spokojne, obojętne niemal spojrzenie. Elfka sądzi, że już umarła. Musi jedynie godnie wytrzymać agonię. Gdy Gracze trochę się uspokoją, zaczną z nimi rozmawiać. To znakomita okazja do kłótni o ideały, póki co postaraj się jednak, by Gracze klócili się z elfką, a nie między sobą – wzrokiem wskazuj na odliczającą czas klepsydre. Porucznik zapyta, z jakiej niby racji miałyby wyjawiać drużynie miejsce spotkania. Będzie chwilę wyrzucać im ludzkie okrucieństwo i przedstawiać swoje racje. Ale po chwili przejdzie do konkretów. Uśmiechając się (postaraj się, by sprawiało to ciut obłąkane wrażenie) spyta, co też właściwie ich spotkało z elfich rąk. Początkowo potraktuje wszystko, co BG jej powie, jako dobrą wiadomość, będzie zachwalać elfie bohaterstwo.



W końcu spyta o datę tych zdarzeń, po czym pomyśli chwilę i uśmiechnie się jeszcze bardziej błogo. „To miała mała Anwyn” – rzeknie – „wiedziałam, że sobie poradzi”. Pytana, może opowiedzieć, że właśnie na ten dzień przypadała inicjacja jej córki, jej pierwsze prawdziwa akcja. Poprosi, by opowiedzieli jej więcej. To okazja dla BG, by skłonili ją do mówienia. Jeśli opowiedzą o tym, o czym się dowiedzieli, o planie Gottfrieda i o tym, co czeka jej córkę, jeśli zechce dokończyć swą misję, twarz elfki gwałtownie zmieni wyraz. Przystanie sprawiać wrażenie obojętnej, dumnej i obłąkanej. Od teraz opisuj im matkę, której dziecko zginie. Na początku będzie niedowierzać Graczom, zaprzeczać, rozpaczać, ale po chwili westchnie. „To chyba znaczy, że nie ma różnicy. Albo zabijecie ją Wy, albo Gottfried”. Po kolejnej chwili przesłuchania zaproponuj Graczom układ. Spójrz prosto w oczy BG, mającego największe wątpliwości co do słuszności wojny z elfami i powiedz mu, że zdradzisz mu miejsce wymiany, jeśli przysięgnie na bogów wszelakich i na krew własną, że ocali jej dziecko. Może później zwalić winę na nią samą, skazać ją na tortury, ale niech uratuje jej córkę. Opisz wiatr, jaki się zaczyna się zrywać i daj czas Graczowi na zastanowienie. Przedstaw to wszystko jako bardzo ważny i podniosły moment.

Złodziej! na lekko

Jest kilka sposobów na złagodzenie tej sceny. Po pierwsze, nie musisz pieczołowicie opisywać obrażeń elfki – jeśli Gracze są wrażliwi, zignoruj moje sugestie na ten temat. Po drugie, możesz zrezygnować z jej obłąkanej obojętności i gwałtownej rozpacz. Coruiel przez całą rozmowę może być rzeczowa i trzeźwo myśląca. Po trzecie, nie musi wymagać od Graczy złożenia obietnicy. Może uznać, że drużyna jest jej jedyną szansą na ocalenie córki, może więc zdradzić im miejsce wymiany i mieć nadzieję, że spełnią jej prośbę. W ostateczności możesz całkowicie zmienić przebieg sceny - elfka może leżeć nieprzytomna w swojej celi, a Bohaterowie po prostu wysłuchać jej majaczeń o spotkaniu o północy i spotkaniu w ruinach fortu.

BG w inny sposób mogą też dowiedzieć się tego, czego potrzebują, grając na jedynym czułym punkcie elfki. Żadna groźba czy szantaż nie robią na niej wrażenia, żałuje ona jednak, że nie zobaczy córki przed śmiercią (możesz to wyrazić kilkoma westchnięciami). Przyparta do muru, zgodzi się wyjawić to miejsce pod warunkiem, że obiecują jej, że pozwolą jej przed śmiercią zobaczyć się z córką i zatroszczą się o to, by Anwyn nie była tor-

turowana. Niezależnie od tego, jak zdobyli ostatnią informację, Gracze winni natychmiast ruszyć do ruin fortu. Nie czas teraz na klótnie, północ tuż-tuż!

Gruzy obu ras

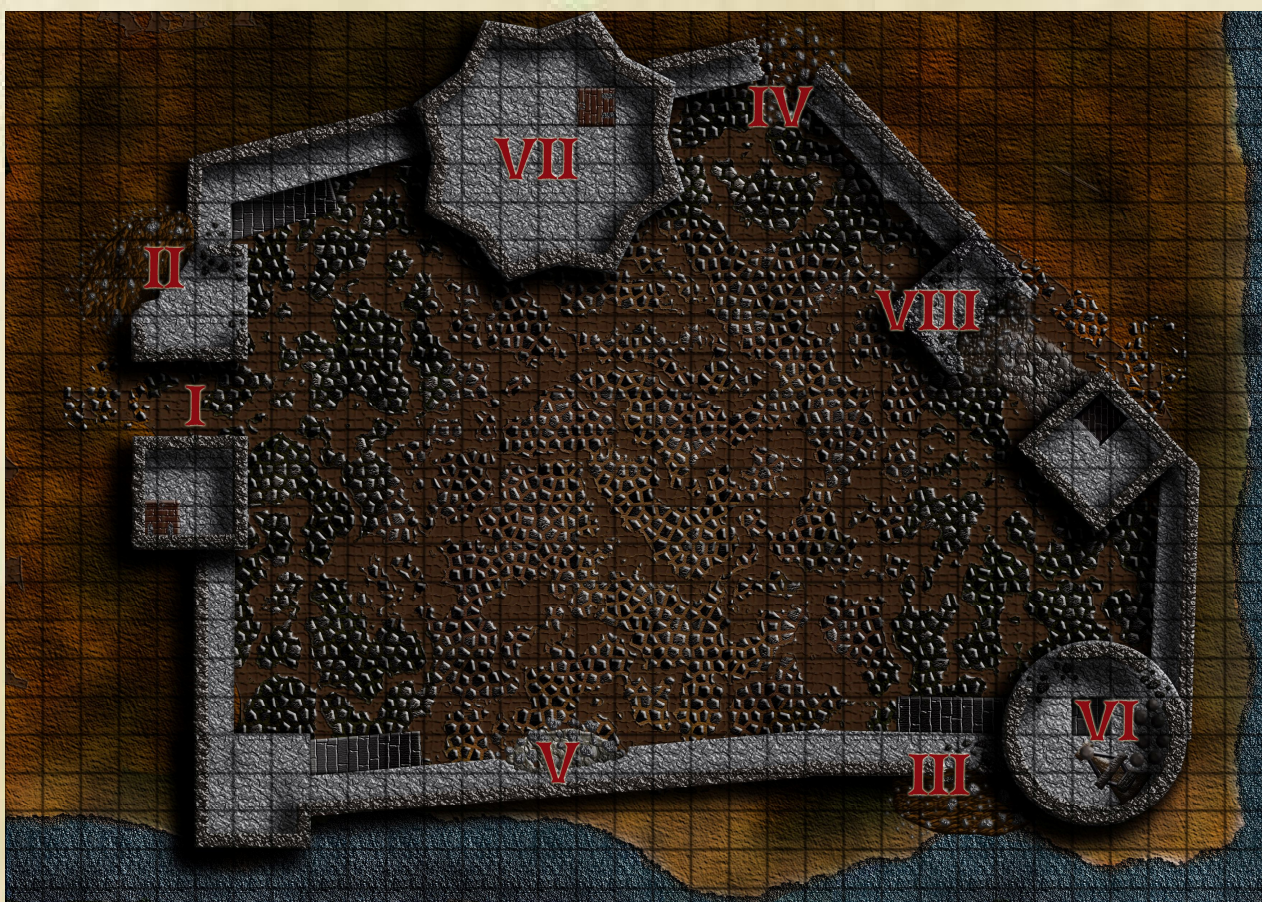
Przed drużyną ruiny wystają z ziemi jak szkielet dawno zapomnianego zmarłego. W miarę zbliżania się Bohaterów do starego fortu okolica zdaje się stawać coraz bardziej posępna. Postaraj się jak najlepiej oddać klimat okolicy. Ściszy głos, szeptem opisz im ciszę ruin budowli elfów i ludzi, ukłucie niepokoju, jakie wywołują. Gdzieś tu czai się Gottfried i jego zbiry.

Na pierwszy oddział mogą natknąć się bardzo szybko. Czworo ludzi hrabiego rozłożyło się na niewielkiej polanie wśród zarośli. Nie wydają się przejmować zachowywaniem ciszy, zsiadli z koni, rozpalili nawet niewielkie ognisko. Jeśli BG nie używają żadnego światła, zauważenie obozowiska to łatwy test spostrzegawczości lub sztuki przetrwania. Jeżeli drużyna nie wejdzie w krąg oświetlany przez ognisko, pozostanie niezauważona. Z rozmów między zbirami da się wywnioskować, że czekają na wystrzał – sygnał Gottfrieda, by objechali fort i odcięli elfom ewentualną drogę ucieczki. Bohaterowie mogą zignorować grupkę, mogą też ją unieszkodliwić – zabić, ogłuszyć albo przekraść się do ich koni, odwiązać je i spłoszyć. Jeśli uniemożliwią im wykonanie rozkazu, na dziedzińcu fortu pojawi się dwóch dodatkowych elfów, którzy zginęliby w ataku bandytów.

Droga do fortu przebiega wśród niskich pagórków, pokrytych gruzami ruin. Teren patrolują co jakiś czas ludzie hrabiego, BG mogą więc być zmuszeni do skradania się lub eliminacji patroli zanim zdążą zawiadomić swoich kompanów.

Kilkadziesiąt kroków od fortu, na wybrzeżu, znajduje się chatka, w której skryła się trójka popleczników Gottfrieda, uchylając się od patrolu. Chatka należała pewnie do rybaka, bo na środku pokoju stoi odwrócona do góry dnem łódź wiosłowa. Zbiry używają jej jak stołu i grają na niej w karty. Gracze mogą potraktować chatkę jak kolejny patrol do uniknięcia, mogą jednak zwrócić uwagę na wspomnianą łódkę. Do jednego z wejść do fortu da się dostać jedynie z wody. Jeśli zdobędą i wykorzystają łódkę, zyskają sporo lepszą pozycję w walce.

Szykuje się wygrzew. Jeśli Twoja drużyna nie prezentuje sobą zbyt wielkiej siły zbrojnej albo odniosła wiele ran, warto byś przypomniał jej o możliwości wynajęcia wsparcia – mogą jeszcze raz wpaść na najemników.



I – Standardowe wejście BG, przez bramę główną. Łatwo mogą zostać zauważeni i znajdują się w nieciekawej sytuacji taktycznej. Tą samą bramą wszedł Gottfried i jego ludzie.

II – W tym miejscu osunęła się ziemia, niszcząc część wieży przy bramie. Można to wykorzystać i wspiąć się po osuwisku na mur albo do pozostałej części wieży. Wymaga to testu wspinaczki, utrudnionego o 10%, jeśli Bohater stara się unikać hałasu.

III – Osuwisko od strony rzeki, o sporo mniejszej pochyłości, wejście nie wymaga testu wspinaczki. Jednak by do niego niepostrzeżenie dotrzeć, postacie muszą użyć łodzi.

IV- Wyrwa w murze, z której wyjedzie Beatrice. Jeśli BG nadłożą drogi i obejdą wzniesienia, również mogą tamtędy wejść, może jednak zabraknąć im czasu do północy.

V – Mur wali się w tym miejscu. Za każdym razem, gdy ktoś po nim przechodzi, rzuć k10. 1, 2, 3 oznacza, że mur się obsuwa. Jeśli sprawca nie zdał trudnego testu zręczności, otrzymuje obrażenia za upadek około 3 metrów i kilka siniaków od gruzu.



VI – Stara, spróchniała katapulta. Do niczego się już raczej nie przyda, jednak za pomocą amunicji do niej można zagrać w kręgle ze zbirami, wchodzącymi po schodach. Panują te zasady co przy beczcze, jednak kamień jest od niej cięższy i twardszy. Traktowany jest jak broń druzgocząca (na obrażenia rzucasz 2k10 i wybierasz wyższy wynik..

VII – Potężny donżon, najwyższa wieża fortu, przebudowana w najmniejszym stopniu. Za sprawą wysokości, zrzucone z niej przedmioty mogą wyrządzić wiele krzywd, zależnie od masy. Niestety, na szczycie wieży nie ma nic, czego można by w ten sposób użyć. Chyba, że Gracze mają coś takiego ze sobą. Szczyt wieży jest na tyle przestronny, że można na nim walczyć w większej grupce. Rozważ, czy nie rozegrać tam walki twarzą w twarz z Gottfriedem.

VIII – Wieża przy bramie, która prawie się już zawaliła. Jeśli robi się nudno, może zrobić to właśnie podczas tej walki.

Gdy drużyna dotrze w końcu na dziedziniec, Gottfried i Anwyn będą w środku rozmowy. Bohaterowie mają okazję posłuchać, jak rozmowa robi się coraz bardziej napięta. Wpierw młoda elfka oznajmia Gottfriedowi, że nie dostanie dzisiaj całej swojej zapłaty, że elfy nie mogą ryzykować przekazywania takiej kwoty za jednym razem i chcą dłuższej współpracy, rozłożonej w czasie. Gottfried wyda się trochę zdenerwowany taką propozycją. Wpierw nie zgodzi się na takie rozwiązanie, stwierdzając, że umowa była inna. Po kolejnych kilku chwilach rozmowy uda, że już zaakceptował nowy układ, ale potrzebuje ubezpieczenia – postara się wyciągnąć od elfki, gdzie znajduje się druga część jego zapłaty. Kiedy dowie się, że Anwyn ukryła ją w sobie tylko znanym miejscu, zdecyduje się na atak, wybiecie pozostałych elfów i wyduszenie z córki Coruiel informacji o skrytce.

Na bruku, prócz hrabiego, stoi jeszcze dwóch zbirów. Co kilka sekund słuchania rozmowy pozwalaj Graczom na test spostrzegawczości. Każde zdanie trudnego testu pozwala dostrzec kolejnego przeciwnika, ukrytego przed wzrokiem elfów – zaznaczaj na mapce zbójów na wieżach, w cieniu blanek, chowających się wśród gruzu. W sumie jest ich około dziesięciu, choć możesz dostosować to do siły Bohaterów. Im więcej drużyna ich wypatrzy, tym bardziej ułatwia sobie zadanie w walce. W każdej turze BG mogą zadeklarować atak i przerwać rozmowę. Z jednej strony zyskują darmową turę i zaskakują przeciwnika, z drugiej skracają swój czas na wypatrzenie łotrów. Jeśli jednak będą czekać zbyt długo, walka zacznie się z inicjatywy zbirów i to Bohaterowie mogą być zaskoczeni.

Zbiry mają sporą przewagę liczebną nad elfami. Obok Anwyn stoi trzech partyzantów. Jeśli Bohaterowie handlowali z Galmirem i zostawili u niego co najmniej 50 zk, na dziedzińcu czekać będzie dwóch dodatkowych elfów. Jeżeli drużyna pozbyła się grupy mającej zająć tyły elfów, w piątej turze od pierwszego wystrzału do elfów dotrze wsparcie, które zginęłoby w ataku zbirów – kolejne dwa elfy. Pamiętaj, że z kolei do ludzi hrabiego może dołączyć dwóch doświadczonych Strażników Dróg, jeśli BG zamknęli kapitana Franza w areszcie i nie zostawili jego towarzyszom innego wyboru.

Zachowanie przeciwników

W tej walce mamy do czynienia z trzema wrogimi sobie stronami, będzie więc bardziej chaotyczna i dynamiczna niż poprzednie. Elfy atakują zarówno Bohaterów jak i zbirów, zależnie od tego, kto im bardziej zagraża w danej chwili. Są zdezorientowane i starają się wycofać do wyjścia, opuszczając fort przez wschodnią bramę. W ofensywie są natomiast zbiry. Gottfried zachowa sprawne dowodzenie, a jego ludzie postarają się opanować sytuację – nie dopuścić do ucieczki elfów i poradzić sobie z BG.

Satana ex machina

Gdy Bohaterowie wdadzą się w walkę w łotrem i elfami, powstanie spore zamieszanie. Wiele krzyków, szczęk oręża i świst strzał. Po kilku turach na scenę wkroczy kolejna osoba. Z mroku ruin po drugiej stronie dziedzińca wyjedzie Beatrice.



Najemniczka prowadziła śledztwo równoległe z Graczami, mogli się z nią parę razy spotkać, czasem usłyszeć o jej poczynaniach. Udało jej się dotrzeć do przemytników, którzy umówieni byli z Gottfriedem i choć nie wiedzieli oni o wymianie w ruinach fortu, zdołała z nich wyciągnąć, gdzie mają czekać na hrabiego. Od tego czasu patroluje okolicę miejsca spotkania – usłyszała, że coś dzieje wśród ruin i postanowiła to sprawdzić. Jak widać słusznie.

Beatrice wyjeżdża od elfiej strony dziedzińca, BG trudno więc będzie powstrzymać jej działania. Niech strzeli z pistoletu, do przeciwników najgorzej radzącego sobie BG, mieczem roztraska czerep zbirowi, walczącemu z Anwyn. Ale nie, to nie pomoc z nieba! Chce pomóc BG, ale nie ma zamiaru walczyć za nich! W tym momencie uderzy elfkę i przemocą wciągnie ją na siodło. Jeśli to konieczne, niech po drodze tnie jeszcze jednego oponenta Graczy, po czym odjedzie do miasta, krzycząc, że spotkają się na miejscu i podzielą nagrodą.

Jeśli Beatrice nie zdoła się oddalić i odwiedzić elfki do aresztu, nie panikuj, nic się nie stało, w końcu Gracze mogą ją zatrzymać. Przeczytaj kolejną scenę i rozegraj ją tutaj, rolę Coruiel z powodzeniem może przejąć jej córka. Areszt jest ładniejszą scenerią do rozegrania finału, pani porucznik lepszym BNem do tej sceny niż Anwyn, dobrze jest też wyraźnie oddzielić zakończenie od walki w ruinach, ale nie oszukuj przy odwróceniu najemniczki. Uczciwość wobec Graczy i ich poczucie swobody działań jest ważniejsze niż te kilka ozdobników.

Gracze znów muszą się śpieszyć. Z każdą rundą Beatrice się oddala, muszą zakończyć walkę jak najszybciej i udać się jej tropem. Jeśli będą marnować tutaj czas i zignorują najemniczkę, zajmując się np. przeszukiwaniem zwłok, może nawet ominąć ich zakończenie.

Istotne dla epilogu przygody jest to, co Gracze zrobią z Gottfriedem - czy zabiją go, czy też wezmą żywcem. Żywy hrabia jest więcej wart dla wymiaru sprawiedliwości, łatwiej mu też udowodnić winę w sprawie, z drugiej strony jednak Gottfried posiada szerokie kontakty i pozostawienie go przy życiu może mieć przykre dla Bohaterów konsekwencje.

Beatrice uda się prosto do aresztu. Ma zamiar odpiąć pojmaną Coruiel od kajdan i doprowadzić obie elfki przed oblicze sprawiedliwości – dosłownie, prosto do sędziego miejskiego.

W drodze do miasta Bohaterów zaskoczy ulewny deszcz, wiatr zacznie zrywać im kaptury. Gdy dotrą na miejsce, strażnicy nie zdążą nawet zamknąć za najemniczką bramy. Jest tuż przed nimi. Opisz, że słyszą ją tuż przed sobą, a po krótkim pędzie ulicami miasta niech ujrzą jej konia, przypiętego do słupka przed aresztem. Żelazne drzwi na dziedziniec strażnicy właśnie skrzypią, zdaje się, że miała klucze. Bohaterowie wkraczają na śliskie kamienie dziedzińca przy akompaniamencie traskających od wiatru okiennic. Na placu wiodą tylko jedne drzwi. Po ich przekroczeniu nie będzie już odwrotu.

Finał – Sąd nad ostrzami

To, jak rozegra się ostatnia scena przygody, zależy od tego, po czyjej stronie stoją Gracze. Beatrice odepnie od ściany Coruiel, złapie za włosy obie elfki i ruszy do wyjścia, aby obudzić sędziego. Ma na drodze Graczy. Ostatnie Twoje zadanie w tej przygodzie, to sprawić, żeby ta scena była jak najbardziej dramatyczna. Ma być epicko. To ostatnia ważna decyzja w rękach BG, o szeroko zakrojonych konsekwencjach.

Sesja powoli się kończy, zwykle gdy rozgrywałem tę scenę, właśnie świtało. Zakończenie powinno być mocne, intensywne, trzymające w napięciu, jednak czasami fizjologia jest nieubłagana, a organizmy Graczy mają ograniczone zapasy sił. Jeśli wszyscy są już zmęczeni, możesz wstać od stołu. Zaczynaj chodzić, złap jakąś atrapę oręża i szachuj nią Graczy, gestykuluj żywo. Zwykle udziela się to innym, też wstają i zaczynają działać podobnie, rozbudzają się. Dzięki temu są w stanie wykrzesać z siebie jeszcze trochę energii.

Jeśli Gracze stoją po stronie elfek, niech czeka ich filmowa rozmowa o ideałach. Niech zielonooka piękność opowie im o tym, że to ona stoi po stronie prawa. To ona chce wymierzyć sprawiedliwość. To ona stoi po stronie bezbronnym ludzi, tych niewinnych, którzy wcale nie odpowiadają za tę wojnę. Kmieci, bab, dzieci takich jak Bruno. Gottfried dostał to, na co zasłużył, teraz pora na jego współników – te elfki odpowiadają za napad i muszą ponieść jego konsekwencje.

Przypomnij sobie wszystkie monologi Geralta, z Sapkowskiego, te o chaosie i porządku, o tym, że potrzebni są wiedźmini, że siła zabijająca w ciemności zawsze będzie tą złą stroną.



Jeśli gracze, tak jak Beatrice, jednoznacznie chcą oddać elfki w ręce sprawiedliwości, rozegraj targowanie się o nagrodę. Proponuj, odmawiaj i targuj się o każdą koronę. Też będzie epicko, zwłaszcza, jeśli pokażesz, że walka z nią będzie najbardziej wymagającą walką tej sesji – opisz jej delikatne, ale pewne ruchy, pewność w oczach, szczyrby na mieczu. Niech to będą targi o złoto, ale może i o życie.

Ramię Beatrice

Gracze pamiętają, jak opisywałeś bliznę na ręce najemniczki? Znalazł się ktoś, kto rozpoznał w tym stare, poważne złamanie? Jeśli tak, mogą to wykorzystać w walce z nią.

1) Przy zwykłym ataku Gracz może zadeklarować zamasyście cięcie z lewej, by zmusić Beatrice do przyjęcia jego impetu na prawą rękę. Jeśli najemniczka sparuje go, wykonuje z Bohaterem przeciwny test krzepy. Wygrana BG oznacza, że Beatrice traci automatycznie punkt żywotności.

2) Wykorzystując tę słabość, Bohaterowie dostają premię +10 do walki wręcz przy stosowaniu finty i +10 do zręczności przy rozbrajaniu Beatrice.

Śladowy element Chaosu

Jeśli przygoda rozgrywa się przed Burzą, Coruiel może dodać kilka słów o tym, co wkrótce czeka ludzi. Westchnąć, że za kilka wiosen zrozumieją, jak to jest być wypieranym z własnej ziemi, ślepi i głusi ludzie nie mają nawet pojęcia, co dzieje się wokół nich. Rzucenie tematu Chaosu w takiej scenie jeszcze bardziej podnosi jej napięcie.

Złodziej! na lekko

Jeśli Twoja drużyna nie lubi rozmów o ideałach i nie przepada za trudnymi wyborami, nie musisz im tego serwować. Rozmowa z Beatrice nie musi być wyczerpująca, możesz rozegrać ją jak monolog finałowego przeciwnika przed walką i szybko zaatakować Bohaterów, niezależnie od tego, co sądzą o elfkach.

Jeśli gracze się wahają albo są podzieleni, trafiłeś na najlepszą opcję z możliwych. Zmieszaj te dwie powyższe sceny. Podchodź do każdego z Graczy z osobna – dodaj kuszenie Beatrice do przejścia na swoją stronę. Do swego wybranka, niech mówi o tym, jak obiecujący znamy jej się zapowiadał. Niech wspomni nawet o wspólnej przyszłości. Jeśli nic to nie da, niech kusi i innych. Niech mówi też o pieniądzach. Ale przede wszystkim

(skoro Gracze się wahają, to znaczy, że to dla nich ważne!) o ideałach. O tym, co w pierwszej wersji sceny. Niech będzie przerażająco pewna swych racji, tego, że to ona jest tu po stronie dobra. Ale dodaj do tego jeszcze kilka słów elfki. Z większym trudem, ale z równą pewnością w głosie, niech powie kilka słów o jej własnych racjach. O jej domu i rodzinie, które ktoś chce jej odebrać. O głodzie, który ktoś chce jej zapewnić. O rozpacz, która karze strzelać nawet do niewinnych dzieci. Opisz też jej stan, przypomnij o ranach. Zwróć uwagę na brudną buzię młodej elfki, na łzy spływające jej po policzkach, łączące się na podbródku i kapiące na zakrwawiony bruk wielkimi kroplami. Przede wszystkim pamiętaj jednak, że to Gracze mają miecze i decyżę w rękach. Kobiety nie rozmawiają ze sobą, one przekonują ich. Pozwól wygadać się Graczom. Jeśli sami zaczną się kłócić, wrzeszczeć na siebie, rozważać zwrócenie broni przeciw sobie, to znak, że na długo zapamiętają tę sesję. Niezależnie od tego, jak się zakończy.



Akt III w skrócie – jak wyżej, wydrukowana ściaga może pomóc w prowadzeniu sesji

Wybór Bruna

Na skraju wojny

Kiedy? Po: Cena życia

Drużyna przybywa do Starej Poręby. We mgle jest prowadzona do chaty zielarki.

Mądra

Kiedy? Po: Na skraju wojny

Bohaterowie dostają od wiedźmy lek dla rannego przyjaciela, a także sugestię, że Morrycy współpracują z elfami. Opuszczają las ścigani i ostrzeliwani przez elfy

Bracia w wierze

Kiedy? Po: Mądra

W konfrontacji z zakonnikami drużyna uzyskuje dostęp do kilku dokumentów, z których wynika, że Gottfried chce wymienić broń na dobytek BG, skradziony przez elfy. Miejsce wymiany zna przetrzymywana w Haderdorfie porucznik elfów.

Obwieszczenie zemsty

Kiedy? Po: Bracia w wierze

Bohaterowie natykają się na zwłoki posłańca Gottfrieda. Z przewożonego listu wynika, że hrabia chce oszukać elfy.

Wybór Gottfrieda

Spotkanie nad grobem

Kiedy? Po: Cena życia

Walka ze zbirami Gottfrieda w klasztorze. Od ich przywódcy dowiadują się o planie oszukania elfów i schwytanej elfce, znającej miejsce wymiany.

Final

Krew elfów

Kiedy? Po: Spotkanie nad grobem lub Bracia w wierze

Bohaterowie przesłuchują elfią panią porucznik w celu poznania miejsca transakcji

Gruzy obu ras

Kiedy? Po: Krew elfów

Walka z Gottfriedem i elfami w ruinach fortu

Satana ex machina

Kiedy? W czasie: Gruzy obu ras

Na dziedziniec fortu wjeżdża konkurentka Graczy i próbuje porwać młodą elfkę.

Sąd nad ostrzami

Kiedy? Po: Satana ex machina

Final: Gracze muszą zdecydować, czy oszczędzić złapaną elfkę złodziejki (lub ewentualnie potargować się z Beatrice o nagrodę).



Epilog

Pozwól, że podam Ci jeszcze kilka pomysłów na to, co może dziać się po zakończeniu przygody, zależnie od tego, jak zakończyli ją Gracze. Jeśli elfki przeżyły i nie trafiły przed sąd, mają u BG olbrzymi dług. Możesz wykorzystać to na wiele sposobów, zawsze jednak od tej pory BG znajdą w tutejszych lasach przyjaciół. Mogą, jeśli lubią sesje dyplomatyczne, spróbować negocjować zawieszenie broni, a nawet pokój, nie będzie to jednak łatwe zadanie – elfy mają nóż na gardle i ludzie muszą sporo ustąpić, do czego trudno będzie ich przekonać, zwłaszcza po tym, jak wypuścili ważnego więźnia z aresztu. Jeśli BG nie rozegrają tego mądrze, przyćmiewając winę elfek przewinieniami Gottfrieda, mogą nie być już mile widziani w Haderdorfie.

Graczom może się też udać, choć będzie to równie trudne, przekonać elfy do całkowitego opuszczenia swych lasów i emigracji do Laurelorn – wówczas sesje o wielkiej wędrówce i prowadzeniu całych elfich klanów do wielkiej enklawy masz na talerzu. Jeśli chcesz, możesz rozszerzyć zasięg sesji i to bardzo. Tak jak pisałem na początku, elfy wiedzą doskonale, że COŚ nadchodzi, że Chaos rośnie w siłę. Możesz zorganizować sesję polityczną w klimatach Wewnętrznego Wroga, próbując przekazać ostrzeżenia Coruiel o nadchodzącej Burzy komuś ważnemu. Może nawet dzięki temu odmieni się jej bieg? Jeśli któraś z Twych postaci Graczy chce się ustatkować, przejść na emeryturę, ma ku temu okazję – elfki z chęcią ugoszczą go w swoim lesie, a jeśli Gracz zdecydowanie stanął po ich stronie, mogą nawet stworzyć rodzinę gdzieś indziej, porzucając tragiczną wojnę. Jeśli Beatrice przeżyła, Gracze mają dożywotniego, groźnego przeciwnika, który na pewno nie da o sobie zapomnieć – wyobraź sobie reakcję Graczy na wieść, że w okolicy była i pytała o nich zielonooka kobieta, oszpecona paskudną blizną na twarzy. Pozostaje jeszcze kwestia hrabiego – jeśli przeżył, wciąż może być niebezpieczny. Co jeśli wykorzysta swoje wpływy, by oczyścić się z zarzutów i oskarżyć Graczy? A może po prostu uda mu się zbiec? W takim wypadku na pewno nie zapomni o tym, co go spotkało ze strony Bohaterów.

Do radości ze zwycięstwa możesz dodać kilka kropel goryczy – niech gracze od czasu do czasu usłyszą, co się dzieje w Haderdorfie, niech dojdą do ich uszu informa-

cje o ofiarach wojny, o zaostrzającym się okrucieństwie obu stron. Może w wyniku konfliktu ucierpiał ktoś, kogo znają (znajomy z wprowadzenia?)? Może trafią kiedyś na elfią rebelię, zainspirowaną sukcesami elfów z Haderdorfu? Tak czy siak – pamiętaj, by było to tylko kilka gorzkich kropel, nie obrzydzaj Graczom decyzji, którą podjęli. Pamiętaj, że wybrali dobrze, a przykre konsekwencje przedstawiaj chłodno i rzeczowo.

Jeśli elfki trafiły pod sąd, kilka spraw potoczy się zupełnie innym torem. Niech Gracze zostaną uznani za bohaterów okolicy, gdyż za sprawą złapanej przez nich dziewczyny i jej matki, udało się wciągnąć elfy w zasadzkę i osłabić ich oddziały. Zmuszono je do kapitulacji i uznania panowania ludzi – Bohaterowie zakończyli krwawą i okrutną wojnę! Nikt więcej, ani elf, ani człowiek nie zginie z jej powodu. Jeśli bardzo się postarają, mogą nawet mieć pewien wpływ na warunki pokoju. O ile Gracze nie zrobią czegoś, by było inaczej, elfy otrzymają prawo do osiedlenia się w mieście, choć z obowiązkiem płacenia sporo większych podatków niż ludźwi. Do obu lasów zaczną docierać kupy, co powinno w dużej mierze odsunąć widmo głodu. Elfy zostaną też zobowiązane do wystawienia swoich oddziałów w armii Hochlandu. W skrócie – zyskają bezpieczeństwo i spokój, zachowując dosyć dużą wolność ekonomiczną, lecz całkowicie tracąc niezależność polityczną. Zarówno kupiec jak i władze miasta nagrodzą Bohaterów Graczy, postacie odzyskają także tę część majątku (swego i kupca), której elfka nie miała przy sobie.

Spraw, by Gracze czuli się gwiazdami okolicy jeszcze bardziej niż ostatnio. Jeśli spotkają jeszcze Charlotte, niech jej zachwyt nad Bohaterami nie ma końca. Jeśli Beatrice przeżyła, niech Gracze spotkają ją jeszcze kilka razy, zawsze mając w niej potężnego sojusznika (chyba, że zwrócili się przeciw niej – wersja z targowaniem się o nagrodę). Sama zielonooka skrzyknie w końcu comitive i wróci do starego, kondotierskiego zajęcia. Jeśli Gracze mają ochotę na kampanię wojenną, mogą się do niej przyłączyć, a nawet wspólnie dowodzić kompanią. Za sprawą Henshela zdobędą też renomę w kupieckim środowisku, więc kilka przygód o kupieckich intrygach będzie zawsze w pogotowiu.



Tu też dodaj jednak trochę mniej przyjemnych słów. Możesz delikatnie wspomnieć o egzekucji elfek, hucznie wyprawionej na rynku. Jeśli Gracze chcą dotrzymać słowa o oszczędzeniu Anwyn tortur, z trudem, ale przekonają do tego władze miasta, choć Coruiel raczej się o tym nie dowie. Postacie Graczy w karczmie mogą kiedyś usłyszeć o masowej emigracji elfów, mogą nawet być świadkami ich wędrówki w kierunku Laurelorn. Lepiej niech BG nie zbliżają się też zbyt blisko do elfich społeczności, a jeśli planują wyprawę do Loren czy Laurelorn, powinni się ubezpieczyć - elfi uchodźcy rozniosą ich imiona po świecie i w niewielu enklawach mogą liczyć na powitanie cieplejsze od zimnego grotu strzały. W przyszłości mogą czekać ich nieprzyjemności nawet ze strony miejskich elfów, zwłaszcza tych młodych, z romantycznymi duszami. Może elfi rzemieślnik schowa przed nimi swoje towary? Może przydarzy się im kilka aktów wandalizmu, niszczenia mienia BG, tym podobnych wybryków niewiadomych sprawców? Tak czy inaczej, podobnie jak powyżej, pamiętaj, by było to delikatne, wyważone. Również nie obrzydzaj graczym ich decyzji, również pamiętaj, że wybrali dobrze, a zdarzenia o których wspominasz, to tylko nieuniknione konsekwencje.

Niezależnie od tego, co wybrali, gracze powinni dobrze czuć się ze swoją decyzją. To wspaniale, jeśli przemyślą swoje czyny, zastanowią się, czy postąpili słusznie, jednak wciskanie im na siłę wyrzutów sumienia tego nie sprawi. Znacznie lepiej, jeśli skupisz się na pokazaniu im, że coś zmienili, jeśli pokażesz im reakcje świata na ich poczynania i dasz możliwość kontynuowania tych wątków, które ich zainteresowały. Zatrósz się o to, by czuli, że to oni dokonali ważnych rzeczy, by mieli z tego radochę. A jesienna głębsza refleksja, jeśli ma przyjść – przyjdzie sama.

Statystyki—wszystkie w jednym miejscu

Hrabia Sigismund Gottfried

Profesja: Książę złodziei

Poprzednie profesje: Szlachcic, urzędnik

Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
49	54	47	41	61	62	48	59
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: plotkowanie +20, wiedza (Imperium +20), znajomość języka (Reikspiel +20), czytanie i pisanie, dowodzenie +10, hazard, jeździectwo, mocna głowa, przekonywanie +10, gadanina, kuglarstwo (aktorstwo), nauka (genealogia/heraldyka, prawo), spostrzegawczość, targowanie, wycena

Zdolności: błyskotliwość, broń specjalna (szermiercza, parująca), intrygant, etykieta, szczęście, przemawianie, łotrzyk, krasomówstwo, żyłka handlowa

Zbroja: Średni pancerz (kolczuga i stalowy hełm)

Punkty zbroi: głowa 5, reszta ciała 3

Uzbrojenie: Jednoręczny pałasz, 2 pistolety

Beatrice

Profesja: Weteran

Poprzednie profesje: Łowca nagród, Najemnik

Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
63	45	51	47	44	39	41	37
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	5	4	5	0	0	0

Umiejętności: plotkowanie +10, wiedza (Imperium +10, Kislev), znajomość języka (reikspiel, tileański, kislevski), opieka nad zwierzętami, targowanie, przeszukiwanie, jeździectwo, sekretny język (bitewny +10), spostrzegawczość +20, unik +10, skradanie się, sztuka przetrwania, tropienie, śledzenie, zastraszanie +10, hazard, mocna głowa

Zdolności: Urodzony wojownik, bardzo szybki, silny cios, rozbrajanie, szybkie wyciągnięcie, ogłuszanie, strzał mierzony, broń specjalna (unieruchamiająca, palna, parująca), wędrowiec, morderczy atak, niezwykle odporny, strzał precyzyjny, bardzo silny

Zbroja :Średni pancerz (pełna kolczuga)

Punkty zbroi: 3 na całym ciele

Uzbrojenie: jednoręczny miecz, puklerz, pistolet

Franz, a także jego druhowie - Thomas i Rosabel

Profesja: Sierżant

Poprzednie profesje: Strażnik dróg

Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
56	43	48	52	45	47	48	36
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	4	5	4	0	0	0

Umiejętności: plotkowanie +20, wiedza (Imperium +20), znajomość języka (reikspiel), jeździectwo +10, nawigacja, opieka nad zwierzętami, powożenie, przeszukiwanie, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, sekretne znaki (zwiadowców), dowodzenie, nauka (strategia/taktyka), unik, zastraszanie

Zdolności: broń specjalna (palna), szybkie wyciągnięcie, bijatyka, groźny, obieżyświat, ogłuszanie, silny cios, niezwykle odporny, krzepki

Zbroja: średni pancerz (kolczuga z rękawami, skórzane nogawice, stalowy hełm)

Punkty zbroi: głowa 5, tułów i ręce 3, nogi 1

Uzbrojenie: jednoręczny młot lucerneński, tarcza, dwa pistolety

Anwyn

Profesja: wojownik klanowy

Rasa: Elf

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
44	57	32	33	56	45	40	39
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: wiedza (elfy), znajomość języka (reikspiel, eltharin), leczenie, przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, ukrywanie się, unik, wspinaczka

Zdolności: broń specjalna (długi łuk), bystry wzrok, opanowanie, widzenie w ciemności, błyskawiczne przeładowanie, urodzony wojownik, strzelec wyborów

Zbroja: lekki pancerz (pełna skórzna)

Punkty zbroi: 1 na całym ciele

Uzbrojenie: jednoręczny kord, elfi łuk, sztylet

Elf z ruin

Profesja: wojownik klanowy

Rasa: Elf

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
48	51	38	35	51	42	35	34
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: wiedza (elfy), znajomość języka (reikspiel, eltharin), leczenie, przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, ukrywanie się, unik, wspinaczka

Zdolności: broń specjalna (długi łuk), bystry wzrok, opanowanie, widzenie w ciemności, błyskawiczne przeładowanie, urodzony wojownik, strzelec wyborow

Zbroja: lekki pancerz (pełna skórznia)

Punkty zbroi: 1 na całym ciele

Uzbrojenie: jednoręczny kord, elfi łuk, sztylet

Zbir z ruin

Profesja: Oprych

Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	24	42	39	41	27	37	25
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	13	4	5	4	0	0	0

Umiejętności: plotkowanie, wiedza (Imperium), znajomość języka (reikspiel), hazard, mocna głowa, sekretny język (złodziejski), unik, zastraszanie

Zdolności: morderczy atak, zapasy, szybkie wyciągnięcie, szybki refleks, rozbijanie

Zbroja: Lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty zbroi: tułów, ręce 1, głowa, nogi 0

Uzbrojenie: Różne

Lukas

Profesja: Weteran

Poprzednia profesja: Żołnierz

Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	54	47	51	48	36	43	37
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	4	5	4	0	0	0

Umiejętności: plotkowanie +10, wiedza (Imperium), znajomość języka (reikspiel), hazard +10, opieka nad zwierzętami, jeździectwo, unik +10, spostrzegawczość, zastraszanie +10, sekretny język (bitewny),
Zdolności: strzelec wyborowy, broń specjalna (palna, dwuręczna), błyskawiczne przeładowanie, strzał precyzyjny, szybkie wyciągnięcie, strzał mierzony, niezwykle odporny,
Zbroja: średni pancerz (kolczuga z rękawami, stalowy hełm)
Punkty zbroi: głowa 5, tułów i ręce 3, nogi 1
Uzbrojenie: rusznica, 2 pistolety, oburęczny berdysz

Zbój z klasztoru
Profesja: Żołnierz
Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	49	37	33	43	28	32	30
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	13	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: plotkowanie, wiedza (Imperium), znajomość języka (reikspiel), hazard, opieka nad zwierzętami, jeździectwo, unik, spostrzegawczość, zastraszanie
Zdolności: strzelec wyborowy, broń specjalna (palna), błyskawiczne przeładowanie, strzał precyzyjny, szybkie wyciągnięcie, strzał mierzony
Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta, stalowy hełm)
Punkty zbroi: głowa 3, tułów i ręce 1, nogi 0
Uzbrojenie: rusznica, pistolet, jednoręczny tasak

Pies Morrytów

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	0	32	38	30	15	43	0
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość +20, tropienie
Zdolności: broń naturalna, silny cios, wyostrzone zmysły

