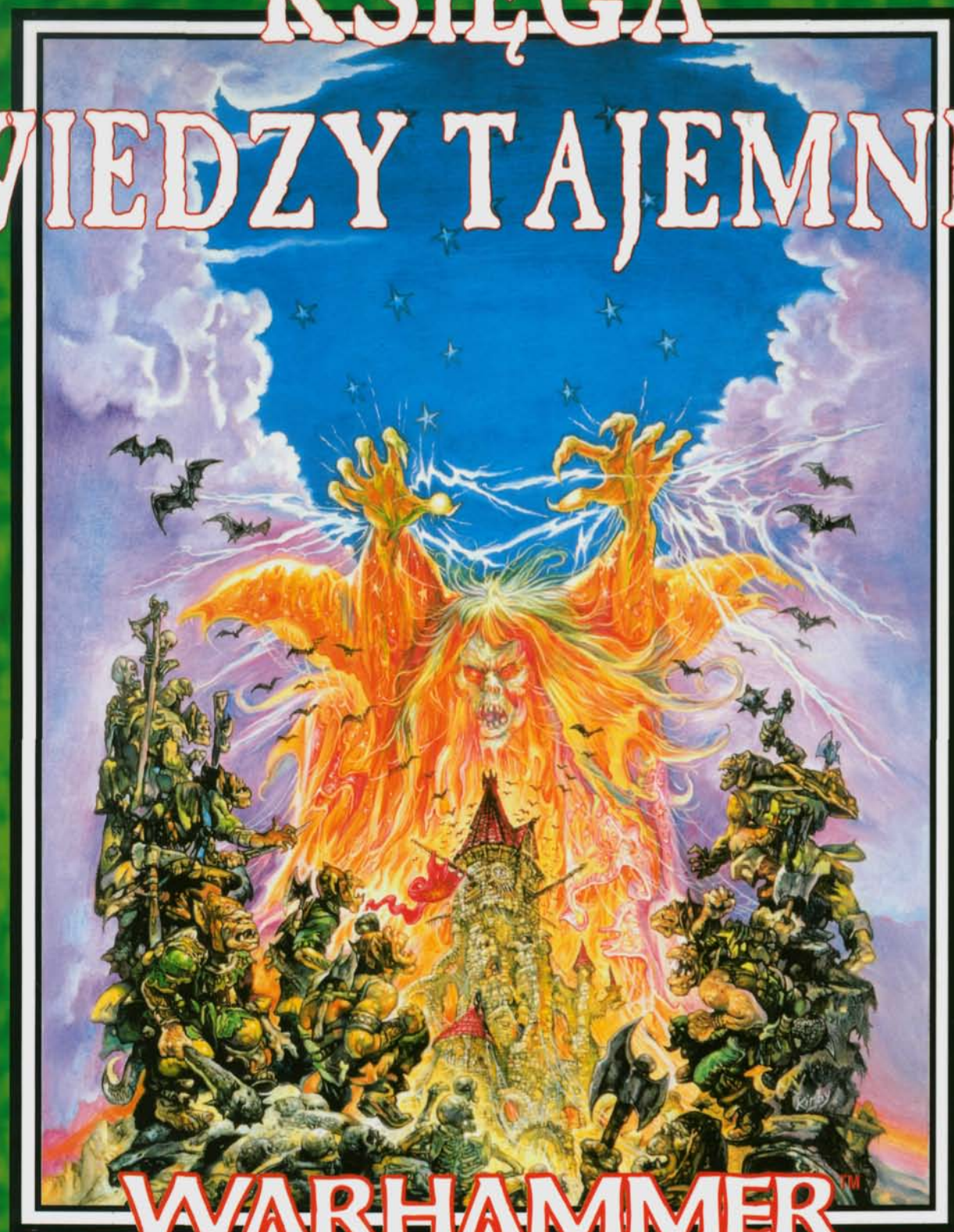


KSIĘGA WIEDZY TAJEMNEJ



WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

GAMES
WORKSHOP

EDYCJA POLSKA





OPRACOWANIE SPIS TREŚCI

WERSJA ORYGINALNA

Wydawcy: Mike Brunton, Graeme Davis

Autorzy: Thomas Boyd, Mike Brunton, Ken Cliffe, Graeme Davis, Saul Dooley, Neal Harvey, Carl Sargent i Andy Warwick

Ilustracje: Tony Ackland, Robert Lingwood, Martin McKenna i Kevin Walker

Mapy: Ian Cooke

WERSJA POLSKA

Tłumaczenie: Jacek Brzeziński

Redakcja: Jarosław Grzędowicz, Artur Marciniak, Darosław J. Toruń

Opracowanie grafiki: Jarosław Musiał

Skład komputerowy: Tomek Kreczmar, Jacek Brzeziński

Produkcja: „MAG” Jacek Rodek

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

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

Warhammer Grimoire is copyright © 1990 Games Workshop Ltd. All rights reserved.

Ta książka w całości, ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy.

Wszystkie postacie, opisane w tej książce są fikcyjne i jakiegokolwiek podobieństwo do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

Wydawca: Wydawnictwo „MAG” Jacek Rodek, 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10, tel. (022) 416042, fax (022) 415894.

ISBN 83-86572-10-8

Cena detaliczna: 19,5 ZŁ (195 000 zł)

CHOWAŃCE CHAOSU	3
-----------------	---

CZAS WILKA	4
------------	---

NO DALEJ ORKU, ZRÓB MI RADOCHĘ...	13
-----------------------------------	----

PRZYJACIEL ZWIERZĄT	18
---------------------	----

PANCERZ TEŻ CZUJE...	22
----------------------	----

CZY DOKTOR JEST W DOMU?	26
-------------------------	----

W BŁYSZCZĄCY PANCERZ ODZIANY	37
------------------------------	----

Z NIEWIELKĄ POMOCĄ MOICH PRZYJACIOŁ	42
-------------------------------------	----

KRASNOLUDZKI MĘDRZEC	51
----------------------	----

W DZIESIĄTKĘ!	52
---------------	----

BRACIA KRWI	57
-------------	----

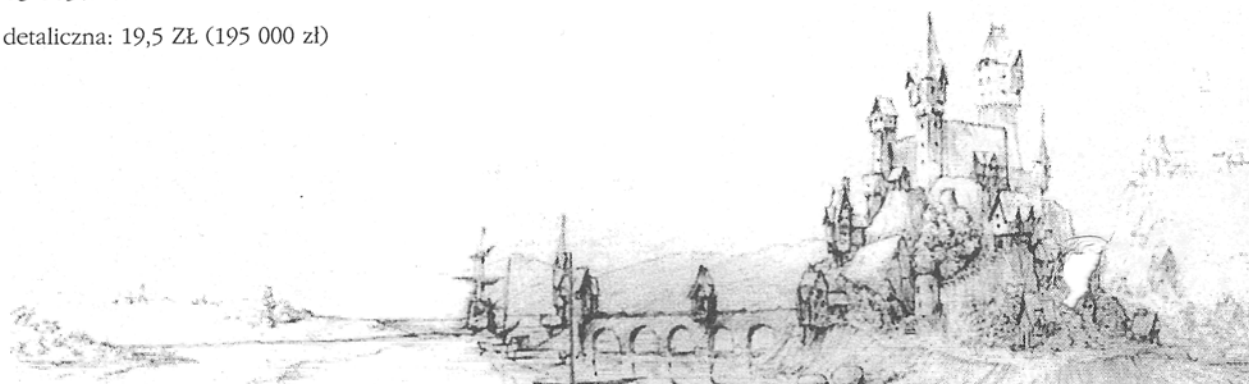
MAGICOPOEIA IMPERIALIS	69
------------------------	----

DRACHENFELS

CESARZ LUTTPOLD	75
-----------------	----

WIELKIE HOSPICJUM	83
-------------------	----

DRAMATIS PERONAE	91
------------------	----



Ten krótki artykuł przedstawia dwa nowe rodzaje *chowańców chaosu*, stanowiące uzupełnienie zestawu, zaprezentowanego w książce **Królestwa Chaosu – Niewolnicy Ciemności**. Wykonaj rzut w *Tabeli rodzaju chowańców*, gdy czarownik Chaosu zostanie nagrodzony *chowańcem*.

Chowaniec usług

Chowaniec usług to zazwyczaj bezmyślny automat, zdolny wyłącznie do wykonywania rozkazów. Nie posiada umiejętności samodzielnego podejmowania decyzji i zatnie się, jeśli stanie przed koniecznością dokonania jakiegokolwiek wyboru. Po czymś takim będzie pozostawał w bezruchu przez K6 tur zanim będzie go można namówić do przyjęcia nowych instrukcji. Rozkazy muszą być bardzo precyzyjne i jednoznaczne, szczególnie zaś nie mogą zawierać trybów warunkowych.

Chowańce usług wykorzystuje się najczęściej do prostych posług i przenoszenia ciężkich przedmiotów. Są niesamowicie silne, lecz w żadnych okolicznościach nie wezmą udziału w walce – nawet w samoobronie. Chowaniec tego typu, wylosowany przez czarownika po raz drugi będzie zaopatrzony w „bezdenną kieszę” – wycięcie w ciele lub ubraniu, które może zmieścić dowolny przedmiot o wymiarach nie przekraczających 30 cm x 15 cm.

Chowańce usług najczęściej przyjmują postać małych humanoidów.

Jeśli taki chowaniec zostanie zabity, **Siła** jego władcy spada do połowy swej pierwotnej wartości (ułamki należy zaokrąglić w górę).

Chowaniec zmysłów

Chowaniec zmysłów wzmacnia jeden ze zmysłów swego władcy. Czarownik Chaosu nabiera zdolności widzenia jego oczami, słyszenia przy pomocy jego uszu lub wąchania jego nosem, niezależnie od tego, gdzie sam się znajduje. Musi po prostu stać w bezruchu i koncentrować się przez 1 rundę.

Naturę chowańca określa się za pomocą rzutu K6:

Rzut K6	Zmysł
1-2	Wzrok
3-4	Słuch
5-6	Zapach

Wylosowanie *Chowańca zmysłów* po raz drugi oznacza, iż dotychczas posiadany chowaniec zyskuje moc wzmocnienia kolejnego zmysłu władcy. Jeśli czarodziej otrzyma po raz drugi chowańca tego samego zmysłu, zyskuje dodatkową, związaną z nim umiejętność – np. *czuły słuch*, *bystry wzrok*. Umiejętność tę można wykorzystywać tylko wtedy, gdy używa się zmysłu chowańca. Musisz sam, Mistrzu Gry, opracować nie istniejącą w podstawowych zasadach umiejętność *doskonały zmysł węchu*.

Chowańce zmysłów mogą przyjmować różną postać, poczynając od małych humanoidów, a kończąc na latających uszach, nosach lub gałkach ocznych.

Po śmierci tego typu chowańca, jego władca traci związany z nim zmysł: np. po śmierci *chowańca wzroku* jego władca ślepie. Mag odzyskuje zmysł w chwili, w której ponownie otrzyma chowańca tego rodzaju.

Tabela rodzajów chowańców

Rzuc K100 wg odpowiedniego boga Chaosu

Nurgle	Slaanesh	Tzeentch	Chowaniec
01-20	01-10	01-20	Walki*
21-25	11-15	21-30	Magii – skupienia*
26-35	16-25	31-45	Magii – mocy*
36-45	26-35	46-60	Magii – czaru*
46-55	36-45	61-75	Magii – przechowania*
56-75	46-75	76-85	Zmysłu
76-00	76-00	86-00	Usług

Chowaniec Zmysłu

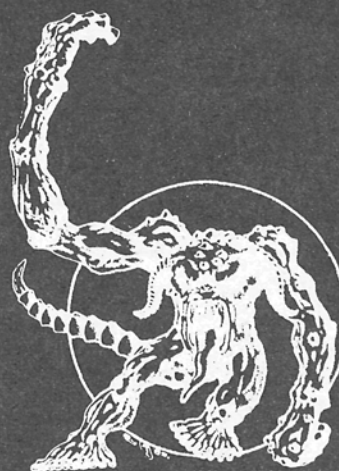
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	34	4	3	5	60	1	43	43	43	43	43	5

Chowaniec Usług

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	0	0	10	3	5	60	2	89	89	6	89	89	0

* pozostałe chowańce Chaosu opisane są w **Niewolnikach Ciemności**.

Chowańce Chaosu



CZAS WILKA

„Na ducha Sigmara! Patrz! Tu jest jakiś stary człowiek”

„Biedak. Jemu już nic nie pomoże. Nawet uzdrawiająca dłoń Shallyi.”

„Spójrz na te rany – wygląda na to, że dopadły go wilki. I te rośliny dookoła – wszystkie martwe! To nie wygląda naturalnie. Nie podoba mi się to miejsce. Za bardzo widać w tym wszystkim rękę Morra!”

„Czekaj! On jeszcze żyje!”

Ta przygoda została zaprojektowana jako przerywnik dla grupy bohaterów, podróżującej przez zalesione, odległe od miast okolice. Osadziliśmy ją w pobliżu Kurtwallen, wioski myśliwych i traperów, leżącej około 65 kilometrów na północ od Salzenmund. Bohaterowie znajdują umierającego kapłana Taala i odkrywają ślady wilków, działających niezgodnie ze swą prawdziwą naturą. Coś w tym wszystkim jest nie w porządku...

„HEJ, A CO TO TAKIEGO?”

Umierający kapłan leży w pobliżu drogi lub brzegu rzeki. Otaczające go rośliny są dziwnie poskręcane, jakby wysłano z nich wszystkie soki życiowe. Jak mógł przeżyć z takimi ranami – nie wiadomo. Przed śmiercią wyrzuca z siebie kilka słów na temat wilków i jakiegoś tajemniczego zagrożenia – to powinno wystarczyć, by zaintrygować graczy, nie dając równocześnie żadnych konkretnych informacji. Poniżej znajduje się kilka sposobów na to, by przyciągnąć uwagę bohaterów do umierającego kapłana:

Jęki: Oczywiście, lecz efektywne. Bohaterowie słyszą jęki umierającego kapłana, który leży obok drogi.

„Wilki... Kurtwallen... Zniszczyć... Wola Taala... Strzeżcie się...”

„Przykro mi. On ŻYŁ. Dobra, sprawdzimy co ma w kieszeniach... Przecież musi zapłacić za pogrzeb!”

„Te twoje żarty są niesmaczne. Jeśli mamy okazać tej duszy szacunek, powinniśmy poszukać tych wilków.”

„Wiedziałem, że to powiesz.”

Niesamowity wiatr: W bohaterów uderza szczególnie silny podmuch wiatru, zesłany przez samego Taala. Wyznawcy tego boga, jak również bohaterowie, posiadający umiejętność *teologia* rozpoznają nadzwyczajne pochodzenie tego wiatru po wykonaniu udanego testu **Inteligencji**. Wiatr może być na tyle silny, by zmusić bohaterów do ukrycia się w lesie w pobliżu ciała lub skierować ich łódź do brzegu w miejsce, z którego będą mogli z łatwością zauważyć kapłana albo też po prostu zwać kogoś z nich nakrycie głowy w odpowiednim kierunku.

Placzki: Wokół kapłana zaczynają zbierać się leśne zwierzęta, wyczuwając obecność Taala. Bohaterowie mogą natknąć się na kilka zwierząt, podążających, by oddać ostatni hołd kapłanowi – na przykład lisa i królika, wspólnie biegnących do ciała, zapominających na moment o swej nienawiści. Powinno to zainteresować szczególnie Rangerów.

Uważaj na głowę! Zrywa się krótka, lecz gwałtowna burza. Piorun uderza w pobliżu jednego z bohaterów, a jego koń ponosi w las. Jeździec zderza się z niską gałęzią i ląduje na ziemi w pobliżu ciała kapłana. Bohater powinien odczuć wstrząs, nie otrzymując poważnych obrażeń (maksymalnie -1 punkt **Żywotności**). Jego konia powinno dać się łatwo odszukać.



Być może bohaterowie nie będą chcieli wpłacać się w całą tę sprawę. W porządku. Pamiętaj jednak, iż Taal widzi w tym wszystkim własny interes i może podzucić im kilka wskazówek – burzę, niewytłumaczalną chorobę koni w pobliżu wioski i tajemnicze wyzdrowienie, jeśli tylko bohaterowie zaczną zajmować się sprawą, itp.

O WILKACH I ZŁU

Przed dwustu laty, podczas ostatniej Inwazji Chaosu, działa się w tej okolicy potworności nie do wyobrażenia. Pośród hord Chaosu znajdowało się stado wilkołaków – nie takich zwykłych, lecz wyjątkowo odpychających istot, które swe zmutowane kształty zawdzięczały Tzeentchowi, Panu Przemian. Do czasu, aż armie Imperium zebrały się na wezwanie Magnusa Pobożnego, istoty te dotarły prawie do samych bram miasta Middenheim. Potem potwory zostały odpędzone z powrotem w las, a w końcu wytropione i wybite przez rycerzy Zakonu Białego Wilka. Miejsce, w którym stado zostało pokonane i tym samym jego zbiorowa mogiła stało się źródłem chaotycznej mocy.

Tzeentch działa subtelnie, zatem zła aura tego miejsca nie jest widoczna na pierwszy rzut oka. Mogiła wygląda idyllicznie – jest to piękna, może nawet zbyt piękna leśna polanka. Niezależnie od pogody na niej zawsze świeci słońce. Ptaki zawsze śpiewają (choć udany test I wykaże, że żadnego nie widać), a wiatr nigdy nie jest silniejszy od bez troskiego zefirka. Każdy, kto wejdzie na polankę i wykona udany test **Opanowania** (wiedza o demonach +10) poczuje niewytłumaczalny dreszcz lęku. Jedynym widocznym śladem wpływu Tzeentcha jest wykuta z żelaza maska, osadzona w ziemi, na środku polany, twarzą ku górze. Twarz z lewej strony jest ludzka, a z prawej wilcza. Maska należała do przywódcy stada wilkołaków.

Przez dziesiątki lat nikt, z wyjątkiem wyznawców Tzeentcha, którzy od czasu do czasu szukali tu schronienia, nie odwiedzał tej polany. Jednak ponad rok temu sytuacja uległa zmianie. Z Salzenmund przybyła grupa odważnych myśliwych i traperów. Osiedlili się w puszczy i mieli zamiar wzbogacić się na handlu futrami z Północą. Przypadkowo ich osada, Kurtwallen, znalazła się tylko trzynaście kilometrów od polany Tzeentcha. Zwierzoludzie zaatakowali wieś, lecz atak został odparty. Wtedy to Pan Przemian powziął bardziej subtelny plan ochrony „zbeszczeszczonej” mogiły.

Osiem miesięcy temu pewien traper, Boris Jager, stwierdził, że już dłużej nie wytrzyma życia wśród ścian rosnącej wioski. Na tę decyzję wpłynął Tzeentch, subtelnie zmieniając jego zrozumiałe umiłowanie lasu w awersję do ludzi. Jager nie bał się puszczy – zamieszkał w zbudowanej przez siebie chacie, mniej więcej trzy kilometry od mogiły. Niewidoczna moc tego miejsca przenikała myśliwego, przemieniając go wedle woli Pana Przemian. Stał się wilkołakiem – takim, jak bestie, wybite tu dwieście lat temu i teraz jego zadaniem jest strzeżenie mogiły – świątyni Chaosu.

Wykorzystując swą nową siłę – panowanie nad leśnymi wilkami – Jager rozpoczął trwające już trzy miesiące rządy terroru. Na początku wieśniacy wyruszali w las z pochodniami, kuszami i psami, by wybić wilki, gdyż wydawało się im, iż w pobliżu grasuje po prostu jakieś normalne stado tych

czworonogów. Szukali na próżno, a ataki stały się częstsze i bardziej przerażające.

Wieśniacy za dnia nigdy nie oddalają się od swej osady, a nocami nie wychylają nosa z zamkniętych naглуcho chat. Wyruszają do lasu tylko wtedy, gdy kończy się pożywienie; większość trzody została już wybita. Polowania zostały przerwane – zbyt wielu wyruszyło, by sprawdzić sidła i już nie powróciło. Tylko upór i niechęć przed okazaniem się pierwszym, który ucieknie z wioski zatrzymuje osadników w Kurtwallen.

Oczywiście wieśniacy zastanawiają się nad tym, w jaki sposób mieszkającemu samotnie Jagerowi udało się tak długo unikać wilków. Wprawdzie wiesza on na swych drzwiach ziele wilczej jagody i twierdzi, że to ono odstrasza zwierzęta, które rzekomo „wiele razy były pod jego drzwiami”, lecz zdarzyło się kilkakrotnie, że ginęli wieśniacy obwieszeni tym zielskiem. Dzięki temu, że udało mu się w samotności przeżyć tak długo, Jager wzbudza w wieśniakach lęk i szacunek. Od czasu do czasu zjawia się w Kurtwallen, by sprzedać futra, a raz do oblężonej wioski przyniósł nawet jedzenie. Te wizyty odsuwają od niego wszelkie podejrzenia, a poza tym pozwalają mu na ocenę skuteczności swych działań i pomagają w planowaniu następnych posunięć.

Do niedawna plany Jagera działały doskonale. Jednakże przed pięcioma dniami chłopiec o imieniu Gregor doszedł do wniosku, że coś z tą sytuacją należy zrobić. Mając nadzieję, że czynem tym zdobędzie uznanie wśród swych kranów wyruszył w nocy, w pełnej tajemnicy, by zastawić pułapkę na wilki. Niezauważony jakimś cudem ani przez Jagera, ani przez wilki, dotarł do polany, na której znajdowała się mogiła. Nie wyczuł zła tego miejsca, lecz znalazł na wpół zagrzebaną w ziemi maskę i zabrał ją z powrotem do Kurtwallen. Jak dotąd nikomu o tym nie powiedział: „Może mógłbym ją sprzedać. Wtedy stać by mnie było na podróż do Altdorfu, gdzie w rzekach płynie złoto! Mówią, że tam zaczynają się wszelkie przygody! Już wkrótce imię Gregora Zuchwałego znane będzie aż w Salzenmund!”

Mimo, że maska symbolizuje korupcję i Chaos, nie jest magiczna i sama w sobie nie zawiera złych mocy. Jager natychmiast odkrył kradzież i domyślił się, że odpowiedzialni za nią są osadnicy z wioski. Świętokradztwo musiało zostać pomszczone!

Następnego ranka do wioski przybył kapłan Taala. Wyczuł czające się w lesie zło i słyszał plotki o niewidzialnych wilkach, które zabijają dla przyjemności, nie zjadając ofiar. Było oczywiste, że nie jest to zgodne z naturą, rozpoczął więc śledztwo.

Jager dowiedział się o obecności kapłana i wywnioskował, iż to właśnie on odpowiedzialny jest za zbeszczeszczenie polany i kradzież maski. Jego wilki zadały kapłanowi śmiertelne rany, jednak Taal nie pozwolił duszy oddalić się do królestwa Morra. Poświęcił siły życiowe roślin, na których leżał kapłan, by utrzymać swego sługę przy życiu do chwili, w której będzie on mógł znaleźć jakieś rozwiązanie sytuacji. I w tym miejscu ktoś mógłby natknąć się na rannego, jak nie nasi dzielni poszukiwacze przygód...

Całą scenę obserwował z ukrycia jeden z wilków Jagera. Ponieważ kapłan nie miał przy sobie maski, Jager przypuszcza, że kapłan powiedział swym znalazcom, gdzie ją ukrył.

Wilkołak rozpaczliwie chce odzyskać utraconą relikwię, a zdaje sobie sprawę z tego, że zabijając bohaterów nie zdobędzie potrzebnych mu informacji.

CO TERAZ?

W pobliżu ciała można znaleźć sporo wilczych tropów. Bohater, posiadający umiejętność *tropienie* może nimi podążać, lecz po chwili ślady rozdzielają się, gdyż wilki, zgodnie z rozkazami Jagera, po ataku rozbiegły się w różnych kierunkach. Kilka szczególnie okazałych śladów prowadzi przez krótki odcinek w stronę wioski – po kilkudziesięciu metrach jednak nikną. Są to ślady Jagera, który przybrał postać ludzką i przed powrotem do domu udał się do wioski. Jako wyszkolony myśliwy zdołał jednak ukryć swój trop.

Bohaterowie mogą zdecydować się na podążanie losowo wybranym wilczym tropem, lecz nie przyniesie im to żadnej korzyści. Mogą nawet spotkać zwykłego wilka, lecz ten oczywiście nie będzie mógł im niczego powiedzieć. Narzucającym się rozwiązaniem jest wizyta w Kurtwallen.

POLOWANIE NA MYŚLIWEGO

Podczas podróży przez las bohaterowie natkną się na człowieka, tropiącego sarnę. Jest to Adolf Jager, miejscowy traper. Wiedząc o obecności bohaterów, myśliwy zaaranżował spotkanie, by przyłączyć się do ich śledztwa i odzyskać maskę lub przynajmniej dowiedzieć się, gdzie jest ukryta. Dzięki temu, że pozwolił bohaterom *odnaleźć siebie*, ma nadzieję, iż oddali wszelkie ich podejrzenia jako wyraźnie nieusprawiedliwione.



Gracze mogą próbować uniknąć tego spotkania. W tym wypadku ich ruchy spłoszą sarnę, a Adolf „uświadomi” sobie ich obecność. Bohaterowie mogą również otwarcie podejść do myśliwego. Jeśli drużyna będzie wyraźnie niezdeterminowana, możesz jej delikatnie zasugerować, że nie wie, gdzie jest Kurtwallen, a ten człowiek prawdopodobnie może im wskazać drogę.

Jeśli bohaterowie spłoszą zdobycza Jagera, odegra on zdenerwowanego myśliwego, domagając się ze złością, by się wytłumaczyli z tego co robią w lesie. Po krótkiej wymianie zdań zaferuje, że poprowadzi ich do Kurtwallen – *„Założyłem w pobliżu parę sidła i nie chcę w nich znaleźć ludzi”*. Jeśli bohaterowie napomkną mu o kapłanie, będzie wstrząśnięty – *„Niech Taal zmiłuje się nad nami! Pobłogosławił mnie któregoś dzionka – powiedział, że Taal raduje się mną, bo nie poluję więcej, niż potrzebuję. Wszyscyśmy ostrzegali go, by nie chodził w las, lecz on był zdecydowany – i tak to się skończyło!”*

W każdym wypadku Jager spróbuje wkraść się w łaski drużyny, by powierzyła mu więcej informacji. Jeśli bohaterowie wciąż będą w stosunku do niego podejrzliwi, po drodze do wioski może ich uratować przed nacierającym niedźwiedziem, czy jakimś innym naturalnym zagrożeniem.

KURTWALLEN

Osada Kurtwallen, w której aktualnie mieszka trzydziestu siedmiu ludzi, wygląda tak, jak to narysowano na mapie. Bohaterowie mogą zamieszkać w pomieszczeniu nad stajnią, gdyż we wsi nie ma zajazdu. Każdy, kto zechce spędzić noc na zewnątrz wsi będzie dostrzegał, jakby kątem oka, przesuwające się cienie i słyszał odległe wycie wilków. Jeśli nie wystraszy go to na tyle, by zmusić do powrotu do wsi, Jager może rozkazać wilkom zabić takiego śmiałka, nawet jeśli nie może osobiście nimi kierować.

Plotki

Przebywając w wiosce i w jej okolicach, bohaterowie będą poszukiwać śladów, które mogłyby ich doprowadzić do rozwiązania zagadki. Poniżej znajduje się krótka lista plotek, które wieśniacy mogą opowiadać. Niektóre z nich są prawdziwe, niektóre przesadzone, a niektóre to czyste wymysły.

1. Jegomość w średnim wieku, ojciec sześciorga dzieci: „Najmłodszy z trojga Wernerów pewnego ranka bawił się na zewnątrz, blisko lasu. Nagle z zarośli wyskoczyła okropna bestia i porwała go! Dobrze, że została jeszcze dwójka.”

2. Hodowca zwierząt: „Mniej więcej od roku tracę zwierzyńnię. Te cholerne wilki (tu spluwa na ziemię) zgarniają mi ją spod samego nosa! Nie boją się nawet włamywać nocami do zagród!”

3. Strażnik dróg: „Wysyłałem ludzi do lasu. Albo nic nie znajdowali, albo w ogóle nie wracali. Miesiąc temu w lesie za wioską znalazłem ciało jednego z nich. Oczywiście był zagryziony przez wilki. Co jednak dziwne, znalazłem jeden wilczy trop, wielkiego osobnika, które wyraźnie omijał ofiarę. Nigdy wcześniej nie widziałem czegoś podobnego.”

4. Traper: „Wcześniej, w sezonie, ścigało mnie parę takich. Wracałem późno do domu, bo zastawiałem sidła. Najpierw usłyszałem ich wycie. Oczywiście zacząłem uciekać. Czulem ich oddechy na karku! Ledwo zamknąłem przed nimi drzwi, a one skakały dookoła, skowycząc o krew!”

Zdarzenia

Oprócz plotek i domysłów, wskazówek mogą dostarczyć graczom również rozmaite wydarzenia. Po prostu po to, by nie siedzieli biernie, czekając aż wilki po nich przyjdą. Poniżej znajduje się kilka pomysłów:

Płaczący wilk

Ulicą biegnie chłopiec, krzycząc „Wilki! Nadchodzą wilki!”. Jego wielki owczarek reiklandzki wbiega za nim przez bramę, szciekając jak oszalały. Za nim, kierując się w stronę bramy, zbliżają się z mroźnym krew w żyłach wyciem trzy szare, kudłate stworzenia. Wieśniacy w panice rozbiegają się we wszystkich kierunkach, wołając bohaterów na pomoc.

Chłopiec wraz z przyjaciółmi zorganizował sobie zabawę. „Wilki” to oczywiście trzech przebranych w ukradzione wilcze skóry i biegnących na czworakach chłopców. Każdy bohater może wykonać test **Inteligencji** z następującymi, sumującymi się modyfikatorami:

Ranger	+10
Elf	+10
Myśliwy	+10
Kapłan druidzki z wilkiem – duchem opiekuńczym	+10
Kapłan/nowicjusz/gorliwy wyznawca Taala lub Ulyrka	+10
Elfi przyjaciel zwierząt	+10
Gracz mówi, że jego bohater przygląda się „wilkom”	+20

Bohaterowie, którym powiedzie się test, dostrzegą przebranie. Jednakże zawsze istnieje szansa, że wśród paniki i zamieszania „wilki” niestety zostaną zaatakowane. Wystarczy jednak, że pierwszy atak sięgnie celu – fortel wyda się i następne ciosy nie nastąpią.

Przez wzgląd na dobro naszej opowieści żaden chłopiec nie powinien odnieść poważniejszych obrażeń. Jeśli zajdzie taka potrzeba, zredukuj efekty trafień krytycznych. Rodzice zranionych dzieci mogą chcieć zlinczować bohaterów, jednak starszy wioski zaprowadzi porządek, zdając sobie sprawę, że są niewinni. Jednak zranienie dzieci spowoduje, iż we wszelkich kontaktach z wieśniakami bohaterowie otrzymają ujemny modyfikator -30% do **Ogłady**.

Chłopiec, który wbiegł do wioski ostrzegając przed wilkami to Gregor – posiadacz maski, o czym oczywiście bohaterowie nie mogą wiedzieć. Po tym niefortunnym incydencie ogarnia go wstyd, gdyż zdaje sobie sprawę, że jeszcze nie dorósł do tego, by zostać mężczyzną i poszukiwaczem przygód. To uczucie skłoni go, by pod koniec przygody oddać maskę bohaterom.

Syn wilka

Wiejski głupek wydaje się typowy – ot, zwykły wiejski głupek. Raczej nikt nie podejrzewa, że był on kiedyś nowicjuszem Ulyrka w Middenheim. Za okazane w walce tchórzostwo bóg ukarał go szaleństwem, a ludzie wygnali z miasta. Wąłęsając się po okolicy, trafił do wioski trzy miesiące temu, na dwa tygodnie przed atakami wilków.



Głupek zbudował w pobliskim lesie niewielką kapliczkę Ulyrka. Zrobił to kierowany nie tyle faktyczną potrzebą czczenia boga, ile na wpół zapomnianym nawykiem. Jest głupi, lecz wystarczająco chytry, by unikać wilków. W nocy któryś z bohaterów zauważy, jak pomyleniec wychodzi do lasu. Można za nim dość do kapliczki, której będzie bronił z narażeniem życia. Naturę kapliczki można rozpoznać, wykonując udany test **Int**. Wyznawcy Ulyrka, a także nowicjusze i kapłani każdego boga rozpoznają ją natychmiast.

Nie jest jasne, czy głupek jest w jakiś sposób powiązany z napadami wilków. Nie jest w stanie powiedzieć nic sensownego, lecz mimo to powinno być jasne, że jest niewinny,

Po pierwsze, jest *podatny na grozę* powodowaną przez wilki i każda wzmianka o nich sprawia, że trzęsie się ze strachu. Częściowo wynika to z nałożonej przez Ulyrka kary, choć on sam nie pamięta przeszłości. Po prostu wie, że wilki są na niego bardzo, bardzo złe. W wyraźny sposób widać, że nie udaje przerażenia, więc trudno, żeby kierował wilkami.

Po drugie, na czole ma wypalone małe piętno w kształcie wilczego łba. Bohaterowie mogą je zauważyć, jeśli go złapią i dojrzą je przez zlepięte włosy. Jeśli wykona jakiś gwałtowny ruch (na przykład odwróci się, by uciekać), każda osoba, która wykona udany test **Inicjatywy** (+10 za *bystry wzrok*) może je również zauważyć. Udany test **Int** (+10 za *teologię*, nowicjusze Ulyrka +10, kapłani Ulyrka +10 za *poziom*) ujawni, że człowiek ten za jakies przestępstwo został wyk-

luczony spośród kapłanów Ulyrka. Jeśli miał coś wspólnego z wilkami, to dawno temu, gdyż żaden wilk nie zbliżył się do człowieka przeklętego przez Ulyrka.

Jednak wieśniacy będą podejrzewać najgorsze i zechcą powiesić pomyłkę. Bohaterowie mogą im na to pozwolić lub przeciwstawić się linczowi. Starszy wioski jest wyznawcą Ulyrka, dzięki czemu można go odwieść od tego zamiaru, udawadniając niewinność głupka poprzez wykazanie, iż kiedyś był on kapłanem tego boga.

Ten wątek ma zająć graczy podczas gromadzenia i układania faktów w całość. Nawet jeśli bohaterowie dojdą do tego, że pomylenie nie może *kontrolować* wilków, mogą przypuszczać, że ataki tych zwierząt są ścigającym go wszędzie, a zesłanym przez Ulyrka przekleństwem. Jednak szybko powinni zorientować się, że jest to błędny trop – głupek nigdy nie był w pobliżu wioski podczas ataku wilków, a ludzie, którzy zginęli nie mieli z nim nic wspólnego. Oczywiście Jager, jeśli jest z bohaterami, będzie się starał ich przekonać, że głupek jest winien – by zmylić trop.

Wilk w owczej skórze

Bohaterowie, podróżując z Jagerem po terenach w pobliżu osady, będą mieli kilka sposobności, by dostrzec jego prawdziwą naturę. Większość z tych sytuacji wymaga prowadzenia delikatnej obserwacji, a i tak nie dostarczą one dowodów, które jednoznacznie wskazują na to, że Jager jest zwierzęciem, chociaż z pewnością mogą nasunąć pewne podejrzenia. Jeśli bohaterowie zaczną wierzyć i ufać Jagerowi, mogą odrzucić niektóre lub nawet wszystkie wskazówki. Nie mów za dużo – wystarczy, by bohaterowie coś dostrzegli i niech zastanawiają się sami.

1. Mijając człowieka, zarzynającego w wiosce świnie bohaterowie zauważają, że Jager się oblizuje. Być może jest po prostu głodny, choć skąd to dziwne światło w oczach?
2. Idąc przez wieś, bohaterowie spostrzegają wilczą skórę, suszącą się na ścianie. Po udanym teście I dostrzegają, że Jager zaciska szczęki i pięści. Wydaje się, że ten widok go rozwściecza. Zapytany, odpowie: „Zabijanie wilków tylko bardziej je rozdrażnia. Wilki są mściwe!”. Ranger, który wykona udany test **Int** orientuje się, że to nieprawda, choć być może to po prostu element lokalnego folkloru.
3. Jeśli bohaterowie kiedykolwiek odwiedzą chatę Jagera (kiepsko umeblowany pojedynczy pokój; nie ma tam nic wartościowego z wyjątkiem ukrytej pod podłogą sakiewki, zawierającej 38 ZK), uważny obserwator dostrzeże, iż nigdzie nie ma wilczych skór. Jeśli nikt ich nie szuka, każdy musi wykonać udany test **I** (myśliwi, traperzy +10), by to zauważyć. Jager wyjaśnia, że nie zabija wilków w obawie przed zemstą stada. Jak w poprzednim przypadku, Rangerzy dostrzegają fałsz tego stwierdzenia po wykonaniu udanego testu **Int**. Może to być tylko element folkloru, choć czy doświadczony traper uwierzyłby w taką historię – to już inna sprawa.

Możesz zwiększyć ilość wskazówek, jeśli bohaterowie spędzą z Jagerem więcej czasu:

4. Ktoś może zauważyć, że zęby myśliwego są nadzwyczaj ostre, a jego język bardzo długi. Oczywiście nie na tyle, by wyglądało to na mutację, choć i tak jest to dziwne.
5. Bohaterowie, posiadający umiejętność *opieka nad zwierzętami* mogą wyczuć zapach ciała Jagera – oczywiście nikt w tym świecie nie pachnie pięknie, lecz Jager ma charakterystyczny zapach, niczym mokry pies. Oczywiście, ma dużo do czynienia ze zwierzęcymi skórami.
6. Coś zaskoczy albo zaniepokoi Jagera, a on odwróci się, wydając z głębi gardła charakterystyczny wilczy warkot – coś, dobrze, że nie szczeka, prawda?
7. O zmierzchu bohaterowie idą przez wieś z Jagerem. Jego oczy wydają się odbijać światło pochodni – jak oczy wielkiego kota lub *wilka*...
8. Jeśli musisz podać już całkiem oczywistą wskazówkę, możesz powiedzieć, że Jager zostawia wilcze ślady nawet wtedy, gdy nosi buty. Albo rzuca cień o wilczej głowie.

Od ciebie zależy, jak daleko posuniesz się w podpowiadaniu. Staraj się jednak nie powiedzieć graczom zbyt wiele. Oczywiście wiele radości ze śledztwa zniknie bezpowrotnie, jeśli umieścisz Jagerowi nad głową wielki neon z migającym napisem „Jestem wilkołakiem!”...





Nie tędy droga

Może się zdarzyć, że bohaterowie spędzą z Jagerem dużo czasu, szukając jakichś wskazówek, które pomogłyby im rozwiązać zagadkę, a ten skutecznie będzie mylił tropy. Przez pewien czas może to być całkiem zabawne, jednak bohaterowie (a razem z nimi – gracze) wreszcie stracą cierpliwość, jeśli włożą zbyt dużo wysiłku i czasu w poszukiwania, z których nic nie wyniknie.

Poza tym Jager przyczepił się do nich tylko dlatego, iż ma nadzieję, że napomkną coś o miejscu, w którym znajduje się maska. Bohaterowie oczywiście tego nie zrobią, bo nie mają o niej zielonego pojęcia. W ten sposób wreszcie kiedyś skończy się również cierpliwość Jagera, a przecież, jeśli bohaterowie będą węszyć w okolicy dostatecznie długo, Jager nie będzie w stanie powstrzymać ich przed odkryciem mogiły.

Ustalenie momentu, w którym rozpocznie się następny etap przygody pozostawiamy do twego uznania. Zwróć uwagę, kiedy gracze powoli zaczną się nudzić, a wtedy ostatni raz odwróć ich uwagę, zanim Jager odkryje karty.

Potrzebujemy informacji...

Jager zacznie działać, gdy będzie znajdował się wraz z bohaterami w odległej części lasu. Jeśli potrzeba, będzie starał się ich przekonać, by tam poszli. Wydaje się, że myśliwy jest

w nadzwyczajnie dobrym humorze ponieważ gwizdze sobie cicho, idąc przez las. Elfy i bohaterowie, posiadający umiejętność *czuły słuch* poczują się nieswojo, gdyż gwizd zawiera kilka nut tak wysokich, że prawie niesłyszalnych dla człowieka.

Pod pozorem niewinnego gwizdania Jager przekazuje sygnały swemu wilczemu stadu, każąc im zebrać się przed atakiem. Prawie natychmiast słychać wycie zbliżających się wilków. Drużyna prawdopodobnie przyjmie pozycje obronne, przygotowując się do odparcia napastników. Jager również tak czyni, ale z dala od bohaterów, z twarzą w kierunku lasu. Wycie wilków słychać ze wszystkich stron, a czasem wśród drzew widać jakiś ruch lub błysk oczu.

Drużyna jest otoczona, lecz wilki nie atakują. Nie chcą również odejść. Następuje mała przerwa, podczas której wszyscy mogą przygotować broń, ustawić się itp.

Wtedy Jager obraca się w stronę drużyny. Zmienił postać, przekształcając się w człowieka-wilka. Krzyczy: „*Gdzie jest maska?!*” Bohaterowie nie mają oczywiście zielonego pojęcia, o czym mówi. Każdy, komu nie uda się test **Op** (zmodyfikowany maksymalnie o +/-20 w zależności od tego, jak był do tej pory podejrzliwy w stosunku do Jagera), powie odruchowo coś w stylu: „*Jaka maska?*” lub „*Nie wiem!*”.

Jeśli bohaterowie stwierdzą, że nic nie wiedzą, nie będą chcieli rozmawiać lub powiedzą coś, co na milę czuć kłamstwem, Jager straci cierpliwość.

„W porządku” – krzyknie. – „Wybraliście swój los!” Odrzuci głowę do tyłu i wyda z gardła mrożące krew w żyłach wyście. Wilki zaatakują, a Jager przybierze całkowicie wilczą postać. Musi wykonać natychmiast test *szalu* – jeśli ten test się nie powiedzie, dołączy do innych wilków, w przeciwnym wypadku będzie starał się trzymać nieco na uboczu, zostawiając brudną robotę zwierzętom.

Walka!

Ilość wilków zależy od ciebie. Oceń z grubsza siłę drużyny i przydziel odpowiednio taką liczbę wilków, by walka była bardzo, bardzo ciężka. Powiedzmy – po dwa wilki na każdego Wojownika, Rangera lub czarodzieja, po jednym lub dwa na każdego Łotra, zależnie jak jest on dobry w walce, i po jednym na każdego Uczonego, który nie rzuca czarów. Wilki atakują ze wszystkich stron i walczą do momentu, w którym ich **Żywotność** spadnie do zera lub będą musiały opuścić pole bitwy ze względu na krytyczne trafienia, magię lub przyczyny natury psychologicznej. Jeśli Jager zostanie zabity, kończy się jego kontrola nad stadem – wilki natychmiast przerywają atak i uciekają.

Jeśli wszyscy bohaterowie zostaną zabici lub stracą przytomność, Jager wraz z wilkami opuści to miejsce, pozostawiając ich, by umarli. W normalny sposób można wydawać *punkty przeznaczenia*, a osoby, którzy szczęśliwie przeżyli mogą zdrowieć w lesie, by później zaatakować Jagera lub udać się do wsi (jest tam zielarz). Jeśli gracze nie zachowają swojego powrotu w tajemnicy, wieść o tym szybko się rozniesie. Jager oczywiście się o tym dowie i będzie się starał dokończyć to, co zaczął, zaczekawszy, aż bohaterowie choć na chwilę opuszczą bezpieczne mury wioski.

Nie, naprawdę...

Nikt z osadników nie uwierzy bohaterom, jeśli będą twierdzić, że Adolf Jager jest wilkołakiem. Jager o tym wie – poświęcił mnóstwo czasu i wysiłku na wykreowanie swego wizerunku. Jeśli będziesz przeprowadzał jakieś testy, by sprawdzić czy bohaterom udało się kogoś przekonać – przyznaj im modyfikator -30% do **Ogł**. Jeśli bohaterowie nie dadzą spokoju, zostaną wyrzuceni ze wsi prosto w las, gdzie czeka Jager i wilki. Jedyne sposoby na przekonanie ludzi, to doprowadzenie do tego, by Jager zmienił postać publicznie.

Podejrzliwi

Możliwe, że bohaterowie zaatakują Jagera zanim będzie gotów, by odkryć swą prawdziwą postać. Jeśli zdarzy się to w lesie, Jager przyzwie swe wilki i przekształci się, gdy przybędą. W wiosce będzie liczył na pomoc wieśniaków – pamiętaj, że uważają go za herosa – choć jeśli bohaterowie nie popuszczą, może się zdarzyć, że nie będzie miał wyboru i będzie musiał wyciem przyzwać swe wilki na pomoc. Stado przybędzie na ratunek po K3 turach. Od Mistrza Gry zależy czy wieśniacy pomogą w walce. To twarde ludzkie, lecz ataki tych stworzeń doprowadziły ich niemal do hysterii.

Jager ukryje się w lesie, jeśli jego prawdziwa natura zostanie odkryta, lecz on sam jakimś cudem przeżyje. Wciąż jest związany z mogiłą, nie może więc od niej odchodzić. Jeśli

bohaterowie zorganizują nagonkę, pozostanie przy grobie swych poprzedników, by walczyć do końca.

MASKA

Wkrótce po tym, jak prawdziwa natura Jagera wyjdzie na jaw, Gregor – chłopiec, który zorganizował zabawę w wilki, ze wstydem podejdzie do bohaterów, trzymając w dłoniach zawiniątko. Poda paczuszkę jednemu z nich.

„Znalazłem to w lesie – dlatego upadłem na pomysł tego kiepskiego żartu. Nie jestem godzien takich rzeczy. Może wy wykorzystacie to, by ocalić sieroty czy coś takiego. Ja jestem wciąż zbyt młody, by być bohaterem, lecz pewnego dnia dorosnę i moje imię będzie szeroko znane w tym kraju!”

Poproszony, Gregor chętnie zaprowadzi bohaterów na polankę, na której znalazł maskę.

Jeśli Jager jeszcze żyje, bohaterowie mogą wykorzystać maskę, by zmusić go do przemiany. Jager jest opętany koniecznością jej zdobycia i podczas każdej rundy, w której ją widzi, a nie ma w posiadaniu, musi wykonać test **Op**, by powstrzymać się przed przemianą. Jeśli w którymkolwiek momencie zdobędzie maskę, ucieknie do lasu z największą możliwą prędkością, by jak najszybciej położyć ją na dawnym miejscu. w pośpiechu nie maskuje swych śladów, więc łatwo dojść jego tropem do mogiły (+15 do odpowiednich testów dla bohaterów posiadających umiejętność *tropienie*).

POLANA

Posiadając maskę, bohaterowie natychmiast rozpoznają spalenie polany. Jedyne sposoby wygnania panującego tam zła jest przeprowadzenie przez kapłana Morra prawidłowego obrzędu pogrzebowego. Leżące tam szkielety można odkryć dość łatwo, przekopując polanę. Nowicjusz lub kapłan Morra natychmiast zorientuje się, iż do oczyszczenia tego miejsca konieczne jest odprawienie ceremonii pogrzebowej; inne osoby domyślą się tego po wykonaniu udanego testu **Int**. Obrzęd to jedyny sposób na to, by przełamać ciężącą nad polaną kłętwe Tzeentcha.

DOŚWIADCZENIE

Przyznaj następujące ilości *punktów doświadczenia*:

- 20-40 za prawidłowe wczucie się w prowadzonego przez gracza bohatera;
- 10 za nie wyrządzenie chłopcom krzywdy. Jeśli jakkolwiek chłopiec odniesie obrażenia, wszyscy bohaterowie *tracą* 30 PD;
- 10 za poradzenie sobie z głupkiem;
- 10 jeśli bohaterowi uda się odwieść wieśniaków od zlin czowania głupka;
- 20 dla bohatera, który przejrzał przebranie Jagera;
- 60 za pokonanie Jagera;
- 40 za uwolnienie wilków spod kontroli Jagera lub ich pokonanie;
- 50 dla bohatera, który zaproponował odpowiedni obrzęd pogrzebowy, by zniszczyć kłętwe polany.

Nagroda Taala

Jeśli bohaterowie pomszczą śmierć kapłana Taala, uwolnią wilki spod kontroli Jagera i zdejmą klątwę z polany, Taal ześle im błogosławieństwo. Przez miesiąc będą odporni na trucizny, będą cieszyć się dobrą pogodą (zależnie od pory roku) i nie będą atakowani przez zwierzęta.

CHARAKTERYSTYKI

Podane są charakterystyki tylko kluczowych bohaterów scenariusza. Być może będziesz musiał sam określić charakterystyki wieśniaków. Zależnie od potrzeb, możesz wykorzystać jeden z trzech sposobów.

Najprościej jest uznać, że wszyscy wieśniacy mają standardowe charakterystyki ludzi, wzięte z **Bestiariusza** i dodatkowo określić ich umiejętności. Jeśli potrzebujesz większej dokładności – możesz pożyczyć sobie „typowych” wieśniaków z rozdziału **Charakterystyki** innej książki – szczególnie wygodny będzie tu **Liczmistrz**. Ewentualnie, możesz również wylosować odpowiednią ilość myśliwych, pasterzy, traperów itd.

Adolf Jager – traper, wilkołak

Gdy Jager udaje trapera, ma brązowe włosy i brodę, chodzi lekko pochylony, nieznacznie powłócząc nogą – „*Wlażłem we własne sidła, he, he*”. Zawsze ubiera się w futra. W prawdziwej postaci ma prawie dwa metry wzrostu i wilcze cechy: rośnie mu pysk, sierść, która zaraz szarzeje, oczy płoną złotym światłem, a spod górnej wargi wychylają się przerażające kły.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	47	41	4	5	9	57	1	37	75	43	40	33	30

Umiejętności: ukrywanie się na wsi, tropienie, wyczucie kierunku, wioslowanie, sekretny język - Rangerów, sekretne znaki - drwali, zastawianie pułapek, cichy chód na wsi, wykrywanie pułapek.

Przedmioty: futra (0/1 PP, korpus); kusza i bełty; topór; 3 wnyki; 12 ZK, 16/5.

W wilczej postaci charakterystyka Jagera przedstawia się następująco:

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
9	50	0	4	4	17	57	2	-	75	43	40	33	-

Uwagi: Jager ma zdolność przyzywania wilków z odległości wielu kilometrów i ich całkowitego kontrolowania. Jest podatny na szal i w tym stanie musi wykonywać co rundę test SW. Po nieudanym teście zmienia postać na wilczą. Powrót do ludzkiej postaci po zakończeniu szalu wymaga powtórnego udanego testu SW.

Wilki

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
9	33	0	2	2	5	30	1	-	10	10	14	14	-



Zasady specjalne: atakują ugryzieniem, z szansą 20% na zainfekowanie ran. Czują strach przed ogniem.

Dziecięcy kawalarze: Gregor i spółka

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	20	35	2	2	5	38	1	33	19	29	29	29	29

Przedmioty: Wilcze skóry (0/1 PP, całe ciało).

Pies Gregora

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	41	0	2	2	2	30	1	-	43	14	43	43	-

Zasady specjalne: podatny na nienawiść wobec każdej istoty, która przez ostatnie 10 minut zrobiła lub próbowała zrobić krzywdę Gregorowi, poza tym łąsi się do wszystkich. Atakuje ugryzieniem. Czuje strach przed ogniem.

Głupek

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	20	3	4	6	33	1	29	15	15	10	15	15

Przedmioty: pałka

Dolegliwości: amnezja; demencja (patrz podręcznik WFRP).

□ Ken.Cliffe

NO DALEJ, ORKU. zrób mi radochę..

W zasadach **WFRP** wymienione są dwie ręczne bronie palne – rusznica i pistolet. Obie zadają takie same obrażenia, choć ich zasięgi oraz czasy ładowania i wystrzału się różnią. Zostały opisane po to, by wprowadzić możliwość istnienia w Starym Świecie broni palnej i w zupełności wystarczają do prostych rozgrywek. Jednakże w naszym świecie, gdy był on na podobnym poziomie rozwoju, jak świat Warhammera, istniało zadziwiająco dużo różnych rodzajów broni palnej. Ten artykuł opisuje kilka nowych rodzajów takiej broni oraz komentuje nieco zasady jej stosowania.

Modyfikatory zasięgu i Siły

Zasady mówią, że pistolet zadaje (z odległości od 0 do 50 metrów) obrażenia z **S3**. Wielbicielom realizmu prezentujemy szereg opcjonalnych zasad, umożliwiających zróżnicowanie siły strzału na tym dystansie. Wprowadziliśmy również dodatkowy przedział zasięgu – *bezpośredni*, który dla wszystkich broni palnych wynosi 3 metry lub mniej.

W *Poprawionym zestawieniu broni palnych* zasięgi podane są w ten sam sposób, jak w podręczniku podstawowym w *Tabeli broni strzeleckiej* na stronie 128. Tutaj jednak dopisana jest druga liczba – jest to efektywna siła (**ES**) broni przy tym zasięgu.

Cena, dostępność i obciążenie

Dostępność wszystkich broni palnych jest *znikoma*, choć niektóre z nich są spotykane wyjątkowo rzadko. Oczywiście bohaterowie niezwykle rzadko napotkają dżezaila, a ewentualny sprzedawca będzie chciał obdrzeć ich do ostatniego pensa. Arkebuzy i pistolety pojedynkowe spotyka się stosunkowo często, tylko trochę rzadziej niż zwykle pistolety i rusznice. Falkonet jest jeszcze rzadszy, lecz czasem można go znaleźć tu i ówdzie. Inne przeważnie są wykonywane na zamówienie, co zwiększa cenę o K10 ZK x 10%.

Broń	Cena	Obciążenie	Dostępność
Arkebuz	100 ZK	75	znikoma
4-lufowa kaczka stopa	175 ZK*	30	znikoma
pistolet pojedynkowy	500 ZK	25	znikoma
Henricus salus	175 ZK	30	znikoma
Dżezail		60	prawie nieznan
strzelba kombinowana	125 ZK	150	znikoma
falkonet	200 ZK	150	znikoma
6-lufowe organki	300 ZK*	400	znikoma

* +25% za każdą dodatkową lufę

Opisy broni

Arkebuz

Arkebuz jest podobny do rusznicy, lecz nie ma rozszerzającej się lufy i strzela jedną kulą - podobną do pistoletowej, lecz cięższą. W Tilei, Estalii i Bretonii zastąpił kuszę, lecz wciąż jest zawodny i często nie wypala, co powoduje, że prości żołnierze lubią go o wiele mniej od dowódców.

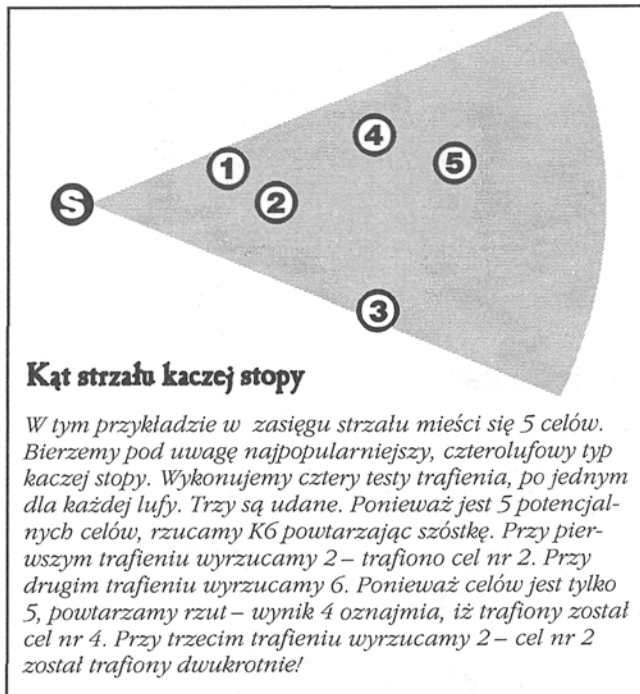
Arkebuz jest przeważnie wyposażony w forkiet - rozwidlony pręt, który utrzymuje długą lufę w poziomie, co ułatwia celowanie i strzelanie. Bohater, korzystający z arkebuza z forkietem potrzebuje rundy, zanim dobrze umocuje podpórkę. z drugiej strony, osoba korzystająca z arkebuza bez niego otrzymuje ujemny modyfikator -20 do trafienia. Można też wykorzystywać improwizowane podpory - takie jak murek, skałkę, framugę okna itp.

Rusznica

Podobnie jak falkonet (patrz niżej) można ją załadować różnymi rodzajami pocisków, poczynając od kul pistoletowych, a kończąc na kamieniach, szklanych odłamkach, zardzewiałych gwoździach i czymkolwiek, co się nawinie pod rękę. Z tego powodu strzał z rusznicy jest w stanie pokryć pewien obszar i trafić w kilka stojących blisko siebie celów. Poniżej przedstawiono opcjonalną zasadę, która wykorzystuje możliwość rozrzuca pocisków.

Strzelając do grupy (patrz **WFRP**, str. 126), rzuć K4, żeby określić rozrzut strzału. Wynik wskazuje ile istot może zostać trafionych. Każde trafienie rozpatruj oddzielnie - wykonaj normalny test **US**, a następnie w normalny sposób określ ilość zadanych obrażeń. Strzelając do pojedynczej istoty, która nie wchodzi w skład żadnej grupy, określ w normalny sposób trafienia i obrażenia.

Rusznica wymaga tylko jednego ładunku prochu na każdy strzał, lecz na raz strzela czterema kulami.



Kąt strzału kaczęj stopy

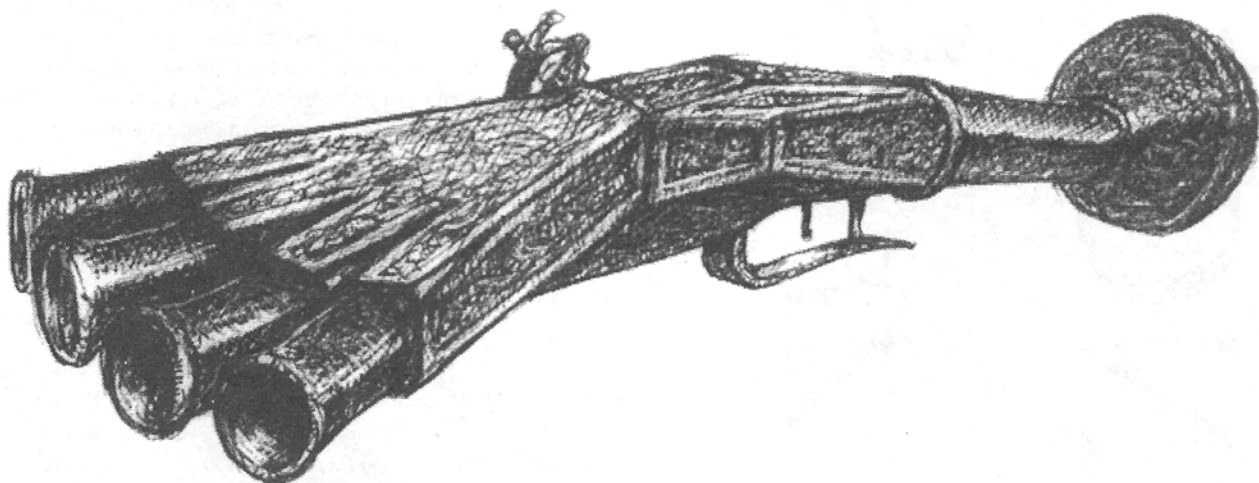
W tym przykładzie w zasięgu strzału mieści się 5 celów. Bierzemy pod uwagę najpopularniejszy, czterolufowy typ kaczęj stopy. Wykonujemy cztery testy trafienia, po jednym dla każdej lufy. Trzy są udane. Ponieważ jest 5 potencjalnych celów, rzucamy K6 powtarzając szóstkę. Przy pierwszym trafieniu wyrzucamy 2 - trafiono cel nr 2. Przy drugim trafieniu wyrzucamy 6. Ponieważ celów jest tylko 5, powtarzamy rzut - wynik 4 oznajmia, iż trafiony został cel nr 4. Przy trzecim trafieniu wyrzucamy 2 - cel nr 2 został trafiony dwukrotnie!

Kacza stopa

Kacza stopa to w zasadzie zwykły pistolet, lecz ma cztery lufy (a czasem nawet pięć czy siedem), ułożone płasko, jak palce kaczęj stopy. Choć nie jest to broń strzelca wyborowego, spełnia rolę zastraszającą i jest popularna wśród kapi-tanów okrętów, używających jej do rozpraw ze zbuntowaną załogą. z całą pewnością jest to użyteczna broń, jeśli chcesz strzelać do grupy (patrz **WFRP**, str. 126). Jeśli, jako MG, nie zadecydujesz inaczej, dla bohaterów powinny być dostępne tylko modele czterolufowe.

Przyjmując, że kąt strzału wynosi 45 stopni, określ ile celów może zostać trafionych (jeden na lufę). Dla każdej lufy rzuć na trafienie, a następnie określ losowo, który z potencjalnych celów został trafiony. Opis tej procedury znajduje się w ramce.

Kacza stopa wymaga jednego ładunku prochu na lufę na strzał.



Pistolet pojedynkowy

Najbardziej utalentowani rusznikarze Starego Świata spędzili dużo czasu, ulepszając i dopracowując na zamówienie bogatych zwadźców lub możnych tego świata podstawową wersję pistoletu. Rezultatem jest pistolet pojedynkowy – bardzo zbliżony do zwykłego, lecz dokładniej wykonany i bardziej niezawodny. Używający tego pistoletu bohaterowie, którzy posiadają umiejętność *specjalna broń – broń palna* otrzymują modyfikator +10% do testu trafienia, jednak korzyści z większej niezawodności broni odnoszą wszyscy jej użytkownicy. Ten pistolet daje dwa razy mniej niewypałów niż normalny – nie wystrzeli tylko wtedy, jeśli wynik rzutu trafienia jest parzystym numerem podwójnym (tzn. wynosi 22, 44, 66, 88 lub 00).

Strzelba kombinowana

Jednym z podstawowych problemów, jakie nastręcza korzystanie z broni palnej, jest znaczna ilość czasu potrzebna na jej załadowanie. W wielu wypadkach oznacza to, że przed rozpoczęciem walki wręcz można z niej wystrzelić jedynie raz. Strzelba kombinowana jest próbą rozwiązania tego problemu. Lufa strzelby stanowi zarazem trzonek broni drzewcowej lub topora. W praktyce jest to kompromis, który nie przysłużył się dobrze żadnej z tych broni. Użytkownik przy każdym sposobie używania otrzymuje modyfikator -10% do trafienia, a ponadto stosuje się modyfikator +20% do efektu niewypału z uwagi na odkształcenia, spowodowane używaniem lufy jako drzewca.

Henricus Salus

Nazwa pochodzi od imienia wynalazcy, „Brudnego Henrico” Tagliatelliego z Sartosy. Ta przerażająca broń to coś pośredniego między wielkim pistoletem, a małą armatą. Strzela kulami wielkości arkebuzowych i dzięki temu zadaje ogromne obrażenia, może być jednak niebezpieczny dla użytkownika

– z uwagi na potężny odrzut, działający na nadgarstek trzymającej broń dłoni. Po każdym strzale bohater musi wykonać test **Sily**. Jeśli test się nie powiedzie, skorzystaj z poniższej tabeli:

S+K6	Rezultat
2-3	Złamany nadgarstek – aż do otrzymania medycznej pomocy ręką nie można się posługiwać.
4-5	Nadwreżony nadgarstek – ręka nie nadaje się do użycia przez K4 godziny; pomoc medyczna skraca ten czas o połowę.
6-7	Nadwreżony nadgarstek – ręka nie nadaje się do użycia przez 6K10 minut; pomoc medyczna skraca ten czas o połowę.
8-9	Nadwreżony nadgarstek – ręka nie nadaje się do użycia przez K10 minut; pomoc medyczna skraca ten czas o połowę.
10 i więcej	Nadszarpięty nadgarstek – broń wypada z dłoni, a jej użytkownik przez następną rundę nie może nic zrobić.

Henricus Salus wymaga 2 ładunków prochu na każdy strzał, lecz *nie* dwóch naboji!

Falkonet

Falkonet jest większą wersją zwykłej rusznicy, zaprojektowaną w ten sposób, by można go było zamocować na obrotowym uchwycie na burcie statku lub dachu powozu. Podobnie jak rusznicę (patrz wyżej) można go ładować amunicją improwizowaną (patrz wyżej). Podobnie, jak w przypadku rusznicy, strzał może pokryć pewien obszar. Skorzystaj wtedy z następującej procedury:

Strzelając do grupy (patrz **WFRP**, str. 126), rzuć K6, żeby określić rozrzut strzału. Wynik rzutu określa ilość możliwych do trafienia celów. Każde trafienie rozstrzygnij oddzielnie – wykonaj normalny test **US**, a następnie w normalny sposób określ ilość zadanych obrażeń. Strzelając do pojedynczej istoty, określ w normalny sposób trafienie i obrażenia.

Poprawione zestawienie broni palnych

Broń	Zasięg				Czasy ładowania i strzału
	bezpośredni	krótki	daleki	maksymalny	
Arkebuz	3/4	30/4	60/4	300/3	ładowanie – 2 rundy, strzał – 1 runda
Henricus Salus	3/4	8/4	16/4	50/3	ładowanie – 2 rundy, strzał – 1 runda
Dżezail	3/4	36/3	72/3	400/2	ładowanie – 3 rundy, strzał – 1 runda
Kacza stopa*	3/4	8/3	16/3	50/2	ładowanie – 2 rundy/lufę, strzał – 1 runda
Pistolet	3/3	12/3	24/3	50/2	ładowanie – 2 rundy, strzał – 1 runda
Pistolet pojedynkowy	3/4	8/3	16/3	50/2	ładowanie – 2 rundy, strzał – 1 runda
Rusznica	3/5	24/3	48/3	250/2	ładowanie – 3 rundy, strzał – 1 runda
Falkonet	3/6	24/4	48/3	100/2	ładowanie – 4 rundy, strzał – 1 runda
Strzelba kombinowana	3/4	12/3	24/3	50/2	ładowanie – 2 rundy, strzał – 1 runda
Organki*	3/4	12/3	24/3	50/3	ładowanie – 2 rundy/lufę, strzał – 1 runda

Liczby pod „Zasięgiem” to zasięg w metrach/efektywna siła.

* te typy broni strzelają wieloma pociskami – patrz opisy poszczególnych typów.

Falkonet wymaga 3 ładunków prochu na każdy strzał i ładuje się go sześcioma kulami.

Bohaterowie o **Sile** 5 lub więcej mogą używać tej broni, trzymając ją w rękę, bez mocowania. Jednak w takim wypadku otrzymują ujemny modyfikator -10% do trafienia, a po każdym wystrzale bohater musi wykonać test **Inicjatywy**. W przypadku niepowodzenia odrzut broni powala bohatera na ziemię, przez następną rundę jest on celem *nieruchomym*. Powalony na ziemię bohater musi wykonać test **Wt** – nieudany oznacza utratę 1 punktu **Żyw**, bez względu na noszony pancerz. Jeśli skutkiem tego **Żyw** bohatera spadnie poniżej 0, skorzystaj z *Tabeli nagłej śmierci*.

Organki

Organki zostały stworzone według prostej logiki krasnoludzkiej:

Pytanie: Co jest lepsze od strzelby?

Odpowiedź: Mnóstwo strzelb.

Broń składa się z kilku podobnych do arkebuzowych luf, które są ułożone obok siebie lub w kształt pudełka. Rzadko jednak zdarzają się wśród krasnoludów rusznikarze na tyle szaleni, by budować broń, posiadającą ponad 10 luf – zawsze przecież istnieje możliwość wybuchu! Z uwagi na rozmiar i ciężar, broń jest mocowana na ramie na kołach i wyglądem przypomina wczesne karabiny Nordenfelt & Gatling z naszego własnego świata. Wszystkie lufy uruchamia się jednym spustem.

Dla każdej lufy wykonaj osobny test trafienia wyznaczonego wcześniej celu. Jeśli któryś z testów się nie powiedzie, powtórz go *jednokrotnie*. Każdy udany powtórny test trafia tak, jak pokazano to w poniższej tabelce:



K6 Wynik

- | | |
|-----|--|
| 1-2 | Trafiona została najbliższa istota na lewo od celu. |
| 3-4 | Trafiona została najbliższa istota na prawo od celu. |
| 5-6 | Trafiona została najbliższa istota za celem. |

Istota, znajdującą się za celem może zostać trafiona, gdyż przyjmuje się, że cel przesunął się nieznacznie, w ten sposób ją odsłaniając. Oczywiście *nie możesz* strzelać w ścianę mając nadzieję, że wylosujesz ten rezultat i trafisz kogoś, kto się za nią ukrywa!

Nie trzeba chyba dodawać, że organki wymagają jednego ładunku prochu i jednej kuli na lufę na strzał.

Dżezail

Ten długolufowy lekki arkebuz jest najczęściej używaną bronią palną w Arabii, lecz do tej pory niewiele egzemplarzy dotarło do Starego Świata, a z tych prawie wszystkie znajdują się w rękach kolekcjonerów i władców. Dżezail ma większy zasięg niż arkebuz, lecz mniejszą siłę.

Podobnie jak arkebuz (patrz wyżej) wymaga użycia forkietu.

Kilka uwag o broni palnej

Wielu Mistrzów Gry, szczególnie tych, którzy przerzucili się na **WFRP** z jakiegoś innego systemu fantasy, gdzie broń palna nie jest używana, może czuć się nieswojo na myśl o tym, że mają dać bohaterom do ręki rusznice. Może im się wydawać, że ci bohaterowie staną się zbyt potężni, posiadając przewagę technologiczną nad większością przeciwników i możliwość zadawania ogromnych obrażeń.

Dokładnie z tych samych powodów wielu graczy chętnie położyłoby na broni palnej swe łapy.

Jednakże, jeśli przyjrzyj się bliżej zasadom gry i charakterystyce broni, dostrzeżesz, że broń palna nie jest aż tak groźna, jak mogłoby się wydawać. Na pewno nie tak śmiertelna, jak pewne czary i przedmioty magiczne.

Mimo wszystko jednak może się zdarzyć, że będziesz musiał powstrzymać graczy przed odgrywaniem Billy the Kid'a na Dzikim Zachodzie i strzelaniem do wszystkiego, co się rusza. Jest to stosunkowo proste:

Wszyscy tego chcą

Jeśli twój gracz będzie miał szansę zdobycia broni palnej, prawdopodobnie w jego oczach zapłonie płomień chciwości. Cóż, wielu ludzi reaguje dokładnie w ten sam sposób.

Banici zagarną strzelby swych ofiar razem z kosztownościami, a strażnicy miejscy mogą nalegać, by zostawić broń palną pod kluczem w ich stróżówce. Oczywiście, gdy bohaterowie wrócą, by ją odebrać, okaże się, że jakoś „zniknęła”. A co stado zwierząt mogłoby zrobić z paroma beczkami prochu? Lepiej nawet o tym nie myśleć.

Bohaterowie, którzy będą rozgłaszać na lewo i prawo, że posiadają broń palną będą tak zwracać na siebie uwagę, jakby rozdawali złote monety. Możesz to wykorzystać jako pomysł na kilka krótkich przygód: bohaterowie starają się odzyskać skradzioną broń; skradziona broń wykorzystana do morderstwa politycznego lub religijnego i pozostawiona na miejscu zbrodni, co rzuca cień podejrzania na bohaterów; desperacki pościg, by zatrzymać zwierzolidzi (czy cokolwiek innego), wyprowadzających straszne rzeczy za pomocą strzelb i prochu, ukradzionych bohaterom itd.

Jeśli nie widzisz innego rozwiązania, skorzystaj z któregoś z powyższych pomysłów, by raz na zawsze odciąć prowadzonych przez graczy bohaterów od ich broni palnej.

Broń ofensywna

Broń palna, jako głośna, kłopotliwa i niebezpieczna, raczej denerwuje praworządnych mieszczan. Z książki **Warhammer: Miasto** dowiadujemy się, że pewnych rodzajów broni nie wolno wносить do Middenheim. Pozostawienie broni palnej i prochu w strażnicy na przechowanie będzie prawdopodobnie wymagane przy wjeździe do większości miast i dużych miasteczek.

Czas ładowania

Broń palną ładuje się denerwująco długo. Ścisłe kontrolując czas ładowania szybko przekonasz graczy, że Brudny Harry miałby *bardzo* ciężkie życie w świecie Warhammera. W końcu niewielu bohaterów będzie w stanie wytrzymać kilkorundowe ładowanie broni, podczas gdy Brzydale szarżują. Po pewnym czasie okaże się, że broń palna przydatna jest tylko w pierwszej rundzie walki.

Jeśli chcesz być naprawdę podły, możesz przydzielić bohaterom test **Zr**, jeśli próbują ładować broń pod wpływem stresu (na przykład w chwili, gdy opada ich bandą orków); w zależności od wyniku testu, bohaterowie mogą mieć następujące kłopoty (wg wyboru MG):

- ☐ modyfikator -10 do **Inicjatywy** w rundzie strzału
- ☐ ładowanie przedłuża się o jedną rundę – czy orki będą pierwsze?
- ☐ *niewypał*
- ☐ zapomnieli o prochu – strzelba wydaje tylko charakterystyczne kliknięcie i koniec
- ☐ zapomnieli o kuli – głośne bum, lecz żadnych obrażeń
- ☐ zostawiłeś wycior w lufie – broń strzela, zadaje 3 x normalne obrażenia, lecz nie może być użyta ponownie, aż do chwili odzyskania wyciora.

Wszystko kiedyś się kończy

Im więcej Nasi Herosi strzelają, tym szybciej kończy im się proch. A o proch w dzikich ostępach dość trudno. Najbliższy alchemik czy aptekarz jest odległy o całe kilometry, a tych kilku ludzi, których możesz spotkać i którzy mogą posiadać proch raczej nie chce się z nim rozstać, niezależnie od twej oferty. W końcu woźnice i im podobni noszą broń palną, bo dzięki niej udaje im się ocalić skórę swoją i pasażerów. Oni, w przeciwieństwie do niektórych osób, nie szukają kłopotów.

Proch, jak wynika ze strony 295 podręcznika **WFRP** dostępny jest w *niewielkim* stopniu. Niektóre miasta mogą nawet wprowadzić ograniczenia jego sprzedaży. Nie powinno więc przysporzyć ci kłopotów sprawienie, aby graczom skończył się proch, a potem coś na nich nasłać. To powinno ich zachęcić, by zachowywali w przyszłości swe strzelby na specjalne okazje. Pomyśl również dwa razy, zanim zaczną wykonywać numery z beczkami prochu w stylu pana Wołodjowskiego w Kamieńcu.

Wilgoć

Proch nie wybucha, jeśli zawilgotnieje. Bohaterowie muszą więc zwracać dużą uwagę gdzie i w co go pakują. Na pewno znajdziesz wiele okazji, by zamoczyć Naszym Herosom proch i na pewien czas wyłączyć ich strzelby z akcji. Możesz wykorzystać deszcz, rzekę, którą należy sforsować itp. Szczególnie podatny na zawilgocenie jest proch, znajdujący się w broni. A oczywiście im lepiej jest on zabezpieczony, tym dłużej będzie trwało jego odpakowanie. Z drugiej strony, jeśli bohater wpadnie na pomysł, by włożyć sobie proch pod koszulę i utrzymywać cały czas czar *Zabezpieczenie przed deszczem*, powinienes dać mu spokój. Taki geniusz zasługuje na nagrodę.

Rozwinięta tabela niewypałów

Tabela niewypałów na stronie 129 podręcznika **Warhammera** opisuje tylko trzy efekty. Poniżej znajduje się jej rozwinięta wersja:

Rzut

K100 Wynik niewypału

- 01-20 Częściowy zapłon. Zajął się tylko część prochu; przy tym strzale zasięg i efektywna siła spada do połowy normalnej wartości (ułamki zaokrąglaj w górę);
- 21-50 Ładunek się nie zapalił – spróbuj ponownie w następnej rundzie;
- 51-70 Ładunek się nie zapalił – przeładuj broń i spróbuj ponownie;
- 71-80 Opóźniony zapłon. Spłonka się spala i wydaje się, że nic ponadto się nie dzieje. Broń wypali jednak w następnej rundzie, co może być dość niebezpieczne. Każdy, kto będzie na tyle głupi, by zajrzeć do lufy strzelby otrzymuje automatycznie *bezpośrednie* trafienie w głowę.
- 81-90 Błysk na panewce. Proch dookoła spłonki zapala się jasnym błyskiem, lecz nabój nie odpala. Należy dosypać prochu na panewkę, co zajmuje 1 rundę. Teraz można znów strzelać, lecz z modyfikatorem -10% do US za zdenerwowanie – co zdarzy się tym razem?!
- 91-99 Proch się zajmuje, jednak jest niewystarczająco dopchnięty lub jest go nieco zbyt mało jak na daną lufę. Skutek jest taki, że kula topi się wewnątrz niej. Broń jest teraz bezużyteczna. Przy ponownej próbie użycia istnieje 50% szansa na wybuch.
- 00 Broń wybucha. Jej użytkownik otrzymuje normalne trafienie, broń zostaje zniszczona.

☐ Neal Harvey, Thomas Boyd i Graeme Davis

PRZYJACIEL ZWIERZĄT

NOWA PROFESJA DLA ELFÓW

Elfy są najbardziej związane z przyrodą i życiem spośród wszystkich ras świata Warhammera. Znajduje to odzwierciedlenie w ich wierzeniach, a jednym z najważniejszych bogów elfów jest Karnos, Pan Zwierząt, którego ludzie utożsamiają z ich własnym starożytnym bóstwem dzikich miejsc – Taalem.

Ludzie i inne rasy udomowili zwierzęta, zabierając je z dziczy i osuwając. Elfy postępują w inny sposób. Dla elfa praktyka łamania zwierzęcego ducha przez jego „oswajanie” jest barbarzyńska i typowa dla ludzi. Elfy wolą raczej zdobywać świadomą współpracę zwierzęcia, niż zmuszać je do posłuszeństwa. Ludzie twierdzą, że ten pogląd jest sprzeczny z uwielbieniem, jakim elfy darzą polowania, lecz ci uważają, że ich łowy są tak samo naturalne, jak polowanie dzikich kotów czy stada wilków. Jak wszyscy dzicy myśliwi, polują tylko tyle, ile muszą, by przeżyć. Myślistwo nie jest dla elfów sportem.

Właśnie taki punkt widzenia leży u podstaw elfiej profesji *caraidh* (przyjaciela zwierząt). Każdy elf może zostać przyjacielem zwierząt – niektórzy członkowie tej rasy rodzą się

nimi, inni przeistaczają się w nich podczas długich lat przebywania na łonie przyrody. Przyjaciele zwierząt swe naturalne przywiązanie do jakiegoś gatunku zwierzyny rozwijają do olbrzymich rozmiarów. Wiadomo też, że w obronie leśnych wiosek walczą ramię w ramię u boku swych zwierząt i oddziałów elfich wojowników.

Przyjaciele zwierząt, podobnie jak tancerze wojny, żyją razem z innymi elfami w leśnych społecznościach. Bardziej jednak niż tancerze zbliżają się do swych współbraci. Niemniej jednak może się zdarzyć, że przyjaciel zwierząt opuści elfią osadę wraz ze swym zwierzęciem, by stać się wędrownym poszukiwaczem przygód.

JAK ZOSTAĆ PRZYJACIELEM ZWIERZĄT?

Profesja przyjaciela zwierząt dostępna jest dla wszystkich elfów, którzy wyznają Karnosa. Można do niej przejść z dowolnej innej. Bohater musi wydać standardowe 100 punktów doświadczenia, a poza tym przez pewien czas przebywać w lesie, najlepiej w towarzystwie jednego lub kilku innych przyjaciół zwierząt, którzy będą zajmować się jego nauką.

W grze Mistrz Gry powinien potraktować to dokładnie tak, jak wszystkie inne zmiany profesji (przydatne tu może być przeczytanie *Ćwiczenie czyni mistrza* w książce **Potępie-niec**) pamiętając o tym, że wstępny trening, który podejmuje bohater *musi* być przeprowadzony w terenie leśnym.

Pierwszym krokiem do zdobycia profesji przyjaciela zwierząt jest określenie gatunku zwierzęcia, z którym bohater odczuwa szczególną więź. MG może to określić w tajemnicy (biorąc pod uwagę osobowość bohatera) lub przedyskutować wybór z graczem. Może też wykonać rzut według poniższej tabeli:

Rzut K20	Gatunek	Tytuł przyjaciela zwierząt
1-4	niedźwiedź	Caraidh Bruinn
5-8	dzik	Caraidh Much
9-10	sokół	Caraidh Iolair
11-12	koń	Caraidh Aech
13-16	pies	Caraidh Cu
17-20	dziki kot	Caraidh Cadhmorr

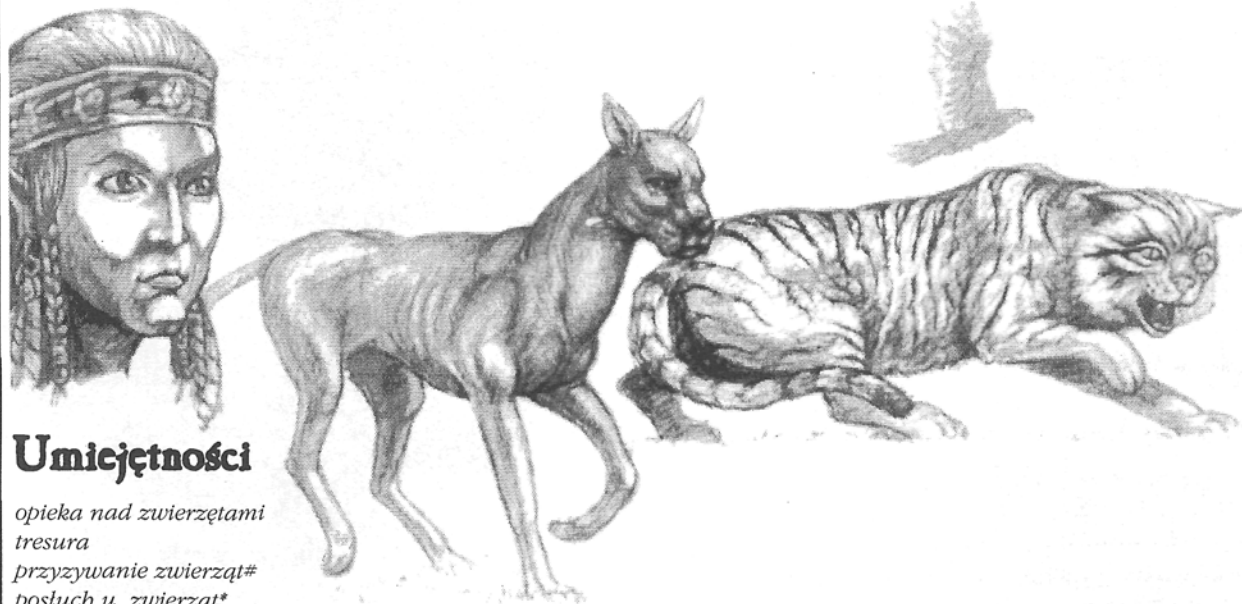
Są to najczęściej spotykane rodzaje zwierzęcych przyjaciół. Podobno istnieją też inne, lecz nawet elfy niewiele na ten temat wiedzą. Legendy mówią, że pojedyncze wysokie elfy, pochodzące ze starych rodów najwyższej arystokracji, rodziły



OPIS PROFESJI PRZYJACIELA ZWIERZĄT

Schemat rozwinięć

Zwierzę	Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogi
Niedźwiedź	+10		+2	+2	+2						+10			
Dzik			+10		+1	+1	+2	+10					+10	+10
Sokół	+1	+10	+10			+1	+20			+10	+10			
Koń		+1			+1	+2	+2					+10	+10	
Pies		+1	+10				+2	+10			+10	+10	+10	
Dziki kot	+1	+10		+1		+1	+20				+10		+10	



Umiejętności

opieka nad zwierzętami
tresura
przyzywanie zwierząt#
posłuch u zwierząt*
tropienie*
wyczucie kierunku
szósty zmysł

* Te umiejętności są automatycznie otrzymywane po osiągnięciu tej profesji, lecz dotyczą wyłącznie gatunku, którego bohater jest przyjacielem. Za możliwość pełnego ich wykorzystania należy w normalny sposób zapłacić punktami doświadczenia.

To nowa umiejętność, dostępna tylko dla przyjaciół zwierząt. W dowolnym momencie bohater może przyzwać pewną ilość zwierząt, należących do gatunku swoich przyjaciół pod warunkiem, że znajduje się w lesie, w którym ten gatunek występuje (czyli, w praktyce, w dowolnym lesie Starego Świata).

Przyjaciel zwierząt musi wykonać test **CP**. Jeśli test się powiedzie – zwierzęta pojawiają się po 2K10 minutach w następujących ilościach:

Niedźwiedź	1
Dzik	K3
Sokół	1
Koń	1
Pies	K3
Dziki kot	K3

Bohater nie może wezwać zwierząt po raz drugi, jeśli jeszcze towarzyszą mu zwierzęta, które przyzwał poprzednio.

Poza tym, w zależności od zwierzęcia, z którym się przyjaźni, bohater może zdobyć następujące umiejętności:

Niedźwiedź	<i>broń specjalna – uliczna, bijatyka, silny cios</i>
Dzik	<i>szaleńczy atak, bijatyka, celny cios</i>
Sokół	<i>uniki, ucieczka, celny cios</i>
Koń	<i>czuły słuch, ucieczka, jeździectwo</i>
Pies	<i>czuły słuch, szaleńczy atak, bijatyka</i>
Dziki kot	<i>ukrywanie się na wsi, cichy chód na wsi, broń specjalna – uliczna</i>

Przedmioty

Nie ma przedmiotów, które są jakoś szczególnie związane z profesją przyjaciela zwierząt, choć wielu przyjaciół ubiera się i zbroi w sposób, który kojarzy się jakoś z ich przyjaciółmi. Tak więc *Caraidh Much* czyli przyjaciel dzików używa zakrzywionych w kształcie szabli dzika sztyletów, *Caraidh Bruinn* i *Caraidh Cadbmorr* (odpowiednio przyjaciel niedźwiedzi i kotów) używają kastetów, zaopatrzonych w szpony itp.

Profesje wyjściowe

nowicjusz (Karnosa)
tancerz wojny
zwiadowca

się z darem przyjaźni smoków, którego nikt nie może się nauczyć. To właśnie oni byli jeźdźcami smoków – Beith-Caradan. Niektórzy uważają to wyłącznie za legendę, inni twierdzą, że elfy te śpią gdzieś w leśnych ostępach wraz ze swoimi wierzchowcami, czekając aż przyjdzie czas, gdy będą mogli ocalić swą rasę przed zniszczeniem.

Bohater, który przyjął już profesję przyjaciela zwierząt i określił gatunek swego zwierzęcia, musi wybrać się samotnie do lasu i zaprzyjaźnić się, korzystając z umiejętności *posłuch u zwierząt*, z jednym lub kilkoma zwierzętami tego gatunku. Maksymalna liczba zwierząt, z którymi może się jednocześnie przyjaźnić, podana jest w opisie profesji (na poprzedniej stronie).

ZWIERZĘTA W WALCE

Każdy przyjaciel zwierząt może rozkazać swym zwierzęcom przyjaciółom, by walczyły u jego boku. Wymaga to testu **CP** (cecha elfa).

Niedźwiedź

Niedźwiedź ma następującą charakterystykę:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	0	4	4	11	30	2	-	24	10	24	24	-

Niedźwiedź walczy dwukrotnie w rundzie *uderzając pazurami*. Ranione zwierzę jest *podatne na szal* i wzbudza *strach* we wszystkich istotach niższych niż trzy metry.

Dzik

Leśne dziki, które wiążą się z *Caraidb Much* są mniejsze niż dziki równinne, opisane w podręczniku (str. 233), na których jeżdżą gobliny. Dzików leśnych nie można używać jako wierzchowców. Mają następującą charakterystykę:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	33	0	3	3	11	30	1	-	10	14	14	14	-

Dziki atakują jednym *uderzeniem rogów*. Te, które są zwierzęcymi przyjaciółmi nie zadają *zainfekowanych ran*. Ranione są *podatne na szal*.

Sokół

Sokół ma następującą charakterystykę:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
1	40	0	1	1	3	50	1	-	6	6	6	6	-

Jeśli skuteczny atak zaowocuje *dodatkowymi obrażeniami* (patrz **WFRP**, str. 122), zignoruj określenie obrażeń. W zamian atak zadaje 1 punkt obrażeń w głowę, a ofiara musi wykonać udany test **I**, by nie utracić oka (modyfikator +10,



jeśli nosi zakrywający twarz hełm). Sokół latają jak *istoty pikujące* i posiadają normalną ochronę przed bronią strzelecką (patrz **WFRP**, str. 129).

Koń

Caraidb Aech, czyli przyjaciele koni często jeżdżą na wierzchowcach, które są ich przyjaciółmi. Nieliczni elfowie mogą się przyjaźnić z taką ilością zwierząt, że są one w stanie ciągnąć bojowy rydwan. Jeśli na początku walki przyjaciel zwierząt wykona udany test **CP**, jego koń będzie zachowywał się pod każdym względem jak *koń bojowy* (patrz **WFRP**, str. 237). Zwierzę wykonuje wtedy wszystkie testy *strachu* korzystając z **Op** elfa zamiast swojego, a ten ostatni otrzymuje modyfikator +20% do wszystkich testów *ryzyka*, związanych z jazdą (modyfikator ten zawiera już w sobie normalny modyfikator +10% za posiadanie umiejętności *jeździectwo*).

Pies

Psy używane przez *Caraidb Cu* są specjalnie hodowanymi elfimi psami myśliwskimi. Powinno się je traktować tak, jak psy bojowe (patrz **WFRP**, str. 242).

Dziki kot

Caraidb Cadhmorr spotyka się w towarzystwie wielkich dzikich kotów Starego Świata (patrz **WFRP**, str. 237). Dziki kot na koniec szarży zawsze skacze.

KARNOS. PAN ZWIERZĄT

Opis: Jedno z najważniejszych bóstw panteonu leśnych elfów, przez niektórych ludzkich teologów uznawane za odpowiednik Taala, staroświatowego boga przyrody i dzikich miejsc. Karnos jest panem zwierząt, pośród których żyją elfy Starego Świata, patronem przyjaciół zwierząt, lecz hold składają mu również niektórzy elfi zwiadowcy i myśliwi.

Karnos jest zazwyczaj przedstawiany jako mierząca ponad 3 metry istota o ciele elfa, a głowie i ogonie jelenia. Mówi się, że może przyjąć postać każdego leśnego stworzenia.

Charakter: Neutralny. Przyroda nie preferuje ani dobra, ani zła, nie czyni tego więc i Karnos.

Symbol: Podobnie jak Taala, Karnosa symbolizuje głowa jelenia z rozwidlonymi rogami. Elfi kapłani Karnosa ubierają się jak inne elfy.

Zasięg kultu: Osady leśnych elfów w całym Starym Świecie.

Świątynie: Cały las jest świątynią Karnosa. Jest on obecny wszędzie tam, gdzie są jego zwierzęta. Istnieją jednakże miejsca szczególnie ważne dla jego wyznawców: niektóre naturalne polanki, skały, drzewa itp. Leśne elfy automatycznie rozpoznają takie miejsca, podczas gdy przedstawiciele innych ras nie są w stanie odróżnić ich od zwykłych elementów krajobrazu. Elfy prawie zawsze starają się trzymać inne rasy z dala od świętej ziemi.

Przyjaciele i wrogowie: Wyznawcy Karnosa są dobrze ustosunkowani do innych leśnych elfów i członków innych ras, którzy wyznają Taala, Rhyę i Dawną Wiare. Utrzymują jednakże, że Taal to połączenie kilku elfich bogów z Karnosem włącznie, a nie, iż Karnos to aspekt Taala. Wyznawcy Karnosa są podobni do wyznawców innych bóstw panteonu Starego Świata, gdyż traktują kultu Chaosu i bóstwa goblinoidów z niesłabnącą nienawiścią.

Dni świąt: Karnos ma dwa duże święta: jedno w środku wiosny, kiedy jest dużo jedzenia i rodzą się młode, a drugie pośrodku jesieni, gdy wszystkie gatunki muszą się przygotowywać do przetrwania zimy. Dokładne daty tych świąt nie są ustalane według kalendarza Imperium, lecz obliczane dzięki różnym naturalnym znakom za pomocą starych, tradycyjnych metod – zmieniają się więc z roku na rok.

Wymagania kultu: Każdy leśny elf może oddawać hold Karnosowi. Większość elfów czci do pewnego stopnia wszystkich bogów swego panteonu.

Przykazania: Wszyscy wyznawcy Karnosa muszą przestrzegać następujących przy-

kazań: nigdy nie skrzywdzić zwierzęcia, chyba że we własnej obronie lub dla pożywienia (ponieważ po elfich polowaniach zawsze następują wielkie uczty łowy są dopuszczalne); nigdy nie dopuścić, by zwierzę zostało skrzywdzone z wyjątkiem jak powyżej; robić wszystko, co jest w ich mocy, by wygnać z lasów goblinoidów, zwierzoludzi i mutantów Chaosu.

Używane czary: Kapłani Karnosa mogą korzystać ze wszystkich czarów magii prostej, magii elementalnej i druidycznej z wyjątkiem *Czerpania mocy ziemi* i *Tworzenia świętego gaju*.

Umiejętności: Nowicjusze Karnosa otrzymują *posłuch u zwierząt* zamiast *sekretnego języka-klasycznego*. Kapłani Karnosa na każdym poziomie mogą wykonać *jedną* rzut wg *Tabeli umiejętności Rangera*, ewentualnie powtarzając rzut do chwili, kiedy otrzymają umiejętność, której jeszcze nie posiadają. Umiejętności te są dodatkkiem do listy umiejętności każdego poziomu profesji kapłana podanej w podręczniku **WFRP** (str. 151). Kapłani Karnosa mogą zdobyć na każdym poziomie powyżej nowicjusza umiejętność *przywianie zwierząt*, przy czym za każdym razem mogą wybrać inny gatunek.

Próby: Próby, ustanawiane przez Karnosa zawsze dotyczą obrony lasu i jego mieszkańców. Mogą one polegać na odegnaniu istot, które zagrażają zwierzętom, poczynając od samotnego człowieka – trapera, a kończąc na grupie goblinoidów lub istot Chaosu. W rzadkich przypadkach próba może polegać na udzieleniu pomocy cierpiącemu zwierzęciu – na przykład złapanemu w sidła czy dół. Te próby dawniej powodowały mnóstwo konfliktów z ludźmi, jednak ostatnio nawet oni uznali wiele swych ulubionych zabaw ze zwierzętami (takich jak uczenie niedźwiedzi tańca) za barbarzyńskie i niepotrzebne.

Błogosławieństwa: Karnos najczęściej zsyła umiejętności, które mają coś wspólnego ze zwierzętami – *opieka nad zwierzętami*, *tresura*, *posłuch u zwierząt*, *jeździectwo* i *woltyżerka*, czasem inne, zależnie od sytuacji. Testy, w których pomagają, to głównie testy **Op** i **Ogł** w sytuacjach, w które zaangażowane są zwierzęta. W rzadkich przypadkach bóg może obdarować jednorazowym użyciem umiejętności *przywianie zwierząt*. Kłótwy, jak zwykle, dają odwrotny efekt niż błogosławieństwa, lecz Karnos może także ukarać bohatera chorobą magiczną *niechęć zwierząt* (patrz **WFRP**, str. 138).

□ Graeme Davis



PANCERZ też czuje...

Często krytykowanym błędem wielu systemów fantasy jest to, iż zbroje są wieczne – niezależnie od tego, jak wiele bólu i cierpienia osiągnie osobę znajdującą się *wewnątrz*, sam pancerz pozostaje nienaruszony. Poniżej podany jest prosty system symulowania uszkodzeń pancerza, który można zastosować w grze **Warhammer Fantasy Roleplay**.

USZKODZENIA, ODNIESIONE PODCZAS WALKI

Przyjmuje się, że większość trafień, które zadają rany powoduje nieznaczne uszkodzenia pancerza – wygięcie blachy, kilka obluźwionych ogniw kolczugi, lecz nic naprawdę ważnego. Jednak raz na pewien czas zdarza się coś poważnego: niezwykle silny cios, który przetnie pancerz razem z chronionym przezeń ciałem, trafienie, które przetnie ważny rzemień czy klamrę. Wobec tego część zbroi zostanie uszkodzona, jeśli miejsce, które chroni otrzyma:

- ☐ trafienie krytyczne;
- ☐ trafienie, które zada *dodatkowe obrażenia*;
- ☐ trafienie, które zada obrażenia, a rzut trafienia wynosi 01;
- ☐ uderzenie z **Silą** 7 lub więcej, niezależnie od tego, czy to uderzenie spowoduje jakieś obrażenia.

Uszkodzony element pancerza w normalny sposób obciąża bohatera, jednak do czasu naprawy lub wymiany nie daje żadnej ochrony.

Warstwy pancerza

Jeśli jakaś część ciała bohatera jest chroniona kilkoma warstwami pancerza – na przykład zbroją płytową, noszoną na kolczudze – część wewnętrzna pozostaje nietknięta, *chyba* że uszkodzenie spowodowane jest trafieniem krytycznym lub ciosem o **Silę** 7 lub większej. W tych dwóch przypadkach uszkodzeniu ulegają wszystkie niemagiczne elementy pancerza, noszone na danym obszarze ciała.

Pancerz magiczny

Pancerze magiczne cechują się o wiele większą wytrzymałością niż zwykłe. Element pancerza magicznego nie jest uszkodzany automatycznie: jeśli któryś z powyższych warunków zostanie spełniony, rzuć K6. Jeśli wypadnie 1, liczba punktów pancerza spada o 1. Dopiero gdy wartość pancerza spadnie do 0, należy traktować go jako uszkodzony.

Tarcze

Tarcze zachowują się nieco inaczej niż wszystkie inne części pancerza, gdyż mogą ochraniać dowolne miejsce ciała.

Jeśli używa się tarczy, jest ona uszkodzana zawsze wtedy, gdy reguły wskazują, że uszkodzony zostanie pancerz. Jeśli uszkodzenia spowodowane są ciosem o **Silę** 7 lub większej, oprócz tarczy zostaje również uszkodzony pancerz, okrywający trafione miejsce. We wszystkich innych przypadkach pancerz pozostaje nietknięty.

Uszkodzona tarcza funkcjonuje normalnie, lecz rozpadnie się jeśli zostanie uszkodzona ponownie. Z tego powodu musisz sobie notować, czy tarcza twego bohatera jest *cała, uszkodzona czy zniszczona*.

Gdy tarcza zostanie zniszczona, zakładamy, że materiał, z którego się składała został rozwalony, a z niej całej pozostał jedynie żelazny uchwyt. Tarcza nie zapewnia już żadnej ochrony, jednak ciężki żelazny uchwyt może zostać wykorzystany do parowania ciosów przeciwnika z ujemnym modyfikatorem -20%. Bohaterowie posiadający umiejętność *broń specjalna – uliczna*, mogą wykorzystać uchwyt tarczy jako broń (I +10, obrażenia -2, parowanie -20).

Tarcze magiczne

Tarcza magiczna zachowuje się tak samo, jak zwykła, z tym, że po uszkodzeniu traci 1 punkt pancerza. Jeśli ta wartość spadnie do zera, zostanie zniszczona. Uchwyt, pochodzący z magicznej tarczy nie ma magicznych właściwości, lecz może zostać użyty w charakterze broni, w sposób opisany wyżej.

INNE USZKODZENIA

Pancerz może zostać uszkodzony również w innych sytuacjach – na przykład przez niektóre czary, ogień, upadek. Wszystkie te rzeczy mogą być groźne (dla bohatera również), a co ważniejsze, uszkodzenia nie dotyczą konkretnego miejsca, jak ma to miejsce w walce, lecz obejmują cały pancerz.

Gdy bohater w zbroi otrzyma obrażenia, które nie dotyczą żadnego konkretnego miejsca, skorzystaj z następującej procedury:

1. Oblicz podstawowe obrażenia. Jest to wynik, otrzymany z rzutu obrażeń zanim doliczy się do niego modyfikatory, wynikające z **Wytrzymałości** itp.

2. Zmodyfikuj je w zależności od przyczyny. Skorzystaj z następujących modyfikatorów:

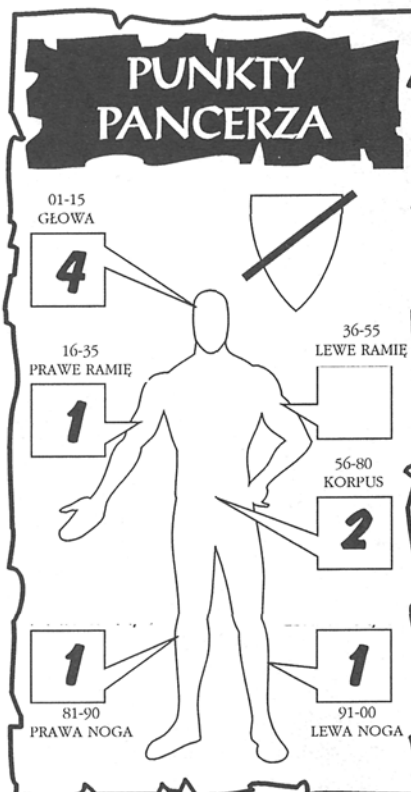
Magiczny ogień	x 1/2
Magiczny piorun	x 1/2
Inny pocisk magiczny	x 1
Zionięcie smoka itp.	x 1/2
Ogień niemagiczny	x 1/4
Pocisk podpalający	x 1/4
Skok/upadek	x 1
Nieudany test <i>ryzyka</i>	x 1/4
Wybuch prochu	x 1/2
Bomba	x 1
Atak duszący/przez stratowanie	x 1
Trafienie magicznym pociskiem	
przy udanym teście Inicjatywy	x 1/2, kumulatywnie
Atak o Sile 7 lub więcej	x 2, kumulatywnie

Ułamki zaokrągla się w dół. Należy zauważyć, że trucizny i choroby nigdy nie wpływają na pancerz bohatera.

3. Sprawdź uszkodzenia pancerza. Rzuć K6 na każdy fragment pancerza, który bohater ma na sobie i policz te fragmenty, dla których wypadło mniej niż obrażenia, obliczone po uwzględnieniu modyfikatorów.

Przykład: Uszkodzenia nie spowodowane przez broń

Max Wojownik został trafiony czarem *Ognista kula* i odniósł 8 punktów obrażeń zanim pod uwagę zaczęła być brana jego **Wytrzymałość**. Mógł otrzymać 4, lecz nie udało mu się unik. Max stracił tarczę w poprzedniej bitwie, a w tej chwili nosi następujący pancerz:



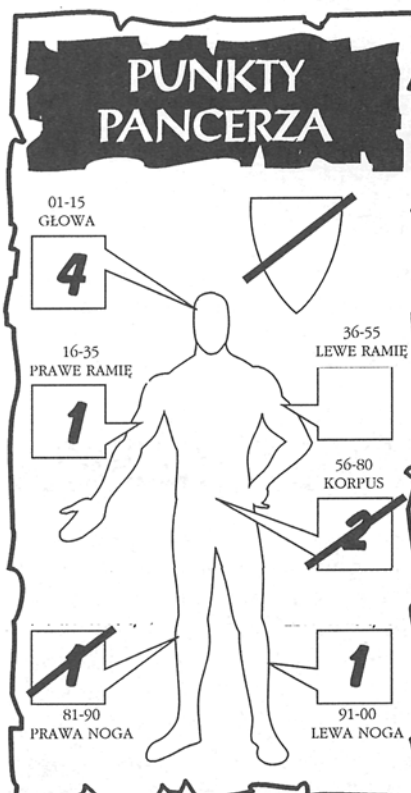
Podstawowe obrażenia zadawane przez czar wynoszą 8. Bierzemy pod uwagę połowę tej liczby, gdyż zadał je ogień magiczny. Max nosi na sobie 5 części niemagicznego pancerza (jego magiczny hełm weźmiemy pod uwagę za chwilę), więc gracz rzuca 5K6 i zlicza wyniki, mieszczące się w przedziale 1-3.

Wypada 3, 1, 1, 5 i 4 – liczą się trzy rzuty, co oznacza, że uszkodzone zostały trzy części pancerza.

Teraz określamy położenie tych uszkodzonych elementów. Pierwszy rzut to 38 – lewe ramię. Ponieważ lewe ramię Maxa jest nieopancerzone (polegał na tarczy, której już nie ma), powtarzamy rzut – teraz wypadło 88 – uszkodzony został prawy nagołennik. Drugi rzut to 66 – uszkodza napierśnik Maxa, a trzeci – 70 – tym razem uszkodzenia otrzymuje już koszulka kolcza.

Hełm Maxa rozważamy na końcu. Z uwagi na zakletą w nim moc dodajemy 4 do rzutu K6, co oznacza, że nie może wypaść liczba mniejsza niż 5 – czyli ognista kula nie wyrządziła mu najmniejszej szkody.

Tak wygląda pancerz Maxa po zderzeniu z kulą.





4. Określ lokalizację uszkodzeń pancerza. Jeżeli wiesz już, ile elementów pancerza zostało uszkodzonych rzuć na tabeli miejsc trafienia (str. 117), żeby określić położenie każdego z uszkodzonych elementów. Powtórz rzut, jeśli wypadło miejsce, które jest nieopancerzone, lecz nie powtarzaj podwójnych wyników.

Jeśli określone miejsce ciała chronione jest kilkoma warstwami pancerza, zacznij od warstwy zewnętrznej i posuwaj się w kierunku warstw wewnętrznych.

Pancerz magiczny

Określając uszkodzenia pancerza magicznego, powstałe z przyczyn innych niż walka, skorzystaj z procedury podanej wyżej, lecz wykonaj oddzielny rzut dla każdego elementu, dodając wartość jego punktów pancerza do rzutu K6.

NAPRAWIANIE PANCERZA

Uszkodzony pancerz można naprawić. Potrzebna jest do tego osoba, posiadająca umiejętność *kowalstwo*, która wykona udany test **Zr**. Każdy udany test przywraca 1 punkt pancerza jednemu obszarowi naprawianej zbroi. Nieudany test oznacza, że tej części nie da się już naprawić. Oczywiście, każdy element pancerza można naprawić przywracając najwyżej początkową wartość punktów pancerza.

Przykład: kowal naprawia kaftan kolczy z rękawami, którego lewy rękaw został tak uszkodzony, że stał się bezużyteczny.

*Jeśli test **Zr** się uda, uszkodzony rękaw zostanie naprawiony, więc odzyska swój 1 punkt pancerza. Jeśli test się nie powiedzie, rękawa nie da się już naprawić.*

Pancerz skórzany

Skórzany pancerz traktuje się dokładnie w ten sam sposób, jak metalowy. Do jego naprawienia potrzeba jednak umiejętności *krawiectwo*, a nie *kowalstwo*.

Tarcze

Uszkodzonych i zniszczonych tarcz nie da się naprawić – trzeba je zrobić od nowa.

Pancerz magiczny

Naprawienie magicznego pancerza wymaga – oprócz znajomości *kowalstwa* – umiejętności *wykrywania istot magicznych* i *wytwarzania magicznych przedmiotów*, a test, który należy wykonać, dotyczy średniej z **Int** i **Zr**. Nieudany test oznacza, że cały element zbroi stracił swą magiczną moc, funkcjonując dalej jako niemagiczny – i uszkodzony – element tego samego typu.

Pancerz mitrylowy może zostać naprawiony tylko przez krasnoludzkiego rzemieślnika z umiejętnością *kowalstwo*, którego **Zr** i **Int** wynoszą co najmniej 30.

MAGICZNA OCHRONA

Posiadana przez bohatera magiczna ochrona przed jakimś źródłem obrażeń – na przykład czar *odporność na strzały* czy *szatę odporności na ogień* (patrz **Potępieniec**) – oddziałuje również na jego pancerz i ekwipunek.

W przypadku magicznej ochrony, która zmniejsza ilość otrzymanych obrażeń, zadanych przez jakieś konkretne istoty lub typ broni, na przykład *pierścień ochrony* przed mieczami, uszkodzenia pancerza oblicza się w normalny sposób.

Przy magicznej ochronie, która zmniejsza ilość otrzymanych obrażeń, zadanych przez coś innego niż broń, np. *pierścień ochrony* przed ogniem, redukcji ulegają obrażenia bezpośrednio wylosowane kostką, bez uwzględnienia **Wytrzymałości** i innych modyfikatorów.

MAGIA, POWODUJĄCA USZKODZENIA PANCERZA

Niektóre rodzaje magicznej broni, czary i formy ataku są przeznaczone specjalnie do niszczenia pancerzy. W takich przypadkach należy zignorować powyższy system i zastosować się do ich opisów.

□ Graeme Davis



„Słuchaj, to trzeba wyciągnąć. Nie masz wyboru.”

„Och, na Morra, nie dotykaj mojej nogi tym nożem.”

„W porządku – nie chcesz, żebym ja to robił. Jednak ten grot tak czy inaczej trzeba wyciągnąć, dobrze o tym wiesz – więc muszę zabrać cię do medyka.”

„Wspaniale... aghbh. A czym mu zapłacimy – miłymi słówkami?”

„Akurat znam jednego taniego lekarza, więc nie musisz się martwić.”

„Co znaczy – taniego, żaden z nich nie jest ta... NIEE! Cobyś nie musz na myśli... Ale on jest szalony!!! Na miłość Shallyi, nie pozwól mu mnie dotknąć. Lepiej zostawię sobie tę strzałę, wyjdzie na to samo. Zabierzesz mnie do niego, to ja... AAH... ARGGHHHH.”

„Cóż... widzę, że nie nadajesz się do dyskusji, więc ustalmy, że idziemy do Ericha. No, dawaj!”

Czy doktor jest w domu?

Wstęp

Prędzej czy później każdy bohater będzie potrzebował opieki medycznej. Istnieje wiele instytucji, zapewniających usługi tego typu, lecz okoliczności mogą znacznie ograniczyć możliwości wyboru. Medycy są kosztowni. Kapłani Shallyi mogą zadawać niewygodne pytania. Dlatego też najwygodniejszy byłby ktoś niezależny. Taki, jak Erich Hinfällig. Dyskretna wizyta u Ericha zapewnia całkiem niezłe szycie za umiarkowaną cenę. Jednak, podobnie jak z większością doktorów, trudno się z nim spotkać bez wcześniejszego umówienia. Jego hafliński pomocnik, Hartwig, przypomina o tym przy każdej okazji.

Sceneria

Klinika Ericha mieści się w zrujnowanej ruderze w dzielnicy Ostwald, w Middenheim, jednak możesz ją umieścić, gdzie chcesz; w większości miast jest pełno takich chałup. Zazwyczaj mieszczą się w najbardziej zniszczonych dzielnicach, gdzie gildia medyków ma małe wpływy.

Reputacja

Erich jest wyjątkowo tani – bierze mniej więcej jedną trzecią tego, ile zażądałby normalny chirurg. Jeśli bohater zdecyduje się na cięcie bez znieczulenia, cała operacja może kosztować mniej, niż połowa zwykłej wizyty!

Podziemny świat i niższe klasy społeczne, które stanowią zasadniczą część klienteli Ericha, wiedzą, że to niezły medyk i żąda uczciwej ceny za dobrą robotę: „No, jeśli nie masz na normalne cięcie, idź do Ericha. Łatał mnie kilka razy – o tu,

patrz. Taaa, blizna nie jest zbyt piękna, ale nie zamierzam w tym roku występować na balu u hrabiny. A szew trzyma się niezłe. Ale dam ci dobrą radę – cokolwiek byś robił, nie pozwól mu się uśpić – jeśli nie patrzysz mu na ręce, możesz obudzić się bez nogi... Mówię poważnie!”

Znają go również poszukiwacze przygód: „Spróbuj u starego Hinfälliga. Skorzystałem parę razy – nie jest zły. Poza tym całkiem tani. Kiedyś, kiedy próbowałem... uwolnić pewnego gościa od kilku rzeczy, ugryzł mnie pies. Poszedłem z tym do starego Ericha. Dał mi jakąś maść, którą miałem wcierać w ranę – śmierdziała gorzej, niż pachy ogra. Ale pomogła. Jeśli zajmujesz się tym samym, co ja, polecam ci Ericha, sami zapewne poradzicie sobie z tego typu problemami o wiele gorzej od niego. Gdy go odwiedzisz, powołaj się na mnie.”

Członkowie gildii medyków i inni profesjonalści wysokiej klasy nie znają jego aktualnej tożsamości, lecz mogą pamiętać jego przeszłe życie (patrz Erich Hinfällig): „Erich? A, tak. Pamiętam Ericha... Erich Carroburg, jeśli mnie pamięć nie myli. Tak, bardzo zdolny; powiedziałbym, że miał wrodzony talent do cięcia. Zaszedłby daleko, lecz... cóż, był tylko człowiekiem, a czyj umysł wytrzymałby coś takiego? Nie wiem, co się z nim stało, po prostu zniknął. Prawdopodobnie skończył gdzieś w rynsztoku z flaszka w dłoni... co za wstyd. Strata prawdziwego talentu.”

Erich Hinfällig

Erich Hinfällig zdaje się być zmęczonym, starym człowiekiem. Wygląda na 55 lat, lecz ma tylko 34. Ma 173 cm wzrostu i zaczyna tyć. Jego włosy są całkiem białe, długie i zaniedbane,

a oczy brązowe, z powiekami drgającymi z powodu tików. Jednak najbardziej charakterystyczny jest brak lewej nogi. Musiał ją sobie sam amputować z powodu rany, zadanej przez jakąś broń Chaosu.

Nic dziwnego, że to doświadczenie wywarło głęboki i straszny wpływ na umysł młodego lekarza. Pił, by zapomnieć, jednak nic nie mogło powstrzymać nocnych koszmarów. Pił, by nie drżała mu ręka, jednak to nie pomagało. Jego pacjenci głośno mu współczuli, a po cichu szukali pomocy gdzie indziej. Erich był skończony. Gdy opuścił Nuln, zostawił za sobą Ericha Carroburga – i tak powstał Erich Hinfällig. Przez następne dwa lata czepiał się różnych zajęć, brnąc głębiej w alkoholizm i rozpacz. W końcu znalazł się w Middenheim, koczując w opuszczonym magazynie – złamany człowiek bez celu w życiu.

Jednak mieszkający z nim towarzysze – a szczególnie halfiński złodziej o imieniu Hartwig – szybko zorientowali się w jego wiedzy medycznej. Erich od czasu do czasu pomagał opatrywać rany, których nie można było pokazać „zwykłym” lekarzom i odnosił całkiem niezłe rezultaty. Rozpacz osiągnęła to, czego alkohol nie mógł. Ponieważ już się niczym nie przejmował, ręce mu nie drżały – rozpacz wypełniła jego umysł, nie pozostawiając miejsca dla koszmarów.

Gdy rozeszły się wieści o jego użytecznych umiejętnościach, szybko powiększył się krąg znajomych. Nie dbał o odpowiedzi, nie zadawał pytań; nie obchodziły go pieniądze, nie żądał opłat – choć Hartwig szybko obwołał się „asystentem” medyka i zaczął zbierać pieniądze, dzięki czemu obaj mogli się nieźle utrzymać. Na koniec bezimienny dobroczyńca, znany tylko jako „On”, ofiarował pieniądze potrzebne na wyposażenie kliniki w slumsach, gdzie każdy może uzyskać pomoc medyczną za rozsądną cenę lub ciepłe łóżko, by umrzeć jeśli nie można mu już pomóc.

Wiele osób szukało pomocy u Ericha, a ten znalazł sobie w końcu miejsce, którego potrzebował. Poczul, że właśnie do takiej pracy się narodził. Walcząc z pijactwem i rozpaczą,



zebrał do kupy strzępy swej niegdysiejszej wiary w siebie. Erich Carroburg wciąż nie istniał, lecz Erich Hinfällig zaczął go sobie przypominać. Z pomocą Hartwiga po 14 miesiącach całkiem się zmienił. Wciąż cierpi na czasową amnezję – całe fragmenty ostatnich czterech lat są wymazane z pamięci –

Lodowatym wieczorem pewnego Marktagu, pod koniec Ulrykzeitu, powóz Cesarskiego Ekspresu zbliżał się ku celowi swej podróży. Daleko w mroźnym powietrzu widać było dachy miasta, wystające ponad lasem. Powozem jechał tylko jeden pasażer, lekarz odwiedzający sławny Uniwersytet Nuln.

Erich Carroburg złożył kartkę na pół i włożył ją do walizki z westchnieniem satysfakcji. Wszystko było przygotowane do wykładu, który miał wygłosić następnego ranka. Odsunął zasłonę i spojrzał w blask zachodzącego słońca wysilając oczy, by dostrzec znajomy krajobraz. Spodziewał się ujrzeć miasto, więc nie zdziwiły go szkarlatne światła w lesie. Jednak był **bardzo** zdziwiony, gdy zamigotały.

■ ■ ■

Ból w nodze był nie do wytrzymania, lecz nie śmiał się poruszyć ani krzyknąć. Brzegi rany pokryte były purpurową posoką, która wypaliła skórę na palcu, gdy jej dotknął. Krew ciekła po twarzy z dolnej wargi, którą

zagryzał, by nie krzyknąć. Cisza ocaliła go od losu, jaki spotkał woźnicę, którego te zdeformowane parodie natury właśnie z apetytem pożerały. Ich szpony odszarpywały różowe płaty mięsa jeszcze żyjącego ciała, wpychając je do kapiących pianą ust. Słyszcząc ich bełkotliwą paplaninę i zawodzenie, Erich stracił przytomność.

Gdy ją odzyskał, było cicho, zimno i ciemno. Ból w nodze zmniejszył się znacznie, choć wciąż go czuł. Spojrzał w dół, zdziwiony – pięć lat medycznego doświadczenia nie przygotowało go na to, co zobaczył. Od kolana w dół sterczały setki malutkich macek, wijących się w nieruchomym powietrzu; sięgały do ziemi, rozpryskując pokrywającą ją krwawe kałuże. Ze stopy nie pozostało nic.

Walcząc z drżeniem rąk sięgnął do czarnej skórzanej torby, którą nosił przy boku. Księżyc odbijał się w ostrzu pily. Wziął głęboki oddech i zagryzł między zębami gruby zwój materiału.

Pozostało tylko jedno...

i wciąż się jąka. Czasami wabi go alkohol lub wpada w czarną rozpacz, lecz podczas swych lepszych dni – które zdarzają się coraz częściej – czuje, że to, co robi jest coś warte. I że on sam jest coś wart.

Erich gardzi gildią medyków, jej obsesją na punkcie opłat i ograniczeniem dostępności usług. Jej wewnętrzna korupcja wprawia go w dziką furję, gdyż nie zgadza się na wycenę życia i leczenia. W chwilach rozpaczliwych godzinami zastanawia się nad swym upadkiem i myśli nad tym, jak można ustrzec innych od takiego losu. Odnosi się cynicznie do religii i jej wyznawców i jest zaciętym krytykiem kultu Shallyi – kto wie, co cię czeka jeśli poprosisz boga o uzdrowienie? Wie, że bogowie nie przejmują się ludźmi – co zrobili dla niego, gdy ich potrzebował? Jego obsesją jest zagrożenie ze strony Chaosu, gdyż doświadczył go bezpośrednio.

W innych sprawach jest rozsądny i wyrozumiały; nigdy nie dokonuje ocen, jeśli nie zna faktów. Tak wiele doświadczył w życiu, że wie, iż pozory mogą mylić.

Erich jest człowiekiem spokojnym, który nigdy nie mówi więcej, niż musi. Częściowo uwarunkowane jest to wykształceniem medycznym, a częściowo świadomym pragnieniem ukrycia swego jękania. Wielu ludzi bierze go za rodowitego mieszkańca miasta, jako że lapidarność jest dobrze znaną cechą Middenheimian.

Erich ma nadzieję, że z czasem odzyska utracony status społeczny, a najlepiej, gdyby osiągnął pozycję, dzięki której mógłby czynić prawdziwe dobro – chciałby zwalczyć korupcję w gildii i uczynić potrzebę, a nie pieniądź podstawową wykładnią działania medyka.

Doktor Erich Hinfällig, żebrak (ex medyk)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogł
1	28	24	4*	6*	10	51	1	61	35	55	52	50	31

Wiek: 34

Umiejętności: mocna głowa, leczenie chorób, powożenie, bystry wzrok, leczenie ran, farmacja, warzenie trucizn, czytanie i pisanie, wiedza o pergaminach, sekretny język - klasyczny, cichy chód w mieście, chirurgia, bardzo odporny*, bardzo silny*.

Przedmioty: butelka bimbru, kula, sztylet (I +10, obrażenia -2, parowanie -20); 2 porcje uciechy Ranalda.

Charakter: neutralny

Punkty obłądu: 4

Dolegliwości: maniakalność (I +6, Ogł -5); jękanie się (Ogł -5).

Reakcje: Erich ma zasadniczo negatywne nastawienie do tych, którzy stoją wyżej od niego na drabinie społecznej, gdyż bardziej ich obchodzą pieniądze, niż prawo i sprawiedliwość. Erich od czasu swego upadku stał się zapatrzonym w siebie snobem. Ponadto nie lubi wszystkich kapłanów. Nowicjusze, kapłani, medycy i ich uczniowie, szlachta i inne osoby, które poruszają się raczej wśród „towarzystwa”, a nie ludzi pracujących otrzymują modyfikator -10% do testów Ogł podczas kontaktów z Erichem.

Hartwig Flatbush

Hartwig jest pulchnym halflingiem w średnim wieku. Ma tylko 122 cm wzrostu, lecz jest stosunkowo krępy. Jego włosy są ciemne i kręcone, a oczy ciemnobrązowe, bystre, zawsze z uwagą obserwujące otoczenie. Jest raczej posępny – rzadko się uśmiecha, a jeśli już, to z wyższością.

Urodził się w wiosce Rottefach nieopodal Altdorfu. Jest jedynym synem wioskowego karczmarza. Miał stosunkowo miłe dzieciństwo, aż do wieku 24 lat, kiedy to został porwany przez łowców niewolników, w czego wyniku został kucharzem i sługą okrutnego estalijskiego handlarza winem. Był przez swego pana regularnie i bez powodu bity, dzięki czemu nauczył się przewidywać ciosy, choć nie mógł nic zrobić, by je zatrzymać.

Wytrzymał tak dwa lata, a potem pokazał kły. Stało się to w Marienburgu, jednym z miast, w których handlował jego pan. Wczesnym rankiem zamordował okrutnego kupca i, zabierając wszystkie jego pieniądze, wyjechał do Middenheim w poszukiwaniu lepszego życia. Lecz gdy już widoczna była skala Fauschlag, został okradziony przez bandytów, ledwo uchodząc z życiem.

Znów bez grosza, nie miał innego wyboru, jak wprowadzić się do miasta i osiedlić tam, gdzie mógł. Związał się z gildią złodziei, która zatrudniła go jako czujkę. Rzadko dostawał odpowiednią część łupów, więc nie był zadowolony z umowy. Rozstał się z gildią i zajął sprzedażą pasztecików z mięsem na rynku. Ścigany przez ciągle narzekania na jego wyroby i plotki o pochodzeniu mięsa, znalazł się nagle w opuszczonym magazynie w dzielnicy Ostwald, bez pieniędzy i bez pomysłu, za co się złapać.

I wtedy, pewnego ranka, pojawił się żebrak. Miał drewnianą nogę i był alkoholikiem - nie wyglądał niezwykle, po prostu następny wykołajeniec. Było w nim jednak coś, co odróżniało go od innych. Hartwig przysiadł się i przedstawił...

Ciężkie koleje losu sprawiły, że Hartwig stał się szorstki, gorzki i nietolerancyjny – dość niezwykła osobowość, jak na halflinga. Spędził całe życie, cierpiąc z rąk uprzedzonych, okrutnych i samolubnych ludzi, więc od każdego spodziewa się tego samego. Trudno jest zdobyć jego zaufanie, lecz raz otrzymane, jest bezwarunkowe i na całe życie. Jest sarkastyczny, popędliwy i nie znoś, gdy traktuje się go z pobłażaniem tylko dlatego, że jest niziołkiem. Jest bardzo dumny ze swego pochodzenia (jak większość halflingów) i zna imponujący zestaw inwektyw w ładnych kilku językach.

Głównymi obowiązkami Hartwiga jest gotowanie (tym się nie przejmuję) i sprzątanie (tym się przejmuję). Jest również asystentem Ericha, jego recepcjonistą, agentem i pomysłodawcą. Doktor wciąż jeszcze nie ma obu wiosel w wodzie (jak powiadają w Marienburgu) i ktoś musi zajmować się sprawami praktycznymi. Hartwig wywiązuje się z tego naprawdę wspaniale, co jest zgodne z jego trzymającą się ziemni naturą.

Wciąż ma pewne związki z gildią złodziei, lecz jest to dobrze strzeżony sekret, którego nie zdradza nawet Erichowi.

Bohatera, któremu postanowi zaufać, może skontaktować z gildią.

Hartwig Flatbush, halfling złodziej, ex kucharz

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	31	32	3	2	7	61	1	53	19	12	23	38	17

Wiek: 28

Umiejętności: gadanina, ukrywanie się w mieście, gotowanie, uniki, powożenie, szacowanie, zielarstwo, zwinne palce, czytanie i pisanie, sekretny język - złodziei, sekretne znaki - złodziei, cichy chód na wsi, cichy chód w mieście, szósty zmysł.

Przedmioty: sztylet (I +10, obrażenia -2, parowanie -20), William (biała mysz, która mieszka w kieszeni na piersi Hartwiga; żywi ją okruchami z kuchni i często można zobaczyć, jak się z nią bawi)

Charakter: neutralny

Reakcje: Trudności Hartwiga w kontaktach międzyludzkich odzwierciedla niska **Ogd**. Poza tym kupcy do testów **Ogd** wykonywanych w czasie kontaktowania się z nim otrzymują modyfikator -20.

Erich i Hartwig

Układ pomiędzy Hartwigiem i Erichem jest prosty: Erich posiada naturalny talent do chirurgii, jednak stracił wolę posługiwania się nim; Hartwig jest władcym halflingiem, który, spotkawszy pierwszą osobę poza Zgromadzeniem, którą nie uważa za samolubną, nie ma zamiaru siedzieć z założonymi rękami i patrzeć, jak takie zdolności się marnują. Erich jest talentem, a Hartwig jego sumieniem i siłą napędową.

„Co robisz, idioto! Wyglądasz naprawdę okropnie. Jak zamierzasz komukolwiek w tym stanie pomóc, co?”

„P-pomóc w (bik!) czym?”

„Nie w czym! **Pomóc!** Matko Esmeraldo, daj mi siłę! Leczyć ich **rany**. Przypominasz sobie **rany**? Czasem bywasz **doktorem**.”

„Jeeeś!(bik!)iii tak mówisz (prychnięcie), to ppppppewnie tak jest.”

„Powinieneś się wstydzić. Spójrz na siebie. Oddaj mi tę butelkę, zanim wepchnę ci ją tak głęboko w gardło, że zobaczysz płamę po winie na siedzeniu spodni!”

„Przeeee(bik!)praszam, Hartwig. To był tylko tyk (bik!)...”

„Och, już w porządku. Chodź, ty cholerny idioto, pomogę ci wytrzeźwieć.”

Koszt leczenia

Erich pobiera 15/- plus pewien procent ceny materiałów, które zużywa. Zwykle jest to 110%, choć można wytargować zniżkę do minimum 80%. Jeśli pacjent zdecyduje się na

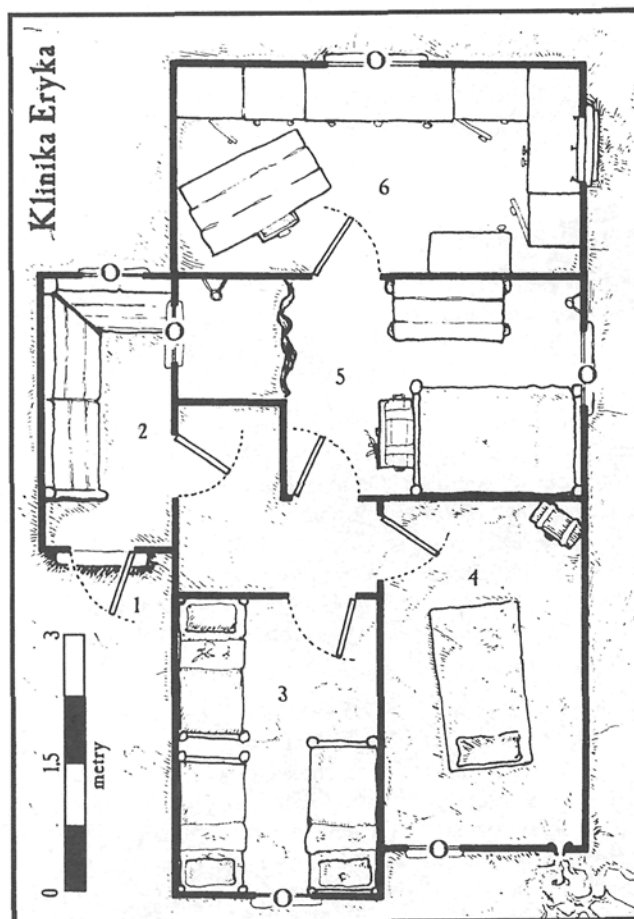
operację bez znieczulenia (odważny gość), wciąż pozostaje opłata 15/-, która pokrywa inne wydatki Ericha.

Poniższa tabela podaje ceny leków, które Erich ma w zapasie. Są to koszty, które on ponosi – pacjenci płacą ustaloną z nim wcześniej cenę. Może zdobyć również inne specyfiki po normalnych cenach, lecz ich dostawa zajmie dwa lub trzy dni.

Narkotyk	Cena
Piasek oczny	2 ZK
Geshundheit	15/-
Uciecha Ranalda	5/-
Pajęczy liść	15/-
Tarrabeth	10/-
Waleriana	5/-

Klinika

Jednopiętrowy, nędzny, drewniany budynek stoi niepozornie wśród slumsów dzielnicy Ostwald w Middenheim, nieopodal Ecke Strasse. Niewiele budynków w okolicy zamieszkałych jest przez dłuższy czas - domy płoną podczas nocnych awantur, a mieszkańcy ulic zmieniają się z dnia na dzień – dzielnica nawiedzana jest przez liczne gangi i miejskie szumowiny. Tylko dzięki szczególnej pozycji Ericha w tym społeczeństwie klinika jest nietknięta przez tak długi czas. W praktyce, gdyby ktokolwiek zagroził doktorowi lub jego klinice, prawdopodobnie nie dożyłby następnego ranka – do tego stopnia ludzie, którzy tam mieszkają cenią sobie Ericha.



Miejscomi bez trudu wskażą klinikę. Trudno jest ją jednak znaleźć samemu – jedyną wyróżniającą cechą jest źle namalowany i wyblakły rysunek tłuczka i mózdzierza na drzwiach.

Budynek skonstruowany jest z różnych gatunków drewna, zbitych gwoździami i powiązanych sznurkiem. Jest w okropnym stanie, kilka okien zostało zabitych deskami, by ochronić wnętrze przed deszczem. Kiedyś pobielone ściany zostały odarte przez srogi wiatr, który pozostawił tylko kilka białych plam pod okapem. Większość dachu porasta mech, gdzieś tam deski przegniły, a przez dziury pada do środka deszcz.

Do budynku prowadzi dwoje drzwi, choć tylne są niepewne i dawno zostały zabite ciężkimi deskami.

Zwyczaje Ericha

Erich mieszka i pracuje w klinice i można go tam spotkać przez 80% dnia. Resztę czasu spędza na Altmarkcie, kupując pożywienie i zioła. W nocy zawsze jest w budynku.

1. Drzwi frontowe

Są to dębowe drzwi, w nocy blokowane od wewnątrz zasuwą, lecz otwarte w dzień. Znajduje się na nich złuszczony obrazek tłuczka i mózdzierza. Jest on już bardzo wypłowiały i dostrzec go można tylko przy dokładniejszych oględzinach lub gdy bohater takiego właśnie znaku poszukuje.

Nawet lekkie pchnięcie powoduje, że drzwi otwierają się gwałtownie z przeraźliwym zgrzytem – górny zawias jest niepewny i pilnie wymaga naprawy. Dzięki temu drzwi łatwo jest wylać (Wt 2, uszkodzenia 3). Zasuwa jest bezużyteczna, choć dzięki niej Erich czuje się bezpieczny.

2. Poczekalnia

Ten pokój wyposażony jest w drewniane ławy do siedzenia, a podłogę posypano drewnianymi wiórami, w które wsiąka krew. Wióry są wymieniane, kiedy już naprawdę cuchną, choć nie tak często, jak być powinny.

Standardowa procedura po wejściu polega na podejściu do okna (60 cm x 60 cm) pomiędzy poczekalnią, a kuchnią i zapukaniu w okiennicę. Okno otwiera się niczym brawura i Hartwig – niewidoczny z powodu swojego wzrostu – gwałtownie domaga się wyjaśnień. „Proszę usiąść. Doktor Erich zaraz cię obejrzy. Powiem mu, że tu jesteś”. Wtedy Hartwig zamyka okno i nie otwiera go przez co najmniej 5 minut. Ma ważniejsze rzeczy do roboty, niż plotkowanie z pacjentami.

Jak długo bohater ma czekać na przyjęcie, zależy głównie od ciebie. Możesz stwierdzić, że Erich natychmiast chce obejrzeć pacjenta albo możesz zmusić go do czekania na swą kolej, bo ktoś przyszedł wcześniej. Jest to idealny moment, by drużyna porozmawiała z kimś miejscowym i zdobyła trochę informacji o okolicy. Pacjent – bohater niezależny opisany jest poniżej.

Jest to również idealna chwila na to, by opisać szczególną atmosferę kliniki (na przykład krzyk, a po nim długa cisza) lub by przedstawić drużynę Hartwiga. Może on wpaść do pokoju i krzyknąć do wykrwawiającego się na podłogę bohatera:

„Och, matko Esmeraldo, daj mi siłę! Bez przerwy muszę wycierać tę podłogę! Nie mógłbyś przynajmniej przytrzymać sobie rany? Tak, daj swój płaszcz, owiń go o tak, o właśnie. Czy zawsze ja muszę myśleć o wszystkim?” Wychodzi, mamrocząc coś pod nosem.

Gunnar „Schleim” Holzbeck, pacjent

Urodził się jako żebrak i tak naprawdę nigdy nie poprawił swego społecznego statusu. Mimo, że właściwie nigdy nie próbował, nie jest to do końca jego wina. Natura nie była dla niego hojna; jest niski i bardzo gruby, ma długie, przetłuszczone włosy i zgniłe, czarne zęby, wykrzywione w bezustannym uśmiechu z powodu zajętej wargi. Mówi przez nos, wysokim głosem, a jego zwykłe zachowania można opisać tylko jako usługowe.

Ma skłonności do hipochondrii i odwiedzał już Ericha tyle razy, że Hartwig go po prostu ignoruje. Bardzo to Gunnarowi odpowiada – z zadowoleniem siedzi tu godzinami i opowiada historię swych chorób każdemu, kto się nawinie.

„Mam ospę. Naprawdę. Wielkie czerwone plamy z wyciekającą ropą. Pewnie, że nie pierwszy raz. Ostatnio zaraz po wypadku z nogą. Przejechał mi po niej powóz. Nie mogłem chodzić parę miesięcy. I wtedy dostałem ataku. Wyrzuciłem z siebie zieloną ciecz – okropne. Doktor mówi, że to wtedy zainfekowałem sobie ranę na piersi. Ale to nieważne – to tylko ospa, mówię wam. Dobry lekarz, ten Erich; da mi coś na tę ospę.”

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	32	37	3	4	6	28	1	38	24	22	26	21	24

Umiejętności: żebractwo, ukrywanie się w mieście, mocna głowa, sekretny język – złodziei, sekretnie znaki – złodziei, cichy chód w mieście.

Przedmioty: Ubranie, które ma na sobie.

3. Sala

To jest miejsce, w którym leżą pacjenci wymagający długotrwałej opieki. Są tu trzy bardzo stare i zniszczone łóżka, z których zawsze K3-1 jest zajęte (dwóch przykładowych pacjentów opisanych jest w *Tematach przygód* poniżej). Większość z tych pacjentów to poszukiwacze przygód. Miejscowi, którzy są ranni lub zarazili się chorobami, wymagającymi przedłużonej opieki przeważnie nie przeżywają dłużej niż do diagnozy.

W tym pokoju mieści się również składzik lekarstw Ericha. Znajdują się one w starym biurku ze składanym blatem, do którego każdy ewentualny złodziej włamałby się bez większych problemów. Aby zniechęcić tych, którzy mogliby tego próbować Erich otwarcie głosi, że wiele ziół w biurku jest silnie trujących, a nie jest tak prosto odróżnić je od dobroczynnych leków.



Zawartość apteczki

W apteczce Ericha zawsze są gotowe do użycia poniższe zioła i trucizny, w podanych poniżej ilościach. Niebezpieczne środki oznaczone są krzyżykiem.

- ☑ **Piasek oczny:** 6 porcji. *Środek uspokajający*, podobny do *księżycowego kwiatu*, lecz oddziałuje na wszystkie rasy, z elfami włącznie. Bohater musi wykonać test **SW**, by zachować przytomność. Jeśli test się powiedzie, otrzymuje modyfikator +20 do testów *strachu*, lecz reaguje z połową swej zwykłej **I** i otrzymuje modyfikator -10 do wszystkich innych testów. Działa przez K3 godzin.
- ☑ **Gesundheit:** 2 porcje. Jeśli medyk, posiadający umiejętność *leczenia ran* wykona udany test **Int**, preparat zahamuje infekcję ran, przywracając wszystkie utracone punkty **Zr** w ciągu K6x10 tur gry.
- ☒ **Jad na ludzi:** 3 porcje. Działa na ludzi, krasnoludy, halflingi i gnomy. Ofiara po spożyciu każdej porcji musi wykonać test *zatrucia*. Efekty nieudanego testu: po 1 porcji – *omdlenie* na K8+4-Wt godzin; 2 porcje – *paraliż* na K8+4-Wt godzin; 3 lub więcej porcji – śmierć.
- ☒ **Nocny cień:** 4 porcje. Ofiara musi wykonać test *zatrucia* po spożyciu każdej porcji. Efekty nieudanego testu: po 1 porcji – *otumanienie* (wszystkie cechy procentowe spadają o -10) przez K8+4-Wt godzin; po 2 lub więcej porcjach – śmierć. Po każdej spożytej porcji ofiara musi ponadto wykonać test **SW**. Jeśli się on nie powiedzie, otrzymuje K6 punktów oblędu.
- ☒ **Ośli liść:** Ofiara musi wykonać test *zatrucia* po spożyciu każdej porcji. Efekty nieudanego testu: po 1 porcji – *otumanienie* (wszystkie cechy procentowe spadają o -10) przez K8+4-Wt godzin; po 2 lub więcej porcjach

– *paraliż* na K8+4-Wt godzin. Po każdej spożytej porcji ofiara musi ponadto wykonać test **SW**. Jeśli się on nie powiedzie, otrzymuje K6 punktów oblędu.

- ☒ **Uciecha Ranalda:** 4 porcje. *Środek pobudzający*. Pierwsza porcja powoduje wzrost wszystkich cech o +1/+10 na 2K3 godzin. Każda następna porcja przedłuża okres działania specyfiku o kolejne 2K3 godziny. Gdy środek przestanie działać, cechy bohatera spadają o -3/-30 od normalnego poziomu na tyle dni, ile porcji zażyto.
- ☑ **Pajęczny liść:** 3 porcje. Jeśli używający zioła medyk, który posiada umiejętność *leczenia ran* wykona udany test **Int**, środek automatycznie zatrzymuje *krwawienie*. Jeśli test się nie powiedzie, *krwawienie* zostanie zatrzymane po K4+1 rundach.
- ☑ **Tarrabeth:** 3 porcje. Jeśli używający zioła medyk, który posiada umiejętność *leczenia ran* wykona udany test **Int**, środek wprowadza pacjenta w dwudziestoczegogodzinny sen, przywracający 1 punkt **Żyw** *bardzo ciężko rannemu* bohaterowi lub 1K3 punkty **Żyw** *ciężko rannemu* bohaterowi.
- ☑ **Waleriana:** 4 porcje. Jeśli używający zioła medyk, który posiada umiejętność *leczenia ran* wykona udany test **Int**, środek przywraca 1 punkt **Żyw** *lekkim* osobom.

4. Sala operacyjna

To tutaj Erich bada i operuje wszystkich swoich pacjentów. Tutaj bandażuje rany i tutaj też amputuje kończyny. Mimo że sam sobie musiał obciąć nogę bez znieczulenia, bardzo niechętnie operuje pacjentów, którzy są przytomni. W praktyce nalega, by pacjent poddał się narkozie nawet wtedy, gdy

OPIEKA MEDYCZNA

Opisane poniżej opcjonalne zasady zaawansowane mogą być stosowane zamiast tych, przedstawionych w podręczniku **WFRP**. W zależności od tego, jakie rany są skutkiem krytycznego trafienia — czy jest to *krwawienie*, czy też *złamanie*, *zwichnięcie* lub *obcięcie kończyny* medyk musi wykonać rzut *opieki medycznej* w jednej z poniższych tabel.

Ten test bierze pod uwagę takie czynniki, jak umiejętności medyka, to, na ile rana jest poważna i ogólny stan zdrowia pacjenta. Jest to rzut K100 z zastosowaniem następujących modyfikatorów:

Modyfikatory medyka

Umiejętności medyczne	+(średnia ze Zr i Int)
Brak umiejętności <i>leczenie ran</i>	-100
Brak umiejętności <i>chirurgia</i>	-50

Modyfikatory pacjenta

Stan zdrowia pacjenta	+(aktualna Wt x 5)
Pacjent jest przytomny	-20

Rodzaj trafienia krytycznego

Wartość krytyczna +1	-5
Wartość krytyczna +2	-10
Wartość krytyczna +3	-15
Wartość krytyczna +4	-25
Wartość krytyczna +5	-40

Higiena „sali operacyjnej”

Czyste pomieszczenie	+5
Przeciętne pomieszczenie	+0
Brudny pokój	-5
Ulica / teren otwarty	-10
Kanał (czy coś podobnego)	-15

Dalsze modyfikatory zależą od uznania MG.

Każda z poniższych tabel zawiera listę dodatkowych modyfikatorów, które stosuje się tylko wykonując rzut w tej właśnie tabeli.

Na przykład, Erich (**Zr** 61, **Int** 55 — modyfikator wynosi +58) leczy żebra, który został dźgnięty nożem. Nóż zadał cios krytyczny +3 (-15), a żebro ma **Wt** 5 (+25). Całkowity modyfikator dodany do rzutu K100 na *Tabeli krwawienia* wynosi wobec tego 58+25-15=+68.

„Uwierz mi, naprawdę nie ma żadnego ryzyka. On chce tylko wyjść ci tę strzałę.”

„Dobrze ci to mówić. Ona nie siedzi w twojej — **aarghbbb!** Niech nas ocali miłosierdzie Shallyi! Kiedy on tu ostatni raz sprzątał?!”

„To tylko trochę kurzu. Trochę kurzu nikomu jeszcze nie zrobiło krzywdy, a ja myślałem, że jesteś twardym, odpornym wojownikiem...”

„Jestem, ale chyba wolalbym zaryzykować jakieś chorobsko... Ten nóż, nie dość, że jest **tępy**, to jeszcze jest umazany w czyichś bebechach!”

Tabela krwawienia

Zmodyfikowany

rzut K100

55 lub mniej

Wynik

Wydaje się, że operacja się udała, lecz po K4+1 godzinach krwawienie wewnętrzne powoduje wylew i pacjent umiera.

56-70

Pacjent zapada w śpiączkę na 10-**Wt** tygodni. W pierwszym tygodniu pacjent ma 10% szans na śmierć, w kolejnych tygodniach szansa ta co tydzień zwiększa się o 10%. Opieka medyczna pozwala zmniejszyć tę szansę do 5% w pierwszym tygodniu, 10% w drugim, 15% w trzecim itd. W czasie śpiączki pacjent ma **Żyw** 0. Jeśli uda mu się odzyskać przytomność, natychmiast jego **Żyw** wzrasta do 1. Należy go od tego momentu traktować jako *ciężko rannego*.

71-85

Krwawienie ustaje, a pacjent na 24 godziny zapada w sen. Teraz jednak staje się on podatny na ataki migreny. Zawsze, gdy wykonywany jest test jego **CP**, **Int**, **Op**, **SW** lub **Ogd** (udany czy nie), wszystkie jego procentowe cechy spadają o -5 na okres K10 godzin.

86-95

Krwawienie ustaje, a pacjent na 24 godziny zapada w sen. Ma on jednak niskie ciśnienie krwi. Za każdym razem, gdy pacjentowi nie uda się test **Op** o 30% lub więcej, mdleje na K4 tury, po których będzie czuł się słabo przez kolejne K10 tur (w tym czasie -1/-10 do wszystkich cech).

96-105

Krwawienie ustaje, a pacjent na 24 godziny zapada w sen. Po tym czasie jego **Żyw** wzrasta do 1. Należy go teraz traktować jako *lekkie rannego*. Po okresie K4 godzin staje się jasne, że nastąpiła *infekcja ran* — patrz podręcznik **WFRP**.

106-130

Krwawienie ustaje, a pacjent na 24 godziny zapada w sen. Po tym czasie jego **Żyw** wzrasta do 1. Należy go teraz traktować jako *lekkie rannego*. Podczas operacji, na płucach pacjenta sformował się jednak skrzep krwi, co spowodowało, że jego oddech stał się głośny i ciężki. I pacjenta jest trwale obniżana o -10 punktów.

131-155

Krwawienie ustaje, a pacjent na 24 godziny zapada w sen. Po tym czasie jego **Żyw** wzrasta do 1. Należy go teraz traktować jako *lekkie rannego*.

156-165

Jak wyżej. Ponadto, po udanym teście **Int** medyka pacjentowi wracają dodatkowo K3 punkty **Żyw**.

166-175

Jak 131-155 powyżej, lecz pacjentowi natychmiast powracają K3 punkty **Żyw**.

176 lub więcej

Jak 166-175 powyżej, lecz pacjent śpi tylko przez 12 godzin i odzyskuje K3+1 punktów **Żyw**.



Tabela złamanych i zwichniętych kończyn

Modyfikatory dla Tabeli złamanych i zwichniętych kończyn

- +10 jeśli natychmiast po otrzymaniu obrażeń skutecznie wykorzystano umiejętność *leczenia ran*.
- 10 za każdy dzień, który minął od chwili otrzymania obrażeń.
- 20 jeśli ta sama kończyna była już wcześniej złamana.

Zmodyfikowany

rzut K100	Wynik
45 lub mniej	Wydaje się, że operacja się powiodła, jednak po K4+1 godzinach okazuje się, że spowodowała ona tylko poważniejsze obrażenia. Kończynę należy amputować. Wykonaj rzut w <i>Tabeli amputacji</i> korzystając z tego samego modyfikatora, z jakiego korzystałeś w tej tabeli (z dodatkowym modyfikatorem +10, gdyż amputacja zostaje wykonana z rozmysłem).
46-60	Operacja się nie powiodła. Kończyna jest trwale uszkodzona. <i>Noga: Sz x 1/2</i> , musisz chodzić o kulach; <i>ręka: Zr x 1/2, US x 1/2</i> , nie możesz korzystać z tarczy, łuku i broni dwuręcznej, być może będziesz zmuszony do używania broni ręcznej niewłaściwą ręką.
61-70	Operacja prawie się udała. <i>Żyw</i> pacjenta wzrasta do 1 punktu. Należy go odtąd traktować jako <i>lekko ранnego</i> . Kończyna jest unieruchomiona na kolejne K4+1 tygodni. Jest ona jednak trwale uszkodzona. <i>Noga: Sz -2</i> (min. 1), <i>I -20</i> ; <i>ręka: Zr -20, US -20</i> . Jeśli jest to ręka, której używałeś walcząc, <i>WW -20</i> .
71-80	Operacja mniej więcej się udała. <i>Żyw</i> pacjenta wzrasta do 1 punktu. Należy go odtąd traktować jako <i>lekko ранnego</i> . Kończyna jest unieruchomiona na kolejne K4+1 tygodni. Staw jednak zawsze już pozostanie nieco sztywny. <i>Noga: Sz -1</i> (min. 1), <i>I -10</i> ; <i>ręka: Zr -10, US -10</i> . Jeśli jest to ręka, której używałeś walcząc, <i>WW -10</i> .
81-95	Operacja prawie się udała. <i>Żyw</i> pacjenta wzrasta do 1 punktu. Należy go odtąd traktować jako <i>lekko ранnego</i> . Kończyna jest unieruchomiona na kolejne K4+1 tygodni. Jest jednak teraz znacznie słabsza, niż była i czasem może się usztywnić. <i>Noga: jeśli jakikolwiek test I nie powiedzie się o 30 lub więcej — Sz -1, I -10 przez K4 godziny; ręka: jeśli jakikolwiek test Zr nie powiedzie się o 30 lub więcej — Zr -10, US -10 przez K4 godziny</i> . Jeśli obrażenia odniosła ręka, której używałeś walcząc, również <i>WW -10</i> .
96-145	Operacja się powiodła. <i>Żyw</i> pacjenta wzrasta do 1 punktu. Należy go odtąd traktować jako <i>lekko ранnego</i> . Kończyna jest unieruchomiona na kolejne K4+1 tygodni, a po tym czasie można jej normalnie używać.
146-155	Jak 96-145 powyżej, lecz kończyna jest unieruchomiona tylko przez K3 tygodnie.
156-165	Jak 146-155 powyżej, lecz po operacji <i>Żyw</i> pacjenta wzrasta o K3 punkty.
166 i więcej	Jak 146-155 powyżej, lecz po operacji <i>Żyw</i> pacjenta wzrasta o K3+1 punktów.

Tabela amputacji

Uwaga: Gdy kończyna zostanie obcięta, czy to przez chirurga, czy też na polu walki, najpierw powinieneś wykonać rzut na *Tabeli krwawienia*. Wynik 131 lub więcej oznacza, że krwotok ustał, wobec czego rana może być wypalona – możesz wykonać rzut w tej tabeli, i zastosować efekt tylko z niej. Rzut poniżej 131 oznacza, że mimo iż ranę można wypalić (rzut na tej tabeli), stosuje się również efekt opisany w *Tabeli krwawienia*.

Poza tym, jeśli pacjent jest przytomny w trakcie operacji, zyskuje K6 punktów obłądu i traci przytomność.

Modyfikatory dla Tabeli amputacji

- +10 jeśli amputacja zostaje przeprowadzona przez medyka rozmyślnie (ten modyfikator stosuje się zarówno do rzutu na *Tabeli krwawienia*, jak i na *Tabeli amputacji*).

Zmodyfikowany

rzut K100	Wynik
45 lub mniej	Pacjent stracił zbyt dużo krwi. Umiera nie odzyskując przytomności.
46-60	Pacjent zapada w śpiączkę na 10- Wt tygodni. W pierwszym tygodniu pacjent ma 10% szans na śmierć, w kolejnych tygodniach szansa ta zwiększa się o 10% co tydzień. Opieka medyka pozwala zmniejszyć tę szansę do 5% w pierwszym tygodniu, 10% w drugim, 15% w trzecim itd. W czasie śpiączki pacjent ma <i>Żyw</i> 0. Jeśli uda mu się odzyskać przytomność, natychmiast jego <i>Żyw</i> wzrasta do 1. Należy go od tego momentu traktować jako <i>ciężko ранnego</i> .
61-105	Rana została skutecznie wypalona i pacjent zasypia na 24 godziny. Jednak po K4 godzinach staje się jasne, że nastąpiła <i>infekcja rany</i> — patrz podręcznik WFRP .
106-155	Rana została skutecznie wypalona i pacjent zasypia na 24 godziny. Po następnych K6+6 dniach <i>Żyw</i> pacjenta wzrasta do 1. Odtąd należy go traktować jako <i>lekko ранnego</i> .
156-165	Jak 106-155 powyżej, lecz pacjent wraca do stanu <i>lekko ранnego</i> przez tylko K6+4 dni.
166-175	Jak 106-155 powyżej, lecz pacjent wraca do stanu <i>lekko ранnego</i> przez tylko K4+4 dni.
176 i więcej	Jak 166-175 powyżej. Ponadto pacjent odzyskuje K3 punkty <i>Żyw</i> .

Skutki utraty kończyn

Jedna noga	<i>Sz x 1/2, I -20</i>
Obie nogi	<i>Sz = 1, I -50</i>
Jedna ręka	<i>Zr x 1/2, US x 1/2</i> , nie można używać tarcz, łuków i broni dwuręcznej; można być zmuszonym walczyć niewłaściwą ręką.
Obie ręce	<i>Zr = 0, US = 0, WW = 0</i> .



chodzi tylko o bandażowanie niewielkich zranień. Niebezpiecznie jest się na to zgadzać, gdyż jedynym środkiem, jakiego w tym celu Erich używa jest piasek oczny, narkotyk, od którego pacjent może się szybko uzależnić.

Ryzyko uzależnienia od środka znieczulającego jest jednakże najmniejszym ze zmartwień pacjenta. Mimo że Erich jest utalentowanym medykiem, wciąż nie jest w pełni zrównoważony. Jeśli tylko ma okazję (np. nikogo nie ma w sali, a pacjent jest nieprzytomny), pociąga sobie łyk „chirurgicznego” alkoholu (tylko po to, by uspokoić rękę, rozumiesz) i będzie pił dalej, aż wykona udany test **SW** (z modyfikatorem -10 z uwagi na umiejętność *mocna głowa*). Każdy kolejny łyk obniża wszystkie cechy procentowe Ericha o -5. Poza tym, że utrudnia to test **SW**, pogarsza jego zdolności chirurgiczne.

Jednak **nawet to** nie jest najgorszym, co może przydarzyć się bohaterowi! Od czasu swego wypadku Erich ogarnięty jest obsesją wycinania każdego Znak Chaosu, jaki gdziekolwiek znajdzie. Jeśli na nodze bohatera znajduje się znamię o dziwnym kształcie, Erich na wszelki wypadek obetnie nogę. Powinieneś sprawdzić na karcie bohatera, czy nie posiada on jakichś charakterystycznych znamion. Erich amputuje rękę lub nogę, jeśli zauważy na nich coś podejrzanego! Powinieneś wtedy przeprowadzić rzut *opieki medycznej* wg *Tabeli krwawienia* i *Tabeli amputacji*.

Ponieważ Erich spędza w klinice większość czasu, stara się zachować higienę i utrzymywać ją w czystości. W tym celu podłoga została zerwana aż do nagiej skały. Największe plamy są uswane ogromnymi ilościami gorącej wody, która wybieka na ulicę przez mały otwór. Choć Erich bardzo się stara, by utrzymać klinikę w czystości, nie jest to miejsce odpowiednie, by przeprowadzać operacje chirurgiczne – z tego powodu chirurg otrzymuje modyfikator -5 do testu *opieki medycznej* (patrz *Opieka medyczna*).

Erich posiada również magiczną lampę, by nie zanieczyszczać pomieszczeń dymem olejowym. Jest to po prostu szklana kula, na którą rzucono stale działający czar *plonące światło* - prezent od wdzięcznego maga. Wisi na środku pokoju, pod sufitem, na brudnej linie. W jednym z rogów pokoju znajduje się również mała skrzynia zawierająca:

Piasek oczny: 12 porcji. Szczegóły opisane są w punkcie 3. *Sala*.

Narzędzia medyczne: pasy, noże, pily i waciki.

Gliniany słój: zawiera 8 pijawek, używanych do ściągania krwi.

Zestaw kajdan: używany w czasie leczenia zaburzeń psychicznych.

Żelazo: służy do wypalania ran!

Alkohol chirurgiczny: 2 butelki. To po prostu bardzo mocna wódka.

5. Salon/Sypialnia

Stoi tu kilka bardzo kiepskich mebli. W jednym rogu znajduje się łóżko Ericha, zrobione z czterech zbitych razem, przykrytych kawałkiem materiału pudeł. Pod łóżkiem Erich trzyma małą drewnianą skrzynię, zawierającą: monety o wartości 12/6, książki medyczne o wartości 50 ZK, zestaw sztućców, dwa koce i hubkę wraz z krzesiwem. Poza tym w pokoju

znajduje się tylko mały drewniany stół. Brak mu jednej nogi, więc został przybity do ściany, by się nie przewracał.

Obok kuchennych drzwi znajduje się alkowa (5a) zasłonięta ciężką, grubą zasłoną – w ścianie pomieszczenia znajduje się kłapa (0.6 x 0.6 metra) wychodząca na poczekalnię.

Zarówno salon, jak i alkowa jest oświetlana i ogrzewana przez pochodnie. Gryzący dym jest odprowadzany przez otwory, znajdujące się w miejscach, w których sufit łączy się ze ścianami.

6. Kuchnia

To tutaj Hartwig spędza większość czasu. Tutaj śpi, na małym kocu, który kładzie pod stołem.

Wyposażenie tego pomieszczenia jest równie kiepskie, jak reszty domu, lecz Hartwig utrzymuje je w bardzo dobrym stanie. Zbudował nawet półki przy zablokowanych tylnych drzwiach, by te nie szpeciły jego kuchni. Drzwi, w ten sposób wzmocnione, mają **Wt 4** i *uszkodzenia 7*.

Poza normalnymi rzeczami, które można znaleźć w każdej kuchni, zawartość niektórych znajdujących się tutaj pojemników jest dość niezwykła. Erich, chcąc rozszerzyć swą wiedzę medyczną, przez lata zgromadził tu spory zapas zakonserwowanych organów, pobranych z ciał ludzi, którzy umarli z jakichś wyjątkowo ciekawych przyczyn. Oczywiście te składniki nie są zazwyczaj używane do przyrządzania potraw (chyba, że ktoś naprawdę rozkości Hartwiga), lecz jeśli włamywacze postanowią przyrządzić sobie posiłek sami...

Tematy przygód

Wizyta w klinice Ericha może stać się początkiem wielu przygód. Poniżej podajemy kilka pomysłów, łatwych do rozwinięcia w całe scenariusze, które zajmą jedną lub kilka sesji gry.

Porwanie!

Holger Kahl, stosunkowo mało ważny członek gildii medyków odkrył, że Erich praktykuje bez upoważnienia i członkostwa w gildii. Ułożył i przedstawił raport w tej sprawie, mając nadzieję, że klinika Ericha zostanie zamknięta, a jego własna pozycja w gildii wzrośnie. Zasady gildii mówią, że nie może ona nic zrobić, jeśli na przesłuchaniu Erich nie będzie obecny osobiście. Doradzono więc Kahlowi, by dał sobie spokój. Ten jednak nie miał najmniejszego zamiaru odstąpić i wynajął zabójcę, by Ericha złapał i zawłócił do gildii, gdzie będzie mu można postawić zarzuty.

Bandyci zamierzają zrobić zamieszanie w poczekalni, podczas gdy Wiesel rozbija okno sali operacyjnej, wejdzie do środka, uśpi Ericha trucizną z jednego ze swych noży i wyjdzie tą samą drogą. Następnie zabierze doktora do wozu, czekającego w pobliskim zaułku i dostarczy Kahlowi.

Niezależnie od tego, czy bohaterowie wezmą się za tę sprawę, czy nie, pozostali pacjenci w poczekalni zaoferują pomoc, chociaż jeden z nich uczyni to nieco niechętnie.

Erich będzie bardzo zobowiązany, jeśli bohaterowie zapobiegną jego porwaniu i zaoferuje im wszystko, co może – darmowe leczenie tak długo, jak chcą. Hartwigowi prawdopodobnie się to nie spodoba i mimo wszystko będzie domagał się zapłaty; uspokoi się, gdy ktoś mu wypomni, co by się stało bez pomocy drużyny. Jednak nawet wtedy będzie nalegał na to, by przywilej nie był nadużywany i może być nieprzyjemny, gdy bohaterowie przyjdą po darmowe leczenie, zwłaszcza, jeżeli będzie chodziło o głupstwa.

Dramatis Personae I

Wiesel – mężczyzna, człowiek, zabójca

Wysoki, o muskularnej sylwetce, owinięty grubym, czarnym płaszczem; jedyną charakterystyczną cechą Wiesela jest jego śmiech – cichy i syczący chichot; wydaje się, że wszystko go bawi.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	47	48	5	4	10	55	2	37	36	27	30	27	25

Umiejętności: czuły słuch, przekupstwo, ukrywanie się w mieście, uniki, tropienie, szczęście, warzenie trucizn, cichy chód w mieście, specjalna broń – nóż do rzucania, silny cios.

Przedmioty: czarny płaszcz, koszulka kolcza (1 punkt pancerza korpus), miecz, 2 noże do rzucania (Z 4/8/20, SE 5) zatrute 1 porcją jadu na ludzi.

Czterech bandziorów

Niezbyt mądrzy i niezbyt lojalni – Boris, Kurt, Otto i Udo – wynajęci przez Wiesel do pomocy w porwaniu Ericha. Mają robić zamieszanie, gdy Wiesel dokonuje porwania. Zrobią najmniej, jak to możliwe i uciekną, jeśli napotkają zdecydowany opór; za każdym razem, gdy któryś z nich odniesie co najmniej 2 obrażenia zadane jednym ciosem, musi wykonać test CP (raniony z modyfikatorem -20). Jeśli test się nie powiedzie, bandzior ucieka.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	29	20	3	3	6	29	1	29	36	19	29	19	19

Umiejętności: mocna głowa, bijatyka.

Przedmioty: pałka, kurtka skórzana (0/1 punkt pancerza korpus i ramiona)

Jakob Haarig – mężczyzna, człowiek, pasterz

Jakob jest wysokim, dobrze zbudowanym mężczyzną z długimi, ciemnymi włosami i głębokim, grzmiącym śmiechem. Przybył do miasta w poszukiwaniu pracy, gdy gospodarstwo jego ojca zostało najechane przez zwierzolidzi. Zarobione pieniądze wysyła na jego odbudowę.

Jest leczony na dolegliwości żołądkowe i przebywa w klinice od kilku tygodni. Jest wciąż jeszcze słaby i senny, więc cios w brzuch może spowodować, że straci przytomność. Jeśli ktokolwiek mocno uderzy go w korpus, Jakob musi wykonać udany test SW albo zemdleje na K6 rund, po których będzie osłabiony przez następne K10 rund (-1/-10 do wszystkich cech).

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5*	33	39	3	5*	5	35	1	24	37	34	38	32	33



Umiejętności: opieka nad zwierzętami, posłuch u zwierząt, bardzo szybki*, muzykalność – instrumenty dęte, widzenie w ciemnościach, broń specjalna – proca, bardzo wytrzymały*

Przedmioty: proca (Z 24/36/150, SE 3, czas ładowania i strzału 1), miecz, 2 ZK 12/-.

Laurelhollena Elmal – kobieta, elf, żak

Laurelhollena, dla przyjaciół Laurey, studiuje historię w Collegium Theologica, w Middenheim. Nie jest typowym elfem, gdyż jest zarówno zuchwałą, jak i szorstką – próbuje nawet ukryć fakt, że jest elfem. Erich opiekuje się nią z powodu bardzo brzydkiej wysypki na piersiach.

Musiła przyjść do tej kliniki, gdyż nie ma pieniędzy i nie stać jej na lekarza Collegium. Będzie walczyć tylko po to, by stworzyć sobie drogę ucieczki.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	41	38	3	4	4	68	1	43	44	58	51	37	36

Umiejętności: tajemny język – magiczny, astronomia, kartografia, mocna głowa, taniec, etykieta, bystry wzrok, historia, czytanie i pisanie, sekretny język – klasyczny, znajomość języka obcego – staroświatowy, śpiew.

Przedmioty: sztylet (I +10, obrażenia -2, parowanie -20), książki do nauki, 1 ZK 17/-.

Charakter: dobry

Grzechy ciała

Laurelhollena Elmal, studentka lecząca się w klinice Ericha (patrz wyżej) nie zdaje sobie sprawy z tego, że ma wroga wśród kolegów z Collegium Theologica – bardzo wpływowego wroga.

Jej kolega ze studiów, niejaki Hultz Stark, wmieszał się ostatnio w pewne niezdrowe obrzędy, których celem było zdobycie wielkiej nagrody od samego Pana Przyjemności. Hultz zaprosił Laurelhollena na jedną z tych orgii, lecz nie powiedział jej, że chodzi o kult Slaanesha. Ona oczywiście odmówiła i zapomniała o całej sprawie. Hultz jednak nie toleruje odmowy od nikogo, znalazł więc sposób, by zdobyć to, czego chciał.

Zdobyl postrzępiony pergamin, zawierający opis klątwy, *nieuniknionego zniszczenia ciała*, którą czciciele Slaanesha mogą rzucić na swych wrogów. Ta klątwa powoduje, że demonica Slaanesha odwiedza ofiarę i zadaje jej naprawdę potworną śmierć.

Gdy bohaterowie siedzą w poczekalni, z sali dobiega głośny huk, po którym następuje głośny krzyk i Hartwig woła o pomoc. Jeśli szybko wbiegną do korytarza, zobaczą Hartwiga i Jakoba, odskakujących od drzwi, podczas gdy Erich szarżuje do pokoju ze sztyletem w dłoni, krzycząc „ś-ś-śmierć o-o-o-obrzydlivosti!”. Jeśli zajrzą do pomieszczenia, zobaczą demonicę Slaanesha, stojącą na łóżku nad elfką, która zemdlala ze strachu.

Wszyscy – z Jakobem i Hartwigiem włącznie – powinni wykonać test **Op** (*strachu*). Na oczach bohaterów, zanim mogą cokolwiek zrobić, demonica pochyła się i wycina na piersi Laurey znak swego pana, rzucając wariant czaru *Kłątwa ciała* (patrz **Królestwa Chaosu – Niewolnicy Ciemności**).

Z ciała Laurey natychmiast zaczynają wyrastać narośla, posiadające wykrzywione usta, ręce, oczy itp. Na początku każdej tury rzucić K10 i sprawdzić na poniższej tabeli efekty czaru:

K10 Efekty w tej turze

1-3 Narośla wyrzucone z ciała Laurey pokrywają obszar 1K4 x 1K4 metry w losowych kierunkach od jej łóżka:

K4	Kierunek
1	przód
2	na lewo
3	w tył
4	na prawo

4-7 Z ciała Laurey wyrasta macka długa na K12 metrów. Użyj tarczy zegarka i rzutu K12, by określić kierunek, w którym wyciąga się macka (12 to głowa dziewczyny).

8-10 W tej turze nic się nie dzieje.

Laurey może zostać zraniona tylko przez ogień, a narośla będą się pojawiać, dopóki nie zostanie zabita.

Każdy, kto dotknie narośla, zostanie zaatakowany raz na rundę z **WW** 60. Udane trafienie nie powoduje obrażeń, lecz unieruchamia ofiarę w uścisku obrzmiałego ciała.

Po trzech udanych trafieniach narośl dusi ofiarę, zabijając ją. Narośla nigdy nie atakują demonicy, która będzie starała się zabić tak dużo ludzi, jak tylko zdoła, zanim nie pochłonie ją *niestabilność*.

W tym samym czasie Erich wpada w *szal* (nie działa na niego *strach*, zawsze *napiera na przeciwnika*, modyfikator do zadawanych obrażeń wynosi +1, a do otrzymywanych -1), który kończy się dopiero w momencie, gdy demonica zostanie zabita lub zniknie.

Nagroda za zabicie demonicy jest podobna do tej, którą bohaterowie mogą otrzymać za powstrzymanie porwania Kahla (patrz wyżej), choć przed jej zaoferowaniem, Erich poprosi jeszcze bohaterów o pomoc w pozbyciu się resztek ciała Laurey.

Dramatis Personae II

Bółożadna Pieszczota – demonica Slaanesha

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	57	42	4	3	5	60	3	10	89	89	89	89	89

Zasady specjalne: Dwa ataki *szponami* i jeden *cios ogonem*. Na całym ciele posiada 1 punkt pancerza. Podatna na *niestabilność*. Wzbudza *strach* we wszystkich istotach żyjących mierzących poniżej 3 metrów wzrostu. Odporna na wszelkie efekty psychologiczne z wyjątkiem tych powodowanych przez bóstwa lub Wielkie Demony. Nie można jej zmusić do zaniechania walki, chyba że czynią to właśnie takie istoty.

Inne przygody

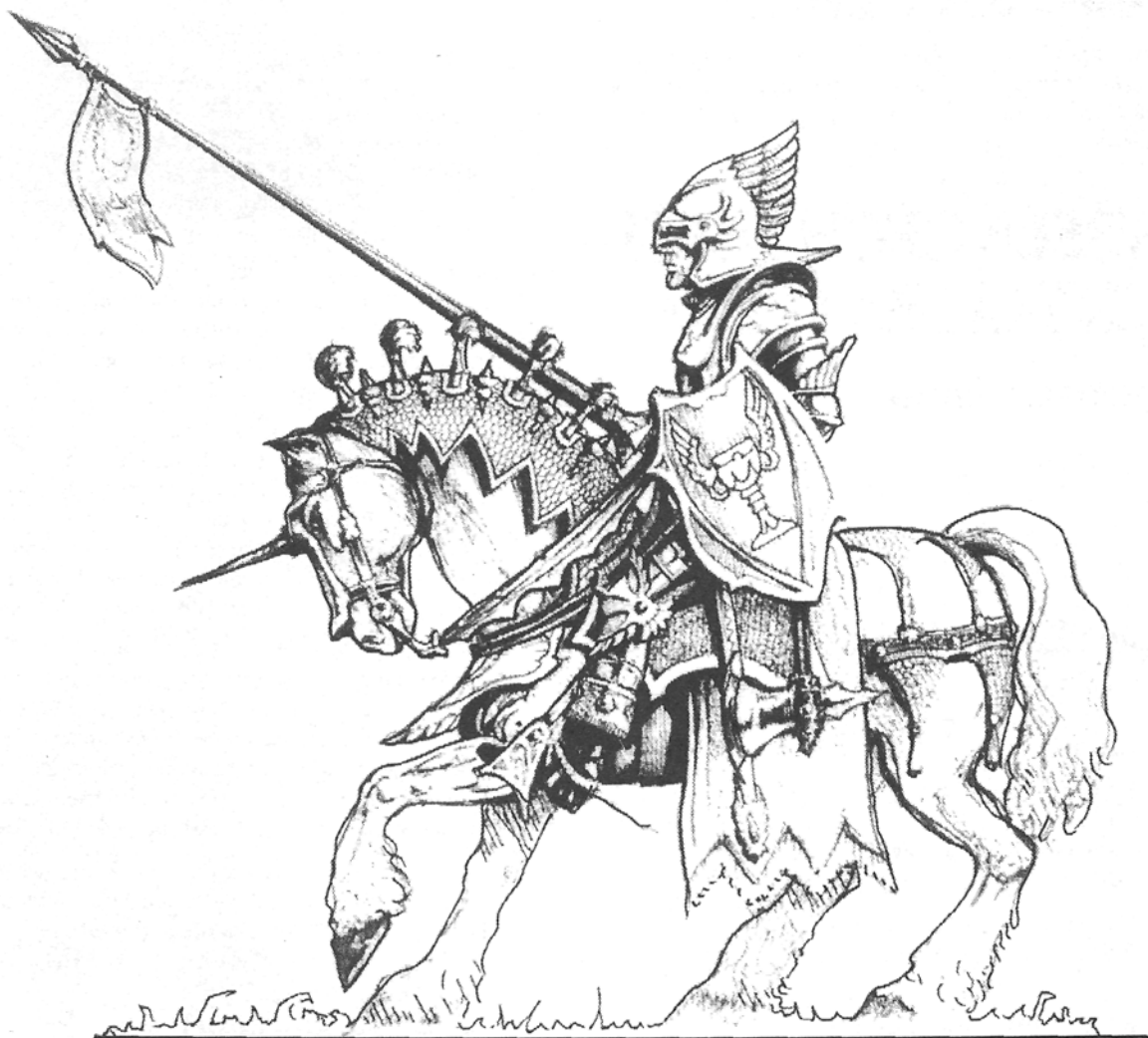
Powyższe przykłady przygód można łatwo rozwinąć. W tej chwili stanowią one praktycznie pojedyncze zdarzenia, lecz każdy z nich można łatwo rozbudować i stworzyć kompletną przygodę, zajmującą kilka sesji gry, pod warunkiem, że poświęcisz temu zajęciu trochę czasu.

Na przykład: bohaterowie mogą próbować odkryć, co stoi za wypadkami, których byli świadkami.

Próba porwania może stać się całkiem skomplikowaną przygodą, w którą zaangażowana będzie gildia medyków. Bohaterowie mogą próbować przeniknąć do gildii i zdyskredytować zamierzenia Kahla za pomocą ostrożnych negocjacji i szantażów. Być może twej grupie bardziej odpowiada proste zabójstwo, a być może będzie się wolała włamać do domu Kahla i wykraść raport, powtarzając tę procedurę w przypadku gildii i usuwając wszystkie oficjalne zapisy jego istnienia.

Drugie zdarzenie można przekształcić w bitwę z siłami Chaosu, które nawet w tej chwili rozpleniają się po całym mieście. Może to wmieszać bohaterów w duży konflikt z kultem Jaspisowego Berła, który wciąż istnieje w Middenheimie i poza nim.

□ Andy Warwick



W BŁYSZCZĄCY PANCERZ ODZIANY

W podręczniku **WFRP**, zaklęcia magicznych pancerzy mają nieco ograniczone działanie. Przede wszystkim, pancerz magiczny różni się od niemagicznego tylko tym, że oferuje kilka *punktów pancerza* więcej. Choć jest to bardzo przydatne, niezbyt odpowiada to mocy, którą przypisywały magicznym zbrojom legendy. Z tego powodu, by dodać im nieco „uroku”, poniżej podajemy opcjonalne zasady opisujące szeroki zestaw różnorodnych właściwości magicznych zbroi, a nie wszystkie z nich służą po prostu do ochrony...

RODZAJ PANCERZA

Losując magiczny element pancerza, jego dokładna nazwa – hełm, napierśnik, koszulka kolcza czy nagołennik – może zostać określona przy użyciu tabeli opublikowanej w głównym podręczniku. Zmienia się jednak nieco proces określania *rodzaju* pancerza.

Liczba magicznych cech

Każdy magiczny element pancerza, podobnie jak broń magiczna, może mieć kilka magicznych właściwości. Ich ilość i rodzaj uzależniony jest od określonego elementu. Chcąc określić ilość cech magicznych elementu magicznego pancerza, wykonaj rzut, a wynik odczytaj w odpowiedniej linii poniższej tabeli:

Element pancerza	Ilość cech magicznych				
	1	2	3	4	5
Czepiec kolczy	01-90	91-00	-	-	-
Hełm	01-75	76-90	91-99	00	-
Koszulka kolcza/ kaftan kolczy	01-80	81-95	96-00	-	-
Nagołennik kolczy (para)	01-90	91-00	-	-	-
Nagołennik płytowy (para)	01-90	91-99	00	-	-
Naramiennik (para)	01-90	91-99	00	-	-
Napierśnik	01-75	76-90	91-96	97-99	00
Tarcza	01-90	91-96	97-00	-	-

Określanie cech magicznych

Pierwszym zaklęciem rzuconym na pancerz zawsze będzie *ulepszona ochrona*. Wszystkie następne mogą być określone przez MG lub wylosowane przy użyciu *Tabeli cech magicznych pancerza*.

TABELE CECH MAGICZNYCH PANCERZA

Ulepszona ochrona

K100	Punkty pancerza
01-10	1
11-80	2
81-95	3
96-00	4

Czepiec kolczy lub hełm

K100 Cecha magiczna

01-02 *Szał bojowy* – osoba nosząca taki hełm lub czepiec, staje się *podatna na szal* zawsze, gdy ma go na sobie;

03-04 *Oddychanie pod wodą* – bohater w hełmie może oddychać bez powietrza i nie dusi się w próżni ani pod wodą. Staje się również odporny na wszelkie wdychane gazy i trucizny.

05-45 *Wzrost cechy* – wzrasta któraś z cech osoby noszącej hełm/czepiec kolczy. Wykonaj rzut, a wynik odczytaj w poniższej tabeli:

K100	Wzrost cechy
01-15	I +10
16-30	CP +10
31-45	Int +10
46-60	Op +10
61-75	SW +10
76-80	I + K3 x 10
81-85	CP + K3 x 10
86-90	Int + K3 x 10
91-95	Op + K3 x 10
96-00	SW + K3 x 10

46-50 *Lot* – osoba nosząca hełm może latać jak istota *piku-jaca* przez 10+k10 tur dziennie.

51-55 *Nienawiść* – osoba nosząca hełm staje się *podatna na nienawiść* do określonej rasy. Wykonaj rzut, a wynik odczytaj w poniższej tabeli:

K100	Rasa
01-05	Gobliny i snotlingi
06-10	Hobgobliny
11-20	Orki
21-25	Wszystkie goblinoidy
26-27	Żywiolaki
28-30	Demony
31-35	Ożywienie
36-45	Niedemoniczne istoty i wyznawcy Chaosu
46-50	Smoki
51-55	Wszystkie gady

56-60	Krasnoludy, gnomy i halflingi
61-65	Elfy
66-70	Fimiry
71-75	Gigantyczne zwierzęta
76-80	Skaveny
81-85	Giganci
86-90	Ogry i trolle
91-95	Zwierzołaki
96-00	Wampiry

Uwaga: Bohater, który jest (lub w jakikolwiek sposób stanie się) przedstawicielem *znienawidzonej* rasy nie może włożyć hełmu/czepca kolczego. Jeśli będzie próbował to robić, przy każdej takiej próbie odniesie K6 *obrażeń* (niezależnie od Wt i innych modyfikatorów).

56-58 *Niewidzialność* – osoba nosząca hełm może na życzenie, raz dziennie stać się niewidzialna. Niewidzialność trwa przez 10+1K10 tur. Niewidzialnego bohatera nie można wykryć żadnymi normalnymi metodami. Przeciwnicy, jeśli chcą trafić nieruchomego i zachowującego się cicho niewidzialnego bohatera otrzymują modyfikator -40 do WW. Jeśli poruszy się, przemówi lub zaatakuje, modyfikator ten spada do -20.

59-60 *Odbicie magii* – jeśli na osobę noszącą hełm zostanie rzucony czar, a wykona ona udany test SW, to zaklęcie zostanie odbite na osobę, która je rzuciła. Jeśli test się nie powiedzie, czar działa normalnie, lecz oczywiście, jeśli opis czaru to dopuszcza, bohater wciąż może próbować uniknąć jego działania wykonując test SW.

61-90 *Ochrona* – osoba nosząca hełm jest całkowicie odporna na jeden określony rodzaj ataku, efektu magicznego lub stanu psychicznego, niezależnie, jak został spowodowany. Wykonaj rzut, a wynik odczytaj w poniższej tabeli:

K100 Negowany efekt

01-05	<i>Niechęć;</i>
06-55	<i>Ochrona obszaru</i> – rzuć wg <i>Tabeli ochrony obszaru</i> ;
56-60	<i>Wymuszenie</i> – włącznie z wszelkimi rodzajami hipnozy, wszystkimi czarami, które zmuszają ofiarę do zrobienia czegoś, np. <i>kradzież rozumu</i> , <i>uśpienie</i> , <i>wymuszenie ucieczki</i> itp;
61-70	<i>Strach i groza</i> – włącznie ze wszystkimi czarami wzbudzającymi strach i nakłaniającymi do ucieczki;
71-75	<i>Ataki spojrzeniem;</i>
76-80	<i>Oblęd</i> – na czas, gdy bohater nosi hełm leczy wszystkie dolegliwości. Poza tym bohater, który nosi hełm nie uzyskuje nowych punktów oblędu, bez względu na ich źródło;
81-85	<i>Niestabilność;</i>
86-90	<i>Iluzje</i> – włącznie z wszystkimi czarami magii iluzyjnej, niewidzialnością i magicznie wykreowanymi widziadłami i dźwiękami, jak czary <i>bagienne ogniki</i> i <i>dźwięki</i> ;
91-95	<i>Głupota</i>
96-00	Wszystkie efekty psychologiczne

91-95 *Regeneracja* – osoba nosząca hełm/czepiec kolczy odzyskuje 1 punkt *Żyw* na turę, maksymalnie do początkowej ilości *Żyw*.

96-00 *Czarostwo* – ten element pancerza nie zakłóca możliwości rzucania czarów przez magów. Jego działanie rozpościera się na cały noszony przez bohatera pancerz. Poza tym, element może mieć dodatkowe właściwości – wykonaj rzut, a wynik odczytaj z poniższej tabeli:

K100 Własność

- 01-75 *Nic* – nie ma innych właściwości;
 76-80 *Odporność* – osoba nosząca ten element jest odporna na działanie jednego, losowo określonego czaru.
 81-85 *Moc* – osoba nosząca hełm zyskuje 2K6 punktów magii odzyskiwanych każdego ranka.
 86-90 *Wzmocnienie mocy* – koszt w punktach magii wszystkich czarów rzuconych przez osobę noszącą hełm spada do połowy swej normalnej wysokości. Ułamki należy zaokrąglić w górę.
 91-95 *Wchłanianie czaru* – hełm lub czepiec kolczy pochłania punkty magii czarów rzuconych na osobę, która go nosi. Te punkty magii mogą następnie zostać zużyte tak, jak w przypadku *klejnotu mocy*. Jeśli hełm/czepiec kolczy kiedykolwiek wchłonie powyżej 10 punktów magii, eksploduje, niszcząc siebie i zadając K3 obrażenia z S10 osobie, która go nosi i każdemu, kto znajdował się w odległości do 5 metrów od niej.
 96-00 *Przechowanie* – hełm lub czepiec kolczy może przechować do K10 poziomów czarów magicznych. Mogą być one rzucone na niego w dowolnej chwili i pozostają w elemencie pancerza, dopóki osoba, która go nosi nie zechce ich rzucić.



Pancerz na tułowiu (kolczuga, kaftan, napiersnik itp.)

K100 Cecha magiczna

01-45 *Wzrost cechy* – Noszenie tego elementu pancerza powoduje zwiększenie jednej z cech bohatera. Wykonaj rzut, a wynik odczytaj z poniższej tabeli:

K100 Wzrastająca cecha

- 01-25 **S** + 1
 26-50 **Wt** + 1
 51-75 **I** + 10
 76-80 **S** + K3
 81-85 **Wt** + K3
 86-90 **I** + K3 x 10
 91-00 rzuć dwa razy

46-95 *Ochrona* – osoba nosząca taką część pancerza jest całkowicie odporna na jeden określony rodzaj ataku, efektu magicznego lub stanu psychicznego, niezależnie, jak do niego dojdzie. Wykonaj rzut, a wynik odczytaj z poniższej tabeli:

K100 Negowany efekt

- 01-10 *Ochrona obszaru* – rzuć wg Tabeli ochrony obszaru;
 11-20 *Ochrona przed atakiem* – rzuć wg Tabeli ochrony przed atakiem
 21-30 *Wyssanie cechy*
 31-40 *Strach i groza* – włącznie ze wszystkimi czarami wzbudzającymi *strach* lub zmuszających do ucieczki
 41-50 *Ogień*
 51-60 *Błyskawica*
 61-70 *Magia* – Wykonaj rzut, a wynik odczytaj z poniższej tabeli:

- K100 Ochrona przed**
 01-25 magią prostą
 26-50 magią prostą i 1 poziomu
 51-60 magią prostą i 1-2 poziomu
 61-65 magią prostą i 1-3 poziomu
 66-75 całą magią wojenną
 76-80 całą magią demoniczną
 81-85 całą magią elementarną
 86-90 całą magią iluzyjną
 91-95 całą magią nekromantyczną
 96-98 całą magią druidzką
 99-00 wszystkimi czarami

71-80 *Magiczne bronie* – Wykonaj rzut, a wynik odczytaj z poniższej tabeli:

- K100 Ochrona przed bronią z własnością**
 01-80 +10 lub mniej do trafienia i/lub +1 do obrażeń
 81-95 +20 lub mniej do trafienia i/lub +2 do obrażeń
 96-00 +30 lub mniej do trafienia i/lub +3 do obrażeń

- 81-85 Wszystkie bronie niemagiczne
 86-00 Wszystkie efekty psychologiczne

96-00 *Czarostwo* – Ta część pancerza nie kłóci się ze zdolnością rzucania czarów osoby, która ją nosi. Magowie mogą ją nosić bez żadnych wynikających z tego faktu negatywnych konsekwencji.

Naramienniki

K100 Cecha magiczna

01-40 *Wzrost cechy* – noszenie tego elementu pancerza zwiększa jedną z cech bohatera. Wykonaj rzut, a wynik odczytaj z poniższej tabeli:

K100	Wzrastająca cecha
01-40	I +10
41-80	Zr +10
81-90	I +K3x10
91-00	Zr +K3x10

41-60 *Ochrona obszaru* – wykonaj jeden rzut w Tabeli ochrony obszaru

61-70 *Ochrona przed atakiem* – wykonaj jeden rzut w Tabeli ochrony przed atakiem

71-75 *Wiązanie* – osoba, która nosi naramiennik jest odporna na paraliż powodowany przez czary takie jak *unieruchomienie*, *trucizny* itp. Nie może być unieruchomiona wbrew swej woli, magicznie ani w jakikolwiek inny sposób.

76-80 *Magiczne rękawice* – Naramienniki mają takie same właściwości, co znany rodzaj magicznych rękawic. Określ go losowo przy użyciu odpowiedniej tabeli z podręcznika **WFRP** lub dodatku **Potępieniec**.

81-85 *Ochrona przed pociskami* – osoba nosząca naramiennik może odtrącać swą ręką nadlatujące pociski i jest odporna na ataki wszystkich niemagicznych pocisków nie większych od strzały.



86-95 *Odchylenie* – osoba nosząca naramienniki może odchyłać rękami ciosy przeciwnika, co jest równoważne z dodatkowym 1 punktem pancerza na całym ciele. Tej własności można użyć w połączeniu z *bronią parującą*, lecz nie tarczą.

96-00 *Czarostwo* – naramienniki nie interferują ze zdolnością magika do rzucania czarów. Mogą być przez niego noszone bez żadnych negatywnych konsekwencji.

Pancerz osłaniający nogi – nagołenniki (płytkowe, lub kolcze)

K100 Cecha magiczna

01-40 *Wzrost cechy* – noszenie nagołenników zwiększa jedną z cech bohatera. Wykonaj rzut, a wynik odczytaj z poniższej tabeli:

K100	Wzrastająca cecha
01-40	Sz +10
41-80	I +10
81-90	Sz +K3
91-00	I +K3x10

41-60 *Ochrona obszaru* – rzuć wg Tabeli ochrony obszaru

61-70 *Ochrona przed atakiem* – rzuć wg Tabeli ochrony przed atakiem

71-75 *Unik* – osoba nosząca nagołenniki może automatycznie **uniknąć jednego** ciosu na rundę. Gracz wybiera cios, który chce uniknąć po teście trafienia, lecz przed określeniem obrażeń.

76-80 *Kopnięcie* – osoba nosząca nagołenniki otrzymuje 1 dodatkowy atak na rundę. Cecha **Ataki** zostaje zwiększona o 1, lecz dodatkowy atak jest zawsze *kopnięciem*, które jest traktowane jako cios normalną bronią. Rzuć K6, by określić miejsce trafienia: 1-2 = lewa noga; 3-4 = prawa noga; 5-6 = korpus.

81-85 *Skok* – osoba nosząca nagołenniki może *skakać* dwa razy dalej niż normalnie (tzn. niż wynika z jej **Sz**). Poza tym, spada zawsze na stopy, czyli *upadek* zawsze traktowany jest jako *zeskok*.

86-90 *Magiczne buty* – nagołenniki mają właściwości znanego rodzaju magicznego obuwia. Określ te właściwości losowo, korzystając z odpowiednich tabel w podstawowym podręczniku **WFRP** lub w dodatku **Potępieniec**.

91-95 *Ruch* – na osobę noszącą nagołenniki nie działają czary (np. *unieruchomienie*) lub inne uwarunkowania, które ograniczają możliwości poruszania się. Szybkość poruszania nie jest redukowana przez *trudny teren*, choć przeszkody trzeba rozliczać w normalny sposób. Efekty psychologiczne normalnie zmuszające ofiarę do stania w bezruchu (np. *strach*), sprawiają, że przez jedną rundę ucieka ona z największą możliwą prędkością w przeciwnym kierunku od źródła oddziaływania, po upływie rundy test jest ponawiany.

96-00 *Czarostwo* – te fragmenty pancerza nie interferują ze zdolnością rzucania czarów osoby, która je nosi. Mogą być noszone przez magików bez żadnych ujemnych konsekwencji.

Tarcza

K100 Cecha magiczna

01-10 *Szarża* – gdy posiadacz tarczy atakuje przeciwnika, może, zamiast normalnego ataku bronią, uderzyć tarczą. Jeśli wybierze tę możliwość, nie wykonuje się testu trafienia. Zamiast tego, przeciwnik musi wykonać test **I**. Jeśli ten test się nie powiedzie, przeciwnik zostaje przewrócony i musi poświęcić rundę na wstanie z ziemi, a do tego czasu jest traktowany jako cel *nieruchomy*.

11-20 *Niewidzialność* – użytkownik tarczy może stać się na życzenie niewidzialny raz dziennie. Niewidzialność trwa przez 10+K10 tur. Niewidzialnego bohatera nie można wykryć za pomocą normalnych metod. Przeciwnicy otrzymują ujemny modyfikator -40 do trafienia, jeśli niewidzialna osoba jest nieruchoma i zachowuje się cicho. Modyfikator ten spada do -20, jeśli poruszy się, przemówi lub zaatakuje.

21-30 *Światło* – na rozkaz użytkownika tarcza zaczyna jarzyć się oślepiającym światłem, które trwa przez 6+K6 rund. Podczas gdy tarcza się świeci, z uwagi na emitowane przez nią oślepiające światło, przeciwnicy walczący wręcz z użytkownikiem tarczy otrzymują ujemny modyfikator -30 do trafienia lecz strzelający pociskami otrzymują modyfikator +20 do **US**. Po wykorzystaniu tej własności tarczy, trzeba ją wystawić na 6 godzin na słońce, by się naładowała.

31-40 *Ochrona przed magicznymi pociskami* – ta tarcza zabezpiecza swego użytkownika przed wszystkimi czarami typu *magiczny pocisk* (np. *kula ognia*, *światlisty piorun*) i magicznymi pociskami (np. strzałami). Użytkownik tarczy nigdy nie staje się ofiarą takich ataków.

41-50 *Ochrona przed pociskami* – tarcza wchłania nadlatujące pociski. Jej użytkownik nigdy nie staje się ofiarą pocisków wielkości strzały bądź mniejszych. Bez zmian działają pociski magiczne oraz duże pociski w rodzaju krzesel, stołów, gładów i kul armatnich.

51-60 *Odbicie pocisków* – tarcza dysponuje mocą odchylenia nadlatujących pocisków niemagicznych tak, by zawróciły w stronę osób, które je wystrzeliły. Każdy niemagiczny pocisk wielkości strzały bądź mniejszy trafia osobę, która go wystrzeliła, a nie w cel. Magiczne pociski działają w normalny sposób, podobnie jak pociski duże – stoły, krzesła, gładzie i kule armatnie.

61-70 *Ochrona* – tarcza całkowicie zabezpiecza swego użytkownika przed *jednym*, określonym rodzajem broni. Rzuć wg poniższej tabeli:

K100	Użytkownik nie otrzymuje obrażeń od
01-15	niemagicznych ręcznych broni obuchowych
16-40	niemagicznych ręcznych broni siecznych i kłujących
41-60	niemagicznych pocisków
61-80	broni naturalnych (np. zębów, pazurów, kopyt)
81-95	niemagicznych broni ulicznych
96-00	wszystkich broni niemagicznych

71-80 *Pochłanianie czarów* – tarcza pochłania punkty magii czarów rzuconych na jej użytkownika. Gdy wchłonie 10 punktów, natychmiast wystrzeliwuje

pojedynczy *światlisty piorun* (tak jak czar) w wybranego cel znajdującego się w zasięgu wzroku bohatera.

81-90 *Odbicie czarów* – czary rzucone na użytkownika tarczy odbijają się od niej trafiając w osoby, które je rzuciły. Gdy użytkownik tarczy zostanie zaatakowany czarem, może wykonać test **I**, by sparować go tarczą. Jeśli test się powiedzie, czar zostaje odbity w stronę czarodzieja, który go rzucił. Jeśli czar nie zostanie odbity, o ile pozwala na to opis czaru, bohater wciąż może wykonać test **SW**.

91-00 *Łamacz broni* – za każdym razem, gdy tarcza *sparuje* atak niemagiczną bronią ręczną, użytkownik tarczy może wykonać test **S** x 10. Jeśli test się powiedzie, broń rozbija się o tarczę i jest zniszczona. Ta własność nie działa na broń magiczną.

Tabela ochrony obszaru

Powszechną funkcją magicznych pancerzy jest ochrona okrywanego obszaru ciała przed specyficznym rodzajem ataku. Osoba nosząca pancerz nie otrzymuje żadnych obrażeń, jeśli atak tego rodzaju trafi w chronione miejsce. W celu określenia rodzaju ochrony wykonaj rzut, a jego wynik odczytaj z poniższej tabeli:

K100 Miejsce nie otrzymuje obrażeń zadanych

01-15	niemagicznymi ręcznymi brońmi obuchowymi
16-40	niemagicznymi ręcznymi brońmi siecznymi i kłującymi
41-60	niemagicznymi pociskami
61-80	bronią naturalną (np. zębami, pazurami, kopytami)
81-95	niemagiczną bronią uliczną
96-00	dowolną bronią niemagiczną

Tabela ochrony przed atakiem

Niektóre rodzaje magicznych pancerzy chronią swych właścicieli przed wszystkimi atakami przeciwników określonego rodzaju. Chcąc określić rodzaj przeciwnika, przed którym pancerz chroni, wykonaj rzut, a wynik odczytaj z poniższej tabeli:

K100 Rodzaj przeciwnika

01-05	Gobliny i snotlingi
06-10	Hobgobliny
11-20	Orki
21-25	Wszystkie goblinoidy
26-27	Żywiolaki
28-30	Demony (włącznie z brońmi demonów)
31-35	Ożywienie
36-45	Niedemoniczne istoty i wyznawcy Chaosu
46-50	Smoki
51-55	Wszystkie gady
56-60	Krasnoludy, gnomy i halflingi
61-65	Elfy
66-70	Fimiry
71-75	Gigantyczne zwierzęta
76-80	Skaveny
81-85	Giganci
86-90	Ogry i trolle
91-95	Zwierzołaki
96-00	Wampiry

□ Graeme Davis

Z niewielką pomocą moich przyjaciół

Z niewielką pomocą moich przyjaciół jest krótką przygodą przeznaczoną dla niewielkiej grupy bohaterów. Warto, by w grupie znalazł się uczeń czarodzieja lub czarodziej, a także co najmniej jeden Łotr.

Akcja toczy się w Middenheim, choć z łatwością MG może ją przenieść do dowolnego innego średniego lub dużego miasta Starego Świata. Jeśli zdecydujesz, by jednak przygoda toczyła się w Middenheim, możesz ją wykorzystać jako część przygody **Szara eminencja**, lecz uważaj, byś nie dał swym graczom zbyt dużo do roboty.

Przygoda została tak ułożona, by gracze mogli pomyśleć, zanim dobędą mieczy. Dokonano porwania i grupa zostaje wynajęta do pomocy w odbiciu zakładnika. Gracze powinni starannie zaplanować swoje działania, jednak jeśli wypadki nie potoczą się po ich myśli, będą zmuszeni do szybkiej improwizacji.

POJAWIA SIĘ ALFONS

Przygoda rozpoczyna się w chwili, w której do bohaterów podchodzi dość chudy gnom i przedstawia się raczej nieprawdziwym nazwiskiem – Alfons

Herkules de Gascoigne. Jego ubranie jest dobrej jakości, choć staromodne. Ma niemal idealnie okrągłą głowę, której największą ozdobą są sztywno nawoskowane, nieprawdopodobnie długie włosy. Gnom nieustannie je gładzi i najwyraźniej jest z nich bardzo dumny. Twierdzi, że jest z Bretonii i mówi z charakterystycznym akcentem, który odpowiada akcentowi francuskiemu (właściwie belgijskiemu, lecz kto wie, jak powinien brzmieć właściwy akcent belgijski?)

Dokładna charakterystyka Alfonsa znajduje się na końcu przygody.

Alfons jest dość znanym prywatnym detektywem, pracującym w tej chwili nad pewnym porwaniem i potrzebuje pomocy – grupy odważnych, godnych zaufania poszukiwaczy przygód. Udziela bohaterom podanych niżej informacji – przeczytaj głośno jego wypowiedź albo przekaż informacje, które ona zawiera w formie pytań i odpowiedzi:

„Mes amis, jestem, jak wam zapewne wiadomo, największym detektywem świata. Musieliście słyszeć o Alfonsie, nieprawdaż?”

Gascoigne pochyla skromnie głowę. Jeśli bohaterowie powiedzą, że o nim nigdy nie słyszeli, będzie zmartwiony, jednak mówi dalej: *„Zostałem wynajęty, żeby zapewnić bezpieczeństwo najmłodszego syna Ludwiga Orтели, chłopca*





imieniem Sigismund, który został bezczelnie porwany.

Złoczyńcy żądają za niego okupu w wysokości 5000 złotych koron, a – co za nieszczęście – ojciec jest obecnie odrobinę bez funduszy. Te potwory twierdzą, że jeśli nie otrzymają żądanej sumy do północy trzeciego dnia od dzisiaj, to – jak powiedzieli – oddadzą chłopca pokrojonego na małe – o, takie cieniutkie plasterki.

Ale ja, Alfons Herkules de Gascoigne, z łatwością wysledziłem kryjówkę tych bandytów, wstąpiłem na, w której na pewno trzymają młodego Ortel. Potrzebuję pomocy kilku odważnych i dyskretnych osób – przerywa i przygląda się z powątpiewaniem naszym bohaterom, jednak po chwili ciągnie dalej – dżentelmenów takich jak wy, by mieli na oku kryjówkę tych łobuzów i, gdy nadejdzie właściwa chwila, wyratowali stamtąd Sigismunda.

Czy pomożecie?”

Zapytany, Alfons wyjaśni, że lokalne władze nie zostały powiadomione o sprawie, gdyż (tu nachyla się konfidencko i ścisza głos) jest to w przeważającej części banda niezdarnych idiotów, którzy z pewnością spartacziliby robotę i chłopiec zostałby zabity.

Jeśli bohaterowie pomogą mu uratować chłopca całego i zdrowego, ofiaruje 100 złotych koron, a jeśli chłopiec będzie odrobinę uszkodzony – 50. Jeżeli zostanie zabity, bohaterowie nie otrzymają nic.

Jeśli gracze podejmą się zadania, Alfons umawia się z nimi na spotkanie w wynajętym przez siebie domu położonym w pobliżu kryjówki porywaczy. Podaje adres: Wendenbahn 12 w Altquartier, części miasta cieszącej się nie najlepszą opinią.

Alfons nalega, by bohaterowie ograniczyli się do skórzanych zbroi, darowali sobie hełmy i pokazną broń, którą mogliby spostrzec porywacze.

Jeśli grupa jest bez pieniędzy, może wymusić zaliczkę do 20 złotych koron na zakup niezbędnego ekwipunku (lub zdobyć go w inny sposób).

PODZIAŁ ZADAŃ

Kryjówka powinna być położona w samym środku najgorszej dzielnicy wybranego przez MG miasta. W przypadku Middenheim będzie to Altquartier (patrz **Warhammer: Miasto**, str. 37-38), która jest schronieniem dla większości podziemnego świata miasta. Jest to labirynt krętych uliczek i alejek, zrujnowanych budynków i kryjówek. We dnie na ulicach ożywa tłumek szumowin, a nocą kręcą się jeszcze gorsze typy. Patrole straży zjawiają się rzadko i są bardzo dobrze uzbrojone. Jeśli zechcesz rozegrać tę przygodę w Marienburgu, powinny się do niej nadawać zacienione części Suiddock, na południe od Bruenwasser.

Po drodze na miejsce umówionego spotkania grupa będzie dobre kilka razy nagabywana przez żebraków, z pewnością zainteresuje też jakiegoś złodziejaszka. Jednak, gdy bohaterowie dojdą do ulicy, na której znajduje się dom nr 12 (patrz mapa 1), zauważą, że nagle wokół nich zrobiło się podejrzenie pusto. Mieszkańcy wiedzą, że coś się dzieje pod numerem 17 – oni zawsze wiedzą, co się święci na ich ulicy – a wróble ćwierkają, że niezdrowo jest kręcić się w okolicy tego budynku.

Wewnątrz budynku oznaczonego numerem 12 czeka Alfons. Prowadzi grupę na piętro i określa zadania, które muszą zostać wykonane. Mówi, że porywacze ukryli się w budynku nr 17 po przeciwnej stronie ulicy. Ktoś dobrze ukryty za zaciągniętymi zasłonami powinien obserwować front tego budynku przez lunetę. Pozostali muszą znaleźć punkt obserwacyjny, pozwalający

śledzić, co się dzieje z tyłu, na zapleczu podejrzanego domu. Powinni starannie notować (lub zapamiętywać) kto wchodzi i wychodzi oraz starać się doszeregować jak najwięcej z tego, co dzieje się w środku. Pod żadnym pozorem nie wolno im podejmować jakichkolwiek akcji, które mogłyby wzbudzić podejrzenia porywaczy.

Potem Alfons wychodzi, żeby sprawdzić ślady, dotyczące pewnych kryminalnych powiązań porywaczy. Wróci o północy, by wysłuchać sprawozdania z obserwacji.

Luneta

Bohater obserwujący kryjówkę porywaczy przez lunetę ma stosunkowo łatwe zadanie: musi tylko starać się nie usnąć i nie wypaść przez okno.

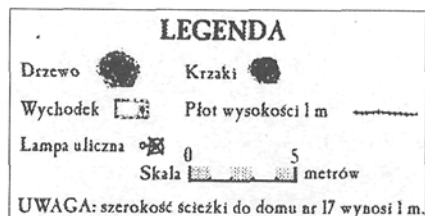
Przez lunetę widzi frontowe drzwi oraz sypialnię 1 i sypialnię 3 na pierwszym piętrze. Przyjrawszy się dokładnie, zauważy, że wszystkie pozostałe okna zasłonięte są okiennicami, a drzwi frontowe wydają się być w dobrym stanie. Jednak na dachu znajduje się świetlik, który sprawia wrażenie lekko uszkodzonego lub pękniętego...

Tyły

Jeden lub kilku bohaterów muszą znaleźć miejsce, z którego można prowadzić obserwację tyłu budynku nr 17. Aby uniknąć kłopotów, powinny być przy tym podjęte środki ostrożności, takie jak *cichy chód* i *ukrywanie się w mieście*. Bohaterowie, którzy takich środków nie podejmą lub zbyt zbliżą się do domu, powinni zostać przegnani przez mieszkającą pod nr 19 Frau Koch, która ma raczej nieprzyjemny charakter i spory walek do ciasta!

Jest kilka dobrych miejsc, z których można prowadzić obserwację tyłu domu nr 17, w tym najbardziej oczywisty, opuszczony budynek stojący bezpośrednio za nim. Należący do tego budynku wychodek, stojący tuż obok podobnego przybytku, należącego do nr 17, jest jeszcze lepszy, choć znacznie mniej komfortowy.

Ze swoich miejsc bohaterowie widzą front i tył budynku, kuchnię na parterze oraz trzy sypialnie na piętrze. Pozostałe pomieszczenia są przesłonięte zaciągniętymi kotarami, odsłonięty jest jedynie świetlik na dachu. To, co można zobaczyć, opisane jest poniżej, w podrozdziale *Obserwacja*.



SĄSIEDZTWO

Nr 12 (jednopiętrowy): Alfons Herkules de Gascoigne i kompani.

Nr 13 (dwupiętrowy): Pusty

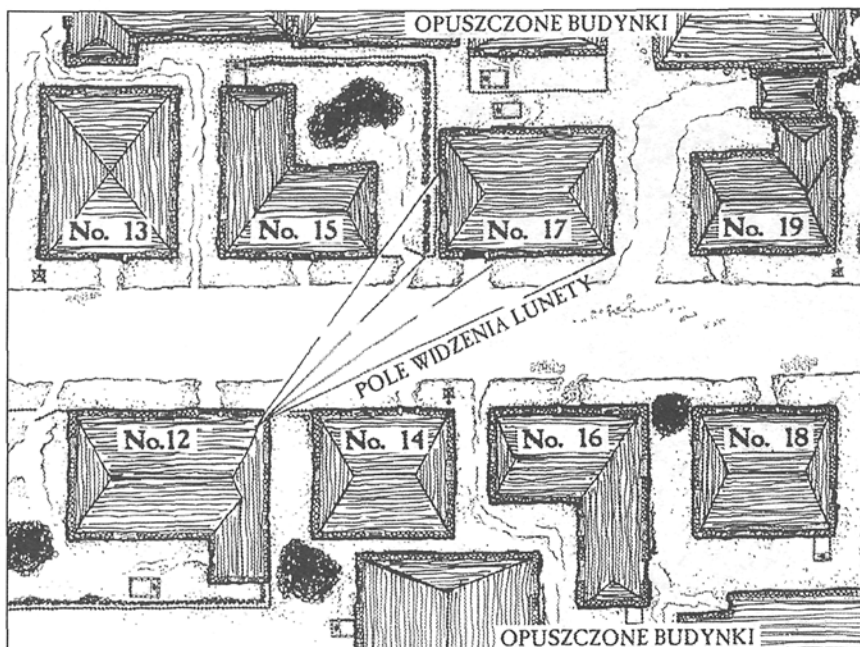
Nr 14 (dwupiętrowy): Herr i Frau Meisner. Skromni miejscowi sklepikarze. Nie chcą żadnych kłopotów, łatwo ich zastraszyć lub przekupić.

Nr 15 (dwupiętrowy): Kurt, Burt i Gert. Miejscowi robotnicy. Pracują cały dzień, piją całą noc; łatwo ich przekupić lub oszukać (prawdopodobnie i tak prześpią całe zamieszanie).

Nr 16 (jednopiętrowy): Herr Gundrich i syn. Kotlarze. Podejrzliwi i niegłupi. Zwykli najpierw strzelać do intruzów, by już nie było po co zadawać pytań. (25% na rusznicę).

Nr 17 (dwupiętrowy): Porywacze.

Nr 18 (dwupiętrowy): Frau Petra i Marie. Panienki o wątpliwej cnocie. Placą za



ochronę miejscowym patrolom – nie zważają się wezwać ich na pomoc, jeśli poczują, że znalazły się w niebezpieczeństwie. Są bardzo łatwe do przekupienia, chociaż niezbardzo tanie.

Nr 19 (jednopiętrowy): Frau Else Koch oraz Vlad (jej wyjątkowo rozjazgotany pies – rottweiler). Podejrzliwa i złośliwa, stara zręcząca cały czas baba (48% na walek do ciasta).

PORYWACZE

W domu nr 17 mieszka sześciu porywaczy, jeden zjadły pies oraz bardzo nieszczęśliwy chłopiec. Szef całej operacji, Claudio Carbonetti, jest zły, okrutny i sprytny. Jego najbliższy pomocnik i prawa ręka, Paolo Gentile, jest bezmyślnym sadystą, uwielbiającym swego szefa i dokładnie, bez wahania wypełniającym jego rozkazy. Pozostali członkowie gangu (Knud, Bruno, Axel i Michail) to typowe, uliczne zbiry, wynajęte



specjalnie do tej roboty. Słuchają rozkazów Claudia głównie dlatego, że nieźle im płaci i ponieważ wiedzą, co Paolo im zrobi, jeśli się sprzeciwią. Mimo tego nie zechcą umierać za 5 sztuk złota dziennie.

Pies Guiseppe jest pupilkiem Claudia. To tileński mastiff, tak przyjazny i skory do zabawy, jak rozwścieczony doberman. Chłopiec, Sigismund, leży ze związanymi rękoma i nogami w piwnicy i bardzo chciałby być teraz gdzie indziej.

Dokładne charakterystyki wszystkich porywaczy znajdują się w podrödziale *Charakterystyki*.

PLAN PORYWACZY

Po porwaniu dziecka banda Claudio schroniła się w domu nr 17. Następnie szef wysłał (przez przypadkowego posłańca) list do Orteliego z żądaniem 5000 złotych koron okupu i terminem 72 godzin na ich zgromadzenie, grożąc śmiercią chłopca. Ponadto list polecał ojcu czekać na dalsze instrukcje, precyzując, jak i gdzie złoto ma być przekazane.

Teraz Claudio czeka, aż upłyną rzeczony 72 godziny, a potem ma zamiar wysłać

wiadomość, żeby okup został dostarczony przez Orteliego do pewnego baru w dzielnicy Altmarkt, skąd ma być odebrany przez Paola.

W przypadku niedostarczenia okupu, Claudio planuje odciąć Sigismundowi coś niedużego i przesłać Orteliemu jako ponaglenie i zachętę do współpracy. Jeśli Paolo wróci z pieniędzmi, Claudio zabije chłopca (przecież nie ma sensu zostawiać świadków), a potem banda rozproszy się i zniknie.

Jak już może się zorientowałeś, Claudio nie jest zbyt miły.

Na szczęście dla Sigismunda, Claudio nie wziął pod uwagę wspaniałego – nie, to zbyt łagodne określenie – oszalałego wręcz Alfonsa Herkulesa de Gascoigne, który dokonując nieomal cudów ustalił, że papier, na którym napisano list z żądaniem okupu został zakupiony w pewnym sklepie w Altmarkt. Właściciel sklepu, chętny do współpracy ze śmiesznym gnomem siejącym wokół sztukami złota, podał Alfonsowi dokładny opis „paskudnie wyglądającego faceta z wielkim, równie paskudnie wyglądającym psem”, który kupił u niego papier. Dla detektywa o talencie Alfonsa wykrycie kryjówki porywaczy było już dziecinną zabawą.

Claudio nie podejrzewa, że ktokolwiek znajduje się na jego tropie, jednak to



wcale nie znaczy, że jest nieostrożny. Chłopiec jest starannie związany i zamknięty w piwnicy. Claudio, Paolo i Giuseppe przez cały czas przebywają w salonie na parterze. W sieni oraz kuchni wystawione są stałe straże. Pozostałych dwóch nie pełniących służby wartowników odpoczywa na piętrze, w sypialni 1.

Claudio ma nadzieję, że jeśli zdarzy się coś nieoczekiwanego, wartownicy utrzymają się dostatecznie długo, by on sam zdążył otworzyć drzwi do piwnicy, zbiec na dół, pochwycić chłopca, przystawić mu nóż do gardła i wymóc na napastników wolną drogę dla siebie i bandy. Jeżeli wypadki potoczą się naprawdę źle, Claudio rozkaże swemu psu zaatakować chłopca i ucieknie, gdy napastnicy będą zajęci ratowaniem Sigismunda.

OBSERWACJA

Poniżej znajduje się chronologiczne zestawienie wydarzeń, które odbywają się w budynku nr 17 w czasie, gdy gracze prowadzą obserwację.

Zwróć uwagę na to, że porywacze są określani imionami, których gracze na tym etapie przygody jeszcze nie mogą znać, powinienes więc raczej opisywać ich wygląd zewnętrzny (patrz *Charakterystyki*): „człowiek o brązowych włosach”, „wysoki, paskudny typ”, itp.

Początek (południe)

Sypialnie 2 i 3 są puste i takie pozostają. W sypialni 1 dwóch ludzi (Knud

i Michail) gra w karty. Jeden człowiek (Bruno) kręci się po kuchni.

Godzina 12.30

Jakiś mężczyzna (Axel) wchodzi do kuchni i odryglowuje drzwi, prowadzące na tył domu, wypuszcza Bruno na zewnątrz, potem z powrotem je zamyka i rygluje.

Bruno ostrożnie niesie niewielki cebryk (zawierający odchody Paola, Claudia i Sigismunda). Wchodzi do wychodka, spędza w nim dłuższą chwilę załatwiając sprawę osobistą, potem wraca przez tylne wejście do domu.

Każdy z bohaterów znajdujący się w odległości mniejszej niż 6 metrów od tych drzwi może wykonać test *sluchu* dla *cichych dźwięków* (30%, +10% jeśli bohater posiada *czuły sluch*). Jeśli test się powiedzie, usłyszy, iż Bruno puka 4 razy i mówi: „Wpuść mnie, to ja, Bruno”. Po wejściu do domu, Bruno przechodzi przez kuchnię i znika obserwatorem z oczu.

Godzina 13.00

Bruno wraca do kuchni, a Axel z niej wychodzi, po czym znika w głębi domu. Po chwili otwierają się frontowe drzwi i Axel wychodzi na ulicę. Wysoki człowiek (Paolo) zamyka je za nim, potem rygluje. Jeśli ktoś z grupy wpadnie na pomysł śledzenia Axla – kieruje się on do najbliższej gospody, kupuje jedzenie dla siedmiu osób, oraz spory ochłap krwawego, surowego mięsa.

Godzina 14.00

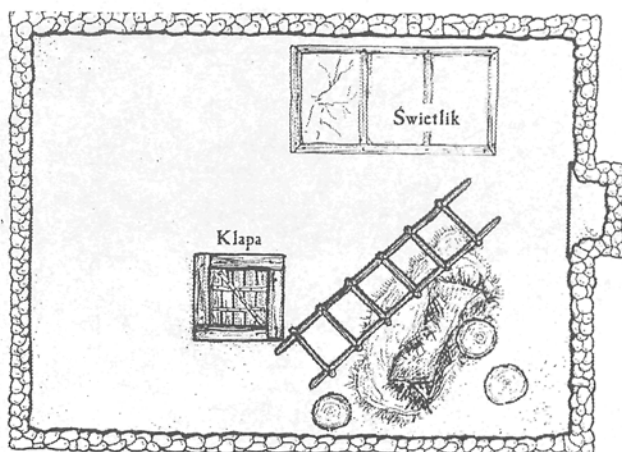
Axel wraca ze sporym koszykiem w ręku. Puka cztery razy we frontowe drzwi i coś mówi (obserwator nie jest w stanie go usłyszeć). Paolo otwiera drzwi, Axel wchodzi do środka i drzwi się zamykają.

Po kilku minutach obserwator tyłu domu widzi, że Axel wchodzi do kuchni, daje Brunowi jedzenie i butelkę, po czym wchodzi na piętro i zostawia jedzenie Knudowi i Michailowi.

Godziny 15.00 – 23.30

Knud, Michail (sypialnia 1) i Axel zjadają posiłek, robią wycieczki do wychodka (postępując tak samo, jak wcześniej Bruno, co oznacza, że gracze mogą poznać ich imiona), a potem ucinają sobie krótką drzemkę.



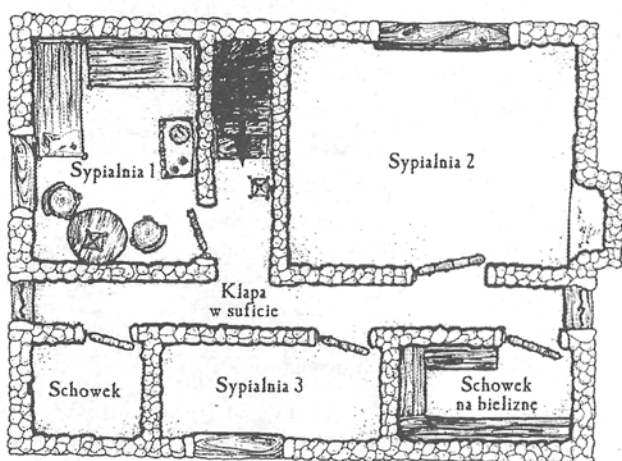


PODDASZE

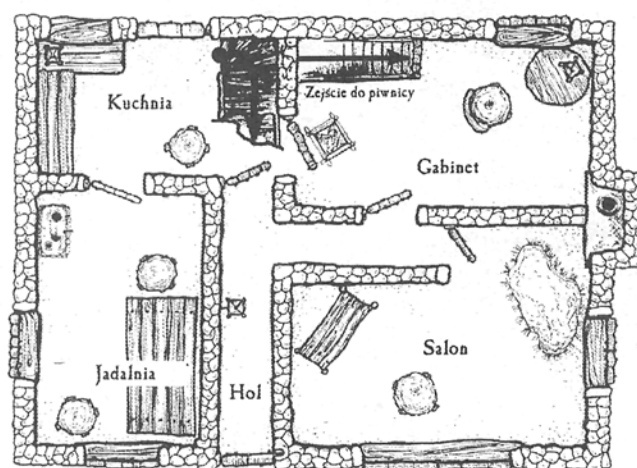
Mapa 2: Nr 17 Wendenbahn

Skala 1 metr

Przedmiot	Wytrzymałość	Uszkodzenia	Jakość zamka
Sciany			
Zewnętrzne	5	10	-
Wewnętrzne	7	7	-
Drzwi			
Zewnętrzne	3	6	20%
Wewnętrzne	2	3	10%
Okna			
Rozbite	2	3	(zabite gwoździami)
Całe	1	2	10%



PIĘTRO (wszystkie okna zasłonięte)



PARTER (odsłonięte tylko okno do kuchni)

Bruno szwenda się po kuchni, wyraźnie się nudząc. Robi jeszcze jedną wycieczkę na zewnątrz w sprawie osobistej (tym razem w towarzystwie dużego, paskudnie wyglądającego psa).

Pies, który wyszedł na zewnątrz w podobnym celu co Bruno, obwachuje

ogródek i otaczający go obszar, zwracając szczególną uwagę na krzaki. Obserwatorzy ukryci w pustym budynku lub należącym do niego wychodku są bezpieczni, lecz pozostali mogą zostać wywłachani!

Godzina 23.30

Axel wchodzi do kuchni i razem z Brunem idą na piętro, żeby obudzić Knuda i Michaila. Dwójki zamieniają się miejscami: Axel i Bruno idą spać, Knud zaczyna wartę w kuchni, a Michail obejmuje jakiś nieznany posterunek w głębi domu na parterze (dokładniej – w sieni).

Godziny 24.00 – 8.00

Sypialnia 1 jest cicha i ciemna. Znużony Knud gapi się przez okno w kuchni. Od czasu do czasu pojawia się Michail, napełniając z niewielkiej beczulki trzy kubki i szturchając Knuda, jeśli ten zaczyna drzemać.

Godzina 8.00 i później

Pies jest znowu wypuszczany na chwilę na zewnątrz, w tym czasie Knud

i Michail jedzą śniadanie. Zmiana wart następuje o 11.00 i potem wszystko przebiega tak samo, jak poprzedniego dnia.

POJAWIA SIĘ ALFONS (PO RAZ KOLEJNY)

Alfons wraca do domu nr 12 tego samego dnia o północy. Wysłuchuje sprawozdania ze zdarzeń pod nr 17, pochyla głowę, w zamyśleniu gładzi wąsy i mówi:

„Aha! To niezwykle interesujące, nieprawdaz? Wnioski jakby same się narzucają. I co o tym myślicie, mes amis?”

Teraz zdarza się okazja, aby gracze udowodnili, że te długie godziny spędzone na oglądaniu filmów kryminalnych w telewizji nie poszły na marne. Alfons zachęca ich i wymaga, żeby przedstawili swoją interpretację zebranych informacji, pyta o sugestie dotyczące sposobu uratowania Sigismunda.



PRZEMYKANIE SIĘ CUDZYM PODWÓRKAMI

Dzień: 30% szansa zauważenia przez służącego/gospodynię domową; 10% przy użyciu umiejętności *cichy ruch w mieście*.

Noc: 10% szansa zauważenia przez służącego/gospodynię domową/męża; 5% przy użyciu umiejętności *cichy ruch w mieście*.

Szwendanie się po dachach (tylko w nocy).

Dwupiętrowe budynki mają 6 metrów wysokości; trzypiętrowe – 9 metrów.

Wspinanie się: poszukiwacze przygód posiadający umiejętność *wspinaczka* robią to automatycznie; inni muszą wykonać test **Zr** (+60 za *widzenie w nocy*, +30 dla każdego innego bohatera).

Chodzenie po dachach: poszukiwacze przygód posiadający umiejętność *akrobatyka* robią to bez przeszkód, inni muszą wykonać test **Zr** (+60 za *widzenie w nocy*, +30 dla każdego innego bohatera).

Skoki: (patrz **WFRP** str.75) poszukiwacze przygód w metalowych zbrojach lub niosący broń dwuręczną odejmują przy skoku 1 od wielkości swej cechy **Szybkości**. Zwróć uwagę, że skok z dachu budynku dwupiętrowego na dach trzypiętrowego jest niemożliwy.

Hałasy: mieszkańcy mają 30% szansę usłyszenia, że ktoś się wspina, chodzi bądź skacze po dachu (+10% jeśli bohater nosi metalową zbroję, -20% jeśli słuchający śpią bądź są pijani, +40% jeśli bohaterowi nie powiedzie się test **Zr**.

Oczywiście, największy detektyw świata już wydedukował wszystko, co tylko było można wydedukować posiadając taki zasób informacji, jednak chce usłyszeć zdanie członków grupy, choćby po to, by, krytykując ich plany, pokazać im jaki jest mądry.

prawdopodobna jest ta druga możliwość – Sigismund jest uwięziony w piwnicy.

Liczba bandziorów

Sześciu: dwóch na piętrze, jeden w kuchni, plus trzech jeszcze gdzieś na parterze (Axel napelniał trzy kubki – czy bohaterowie nie przypominają sobie tak ważnych szczegółów?!).

Wnioski Alfonsa

Gdzie jest Sigismund?

Chłopiec nie jest trzymany na poddaszu – nie wystawiono tam straży, poza tym porywacze naprawiliby świetlik, gdyby tam właśnie go więzili. To przecież oczywiste!

Obserwacje wskazują, że chłopca nie ma również w żadnej z sypialni. Możliwe jest, że zamknięto go w którymś z dwóch pomieszczeń pomocniczych, jednak w takim wypadku, choćby jeden strażnik czuwałby tam, a nie spokojnie spał. Z tego wynika również to, że Sigismund prawdopodobnie w ogóle nie jest trzymany na pierwszym piętrze tego budynku.

Tak więc chłopiec, jeśli jeszcze żyje, znajduje się gdzieś na parterze albo w piwnicy. Ponieważ jednak porywacze mieszkają na parterze, bardziej

Możliwości ataku

Żywność: Można dodać czegoś do jedzenia, które porywacze kupują w gospodzie. Istnieje jednak niebezpieczeństwo, że dziecko również zostanie zatrute (co się może tragicznie skończyć), bandyci mogą wykryć truciznę, a poza tym może ich ona ostrzec przed przybyciem bohaterów.

Atak frontalny: Axel w czasie swej wyprawy do gospody zostaje obezwładniony i do frontowego wejścia podchodzi ktoś przebrany za niego. Najprawdopodobniej hasłem jest po prostu imię wchodzącego, podobnie jak przy tylnych drzwiach.

Gdy drzwi zostaną otwarte, pozostali członkowie grupy, ukryci w pobliżu, wpadają do środka i rozprawiają się z porywaczami. Oczywiście ten plan spali na panewce, jeżeli hasło jest inne lub jeśli przebrana postać zostanie rozpoznana przed otwarciem drzwi. Poza tym, musi ona się obronić do czasu, aż nadbiegną pozostali członkowie grupy.

Atak od tyłu: Któryś z porywaczy zostaje obezwładniony w czasie wyprawy za potrzebą i zastąpiony przez członka grupy. Minusami tego planu są: konieczność bardzo szybkiego i cichego dokonania zamiany oraz możliwość, że mimo wszystko, strażnik będący w kuchni coś usłyszy.

Wejście przez świetlik w dachu:

Wyraźnie najsłabiej broniona droga do środka domu, co może oznaczać, że





została tam założona pułapka. Jest to również punkt bardzo odległy od miejsc, w którym prawdopodobnie więziony jest Sigismund i wejście tamtędy wiąże się z niebezpieczną i zapewne hałaśliwą wędrówką po dachu.

Planowanie akcji ratunkowej

Teraz gracze muszą ułożyć jakiś plan działania. Powinni przejrzeć to, czym dysponują i wybrać rzeczy, które mogą im pomóc w pokonaniu porywaczy.

Za pośrednictwem Alfonsa możesz im przypomnieć o przedmiotach, umiejętnościach czy zdolnościach, o których zapomnieli. Nie układaj za nich planu, jednak spokojnie możesz wytknąć im wyraźne przeoczenia czy błędy.

Być może będziesz zaskoczony oryginalnością i błyskotliwością planu ułożonego przez twych graczy. W normalnych warunkach walka wybucha nagle i niespodziewanie – ktoś otwiera drzwi, których nie powinien ruszać i chwilę później banda rozeźlonych goblinów usiłuje pozbawić go głowy. Taki przebieg wypadków może być oczywiście bardzo zabawny, jednak zostawia graczom niewiele czasu do namysłu. Daj im pół godziny, by mogli wysilić swoją wyobraźnię, a wymyślą coś takiego, że wpadniesz w osłupienie.

Bez względu na to, jaki plan zostanie przez graczy przyjęty, postaraj się być uczciwy i daj im szansę jego realizacji. Być może opracują sposób, a można to sobie wyobrazić, uratowania Sigismunda w ogóle bez walki. Jeśli tak, nie staraj się pokrzyżować im szyków. Nigdzie nie jest napisane, że MG ma obowiązek za wszelką cenę doprowadzić do finałowego, radosnego i rozwiązującego wszelkie problemy mordobicia. Z drugiej strony – jeśli plan będzie koślawy i nieprzemyślany, to również ich sprawa. Jeśli potrafią mieczami wyrębać sobie drogę poprzez własne błędy, tym lepiej dla nich. Jeśli nie – no cóż, szkoda biednego Sigismunda i reputacji Alfonsa, trochę mniej, żywotów naszych bohaterów.

Alfons się odłącza

Gdy gracze ustalą plan, nadejdzie czas, by Alfons odłączył się od grupy. Jeśli przyjrzy się jego charakterystyce i opisowi, zauważysz, że jest z niego całkiem przyzwoity wojownik, a przecie nie chcesz, żeby zaangażował się bezpośrednio w akcję i zgarnął dla siebie całą chwałę. Jeśli jednak bohaterowie są pod każdym względem słabsi, powinien jednak zostać gdzieś w pobliżu na wypadek, gdyby była im potrzebna pomoc.

Jest kilka prostych sposobów naturalnego i nie wywołującego sprzeciwu graczy wyeliminowania gнома z bezpośredniego uczestnictwa w zaplanowanej

akcji. Najprostszy z nich to czasowe pozbawienie go przytomności – może on skądś spaść, ewentualnie coś może spaść na niego. Jest to bardzo prymitywne rozwiązanie i twoi gracze mogą nieco narzekać na jego prostotę – ale w sumie i tak muszą radzić sobie sami.

Nieco mądrzejszy sposób to wprowadzenie elementu, który może zagrażać powodzeniu całego przedsięwzięcia i Alfons jest niezbędny, by ratować sytuację.

Na przykład – gdy gnom i bohaterowie czają się na tyłach domu nr 17, gotowi zaatakować Bruna, gdy tylko poczuje on potrzebę wyjścia na zewnątrz, przez ulicę przemaszerowuje oddział straży miejskiej i zaczyna walić do każdych drzwi po kolei z wyraźnym zamiarem przeszukania wszystkich domostw. Alfons mówi wtedy, że postara się jakoś ich zatrzymać, być może dostatecznie długo, by grupa miała czas zrealizować swój plan...

Jeśli później okaże się, że bohaterowie wpadną w wielkie kłopoty, Alfons zawsze może pojawić się w ostatniej chwili, by ich z tych kłopotów wybawić.

Wreszcie, Alfons może po prostu stwierdzić, że będzie czatował na ulicy, by móc podążyć za uciekającym porywaczem: „*w nadziei, że może mnie zaprowadzić do, hmmm.... znacznie grubszej ryby*”. Tu również w razie potrzeby istnieje możliwość wprowadzenia gнома do akcji.

NA RATUNEK

Ostateczne wejście do domu nr 17 i uratowanie chłopca może być zadaniem tak łatwym lub tak trudnym, jakim gracze go uczynią. W razie nagłych kłopotów, Claudio ma zamiar odryglować kłapę do piwnicy, zejść na dół, wziąć chłopca (zajmie mu to trzy rundy) a następnie wrócić z nim na górę (dalej dwie rundy). Paolo i Guiseppe mają za zadanie zatrzymać w tym czasie atakujących. Paolo wystrzeli z rusznicy, a następnie zaatakuję, a Guiseppe po prostu zaatakuję. Claudio zagrozi zabiciem chłopca, jeśli napastnicy się nie wycofają i nie puszczą go wolno.

Gdy rozlegną się okrzyki bojowe i stal zacznie dźwięczeć, pojawiają się strażnicy i będą usiłowali dotrzeć do Claudia, jednak każdy z nich, jeśli jego życie zostanie poważnie zagrożone, bez większych skrupułów weźmie nogi za pas i oddali się w bezpieczniejsze okolice.

Wendenbahn, nr 17

Poddasze

Próba przedostania się do domu tą drogą wiąże się z szeregiem testów *sluchu*, sprawdzających, czy grupa nie została usłyszana przez strażników w sypialni 1. Jeśli nie śpią, mają oni szansę 30% na usłyszenie naszych bohaterów; jeśli śpią 10%.

Jeśli zawiasy nie zostaną naoliwione, świetlik zaskrzypi podczas otwierania. Od świetlika do podłogi jest około 3 metrów (test *sluchu*, chyba że grupa używa liny). Poddasze jest zawalone starymi meblami, naczyniami, tkaninami itp. Każda z poruszających się tam osób może się potknąć (i na pewno komus się to przydarzy – test *sluchu*), chyba, że grupa ma ze sobą źródło światła lub wszyscy posługują się *widzeniem w ciemności*. Kłapa w podłodze prowadząca na pierwsze piętro również skrzypi (jak świetlik), ponadto drabina, prowadząca w dół ma wyłamany szczebel. Jeżeli nie zostanie dokładnie obejrzana, pierwszy schodzący bohater musi wykonać test **Inicjatywy**, albo spadnie (podwójna szansa *usłyszenia*).

Piętro

Walka na piętrze oznacza, iż każdy w domu ma 60% szansę usłyszenia hałasu (40% jeśli śpi). Używana jest tylko sypialnia 1 – przebywa w niej 2 strażników (grają w karty lub śpią – patrz podrozdział *Obserwacja*). Chwycenie za broń zajmie im 1 rundę, jednak jeśli śpią, muszą zużyć 2 rundy na obudzenie się, 1 rundę na dobyte broni i 4 rundy na włożenie pancerza.

Parter

Walka tutaj wiąże się z takimi samymi testami *sluchu*, jak walka na piętrze. Zarówno w sieni, jak i w kuchni znajduje się strażnik (w pancerzu i z bronią ręku, patrz *Obserwacja*), zaś w salonie przebywają Claudio, Paolo i pies. Mężczyźni śpią na zmianę (Paolo obejmuje dzienną zmianę). Śpiący potrzebuje rundy na obudzenie się, rundy na chwycenie broni i 4 rund na włożenie pancerza. Pies budzi się i atakuje w ciągu 1 rundy.

Rozstrzygnięcie

Istnieją dwa możliwe rozwiązania tej sytuacji: drużyna pochwyli lub zabije Claudia, zanim ten dotrze do Sigismunda, lub też Claudio przystawi chłopcu nóż do gardła i wygłosi klasyczną kwestię: „*cofnąć się albo szczeniak zaraz się udławi!*”.

Rezultatem drugiego z tych rozwiązań może być całkowity pat: Claudio nie może uciec, a grupa nie może uwolnić chłopca. Nastąpią ostre targi, gdy Claudio i bohaterowie będą próbowali postawić na swoim. Porywacz zgodzi się w końcu oddać Sigismunda za pieniądze (100 złotych koron z pewnością załatwi sprawę) i gwarancję bezpieczeństwa, jakkolwiek mocniej przyśnięty, zrezygnuje ze złota i zadowolony się bezpiecznym wyjściem.

Grupa musi jednak przekonać Claudia, że rzeczywiście ma zamiar dotrzymać umowy i puścić go wolno. Jest to prawdziwe pole do popisu dla pomysłowości graczy – możliwym rozwiązaniem jest zaferowanie się przez jednego z bohaterów w charakterze zakładnika, zajęcie przez niego miejsca chłopca. Jest to bardzo niebezpieczne, jednak Claudio niewiele by skorzystał na zabiciu zakładnika – nie ma za to pieniędzy, a jedynie nowi, najmniej mu teraz potrzebni wrogowie. Jeżeli któryś z bohaterów dokona tego heroicznego czynu, wynagrodzić go oszczędzając jego życie – Claudio poprowadzi go kilka uliczek dalej, trzepnie w głowę pozabawiając przytomności i zniknie.

Oczywiście, jeśli Sigismund zostanie zabity lub porywaczę przeniosą się wraz z nim gdzie indziej, grupa nie wykona zadania. Nie pociągnie to za sobą jakichś dalszych, szczególnie negatywnych skutków – nie będą ścigani ani przez ojca chłopca, ani przez władze. Najpewniej jednak Alfons już nigdy nie będzie chciał mieć z nimi nic do czynienia, chyba, że niepowodzenie było wynikiem wyjątkowego braku szczęścia (tzn. plan operacji ratunkowej był dobry).

CO DALEJ

Możesz rozwinąć fabułę rozpoczętą w tej przygodzie – Claudio jest członkiem niewielkiej tileańskiej rodzinnej organizacji przestępczej. Porwanie chłopca było z jego strony działaniem na własną rękę, jednak niepowodzenie splamiło honor całej rodziny i teraz bracia dyszą żądzą zemsty, marząc o chwili, w której zabiją Alfonsa i najszych bohaterów.

Alfons (patrz jego opis i charakterystyka) może być jeszcze niejednokrotnie wykorzystywany, zarówno jako nauczyciel, jak i niezastąpione źródło kontaktów i informacji. Poza tym, jest źródłem

wielkiej radości związanej z odgrywanym tak zabawnej postaci.

Jeżeli Sigi został uratowany, jego zażądany (choć skąpy) ojciec będzie zachwycony. Bohaterowie otrzymają wiele zaproszeń na obiady, gdzie będą mogli poznać przedstawicieli wyższych sfer i nawiązać pożyteczne kontakty. Lub też, co bardziej prawdopodobne, zrobić z siebie kompletnych idiotów.

Jeśli bohaterowie skrewili i Sigi został zabity – a oni sami przeżyli – zawsze istnieje możliwość, iż albo jego ojciec, albo bandyci zaczną ich szukać. Może Claudio (jeśli żyje) wskazał ich jako współników! To takie nieczyste zagranie, jednak warto go spróbować.

Punkty doświadczenia

- 10-100 za jakość planu. Nagradzaj zarówno zdrowy rozsądek, jak i pomysły niekonwencjonalne (byłe inteligentne). Najwięcej punktów powinien otrzymać gracz, który miał najwięcej dobrych pomysłów i sugestii.
- 15 za rozprawienie się (co nie musi oznaczać – zabicie) z każdym z porywaczy, wliczając w to psa! Schwywanie Claudia żywcem i oddanie go w ręce władz jest warte dodatkowych 20 punktów i 100 złotych koron nagrody – Claudio jest poszukiwany za kilka przestępstw, od małwersacji do podpalenia.
- 30 za uratowanie Sigismunda w stanie (mniej więcej) nienaruszonym



CHARAKTERYSTYKI

Alfons Herkules de Gascoigne

Alfons jest gnomem, którego wiek trudno jest na pierwszy rzut oka określić (ma 96 lat). Ma lśniące i czarne włosy, a wąsy – długie i nawoskowane. Jego zielone oczy błyszczą wesoło, odbijają się w nich godny pozazdrośczenia intelekt. Mierzy sobie 110 cm i jest bardzo szczupły – tak zabawną, małą osobkę trudno traktować poważnie (ten błąd popełniło wielu zbrodniarzy).

W rzeczywistości Alfons jest błyskotliwym, pomysłowym, spostrzegawczym i w ogóle niezrównanym prywatnym detektywem. Wszechstronnie uzdolniony i znający swe możliwości, chodzi własnymi drogami, nigdy nie opuszcza śladów i zawsze łapie swą ofiarę. Jego bystry wzrok i uwaga, jaką zwraca na szczegóły pozwala mu dowiedzieć się niesamowitej ilości rzeczy w krótkim czasie. Te zdolności umożliwiają mu przeprowadzanie wielu śledztw otwarcie, choć, jeśli trzeba odkryć jakieś głębiej ukryte wskazówki, Alfons nie jest na tyle dumny, by nie włożyć przebrania i wykorzystać swych całkiem niezłych umiejętności złodziejskich.

Spędził wiele czasu w Altdorfie, Middenheim, Salzenmund i Marienburgu, a także w Bretonii (jego ojczyźnie). Mimo tego, że jest mistrzem przebrania, jego wygląd i budowa sprawia, że najczęściej może pracować otwarcie, dzięki czemu ceni go kilka wysoko postawionych osób, które nie raz korzystały z jego usług. Alfons, jako prywatny detektyw, nie cierpi na brak klientów, szczególnie pochodzącej z wyższych sfer, która ceni dyskrekcję i umiejętności. Nie jest chciwy – przyjmuje lub odrzuca sprawy według ich wartości – i nigdy nie zdradza zaufania swych klientów.

Jeżeli bohaterom udała się operacja ratunkowa, Alfons może nauczyć któregoś z nich kilku złodziejskich umiejętności. Gnomy i halflingi otrzymują modyfikator +10 do testów **Ogłady**, które są potrzebne, by się z nim dogadać.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	54	42	3	4	9	56	2	52	48	57	77	61	67

Umiejętności: Oburęczność, gadanina, przekupstwo, urok osobisty, ukrywanie się w mieście, kryptografia, charakterystyka, szacowanie, ucieczka, sztyretwo, uzdolnienia językowe, mimika, widzenie w ciemności, zwinne palce, otwieranie zamków, doliniarstwo, krasomówstwo, czytanie i pisanie, sekretny język – złodziei, sekretne znaki – złodziei, uwodzenie (tylko gnomy i halflingi), śledzenie, cichy chód na wsi, cichy chód w mieście, szósty zmysł, kowalstwo, błyskotliwość.

Przedmioty: skórzany kaftan, magiczny pierścień pancerza (osoba, która go nosi otrzymuje 2 punkty pancerza na wszystkich częściach ciała z wyjątkiem tych, na których ma metalową zbroję), magiczny pierścień magicznej czujności (3 razy dziennie jego właściciel może wykorzystać wykrywanie istot magicznych lub wykrywanie magii), sakiewkę, w której znajdują się: 24 złote korony drobnymi, 4 opale (każdy z nich wart jest 25 ZK), sztylet (zatruty jadem na ludzi); 3 porcje trucizny na ostrze (jad na ludzi).

Claudio Carbonetti

Claudio jest gwałtownym i złym brutalnym, lecz dysponuje pewnym wrodzonym sprytem. Pochodzi z Miragliano i wraz

z czterema młodszymi braćmi właśnie „robi interesy” w Middenheim. Jest grubym mężczyzną w średnim wieku, o śniadej cerze i pożądlwym spojrzeniu.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	47	38	4	4	7	49	2	35	46	36	42	38	33

Umiejętności: przekupstwo, chemia, charakterystyka, defraudacja, warzenie trucizn, czytanie i pisanie, uwodzenie, jedzenie spaghetti, specjalna broń – rapier.

Przedmioty: napierśnik, rapier, sztylet, złota bransoleta z motywem końskiej głowy (warta 6 złotych koron), torba czosnkowych cukierków, sakiewka z 28 ZK, bardzo ładne ubranie, pudło na skrzypce (zawierające skrzypce).

Paolo Gentile

Paolo przybył do Middenheim wraz z Claudiem. Choć jest całkowicie lojalny w stosunku do Claudia, jego patologiczny sadyzm czasem stwarza szefowi problemy. Na przykład, zupełnie nie ma sensu prosić Paola, by kogoś przesłuchał, gdyż ofiara najczęściej umiera, zanim ma szansę odpowiedzieć na którekolwiek pytanie.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	43	41	4	5	9	47	2	49	31	22	38	44	22

Umiejętności: rozbrojenie, uniki, broń specjalna – broń palna, celny cios, silny cios.

Przedmioty: rusznica, miecz, skórzany kaftan, sakiewka z 5 ZK.

Guiseppe (pies)

Guiseppe jest tileańskim mastiffem, bojowym psem hodowanym do zabijania. Jest całkowicie posłuszny Claudio i atakuje w *szale*, gdy tylko właściciel da znak ręką bądź głosem. Guiseppe jest czarny jak smoła, nosi obrożę najeżoną kolcami i ma okropne blizny na grzbiecie, pamiątkę po dawnych walkach.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	37	-	4	3	6	50	1	38	-	18	18	18	-

Charakter: krwiożerczy!

Knud, Bruno, Axel i Michał

Ci ludzie są najemnymi bandytami, wynajmującymi swe usługi lichwiarzom mieszkającym w Altquartier. Żaden z nich nie jest szczególnie inteligentny i żaden nie ryzykowałby głowy, by ocalić innego. Stanowią przede wszystkim mięso armatnie dla graczy. Knud jest blondynem i ma 175 cm wzrostu, Bruno ma 172 cm i brązowe włosy, Axel ma 185 cm, a Michał – 162 cm – ostatni dwaj mają włosy czarne.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	31	4	3	7	35	1	37	25	28	34	35	29

Umiejętności: rozbrojenie, uniki, wspinaczka, ogłuszenie.

Przedmioty: miecz, nóż, skórzany kaftan, K10 ZK i K10 srebrnych szylingów każdy.

□ Carl Sargent

KRASNOLUDZKI MĘDRZEC



„My mamy wojowników, krasnoludy mają zabójców gigantów. My mamy uczonych, krasnoludy mają mędrców. Czasami wydaje się, że przewyższają nas we wszystkim”.

Eberhardt Festschrift, kanclerz Uniwersytetu Altdorfskiego.

Mędrcy występują tylko u krasnoludów i są ich największymi myślicielami. Zajmują się rozwijaniem i przechowywaniem wiedzy i z tego powodu cieszą się dużym szacunkiem, a krasnoludcy przywódcy cenią ich rady i mądrość. Prawie każdy krasnoludzki Uczony marzy o tym, by w przyszłości osiągnąć taką pozycję.

Każda osada krasnoludzka, niezależnie od wielkości, posiada przynajmniej jednego mędrca, choć – co myli przedstawicieli innych ras – tytuł „mędrca” często nosi po prostu najzdolniejszy uczony danej krasnoludzkiej społeczności, niezależnie od tego, czy faktycznie nim jest, czy nie. Mędrcy pełnią istotną rolę w społeczeństwie krasnoludzkim, są odpowiedzialni za prowadzenie kronik i przechowywanie tradycji, a także muszą wykorzystywać swą głęboką wiedzę, by doradzać przywódcom społeczności.

Jednak nie wszyscy mędrcy zamykają się na całe życie wśród ksiąg. Zwłaszcza większe społeczności krasnoludzkie mogą zwolnić kilku mędrców z codziennych obowiązków. Mogą więc oni podjąć własne badania, często podróżując daleko, daleko w poszukiwaniu zaginionych kronik i zapomnianych krasnoludzkich twierdź, próbując odzyskać zapisy i wiedzę utraconą podczas masakry spowodowanej przez wojny z elfami i goblinami. Choć niewielu mędrców jest wyszkolonych do walki, wielu jest potężnymi czarownikami, którzy mogą w trudnej sytuacji skorzystać z szerokiego zasobu swych dodatkowych możliwości.

Schemat rozwinięć

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
	+10	+10		+2	+6	+40		+30	+30	+40	+40	+40	

Umiejętności: język tajemny – tajemny krasnoludzki i magiczny, sztuka, astronomia, chemia, kryptografia, wiedza o demonach, wróżenie, inżynieria, szacowanie, heraldyka, zielarstwo, historia, rozpoznawanie magicznych przedmiotów, rozpoznawanie ożywieńców, prawo, uzdolnienia językowe, wykrywanie istot magicznych, wykrywanie magii, monetoznaustwo, wyczucie kierunku (tylko pod ziemią), chiromancja, wiedza o runach, wiedza o magicznych pergaminach, znajomość języka – wg. wyboru gracza, wykrywanie pułapek, geniusz arytmetyczny, teologia, wiedza.

Przedmioty: Z profesją mędrca nie wiążą się żadne szczególne przedmioty; krasnoludzki mędrzec może zachować przedmioty ze swych poprzednich profesji.

Zasady specjalne: Krasnoludcy mędrcy cieszą się wielkim poważaniem innych członków własnej rasy. Mędrzec otrzymuje przez to dodatni modyfikator w wysokości +20 do swych **Cech Przywódczych** i **Ogłady** w kontaktach z krasnoludami.

Profesje wejściowe: rzemieślnik, uczony, alchemik 4 poziomu, kapłan 4 poziomu lub czarodziej 4 poziomu. Bohater musi być krasnoludem i musi w pełni skompletować co najmniej dwie z wymienionych profesji.

Profesje wyjściowe: kapłan, czarodziej, bakałarz, rzemieślnik.

Nowe umiejętności

Wiedza: Jest to niezwykła umiejętność, gdyż wykorzystuje się ją głównie w połączeniu z innymi umiejętnościami. Posiadający ją bohater jest wyszkolony w wyszukiwaniu i przyswajaniu sobie informacji, dzięki czemu może dokładnie od osoby, która nie ma tej zdolności poznać określone zagadnienie. Przekładając to na zasady gry, *wiedza* działa w niżej opisany sposób:

Bohater posiadający tę umiejętność może *drugi raz* zdobyć każdą umiejętność dotyczącą jakiejś dziedziny wiedzy (tzn. taką, która działa przez test **Inteligencji**). Za każdym razem, gdy bohater nabywa umiejętność, musi za nią zapłacić w normalny sposób punktami doświadczenia. Kompletując jedną profesję daną zdolność można nabyć jedynie raz. Powtórne nabycie tej samej umiejętności możliwe jest dopiero po zmianie profesji. Efekty wynikające z użycia takiej dwukrotnie nabytej zdolności są sumowane. Na przykład, jeśli bohater dwa razy nabył umiejętność *teologia* i musi wykonać test **Int**, do którego w normalnych warunkach ta zdolność daje modyfikator +10, uzyskuje modyfikator +20.

Bohater posiadający tę umiejętność otrzymuje ponadto modyfikator +10 do wszystkich testów **Int** i **I**, które dotyczą prób zdobycia informacji ze źródeł pisanych – na przykład podczas przeszukiwania biblioteki czarodzieja poszukując ważnego dokumentu lub przepisu na jakiś eliksir.

W DZIESIĄTKĘ!

MAGICZNE STRZAŁY W WFRP

Ilość magicznych przedmiotów dostępnych dla łucznika, nawet przy uwzględnieniu nowych przedmiotów opisanych w dodatku **Potępieniec** jest bardzo mała w porównaniu z magicznym wyposażeniem dostępnym dla zwykłego wojownika. Jest to dziwne, jeśli zauważymy, że łuk jest ulubioną bronią elfów, które są jedną z najbardziej uzdolnionych magicznie ras świata *Warhammera*.

Poniżej podajemy kilka nowych rodzajów magicznych strzał i system zdolności specjalnych dla łuków, dzięki czemu zrównują się one nieco z bronią ręczną. Zdolności specjalne mogą znaleźć zastosowanie również przy innych broniach miotających, jeśli MG będzie stosował je z odrobiną inteligencji.

NOWE STRZAŁY MAGICZNE

Strzał przeklętej kości

Ta strzał jest używana prawie wyłącznie przez ożywieńców. Jest zaklęta potężnymi mocami śmierci. Każda żyjąca istota raniona (lecz nie zabita) *strzałą przeklętej kości*, musi natychmiast wykonać test **Wytrzymałości**. Jeśli test się nie powiedzie, istota zostaje zabita, stając się zombi pod kontrolą przywódcy ożywieńców.

Strzały przeklętej kości nie wywierają żadnego wpływu na ożywieńców i eterycznych ożywieńców. Zadają obrażenia żywiołom i demonom tak, jakby były zwykłymi magicznymi strzałami bez żadnych dodatkowych właściwości. Po trafieniu w cel ulegają zniszczeniu.

Strzał straszliwego przyzwania

Strzały tego rodzaju są zarówno składnikami czarów, jak i pociskami. Ich groty są zazwyczaj wykonane z pięknie rżniętego kryształu, a one same działają podobnie do *klejnotów czaru*. Gdy strzał zostanie wystrzelona i trafi w jakiś twardy przedmiot, aktywuje się czar przyzwania.

Strzały straszliwego przyzwania różnią się rodzajem przyzwanej przez nie istoty, lecz mają cechę wspólną. Przyzwana istota (lub istoty) zawsze pojawia się w odległości metra od punktu trafienia. Strzały tego rodzaju prawie zawsze znajdują się pojedynczo. Za pomocą poniższej tabeli możesz określić rodzaj przyzwania:

K100	Przyzwane istoty
01-05	K3 Krwiopuscze
06-10	K3 Demonice
11-15	K3 Siewcy zarazy
16-20	K3 Różowe strachulce
21	1 Krwiopijec
22	1 Strażnik Tajemnic
23	1 Wielki nieczysty
24	1 Pan przemian
25-34	żywiolak powietrza, wielkość K6+4
35-44	żywiolak ziemi, wielkość K6+4
45-54	żywiolak ognia, wielkość K6+4
55-64	żywiolak wody, wielkość K6+4
65-74	K6 szkielety
75-84	K6 zombie
85-89	K3 mumie
90-94	K3 ghoul
95-97	K3 zjawy
98-99	K3 upiory
100	1 widmo

Przyzwane istoty *nie znajdują się* pod kontrolą osoby, która wystrzeliła strzałę. W momencie, w którym istoty zostaną przyzwane, strzala ulega zniszczeniu.

Strzał dalekiego lotu

Ta strzala ma *dwukrotnie* taki zasięg, jak normalna strzala wystrzelona z tego samego łuku. Zasięgi są podane na stronie 128 podstawowego podręcznika **WFRP**.

Strzał strachu

Istota zraniona tą strzałą, poza otrzymaniem zwykłych obrażeń, musi wykonać również test *strachu* lub *grozy*, chyba, że jest odporna na efekty psychologiczne.

Wykonaj rzut, a wynik odczytaj w poniższej tabeli:

K100	Efekt
01-75	strach
76-90	groza
91-97	strach#
98-00	groza#

wszystkie istoty widzące ranioną tą strzałą istotę i jej sprzyjające, w przypadku, gdy rannemu nie powiedzie się test muszą również wykonać test *strachu* lub *grozy*.

W momencie, gdy strzala trafi w cel, ulega zniszczeniu.

Strzała ognia

Strzała w locie staje w płomieniach, zadając dodatkowo K4 obrażenia, chyba, że cel jest *odporny na ogień*. Jeśli cel jest *łatwopalny*, strzała zadaje dodatkowo 2K4 obrażenia. Strzała ognia zadaje trzykrotne normalne obrażenia żywiołakom wody.

W momencie trafienia w cel, strzała ulega zniszczeniu.

Strzała lodu

W czasie lotu strzała zostaje magicznie przekształcona, stając się śmiertelnym soplem magicznego lodu. Jeśli trafi w cel, który nie jest odporny na zimno, zadaje K3 dodatkowe obrażenia. Istota trafiona strzałą może wykonać test **Wt**, by uniknąć tych dodatkowych obrażeń. *Strzały lodu* nie zadają dodatkowych obrażeń ożywieńcom lub ożywieńcom eterycznym. Zadają potrójną ilość normalnych obrażeń żywiołakom ognia, lecz w ogóle nie ranią żywiołaków wody.

Strzały lodu nie wywierają żadnych dodatkowych efektów na ożywieńców, istoty eteryczne, żywiołaki i demony. Tym istotom zadają rany tak, jakby były zwykłymi magicznymi strzałami bez żadnych specjalnych właściwości.

W momencie trafienia w cel, strzała ulega zniszczeniu.

Strzała szaleństwa

Ta strzała została zaklęta, by wywoływać szaleństwo u każdej trafionej nią istoty. Żyjące istoty o **Int** 10 lub więcej, rannione tą strzałą (lecz nie zabite), otrzymują natychmiast 2K6

punktów obłądu. Wszystkim innym istotom strzała zadaje obrażenia tak, jakby była zwykłą strzałą magiczną, bez żadnych specjalnych właściwości.

W momencie trafienia w cel, strzała ulega zniszczeniu.

Strzała siły

Ta strzała została zaklęta tak, że trafia z **Silą** 10, a nie ze zwykłą **Silą** łuku, z którego ją wystrzelono. W momencie trafienia w cel, strzała ulega zniszczeniu.

Strzała kradzieży rozumu

Ta nazwa obejmuje kilka strzał powodujących zbliżone, lecz nie identyczne efekty. Wykonaj rzut, a wynik odczytaj w poniższej tabeli. Określi on dokładny efekt działania pocisku. Strzała po trafieniu zadaje normalne obrażenia, a efekt magiczny zachodzi tylko wtedy, gdy zrani, lecz nie zabije ofiary.

K100	Efekt
10-20	Int -10
21-40	Op -10
41-60	SW -10
61-70	Int -20
71-80	Op -20
81-90	SW -20
91-93	Int -20#
94-96	Op -20#
97-00	SW -20#

Trafiona istota musi natychmiast wykonać test *głupoty*.



Strzały kradzieży rozumu nie wywierają żadnego specjalnego efektu na ożywieńców, istoty eteryczne, żywiołaków i demony; zadają im obrażenia takie, jakby były zwykłymi strzałami magicznymi bez żadnych właściwości specjalnych.

W momencie trafienia w cel, strzała ulega zniszczeniu.

Strzała zarazy

Strzała przenosi zarazki strasznej choroby i powoduje *infekcję ran* u każdej trafionej nią istoty (z wyjątkiem ożywieńców, istot eterycznych, żywiołaków i demonów). Strzały zarazy są bardzo popularne wśród skavenów i wyznawców Nurgla.

W momencie trafienia w cel, strzała ulega zniszczeniu.

Strzała przebicia

Ta strzała jest magicznie wyostrzona, więc zwykle zbroje i tarcze przed nią nie chronią. Podczas obliczania obrażeń **nie** bierze się takich pancerzy pod uwagę, choć pancerze magiczne działają normalnie.

Strzała prawego wygnania

Ta strzała jest zaklęta tak, by oprócz zadania normalnych obrażeń, wywołać *niestabilność* w istotach, które nie przynależą do zwykłego, materialnego świata. Wykonaj rzut, a jego wynik odczytaj z poniższej tabeli. Określi on dokładny zakres jej działania.

Jeśli cel zostanie zraniony, lecz nie zniszczony, musi wykonać natychmiast test *niestabilności*, odejmując 3 od wyniku rzutu kostką. Jeśli zmodyfikowany wynik wynosi 0 lub mniej, cel zostaje natychmiast zniszczony.

K100	Oddziałuje na...
01-20	ożywienie
21-40	ożywienie i istoty eteryczne
41-60	żywiołaki
61-80	demony
81-85	ożywienie, istoty eteryczne i żywiołaki
86-90	ożywienie, istoty eteryczne i demony
91-95	żywiołaki i demony
96-00	wszystkie istoty <i>podatne na niestabilność</i> .

W momencie trafienia w cel, strzała ulega zniszczeniu.

Strzała snu

Ta strzała nie zadaje obrażeń. Trafiona przez nią istota musi wykonać udany test **SW**, albo zasypia, tak, jakby stała się ofiarą czaru *Uśpienie*.

Za każdy element magicznej zbroi, którą ofiara ma na sobie, do testu przyznawany jest dodatni modyfikator +5. Za magiczną tarczę modyfikator wynosi +10. Pancerze i tarcze niemagiczne nie zapewniają ochrony przed *strzałą snu*.

Strzały snu nie działają na ożywieńców, istoty eteryczne, żywiołaki i demony. Zadają tym istotom obrażenia tak, jakby



były zwykłymi magicznymi strzałami bez żadnych szczególnych właściwości.

Strzała spowolnienia

Ta nazwa odnosi się do kilku rodzajów strzał, mających podobne działanie. Wykonaj rzut, a jego wynik porównaj z poniższą tabelą. Określi to dokładny efekt działania strzały. W momencie trafienia strzała zadaje normalne uszkodzenia, a efekt magiczny ma miejsce tylko wtedy, gdy strzała rani (lecz nie zabije) trafioną istotę.

K100	Efekt
01-10	Sz -1
11-40	I -10
41-60	I -20
61-90	Zr -10
91-98	Zr -20
99-00	I -20, Sz -1

Strzały spowolnienia nie wywierają specjalnych efektów na ożywieńców, istoty eteryczne, żywiołaki i demony. Zadają tym istotom obrażenia tak, jakby były zwykłymi strzałami magicznymi bez żadnych właściwości szczególnych.

W momencie trafienia w cel, strzała ulega zniszczeniu.

Strzała jadu

Ta strzała powoduje zatrute rany. Oblicz obrażenia w normalny sposób; jeśli trafiona istota przeżyje, musi wykonać udany test *zatrucia*. Jeśli się on nie powiedzie, umiera.

Strzały jadu nie wywierają specjalnych efektów na ożywionych, istoty eteryczne, żywiołaki i demony. Zadają tym istotom obrażenia tak, jakby były zwykłymi magicznymi strzałami bez żadnych szczególnych właściwości.

Strzała spaczenia

Ta strzała ma rozmyte, niewyraźne zarysy i nie można jej dokładnie zobaczyć. Spowodowane jest to tym, iż bezustannie przenosi się ze świata materialnego do eterycznego i z powrotem. Jeśli trafi w cel – ignorowane są wszystkie niemagiczne elementy pancerza – strzała przechodzi przez nie *eterycznie* i materializuje się wewnątrz bezbronnego celu! Magiczny pancerz zapewnia normalną ochronę.

W momencie trafienia w cel, strzała ulega zniszczeniu.

Strzała osłabienia

Ta strzała jest przeznaczona do osłabienia ofiary. W normalny sposób określ trafienie i zadane obrażenia. Jeśli strzała spowoduje rany, lecz nie zabije trafionej istoty, wykonaj rzut, a wynik odczytaj w poniższej tabeli:

K100	Skutek
01-25	WW -10
26-50	S -1
51-75	Wt -1
76-83	WW -20
84-92	S -2
93-00	Wt -2

Strzały osłabienia nie wywierają szczególnych efektów na ożywione, istoty eteryczne, żywiołaki i demony. Zadają tym istotom obrażenia tak, jakby były zwykłymi magicznymi strzałami bez żadnych szczególnych właściwości.

W momencie trafienia w cel, strzała ulega zniszczeniu.

Strzała zranienia

Strzała ma zadawać wyjątkowo poważne rany. Rzuć wg. poniższej tabeli:

K100	Obrażenia
01-50	+1
51-75	+2
76-90	+3
91-95	+4
96-00	x2

Losowo określone strzały magiczne

Poniższa tabela umożliwia ci losowy wybór magicznych strzał spośród opisanych tutaj, w podręczniku **WFRP** i w dodatku **Potępieniec**:

K100

01-04
05-06
07
08
09-12
13
14-23
24-27
28-31
32-35
36-39
40-41
42-51
52-53
54-55
56-60
61-65
66
67-68
69-70
71-80
81-90
91-92
93
94-95
96-00

Rodzaj strzały/liczba

Strzała zniszczenia, 1
Strzała krwawienia, 1
Strzała przekłutej kości, K3
Strzała strasznego przyzwania, 1
Strzała podziału, K3
Strzała przekleństwa, 1
Strzała dalekiego lotu, K6
Strzała strachu, K3
Strzała ognia, K3
Strzała chwytu, 1
Strzała lodu, K3
Strzała szaleństwa, K3
Strzała siły, K6
Strzała kradzieży rozumu, K3
Strzała zarazy, 1
Strzała przebiccia, K6
Strzała mocy, K6
Strzała prawego wygnania, 1
Strzała snu, K6
Strzała spowolnienia, K3
Strzała pewnego trafienia, K6
Strzała celnego lotu, K6
Strzała jadu, K3
Strzała spaczenia, 1
Strzała osłabienia, K3
Strzała zranienia, K6

Odzyskiwanie magicznych strzał

Większość strzał magicznych ulega zniszczeniu w momencie trafienia w cel – ich materia zostaje zużyta na wytworzenie efektu magicznego, niezależnie od tego, czy będzie on udany, czy też nie. Strzały tego rodzaju, które ominą cel, również zostają zniszczone w momencie, w którym uderzą w jakąś przeszkodę (ścianę, podłogę itp.).

Jeżeli strzała nie zostanie zniszczona, rzuć K6 pod koniec walki, w której została wystrzelona. Jeżeli wypadnie 1, strzała jest nienaruszona i może zostać odzyskana i wykorzystana ponownie.

Strzelanie magicznymi strzałami z magicznych łuków

Jeżeli w opisie któregoś z przedmiotów nie jest powiedziane inaczej, efekty są sumowane. Dlatego też, na przykład, strzelając *strzałą zranienia* +4 z łuku zadającego *dodatkowe obrażenia* +4, zadawana ilość obrażeń zwiększa się do +8!

MAGICZNE WŁAŚCIWOŚCI ŁUKÓW

Podobnie jak w przypadku broni ręcznej, najpierw należy określić ilość magicznych właściwości (jeśli jakiegokolwiek są), które posiada łuk. Następnie, na podstawie tabeli *Właściwości* określ, na czym te zdolności magiczne polegają.

Liczba właściwości

K100	Liczba właściwości
01-50	0
51-75	1
76-90	2
91-99	3
00	4

Łuki magiczne nie posiadające specjalnych magicznych właściwości mogą ranić istoty, które są odporne na niemagiczną broń, nawet, jeśli strzelają pociskami niemagicznymi.

Właściwości

K100 Właściwość

- 01-25 *Celność* – łucznik korzystający z tego łuku otrzymuje modyfikator do **US** określony przy pomocy poniższej tabeli:

K10	Modyfikator US
1-4	+5
5-7	+10
8-9	+15
10	+25

- 26-50 *Dodatkowe obrażenia* – łuk wystrzeliwuje strzały z magicznie zwiększoną prędkością, zadając tym samym więcej obrażeń przy udanym trafieniu. Wykonaj rzut, a jego wynik odczytaj w poniższej tabeli:

K100	Obrażenia
01-50	+1
51-75	+2
76-90	+3
91-95	+4
96-98	x2
99-00	x2, +4 punkty

- 51-55 *Atak ogniowy* – jeżeli z łuku wystrzeliwana jest niemagiczna strzała, sprawia on, że w locie staje ona w płomieniach, zadając K4 dodatkowe obrażenia, jeśli cel nie jest *odporny na ogień*. Jeśli cel jest *łatwopalny*, strzała zadaje 2K4 dodatkowe obrażenia. Jeśli cel jest żywiołakiem wody, strzała zadaje trzykrotne obrażenia. Łuk nie ma wpływu na efekt wywierany przez magiczną strzałę z niego wystrzeloną.

- 56-80 *Zwiększony zasięg* – z łuku można strzelać na większe odległości, niż jest to możliwe przy danym typie tej broni. Wykonaj rzut, a wynik odczytaj w poniższej tabeli:

K10	Zasięg zwiększony o
1-5	x1 ^{1/2}
6-8	x2
9-10	x3

- 81-85 *Potężne uderzenie* – raz dziennie łuk może nadać dowolnej wystrzelwanej przez siebie strzale *Efektowną Siłę* 10. Poza tym obowiązują oczywiście wszystkie inne własności, które ta strzała może posiadać.

- 86-90 *Nieomyślność* – raz dziennie łuk może wystrzelić jedną strzałę dowolnego rodzaju tak celnie, że musi ona

trafić w cel, który znajduje się w odległości nie większej niż maksymalny zasięg łuku i w zasięgu wzroku. Strzelający może określić minimalny obszar, w który strzała ma trafić (o średnicy nie mniejszej niż 3 cm), a strzała na pewno tam trafi.

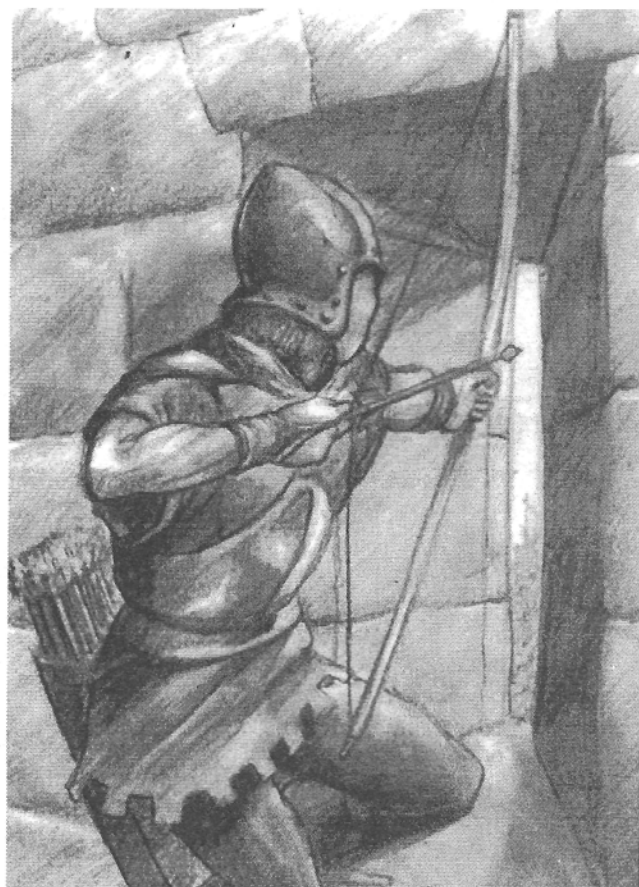
- 91-95 *Ochrona* – osoba, która ma ten łuk przy sobie (np. niesie go na plecach) nie może zostać zraniona przez strzały wystrzelone z niemagicznego łuku tego samego typu. Na przykład, magiczny łuk długi o tych właściwościach, chroni posiadacza przed strzałami wystrzelonymi z niemagicznych łuków długich.

- 96-00 *Samostrzelający* – taki łuk może na życzenie zawisnąć w powietrzu i strzelać co rundę niemagicznymi strzałami w kierunku wyznaczonego celu. Łuk będzie strzelał tak długo, aż cel ataku zginie, oddali się na odległość większą niż zasięg strzału, nie będzie go widać lub właściciel łuku rozkaże mu zaprzestać. Łuk sam wytwarza sobie niemagiczne strzały strzelając automatycznie, pod warunkiem, że właściciel łuku posiada choć jedną przy sobie w momencie wydania mu rozkazu strzelania.

Przy uwzględnieniu powyższych zasad, wszystkie magiczne łuki w dodatku **Potępieniec** posiadają następujące standardowe właściwości:

<i>Łuk odległości</i>	<i>Zwiększony zasięg</i>
<i>Łuk zakłęcia</i>	<i>Bez specjalnych właściwości</i>
<i>Łuk siły</i>	<i>Dodatkowe obrażenia</i>
<i>Łuk wyszukiwania</i>	<i>Celność</i>

□ Graeme Davis



BRACIA KRWI

PRZYGODA DLA BOHATERÓW, KTÓRZY SKOMPLETOWALI DWIE LUB TRZY PROFESJE

Bracia krwi to przygoda opracowana dla dość zaawansowanej drużyny, w której skład powinien wchodzić przynajmniej jeden czarodziej (co najmniej drugiego poziomu) i jeden silny Wojownik lub Ranger. Scenariusz wykorzystuje pewne materiały z podręcznika **Królestwa Chaosu – Niewolnicy Ciemności**, więc dobrze jest mieć go pod ręką, choć nie jest on niezbędny. Poza tym wprowadzono tu kilka nowych przedmiotów magicznych o mocy niskiej lub średniej.

Możesz rozegrać *Braci krwi* jako samodzielną przygodę lub wpleść ją w dłuższą kampanię. Przygoda może mieć miejsce w dowolnej małej wiosce położonej przy ważniejszej drodze (lub rzece) w zalesionej okolicy. My osadziliśmy ją na południe od Gladisch, około 16 km na południe od Auerswaldu, choć możesz wybrać jakieś inne miejsce.

W kampanii **Wewnętrzny wróg** możesz skorzystać z tej przygody podczas części „podróżnych” przygód **Coś się psuje w Kislevie** lub **Imperium w płomieniach**. W kampanii **Przeklęte kamienie** możesz ją umieścić gdzieś w południowej części doliny Yetzin, pomiędzy rzeką i drogą, niezbyt daleko od Wypaczonych Krain.

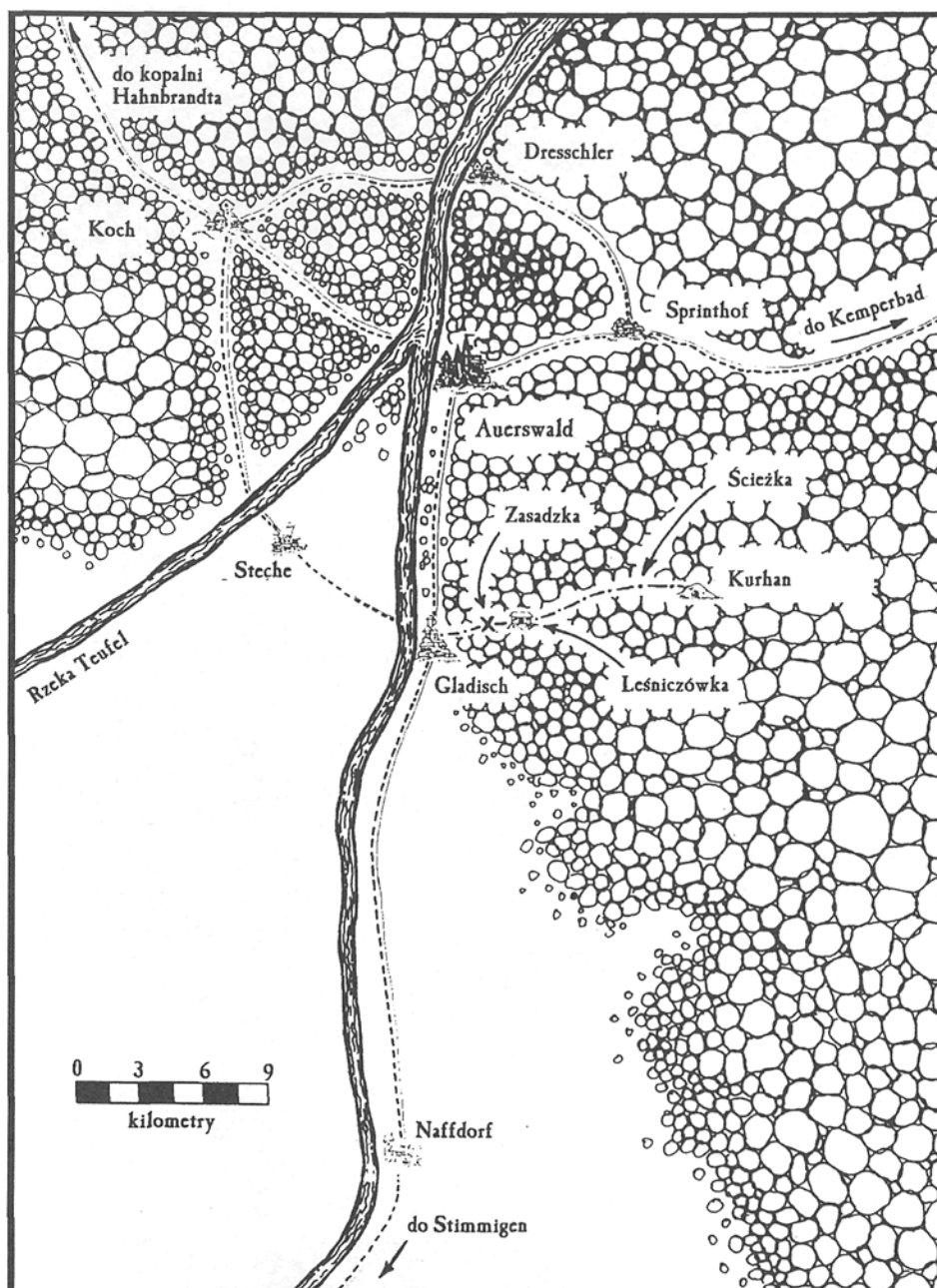
TŁO

Bracia krwi przeciwstawiają bohaterów Axelowi Krammerowi, Bohaterowi Chaosu, a dokładniej – obu Axelom Krammerom. Axel pewien czas temu otrzymał jako atrybut Chaosu *powielenie*, lecz jego dwie osobowości w tej chwili bardzo się różnią. Dysponując świętą popleczników i wieloma innymi darami siedzącego na tronie z brązu Khorne’a, Axelowie są naprawdę bardzo groźnymi przeciwnikami.

Szlak krwi właśnie doprowadził Axelów do nowego miejsca, gdzie jak na razie nikt nie wie o ich obecności. Z pozoru prosta misja ratunkowa kieruje bohaterów prosto na grupę wyznawców Chaosu, akurat w kulminacyjnym momencie obrzydliwego rytuału. Czy bohaterowie zdążą ich powstrzymać? Prawdopodobnie nie. Czy poradzą sobie z konsekwencjami? Zobaczmy...



Z uwagi na mutacje Chaosu, magiczne przedmioty i działanie różnych zasad specjalnych, podwojony Bohater Chaosu Axel i członkowie jego bandy są bardzo groźnymi przeciwnikami. Zanim zaczniesz grę, by zapamiętać najważniejsze rzeczy powinieneś bardzo dokładnie przeczytać ich charakterystyki znajdujące się na końcu tej przygody.



POCZĄTEK PRZYGODY

Przygoda zaczyna się w chwili, w której bohaterowie znajdują się na szlaku prowadzącym do Gładisch – mogą podróżować traktem, bądź rzeką. Nie jest specjanie istotne, dokąd się udają i w jakim celu – wystarczy, że są w odpowiedniej okolicy i podążają w dobrym kierunku.

W czasie podróży bohaterowie słyszą różne plotki o miejscu, do którego zmierzają. Plotki pochodzą od innych podróżnych, obsługi zajazdów, w których się zatrzymują itp. Są to raczej niepokojące waidomości, choć, co oczywiste, w trakcie ich przekazywania zostały z pewnością wyolbrzymione.

Mówi się, że las otaczający Gładisch jest nawiedzany przez niezwykle wielkie i okrutne wilki. Kilku wieśniaków zaginęło, znaleziono też okrutnie rozszarpane bydło. Zależnie od tego, jak bardzo chcesz ubarwić te plotki, ofiarami mogli być na przykład tylko bogaci przybysze, sprawni myśliwi lub

bawiący tu przejazdem najemnicy, albo też bliscy krewni rodziny Cesarskiej. Wilki mogą być ogromne, białe, czerwone, czarne, dwugłowe, ognistookie lub nawet niewidzialne. Każda opowieść powinna być inna, lecz podstawa – wilki i ginący ludzie – powinna pozostać ta sama.

Gładisch

Bohaterowie na noc muszą zatrzymać się w Gładisch. Jeśli będzie trzeba, możesz użyć jakichś nieuczciwych sposobów Mistrza Gry: złej pogody, wielkiego drzewa blokującego drogę, z którym nikt nic do rana nie zrobi, miejscowych straży, które ustanowiły godzinę policyjną od zmierzchu do świtu i egzekwują ją za pomocą kusz, czy czegoś podobnego.

Bohaterowie mogą wybrać jeden z dwóch zajazdów: „Głowę Goblina” lub „Tańczącego Minstrela”. Nie jest istotne, w którym się zatrzymają, a ty nie będziesz potrzebował ich planów – jeśli będzie to konieczne, możesz skorzystać ze standardowego planu znajdującego się w podręczniku **WFRP**.

Gdy bohaterowie przygotowują się już do snu, z oddali dobiega mrozące krew w żyłach wycie wilka. Z mniejszej odległości inne wilki odpowiadają wyciem. Miejscowi blokują drzwi zasuwami i czynią znaki, które mają ich zabezpieczyć przed złem, przysuwając się wraz ze swymi

napitkami bliżej do siebie. Tej nocy nikt nie będzie opuszczał zajazdu.

Tak naprawdę, w nocy nie zdarzy się nic, co faktycznie posunęłoby naprzód akcję przygody. Bohaterowie spodziewają się jednak kilku wilków i brzydko byłoby ich rozczarować.

O pierwszym brzasku ludzie zaczynają wychodzić ze swych domów. Bohaterów budzi hałas zgromadzonego przed zajazdem tłumu: słychać podniesione głosy i głośno szczekającego psa. Zamieszanie uspokaja się tak szybko, jak się zaczęło i wszystko cichnie zanim bohaterowie zejną na dół na śniadanie. Jeśli zapytają o przyczynę hałasu, zostaną poinformowani, że wywołał go Otto Krufft, dość znany hodowca psów. Ostatniej nocy zaginął pies, który kilkakrotnie zdobywał rozmaite nagrody i Krufft zaoferował znaczną nagrodę za jego odnalezienie. Nikt nie podjął się jednak tego zadania – wszyscy miejscowi za bardzo boją się wilków, by bez potrzeby opuszczać wioskę.

Odszukanie psa

Bohaterowie bez problemu mogą dowiedzieć się, jak dojść do domu Otto Krufta, który znajduje się na skraju wioski. Jest to duży budynek, za którym znajduje się wiele zagród. Już z daleka można usłyszeć szczekanie. Bohaterowie spotykają chłopca zajmującego się psami, który idzie zawiadomić swego pracodawcę. Jeśli nasi bohaterowie sami nie wybiorą się do Krufta, on może przyjść do nich – w osiedlu tak małym jak Gladisich, wieść o poszukiwaczach przygód roznosi się szybko.

Otto Kruft wyjaśnia, że został skradziony jego czempion – pies bojowy Hanzl. Jego zagroda została zniszczona i wyraźnie nie jest to robota wilków. Jego zamiarem jest podążenie tropem zaginionego psa z Zabójcą, starym i ponurym bloodhoundem. Oferuje bohaterom 20 ZK na osobę – plus wypożyczenie Zabójcy – by wysłedzili złodziei i odebrali Hanziego. Czempiona łatwo jest rozpoznać – jest brązowy z białą plamą na piersi, wielkości małego kucyka, nosi grubą obrozę z czarnej skóry z naszytą srebrną plakietką z jego imieniem. Udana *targowanie* może zwiększyć ofertę do 25 ZK na osobę – jest to wszystko, na co go stać bez wpędzenia się w kłopoty finansowe – choć sprzedaje swoje psy za wysoką cenę, ponosi również znaczne koszty żywienia, hodowania i tresury, wobec czego nigdy nie posiada dużych sum pieniędzy do wydania.

Jeśli bohaterowie przyjmą tę propozycję, Kruft zabiera Zabójcę do budy Hanziego, gdzie bloodhound węszy i macha ogonem, po czym kieruje się na południowy zachód. Zabójca jest bezużyteczny w walce i ucieknie z niej przy pierwszej sposobności. Posiada niesamowitą zdolność wchodzenia na drzewa z szybkością kota – choć tylko wtedy, gdy chodzi o ucieczkę z niebezpiecznej sytuacji – i wespnie się wysoko, jeśli tylko coś go wystraszy. Nie umie jednak schodzić na dół, więc gdy minie zagrożenie będzie potrzebował pomocy.

Mapa obok pokazuje okoliczne tereny. Szybkość poruszania się po zalesionym terenie wynosi 1,5 km/godzinę idąc po tropie lub 3 km/godzinę w pozostałych przypadkach – przedzieranie się przez gęste poszycie jest bardzo męczące.

Atak bandytów

Pierwszy atak jest prostą zasadzką, zastawioną przez bandytów, którzy porwali Hanziego dla okupu i którzy nie spodziewają się nikogo, kto by się im przeciwstawił, z wyjątkiem co najwyżej kilku wieśniaków. Planują zabić kilku ludzi, by pokazać kto tu rządzi, i wysłać tych, którzy przeżyją z powrotem do wioski z żądaniem okupu. Bandyci strzelają do bohaterów jako do *grupy*, co odpowiednio zwiększa ich szansę trafienia. Gdy bohaterowie podejną blisko, sięgają po broń. Należy zauważyć, że miejsce, w którym ma miejsce zasadzka traktuje się jako *trudny teren*.

Rozprawienie się z bandytami nie powinno nastroczać wielu problemów. Gdy dwóch z nich zostanie zabitych lub w inny sposób wyłączonych z walki, reszta ucieka. Jeśli bohaterom uda się złapać któregoś żywca, ten będzie się starał kupić swe życie za cenę poprowadzenia bohaterów do chaty drwala, w której trzymany jest pies. Mówi, że jest tam tylko czterech ludzi: Franz Zeeler, przywódca banitów, drwal i dwóch bandytów. Jeśli bohaterowie nie wykorzystają tego sposobu, do chaty może ich poprowadzić Zabójca – oczywiście pod warunkiem, że ściągnie się go z drzewa!



STRASZNA CHATA

Gdy Zabójca zbliży się do chaty na odległość 16 metrów, odmówi bliższego podejścia. Będzie skomleć i wycić, rozplaszczając się na ziemi i nie chcąc iść dalej.

Każdy, kto zajrzy do chaty, musi natychmiast wykonać test **Op** (medyk +10). Wewnątrz znajdują się straszliwie porozrywane ciała trzech ludzi. Zwłoki zostały okrutnie okaleczone i widok rzeczywiście budzi grozę. Każdy, komu nie powiedzie się test otrzymuje K3 punkty obłądu i traci 2K10 punktów **Op** do końca tej przygody. Bohaterom niezależnym test nie udaje się automatycznie – uciekają krzycząc.

Przyczajony za piecem

Za piecem, poza zasięgiem wzroku przypadkowego obserwatora, kuli się członek bandy Chaosu, który został w tyle za swoimi kompanami. Jest to Stwór Chaosu, który jest częściowo człowiekiem, częściowo pajakiem, a w większości jest po prostu nie do opisania. Spokojnie przeżuwa nogę trupa i jeśli bohaterowie zbliżą się cicho, będą w stanie go zaskoczyć. Stwór będzie jednak przygotowany na ich przyjęcie, jeśli zbliżając się do chaty nie zachowywali się cicho – na przykład, jeśli bohaterowie niezależni odbiegli z krzykiem...

Stwór Chaosu będzie walczyć, jeśli bohaterowie odetną mu drogę ucieczki. Jeśli jednak będzie miał do tego okazję, ucieknie do lasu i, przypadkowo, jeśli bohaterowie podążą

za nim, doprowadzi ich do reszty bandy Chaosu. W tym wypadku bohaterowie będą w stanie znaleźć Axela przed zmrokiem i zakończeniem rytuału, choć siła bojowa bandy Chaosu zostanie zwiększona dzięki obecności Stwora.

Ciała

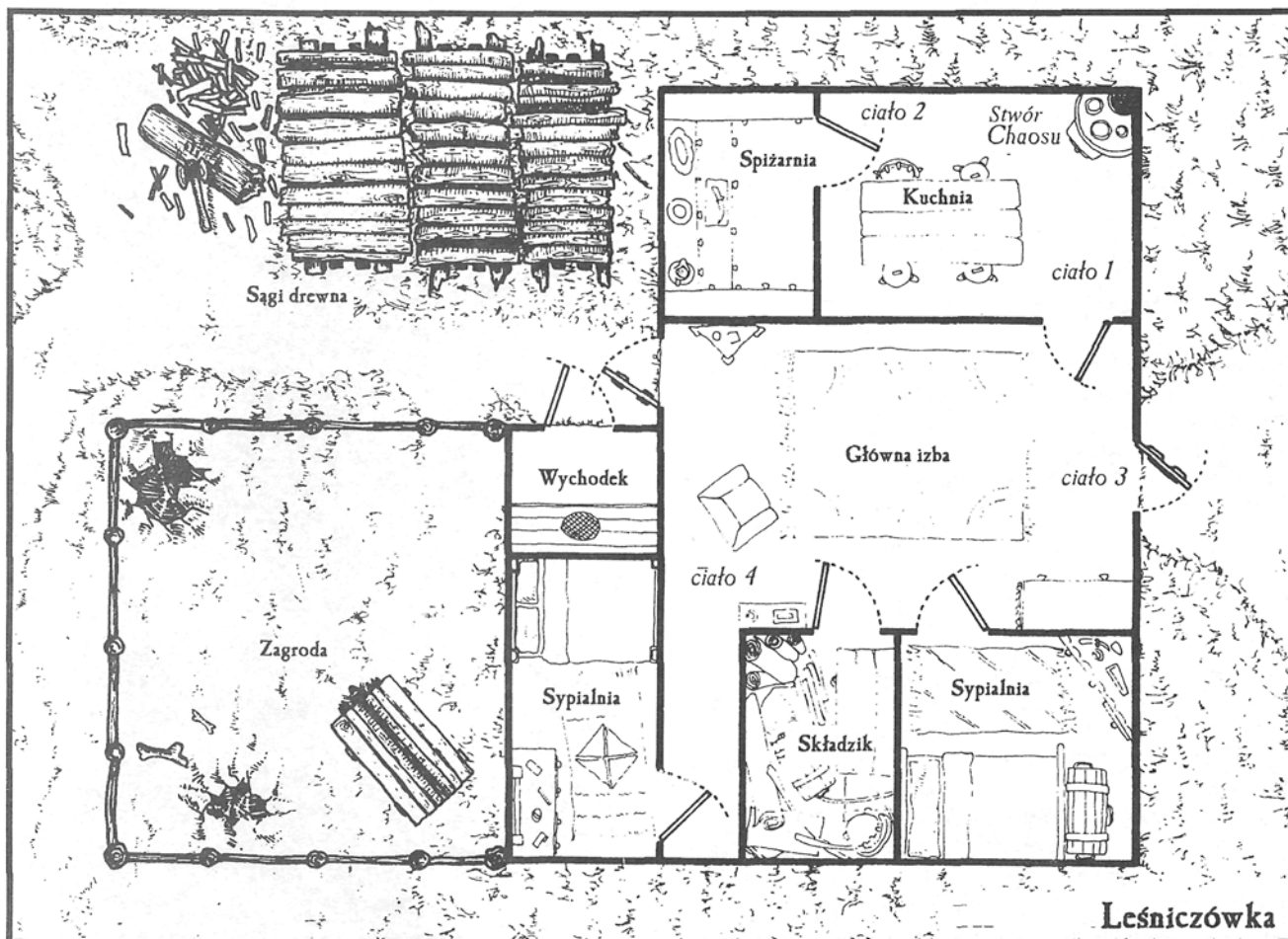
Każdy, kto zechce przeszukać zwłoki musi najpierw wykonać udany test **SW** – porażka powoduje, że nieszczęsna osoba przez pełną rundę wymiotuje (traktowana jest w tym czasie jako cel *nieruchomy*) i przez następną godzinę ma ujemny modyfikator -10 do wszelkich testów.

Jeśli zwłoki obejrzy dokładnie ktoś, kto posiada umiejętność *leczenie ran*, po wykonaniu udanego testu **Int** zauważy, że rany są bardzo różne. Są tam ostre cięcia, zadane prawdopodobnie nożem lub mieczem, a także ślady ugryzień przez zwierzę i kilka mniej wyraźnych ran. Jeden trup ma spaloną głowę. Co dziwniejsze, szyja i ubranie nie są nawet osmalone.

Przeszukując chatę, bohaterowie natrafiają na mały drewniany kuferek, leżący pod łóżkiem drwała, w którym znajdują się 22 ZK, 112 szylingów i 84 pensy. Poza tym w chacie można znaleźć parę innych przedmiotów – świecę, olej, drewno na opał itp, ale nic specjalnie wartościowego.

Pies

Hanziego można znaleźć z tyłu chaty w naprędcie skleconej zagrodzie. Pies jest ledwie przytomny i ciężko ranny, choć



jeśli ktokolwiek się do niego zbliży, odczołga się w róg zagrody, powarkując i kłapiąc zębami. Umrze z ran, jeśli bohaterowie zostawią go samemu sobie. Ale jak się do niego zbliżyć, by mu pomóc?

Pies pozwoli podejść do siebie, jeśli bohater z umiejętnością *posłuch u zwierząt* wykona udany test **Ogi**, lub jeśli ktoś z umiejętnością *tresura zwierząt* wykona udany test **CP**. Ewentualnie można rzucić na niego czar *uśpienie*. Pomyślnie wykorzystanie umiejętności *leczenie ran* przywróci **Żyw** Hanziego do 1 punktu (lub K3, jeśli bohater posiada równocześnie umiejętność *opieka nad zwierzętami*). Do pomocy psu kapłan druidzki może wykorzystać czary *władanie nad zwierzętami* i *leczenie zwierząt*.

Gdy bohaterowie będą starali się pomóc rannemu psu, pamiętaj, że Hanziego nie jest specjalnie skory do współpracy. Jest to czystej krwi, dobrze wytresowany pies bojowy i jego natura nie pozwala mu na zbyt dużą poufalość. Do tego dochodzą jeszcze poważne obrażenia i stan psychiczny, w którym się obecnie znajduje. W rezultacie pies uważa *wszystkich* za wrogów. Jego rany są tak poważne, że w każdej rundzie, w której wykona jakikolwiek gwałtowny ruch – na przykład cofnie się warcząc – musi wykonać rzut na **Tabeli naglej śmierci**. Pierwszy rzut wykonuje na kolumnie +1, drugi – na +2 itd. Możesz upewnić się, że gracze będą sobie z tego zdawać sprawę: za każdym razem, gdy wykonujesz test, Hanziego może na chwilę tracić przytomność, któraś z jego ran może się nagle otworzyć itp. Prosta metoda, polegająca na tym, by jak najszybciej podbiec i próbować unieruchomić psa nie skutkuje.

W krwawym świetle pochodni dwa obrzydliwe stworzenia klęczą przed bluźnierczym ołtarzem. Pomiędzy nimi leży związany i zakneblowany drwal. Jego oczy są szeroko otwarte i łypią szaleńczo na wszystkie strony, choć on sam leży nieruchomo, jak trup, sparaliżowany przez strach. Dwóch mutantów wstaje i zbliża się do ołtarza. Jeden podnosi z zakrwawionej tkaniny dwa paskudnie wyszczerbione noże, drugi – miedzianą czarę, na której wyryta jest podobizna czaszki wyszczerzonej w szyderczym uśmiechu. Wszystkie przedmioty noszą krwawe znamię Khorne'a.

Ten z nożami klęka przy drwalu, kładzie jego głowę na kolanach w parodii opiekuńczego gestu. Drugi podstawia czarę pod szyję ofiary. Noże podnoszą się do góry...

Iwan wbiega do komnaty, chwytając za ramiona mutantą trzymającego noże. Przetaczają się w stronę ścian, podczas gdy strzała Tilarieli trafia drugiego Wojownika Khorne'a prosto w szyję. Stojąc w niskim przejściu, czcigodny Grigorius wzywa święte imię Sigmara...

Teraz, gdy tylko bohaterowie doprowadzą Hanziego do stanu, w którym będzie zdolny do podróży, mogą spokojnie wrócić z nim do Gładisch, zabrać swą nagrodę i iść dalej własną drogą. W końcu to nie *ich* sprawa, że okoliczne lasy są pełne wyznawców Chaosu. Jeśli to zrobią, nie powinien być wyrzutów sumienia, jeśli Hanziego zdechnie *en route*, a zaraz po opuszczeniu miasta bohaterowie trafią na zasadzkę okrutnych Axelów. W końcu są pewne rzeczy, od których po prostu nie można uciec. Szczególnie, jeśli się jest poszukiwaczem przygód.

Jak zauważył każdy, kto posiada umiejętność *opieka nad zwierzętami*, najlepiej będzie, jeśli pies porządnie odpocznie przed zabraniem go do właściciela – na przykład pod wpływem czaru *uśpienie*. Da to Naszym Bohaterom czas na zlokalizowanie i zniszczenie bandy Chaosu. Oczywiście, jeśli będą mieć szczęście.

Pozostaje jeszcze problem bandyty – więźnia, którego bohaterowie mogli wziąć ze sobą jako przewodnika. Choć będzie w szoku na widok zmasakrowanych ciał, może stwierdzić, że jednego z nich brakuje. Poza tym, bohaterowie mogli się dowiedzieć już wcześniej, że w chacie miały być cztery osoby, więc powinni się domyślić, że kogoś brakuje. Czy ten ktoś wciąż żyje? Udało mu się uciec, czy został pojmany przez atakujących? Co się z nim stało? Czy za ratunek jest w stanie zapłacić nagrodę? Jest tylko jeden sposób na to, by się tego wszystkiego dowiedzieć.

SZLAK RZEZI

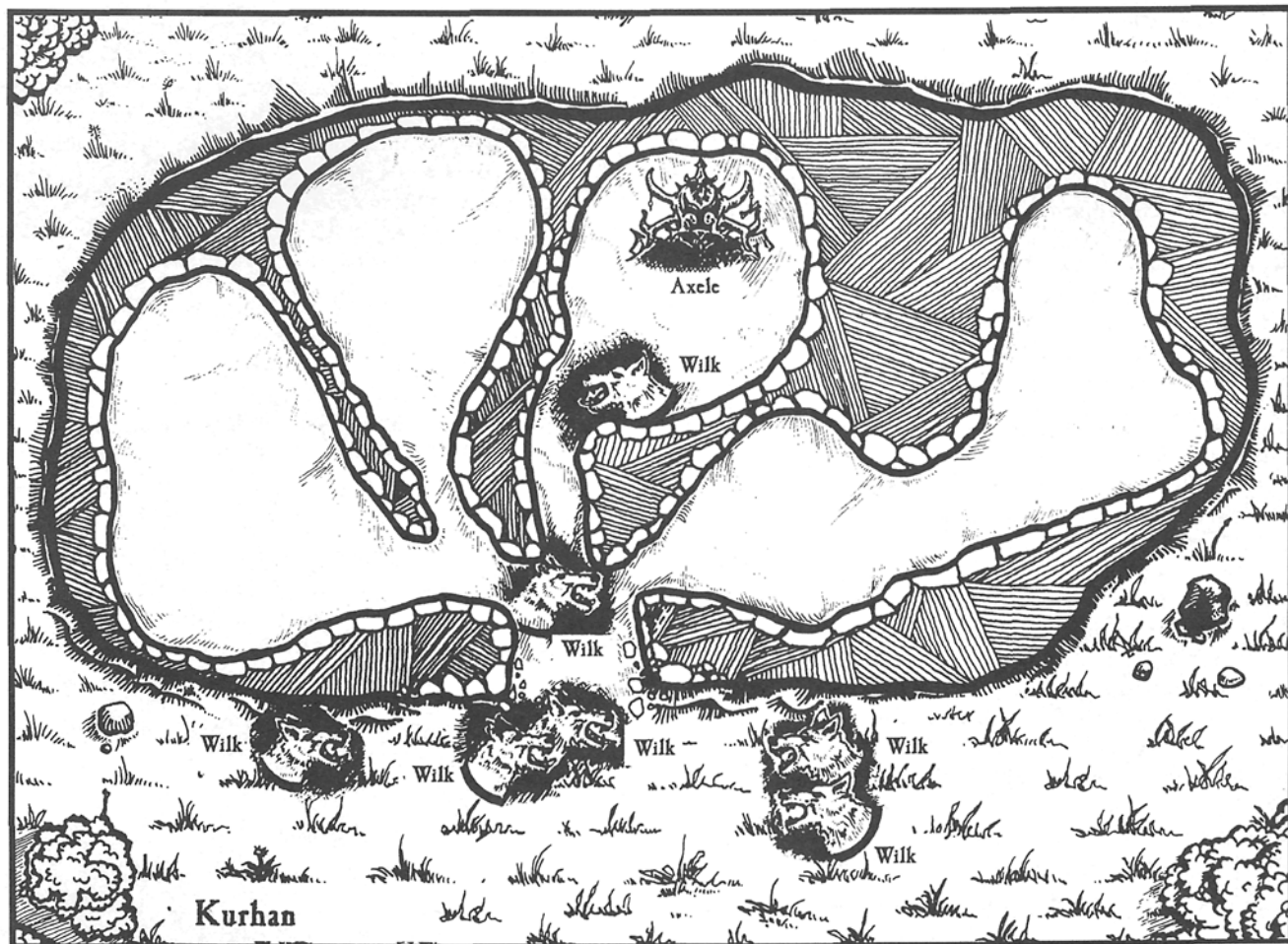
Napastnicy zostawili po sobie nietrudny do zauważenia trop. Pobliskie zarośla są połamane i zdeptane, a plamy krwi i innych... *substancji*... pokrywają tu i ówdzie ziemię. Trop, po udanym teście **Int**, może odnaleźć każdy (elf +10, Ranger +10), a bohaterowie posiadający umiejętność *tropienie* czynią to automatycznie. Bohaterowie mogą wykorzystać Zabójcę, by pomógł im wyszukiwać trop, lecz będzie czynił to opornie i może opóźniać marsz. Mogą zostawić go z Hanzim (powinni przewidzieć, że wyniknie z tego walka), mogą też zostawić z nimi kogoś niezbyt dobrego w walce, kto będzie miał na psy oko. Ewentualnie, jeśli Hanziego może się ruszać, wraz z Zabójcą mogą podążać za bohaterami w pewnej, bezpiecznej, odległości.

Trop wiedzie do kurhanu (patrz mapa). Jeśli bohaterowie gonią uciekający Stwór Chaosu (patrz wyżej), dojdą do kurhanu dobrze przed zmrokiem. Jeśli nie, dojdą tam, gdy właśnie zaczną zapadać ciemności...

GROZA, CZAJĄCA SIĘ W MROKU

Axelowie i ich kompani znaleźli sobie siedzibę w starożytnym kurhanie, do którego właśnie prowadzi trop.

Na zewnątrz wzgórze czeka siedem wilków – zwykłych wielkich wilków ze świty Axelów. Warczą szarżując na intruzów, przez co ostrzegają pozostałych wyznawców Chaosu. Jeśli zostaną odstraszone – na przykład przez ogień – uciekają do



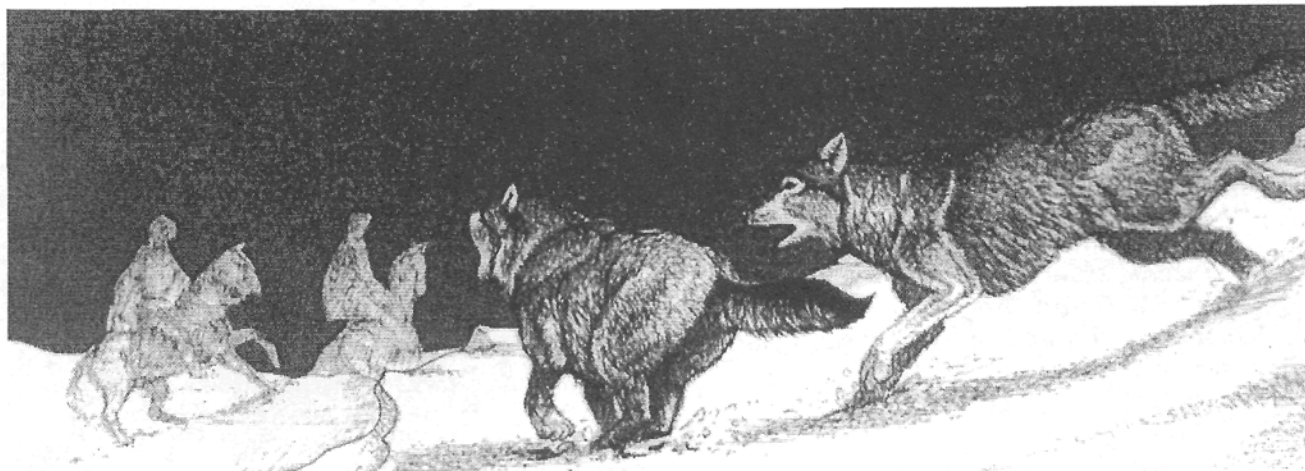
kurhanu. Wewnątrz niego atakują bez strachu – zostali zapędzone w ślepy zaułek i nie mają dokąd uciec.

Wycie wilków ostrzeże Axelów. Co zrobią, zależy od czasu. Jeśli jeszcze jest dzień, obaj Axelowie wyjdą do walki, razem z trzema brytanami Chaosu i Stworem, jeśli przeżył on pierwsze spotkanie z bohaterami. Poszukiwaczy przygód czeka ciężki bój!

Jeśli jest już po zmroku, Axelowie są właśnie w trakcie odprawiania rytuału dla ich krwawego władcy, używając krwi związanego i bezbronnego drwala, którego przyprowadzili z chaty. Axelowie będą polegać na swych wilkach i brytanach Chaosu, by odpędzić napastników, dopóki nie zostanie ukończony obrzęd (zajmie to całą turę – 6 rund od ataku

wilków). Rytuał zostanie przerwany, gdy bohaterowie pokonają wilki i brytany Chaosu, wejdą do kurhanu i zranią lub rzuca czar na któregoś z Axelów. W przeciwnym wypadku Axelowie dokończą rytuał, poświęcą kolejną rundę na dobroczenie się i przystąpią do ataku.

Wewnątrz grobowca większość pomieszczeń jest pusta, oprócz wałających się tu i ówdzie odłamków kości, jednej czy dwóch czaszek i kilku monet i srebrnych przedmiotów – informacje o skarbach znajdujących się w kopcu podane są dalej. Jedna komora wyposażona jest w prosty drewniany stół pokryty zeszywniałą, czerwono-brązową tkaniną, na której leżą dwa zębate noże i miedziana czara wypełniona krwią. Jest to ołtarz Khorne'a, Krwawego Boga, którego symbol wyryty jest zarówno na nożach, jak i na czarze. W tej



komnacie znajduje się również zaginione ciało – drwala. Jeśli rytuał nie zostanie zakończony, będzie żywy, choć ranny, związany i w szoku. W przeciwnym wypadku jest martwy.

DAR KRWI

Osoba, która będzie świadkiem jednej lub kilku rund rytuału, i która posiada umiejętność *teologia*, taka, która jest lub była niegdyś demonologiem lub nekromantą, po udanym teście **Inteligencji** zorientuje się, że jest to rodzaj jakiegoś przyzwania. Jeśli zostanie ukończony, podłoga kurhanu zaczyna lekko drżeć, a zjawisku temu towarzyszy głęboki, nieprzyjemny odgłos dobywający się z głębin ziemi. Coś się dzieje, ale co? Powinno to dać bohaterom trochę do myślenia, podczas zabijania ostatnich członków bandy Chaosu.

Dźwięki stają się coraz głośniejsze, a drżenie bardziej gwałtowne. Po kilku rundach z sufitu kopca zaczyna opadać proch. W następnej rundzie lecą już małe odłamki skał. W czwartej rundzie po zakończeniu rytuału i w następnych, rzucić 1K4 dla każdego przejścia w grobowcu – wynik 1 oznacza, że dane przejście zawaliło się, więzząc wszystkich, którzy znajdowali się w komorze, do której prowadziło. Osoby, które były w walącym się korytarzu, zanim z niego nie uciekną, stają się ofiarami efektu identycznego z działaniem czaru *grad kamieni*. Jeśli gracz nie zadeklaruje wyraźnie, że jego bohater chce się wydostać z kurhanu, ma równe szanse na znalezienie się po obu stronach przeszkody. Przejścia nie są zablokowane całkowicie. Pomiędzy sufitem a zawaliskiem jest około 30 cm prześwit, co powinno umożliwić przejście każdemu, kto zostawi swój plecak i inne duże przedmioty.

W szóstej rundzie po zakończeniu rytuału z ziemi zaczyna świecić silne czerwone światło, przeświecając przez rumowisko. Nagle hałas i wstrząsy ustają. Czerwone światło staje się coraz silniejsze. Wszystko jest bolesnie, nienaturalnie ciche.

W siódmej rundzie światło staje się prawie materialne. Z grzmotem burzy przemieszcza się do pomieszczenia, w którym odbył się rytuał, jednocząc w zwartą masę. Wszędzie indziej przestaje świecić. Masa światła przybiera materialny kształt...

W ósmej rundzie po zakończeniu rytuału światło przyjmuje postać krwiopuszcz. Natychmiast atakuje on najbliższą, nie noszącą znaku Khorne'a istotę, a gdy wszystkie takie istoty w tej komorze są już martwe, przemieszcza się do następnej komnaty, zabijając wszystko, co napotka na swej drodze. Dozwolony jest test **Int**, dzięki któremu można zdać sobie sprawę z tego, że ludzie, którzy trzymają ofiarne noże i czarę wcale nie muszą być koniecznymi wyznawcami Khorne'a...

W międzyczasie bohaterowie są zajęci wykonywaniem testów **Op** i próbami wydostania się, a najodważniejsze jednostki mogą nawet próbować przygotowywać magiczną broń. Jeśli po walce z Axelami wyglądają jeszcze na takich, którzy mogą się zmierzyć z krwiopuszczem, to dobrze –

Wielki Sigmarze! – głos kapłana wydaje się znacznie silniejszy, niż mogłaby wskazywać jego nieznaczną posturę – Pomóż nam! Pomóż swym sługom oczyścić świat z tych okropności!

W jego oczach lśniła siła wiary, lecz nawet on nie był gotów na efekt swej modlitwy.

Żywa błękitna iskra, wielkości ludzkiej głowy, wyglądająca nieco jak kulisty piorun, trafiła z siłą gromu bluźnierczy ołtarz, rozrywając go na drzazgi. A tam, gdzie jeszcze przed chwilą odbywał się rytuał krwawego Khorne'a, pojawia się człowiek. Czy raczej podobizna człowieka, gdyż wydawało się, że jest zbudowany z lśniącej, błękitnej mgły. Przez jego ciało prześwituje ściana.

Gregorius przypomina sobie ilustracje, które widział w starożytnych księgach, ilustracje przedstawiające wojowników z czasów Sigmara. Ogromna brodata postać mogłaby być samym Wielkim Sigmarem, z wyjątkiem tego, że zamiast bojowego młota trzyma w ręku olbrzymi topór. Z wyciem, jakie wydaje wiatr szalejący w górach, uderza na demona.

jednak jeśli wygląda na to, iż szanse są przeciw Naszym Herosom – przeskocz do następnego rozdziału.

SILNIEJSZY NIŻ KREW

Jeśli wydaje się, że bohaterowie nie są w stanie pokonać krwiopuszcz i innych, pozostałych przy życiu członków bandy Chaosu, możesz wykorzystać poniższe zdarzenie, by nieco wyrównać szanse. Kurhan był pierwotnie wykorzystany jako miejsce pochówku wodza Unberogenów, w czasach o setki lat dawniejszych, niż czas Sigmara Młotodziercy. Przez przypadek imię tego wodza brzmiało również Sigmar, więc jeśli któryś z naszych bohaterów wezwie podczas walki pomocy Sigmara, zmarły wódz osobiście odpowie na wezwanie. Jeśli nie, zachwianie magii wytworzone przez krwiopuszcz wezwie starożytnego wojownika do obrony miejsca swego wiecznego odpoczynku.

Tak, czy inaczej, naszym bohaterom w bitwie pomaga widmo, które całą swą uwagę poświęci demonowi i zniknie, gdy zostanie on zabity.

PO BITWIE

Gdy demon zostanie zniszczony, z sufitu znów zaczyna opadać pył. Każdy, kto posiada umiejętność *górnictwo* domyśli się, że za chwilę kurhan zawali się całkowicie i należy to miejsce szybko opuścić.

POWRÓT Z KURHANU

Bohaterowie mogą wrócić do Gładisch nocą, lub zdecydować, że rozbiją obóz w pobliżu kopca i wrócą przez las następnego dnia. Jeśli będą podróżować nocą, mają szansę zgubić się w ciemności. Lecz cokolwiek by zrobili, mogą trafić na ~~nie~~nych drapieżników. Ta część przygody pozostawiona ~~jest~~ w całości tobie, bo tylko ty wiesz, w jakim stanie się bohaterowie znajdują po przejściach w kurhanie.

W każdym razie bohaterowie mogą wreszcie wrócić do Otto Krufta i wziąć swą nagrodę lub przekazać smutną wiadomość o odejściu Hanziego. Dobrym pomysłem może być poinformowanie władz Gładisch o odkryciu i starciu z bandą Chaosu. Po pierwsze, istnieje normalna nagroda 10 ZK za informację o mutantach i innych istotach Chaosu, a wdzięczne władze mogą zawsze ją zwiększyć, jeśli bohaterowie dostarczą dowodów, że zabili dwóch Wojowników Chaosu i towarzyszące im stwory. A poza tym – wystarczy to, by przez kilka dni mieszkać w zajezdzie za darmo i wypić tyle piwa, ile tylko im się uda.

Lecz bohaterowie mają jeszcze inne sprawy do załatwienia, a przyjemność bycia miejscowymi bohaterami może się szybko przejeść. Tutaj więc przygoda się kończy – chyba że Axelowie mieli jakichś chaotycznych sprzymierzeńców lub władcę, który może wrócić, by pomścić ich śmierć... A być może gdzieś czai się *trzeci* Axel...



Kurhan zapada się zaraz po tym, gdy ostatni z bohaterów ucieknie. Na chwilę widmowa figura pojawia się ponownie, na szczycie wzgórza. Z wysiłkiem podnosi głaz wielkości dużego stołu i odrzuca go na bok. Postać spogląda na bohaterów, salutuje im toporem i znika. W miejscu, gdzie stał głaz widać błysk złota.

Jeśli bohaterowie tam zajrzą, znajdą schowek wykuty w kamieniu długości 120 cm, szerokości 60 cm i podobnej głębokości. Głaz, który go przykrywał leży tam, gdzie widmo go rzuciło. Śmiertelne szczątki starożytnego wojownika są prochem, nierozróżnialnym od ziemi i kurzu wypełniające go schowek, lecz jego skarby widać wyraźnie. Pośród skarbów znajduje się fragment kamienia, na którym świeżo wyryto znak. Bohaterowie, którzy znają *tajemny język druidyczny* rozpoznają go natychmiast; bohaterowie posiadający umiejętności *historia* i *czytanie/pisanie* rozpoznają go, jeśli wykonają udany test *Int*. Znak wyryty jest w starożytnym języku Dawnej Wiary i znaczy po prostu „*z podziękowaniami*”.

Skarby wodza są następujące:

- ☐ dwie srebrne spinki do płaszcza (10ZK każda, 30ZK w komplecie)
- ☐ złota klamra do pasa (15ZK)
- ☐ zgniły kołczan z połamanymi drewnianymi strzałami i nienaruszoną *strzałą pewnego trafienia* o kamiennym grocie
- ☐ sztylet – *kamień świtu*
- ☐ miecz z brązu (obrażenia -1), *zgubna broń* dla istot i wyznawców Chaosu

ZAKOŃCZENIE

Poza podarunkami od zmarłego wodza, bohaterowie mogli przechwycić kilka przedmiotów od Axelów. Przedmiotów, którymi naprawdę nie powinni się posługiwać. Możesz więc stwierdzić, że w chwili, gdy Axel zostanie zabity, jego ciało i ekwipunek rozpuszczają się w żrącym kwasie, nie pozostawiając nic bohaterom. Możesz też pozwolić im wziąć, co chcą i zobaczyć, jak będą radzić sobie z konsekwencjami.

Te konsekwencje, to inni wyznawcy Krwawego Boga, którzy będą chcieli odzyskać przedmioty, powolne zmiany zachodzące w umyśle bohatera, kierujące go ku wyznawaniu Khorne'a i trwające do czasu pozbycia się zdobyczy itp. Oczywiście, bohaterowie, którzy otwarcie będą obnosić się z ekwipunkiem noszącym piętno Khorne'a szybko spotkają polujących na nich łowców czarownic i inne osoby, które są niezwykle zainteresowane naszymi bohaterami...

Jeśli chcesz rozszerzyć tę przygodę, bohaterowie mogą musieć zabrać gdzieś przechwycony ekwipunek – na przykład do sławnego Wielkiego Maga z Middenheim, albo do Świątyni Sigmara w Altdorfie, gdzie z przedmiotami można będzie bezpiecznie się rozprawić. Oczywiście, bohaterowie co krok będą natykać się na kogoś, kto również byłby zainteresowany posiadaniem takich rzeczy...

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Te nagrody przydzielane są *każdemu* z bohaterów, który brał aktywny udział w określonym zdarzeniu.

Nie dziel punktów pomiędzy bohaterów i nie przydzielaj punktów za zdarzenia, które z jakiegoś powodu w ogóle nie zaszły. Tam, gdzie podany jest przedział PD (np. 0-20), sam musisz dokładnie określić, iloma punktami nagrodzić bohatera, w zależności od tego, jak oceniasz jego postępowanie w tej sytuacji.

35	za spostrzeżenie bandytów w lesie
50	za zabicie Stwora Chaosu
0-20	za opiekę nad rannym Hanzim
10	za każdego zabitego lub odpędzonego wilka
15	za każdego zabitego brytana Chaosu
10	za zranienie Axela 1
75	za zabicie Axela 1
10	za zranienie Axela 2
75	za zabicie Axela 2
20	za zranienie Krwiopuszcz
100	za zabicie Krwiopuszcz, jeśli nie zrobiło tego widmo
0-50	za dobrą grę, błyskotliwe pomysły i wszystko, co nie zostało opisane powyżej

CHARAKTERYSTYKI

Bandyci

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	29	29	3	3	5	31	1	29	29	25	29	29	29

Istotne umiejętności: Bandyta nr 1 jest *bardzo silny* (S +1). Bandyta nr 2 jest *bardzo wytrzymały* (Wt +1). Bandyta nr 3 nie ma żadnych szczególnych umiejętności. Bandyci nr 4-6 mają *celne strzelanie* (US +10 z łuku). Bandyta nr 6 ma poza tym *silne uderzenie*.

Przedmioty: broń ręczna; łuk (Z32/48/250, ES 3, czas ładowania i strzału 1); 2K6 szylingów drobnymi

Stwór Chaosu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	55	25	5	6	12	20	4*	30	29	24	29	24	10

Atrybuty i nagrody Chaosu

- ☐ **mieszana krew:** człowiek/pająk – całe ciało, z wyjątkiem głowy i dwóch ludzkich ramion ma postać gigantycznego pająka.
- ☐ **wiele głów:** jedna ludzka, jedna zwierzoczęca (psa) – A +1* (atak gryzieniem)
- ☐ **trujące ugryzienie:** głowa zwierzoczęca ma kły jadowe – ugryziona ofiara musi wykonać test Wt (odporność na trucizny +10) lub po 2K3 rundach po ugryzieniu zapada w śpiączkę. Test powtarza się po 24 godzinach (chyba że bohater został wyleczony). Jeśli ten drugi test się powiedzie, bohater zdrowieje po kolejnych 72 godzinach, lecz jeśli nie – natychmiast umiera.
- ☐ **szpony ostre jak brzytwa i przerośnięte części ciała:** na jednej z kończyn wyrosły olbrzymie, zmutowane szpony (A +1*, atak szponami, S 7).



- ☐ **macki:** dwa z sześciu pajęczych odnóży przemutowały w białe-żółte macki.

Podsumowując, istota atakuje następująco: jedno zatrute ugryzienie przez głowę zwierzoczęca, dwa ataki mackami, jeden atak olbrzymimi szponami. Stwór Chaosu wzbudza ponadto *strach* we wszystkich istotach żyjących mierzących poniżej 3 metrów wzrostu.

Hanzi, pies bojowy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
2	20	0	2	3	0	12	1	-	43	14	43	43	-

Zasady specjalne: Charakterystyka Hanziego została zredukowana, by zobrazować odniesione przez niego obrażenia. Gdy jest leczony, odzyskuje utracone punkty Żyw w normalny sposób i wszystkie inne cechy z szybkością 1/10 na godzinę, dopóki jego charakterystyka nie stanie się identyczna z podaną w podręczniku WFRP charakterystyką psa bojowego.

Axel Klammer, bohater Khorne'a

Pochodząc z Delfgruber, Axel rozpoczął swą karierę jako strażnik, strzegł magazynów swego bogatego ojca – kupca. Posiadając umiejętność *widzenie w ciemności*, Axel często otrzymywał pracę nocnego strażnika i dzięki temu nawiązał kontakt z mieszkańcami mroku, których normalni ludzie omijali z daleka. Gdy Axel zmienił profesję z łowcy nagród na zabójcę, ostatecznie stając się bohaterem Khorne'a, jego



gwałtowny temperament stopniowo przeobraził się w umiowanie okrucieństwa. Gdy wzrósł w siłę, otrzymał dar *powielenia*, tak, że teraz krew w imię Khorne a rozlewa dwóch Axelów Klammerów.

Axel nr 1

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	54	37	5*	6*	12	56	3	47	46	29	39	89*	32

Umiejętności: *rozbrojenie, tropienie, szczęście, widzenie w ciemnościach, śledzenie, cichy chód na wsi, cichy chód w mieście, silne uderzenie, broń specjalna – broń parująca, celny cios, ogłuszenie, bardzo silny*.*

Atrybuty i nagrody Chaosu

- ☐ **Skóra Khorne'a** (brąz): **Wt** +1*
- ☐ **Obroża Khorne a:** **SW** 89*; jeśli jakimś cudem zostanie ona zdjęta, naturalna **SW** Axela wynosi 43. Obrożę nie można zdjąć bez jej zniszczenia.
- ☐ **Miecz Chaosu:** *Ożywienie* (może walczyć we własnym zakresie w odległości 24 metrów od Axela nr 1 i w zasięgu jego wzroku) i *istota – szkielet* (wzbudza *strach* we wszystkich istotach żywych, które atakuje, użytkownik jest odporny na oddziaływania psychologiczne i użytkuje +10 do **Wt**, jeśli chodzi o testy *zatrucia*)
- ☐ **Substytut krwi (protoplazma):** Gdy Axel nr 1 zostanie zabity, jego krew się zageszcza i walczy jako ameba.

Przedmioty: niemagiczny miecz, lewak (**I** +10, obrażenia -2, parowanie -10), magiczny *napierśnik rdzy*, magiczne *nagolenniki płytowe* +1, niemagiczne naramienniki płytowe i hełm (2 punkty pancerza na nogach, 1 na reszcie ciała); złota bransoleta (18 ZK); magiczna *torba lekkości* z 44 ZK, 70/- i kilkoma małymi świecidełkami wartymi w sumie 8 ZK.

Napierśnik rdzy i *torba lekkości* są opisane w dodatku **Potępieniec**.

Axel nr 1 zawsze zezwala swemu *mieczowi Chaosu* na samotną walkę, podczas gdy on sam walczy niemagicznym mieczem i lewakiem. Mimo lat służby Khorne owi, Axel niezbyt zmienił się zewnętrznie – oprócz skóry koloru brązu, która ma nieco metaliczne lśnienie i błyszczy w świetle! Mierzy niewiele ponad 180 cm i jest dobrze zbudowany. Przez jego prawe przedramię biegnie duża blizna ciągnąca się od podstawy kciuka do wewnętrznej strony łokcia. Ma długie czarne włosy i zielone, lśniące oczy.

Axel nr 2

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
7	47	24	5	5*	11	58	4*	34	23	15	13	89*	16

Umiejętności: *rozbrojenie, tropienie, szczęście, widzenie w ciemnościach, śledzenie, cichy chód na wsi, cichy chód w mieście, silny cios, specjalna broń – broń parująca, celny cios, ogłuszenie, bardzo silny*.*

Atrybuty Chaosu i nagrody

- ☐ **Skóra Khorne a** (brąz): **Wt** +1*
- ☐ **Obroża Khorne a:** **SW** 89*; jeśli jakimś cudem zostanie ona zdjęta, naturalna **SW** Axela wynosi 43. Obrożę nie można zdjąć bez jej zniszczenia.
- ☐ **Zwierzęca twarz:** twarz Axela nr 2 jest dziwnym połączeniem twarzy człowieka i zwierzęcego. Nie wpływa to w żaden sposób na jego charakterystykę, czy też

liczbę ataków i widać, że w tej twarzy jest coś ludzkiego: długie, czarne włosy i zielone oczy przypominają jego „drugą połowę”.

- ☐ **Irracjonalna nienawiść:** do krasnoludów. Skorzystaj z normalnych zasad *nienawiści*.
- ☐ **Ogon-maczuga:** +1* do **A**, może *uderzać ogonem*.
- ☐ **Grzywa:** długa, czarna i krzaczasta. Nie ma wpływu na charakterystykę.
- ☐ **Technika:** Axel nr 2 posiada cybernetyczny miotacz ognia. Jest to broń, której stopień zaawansowania technologicznego znacznie przekracza możliwości tego świata. Patrz niżej.

Przedmioty: miecz, magiczna *zbroja płytowa* +1 (2 punkty pancerza na całym ciele), ręczny miotacz ognia (patrz dalej), pas ze skóry reptilliona ze srebrną klamrą (12 ZK), magiczny *piersień zrozumienia* (patrz dodatek **Potępieniec**).

Cybernetyczny miotacz ognia

To zadziwiające urządzenie zewnętrznie nie różni się od zwykłego ozdobnego, dużego, srebrnego pierścienia, jednak odpowiednio użyte emituje na odległość do 16 metrów płonącą masę lepkiej cieczy. Axel 2 może atakować miotaczem raz na rundę, który to atak jest dodatkiem do pozostałych. Jeśli Axel 2 zaangażuje się w walkę wręcz, może użyć miotacza tylko przeciw przeciwnikowi, z którym wymienia ciosy.

Miotacz ognia ma zasięg 4/8/16, **ES** 3, czas przeładowania i strzału 1. Jest to potężna broń zapalająca, więc wszystkie cele są traktowane jako *łatwopalne*. Obrażenia wynoszą 2K4, a nie 1K6, a ofiara płonie, jakby została obłana płonącym olejem.

Wilki

Niewielkie stado siedmiu wielkich wilków podąża za bohaterami Khorne'a. Są to zwykle wielkie wilki, poza tym, że ich natura została spaczona, by słuchały nakazów Krwawego Boga, a nie głosu Natury. Objawia się to w ich wyjątkowej agresji i zajadłości, która sprawia, że są podatne na *szal*.

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

Zasady specjalne: atak *gryzieniem*, *strach* przed ogniem, podatny na *szal*.

Brytany Chaosu

Axele mają 3 brytany Chaosu, które są przywódcami stada wilków. Kiedyś były to zwykłe wilki, teraz noszą znamię sług Khorne'a.

Brytan Chaosu 1

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
9	41	0	6*	4*	8	30	1	-	10	14	14	14	-

Zasady specjalne: atak *gryzieniem*, *strach* przed ogniem, podatny na *szal*.

Atrybuty i nagrody Chaosu

- ☐ **Hipnotyczny wzrok:** Brytan może swym wzrokiem unieruchomić przeciwnika odległego o nie więcej niż 12 metrów (przeciwnik może wykonać test **SW**, by uniknąć wzroku brytana; jeśli test mu się nie powiedzie, jest traktowany jako cel *nieruchomy*). Unieruchomienie trwa tak długo, jak długo wilk patrzy na swą ofiarę. Pierwszy atak, który zada jakieś obrażenia przełamuje hipnozę i ofiara odzyskuje wolną wolę.

- ☐ **Wytrzymały:** **Wt** +1*
- ☐ **Silny:** **S** +3*.

Brytan Chaosu 2

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
9	41	0	3	3	8	60*	1	-	10	14	14	14	-

Zasady specjalne: atak *gryzieniem*, *strach* przed ogniem, podatny na *szal*.

Atrybuty i nagrody Chaosu

- ☐ **Twarz Ogara Khorne a:** Brytan ma głowę i kołnierz Ogara Khorne a. Jego *ugryzienie* jest *jadowite* – ofiara musi wykonać udany test **Wt** (*odporność na trucizny* +10), lub obrażenia są podwajane.
- ☐ **Zręczność:** **I** +30*.
- ☐ **Skóra twarda jak żelazo:** 5 punktów pancerza na całym ciele.

Brytan Chaosu 3

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
9	51*	0	4*	3	8	30	2*	-	10	14	14	14	-

Zasady specjalne: atak *gryzieniem*, *strach* przed ogniem, podatny na *szal*.

Atrybuty i nagrody Chaosu

- ☐ **Agresywność:** **WW** +10*, **S** +1*.
- ☐ **Wiele głów:** dwie głowy, **A** +1*, atak *gryzieniem*.
- ☐ **Ziele ogniem:** lewa głowa może raz na rundę ziać ogniem. Pole rażenia ma kształt stożka długości 6 metrów, na końcu szerokości 2 metrów. Wszystkie istoty znajdujące się w tym obszarze otrzymują automatyczne trafienie ogniem z **S** 4.

Krwiopuszcz

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	42	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	01

Zasady specjalne: odporny na wszelkie niemagiczne bronie. Jego ataki są uważane za magiczne. Podatny na *niestabilność* poza obszarem komnaty, w której został przyzwany. Wszystkie testy **Op** na *strach* i *grozę* wykonuje z modyfikatorem +10, z wyjątkiem tych, których przyczyną były bóstwa lub krwiopijce. Wzbudza *strach* we wszystkich istot żyjących. Regeneruje się jak troll. Jego broń stanowi *piekielne ostrze* (**WW** +10, zadaje 4K6 obrażeń, zostaje zniszczone w chwili zniszczenia demona). Atak *szponami* z 25% prawdopodobieństwem spowodowania *infekcji ran*.

Widmo

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	0	0	4	23	40	4	-	18	18	18	18	29

Zasady specjalne: Widmo atakuje krwiopuszcza fizycznie z **Silą** 3. Jego ataki uważa się za magiczne, więc działają na przeciwnika, choć krwiopuszcz jest odporny na atak paraliżujący widma. Poza kurhanem jest podatny na *niestabilność*, jest odporne na wszelkie inne efekty psychologiczne. Wzbudza *strach* w istotach żyjących, może na życzenie wzbudzać *grozę*. Odporne na wszelkie bronie niemagiczne. Może przechodzić przez obiekty materialne. Może paraliżować – patrz podręcznik **WFRP**.

☐ Carl Sergeant



magicopoeia imperialis

Na całym obszarze Starego Świata dziesiątki przeróżnych uczelni, bibliotek, gildii, alchemicznych laboratoriów i innych, jeszcze bardziej tajemniczych placówek prowadzą badania magiczne. Niektóre z nich są legalne, a nawet sponsorowane przez państwo, inne utrzymywane są w całkowitej tajemnicy i lepiej o nich nawet nie wspominać.

Na życzenie nowego Cesarza, Heinricha X, Wielki Mag z Middenheim rozesłał do wszystkich gildii magów i szkół magii w Imperium polecenie, by owe placówki poinformowały go o czarach znanych i tych, nad którymi obecnie pracują. Na tej podstawie ma powstać nowe wydanie *Magicopoeia Imperialis*, ogromnego dzieła, które opisuje szczegółowo całą, znaną w Imperium wiedzę magiczną i wszystkie dotyczące jej prawa i ograniczenia. Na życzenie Cesarza tym razem położono nacisk na zaklęcia mające zastosowanie bojowe – Jego Cesarska Wysokość jest pragmatycznym żołnierzem i zdarzenia, które doprowadziły do jego koronacji dowiodły, że Imperium musi być nieustannie przygotowane do obrony przed wrogami zewnętrznymi i wewnętrznymi (wydarzenia, które doprowadziły do koronacji Heinricha X są opisane w kampanii **Wewnętrzny wróg**).

W momencie, w którym jest to pisane, odzew na życzenie Cesarza jest ogromny, a poszukiwania wciąż trwają (najnowsze wydanie *Magicopoei*, opracowane w czasach Magnusa Pobożnego, było podobno kompletowane przez 6 lat). Jak dotąd, Cesarz wyraził zgodę, by opublikować poniższe czary, które mogą wydać się interesujące niektórym poszukiwaczom przygód.

Zwalenie z nóg

Ten użyteczny czar prostej magii odkrył Hals Roch, uczeń Mistrza Delfbinusa Witzenberga z Nuln. Później zapoznamy się z pracami jego mistrza.

Poziom czar: magia prosta

Punkty magii: 2

Zasięg: 12 metrów

Czas trwania: natychmiastowy

Składniki: mały, hebanowy patyk, zakończony wyrzeźbioną pięścią.

Ten czar można rzucić na dowolną, znajdującą się w zasięgu wzroku istotę dwunożną. Wytwarza on silne pchnięcie telekinetyczne, które nie powoduje obrażeń, lecz zmusza ofiarę do wykonania testu **I**. Jeśli test się nie powiedzie, ofiara się przewraca. Do testu stosują się następujące modyfikatory:

- 20 ofiara biegnie
- 10 ofiara porusza się z szybkością normalną
- 0 ofiara porusza się ostrożnie
- +10 ofiara stoi nieruchomo
- 5 za dodatkowy punkt magii wydany przez osobę rzucającą czar

Bohater, który się przewrócił musi wykonać test **Zr** lub wypuścić z rąk wszystkie przedmioty. W następnej rundzie może tylko podnosić się z ziemi, wobec czego traktowany jest jako cel *nieruchomy*.

Przyspieszenie

Ten czar jest jednym z dwóch wynalezionych przez Mistrza Hieronymusa z Middenheim, który poświęcił wiele lat badań na określenie efektów, jakie magia wywiera na zwykłe funkcje ciała ludzkiego. Uzyskanie od niego zgody na publikację tych czarów napotkało na pewne trudności, gdyż jak zauważa, czary te „operują tylko najprostszymi regułami i są to tylko pospieszne notatki”. W każdym razie ich użyteczność jest oczywista.

Poziom czar: 1

Punkty magii: 2

Zasięg: dotyk

Czas trwania: 1 tura

Składniki: 2 nasiona Vigwortu i ściętna z końskiej nogi.

Ten czar można rzucić na dowolną osobę, z rzucającą go włącznie. Ofiara przez 1 turę może poruszać się z dwukrotnie większą prędkością. Przeszkody i *trudny teren* w normalny sposób ograniczają możliwości ruchu, choć modyfikacje stosuje się do zwiększonej prędkości ruchu, wobec czego bohater poruszający się po *trudnym terenie*, znajdujący się pod działaniem tego czaru porusza się z normalną prędkością, gdyż teren zmniejsza jego szybkość dwukrotnie, a czar ją dwukrotnie zwiększa.

Złamanie nogi

Ten czar był znany od kilku lat czarodziejom z Middenheim, choć dopiero ostatnio wycofano zakaz jego używania. Uważano, że jego korzenie sięgają zakazanej sztuki nekromancji, jako że działanie jego wpływa na kości. Po przeprowadzeniu dokładniejszych badań okazało się jednak, że tak nie jest. Czar jest po prostu trochę nieprzyjemny dla ofiary...

Poziom czar: 1

Punkty magii: 3

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: natychmiastowy

Składniki: kość udowa dowolnej istoty humanoidalnej, która w momencie rzucenia czaru musi zostać złamana.

Czar można rzucić na dowolną istotę o **Wytrzymałości** 4 lub mniej. Jeśli ofierze nie powiedzie się normalny test **SW** przeciw magii, jedna z jej nóg (wg wyboru osoby rzucającej czar) zostaje złamana z głuchym trzaskiem, dokładnie tak, jak ma to miejsce w przypadku trafienia krytycznego nr 7 w nogę. Poza tym, ofiara musi natychmiast wykonać udany test **SW**, gdyż w przeciwnym wypadku traci przytomność na K6 rund. Jeśli istota humanoidalna ma obie nogi złamane, jej prędkość jej ruchu zostaje zredukowana do 0 i traktuje się ją jako cel *nieruchomy*. Istoty czworonożne mając złamaną jedną nogę tracą połowę szybkości, kolejne ćwierć przy drugiej nodze i ostatnie ćwierć przy trzeciej.

Śliski grunt

Kolejnym tworem Halsa Rocha jest ten oto czar. Udowadnia on, że Hals rozwija swój własny styl, jednocześnie będąc wciąż pod wpływem swego mistrza. Czar jest bardzo prosty, lecz niezwykle użyteczny.

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 2
Zasięg: 6 metrów
Czas trwania: K6 tur
Składniki: kropla oleju

Czar można rzucić na obszar ziemi o powierzchni do 5 metrów kwadratowych. Ziemia wydaje się być pokryta warstwą oleju i staje się *trudnym terenem*. Osoba, której nie powiedzie się test *ryzyka* podczas przekraczania obszaru pośliznie się i upadnie. Musi wtedy wykonać udany test **Zr**, gdyż w przeciwnym przypadku wypuszcza z rąk wszystkie trzymane w nich przedmioty. W następnej rundzie nie może robić nic, poza wstawianiem z ziemi, wobec czego traktowana jest jako cel *nieruchomy*.

Spowolnienie

Ten czar został wynaleziony przez Mistrza Hieronymusa z Middenheim, podobnie jak opisany już czar „przyspieszenie”, jako uboczny produkt jego poszukiwań.

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 2
Zasięg: dotyk
Czas trwania: 1 tura
Składniki: napar z Schlafenkraut i fragment skorupy żółwia

Ten czar można rzucić na dowolną osobę. Powoduje on, że ofiara przez następną rundę będzie mogła poruszać się tylko z połową swej normalnej prędkości. Przeszkody i *trudny teren* uwzględniane są w normalny sposób, ograniczając dodatkowo szybkość ofiary, stąd też prędkość ruchu osoby znajdującej się pod wpływem działania czaru i poruszającej się po trudnym terenie spada do jednej czwartej jej normalnej szybkości.

Zwiednięcie broni

Czar stworzony przez Mistrza Delphinusa Witzemberga, „Zartownisia z Nuln”, demonstrowa inne podejście do sprawy, którą zajmuje się czar drugiego poziomu „złamanie broni”. Badania

Mistrza Witzemberga zawsze noszą piętno jego ekscentrycznej osobowości, lecz są z drugiej strony bardzo efektowne. Ten czar nie jest wyjątkiem.

Poziom czaru: 1
Punkty magii: 2
Zasięg: wzroku
Czas trwania: natychmiastowy
Składniki: mały gliniany model broni i buteleczka czystej wody

Ten czar można rzucić na **jedną** broń znajdującą się w zasięgu wzroku czarodzieja. Gdy magia zadziała, broń staje się całkowicie wiotka, jak wilgotny sznur. Jest bezużyteczna i trzeba ją odrzucić. Czar nie działa na bicz i broń magiczną.

**Niektóre z nich
są legalne,
a nawet
sponsorowane
przez państwo,
inne
utrzymywane są
w całkowitej
tajemnicy i lepiej
o nich nawet nie
wspominać.**

Złamanie broni

Ten czar jest jednym z kilku odkrytych przez Hergarda Wielu Barw, znanego maga z Altdorfu. Jak wszystkie jego czary, tak i ten może być używany nie tylko przez magów Tęczowego Kolegium i wykorzystywać go mogą wszyscy, którzy władają magią bitewną. Bezpośrednie podejście do problemu jest jednak charakterystyczne dla maga, który go stworzył.

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 4
Zasięg: wzroku
Czas trwania: natychmiastowy
Składniki: mały drewniany model broni, łamany w chwili rzucania czaru.

Czar można rzucić na **jedną** broń znajdującą się w zasięgu wzroku czarodzieja.

Broń zostaje złamana i staje się w ten sposób bezużyteczna. Czar oddziałuje nawet na broń magiczną, choć wtedy należy wykonać test sprawdzający, czy broń go przetrzymała. Szansa na to, że broń odparła działanie czaru wynosi 10% + 10% za każdą cechę broni. W ten sposób magiczny miecz +10 **WW** z własnością *usypiania* będzie miał 30% szans na odparcie działania czaru. Miecze demoniczne mają szansę odparcia działania czaru równą **SW** związanego w nich demona.

Jeśli przy pomocy czaru uda się złamać demoniczną broń, demon musi wykonać drugi test **SW**. Jeśli test się nie powiedzie, demon zostaje wciągnięty z powrotem w głąb Chaosu, jakby jego fizyczne ciało zostało zabite. Jeśli test się powiedzie, demon zostaje wyzwolony z miecza. Ustal jego reakcję na podstawie *Tabeli reakcji związanych demonów* w książce **Królestwa Chaosu – Niewolnicy Ciemności**.

Płomienna klątwa

Czar, stworzony przez znanego elementalistę i maga bitewnego Mistrza Johanesa Flammenwerfera z Nuln, prezentuje typową dla niego subtelność. Sam czar jest nieszkodliwy, choć daje możliwość zadania ogromnych szkód za pomocą innych broni ogniowych – zarówno magicznych, jak i zwykłych.

Poziom czaru: 2
Punkty magii: 4
Zasięg: 24 metry
Czas trwania: K6 tur
Składniki: migdałki smoka

Ten czar można rzucić na dowolną pojedynczą istotę znajdującą się w zasięgu wzroku. Można go również rzucać na przedmioty nieożywione, obszary ścian lub ziemi nie większe niż 3 metry w każdym kierunku. Obszar, przedmiot lub istota, która znalazła się pod działaniem czaru staje się na czas jego trwania *łatwopalna*.

Kara za tchórzostwo

Czar został prawdopodobnie wynaleziony przez magów Zakonu Białego Wilka na pewien czas przed ostatnią Inwazją Chaosu. Ekstremistyczny odłam kultu Ulryka odrzuca używanie tarcz w walce, uważając je za tchórzostwo i marnowanie jednej ręki do walki.

Jak mówią zapisy zachowane w wielkiej Świątyni Ulryka w Middenheim, ten czar został wynaleziony zarówno po to, by udowodnić teologiczną doktrynę, jak i w celu bezpośredniego zastosowania go na polu bitwy. Jakby na proces jego powstania nie spojrzeć, niejednokrotnie dobrze przysłużył się w walce czaro-dziejom z Middenheim.

Bardzo podobne zaklęcie stworzył również Mistrz Hergard z Altdorfu.

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 4

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: natychmiastowy

Składniki: mała drewniana tarcza, którą trzeba przełamać na połowę w momencie rzucania zaklęcia.

Ten czar można rzucić na pojedynczą osobę lub na grupę znajdującą się w zasięgu wzroku czarodzieja i w odległości nie większej niż 48 metrów. Powoduje on, że wszystkie tarczezymane przez ofiary zostają natychmiast i całkowicie zniszczone.

Czar może oddziaływać również na tarcze magiczne, choć mogą one wykonać test, by odeprzeć jego działanie. Szansa na to wynosi 10% plus dodatkowo +10% za każdą własność, którą tarcza posiada.

Popłoch

Pochodzenie tego czaru jest zagadką. W Imperium za twórcę tego czaru jest uważany Wielki Mistrz Albrecht z Middenheim, jednak on sam twierdzi tylko, że skopiował go ze starożytnego pergaminu, który odkupił od kislevskiego sprzedawcy, który z kolei zdobył ten dokument na stepach Hegemonii Hobgoblinów. Podstawowe działanie czaru potwierdza teorię, że został on stworzony do walki na równinach.

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 4

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: patrz niżej

Składniki: szczęki węża

Czar można rzucić na grupę zwierząt stadnych lub istot jadących na wierzchowcach, znajdującą się w odległości nie większej niż 48 metrów od czarodzieja. Zwierzęta lub wierzchowce muszą wykonać zwykły test **Sily Woli** przeciw magii. Jeśli ten test im się nie powiedzie, uciekają w popłochu z szybkością biegu od osoby, która czar

rzuciła. W następnych rundach jeźdźcy mogą wykonywać testy **Cech Przywódczych**, by odzyskać kontrolę nad swymi wierzchowcami.

Ten czar nie działa na wierzchowce odporne na działania psychologiczne, jak na przykład wierzchowce ożywienie lub demoniczne sługi w postaci wierzchowców.

Deszcz strzał

Czar pochodzi od elfickiego czarodzieja Ceifilithaira z Laurelorn. Odniesienia w elfickich pieśniach i poezji wskazują na to, że został wynaleziony wiele setek



lat temu. Niektórzy badacze starają się stworzyć jego odpowiedniki dla kuszy i broni palnej, lecz jak na razie wszelkie próby kończą się niepowodzeniami.

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 6

Zasięg: dotyk

Czas trwania: patrz dalej

Składniki: kołczan ze strzałami (maksymalnie 12)

Dotykając kołczanu, czarodziej może zakląć strzały tak, by następna wskakiwała mu do ręki natychmiast, gdy tylko wypuści poprzednią, dzięki czemu łucznik może strzelać dwa razy szybciej niż normalnie (tzn. 2 strzały na rundę). Strzała przestaje być zaklęta w chwili jej wystrzelenia lub rankiem następnego dnia, jeśli nie zostanie wystrzelona.

Naostrzenie broni

Kolejny wynalazek Mistrza Hergarda z Altdorfu. Ten czar znów uwidacznia charakterystyczną cechę tego maga – bezpośrednie podejście do problemu. W tym wypadku chodzi o zwiększenie efektywności broni bez odnoszenia się do kosztownego i długotrwałego procesu trwałego zaklęcia.

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 8

Zasięg: dotyk

Czas trwania: do następnego wschodu słońca

Składniki: dowolna broń kłująca bądź sieczna

Ten czar umożliwia magiczne naostrzenie przez dotyk dowolnej broni kłującej lub siecznej.

Może być to broń przeznaczona do walki wręcz lub poisk.

Taka broń *nie* jest traktowana jako magiczna i nie może ranić istot, które są odporne na niemagiczne bronie. Jednak uzyskuje ona niezwykle ostry szpic lub ostrze, wobec czego zadaje jeden dodatkowy punkt uszkodzeń i nie można się przed nią ochronić skórzanym pancerzem.

Zawrócenie broni

Ten czar został wynaleziony jako wariant czaru magii wojennej 3 poziomu „ożywienie miecza”, przez Mistrza Delphinusa Witzemberga. Uwidacznia jeden z tematów, którymi mistrz zawsze się interesował – skierowanie siły atakującego przeciw niemu samemu.

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 6

Zasięg: wzrok

Czas trwania: 1 runda

Składniki: mały srebrny mieczyk

Czar można rzucić na **jedną** osobę lub istotę znajdującą się w zasięgu wzroku czarodzieja. Ożywia on jedną broń do walki wręcz utrzymaną przez ofiarę i kieruje ją przeciw niej przez 1 rundę. Odwrócona broń atakuje swego właściciela raz z **WW** równym **SW** czarodzieja i **S** równej 1/10 **SW** czarodzieja, zaostrzonej w dół. Ofiara może spróbować wykonać test **Zr**, by utrzymać broń – wtedy atak wykonywany jest z modyfikatorem -20 do trafienia. Czarodziej może poświęcić dodatkowe punkty magii na zredukowanie testu **Zr**

przeciwnika w ten sam sposób, w jaki czasem używa się punktów magii, by zredukować czyjąś szansę na wykonanie testu **SW**.

Po jednej rundzie broń przestaje być ożywiona i spada na ziemię, chyba że jej właściciel wciąż ją trzyma. Czar działa nawet na broń magiczną, choć w tym przypadku wykonuje się test, czy taka broń go nie odparła. Szansa na to wynosi 10% plus dodatkowo +10% za każdą właściwość posiadaną przez broń. Tak więc magiczny miecz o właściwościach: **WW** +10 i **usypianie** ma szansę odparcia czaru równą 30%. Miecz demoniczny wykonuje test na **SW** związanego w nim demona. Wszystkie magiczne właściwości broni oddziałują oczywiście na jej właściciela, jeśli zostanie przez tę broń trafiony.

Czar nie działa na istoty wykorzystujące bronie naturalne – nie można za jego pomocą zmusić zwierzęcia, by się ugryzło czy podrapało szponami.

Splecenie

Jest to wariacja dobrze znanych technik elementalistycznych i druidycznych, która została dodana do repertuaru magii wojennej przez Ludmillę Białą ze Stirlandu.

Poziom czaru: 4

Punkty magii: 8

Zasięg: 100 metrów

Czas trwania: K6+1 tur

Składniki: gałązka krwawca i garść lajna

Ten czar można rzucić na dowolne miejsce oddalone o nie więcej niż 100 metrów od czarodzieja. W tym miejscu roślinność natychmiast wyrasta z ziemi, szybko pokrywając obszar 24 metrów kwadratowych i zamieniając go w *trudny teren*. Istoty znajdujące się w tym obszarze w momencie rzucenia czaru zostają uwięzione, chyba że wykonają udany test **S** (taki test można wykonywać pod koniec każdej rundy).

Uwięzione istoty nie mogą się poruszać i uzyskują modyfikator -10% zarówno do **WW**, jak i do **US**.

Zawrócenie czaru

Kolejny twór Mistrza Witzenberga z Nuln. Ten czar jest tak związany z „rozwiązaniem magii”, jak „zawrócenie broni” z „ożywieniem miecza”. Jak

w poprzednim przypadku, zaklęcie charakterystyczne dla osobowości twórcy.

Poziom czaru: 4

Punkty magii: 8

Zasięg: specjalny

Czas trwania: specjalny

Składniki: mithrilowe lustro

Ten czar można rzucić na przeciwnika – czarownika. Efektem czaru jest zawrócenie czaru przeciwnika przeciw niemu samemu – lustro odbija czar i odrzuca go przeciw osobie, która go rzuciła.

Zawrócenie czaru do prawidłowego działania wymaga, by spełnione były następujące warunki:

Zakazana wiedza wzbudza zaciekawienie i zawsze znajdzie się ktoś, kto będzie chciał podzielić się nią z tymi, którzy chcą poznać mroczne tajemnice...

☛ Celem wrogiego czaru musi być osoba rzucająca *zawrócenie czaru*, grupa, do której należy lub ktoś, kto jest od niej oddalony o nie więcej niż 4 metry; i...

☛ Obaj czarodzieje muszą wykonać testy **I** – jeśli *zawrócenie czaru* jest rzucone z *klejnotu czaru*, osoba, która je rzuca uzyskuje +20 do testu **I**. Poniższa tabela wskazuje, kiedy *zawrócenie czaru* zostało rzucone odpowiednio wcześniej, by powstrzymać atakujący czar:

Test	Test przeciwnika	
rzucającego	Nieudany	Udany
Udany	Może	Tak
Nieudany	Tak	Może

Jeśli wynik brzmi „może”, *zawrócenie* działa tylko wtedy, gdy **I** czarodzieja, który je rzucił jest wyższy niż **I** przeciwnika.

Jeśli *zawrócenie czaru* zadziała skutecznie, pełny efekt czaru przeciwnika spada na niego samego. W przeciwnym wypadku wrogi czar działa w normalny

sposób, ale osoba, która rzuciła *zawrócenie czaru* traci punkty magii tak, jakby rzucony przez nią czar się udał.

Ściana ognia

Udoskonalony ostatnimi czasy przez Mistrza Adolphusa Czerwonego z Midenheim. Jasne Kolegium przez pewien czas borykało się z tym czarem, lecz poważne kłopoty związane z jego kontrolą zostały ostatnio przezwyciężone. Lecz nawet teraz dokładne wymiary ściany są cokolwiek nieprzewidywalne, wobec czego badania wciąż trwają.

Poziom czaru: 4

Punkty magii: 8 na turę

Zasięg: 12 metrów

Czas trwania: 1 tura, jeśli nie zostanie odnowiony

Składniki: kawałek siarki i ząb smoka

Czar umożliwia stworzenie ściany ognia dowolnego kształtu, do szerokości 2 metrów i długości 3K6 metrów, której płomienie sięgają 3 metry w górę. Cała ściana musi się znajdować nie dalej niż 12 metrów od czarodzieja. Może się on ruszać i wykonywać inne czynności (z wyjątkiem rzucania czarów) utrzymując istnienie ściany, lecz części ściany, które na początku nowej tury znajdują się w odległości większej niż 12 metrów od czarodzieja, gasną. Ściana gaśnie również wtedy, gdy na początku nowej tury czarodziej nie wyda nowych punktów magii na jej podtrzymanie.

Ściana ognia uniemożliwia widzenie obiektów znajdujących się za nią, a wszystkie obiekty i istoty przechodzące przez nią otrzymują normalne obrażenia od ognia.

Bariera dla strzał

Mistrz Eberhardt z Talabheimu spędził wiele lat próbując wykorzystać magię elementarną do symulacji efektów bardziej ogólnej – i często potężniejszej – magii wojennej. Ten czar, stanowiący słabszą wersję czaru odporność na strzały z 3 poziomu magii wojennej jest jednym z jego częściowych sukcesów.

Poziom czaru: elementalny 1

Punkty magii: 2

Zasięg: 12 metrów

Czas trwania: patrz dalej

Składniki: żółw lub jego skorupa

Wszystkie pociski skierowane przeciw osobie, która rzuciła czar lub przyjaznych jej istot znajdujących się w odległości nie większej niż 12 metrów od niej, otrzymują modyfikator szansy trafienia -10 i modyfikator obrażeń -1. Czar chroni wszystkie istoty, na które został rzucony do chwili, gdy nie wkroczą do walki wręcz.

Czar nie chroni przed zaklętymi strzałami, inną magiczną bronią strzelecką lub czarami typu „magiczny pocisk”, np. *kula ognia*.

Plaga wszy

Ludmilla Biała ze Stirlandu wynalazła ten czar, rozwiązując w ten sposób problem unieszkodliwiania grupy napastników bez uciekania się do zadawania obrażeń czy zabijania. Mówi się, że podobny czar od kilkuset lat był znany kapłanom Dawnej Wiary, choć informacja ta wymaga oficjalnego potwierdzenia.

Poziom czaru: elementalny 2

Punkty magii: patrz dalej

Zasięg: 24 metry

Czas trwania: K3 tury

Składniki: butelka krwi z wrzuconym do niej prochem z suszonej skóry

Ten czar może zostać rzucony na pojedynczą osobę lub grupę znajdującą się w zasięgu wzroku czarodzieja, w odległości nie większej niż 24 metry. Jest to wymagająca mniej mocy odmiana elementarnego czaru 4 poziomu *przyzwanie roju*. Wersja ta powoduje, że ofiary zaczynają nękać wszy. Z uwagi na niesamowite swędzenie otrzymują one ujemny modyfikator $-(100-SW)/2$ do wszystkich testów na czas działania czaru. Osoby, którym nie uda się test **SW** natychmiast zdejmują z siebie pancerz i zaczynają się opętańczo drapać, dzięki czemu są traktowane jako cele *nieruchome* przez okres działania czaru.

Gdy czar zostaje rzucony na pojedynczą osobę, kosztuje 2 punkty magii. Rzucony na grupę kosztuje 4 punkty magii i oddziałują na wszystkich członków grupy, zarówno przyjaciół, jak i wrogów.

UKRYTA WIEDZA

Poza czarami wymienianymi otwarcie i opisanymi w *Magicopoeia Imperialis*, istnieją również inne, zapisane tylko w tajemnych dodatkach i notatkach. Są

przechowywane pod kluczem i nie uczy ich nikt w Imperium, ani w innych cywilizowanych krajach.

Lecz zakazana wiedza wzbudza zaciekawienie i zawsze znajdzie się ktoś, kto będzie chciał podzielić się nią z tymi, którzy chcą poznać mroczne tajemnice...

Sugerujemy, że bohaterowie nie powinni nauczyć się tych czarów od jakichkolwiek cieszących się szacunkiem magów, a nawet nie powinni od nich dowiedzieć się o ich istnieniu. Wiedza Chaosu w cywilizowanych krajach po prostu nie jest przekazywana uczniom przez nikogo, kto chce nadal być czarodziejem. W rezultacie znalezienie kogoś, kto znałby poniższe zaklęcia, i kto by chciał (lub jest na tyle szalony, że chce) nauczyć ich bohaterów, może być samo w sobie przygodą. W rzeczy samej, nawet rozpytywanie o kogoś takiego może spowodować, że drużyną zainteresuje się (i słusznie) jakiś łowca czarownic...



Wir Chaosu

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 4

Zasięg: osoba, która rzuca czar / 4K6 metrów

Czas trwania: natychmiastowy

Składniki: wysuszony mózg maga Chaosu

Ten szalenie niebezpieczny czar jest używany praktycznie tylko przez magów o charakterze chaotycznym i złym, choć nawet i oni dwa razy zastanawiają się, zanim go rzucą. Czar otwiera – na ułamek sekundy – bramę bezpośrednio do serca Chaosu, tej bezpostaciowej, wirującej nicości, która niszczy wszystko, z czym się zetknie.

Czarodziej wskazuje, w którym kierunku ma zostać otwarta brama. Wszystko, co znajduje się przed czarodziejem

w obszarze wysokim na 4 metry, szerokim na 4 metry i długim na 4K6 metrów znika pochłonięte przez bramę. W świecie materialnym obiekty i istoty, które znalazły się wewnątrz wiru po prostu przestają istnieć! Poza tym, czarodziej musi wykonać udany test *magii* lub sam zostanie wciągnięty przez wir.

Jedyną rzeczą, która jest w stanie wytrzymać działanie tego czaru jest *strefa magicznej nietykliwości* – (patrz dodatek **Potępieniec**) – gdy *wir Chaosu* zetknie się ze *strefą magicznej nietykliwości*, oba czary zostają natychmiast rozproszone.

Ponieważ czar otwiera bramę bezpośrednio do Chaosu, pojawia się możliwość powiadomienia którejś z Potęg Chaosu o istnieniu osoby, który go rzuciła. Istnieje również możliwość, że coś przeniknie z przestrzeni Chaosu do świata materialnego. Te możliwości powinien rozstrzygnąć MG, uwzględniając to, że konsekwencje powinny być przykre.

Czarodzieje, o których wiadomo, że użyli tego czaru, są bezlitośnie ścigani przez łowców czarownic i podobne im siły – otwieranie przejść do samego wnętrza Chaosu nie może się podobać twoim bratom – śmiertelnikom! Zwykle posiadanie książki czarów lub innego dokumentu zawierającego instrukcję rzucania tego czaru wystarcza, by sprowadzić na czarodzieja głębokie podejrzenia.

Wirowy huragan Chaosu

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 7

Zasięg: osoba, która rzuca czar / 4K6 metrów

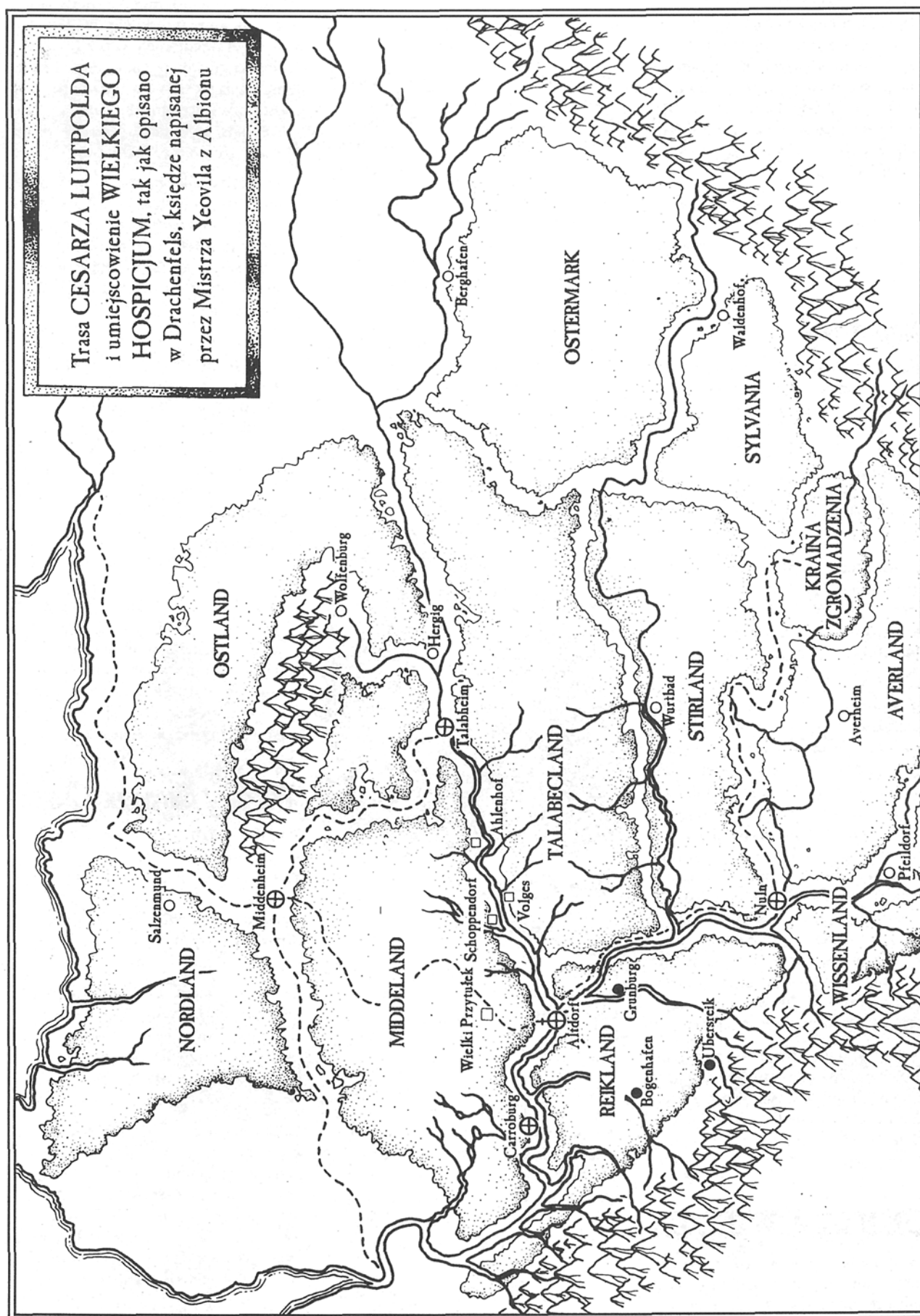
Czas trwania: natychmiastowy

Składniki: wysuszony mózg maga Chaosu poziomu 3 lub 4

Ten czar jest silniejszą wersją *wiru Chaosu* (patrz wyżej). Tworzy K6 pojedynczych wirów bezpośrednio przed osobą, która rzuciła czar, z których każdy zachowuje się tak, jak opisany powyżej *wir Chaosu*.

Podobnie jak w przypadku *wiru Chaosu*, znajomość tego czaru najlepiej zachować w tajemnicy, gdyż przyciąga on uwagę łowców czarownic i innych zainteresowanych osób. Niebezpieczeństwa związane z jego rzuceniem są identyczne, jak w przypadku *wiru Chaosu*, tylko odpowiednio większe.

□ Graeme Davis



Cesarz Luitpold

GRAEME DAVIS

Cesarz Luitpold jest luksusowym liniowcem rzeczonym, nazwanym na cześć ojca i poprzednika Karla-Franza I. Utrzymywany przez wielką i potężną Linie Hindelin z Altdorfu, kursuje po rzece Talabec od Altdorfu do Berghafen w pobliżu Gór Krańca Świata. Został zbudowany przez szkutnię Spee w Altdorfie w 2510. *Luitpold*, wraz ze swymi siostrzanymi statkami – *Cesarzem Wilhelmem* (Altdorf-Nuln) i *Cesarzem Magnusem* (Altdorf-Marienburg) tworzy nie mającą sobie równych luksusową flotę Lini Hindelin. Rzeczne liniowce "Cesarz" są ulubionymi statkami bogatych kupców, cesarskich posłańców i niższej szlachty.

OPLATY

Cesarz Luitpold ma dwa pokłady pasażerskie; wyższy mieści 8 luksusowych apartamentów i 14 trzyosobowych kabin dla służby, podczas gdy niższy mieści 16 dwuosobowych kabin pasażerskich. Opłaty są następujące:

Rodzaj kabiny	Pełna podróż	Talabheim - Altdorf	Inne za 10 mil
apartament	250 ZK	100 ZK	5 ZK*
pasażerska	75 ZK	35 ZK	2 ZK
dla służby	50 ZK	30 ZK	1 ZK

* Apartament musi zostać wynajęty na co najmniej tydzień podróży (koszty obliczono na 180 ZK w dół rzeki i 150 ZK w górę rzeki).

Opłata pokrywa koszt kabiny oraz trzech posiłków dziennie. Wszystkie inne usługi – na przykład napoje i przekąski podczas dnia – liczą się dodatkowo, a rachunek za nie jest przedstawiany na końcu podróży.

Kapitan ma możliwość obniżania opłat *en route*, jednak przepisy firmy nie pozwalają mu zmniejszyć opłaty o więcej niż 10%. Jeśli wszystkie kabiny pasażerskie są pełne, może zaproponować pasażerom wolne kabiny służby po cenie dla służby. Na życzenie do kabin pasażerskich i służby można wstawić dodatkowe koje, lecz tylko wtedy, gdy brakuje już wolnych miejsc w tej samej klasie. Ta usługa kosztuje dodatkowo 25% normalnej ceny.

PODRÓŻ

Podróż *Luitpolda* w dół rzeki rozpoczyna się w Berghafen, małym miasteczku leżącym w górnym biegu Talabec, kilka mil za skrajem lasu. Jest to najwyższy punkt Talabec, który mogą osiągnąć duże statki rzeczne. Przesiadając się na mniejsze statki, a później na muły, można rzeką Talabec dotrzeć nawet do siedzib krasnoludzkich Karak-Kadrin i Karak-Ungor.

W pierwszej części podróży jest mało stałych przystanków, głównie w celu zabrania świeżej żywności, ale w razie potrzeby, *Luitpold* zatrzyma się, by wziąć pasażerów na pokład lub wysadzić ich na brzeg. Na nabrzeżach wzdłuż trasy umieszczone są maszty sygnalizacyjne, za pomocą których statek jest informowany, że ma wziąć na pokład pasażerów. Gdy *Luitpold* dopłyne do Talabheimu, podróż staje się bardziej unormowana – statek zawsze zatrzymuje się w Ahlenhof i Schoppendorf, a często również w Volgen.

Kombinacja żagli i wiosel sprawia, że *Luitpold* jest bardzo szybkim środkiem transportu. Podróż o długości 1200 kilometrów zajmuje około 2 tygodni w dół rzeki i 2 i pół tygodnia w górę – czyli średnio statek przebywa 75 i 60 (odpowiednio) kilometrów dziennie (tydzień według kalendarza Imperium ma 8 dni).

Zasady przewozu

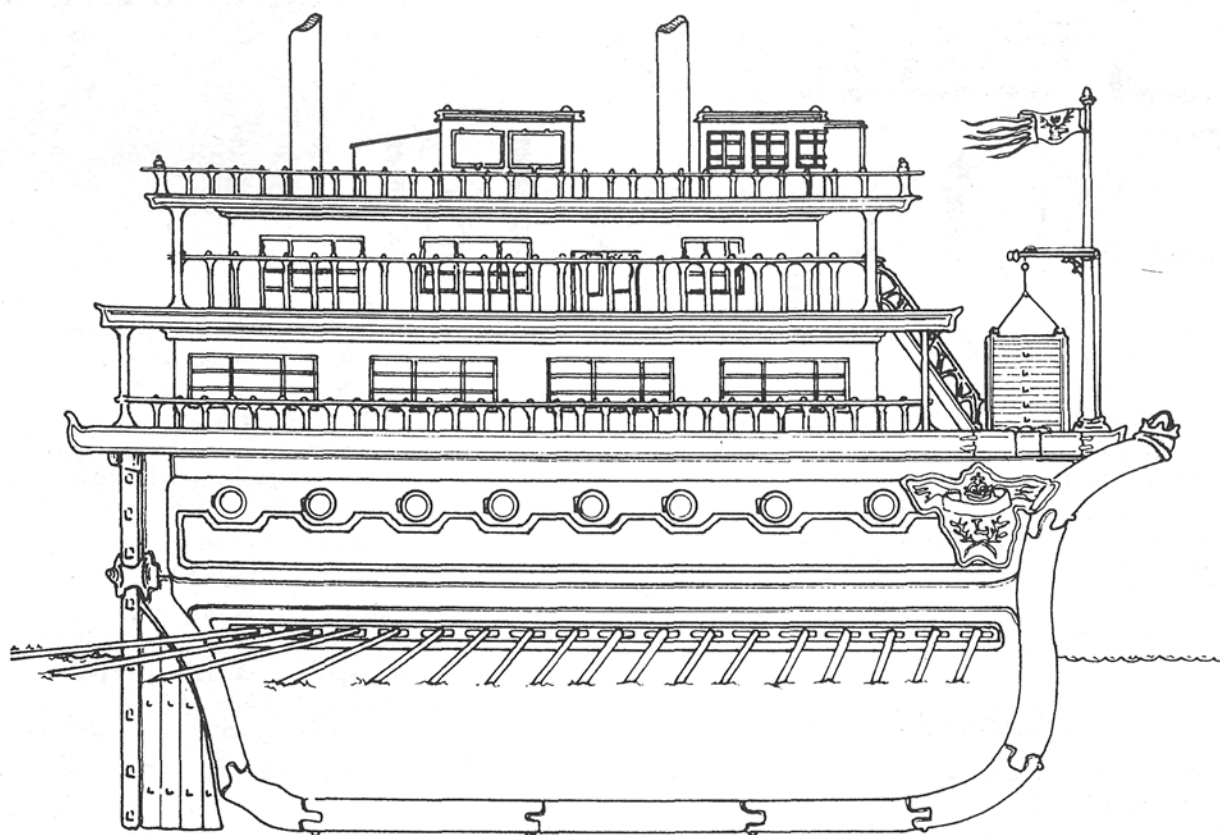
Na pokładzie *Cesarza Luitpolda* obowiązują wszystkie prawa Imperium. Zgodnie z prawem statek znajduje się pod jurysdykcją władz Altdorfu. Poza tym, istnieją również pewne dodatkowe zasady, których pasażerowie muszą przestrzegać znajdując się na pokładzie.

Broń: Na pokładzie *Cesarza Luitpolda* każdy z pasażerów może mieć ze sobą jeden miecz i jeden sztylet. Wszystkie inne rodzaje broni i pancerze muszą zostać oddane na przechowanie płatnikowi; są one dostępne, jeśli pasażerowie potrzebują ich, bo chcą wyjść na brzeg lub w przypadku ataku rzecznych piratów.

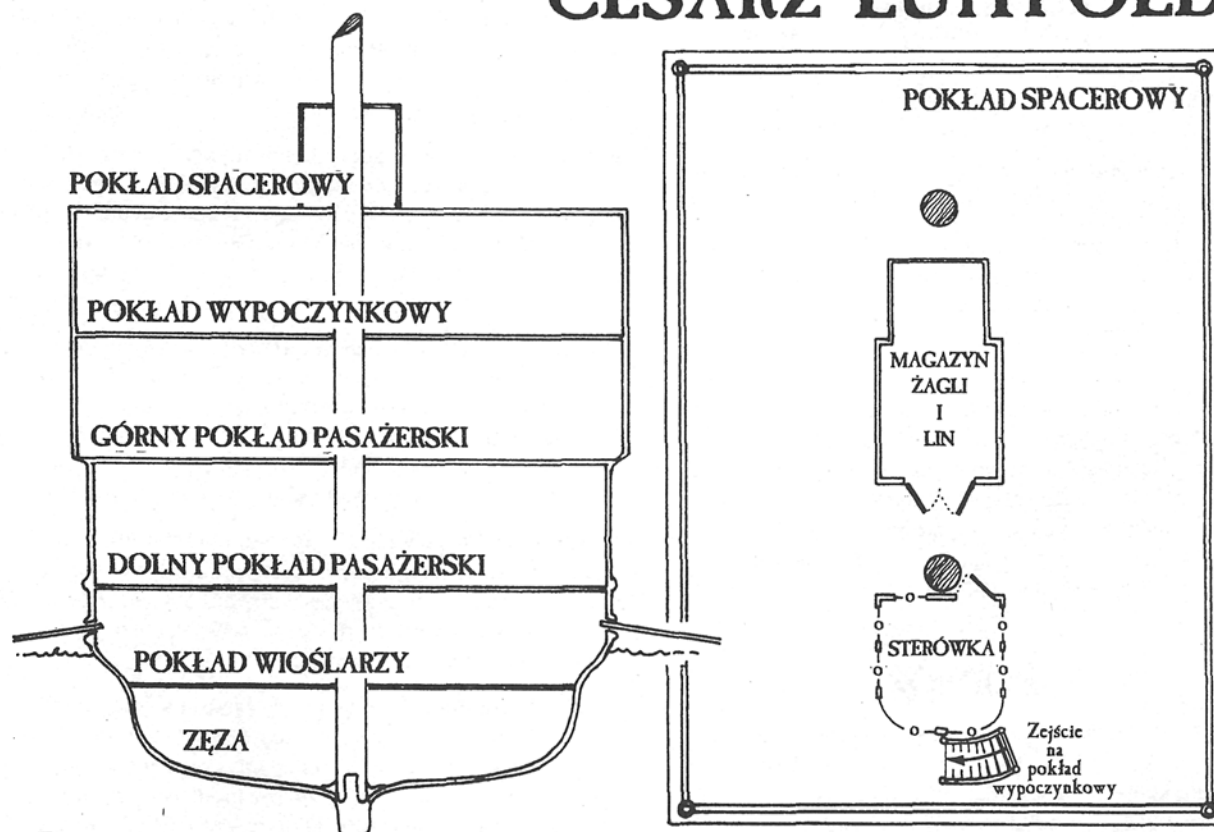
Magia: Na pokładzie *Cesarza Luitpolda* zakazane jest rzucanie jakichkolwiek czarów bez zezwolenia kapitana. Zakaz dotyczy również używania magicznych przedmiotów. W praktyce trudno wyegzekwować przestrzeganie tej zasady w pełni, lecz informacja o każdym, kto będzie otwarcie posługiwał się magią zostanie doniesiona kapitanowi.

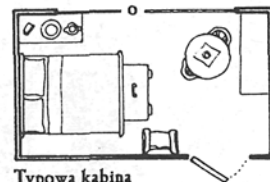
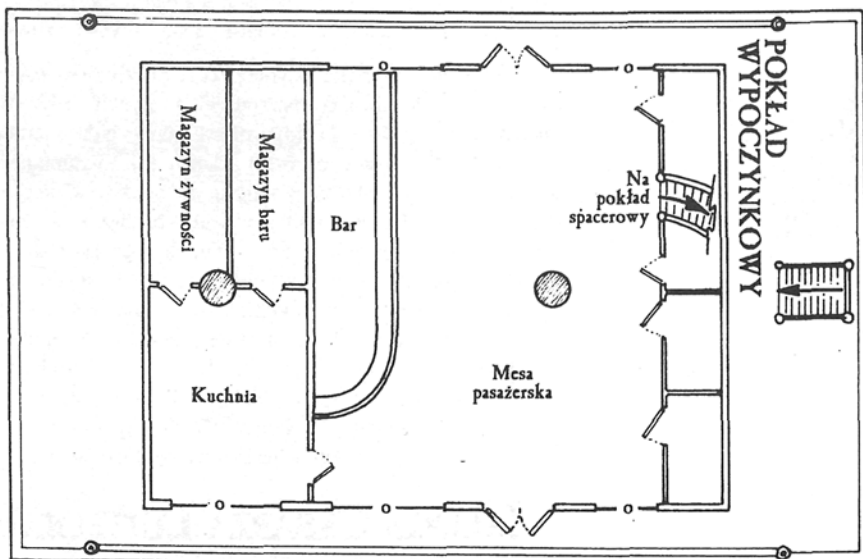
Moralność: Wszyscy pasażerowie są obowiązani zachować "podstawową przyzwoitość". Oznacza to, żeby publicznie nie czynić nic, co mogłoby zaszokować, obrazić, zakłopotać lub zdenerwować innych pasażerów. W takich sprawach, ostatecznym sędzią jest kapitan.

Praktyki religijne: Codziennie po obiedzie kapitan odprawia dla załogi i pasażerów pięciominutową modlitwę do Talabec, aspektu Taala związanego z rzeką. Obecność nie jest obowiązkowa, ale osoby, które nie wezmą w modlitwie udziału są uważane za niegrzeczne (-20 do testów **Ogł** przy rozmowie z członkami załogi). Pasażerowie mogą odprawiać dowolne praktyki religijne zgodnie z prawami Imperium, ale na pokładzie statku niedozwolone są jakiejkolwiek ofiary ze zwierząt.

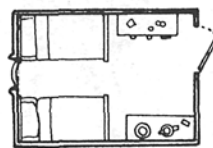


CESARZ LUITPOLD

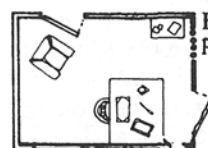
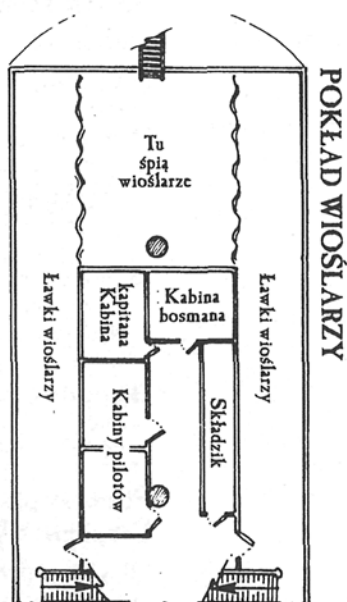
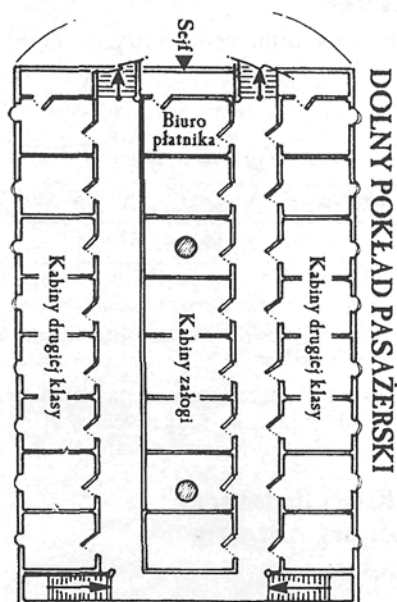
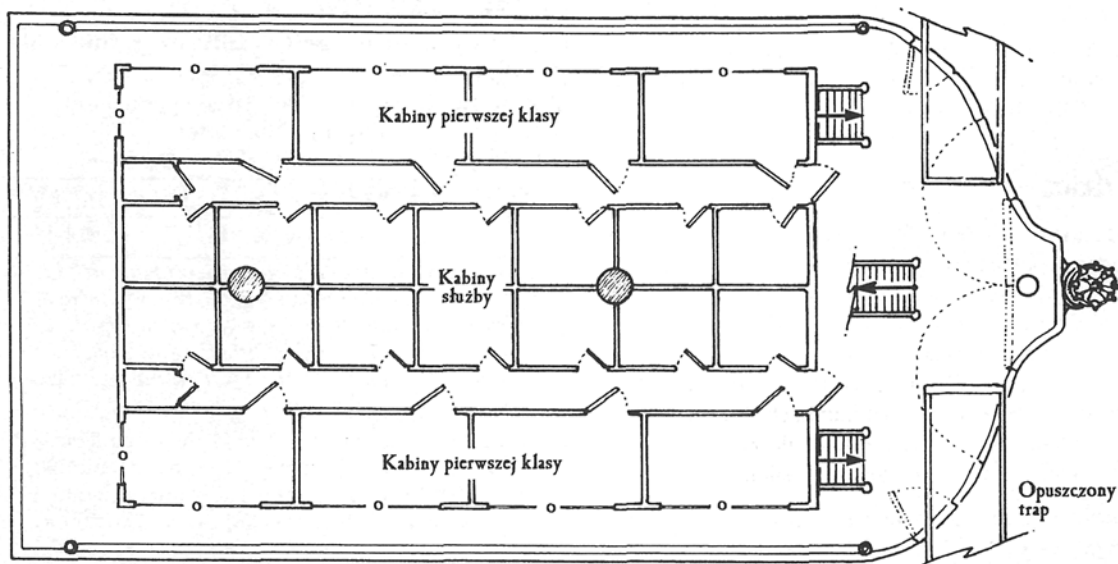




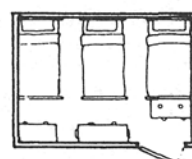
Typowa kabina pierwszej klasy



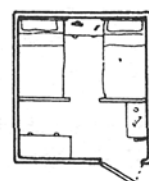
Typowa kabina drugiej klasy



Biuro płatnika



Typowa kabina służby



Typowa kabina załogi



Pasażerowie, którzy naruszają powyższe zasady, poza jakimiś wyjątkowo drastycznymi przypadkami, otrzymają jedno ostrzeżenie. Kapitan ma prawo wyrzucić winowajców na następnym postoju, przekazując ich lokalnym władzom, jeśli naruszone zostało prawo cesarskie.

Typowy dzień

Dzień na pokładzie *Cesarza Luitpolda* obraca się wokół posiłków. Śniadanie podawane jest godzinę po świcie, lunch w południe i obiad o 19. Posiłki oznajmiane są przez stewarda, który przechodzi przez pokład pasażerski dzwoniąc małymi dzwoneczkami. Posiłki są podawane w jadalni, ale pasażerowie mogą zażyczyć sobie, że chcą spożywać niektóre lub wszystkie posiłki w swoich kabinach. Nie są pobierane za to żadne dodatkowe usługi, ale zwyczajowy jest napiwek wielkości 5/- na osobę na posilek.

Pomiędzy posiłkami, pasażerowie pozostawieni są w większości swym własnym zajęciom. Jadalnia jest zamykana na 20 minut przed i po posiłku – w tym czasie stewardzi przemieniają ją z jadalni na mesę i na odwrot. W czasie dnia w mesie dostępny jest spory zestaw lekkich przekąsek i napojów bezalkoholowych, wina i wódki podawane są od południa do północy; są to "dodatki", za które trzeba zapłacić na miejscu, choć rzadko odmawia się możliwości skorzystania z zapłaty rachunku pod koniec podróży. *Cesarz Luitpold* ma zarówno ceny, jak i ilość i rodzaj dań porównywalne z wysokiej klasy restauracją w jakimś wielkim mieście Imperium.

Podczas dnia dostępne są różne gry pokładowe, a na pokładzie spacerowym dozwolone są ćwiczenia z bronią i przyjacielskie pojedynki (do pierwszej krwi), pod warunkiem, że wcześniej uzyskano na to pozwolenie. Osoby, które chcą się zaangażować w taki pojedynek muszą wcześniej poinformować o tym kapitana lub płatnika. Jeśli załoga nie będzie nic wiedziała o wcześniejszych ustaleniach, potraktuje pojedynek jako normalną bójkę i powstrzyma walczących.

Po obiedzie rozrywki przenoszą się do mesy: często zdarza się, że jakiś muzyk lub inny artysta odpracowuje ulgę w opłacie za przejazd. Standardowa ulga wynosi 50% i nie podlega negocjacji. Bohater, który chce zawrzeć taką umowę ma 50% szans na sukces z następującymi modyfikatorami:

- +5 aktorstwo, błaznowanie, żonglerka, naśladownictwo, mimika
- +10 komedianstwo, wyzwalanie się z więzów, śpiew, gawędziarstwo
- +10 muzykalność: +5% za każdy dodatkowy instrument

Oczywiście taka rozrywka również podlega pewnym zasadom. Zakazane jest wszystko, co ma związek z ogniem, gdyż *Cesarz Luitpold* jest zbudowany praktycznie w całości z drewna. Pokazy zwierząt również są w większości zakazane, z uwagi na niebezpieczny wypadek związany z tańczącym niedźwiedziem, który miał miejsce trzy lata temu. Oczywiście zabronione są również wszelkie pokazy obrażające w jakikolwiek sposób Cesarza, szlachę czy którąkolwiek z ważniejszych religii, a także te, które są „w złym guście” (zdaniem kapitana). Te zasady wyjaśniane są na początku podróży, a kapitan może później, z uwagi na ich naruszenie, zmniejszyć ulgę, jaką zaoferował artyście. Jeśli artysta protestuje, że nie jest w stanie zapłacić całej sumy, kapitan wspomni coś o swoich kontaktach w Twierdzy Mundsén, więzieniu, w którym w Altdorfie osadza się dłużników.

ZAŁOGA CESARZA LUITPOLDA

Kapitan Michał Iorga

Kupiec, ex- pilot, ex- przewoźnik, ex- żołnierz okrętowy

- ❑ **Wygląd:** w średnim wieku, krzepki, brodaty
- ❑ **Osobowość:** milczący, drobiazgowy, skuteczny
- ❑ **Motywacje:** podróż bez kłopotów
- ❑ **Powiedzenia:** „Wierzę, że podróż się państwu podoba?”

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	42	37	4	4	8	49	1	43	67	59	55	53	48

- ❑ **Umiejętności:** mocna głowa, rozbrojenie, uniki, etykieta, szacowanie, rybołówstwo, targowanie się, prawo, wykrywanie magii, wyczucie kierunku, czytanie i pisanie, wiedza o rzekach, wiosłowanie, żeglowanie, sekretny język – bitewny, specjalna broń – broń palna, bijatyka, silny cios, ogluszenie, pływanie.

- ❑ **Przedmioty:** koszulka kolcza (1 punkt pancerza, korpus), miecz, sztylet (I +20, obrażenia -2, parowanie -20); 2 pistolety (Z 8/16/50, ES 3, czas ładowania i strzału 3), rusznica (Z 24/48/250, ES 3, czas ładowania i strzału 4).

Bosman Hans Sauber

Sierżant najemników, ex- żołnierz okrętowy, ex- przewoźnik

- ❑ **Wygląd:** silny, nieogolony, pokryty bliznami
- ❑ **Osobowość:** szorstki, obcesowy, zawodowiec
- ❑ **Motywacje:** utrzymać załogę w porządku
- ❑ **Powiedzenia:** „PRZYŁÓŻ SIĘ DO TEGO!”

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	57	55	6*	4	11	51	2	36	44	37	43	41	39

- ❑ **Umiejętności:** szkutnictwo, mocna głowa, rozbrojenie, uniki, rybołówstwo, wyczucie kierunku, wiedza o rzekach, wiosłowanie, sekretny język – bitewny, silny cios, ogluszenie, pływanie, bardzo silny*.

- ❑ **Przedmioty:** Koszulka kolcza (1 punkt pancerza, korpus); miecz; sztylet (I +20, obrażenia -2, parowanie -20); kusza (Z 32/64/300, ES 4, czas ładowania i strzału 2); 20 bełtów.

Pierwszy pilot Reiner Reitsmann

Drugi pilot Wolfgang Altenberg

Piloci, ex- przewoźnicy

- ❑ **Wygląd:** młodzi, dobrze ubrani
- ❑ **Osobowość:** wykształceni, zawodowcy, uprzejmi
- ❑ **Motywacje:** ominąć niebezpieczeństwa rzeki, być w życiu kimś

- ❑ **Powiedzenia:** "Mapy? Hmm... Sam musisz znać rzekę! Po tym poznasz pilota rzecznego!"

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	40	4	4	9	50	1	40	50	60	40	50	40

- ❑ **Umiejętności:** kartografia, wycucie kierunku, wiedza o rzekach, wiosłowanie, żeglowanie, pływanie.
 ❑ **Przedmioty:** mapy rzeczne, sztylet (I +20, obrażenia -2, parowanie -20).

Wioślarze (20)

Przewoźnicy

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

- ❑ **Umiejętności:** rybołówstwo, wycucie kierunku, wiedza o rzekach, wiosłowanie, bijatyka, pływanie, 50% szans na bardzo silnego, 25% szans na mocną głowę, 25% szans na skutniczo.
 ❑ **Przedmioty:** sztylet (I +20, obrażenia -2, parowanie -20).

Główny kucharz Maximillian Berryhill

Rzemieślnik, ex- czeladnik rzemieślnika, ex- służący

- ❑ **Wygląd:** pulchny, radosny halfling
 ❑ **Osobowość:** wesoly, zaferowany
 ❑ **Motywy:** tworzyć doskonałe posiłki, szkolić podwładnych
 ❑ **Powiedzenia:** "BARBARZYŃCO! Nie możesz podać tej letniej lury!" i "Zgadzą się całkowicie, sir. Zbyt dużo oregano zwykle zepsułoby smak, ale..."

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	33	36	3	4*	7	72	1	63	35	34	32	55	58

- ❑ **Umiejętności:** oburęczność, urok osobisty, mocna głowa, gotowanie, uniki, etykieta, pływanie, bardzo wytrzymały*, błyskotliwość.
 ❑ **Przedmioty:** sztylet (I +20, obrażenia -2, parowanie -20); nóż kuchenny (I +20, obrażenia -1, parowanie -20).

Sergei Bukharin, ambasador Cara Radii Bokby, Władcy Północy, w Imperium podróżował z Kislevu, podążając w dół rzeki Urskoj. Na pokład Cesarza Luitpolda wsiadł tuż za miejscem, w którym Urskoj łączyła się z rzeką Talabek...

Poza Hendrikiem Kralym, służącym Oswalda, Sergei i Genevieve byli jedynymi pasażerami Luitpolda, którzy płynęli przez całą Talabek, aż do Altdorfu. Na pokładzie był również ponury i milczący elf – poeta, który razem z Sergei'em podróżował z Kislevu i wysiadał w Talabheim. Nic o sobie nie mówił i kapitan Iorga i jego wioślarze unikali go, traktując z wyraźną podejrzliwością.

W Talabheim kabiny wypełniły się, zajęte przez gromadę kupców oraz dwóch poborców podatków i oficera w służbie Karla Franza, który narzucał się Sergeiowi z dyskusjami na tematy militarne.

– Drachenfels

Kuchciki (2)

Służący

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	38	27	3	3	6	43	1	35	27	31	33	39	28

- ❑ **Umiejętności:** gotowanie, uniki, etykieta, pływanie
 ❑ **Przedmioty:** sztylet (I +20, obrażenia -2, parowanie -20); nóż kuchenny (I +20, obrażenia -1, parowanie -20)

Płtnik Eberhardt Kleingeld

Kupiec, ex- pisarz

- ❑ **Wygląd:** szczupły, elegancki, przystojny
 ❑ **Osobowość:** grzeczny, uroczy, uprzejmy
 ❑ **Motywy:** uszczęśliwiać pasażerów, nadzorować stewardów
 ❑ **Powiedzenia:** "Dziękuję, że zwrócił pan na to uwagę. Natychmiast się tym zajmę."

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	38	41	4	4	8	55	1	47	59	65	46	53	55

- ❑ **Umiejętności:** gadanina, urok osobisty, uniki, etykieta, szacowanie, targowanie się, heraldyka, wykrywanie magii, monetoznawstwo, czytanie i pisanie, sekretny język – klasyczny, geniusz arytmetyczny, pływanie.
 ❑ **Przedmioty:** sztylet (I +20, obrażenia -2, parowanie -20).

Stewardzi (4)

Służący

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	38	27	3	3	6	43	1	35	27	31	33	39	28

- ❑ **Umiejętności:** gadanina, uniki, etykieta, heraldyka, czytanie i pisanie, pływanie.
 ❑ **Przedmioty:** sztylet (I +20, obrażenia -2, parowanie -20).

TOWARZYSZE PODRÓŻY

Sergei Bukharin, kislevski ambasador

„Genevieve natychmiast spodobał się wysoki, dumny mężczyzna. Swoje bliźny zdobył w służbie u Cara, walcząc ze spaczonymi okropnościami Północnych Pustkowi. Na włosach i wąsach miał nanizane paciorki...”

– Drachenfels

Urodził się około trzydziestu lat temu w pomniejszej rodzinie szlacheckiej w mieście Kislev. Służył z wyróżnieniem w armiach Cara, nosi srebrną Gwiazdę Kisleva, jedno z najwyższych odznaczeń wojskowych tego kraju (Ogi +25 w rozmowie z przedstawicielami kislevskiej armii i szlachty). Jest on m.in. Naczelnikiem kawalerów (Dowódcą rycerzy) kislevskiego Zakonu Białego Wilka i jako oznakę swej rangi nosi na szyi srebrny wisior z głową wilka. Sergei nie nosi podczas podróży swej zbroi, lecz tunikę do kolan z bogato zdobionymi krawędziami w kislevskim stylu, mocne bryczesy i buty do kolan, ciężki, wykończony futrem płaszcz i futrzaną czapę.

Sergei jest doświadczonym, entuzjastycznym żołnierzem, który lubi dyskutować z innymi wojownikami o bitwach, taktyce i broniach. Ma niezwykle apetyt na jedzenie, napitki i ćwiczenia – nieostrożni podróżnicy mogą nagle ze zdziwieniem zauważyć, że, sami nie wiedząc kiedy, zostali wciągnięci w codzienne poranne ćwiczenia z mieczem i tarczą. Ma również

skłonność do zakochiwania się w młodych, atrakcyjnych kobietach, które spotyka w trakcie swych podróży, zapominając o nich całkowicie, gdy dobiegnie ona końca. Jest prostodusznym, serdecznym człowiekiem, który ma wielki apetyt na życie i bezpośrednie podejście do życiowych trudności.

Szlachcic, ex- rycerz najemny, ex- giermek, ex- żołnierz

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	67	44	6	4	10	53	3	41	66	42	65	34	40

❑ **Umiejętności:** opieka nad zwierzętami, mocna głowa, rozbrownienie, etykieta, hazard, heraldyka, czytanie i pisanie, jeździectwo - koń, sekretny język - bitewny, znajomość języka obcego - norweskiego, specjalna broń - kopia, specjalna broń - korbacz, specjalna broń - broń dwuręczna, bijatyka, silny cios, ogłuszenie, celny cios.

❑ **Przedmioty:** kaftan kolczy z rękawami, nagolenniki kolcze, czepiec kolczy, napierśnik, hełm i tarcza (3 PP na głowie/tułowiu/nogach, 2 PP na ramionach), miecz paradny wysadzany szlachetnymi kamieniami (150 ZK), zwykły miecz, miecz dwuręczny (I -10, obrażenia +2), sztylet (I +20, obrażenia -2, parowanie -20), zapieczętowane listy z dworu Cara, około 250 ZK w monetach i szlachetnych kamieniach.

Kupiec

Bogaci kupcy są częstymi pasażerami *Cesarza Luitpolda*. Jest on ulubionym środkiem transportu dla kupców z Talabheimu przyjeżdżających do Altdorfu, gdyż uważają oni, że przybawając w tak wielkim stylu mogą wywrzeć wrażenie na kupcach ze stolicy. Podstawowa charakterystyka kupca jest podana poniżej; poszczególne osobowości znacznie się różnią, jednak poniżej jest kilka propozycji:



Kupiec, samodzielny, odpychający

- ❑ **Wygląd:** w średnim wieku, z nadwagą; ostentacyjny ubiór, brak gustu.
- ❑ **Osobowość:** płaszczy się przed stojącymi wyżej od niego, obraża tych, którzy na drabinie społecznej stoją od niego niżej. Próżny, arogancki, tchórz, skąpy. Głośny, nietaktowny, często wulgarny.
- ❑ **Motywacje:** Chciwość. Potrzeba imponowania.
- ❑ **Powiedzenia:** "Gdy zaczynałem, nie miałem nic" i "Nigdy nie przepracowali nawet dnia".

Kupiec, błyskotliwy

- ❑ **Wygląd:** dowolny wiek i budowa. Ubrany dobrze, ale bez przesady.
- ❑ **Osobowość:** dobry obserwator, taktowny, ma poczucie humoru.
- ❑ **Motywacje:** zysk, uciecha, nawiązywanie użytecznych kontaktów.
- ❑ **Powiedzenia:** "Bądź w kontakcie. Którego dnia zrobimy niezły interes."

Kupiec, starszy

- ❑ **Wygląd:** starszy, wyniosły, dobrze ubrany
- ❑ **Osobowość:** wymaga szacunku; łagodny, dopóki go ktoś nie obrazi.
- ❑ **Motywacje:** zysk, status społeczny.
- ❑ **Powiedzenia:** "Nie podróżowałbym w inny sposób" i "Prawdopodobnie nie pamiętasz krachu w '85 roku"

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	42	36	4	4	7	55	1	41	62	65	53	50	54

- ❑ **Umiejętności:** język tajemny - magiczny, gadanina, szacowanie, prawo, wykrywanie magii, monetoznawstwo, czytanie i pisanie, sekretny język - klasyczny i gildii, znajomość języka obcego - norweskiego, geniusz arytmetyczny.
- ❑ **Przedmioty:** mieczyk (I +20, obrażenia -1, WW -20), sztylet (I +20, obrażenia -2, parowanie -20), rozmaite kosztowności, jeden lub więcej służących.

Szuler

Szulerzy odwiedzają statki tak, jak odwiedzają przydrożne zajazdy - są to miejsca, gdzie można zarobić spore ilości pieniędzy. Typowy szuler na pokładzie *Cesarza Luitpolda* należy do czołówki swego zawodu, może bez problemu poruszać się między arystokracją. Osoba opisana poniżej skompletowała również profesję szarlatana, dzięki czemu posiada więcej umiejętności, które pomagają mu dopasować się do bogatego środowiska.

- ❑ **Wygląd:** nieskazitelny, dobrze ubrany.
- ❑ **Osobowość:** uroczy, błyskotliwy.
- ❑ **Motywacje:** zysk, uciecha, własne bezpieczeństwo.
- ❑ **Powiedzenia:** "Ktoś ma ochotę na uczciwą partyjkę?" i "Czy nie chciałbyś się odegrać za wczorajszą porażkę?"

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	51	51	4	4	10	51	2	51	51	51	51	51	51

- ❑ **Umiejętności:** gadanina, urok osobisty, mocna głowa, charakteryzacja, uniki, etykieta, szacowanie, ucieczka, hazard, szczęście, naśladownictwo, zwinne palce, doliniarstwo, krasomówstwo, uwodzenie, bijatyka, błyskotliwość.
- ❑ **Przedmioty:** ubranie dobrej jakości, karty, kości do gry, miecz, sztylet (I +20, obrażenia -2, parowanie -20), około 100 ZK gotówką, około 250 ZK w biżuterii.

Arystokrata

Cesarz Luitpold zabiera pasażerów najwyższej klasy, często również przedstawicieli arystokracji. Poniżej znajduje się kilka przykładów.

Podstarzała księżna

- ❑ **Wygląd:** starsza, nieskazitelna, nieco wątła.
- ❑ **Osobowość:** władcza, wymagająca, snobistyczna.
- ❑ **Motywacje:** otrzymywać należyty szacunek, straszyć służbę, wzbudzać wśród zwykłych ludzi strach zmieszany z podziwem.
- ❑ **Powiedzenia:** „Nienawidzę podróży. Są tak niewygodne. Co za męka” i „Niektórzy ludzie nie mają najmniejszego pojęcia o tym, w jaki sposób należy się zachowywać”

Młoda krew

- ❑ **Wygląd:** młody, wysportowany, wspaniale ubrany
- ❑ **Osobowość:** entuzjastyczny, nieodpowiedzialny, hałaśliwy
- ❑ **Motywacje:** przyjemności, odgrywać bezmyślne żarty, peszyć innych.
- ❑ **Powiedzenia:** „TERAZ JA MÓWIĘ! Barany... To zupełnie znakomite. Wspaniale!” i „Niektórzy ludzie zupełnie nie mają poczucia humoru. Co za nuda”.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	45	3	3	7	41	1	40	52	28	42	35	46

- ❑ **Umiejętności:** gadanina, urok osobisty, 25% szans na mocną głowę, etykieta, hazard, heraldyka, szczęście, krasomówstwo, czytanie i pisanie, jeździectwo - koń, broń specjalna - rapier (mężczyźni), błyskotliwość.
- ❑ **Przedmioty:** ubranie dobrej jakości, miecz i sztylet (mężczyźni), pieniądze i biżuteria, jeden lub więcej służących.

Wojskowi

Starsi wojskowi muszą regularnie przemieszczać się pomiędzy stolicą, a swymi bazami. Ich dokładne rangi są różne, ale ci, którzy mogą sobie pozwolić na Cesarza Luitpolda zawsze mają najwyższe stopnie. Mogą to być dowódcy granicznych oddziałów, przywódcy zakonów rycerskich, a nawet starsi rycerze zakonni.

Oficer liniowy

- ❑ **Wygląd:** w średnim wieku, twardy, czuje się źle w ubraniu dworskim.
- ❑ **Osobowość:** gburowaty, nietowarzyski, straszny, jeśli ktoś mu stanie na drodze.
- ❑ **Motywacje:** zakończyć jak najszybciej tę sprawę i wrócić do swych żołnierzy.
- ❑ **Powiedzenia:** „Nie znam się na tym. Całe życie byłem żołnierzem” i „Ten tam, w górach nie przeżyłby pięciu minut...”

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	60	58	5	5	10	53	3	41	74	43	59	45	53

- ❑ **Umiejętności:** urok osobisty#, mocna głowa, rozbrojenie, uniki, etykieta#, hazard, heraldyka, sekretny język - bi-tewny, jeździectwo - koń, specjalna broń - kopia, broń dwuręczna, korbacz i broń parująca; bijatyka*, silny cios*, ogłuszenie*, celny cios*, błyskotliwość# (* tylko oficer liniowy; # tylko oficer sztabowy).
- ❑ **Przedmioty:** ubranie dobrej jakości, mundur, miecz, sztylet (I +20, obrażenia -2, parowanie -20), wojskowe odznaczenia, biżuteria i pieniądze w ilości zależnej od MG, być może 1 służący.

POMYSŁY NA PRZYGODY

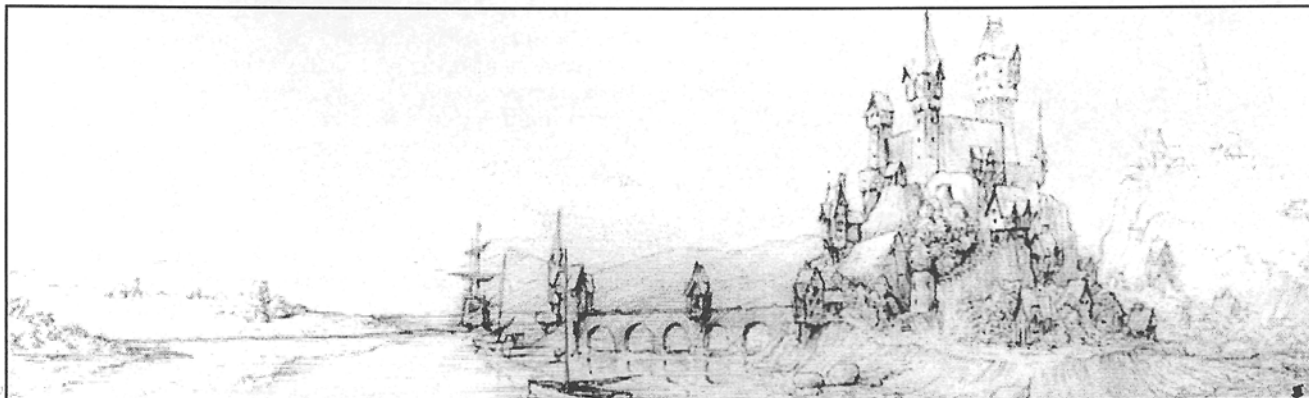
Istnieje praktycznie nieograniczony zasób możliwych sytuacji i sposobów, dzięki którym bohaterowie mogą znaleźć się na rzece, a dodatek **Śmierć na rzece Reik** zawiera obszerny rozdział poświęcony przygodom, których akcja ma związek z rzeką. Wiele z nich można wykorzystać w połączeniu z Cesarzem Luitpoldem, czy też jakimkolwiek innym statkiem. Pomysły przedstawione poniżej są bezpośrednio związane z tym wielkim liniowcem rzeczny i jako teren, na którym rozgrywa się przygoda traktują samego Luitpolda (a nie rzekę).

Morderstwo w Altdorf Expresie

Grupa całkowicie niezwiązanych ze sobą podróżnych skazana tylko i wyłącznie na siebie podczas długiej podróży – to wspaniałe tło dla zagadki kryminalnej. W tej przygodzie bohaterowie będą musieli rozwiązać tę zagadkę przed następnym przystankiem liniowca, zanim morderca ucieknie z pokładu.

Na początek musisz zdecydować, kto będzie ofiarą morderstwa. Następnie, potrzebujesz motywu, sposobu zabójstwa i grupy podróżnych. Byłoby wspaniale, jeśliby większość z nich miała jakąś *mroczną tajemnicę*, która łączyła by ich z ofiarą i tworzyła ewentualny motyw. Każdy z bohaterów powinien mieć alibi, dzięki któremu byłoby niemożliwe, by to ktoś z nich popełnił morderstwo. Teraz jeszcze pozostaje tylko dodać garść fałszywych tropów...

Na przykład, przypuśćmy, że ofiarą morderstwa jest Handrijk van den Kuyster, naprawdę nieprzyjemny kupiec. Jego śmierć uszczęśliwiłaby całkiem sporo ludzi. Traktując podwładnych w wyjątkowo obrzydliwy sposób, mógł się narazić komuś ze stewardów. Mógł również zostać przyłapany na oszustwie w kartach, choć mógł również mieć nadmiar szczęścia, dzięki czemu wygrał ogromną sumę pieniędzy od towarzysza podróży, który mógł to wyjątkowo źle znieść. Mógł czynić nieprzystojne propozycje córce pasażera



– szlachcica. Na pokładzie może się znajdować inny kupiec, któremu ostatnio wszedł w drogę przy jakiejś transakcji i z którym kłócił się głośno pierwszej nocy na pokładzie.

Są to oczywiste tropy. Większość z nich powinna być fałszywa, ale, jeśli bohaterowie będą prowadzić śledztwo (pod warunkiem oczywiście, że mają odpowiednio wysoką **Oglądę** i umiejętności, które pozwolą im nawiązać kontakt z innymi pasażerami), odkryją więcej tajemnych motywów. Któryś pasażer lub członek załogi może się okazać dzieckiem z nieprawego łóża ofiary, jego opuszczona matka zmarła ze złamanym sercem. Inny mógł stać się ofiarą szantażu. I tak dalej, aż będziesz miał wystarczająco rozległą sieć intryg.

Przejdźmy teraz do czasu zabójstwa i zastosowanej metody. Przypuśćmy, że martwą ofiarę znalazł w jej kabinie steward, który chciał poprosić ją na obiad. Kupiec leżał na brzuchu na swym łóżku, ze sztyletem wbitym pomiędzy łopatki. Ostatni raz był widziany późnym popołudniem – kilku ludzi widziało, jak kłócił się w mesie z innym pasażerem.

Tak więc bohaterowie zagłębiają się w sprawę, sprawdzając alibi, wypytując pasażerów, odkrywając kolejne tropy itd. Pozostało jedynie trzy dni na rozwiązanie zagadki, gdyż po tym czasie *Luitpold* dokuje w Talabheim, wcześniej nie planuje się postojów. Do tego czasu bohaterowie muszą odkryć tożsamość zabójcy, muszą więc działać szybko. Jeśli potrzebują zachęty, podejrzenie może spaść na jednego z nich, który zostaje przykuty łańcuchami do pokładu wioślarzy i ma zostać przekazany władzom w Altdorfie. Jeśli pozostali bohaterowie nie oczyszczą jego imienia, biedak wpadł po same uszy!

Prawda może być albo banalna, albo bardzo zawiślana, w zależności od tego, które z tych rozwiązań podoba ci się bardziej. Bohaterowie mogą na początku sprawy odrzucić zbyt oczywiste motywy, a później okazać się, że morderca był właśnie jedną z „odrzuconych” osób. Ewentualnie – może się zdarzyć, że pewna ilość pasażerów wybrała się w tę

podróż tylko po to, by zabić ich wspólnego wroga – będą oni zapewniać sobie nawzajem alibi. Albo też całe morderstwo może być upozorowane, zaaranżowane przez „ofiara”, by pozbyć się któregoś z pasażerów, uciec przed długami, lub z jakichś innych przyczyn.

Wymyślenie dobrej zagadki kryminalnej pochłania sporo czasu i pracy, ale ostateczny rezultat może stanowić bardzo ciekawą i wymagającą przygodę, szczególnie dla graczy, którzy lubią skomplikowane fabuły i dużo interakcji pomiędzy bohaterami, prowadzonymi przez graczy i bohaterami niezależnymi.

Złapać złodzieja!

Odmianą zagadki związanej z morderstwem jest kradzież klejnotu. Nikt nie umiera, lecz zostaje skradziony jakiś bezcenny klejnot lub jakiś inny wartościowy przedmiot. Profesjonalny złodziej kamieni w niczym nie przypomina swego odpowiednika okradającego niższe klasy społeczne. Jest kimś, kto swobodnie porusza się wśród arystokracji, kto bez najmniejszego trudu radzi sobie z zamkami i alarmami i – co najważniejsze – na co dzień jest kimś, kto wydaje się być zupełnie niezdołny do zaplanowania i zrealizowania genialnej kradzieży. Wiele zubożałej szlachty i podobnych osobników próbuje swoich sił w tym uroczym zawodzie, lecz niewielu jest na tyle zdolnych, by cieszyć się długą karierą.

Ten rodzaj przygody również polega na sprawdzaniu alibi i odsłanianiu tajemnic ludzi, którzy okazują się niezupełnie takimi, na jakich wyglądają. Bohaterowie, by uzyskać jakiegokolwiek informacji od swych towarzyszy podróży, muszą się cieszyć ich zaufaniem. Tu też zamykając jednego z nich pomożesz im się skoncentrować na zagadnieniu...

Tajemniczy ładunek

Na wschodnim krańcu swej trasy, na pokład *Cesarza Luitpolda* wsiada profesor Marius von Groninghof, znany uczony, profesor Uniwersytetu w Altdorfie. Wraca właśnie z wyprawy z Gór Krańca Świata i wiezie ze sobą kilka ciekawych znalezisk. Są one przechowywane w paczkach, które stoją w składziku na pokładzie wioślarzy.

Jednym ze znalezisk, które właśnie płyną do Altdorfu jest zawartość mającego kilkaset lat grobowca wodza orków. Zawartość paczki nie została podana do opinii publicznej, by nie powodować niepotrzebnych napięć wśród załogi i pasażerów, ale stanowią ją ciała wodza orków i dwóch jego wojowników. Gdzieś w połowie podróży wódz postanawia ukarać tych, którzy śmieli naruszyć jego wieczny odpoczynek. Ciało wyrwa się z pakunku, w którym jest przechowywane, zabiera jakąś broń i magiczne przedmioty z kilku innych paczek i wybiera się na zabójczą przechadzkę.

W przygodzie tego rodzaju ważna jest odpowiednie przedstawienie całego problemu. Mogłbyś po prostu stwierdzić, że ożywiony ork (traktujmy go jak mumię) wyrwa się ze swej paczki i zabija wszystko, co jej stanie na drodze, dopóki nie zostanie **powstrzymany** przez bohaterów i kilku odważnych członków załogi, ale rzecz nie na tym polega. Będzie znacznie ciekawiej, jeśli potwór będzie zachowywał się inteligentnie, zabijając pojedyncze, odosobnione ofiary i chowając się z powrotem. Najpierw zostają znalezione otwarte paczki i jeden członek załogi, potwornie zmasakrowany. Kapitan powiadamia o tym bohaterów, którzy przysięgają utrzymać rzecz w tajemnicy, by nie spowodować paniki na pokładzie. Muszą przeszukać pokład wioślarzy, być może dzieląc się na małe grupy tak, by istota nie mogła uciec. Jeśli oglądałeś film *Obcy*, powinieneś wiedzieć, jaki trzeba tu stworzyć nastrój. ■■



WIELKIE HOSPICJUM



Siostry Shallyi to jeden z największych zakonów kapłanek tej bogini. Jak sugeruje nazwa, członkami mogą być tylko kobiety. Członkinie zakonu można znaleźć na terenie całego Starego Świata, pracujące przy chorych i biednych, przeważnie wraz z męskimi wyznawcami Shallyi. Hospicja to wielkie szpitalne klasztory. Jest ich kilka w Starym Świecie. Niektóre z nich zajmują się ogólnie leczeniem i przyjmują wszystkich pacjentów, którzy przybędą do nich w potrzebie; inne specjalizują się w jakichś szczególnych schorzeniach i metodach leczenia

nia i ściągają do siebie pacjentów z terenu całego Starego Świata. Na przykład przytułek w Seuchenshof w Nordlandzie specjalizuje się w leczeniu czarnej plagi, a w Frederheim w Reiklandzie – w leczeniu obłądu.

FREDERHEIM

Wioska Frederheim leży nieopodal miejsca, gdzie droga z Altdorfu rozdziela się na drogi do Middenheim i Delberz. Jest to małe, nieszczególne miejsce, w którym mieszka około 75 zajmujących się łowiectwem osób, zatrzymuje się tu niewielu podróżnych. Niewiele map pokazuje nawet, gdzie leży wieś, choć jest ona częścią posiadłości cesarskich. Miejscowi nie lubią opowiadać o Hospicjum – nie dlatego, że nie szanują Sióstr, ale dlatego, że po prostu boją się, że szaleństwo, które nawiedza to miejsce jest zaraźliwe, tak jak inne choroby...

Obok Frederheim biegnie droga łącząca Wielkie Hospicjum z drogą do Altdorfu. Skręt nie jest oznakowany ani kamieniem, ani żadnym znakiem i jeśli się nie jest pewnym drogi łatwo jest go przegapić. Mimo wrażenia, jakie sprawia droga, swobodnie mogą po niej jeździć powozy. Ciągnie się ona przez las przez jakieś 4-5 kilometrów, dopóki zza drzew nie wyłonią się nagle wysokie, szare ściany Wielkiego Hospicjum.

HOSPICJUM

Wielkie Hospicjum zostało założone w 2243 roku kalendarza Imperium dzięki ziemi i pieniądzu ofiarowanym przez Eberhardta Sprawiedliwego, który wtedy był Cesarzem w Altdorfie. Eberhardt, nowicjusz Shallyi, po nieoczekiwanej śmierci ojca i stwierdzeniu, iż jego starszy brat wydaje

dekrety gronu elektorów składającemu się z roślinnych sadzonek stał się nagle przywódcą Domu Holzkrugów. Jako Cesarz, poświęcił wiele czasu i środków – w większości własnych – na podniesienie poziomu zdrowia w miasteczkach i miastach Reiklandu. Szczególnie interesowały go przyczyny szaleństwa i gdy tylko wybudowano hospicjum,

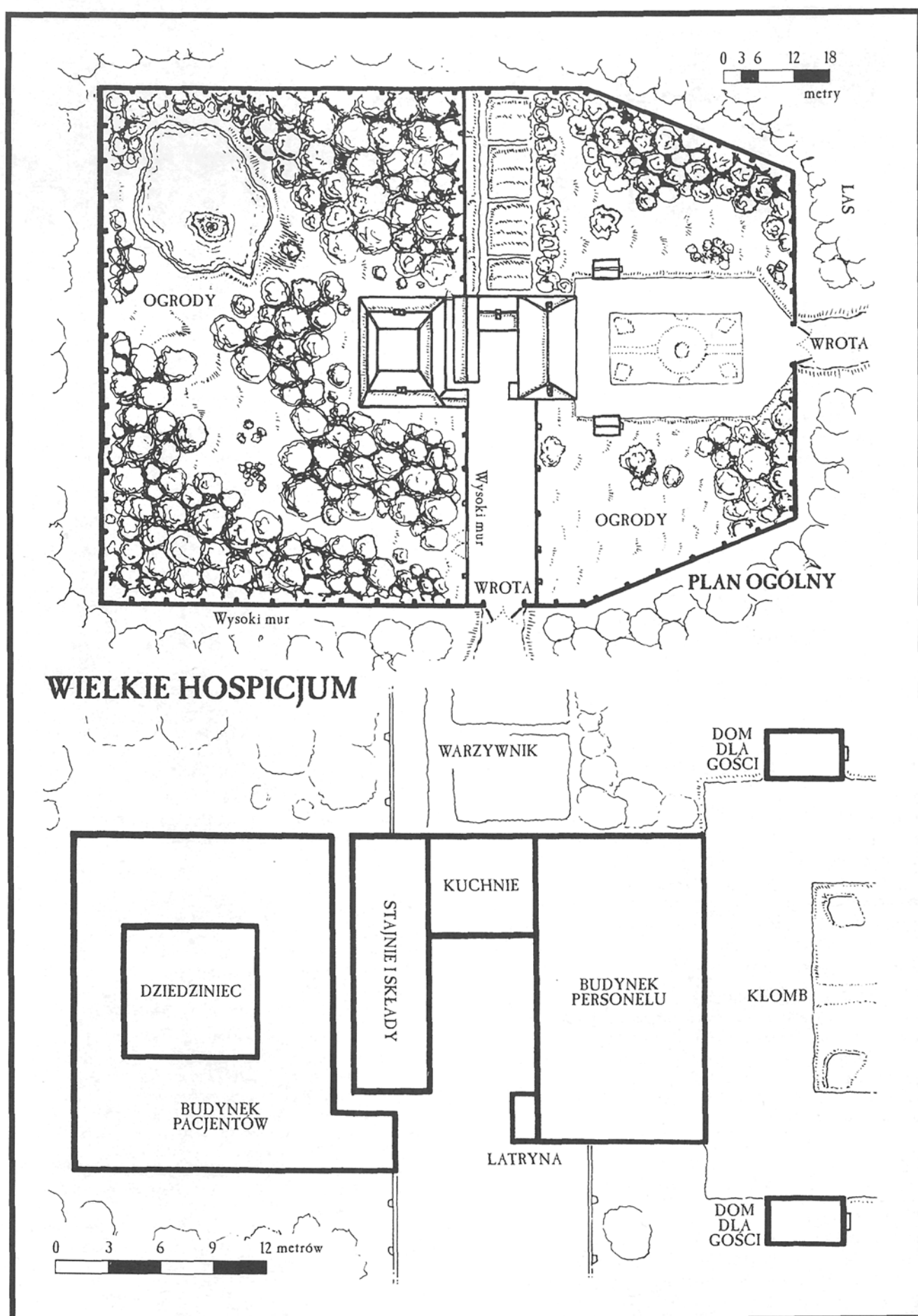
Obłąkana kobieta nie mogła sobie przypomnieć swego imienia – zapisanego w rejestrach hospicjum jako Erzebet – pamiętała jednak, że była tancerką. Czasami zadziwiała innych pacjentów, dając występy pełne ekspresji i delikatności, które zaprzeczały jej dziko zmierzwiłom włosom i twarzy, zrytej bruzdami. A czasem znówu recytowała pod nosem, do siebie, długą listę imion. Klementyna nie wiedziała co oznacza ta litania. Byłaby przerażona – i nie tylko dlatego, iż poświęciła się kultowi zabraniającemu odbieranie życia jakiegokolwiek rozumnej istocie – gdyby się dowiedziała, że jej pacjentka wspomina wszystkich, których kiedyś zamordowała.

Pobyt Erzebet w hospicjum był opłacany hojnymi dotacjami. Osoba o imieniu Dieudonna, która nigdy się tutaj nie pokazała, zostawiła domowi bankowemu z Mandragory polecenie wypłacania lecznicy, dopóki Erzebet w niej przebywała, stu złotych koron rocznie. Tancerką interesowała się również jedna z czołowych rodzin Altdorfu. Kimkolwiek Erzebet była w przeszłości, na pewno miała wpływowych przyjaciół.

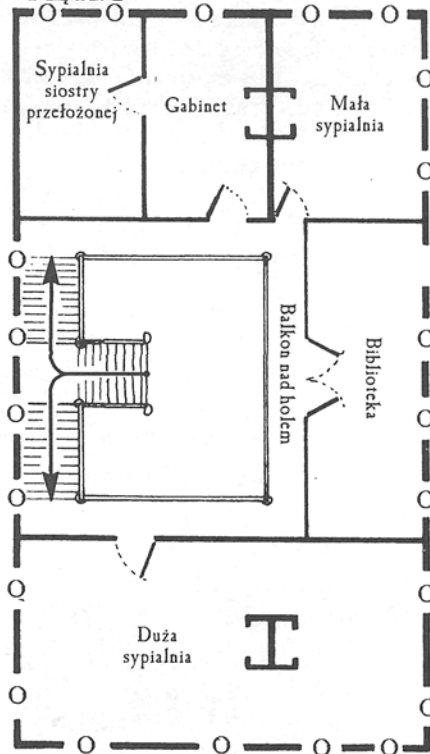
... W czasie pierwszych dni pobytu w hospicjum, lata temu, kobieta miotła się, wrzeszczała, smarowała ściany własnymi odchodami. Każdemu, kto chciał jej słuchać, opowiadała, że jej wrogowie nadchodzą, idą po nią. Mężczyzna o metalowej twarzy. Młodo-stara Martwa Kobieta. Związywano ją, dla jej własnego dobra. Regularnie usiłowała popełnić samobójstwo, wciskając sobie ubranie w usta, by się udusić i kapłanka Shallyi zmuszona była co wieczór wiązać jej ręce. W końcu jednak uspokoiła się i przestała być źródłem ciągłego zamieszania. Już można było jej ufać. Już nie sprawiała kłopotów.

... W ciągu tych wszystkich lat zamknęła się w sobie. Spędzała całe godziny w zalanym słońcem ogrodzie hospicjum, wpatrując się w pustkę, nie widząc ani Sióstr, ani innych pacjentów... Już od ponad roku nie tańczyła. Przestała nawet mieć nocne koszmary. Większość kapłanek uważała jej spokój za znak łaski zesłanego uzdrowienia, jednak siostra Klementyna wiedziała, iż to nie jest tak. Erzebet pograżała się, bardzo szybko tonęła. Była teraz wygodnym pacjentem – wyraźnie różnym od tych wyjątkowych półzwierząt, z którymi zakon musiał sobie radzić – jednak była zanurzona w swej wewnętrznej ciemności, zagubiona bardziej niż w dniu, w którym się tu zjawiała.

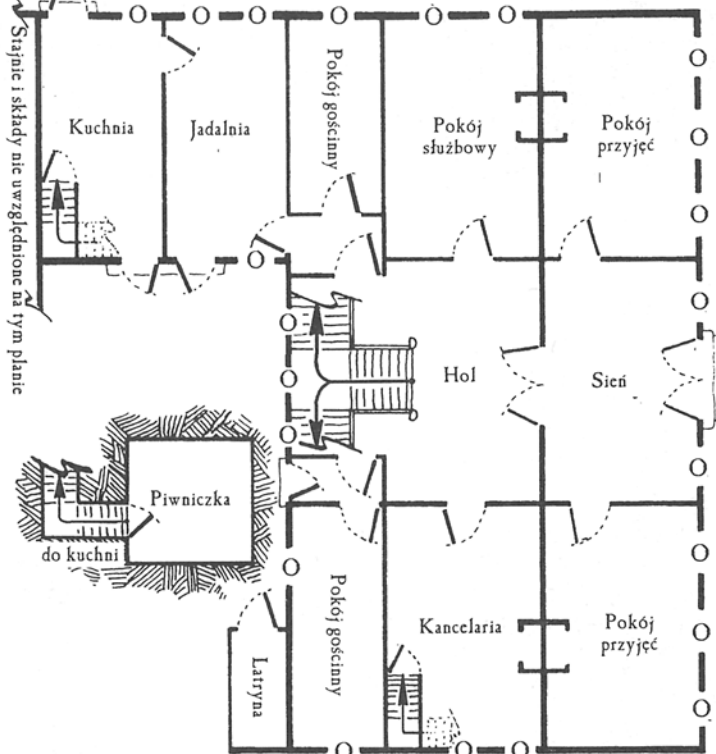
– Drachenfels



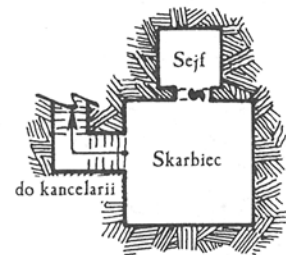
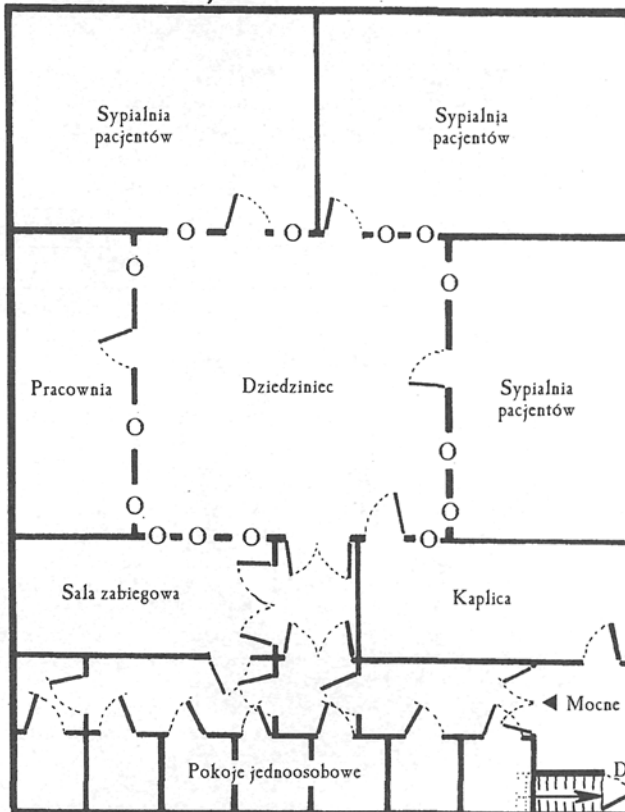
BUDYNEK PERSONELU - PIĘTRO



BUDYNEK PERSONELU - PARTER

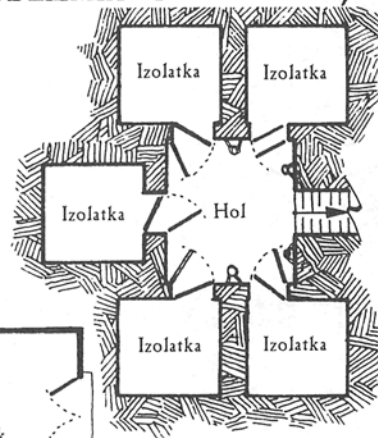


BUDYNEK PACJENTÓW



0 1.5 3 6 9 metrów

PODZIEMIA BUDYNKU PACJENTÓW



wysłał oddziały miejscowej milicji, by dostarczyły do niego szaleńców z okolicznych miast i wiosek. Eberhardt miał nadzieję, że badając obłąkanych można będzie znaleźć lekarstwo na obłąd, lecz Siostry Shallyi przedłożyły dobro swych pacjentów nad zagadnienia naukowe i w tej dziedzinie nie nastąpił żaden zaskakujący postęp.

Wielkie Hospicjum w Frederheim wciąż otrzymuje pomoc finansową od Korony, lecz przez lata została ona drastycznie zmniejszona. Przez ostatnie sto lat przytułek utrzymuje się z „datków” – Siostry nie nazywają tego opłatami – rodzin bogatszych pacjentów. Jak dotąd nikomu jeszcze nie odmówiono schronienia.

Żeby pacjent został przyjęty, potrzebne są złożone pod przysięgą opinie dwóch lekarzy. W przypadku pacjentów biednych, których nie stać na medyka, Siostra Margaret zapewni jeden podpis, a Siostra Marie drugi. Raz przyjęty, pacjent pozostaje pod opieką przytułka do chwili, gdy zostanie widocznie wyleczony (co się zdarza rzadko), do śmierci lub dopóki jego rodzina – jeśli ją ma – nie zdecyduje inaczej.

Hospicjum jest teoretycznie żeńskim klasztorem Shallyi, wobec czego odwiedzający muszą przestrzegać pewnych, obowiązujących w nim praw. Broń, pancerz i magiczne przedmioty (z wyjątkiem tych, które zademonstrują przynajmniej jedną właściwość leczniczą) trzeba zamknąć pod kluczem na czas całej wizyty. Na terenie hospicjum nie dopuszcza się użycia siły. Goście muszą wykonywać prośby obsługi. Pogwałcenie tych zasad – lub jakichkolwiek ogólnie przyjętych zasad gościnności – kończy się prośbą o natychmiastowe opuszczenie terenu przytułka. Poważne pogwałcenie może doprowadzić do sprowadzenia na przestępcę gniewu Shallyi – leczenie (włącznie z magicznym) przestaje działać, a bohater otrzymuje modyfikator -20 do wszystkich testów **Wt** przeciw chorobom. Te efekty trwają do chwili, gdy przestępca nie upokorzy się w świątyni Shallyi i nie wypełni naznaczonej przez jednego z jej kapłanów pokuty.

MIESZKAŃCY WIELKIEGO PRZYTUŁKU

Wielka Kapłanka Margaret von Aschendorf

Kapłanka Shallyi 3 poziomu

- ❑ **Wygląd:** starsza, szczupła, przenikające spojrzenie niebieskich oczu
- ❑ **Osobowość:** żywa, praktyczna, światowa
- ❑ **Motywacje:** utrzymać hospicjum, zbierać datki, zmniejszyć koszty.
- ❑ **Powiedzenia:** „Są szczęśliwi, że odbieramy im kłopotliwych krewnych, ale wydają się nie rozumieć, że ich utrzymanie kosztuje. Tylko dlatego, że jesteśmy kapłankami, wydaje się im, że wszystko, co jest nam potrzebne otrzymamy dzięki cudom.”

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	35	37	3	4	9	47	1	43	58	55	52	67	49

- ❑ **Umiejętności:** język tajemny – magiczny, rzucanie czarów (patrz niżej), leczenie chorób, leczenie ran, zielarstwo, rozpoznawanie żywiołów, wykrywanie istot magicznych, wykrywanie magii, medytacja, krasomówstwo, czytanie i pisanie, wiedza o pergaminach, sekretny język – klasyczny, teologia.

❑ Czary: 28 punktów magii

Magia prosta	<i>Dar języków; płonące światło; magiczny alarm; magiczne zamknięcie; otwarcie; zabezpieczenie przed deszczem; usunięcie przekleństwa; uśpienie; strefa ciepła</i>
wojenna 1 poziomu	<i>Aura oporu; leczenie lekkich zranień; wykrycie magii*; leczenie zatrucia (specjalistyczny czar kapłanów Shallyi); cień rozpacz*; entuzjazm*; odporność na trucizny; kradzież umysłu</i>
wojenna 2 poziomu	<i>Aura ochrony; wywołanie paniki; przełamanie strachu*; leczenie choroby (specjalistyczny czar kapłanów Shallyi); strefa sanktuarium; strefa wytrwałości</i>
wojenna 3 poziomu	<i>Wzbudzenie strachu; wywołanie głupoty; leczenie obłąd (specjalistyczny czar kapłanów Shallyi); rozproszenie magii*; osłabienie*</i>

* Czary oznaczone tym symbolem są opisane w dodatku **Potępieniec**.

- ❑ **Przedmioty:** srebrna zapinka do płaszcza w kształcie gołębia; szaty.

Typowa siostra

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	27	35	3	3	9	45	1	46	42	33	39	31	33

- ❑ **Umiejętności:** leczenie chorób, leczenie ran, czytanie i pisanie, wiedza o pergaminach, sekretny język – klasyczny, teologia.
- ❑ **Przedmioty:** srebrna zapinka do płaszcza w kształcie gołębia; szaty.

Siostra Clementine Clauswitz

Uczennica medyka; ex- nowicjuszką, ex- szlachcic

- ❑ **Wygląd:** prawie 30 lat, przeciętna budowa, jasne włosy
- ❑ **Osobowość:** marzycielka, zawsze dobrej myśli, uczuciowa.
- ❑ **Motywacje:** proste życie, dobro pacjentów.
- ❑ **Powiedzenia:** „Mam nadzieję, że wyjdzie to im na zdrowie. Tak trudno powiedzieć, co może im pomóc”.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	27	35	3	3	9	45	1	46	42	33	39	31	33

- ❑ **Umiejętności:** urok osobisty, leczenie chorób, etykieta, leczenie ran, heraldyka, szczęście, czytanie i pisanie, jeździectwo - koń, wiedza o pergaminach, sekretny język – klasyczny, teologia.
- ❑ **Przedmioty:** srebrna zapinka do płaszcza w kształcie gołębia; szaty.

Siostry z Zakonu Shallyi poświęcały swe życie leczeniu i opiece nad potrzebującymi. Niektóre z nich powędrowały w świat, by wypełniać swą misję w każdym czasie i miejscu, wiele służyło chorym w miejskich szpitalach, a jeszcze inne postanowiły oddać się pracy w hospicjach. Te przybytki stały otworem przed nieuleczalnie chorymi, umierającymi, porzuconymi na łaskę losu. A Wielkie Hospicjum we Frederheim, dwadzieścia mil od Altdorfu, było tym miejscem, do którego przywożono obłąkanych. W przeszłości ten klasztor był domem dwóch Cesarzy, pięciu generałów, siedmiu potomków rodzin Elektor-skich, najrozmaitszych poetów i niezliczonych zwykłych obywateli. Obłąd jest przypadłością, która może każdego i od Sióstr wymagano, by każdego pacjenta otaczały również staranną opieką.

– Drachenfels



Siostra Marie Duvalier

Medyk, ex- uczennica medyka, ex- nowicjuszką

- ❑ **Wygląd:** w średnim wieku, gruba, szare włosy, błękitne oczy
- ❑ **Osobowość:** uprzejma, cierpliwa, lekki akcent bretoński.
- ❑ **Motywacje:** dobro pacjentów, wynalezienie lekarstwa na obłęd.
- ❑ **Powiedzenia:** *"Umysł to skomplikowany narząd – bardziej zawity niż najwymyślniejszy zegar krasnoludzki. Nie wiemy nawet jak można go zepsuć, więc minie jeszcze wiele czasu, zanim zrozumiemy, jak go naprawić".*

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	27	32	4	4	9	44	1	65	49	66	53	54	42

- ❑ **Umiejętności:** leczenie chorób, leczenie ran, farmacja, czytanie i pisanie, wiedza o pergaminach, sekretny język – klasyczny, chirurgia, teologia.
- ❑ **Przedmioty:** srebrna zapinka do płaszcza w kształcie gołębia; szaty; narzędzia chirurgiczne (przechowywane w sali operacyjnej).

Siostra Anna-Lise Leverktse

Aptekarka, ex- zielarka, ex- uczennica medyka, ex- nowicjuszką

- ❑ **Wygląd:** trzydzieści lat, wysoka, szczupła, zawsze nosi rękawiczki.
- ❑ **Osobowość:** żywa, wydajna, nietowarzyska.
- ❑ **Motywacje:** wynajdowanie nowych składników do leczenia obłędu, dobro pacjentów.

- ❑ **Powiedzenia:** *"Czy to zadziała? Skąd mogę wiedzieć? Skąd mogę wiedzieć, czy coś zadziała, jeśli nie mogę nic przetestować?"*

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	32	3	3	7	43	1	40	29	42	44	39	37

- ❑ **Umiejętności:** język tajemny – druidyczny, chemia, leczenie chorób, leczenie ran, zielarstwo, rozpoznawanie roślin, odporność na trucizny, farmacja, warzenie trucizn, czytanie i pisanie, wiedza o pergaminach, sekretny język – klasyczny, teologia.
- ❑ **Przedmioty:** srebrna zapinka do płaszcza w kształcie gołębia; szaty; wyposażenie farmaceutyczne (w sali zabiegowej).

Siostra Ulrike Messner

uczenica medyka, ex- nowicjuszką, ex- uczennica alchemika, ex- hipnotyzerka

- ❑ **Wygląd:** prawie 30 lat, przeciętny wzrost i budowa, przeszywające spojrzenie niebieskich oczu.
- ❑ **Osobowość:** przyjacielska, rozmowna, towarzyska.
- ❑ **Motywacje:** szukanie metod leczenia obłędu bez użycia chirurgii i farmaceutyków.
- ❑ **Powiedzenia:** *"Umysł nie jest fizyczny i nie jest chemiczny. Umysł jest większy niż igły i leki".*

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	28	30	3	3	7	42	1	39	33	42	39	43	45

- ❑ **Umiejętności:** piwowarstwo, chemia, leczenie chorób, szacowanie, leczenie ran, hipnoza, wykrywanie istot magicznych, czytanie i pisanie, sekretny język – klasyczny, wiedza o pergaminach, teologia.
- ❑ **Przedmioty:** srebrna zapinka do płaszcza w kształcie gołębia; szaty.

Siostra przełożona Hanna Bratsch

Uczennica medyka, b. nowicjuszką, b. najemniczka

- ❑ **Wygląd:** 20 lat, niska, krępa
- ❑ **Osobowość:** cicha, twarda, nieco straszna
- ❑ **Motywacje:** służyć przytulności.
- ❑ **Powiedzenia:** *"Postanowiłam przestać zabijać i zacząć leczyć. Komuś się to nie podoba? W sumie zamieniłam jednych szaleńców na innych".*

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	42	4	3	8	44	2	30	41	44	47	42	37

- ❑ **Umiejętności:** leczenie chorób, rozbijanie, uniki, leczenie ran, czytanie i pisanie, wiedza o pergaminach, sekretny język – bitewny i klasyczny, bijatyka, silny cios, ogluszenie, teologia, zapasy.
- ❑ **Przedmioty:** skórzana kurtka i także nogawice (0/1 PP na całym ciele oprócz głowy); srebrna brosza w kształcie gołębia.

Typowa dyżurna

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

- ❑ **Umiejętności:** rozbrojenie, uniki, leczenie ran, ogłuszenie, teologia, zapasy.
- ❑ **Przedmioty:** skórzana kurtka i także nogawice (0/1 PP na całym ciele oprócz głowy); srebrna brosza w kształcie gołębia.

Erzbet Wegener, pacjentka przytułku

Zabójczyni, ex- łowca nagród, ex- cyrkowiec

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	65	67	4	4	12	63	4	64	49	52	50	55	35

- ❑ **Umiejętności:** akrobatyka, ukrywanie się na wsi, ukrywanie się w mieście, taniec, tropienie, celne strzelanie, warzenie trucizn, wspinaczka, śledzenie, cichy chód na wsi, cichy chód w mieście, specjalna broń – broń uliczna, lasso i nóż do rzucania; silny cios.
- ❑ **Przedmioty:** brak
- ❑ **Punkty obłądu:** 4
- ❑ **Dolegliwości:** amnezja, demencja, introwertyzm, fobia (w stosunku do obcych), inne dolegliwości – koszmary.

Typowy pacjent

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	27	35	3	3	9	45	1	46	42	33	39	31	33

- ❑ **Umiejętności:** 25% szans na tresurę (szczurów, nietoperzy, pajaków itp.), gadaninę, urok osobisty, ukrywanie się na wsi, ukrywanie się w mieście, powożenie, ucieczkę, bardzo szybki, szybki refleks, szczęście, warzenie trucizn, czytanie i pisanie, jeździectwo, wspinaczka, śpiew, geniusz arytmetyczny, bardzo odporny i bardzo silny; 5% szans na dowolną inną umiejętność.
- ❑ **Przedmioty:** obszarpana koszula nocna, miska na żupę.

Anders Bohne

- ❑ **Wygląd:** prawie 40 lat, szczupły, jasne włosy
- ❑ **Osobowość:** cichy, rozsądny, gwałtowny, gdy coś idzie nie po jego myśli.
- ❑ **Motywacje:** ucieczka..
- ❑ **Powiedzenia:** "Nie chcę się powtarzać, ale jestem zdrowy. Nie jestem szalony. Nie powinienem być tutaj. To potworna pomyłka. Porozmawiaj z Siostrami, one powiedzą, że ze mną wszystko w porządku..."

Hanni Eiferer

- ❑ **Wygląd:** stara (prawie 70 lat), wiotkiej budowy, pomarszczona twarz, przenikliwe oczy.
- ❑ **Osobowość:** uroczą psychopatką
- ❑ **Motywacje:** zniszczyć "złych", uciec, by kontynuować "wielką pracę".
- ❑ **Powiedzenia:** "Mam zamiar wytepić zło w twojej duszy. Chcesz, żebym cię skrzywdziła. Mogę ci powiedzieć. Na środku twojego czoła, jest oko, które na mnie łypie. Mówi mi, co mam robić. Więc SIEDŹ SPOKOJNIE. JESTEM W KOŃCU, DO CHOLERY CHIRURGIEM!"

Jurgen Stumpfnaś

- ❑ **Wygląd:** nieokreślony wiek, parszywy, podkrążone oczy.
- ❑ **Osobowość:** wydaje mu się, że jest wampirem.
- ❑ **Motywacje:** żyć wiecznie!
- ❑ **Powiedzenia:** "Muchy. Muchy. Muchy. To mi tylko zostało. Ale w musze nie ma zbyt wiele życia. Znacznie więcej jest w tobie. Albo w którejś z tych siostrzyczek. Mniamm..."

Pacjent z sali 21B

- ❑ **Wygląd:** niewiele ponad dwadzieścia lat, długie włosy, broda, brudny.
- ❑ **Osobowość:** prawie nie istnieje, ledwie daje sobie radę z nieruchomymi przedmiotami.
- ❑ **Motywacje:** ciche życie, z dala od *wszystkiego*.
- ❑ **Powiedzenia:** "Ta ściana to kłamstwo!"

OBŁĘD

Podręcznik **WFRP** opisuje kilka chorób umysłowych i podaje podstawowe wskazówki na temat ich leczenia. Jednak medycyna Starego Świata wykryła kilka nowych chorób, a w Wielkim Hospicjum i innych miejscach odkryto również nowe metody leczenia. Poniżej znajduje się kilka opcjonalnych i zaawansowanych zasad, które możesz wprowadzić do swojej kampanii **WFRP**.

Nowa dolegliwość – Złudzenia

Jeśli chcesz wykorzystać tę chorobę w swej grze, w normalny sposób korzystaj z *Tabeli dolegliwości* w podręczniku **WFRP**. Jeśli wynik rzutu wskaże *fobię*, rzuć K6: przy wyniku 5-6 przyjmij, że wynikiem są *złudzenia*.

Bohater cierpiący na to zaburzenie wierzy w coś, co jest oczywistą nieprawdą. Natura złudzeń może być zróżnicowana – może być to coś trywialnego, jak przekonanie, że księżyc Mannslieb jest zrobiony z sera, lub może to być coś, co oddziaływa na każdą dziedzinę życia bohatera, jak na przykład wierzenie, iż nie można ufać, że ziemia utrzyma ciężar ciała.

Gdy okaże się, że bohater cierpi na *złudzenia*, skorzystaj z poniższej tabeli:

K100	Wynik
01-50	Złudzenie trywialne
51-70	Złudzenie przeciętne
71-80	Złudzenie poważne
81-00	Złudzenie osobiste.

Złudzenia trywialne praktycznie nie mają wpływu na życie bohatera i prowadzą tylko do niewielkich osobliwości w zachowaniu. Poniżej podano kilka przykładów, możesz także wymyślić własne:

- bohater wierzy, że wszyscy przedstawiciele jakiejś rasy lub narodu są lekko głusi, wobec czego rozmawiając z nimi zawsze krzyczy.
- bohater wierzy, że mięso jakiegoś określonego zwierzęcia powoduje łysienie, więc go nie jada.
- bohater wierzy, że światło księżyca jest niebezpieczne i będzie starał się za wszelką cenę unikać światła obu księżyców.
- bohater wierzy, że myszy są inteligentnymi istotami pochodzącymi z innego świata i godzinami rozmawia z nimi z szacunkiem.

Przeciętne złudzenia w jakiś sposób oddziałują na życie bohatera, lecz nie na tyle, by normalne życie stało się niemożliwe. Jednak bohater będzie uważany za ekscentryka i inne osoby mogą go unikać, a za jego plecami będą pukać się porozumiewawczo w czoło...

- bohater wierzy, że każde drzwi na wschodniej ścianie budynku przepuszczają demony, więc nigdy nie wejdzie do żadnego pokoju, w którym są drzwi od wschodu.

- bohater wierzy, że ziemia nigdy nie pokona wody, wobec czego nigdy nie przejdzie przez kamienny most nad rzeką, gdyż uważa, że taka konstrukcja nie ma prawa istnieć.
- bohater wierzy, że buty są złośliwą formą życia, która tylko czeka na jakiś znak, by z zaskoczenia odgryźć stopę swej ofiary, wobec czego nigdy nie założy żadnego rodzaju obuwia.

Poważne złudzenia sprawiają, że dla bohatera życie w normalnym społeczeństwie staje się niemożliwe – musi poddać się leczeniu lub trzeba go zamknąć w hospicjum:

- bohater wierzy, że każda żywa istota w jego otoczeniu nosi w sobie demona i z tego powodu jest *podatny na grozę* przed wszystkimi żywymi istotami.
- bohater wierzy, że ziemia nie utrzyma jego ciężaru, jeśli się poruszy, więc jest zamrożony ze strachu w bezruchu.
- bohater wierzy, że potrafi latać i jeśli ktoś go nie powstrzyma będzie rzucać się z budynków, drzew i wysokich skał.

Złudzenia osobiste są specjalnym rodzajem złudzeń – niektórzy medycy uważają, że stanowią całkowicie odrębny rodzaj zaburzeń. Bohater cierpiący na złudzenie osobiste wierzy, że jest kimś innym. Może to być ktokolwiek, w praktyce nawet – *cokolwiek*. Człowiek może wierzyć, że jest orkiem i zachowywać się tak, jak zachowywał by się ork. Istotne jest to, w co bohater wierzy, a nie to, co jest prawdą. Chorzy bohaterowie mogą się uważać za orki, krasnoludy, a nawet drzewa lub wiewiórki. Ewentualnie bohater może wierzyć, że jest jakąś znaną osobistością – coś, co w naszym świecie jest potocznie nazywane syndromem Napoleona. Możesz pozwolić graczowi wybrać sobie samemu osobę, którą chce odgrywać lub ustalić go sam.

Nowe metody leczenia

Poza metodami opisanymi w podręczniku **WFRP** istnieją również inne, których można używać do leczenia zaburzeń umysłowych. Na nieszczęście pacjentów, nie są one ani subtelne, ani pewne, lecz czasem działają.

Terapia konfrontacyjna

Tej metody używa się w przypadku fobii i innych zaburzeń mających podłoże przede wszystkim w strachu. Pacjent zostaje zmuszony do kilkakrotnego przeciwstawienia się przedmiotowi swego strachu, co może go zmniejszyć na tyle, by można sobie było z nim poradzić. Z drugiej strony – takie doświadczenie może wpędzić pacjenta głębiej w szaleństwo.

Podczas każdej sesji terapii pacjent musi wykonać test **Op**. Jeśli test się powiedzie, pacjent zbliża się trochę do opanowania swego strachu. Jeśli nie – strach się nieco powiększa. Na karcie bohatera zaznaczaj udane testy – 6 udanych testów oznacza, że fobia została wyleczona, a każdy udany test oznacza dodatni modyfikator +10 do następnych testów. Jeśli test się nie powiedzie, bohater otrzymuje kolejny punkt obłędu. Istnieje możliwość, że pacjent zostanie wyleczony z jednej choroby, a mimo to zachoruje na kolejną.

Terapii konfrontacyjnej można użyć do leczenia następujących zaburzeń: agorafobii, anoreksji, klaustrofobii, skotofobii (strachu przed ciemnością), fobii. Można jej również używać w przypadku *niechęci* i *nienawiści*, ale wtedy w przypadku nieudanego testu bohater *nie* otrzymuje kolejnego punktu obłędu. Zamiast tego, zachodzą normalne skutki opisane w podręczniku **WFRP**.

Terapia awersji

Ta technika opiera się na zmianie zachowania pacjenta poprzez nałożenie na niego surowej kary za każdym razem, gdy zachowa się w niepożądany sposób – w pewien sposób pacjent nabywa fobię przed niepożądanym zachowaniem. Albo przed leczeniem. Terapia awersji może być użyta do leczenia alkoholizmu, *niechęci*, narkomanii, kleptomanii, patologicznego kłamania i wszystkich pomniejszych (tzw. *innych*) zaburzeń.

Podczas każdej sesji terapii pacjent musi wykonać test **Op**. Na karcie bohatera zaznaczaj każdy udany test – 6 udanych testów oznacza wyleczenie choroby, a za każdy udany test bohater otrzymuje modyfikator +10 do wszystkich następnych. Bohater otrzymuje kolejny punkt obłędu, jeśli test się nie powiedzie. Jeśli podczas terapii bohater otrzyma nową dolegliwość, zawsze będzie to fobia – strach przed medykami, kultem Shallyi lub jakąkolwiek inną wyróżnialną grupą ludzi związaną z kuracją.

Terapia szokowa

Jak sama nazwa sugeruje, ta terapia polega na poddawaniu pacjenta gwałtownemu szokowi – na przykład nurzaniu go w lodowatej wodzie. Przeważnie używa się jej, gdy pacjent traci kontakt ze światem zewnętrznym (np. katatonii, introwersja); stosuje się ją również w przypadkach demencji, by za pomocą szoku przywrócić całkowitą sprawność umysłu pacjenta.

Pacjent wykonuje test **Op** podczas każdej sesji terapii. Na karcie bohatera zaznaczaj każdy udany test – 6 udanych testów oznacza wyleczenie choroby, a za każdy udany test bohater otrzymuje modyfikator +10 do wszystkich następnych. Jeśli test się nie powiedzie, bohater oddala się jeszcze bardziej od rzeczywistości i choroba się wzmacnia – pacjent otrzymuje na stałe modyfikator -10 do *wszystkich* następnych prób leczenia tej choroby.

Terapia odwykowa

W naszym świecie znana pod nieformalną nazwą „indyk na zimno”. Używa się jej do leczenia narkomanii i alkoholizmu. Można jej również użyć w nieco zmodyfikowanej postaci do leczenia innych zaburzeń zachowania, po prostu uniemożliwiając pacjentowi zachowywanie się w niewłaściwy sposób.

Za każdy dzień odwyku pacjent musi wykonać test **Op**. Jeśli leczony jest nałóg fizyczny, jak alkoholizm czy narkomania, pacjent musi również wykonać test **Wt**. Za każdy nieudany test **Op** bohater otrzymuje dodatkowy punkt obłędu, a za każdy nieudany test **Wt** traci 1/K10 punktów losowo wybranej cechy:

K100	Cecha	Tracone punkty
01-02	Szybkość	1
03-12	Walka Wręcz	K10
13-22	Umiejętności Strzeleckie	K10
23-27	Sila	1
28-33	Wytrzymałość	1
34-40	Żywotność	1
41-60	Inicjatywa	K10
61-64	Ataki	1
65-70	Zręczność	K10
71-76	Cechy Przywódcze	K10
77-82	Inteligencja	K10
83-88	Opanowanie	K10
89-94	Sila Woli	K10
95-00	Oglada	K10

Straty są trwałe. Jeśli któraś z cech spadnie do zera, pacjent zapada w śpiączkę i jeśli nie wykona udanego testu **Wt**, umiera. Pacjentom, którzy przeżyli to doświadczenie przywracane są K6 punktów tej cechy.

Za każdym razem, gdy test **Op** się powiedzie, pacjentowi nieco łatwiej przychodzi poradenie sobie z chorobą. Ta metoda nigdy nie leczy nałogu, lecz za każdy udany test bohater otrzymuje modyfikator +5 do testów **SW** związanego z próbą przeciwstawienia się nałogowi.

POMYSŁY NA PRZYGODY

Wielkie Hospicjum w Frederheim możesz wykorzystać na różne sposoby we własnych przygodach.

Dzieje prawdziwej miłości

Przyjaciół lub krewnych któregoś z bohaterów zakochał się nierozważnie i żarliwie, a ojciec jego wybranki w najmniejszym stopniu nie pochwała tego związku. Gdy mimo zastraszania, przekupiania i bezpośredniej agresji kochankowie się nie rozłączyli, ojciec uciekł się do desperackich środków – przekupił kilku medyków, by stwierdzili chorobę umysłową jego córki i umieścił ją w Wielkim Hospicjum. Bohaterowie – być może wraz ze swym przyjacielem – muszą przeniknąć do przytułku i w jakiś sposób wydobyć nieszczęsną dziewczynę, unikając jakoś zbeszczeszczenia, świętokradztwa i innych kłopotów. Być może później będą musieli dowieść przed sądem jej zdrowia psychicznego – co nie jest prostym zadaniem!

Bez użycia siły

Ten pomysł można wykorzystać zarówno jako przygodę dla drużyny, jak i jako przygodę indywidualną, albo też jako przygodę dla grupy bohaterów, którzy zostali rozłączeni. Bohaterowie zostali wynajęci do przeprowadzenia jakiejś operacji o wątpliwej legalności i sprawy przybrały zły obrót. Obudzili się w Wielkim Hospicjum, gdzie zostali zgłoszeni pod fałszywymi nazwiskami jako pacjenci. Nie mają żadnego ekwipunku ani ubrań, poza podartymi nocnymi koszulami. Ich były pracodawca pozbył się ich w ten sposób – nie chciał popełniać morderstwa, a musiał ich w jakiś sposób usunąć ze świata, gdyż zbyt dużo wiedzieli. Bohaterowie muszą znaleźć sposób ucieczki, odzyskać to, co stracili i być może zemścić się na swym byłym pracodawcy.

Kluczowy świadek

Bohaterowie zostają wynajęci przez prawnika z dużego miasta, lub może nawet przez rycerza zakonnego albo łowcę czarownic. W mieście ma się rozpocząć wielki proces (może się to dziać w Altdorfie, Middenheim, Marienburgu lub gdziekolwiek indziej) – a główny świadek zniknął. Proces może dotyczyć dużej organizacji przestępczej, potężnego kultu Chaosu, którego niektórzy członkowie są jeszcze na wolności, czy jakiegokolwiek innej, potężnej organizacji. Kluczowy świadek pod fałszywym nazwiskiem został przekazany do Wielkiego Hospicjum i musi zostać jakoś znaleziony, uwolniony i przyprowadzony na przesłuchanie. Być może tu również, zanim świadek będzie mógł wziąć udział w procesie, trzeba będzie dowieść, że jest zdrow psychicznie.

Okrutna prawda

Ten pomysł najlepiej pasuje do drużyny, w której znajduje się przynajmniej jeden bohater, posiadający umiejętność

chirurgia, lub jakąkolwiek inną umiejętność czy czar leczący. Bohaterowie zostają wynajęci przez czarodzieja, kapłana, rycerza zakonnego lub łowcę czarownic. Były współpracownik ich pracodawcy przeprowadzał bardzo niebezpieczne, lecz równocześnie niezwykle istotne badania oscylujące na samej krawędzi Chaosu, a eksperyment zakończył się fatalnie. Eksperymentator zdobył pewną istotną wiedzę, lecz jednocześnie oszalał i jest teraz pacjentem Wielkiego Hospicjum. Informacja zamknięta w udręczonym umyśle pacjenta jest ważna i trzeba ją za wszelką cenę wydobyć – ale jak? Które z jego mająceń są rzeczywiste, a które są po prostu mająkami?

Braterska miłość

Nie jest wcale rzadkością, że pacjenci Wielkiego Hospicjum pochodzą z rodzin szlacheckich, młodzi synowie takich rodzin znani są z tego, że robią prawie wszystko, by zdobyć sukcesy (i fortunę) przynależną ich starszemu rodzeństwu. Tak jest właśnie i tutaj – u najstarszego syna szlacheckiego domu fałszywie stwierdzono chorobę umysłową i zamknięto go w przytułku. Bohaterowie zostają wynajęci przez wiernego sługę, by uwolnić Młodego Pana, dowieść jego zdrowia psychicznego i zadośćuczynić wyrządzonym mu krzywdom. W tym czasie zły młodszy brat będzie szczęśliwy mogąc wynająć bandytów, zabójców itp., by jeszcze bardziej uatrakcyjnić życie Naszych Herosów. Innym wariantem tej opowieści może być scenariusz, w którym starszy brat rzeczywiście jest szalony, a młodszy zdecydował się go po cichu pozbyć, obawiając się, że być może się mu polepszy i wróci, by odebrać to, co mu należy. Istnieje też możliwość, że bohaterom tylko tak powiedziano – gdy grzebisz się w dworskich intrygach, prawda wydaje się być bardzo zmienna...

Ciała na sprzedaż

W Altdorfie bohaterowie zostają wynajęci, by wysledzić gang porywaczy ciał. Trop wiedzie do Wielkiego Hospicjum, gdzie skorumpowana siostra sprzedaje ciała zmarłych szaleńców medykom, nekromantom lub innym zainteresowanym. Być może, by przyspieszyć zarobek, nieszczęsnym szaleńcom pomóżono nieco w udaniu się na tamten świat. W skład gangu wchodzi kilku znanych ludzi, którzy mają zbyt dużo do stracenia, jeśli wyszedłby na jaw ich udział w sprawie. Jeśli zdadzą sobie sprawę, że bohaterowie są na ich tropie, będą starać się, by umieszczono ich w przytułku (patrz wyżej *Bez użycia siły*), być może w krótkim czasie aranżując również ich śmierć.

Najlepsze intencje

Siostra Anne-Lise jest zawiedziona administracją przytułku za sposób, w jaki przedkłada ona dobro pojedynczych pacjentów ponad możliwości przetestowania poszczególnych lekarstw i – jak ona to widzi – przyniesienia ulgi o wiele większej liczbie ludzi. Niezdolna do powstrzymania swej niecierpliwości, w tajemnicy stworzyła kilka mikstur i preparatów, które testuje na pacjentach umieszczonych w podziemnych celach. Jedna lub kilka z nich dały niespodziewane efekty uboczne, które dają o sobie znać właśnie wtedy, gdy bohaterowie z jakiegoś powodu odwiedzają hospicjum. Jedna z mikstur mogła na przykład zawierać małą ilość spaczenia, dzięki czemu pacjent stał się ofiarą mutacji Chaosu – mógł nawet przemienić się z nieszkodliwego obłąkanego w drapieżnego potwora, który wyrwał się na wolność i zagraża całemu przytułkowi. Jeśli połączysz to z którymś z innych pomysłów, bohaterowie przez pewien czas powinni mieć co robić... ■■

„Ponad nimi Forteca Drachenfelsa przysłaniała
szkarłatne niebo, jej siedem wież wyrastało ku górze
jak siedem szponiastych palców zdeformowanej dłoni.
Brama na szczycie klifu była jak zwykle otwarta,
niczym paszcza w kamiennej ścianie...”

„To tutaj zakończyła się ich przygoda. W zamku tak szarym
i postrzępionym, jak otaczające go góry. W fortecy starszej
niż Imperium i mroczniejszej niż Śmierć.
W kryjówce Wielkiego Czarownika.”

Dramatis Personae

W tym artykule przedstawiamy sylwetki pięciu najważniejszych bohaterów książki *Drachenfels* Jacka Yeovila. Dla tych, którzy jej jeszcze nie czytali, wyjaśniamy, że Oswald, Genevieve i Anton są trójką poszukiwaczy przygód, którzy przypuszczają atak na mroczny zamek Drachenfels. Dwadzieścia pięć lat później, Oswald zleca Detlefowi Sierckowi wystawienie sztuki opartej na pokonaniu Konstanta Drachenfelsa...

Ponieważ powieść jest podzielona na dwie części, odległe od siebie o 25 lat, charakterystyka Drachenfelsa odpowiada początkowi powieści, zanim został on „pokonany” w 2480 roku kalendarza Imperium. Książę Oswald, Genevieve i Anton (trójka poszukiwaczy przygód) oraz Detlef Sierck (dramaturg) przedstawieni są tak, jak wyglądają 25 lat później, w latach 2504-5, kiedy to toczy się większa część akcji książki. Oczywiście, jeśli nie przejmujesz się czasem, nie ma to najmniejszego znaczenia. Możesz zwrócić także uwagę, że wg dodatku *Wewnętrzny wróg*, Elektorem Ostlandu jest Hals von Tasseninck, a jego następcą jest książę Hergard. Tu jako koronowany książę Ostlandu opisany jest Oswald von Königswald. Nie musisz się tym przejmować, jeśli wykorzystujesz tych bohaterów w roli tła swej kampanii. By dowiedzieć się, dlaczego i w jaki sposób von Tasseninckowie zdobyli kontrolę nad Ostlandem, musisz jedynie przeczytać powieść...

Genevieve Sandrine du Pointe du Lac Dieudonna

*„Nie, zęby nie przecinają mi warg. Czy ty się gryziesz?
To dlaczego ja mam to robić?”*

Genevieve wygląda jak ładna, szesnastoletnia, spokojna dziewczyna o atlasowych, kasztanowych włosach i dziecięco

jasnych oczach. Jednak ta była córka Bretonii jest czymś więcej, niż wydaje się na pierwszy rzut oka. Przy bliższych oględzinach z jej oczu wyziera starsza, mądrzejsza osoba, a czasem dystans w jej zachowaniu zdradzi jej prawdziwą naturę: Genevieve wiele stuleci temu otrzymała Mroczny Pocałunek i jest wampirem. Jest wampirem, który ma 663 lata. Jest pijawką. Martwym *czymś*. Genevieve wiele razy słyszała te wszystkie obelgi skierowane pod jej adresem.

Jednak nie przypomina przerażającego wampira. Tak naprawdę, podobnie jak każdy śmiertelnik, uważa Prawdziwie Martwych za coś raczej nieprzyjemnego. Genevieve istnieje w stanie Półśmierci, pomiędzy światem żywych a ostatecznym mrokiem świata wampirów. Nie starzeje się i jest nie do zranienia, beczasowa i wytrzymała: *„Dla mnie 25 lat temu było wczoraj”*. Nie ma potrzeby wracać podczas dnia do trumny wypełnionej jej ziemią z jej ojczyzny, ani polować w nocy na łatwe zdobycze.

Oczywiście potrzebuje krwi, lecz jej żądza krwi jest łagodna i uroczą. Miała wielu kochanków, a każdy z nich oddał jej nieco krwi - zawsze dobrowolnie - nigdy nie używała podstępów ani siły. Nigdy również nie zabiła kochanka swym Pocałunkiem i nie stworzyła nowego wampira, choć czasami tego żałuje.

Bohaterowie mogą bez trudu spotkać Genevieve nie zdając sobie sprawy z jej prawdziwej natury. Dla nich może być ona po prostu młodą dziewczyną, która potrzebuje ochrony przed łowcami czarownic. Lub może poszukiwać nowego, silnego kochanka, który zaspokoili by jej pragnienie krwi - lecz, wierzyć czy nie, nie jest to tak niebezpieczne, jak brzmi...

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	35	30	4	5	11	45	2	50	45	50	40	50	45



❑ **Umiejętności:** akrobatyka, urok osobisty, taniec, etykieta, szacowanie, heraldyka, historia, rozpoznawanie ożywieńców, prawo, muzykalność, krasomówstwo, czytanie i pisanie – staroświatowy, klasyczny i kitajski, jeździectwo – koń, wiedza o pergaminach, sekretny język – klasyczny, uwodzenie, cichy chód na wsi i w mieście, śpiew, znajomość języka obcego – kitajskiego i reikspiela, gawędziarstwo, bijatyka, silny cios, ogłuszenie, chirurgia, błyskotliwość.

❑ **Specjalne zasady:** odporna na wszelkie bronie niemagiczne; odnosi normalne obrażenia od srebrnej broni; odporna na wszelkie trucizny; nie potrzebuje odpoczywać w dzień, ani unikać światła słonecznego; nie powstrzymują jej symbole religijne ani czosnek (choć nie napije się krwi kogoś, kto ostatnio jadł czosnek – jest ona po prostu niesmaczna); pozostałe zasady jak w przypadku normalnych wampirów (patrz podręcznik **WFRP**).

❑ **Przedmioty:** kosztowne ubranie, okulary z przyciemnianego szkła, pozostałe przedmioty wg uznania MG, praktycznie dowolna ilość pieniędzy.

Detlef Sierck

“Nie: sztuka, mój drogi Guglielmo! Ta sztuka. Ta sztuka, która, jeśli kiedykolwiek zostanie wystawiona, będzie żyła wiecznie w umysłach i sercach tych szczęśliwców, którzy zdołają ją zobaczyć. Ta sztuka, która przypieczętuje mą reputację największego geniusza współczesności.”

Detlef Sierck ma 170 cm wzrostu, brązowe włosy i oczy i pulchny wygląd człowieka, któremu przez lata się całkiem nieźle powodziło. Dziarsko nosi jedwabny kapelusz z piórem i w 29 lat, które przeżył, dokonał więcej niż większość ludzi przez całe życie.

Detlef jest, jak sam mówi, najlepszym żyjącym aktorem i menedżerem trupy teatralnej: uważa, że nie ma lepszego lub równego mu aktora, choć unika ról, dzięki którym takie założenie mogłoby okazać się błędne. Jego twórczość pisana, włącznie z pechową *Prawdziwą historią Sigmara Młotodzierzcy* jest wytworem prawdziwego geniusza – naprawdę! Ta jedna sztuka – jeśli by kiedykolwiek została wystawiona – byłaby ostatecznym potwierdzeniem jego talentu. To, że Detlefowi nie udało się jej wystawić nie było nawet właściwie jego winą. Życie zawsze staje na przekór najlepszym planom wielkich i zdolnych.

Teatr jest faktycznie wspaniałym sposobem wyrazu dla zdolności Detlefa, nawet mimo tego, że jest człowiekiem, z którym trudno współpracować. Jego przekleństwem jest perfekcjonizm – nic nie umyka jego uwadze, lecz właśnie ta cecha wpędza go zawsze w kłopoty. Dbalność o szczegóły oznacza wydatki, a pieniądze są największym problemem Detlefa. Gdy pracuje nad nowym projektem, nie myśli o pieniądzach. Najlepszy, a Detlef wie, że nim jest, wymaga najlepszego – niezależnie od kosztów! Jego przedstawienia wpędzały go w długi, a potem z nich wyciągały. Tak jak w przypadku *Prawdziwej historii Sigmara*, jego wierzyciele widzieli tę sprawę w nieco innym świetle – Detlef widział już wewnętrzne mury więzienia dla dłużników. Jest jednak na tyle optymistą, iż ufa, że zawsze jakoś tam przezwycięży chwilowe kłopoty finansowe.

Bohaterowie mogą spotkać Detlefa pomiędzy przedstawieniami, lub gdy pisze właśnie nową sztukę. Być może *Legowisko goblinów* albo *Przygody w zatoce* (opowieści o przygodach bohaterów) mogą być załączkiem nowej komedii! Może poszukiwać nowych talentów, obsługi scenicznej lub ochrony. Ma taką reputację, że znaczna liczba wierzycieli (lub mężów byłych kochanek) może snuć niezbyt przyjemne dla niego plany!

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

❑ **Umiejętności:** aktorstwo, urok osobisty, komedianctwo, etykieta, heraldyka, historia, uzdolnienia językowe, szczególnie, naśladownictwo, mimika, krasomówstwo, czytanie i pisanie – staroświatowy i klasyczny, gawędziarstwo, błyskotliwość.

❑ **Przedmioty:** dobre ubranie, sztylet (I +5, obrażenia -1, parowanie -20), buteleczka atramentu, pióro, tuzin kartek papieru i pergaminu, 10K6 ZK lub K10 pensów.

Anton Veidt

“To koniec, Rudi. Już po nas”

Anton Veidt ma 48 lat, 172 cm wzrostu i jest chudym, posępnym facetem o zimnych, czarnych oczach. Jego pokryte bliznami, zapadnięte policzki zawsze pokrywa szarawy kilkudniowy zarost, a jego palce są zabarwione na żółto od palonych bez przerwy cygar. Jego ubranie, choć czyste, jest stare i było już wielokrotnie łatanie i naprawiane. Swoją bronią

opiekuje się jednak z umiłowaniem, i choć też jest stara, nie szczędzi na nią żadnych wydatków.

Dwadzieścia pięć lat temu Anton przyłączył się do Oswalda von Konigswalda w jego wyprawie do zamku Drachenfelsa. Z tej wyprawy zostały mu blizny i przerażające wspomnienia. Choć odegrał pewną rolę w upadku Drachenfelsa, jego sława była krótkotrwała. Ból trwał dłużej niż ludzka pamięć. Opowieści mają tylko jednego bohatera – a do tego najlepiej nadawał się Oswald. Anton sprzedał historię swego życia, lecz nie dostał za nią nawet garści złota, więc zajął się znów polowaniem na ludzi, a nie na czarowników.

Po latach palenia, płuca dają mu się we znaki, lecz Anton Veidt dysponuje czymś więcej, niż brutalną siłą – ma dość wiadczenie. Wciąż jest cholernie dobrym łowcą nagród. Dopada swe ofiary. Co by nie mówić, arabski tytoń odbił się jednak na jego zdrowiu – Anton umiera i zdaje sobie z tego sprawę. Oszukał Śmierć w zamku Drachenfelsa, a ból w jego klatce piersiowej jest Śmiercią, która chce odebrać swą należność po 25 latach.

A sztuka? Co z tego? Aktor, który chce go zagrać nie może zmienić przeszłości. Wielki Książę Oswald znów zagarnie całą chwałę, czyż nie?

Antona Veidta można spotkać w dowolnym miejscu Imperium: bohaterowie mogą potrzebować usług łowcy nagród;



mogą stać się ofiarami Antona; albo, gdy jego zdrowie już całkiem go zawiedzie, Anton może wynająć bohaterów, by go ubezpieczali w pogoni za szczególnie niebezpiecznym celem.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	60	4	3	8	40	2	35	30	35	55	30	25

❑ **Umiejętności:** *czuły słuch, rozbrojenie, uniki, bystry wzrok, tropienie, celne strzelanie, warzenie trucizn, czytanie i pisanie, jeździectwo - koń, śledzenie, cichy chód na uści i w mieście, specjalna broń – pistolet strzałkowy, broń uliczna, długi luk i rzucana; bijatyka, silny cios, celny cios, ogłuszenie.*

❑ **Przedmioty:** długi miecz, pistolet strzałkowy* (Z 16/32/50, ES 1, czas ładowania i strzału 2), 6 fiolek korzenia żmiji, 3 noże do rzucania (Z 4/8/20, ES 5, 1 na rundę), 7 m liny, tuzin wielkich cygar z Arabii, hubka i krzesiwo.

Pistolet strzałkowy Antona jest specjalną bronią. Ma magazynek na trzy pociski, i można z niego oddać strzał bez przeładowywania. Ponadto wszystkie trzy strzały można wystrzelić w jednej rundzie, choć dla każdej trzeba wykonać oddzielny test US.

Oswald von Konigswald. Koronowany Książę Ostlandu

„Mówi się, że gdy von Konigswald stanie przed obliczem śmierci, cienie jego przodków pouracają, by zabrać go ze sobą. Gdy mój dziadek, na cześć którego noszę swe imię, leżał nieprzytomny z powodu zapalenia opon mózgowych, widziano beznose widmo Schlictera von Konigswald stojące przy jego łóżku...”

Koronowany Książę Oswald ma prawie 180 cm wzrostu. Ma 43 lata (choć wygląda na dziesięć lat mniej), krótkie, jasne włosy i przenikliwe brązowe oczy. Zawsze jest dobrze ubrany w piękne jedwabie i kosztowną biżuterię. Jest uderzająco przystojną postacią i ulubieńcem wielu młodych (i starszych) dam dworu Ostlandu i dworu Cesarskiego. To jednak nie jest prawdziwą przyczyną jego sławy.

Koronowany Książę Ostwald von Konigswald jest człowiekiem, który pokonał Drachenfelsa, Wielkiego Czarownika. Jest tym, który wkroczył do Jego zamku z niewielką grupą towarzyszy i zniszczył potwora na jego własnej ziemi.

Oswald jest Bohaterem. Niektóre gorzej do niego nastawione osoby mówią nawet o nim „Zawodowy Bohater”, który nie ma żadnych innych umiejętności, lecz nie jest to prawdą. Ma za sobą wiele dzieł. W każdym razie o jego heroicznych wyczynach pisano ballady, minstrele za kilka groszy zagłębiali się w szczegółach jego życia, tanie brukowce udratyzowywały jego przygody dla tych, którzy chcieli na nie poświęcić kilka pensów. Epicki dramat Detlefa Siercka *Drachenfels* jest tylko jeszcze jednym przyczynkiem do sławy Oswalda.

Oswald miał swe własne powody, dla których chciał, by sztuka weszła na scenę. Jego ojciec, Elektor, jest zgrzybiały i umierający. Nie pożyje już zbyt długo. Gdy umrze, Oswald przejmie urząd Elektora. Publiczne, dramatyczne przypom-

nienie jego chwalebnej przeszłości dobrze się mu przysłuży, gdy powróci na Dwór jako Elektor Ostlandu.

Bohaterowie mogą spotkać Oswalda w wielu sytuacjach: podczas polowania, gdy przeprowadza inspekcję swych (tzn. ojca) ziem itp., gdy incognito udaje się na spacer do podłej dzielnicy miasta. Niezależnie od okoliczności, Oswald będzie rozczarowany, jeśli bohaterowie nie rozpoznają go jako Bohatera opowieści o Drachenfelsie...

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	70	40	4	4	14	60	3	40	80	50	70	50	70

- **Umiejętności:** opieka nad zwierzętami – tylko sokoły itp., tresura zwierząt – tylko sokoły itp., gadanina, urok osobisty, mocna głowa, rozbicie, uniki, historia, etykieta, szacowanie, szulerstwo, łowiectwo, heraldyka, historia, wpływy, zastraszanie, prawo, szczęście, muzykalność, krasomówstwo, czytanie i pisanie – klasyczny i starożytny, jeździectwo – koń, sekretny język – klasyczny, uwodzenie, śpiew, znajomość języka obcego – bretońskiego, specjalna broń – kusza, rapier, kopia i broń parująca; zarządzanie, gawędziarstwo, silny cios, celny cios, teologia, błyskotliwość, zapasy.
- **Przedmioty:** kosztowne ubranie, miecz, sztylet (I +10, obrażenia -2, parowanie -20), inne przedmioty pozostawione uznaniu MG, nieograniczony kredyt i gotówka.



DRACHENFELS.

WIELKI CZAROWNIK

"Jestem Drachenfels. Witam was w swym domu. Wejdźcie zdrowi, odejdźcie bezpiecznie i zostawcie za sobą coś ze szczęścia, które przynieśliście..."

"Mam je wszystkie. Wszystkie moje stare dusze przechowuję w ten sposób. Dzięki temu nie jestem samotny w tym skromnym pałacu."

Konstant Drachenfels, Wielki Czarownik, mierzy (w obecnym ciele) dobrze ponad 180 cm i fizycznie jest imponującym człowiekiem – oczywiście, o ile w ogóle nim jest! Jego twarz jest ukryta za maską, na dłoniach nosi miękkie rękawiczki, a ciało ma ubrane we wspaniałe szaty. Nikt z ludzi, którzy go widzieli nie żył wystarczająco długo (albo nie zachował zdrowia psychicznego), by o tym móc opowiedzieć.

Czarownik jest żyjącą legendą. Mówi się, że żyje wiecznie. A przynajmniej tak długo, jak sięga ludzka pamięć – pisana historia i ludowe opowieści – zawsze w swym zamku mieszkał Konstant Drachenfels. Jest to mroczna postać, która przemyka po uboczach historii, czasem wynurzając się, by popełnić jakieś przeraźliwe okrucieństwo, by przypomnieć ludziom, że wciąż istnieje i, że trzeba się jej bać.

Według wszelkich ludzkich osądów, Drachenfels jest złem wcielonym. Nigdy nie popełnił czynu sprawiedliwego, dobrego, czy szlachetnego, choć jest w nich pewna uczciwość i czystość. Jego knowania są bezpośrednie: gdy żałował swych grzechów, człowiek mniej ufny niż Cesarz Carolus przejrzałby jego nowozdobytą dobroć – Drachenfels żałował tylko po to, by uderzyć w niespodziewanym momencie na łatwowiernie ufających mu wrogów. A oprócz podobnych drobnostek, zabijał, okaleczał i doprowadzał ludzi do szaleństwa, knuł i niszczył narody i miasta z wyrachowaniem i w okrutnym szale.

Lecz poza całym, uczynionym przez niego złem, Drachenfels posiada swe mroczne motywy, które mają niewiele wspólnego ze "złem". Jest bardzo pragmatyczny: uczyni wszystko, co tylko będzie służyć jego przeżyciu. Konstant Drachenfels zawsze pozostał wierny swemu imieniu: przedłużał swe istnienie w wyższym celu, znajdującym się ponad rozterkami moralnymi. "Dobro" i "zło" są tylko późniejszymi odkryciami ludzkości – on pochodzi z czasów, kiedy te wyrazy nie miały jeszcze znaczenia. A jego starożytne doświadczenie uczyniło go aroganckim i potężnym. Tylko raz został upokorzony – przez Sigmara Młotodzierzcę. Lecz nawet Sigmar nie mógł zniszczyć mocy Wielkiego Czarownika. Drachenfels podnosił się z upadku przez tysiąc lat, jego ciało zostało zniszczone, lecz on sam przetrwał. Wreszcie, tak jak wielokrotnie przedtem – przybrał nową postać.

Drachenfels może mieć zastosowanie jako "legendarny" bohater niezależny. Rzeczywiście, jeśli przedstawi się go w odpowiedni sposób, bohaterowie mogą przypuszczać, że jest on tylko legendą – oczywiście dopóty, dopóki nie wkroczą do jego zamku! Spotkanie z nim mają szansę przeżyć jedynie najpotężniejsi i najmańdrzejści bohaterowie. Być może

Drachenfels właśnie poszukuje nowego ciała, które mogłoby pozwolić mu przeżyć przez kolejne kilka stuleci. Jeden z bohaterów może być idealnym kandydatem...

Ewentualnie Drachenfelsa można wykorzystać jako niesamowitego pracodawcę. Nie musi on jednak, oczywiście, płacić bohaterom. Sam strach, przed tym, co może uczynić nieposłusznym sługom może zapewnić posłuszeństwo. Ale jakich obrzydliwych czynów będą musieli dokonać bohaterowie? Czy nie zdecydują, że zwykła śmierć – jeśli będą mogli umrzeć prawdziwą śmiercią – jest lepsza, niż służba u takiego potwora?

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	80	50	7	9	30	80	4	80	45	85	80	100	19

Umiejętności: język tajemny – demoniczny i magiczny, przekupstwo, rzucanie czarów – patrz niżej, urok osobisty, wiedza o demonach, uniki, etykieta, heraldyka, zielarstwo, historia, hipnoza, rozpoznawanie magicznych przedmiotów, rozpoznawanie ożywieńców, odporność na choroby, odporność na trucizny, szybki refleks, czytanie z warg, wykrywanie istot magicznych, wykrywanie magii, farmacja, warzenie trucizn, tworzenie magicznych pergaminów, widzenie w ciemnościach, monetoznawstwo, krasomówstwo, wytwarzanie magicznych eliksirów, czytanie i pisanie – wszystkie dodatkowe języki, jeździectwo – koń, znajomość runów, wiedza o magicznych pergaminach, znajomość języka obcego* – arabskiego, tajemnego krasnoludzkiego i elfiego, kitajskiego, klasycznego, mrocznej mowy, druidycznego, khazalidu, norckiego, nippońskiego, Dawnych Slannów, queekish, wszystkich dialektów Starego Świata; silny cios, celny cios, ogłuszenie, chirurgia, teologia, torturowanie, bardzo odporny, bardzo silny, błyskotliwość.

* Niektóre z języków „tajemnych” nie były tajemne, gdy Drachenfels uczył się nimi posługiwać. Przypadkowo język druidyczny jest najbliższy jego ojczystemu językowi.

Przedmioty: szaty, magiczna zbroja płytowa +3 (3 PP na całym ciele), magiczna rękawica (broń uliczna – S +1, obrażenia x2, run ochrony, +10 do wszystkich testów magii), żelazna maska na twarz, własny zamek, inne przedmioty w zależności od potrzeb MG.

Zasady specjalne: na własne życzenie wywołuje strach we wszystkich istot żyjących, grozę jeśli zdejmie maskę; nie potrzebuje składników do rzucania czarów; cierpi na choroby magiczne: *niechęć zwierząt* (2 stopień), *trupci wygląd* (3 stopień) i *nieprzyjemny zapach* (3 stopień); cierpi na *megalomanię* – jest podatny na *niechęć* do każdego, kto naruszy jego autorytet; wypowiedzenie w jego obecności słowa „Sigmar” oznacza, że by wykonać w danej rundzie jakiegokolwiek działania musi wykonać udany test SW z modyfikatorem -20.

Czary: 200 punktów magii

Magia prosta przekleństwo, dar języków
wojenna 1 poziomu lot, złamanie nogi, kradzież rozumu
wojenna 2 poziomu aura ochrony, złamanie broni, wzbudzenie nienawiści, płomienna kłutwa, świetlisty piorun, uderzenie, popłoch, wir Chaosu
wojenna 3 poziomu odporność na strzały, wywołanie niestabilności, rozproszenie aury, zawrócenie broni, wirowy huragan Chaosu
wojenna 4 poziomu aura nietykalności, promień wybuchu, zmiana stron, leczenie ciężkich ran, splecenie, odbicie czar, ściana ognia

demonologiczna 1 spętanie demona, wezwanie rumaka
demonologiczna 2 powstrzymanie niestabilności demona, strefa likwidacji demonów
demonologiczna 3 odesłanie demonicznej bordy, wezwanie bordy demonów, wezwanie wielkiej potęgi
demonologiczna 4 odesłanie wielkiego demona, demoniczny portal, przywołanie wielkiego demona, wezwanie ogromnej potęgi
iluzyjna 1 poziomu przybranie iluzorycznego wyglądu, dezorientacja wroga, osłona działalności
nekromantyczna 1 przyzwanie szkieleta-bohatera, strefa życia
nekromantyczna 2 kontrolowanie ożywieńców, ręka pyłu, stabilizacja.
nekromantyczna 3 unicestwienie ożywieńców, życie po śmierci, ożywienie zmarłych, wezwanie bordy szkieletów
nekromantyczna 4 przekleństwo ożywienia, całkowita kontrola, wiatr śmierci

Jak widzisz, Drachenfels jest niezwykle potężnym wrogiem i nie musi przestrzegać tych samych „zasad”, co zwykli śmiertelnicy. Powyższa charakterystyka jest tylko wskazówką, jakie moce posiada – jeśli chcesz, by użył umiejętności, czar, bądź magicznego przedmiotu, który nie został w niej wymieniony, może to zrobić! Drachenfels powinien być przedstawiony jako prawdziwy potwór, istota, która od zwykłych śmiertelników nie musi się niczego obawiać. Niczego, być może poza imieniem Sigmara Młotodzierzcy...

□ Mike Burton, Andy Warwick



DODATEK DO GRY

cena det. 19,50 (195 000) zł

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA



Wkrocz w rzeczywistość gry Warhammer Fantasy Roleplay -
w ponury świat niebezpiecznych przygód.

Witajcie Wy, którzy zostaliście dopuszczeni do pierwszej **Księgi Wiedzy Tajemnej**. Otwórzcie ją, a stanie się Waszą mądrością, która w Warhammer Fantasy Roleplay może być światłem tak dla Mistrzów Gry, jak i graczy. Pomiędzy tymi okładkami znajdziecie samodzielne przygody, znajdziecie też różnorodne opracowania, które pozwolą Wam korzystać z nowych profesji, przedmiotów magicznych i czarów oraz rozszerzą podstawowe zasady gry o reguły dotychczas Wam niedostępne. Dodatkowo dana Wam będzie szansa spojrzenia w wyjątkowo okrutną twarz Starego Świata, oblicze które Jack Yeovil wyrzeźbił powieścią **Drachenfels**.

Na licencji GAMES WORKSHOP Ltd.

GAMES WORKSHOP™ oraz **WARHAMMER**™

są zastrzeżonymi znakami handlowymi, będącymi własnością
Games Workshop Ltd.

Copyright © 1995 Games Workshop Ltd. All Rights Reserved.

ISBN 83-86572-10-8

**GAMES
WORKSHOP**

