

**WARHAMMERTM
FANTASY ROLE PLAY**

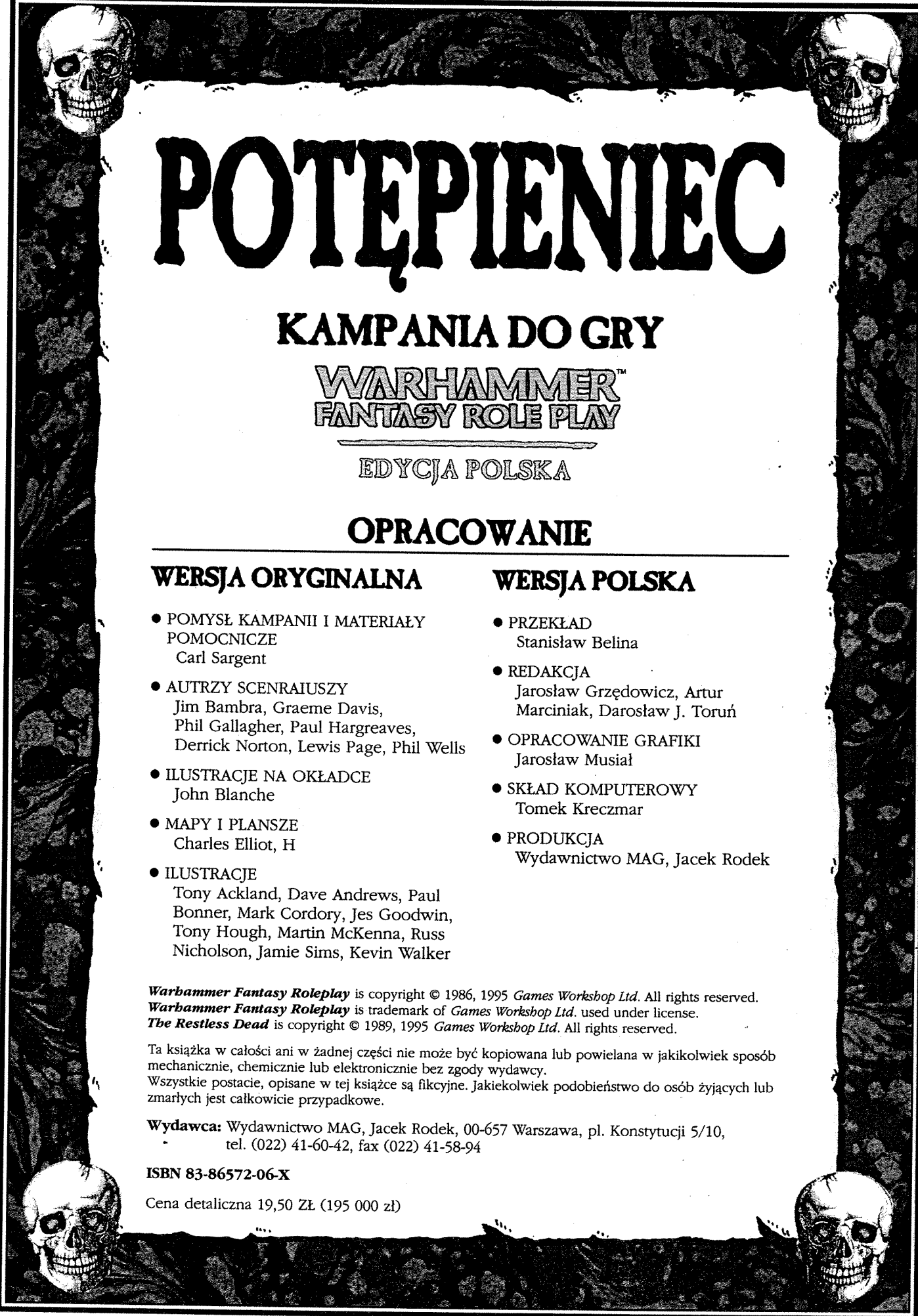
EDYCJA POLSKA

POTĘPIENIEC



**GAMESTM
WORKSHOP**





POTEPIENIEC

KAMPANIA DO GRY

**WARHAMMER™
FANTASY ROLE PLAY**

EDYCJA POLSKA

OPRACOWANIE

WERSJA ORYGINALNA

- POMYSŁ KAMPANII I MATERIAŁY POMOCNICZE
Carl Sargent
- AUTRY SCENARIUSZY
Jim Bambra, Graeme Davis,
Phil Gallagher, Paul Hargreaves,
Derrick Norton, Lewis Page, Phil Wells
- ILUSTRACJE NA OKŁADCE
John Blanche
- MAPY I PLANSZE
Charles Elliot, H
- ILUSTRACJE
Tony Ackland, Dave Andrews, Paul
Bonner, Mark Cordory, Jes Goodwin,
Tony Hough, Martin McKenna, Russ
Nicholson, Jamie Sims, Kevin Walker

WERSJA POLSKA

- PRZEKŁAD
Stanisław Belina
- REDAKCJA
Jarosław Grzędowicz, Artur
Marciniak, Darosław J. Toruń
- OPRACOWANIE GRAFIKI
Jarosław Musiał
- SKŁAD KOMPUTEROWY
Tomek Kreczmar
- PRODUKCJA
Wydawnictwo MAG, Jacek Rodek

Warhammer Fantasy Roleplay is copyright © 1986, 1995 Games Workshop Ltd. All rights reserved.
Warhammer Fantasy Roleplay is trademark of Games Workshop Ltd. used under license.
The Restless Dead is copyright © 1989, 1995 Games Workshop Ltd. All rights reserved.

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

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

ISBN 83-86572-06-X

Cena detaliczna 19,50 ZŁ (195 000 zł)

SPIS TREŚCI

KAMPANIA POTĘPIENIEC

WSTĘP	3	CIEŻKA NOC W GOSPODZIE „POD TRZEMA PIÓRAMI”	
MAPA KAMPANII POTĘPIENIEC	4	Uwagi o kampanii	24
NOC KRWI		Przygoda	25
Uwagi o kampanii	7	ZAGADKA UKRYTEGO KLEJNOTU	
Przygoda	8	Uwagi o kampanii	32
NA DRODZE		Przygoda	33
Uwagi o kampanii	14	RYTUAŁ	
Przygoda	15	Uwagi o kampanii	41
EUREKA!		Przygoda	42
Uwagi o kampanii	17	NAWIEDZONY DOM	
Przygoda	19	Uwagi o kampanii	50
		Przygoda	52

KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

Grona gniewu	65
--------------------	----

WALKA I MAGIA W ŚWIECIE WARHAMMERA

ĆWICZENIE CZYNI MISTRZA		TAJEMNICE MAGII	
Profesje podstawowe	81	Czary magii wojennej	
Zmiana profesji	81	Poziom 1	91
Nauczyciele jako bohaterowie niezależni ..	83	Poziom 2	92
Nauka nowych umiejętności	83	Poziom 3	93
Zdobywanie umiejętności z dawnych profesji ..	83	Poziom 4	93
Czas szkolenia	84	MAGIA DRUIDYCZNA	
Heinz Von Naprump	85	Czary druidyczne	
TNIJ I RĄB!		Poziom 1	95
Zaskoczenie	86	Poziom 2	95
Inicjatywy i efektywna inicjatywa	86	Poziom 3	96
Ustalenie kolejności wielokrotnych ataków ..	87	Poziom 4	96
Wydobywanie przedmiotów	87	MAGICZNE PRZEDMIOTY IMPERIUM	
Przedmioty w plecaku	87	Czary i podobne czarom efekty	
Atakowanie różnych przeciwników	87	działania magicznych przedmiotów	98
Walka bez broni	88	Amulety	98
Bicz	88	Pancerze	98
Parowanie	89	Strzały	99
Walka strzelecka		Torby	100
Modyfikatory do trafienia	89	Buty	100
Broń strzelecka w walce wręcz	89	Łuki	100
Strzelanie w grupę walczących	89	Rękawice	100
Strzelanie do grupy	89	Rogi	101
Bomby i bomby zapalające	90	Szaty	102
Podkładanie bomb	90	Pierścienie	102
Miejsce trafień i ciosy/strzały wymierzone ..	90	Różdżki	103
		Przedmioty unikatowe i rzadko spotykane ..	104

• WSTĘP •

• CO ZAWIERA TA KSIĄŻKA? •

Ten tom składa się z dwóch odrębnych części: jedna nosi tytuł *Kampania*, a druga *Walka i Magia*. Obie części są pełni zgodne z zasadami gry **Warhammer Fantasy Roleplay**.

Część *Kampania* jest przeznaczona wyłącznie dla Mistrza Gry. Nie powinien jej czytać, jeżeli chcesz uczestniczyć w kampanii **Potępieniec** jako gracz, gdyż stracisz całą zabawę, pozbawisz się możliwości poznania związanego z przygodami napięcia. Poniżej podajemy materiały pomocnicze dla kampanii oraz dodatkowe informacje, które umożliwią ci powiązanie poszczególnych przygód. Możesz wykorzystać je jako osobne przygody albo włączyć do istniejących kampanii **WFRP**.



Część poświęcona *Walce i Magii* jest materiałem pomocniczym zarówno dla MG, jak i graczy i zawiera wiele bezcennych rozdziałów informacyjnych:

- *Ćwiczenie czyni mistrza* jest wspaniałym materiałem pomocniczym, pomagającym Mistrzom Gry prowadzić kampanie. Wyjaśnia szczegółowo, w jaki sposób bohaterowie doskonalą swoje profesje, jak uczą się umiejętności i w jaki sposób się rozwijają. Przedstawiony BN stanowi przykład tego, w jaki sposób rozwój bohatera może zostać wykorzystany jako punkt wyjścia do stwarzających nowe możliwości spotkań.
- *Tnij i rąb!* zawiera nowe i zmodyfikowane zasady walki, dzięki którym staje się ona szybsza i bardziej realistyczna. Rozwijają one i rozbudowują podstawowe zasady zamieszczone w podręczniku **Warhammera**.
- *Tajemnice magii* – opisują szczegółowo nowe czary magii wojennej dla czarodziejów i innych przedstawicieli magicznych profesji.
- *Magia druidyczna* podaje wiele nowych czarów dla druidów.
- *Magiczne przedmioty Imperium* opisują wiele nowych magicznych przedmiotów, przeznaczonych do wykorzystania w **WFRP**.

• PRZYGODY KAMPANII •

Informacje o kampanii można wykorzystywać na trzy różne sposoby:

1. Jako samodzielną minikampanię: przygody mogą zostać połączone i rozegrane jako pełna kampania, zatytułowana **Potępieniec**.
2. Jako materiał źródłowy do kampanii **Wewnętrzny wróg**: poszczególne starcia i przygody mogą zostać umieszczone w tej kampanii.
3. Jako serię luźnych przygód i starć: pojedyncze przygody i starcia mogą zostać wyłączone i rozgrywane osobno lub umieszczone w już istniejących kampaniach.

W książce zamieszczono następujące przygody:

Noc krwi

Na drodze

Eureka!

Ciężka noc w karczmie „Pod Trzema Piórami”

Zagadka ukrytego klejnotu

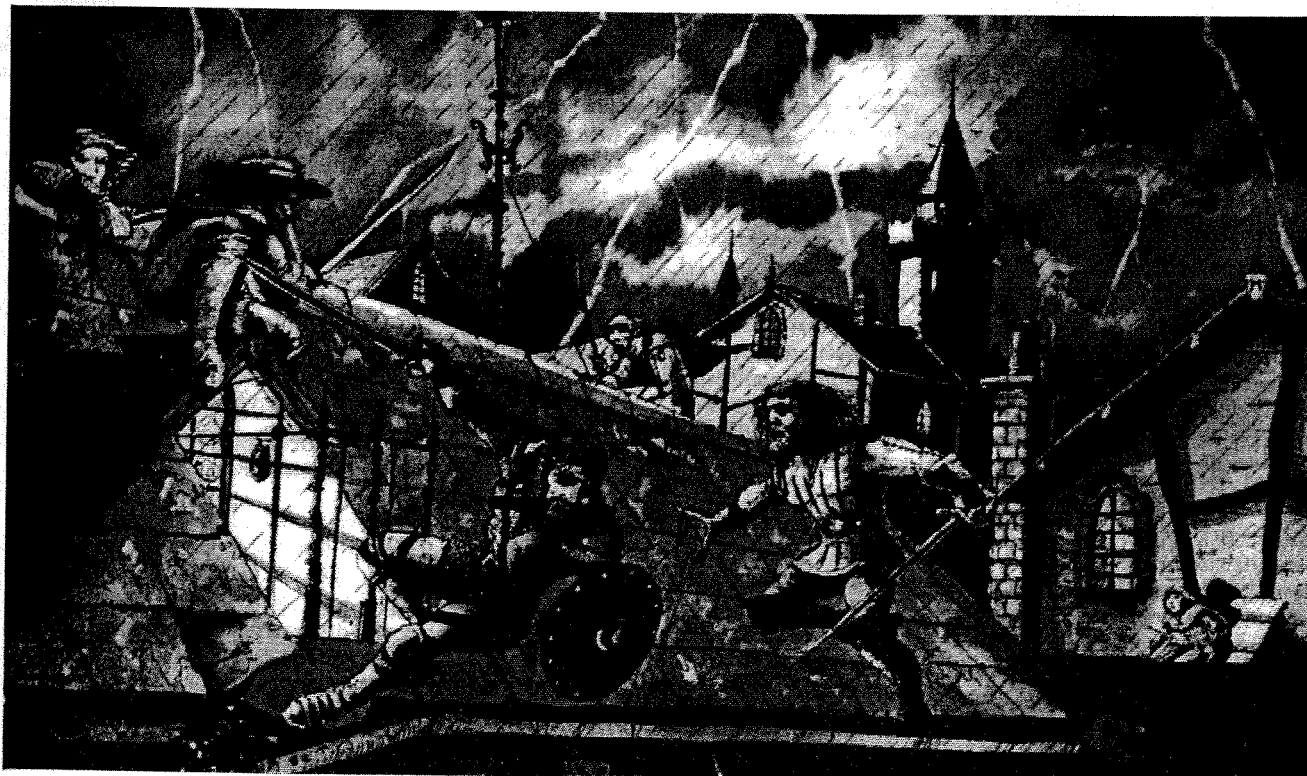
Rytuał

Nawiedzony dom

Wszystkie przygody są kompletnymi, samodzielnymi epizodami i mogą zostać rozegrane jako pojedyncze starcia. Ich niewielka objętość ułatwi zadanie MG, który chce wydobyć z nich jedynie podstawowe informacje, które wykorzysta później we własnych kampaniach. Przeprowadzenie tych przygód pojedynczo powinno być niezwykle proste!

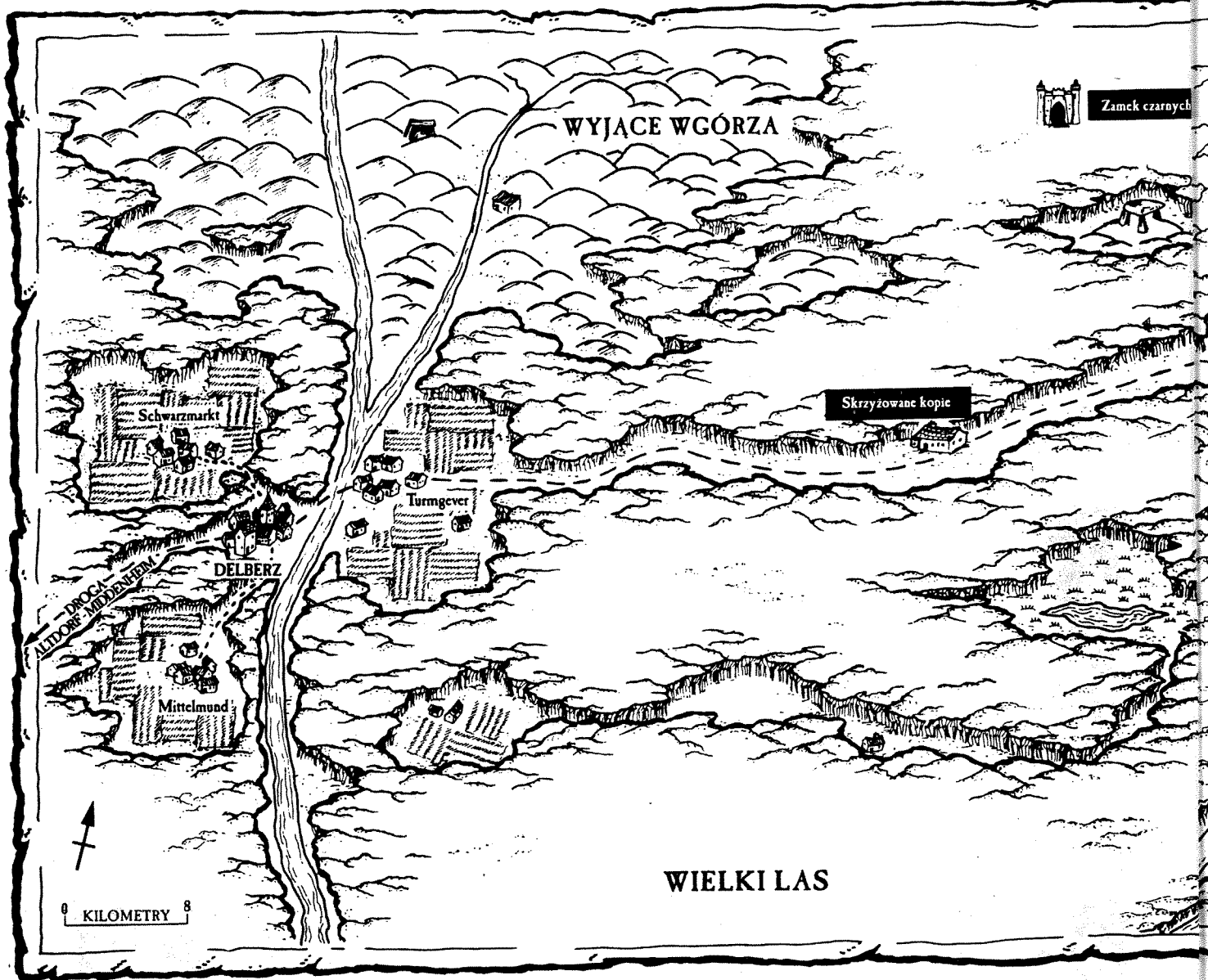
Jest jeszcze jedna przygoda w tej grupie: „**Grona Gniewu**”. Można ją rozegrać jako pojedynczy epizod, ale została włączona tu przede wszystkim dlatego, że jest ważnym uzupełnieniem kampanii **Wewnętrzny wróg**, łącząc scenariusze „**Śmierć na rzece Reik**” i „**Szara Eminencja**”.

Przed każdą przygodą znajdziesz dodatkowe informacje pozwalające umieścić tę przygodę w kampaniach **Wewnętrzny wróg** i **Potępieniec**.





MAPA KAMPANII



Powyższa mapa pokazuje rejon, w którym rozgrywa się kampania **Potępieniec** oraz dokładne plany miejsc, w których rozgrywają się poszczególne przygody. W skrócie przedstawia się to następująco:

Noc krwi: karczma „Człowiek w kapturze”.

Na drodze: droga tuż na północ od miasta Volgen.

Eureka! miasto Volgen.

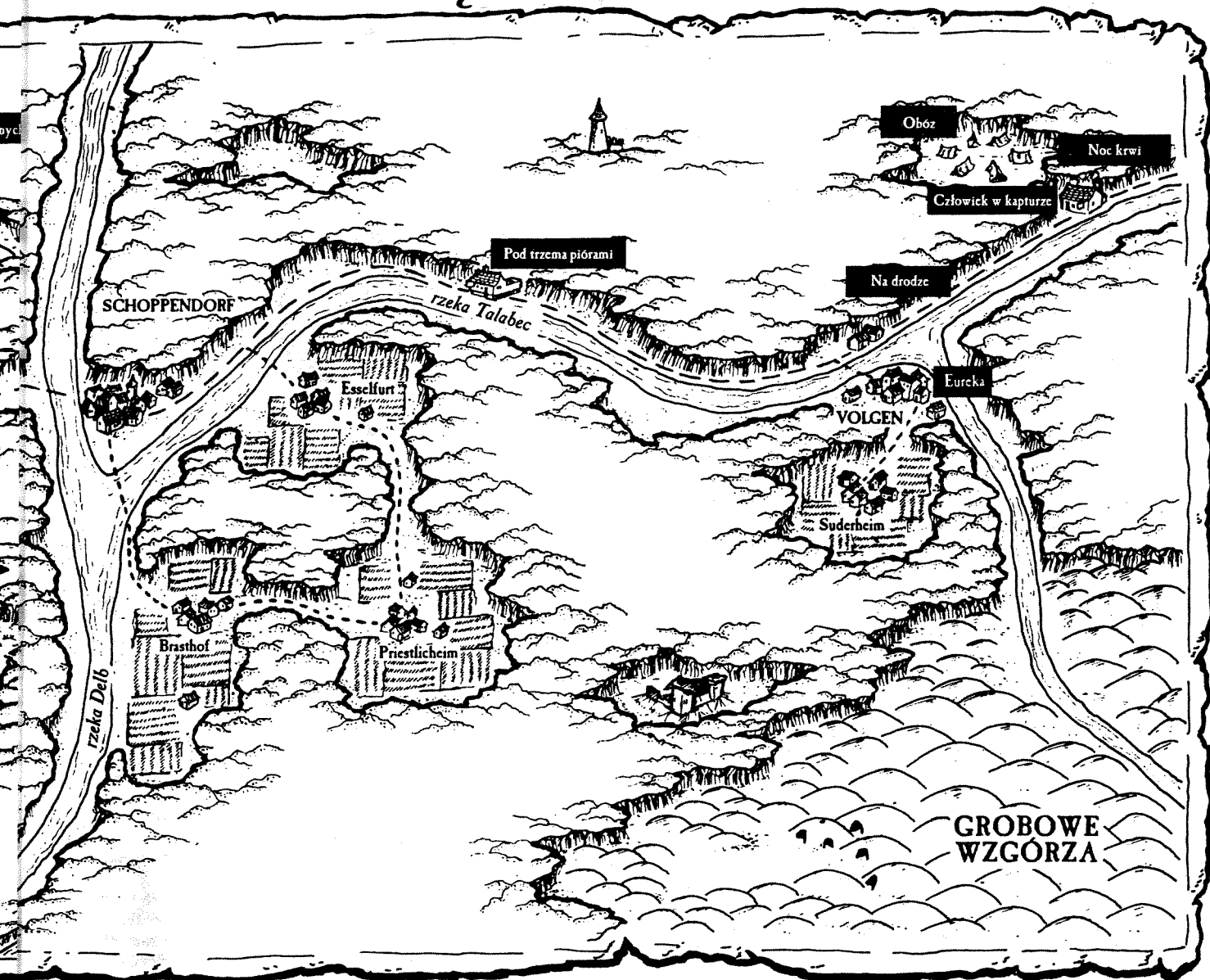
Ciężka noc w karczmie „Pod Trzema Piórami”: karczma „Pod Trzema Piórami”.

Zagadka ukrytego klejnotu: karczma „Pod Skrzyżowanymi Kopiami” i zamek Czarnych Strzał.

Rytuał: miasto Delberz.

Nawiedzony dom: miasto Delberz.

NI POTĘPIENIEC



Jak widać, oznacza to, że w trakcie kampanii drużyna będzie poruszała się na zachód. W Delberz łatwo będzie ją przekonać, żeby przejechała do Altdorfu, gdzie możesz rozpocząć kampanię **Wewnętrzny wróg** – oczywiście, jeżeli masz ochotę prowadzić ją z udziałem tych samych bohaterów.

Na mapie widać jeszcze szereg innych miejsc, które, aczkolwiek nie wiążą się z **Potępieniec**, są jednak idealne do opracowania dodatkowych pomysłów. Oczywiście, będziesz musiał wymyślać te scenariusze samodzielnie, ale może ci w tym pomóc kilka zamieszczonych poniżej sugestii.

Ruiny na południe od Suderheim stanowią idealne legowisko dla wielkich, straszliwych stworów, które systematycznie mordują mieszkańców sąsiednich wiosek – najlepsza będzie tu mantikora. Tego rodzaju przygoda powinna rozpocząć się od tajemniczego zniknięcia jakichś miejscowych wieśniaków. Drobne poszlaki, takie jak, na przykład, niewielkie ślady nakłuć na ciałach ofiar, dadzą bohaterom do zrozumienia, że coś jest bardzo nie w porządku. Gdy drużyna zacznie głębiej zastanawiać się nad tajemnicami, którymi otoczone są ruiny, zniknięcia powinny stać się częstsze, a odnalezione szczątki ofiar powinny być bardziej zmasakrowane. Wreszcie drużyna odkrywa prawdę i musi stawić czoła potworowi

zamieszkującemu ruiny – czyli działać w terenie, który jest prywatnym ogródkiem mantikory i gdzie z łatwością może ona urządzić na drużynę zasadzkę.

Krypty, grzebalne komory w Grobowych Wzgórzach są – oczywiście – pełne duchów. Pomysł ten doskonale pasuje do tematu kampanii **Potępieniec**. Być może Johann zasugeruje, że bohaterowie mogą odnaleźć tam jego pogrzebane ciało i że powinni zbadać to miejsce. Oczywiście, gdy drużyna dotrze do krypt, przekona się, że groby zostały już otwarte. Gdy do nich wejdą (jeżeli w ogóle wejdą), natkną się na nekromantę, który tworzy właśnie armię ożywieńców. Będzie on niezbyt zadowolony z widoku intruzów. Drużyna będzie musiała pokonać wydobywające się z ziemi pod ich stopami szkielety, gdy tymczasem nekromanta podejmie próbę ucieczki.

Inne miejsca, takie jak jezioro i kromlech (przypominająca Stonehenge budowla na północ od gospody „Pod skrzyżowanymi kopiami”) mogą zostać wykorzystane w podobny sposób. Wymyślenie kilkudziesięciu takich mini-przygód powinno być prostym zadaniem i podobnie jak wszystko w tej książce, mogą one być wykorzystane jako przerywniki w waszych własnych kampaniach, jako elementy kampanii **Potępieniec** lub **Wewnętrzny wróg**, lub nawet jako samodzielne przygody. Wszystko zależy od was.



• ROZWIJANIE KAMPANII WEWNĘTRZNY WRÓG •

MG, którzy chcą rozegrać niektóre lub wszystkie zamieszczone w tej książce epizody w ramach kampanii **Wewnętrzny wróg**, powinni zainteresować się zamieszczonymi przed każdą przygodą uwagami, zawierającymi przykłady rozmaitych miejsc, w których można je umieścić. Jest to ułatwienie dla tych MG, którzy znajdują się w różnych punktach kampanii. Ułatwi im to zapewnienie bohaterom wzrostu doświadczenia i fachowości, a także wybór rozmaitych tras, którymi bohaterowie mogą podążać, kierując się wskazówkami fabuły. Ten ostatni punkt jest nader ważny, zwłaszcza dla rozgrywających „Śmierć na rzece Reik” – jest to bowiem przygoda, która daje graczom dużą swobodę ruchów – a to z kolei oznacza, że MG musi dysponować dużą znajomością terenu i mieć na podorzędziu rozmaite interesujące miejsca.

„Grona gniewu” to szczególnie przypadek. Ta długa i szczegółowa przygoda jest w bardzo konkretny sposób zlokalizowana na południe od Middenheim i ma być rozegrana po scenariuszu „Śmierć na rzece Reik” i bezpośrednio przed „Szarą Eminencją”, chociaż przy pewnej dozie pomysłowości da się ją również umiejscowić gdziekolwiek indziej.

Źródłem troski wielu MG może być przyznawanie Punktów Doświadczenia (PD) za te dodatkowe przygody. Może ich niepokoić fakt, że jeżeli bohaterowie rozegrają wszystkie lub większość z tych dodatkowych przygód, staną się zbyt potężni, aby rozegrać opublikowane scenariusze kampanii **Wewnętrzny wróg**. Istnieje wiele sposobów rozwiązania tego problemu. A oto kilka sugestii:

- Mniej ważne starcia (z leśnymi zwierzoludźmi, bandytami itd.) mogą być dowolnie usuwane z tych przygód, jak też i z **Wewnętrznego wroga**, jeżeli nie są istotne dla rozwoju intrygi. W rezultacie zmniejszy to ilość przyznawanych PD, ale utrzymane zostanie całe bogactwo fabuły.
- Przyznawana ilość PD może być nieco zmniejszona (ale raczej nieznacznie, nie więcej niż o 20%).
- Pamiętajcie też, że martwi bohaterowie (a w tak niebezpiecznym świecie na pewno zdarzą się jakieś nieprzewidziane wypadki) nie mogą zdobywać dalszych PD...
- Starannie ograniczajcie dostępność magicznych nagród.
- Namawiajcie bohaterów do wybierania profesji, wymagających do skompletowania większej ilości PD. Na przykład profesja zabójcy to wspaniała propozycja dla wyćwiczzonego łowcy nagród. Wymaga jedynie mniej więcej 4000 PD do wypełnienia schematu rozwoju! Zapobiega to powstawaniu dziwacznych postaci typu: przewoźnik-medyk-druid.
- Zwiększ siłę nieprzyjaciół, napotykanych w poszczególnych częściach kampanii **Wewnętrzny wróg**, tak, aby lepiej odpowiadali siłę bohaterów. Możesz tu i ówdzie dodać paru zwierzoludzi, jednego czy dwóch mutantów, albo coś w tym rodzaju.

Powyżej zaprezentowaliśmy po prostu kilka pomysłów. Macie wolną rękę w opracowaniu również paru własnych. Istnieje wiele, bardzo wiele sposobów rozwiązania tego problemu!

Jeśli wykorzystasz poszczególne przygody i epizody w kampanii **Wewnętrzny wróg**, możesz również nieco przerobić ich tło, zwłaszcza tych, które dotyczą kultów Chaosu. Ponieważ przygody nie mają sprecyzowanych lokalizacji geograficznych (choć zasugerowaliśmy pewne możliwości), nie podano żadnych konkretnych sugestii w sprawie zmian tegoż tła lub okolicy, w której przygoda ma miejsce. Dzięki temu możesz rozwinąć podane w niej pomysły, włączając do nich kultystów z innych scenariuszy kampanii **Wewnętrzny wróg** – na przykład członków kultu Purpurowej Dłoni albo Jaspisowego Berła. Równie dobrze możesz postąpić odwrotnie, wyraźnie oddzielając te przygody od głównych linii fabularnych **Wewnętrznego wroga**, aby uniknąć w ten sposób niepotrzebnego zamieszania. Nie chcemy ograniczać możliwości twego wyboru, dlatego, jeżeli chcesz wykorzystać te przygody w kampanii **Wewnętrzny wróg** może zaistnieć potrzeba wprowadzenia pewnych dodatkowych szczegółów, opartych na charakterze epizodu i poprzedzającym go wstępem.

• POTĘPIENIEC JAKO KAMPANIA •

Jeżeli chcesz wykorzystać wszystkie te przygody na raz, niniejszy tom stanowi wspaniałą alternatywę dla **Wewnętrznego wroga**. Składające się nań przygody mogą być również rozegrane jako wstęp do większej kampanii, ponieważ zostały zaprojektowane z myślą o tym, by skierować bohaterów ku zachodowi, z ewentualnym rozwiązaniem intrygi w Delberz. A kampania **Wewnętrzny wróg** zaczyna się po prostu na tej samej drodze... Jakże to wygodne!



Streszczenie kampanii

Kampania **Potępieniec** zaczyna się, gdy początkujący bohaterowie rozpoczynają swoje pełne niebezpieczeństw życie poszukiwaczy przygód. Wyruszają ze swoich domów (zakładamy, że znajdują się one w mało znaczących wioskach w Reiklandzie), kierując się na zachód w stronę Volgen, małego miasteczka nad rzeką Talabec. Na mapie kampanii zaznaczone jest zarówno to miasto, jak i inne, ważne w tym zbiorze scenariuszy, miejscowości. Z kilkoma miedzakami i odrobiną srebra w kieszeniach, nasi wynędzniali bohaterowie zbliżają się do Volgen, mając nadzieję na spędzenie nocy pod dachem, a rankiem następnego dnia na zdobycie jakiejś pracy.... Ale zostają wciągnięci w wir wydarzeń i wkrótce zaczyna nękać ich dotkliwy amnezja duch, rozpaczliwie usiłujący ustalić kim jest, kto go zabił i gdzie znajduje się jego ciało! Bohaterowie, wędrując z niespokojnym umarłakiem – kimkolwiek on jest – mają możliwość zdobycia pieniędzy, skarbów i doświadczenia. Rozwiązanie zagadki jest wielką próbą ich odwagi i siły woli. Bohaterowie będą musieli zażarcie walczyć, aby zachować życie i zdrowe zmysły.

Na początek, zastosuj ogólne zasady tworzenia nowych bohaterów. Możesz swobodnie odrzucić wyniki, które będą wydawały się nieodpowiednie (np. szlachcic przy losowaniu profesji) i poprosić graczy, aby w celu określenia swego bohatera rzucili kostką po-nownie. Należy zanotować ich historię, posiadane przez nich przedmioty, umiejętności i ich charakterystyki (nie zapominając o „darmowym” rozwinięciu), najlepiej wykorzystując w tym celu karty bohaterów z dodatku **Galeria Bohaterów**. Ważne, aby drużyna składała się minimum z czterech ludzi, chociaż sześć osób byłoby jeszcze lepsze, a przynajmniej dwie z nich powinny być Wojownikami lub Rangerami. Nieoceniony byłby uczeń czarodzieja, a Łotr i drugi Uczony stworzą bardzo dobrą drużynę. Tylko od ciebie zależy, czy bohaterowie będą się znać już przed rozpoczęciem przygód, ale w przypadku pierwszego scenariusza – „Nocy krwi” – byłoby najłatwiej, gdyby wszyscy oni przybyli jednocześnie do karczmy „Człowiek w kapturze”. Mogą spotkać się w dyliżansie, albo na barce płynącej w dół Talabec, co da im czas na nawiązanie rozmowy i zawarcie znajomości.

Uwagi do kampanii stanowią wprowadzenie do przygody i umiejscawiają ją we właściwym miejscu **Potępienca**. Pamiętaj, aby zanim poprowadzisz jakąś przygodę, dokładnie przeczytać jej wstęp oraz zakończenie, ponieważ każdy epizod został napisany z myślą o tym, że zostanie rozegrany jako pojedyncza przygoda (jak wyjaśniono to powyżej). W związku z tym, szczegóły wstępu, miejsca rozegrania przygody i jej zakończenia mogą wymagać określonych we wstępie poprawek! Uwagi służą również do połączenia poszczególnych przygód tak, aby stworzyły jedną spójną kampanię.

Streszczenia przygód

W kolejnych *uwagach do kampanii* odnajdziesz również krótkie streszczenie przygody, które opisuje elementy fabuły i pojawiające się w niej nazwy, które wspomniane są też w innych *uwagach do kampanii*. Streszczenia przygód ułatwiają zrozumienie uwag oraz zapoznają MG z najważniejszymi elementami przygody, którą zamierza poprowadzić.



UWAGI O KAMPANII



NOC KRWI

Streszczenie przygody

Bohaterowie zatrzymują się w przydrożnej (albo położonej na brzegu rzeki) gospodzie, której personel został wymordowany przez grupę kultystów pod przywództwem mężczyzny nazywającego się Hans Jinkerst. Kultysty udają właściciela i obsługę „Człowieka w kapturze” i próbują otruć bohaterów, aby nie przeszkadzali im podczas ceremonii przywołania demona. Bohaterowie mogą pozostać w błogiej nieświadomości tego co się dzieje albo wplątać się w gwałtowne starcie z kultystami.

Uwagi do kampanii Wewnętrzny wróg

Jako zupełnie przypadkowy epizod, przygoda w „Człowieku w kapturze” może być usytuowana gdzieś na szlaku z Weissbrucku do Bögenhafen w przygodzie „**Cienie nad Bögenhafen**”. W obszernej przygodzie „**Śmierć na rzece Reik**”, miejsce akcji może być usytuowane prawie wszędzie, chociaż obszar pomiędzy Altdorfem i Kemperbadem jest szczególnie odpowiedni. Gdy rozgrywasz „**Noc krwi**” po „**Śmierci na rzece Reik**”, powinieneś ograniczyć sumę pieniędzy w świątyni, jeżeli chcesz, aby bohaterowie pozostali biedakami. W „**Szarej Eminencji**” długa droga z Altdorfu do Middenheim dostarcza wielu odpowiednich miejsc na lokalizację karczmy. Łatwiej jest nie łączyć tego epizodu z głównym wątkiem fabularnym kampanii. Jeżeli chcesz skomplikować sprawę i zaniepokoić bohaterów albo podsunąć im fałszywy trop, możesz opisać graczom jakieś wymalowane na ścianach świątyni tajemne symbole lub znaki jednego z kultów opisanych w **Wewnętrznym wrogu**. Dla w miarę doświadczonej drużyny, możesz zmienić charakterystykę przywódcy kultystów Hansa Jinkersta, nieco podwyższając wartość jego cech.

Uwagi do kampanii Potępieniec

Lokalizacja karczmy „Człowiek w kapturze” jest podana na mapie kampanii. „**Noc krwi**” może być rozgrywana mniej więcej tak, jak została przedstawiona, potrzebne będą bardzo niewielkie zmiany. Z całą pewnością ułatwisz życie bohaterom, jeżeli będą oni wędrowali drogą, a nie płynęli barką, ponieważ w przeciwnym razie będą musieli uwzględnić swoich współtowarzyszy podróży, co jak na pierwszą przygodę byłoby niepotrzebną komplikacją. Skarbiec w świątyni powinien zawierać jedynie jedną piątą wymienionych w tekście pieniędzy (na przykład 42 złote korony, 73 szylingi i 5 pensów). Możesz również mieć problemy, jeżeli bohaterowie nie uświadomią sobie, że w gospodzie jest coś nie w porządku, a swe pytania poprą przemocą. Chociaż scenariusz zakłada, że bohaterowie zjedzą swój posiłek, istnieje możliwość, że wcześniej rzucą wyzwanie Hansowi i jego poplecznikom, wywołując w ten sposób walkę. Jest to w porządku, ale istnieją dwa ważne punkty.

Po pierwsze, gdy wywiąże się walka zaaranżuj sytuację tak, aby Hans Jinkerst zdołał się wymknąć. Ucieknie w noc, podczas gdy mutanci pozostaną, by walczyć z bohaterami i uniemożliwić ewentualny pościg. Dobrze się stanie, jeżeli Jinkerst przed ucieczką zostanie lekko ranny, pomoże to w utrzymaniu ciągłości fabuły kolejnych scenariuszy kampanii. Słaby ślad krwi umożliwi łatwiejsze wytropienie Hansa, co jest ważnym elementem przyszłych przygód. Po drugie, bohaterowie, którzy zabili jakichś mutantów, powinni zostać powstrzymani przed opuszczeniem karczmy. W końcu wędrowali cały dzień w paskudnym deszczu i burzy i powinni być zbyt zmęczeni (i wstrząśnięci!), aby iść dalej. Powinni poczekać do rana, gdy pojawią się strażnicy dróg. Jeżeli wszystkie twoje próby zatrzymania ich na noc w gospodzie zawiodą, strażnicy dróg muszą przybyć wcześniej! Zakończenie „**Nocy krwi**” wymaga pewnych niewielkich zmian, które są dokładnie przedstawione w tekście, umieszczonym po tej przygodzie i poprzedzającym następną, zatytułowaną „**Na**

drodze”. Przed poprowadzeniem „**Nocy krwi**” powinieneś przeczytać również ten tekst.

Zakończenie Nocy krwi

Jeżeli przygoda „**Noc krwi**” rozgrywana jest jako część kampanii **Potępieniec**, jej zakończenie należy rozegrać bardzo uważnie. Strażnicy dróg pojawiają się w „Człowieku w kapturze” tak, jak to opisano w tekście, ale mogą potraktować cały incydent z większą wyrozumiałością. Jeżeli bohaterowie dysponują ciałem choćby jednego mutantu (co jest nader prawdopodobne), strażnicy przyjmą ich zeznania i pozwolą im wędrować dalej na zachód. Jeżeli bohaterowie nie mają żadnego fizycznego dowodu na potwierdzenie prawdziwości swych słów, dowódca strażników zasugeruje, że sprawne egzekwowanie prawa zależy od liczebności powołanych do tego ludzi. Tak się jednak nieszczęśliwie składa, że niestety nie ma ich wystarczająco wielu, ponieważ pensje są niskie, a praca strażnika dróg jest ciężka... Przedstaw wystarczająco wyraźnie, że strażnik po prostu chce dostać garść złota i zapomni, że bohaterowie w ogóle tu byli. Dziesięć złotych koron zupełnie wystarczy, ale strażnik zgodzi się i na sześć, jeżeli pomyślnie zostanie przeprowadzona próba *targowania się*. Takie rozwiązanie pozwoli bohaterom kontynuować podróż bez przeszkód. Jeżeli chcesz, dowódca strażników może zażądać od bohaterów, aby udali się do Volgen, gdzie złożą oficjalne zeznania w tamtejszym ratuszu. Bohaterowie i tak mieli udać się do tego miasta, ale przez to uzyskają ku temu konkretny powód.



NOC KRWI

Przygoda do gry Warhammer Fantasy Roleplay Jim Bambra

ILUSTRACJE ROSS NICHOLSON

„Noc krwi” jest przygodą, przeznaczoną do rozegrania przy użyciu zasad gry **Warhammer Fantasy Roleplay**, nadającą się dla bohaterów rozpoczynających właśnie swoje przygody.

Scenariusz ten może rozpocząć się na każdej drodze lub przy każdej rzece, w miejscu oddalonym od dużych miast. Przygodę można wykorzystać do ubarwienia podróży drogą lub rzeką. Podróż powinna przebiegać spokojnie, ale gdy nadchodzi zmierzch zrywa się gwałtowna burza. Wkrótce bohaterowie są przemoknięci do suchej nitki, a ich dyliżans lub barka są szarpane tak silnym wiatrem, że w rezultacie dalsza podróż staje się bardzo niebezpieczna. Niestety, ponieważ dzieje się to na ziemiach Imperium, nie można po prostu zatrzymać się i przeczekać burzę. W lesie żyje mnóstwo dziwnych stworzeń i niewiele z nich ma zwyczaj kryć się przed burzą.

Deszcz leje strugami z czarnych, kłębiących się chmur. Błyskawice przesywają niebo nad głowami. W oddali słychać zduszony głos jakiegoś nieznanego stwora. Jest to noc, którą lepiej spędzić pod dachem, bo ktoż wie, co kryje się w mrocznym cieniu pod drzewami.

• ŁOWY •

Pomiędzy łoskotami grzmotów słychać zduszone wycie. Początkowo zdaje się dobiegać z oddali, ale wkrótce wyraźnie słychać, że odzywa się coraz bliżej. W tej części lasu grupa zwierzolutdzi i mutantów poluje na jelenia.

Jeżeli bohaterowie postanowią zatrzymać się i przerwać podróż, po upływie mniej więcej pół godziny wrzeszcząca grupa zwierzolutdzi skróci w ich stronę i zacznie się szybko przybliżać. Zanim dotrą do bohaterów, krzyki nagle ucichną, ponieważ zwierzolutdzie dopadną swą ofiarę. W lesie ponownie zapanuje cisza przerywana jedynie odgłosami burzy. Jest tylko kwestią czasu, kiedy zwierzolutdzie wyczują obecność bohaterów...

Ludzie rozsądni podejmą w tej sytuacji dalszą podróż. Ci, którzy zostaną, dostrzegą dziwne kształty, przemykające się na granicy pola widzenia. Zwierzolutdzie i mutanci przez kilka chwil obserwują bohaterów i, jeżeli będzie to możliwe, postarają się ich okrzyć. A potem rzucą się do ataku. Jeżeli bohaterowie chcą uciec, muszą wykonać testy umiejętności *jeździectwa*, *powożenia* lub *wiedzy o rzekach* (w zależności od okoliczności). Niepowodzenie tych testów oznacza walkę z bestiami Chaosu. Jeżeli bohaterowie nie ruszą w dalszą drogę, takie ataki potrważą przez całą noc.

Łowcy Chaosu (dwaj zwierzolutdzie i czterech mutantów), próbują pokonać bohaterów, a potem pozbyć się ich na swój własny,

2 ZWIERZOLUDZIE CHAOSU

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4/6	41	25	3	4	11	30	1	30	20	24	29	24	10

Pierwszy zwierzoczek ma wielką, byczą głowę i twardą, pokrytą łuskami skórę (2 PP na każdej części ciała). Jest *podatny na furję*. Oznacza to, że do zadawanych obrażeń dodaje się jeden punkt, a od każdej otrzymanej rany odejmuje jeden. Gdy rozpoczyna się atak, wydaje głośny ryk i *szarżuje* do walki, nie zwracając uwagi na własne bezpieczeństwo. Jest uzbrojony w miecz i walczy, aż zostanie zabity lub obezwładniony. Drugi zwierzoczek ma długie, psie nogi (Sz 6). Przypomina karykaturalnego, wysokiego i chudego człowieka o głowie psa. Nie potrzebuje żadnej broni, oprócz ostrych zębów.

4 MUTANCI CHAOSU

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

Dwóch mutantów jest uzbrojonych w sztylety, a pozostali dwaj w pałki. Przypominają zwykłych ludzi, ale każdy nosi jakieś znamię Chaosu. Jeden ma szypułki kołyszące się wokół głowy zamiast oczu, drugiemu z dłoni wyrastają dwie macki. Pozostali dwaj są pokryci gęstym futrem, dzięki czemu na korpuse i ramionach mają po 1 PP.

niepowtarzalny sposób. Mutanci uciekną, jeżeli obaj zwierzolutdzie zostaną zabici lub obezwładnieni. Jednak jeśli mutantom uda się pomyślnie przeprowadzić test **CP**, dotrzymają pola bohaterom.

• DALSZA PODRÓŻ •

Bez względu na to, czy bohaterowie zostali zaatakowani, czy nie są w stanie wędrować dalej przez mniej więcej pół godziny. Później droga staje się tak bardzo błotnista, albo rzeka wzbiera do tego stopnia, że dalsza podróż toczy się w żółtym tempie. Na rzece silne boczne wiatry i pływające szczątki sprawiają, że rejs staje się bardzo niebezpieczny. Aby uniknąć jakiegos niebezpiecznego przypadku, należy przeprowadzić testy *jeździectwa*, *powożenia* i *wiedzy o rzekach*. Pod jeźdźcami ślizgają się konie, a pojazdy grzęzną w błocie. Łodzie stają się niestworzone i wpadają na brzeg. Wydaje się oczywiste, że chłostani ulewnym deszczem i zagrożeni napaścią mutantów bohaterowie znajdują się w paskudnej sytuacji.





• CZŁOWIEK W KAPTURZE - MAPA 1 •

Blaskawica oświeśla nagle widoczny w pewnej odległości budynek. Po tym, jak jej światło wydobywa z mroku zabudowania, widoczne stają się również światła w oknach. Jest to zajazd (lub nadrzeczna karczma) „Człowiek w kapturze”, radosny widok dla każdego zmęczonego podróżnego, zwłaszcza w tak paskudną noc.

Główna brama jest dobrze zamknięta. Stukanie w nią nie daje żadnego rezultatu, co pozostawia bohaterom wybór między przejściem przez ogrodzenie, a poszukianiem innego sposobu dostania się do środka. Na szczęcie od karczmy prowadzi ścieżka do położonego nieopodal promu.

• PROM •

Tuż nad brzegiem rzeki stoi niewielki budynek. Sam prom jest tratwą, przeciąganą przez rzekę za pomocą lin i kołowrotu. Gdy z promu nikt nie korzysta, liny te znajdują się pod powierzchnią wody. Tratwa jest przy brzegu, na którym znajdują się bohaterowie, ale wszelkie próby przeciągnięcia jej przez rzekę skazane są na niepowodzenie, ponieważ liny zostały przecięte. Jeżeli bohaterowie sprawdzą budynek na przeprawie, zobaczą, że drzwi są otwarte, a w środku widoczne są ślady walki. Meble są poprzewracane i nie ma ani śladu przewoźnika. Dokładne poszukiwania pozwalają odnaleźć sakiewkę, zawierającą 12 złotych koron, 42 szylingi i 15 pensów. Od drzwi ciągnie się ślad świeżej krwi i jeżeli badająca go osoba pomyślnie wykona test **Inteligencji**, uświadomi sobie, że z budynku wywleczono czyjeś ciało. Jednakże na zewnątrz ulewa i błoto zatarty dalsze ślady.

• KARCZMA •

„Człowiek w kapturze” jest małą karczmą, wybudowaną w miejscu przeprawy przez rzekę. Przypomina opisaną w zasadach gry **WFRP** podstawowe informacje dotyczące karczmy.

Swego czasu gospoda ta była miejscem spotkań kultystów, których jednak przed ponad stu laty wypędzono z tego rejonu. Władze nie zdołały jednak odnaleźć ukrytej pod piwnicą świątyni boga Chaosu Tzeentcha. Dawna historia gospody została zapomniana przez wszystkich, poza Wijącymi Się W Mroku, sektą wyznawców tego boga. Obecny właściciel karczmy nie wie, że ruiny świątyni Chaosu wciąż znajdują się pod piwnicą...



Tęj nocy zajazd „Człowiek w kapturze” został zaatakowany przez grupę mutantów, współdziałających z Hansem Jinkerstem, kapłanem Chaosu. Został on tu przysłany przez Wijących Się W Mroku, aby ponownie wyświęcić świątynię. Przebrany za strażnika dróg, Hans przybył do karczmy i w dogodnym momencie dosypał kurtsu (uspiającego narkotyku, patrz niżej) do wieczornego posiłku. Gdy tylko obsługa karczmy i goście zasnęli – albo byli zbyt oszołomieni, by stawiać opór – otworzył mutantom główną bramę.

Działania mutantów zostały uwiecznione powodzeniem. Gospoda i sąsiadujący z nią budynek promu zostały szybko zajęte, a ich obrońcy pokonani. Tych, którzy przeżyli, zamknięto w piwnicy, gdzie oczekują w tej chwili na złożenie ich w ofierze Tzeentchowi. Hans i mutantci świętują obecnie swe zwycięstwo i przygotowują się do ceremonii przywołania strażnika świątyni. Mutanci nie są jednak przygotowani na przybycie gości i zaskakuje ich pojawienie się bohaterów. W pierwszym odruchu przebiegają się za mieszkańców gospody i czekają na sposobność zaproponowania podróżnikom zaprawionego narkotykiem posiłku.

Zewnętrzne ogrodzenie – Karczma otoczona jest wysoką na cztery metry palisadą. Główna brama jest zamknięta na klucz i zaryglowana od wewnątrz, ale furka prowadząca do promu jest zawsze otwarta.

HANS JINKERST - KAPŁAN

Hans jest szarlatanem i mistrzem oszustwa. Bez trudu potrafi odegrać rolę strażnika dróg. Ale, pechowym dla niego przypadkiem, jego mundur ma krwawą plamę u podstawy karku, gdzie jego poprzedni właściciel został pchnięty nożem. Jeżeli plama została odkryta przez bohaterów (wymagane jest pomyślnie przeprowadzenie testu *obserwacji* przez kogoś, kto może ją zauważyć), Hans twierdzi, że powstała wcześniej tego wieczoru, gdy został zaatakowany przez dwóch bandytów. Pod żadnym pozorem nie pozwoli nikomu zbadać swojej rzekomo ukrytej pod ubraniem „rany”.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	38	32	3	4	8	49	1	54	55	46	48	32	51

Umiejętności: aktorstwo, gadanina, urok osobisty, charakteryzacja, szacowanie, naśladownictwo, zwinne palce, krasomówstwo, czytanie i pisanie.

Przedmioty: sztylet, miecz, koszulka kołcza (1 PP korpus), 34 ZK, szklana buteleczka zawierająca 18 dawek kurtsu (patrz niżej).

MUTANCI

Wszyscy mutanci mają tę samą, podaną niżej charakterystykę, chociaż odznaczają się indywidualnymi mutacjami. Podejmując walkę powinni mieć dostęp do mieczy i palek, mogą też przez cały czas mieć je przy sobie.

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

Grat początkowo znajduje się w stajni, pożerając szczątki chłopca stajennego. Jeżeli wciąż żyje, przyłączy się do innych mutantów w czasie ceremonii przywołania strażnika świątyni. Ma pajęcze nogi, zaopatrzone w przyssawki, co umożliwia mu wspinanie się na wszelkie powierzchnie.

Otto „karczmarz” jest tak gruby, że wydaje się kwadratowy. Raczej toczy się niż chodzi, ale można uznać go za istotę ludzką. Ponieważ nie ma żadnych innych widocznych mutacji, a wszyscy karczmarze mają skłonność do nieco zaokrąglonej figury, Otto odgrywa wobec przybyłych bohaterów rolę gospodarza.

Fagor mógłby uchodzić za zwykłego człowieka, ponieważ tak wytrzeszczone oczy występują, choć rzadko, wśród ludzi. Gdy bohaterowie przybywają do karczmy, znajduje się w piwnicy lub w sali jadalnej.

Wilhelm jest najbardziej odpychający i groteskowy ze wszystkich mutantów. Nie ma właściwie twarzy, a jedynie czaszkę. W rezultacie każdy, kto po raz pierwszy go widzi, musi przeprowadzić test **Opanowania**, albo ulega *strachowi*.

Stajnie – Podchodząc do stajni, bohaterowie zdadzą sobie sprawę, że konie są niespokojne. Słyszą dobiegające z wnętrza głośnie rżenie i tupot kopyt.

Grat, jeden z mutantów (patrz charakterystyka) jest na stryszku z sianiem. Pożywia się ciałem jednego z chłopców stajennych i nie słyszy nadejścia bohaterów. Zda sobie sprawę z ich obecności dopiero, gdy zostaną otwarte drzwi.

Sześć koni jest przerażonych obecnością Grata i natychmiast ucieka. Osoba, która wykona pomyślnie test *opieki nad zwierzętami*, może temu zapobiec, ale każda inna ryzykuje, że zostanie strącona przez pierwszego konia. Pomyślny test **I** pozwala jej odskoczyć z drogi. Każdy, kto zostaje strącony podczas ucieczki koni, zostaje trafiony w nogę ciosem o **S 3** (obrażenia są modyfikowane przez **Wt** i **pancerz**). Konie można zmusić lub namówić do powtórzonego wejścia do



stajni, jeżeli zostaną uspokojone i poprowadzone przez osobę z umiejętnością *opieka nad zwierzętami*.

Gdy tylko Grat uświadamia sobie, że ktoś wszedł do stajni, wychodzi na dach i ukrywa po drugiej stronie wysokiego szczytu. Bohaterowie, którzy wejdą na stryszek odnajdą ciało chłopca stajennego. Został zabity ciosem miecza w głowę, a jego prawe ramię nosi ślady zębów Grata.

Woda kapie z kłapy, prowadzącej na dach, a drabina pod włazem jest mokra i pochłapana krwią. Gdy tylko kłapa zostanie otwarta, bohaterów wita ulewny deszcz. Powoduje on, że dach jest bardzo śliski i każdy, kto zdecydował się na niego wejść, musi pomyślnie wykonać test **Zr**. W przeciwnym razie poślizgnie się i tylko pomyślny test **I** pozwala mu złapać się krawędzi włazu i nie spaść z dachu (upadek z wysokości 5 metrów) na ziemię.

Jeżeli Grat został zauważony (dzięki pomyślnemu testowi *obserwacji*), będzie walczył, dopóki nie zostanie zabity. Przysawki pozwalają mu poruszać się po dachu bez obawy, że spadnie. Jeżeli bohaterowie opuszczają stajnię nie odnalazłszy go, Grat powraca do swojej uczty, przy której pozostaje aż zostanie wezwany przez Ottona (patrz poniżej).

Wozownia – Drzwi do budynku są zamknięte (JZ 30). Wewnątrz znajduje się dyliżans, należący do przedsiębiorstwa Kartak z Altdorfu. Przyjechał przed atakiem mutantów. Jego pasażerowie i dwóch woźniców zostali uśpieni i teraz są albo już martwi, albo związani w piwnicy.

Karczma i jadalnia – Główne drzwi, prowadzące do karczmy „Człowiek w kapturze” są zaryglowane, a zasłony zaciągnięte. Z wnętrza dobiegają odgłosy zabawy i wydaje się, że wszystko jest w porządku. Ale gdy tylko bohaterowie zastukają do drzwi, śmiech cichnie i słychać rozmaite odgłosy (szuranie krzesłami i temu podobne). Po minucie lub dwóch rygle zostają odsunięte i drzwi otwiera straszliwie tęgi osobnik. Jest to Otto, mutant, który udaje karczmarza. Ze zdumieniem spogląda na bohaterów, ponieważ uważał, że gospoda jest zabezpieczona przed intruzami. Z trudem ukrywając zaskoczenie, zaprasza bohaterów do sali. Na palenisku płonie ogień, obok niego siedzi Hans, ubrany w skradziony mundur strażnika dróg.

Głośne łupnięcia na tyłach jadalni zwraca uwagę wszystkich obecnych. Pojawia się mężczyzna z wytrzeszczonymi oczyma, który

zaczyna zmywać podłogę. Jest to Fagor, który wyszedł z piwnicy, aby zetrzeć krew. Jeżeli bohaterowie nie zainteresują się bliżej tym, co robi, po kilku minutach kończy swoją pracę i zabiera wiadro wraz z zakrwawioną szmatą do kuchni.

„Karczmarz” Otto denerwuje się obecnością bohaterów (wie, co ma się zdarzyć później) i widać to w jego zachowaniu. Wciąż nerwowo szarpie swój fartuch, skręca go i mnie z tłumionym napięciem. Próbuje najszybciej, jak to możliwe odprawić bohaterów w dalszą drogę, twierdząc, że karczma jest przepelniona. W najmniejszym stopniu nie daje im poznać, że są mile widzianymi gośćmi. Twierdzi, że nocuje w gospodzie dużą grupę pasażerów dyliżansu, którzy właśnie udali się na spoczynek i „nie chce mieć dziś w nocy pod swoim dachem żadnych dzentelmenów-lowców przygód, bardzo dziękuję”.



Jeżeli bohaterowie będą nalegali, by zostać (a nie mają chyba ochoty zginąć z rąk tego, co kryje się w ciemnościach), Otto wreszcie (niechętnie) zgodzi się ich przenocować. W dalszym ciągu zachowuje się nieuprzejmie – na przykład wszystkie napoje podaje w brudnych kufkach.

Wreszcie kieruje się do kuchni, mrucząc pod nosem: „*Pewnie też chcecie i jeść...*” Tak naprawdę jednak wychodzi wydać polecenia pozostałym mutantom, gdy tymczasem Hans zaprzęta uwagę bohaterów. Przebrany za strażnika dróg wypytuje bohaterów, próbując ustalić kim są.

Hans, występując w swojej „oficjalnej” roli, zadaje pytania, jakby podejrzewał, że bohaterowie są bandytami. Jeżeli ci wspomną coś o promie, Hans stwierdzi, że napadli na niego bandyci, którzy porwali też przewoźnika. Dlatego, wyjaśnia, karczma została tak dokładnie zamknięta.

Próbuje także powiedzieć, że bohaterowie są w zмовie z tymi (nieistniejącymi) bandytami: „*Mam wrażenie, że wasze nagłe pojawienie się zdenerwowało gospodarza. Wiecie co, może on ma rację... Kto inny mógłby się waleśać po dworze w taką noc?*” Hans jest wystarczająco sprytny, aby zbytnio nie upierać się przy swojej wersji i wydaje się akceptować każdą mniej więcej rozsądną historię, którą opowiedzą mu bohaterowie. Jeżeli wspomną o mutancie w stajni, Hans okazuje zdziwienie. Jest przekonany, że wszyscy ukrywają się w karczmie. Uda zdziwienie, kiedy słyszy o odnalezionych zwłokach. „*Gospodarz zapewnił mnie, że stajenny uciekł. Nikt nie pomyślał, żeby go tam poszukać. No cóż, pocbówek może poczekać do jutra.*”

Jeżeli bohaterowie powiedzą Ottowi o zwłokach lub mutancie, ten będzie bardzo zmartwiony i wstrząśnięty. Tak naprawdę obawia się jednak, że bohaterowie zorientowali się już, co robią tu mutanci. Zmienia temat i spogląda na Hansa, żeby ten wyciągnął go z tej sytuacji.



Gdy tylko Jinkerst upewni się, że bohaterowie nie mają żadnych oficjalnych powiązań, przeprosza ich i idzie do kuchni. Bohaterowie, którzy powiedzą, że obserwują wychodzącego Hansa, zauważą jego „ranę” i plamę krwi po wykonaniu udanego testu *obserwacji*.

W tej chwili bohaterowie powinni już coś podejrzewać i próbować ustalić, co się tu dzieje. Osoba, stojąca przy barze może podsłuchiwać Hansa i Otto w kuchni. „*Nie upadaj w panikę, Otto. To podróżni. Tzeentch będzie zadowolony z dodatkowych dusz. Dodaj kursu do ich jedzenia i załatwimy się z nimi później.*” Hans następnie podaje Otto buteleczkę, zawierającą narkotyk. Od tej chwili jest ona w posiadaniu Ottona.



Jeżeli Hans usłyszy, że ktoś próbuje wślizgnąć się do kuchni, wraca do baru. Ze zdecydowaną miną zamyka drzwi do pomieszczenia, z którego przyszedł i w rezultacie bardzo niezręcznie jest komukolwiek przecisnąć się koło niego bez naprawdę dobrego powodu.

Wkrótce potem wraca Otto, niosąc miski z gulaszem. Każda miska zawiera dwie porcje kurtsu. Bohaterowie mają 10% szansę dostrzeżenia w jedzeniu narkotyku. By sprawdzić, czy dany bohater poczuje w jedzeniu smak kurtsu, należy uśrednić podstawową szansę z **Int** postaci. Bohaterowie z umiejętnością *gotowanie* mają szansę zauważenia narkotyku większą o 10%.

KURTS

Kurts jest narkotykiem, otrzymywanym z zieleń Gortsietu. Zaczyna działać po pół godziny. Jedna dawka powoduje *otumanienie*, dwie – *omdlenie*. Bohaterowie mogą zwalczyć działanie narkotyku, wykonując dla każdej spożytej dawki test **Wytrzymałości** (z dodatkowym modyfikatorem +20).

• DOBRANOC, PANIE I PANOWIE •

Gdy bohaterowie zjedzą posiłek, ale jeszcze zanim kurts zacznie działać, Otto proponuje, że pokaże im umieszczoną na piętrze wspólną sypialnię. Twierdzi, że pozostałe zajęte są przez podróżnych z dylżansu.

Podłoga korytarza jest mokra i nie leży na niej dywan, choć uważniejsze spojrzenie pozwala się zorientować, że kiedyś tu był – kawałki materiału wciąż tkwią pod mocującymi je gwoździ. Dywan został zabrany, a podłogę zmył Fagor, aby zatrzeć ślady krwi.



Dormitorium jest brudne, podobnie zresztą jak pościel. Jeżeli bohaterowie zwrócą na to uwagę, Otto stwierdza obojętnie, że „to *najlepsze, co jest*”. Następnie wychodzi w wyraźnym pośpiechu. Słychać głośny dźwięk klucza, obracanego przez niego w zamku (JZ 20).

Jeżeli Gart wciąż znajduje się w stajni, z wnętrza sypialni słychać zaniepokojone konie...

Sypialnie – na piętrze są jedynie cztery sypialnie, drzwi do każdej z nich są zamknięte (JZ 20). Pokój gospodarza i dwie sypialnie są puste i nie zawierają nic interesującego, ale w jednym pokoju dwa łóżka są zakrwawione, a pościel rozrzucona wokół. Śpiący w nich ludzie zostali najwyraźniej zaszyteli i wyciągnięci z łóżek. Ślady prowadzą do drzwi, ale nikną na progu.

Kuchnia – została najwyraźniej zaprojektowana dla kucharza-half-linga. Jest w niej Fagor, chyba że akurat odbywa się ceremonia (patrz niżej). Kubel, z którego korzystał, wycierając najrozmaitsze ślady krwi, stoi w kuchni. W dalszym ciągu jest pełen zakrwawionej wody.

Drzwi prowadzące na podwórze nie są zamknięte na klucz.

Płunica – Stoją w niej beczki piwa oraz butelki win i wódek. Na podłodze widać ślady krwawych plam, prowadzące do luźnej płyty posadzki (chyba, że Fagor wpadł na pomysł, żeby je wytrzeć – decyzja zależy od tego, jak wiele podpowiedzi potrzebują gracze, by zorientować się w sytuacji). Została ona uniesiona, by ułatwić dostęp do ukrytej, wybudowanej pod piwnicą świątyni. W zależności od okoliczności płyta albo jest podniesiona, albo opuszczona. Gdy bohaterowie przychodzą do karczmy, jest opuszczona, ale zostanie podniesiona podczas ceremonii. Zamkniętą płytę można odnaleźć dzięki udanemu testowi *obserwacji*, albo dzięki podążaniu za krwawymi śladami.

Świątynia – Prawdziwy gospodarz, jego żona, dwoje służących i jeden z woźniców dylżansu wciąż jeszcze żyją, ale dokładnie związani leżą w świątyni. Nadal są pod działaniem kurtsu, który podano im wcześniej tego wieczoru. Zwłoki innych ofiar – woźnicy, jego trzech pasażerów-rzemieślników i kucharza-half-linga – leżą w jednym z kątów rzucone na stos.

W centrum świątyni, pośrodku dziwnego, ruchomego wzoru, który bez przerwy zmienia się z symbolu Chaosu w ośmiokąt i z powrotem, stoi wysoki na jakieś 65 centymetrów magiczny posąg Tzeentcha.

Jest on zrobiony z różowawego kamienia, który gdy się na niego patrzy, zdaje się płynąć i poruszać. Każda, przyglądająca się figurce i zmieniającemu się wzorowi osoba musi wykonać udany test **SW**. W przeciwnym wypadku otrzymuje K6 punktów obłędu. Posąg Tzeentcha może zostać rozbity (ma **Wt** 5 i uszkodzenia 5), jeżeli jednak nie zostanie zniszczony w jednej rundzie, demon opiekuńczy świątyni – Różowy Strachulec – pojawia się, aby go bronić. Gdy demon zostanie zniszczony, posąg można zniszczyć z łatwością, po czym wzór na podłodze zblaknie i zniknie.

Pod ścianą stoi zamknięta (JZ 30) drewniana szkatułka, zawierająca 212 złotych koron, 365 szylingów i 26 pensów. Pomyślnie przeszkamanie pokoju doprowadza do odkrycia luźnego kamienia, za którym ukryta jest sakiewka z eliksirem siły.

W świątyni będzie mutant Wilhelm, który albo bierze udział w ceremonii, albo kręci się u stóp schodów.

• CEREMONIA •

Kurts zaczyna działać wkrótce po znalezieniu się bohaterów we wspólnej sypialni. Po upływie kolejnych trzydziestu minut, w czasie których narkotyk powinien już działać (mutanci wiedzą, kiedy powinno to nastąpić), Otto zabiera Grata ze stajni. Każdy, kto wygląda przez okno dormitorium, widzi idącego do stajni Ottona, a później wracającego z mutantem (o ile Gart jeszcze żyje).

Hans i mutanci zbierają się w piwnicy, aby przeprowadzić tam ceremonię, w czasie której wykorzystają magiczną energię posągu w celu wezwania demona. Wkrótce po rozpoczęciu obrzędu karczmę wypełnia słaby, nierówny śpiew. Trwa to przez pół godziny, podczas której Hans, zgodnie z zasadami przyzywania demonów składa w ofierze dwoje ludzi.





Gdy ceremonia się zaczyna, Fagor podkrađa się do zajmowanego przez bohaterów pokoju i podsłuchuje pod drzwiami. Osoby, które nie odczuwają skutków działania narkotyku i wykonają pomyślnie test *sluchania*, usłyszą jak podchodzi do drzwi. Jeżeli Fagor podejrzewa, że bohaterowie są przytomni, albo na przykład drzwi pomieszczenia są otwarte, wraca do piwnicy i ostrzega pozostałych mutantów, którzy zamykają kłapę i kontynuują obrzęd. Jeżeli nadarzy się ku temu sposobność, Fagor ukryje się gdzieś w karczmie i spróbuje zaatakować jakiegoś samotnego bohatera od tyłu.

Jeżeli Fagor uzna, że wszystko jest w porządku, natychmiast powraca do piwnicy i przyłącza się do śpiewu pozostałych mutantów.

Jeżeli bohaterowie temu nie zapobiegna, posąg przekształca się w Różowego Strachulca. Demon ma około metra wysokości i głowę umieszczoną w klatce piersiowej. Jego ramiona są bardzo długie, a wielkie dłonie zakończone ostrymi pazurami i przyssawkami. Bohaterowie muszą przeprowadzić test **Opanowania**, albo zostaną sparaliżowani *strachem*. Niestety Hans nie ma pojęcia o tym, że oprócz przyzwania, demona należy też kontrolować. Różowy Strachulec natychmiast atakuje jego i mutantów. Zabije każdego, kogo widzi i po uśmierceniu najbliższej osoby ściga następną.

RÓŻOWY STRACHULEC

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	49	43	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	01

NIEBIESKI STRACHULEC

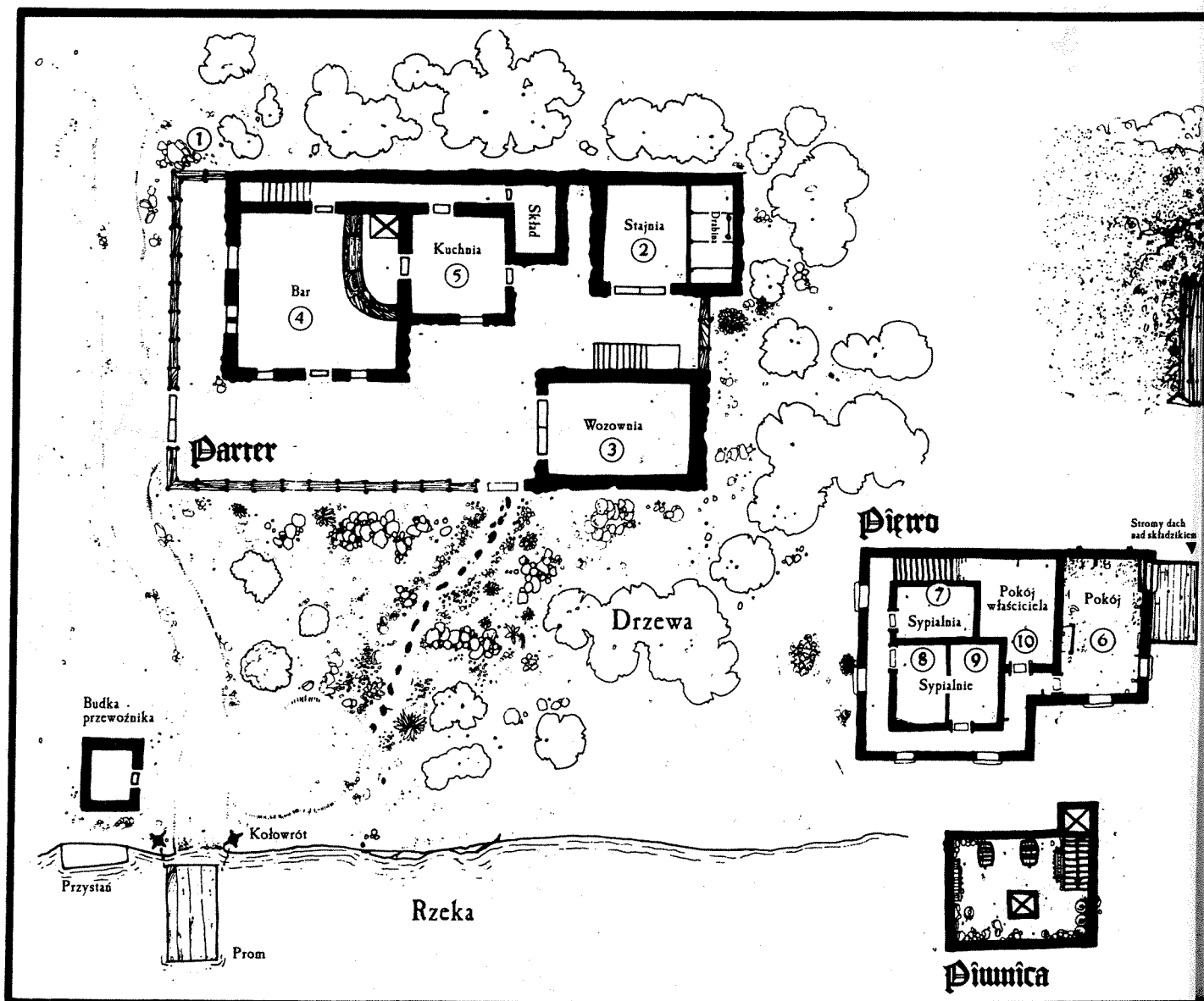
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	5	70	1	89	18	18	18	18	01

Gdy tylko demon opuści świątynię, zaczyna podlegać *niestabilności*. Za każde sto metrów, o które demon oddala się od świątyni, odejmij jeden od testu jego *niestabilności* (traktuj rzuty mniejsze od 1 jako 1).

Jeżeli **Żywotność** demona spadnie do 0, nie umiera on, ale rozpada się na dwa Niebieskie Strachulce. Są one podobne w wyglądzie do swojego kuzyna, mają tylko mniejsze rozmiary i niebieskie zabarwienie. Zabity Niebieski Strachulec jest martwy na dobre.

• STRAŻNICY DRÓG •

Gdy wstanie świt, do karczmy zbliży się oddział czterech strażników dróg. To, co zobaczą, zinterpretują najgorzej, jak to będzie tylko możliwe. Jeżeli bohaterowie nie będą, na przykład, mogli pokazać ciał mutantów albo jeńców, czy jakiegokolwiek innego dowodu potwierdzającego prawdziwość ich słów, strażnicy dróg stwierdzą, że bohaterowie są zamieszani w te wydarzenia. W najgorszym przypadku oskarżą ich o zamordowanie gospodarza i pozostałych osób, a także o udział we wszystkich niewyjaśnionych dotąd wydarzeniach, jakie miały miejsce w strefie patrolowania strażników, co umożliwi im zamknięcie tych spraw.



Nawet jeżeli dadzą się przekonać o niewinności bohaterów, pozostanie jeszcze do wyjaśnienia sprawa tego, co zaszło w karczmie. Strażnicy dróg spodziewają się tego i nalegają, aby bohaterowie towarzyszyli im do najbliższego miasta, by tam załatwić wszystko w należyty sposób.

4 STRAŻNICY DRÓG

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	35	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: jeździectwo.

Przedmioty: Kusza wraz z beltami, miecz, koszulka kolcza (1 PP korpus), tarcza (1 PP wszystkie lokacje ciała), hełm (1PP głowa), koń, siodło i uprząż, lina – 10 metrów.

• NAGRODY •

Po zakończeniu tej przygody powinny zostać przyznane następujące punkty doświadczenia:

30-50 punktów dla każdego za dobre wczucie się w bohaterów

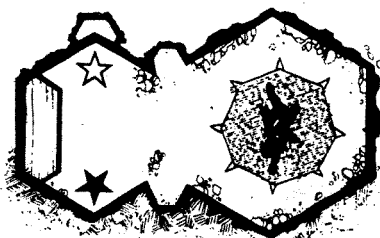
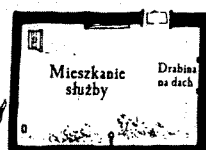
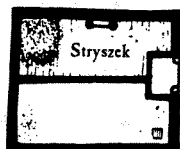
20-40 punktów dla każdego za rozprawienie się z mutantami

30-50 punktów dla każdego za zniszczenie posągu/demonia

10-20 punktów dla każdego za rozwianie podejrzeń strażników



Człowiek w kapturze



Świątynia

LEGENDA

- | | |
|----------------|-----------|
| — Drzwi | ⊗ Kłapa |
| — Ukryte drzwi | • Słup |
| — Okno | ■ Kolumna |
| — Drabina | ▨ Krata |
| ▨ Schody | ☆ Ciała |
| — Kominiec | ★ Jęńcy |
| — Palisada | |
| — Płot | |

0 2 4 6 8 10 metry



UWAGI O KAMPANII

NA DRODZE



Streszczenie przygody

Umieszczona poniżej przygoda opisuje dwa epizody, w których uczestniczą dwaj niezwykle bohaterowie niezależni. Z żadnym z nich nie trzeba walczyć! Oba spotkania dają natomiast okazję pogłębienia osobowości bohaterów i są szczególnie przydatne do włączenia w trwającą kampanię.

Emmaretta jest niezwykle, młodą kobietą, kotołakiem, która podróżuje ze swoimi kocimi przyjaciółmi i przez jakiś czas może towarzyszyć bohaterom (nie ma wrogich zamiarów). Jeżeli będą ją dobrze traktować, poprosi o uwolnienie jej kochanka, więzionego przez władzę za jakieś drobne przestępstwo.

W „**Przyjacielu w potrzebie**” Johann – duch zwraca się do bohaterów z prośbą o pomoc. Zależnie od tego, jak chcecie wykorzystać ten epizod, może on mieć różny przebieg. Wyjaśniają to umieszczone niżej uwagi.

Uwagi do kampanii Wewnętrzny Wróg

„**Przyjaciela w potrzebie**” może zostać umiejscowiony wszędzie na trasie, podczas każdej podróży bohaterów. W pierwszym scenariuszu kampanii „**Wewnętrzny wróg**” epizod ten może mieć miejsce pomiędzy Altdorfem, a Weissbruckiem, rodzina Johanna może zaś zamieszkiwać w Böhgenhafen. Alternatywą jest droga do Middenheim w przygodzie „**Szara eminencja**”. Johann będzie miał wtedy krewnych, znających przynajmniej jednego ważniejszego BN w mieście. W „**Śmierci na rzece Reik**” Johann – duch może pojawić się w nocy, gdy statek bohaterów będzie stał na kotwicy – niezły jest brzeg rzeki Stir, po drodze do Unterbaum (gdzie mieszkał Johann).

Walory Emmaretty najlepiej dadzą się wykorzystać poza miastem. Po może ona bohaterom w zamian za udzieloną jej pomoc, chociaż może się to okazać skomplikowane, jeżeli akcja epizodu będzie rozgrywać się w Altdorfe lub Middenheim, zwłaszcza jeżeli poprosi bohaterów, aby uwolnili Klausa z więzienia. Epizod ten najlepiej umieścić w „**Śmierci na rzece Reik**”, gdzieś daleko poza wioskami czy miasteczkami, przez które podróżować będą bohaterowie. Wielu możliwości dostarczają tu bezimienne przystanki dyliżansów i wioski pomiędzy zamkiem Wittgenstein, a Grissenwaldem. Klaus może być przetrzymywany w celi przez miejscowego burmistrza, gdzie oczekuje na przybycie sędziego z Grissenwaldu. W „**Szarej eminencji**”, jeżeli wykorzystasz umieszczoną dalej w tym tomie przygodę „**Grona gniewu**”, Emmaretta może kierować się do Pritzstock, gdzie napotka bohaterów na drodze z Miltorfu do Middenheim. Pozwoli ci to zwabić bohaterów do tego miasteczka, gdzie burmistrz za poręczeniem zwolni Klausa, o ile bohaterowie (i Emmaretta) będą dla niego mili.

Uwagi do kampanii Potępieniec

Jeżeli masz zamiar wykorzystać te epizody po odegraniu „**Nocy krwi**”, będą wymagały one poważnych przeróbek i powiązania ich z główną linią fabularną kampanii.

Wykorzystaj epizod „**Przyjaciela w potrzebie**” natychmiast po opuszczeniu przez bohaterów karczmy „Człowiek w kapturze”. Gdy kierują się na zachód drogą do Volgen, pojawia się Johann – jako odległa o jakieś 30 metrów, wysoka i muskularna postać, ubrana w mundur strażnika dróg. Nie ma prawej ręki, w jej miejscu sterczy jedynie zakrwawiony kikut.

Osobowość Johanna jest zupełnie inna od tej nakreślonej w „**Przyjacielu w potrzebie**”. Jest po prostu dotknięty utratą pamięci! Zna swoje imię i wie, że od niedawna jest martwy, ale nie może przypomnieć sobie niczego więcej. Błaga członków drużyny, aby mu pomogli. Chce, by bohaterowie odnaleźli i pochowali jego ciało oraz dowiedzieli się, kim był za życia.

Co bohaterowie mogą na tym zyskać? Johann przypomina im, że większość żywych istot boi się duchów (to znaczy są one podatne na *strach*) i że może się przydać w czasie walki, aby przerazić wrogów. Istnieje drobny problem. Johann dopiero co został duchem i nie jest w stanie kontrolować swojego pojawiania się i znikania. W związku z tym bohaterowie mogą mieć tylko nadzieję na pomyślny rozwój wydarzeń, ale Johann tak rozpaczliwie błaga o ich pomoc...

Odgrywanie Johanna – ducha

Jeżeli bohaterowie nie zgodzą się na jego propozycję, Johann będzie powracał, aby ich ciągle nękać, za każdym razem wzbudzając *strach*. Dopóki nie zgodzą się mu pomóc, będzie ich dosłownie prześladował. Kiedy się już zgodzą, powoli przyzwyczajają się do jego widoku. Oprócz pierwszego razu, po pojawieniu się ducha (dosłownie znikną) bohaterowie będą przeprowadzali test *strachu* z kumulatywnym modyfikatorem +5, aż do chwili, kiedy wreszcie staną się odporni na jego widok.

Sam Johann, ponieważ duchem jest od bardzo niedawna i nie ma jeszcze jakiegos obszaru, z którym byłby związany, nie podlega normalnym zasadom *niestabilności*. Podobnie nie może na razie kontrolować tego, kiedy się pojawia. Jest to idealna sytuacja, gdyż dzięki niej możesz sprawić, że Johann będzie się pojawiał i zniknął dokładnie wtedy, gdy będziesz tego chciał. Na razie Johann nie umie również przenikać przez ściany.

Kiedy bohaterowie się już zgodzą, od czego powinni zacząć? Z dużą dozą prawdopodobieństwa można założyć, że Johann został zabity gdzieś w okolicy. Poza tym, nosi mundur strażnika dróg. Czy zginął jakiś strażnik? Dlaczego nie udać się do Volgen i sprawdzić? Możesz zasugerować to ustami Johanna, ale zrób to dopiero wtedy, gdy gracze będą mieli wystarczająco dużo czasu, by dojść do tego sami.

Inną możliwością jest tropienie zbiegłego kultysty, Hansa Jinkersta z „**Nocy krwi**”, ale nawet dla kogoś z umiejętnością *tropienie* nie będzie to łatwe. Podał rżęsy deszcz, minęło sporo czasu i jedynie prawdziwy ekspert może mieć nadzieję na odnalezienie tropu. Jeżeli jeden lub kilku bohaterów podejmie taką próbę, możesz pozwolić, aby odnaleźli początek śladu, ale nie będą mogli nim podążać dalej niż jakieś sto metrów, kiedy oddali się on od drogi w kierunku zachodnim.



Emmaretta

Drugi epizod, z udziałem Emmaretty, może nastąpić po tym, jak Johann już zniknie. Może ona przyłączyć się do bohaterów pod pretekstem szukania ochrony, chociaż zachowuje się z dużą pewnością siebie i najwyraźniej potrafi o siebie zadbać. Będzie rozmawiała z bohaterami o jakichś błahostkach, ale nie będzie się narzucać. Następnie opowie bohaterom o swoim kochanku, który w tej chwili jest uwięziony w Volgen i zapyta ich, czy widzieli szukanego przez nią mężczyznę. Opisz im Johanna. Udany test **Oglądy** pozwoli bohaterom wyczuć w jej głosie ton niechęci. Jeżeli zapytają ją dlaczego interesuje się tym człowiekiem, odpowie po prostu, że z „powodów osobistych”. O ile bohaterowie będą dopytywali się o jakieś konkretne, związane z tym człowiekiem szczegóły, Emmaretta odpowie jedynie, że jest on „podróżnym na drodze”. Nic więcej nie powie, chyba że bohaterowie odpowiedzą na jej pytanie.

Jeżeli bohaterowie, podobnie jak Emmaretta, nie zechcą mówić, sytuacja może skończyć się patem. Ostatecznie rozwiązanie tej sytuacji będzie zależało tylko od bohaterów, ponieważ to oni chcą dowiedzieć się kim jest Johann. W zamian za informacje posiadane przez drużynę, Emmaretta zgodzi się wyjawić wszystko, co o nim wie. Powie im, że nie był on strażnikiem dróg, lecz łowcą nagród, a jej kochanka wsadził do więzienia za kradzież żywności z farmy. Niestety, Emmaretta nie ma żadnych bardziej szczegółowych informacji o Johannie, zna jedynie jego profesję, chociaż uważa, że wywodził się z bogatej rodziny (to oczywiście nieprawda, ale taka wzmianka jest doskonałą zachętą dla chciwych bohaterów, którzy, mając nadzieję na dużą nagrodę, podejmą wszelkie wysiłki, by ustalić co stało się z Johannem).

Wydarzenia w Volgen, następujące po przybyciu naszej kompanii w towarzystwie Emmaretty, są przedstawione w *uwagach do kampanii* umieszczonych po tych epizodach i poprzedzających przygodę „**Eureka!**”.



NA DRODZE

Dwie przygody do gry Warhammer Fantasy Roleplay

Graeme Davis

Poniższe dwie krótkie przygody mogą być wykorzystane w rozgrywce **Warhammera Fantasy Roleplay** w czasie, gdy bohaterowie podróżują drogą. Są łatwiejsze do przeprowadzenia, jeżeli bohaterowie podróżują pieszo lub wierzchem, a nie dylizansem. Obydwie są epizodami wymagającymi myślenia i obserwacji i nie są odpowiednie dla osobników wyznających zasadę „nij i rąb”!

EMMARETTA

Emmaretę można spotkać w czasie podróży dowolną drogą w Imperium. Gdy bohaterowie tak sobie idą, mijają młodą kobietę, mającą najwyraźniej niewiele więcej niż dwadzieścia lat i podróżującą w tym samym, co oni kierunku. Jest średniego wzrostu, drobnej budowy ciała, ma krótko obcięte brązowe włosy i jasno piwne oczy. Podróżuje sama, co jest dość niezwykle, ponieważ lasy mogą być niebezpieczne. Nosi podróżne ubranie, a przy sobie ma niewielką sakwę z suszonym mięsem, krótki łuk z zawieszonym na ramieniu, pełnym strzał kołczanem i parę wiszących u pasa sztyletów. Jeżeli któryś z bohaterów odezwie się do dziewczyny, przedstawi się uprzejmie, wyjaśni, że jest łowczynią i kieruje się do najbliższego miasta, (najlepiej tego, które jest też celem drużyny). Powiada, że jej przyjaciel wpadł w kłopoty i że niesie nieco pieniędzy, aby go wykupić.

Emmaretta bardzo chętnie wędruje dalej z bohaterami i będzie bardzo wdzięczna, jeśli zaproponują jej podwiezienie. Nie może zapłacić za przejazd dylizansem, ponieważ wszystkie pieniądze potrzebne jej są na wykupienie przyjaciela. Jeżeli w czasie podróży bohaterowie spróbują nawiązać z nią rozmowę, a ona uzna, że może im zaufać, wyjaśni, że uwięziony został jej kochanek. Ma na imię Klaus i musi wykupić go przed określoną datą. Jeżeli któryś z bohaterów, dysponuje umiejętnością *astronomia* i zechce to uściślić, okaże się, że ta data przypada na następną pełnię księżyca.

Wśród pluskania deszczu słychać odgłosy nocnych mieszkańców lasu. Gdzieś w ciemności rozlega się okrzyk sowy, odpowiada mu głośny krzyk dzikiego kota.

To, co Emmaretta opowiedziała bohaterom o swojej podróży jest prawdą, ale pominęła milczeniem, że ona i jej kochanek są kotolakami. On nie nauczył się jeszcze panować nad swoim stanem i jeżeli w czasie pełni wciąż będzie w więzieniu, przemiana nastąpi w celi, a wtedy z pewnością zostanie zabity przez strażników.

Emmaretta podróżuje w towarzystwie dwóch wielkich, dzikich kotów Starego Świata. Idą za nią lasem i zaatakują, jeżeli uznają, że ktoś jej grozi. Emmaretta stara się unikać kłopotów i niemal natychmiast je odwołą, ostrzegając jednak bohaterów, że najlepiej będzie,

jeżeli zostawia ją w spokoju i ruszą dalej. Jeżeli to nie pomoże, przybierze postać kota i ucieknie w las razem z towarzyszami. Pozostanie i będzie walczyć jedynie w przypadku kradzieży pieniędzy. Potrzebuje ich na wykupienie Klausa i użyje wszystkich dostępnych jej środków, aby je odzyskać.

EMMARETTA (ludzka postać)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	41	4	3	7	41	1	31	31	31	31	31	31

Umiejętności: *czuły słuch, ukrywanie się na usi, tropienie, łowiectwo, szybki refleks, sekretny język – rangerów, sekretny język – drwali, cichy chód na usi.*

Przedmioty: ubranie podróżne, sakwa z 12 kawalkami suszonego mięsa, 2 sztylety do rzucania, sakiewka z 12 ZK, krótki łuk, kołczan z 12 strzałami.

KOTY (1 Emmaretta w kociej postaci)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
8	41	0	4	3	5/7*	30/41*	3(5)	-	10	43	43	43	-

* cyfry przed ukośną linią dotyczą Emmarettę w kociej postaci

Zasady specjalne: Dwukrotnie atakują *szonepami*, raz *ugryzieniem*. Jeżeli atakują z ukrycia, w pierwszej rundzie otrzymują dodatni modyfikator do **Inicjatywy** +20. Jeżeli w pierwszej rundzie walki kot atakuje pierwszy, może wtedy *skoczyć* na przeciwnika – wykonaj test trafienia, jeżeli będzie pomyślny, kot trafia 4 *szonepami* i 1 *ugryzieniem*. Koty *widzą w ciemnościach* na odległość 20 metrów.

Jeżeli Emmaretta postanowi podróżować z bohaterami, oba jej koty będą podążały za nią lasem. Poruszają się ukradkiem, dlatego każdy bohater musi wykonać test *obserwacji* z ujemnym modyfikatorem -20, aby je dostrzec i nawet wtedy ujrzy jedynie ruch w zaroślach. Gdy Emmaretta uda się do miasta, koty będą oczekiwały w lesie. Gdy tylko dziewczyna wykupi Klausa, oboje, przybrawszy postać kotów, skierują się do lasu, skąd wraz ze swymi towarzyszami powędrują do domu.

Epizod ten można włączyć do przygody na wiele różnych sposobów. Gdy Emmaretta przybędzie do miasta, skorumpowany strażnik miejski może wziąć od niej pieniądze, a potem twierdzić, że nie wie, o co chodzi. W rezultacie Emmaretta poprosi bohaterów, aby wydostali Klausa z więzienia. Drużyna może zostać zaatakowana przez bandytów, wtedy będzie walczyła u boku bohaterów, a jej oba koty przyjdą drużynie z pomocą, niknąc po zakończeniu walki z powrotem w lesie. Jeżeli ktoś zapyta ją o koty, odpowie po prostu: „*Wyrosłam w lesie i chyba mam trochę niezwykłych przyjaciół*”. Jakiś inny BN może narazić się kotom, naprzykrzając się jej albo próbując ukraść pieniądze. Powinieneś wysilić wyobraźnię, aby jak najlepiej wykorzystać to spotkanie.

PRZYJACIEL W POTRZEBIE

Ten epizod ma miejsce w nocy, gdzieś na pustej drodze. Z jakiegoś powodu, wbrew ostrzeżeniom personelu ostatnio mijanego zajazdu, bohaterowie uparli się podróżować nocą. Leżąc przed nimi droga cieszy się bardzo złą reputacją, roi się na niej od bandytów i innych, jeszcze gorszych niebezpieczeństw. Mówi się nawet, że jest nawiedzona. Członkowie drużyny dochodzą do wniosku, że niektóre z tych ostrzeżeń mogą być prawdziwe, ale fakt, że musieliby płacić za nocleg i wikt mógł mieć poważny wpływ na ich decyzję. W każdym razie bohaterowie, mimo ostrzeżeń, postanawiają iść dalej. Być może muszą przed świtem dotrzeć do następnego miasta, albo może oddział strażników drog zbliża się do gospody i bohaterowie nie chcą się z nim spotkać.

Niezależnie od przyczyny, natychmiast po gorącym posiłku bohaterowie opuszczają zajazd i ruszają dalej. Pierwsze kilometry mijają bez kłopotów – na zachodniej stronie nieboskłonu wciąż widać przegające światło, a oni znajdują się jeszcze na skraju lasu. Gdy jednak droga zagłębia się w bór, sytuacja ulega zmianie. Mrok staje się gęstszy i można go przeniknąć jedynie dzięki *widzeniu w ciemności*. Zaczyna padać drobna, ale uporczywa mżawka, która przenika nawet przez najgrubsze ubranie i sprawia, że wszyscy są przemoknięci do suchej nitki. Nie można zapalić pochodni, a zapalenie latarni wymaga pomyślnego testu **Zr**, ponieważ hubka, którą dysponują podróżnicy jest bardzo wilgotna. Poprzez łagodny szmer deszczu słychać hałasy, czynione przez zajmujących się swoimi sprawami nocnych mieszkańców lasu. Gdzieś w ciemności rozlega się pohukiwanie sowy, któremu odpowiada przeraźliwy wrzask dzikiego kota. Bohaterowie mogą teraz żałować swojej zbytnej pewności siebie, ale nie mają wyboru – muszą podążać dalej, ponieważ powrót do gospody trwałby tyle samo czasu, co dotarcie do celu podróży.

Krew sączy się z dziesiątek drobnych ran, pokrywających całe jego ciało. Unosi głowę, aby spojrzeć na bohaterów, wtedy rana na gardle otwiera się jak drugie usta, zalewając krwią cały tors. Wyciąga błagalnie jedno ramię i mimo, że jego nogi się nie poruszają, zbliża się coraz bardziej.

Po północy bohaterowie zbliżają się do niewielkiej świątyni, poświęconej, zupełnie słusznie, Taalowi – bogowi przyrody i dzikich miejsc. Świątynia ma kształt okrągłej, kamiennej chaty o średnicy około trzech metrów i przykryta jest stożkową strzechą. Nad wejściem zawieszono czaszkę losia, a wewnątrz stoi prymitywna, drewniana rzeźba stojącego boga, o wysokości mniej więcej półtora metra. Wewnątrz jest wystarczająco dużo miejsca, by mogło się tam stłoczyć pięć osób. Dach przecieka, ale ściany chronią przed zimnem i deszczem. Bohaterowie mogą tu się posilić, a może nawet zdrzemnąć parę godzin. W świątyni nie sposób jest rozpalic ognia, ponieważ hubki podróżników i wszelkiego rodzaju podpałki zostały całkowicie przemoknięte.

Bez względu na to, czy bohaterowie podejmą decyzję o schronieniu się w świątyni, czy też nie, kilka minut po ich przybyciu ma miejsce dziwne zdarzenie. Gdzieś w oddali słychać słaby ludzki głos. Nie można rozróżnić słów, ale brzmi w nim ból i rozpacz. Jeżeli bohaterowie mają ze sobą konie lub jakieś inne zwierzęta, te zaczynają być niespokojne i płochliwe. Głos zbliża się coraz bardziej i po kilku minutach bohaterowie widzą na drodze podążającą wolno w ich stronę jakąś postać.

Sylwetka mający niewyraźnie za zasłoną deszczu, ale widać, że przypomina człowieka. Kuleje on i potyka się, jak ktoś śmiertelnie wycieńczony, ale zbliża się zadziwiająco szybko. Gdy jest w odległości 10 metrów od bohaterów, widać, że jest to mężczyzna (człowiek). Jego odzież niegdyś była bogata, ale teraz jest cała w strzępach, a mężczyzna sprawia wrażenie ciężko rannego. Krew sączy się z dziesiątek drobnych ran, pokrywających całe ciało. Unosi głowę, aby spojrzeć na bohaterów, a wtedy rana na gardle otwiera się jak drugie usta, zalewając krwią cały tors. Wyciąga błagalnie jedno ramię i mimo, że jego nogi się nie poruszają, zbliża się coraz bardziej.

– *Pomóżcie mi – jęczy – Pomóżcie.* Gdy zbliża się jeszcze bardziej, bohaterowie uświadamiają sobie, że przez jego niematerialne ciało widać drzewa i drogę.

W tym momencie bohaterowie powinni wykonać test *strachu*. Napotkali ducha.

DUCH

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

Zasady specjalne: Podlega *niestabilności*, gdy znajdzie się poza granicą określonej strefy (w tym przypadku, w odległości 100 metrów od świątyni). Jest odporny na wszystkie testy psychologiczne.

Wzbudza *strach* w istotach żywych. Jest odporny na broń niemagiczną. Jego dotknięcie wzbudza *strach* (jeśli dotknięta osoba nie wykona udanego testu **CP** z ujemnym modyfikatorem -10, to musi uciekać). Może przechodzić przez obiekty materialne.

Jeżeli bohaterowie nie uciekną przed duchem, ten nie będzie próbował ich zaatakować. Jęczącym głosem wyjawia im, że niegdyś był Johannem Gespenstem, kupcem z najbliższego miasta. Gdy nocował w zajezdzie, który bohaterowie niedawno opuścili, zamordowano go i obrabowano, a jego ciało przewieziono do lasu i porzucono przy drodze w pobliżu świątyni. Bohaterowie mogą wyzwolić Johanną z tej godnej pożałowania sytuacji, jeżeli zbiórą jego kości i zawiozą je do miasta, aby tam zapewnić im przyzwoity pochówek. Duch pokaże im miejsce, gdzie porzucono ciało – jego kości zostały do czysta ogryzione przez zwierzęta i są porozrzucane na przestrzeni o powierzchni mniej więcej dziesięciu metrów.

Cmentarz jest w najbliższym mieście, opiekuje się nim kapłan Morra. W zależności od wielkości miasta, może w nim również istnieć gildia żałobników, którzy zajmują się załatwianiem wszystkich związanych z pogrzebem spraw. Pojedynczy grób z płytą nagrobną będzie kosztował 30 złotych koron, natomiast pogrzeb dla biedaków w masowym, nieoznakowanym grobie jest za darmo. W noc po pochówku bohaterowie znów ujrzą Johanna – ducha. W dalszym ciągu wygląda przerażająco, ale już nie dręczą go ból i rozpacz.

– *Dziękuję – powiada. – Obyście nigdy nie cierpieli tak, jak cierpieł ja.*

Jeżeli bohaterowie kazali pogrzebać jego szczątki w grobie dla biedaków, Johann zniknie, nie mówiąc już nic więcej. Jeżeli jednak zapłacili za pogrzeb, grób i nagrobek, powie im, że może wynagrodzić ich za to, co dla niego uczynili. Poleci im, aby porozumieli się z jego rodziną, mieszkającą w mieście.

– *Powiedzcie im, że mi pomogliście – mówi. – Zapytajcie o moją siostrę Gretę i powiedzcie jej, że chcę, aby dała wam paczkę, którą znajdzie w skrytce za drugą szufladą po prawej stronie mojego biurka. Jeżeli będzie was wypytывать, wspomnijcie jej o pewnym wydarzeniu, które miało miejsce, gdy miała sześć lat. Poniósł ją wtedy koń, a ja ją ocalilem. Gdy jej to powiecie, będzie wiedziała, że przychodzicie ode mnie.*

Po tych słowach zniknie.

Jeżeli bohaterowie postąpią według jego instrukcji, rodzina okaże zdziwienie, ale zrobi to, o co ich poproszą. W paczce znajduje się aksamitna sakiewka, zawierająca cztery rubiny o wartości 50 złotych koron każdy.





UWAGI O KAMPANII

EUREKA



Streszczenie przygody

W „Eurece!” bohaterowie otrzymają propozycję pracy dla Kugelschreibera, niezwykle ekscentrycznego wynalazcy. Chce on, by bohaterowie uwolnili go od bandy zbirów, wymuszających od niego pieniądze. Okazuje się jednak, że te „zbiry” są członkami miejscowej straży miejskiej! Bohaterowie mają wprawdzie szansę zerknąć na kilka dziwnych wynalazków, ale zmuszeni są do szybkiego i niebezpiecznego odwrotu przy użyciu lotni!

Uwagi do kampanii *Wewnętrzny wróg*

„Eureka!” jest dość pogodną przygodą, którą można umiejscowić w jakimś niewielkim mieście (ale nie wiosce) w Reiklandzie. Najlepszym do tego miejscem jest Kemperbad w przygodzie „*Śmierć na rzecze Reik*”, gdzie za wynajęcie łobuzów, wywierających nacisk na nieszczęsnego wynalazcę Kugelschreibera może być odpowiedzialny Luigi Belladonna. Bohaterowie w żaden sposób nie są zainteresowani tym miasteczkiem, dla nich jest ono jedynie przystankiem na rzecznej drodze do Grissenwaldu albo miejscem, z którego można dotrzeć do rzeki Stir. Aby skłonić bohaterów do wejścia do miasta, spraw, by ich barka wymagała drobnych napraw wywołanych jakąś niewielką awarią, albo by okres złej pogody uniemożliwił podróż rzeką.

Równie dobrze można przygodę umiejscowić w Weissbrücku i wykorzystać jako ogniwo, łączące pierwszy scenariusz kampanii z przygodą „*Cienie nad Bögenhafen*”.

Zakończenie tej przygody może wymagać przeróbki, by bohaterowie nie skończyli jako banici. Nie najlepiej wpływa na kampanię, jeżeli bohaterowie nie mają wstępu do najważniejszych miast i miasteczek, takich jak Nuln (umieszczony tu w oryginalnym scenariuszu), Kemperbad albo Weissbrück (jako miejsca, proponowane dla kampanii „*Wewnętrzny wróg*”). Do małych miasteczek i wiosek

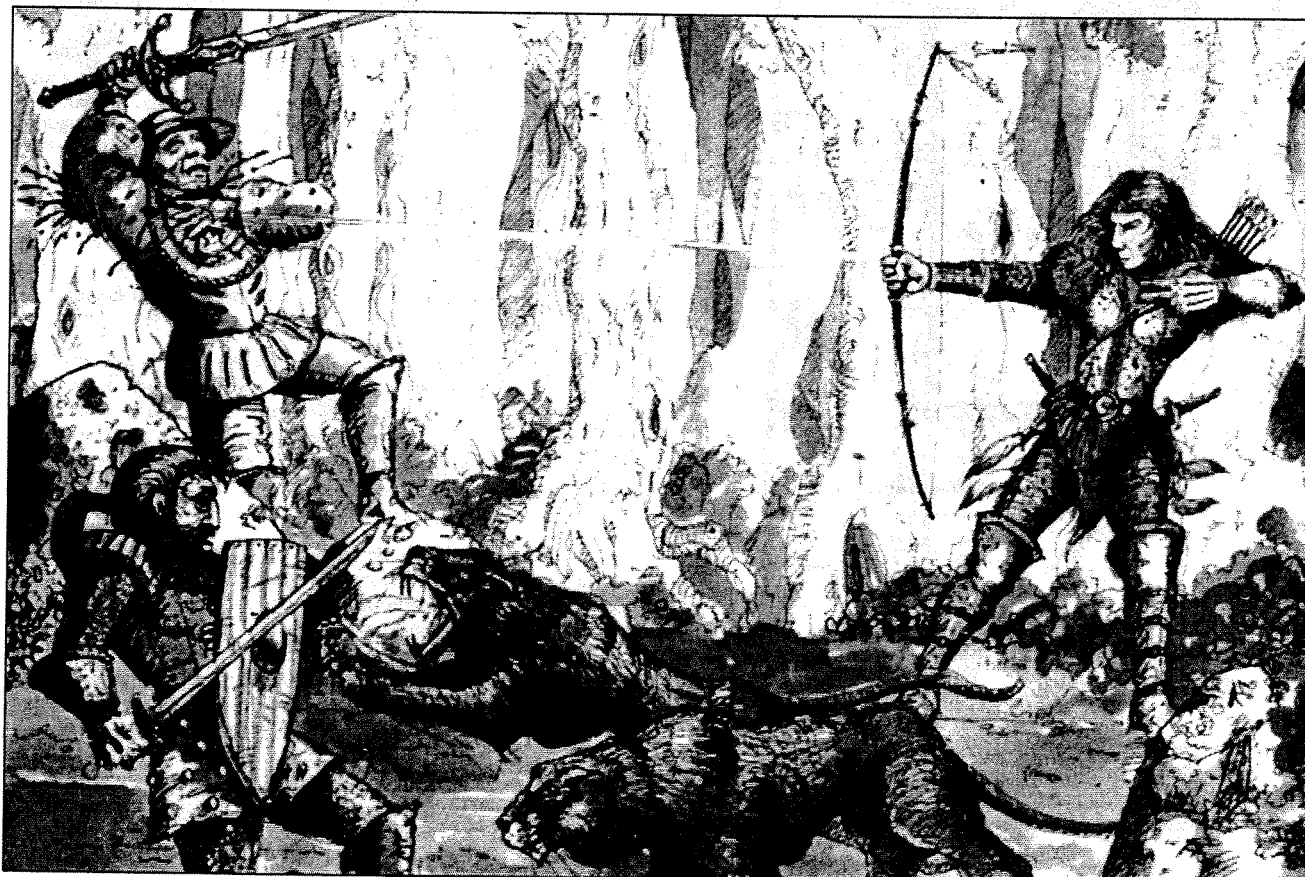
– owszem, do dużych miast nie. Straż nie będzie mogła dostrzec ładującej za miastem lotni, dzięki czemu bohaterowie zdołają się w nocy przedostać na swoją (zreperowaną) barkę. Możesz też sprawić, by w porcie okrzyknęła ich (i przestraszyła) straż portowa, ale pozwól im przejść, by po kilku pełnych niepokoju chwilach mogli kontynuować swoją podróż...

Uwagi do kampanii *Potępieniec*

„Eureka!” umiejscowimy w Volgen, ale nie tak zaraz. Najpierw musimy załatwić sporo spraw związanych z Emmarettą – kotolakiem i Johannem – duchem.

W Volgen Emmaretta pójdzie, by zapłacić grzywnę za swojego kochanka Klausa, a w jakimś ustronnym miejscu pojawi się Johann. Najbardziej zacieka go wiadomość, iż był łowcą nagród, a to dlatego, że nie przypomina sobie niczego takiego. Informacja o tym, że pochodzi z bogatej rodziny z czymś mu się kojarzy... (niestety, jest to fałszywe skojarzenie, ale dzięki niemu bohaterowie wciąż będą zainteresowani i będą mieć nadzieję na jakąś nagrodę). Rozmowa ta wydaje się dosyć prosta, dopóki nie zwrócisz uwagi, że po przybyciu Johanna będziesz musiał wykonywać testy *strachu* dla bohaterów (tym razem z dodatnim modyfikatorem +5). Gdy duch spróbuje zamienić z bohaterami kilka słów w ciemnym zakątku miasta, niektórzy pobledną i zostaną sparaliżowani *strachem*. Może to zainteresować niektórych przechodniów, w rezultacie czego mieszkańcy miasta również mogą zacząć się bać – nielawo jest działać, jeżeli w pobliżu kręci się duch!

Johann zniknie natychmiast po zaznajomieniu się z faktami, które odkryli bohaterowie. W tej samej chwili powróci Emmaretta, parszcząc ze złości. Urzędnik wziął pieniądze, po czym odmówił zwolnienia Klausa, twierdząc, że pieniądze pokryją koszt jego żywienia i transportu, co jest oczywistą bzdurą. Emmaretta została oszukana i jest wściekła. Chce teraz, aby bohaterowie pomogli jej uwolnić Klausa z więzienia!



Ze zrozumiałych względów bohaterowie mogą potraktować tę propozycję z powściągliwością. Pozwól im odmówić. Wtedy pojawi się Johann. Emmaretta nie boi się i parska na niego z nienawiścią, a on patrzy na nią z zaskoczeniem. Pyta, czy go zna. Kotołak powtarza swoją opowieść, mówiąc o swoim niesłusznie więzionym kochanku. Johann przez moment zastanawia się nad tą sprawą, dając bohaterom czas na obmyślenie sposobu uratowania Klausu.

Dość oczywistym rozwiązaniem jest przestraszenie więziennych strażników (zrobi to Johann), którzy uciekną w panice, co z kolei pozwoli bohaterom wejść do środka i uwolnić Klausu. Obejrzenie posterunku milicji, gdzie znajdują się cele więzienne, przekona bohaterów, że jest to bardzo łatwe. Pozwól im obmyśleć ten plan samodzielnie, Johann zasugeruje ten sposób działania, jeśli sami na niego nie wpadną. Duchowi żal jest Emmaretty i złości go, że została oszukana przez urzędnika.

Johann zgodzi się przestraszyć strażników, by ułatwić bohaterom oswobodzenie Klausu. Teraz Emmarettcie jest żal Johanna, ponieważ śmierć na pewno nie jest przyjemna, zwłaszcza, jeżeli nie wiesz kim był. Jak wtedy można spoczywać w spokoju? Być może kotołak zdoła się jakoś odwdziżyć duchowi...

Istotny jest tu fakt, że kotołaki są doskonałymi, naturalnymi tropicielami. Bohaterowie mogą jeszcze nie wiedzieć, że Emmaretta jest takim stworzeniem, a nawet jeśli zdają sobie z tego sprawę, mogą nie wiedzieć, że posiada taki talent. Najważniejsze jest, by *ktos* wspomniał Emmarettcie o zbiegłym kultystcie (i jego mundurze strażnika dróg). Jeżeli ktoś to robi, ta proponuje, że go wytropi, jeśli bohaterowie i Johann pomogą jej wyciągnąć z więzienia Klausu. Być może będziesz zmuszony do posłużenia się Johannem i Emmarettą, by wydobyć z bohaterów wszystkie znane im szczegóły, które mogą dopomóc w wyjaśnieniu sprawy śmierci Johanna.

Pozwól bohaterom wyjść na miasto i obejrzeć miejscowe więzienie. Nie ma z tym większego problemu – straż i więzienny strażnik są na wpół pijani, budynek jest niewielki i zaniedbany. Ważne jest jednak,

by w czasie uwalniania Klausu bohaterowie nie zostali zauważeni. Dlatego lepiej jest przeprowadzić całą akcję nocą. Sprytnie pomysły, takie jak uczernienie twarzy, przebranie się i temu podobne, dadzą bohaterom dodatkowe PD. Jeżeli nikt spośród bohaterów nie ma umiejętności *otwieranie zamków*, mogą kogoś takiego poszukać w tanich spelunkach. Nawet jeśli umiejętność ta nie okaże się przydatna, zwróć jej pod uwagę zasługę na uznanie! Johann pojawi się mniej więcej we właściwym momencie, strażnicy uciekną z posterunku i pobiegą ulicą, zbyt przerażeni, by krzyżeć. Zostawili klucze, a Emmaretta może przy pomocy swego węchu odnaleźć Klausu. Bohaterowie mogą wejść, wyjść i zniknąć z miejsca przestępstwa w ciągu minuty, zanim ktoś zdoła ich zobaczyć. Pójdzie jak po maśle! Skorzystaj z planu, aby dodać całemu epizodowi nuty autentyczności i wzbudzić wśród graczy napięcie.

Obydwa kotołaki opuszczają teraz miasto, kierując się na wschód wzdłuż drogi, z powrotem do karczmy „Człowiek w kapturze”. Johann rozwieje się w powietrzu, machając na pożegnanie bohaterom. Ci zaś, podróżując nocą w towarzystwie czterech kotów, będą zupełnie bezpieczni. O świcie kotołaki dotrą do karczmy i podejmą trop. Wije się nieco, prowadząc, ogólnie rzecz biorąc, w kierunku północno-zachodnim. W końcu doprowadza ich do obozowiska, położonego na małej polanie, jakieś trzy mile od karczmy. W tym momencie Emmaretta i Klaus będą już w swojej kociej postaci. Syczą i pluą na widok wypalonego kręgu popiołu, pozostalego po wygasłym ognisku. Do drzewa przybita jest strzałą obcięta dłoń z wielkim, brązowym sygnetem na wskazującym palcu. Jest to oczywiście ta sama dłoń, której brakuje Johannowi. Powinno to stanowić cenną wskazówkę.

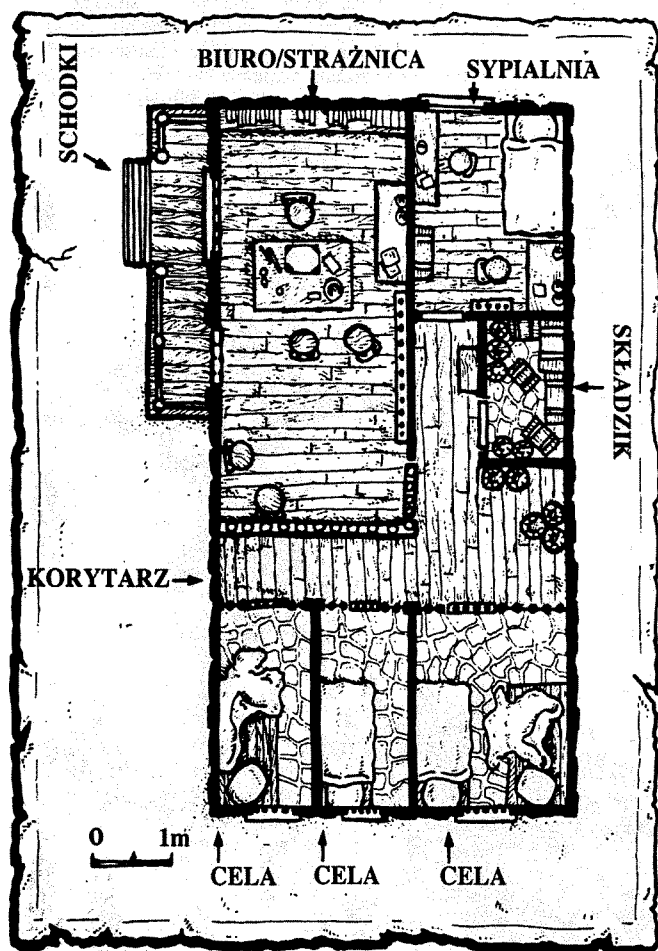
Kotołaki na jakiś czas przybierają znowu ludzką postać i mówią, że w tym miejscu trop kultysty urywa się. Jednak bohaterowie nie powinni się tym szczególnie martwić, ponieważ mają przynajmniej jakiś fizyczny ślad. Pierścień ma bardzo charakterystyczny wzór – trzy czarne paski oprawne w srebro.

Gdy Emmaretta, Klaus i zaprzyjaźnione z nimi wielkie koty żegnają się z bohaterami, ponownie zjawia się Johann. Natychmiast poznaje rękę, a widok pierścienia przywraca mu pamięć. – *Otwórzcie go* – poleca z podnieceniem. Oczko pierścienia jest zaopatrzone w zawias i można je otworzyć, odsłaniając zaskakująco skomplikowane urządzenie. Wsuwa się ono na zewnątrz. Jest zaopatrzone w wąskie ostrze zdolne do przecięcia liny. Oprócz tego widać również soczewkę, dzięki której można skupić światło słoneczne. Całkiem przydatne urządzone! Na ostrzu znajduje się napis „Wfgng Kglshrbr, VOLGEN” (oczywiście, maciupenkimi literami). Jak widać bohaterowie muszą wrócić do miasta i odnaleźć owego „Wfgang Kglshrbr”, kimkolwiek on jest. Pewnie będą się tego nieco obawiać, ale o to w gruncie rzeczy chodzi! Wreszcie, zanim Johann znowu zniknie, wyrazi życzenie, aby bohaterowie wzięli ze sobą jego rękę. Ma nadzieję, że jego ciało znajduje się niedaleko stąd i bardzo chciałby, jeżeli to możliwe, aby jego szczątki zostały pochowane razem!

Gdy bohaterowie powrócą do miasta, ktoś poleci im na nocleg gospodę Misthaufer na Reik Platzu.

W tym miejscu, rozpytując o kogoś, kto nazywa się „Wfgng Kglshrbr”, bohaterowie mogą rozpocząć właściwą przygodę. Barman Uwe natychmiast wyjaśni, że chodzi o Wolfganga Kugelschreibera, miejscowego ekscentrycznego wynalazcę. Bohaterowie mogą więc pójść do niego i zapytać o pierścień. W tym czasie Johann nie będzie się pojawiał. Kugelschreiber zgodzi się opowiedzieć bohaterom o pierścieniu i jego nabywcy, jeżeli wykonają dla niego niewielką pracę...

Tak zaczyna się przygoda, ale jej zakończenie wymaga starannego przemyślenia. Zwróć uwagę na proponowane zakończenia tej przygody dla kampanii „**Wewnętrzny wróg**” i spróbuj wyciągnąć bohaterów z opresji, nie czyniąc ich wyjątkami spod prawa. Co ważniejsze, Kugelschreiber powie bohaterom, że wysłał pierścień posłańcem do człowieka, który nazywał się „Johann Ostenwald” i miał przebywać w karczmie „Pod Trzema Piorami”. Lokalizacja karczmy pokazana jest na mapie kampanii, Wolfgang wyjaśni bohaterom, gdzie się ona znajduje. Nic więcej nie wie, ale przynajmniej bohaterowie wiedzą teraz, dokąd mają iść. Oczywiście, zanim Kugelschreiber podzieli się tymi informacjami, wyznaczone przez niego zadanie musi zostać wykonane!



EUREKA

**Pomysłowa przygoda
do gry Warhammer Fantasy Roleplay**

Paul Hargreaves

Ta, przeznaczona dla systemu **Warhammer Fantasy Roleplay**, przygoda rozgrywa się w Nuln. W jej wyniku bohaterowie mogą zostać poszukiwanymi „przestępcami” i popaść w kłopoty, w związku z czym MG, zanim ją poprowadzi, powinien starannie przeczytać ten tekst!

Bezrobotni

Bohaterowie na początku przygody powinni być bezrobotni – albo znajdować się pomiędzy „większymi” przygodami, albo debiutować w tej niebezpiecznej profesji. Będą więc szukać jakiejś interesującej pracy, a w Nuln sposobem na znalezienie tego rodzaju zatrudnienia jest udanie się na Reik Platz.

Reik Platz jest pełen kupców, robotników, żołnierzy, marynarzy, a nawet werbowników! Panuje tu gwar i zamęt, a wszystkie dostępne prace powinny wydać się bohaterom straszliwie nudne i męczące.

Jednak wiaz Deutz jest miejscem, gdzie mogą znaleźć odpowiedź. Wśród licznych, przypiętych do potężnego pnia kartek znajduje się jedna, która zaciekawi bohaterów. Brzmi ona: „*Potrzebni sprawni ludzie do ochrony kosztowności. Dobra płaca, wikt i nocleg. Kontakt u barmana Uwe w karczmie Misthaufen*”.

Karczma

Jeżeli bohaterowie chcą iść do karczmy (a powinni chcieć), nie będą mieli żadnego problemu z jej znalezieniem. Większość ludzi wskaże im kierunek. Karczma Misthaufen stoi w pobliżu Reik Platzu. Po krótkim spacerze bohaterowie znajdą się przed nędzną, małą piwiarnią w jednym z wielu zaułków miasta.

Barman Uwe jest tęgim, pogodnym mężczyzną i kiedy bohaterowie pytają go o pracę, stawia im nawet po piwie. Dziwne, ale chociaż Uwe okazuje taką hojność, to nie on chce wynająć owych „sprawnych ludzi”. Uśmiechnie się i wyjaśni, że jest jedynie pośrednikiem, po czym powie bohaterom, w jaki sposób znaleźć dom na Gummi-steifelstrasse. Dom nazywa się Der Geflugelsalat i dojście tam nie powinno zająć wiele czasu. Gdy bohaterowie wychodzą, aby przekonać się, kto właściwie chce ich zatrudnić, Uwe zawoła za nimi: – *Powiedzcie, że przysyła was Uwe.*

Der Geflugelsalat – patrz mapa 2

Kiedy bohaterowie docierają pod dom Geflugelsalat, jest późne popołudnie. Zaczynają zbierać się chmury i wygląda na to, że nadciąga burza.

Dom jest duży, znajduje się na przedmieściu i jest tak dziwny, że nie sposób go nie zauważyć. Z dachu, którego część jest płaska i można na niej bez trudu stać, sterczy wielki, żelazny pręt. Na dachu znajduje się również wysoka, przypominająca drewnianą wieżę konstrukcja, podtrzymująca szeroką platformę. Jest niemal tak wysoka, jak żelazny pręt.

Obok wielkich, dwuskrzydłowych drzwi zwisa sznur. Wiszący przy nim napis brzmi: „Proszę pociągnąć”. Jeżeli bohaterowie postąpią zgodnie z zaleceniem, kilkanaście dzwonek raz za razem będzie odgrywać wesołą melodię.

Nagle za drzwiami rozlega się głośny łomot. Jedno ze skrzydeł drzwi otwiera trzymający młot halfling. Mruczy pod nosem coś o cholernych dzwonekach, a następnie pyta bohaterów, czego chcą. – *Czemu, u diabła, dzwonicie w taki sposób? Hmmm? No?*

Jeżeli bohaterowie powiedzą, że przysłał ich Uwe, zachowanie niziołka ulegnie natychmiastowej zmianie. Uśmiechając się, zaprosi ich do środka.

Wynalazca

Halfling nazywa się Grubasek Kurzynos, jest asystentem, kucharzem i zarządcą wielkiego wynalazcy i słynnego geniusza, Wolfganga Kugelschreibera.

Kugelschreiber jest niewątpliwie geniuszem i to, niestety, niezwykle pomysłowym geniuszem. W swojej tajnej piwnicy/pracowni skonstruował wiele niezwykłych rzeczy, większość z nich nie działa, ale mniejsza o to... Jego dom nie został zniszczony przez rozmaite niekontrolowane eksplozje tylko dzięki czujności wiernego pomocnika Grubaska.

Wolfgang Kugelschreiber wynajmuje łowców przygód, aby ci zajęli się ochroną pewnych kosztowności. (Jeżeli to kogoś interesuje, niezwykle cennych kosztowności). Owe kosztowności to on sam i jego asystent Grubasek. Nieco paranoidalny Kugelschreiber potrzebuje obrony przed zbirami, zajmującymi się tak zwaną „ochroną”. W ciągu minionego tygodnia zamaskowani ludzie nachodzili dom wynalazcy i próbowali wymusić od niego pieniądze. Kugelschreiber chce wynająć bohaterów, by ci jakoś rozwiązali ów problem.

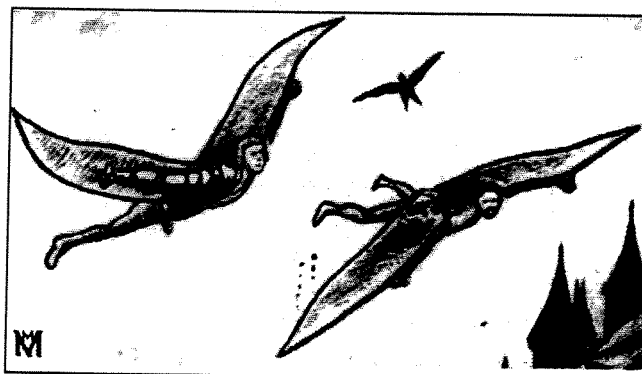
Prezentacje

Grubasek wprowadzi bohaterów do bardzo czystego i schludnego domu, lecz nie może odnaleźć wynalazcy. Mruczając pod nosem: – *Ten stary dureń jest znowu na dole. Muszę...* – zaprowadzi bohaterów do szopy stojącej za domem. Wewnątrz niej, kilka stopni w dół, znajduje się wejście do tajnej pracowni Wolfganga Kugelschreibera.

W podziemnej pracowni (w przeciwieństwie do domu) panuje potworny bałagan. W rozmaitych kolbach, retortach, i szklanych chłodnicach bulgocą chemikalia. Podłoga zarzucona jest dziwaczными urządzeniami mechanicznymi w różnych stadiach budowy – a może są one częściowo rozmontowane? Wszędzie rozrzucone są części broni palnej i rozsypany jest proch strzelniczy. Jest to warsztat, laboratorium, kuźnia i alchemiczna pracownia wtłoczona do półlitrowego słoika. Pośrodku tego bałaganu stoi jakiś wielki, przykryty płótnem przedmiot. Gdy bohaterowie wchodzi do piwnicy, spod pokrowca wyłania się mężczyzna. Włosy ma siwe i potargane, oczy szeroko otwarte i przekrwione i w ogóle wygląda jak wariat. Jest to Wolfgang Kugelschreiber.

Widząc bohaterów, Wolfgang uśmiecha się do Grubaska, a potem woła do bohaterów: – *A więc przysłał fas Ufe. DOSKONAŁE! FANTASYCYNIE! SUDOFNIE!* – Gdy Grubaskowi udaje się go nieco uspokoić, Wolfgang mówi: – *No tsósz, moi topszy ludzie, kcecie pracować dla mnie, tsy nie?*

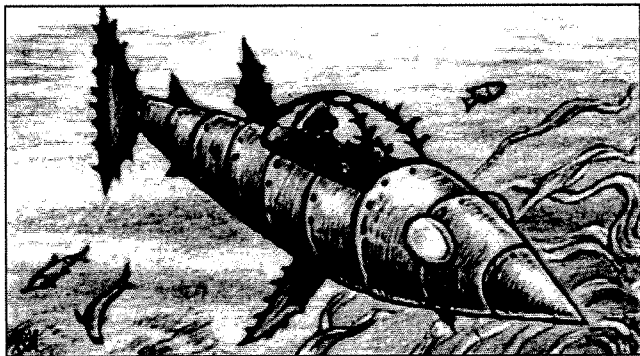
Gdy Grubasek powie bohaterom o szczegółach ich zajęcia, powinni oni odpowiedzieć „tak”. Gdy tylko zgodzą się pracować dla Kugelschreibera, ten natychmiast poczuje do nich sympatię. Uśmiechnie się od ucha do ucha i odezwie się do Grubaska: – *A nie mógłbym ci?* – i proponuje bohaterom po 100 złotych koron dla każdego, płatnych po zakończeniu pracy. – *Kiety ufolnicie mnie ot tych kłopotliwych luci...* – Kugelschreiber nie chce, by zniszczono mu meble i nalega, aby bohaterowie nie walczyli wewnątrz domu. Poza tym „drobnym” ograniczeniem, pozostawia im wolną rękę.



Gdy umowa zostanie już zawarta, a bohaterowie będą chcieli już wyjść i przygotować sobie pokoje, Kugelschreiber powie: – *No tósz. Jesteście teras moimi prafsofnikami, moszecie fłec pofieciec mi co o tym myślicie!*

Zamaszystym gestem wynalazca ściągnie pokrowiec z wielkiego obiektu, stojącego w centrum pracowni. Pod płachtą stoi ostatni wynalazek Kugelschreibera – łódź podwodna! Jest to wielka, pękata konstrukcja z brązu, spiżu i żelaza. Twórca najwyraźniej inspirował się kształtami ryby. Po obu stronach kadłuba, w miejscu płetw tkwią wiosła, a zamiast oczu – szklane iluminatory.

Jednak roztargnionemu geniuszowi nie przyszło do głowy, że „podfodny okrent”, jest zbyt duży, by można go było przenieść przez drzwi czy schody...



Dziś wieczór – pieczone

Po późnym (ale wspaniałym) obiedzie, przygotowanym przez Grubaskę, bohaterowie zostają zaprowadzeni do ich pokoi. Pogoda, która już wcześniej zapowiadała się na burzliwą, gwałtownie się pogorszyła. Z tego właśnie powodu Kugelschreiber nie idzie do łóżka. Wynalazca ma zamiar zostać i „*Ach! Eksperymentować z szyfłami, rozumiecie*”. Kugelschreiber i Grubasek będą bardzo szczęśliwi, jeżeli bohaterowie postanowią trzymać nocną wartę, nawet pomimo tego, iż sądzą (co zresztą powiedzą), że jest to zbyteczne.

Gdy bohaterowie udadzą się do łóżek, wynalazca wróci na dół do pracowni, żeby przygotować eksperyment, którego głównym celem będzie opanowanie i zmagazynowanie energii błyskawicy, do czego ma posłużyć umieszczony na dachu piorunochron. Jednak tej nocy ma się zdarzyć jeszcze coś innego. Być może, chociaż tak precyzyjnie wszystko przygotował, jego plany ulegną naglej komplikacji...

Zarząd miasta wysłał szpiega, aby ten zorientował się, czy wynalazca pracuje nad czymś, co miałoby wartość dla wojska. Dobrze po północy bohaterów zaniepokoi hałas na parterze. Wśród łoskotów piorunów i plusku deszczu słychać łomoty i krzyki.

Gdy bohaterowie schodzą ze schodów, obok nich przemyka i wbiega po stopniach jakaś niewyraźna postać. Kugelschreiber pojawia się w drzwiach swego gabinetu i woła: – *Satszycie tego czołofka!* Rozpoczyna się pościg!

Helmut Weishund, szpieg, będzie się starał uciec za wszelką cenę. Nie spodziewał się, by wynalazca kręcił się o tej porze po domu, a dla swych pracodawców nie znalazł niczego godnego uwagi. Nie znajdując innej drogi ucieczki z pierwszego piętra, wejdzie po drabinie na dach. Na zewnątrz pada (dość intensywnie), słychać grzmoty i widać błyski piorunów. Burza nad Nuln jest prawie u szczytu swej potęgi.

Drabina prowadzi na płaską część dachu. Jest na niej ślisko, ale można tam bezpiecznie stać. Gdy tylko we własnie pojawia się pierwszy bohater, Helmut uderza mieczem, a potem skacze na wyższą część dachu i biegnie obok piorunochronu.

Ta część dachu jest pochyła, mokra i bardzo śliska. W każdej rundzie jest 50% szans, że każda, będąca na tej części dachu osoba poślizgnie się i spadnie. Do ziemi jest 8 metrów. Co więcej, w każdej rundzie istnieje 15% szans, że w piorunochron uderzy piorun, a część z jego energii za pośrednictwem wody porazi każdego, kto jest na dachu. Każdy, kto zostanie porażony spada na ziemię, ale sam piorun nie powoduje bezpośrednich obrażeń. Porażeni stoją jednak przed pewnym problemem. Przez kilka następnych godzin włosy będą stały im dęba!

Dla szpiega nie ma już drogi ucieczki, nawet jeżeli uda mu się zwyciężyć w walce z bohaterami na dachu. W wydarzeniu wtórni się los

(lub raczej MG), Helmut spadnie z dachu, a może zablakana błyskawica pomyli drogę? A przy okazji, jeżeli zajdzie ten drugi wypadek, każdy kto dotknie ciała szpiega straci 1-3 punkty **Zywotności** i zemdleje na 6 rund.

Jeżeli ciało Helmuta zostanie obszukane (co jest możliwe, jeżeli obszukująca go osoba założy coś w rodzaju rękawic izolacyjnych), niewiele zostanie znalezione. Jedyną interesującą rzeczą jest mały tatuaż gryfa miasta Nuln na piersi, tuż powyżej serca.

Te wydarzenia powinny zaintrygować bohaterów. Tak też powinno być, gdyż cały ten incydent został wprowadzony po prostu dlatego, żeby się nie nudzili. Członkowie drużyny nie powinni się domyślać ani odkryć, że Helmut był szpiegiem władz miejskich, a jego pojawienie się i motywy stojące za włamaniem powinny być tajemnicą. Z drugiej jednak strony bohaterowie przyczynili się do jego śmierci. A władze – zwłaszcza zajmujące się tajną działalnością – pamiętają takie sprawy bardzo, bardzo długo.

Noszące tatuaż zwłoki mężczyzny nie dostarczają żadnej odpowiedzi. Nie zna jej również Kugelschreiber, dlatego na spoczynek bohaterowie udadzą się zmęczeni, mokrzy i zawiedzeni.

Następnego ranka

Następnego ranka bohaterów budzi zapach smażonego bekonu i jajek. Zapytany o wydarzenia minionej nocy, Kugelschreiber odpowie, że nie wie nic o tym człowieku. Wyjaśni jednak, iż dzięki temu, że znajdował się w gabinecie, ten „Schweinhund” nie ukradł niczego wartościowego.

Kugelschreiber pomoże opatrzyć wszystkich rannych minionej nocy. Poinformuje również bohaterów, że reketerzy przyjdą po pieniądze tej nocy.

Przegląd wynalazków

Przez pozostałą część dnia Kugelschreiber będzie demonstrował bohaterom wiele swoich wynalazków. Między nimi jest osławiony Kugelmatyczny Skubacz Indyków, Kugelmatyczna Ruchoma Gaśnica, Kugelmatyczny Aparat do Oddychania pod Wodą, Kugelmatyczna Pochwa Szybkiego Dobywania Miecza oraz kilka innych. Niektóre, przydatne w pewnych sytuacjach wynalazki Kugelschreibera, są opisane na końcu przygody.

Możesz dodać kilka następnych wynalazków. Im bardziej będą zwariowane, tym lepiej. Bohaterowie będą się świetnie bawić, wypróbując te przedmioty albo zaopatrując się w rozmaite niesamowite i dziwne urządzenia. Kugelschreiber będzie zachwycony, jeżeli zechcą przeprowadzić „*polowe própy fszyszkiego ko kcecie*”.

Oglądanie pracowni powinno zająć cały dzień (z posiłkami dostarczonymi przez Grubaskę we właściwych porach). Doskonale się składa, albowiem zbiry mają przyjść właśnie tej nocy.

Wymuszenie to brzydkie słowo

W Nuln zapada noc. Tuż po ósmej wieczorem drzwi do domu Geflugelsalat zostają gwałtownie otwarte. Stoi w nich pięciu ubranych w peleryny, zamaskowanych i zakapturzonych mężczyzn.

Dwaj z nich mają w rękach załadowane kusze, pozostali trzymają pałki. Gdy wchodzi do domu, rozpraszają się i celują do mieszkańców. Kugelschreiber odwróci się do bohatera, który przejawiać będzie chęć do walki i przypomni mu o przyjętych zobowiązaniach: – *Pamiętajcie zachowywać się pszyszoicie! To mój tom i nie szyczę sopie szatnych pójek!*

Wkrótce potem w domu pojawia się szósty mężczyzna, ubrany tak samo jak pozostali, ale w rękę trzyma nagi miecz (lubi wyglądać groźnie). Jest to przywódca „opiekunów”, Manfred Kessler. Zażąda od Kugelschreibera „opłaty”. Otrzymane pieniądze włoży do sakiewki. Po wyszukanych i sarkastycznych podziękowaniach wyjdzie razem ze swoimi ludźmi.

Ponieważ bohaterom uniemożliwiono podjęcie natychmiastowej walki, najłatwiejszym sposobem rozprawienia się z reketerami będzie podążenie za nimi do ich meliny i tam rozpoznanie ich tożsamości. Potem dane te można przekazać władzom. Poznając miejsce, gdzie reketerzy chowają pieniądze, bohaterowie mogą uzyskać małą, dodatkową premię!

Jeżeli ten plan nie przyjdzie bohaterom do głów, MG może go podsunąć za pośrednictwem Kugelschreibera. W końcu jest geniuszem, a wytropienie przestępców ma dla fabuły podstawowe znaczenie... „No, na co iszecie! Idźcie sa nimi! Czy satrudniłem głupców? Kuzynos! Kuzynos! Pysznię mi coś do picia i kolację! No rusajcie się, SA NIMI!

Śledzenie

Bandyci zabiorą pieniądze (75 złotych koron) i znikną w mroku nocy. Tego wieczora czeka ich jeszcze kilka podobnych wizyt i podążenie ich śladem może być niebezpieczne. Przydatne mogą być umiejętności takie jak *śledzenie*, *cichy chód w mieście*, *ukrywanie się w mieście*, a nawet *widzenie w ciemnościach*.

Bandytom łatwiej będzie zauważyć bohaterów, jeżeli pozostaną oni w zwartej grupie, dlatego też powinni się rozproszyć lub iść od siebie w pewnym oddaleniu. Jeżeli ktoś wpadnie na ten pomysł, bohaterów powinno się nagrodzić paroma PD. To powinno podnieść ich na duchu. Test *ukrywania się* powinien być wykonany tylko raz, ponieważ reketerzy są przekonani, że nikt nie ośmieli się podążać ich śladem.

Powrót do kryjówki zajmie przestępcom mniej więcej godzinę. Po drodze zatrzymają się dwukrotnie – raz w gospodzie i zaraz potem w domu kupca.

Ostatecznie, ku zaskoczeniu obserwujących bohaterów, bandyci przybędą do swojej bazy wypadowej. Rzuciwszy ostrożne, ostatnie spojrzenia, sześciu mężczyzn wchodzi do baraku straży miejskiej! Dla bohaterów jest to niezły temat do przemyśleń – korupcja w szeregach straży miejskiej – stróżów prawa.



Jeżeli bohaterowie spróbują zaatakować niewielki budynek, jeden z reketerów podniesie oczywiście alarm. Są przecież strażnikami miejskimi, pełniącymi służbę na swoim posterunku. Ogólne larum zmusi bohaterów do ucieczki.

Jeśli bohaterowie złożą raport zwierzchnikom skorumpowanych strażników – albo innym strażnikom – nikt nie da im wiary. Spróbuj w jasny sposób zasugerować, że w oczach strażników prawa w Nuln bohaterowie są podejrzanymi włóczęgami i ci mogą zacząć ich aresztować. Wtedy też niedoszli myśliwi staną się zwierzyną.

Manfred Kessler zrobi wszystko, co w jego mocy, aby w Nuln uczynić bohaterów banitami. Gdy tylko tak się stanie, bohaterowie będą mogli demaskować do woli wszelkie przestępstwa, jakie tylko przyjdą im do głowy, ale żaden sąd w Nuln nie uwierzy w ani jedno słowo bandy obszarpanców, oskarżających godnych zaufania i szacunku strażników...

Pościg jest zawsze wesoły

Każdy pościg, dzięki napięciu spowodowanemu chęcią wydostania się z kłopotów, jest okazją do dobrego odgrywania ról, skłania też graczy do pomysłowego działania! Bohaterowie najprawdopodobniej będą chcieli powrócić do domu Wolfganga Kugelschreibera. Powinni przynajmniej poinformować go o tym, czego się dowiedzieli i ostrzec go, że straż miejska będzie poszukiwać również i jego.

Ucieczka do domu Kugelschreibera może stać się zabawą w chowanego pomiędzy bohaterami i ścigającymi – całkiem sporą częścią garnizonu straży. Równie dobrze można ją przeprowadzić jako zwykłą ucieczkę, w czasie której strażnicy pod przywództwem Manfreda Kesslera będą deptać po piętach bohaterom, „poszukując ich w celu przesłuchania”.

Jeżeli zdecydujesz się na pierwszy wariant, trzeba przeprowadzić testy *ukrywania się*. Można łatwo dopomóc graczom w zorientowaniu się, co się dzieje i gdzie się znajdują, podając im ogólny opis bezpośredniego otoczenia. „Jesteście w wąskiej uliczce. Po obu jej stronach blisko siebie stoją domy”, albo coś w tym rodzaju. To powinno przywieść graczom na myśl takie kryjówki jak dachy, pograżone w mroku framugi drzwi, zaułki, kanały, szopy z sianem, puste wozy i tak dalej. Za ciekawe pomysły powinny zostać przyznane PD.

Jeżeli wolisz poprowadzić prosty pościg, bohaterowie nie powinni zostać schwytani, należy jednak ich przestraszyć, mają uciekać gonieni przez strażników. Dla wydzielania adrenaliny nie ma nic lepszego od pościgu hordy wrzeszczących strażników.

W końcu bohaterowie i tak muszą powrócić do Der Gerflugelsalat, choćby po to, by zabrać swoje rzeczy. Do powrotu do domu wynalazcy może ich zmusić również zaalarmowana straż przy bramach miejskich.

Ucieczka

Kugelschreiber będzie bardzo poruszony, gdy bohaterowie powrócą do domu i poinformują go o wydarzeniach wieczora. Będzie krzyczał o najrozmaitsze, potrzebne mu do szybkiej ucieczki rzeczy, ale poza bieganiem w kółko i szarpaniem się za włosy, nie zrobi nic konkretnego. Wkrótce po tym, jak bohaterowie powiedzą o wszystkim Wolfgangowi, przybędą strażnicy.

Ścisłe mówiąc, strażnicy przybędą do domu wynalazcy 2 tury po powrocie bohaterów. Zaczną krzyczeć i łomotać w drzwi.

W tym czasie Kugelschreiber i Kurzynos wybiegną przez tylne drzwi i zbiegną do piwnicy. Uciekając, Kugelschreiber odwróci się i zawoła w stronę bohaterów: – *Ucieknem w moje Untervaterschiff. Nie martwiecie się, sobaczmy się snouu*. Jeżeli bohaterowie zaczną w to powątpiewać, można im przypomnieć, że ściana pracowni w piwnicy jest również ścianą kanału, a Kugelschreiber ma tam przypadkiem zupełnie spory zapas prochu.

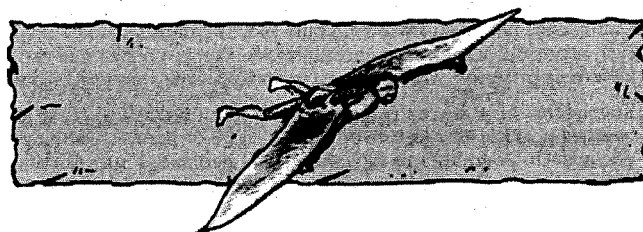
Niestety, w łodzi podwodnej jest miejsce jedynie dla dwóch ludzi, a Kugelschreiber i Kurzynos są jedynymi osobami, które potrafią ją obsługiwać. Bohaterowie będą musieli pomyśleć o czymś innym. Główne drzwi domu można zaryglować, ale wyłamanie ich nie zajmie strażnikom wiele czasu (drzwi mają **Wytrzymałość 5**, uszkodzenia 12).

W tym momencie gracze mają do rozważenia kilka możliwości – oczywiście, oprócz stoczenia bitwy z całym garnizonem! Ucieczka, to rozwiązanie oczywiste i ciekawe. Wymknięcie się tylnymi drzwiami raczej nie powiedzie się, ponieważ ulice są patrolowane, a strażnicy po przybyciu będą usiłowali je wyłamać (drzwi mają **Wytrzymałość 3**, uszkodzenia 6).

Inna i o wiele bardziej interesująca droga ucieczki wiedzie dachami. Jeżeli strażnicy zostaną chwilowo zatrzymani przez zamknięte drzwi i inne przeszkody, bohaterowie będą mieli nad nimi sporą przewagę. Jest jednak pewien problem – mury miejskie Nuln. Nie ma żadnego sposobu, aby bohaterowie przedostali się przez nie bez stoczenia ciężkiej walki. Jest to do wykonania, jeśli bohaterowie są doświadczonymi, silnymi i nieco skłonniymi do szaleństwa wojownikami. Ale istnieje trzecie rozwiązanie, które może oszczędzić bohaterom tych samobójczych, zażartych walk.

Na szczycie wysokiej, przypominającej wieżę platformy zbudowanej na dachu domu Kugelschreibera znajdują się skonstruowane przez niego fascynujące urządzenia – lotnie! Te prymitywne i potencjalnie samobójcze wynalazki Kugelschreibera dostarczą ewentualnym pilotom niezwykłych możliwości.

Na dachu, pod pokrowcami znajdują się lotnie o różnych rozmiarach, ale o podobnych osiąгах. Pilotowanie jednej z nich jest stosunkowo proste – bohater przywiązuje się do lotni (co zajmuje 3 rundy), a potem skacze z platformy. Pozostaje więc jedynie utrzymać się w powietrzu...



Natychmiast należy wykonać rzut, aby określić czy pilot (używamy tego słowa z pewnym przymrużeniem oka...) zdoła sterować lotnią. Aby się to udało, bohater powinien wykonać test sumy swej **Zręczności** i połowy **Inicjatywy**. Bohaterowie, którzy są nadmiernie obciążeni otrzymują do tego rzutu ujemny modyfikator -5 za każde 50 punktów obciążenia ponad dozwolony limit.

Jeżeli pilot utraci kontrolę nad lotnią, rzuc K6, a wynik sprawdź w poniższej tabelce.

Rzut kostką	Wynik
1, 2	Opada 15 metrów
3, 4	Opada 10 metrów
5, 6	Opada 5 metrów

Po tym rzucie gracz musi ponownie wykonać test kontroli lotni – zakładając oczywiście, że nie runął na ziemię! Obrażenia, odniesione przy zderzeniu z ziemią obliczane są jak upadek z odpowiedniej wysokości. Starannie notuj, na jakiej wysokości znajduje się lotnia pod koniec każdej tury.

Na początku bohaterowie znajdują się na platformie, znajdującej się na wysokości 20 metrów nad ziemią. Po zeskoczeniu z platformy opadają o 5 metrów, zanim zdołają rozpocząć lot poziomy.

Po początkowym rzucie, testy sprawdzające pilotaż lotni powinny być wykonywane za każdym razem, gdy pilot chce w jakiś sposób kontrolować swój lot. Za każdym razem, gdy gracz wykona pomyślnie ten test, może wybrać pomiędzy wznesieniem się o 5 metrów, opadnięciem o 5 metrów lub wykonaniem skrętu w lewo lub w prawo.

Można wykonać zakręt pod wiatr (który przypadkiem wieje od strony najbliższego odcinka murów miejskich), dzięki czemu lotnia raczej wznesie się o 5 metrów niż opadnie, ale równie dobrze może stracić prędkość i pod koniec tury przepaść, uderzając w ziemię. Aby tego uniknąć, należy ponownie wykonać test pilotażu, tym razem z dodatnim modyfikatorem +10. Gdy bohaterowie będą lecieli w stronę muru miejskiego, istnieje poważna możliwość, że przelatując nad nim, będą znajdowali się dosyć wysoko. Przepadnięcie z dużej wysokości daje szansę odzyskania kontroli nad lotnią, ponieważ w jednej rundzie może ona opaść najwyżej o 25 metrów.

W czasie lotu maszyna pokonuje 30 metrów na rundę, w związku z czym ucieczka ponad miejskim murem (który ma wysokość 25 metrów) powinna zająć mniej więcej jedną turę.

Jeżeli MG ma nieco sadystyczne usposobienie, może bez trudu umieścić na trasie lotu domy, wieże i inne przeszkody, między którymi bohaterowie będą musieli manewrować. Może też wprowadzić „ogień przeciwniczy” ze strony strażników, którzy będą się posługiwać strzałami, kamieniami, a nawet może jakąś małą katalpą czy balistą.

Gdy bohaterowie znajdą się już poza murami miasta, strażnicy nie będą ich już ścigać, gdyż wyszli poza obszar Nuln. Lądowanie i następne wydarzenia mogą dać początek całkiem nowym przygodom.

Epilog

Bohaterom przyznaj następujące PD:

- 30-60 punktów dla każdego za wczucie się w prowadzonego bohatera
- 20-30 punktów dla każdego za unieszkodliwienie szpiega
- 10 punktów dla każdego za śledzenie reketerów, premia 10 punktów dla bohatera, który pierwszy wysunie tę propozycję
- 10-20 punktów za powrót do Kugelschreibera
- 30-50 punktów za ucieczkę

Jeżeli przygoda zostanie rozegrana mniej więcej w taki sposób jak zaplanowano, bohaterowie najprawdopodobniej zostaną w Nuln wyjęci spod prawa. Nie musi się tak stać, ponieważ końcowe wydarzenia mają miejsce w nocy i uzyskanie dokładnych rysopisów może się okazać dla strażników zbyt trudne. Jeżeli jednak członkowie drużyny zostaną banitami, może ich ścigać jeden lub dwóch łowców nagród. Dzięki temu można bez trudu stworzyć fabułę jakichś krótkich, uzupełniających przygód... Jeżeli jednak chcesz uzyskać bardziej pozytywne zakończenie przygody, zawsze można zmienić podane wyżej szczegóły.

Kugelschreiber powinien przeżyć kulminacyjny punkt przygody. Jest ciekawą postacią i z całą pewnością da się go wykorzystać w innych przygodach. Poszukiwanie tajemniczych ingrediencji i materiałów do eksperymentów lub próby wykradzenia tajemniczego wynalazcy są jedynie próbką możliwości tego bohatera niezależnego.

Bohaterowie najprawdopodobniej nie zarobią na tej przygodzie za wiele, ale jeżeli nic innego się nie trafi, mogą uzyskać pracę w trupie wędrującej po jarmarkach jako rzucający wyzwanie śmierci lotnicy.

Załącznik 1: Wynalazki Kugelschreibera

Wszelkie ciekawe wynalazki, jakie jesteś w stanie wymyślić mogą ubarwić każdą przygodę, ale większość nie powinna działać. Wyszoko rozwinięta technika zniszczyłaby atmosferę gry. Warto o tym pamiętać. Należy unikać takich przedmiotów, jak karabiny maszynowe czy roboty, ale jeżeli koniecznie się przy ich upierasz, pamiętaj, że powinny być niezgrabne, niebezpieczne dla użytkownika, a ich działanie musi pozostawiać wiele do życzenia!

Kugelmatyczna Pochwa Szybkiego Wydobywania Miecza

Jest to pochwa (pasująca jedynie do standardowych mieczy) z umieszczonym w jej dolnej części urządzeniem sprężynowym. Gdy działa właściwie (50% szans), w pierwszej rundzie walki jej użytkownik uzyskuje dodatni modyfikator +10 do **Inicjatywy**, oczywiście, jeżeli trzymał miecz w pochwie. Gdy Kugelmatyczna Pochwa Szybkiego Wydobywania Miecza zadziała niewłaściwie, miecz zostanie z niej wystrzelony na odległość 1-10 metrów.

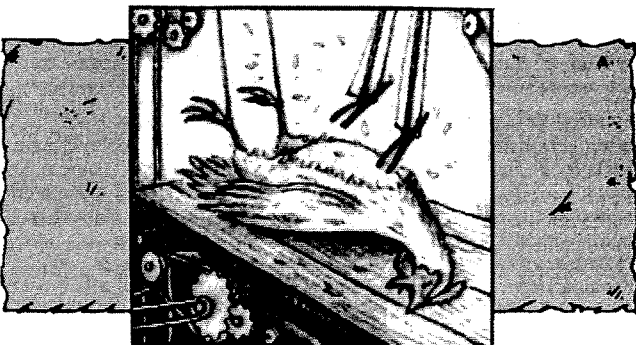
Kugelmatyczna Ruchoma Gaśnica

Jest to wózek na kółkach z umocowaną na nim pompą i wężem pożarniczym. Gdy korzysta się z pompy, z węża tryska brązowa i cuchnąca chemikaliami woda. Gasi ona dowolny ogień dokładnie w taki sam sposób jak zwyczajna woda. Ciecz poza tym oblepia każdą osobę, z którą się zetknie, co o 15 zmniejszając jej **Inicjatywę**. Gaśnica ma zasięg 4 metrów, a cieczy nie da się zmyć przez 2 godziny. Ruchoma gaśnica wymaga obsługi dwóch osób (jednej przy pompie i drugiej kierującego wężem).



Kugelmatyczne Urządzenie do Oddychania pod Wodą

Prymitywna „fajka”, która istotnie pracuje zupełnie nieźle. Może być przydatna dla każdego, kto miałby ochotę uciec, płynąc pod wodą.



Kugelmatyczny Skubacz Kurcząt

Zapomnij.

Kugelmatyczny Skubacz Indyków

Większa wersja wspomnianego wyżej urządzenia.

Łódź podwodna

Szczegółowy opis tego urządzenia nie jest właściwie potrzebny, gdyż bohaterowie nie będą w stanie z niego skorzystać, ani nawet obejrzeć wnętrza.

Lotnie

Informacje na temat lotni podane są w ostatnim rozdziale przygody.

Załącznik 2: Bohaterowie

Wolfgang Kugelschreiber

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	29	24	2	3	8	46	1	59	24	97	30	67	37

Umiejętności: astronomia, kartografia, inżynieria, szczęście, metalurgia, chemia, historia, leczenie ran, heraldyka, geniusz matematyczny, znajomość języków obcych – klasyczny.

Uwagi: Zazwyczaj jest niechlujnie ubrany, nigdy nie dba o swój wygląd. Jest nieco roztargniony, co być może jest przyczyną wad większości jego wynalazków – zazwyczaj zapomina o jakimś elemencie.



Grubasek Kurzynos

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	29	36	2	2	6	52	1	43	20	37	23	43	43

Umiejętności: gotowanie, śpiew, opieka nad zwierzętami.

Uwagi: Ma zwyczaj mruczeć pod nosem.

Helmut Weishund – szpieg

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	49	45	3	4	9	50	2	46	39	49	69	29	49

Umiejętności i przedmioty: Tak jak szpieg (patrz podręcznik WFRP) plus miecz.

Strażnik miejski – reketer

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	37	40	3	3	9	36	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności i przedmioty: Jak strażnik miejski (patrz podręcznik WFRP).

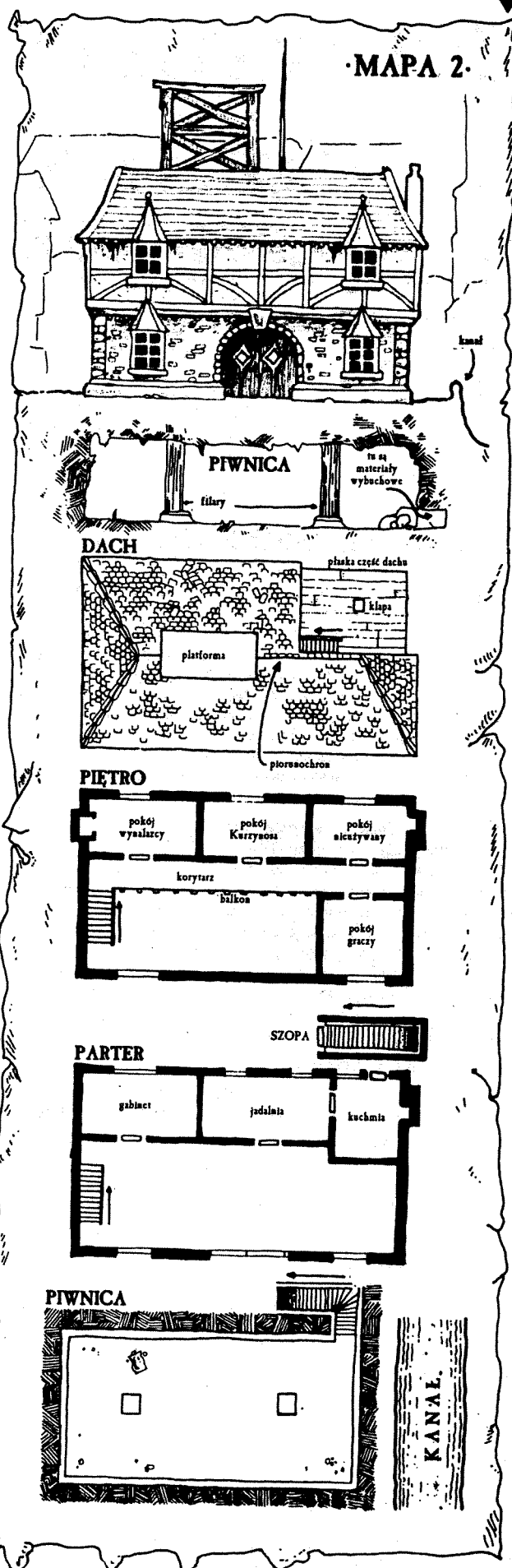
Uwagi: Gdy strażnicy przebijają się za reketerów, ich ubiór wygląda tak, jak to podano w tekście przygody. Gdy działają jako strażnicy, ich ubiór jest taki sam, jak to opisano w podręczniku.

Manfred Kessler – przywódca reketerów

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	30	3	4	9	39	2	29	40	29	29	29	29

Umiejętności i uwagi: Jak jego kompani powyżej.

MAPA 2.





UWAGI O KAMPANII



CIEŻKA NOC W GOSPODZIE „POD TRZEMA PIÓRAMI”

Streszczenie przygody

BG zatrzymują się na noc w gospodzie „Pod Trzema Piórami”, gdzie oprócz nich nocuje również pewna hrabina ze służbą. Inni, warci uwagi goście to łowczyńa nagród Ursula Kopfgeld, kilku „nowicjuszy”, w rzeczywistości będących zamaskowanymi kultystami, para kochanków, mająca potajemny romans i inni. W krótkim streszczeniu trudno jest w pełni wyrazić skomplikowane założenia i mnogość wątków scenariusza. Próba rozwikłania intryg dostarczy graczom mnóstwo emocji!

Uwagi do kampanii *Wewnętrzny wróg*

Jeżeli rozgrywasz scenariusz „Szara eminencja”, umieść całe wydarzenie gdzieś na drodze między Altdorfem, a Middenheim. Hrabinię opisz jako niezbyt ważną szlachciankę z okolic Miasta Białego Wilka, będącą w drodze właśnie do tej metropolii. Dla BG okaże się użyteczną znajomą, dobrą przyjaciółką, może też wprowadzić ich w wyższe sfery miasta. Będzie zbyt zajęta (problemy prawne), by towarzyszyć im bezpośrednio, dzięki czemu jest idealnym BN. Jeżeli uczyni się ją przyjaciółką szlachetnej lecz dość bezużytecznej postaci, jaką jest Siegfried Prunkvoll, możesz wprowadzić BG do górnych warstw społeczeństwa, nie kontaktując ich bezpośrednio z nikim wpływowym albo rzeczywiście pomocnym. Bardzo pożądanym stan rzeczy.

W przygodzie „Śmierć na rzece Reik” scenariusz ten można umiejscowić gdzieś pomiędzy Grissenwaldem, a Kemperbadem lub też na długim, południowym odcinku rzeki Reik między zamkiem Reikguard, a Kemperbadem. Obydwie lokalizacje nadają się do wykorzystania w tej przygodzie, gdyż nawet w jej oryginalnym tekście celem podróży szlachcianki jest właśnie Kemperbad. Jeśli chcesz wykorzystać poniższą przygodę w pierwszym scenariuszu „Wewnętrzny wróg”, możesz ją rozegrać na pierwszym przystanku, pomiędzy Altdorfem a Weissbrückiem, utrzymując uciekających z Altdorfu bohaterów w wielkim napięciu!

Uwagi do kampanii *Potępieniec*

Usytuowanie gospody „Pod Trzema Piórami” pokazane jest na mapie kampanii – znajduje się ona pomiędzy Volgen i Schoppendorfem.

BG prawdopodobnie będą próbowali dowiedzieć się czegoś o pierścieniu (pokażą go pewnie karczmarzowi), będą też wypytwać o mężczyznę o imieniu Johann, który miał go odebrać. Oczywiście karczmarz jest zajęty po uszy obsługiwaniem arystokratów i nie bardzo może znaleźć chwilę czasu dla BG. Kiedy wszystko się trochę uspokoi, wyjaśni, że dopiero co wszedł w posiadanie gospody, ponieważ dawny właściciel zmarł na zieloną febrę mózgową miesiąc temu (czyli po dostarczeniu pierścienia). Powie jednak, że ma stałych gości i chętnie pokaże im pierścień, a także dowie się, czy wiedzą coś na jego temat. Jeżeli BG spróbują zrobić to na własną rękę, nie dowiedzą się niczego, ponieważ żaden z BN nie przyzna się do tego, że zna ten pierścień. Bohaterowie będą musieli pozostawić tę sprawę karczmarzowi, a sami po prostu wypiją parę kolejek w barze.

Dzięki temu będziesz mógł swobodnie i zgodnie ze scenariuszem poprowadzić tę skomplikowaną przygodę. Johann nie pojawi się i nie popsuje zabawy. Hrabina podróżuje do Altdorfu, a w Schoppendorfie zamierza przesiąść się na rzeczny łódź. Dokładne historie i miejsca zamieszkania pozostałych BN nie są istotne, w związku z czym nie wymagają wprowadzania zmian. Poza tym, jest mało prawdopodobne, aby BG dowiedzieli się skąd pochodzą.

Przygotowanie zakończenia przygody tak, by pasowało do kampanii wymaga jednak wprowadzenia starannych przeróbek.

Przed wszystkim, hrabina nie powinna nalegać, by BG towarzyszyli jej do Altdorfu, aczkolwiek aż do Schoppendorfu nie ma to znaczenia, bo BG i tak zmierzają w tym kierunku. Dzięki temu, udzielając jej pomocy bohaterowie mogą również zarobić niewielką sumę pieniędzy.

Po drugie, BG muszą zdobyć tu więcej informacji na temat Johanna. Najprościej będzie, gdy karczmarz dowie się od Ursuli, że widziała ten pierścień i zna właściciela. Ursula jest łowczynią nagród i, jak mówi, znała Johanna, a nawet kilkakrotnie z nim współpracowała. Ponieważ jest tu tylko przejazdem, przekazane przez nią informacje dotrą do BG dopiero następnego dnia. I znowu jest to idealna sytuacja, ponieważ bohaterowie nie będą mogli dotrzeć bezpośrednio do źródła informacji, a tym samym nie będą mogli zadawać jakichś niewygodnych pytań.

Ursula potwierdzi, że pierścień został zakupiony przez łowcę nagród i oznajmi, że zna jedynie jego imię – Johann. Poda jego krótki rysopis, który zgadza się z wyglądem ducha. Powie, że Johann był ostrożnym człowiekiem i niekiedy używał gospody „Pod Trzema Piórami” jako bazy wypadowej, chociaż w tym rejonie nie miał bliskich przyjaciół. Nie wie, dla kogo pracował. Stwierdzi, że kiedy widziała go po raz ostatni, a było to przed dwoma tygodniami, ścigał znanego banitę i występował w przebraniu. Wydaje jej się, że dla lepszego efektu udawał wówczas strażnika dróg. Wreszcie, poinformuje również, że Johann był kawalerem, abstynentem, nie spędzał czasu w towarzystwie kobiet podejrzanej kondyty i ogólnie rzecz biorąc był przyzwoitym facetem. Ursula nie udzieli żadnych informacji na temat przeszłości Johanna, ani jego rodziny, przez co uzyskane wiadomości nie zadowolą w pełni ani BG, ani ducha – i o to chodzi.

Johann pojawi się wkrótce potem i przeprowadzi naradę z BG. Zainteresuje go wiadomość, że zajmował się jakąś ważną sprawą i zwróci uwagę, że może to oznaczać sporą sumę pieniędzy dla BG. W czasie, gdy omawia jakiś drobny szczegół przekazanych wyżej informacji, nagle krzywi się i zaczyna machać kikutem. „Naprawdę mi doskwiera” – powiada. – *Chyba można to nazwać upiornym bólem ręki*. A potem uśmiecha się smutno z tego kiepskiego dowcipu. W tym jednak momencie ręka, przesuwając się przy pomocy zsiniałych palców, wyczołga się z miejsca, w którym ukryli ją BG (plecak, torba itp.). Palec wskazujący powoli strasliwie powoli zatoczy w powietrzu krąg. Świadkowie tego wydarzenia muszą przeprowadzić test *strachu*, albo zostają sparaliżowani lękiem. Potem palec wskazuje na zachód, po czym ponownie zamiera. Każdy, kto został porażony *strachem*, dochodzi w tym momencie do siebie. Gdy ręka będzie ożywała w przyszłości, BG będą wykonywać testy *strachu* z kumulatywnym modyfikatorem +5, podobnie jak ma to miejsce w przypadku Johanna.

Ręka Johanna od tej pory prowadzi własne życie. Przyczyna tego zjawiska jest dokładnie wyjaśniona w uwagach do kampanii przed przygodą „Rytuał”, ale w odniesieniu do gry zjawisko ma istotne znaczenie, ponieważ od tej pory ręka niezmiennie wskazuje w kierunku miasta Delberz. Gdziekolwiek udadzą się BG (a od tej pory najczęściej będą szli prosto w kierunku Delberz), ręka od czasu do czasu ożyje i wskaże w tym kierunku. Pokazuje ona miejsce, gdzie znajdują się szczątki Johanna, choć prawie na pewno BG nie uświadomią sobie tego od razu. Od tej chwili ręka jest ich przewodnikiem, ale szerzej zajmiemy się tym w następnym zestawie uwag.



Ta przygoda, przeznaczona do rozegrania w systemie **Warhammer Fantasy Roleplay**, dzieje się w nadrzecznej lub przydrożnej gospodzie, którą można osadzić prawie wszędzie na terenie Imperium. BG są uwikłani w kilka wątków fabularnych jednocześnie, dlatego MG musi przed rozpoczęciem gry bardzo dokładnie zapoznać się z przebiegiem scenariusza.

WPROWADZENIE DLA MG

w tej przygodzie należy przede wszystkim pamiętać, że strasznie dużo rzeczy dzieje się w niej jednocześnie. Składa się na nią kilka oddzielnych, ale splecionych ze sobą wątków fabularnych – jest to bardzo pracowita noc, nawet jak na zatłoczoną gospodę! Musisz śledzić przebieg wielu nie powiązanych ze sobą wydarzeń i dbać, aby właściwe wydarzenia następowały we właściwym momencie. Rozdział zatytułowany **Wydarzenia** pomoże ci w tym zadaniu, ale aby upewnić się, że wiesz, co się dzieje powinienś kilkakrotnie przeczytać całą przygodę – co gracze poczną z takim natłokiem wydarzeń, to już ich sprawa.

Nie trzeba chyba wyjaśniać, że poszczególne wątki mają ostatecznie spleść się ze sobą. Poza tym, sprawy będą ulegały zmianie na skutek tego, co nasi bohaterowie postanowią w danej chwili zrobić. Wątki fabularne zostały przedstawione poniżej i w rozdziale **Wydarzenia**, tak, jak *powinny* mieć miejsce, o ile nie nastąpi coś nieprzewidzianego. Jeżeli jednak coś takiego nastąpi, posłuż się wyobraźnią – tak, żeby wszystko potoczyło się po Twojej myśli. Na pierwszy rzut oka wszystko wygląda koszmarnie, ale kiedy się już zacznie, nie sprawia żadnych kłopotów. Słowo daję.

Oczywiście, możesz się zdecydować na oddzielne rozgrywanie każdego wątku w formie pojedynczych miniprzygód. Jeżeli tego chcesz, nic nie może cię powstrzymać i dzięki temu będziesz miał szereg przygód w cenie jednej. Wszystko zależy od ciebie.

WPROWADZENIE DLA GRACZY

Porozmawiajcie przez cały długi dzień i słuchajcie właśnie zaczętego zachodzącego, gdy zobaczycie w oddali gospodę. Gdy podeszliście bliżej, zobaczycie szyld ze znakiem trzech piór i zauważyliście, że wokół gospody panuje niezwykle ruch. Przed budynkiem zajeżdżał wytworny powóz i lokaje – niektórzy w liberii – krzątają się z rozmaitymi kufkami i skrzyniami, podczas gdy odziani w liberię zbrojni obserwują okolicę.

W gospodzie panuje zamieszanie. Służba biega tam i z powrotem, a gospodarz jest pogrążony w rozmowie z pisarzem, który trzyma bardzo pękatą sakiewkę. Mija pełne dziesięć minut zanim jesteście w stanie zwrócić jego uwagę.

– Witajcie – powiada wreszcie. – Przepraszam, że musieliście czekać tak długo, ale, jak widzicie, dzisiaj nocuje u nas czcigodny gość – ni mniej ni więcej, tylko sama hrabina Maria-Ulryke von Liebewitz z Ambosstein – i trzeba dokonać wielu przygotowań. Na dobrą sprawę nie wiem, jak mam się z tym wszystkim uporać. No dobrze – chcecie pokój? O czym ja mówię, oczywiście, że tak. Ach, przepraszam jeszcze raz, muszę znowu opuścić was na chwilę.

Czekajcie przez kilka minut, w czasie których gospodarz kieruje procesję służących do pokoi hrabiny.

– Bardzo przepraszam – mówi, gdy ponownie do was przychodzi. – Słowo daję, mamy dziś zupełnie zwiartowany wieczór.

GOSPODA

Napisy na pianie powinny tłumaczyć się same przez się. Jeżeli budzą jakieś wątpliwości, należy sięgnąć do uwag, dotyczących typowej gospody, które zamieszczone są w podręczniku **WFRP**.

Sypialnie **a-f** są podwójne, podczas gdy pokoje **k-s** są pojedyncze. Należy zwrócić uwagę, że hrabina zajęła całe skrzydło, w związku z czym na jej polecenie sypialnia **d** zostanie pusta. Jeżeli bohaterowie wynajmą podwójną sypialnię, otrzymają albo pokój **g**, albo **f**.

Gospoda „Pod Trzema Piórami” ma dziesięć sypialni pojedynczych i dziesięć podwójnych. W chwili obecnej pięć podwójnych (na planie **a-e**) zajmuje hrabina i jej orszak. Cały korytarz został zamknięty, a w miejscach oznaczonych **x** stoi na posterunku dwóch zbrojnych, którzy mają zapewnić hrabinie spokój.

Wszystkie pozostałe sypialnie są wolne – bohaterowie przybyli stosunkowo wcześniej i gospoda jeszcze nie zaczęła się wypełniać. Pojedyncza sypialnia kosztuje 1 złotą koronę za noc, podwójna – 35 szylingów, a miejsce w dormitorium 5 szylingów. We wszystkie ceny wliczona jest kolacja i śniadanie. W pojedynczej lub podwójnej sypialni można upchnąć jedną osobę dodatkowo, ale musi ona spać na podłodze, a za nocleg płaci połowę normalnej ceny.

STRESZCZENIE WĄTKÓW FABULARNYCH

Jak wspomnieliśmy wyżej, tej nocy dzieje się jednocześnie kilka rzeczy. Umieszczone niżej streszczenie fabuły powinno pomóc ci w kontrolowaniu przebiegu wydarzeń.

Wątek 1 – Doniośła sprawa

Część gospody została zajęta przez hrabinę Marię-Ulrikę von Liebewitz z Ambosstein, kuzynkę hrabiny Emmanuelle z Nuln i jej orszak – pół tuzina zbrojnych, prawnika, szampierza oraz rozmaitych służących. Ponieważ hrabina została oskarżona o niemoralne prowadzenie się i przyczynienie do śmierci uczestnika jednego z legendarnych przyjęć wydawanych przez jej ciotkę, zdąża do Kemperbad na proces. Hrabina ma zamiar wykorzystać swój odwieczny przywilej odwołania się do sądu bożego, ale agenci barona Ottona von Dammensblatz z Wissenburga, jej oskarżyciela, mają zamiar unieszkodliwić Bruna, jej szampierza. Wkrótce okaże się, w jaki sposób.

Wątek 2 – Kompromitująca sytuacja

Hrabina Maria-Ulrika nie jest tej nocy jedyną przedstawicielką arystokracji, przebywającą w gospodzie. Zatrzymał się tu również – ale incognito – młody hrabia Friedrich von Pfeifraucher, trzeci syn księcia Bruna z Wissenlandu. Towarzyszy mu Fraulein Hanna Lastkahn, córka jednego z bogatych szkodników z Grissenwaldu. Od jakiegoś czasu parę tę, która wynajęła pokój na nazwisko państwa Johannostwa Schmidt, wiąże zakazany romans. Niestety, rozpoznał ich jeden ze służących hrabiny Marii-Ulriki, który pracował kiedyś na dworze Pfeifrauchera. Spróbuje ich szantażować.

Wątek 3 – Człowiek z przeszłości

Gustaf Rechtshandler, prawnik hrabiny, jest absolwentem Uniwersytetu w Nuln, gdzie przez krótki okres był członkiem tajnego stowarzyszenia znanego pod nazwą Ordo Ultima. Ordo Ultima było przykrywką kultu Slaanesha – boga Chaosu – i Rechtshandler opuścił je, gdy przekonał się, że nie jest członkiem niewinnej tajnej organizacji. Nie należał jednak do niej wystarczająco długo, aby wykryć więzy łączące stowarzyszenie z Chaossem. Rechtshandler osiągnął wielki sukces zawodowy, który pozwolił mu znaleźć się w łaskach rodziny von Liebewitz, ale obecnie kult czegoś od niego chce i jeden z jego agentów nawiązuje w gospodzie kontakt z adwokatem.

Wątek 4 – Awantura

Fraulein Hanna Lastkahn (patrz wątek 2 powyżej) jest zaręczona z Thomasem Prahmhandlerem, spadkobiercą majątku innej bogatej rodziny szkodników z Grissenwaldu. Służący rodziny Lastkahnów poinformował go o jej romansie z hrabią Friedrichem. Pijany Thomas wpadnie do gospody w towarzystwie czterech wynajętych opryszków. Ma zamiar przyłapać kochanków na gorącym uczynku i, bez względu na konsekwencje, wychłostać młodego arystokratę.

Wątek 5 – Proch do prochu

Wszystkie powyższe wydarzenia mają miejsce tej samej nocy, w której grupa przemytników ma załadować bardzo ważny ładunek

na oczekującą łódź. Ale łódź, niestety, nie oczekuje. Zderzyła się w dole rzeki ze służą i jej załoga straciła pół dnia na naprawę. Oznacza to, że przemytnicy muszą ukryć ładunek w gospodzie i oczekiwać na przybycie łodzi. Zazwyczaj nie mają z tym problemów, ale tym razem przemycają człowieka. Jest to Josef Aufwiegl, podżegacz z Altdorfu, poszukiwany za wzywanie do buntu. Zaaplikowano mu specyfik wywołujący katalepsję, a przemytnicy przebrani są za nowicjuszy Morra, przewożących jego zwłoki na pogrzeb do rodzinnej miejscowości. Specyfik miał przestać działać, gdy „ładunek” będzie już na łodzi, ale z powodu zaistniałego opóźnienia, Josef obudzi się w nocy.

Wątek 6 – Garść złotych koron

Ursula Kopfgeld, łowczyni nagród, tropi przemytników. Niewiele jej brakowało do złapania Aufwieglera, kiedy ten nagle „umarł” i łowczyni jest przekonana, że coś tu śmierdzi. Podążyła za przemytnikami do gospody i oczekuje na odpowiedni moment, by zacząć działać.

Wątek 7 – Opróżnić ze dwie kieszenie

Aby dodatkowo spotęgować ogólne zamieszanie, gospodę odwiedził Glimbrin Oddsocks, złodziej-gnom, który w nocy będzie chciał coś ukrąść. Niektóre z jego działań są opisane w **Wydarzeniach**, ale za każdym razem, kiedy nie wiesz gdzie złodziej jest, możesz go wykorzystać w sposób, jaki ci to odpowiada.

WYDARZENIA

W czasie nocy będą miały miejsce opisane niżej wydarzenia. Pamiętaj jednak, że bohaterowie są ludźmi wolnymi, mogą kręcić się gdzie chcą i robić, co tylko im strzeli do głowy zaburzając tym samym misterny plan.

Oczywiście, wydarzenia zakłóci również to, co sam wymyślisz. Masz wolną rękę w przekręcaniu, naciąganiu, przerabianiu lub mnożeniu tych wątków, jak tylko sobie życzysz. W końcu, kto się o tym dowie?

21.00

Bohaterowie przybywają do gospody.

Bruno siedzi przy stole **a**, siłując się na rękę z jednym ze zbrojnych. Inni zebrali się wokół stołu, popijając piwo i wykrzykując słowa zachęty. Bruno łatwo zwycięża swojego przeciwnika i chętnie przyjmie wyzwanie każdego, kto postawi 1 ZK albo więcej. Zasady zmagania się na rękę podane są na końcu przygody.

Po jadalni kręci się paru zbrojnych i służących hrabiny, których przy pomocy paru kolejek wina lub pomyślnego testu **Ogd** można skłonić do rozmowy z bohaterami. Wiedzą, że hrabina podążyła do Kemperbadu w jakichś sprawach prawnych, a każdy służący lub zbrojny, który nie zdoła wykonać testu **CP** wyjawy następnie, że sprawa ta ma związek ze śmiercią uczestnika przyjęcia wydanego przez ciotkę hrabiny, hrabinę Emmanuelle von Liebewitz z Nuln.

Bohaterowie mogą wykonać test **Inteligencji**, by przypomnieć sobie o legendarnych przyjęciach hrabiny. Szlachcice i bohaterowie z umiejętnością **etykieta** wykonują test z dodatnim modyfikatorem +10. Jeżeli wynik testu będzie lepszy o 30 lub więcej od wymaganego minimum, bohaterowie będą już znali pewne plotki na temat tego incydentu, który miał miejsce mniej więcej miesiąc temu. Zmarłym był baron Sigismund von Dammenblatt, podstarzały, mało ważny arystokrata z okolic Dunkelbergu. Znalaziono go martwego, z twarzą zanurzoną w wazie z ponczem i obecnie jego syn, baron Eberhardt von Dammenblatt, oskarża hrabinę o spowodowanie śmierci jego ojca przy użyciu trucizny lub czarów.

Nikt w świącie hrabiny nie wierzy w te oskarżenia – powszechnie sądzi się, że baron upił się do nieprzytomności, wpadł głową do wazy i utonął.

Poza opisanymi wyżej osobami, w jadalni, przy jednym ze stołów siedzi uśmiechnięty niziołek, bawiąc się talią kart. Chętnie zagra z każdym, kto mu to zaproponuje. Stawka wynosi szylinga za rozdanie.

21.10

Wchodzi trzech przemoczonych deszczem podróżnych. Zdejmują ciężkie płaszcze i kapelusze i wieszają je przy ogniu, by wyschły. Wynajmują jeden podwójny pokój na trzech i zamawiają trzy gorące posiłki. Siadają przy stole **c** i trzymają się razem, starannie unikając wszelkich rozmów. Są to kultystyści z Ordo Ultima (patrz wątek 3, powyżej).

21.15

Przybywa gnom, wynajmuje pojedynczą sypialnię i zasiada do gry w karty.

21.20

Służący w barwach hrabiny schodzi z góry i mówi do Bruna, że hrabina chce, by ten przestał siłować się na rękę, gdyż może się zranić. Wiadomość tę słyszą wszyscy przy tym i sąsiednim stole, a osoba z umiejętnością **czytanie z warg** i widząca posłańca, również może go „podслуchać”. Bruno gwałtownie wstaje, górując wzrostem nad służącym i zdecydowanym tonem mówi mu, by pilnował swojego nosa. Służący wycofuje się na górę.

21.25

Z góry schodzi hrabina w towarzystwie trzech służących. Podchodzi do stołu Bruna i każe mu iść do sypialni (pokój **d**). Bruno z obrażoną miną spełnia polecenie. Służący zamawia kolację dla hrabiny i jej orszaku. Zbrojni i większość służby jedzą w jadalni, a posiłki dla hrabiny, jej szampiera i pół tuzina służby zostają zaniesione na górę.

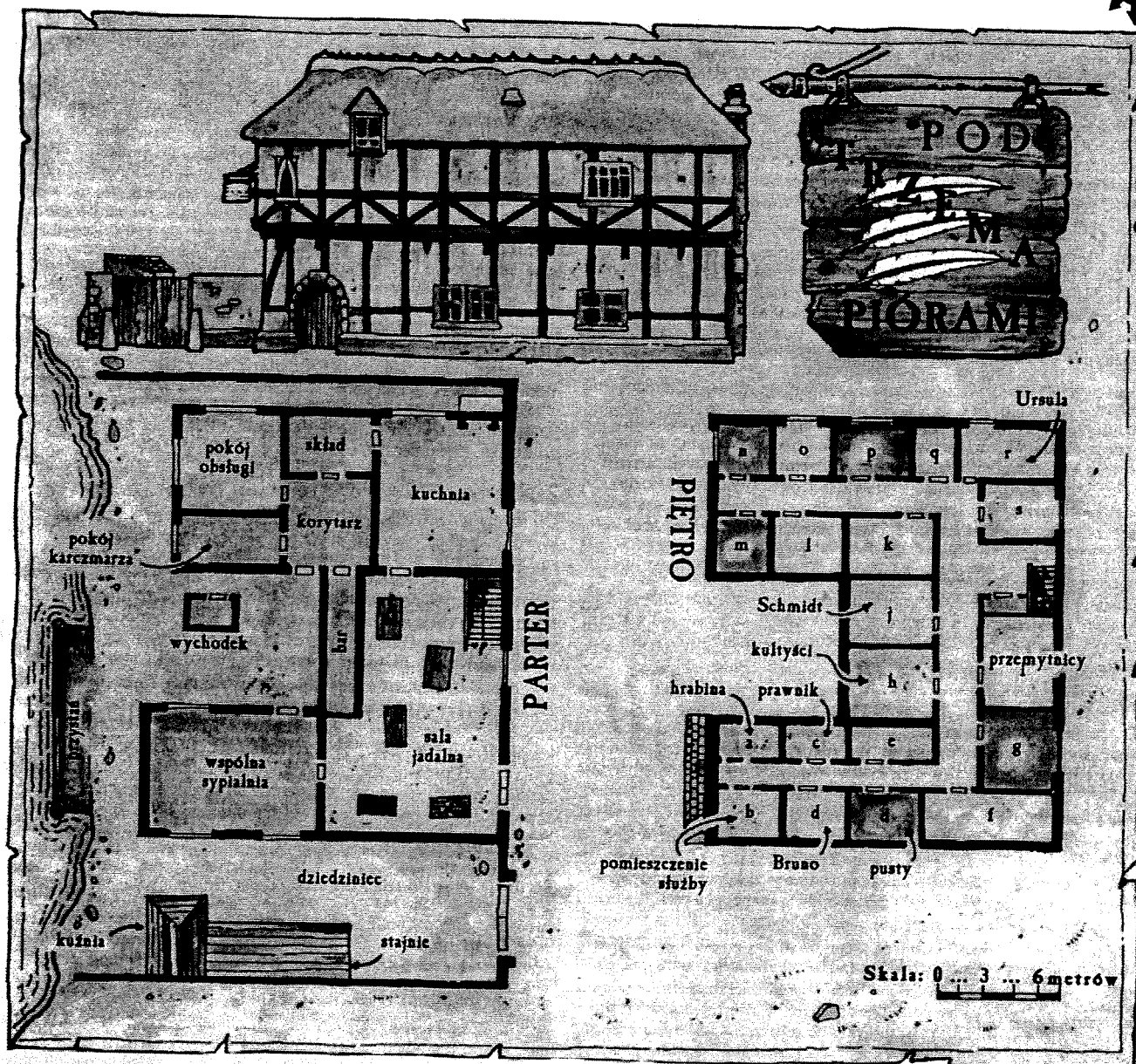
21.30

Przypływa mała łódź z czterema osobami – dobrze ubraną parą, liczącą niewiele ponad dwadzieścia lat i dwoma przewoźnikami. Na nazwisko Johanna Schmidta został zamówiony pokój **f**, a załoga łodzi zostaje umieszczona w dormitorium. Para, nie jedząc kolacji ani nawet niczego nie pijąc, znika na górę. Można się z łatwością zorientować, że świata nie widzą poza sobą. Przewoźnicy zostają w jadalni, siedzą przy stole **a** i chętnie pogadają i poplotkują z każdym, kto ma na to ochotę. Jeżeli zada się im pytania na temat ich pasażerów, odpowiedzą, że są to państwo Johannostwo Schmidt, nowożeńcy z Gissenwaldu. Przewoźnicy dobrze znają prawdziwe nazwiska młodej pary, ale ich milczenie zostało dobrze opłacone. Wyjawia prawdę, jeżeli zostaną skutecznie **przekupieni**, ale do prób przeciwstawienia się przekupstwu mają dodatni modyfikator +20 do swej **SW** i najmniejsza suma, za którą można ich kupić to 10 ZK.

21.35

Z północy przyjeżdża dyliżans, którego obsługa nosi uniformy Linii Kartak z Altdorfu. Przybyło nim trzech ubranych w czarne szaty Morra pasażerów, proszą oni o podwójną sypialnię (**f**) dla siebie i swojego ładunku. Przewożą ciało na pogrzeb i proszą, by pozwolono im trzymać zwłoki w pokoju. Barman nie wie, co ma zrobić i wzywa gospodarza. Ten nie jest zachwycony pomysłem, ale garść złotych monet zmienia jego nastawienie, wobec czego przybylsze dostają osobny pokój, położony daleko od części zajmowanej przez hrabinę. Podróżni natychmiast idą do swojej sypialni, zabierają ze sobą trumnę i uprzedzają gospodarza, aby nie niepokoił się, jeżeli z ich pokoju będą dobiegały hałasy, ponieważ mają obowiązek modlić się przy zwłokach od północy do świtu. Dwaj woźnice pozostają przy barze przez większą część wieczoru, a później udają się na spoczynek do dormitorium. Ich utrzymanie opłaca na podstawie stałej umowy przedsiębiorstwo przewoźowe.





21.50

Do gospody przybywa konno Ursula Kopfgeld. Po umieszczeniu konia w stajni wchodzi do baru i wynajmuje na noc pojedynczą sypialnię (7). Wbrew swemu wyglądowi wydaje się dosyć przyjacielska i chętnie ze wszystkimi rozmawia. Gdyby ktoś zainteresował się jej zadaniem, odpowie, że pracuje dla rady miejskiej w Kemperbadzie i wiezie wiadomość do Nuln. Nie wyjawia żadnych szczegółów swojej rzekomej misji, twierdząc, że jest poufna.

W pewnej chwili, wczesnym wieczorem, możesz sprawić, by jeden z mniej istotnych męskich BN – służący, albo zbrojny – uczynił jej nieprzyzwoitą propozycję. Ursula skarci go szybko i skutecznie. W sytuacji wtrąci się gospodarz, chcąc zapobiec awanturze. Jeżeli któryś z BG pierwszy uczyni pod jej adresem jakąś niewłaściwą albo obraźliwą uwagę, łowczyni nagród zareaguje tak samo, niezwykle sprawnie posługując się gołymi rękoma. Gospodarz i obsługa gospody wkroczą do akcji po K4 rundach, wspomagani przez tyłu pozostałych gości, ilu potrzeba będzie do zapobieżenia bójce.

22.00

Na dół schodzi służący w liberii, który poleca wszystkim osobom z otoczenia hrabiny, by szły spać, gdyż rano wyruszają o pierwszym brzasku. Służący i zbrojni kończą picie i powoli zmierzają do dormitorium.

Mniej więcej w tym samym czasie do jadalni schodzi „Schmidt”, który kupuje butelkę wina. Gdy idzie z powrotem do swojego pokoju, podchodzi do niego jeden ze służących hrabiny. Wywiązuje się ożywiona, ale cicha rozmowa, po której wyraźnie wściekły Schmidt szybko

wchodzi na górę. Służący idzie do wspólnej sypialni. Osoby z umiejętnością *czytanie z warg* stwierdzą, iż służący grozi, że powie komuś o „Schmidcie”, ale nie dowiedzą się niczego więcej.

22.10

Do jadalni wraca Bruno Franke. Uśmiecha się szeroko i z przesadną ostrożnością rozgląda się dookoła, chcąc się upewnić, czy nie ma już nikogo z orszaku hrabiny. Zamawia kufel piwa, polecając barmanowi, by „szykował następne” i dosiada się do przewoźników, wciąż siedzących przy stole a. Po kilku minutach znowu zaczyna się zawody w siłowaniu na rękę. Ursula obserwuje je przez chwilę, po czym rzuca Brunowi wyzwanie, kładąc na stole 5 ZK.

Bruno waha się przez kilka chwil, ale przyjmuje zakład. Zaczyna się walka i wokół stolika robi się niewielkie zbiegowisko. Początkowo ramię Bruna zaczyna się przechylać – traktuje damę łagodnie – ale szybko natęża mięśnie i rozpoczyna się prawdziwa walka. Żaden z zawodników nie zyskuje przewagi i na czołe Bruna pojawia się pot, ale bój jest wyrównany. Potem jednak ramię Ursuli zaczyna drżeć i Bruno – który zrezygnował z uprzejmości – wzmacnia napór i powoli, acz pewnie przyciska jej rękę do stołu.

Bruno wprowadzie wygrał, ale spogląda na Ursulę z szacunkiem i oboje przez pewien czas rozmawiają i piją piwo. Bruno już nie przyjmuje dalszych wyzwań do walki.

Kilka minut później do stołu Bruna zostaje przyniesiona taca z nowymi kufelami piwa. Nie ma w tym nic dziwnego – od chwili gdy usiadł przy stole, nowe kufle przynoszone są systematycznie – ale tym razem jedno z nich zostało zatrute. Przeznaczone jest dla Bruna,

ale możesz tak to rozegrać, by ten go nie wypił, ponieważ ma jeszcze to i owo do zrobienia. Zamiast niego kufel może zostać opróżniony przez jakiegoś mniej ważnego BN albo jednego z BG. Piwo zostało zaprawione 3 porcjami *osłego liścia*, co daje podstawową szansę wykrycia trucizny równą 15%. Jeżeli piwo zabierze któryś z bohaterów niezależnych, zadziałają wszystkie trzy porcje i gość wyróżnie twarzą w stół, niespodziewanie tracąc przytomność. Jeżeli piwo zabierze któryś z bohaterów, postępuj według zwykłych zasad wykrywania trucizn i przeprowadź normalne testy *zatrucia*.

Jeśli i kiedy ofiara zatrutego piwa straci przytomność, Bruno poczyni parę kąśliwych uwag na temat ludzi, którzy nie potrafią pić. Jeżeli któryś z bohaterów spogląda w tym czasie w stronę baru, pomyślnie wykonany test *obserwacji* pozwoli mu się zorientować, że jeden z pracowników gospody nagle się zaniepokoi i wyjdzie w pośpiechu. Jeżeli bohaterowie zechcą go ścigać, powinieneś zadbać, by udało mu się zniknąć w mroku dziedzińca.

22.15

Jeden z „nowicjuszy” schodzi na dół i rozmawia z gospodarzem. Przy pomyślnym teście *obserwacji* można będzie dostrzec jak kilka złotych koron zmienia właściciela, a pomyślny test *Int*, wykonany przez osobę z umiejętnością *czytanie z warg* ujawni, że „nowicjusze” spodziewają się, że nocą przyplynie po nich łódź i proszą gospodarza, by ten poinformował ich natychmiast, gdy przybędzie. „Nowicjusz” powraca do sypialni.

Natychmiast po jego wyjściu z jadalni do gospodarza podchodzi Ursula – pomyślnie wykorzystanie umiejętności *czytanie z warg* pozwoli się dowiedzieć, że pyta go o „nowicjuszy”. Gospodarz powtarza jej ich prośbę. Z rąk do rąk przechodzą kolejne monety, po czym Ursula wraca do stołu Bruna.

22.25

Do jadalni schodzi jeden ze służących hrabiny i każe Brunowi iść spać, wyjaśniając, że hrabina sprawdziła jego sypialnię i zorientowała się, że wyszedł. Bruno pokornie wraca do swego pokoju.

22.40

Do jadalni schodzi Gustaf Rechtshandler, ubrany w koszulę nocną i jedwabny szlafrok. W tym samym czasie jeden z trzech kultystów wstaje od stołu i idzie na górę. Rechtshandler zamawia brandy i zabiera ją do swojej sypialni (c). Kilka minut później pozostali dwaj kultysty idą na górę do swojej sypialni (b).

22.45

Jeden z kultystów podchodzi do drzwi sypialni Rechtshandlera. Stuka i prawnik odzywa się po kilku chwilach. Następuje krótka wymiana zdań – zbyt cicha, aby cokolwiek usłyszeć – i kultysta zostaje wpuszczony do środka. Chwilę później słychać podniesione głosy (dla osoby przebywającej w sąsiedniej sypialni lub przechodzącej korytarzem jest to dźwięk *zurykły*, natomiast dla kogoś stojącego przy drzwiach jest to dźwięk *głośniejszy*). Głos Rechtshandlera oznajmia, że nie podda się szantażowi, a drugi stwierdza, że wobec tego nie ma żadnego wyboru. Nagle zapada cisza.

22.50

Rechtshandler otwiera cicho drzwi swej sypialni i wygląda na zewnątrz. Jeżeli w korytarzu ktoś jest, powie, że słyszał na zewnątrz jakiś hałas i zamknie drzwi, sprawdzając korytarz pięć minut później. Jeżeli droga jest wolna, wyciągnie na korytarz ciało kultysty. Jeżeli w tej chwili w sypialni bohaterów nikogo nie ma, podrzuci tam ciało (zupełny przypadek). W innym razie zostawi je w pustej szpiarni.

23.00

„Schmidt” schodzi na dół. Sprawia wrażenie zmartwionego i zdenerwowanego. Jeżeli BG są w dalszym ciągu w jadalni, podchodzi do nich i prosi kogoś, aby zaniósł do dormitorium wiadomość od niego, proponując za fatywę 10 ZK. Chodzi o powiadomienie jednego ze służących hrabiny – Hansa Erpressera – że Schmidt chce się z nim widzieć. Jeżeli BG nie ma w tej chwili w jadalni, „Schmidt” wynajmie do przekazania wiadomości jednego z przewodników lub woźniców. Po zapłaceniu posłańcowi, wraca do sypialni.

23.05

Do Schmidta przychodzi Erpresser. Puka do drzwi i zostaje natychmiast wpuszczony. Z wnętrza pokoju rozlega się łupnięcie (dźwięk *zurykły* dla stojących przy drzwiach i *cichy* dla osób będących w korytarzu lub w sąsiednich sypialniach). To „Schmidt” zabił służącego.

Chwilę później zabójca ostrożnie otwiera drzwi, by sprawdzić czy ma wolną drogę. Spróbuje pozbyć się ciała w dokładnie ten sam sposób, jak Rechtshandler (patrz 22.50 powyżej).

23.15

Bohaterowie, prowadzeni przez graczy zostają poproszeni przez jednego ze służących hrabiny o przyjęcie do sypialni prawnika. Ten wyjaśnia, że szantażują go podróżni z sypialni b, dlatego za ich pozbycie się jest gotów zaofiarować 250 ZK. Kiedy Rechtshandler rozmawia z bohaterami, Ursula Kopfgeld wychodzi z jadalni „by sprawdzić konia”. W rzeczywistości obserwuje pokój zajęty przez przemysłników.

Jeżeli bohaterowie przyjmą propozycję Rechtshandlera, przekonają się, że sypialnia kultystów jest otwarta, ponieważ czekają oni na powrót swego towarzysza – jego długa nieobecność jeszcze ich nie zaniepokoiła. Ponieważ kultysty niczego się nie spodziewają, przy pierwszym ataku na każdego z nich do testu *trafienia* stosowany jest dodatkowy modyfikator +10 (kumulujący się z *szarżą* lub innymi modyfikatorami). Jeżeli jakikolwiek hałas będzie trwał przez 3 lub więcej rund, goście z sąsiednich sypialni przyjdą zbadać sytuację. Najpierw przez jedną rundę będą stukać do drzwi, a potem wejdą do środka, by sprawdzić co się dzieje.

23.30

Od strony głównych drzwi gospody dobiega głośniejszy łomot. Początkowo gospodarz nie chce otworzyć, ale wszystko wskazuje na to, że stukający gotów jest w razie potrzeby wyłamać wrota. Po kilku minutach drzwi zostają otwarte i wchodzi dobrze ubrany, ale wyraźnie wstawiony młody człowiek i trzech wielkich, agresywnych drabów. Młodzieniec chce wiedzieć czy w gospodzie zatrzymał się Friedrich von Pfeifraucher. Głośnie i ze złością wypytuje o to wszystkich obecnych w jadalni. Gdy wszyscy powiedzą już, że nikogo o tym nazwisku tu nie ma, na chwilę milknie.

– *Ale jego łódź jest zacumowana na przystani* – powiada. – *A więc chyba będą musieli sam go poszukać. Panowie?* – Gestem dłoni nakazuje swym trzem towarzyszom ruszać na górę. Personel gospody i kilku gości próbuje ich powstrzymać, wskutek czego wywiązuje się bójka. Bez względu na to, czy w tym momencie bohaterowie są w jadalni, powinieneś sprawić, by dotarli do nich odgłosy walki i by jeden z nich w zamieszaniu stracił sztylet – później będzie to bardzo ważne.

Jeżeli Thomas Prahmhandler – on to jest bowiem – wdrze się na górę, zacznie po kolei wyłamywać wszystkie drzwi, aż do momentu, kiedy się go zatrzyma lub znajdzie von Pfeifrauchera. Jeżeli mu się to uda, nastąpi straszliwa i bardzo głośnie scena, w czasie której dwóch oprychów będzie trzymać młodego arystokratę, a Prahmhandler go wychłoscze. Trzeci bandzior chwyci płaczącą, młodą kobietę i zmusi ją, by na to wszystko patrzyła. Jakiś czas po tym wydarzeniu do jadalni wraca Ursula. Zainteresuje ją każde zamieszanie. Jeżeli bójka dotrze na górne piętro i będzie trwała więcej niż trzy rundy, K6 zbrojnych hrabiny (oczywiście bez broni i zbroi), wyjdzie zbadać sytuację i przyłączy się do personelu i gości, próbujących przerwać zamieszanie.

23.50

Jeżeli dwaj pozostali kultysty jeszcze żyją, odwiedzą sypialnię prawnika, w której nastąpi gwałtowna sprzeczka. Zanim ktokolwiek przyjdzie sprawdzić co się dzieje, Rechtshandler zginie, a w zamkniętym od wewnątrz pokoju nie będzie już nikogo. Mordercy wyjdą z niego przez okno i przez mniej więcej pięć minut będą na dachu, wracając tą drogą do swojej sypialni.

W tym samym czasie Ursula Kopfgeld idzie do swojej sypialni i zamyka za sobą drzwi.



Północ

W sypialni przemytników rozlegają się straszliwe wrzaski i łomoty. Gospodarz próbuje przeszkodzić w wejściu do środka pokoju, powtarzając to, co powiedzieli mu „nowicjusze”, jednak po kilku minutach dochodzi do wniosku, że musi z nimi porozmawiać i bardzo ucieszy się z czyjegokolwiek towarzystwa. Gdy zbliża się do drzwi sypialni, zapada w niej nagle cisza. Gospodarz stuka. Drzwi otwiera jeden z „nowicjuszy”, który przeprosza za hałas, obiecując jednocześnie, że przez resztę nocy spróbują zachowywać się ciszej. Przez szparę w drzwiach widać, że dwóch „nowicjuszy” siedzi na trzecim. Stojący przy drzwiach wyjaśnia, że jeden z braci niekiedy cierpi na podobne ataki, ponieważ jest szczególnie wyczulony na wibracje Drugiej Strony. Dzięki temu jest doskonałym kapłanem Morra, ale niekiedy staje się uciążliwy. Zdezorientowany gospodarz odchodzi.

Hałas został spowodowany przez podopiecznego przemytników, który zbudził się nieco przedwcześnie, głośnie są też próby uspokojenia go. Jeżeli BG towarzyszyli gospodarzowi, może któryś uświadomił sobie, że obecnie mamy czterech nowicjuszy! Jeżeli wspomną o tym gospodarzowi, ten powie im, że musieli się pomylić, a pomyśl sprawdzenia jeszcze raz wcale mu się nie spodoba (ujemny modyfikator -20 do każdego testu **Ogd**). Jeżeli jednak ktoś wróci do pokoju, zobaczy w nim tylko trzech „nowicjuszy”, ponieważ przemytnicy zdążyli już ogłuszyć i ukryć pod łóżkiem swego podopiecznego.

0.10

Gnom idzie do dormitorium, a halfling pyta, czy ktoś jeszcze ma ochotę zagrać w karty. Jeżeli nie, również idzie do wspólnej sypialni. Przewoźnicy i woźnice również udają się na spoczynek.

0.20

Ze skrzydła, zajmowanego przez hrabinę dobiega głośny, kobiecy krzyk. Gdy bohaterowie, prowadzeni przez graczy przybywają na miejsce, spotykają służących i innych gapiów stłoczonych koło drzwi do sypialni Bruna – znaleziono go ze sztyletem wbitym między łopatki. Wszyscy zostają obudzeni i wezwani do jadalni – w tym momencie jest już oczywiste, że mamy więcej ofiar.



Do tej pory gospodarz zdołał się już przekonać, że po oberży kręci się morderca i radzi, by wszyscy zamknęli się w swoich sypialniach i nie wychodzili z nich aż do świtu, kiedy będzie mógł posłać po strażników drog i/lub patrol rzeczny.

Zanim wszyscy powrócą do łóżek hrabina pokaże sztylet, którym zabito Bruna. Bohaterom wyda się on dziwnie znajomy, ponieważ jest to właśnie ten sam, który jakieś 20 minut wcześniej skradziono jednemu z nich. Jeżeli właściciel sztyletu od razu się do niego nie przyzna, jeden z pracowników gospody (oczywiście ten, który ukradł sztylet) zauważy, że widział identyczny sztylet w jego posiadaniu. Bohater zostanie wezwany do okazania swojej broni, ale oczywiście nie zdoła tego uczynić. W jadalni rozlegnie się groźny pomruk, a ty powinieneś postarać się przekonać gracza, że za chwilę jego bohater zostanie złinczowany. Jeżeli bohater spróbuje oczyścić się z podejrzeń twierdząc, że zgubił sztylet w czasie bójki o północy, wykonaj test **Ogd** z ujemnym modyfikatorem -20, wynikającym z faktu, że ludzie wolą proste rozwiązania. Do testu mogą mieć zastosowanie modyfikatory, wynikające z posiadania przez bohatera umiejętności *krasomówstwo* lub dowolnej innej, o której sądzisz, że jest właściwa.

Po tym jak cichną wszystkie oskarżenia i zapewnienia o niewinności, wstaje hrabina.

– Jestem upoważniona przez moją ciotkę – oznajmia – by wykonywać jej prawo do wydawania wyroków i wydaje mi się, że powinnam uczynić to teraz, albowiem jestem najlepiej urodzoną osobą w tym towarzystwie. Zatem rozkazuje, aby aż do rana, kiedy to podejme

dalsze decyzje, tych ludzi zamknięto w ich sypialni. Z ich komnaty usunięta zostanie cała broń i inne wyposażenie, a dodatkowo przy drzwiach oraz pod oknami stać będzie straż. Ciebie natomiast – wskazuje na bohatera, sprawiającego wrażenie najlepszego wojownika – dopóki nie postanowię inaczej, wyznaczam na zastępcę mojego zamordowanego szampiera. – W jadalni rozlegają się pomruki, ale nikt nie poddaje w wątpliwość jej wyroku.

Hrabina przekazuje ciało „nowicjuszm”, polecając im czuwać nad nim aż do rana. Wyrażają zgodę, wobec czego owinięte w koc zwłoki Bruna i innych, odnalezionych do tej pory osób zostają przeniesione do ich sypialni.

Bohaterowie zostaną zamknięci w swojej sypialni, a pod ich drzwiami oraz oknem staje po dwóch zbrojnych z orszaku hrabiny. Powinieneś uświadomić graczom, że w jadalni jest zbyt wielu ludzi, aby udało się im w tym momencie uciec. Ich cała broń i wyposażenie zostały zabrane przez zbrojnych hrabiny. Osoba, którą hrabina wybrała na swojego nowego szampiera, zostaje zaprowadzona do sypialni Bruna (b) i tam zamknięta.

Po mniej więcej pół godzinie wszyscy wracają do łóżek.

1.20

Do sypialni bohaterów przychodzi służa, który oznajmia, że chce z nimi rozmawiać hrabina. Czterech zbrojnych prowadzi ich do jej sypialni (a). Po drodze zabierają ze sobą jej nowego szampiera. Hrabina oczekuje ich, wciąż całkowicie ubrana. Poleca zbrojnym, aby poczekali przed drzwiami, a po ich wyjściu zwraca się do bohaterów: – Przepraszam, że musiałam was zamknąć, ale był to chyba jedyny sposób, aby wszystkich uspokoić. Wierzę w waszą niewinność. Nikt nie jest tak głupi, aby pozostawić na miejscu zbrodni swój sztylet. W każdym razie mamy czas do świtu, by zorientować się, kto zabił biednego Bruna. Jestem pewna, że kryje się za tym *Dammenblatz* – jadę do *Kemperbadu*, żeby bronić się w sądzie przeciwko jego oskarżeniom. Jeżeli mam rację, jego ludzie spróbują zabić również mojego nowego szampiera – uśmiecha się do niego ironicznie. – Ale tym razem będziecie na niego czekali. Aby zachować pozory, pod waszymi drzwiami nadal będą stać strażnicy, ale wy spędzicie resztę nocy w sypialni Bruna. Otrzymacie z powrotem po jednej sztuce broni – nie, nie więcej. Nie chcę, żebyście umknęli. No dobrze, bierzcie się do dzieła – do świtu nie zostało dużo czasu.

BG otrzymują po sztuce broni i zostają zamknięci w sypialni Bruna. Zbrojni wracają na swoje posterunki przy sypialniach bohaterów i Bruna. W sypialni nie pali się światło, dlatego bohaterowie są zmuszeni czekać na rozwój wydarzeń w ciemności. Każdy bohater powinien wykonać test **SW**. Wszyscy, którzy nie zdołają przejść testu, zasypiają zanim cokolwiek się zdarzy.

2.00

Od strony kominka słychać jakieś ciche skrobanie. Każda czuwająca osoba ma 30% podstawową szansę usłyszenia tego dźwięku, dodatkowo stosuje się normalne modyfikatory, wynikające z posiadania umiejętności *czuły słuch*. Jest 10% szans, że hałas obudzi śpiących bohaterów.

Jeżeli BG rzucą się, by zbadać źródło dźwięku albo w jakiś inny sposób dadzą znać, że czuwają, hałas gwałtownie ustanie. Jeżeli zachowują ciszę, ktoś opuści się kominem i wejdzie do sypialni. Osoby z umiejętnością *widzenie w ciemnościach* poznają w intruzie jednego z pracowników gospody. Ledwo widoczny w ciemności służa podkradnie się w stronę łóżka, posuwając się po omacku i starając się nie przewrócić. Jeżeli ktoś go zaatakuje, służący spróbuje uciec przez okno albo kominem. Dwaj strażnicy ustawieni przed drzwiami sypialni, słysząc zamieszanie, wejdą do środka. Bohaterowie, śpiący w chwili, gdy służący wchodzi do pokoju w czasie pierwszej rundy nie mogą niczego robić, a do wszystkich rzutów otrzymują ujemny modyfikator -20.



Jeżeli sługa zostanie schwytany, strażnicy skrepują go i zakneblują, by czekał do rana na decyzję hrabiny.

4.30

Wstaje świt. Hrabina znowu wzywa wszystkich do jadalni, ale na stukanie do drzwi przemytników nikt nie odpowiada. Drzwi zostają wyważone, a przed oczyma zebranych ukazują się istna rzeźnia. Wszyscy trzej „nowicjusze” są martwi, a trumna, z którą weszli do gospody jest rozbita. Leży w niej niedawno zabity mężczyzna z uciętą głową. Brakuje również Ursuli Kopfgeld, a jej koń został wyprowadzony ze stajni.

Gdy wszyscy się już zbiorą, hrabina każe przyprowadzić schwytanego przez BG służącego i wyjaśnia, że był on na żołdzie barona von Dammerblatza i że jest winien morderstwa Bruna, jak również próby zabójstwa jej nowego szampierza. Rozkazuje, by sługa został zamknięty i przy pierwszej sposobności przekazany strażnikom dróg lub patrolowi rzeczniczemu. Po tym oświadczeniu wszyscy udają się w swoją stronę. Była to rzeczywiście burzliwa noc i nikt szybko jej nie zapomni.

ZAKOŃCZENIE PRZYGODY

Punkty doświadczenia powinny zostać przyznane za następujące osiągnięcia:

- 30 punktów dla każdego bohatera, który aktywnie pomoże w schwytaniu mordercy Bruna
- 10 punktów dla każdego bohatera, który pomoże pozbyć się kultystów
- 5 punktów za zwyciężenie Bruna w zmaganiu się na rękę
- 10 punktów dla każdego bohatera, który weźmie czynny udział w powstrzymaniu Prahmhandlera przed dotarciem do Pfeifrauchera

Istnieje o wiele więcej rzeczy, które BG mogą zrobić, by doprowadzić przygodę do właściwego zakończenia – zbyt wiele, aby je tu wymienić. Na zakończenie przygody przyznaj poszczególnym graczom 10-50 punktów za odpowiednie wczucie w swych bohaterów (inteligencja, dowcip, wartości rozrywkowe, dyplomacja i takt, itd.) i 30-70 punktów dla każdego bohatera za grupowe osiągnięcie celów przygody.

Co dalej?

Jeżeli chcesz kontynuować główną przygodę, hrabina może pozwolić swojemu nowemu „szampierzowi” iść swoją drogą, wyjaśniając, że chciała tylko zabić w pułapkę mordercę i może znaleźć sobie lepszego wojownika... Każdemu członkowi drużyny za ich pomoc daje jednak po 50 ZK, a w przyszłości może okazać się użytecznym znajomym.

Z drugiej strony, możesz rozwinąć przygodę, każąc jej nalegać, by jej szermierz towarzyszył jej do Kemperbadu. Otrzyma 5 ZK dziennie plus utrzymanie, a jeżeli zwycięży w pojedynku sądowym, dostanie premię 250 ZK. Pozostali członkowie drużyny mogą przyłączyć się do jej eskorty za 1 ZK i utrzymanie dziennie. Mogą popłynąć swoją łodzią, podczas gdy orszak hrabiny pojedzie nadrzeczną drogą. Podróż do Kemperbadu będzie spokojna – chyba, że zechcesz, aby w jakiejś innej gospodzie agenci Dammenblatza dokonali zamachu na życie nowego szampierza. Obecność hrabiny sprawi, że bohaterów nie będą niepokoić ani rzeczne patrole, ani inni przedstawiciele władzy.

Po dotarciu do Kemperbadu szampierz zostanie wyprowadzony na arenę z jedną sztuką broni i wybraną przez siebie zbroją, aby stawić czoła szermierzowi Dammerblatza (wykorzystaj charakterystykę gladiatora). Walka ma się toczyć do pierwszej krwi, a więc pierwsza osoba, która utraci punkt **Żyw** przegrywa pojedynek – i tym samym sąd boży. Jeżeli jeden z walczących zostaje ranny, żołnierze pilnujący pojedynku wkroczą, aby rozdzielić walczących. Jeżeli wygra bohater prowadzony przez gracza, hrabina Maria-Ulrike będzie zachwycona i dzień po sędzie kupi mu, co ten tylko zechce. Jeżeli BG przegra, hrabina zostanie ukarana grzywną, a bohater zostanie przepędzony. Szybki wyjazd z Kemperbadu to najlepsze rozwiązanie...

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

Hrabina Maria-Ulrike – szlachcianka

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

Umiejętności: urok osobisty, etykieta, szczęście, krasomówstwo, czytanie i pisanie, jeździectwo, błyskotliwość.

Wypozażenie: zbyt liczne, aby je wymienić.

Bruno Franke – szampierz

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	61	31	4	4	10	51	2	31	31	31	41	31	31

Umiejętności: rozbrajanie, uniki, jeździectwo, specjalne bronie – rapier, broń uliczna, korbacz, broń do parowania, broń dwuręczna, bijatyka, silny cios, celny cios, ogłuszenie.

Wypozażenie: koń, pełna zbroja płytowa, kaftan kolczy z rękawami, miecz, miecz dwuręczny, lewak, rapier, korbacz.

Gustaf Rechtschandler – prawnik

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

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

Wypozażenie: peruka i toga, biżuteria warta 250 ZK, 750 ZK gotówka.

Służący

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	31	3	3	7	41	1	31	31	31	31	31	31

Umiejętności i wypozażenie: jak uznasz za stosowne. Wszyscy służący hrabiny noszą jej liberę.



Zbrojni

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	41	3	3	8	41	2	31	41	31	31	31	31

Umiejętności: rozbrajanie, uniki, bijatyka, silny cios.

Wypozażenie: włócznia, sztylet, koszulka kolcza, tarcza.

Woźnice

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

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, powożenie, muzykalność – róg woźnicy, jeździectwo, specjalistyczna broń – broń pałna.

Wypozażenie: garlacz, miecz, sztylet, koszulka kolcza.

Przewoźnicy

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

Umiejętności: rybactwo, wycucie kierunku, wiedza o rzekach, wiosłowanie, żeglowanie.

Wypozażenie: łódź pasażerska (patrz „Śmierć na rzece Reik”), skórzana kurtka, miecz.



„Nowicjusze Morra” – przemytnicy

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

Umiejętności: sekretny język – złodziei, cichy chód na uści i w mieście.



Wypożyczenie: szata nowicjuszy Morra, sztylet, 3K6 ZK.

Ursula Kopfgehd – łowczyni nagród

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

Umiejętności: tropienie, celne strzelanie, śledzenie, cichy chód na uści, cichy chód w mieście, silny cios.

Wypożyczenie: kusza i 20 bełtów, miecz, skórzana kurtka, 50 ZK.

Baron Friedrich von Pfeifraucher („Johann Schmidt”) – szlachcic

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

Umiejętności: gadanina, urok osobisty, mocna głowa, etykieta, szczęście, czytanie i pisanie, jeździectwo, specjalistyczna broń – rapier, błyskotliwość.

Wypożyczenie: rapier, biżuteria wartości 250 ZK, 200 ZK gotówką.

Thomas Prahmhandler – kupiec

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

Umiejętności: patrz w podręczniku **WFRP**: żadna z jego umiejętności nie ma w tej przygodzie szczególnego znaczenia.

Wypożyczenie: bat, sztylet, 56 ZK.

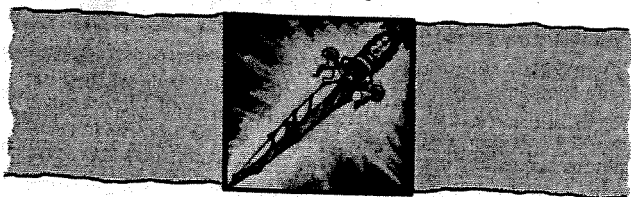


Trzech drabów Prahmhandlera

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	51	31	4	3	8	41	2	31	31	31	31	31	31

Umiejętności: bójka, silny cios, ogłuszenie.

Wypożyczenie: skórzana kurtka, miecz, pałka.



Agent Dammenablatza – łowca nagród

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

Umiejętności: tropienie, cichy chód na uści, cichy chód w mieście.

Wypożyczenie: sztylet, 3 porcje jadu na ludzi w postaci trucizny na ostrza, 6 porcji osłego liścia.



Personel gospody „Pod Trzema Piórami”

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

Umiejętności i wypożyczenie: jakie ci odpowiadają.

Fraulein Hanna Lastkahn („pani Schmidt”)

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

Umiejętności i wypożyczenie: jakie ci odpowiadają.



Kultyści Ordo Ultima

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

Umiejętności i wypożyczenie: jakie ci odpowiadają. Niewiele z nich będzie miało jakiegokolwiek znaczenie. Wszyscy kultyści mają na lewej pierś wytatuowany symbol w kształcie litery O wpisanej w literę U.

Josef Aufwieglar – podżegacz

Ten bohater niezależny raczej nie weźmie aktywnego udziału w przygodzie, ale jeżeli będziesz musiał go wykorzystać, patrz **WFRP**, s. 31



Glimbria Oddsocks – gaoni złodziej

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

Umiejętności: ukrywanie się w mieście, otwieranie zamków, doliniarstwo, sekretny język – złodziei, sekretne znaki – złodziei, cichy chód na uści, cichy chód w mieście.

Wypożyczenie: 2 sztylety, wytrychy, skórzana kurtka, worek, 150 ZK w kosztownościach (skradzionych), 250 ZK gotówką.



ZASADY ZMAGANIA SIĘ NA RĘKĘ

Ponieważ w tej przygodzie bohaterowie mają okazję spróbować swych sił w zmaganiach na rękę, oto prosty zestaw odnoszących się do tego zasad.

Zmaganie na rękę jest popisem siły, w związku z tym obie walczące osoby wykonują raz na rundę test **Sily**. Jeżeli jedna z nich odnosi sukces, a druga nie – ta, która pomyślnie przeprowadziła test, wygrywa. Jeżeli obie przechodzą test pomyślnie lub obie go nie przechodzą, nikt nie wygrywa i zmagania trwają dalej. Ewentualnie, jeżeli obie postacie wykonają w tej samej rundzie udany test **Sily**, w następnej rundzie (tylko) do testu ma zastosowanie dodatni modyfikator, równy różnicy pomiędzy wyrzuconym rezultatem, a minimalnym wynikiem, przy którym test byłby udany.

Graeme Davis

Ilustracje Jamie Sims



UWAGI O KAMPAII



ZAGADKA UKRYTEGO KLEJNOTU

Streszczenie przygody

BG natykają się na listy gończe, obiecujące wysoką nagrodę za schwytanie bandytów, które kierują ich do gospody „Pod Skrzyżowanymi Kopiami” po dalsze instrukcje. Tam spotykają hrabiego von Drakensberga oraz jego agenta Bruna. Otrzymają propozycję sprowadzenia (żywej lub martwej) osławionej bandytki Czarnej Strzały (Annily Kessler). Wymaga to jednak odbycia podróży do Zamku Czarnych Strzał. Bandyci mogą zostać ostrzeżeni, gdyż jeden z pracowników gospody – Lauengram – jest ich szpiegiem i właśnie wiezie do zamku ostrzeżenie przed bohaterami. Zamachy bombowe, niebezpieczne górskie mosty i napady bandytów to tylko część niebezpieczeństw, które czekają na bohaterów.

Uwagi do kampanii Wewnętrzny wróg

Najlepiej umieścić tę przygodę w scenariuszu „Śmierć na rzece Reik”, gdzie istnieją dwie możliwości. Po pierwsze, można ją usytuować nad rzeką Stir, daleko przed ujściem Narn. Ten obszar jest dostatecznie słabo znany, byś mógł umieścić zamek Czarnych Strzał na północy, a gospodę „Pod Skrzyżowanymi Kopiami” i płatny most przy nadrzecznej drodze. Druga możliwość to umieszczenie całej przygody gdzieś na drodze z Altdorfu do Middenheim w „Szarej Eminencji”. Trakt ten ma wiele mil długości, dzięki czemu przygodę można rozegrać w wielu miejscach.

Uwagi do kampanii Potępieniec

Gospoda „Pod Skrzyżowanymi Kopiami” jest zaznaczona na *mapie kampanii* przy drodze z Delberz do Schoppendorfu. Na mapie umieszczony jest również zamek Czarnych Strzał, ale w tym scenariuszu zmniejszono nieco odległość pomiędzy tymi dwoma miejscami – w przeciwnym razie zamek leżałby pośrodku Wyjących Wzgórz, a jest to zaiste straszliwe i ponure miejsce. Nawet bandyci z zamku nie mieliby ochoty tam mieszkać!

Najlepiej, aby afisz był wywieszony w samych „Skrzyżowanych kopiach”, a drugi, przybity do przydrożnego drzewa w odległości mili na wschód, dzięki czemu BG na pewno go zauważą. Ich pierwsza reakcja na widok ogłoszenia może wyglądać następująco: „*i co z tego, mamy co innego do roboty*”. Niezależnie od tego, czy tak się rzeczywiście stanie, pojawi się Johann, który z rozmachem uderzy się dłonią w czoło (o ile istota eteryczna może w ogóle coś takiego zrobić) – „*Czarna Strzała! Oczyszcście! Właśnie tropiłem tę rozbójniczkę*.” Możesz teraz odegrać jedną z tych dramatycznych scenek pod tytułem: „Zróbcie to dla waszego biednego, zmarłego przyjaciela” – w końcu przygoda rzeczywiście będzie dramatyczna, a scena ta pomoże wam podkreślić jej atmosferę. „Zagadka ukrytego klejnotu” daje bohaterom ostatnią szansę na zabawę i hulańki (choć trochę walki też będzie), zanim nadejdą straszliwe koszmary „Rytuału” i „Nawiedzonego domu”.

Scenariusz nie podaje sposobu, w jaki bohaterowie mogliby schwycić jadącego wierzchem Lauengrama nie przekraczając przy tym mostu nad przepaścią. Ich szansa na dokonanie tego wynosi 50% minus 2% za każdą minutę wyjazdu po Lauengramie. A więc jeżeli wyruszyli 10 minut po nim, mają jedynie 30% szans na uwięzienie pościgu sukcesem. Jeżeli nawet zdołają go dopędzić, to przejechawszy sporą odległość. Będzie ona równa (100 – szansa dogonienia)% drogi. Na przykład, jeżeli bohaterowie ruszą 15 minut po szpiegu, będą mieli 20% szans dogonienia Lauengrama. Jeżeli im się to uda, nastąpi to po przebyciu 80% drogi do zamku. *Mapa kampanii* pomoże ci w przybliżeniu określić, gdzie to jest. Jeżeli BG przekroczą most nad przepaścią, automatycznie schwytają Lauengrama, chyba że wyruszyli w więcej niż pół godziny po nim.

Później, gdy BG znajdą się blisko zamku Czarnych Strzał, ręka Johanna (z której zaczynają już spadać małe kawałki ciała) ożyje, wysunie się na światło dzienne i wskaże w stronę Delberz – ale obecnie Delberz jest oczywiście prawie dokładnie na południowy-wschód, a nie na zachód jak poprzednio. Powinno stać się jasne, że miejscem, do którego BG powinni podążać po zakończeniu swoich spraw w tej przygodzie jest Delberz.

I w końcu powinieś przydzielić Annalisie Kessler magiczną broń: proponuję miecz +5, +1 do obrażeń. Używający tego miecza otrzymuje dodatni modyfikator +5 do **WW**, a trafienie tą bronią dodaje 1 punkt do wszelkich zadawanych obrażeń. Bohater, posiadający umiejętność *wykrywanie magii* pozna, że ta broń jest magiczna jeżeli jej dotknie, również zaklęcie *Wykrycie magii* (dokładny opis tego nowego czaru znajdziesz w rozdziale **Tajemnice magii** w dalszej części książki) pozwoli zorientować się w naturze miecza. Posiadanie magicznego oręża będzie bardzo ważne, gdy bohaterowie przybędą do „Nawiedzonego domu”, a Annalisa – herszt bandy – jest wymarzoną właścicielką takiej broni!



Dodatkowe spotkanie

Gdy przygoda zostanie już zakończona, możesz rozegrać jeszcze jedno spotkanie. Spotkanie z kimś, kogo bohaterowie widzieli na drodze prowadzącej na zachód – z Ursulą Kopfgeld – łowczynią nagród z gospody „Pod Trzema Piórami”. Będzie uprzejma, nieco chłodna, ale zapyta czy bohaterowie w dalszym ciągu szukają Johanna – czuje do niego pewną słabość, ponieważ kiedyś pracowali razem. Usłyszała dziwną historię od umierającego w malignie bandyty, którego znalazła na poboczu drogi kilka mil dalej (jego ciało zostanie usunięte, zanim bohaterowie dotrą do tego miejsca). Umierający człowiek plótł coś o „szczurołudziach” i twierdził, że niewielka grupa tych stworzeń niosła drogą jakieś zwłoki. Zaatakowali gwałtownie bandytę, a potem pobiegli w stronę Delberz za swoim przywódcą, zabierając ze sobą ciało i porzucając konającego. Ten spostrzegł jeszcze, że ciało należało do kogoś, kto umarł już jakiś czas temu, zwłokom brakowało jednej ręki, a na ramieniu widniała charakterystyczna blizna (podobną miał Johann i dlatego zainteresowało Ursulę). Historia ta intryguje łowczynię, ale wydaje się jej, że Johann nie żyje i w związku z tym nie ma ochoty tropić szczurołudzi. Poza tym, na wschodzie ma do wykonania zadanie i nie może towarzyszyć BG, ale przed odjazdem życzy im wszystkiego najlepszego.

Wkrótce potem ręka Johanna ożyje i wykona zwykły ceremonial wskazywania w stronę Delberz. Jeżeli ktoś wspomni w tym czasie szczurołudzi, ręka zacznie gorączkowo bębnić palcami, rozkładając we wszystkie strony strzępki rozkładającego się ciała – wyjątkowo ohydny widok. Potem uspokoi się i ponownie znieruchomieje.

Jednak zanim BG dowiedzą się tego wszystkiego i ruszą, aby rozwiązać zagadkę w Delberz, muszą uporać się z przygodą Czarnych Strzał – historią niefrasobliwą, ale mimo wszystko niebezpieczną!

ZAGADKA UKRYTEGO KLEJNOTU

Melodramat, w którym dzieje się wiele rzeczy, napisany przez Lewisa Page'a

„Zagadkę ukrytego klejnotu” można rozegrać na każdej długiej i biegnącej przez lasy Imperium drodze, chociaż, by jak najlepiej wykorzystać mapę, przez mniej więcej 30 mil na północ od traktu nie powinno być żadnych dużych miast, większych wsi itp. Najlepiej rozegrać ją wtedy, gdy bohaterowie nie mają żadnych nie cierpiących zwłoki zadań, gdyż będą musieli poważnie zboczyć z obranej marszruty.

POTRZEBNI BOHATEROWIE

Kimkolwiek BG są, powinni poszukiwać pracy (albo raczej, jak ich znam – łatwych pieniędzy, tak to już jest). I oto mamy dla nich zajęcie! Krew, intrygi, strach... ale nie wybiegajmy w przyszłość!

MG powinien tak zorganizować sprawę, aby BG zobaczyli dwa umieszczone niżej ogłoszenia. Mogą je zauważyć na przydrożnym drzewie, przybite do kory, mogą odnaleźć na tablicy ogłoszeń dla poszukiwaczy przygód (takiej jak więz Deutz w Nuln) albo po prostu spostrzegą je unoszone wiatrem. Autorowi najbardziej odpowiadałoby, aby chwiejnym krokiem podbiegli do nich jakichś mężczyzna, potem przewrócił się martwy u ich stóp, ukazując w ten sposób ogłoszenie przybite sztyłem do jego pleców – ale nie można mieć wszystkiego. Ważne, by je znaleźli – wszystko jedno, w jaki sposób.

Pierwsze ogłoszenie brzmi jak następuje:

Nagroda! Trzysta koron dla każdego, kto przyniesie Jego Miłości hrabiemu Amadeusowi von Drakensberg głowę przeklętego zbrojcy znanego jako Czarna Strzała. Jego Miłość ma sposoby, by rozpoznać fałszerstwo.

Każdy BG, który pomyślnie przejdzie test **Int** będzie pamiętał, że Czarne Strzały są bandą banitów, którzy od kilku lat plądrują okolicę. Ich nazwa wzięła się stąd, że mają zwyczaj używać jedynie strzał w kolorze sadzy. Ich przywódca również znany jest jako Czarna Strzała. Jeżeli test jest wykonany z zapasem 20 lub więcej punktów (10 jeżeli bohater jest szlachcicem), bohater przypomni sobie również, że włości księcia von Drakensberga znajdują się daleko poza zasięgiem działania Strzał.

Drugie ogłoszenie jest również interesujące:

Poszukiwani ochotnicy na wyprawę po ukryty skarb. Nieco niebezpieczeństwa, wielka nagroda. Kontakt u Wolfganga Kellermanna w gospodzie „Pod Skrzyżowanymi Koplami”.

Jeżeli BG umieją *plotkować*, dowiedzą się, że napady Czarnych Strzał w tym rejonie były o wiele częstsze niż gdziekolwiek indziej.

POD SKRZYŻOWANYMI KOPIAMI

Jeżeli bohaterowie chcą iść „Pod Skrzyżowane Kopie” (a powinni chcieć), trafią tam z łatwością, idąc dalej drogą. Powinni mieć ciekawą podróż (możesz podrzucić im niewielką grupę zwierzoluty albo goblinoidów, jeżeli sytuacja stanie się zbyt spokojna, ale żadnych ludzkich rabusiów – bohaterowie mogą ich uznać za Strzały i dać się sprowadzić na manowce). Do karczmy bohaterowie przybędą najprawdopodobniej pod wieczór. Do opisanego tego miejsca wykorzystaj plan i notatki umieszczone na końcu przygody.

O tej porze w jadalni będzie się znajdowała zwykła zbieranina gości przydrożnej gospody – podróżnicy, woźnice, jeden czy dwóch strażników dróg, może szuler albo gawędziarz czy, jeśli jesteś szczególnie złośliwy, kieszonkowiec.

Poza tym w jednym kącie siedzi grupka groźnie wyglądających zbrojnych. Są to ludzie z orszaku hrabiego von Drakensberg, który zatrzymał się tu incognito. Szlachcic pozostanie w swojej sypialni. W jadalni plotkują, że zbrojni to najemnicy, a hrabia jest ich dowódcą.

WOLFGANG I BŁĘKITNY PIOMIEN

Jeżeli BG zapytają kogoś z obsługi o Wolfganga Kellermanna, zostaną poinformowani, że jest to właściciel gospody, po czym ktoś zaprowadzi ich do jego pokoju. Drzwi otworzy im wysoki mężczyzna o pokrytej szramami twarzy i z nagim mieczem w ręku. Spogląda na nich podejrzliwie i pyta: – *O co chodzą?*

Jeżeli bohaterowie wyjaśnią, że przyszli w sprawie pracy, zza jego pleców rozlegnie się głos: – *W porządku, Lauengram, upuść ich, ale miej baczenie.* – Mężczyzna ze szramami odsuwa się, odsłaniając stojący pośrodku pokoju stół. Siedzi za nim dwóch mężczyzn – jeden tęgi i brodaty, drugi muskularny i z drewnianą protezą zamiast jednej stopy, jego wyraz twarzy wskazuje na to, iż przywykł do wydawania rozkazów. Okiennice w pokoju są zamknięte i zaryglowane.





Lauengram zamyka drzwi i staje za plecami naszych bohaterów. Wtedy jednonogi mężczyzna odzywa się znowu. – *Jestem Wolfgang Kellermann – zaczyna. – Mam dla was zajęcie. Ale jak mogliście się zorientować – spogląda na okiennice i Lauengrama – byłbym wielce niezadowolony, gdyby szczegóły naszej rozmowy stały się powszechnie znane. Muszę więc nalegać na zachowanie pełnej tajemnicy.* – Przerывa na chwilę, aby jego słowa zapadły w pamięć.

– *Praca polega na odnalezieniu i dostarczeniu mi pewnego klejnotu, brylantu nazywanego Błękitnym Płomieniem. Został skradziony ponad dwadzieścia lat temu. Nikt go od tej pory nie widział, ale dysponuję informacjami, które pozwolą wam go odnaleźć. Za odzyskanie klejnotu zapłacę każdemu po 200 złotych koron. Chcecie tę pracę?*

Jeżeli BG powiedzą, że tak, (a powinni) Wolfgang powie: – *Doskonale. Powiem wam, w jaki sposób można odnaleźć kamień, ale najpierw niezbędne są pewne wyjaśnienia.*

– *Człowiekiem, który ukradł Błękitny Płomień był już nieżyjący Otto Kessler. Po kradzieży ukrył klejnot i przypuszczano, że nikomu nie zdradził miejsca jego ukrycia. Ale Bruno – wskazał tęgiego brodacza – dysponuje pewnymi informacjami, które mogłyby wam pomóc.*

– *Do niedawna, Bruno był głównym oprawcą u brabiego von Drakensberg, którego ludzie niedawno złapali jednego z byłych towarzyszy Ottona Kesslera. Bruno przesłuchiwał go, ale uzyskanych informacji nie przekazał dobremu brabiemu. A z tego, co ów nieszcześnik powiedział, wynika, że Otto Kessler miał córkę o imieniu Annalisa, której to przekazał informację o miejscu ukrycia Błękitnego Płomienia. W chwili obecnej dziewczyna ta znana jest raczej jako Czarna Strzała.*

– *I dlatego Bruno przyszedł do mnie. Do chwili, kiedy mi się to przytrafiło – Kellermann wskazuje swą drewnianą stopę – przewodziłem bandzie, znanej obecnie jako Czarne Strzały. Dzięki temu wiem dokładnie, gdzie jest ich kryjówka i jak potajemnie się do niej przedostać.*

– *Ich kryjówką jest stary, ukryty głęboko w lesie zamek. Nikt poza mną i Czarnymi Strzałami nie wie o jego istnieniu. Ale nawet oni nie wiedzą, że istnieje tajne przejście i nim właśnie, moi przyjaciele, przedostaniecie się do zamku. Gdy będziecie już w środku, dowiecie się od córki Kesslera gdzie jest Błękitny Płomień – prawdopodobnie ukrywa go gdzieś na miejscu. Odzyskanie klejnot i przyniesiecie mi go, a wtedy wam zapłacę.*

– *Zamek znajduje się trzydzieści pięć mil na północ od tego miejsca. Prowadzi do niego stara droga, która zaczyna się na kilka mil stąd. Tajne przejście zaczyna się w wypróchniałym dębie jakieś sto metrów od bramy, a wyjście jest w lochach. Dam wam pokój do przenocowania. Życzę powodzenia.*

Jeżeli BG nie będą mieli nic do powiedzenia, Lauengram prowadzi ich do sypialni.

SYTUACJA SIĘ KOMPLIKUJE

Kellermann nie wie, że Bruno wcale nie zdradził swojego pana, jest natomiast jego wysłannikiem. Von Drakensberg w rzeczy samej uzyskał wszystkie niezbędne informacje od dawnego kumpla Ottona Kesslera, między innymi wie o dość dziwnym sposobie zapisania sposobu odnalezienia Błękitnego Płomienia. Informację o schowku, w którym ukrył klejnot, Kessler wytatuował na głowce córki, kiedy była jeszcze niemowlęciem, a później jej o tym nie poinformował. Kiedy pytała go, gdzie ukrył klejnot, radził jej tylko, by popracowała głową.

Dziwne, prawda? Ale śmieszne.

Oczywiście my, będąc wszechwładnymi Mistrzami Gry, wiemy, że stary Kessler ukrył klejnot w piwnicy gospody „Pod Skrzyżowanymi Kopiami”. Ale nikt poza nami nie ma o tym pojęcia – przynajmniej na razie.

Byli kumpel wie również, że Annalisa jest Czarną Strzałą, a nawet, że to Kellermann, zanim został okaleczony, był hersztem. Ale nie wie, w jaki sposób można odnaleźć Annalisę Kessler.

Hrabia ma więc problem. Nie wie, gdzie jest Czarna Strzała, ani jak ją złapać. Próbował wyznaczyć nagrodę (stąd afisze, które BG znaleźli – najlepiej przybite do jednego z łowców nagród). Postanowił więc dać Kellermannowi do zrozumienia, że dziewczyna zna miejsce ukrycia klejnotu – był pewien, że coś z tego wyniknie.

Bruno składa hrabiemu raport wkrótce po wyjściu bohaterów z pokoju. Chytry szlachcic, prawdopodobnie zbyt przywiązany do swoich pokrewnych planów, postanawia pozwolić im działać. Gdy bohaterowie przekonają się, że Annalisa nie ma zielonego pojęcia gdzie jest klejnot, być może postanowią mimo wszystko coś na tym zarobić i przyniosą mu jej głowę, aby otrzymać nagrodę. Może należałoby im o tym przypomnieć...

Wkracza pan hrabia...

Godzinę lub dwie po rozmowie z Kellermannem do BG podchodzi jeden z „najemników”, który mówi, że ich pan chciałby zamienić z nimi parę słów w swoim pokoju. Jeżeli się zgodzą (a powinni), poprowadzi ich na górę.

W pokoju hrabiego spotykają kolejnych czterech zbrojnych, stojących pod ścianami, a sam Von Drakensberg nonszalancko siedzi na krawędzi stołu.

Mierzy bohaterów chłodnym spojrzeniem i mówi: – *Pozwólcie, że się przedstawię – kłania się z gracją. – Jestem brabia Amadeus von Drakensberg. Podróżuję incognito, ale jestem pewien, że nie zawiedziecie panowie mojego zaufania.* – Uśmiecha się uroczo.

– *Zaprosiłem tu was – mówi dalej – ponieważ sprawiacie wrażenie sprawnej kompanii, dlatego sądzę, że dam wam sposobność zarobienia trochę pieniędzy. W okolicy działa banda, znana pod nazwą Czarnych Strzał, a ich przywódca w dosyć mało oryginalny sposób zwie się Czarną Strzałą.*

Za tę osobę wyznaczam nagrodę trzystu koron, ale jeżeli to wy podejmiecie się tego zadania, podniosę ją do pięciuset. Chcę jego głowę na srebrnej tacy. A nawet – strzela palcami i jeden z jego ludzi podaje mu niewielką, srebrną tacę – dostarczę wam taką tacę. – Rzuca ją jednemu z BG. – Ale pamiętajcie. – Wstaje, a jego głos staje się zimny i twardy. – Przynieście mi głowę Czarnej Strzały!

Dramatyczne, prawda? W każdym razie, rozmowa została zakończona i zbrojni wyprowadzają naszych herosów. (Taca jest z litego srebra, warta jest 50 ZK, obciążenie 15).

Sytuacja staje się obrzydliwie skomplikowana

Ale nawet chytry von Drakensberg nie wie, że Czarna Strzała również ma swojego szpiega – jest to ni mniej, ni więcej tylko pokrzyty szramami i podejrzliwy Kaspar Lauengram, ochroniarz/wykidajło Kellermanna.

Gdy Kellermann utracił stopę w czasie walki ze strażnikami dróg i przywództwo objęła Annalisa, nie mógł w dalszym ciągu pozostawać z bandą. Kupił więc gospodę „Pod Skrzyżowanymi Kopiami” i osiedlił się tam.

Ale Annalisa i Strzały wiedzieli, że on zna lokalizację kryjówek. Choć przysiągł, że nigdy jej nie zdradzi, bandyci nie mieli ochoty ryzykować i postanowili mieć „karczmarza” na oku. Wysłali Lauengrama, by najął się do pracy w gospodzie i działał tam jako ich obserwator i szpieg, informujący o rozkładzie jazdy dyliżansów i tym podobnych, użytecznych rzeczach.

Gdy tylko Lauengram usłyszał, jakie instrukcje Kellermann przekazał bohaterom, postanowił jak najszybciej poinformować o tym Czarne Strzały – wyjedzie dwie godziny przed świtem. Postanowił również zorientować się, czy nie uda mu wyeliminować bohaterów albo przynajmniej ich opóźnić.

NOCNE BUMMM!!!

Bardzo wczesnym rankiem następnego dnia Lauengram wyprowadzi konia ze stajni i zostawi go przed gospodą. Następnie wejdzie na dach i przesunie się do komina, prowadzącego do pokoju bohaterów, do którego to komina umocuje linę. Następnie wrzuci do niego bombę z zapalonym lontem, wołając: – *Cha, cha, przyjaciele, nadeszła wasza pora!*

Potem zjedzie po linie, wskoczy na konia i pogalopuje w siną dal. Pamiętaj, że powinieneś zmienić ten plan, jeżeli z jakiegoś powodu bohaterowie rozpalą w swoim kominku ogień.

Okrzyk jest *głośny* i jako taki ma 80% szans na obudzenie każdego śpiącego bohatera. Jeżeli Lauengramowi nie uda się test *trafienia* zastosuj normalne przepisy odnoszące się do bomb, ale jeżeli odpowiedni rzut wykaże, że bomba „przeszła” przez ścianę, pozostaje wtedy na palenisku kominka. Lont bomby jest przycięty do takiej długości, by spowodował wybuch w rundę po spadnięciu na palenisko.

Bohaterowie najprawdopodobniej będą zdezorientowani, ale nawet jeżeli w pokoju panuje całkowita ciemność, będą mogli zobaczyć tłący się lont. Sięgnięcie po bombę nim ona wybuchnie wymaga wykonania udanego testu *Inicjatywy* (+10 jeżeli dana osoba nie spała); co bohater zrobi z bombą zależy już tylko od niego. Wyrwanie lontu wymaga testu *Zr* -20, wyrzucenie bomby przeprowadza się tak, jakby bohater posiadał umiejętność *broń specjalna – bomba*, ale do *US* stosuje się ujemny modyfikator -20, chyba, że dana osoba istotnie posiada tę umiejętność. Nie bierz pod uwagę niewypałów – jeżeli nie miał miejsca przy rzucie Lauengrama, nie zdarzy się i teraz.

Jeżeli bomba wybuchła, rozrywając kogoś z bohaterów, pamiętaj, że wykorzystanie *punktu przeznaczenia* pozwoli mu wyjść bez szwanku. Jeżeli wszyscy BG w promieniu wybuchu wykorzystają swe *punkty przeznaczenia*, bomba nie wybuchnie. W innym przypadku, bohaterowie będą stali nietknięci wśród ruin i zgłiszcz, co najwyżej będą musieli otrzepać się z pyłu lub zejść z szylku gospody – również nie ponosząc żadnego uszczerbku.

ŚCIGAJĄCY?

Tak czy owak, bohaterowie będą się teraz kierować w stronę zamku Czarnych Strzał. Mogą również ścigać Lauengrama, zwłaszcza jeżeli dysponują umiejętnością *tropienie* albo działają szybko. Jeżeli wyruszyli zaraz po nim albo jeżeli sprawdzą, kto opuścił gospodę, zorientują się kogo ścigają. Lauengram nie spodziewa się pościgu, chyba, że bomba nie wybuchła. W tym ostatnim przypadku będzie miał się na baczności i będzie często rzucał za siebie bomby, żeby opóźnić pościg.

Lasy, przez które bohaterowie będą jechać, są traktowane jako *trudny* teren dla jadących wierzchem, ale nie dla idących pieszo. (Choć jeżeli takie osoby *biegną*, teren jest traktowany jako *przeszkoda* – patrz **WFRP** str. 74). Przez las nie można przejechać pojazdami kołowymi. Las jest również traktowany jako *słaba osłona* dla ostrzału dokonywanego z niemal każdej odległości, a niekiedy jako *osłona solidna* (np. przy kryciu się z pniami drzew).

W odległości 30 mil na północ od gospody, drogę przegradzi bohaterom wielki kanion, wyłobiony przez płynącą jego dnem rzekę. Przepaść ma 50 metrów głębokości i 12 szerokości, a jego brzegi spina bardzo stary, łukowy most kamienny wybudowany przez nie wiadomo kogo. Od tego miejsca do zamku prowadzi stara, brukowana droga.

Most wytrzyma ciężar trzech pieszych, ale za każdym razem, kiedy znajdzie się na nim większy ciężar (taki, jak koń z jeźdźcem) istnieje 50% szans, że się zawali. Trwa to 1 rundę, dlatego ci, którzy wjechali na niego z dużą szybkością lub wykonają udany test *Inicjatywy*, zdołają go przekroczyć. Zauważ, że jeśli ktoś zechce *przeskoczyć* przepaść na koniu, ma wystarczająco dużo miejsca, by wziąć rozbieg.

Przepaść można objechać z dowolnej strony, pokonując w ten sposób dodatkowe 6 mil. Lauengram tak właśnie postąpi, chyba, że będzie wiedział o pościgu. Wtedy przejedzie po moście galopem, rzucając po drodze bombę. Zniszczy to most, chyba, że bomba okaże się niewypałem.



W ZAMKU

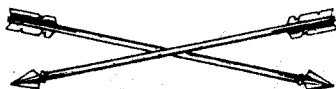
Bez względu na to czy bohaterowie schwytają Lauengrama, czy nie, ostatecznie dotrą do zamku. Prawdopodobnie spróbują dostać się do środka, aby porozmawiać z Annalisą Kessler, ale ich sukces w bardzo poważnym stopniu zależy od dotychczasowych wydarzeń.

Jeżeli Lauengram dotarł do zamku przed nimi, ostrzeże Strzały o tajnym przejściu. Bandyci odnajdą wyjście i urzadzą w lochach zasadzkę. Jeżeli jednak bohaterowie zorientują się, że bombami rzucał Lauengram, chyba nie będą aż tak durni, by korzystać z tego sposobu przedostania się do zamku. Przebieg wydarzeń w jego wnętrzu będzie zależał od tego, co łowcy przygód zrobią. Być może zostaną złapani przez bandytów. Jeżeli nie, zapewne schwytają Annalisę. W każdym razie przywódczyni bandytów wyjaśni im, że nie wie, gdzie jest Błękitny Płomień i że jej ojciec powiedział jej tylko, że jeśli użyje swej głowy, to go znajdzie.

Jeśli bohaterowie zostaną złapani, prawdopodobnie wyładują w lochach, gdzie będą oczekiwali na swój los. Jeżeli okaże się, że utkwia tam na długo (choć większość graczy powinna być na tyle pomysłowa, aby znaleźć jakiś sposób ucieczki), uwolni ich trzymający w niewoli halfling Sleeves, który jest kucharzem bandytów. Ponieważ będzie musiał powiedzieć strażnikom, że chce z nimi rozmawiać Strzała (co oczywiście jest łgarstwem), wkrótce zostanie ogłoszony alarm. W rezultacie tego wydarzenia MG może zechcieć zredukować przyznawane bohaterom punkty doświadczenia.

Ścigani?

Ostatecznie bohaterowie opuszczają zamek i ruszą do gospody. Mogli już się zorientować, gdzie ukryty jest Błękitny Płomień, mogą więc dla von Drakensberga głowę Strzały, albo może po prostu uciekają. Jeśli jest to konieczne, będą ich ścigać banici, ale zaprzestaną pościgu w odległości kilku mil od gospody.



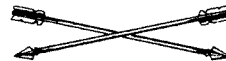
A WIEC, HRABIO, SPOTYKAMY SIĘ ZNOWU

W gospodzie sprawy toczą się jednak swoim biegiem. Hrabia von Drakensberg uznał, że Kellerman nie jest mu już potrzebny i kazał Brunowi go zabić. Ten odjechał po wykonaniu zadania. Personel gospody nic jeszcze nie wie o morderstwie. W tej chwili hrabia czeka na powracających bohaterów. O ile nie zbliżą się ukradkiem, będzie wiedział o ich przybyciu i zacznie ich obserwować.

Jeżeli przyniosą mu do pokoju głowę Czarnej Strzały, poprosi, aby poczekali na zewnątrz i sprawdzi ją. Krótkie strzyżenie i jeżeli na głowie są wytatuowane wskazówki, pozwoli im wejść, wypłaci nagrodę i odeśle.

Jednak jeżeli BG pójdą do pokoju Kellermanna, drzwi będą zamknięte jedynie na klamkę, a w środku na podłodze będzie leżał trup właściciela. Chwilę później pojawi się tam w otoczeniu swoich zbrojnych sam hrabia.

On i jego chłopcy pojawiają się równie nagle i efektownie, jeżeli bohaterowie spróbują odnaleźć klejnot na własną rękę, a nie zachowają przy tym odpowiednich środków ostrożności. Wyłonią się z mroku, wygłaszając odpowiednie komentarze dokładnie w tej samej chwili, gdy bohaterowie wykopią swój łup.



ZAKOŃCZENIE

Bohaterom przyznaj następujące punkty doświadczenia:

- 20 punktów dla każdego bohatera, który unieszkodliwi bombę.
- 20 punktów dla każdego za uniemożliwienie Lauengramowi dotarcia do zamku.
- 40 punktów dla każdego za schwytanie Annalisy.
- 20 punktów dla każdego za odkrycie miejsca, w którym schowany jest Błękitny Płomień.
- 20 punktów dla każdego za uzyskanie nagrody od księcia.
- 20-40 punktów dla każdego bohatera, za dobre wczucie się gracza w prowadzoną postać.

Traktuj powyższe ilości punktów jako maksymalne. Jeżeli BG zostaną schwytani przez bandytów i trzeba ich będzie uwolnić, PD powinny zostać zmniejszone o mniej więcej 25%.

Uwaga: Jeżeli BG zdołają położyć łapy na Błękitnym Płomieniu, możesz podjąć decyzję o przyznaniu im dodatkowych PD, ponieważ nie jest to łatwe zadanie. Wartość klejnotu wynosi około 400 ZK na każdego bohatera, któremu uda się przeżyć, ale zapewne nie dostaną za niego więcej niż jedną trzecią, ponieważ towar jest trefny i trzeba go będzie upłynnić za pośrednictwem pasera. Nawet znalezienie takiej osoby, która będzie chętna do kupienia klejnotu może być przygodą samą w sobie. Krótko mówiąc, BG lepiej na tym wyjść, jeżeli po prostu opowiedzą o wszystkim księciu i odbiorą z jego rąk nagrodę.

ZAMEK CZARNYCH STRZAŁ

Zamek Czarnych Strzał stoi na mniej więcej okrągłej polanie, mającej średnicę około 100 metrów. W czasie dnia i księżycowych nocy cała polana jest doskonale widoczna od strony posterunków straży banitów. Droga prowadzi prosto do bramy zamku.

W odległości stu metrów od zamku, przy wschodnim skraju drogi stoi spróchniały dąb, którego pień stanowi sztyb, prowadzący do tajnego przejścia do zamku (patrz Nr 4 poniżej). Zwykle drzwi (jak pokazano na planie zamku) mają **Wytrzymałość 5 i 12 punktów uszkodzeń** i (jeżeli są zamknięte na klucz) **jakość zamka 20**. Inne drzwi mają **Wytrzymałość 8, 22 punkty uszkodzeń** i są zawsze zaryglowane. Ściany są z litego kamienia. Zaznaczone na mapie kandelabry przypominają koła wozów i na każdym jest osadzonych około 15 świec, dających światło jak *pochodnia*. Poszczególne piętra mają wysokość 5 metrów.





OPIS

1. WARTOWNIA

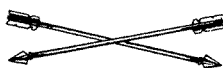
Zabezpiecza główną bramę. Po obu stronach głównych wrót stoją dwie wartownie, w każdej przebywa dwóch banitów-strażników. Nad bramą znajduje się kołowrót, przy pomocy którego podnosi się i opuszcza bronę (zazwyczaj jest podniesiona, ale w razie potrzeby można ją z wielkim impetem opuścić). W podłodze jest też otwór zamknięty kłapą, przez którą można zrzucić coś ciężkiego na osobnika stojącego pomiędzy pierwszą, a drugą bramą. Na stole znajduje się K8 bomb zapalających.

2. STAJNIE

Każde z pomieszczeń ma 6 boksów dla koni, a na stryszku znajduje się spory zapas paszy. Zazwyczaj w każdej stajni stoją cztery konie wierzchowe, które od czasu do czasu wykorzystywane są przez banitów. Będzie tu również koń Lauengrama, o ile temu udało się dotrzeć do zamku. Przechowuje się tu także siodła, uprząż itd.

3. KUCHNIA I OKOLICE

Trzy pomieszczenia w tej części zamku to spiżarnia, kuchnia i studnia. Spiżarnia i studnia są takie, na jakie wyglądają (w spiżarni znajduje się m.in. 10 żelaznych racji, studnia ma 30 metrów głębokości). W kuchni można znaleźć liczne noże i kilka przedmiotów, które można zakwalifikować jako *broń ręczną* (tasaki i tym podobne), przebywa w niej również Sleeves, schwytany przez banitów halfling – kucharz. Śpi na podłodze.



4. LOCHY

W tym pomieszczeniu znajduje się 6 zakratowanych cel (wygięcie krat wymaga testu **Sily**, wykonywanego z ujemnym modyfikatorem -20, a zamki mają *jakość* 30), do których mogą zostać wrzuceni nasi bohaterowie. Oczywiście, zostaną związani niczym barany i rozbrownieni. Jeżeli tak się zdarzy, przy stole przed celami będzie siedziało dwóch strażników. W pozostałych przypadkach pomieszczenie jest prawie puste – żyje tu tylko głodny mięsożerny chwytaacz. Siedzi w jamie o głębokości 2,5 metra, przykrytej kratą na zawiasie (rygiel kraty jest dostępny dla osoby będącej w jamie, a sama krata daje się łatwo unieść). Jedna z kamiennych płyt (wymiary 0,5 x 0,5 m.) może zostać odsunięta/podniesiona, odsłaniając tajne przejście.

Mięsożerny chwytaacz

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
7	33	0	4	5	17	10	2	-	10	5	66	89	-

5. SCHODY

Są to normalne schody, tyle tylko, że przykryte czerwonym chodnikiem. Wyjątkowi cwaniacy mogą zechcieć pociągnąć któryś koniec dywanu, aby przewrócić stojących na nim wrogów. Wymaga to testu wykonanego przeciwko podwojonej **Sile** -10 za każdą osobę, stojącą na chodniku. Wszyscy, którzy stoją na wyciąganym im spod stóp dywanie muszą wykonać test własnej **Inicjatywy**, albo przewrócić się i przez następne K6 rund będą mogli jedynie *parować* ciosy.

6. WSPÓLNE SYPIALNIE

W każdym z tych długich, koszarowych pomieszczeń stoi sześć łóżek. Śpi na nich 12 banitów, którzy mają na podorędziu broń i wyposażenie.

7. WIELKA SALA

W tej rozległej komnacie, oświetlonej przez huczący ogień, pochodnie umieszczone w uchwytych na ścianach oraz kandelabry, zwykle przebywa 12 wolnych od służby banitów, biesiadujących przy długim stole. Dwóch z nich może zostać odkomenderowanych do pilnowania siedzących w lochu bohaterów. Kolumny i galerie nad pomieszczeniem rzucają bardzo przydatne cienie.

8. WIEŻYCKI STRAŻNICZE

W czasie ataków obsadzają je łucznicy, ale zazwyczaj większość tych małych, wyposażonych w strzelnice wieżyczek jest pusta. Jednak w czterech górnych wieżyczkach zawsze są samotni obserwatorzy.

9. WIEŻA STRZAŁY

Na tę wieżę wchodzi się po spiralnych schodach, biegnących zgodnie z ruchem wskazówek zegara (dla praworęcznego wojownika, walczącego z kimś stojącym wyżej od niego i dla leworęcznego, walczącego z kimś stojącym niżej od niego dodatkowy modyfikator -10 do **WW**) z Sali (nr 7). U stóp schodów stoi dwóch strażników. Na szczycie znajduje się zamknięty pokój, apartament Annalisy Kessler, Czarnej Strzały. Jest wyposażony w podwójne łóżo z puchowym materacem (wartość i *obciążenie* x2) i stół. Pod stołem można znaleźć skrzynię, zawierającą odpowiednik skarbu *dużego potwora* (patrz **WFRP**, str. 110). Skrzynia jest zamknięta (taki sam zamek jak przy drzwiach) i waży 600 *punktów obciążenia*. Ciekawym elementem komnaty jest szyb, biegnący w kolumnie podtrzymującej środkowy kandelabr w Wielkiej Sali (Nr 7). Jeżeli Annalisa będzie musiała uciekać, może zsunąć się tędy po linie.

10. PATROLE NA MURACH

Każde z zaznaczonych miejsc na murach może być patrolowane przez pojedynczego banitę chodzącą trasą, zaznaczoną kropkowaną linią. Każdy obchód zajmuje strażnikowi 1 turę i 1 rundę.



BOHATEROWIE NIEZALEŻNI TEJ PRZYGODY

ANNALISA KESSLER – Czarna Strzała

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	46	66	3	3	8	57	2	26	52	40	40	35	42

Umiejętności: jak banici opisani poniżej oraz: *tropienie, celne strzelanie*.

Przedmioty: skórzany kaftan, czarny kaptur, miecz, nóż, zwykły łuk i kołczan (20 czarnych strzał).

Annalisę można przedstawić na kilka sposobów. Może być po prostu kolejnym wrogiem – hersztem banitów – normalnym i zwykłym. Może być też kimś w rodzaju Robin Hooda, osobą chętną do śmiechu i mającą ciekawą sytuację życiową. Przy udziale jednego z bohaterów lub też bez jego udziału może się w nim zakochać.

BRUNO – Podwójny agent

Bruno nie ma szczególnego wpływu na działania naszych bohaterów i dlatego nie podaliśmy jego charakterystyki. Jeżeli czujesz taką potrzebę, skorzystaj z charakterystyki oprawcy. Najlepiej go przedstawiać jako posępnego, milczącego typa.

HRABIA VON DRAKENSBERG – Dziarski łajdak

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	65	25	3	3	10	54	2	39	66	57	59	37	50

Umiejętności: *gadanina, urok osobisty, etykieta, czytanie i pisanie, szacowanie, szczęście, jeździectwo, rozbrojenie, uniki, specjalistyczna broń – rapier*.

Przedmioty: odzież w najlepszym gatunku, rapier, nóż (ukryty), 200 ZK.

Hrabia jest typem człowieka, jakiego znamy wszyscy: gładkim, wykwintnym, mającym pewną groźną, zawadiacką elegancję. Jest szybki

i śmiercionośny jak rapier, który nosi u boku. Należy go przedstawić jako arcyłajdaka w stylu księcia Bogusława Radziwiłła z „Potopu”.

LAUENGRAM – agent

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	47	45	3	3	9	38	1	41	28	32	34	27	26

Umiejętności: jak banici (patrz niżej) plus: *specjalistyczna broń – bomba, ucieczka, czytanie i pisanie, cichy chód w mieście*.

Przedmioty: 2K4 bomby, krzesiwo, 10 metrów liny, obszerna, czarna peleryna, sztylet (pod peleryną), czarna maska, wysoki kapelusz z szerokim rondem

Lauengrama należy przedstawić jako kogoś w rodzaju szalonego piromana. Powinien rzucać podejrzliwe spojrzenia, złośliwe uwagi i, oczywiście, bomby. Zanim wrzuci bombę do pokoju bohaterów, być może pofolguje sobie gdzieś indziej, na przykład w czasie odwiedzin u hrabiego. Później w zamku też może mieć kilka dobrych sytuacji.

ZBROJNI KSIĘCIA

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

Umiejętności: *uniki, silny cios*.

Przedmioty: koszulka kolcza, hełm, tarcza, włócznia, miecz.

Tych chłopców również wszyscy dobrze znają. Są to faceti, którzy materializują się tuzinami, gdy tylko książę strzeli palcami i których dzielni bohaterowie masakrują tuzinami, przy wtórce połajaneek ich pana.

Nic dziwnego (kiedyś w końcu musieli uświadomić sobie swój los), że są ponurymi typami. Proponuję, aby książę miał ze sobą 12 takich ludzi. (W ich przypadku liczy się ilość, nie jakość).

CZARNE STRZAŁY – Banici

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	35	3	3	8	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: *ukrywanie się na wsi, uniki, wspinaczka, cichy chód na wsi, silny cios, ogluszenie, jeździectwo*.

Przedmioty: skórzana kurtka, czarna maska, ręczna broń, zwykły łuk i kołczan (3K6 czarnych strzał).

Sposób prowadzenia tych osób zależy od tego, jaki charakter wybierzesz dla Annalisy. Mogą być Wesolą Kompanią, mogą być dziką i okrutną bandą morderców, albo też zimnymi zawodowcami. Jeżeli będą dysponować przewagą liczebną, będą prawdopodobnie próbowali ogłuszyć, a nie zabić swych przeciwników.

SLEEVES – halfling, jeniec-kucharz i służący

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	27	32	2	3	7	43	1	29	24	30	30	43	43

Umiejętności: *uniki, gotowanie, etykieta*.

Przedmioty: w zależności od okoliczności.

Dzięki Sleevesowi przed Mistrzem Gry otwiera się kilka możliwości. Oczywiście, niziołek może się w ogóle nie pojawić w tej przygodzie. Równie dobrze może być nienagannym kamerdynerem albo kuchmistrem, który spędził wiele lat za granicą (i nabył tam zabawny akcent). Może też być kimkolwiek Mistrz Gry sobie życzy. Najlepiej sprawdzi się, jeżeli do przygody zostanie wprowadzony element komiczny.

WOLFGANG KELLERMANN – człowiek z przeszłością

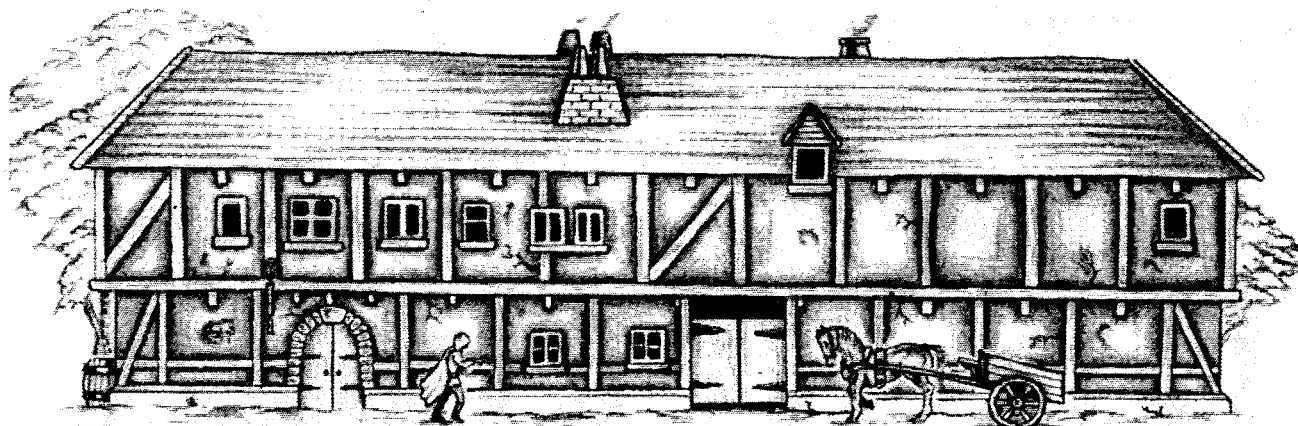
Kellermann nie ma szczególnego wpływu na bohaterów, w związku z czym nie podajemy jego charakterystyki. Jest zasadniczo źródłem informacji, dzięki któremu zaznajamiamy bohaterów z fabułą, a najlepiej przedstawić go jako zasepionego, wiecznie rozgniewanego faceta.

Uważni czytelnicy tego fragmentu przygody zauważą zapewne, że wszystkie wyżej opisane osoby są stereotypowe. No i co z tego? W końcu to melodramat. Tak też go rozegram!

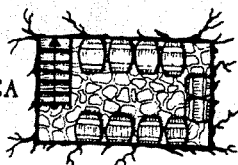


LEGENDA

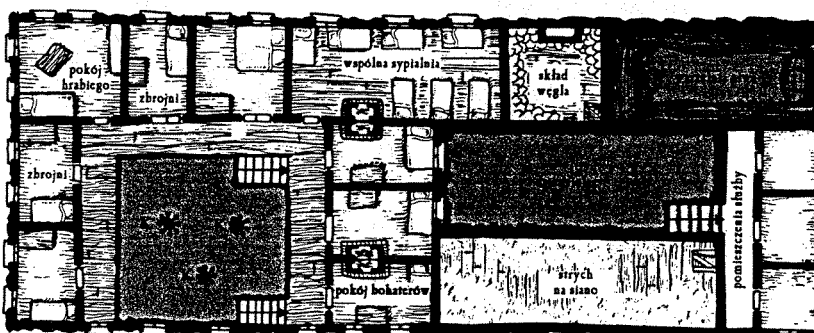
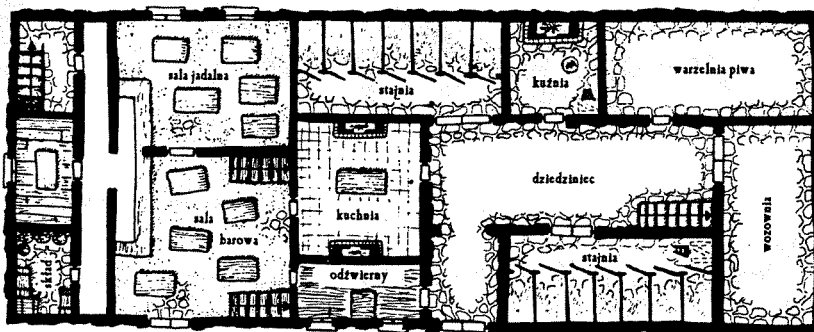
	kotara		drzwi (nietypowe)
	schody (strzałka wskazuje do góry)		kołowrót
	drabina		łóżko
	klapa (w podłodze/suficie)		stół
	pochodnia w uchwycie		miejsce bez podłogi
	kandelabr		krata/brona
	drzwi (zwykłe)		komin (z palniskiem)
	okno		komin (bez palniska)
	strzelnica		kreciąż/balustrada

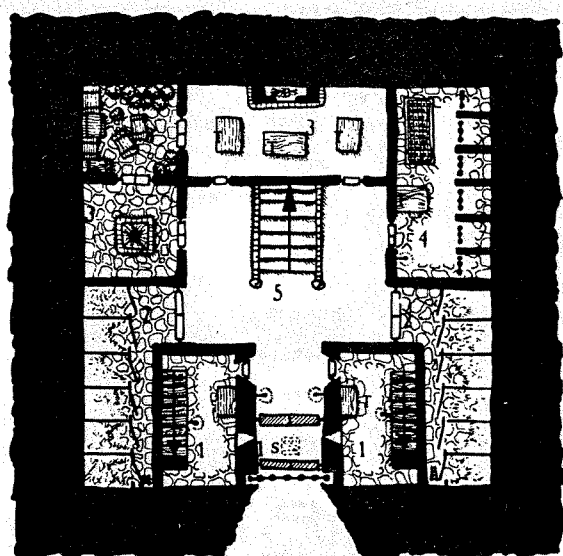


PIWNICA

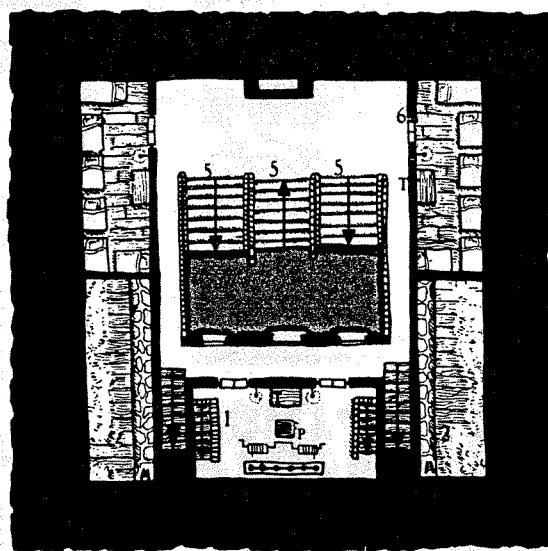


biuro
Kellermana

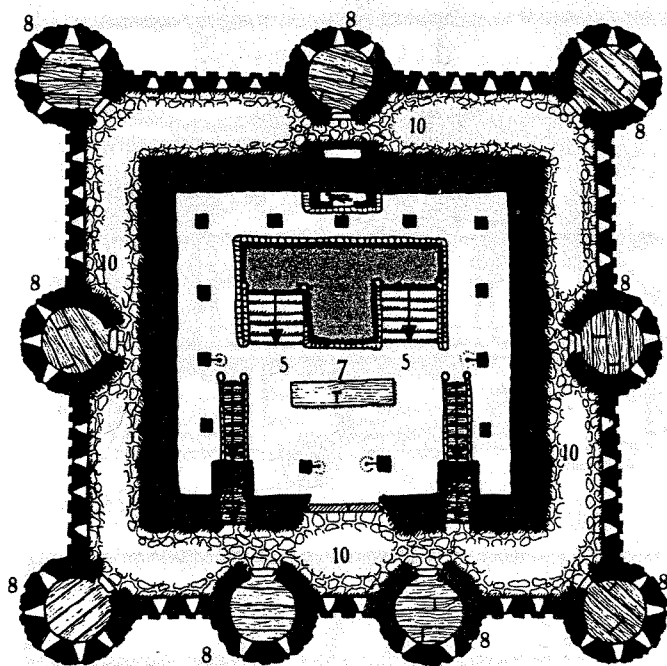




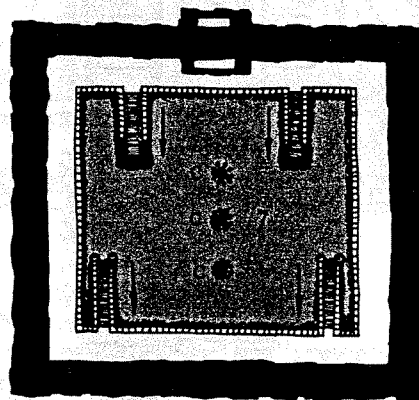
PARTER



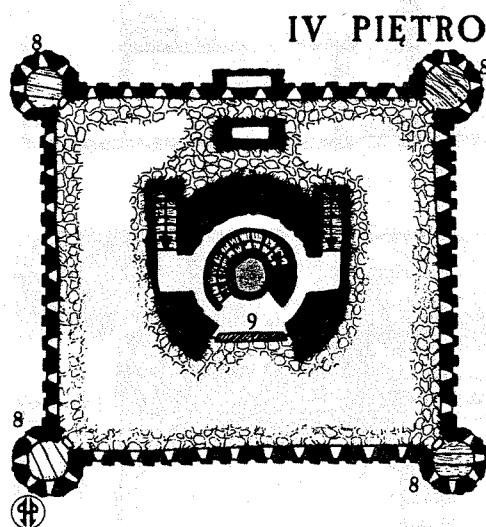
I PIĘTRO



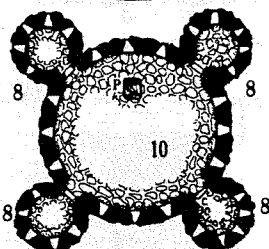
II PIĘTRO



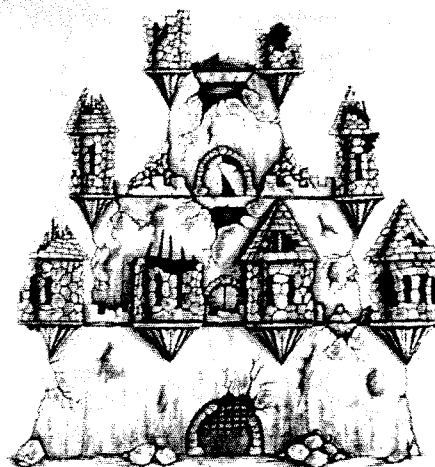
III PIĘTRO



IV PIĘTRO



GÓRNA WIEŻA



WIDOK



UWAGI O KAMPANII



RYTUAŁ

Streszczenie przygody

BG widzą jak pewien człowiek – kultysta Peter Tavelli – goni, najwyraźniej w morderczych zamiarach, wzywającego pomocy młodego człowieka. Pościg za Tavellim doprowadza BG do niebezpiecznego, podziemnego labiryntu, w którym banda skavenów pod przywództwem Skrettha – wyjątkowo niebezpiecznego osobnika – połączyła siły z grupą ludzkich wyznawców Chaosu. Czy bohaterowie przeszkodzą w strasliwym rytuale i zdołają wyjść z tego cało?

Uwagi do kampanii *Wewnętrzny wróg*

Rozegranie tej przygody zgodnie ze scenariuszem – w Delberz, pozwala usytuować ją bez trudu w obrębie epizodu „Śmierć na rzece Reik”, w którym bohaterowie poszukują Heironymusa Blitzena, nauczyciela Wandy Weltschmerz. Może on na kilka dni wyjechać z miasta, pozwalając w ten sposób bohaterom wpłatać się w tę awanturę. W scenariuszu „Szara eminencja” również można wykorzystać Delberz, o ile tylko BG będą mieli jakieś konkretne powody, aby się tam udać. Ponieważ kierują się do Middenheim, musi istnieć: a) dobry powód do zejścia ze szlaku; b) w Mieście Białego Wilka nie mogą mieć żadnych naglących spraw do załatwienia. Dobrym powodem do zboczenia z obranego szlaku może być po prostu plotka o śmierci starego Blitzena. Prawdopodobnie Wanda zechce to osobiście sprawdzić (w rzeczywistości nic mu nie jest, po prostu zapadł na Purpurową Gorączkę, ale zdążył już zupełnie wyzdrowieć). W „Cieniach nad Bögenhafen” przygodę tę najlepiej umiejscowić w Weissbrucku, gdy bohaterowie będą dopiero szli w kierunku Bögenhafen.

Uwagi do kampanii *Potępieniec*

Chociaż ręka uparcie kierować będzie bohaterów do Delberz, to jednak od czasu do czasu zrobi sobie przerwę. Gdy poszukiwacze przygód dotrą już do miasta, dłoń na jakiś czas znieruchomieje, dzięki czemu, w czasie gdy bohaterowie będą wracali z jakiejś balangi w miejscowej gospodzie, będziesz mógł zaaranżować spotkanie z Ernestem Dralstem i dokonany przez Tavelliiego zamach.

Gdy BG wejdą do domu, dłoń stanie się bardzo ożywiona i zaraz po zakończeniu awantury poprowadzi ich do kłapy, ukrytej w podłodze piwnicy (co oszczędzi im masę czasu), chociaż również dobrze możesz pozwolić, by zanim ręka niedwuznacznie wskaże na ukryty właz, bohaterowie poszukali go sami. Poza tym, istnieje szereg modyfikacji, które możesz wprowadzić do scenariusza, jeśli tylko zechcesz.

Jeżeli bohaterowie nie potrafią użyć bomb, możesz zmniejszyć siłę ich przeciwników w kanałach. Ilość kultystów w pomieszczeniu 4 powinna zostać zmniejszona do trzech, a skavenów jest sześciu: dwóch w pomieszczeniu 7, dwóch w pomieszczeniu 9, jeden w pomieszczeniu 12 i sam Skretth w pomieszczeniu 9. Jeżeli w chwili wejścia poszukiwacze przygód trwają właśnie rytuał, wszyscy skaveni będą w pomieszczeniu 12. Wprowadzenie tych zmian ułatwi zadanie bohaterom. Podobnie nie powinien pozwolić, aby któryś ze skavenów zatruł swoją broń *czarnym lotosem* – ich własna ślina jest już dostatecznie trująca! Z drugiej strony Skretth powinien otrzymać magiczną broń – wystarczy zwykły miecz + 10 (dodaje +10 do WW użytkownika, ale nie zwiększa zadawanych obrażeń). Zrobimy tak dlatego, że kolejna magiczna broń powinna wkrótce bardzo się przydać.

Jedno z ciał w kanałach, to z pomieszczenia 12, należy do Johanna – jest w stanie zaawansowanego rozkładu. Gdy opadnie kurz, a bohaterowie wejdą do środka, pojawi się Johann (irytujące, że nigdy nie ma go pod ręką, kiedy mógłby się na coś przydać). Jest niezwykle szczęśliwy, że BG odnaleźli jego zwłoki. Poprosi ich, aby zabrali ciało (i rękę, która wreszcie się uspokoiła) na najbliższy cmentarz. Mówi też, że osobiście uda się

na rozmowę z kapłanem Morra, dzięki czemu bohaterowie nie będą mieli kłopotów z wyjaśnieniem sposobu, w jaki weszli w posiadanie jednorękiego, starego trupa.

Johann informuje też bohaterów o tajnych drzwiach, usytuowanych pośrodku północnej ściany pomieszczenia 12. Stwierdzi, że po ich drugiej stronie jest coś zimnego i nieprzyjemnego – system jaskiń, w którym wyczuwa czyjąś obecność, ale również i magię oraz skarb. (Albo tak też uważa. Może jedynie powiedzieć, że „czuje tam magię” i to wszystko). Johann nie może powiedzieć nic więcej – nie był za drzwiami i nie wie dokładnie, kto się tam kryje.

Teraz jednak bohaterowie niemal na pewno będą mieli inne sprawy do załatwienia. Praktycznie można zagwarantować, że któryś z nich złapie grobową zgniliznę albo zainfekuje sobie rany, albo może nawet jedno i drugie. W miejscowej świątyni Shallyi można wyleczyć te choroby. Oczywiście, należy pamiętać o ofierze dla świątyni – przyjętą zasadą jest 5 ZK za czar *leczenie lekkich zranień* i 10 za *leczenie choroby*. Ofiara przewyższająca powyższe stawki wyrobi bohaterom dobrą opinię w świętym przybytku – a nie należy tego faktu lekce sobie ważyć!

BG mogą również pójść do świątyni Morra, by zanieść tam ciało Johanna i poprosić o jego godny pochówek. Urzędujący kapłan zażąda za tę usługę 8 ZK. Wkrótce potem Johann pojawi się po raz ostatni. Powie, że bardzo mu się podobał własny pogrzeb i uznał go za dość wzruszający. Już nie niepokoi się kim jest, teraz spoczywa w pokoju, ponieważ ostatnia sprawa którą się zajmował, znalazła swój epilog. Ma teraz zamiar nieco wypocząć i przez jakiś czas nie należy się go spodziewać. Podziękuje bohaterom za ich dobroć i opłacenie pogrzebu. Życzy im szczęścia i wyraża nadzieję na ponowne spotkanie. Po pogrzebie Johanna i po tej przemowie, możesz przyznać każdemu bohaterowi 1 punkt przeznaczenia jako nagrodę za ich wysiłki. Jeżeli jednak sądzą, że Johann był jedynym niespokojnym ożywioncem krążącym w pobliżu, to lepiej, by przemyśleli to jeszcze raz...

Co się zdarzyło Johannowi?

Na ten temat bohaterowie mogą się czegoś zapewne dowiedzieć w trakcie przygody „Nawiedzony dom”, ale jeżeli nie zechcą jej rozegrać, być może umrą w nieświadomości. Johann ścigał Hansa Jinkersta, kultystę z gospody „Człowiek w kapturze”. Gdy ten zbiegł, Johann podjął za nim pościg, ale celny strzał kultysty przybił rękę Johanna do drzewa. Jinkerst uciekł, pozostawiając łowcę nagród na łasce Skrettha i jego bandy skavenów, która zaopatrywała się w pobliżu w żywność. Szczuroludzie zaatakowali bezbrojnego Johanna, zabili go i odcięli rękę, aby łatwiej zabrać ciało. Skretth chciał ożywić trupa Johanna jako zombie. Ręka uległa ożywieniu na skutek bliskości ostatnich fragmentów spalenia Skrettha, a coś z determinacji Johanna miało na nią wpływ – to właśnie tłumaczy, dlaczego wskazywała w kierunku trupa.

A więc jeden duch spoczął w pokoju. Jednak po tej przygodzie, o ile bohaterowie ją przeżyją, inne martwe istoty nie zechcą tak łatwo zapaść w nieświadomość...

WSTĘP

Ta przygoda do gry *Warhammer Fantasy Roleplay* nadaje się dla doświadczonych lub początkujących bohaterów, prowadzonych przez graczy. Usytuowana jest w Delberz, ale można ją rozegrać w jakimkolwiek innym mieście. Rzuca bohaterów w wir walki ze skavenami i ich ludzkimi sojusznikami, a MG powinien zdawać sobie sprawę, że jeden lub więcej bohaterów może po jej zakończeniu mieć zainfekowane rany i wymagać wizyty u doświadczonego uzdrowiciela.

Jest to przygoda, w której BG stają naprzeciw licznych przeciwników. Wśród łowców przygód powinno znajdować się przynajmniej dwóch

zdolnych osobników typu Wojownik/Ranger – a jeszcze lepiej, gdy będzie ich trzech.

INFORMACJE DLA MG

Skreth jest szalony – to skaven-renegat, dążący do niemożliwego celu. Sprawuje kontrolę nad niewielką grupą lojalnych, ale sprowadzonych na złą drogę wojowników klanu Skryre. Ostatnio wraz ze swoim patroliem przeszedł labiryntem tuneli, które toczą ziemię Imperium, do kanałów pod Delberz. Na mapie nie było zaznaczonego żadnego przejścia. Skreth uznał to za znak losu.

W czasie swojej ostatniej misji Skreth ściśle współdziałał z nekromantą i zbytnio się zafascynował tą zakazaną sztuką. Pozostając ciągle pod wpływem halucynacji, wynikających z używania *czarnego lotusa* (WFRP str. 82) zainteresował się eksperymentami, których nie był w stanie pojąć. Aby ożywić zwłoki, potrzebna była obecność spaczenia. Jest to substancja, która potrafi tchnąć życie we wszystko. Jeżeli znalazłby sposób jego wydobywania, mógłby powrócić do swojego klanu i objąć nad nim władzę. Taki, mniej więcej, był tok jego chorego rozumowania.

Kanały Delberz umożliwiły mu zbieranie okazów i praktykowanie rytuałów niezbędnych w jego odrażającej misji. Przebywający w mieście ludzie kultysty, członkowie kultu Zatrutego Szpona i wyznawcy Rogatego Szczura, dowiedzieli się o przybyciu grupy i pomagają Skrethowi w jego nieoficjalnej misji.

Przygoda ta prowadzi bohaterów do leżącego pod miastem labiryntu kanałów. Poszukiwacze przygód dowiedzą się, że niedawno zamieszkała tam banda skavenów, która przy pomocy ludzkich sług odbywa dziwaczne rytuały i składa ofiary swemu bóstwu – Rogatemu Szczurowi. Gracze muszą spróbować wytepić (albo przynajmniej wygnać) skavenów, próbując jednocześnie wyrwać z ich szponów bogatego mieszczanina. Ponieważ szczuroludzi jest sporo, konieczne będzie odpowiednie przemysłenie całej sprawy. Ciągłe wdawanie się w walkę doprowadzi do szybkiego i przykrego końca...

ZNAK SZPONA

Poniższe wydarzenie powinno mieć miejsce jakiegos wieczoru, w czasie, gdy bohaterowie wracają z nocnej popijawy w miejscowej tawernie. Zadbaj jednak, by mieli przy sobie sporą część ekwipunku – przynajmniej broń – ponieważ nie będą mieli czasu, aby wziąć coś, co zostawili na swojej kwaterze. Jeżeli mają *notkę 1* z pierwszej części kampanii *Wewnętrzny wróg*, mogą przygotowywać się do opuszczenia miasta i udania się do Altdorfu. Skąd mogą wiedzieć, że przygoda może być bliżej, niż sobie uświadamiają?

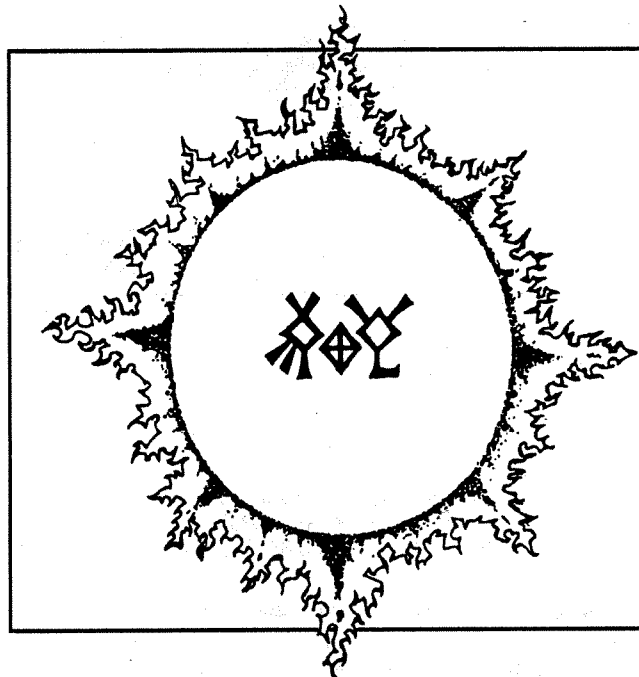
Gdy idą szczególnie ciemną i cichą uliczką, nagle gwałtownie otwierają się drzwi jednego z eleganckich domów, stojących wzdłuż ulicy. Wybiega z niego młody, ubrany jedynie w nocną koszulę, człowiek i wrzeszczy: – *Pomocy, niech mi ktoś pomoże! Gdy dostrzeżę bohaterów, obraca się i pędzi w ich stronę. Na twarzy ma ogromnego siniaka. Gdy, szpatystycznie dysząc, podbiega do nich, w oświetlonych drzwiach domu pojawia się ciemna sylwetka. Mężczyzna zadyszany głosem wypowiada ostatnie zdanie: – Schwytał mego ojca... Nie pozwólcie im go zabrać... Pospieszcie się... – a potem od strony drzwi rozlega się wyraźny brzęk spuszczonej cięciwy, po którym następuje o wiele bliższy odgłos uderzenia. Nieszczęsny młodzieniec, krztusząc się krwią, opada w ramiona jednego z bohaterów. Z jego pleców sterczy bełt kuszy. Młodzian kona.*

Uwagi dla MG

Bełt kuszy ugrzązł w plecach Ernesta Dralsta, syna Klaussa Dralsta, bogatego mieszczanina. Obydwaj mieszkali w dość wykwinnym domu, z którego właśnie wybiegł Ernest. Spał on w sypialni na piętrze, gdy obudził go odgłos kroków na dole. Obudził swego ojca i obaj zeszli sprawdzić co się dzieje. W kuchni napadło ich trzech intruzów. Klaussa szybko obezwładniono, ale Ernest – młodszy i silniejszy – zdołał się uwolnić i wybiec na ulicę.

Peter Tavelli (członek kultu Zatrutego Pazura) popędził za Ernestem, próbując uniemożliwić mu wszczęcie alarmu, najpierw jednak rozkazał swoim towarzyszom, by zaprowadzili Klaussa do Skrethta. Odeszli starym i zapomnianym kamiennym korytarzem, prowadzącym z piwnicy tego domu prosto do kanałów. Wejście do korytarza ukryte jest w podłodze pod ruchomą płytą. Tymczasem Tavelliemu udało się zastrzelić Ernesta, ale dopiero po tym, gdy młody człowiek dobiegł do BG.

Gdy tylko Tavelli wystrzelił z kuszy, wycofuje się do środka budynku, skąd przez okno przedpokoju obserwuje działania bohaterów. Jeżeli ci



zdecydują się na pościg, zanim spróbuje wrócić do piwnicy i tajnego przejścia, wciągnie ich w pułapkę. Jeżeli zostaje schwytyany albo zapędzony w sytuację bez wyjścia, natychmiast schwyty zawieszoną na szyi kapsułkę *jadu na ludzi* i połknie ją, wołając zginąć, niż przekazać jakąkolwiek informację. Podobną kapsułkę z trucizną noszą wszyscy służący skavenom ludzie. Zawiera ona równowartość 4 bardzo silnych porcji trucizny – przeciwstawienie się jej działaniu wymaga wykonania testu *zatrucia* z ujemnym -20% modyfikatorem na każdą porcję. Jest całkiem możliwe, że trucizna nie okaże się zabójcza, ale MG powinien dopilnować, by nie zdarzało się to zbyt często. Użycie trucizny jest akceptowane przez wszystkie ludzkie sługi, a nawet jeżeli trucizna nie zadziała, ich lojalność wobec szczuroludzi jest tak silna, że trzeba zastosować tortury, by wydobyć z nich jakiekolwiek wiadomości.

Bohaterowie zapewne postanowią ścigać Tavelliego i wbiegną do domu, by go schwytać. Jednak gdyby wahali się bez przyczyny, powinniś przypomnieć im, że w swoich ostatnich słowach ofiara Tavelliego wyraźnie nagliła do pośpiechu. Jeżeli BG w dalszym ciągu odmówią natychmiastowego wejścia do domu i będą chcieli powrócić na kwaterę, przygodę wciąż można będzie poprowadzić zgodnie z zaplanowanym tokiem wydarzeń. Szczuroludzie będą bardzo zainteresowani schwytaniem bohaterów, ponieważ są oni jedynymi (żywymi) ludźmi, którzy wiedzą, co stało się z Klaussem. Mogą zostać schwytani w czasie snu i wrzuceni do cel w kanałach (patrz *Kanały* poniżej), gdzie będą czekać na złożenie ich w ofierze. Bohaterowie będą więc musieli stamtąd uciec – do tego momentu Klauss zostanie już zabity, dlatego nie będą musieli troszczyć się o jego ocalenie.

SCHODAMI DO GÓRY. SCHODAMI W DÓŁ

Jeżeli Tavelli spostrzeże, że jest ścigany, popędzi do góry schodami w przedpokoju, starając się, by dostrzegli go bohaterowie. Jeżeli rzuci się za nim w pościg po schodach, zepchnie na nich ozdobną beczkę z winem, stojącą na górnym podeście. Każda stojąca wtedy na schodach osoba musi wykonać pomyślny test *Inicjatywy* z ujemnym modyfikatorem -10%, jeśli chce uniknąć zderzenia z beczką. Wszystkie stojące u stóp schodów osoby również muszą wykonać taki test, jednak w ich przypadku stosuje się dodatni modyfikator +10%.

Każdy, kogo uderzy beczka, zostanie trafiony jednym uderzeniem o S 3, a osoby stojące w tym czasie na schodach zostaną z nich zepchnięte, doznając obrażeń od upadku – takich, jakie MG uzna za stosowne (są one uzależnione od tego, jak wysoko na schodach dana osoba weszła). Tavelli zbiegnie wówczas po schodach, w połowie ich wysokości przeskoczy balustradę (wysokość 3 metrów). Stamtąd popędzi do piwnicy i przez tajne przejście wejdzie do kanałów. Gdyby któryś z bohaterów zdołał uniknąć beczki i ruszył za nim w pościg, kultysta odwróci się i wystrzeli

kilka beltów ze swojej samopowtarzalnej kuszy. Jeżeli bohaterowie znajdą się nieprzyjemnie blisko, po prostu popędzi prosto do celu, rezygnując z dalszych prób zabicia któregoś z nich. Działania Tavelliego, jeżeli zostanie schwytany lub osaczony, zostały już z góry określone – nie zapominaj, że użyje kapsułki z *jadem* na ludzi, aby uniknąć pojmania. Jego charakterystyka wygląda następująco:

PETER TAVELLI – OPRYCH, KULTYSTA

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	32	29	3	3	6	36	1	36	29	32	33	32	28

Umiejętności: *cichy chód na wsi, cichy chód w mieście, ogłuszenie.*

Przedmioty: pałka, samopowtarzalna kusza (9 beltów), maska na twarz.

Tavelli jest wysokim (190 cm), kanciastym mężczyzną o haczykowatym nosie, małych, paciorkowatych oczach i czarnych włosach. Nosi czarny kapelusz z szerokim rondem, który osłania większą część jego twarzy (choć używa jako maski granatowej chusty), a jego szeroka, czarnogranatowa peleryna spięta jest pod szyją broszą identyczną z leżącą w kuchni (pokój 3 – poniżej). Jego ciemnoszare spodnie są starannie wpuszczone w cholewki butów. Nosi również bładoniebieską bluzę i czarne rękawice. Większość służących skavenom ludzi, wyruszając na nocne zadania ubiera się podobnie, ale nie sposób odróżnić ich od praworządnych obywateli, gdy załatwiają swoje sprawy w dzień.

Dom

Poniżej podano jedynie krótkie opisy pomieszczeń domu, ponieważ sądzimy, że gracze spędzą w nich raczej mało czasu. Wszystkie pokoje można oświetlać przy pomocy wiszących u sufitu lamp, ale w tej chwili palą się jedynie lampy w pomieszczeniach 1, 7, 11 i 12.

1. Przedpokój. Jest urządzony z przepychem. Na ścianach wiszą trofea myśliwskie i gobeliny, na podłodze leży gruby, błękitny dywan. Bogato rzeźbione, spiralne schody prowadzą na balkon nad południowo-wschodnim rogiem pomieszczenia. Znajdują się tu ogółem trzy gobeliny, każdy z nich wart jest 25 ZK, ale powinienes zniechęcić bohaterów do ich zabrania, przypominając im kim są i co powinni robić. Trofea myśliwskie nie są specjalnie cenne.

2. Jadalnia. W tym pokoju panuje kompletny bałagan. Na podłodze leżą dwa ciała. Stół jest przewrócony i wszędzie leży potłuczone szkło. Mebel, który musiał być kiedyś kosztownym kredensem ma rozbity cały przód, a szuflady wraz z zawartością są rozrzucone po całym pokoju. Zwłoki należą do dwóch służących, którzy próbowali powstrzymać Tavelliego. Walka, która się tu wywiązała, całkowicie zniszczyła pokój i nic cennego nie pozostało w nim w całości.

3. Salonik. Tu właśnie Klauss miał zwyczaj podejmować swoich gości, gdy odpoczywali po posiłku. Pokoju tego nie spotkał taki los, jak jadalni. Na jego wspaniałe wyposażenie składa się kilka eleganckich foteli, wielki, ozdobny kominek i wspaniała serwantka. Na ścianach wiszą cztery obrazy, z których każdy wart jest 40 ZK, ale tu również należy zniechęcić bohaterów do grabieży.

4. Kuchnia. W rogu tego wielkiego pomieszczenia znajdują się kamienne schody, prowadzące do piwnicy. W kałuży krwi leżą dwie pałki, widoczne dla każdego, kto wejdzie do kuchni. Każdy z bohaterów, który pomyślnie wykona test *obserwacji* albo przeszuka pomieszczenie znajdzie również ozdobną broszę do spinania peleryny z umieszczonym na niej symbolem Rogatego Szczura – trzy skrzyżowane kości, tworzące kształt odwróconego trójkąta. Wszystkie przedmioty zostały upuszczone w czasie starcia między Klaussem, Ernestem i ludźmi, a brosza może posłużyć do poinformowania graczy, z kim naprawdę mają do czynienia. Każdy kapłan albo nowicjusz w drużynie natychmiast rozpozna symbol Rogatego Szczura. Jeżeli bohater nie wie co to za symbol, powinienes udzielić mu odpowiednich informacji, a także poinformować go o powiązaniach tego symbolu ze szczuroludźmi.

5. Korytarz. Łączy on przedpokój z kuchnią. Ponieważ jest częścią domu, której goście zazwyczaj nie odwiedzają, jest wyłożony prostymi, kamiennymi płytami i w najmniejszym stopniu nie zdradza bogactwa innych części budynku.

6. Składzik. Tu właśnie trzymana jest w zamknięciu żywność i inne niezbędne przedmioty domowego użytku. Kiedy jednak Klauss i Ernest poszli zbadać źródło hałasów, wpięrowi uzbili się w pałki, a w pośpiechu Klauss

zapomniał zamknąć drzwi. W związku z tym są one lekko uchylone, a w zamku tkwi klucz.

Wewnątrz stoi kilka opartych o ścianę worków ziarna i wiele innych artykułów żywnościowych – możesz wymieniać wszystko, na co będziesz miał ochotę. W pomieszczeniu tym znajduje się coś, co można uznać za małą zbrojownię – drewniana skrzynka z napisem: „UWAGA! MATERIAŁY WYBUCHOWE” stoi niewinnie w kącie (znajdują się w niej cztery bomby – WFRP str. 129). Zazwyczaj są tu również jeszcze dwie pałki, ale, jak wspomniano wyżej, Klauss i Ernest zabrali je stąd i leżą one teraz na podłodze kuchni, w miejscu, gdzie zostały upuszczone w czasie bójki. Dodatkowo w składziku są również dwie lampy, trzy zapasowe butle z olejem i hubka wraz z krzesiwem. Bomby będą bardzo przydatne w dalszej części przygody, dlatego bohaterowie powinni zabrać je ze sobą.

7. Balkon. Spiralne schody prowadzą do góry, na balkon otwarty na leżący poniżej przedpokój. Również i tutaj podłoga pokryta jest błękitnym dywanem, ale poza wielką, pokrytą ozdobnymi okuciami beczką do wina, stojącą w niewielkiej niszy na górze schodów, nie ma tu nic interesującego.

8. Pokój gościnny. Zazwyczaj tu właśnie mieszkają goście. Przy jednej ścianie stoi wielkie łóżce, a dodatkowo w pokoju jest tekowa bielizniarka i duża szafa. Nie ma tu jednak niczego szczególnie cennego.

9. Pomieszczenia służby. W tym dużym pokoju stoją cztery łóżka, z których jedynie dwa były ostatnio używane (przez służących, którzy obecnie leżą martwi w jadalni). Pokój nie jest tak dobrze umeblowany jak pozostała część domu, ale mimo to widać, że warunki pracy służby były tu zupełnie przyzwoite.

10. Korytarz. Oddziela on od reszty domu sypialnie Klaussa i Ernesta, zapewniając im więcej prywatności. Podobnie jak w przedpokoju i na





balkonie, podłoga pokryta jest tu błękitnym dywanem. Na ścianach wiszą dwa obrazy, z których każdy wart jest mniej więcej 70 ZK.

11. Sypialnia pana domu. Jest to największa sypialnia w całym domu i tu właśnie zazwyczaj spał Klauss. Pod ścianą, naprzeciw ozdobnego łóża z baldachimem, stoi ozdobna serwantka z drzewa różanego, a obok niej równie ozdobna bielizniarka i obszerne szafa. Szuflady wypełnione są osobistymi drobiazgami i ubraniami, a w szafie jest drugie dno, kryjące skrytkę, zawierającą 200 koron, 67 szylingów i 300 miedzianych pensów.

12. Sypialnia Ernesta. Nie jest tak bogata jak sypialnia ojca. Na jej skromne umeblowanie składa się pojedyncze łóżko, szafa i bielizniarka.

13. Piwnica. Jej wyłożona kamiennymi płytami podłoga jest zastawiona beczkami i skrzynkami, zawierającymi wielką różnorodność win i piw. W jednym rogu są schody, które prowadzą do góry, do kuchni, w drugim zaś, pod jedną z płyt, jest ukryte wejście do starego, dawno zapomnianego tunelu. Prowadzi on do systemu kanałów i tędy Tavelli wraz ze swymi towarzyszami przedostał się do wnętrza domu. Ani Klauss, ani Ernest nie wiedzieli o jego istnieniu. Ponieważ Tavelli nie dołączył jeszcze do swych towarzyszy, płyta jest odsunięta na bok. Jeżeli (jeśli w ogóle) uda mu się tu dotrzeć, zakryje nią wejście, o ile tylko czas mu na to pozwoli.

DO KANAŁÓW

Pod otworem jest drabina z przrzedzwiałych, żelaznych klamer, prowadząca w dół wąskiego szybu o długości około dziesięciu metrów. Szyb wychodzi na wyłożony grubo ciosanymi kamieniami korytarz. Od tej chwili przebieg przygody zależy w dużym stopniu od tego, co stało się z Tavellim. Jeżeli udało mu się uciec szybem, natychmiast pobiegnie do Skrettha i poinformuje go o zaistniałych wydarzeniach. O bohaterach wspomni jednak jedynie wtedy, jeśli ci będą go ścigać. W ten sposób

szczuroczek będzie wiedział o ich przybyciu i ustawi strażę wokół sali ofiarnej. W rezultacie, gdy nadejdzie pora na złożenie rytualnej ofiary (o północy), bohaterom będzie o wiele trudniej jej zapobiec. (Zupełnie jakby bez tego nie było to wystarczająco trudne).

Jeżeli bohaterowie zabili Tavelliego (lub on sam popełnił samobójstwo), jego nieobecność przez jakiś czas pozostanie niezauważona, gdyż skaven ma na głowie ważniejsze sprawy w związku z mającą nastąpić ofiarą. Eksperymenty Skrettha nigdy nie przebiegały najlepiej. Właściwie nie ma on pojęcia w jaki sposób osiągnąć swój cel i zaczyna się coraz bardziej niepokoić tym, że jego stronnicy mogą wkrótce stracić cierpliwość. Poza tym przez cały czas znajduje się pod wpływem *czarnego lotosu* i jego zdolność do racjonalnego myślenia (jeżeli coś takiego w ogóle występuje wśród skavenów) jest poważnie ograniczona.

Straż wokół sali ofiarnej nie zostanie rozstawiona i w rezultacie zadanie bohaterów może okazać się nieco łatwiejsze. Każda próba udawania Tavelliego (polegająca na założeniu jego ubrania) najprawdopodobniej zostanie uwieczona sukcesem (wykonaj test *oszustwa* za każdym razem, gdy bohater będzie dokonywał takiego wyczynu), ale pamiętaj, że w kanałach jest kilka miejsc, do których ludzie nie mają wstępu i próba wejścia do nich wywoła podejrzenia. Kultysty wiedzą gdzie mogą wchodzić, a gdzie nie.

Od tego momentu rozwój wydarzeń jest całkowicie uzależniony od poczynąń graczy, ale nie zapomnij, że prowadzą oni wyścig z czasem, dlatego dokładnie rejestruj mijający czas gry.

Wykuty w skale korytarz, w którym znajdują się obecnie bohaterowie jest absolutnie ciemny. Aby cokolwiek zobaczyć bohaterowie muszą zadbać o jakieś oświetlenie. *Widzenie w ciemnościach* (o ile nie dysponują nim elfy lub krasnoludy) jest bezużyteczne. Korytarz jest również dosyć niski (ma około 180 centymetrów wysokości), a więc niektórzy członkowie drużyny będą musieli cały czas chodzić pochyleni, by nie uderzyć o sufit.





Podłoga jest pokryta cienką warstwą błota (każda postać, poruszająca się szybciej niż *ostrożnie* musi wykonać test I albo poślizgnie się i upadnie), a ślady stóp wyraźnie wskazują, którędy szli kultysty. BG nie muszą umieć *tropić*, aby zorientować się dokąd poszli kultysty. We wszystkich odgałęzieniach korytarza błoto jest nietknięte, jednak osoba dysponująca umiejętnością *tropienie* może zauważyć dwie ciągłe, mniej więcej równoległe linie pozostawione przez obcasy wleczonego tędy Klausza.

Korytarz i jego odgałęzienia są dość przerażające, tym bardziej, iż bohaterowie słyszą dobiegające z oddali dziwne dźwięki i pomruki. Ściany lśnią od wilgoci – w niektórych miejscach widać zielonkawy śluz – a powietrze jest wyraźnie zimne. MG powinien stworzyć atmosferę napięcia i zagrożenia.

Jeżeli drużyna postanowi skrócić w któreś z bocznych odgałęzień, wkrótce się zgubi, ponieważ każde z nich prowadzi do strasznego, poplątanego labiryntu, ciągnącego się wiele kilometrów w każdą stronę. Nie podaliśmy żadnych szczegółów bocznych korytarzy – jeżeli gracze rzeczywiście zechcą je zbadać, powinien być sam wymyśleć. Im dalej dotrą w głąb tuneli, tym bardziej niebezpieczne się one staną – na nieostrożnych będą oczekiwały wszelkiego rodzaju pułapki i błędzące po tunelach zmutowane stwory... Drużyna będzie więc błądzić bez końca, a jej członkowie będą powoli umierać z głodu, pragnienia i ran.

Ślady doprowadzą ostatecznie do ślepego zaułka, zamkniętego murem z wilgotnych, gładkich kamieni. Po pomyślnym teście *obserwacji* każda osoba z umiejętnością *sekretnie znaki* – złodziejskie zauważy oznakowany kamień. W innym przypadku pomyślny test *przeszukiwania* pozwoli na odnalezienie znaku. Popchnięcie tego kamienia spowoduje, że ściana przesunie się do przodu, otwierając wejście do kanałów. Drzwi można zamknąć, naciskając kamień sterujący z drugiej strony (przesuwa on przeciwną, uruchamiającą mechanizm drzwi).

Miejsca w kanałach i łączących je przejściach, w których rozmaite spotkania są najbardziej prawdopodobne, zostały zaznaczone na mapie, a poniżej podano ich opisy. Ponieważ cały teren poniżej piwnicy został oprowadzony przez skavenów i ich sługi, w każdej turze istnieje 10% szans, że bohaterowie napotkają coś lub kogoś. Jeżeli okaże się, że dochodzi do takiego spotkania, rzuć K4, a wynik odczytaj w umieszczonej poniżej tabeli. Zwróć jednak uwagę, że jeżeli w czasie walki zostanie zadane trafienie krytyczne, ofiara natychmiast powinna wykonać test swojej *Inicjatywy*. Niepowodzenie oznacza, że została ona strącona z chodnika i wpada do ścieków jak podano niżej.

Rzut kostką Spotkanie

1. Jeden kultysta, który wykonuje jakieś zwykłe polecenie skavenów. Jeżeli dojdzie do walki skorzystaj z charakterystyki Tavelliego, pamiętaj jednak, że kultysta przede wszystkim będzie chciał ogłosić alarm.
2. Patrol K3+1 kultystów, uzbrojonych w miecze. Dla każdego z nich skorzystaj z podanej niżej charakterystyki:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	36	32	3	3	5	32	1	29	24	25	31	30	22

3. Pojedynczy skaven, podążający w swoich sprawach. W walce będzie posługiwał się nożem (*WFRP* str. 226). Posiada następującą charakterystykę:

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

4. Niewielka grupka, składająca się z dwóch (lub więcej, jeżeli masz ochotę) skavenów, powracających z patrolu gdzieś w kanałach. Można przyjąć, że każdy z nich jest identyczny z tym opisanym powyżej.

MIEJSCA WILGOTNE, MROCZNE I ŚMIERTELNIE NIEBEZPIECZNE

1. **Wejście do kanałów.** Sekretne drzwi w ścianie prowadzą do właściwych kanałów. Ściany są zrobione z matowego, szarego kamienia i lśnią od wilgoci (ale nie ma na nich śluzu). Zasady prowadzenia przygody w kanałach podane są w „*Cieniach nad Bögenhafen*”, ale niezbędne jest tu ich krótkie streszczenie. Kanały, podobnie jak prowadzący do nich korytarz, są absolutnie ciemne i nawet osoby *widzące w ciemnościach* (poza elfami i krasnoludami), nic nie widzą, jeżeli nie dysponują źródłem światła. Część kanałów, badana przez bohaterów jest traktowana jako Duży Kanał i jako taka ma około 3,5 metra szerokości. W tę wielkość wliczyliśmy również kamienne chodniki o szerokości 75 centymetrów, pomiędzy którymi jest ściek. Sam ściek ma półtora metra głębokości i wypełniony jest do K3 x 30 centymetrów.

Chodniki mają szerokość, która pozwala na chodzenie jedynie gęsiego. Ze względu na to, że są również mokre i śliskie, każdy, kto będzie próbował poruszać się szybciej niż *ostrożnie* w każdej rundzie musi wykonać test *Inicjatywy*, albo wpada do ścieków. Oczywiście, potworny odór spowoduje, że każdy, kto w nie wpadnie traci połowę swojej *Ogłady* do czasu, aż będzie miał szansę się oczyścić. Dodatkowo, każdy krasnolud lub niziołek, który wpadnie w płynną zawartość kanału musi wykonać pomyślny test *ryzyka* albo zacznie tonąć po okresie czasu równym swej *Wytrzymałości* w rundach. Po upływie tego okresu tonący będzie tracił 1 punkt *Żywotności* na rundę, aż do momentu, gdy jego *Żywotność* zmniejszy się do 0 (w którym to przypadku umiera) albo do chwili uratowania go przez towarzyszy. Jeżeli taka tonąca osoba zostanie porwana prądem „pod ziemię” w miejsce, w którym na mapie kanał znika w skałę, przyjmuje się, że utonęła. Osoby, które zechcą przeskoczyć ściek mają miejsce na jedynie 2 metry rozbiegu, lub 4, o ile będą biec ukośnie (*WFRP* str. 75). Jeżeli test się nie powiedzie, skaczący wpada do ścieków. By uniknąć poślizgnięcia się i przewrócenia, osoba brodząca w ścieku musi co turę wykonać pomyślny test *Inicjatywy*.

W systemie kanałów panuje nieprzyjemna i niepokojąca atmosfera. W rezultacie *Opanowanie* i *Siła Woli* wszystkich osób spada o połowę. Należy jednak zwrócić uwagę, że testy *magii* wykonywane są według normalnych, nie zmniejszonych wartości cech. Ponieważ otoczenie jest brudne i ogólnie rzecz biorąc nie sprzyja zachowaniu zdrowia, wszystkie

odniesione w kanałach rany, poza spowodowanymi przez upadki, mają 10% szans na *infekcję*. Dźwięk w kanałach rozchodzi się dwa razy dalej niż normalnie, a do wszystkich testów *stuchania* stosowany jest modyfikator +10.

Bohaterowie powinni uświadomić sobie, że chociaż kanał można przeskoczyć albo przejść w bród (ma on 2 metry szerokości), właściwie niemożliwe jest, by dwie osoby przeciągnęły przezeń nieprzytomnego człowieka. W związku tym jest nader prawdopodobne, że ścigana grupa musiała pozostać po tej stronie ścieku. Ponieważ nieco dalej na lewo kanał znika pod ziemią, jedynym możliwym wyjściem (oczywiście, jeśli przyjmujemy, że nie istnieją już żadne inne tajne drzwi) jest pójście chodnikiem w prawo. Jeżeli po dłuższym namyśle gracze nie wpadną na to sami, powinniśmy zrobić kilka delikatnych aluzji.

2. Ghoul. We wskazanym na mapie miejscu, bohaterowie mogą dostrzec czelakowską postać, leżącą na chodniku twarzą do dołu, z jedną ręką zwisającą na krawędzi kanału. Gdy ujrzą ją po raz pierwszy, będzie widać tylko tyle, że jest ubrana w lachmany i leży nieruchomo. Istota ta jest jednak ghoulą (**WFRP** str. 248), który może z daleka wyczuć odór martwego ciała ludzkiego (patrz poniżej). Zaczął badać podziemia, ale natrafił na patrol skavenów, który go natychmiast zaatakował.

Skaveni szybko pokonali nieszczęsną istotę, po czym pozostawili ją, uważając za martwą. Ale w gruncie rzeczy ghoulowi pozostał jeszcze 1 punkt *Żywotności*, a obecnie jest na granicy odzyskania przytomności. Nie odzyska jej jednak, chyba, że jeden z bohaterów spróbuje go odwrócić lub podnieść. Wtedy zaatakują oszołomiony i ogarnięty paniką (**WW** -10). Będzie walczył, dopóki bohaterowie go nie zabiją albo nie odejdą poza zasięg ciosów – jego rany są zbyt ciężkie, by mógł kontynuować atak.

3. Wejście do kryjówki skavenów. W tym miejscu korytarza otwierają się tajne drzwi, prowadzące do odchodzącego w prawo, wykutego w skałę tunelu. Prowadzi on pod ostrym kątem do góry (jest to oczywiście dla każdego, kto tam wejdzie), lecz zaczyna biec poziomo, gdy dociera do pomieszczenia 4. W połowie długości, tuż przed zakrętem, w poprzek korytarza przeciągnięto drut (zwykła szansa uruchomienia, patrz **WFRP** str. 79 – ale każda osoba, która wykona pomyślny test *obserwacji* natychmiast go dostrzeże). Jeżeli nikt nie zauważy i nie uniknie drutu, natomiast ktoś go naciągnie, wydarzą się dwie rzeczy. Po pierwsze, w pomieszczeniu 4 rozlegnie się dźwięk dzwonka, który poinformuje strażników o wtargnięciu intruzów, a po drugie – przez ukryte w suficie otwory zacznie się sączyć żółtawy gaz. Na początku pokryje obszar o promieniu 2 metrów, którego środkiem jest zakręt korytarza. Spłynie w dół tunelu z prędkością jednego metra na rundę przez K4 rund. Każdy złapany w gazową pułapkę musi w każdej rundzie wykonać pomyślny test *Wytrzymałości* z ujemnym modyfikatorem -20% albo na 2K6 tur traci przytomność.

Po rozprzestrzeniu się gazu (co trwa tyle czasu, ile trzeba, by w pełni się rozprzestrzenił, tj. 2-5 rund) straż schwyta wszystkich nieprzytomnych łowców przygód i wrzuci ich do cel w pomieszczeniu numer 6. Jeżeli któraś osoba zdoła otrząsnąć się ze skutków działania gazu, strażnicy spróbują ogłuszyć ją pałkami, korzystając przy tym z umiejętności *ogłuszanie*. Skaveni nie chcą zabijać bohaterów ze względu na zamiary Skrettha (patrz

niżej). Jeżeli epizod skończy się obezwładnieniem bohaterów, przejdź do umieszczonej poniżej części **Schwytni!**

4. Wspólna sala kultystów/wartownia. Ta wykuta w skałę jaskinia jest jednocześnie wartownią i salą zajmowaną przez służących skavenom kultystów. W północno-wschodniej części pomieszczenia stoi kilka stołów i krzeseł. Na stołach leżą dwa komplety kości do gry i talia kart. Pomieszczenie oświetlone jest czterema umocowanymi do ścian pochodniami. Jeżeli Tavelli zdoła uciec, dotrze właśnie tutaj (jeżeli bohaterowie deptali mu po piętach, nie będzie miał czasu, by skończyć rozmowę ze Skretthem, dlatego w tym przypadku będzie w jego komnacie – pomieszczenie 9). W jaskini zawsze przebywa 2K4 wolnych od służby strażników, każdego z nich można opisać poniższą charakterystyką:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	34	34	4	4	3	33	1	35	23	28	37	31	30

Umiejętności: *mocna głowa, ogłuszenie, ukrywanie się w mieście.*

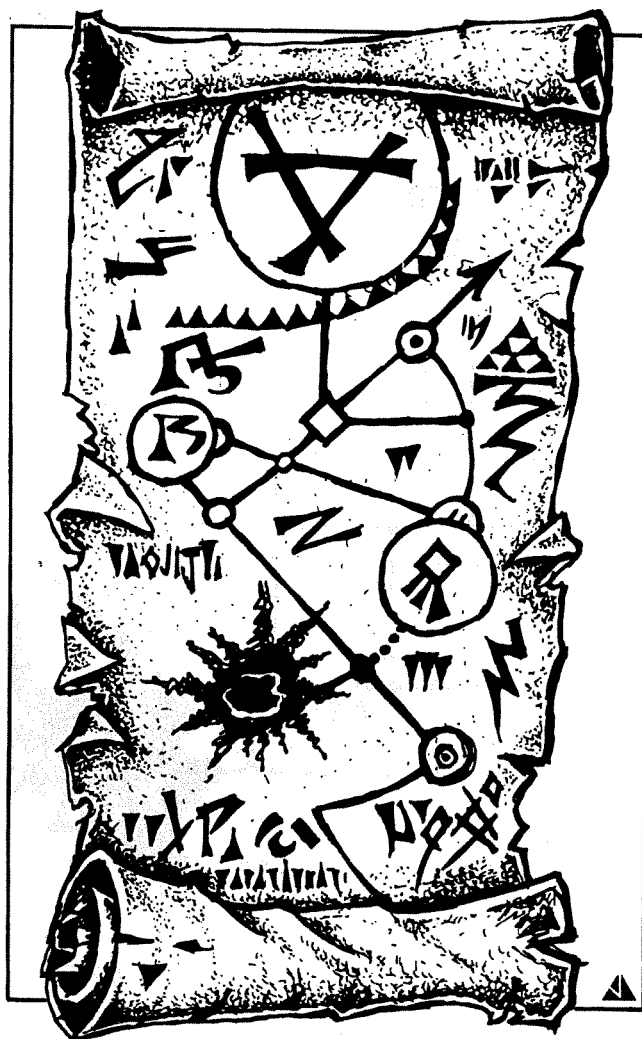
Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP – korpus i ręce), miecz, 1-6 ZK każdy.

Działania strażników zależą od tego, czy ktoś z drużyny naruszy potykacz w pomieszczeniu 3. Jeżeli nie, strażnicy będą grali w karty, siedząc przy stołach i bohaterowie będą musieli albo wymyśleć jakąś przekonującą historię, by próbować przedostać się dzięki *oszustwu* (strażnicy są oczywiście podejrzliwi, w związku z czym każdy test jest wykonywany z ujemnym modyfikatorem -10%), albo będą musieli walczyć. Ci strażnicy znają Tavelliego, dlatego jeżeli jeden z bohaterów założył jego ubranie, natychmiast rozpoznają, że ta osoba jest przebrana. Zwróć również uwagę, że odgłosy walki, które rozlegną się w tym pomieszczeniu zaalarmują skawenickich strażników z pomieszczenia 7, którzy spróbują zorganizować zasadzkę i schwytać intruzów, tak, jak opisano to w opisie obszaru numer 7.

5. Zbrojownia i magazyn. Ta mała jaskinia służy jako podręczna zbrojownia i magazyn dla strażników z pomieszczenia 4. Jest tu 5 mieczy, 6 sztyletów, 3 topory, 2 butelki oleju, 2 hubki z krzesiwem i 11 pochodni. Broń jest umieszczona na drewnianych stojakach pod ścianami, a pochodnie, butelki i krzesiwa są starannie ułożone w drugim kącie.

6. Korytarz i cele. Do tego długiego, posepnego korytarza można wejść z wartowni przez solidne, dębowe drzwi. W korytarzu jest ogółem dziewięć cel. Każda jest zamknięta drewnianymi drzwiami, w których jest umieszczona mała, zakratowana okienko (*Wytrzymałość* 3, *punkty uszkodzeń* 9, *jakość zamka* 30%). Tylko siedem z nich jest jednak wykorzystywanych zgodnie z przeznaczeniem. W celi położonej najdalej na zachód zostaną złożone wszystkie posiadane przez schwytanych bohaterów przedmioty. O ile wewnątrz kogoś akurat nie będzie, cela będzie zawsze zamknięta. Położone najbardziej na wschód pomieszczenie więzienne jest kanciapą klucznika – obecnym użytkownikiem jest Tigrati Parvisch. Ma on około 175 cm wzrostu, jest zawsze brudny i straszliwie śmierdzi. Nosi białą, przepoconą kamizelkę i równie obrzydliwe czarne spodnie. Klucze do cel nosi na żelaznym kółku przy-mocowanym do pasa, dlatego trudno mu je wykraść, ale jest straszliwie głupi i łatwo go oszukać (dzięki czemu posiada ogromne kwalifikacje do tej pracy).





TIGRATI „GŁOWA” PARVISCH

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	32	4	4*	6	29	1	37	26	22	25	36	22

Umiejętności: odporność na choroby, odporność na trucizny, zwinne palce, cichy chód w mieście, bardzo wytrzymały(*).

Przedmioty: pałka, kółko z ciężkimi kluczami, pchły.

Pomieszczenie Tigratego jest bardzo skąpo umeblowane. Stoi w nim byle jak sklecone krzesło i stół, a na nim butelka taniego, estaliańskiego wina. Cele to koszarne, pełne szczerów dziury. Nie ma w nich nawet pryczy, na których można usiąść lub się położyć, a jedynie rozrzucona na podłodze wilgotna słoma. Są również bardzo ciemne. Jedyne światło pada z pojedynczej latarni, zawieszonej w korytarzu.

7. Rozgałęzienie. Biegący z wartowni na północ korytarz rozdziela się w tym miejscu na dwa odgałęzienia. W zaznaczonym na mapie miejscu stoi dwóch pokrytych brązowym futrem skaweńskich strażników. Pozwalają ludziom przejść jedynie wtedy, jeżeli posłał po nich Skrethth. Dlatego bohaterowie, chcąc ich minąć, znowu muszą wykonać test *oszustwa* albo wywalczyć sobie przejście. Należy jednak pamiętać, że jeżeli Skrethth jest w swojej komnacie, to walka go zaalarmuje.

Jeżeli potrzebne są ci charakterystyki strażników, wykorzystaj te podane wcześniej dla patrolu skavenów.

8. Świątynia. Skrethth zamienił tę wykutą w skale jaskinię na świątynię Rogatego Szczura. Stoi w niej ołtarz, po którego obu stronach ustawiono dwa wielkie (2,5 metra wysokości) posągi, przedstawiające tego boga (są bardzo prymitywnie wykonane i można mieć kłopoty z rozpoznaniem, kogo przedstawiają). Jego duży symbol – trzy tworzące odwrócony trójkąt kości – został wycięty w skale na przeciwko ołtarza. Sklepienie podparte jest czterema zwykłymi, kamiennymi kolumnami, a w samym ołtarzu

widnieje otwór szybu, do którego wrzuca się ofiary dla bóstwa. Szyb jest pochodzenia naturalnego – jest wąski, ma około metra średnicy, prowadzi w głąb ziemi i właściwie nie ma dna.

9. Komnata Skreththa. Wejścia do tego pomieszczenia pilnują dwaj porośnięci brązowym futrem skaveni (charakterystyki jak wyżej, z tym tylko wyjątkiem, że ich noże zatrute są *czarnym lotosem*). Skrethth będzie przebywał w tym właśnie pomieszczeniu, o ile bohaterowie nie przybędą w czasie rytuału (w którym ofiarą będzie Klauss Drast). Wszystkie znajdujące się w pokoju rzeczy są porzucane po podłodze. Z powodu uzależnienia od *czarnego lotosu* i ciągłych niepowodzeń jego „eksperymentów”, zdolności umysłowe skavena uległy znacznemu ograniczeniu. Coraz więcej czasu spędza izolując się od reszty swej grupy i „myślmyśląc”. W komnacie jest jedynie trochę jedzenia, słój z liśćmi lotosu i tarcza.

SKRETHTH

Skrethth przewodzi małej grupce skaweńskich wyrzutków, przy pomocy której chce zdobyć władzę. Jego panowanie jest niepodważalne, ale uzależnienie od narkotyku doprowadziło go do narastającej, paranoicznej obawy przed utratą przywództwa. W chwili obecnej jest ogarnięty zwątpieniem. Jeżeli ofiara z Klaussa okaże się nieudana, ma zamiar dyskretnie zniknąć ze sceny.

Jego najpotężniejszym przedmiotem (właściwie jedynym godnym uwagi) jest pierścień, który „otrzymał” od dawnego kolegi-nekromanty. Jest to *pierścień czaru*, do którego Skrethth zna kluczowe słowo. Gdy je wypowie, może dwukrotnie rzucić czar *Przywołanie szkieletów* (WFRP str. 176). Po dwukrotnym użyciu pierścienia straci punkty magii. Jeżeli jego życie znajdzie się w niebezpieczeństwie, Skrethth użyje pierścienia do ożywienia ciał leżących na podłodze Sali Ofiamej. Powstaną one jako zombie (WFRP str. 251) i otrzymają polecenie atakowania każdego, kto stanowi dla skavena zagrożenie (to znaczy – bohaterów). W czasie, gdy drużyna będzie zajęta likwidacją ożywieńców, Skrethth spróbuje uciec.

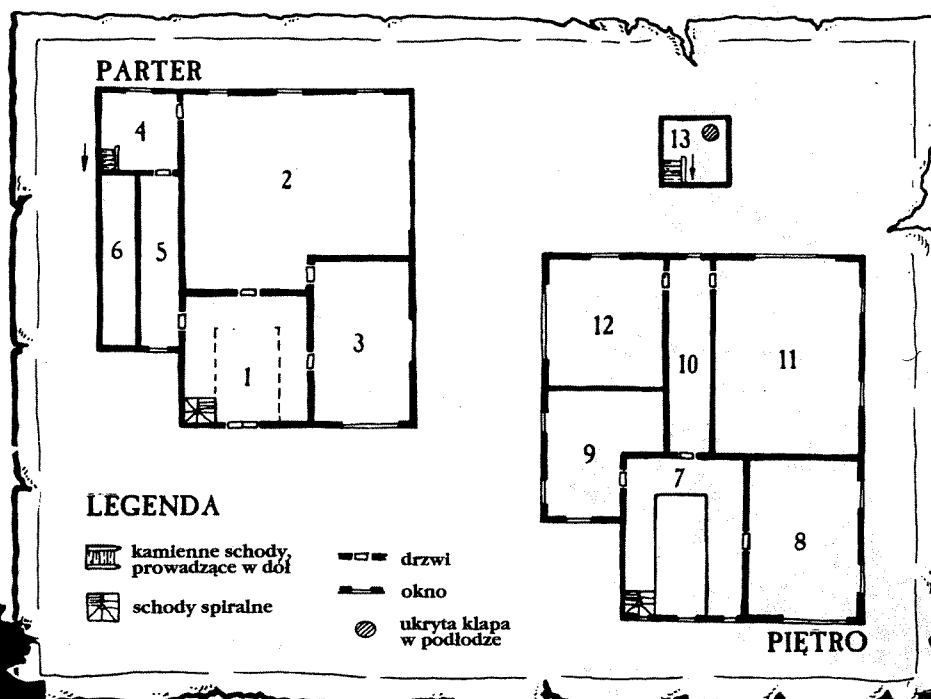
SKRETHTH, PRZYWÓDCA SKAVENÓW

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	43	25	3	3	6	40	1	24	34	34	18	29	14

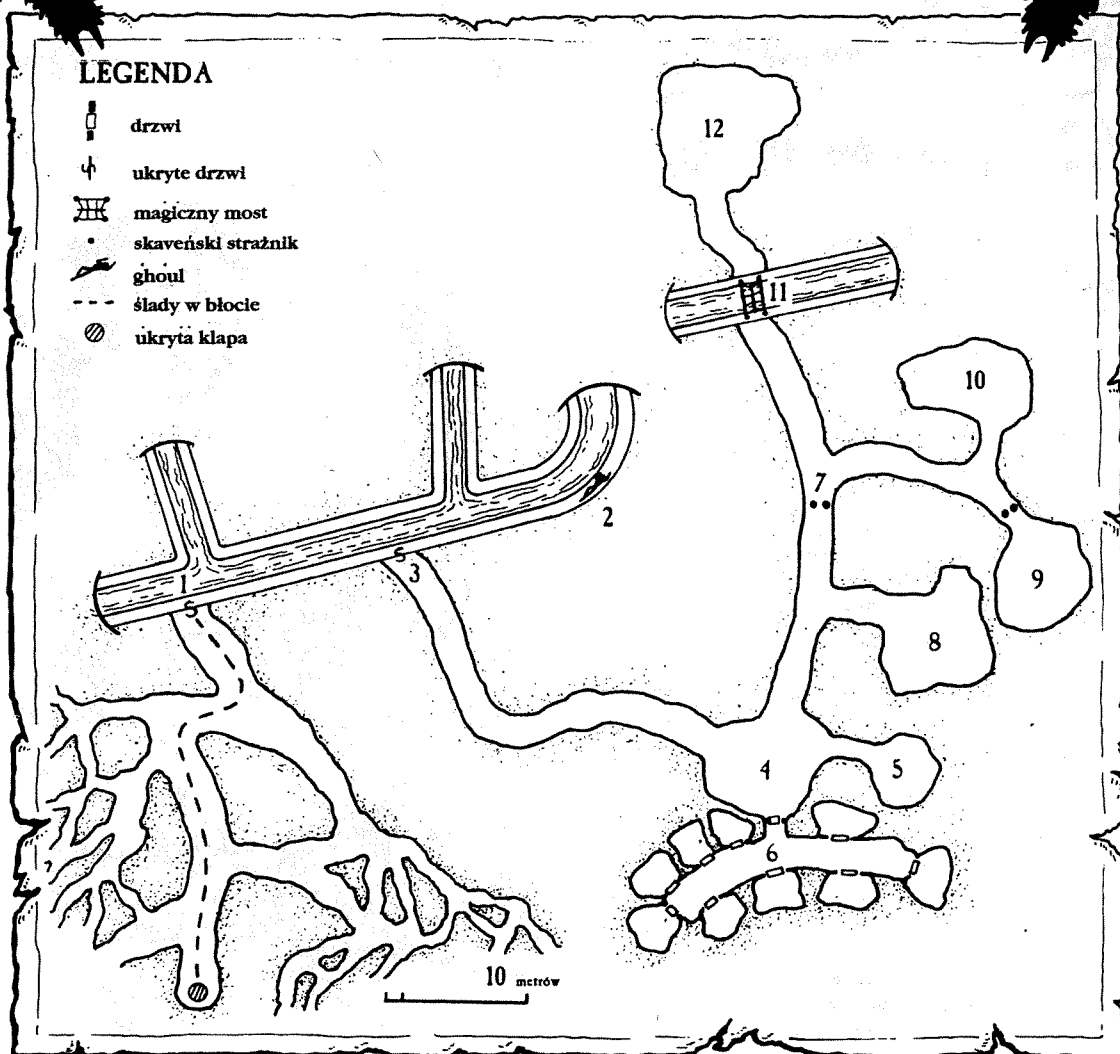
Uwagi: szalony. Skrethth cierpi na *demencję* i *narkomanię* (WFRP str. 84-85).



DOM



KANAŁY



10. Garderoba. W tym pomieszczeniu Skreth przygotowuje się do rytuałów. Na wbitych w ściany hakach wiszą dwie szaty. Jedna jest czarna z czerwoną podszewką. Jest to strój, w którym Skreth przeprowadza swoje bezskuteczne rytuały, mające na celu oczyszczenie spaczenia. Druga jest biała, poplamiona krwią i podarta. Tuż przed ceremonią ubierane są w nią ofiary. Na półce skalnej leży ofiarny sztylet (chyba, że trwa właśnie ceremonia).

11. Koniec tunelu. W tym miejscu tunel dobiega końca, opada gwałtownie do znajdującego się mniej więcej 7 metrów poniżej ścieku. Nad przepaścią wisi most sznurowy, który sięga do wlotu następnego, prowadzącego w mrok tunelu. Po południowej stronie przepaści są wykute w skale prymitywne schody, dzięki którym szczuroludzie mogą wejść do kanałów swoją własną drogą (gdy tylko mogą, wolą unikać jakichkolwiek kontaktów z ludźmi).

12. Komnata ofiarna. Ta ogromna, naturalna jaskinia jest ozdobiona wykutą w skale północnej ścianą wielką podobizną Rogatego Szczura. Pod wizerunkiem, w północnym końcu jaskini stoi granitowy, zakrwawiony blok z wpuszczonym wewnątrz żelaznym pierścieniem. Południowa część sali jest pusta, jedynie po obu stronach wyjścia z tunelu stoją dwie kolumny. Właśnie tutaj skaveni biorą udział w rytualnych zgromadzeniach. Oświetlenie zapewniają umocowane w ścianach pochodnie.

Gdy wszyscy znajdują się na miejscu (w obrządkach uczestniczą wszyscy skaveni), Skreth staje przed blokiem i intonuje pieśń, którą podejmuje cała grupa (jest to tak głośny hałas, że słychać go aż w pomieszczeniu numer 3). Trwa to mniej więcej minutę, pieśń jest coraz głośniejsza i szybsza, aż w końcu wprowadza wszystkich skavenów w gorączkowy trans. W tym momencie zabija się ofiary. Natychmiast po tym skaveni milkną, oczekując, by coś (nie są pewni co) się wydarzyło. Niezmiennie nic się nie dzieje, a wtedy zwłoki odciągane są w kąt (leżą tam zwłoki sześciu poprzednich ofiar straszliwych rytuałów Skreththa).

Jeżeli bohaterowie przybędą do komnaty przed rozpoczęciem rytuału (który zaczyna się o północy), znajdą w niej przywiązane kawałki liny Klaussa. Jeden z końców sznura oplątuje go w pasie, drugi umocowany jest do pierścienia. Klauss jest ubrany w białą szatę z pokoju 10 i jest zbyt wyczerpany, by wołać o pomoc. Nikt go nie pilnuje.

Jeżeli bohaterowie muszą przerwać rytuał, by ocalić Klaussa, najprawdopodobniej przekonają się, że sytuacja jest trudna. Przede wszystkim w jaskini jest aż dwunastu skavenów – wystarczająco wielu, aby uniemożliwić naszym bohaterów... Jeżeli drużyna będzie musiała stawić czoła również pół tuzinowi zombich (i być może ścigającym ich kultystom), czeka ją pewna klęska.

Chyba, że... Pamiętajcie o bombach? To, jak wykorzystają je łowcy przegód zależy tylko od ich wyobraźni i twojej oceny. Mogą zakończyć przygodę, zabijając wszystko i wszystkich (nie wyłączając siebie). W ostateczności, w miarę rozsądne osoby powinny potrafić wykorzystać materiał wybuchowy choćby po to, by zabezpieczyć sobie odwrót, jeżeli sytuacja ich przerosnie.

SCHWYTANI!

W pewnym momencie bohaterowie mogą zostać schwytani przez kultystów Zatrutego Pazura lub przez skavenów. Niezależnie od tego, kto ich schwytal, zostaną obdarci z posiadanych przedmiotów (które zostaną złożone w jednej z cel w pomieszczeniu 6) i wrzuceni do oddzielnych celi do czasu, aż Skreth będzie gotów wykorzystać ich jako składniki swego najnowszego eksperymentu.

Bohaterowie będą mogli porozumiewać się ze sobą, dzięki czemu gracze będą mogli omówić szereg zwirowanych i nieprawdopodobnych planów ucieczki. Ponieważ jednak klucznik jest wyjątkowo głupi, tak naprawdę muszą jedynie wymyślić jakąś choć trochę trzymającą się kupy historię (test *oszustwa* wykonywany jest z dodatnim modyfikatorem +30%), a Tigrati po prostu otworzy drzwi i wypuści ich (uśmiechając się, pomrukując i śliniąc). Kiedy już otworzy drzwi, wystarczy szybko sięgnąć po klucze i wymierzyć celnego kopniaka. Dzięki niemu klucznik powinien wyłądować w celi, a bohater znaleźć się na zewnątrz, w dodatku mając klucze. Potem nie powinno już być specjalnych trudności z otwarciem drzwi pozostałych cel. Jeżeli gracze wpadną na jakiś inny pomysł, kieruj się zdrowym rozsądkiem, oceniając szansę jego powodzenia.

ZAKOŃCZENIE

Po zakończeniu przygody przyznaj następujące punkty doświadczenia:

- 20 punktów dla każdego bohatera za pościg/pokonanie Tavelliego
- 20 punktów dla każdego bohatera za staranne przeszukanie domu

30 punktów dla każdego bohatera za rozprawienie się z kultystami

40 punktów dla każdego bohatera za takie, czy inne rozprawienie się ze skavenami

20 punktów dla każdego bohatera, jeżeli trzeba będzie pokonać zombie

30 punktów dla każdego bohatera, jeżeli drużyna zdoła uratować Klaussa

20 punktów dla każdego bohatera za odzyskanie ciała Johanna i przekazanie go do pogrzebania (patrz poniższe *Uwagi do kampanii*)

10-30 punktów dla każdego za ogólnie pojętą dobrą grę

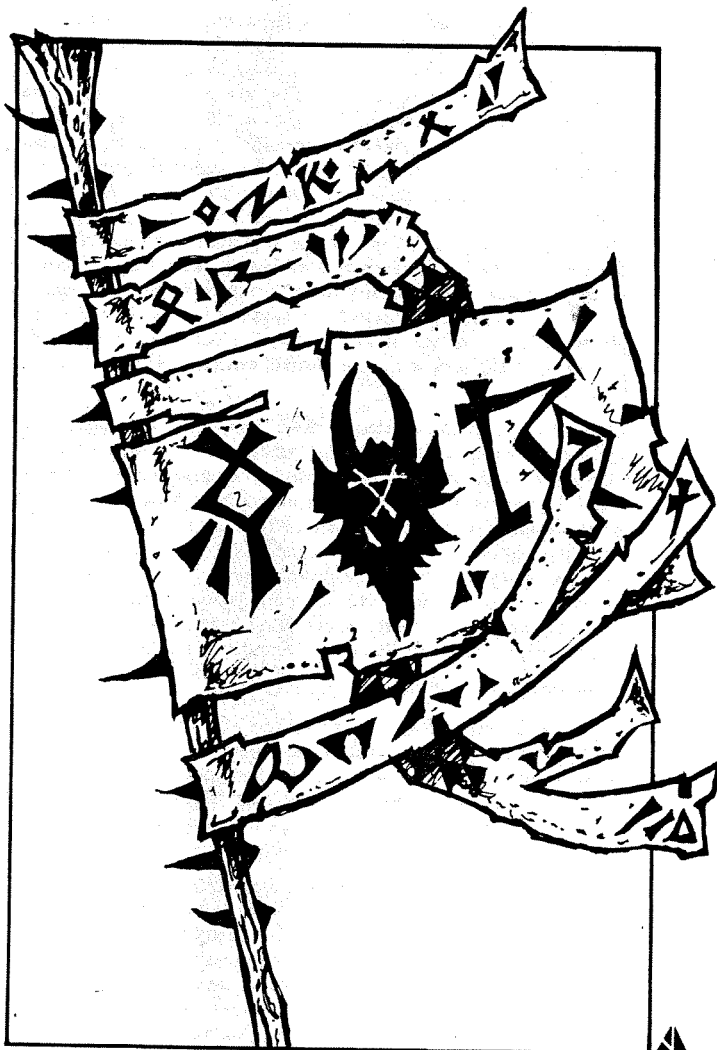
Jeżeli bohaterowie są ostrożni i rozsądni, powinni zadbać, by dotarli do Klaussa zanim rozpocznie się ceremonia. Dzięki temu będą mieli spore szanse wydostania go w bezpieczne miejsce. Pamiętaj, że Skreth jest szaleńcem, który mógłby być o wiele groźniejszym przeciwnikiem, gdyby nie jego słabość (*czarny lotos*). Jeżeli drużyna przy każdym spotkaniu będzie rzucała się na oślep do walki, jej członkowie zasługują na to, by ich życie było ciężkie.

Jeżeli przygoda zostanie pomyślnie zakończona, bohaterowie mogą udać się do Altdorfu (patrz *Wewnętrzny wróg*), albo tam, dokąd prowadzi twoja własna kampania. Nie powinno się ich zachęcać do zbadań pozostałych tuneli – te wszystkie eksplozje musiały poczynić poważne szkody...

Zbiegli skaveni nie powinni przysparzać problemów. Jeżeli wycofają się do tuneli, nigdy już nie będą niepokoić bohaterów. (Skreth tak czy siak jest dla nich skończony!) Jeżeli skaveni uciekną na ulice miasta, zajmij się nimi Straż. Kultysty Zatrutego Pazura najprawdopodobniej rozwiążą swoją organizację, albo uciekną z miasta. Ich stowarzyszenie jest niewielkie i nie ma żadnych kontaktów, dzięki którym mogłoby się zreorganizować w Delberz. W najlepszym wypadku postarają się przyłączyć do którejś z podobnych grup gdzieś w Imperium.

Klauss zapłaci swoim wybacwcom po 80 ZK na głowę (100 ZK jeżeli będą się targować, co jest jednak godne potępienia).

Philip Wells





UWAGI O KAMPANII



NAWIEDZONY DOM

Streszczenie przygody

BG wkraczają do dziwnego, niepokojącego domu, w którym pełno jest ożywieńców i zadziwiających magicznych przedmiotów. Ze źródeł pisanych i z rozmowy z duchem sługi ostatniego właściciela domu, czarodzieja Ludovicusa Hanike, uzyskują informację o historii budynku (i być może o innych, ciekawych dla poszukiwaczy przygód rzeczach). Hanike wpłatał się w jakieś sprawy związane z Chaossem i przywołał Straszliwy Koszmar, który natychmiast go zabił, a teraz błąka się po domostwie. Bohaterowie będą musieli zbrojnie stawić czoła potworowi, jednak nawet jeśli odniosą zwycięstwo, władające domem siły Chaosu na tym nie poprzestaną. Zanim poszukiwacze przygód będą mogli uciec z nawiedzonego domostwa, będą musieli jeszcze pokonać własne, zmutowane sobowtóry. Karą za najmniejszy błąd będzie samozagłada!



Uwagi do kampanii Wewnętrzny wróg

Najłatwiejszym sposobem poprowadzenia tej przygody jest rozebranie jej w Delberz, natychmiast po „Rytuale”, gdyż tajne przejście w sali ofiarnej prowadzi do nawiedzonego domu. Wobec tego najbardziej odpowiednim scenariuszem będzie przygoda „Śmierć na rzece Reik”. Innym rozwiązaniem jest potraktowanie tej przygody jako części scenariusza „Szara eminencja” i rozegranie jej w Middenheim. Do nawiedzonego domu można przejść przez tajne drzwi w domu zajętym przez kultystów – sługi Wasmeiera. Cała przygoda będzie wówczas ślepym zaułkiem, dlatego z tej opcji powinno się skorzystać jedynie wtedy, gdy wiesz, że gracze są wystarczająco dobrzy, aby poradzić sobie z tą komplikacją. Jednak ze względu na to, że przygoda „Nawiedzony dom” z powodów wyjaśnionych w scenariuszu na dobrą sprawę nie zabiera czasu w świecie gry, nie powinienś martwić się, że jej dodanie jeszcze bardziej zwiększy presję czasu, jaką w trakcie „Szarej eminencji” odczuwają bohaterowie.

Zwróć uwagę, że „Nawiedzony dom” został napisany specjalnie dla potrzeb kampanii **Potępieniec**, dlatego można usunąć wszelkie informacje dotyczące kultów Chaosu lub też zastąpić je wiadomościami o innych kultach – takich, które odgrywają jakąś rolę w kampanii **Wewnętrzny wróg**. Informacje tego rodzaju powinny mieć charakter ogólny i nie powinny zawierać odniesień do konkretnych nazwisk i miejsc, chyba, że dysponujesz scenariuszem z **Wewnętrznego wroga**, który ma zostać rozegrany po tym, w którym umieszczisz przygodę „Nawiedzony dom”. Jeśli tak, wtedy możesz wpisać w przygodę rozmaite użyteczne w późniejszych przygodach informacje.

„Nawiedzony dom” jako osobna przygoda

Ta przygoda została napisana specjalnie jako kulminacja kampanii **Potępieniec**, dlatego ma taką, a nie inną formę. Można ją jednak wykorzystać jako samodzielną przygodę, chociaż zakończenie może wymagać odpowiedniego przekształcenia. Na przykład możesz wyznaczyć informacje, dotyczące kultów Chaosu, poprzednio wspomnianych we wcześniejszych przygodach kampanii **Potępieniec**.

Przygodę można z łatwością umieścić praktycznie wszędzie. Dom może równie dobrze stać w mieście, jak i w małej wiosce. Może również stać sobie po prostu na jakimś pustkowiu, gdzie widać go niewyraźnie poprzez spowijające leśne pustkowie mgły i opary... W tym ostatnim przypadku bohaterowie zapewne wejdą do domu frontowymi drzwiami, a nie przez piwnicę (jak to jest napisane w tekście scenariusza), ale to niewielka różnica.

Uwagi do kampanii Potępieniec

Scenariusz „Nawiedzonego domu” został napisany specjalnie dla potrzeb kampanii **Potępieniec**. Korzysta się w nim z odniesień, dotyczących wcześniej spotkanych w czasie kampanii kultów Chaosu, mimo że bohaterowie nie muszą sobie z tego zdawać sprawy. W scenariuszu napisano również o kilku możliwych zakończeniach tej przygody, które możesz wykorzystać do połączenia jej bądź to z twoimi własnymi przygodami, bądź z kampanią **Wewnętrzny wróg**.

„Nawiedzony dom”

Niezależnie od sposobu, w jaki wykorzystasz poniższy scenariusz, na kilka rzeczy musisz zwrócić szczególną uwagę, gdyż mają one wpływ na przygotowanie przygody i jej przydatność dla poszczególnych drużyn.

Przede wszystkim jest dość istotne, by drużyna bohaterów miała przynajmniej kilka sztuk magicznej broni, ponieważ tylko przy jej pomocy można jakoś zranić Straszliwy Koszmar. Nie muszą one być szczególnie potężne. Całkowicie wystarczy skromny *miecz +5*, dodający +5 do **WW** i nie mający żadnych innych właściwości magicznych. Nie wystarczy natomiast tylko *jedna* magiczna broń, dlatego jeżeli drużyna posiada tylko jeden egzemplarz magicznego oręża, powinienś zadbać, by w domu znalazł się magiczny pergamin z zapisanym czarem czwartego poziomu magii wojennej *Zakęcie broni*. Umieść go w takim miejscu, w którym bohaterowie będą go mogli znaleźć dość wcześnie, ale jednocześnie nie może być ono zbyt widoczne (na przykład w kuchennym wiadrze). Jeżeli bohaterowie nie dysponują magiczną bronią, scenariusz raczej się dla nich nie nadaje. Możesz zastanowić się nad umieszczeniem w domu fiołki magicznego oleju, który rzuca na broń ograniczone czasowo zakęcie. Powinno go być akurat mniej więcej tyle, by wystarczył na pokrycie dwóch egzemplarzy broni. Każda drużyna, która chce zmierzyć się z „Nawiedzonym domem” powinna wcześniej rozegrać kilka przygód oraz musi posiadać przynajmniej jedną magiczną broń!

Po drugie, dom, w którym wszystko się dzieje, jest dziwnym, magicznym miejscem. Jeżeli BG spróbują złożyć władzom meldunek o tym miejscu, czy dziejących się w nim wydarzeniach, *domu po prostu nie da się odnaleźć*. Prowadzące do niego tajne przejście zniknie, spacer po widocznej z okien domu ulicy pozwoli się zorientować, że budynku wcale tu nie ma, nikt w sąsiedztwie go nie widział i tak dalej. Jeżeli bohaterowie później powrócą do domu, będą mogli go odnaleźć – ale tylko pod warunkiem, że nie będzie z nimi nikogo obcego. Tak to już bywa z nawiedzonymi miejscami. Jeżeli bohaterowie (albo gracze!) dostaną na jego punkcie manii prześladowczej, to bardzo dobrze! To miejsce jest nawiedzone w bardzo dziwny sposób i nie da się go ogarnąć zwykłą logiką. Bohaterowie uzyskali pewnego rodzaju powiązanie ze światem pozagrobowym dzięki znajomości z Johannem – duchem. To właśnie dzięki temu dostali się w świat magii, zjawisk nadprzyrodzonych i energii eterycznej, w świat zamieszkały przez Straszliwy Koszmar. Teraz muszą stawić mu czoła, albo już nigdy nie powrócą do swojego czasu i domów.





• NAWIEDZONY DOM •

• WPROWADZENIE •

Przygoda zaczyna się od znalezienia tajnych drzwi w kryjówce skavenów, co ma miejsce w przygodzie „Rytuał”. Chociaż drzwi będą zamknięte na klucz, wyłamanie ich nie powinno nastręczać trudności (*jakość zamka 25, Wt 4, punkty uszkodzeń 15*). Gdy zostaną otwarte, oczom bohaterów ukaże się prowadzące w mrok przejście. Jest szerokie na około metr i ciągnie się dosyć daleko (80 metrów). W miarę, jak bohaterowie zagłębią się w jego czeluść, ogarnie ich gęsta, ograniczająca widoczność mgła, a powietrze stanie się wilgotne i ząteczne. Słychać szelesty biegających szczurów i odgłosy drapiących o kamienie pazurów jakichś nieznanymi stworzeń. Mgła robi się tak gęsta, że staje się nieomal namacalna. Gdy bohaterowie zaczynają czuć się na prawdę nieswojo, tuman przed nimi niespodziewanie się rozprasza, dzięki czemu widzą, że korytarz kończy się gładkim, kamiennym szybem, wyposażonym w żelazne kłamry do wspinaczki. Ma on 12 metrów wysokości i jest zamknięty drewnianą kłapą. Kiedy łowcy przygód spróbują ją otworzyć, okaże się, że nie jest zaryglowana. Po wyjściu ze studzienki bohaterowie znajdą się w pomieszczeniu numer 1.

• SPECJALNE ZASADY I UWAGI DLA MG •

Mistrz Gry, który prowadzi tę przygodę powinien pamiętać o kilku ważnych sprawach i specjalnych zasadach.

Niestabilność

Zwróć uwagę, że stworzenia czy istoty, które normalnie podlegają *niestabilności*, podlegają jej również i tutaj. Ów dziwny budynek jest ich „domem”. Zombie i szkielety będą atakowały normalnie, a ich podatność na *głupotę* nie ma szczególnego znaczenia, może poza tym, że nie będą ścigały bohaterów poza pomieszczenia, w których ich napotkano.

Infekcja ran

Na szczęście, w trakcie rozgrywania przygody bohaterowie nie muszą się o to martwić. Broń zombich, szkieletów i im podobnych stworów powoduje, jak zwykle, *infekcję* ran, ale ujawnia się ona dopiero po opuszczeniu domu. Dzięki temu bohaterowie mają mnóstwo czasu na wyleczenie swych ran po zakończeniu przygody.

Oświetlenie i zamki

Jeżeli nie jest napisane inaczej, pokoje oświetlone są małymi, umocowanymi do ścian lampkami. Wyglądają one jak lampki olejne, ale właściwie nimi nie są, ponieważ nie zużywają paliwa. Jeżeli bohaterowie wyniosą którąś z domu, na zewnątrz taka lampka zużywa olej w normalny sposób. Drzwi w domu nie są zamknięte, chyba że tekst mówi inaczej.

Ożywione przedmioty

W domu jest kilka ożywionych przedmiotów, takich jak świeczniki, noże i im podobne. Wszystkie te przedmioty są niewrażliwe na

oddziaływania psychologiczne, a ponieważ nie mają umysłu, są również odporne na iluzje.

Atmosfera

Niezwykle istotną rzeczą jest stworzenie właściwej atmosfery tej przygody. Dom znajduje się poza czasem. Umieblowany jest pokrytymi kurzem i pajęczynami antykami, gotyckie ozdoby sprawiają niepokojące wrażenie. Jeśli bohaterowie wyjrzą przez okno, zobaczą Delberz majaczący za mgłą – ale inne Delberz, mniejsze i starsze. Ludzie noszą staroświecką odzież, pojazdy są bardziej prymitywne, barwy słabe i wyblakłe... Najlepiej będzie, jeśli pozwolimy bohaterom za pierwszym razem zobaczyć Delberz takie, jakim je znają, ale przy następnej okazji sprawmy, by zobaczyli, że to, co widzą na zewnątrz cofa się w czasie. Co ważniejsze, bohaterowie widzą i słyszą rzeczy, dziejące się na zewnątrz budynku, sami jednak nie są ani słyszani, ani widziani przez mieszkańców miasta.

Do zamieszczonych poniżej opisów poszczególnych pomieszczeń dodaj wymyślone przez siebie szczegóły – dobiegające z oddali nagłe i niespodziewane stuki, odgłosy drapania, chłodne powiewy wiatru, bardziej wyczuwalne niż słyszane ciche jęki i tak dalej. Nie przesadzaj, ale pamiętaj, że te nieoczekiwane efekty mogą utrzymać bohaterów w napięciu podczas całej przygody, a o to chodzi.

Unikanie zastoju

Nie pozwól, by bohaterowie wpadli w rutynę typu: „*otwieram te drzwi, sprawdzam ten pokój, odpoczywam, otwieram następne drzwi...*” W tekście przygody znajdziesz opisy wielu iluzji i dziwnych efektów. Wykorzystaj je jako punkt wyjścia do innych, nieszkodliwych wydarzeń, które mają niepokoić łowców przygód – biegające meble, coś majaczący za zakrętem i temu podobne. Jeżeli każda czynność znacznie bohaterom zabiera absurdalnie dużo czasu, możesz wypuścić na nich jakiegoś „wędrownego potwora”, który przerwie im sielankę. Doskonale do tego celu nadają się szkielety, zombie lub widma, gdyż wszystkie pasują do atmosfery starego siedliska.

Wyjście z domu

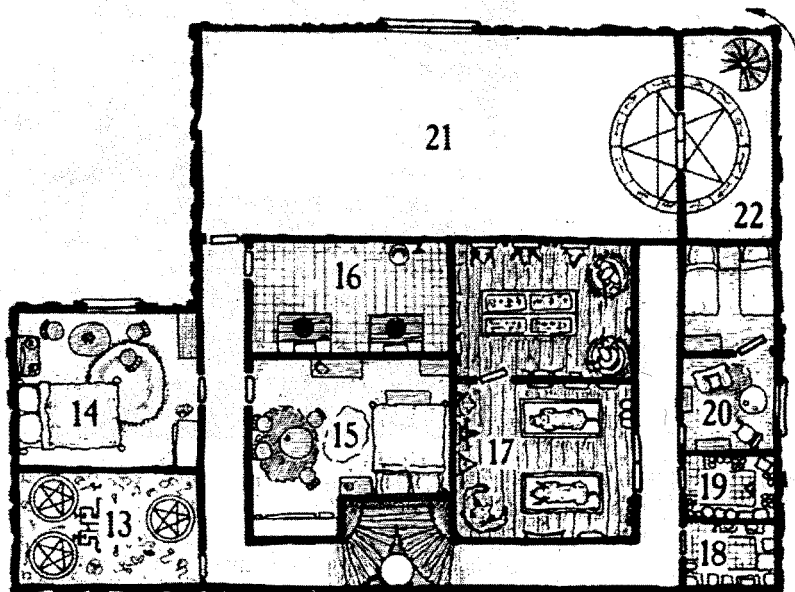
Ten problem można rozwiązać na dwa sposoby. Najprościej założyć, że BG nie mogą wyjść z domu, dopóki nie zniszczą Straszliwego Koszmaru. Okna i drzwi nie dają się otworzyć ani wyłamać, a przejście, którym bohaterowie dostali się do środka, prowadzi z powrotem do domu.

Drugą możliwością jest pozwolenie bohaterom na jednokrotne opuszczenie domostwa. Najlepiej, by wyszli przez drzwi frontowe na ulicę miasta. Na zewnątrz jest mgliście, a zimny tuman rozprasza się dopiero wtedy, gdy dom zniknie z pola widzenia. Bohaterowie mogą ponownie odnaleźć dom jedynie poprzez kryjówkę skavenów, jednak tym razem po wejściu do budynku zostaną uwięzieni w jego wnętrzu do czasu zniszczenia Straszliwego

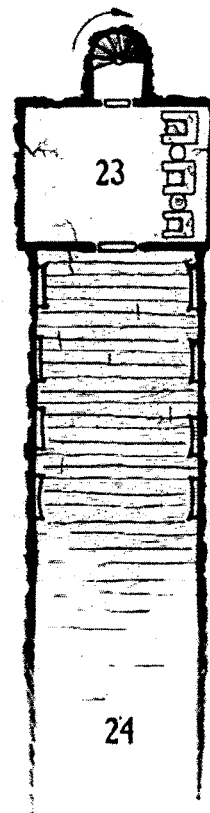
Koszmaru: Ta wersja pozwala na dokonanie strategicznego odwrotu i zdobycie dodatkowego uzbrojenia i wyposażenia. Bohaterowie najpierw znajdą się w historycznym Delberz, a dopiero po minucie lub dwóch pojawią się w im współczesnym mieście.



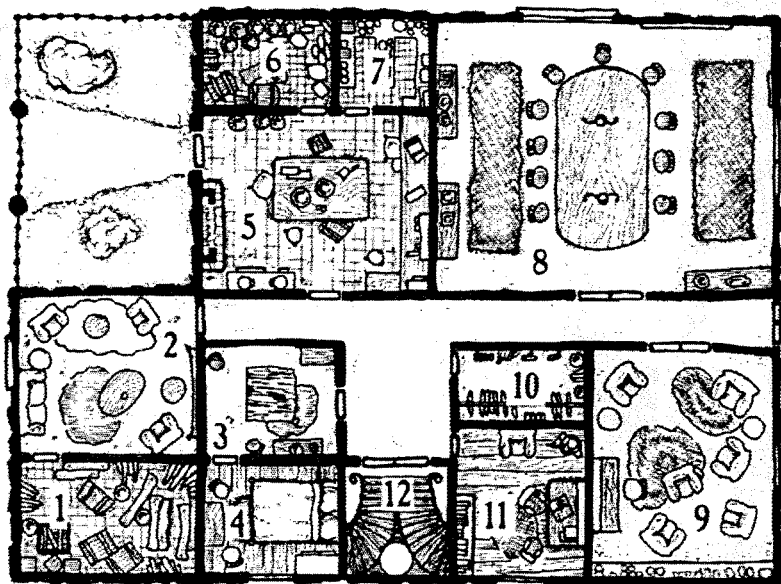
Dom Ludovicusa Hanike



PIĘTRO



PODDASZE



PARTER

0 2 4 8
metry

okno

drzwi

schody

kłapa (w podłodze)

palenisko

DRZWI
FRONTOWE

• POMIESZCZENIA •

1. Składzik

Tędy właśnie bohaterowie dostaną się do środka. Całe pomieszczenie jest prawie całkowicie wypełnione drewnem, zwiniętymi dywanami i rupieciami. Jest pełne kurzu, brudne i ciemne.

2. Salon

W tym pomieszczeniu stoją nakryte pokrowcami fotele i stoły z rozpostartymi na nich obrusami, na podłodze leżą zakurzone dywany. Pośrodku wschodniej ściany wisi duży obraz w bogatych, złoczonych ramach. Przedstawia budzącą niepokój scenę – obrzydliwie zmutowany zwierzoczek Chaosu stoi na szczycie czarnego wzgórza nad zakrwawionymi ciałami dwóch zabitych wojowników. Zwierzoczek ma głowę kozła, nogi wołu i trzyma wielki, dwuręczny miecz.

Po wejściu bohaterów do pokoju, od strony obrazu dobiega obrzydliwy, bulgoczący dźwięk. Z ciał na obrazie tryska krew, której gorące, gęste strumienie oblewają dwóch stojących najbliższych bohaterów (każdy z nich musi wykonać test **Inicjatywy** – jeśli będzie nieudany, strumień krwi trafia go w twarz i częściowo oślepia, przez co w ciągu dwóch następnych rund jego **I** ulega zmniejszeniu o 20 punktów). Następnie zwierzoczek schodzi z obrazu, pozostawiając krwawiące trupy. Porabane ciała jego ofiar zdają się wic w drgawkach, a świeża krew wciąż spływa na podłogę.

Zwierzoczek Chaosu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	3	5	11	30	2	30	29	24	39	24	10

Charakter: Chaotyczny

Zwierzoczek atakuje dwukrotnie przy pomocy swego dwuręcznego miecza.

Zwierzoczek, gdy zostanie zabity przez bohaterów, unosi głowę i wypuszcza z gardzieli cienką, delikatną smużkę szarego dymu. Równocześnie daje się słyszeć powolny, żalony skowyt. Potwór rozplywa się w powietrzu. Temperatura gwałtownie spada i w pokoju robi się bardzo zimno.



3. Pokój gościnny

W tym wygodnie urządzone, ale bardzo brudnym i zakurzonej pokoju nie ma nic ciekawego, poza srebrną paterą do ciasta, stojącą na mahoniowym stole. Taca warta jest 15 ZK, a stół 50 ZK, ale oba przedmioty są dość nieporęczne (odpowiednio 40 i 100 punktów obciążenia).

4. Sypialnia gościnna

Drzwi do tego nieoświetlonego pokoju są zamknięte (*jakość zamka 20, Wt 3, punkty uszkodzeń 10*). Drewniana podłoga pokoju jest goła. W pomieszczeniu stoi stół z krzesłami, szafa, komoda i łóżko. Obok łóżka stoi mały stolik nocny, na którym postawiono mosiężny świecznik z poźółką, lojową świecą.

Gdy łowcy przygód wejdą do pokoju, świeca nagle zapali się z trzaskiem. Na łóżku siedzi koścista postać, której wcześniej nie było widać. Ma opuszczoną dolną szczękę, a z jej oczodołów sączy się słaba, niebieska poświata. Widząc to bohaterowie muszą wykonać test *strachu*.

Stwór na łóżku to szkielet, ale korzystający z pewnych magicznych mocy domostwa. W każdej rundzie walki stworzy iluzję kościстых dłoni, zaciskających się na gardle jednego z bohaterów. Do uświadomienia sobie, że jest to tylko złudzenie, konieczny jest test *magii*. Jeżeli będzie nieudany, iluzoryczne dłonie powoli wycisną życie ze swej ofiary, odbierając jej co rundę 1 punkt **Żywotności**. Ten efekt trwa do chwili zniszczenia szkieletu. Oprócz tworzenia iluzji kościстых dłoni, kościotrup będzie również walczył w normalny sposób.

Stojąca na stoliku świeca przysporzy bohaterom dodatkowych kłopotów. W każdej rundzie rzuć K6. Przy wyniku 1-3 świeca nagle rozbłyśnie jasnym światłem, a jednocześnie pojawi się iluzja szkieletu, atakującego jednego z bohaterów. Jeżeli bohaterowi nie uda się wykonać testu *magii*, uwierz w realność napastnika i zaatakuje uludę.

We wszystkich przypadkach, ofiary działania efektów magicznych wybierz spośród drużyny losowo.

Szkielet

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

Charakter: zły

Zasady specjalne: odporny na oddziaływania psychologiczne, podatny na głupotę.

Jeżeli bohaterom trafi się szansa przeszukania pokoju, znajdą pod poduszką prosty, złoty sygnet z akwamarynowym oczkiem, wart 15 ZK.



5. Kuchnia

Z tego pomieszczenia dobiega zapach pieczonego mięsa. Pomyślny test *sluchania*, wykonany pod drzwiami (60% szans) pozwoli usłyszeć zza nich regularnie powtarzający się zgrzyt i skrzypienie, podobne do dźwięku metalu trącego o metal.

Wewnątrz pomieszczenia znajdują się kuchenne stoły i wiele innych, najrozmaitszych przedmiotów. Głównym elementem wyposażenia kuchni jest wielki, opalany drewnem piec i ogromne palenisko, nad którym jeden z dwóch obecnych w pokoju zombie obraca metalowy rożen. Na rożnie widać wijącą się, bezkształtną masę mięsa. Pod przypominającą naciągnięty plastik powierzchnią widać krzyczące bezgłośnie twarze. Widać też dłonie i palce, szarpące kawał padliny w rozpaczliwych próbach wydostania się na zewnątrz. Na ten widok bohaterowie muszą wykonać test **Opanowania** lub otrzymują jeden *punkt obłądu*. Istotom, uwięzionym w mięsie nie można w żaden sposób pomóc, a poza tym bohaterowie i tak najpierw muszą rozprawić się z dwoma zombie.

Zombie (2)

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

Charakter: zły

Pancerz: skórzany kaftan (0/1 PP, korpus).

Zasady specjalne: odporne na oddziaływania *psychologiczne*, podatne na *głupotę*.

Zombie atakują przy pomocy tasaków do mięsa (traktuj je jako *broń ręczną*). Kiedy odsuną się od rożna, ten będzie obracał się samodzielnie...

W kuchni nie ma nic wartościowego ani ciekawego. Ogień, który płonie w piecu i na palenisku jest magiczny i nie spala drewna. Zapalony od niego przedmiot zgaśnie po wyniesieniu z tego pomieszczenia.

6, 7. Spizarnie

W tych pomieszczeniach znajdują się worki, puszki, pudełka, słoje i butelki z jedzeniem, które jednak najczęściej zdążyło się już zamienić w pył. Na niektórych słoikach dżemu widać nalepki „Wm. Kappelmuller & Syn, Delberz, 2315” – jak widać, mają jakieś 200 lat.

8. Jadalnia

W tej dużej komnacie stoi tekowy stół. Otacza go 10 krzeseł, a pod ścianami stoją dwa kredensy, w których umieszczono srebrne talerze, srebrną wagę do zupy itp. (w rzeczywistości te przedmioty są tylko posrebrzane). Na stole stoi srebrna, kryształowa i porcelanowa zastawa i mosiężne kandelabry. Wszystko pokrywają pajęczyny i kurz.

Po wejściu z początku nic się nie dzieje. Zwab bohaterów głębiej do środka, mówiąc o widocznych w pokoju kryształach, srebrze i porcelanie. Bohaterowie, gdy już większość z nich znajdzie się w środku, zostaną zaatakowani przez kandelabry i dwa wielkie noże do mięsa, które do tej pory leżały na talerzach. Gdy te ożywione przedmioty lecą w stronę bohaterów, drzwi do jadalni zatrząskują się z hukiem (a więc ci bohaterowie, którzy pozostali na zewnątrz nie mogą pomóc tym, którzy są już w środku).

Wielkie noże do mięsa (2), duże kandelabry (2)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	33	-	3	4	4	29	1	-	-	-	49	49	-

Charakter: -

Jeżeli któryś z bohaterów dysponuje umiejętnością *szacowanie*, może określić, że tak naprawdę jedynymi wartościowymi przedmiotami są dwa kryształowe dzbany na wodę, każdy wart 15 ZK. Jeśli nikt nie ma tej umiejętności, to bohaterowie prawdopodobnie skończą zwiedzanie tego pokoju, dźwigając mnóstwo nieporęcznych i bezwartościowych przedmiotów.

9. Palarnia

W tym wygodnym pokoju leżą grube (ale zniszczone) dywany, stoją tu rozsypujące się skórzane fotele, jest barek z drewna orzechowego i biurko. Na ścianie wisi półka zastawiona słojami z tytoniem (z naklejkami „Ziele Halfyngów”, „Czarny Arabski” itp.). Dodatkowo na półce jest stojak pełen fajek. Kiedy bohaterowie wchodzi do środka pokoju, nic nie zwiastuje jakiegokolwiek zagrożenia.

Z tego pokoju bohaterowie mogą zabrać kilka cennych przedmiotów – srebrną papierosnicę, wartą 10 ZK, pudełko na tytoń wykonane z drewna sandałowego i wyłożone macicą perłową, warte 8 ZK i stojące w barku 6 srebrnych pucharów o wartości 8 ZK każdy. Barek, oprócz kielichów, kryje również pewne dziwaczne niebezpieczeństwo.

Kiedy otworzy się drzwi do którejś z połówek barku, z drewnianej tacy zsunie się drewniana figurka. Jest to automat wykonany w kształcie młodego, arabskiego chłopca palącego nargilę. Fajka umocowana jest do matowego, szklanego klosza, w którym wiruje dym i migoczą iskry błękitnego ognia. Figurka chłopca wydymuje kółko dymu, który rozbłyśnie jaskrawym światłem, przekształca się w żywiolaka ognia i atakuje BG.

Żywiolak ognia

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

Charakter: -

Zasady specjalne: odporny na *oddziaływania psychologiczne*. Jeżeli *Żywotność* żywiolaka spadnie do 10 lub mniej punktów, zmniejsz o połowę wszystkie podane wyżej cechy. Każdy skuteczny cios żywiolaka zadaje K6 punktów obrażeń spowodowanych ogniem.

Chociaż automat w dalszym ciągu wypuszcza kółko dymu, może stworzyć tylko jednego żywiolaka, a dym w kloszu powoli rzadnieje. Po tym, gdy bohaterowie zniszczą żywiolaka, dym prawie całkowicie się rozproszy i wewnątrz szklanego naczynia można będzie ujrzeć odcietą, na wpół zmumifikowaną głowę młodej kobiety. Zanim najbliższa figurce osoba zdoła usłyszeć jej szept, usta głowy kilkakrotnie

się poruszają. Głowa szepce – *koszmar, straszliwy koszmar, milczący krzykacz*. Następnie głowa rozplywa się w nicość, a automat wślizguje się z powrotem do barku. Po ponownym otwarciu szafki bohaterowie będą musieli przebrnąć przez wszystko od nowa, w tym również stoczyć walkę z następnym żywiołakiem ognia.

Na biurku poza paroma bezwartościowymi kartami pergaminu i prymitywnym gęsim piórem nie ma prawie niczego interesującego. Atrament w kałamarzu wysychł już bardzo dawno. Reszta biurka sprawia wrażenie uprzątniętego – w dwóch z trzech szuflad po prawej stronie jest tylko kurz. W środkowej szufladzie leży klucz, który pasuje do drzwi w pomieszczeniu 12. Klucz wykonano z kości, ale jego wycięcia zostały prawie całkowicie starte, dzięki czemu można nim otworzyć większość prostych zamków*.

* W org. *skeleton key*. Nieprzetłumaczalna gra słów, gdyż w języku angielskim wyrażenie *skeleton key* można rozumieć dwojako. Bądź bezpośrednio, czyli jako szkieletowy klucz, bądź jako wyżej opisany, zużyty klucz, który pasuje do większości prostych zamków.

10. Garderoba

W tym nieoświetlonym pomieszczeniu wisi na kółkach pięć płaszczy (bezwartościowe, ponieważ są stare i zjedzone przez mole), stoją buty (również w dość marnym stanie), wiadro ze ściereczką i podobne przedmioty. W wewnętrznej kieszeni jednej z peleryn jest sakiewka zawierająca 14 ZK z uwidocznionym na nich obliczem Magnusa Pobożnego i datą 2329.

11. Mała biblioteka

Stoi tu wygodny fotel, stół do czytania, dwa krzesła i niewielka szafa biblioteczna. Znajduje się w nim kilkanaście egzemplarzy „Delberskich wiadomości dla prawników i pisarzy” (od Jahrdrunga do Sommerzeita 2308) i kilkadziesiąt oprawnych w skórę książek. Na stole leży otwarta księga, a w północno-wschodnim rogu stoi, dość zaskakująca w tym miejscu, ozdobna, emaliowana zbroja płytowa.

Oczywiście, bohaterowie oczekują, że zbroja ożyje i ich zaatakuje (gracze cierpią w takich sytuacjach na swego rodzaju manię prześladowczą), dlatego, rzecz jasna, ten pancerz jest całkowicie nieszkodliwy. Ale jedna ze znajdujących się w pokoju książek –

„Podręcznik arabskich tortur doktora Hausknechta” – jest zamieszkała przez złośliwego ducha Chaosu. Gdy bohaterowie wejdą do środka pokoju, księga uniesie się w powietrze i otworzy, a dzwiczny głos zaintonuje następujący tekst:

„BAMM! Drzwi zatraskują się, więząc nieszczęśników i porzucając ich na pastwę losu (1). Żelazo do piętnowania jest rozżarzone i pali ciało (2). Łamacze przegubów ściskają ich kości (3). Smagacze nóg sprawiają, że krzyczą z bólu (4). Rozciągani na mękach krzyczą coraz głośniejsze, gdy nogi wyskakują im ze stawów, a ściegna rwą się i pękają. Krew pieni się na ustach wijących się ofiar...”

W czasie recytacji powyższego tekstu zachodzą zjawiska: (1) i (2) w pierwszej rundzie, (3) i (4) w drugiej. Dzieje się, co następuje:

(1) Drzwi (jakość zamka 30, **Wt** 4, punkty uszkodzeń 20) zatraskują się, więząc bohaterów w środku pokoju.

(2) W pokoju materializują się dwa rozżarzone żelaza do piętnowania, które atakują dwóch (losowo wybranych) bohaterów. Charakterystyka owego żelaza do piętnowania jest następująca:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A
5	43	-	3	4	5	33	1

(3) Wybierz losowo dwie osoby z drużyny. Każda z nich musi wykonać test *magii*. Jeżeli będzie on nieudany, dana osoba wierzy, że jej ręce zostały zakute w przerażające kajdany skręcone straszliwymi śrubami, które powoli zaciskają się na ich przegubach! Jeżeli bohaterowie uwierzą w tę iluzję, w każdej rundzie automatycznie tracą 1 punkt **Żywotności**, dodatkowo co rundę otrzymują kumulatywny, ujemny modyfikator -5 do testów **WW/US**. Utracone punkty **WW/US** zostają później odzyskane w tempie 5 punktów na godzinę.

(4) Wybierz losowo dwie osoby z drużyny. Każda z nich musi wykonać test *magii*. Jeżeli będzie on nieudany, dana osoba wierzy, że krępują ją mocne, metalowe taśmy, a jej nogi chłostają metalowe pręty. Jeżeli bohaterowie uwierzą w tę iluzję, ich **Sz** jest zredukowana do 2, a dodatkowo w każdej rundzie będą tracić 1 punkt **Żywotności**. Punkty **Szybkości** powracają do normalnego poziomu, gdy tylko zakończy się działanie iluzji.



W tym czasie bohaterowie nie mogą nic zrobić. W trzeciej rundzie głos stanie się bardziej przenikliwy i pojawiają się w nim tony szaleństwa. Wreszcie w pokoju zmaterializuje się duch Chaosu, który został przykuty do tej książki. Jest to istota chaotyczna, niezbyt potężna, ale złośliwa oraz przepelniona nienawiścią. Bohaterowie, widząc ją, muszą wykonać test *strachu*. Istota materializuje się pod postacią starego krasnoluda z mackami zamiast ramion. Macki zakończone są szczypcami. Krasnoludopodobny stwór ma na piersi grzebień, który rozdziela się na wysokości mostka, tworząc sięgające ramion rozgałęzienia w kształcie litery V. Grzebień jest pokryty zieloną, luskowatą i ociekającą ropą skórą. Stwór ma żabie stopy i nogi.

Stwór Chaosu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	39	-	3	4	9	39	2	33	41	35	33	41	10

Charakter: chaotyczny

Zasady specjalne: odporny na oddziaływania psychologiczne, w żywych istotach wywołuje *strach*.

Jeżeli bohaterowie pokonają stwora, podręcznik tortur upadnie bez życia na ziemię, a trwający (ale nie zakumulowany) efekt działania czaru natychmiast ustanie.

Wszystkie książki w tym pomieszczeniu mają przynajmniej 170 lat i w większości są mało ciekawe (żadna z nich nie jest wystarczająco stara, by mieć jakąś wartość). Niektóre z nich są jednak godne uwagi.

Jeden bardzo cienki tom zawiera parę nie zapisanych kart i pergamin, zawierający czar *Leczenie lekkich zranień* oraz drugi z czarem *Ognista kula*.

Drugi, datowany na 2228 rok, tom jest sprawozdaniem ze zdemaskowania w mieście Ubersreik kultu, znanego pod nazwą Wijących się w Mroku, którego przywódcą był niejaki Hans-Friedrich Jinkerst (daleki przodek Hansa Jinkersta z „*Nocy krwi*”).

Trzecia książka opisuje rozprzestrzenianie się kultu o nazwie Zatruty Pazur ze Skavenblight, poprzez północne tileańskie miasta-państwa, Czarne Góry, aż do Imperium. Poważny udział w tym przedsięwzięciu miała rodzina Tavellich.

Czwarty tom jest historią szlacheckiego rodu Gespenstów z Midenheim. Opisano w nim długie i godne szacunku kariery wielu męskich członków rodziny, którzy działali jako łowcy nagród, łowcy czarownic i rycerze zakonni. Wymienione są imiona Johanna (2165-2203), Jurgena (2188-2239), Joachima (2210-2182), Johannesa (2232-2374) i ponownie Johanna (2255-2302). Wymieniony jest również trzeci Johannes, urodzony w 2284 roku. Również i jego czyny są godne pochwały.

BG mogą odnieść wrażenie, że dzieje się tu coś bardzo dziwnego. I jest to właśnie dokładnie to, do czego chcesz ich przekonać!



12. Drzwi i Wielkie Schody

Drzwi wykonane są z okutego żelazem czarnego drewna, a na ich płycinach widnieją wyszczerzone w szyderczym uśmiechu gargulce. Można je otworzyć jedynie kluczem z pomieszczenia 9. Za drzwiami są szerokie, drewniane schody. Powoli spływa po nich nisko ścielący się strumień mgły, wydobywający się z podestu. Mgła rozplywa się w nicłość, kiedy sięgnie podstawy schodów... Wędrowanie pod górę poprzez kłębiące się opary jest trudne, przypomina brodzenie po wodzie. Kroki bohaterów wywołują bardzo słabe, stłumione echo. Na podeście stoi wielka klepsydra (jej szkła nie da się rozbić). Drobny, złoty piasek przesypuje się powoli z górnej części. Nad klepsydą wisi zegar. Gdy bohaterowie zbliżą się do niego, jego wskazówki pokazują godzinę 11, a każdemu cyknięciu zegara towarzyszy niski, żalobny jęk.

13. Komnata rytualna

Wystrój tego pomieszczenia jest utrzymany w kontrastujących ze sobą barwach – jedna ściana jest czerwona i brązowa, druga – pastelowo błękitna i żółta, trzecia czarna i srebrna. Na podłodze widnieją przeplatane się ze sobą pentagramy i pięciokąty. Pokój sprawia wrażenie beładnego połączenia rozmaitych symboli rytualnych i jest to wrażenie słuszne.

Mimo, że pomieszczenie sprawia wrażenie niebezpiecznego, wejście do niego niczym nie grozi, ponieważ ani sam pokój, ani jego zawartość nie są w żaden sposób magiczne. Jego widok powinien jednak wyprowadzić bohaterów z równowagi i podsunąć im pewne wskazówki co do rodzaju spraw, z którymi się obecnie borykają.

14. Duch Bernhardta Sieberta

Kolejny pokój wygląda jak duży salon, połączony z sypialnią. Stoi w nim kilka stołów, biurko, krzesła i wielkie łóże z baldachimem. Na wieszaku wisi szlafrok, peleryna i długi, wielobarwny szal, a na półce nad nimi spoczywa miękki kapelusz z zatkniętymi zawiadkami za wstążkę bażancimi piórami. Na półce nad kominkiem stoi kolekcja srebrnych ozdóbek, która może zwrócić uwagę szczególnie chciwych bohaterów.

Jednak kiedy bohaterowie wejdą do środka, w nogach łóżka materializuje się siedzący duch, który odzywa się do nich smutnym głosem. Charakterystykę ducha można odnaleźć w podręczniku **WFRP**, ale nie będzie tu potrzebna, ponieważ Bernhardt nie jest wrogo nastawiony. Mimo, że nie sprawia on groźnego wrażenia, na jego widok łowcy przygód muszą wykonać test *strachu*.

Bernhardt odzywa się ponurym, zwiastującym nieszczęście głosem: – *A więc jesteście*. – A potem mówi dalej – *Nowi goście. Wyglądacie tak młodo. Chyba kolejne zagubione dusze*. Potem ze smutkiem odwraca głowę od bohaterów. Teraz mogą wypytować go na temat jego tajemniczych uwag i, oczywiście, samego domu. Informacje, które Bernhardt zna i którymi zapewne zechce się podzielić, podane są niżej. Bohaterom udziel tylko tych informacji, które będą odpowiedziami na ich pytania.

Bernhardt był kiedyś służącym czarodzieja Ludovicusa Hanike, do którego należał ten dom. Wie jedynie tyle, że w czasie odprawiania pewnej magicznej ceremonii czarodzieja spotkało jakieś straszliwe nieszczęście. Nie ma pojęcia, co konkretnie zaszło, ponieważ według jego słów po prostu „*pewnego dnia obudziłem się i zobaczyłem, że jestem martwy*”. Właśnie dlatego, że nie wie, w jaki sposób umarł i jest tego strasznie ciekaw, nie może zaznać spokoju. Dlatego też pozostał w tym domu jako duch. Nie może jednak wchodzić na poddasze (pomieszczenie 22 i wyżej), ponieważ za życia jego pan zabraniał mu tam wstępu i w chwili obecnej, nawet jako ożywienie, nie może zmusić się do przekroczenia wyraźnej magicznej bariery, którą tam wyczuwa.

Duch może powiedzieć bohaterom, że jego pan był niezwykle zainteresowany kultami Chaosu, zgromadził wiele informacji na ich temat, a także na temat ludzi, którzy z nimi walczyli. Ludovicus przyjmował w tajemnicy wielu gości i przeprowadzał wiele eksperymentów. Oczywiście, jest to dwuznaczna informacja – bohaterowie nie będą wiedzieli czy Ludovicus był kultystą Chaosu, czy sojusznikiem tych, którzy go tępil.

Bernhardt wie, że przez te wszystkie lata w domu nagromadziły się rozmaite upiorne byty. Szczegółowe pytania pozwolą graczom zorientować się, że posiadane przez niego informacje są zadziwiająco niepełne – nagle jednak duch zaczyna znikać, staje się coraz mniej wyraźny i stopniowo coraz bardziej pogrąża się w szarej pustce, w której jego zmysły ulegają przytępieniu. W tym domu odczuwa bolesny smutek i niewygodę. Czuje, że jego pan w dalszym ciągu znajduje się na poddaszu, ale nie może do niego dotrzeć. Bernhardt ma wrażenie, że bohaterowie... i w tym momencie, wskazując w stronę poddasza (pomieszczenie 22), znikają całkowicie.

Bohaterowie będą mogli się nieco zastanowić nad otrzymanymi informacjami. A tak przy okazji, srebrne ozdoby mają wartość 20 ZK i ważą 40 punktów obciążenia.

15. Sypialnia gościnna

Ta niewielka sypialnia była niegdyś pokojem Bernhardta. Jest wyjątkowo starannie i czysto utrzymana, choć pełno w niej kurzu. Nie ma w niej nic wartościowego ani ciekawego. Drzwi są zamknięte na klucz (*jakość zamka 15, Wt 3, punkty uszkodzeń 8*).

16. Ustęp

Pomieszczenie jest wyposażone w dwa wychodki i drewniany cebra z pokrywką. Wokół podstawy jednego z ustępów leżą rozsypane monety i rozerwana sakiewka (monety to 8 ZK, 5 szylingów, 10 pensów). Jeżeli jeden lub więcej bohaterów wejdzie, aby pozierać monety, z jednego z wychodków wyskoczy kryjący się tam potwór, który spróbuje ich pożreć!

Ameba

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	0	3	5	11	30	3	-	0	0	0	0	-

Charakter: neutralny

Zasady specjalne: odporna na *oddziaływania psychologiczne*. Przeciwnicy, których uda się jej trafić zostają *pochłonięci* i w każdej rundzie tracą 1 punkt *Żywotności*, chociaż wciąż mogą walczyć. Pochłonięta osoba może zostać uwolniona dopiero wtedy, gdy ameba zostanie zabita.

17. Zbrojownia/sala trofeów

To, oraz następne, znajdujące się za otwartymi drzwiami pomieszczenie zawiera wiele egzemplarzy broni oraz trofea z czasów, kiedy Ludovicus Hanike (zanim został czarodziejem) wraz z przyjaciółmi zajmował się łowiectwem. Włócznie z proporcami, para kopii, miecze i bogato zdobione tarcze dzielą miejsce na ścianach i stołach z wypchanymi ptakami, lisami, łbami niedźwiedzi i jeleni, ogromnym łbem szarego wilka i wieloma innymi podobnymi eksponatami. Niebezpiecznym elementem tej kolekcji jest wypchany niedźwiedź, stojący w południowo-zachodnim kącie. Zaatakuję każdego, kto zbliży się na odległość metra.

Wypchany niedźwiedź

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	33	0	4	4	11	25	2	-	-	-	99	24	-

Charakter: neutralny

Zasady specjalne: odporny na *oddziaływania psychologiczne*. W przeciwieństwie do zwykłych niedźwiedzi, ten po zranieniu nie jest ogarnięty *furią*, ani nie wzbudza *strachu*.

Bohaterowie będą tu mieli poważne kłopoty. Po 1 rundzie walki z niedźwiedziem z przyległego pokoju rozlegnie się klekotanie metalu. Zza na wpół otwartych drzwi wyłoni się zbroja płytowa. Zwróć uwagę, że zbroja nie atakuje, dopóki niedźwiedź nie zacznie walczyć. Zbroja posługuje się normalnym mieczem i tarczą.

Ożywiona zbroja

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	0	3	4	10	39	1	33	40	-	99	59	-

Charakter: neutralny

Zasady specjalne: odporna na *oddziaływania psychologiczne*. Potrafi posługiwać się tarczą (1PP całe ciało).

Wartość ochronna samej zbroi została wliczona do jej **Wytrzymałości**.

Pancerz spróbuje obejść bohaterów i zablokować drzwi – co ma zapobiec ich ucieczce. W tym czasie niedźwiedź będzie atakował najbliższą mu osobę, jego jedynym celem jest zabicie tego bohatera.

Jeśli bohaterowie zdołają pokonać powyższą dwójkę, w sąsiednim pokoju znajdą wspianą, kamienną posąg halflinga, do którego umocowana jest tabliczka „Georgi Gutstuffer, wierny sługa”. Figura trzyma w swej kamiennej dłoni prawdziwy *szytlet halflingów*, który da się z łatwością wyjąć z jej uchwytu. Jeśli używa go nie-halfling, broń jest traktowana jako *magiczna* (ale nie ma wtedy żadnych właściwości dodatkowych). Swą prawdziwą wartość szytlet ujawnia w rękach niziołka. Pełny opis tej broni jest zamieszczony w *Magicznych przedmiotach Imperium*.



18. Kredens

W tym zapelnionym półkami pomieszczeniu spoczywają zjedzone przez mole poduszki, pościel, prześcieradła i podobne przedmioty. Wszystkie są zakurzone, zniszczone i całkowicie nieprzydatne.

19. Magazynek

W tym małym pomieszczeniu znajdują się flaszki oleju do lamp, małe lampy, pudełka lojowych świec, miotłki do kurzu, kubał ze szmatą i podobne, przydatne w gospodarstwie domowym rzeczy. Pozwól bohaterom wziąć wszystko, co zechcą.

Jeżeli wewnątrz tego pomieszczenia bohater o najwyższej **Inicjatywie** wykona udany test *obserwacji*, zauważy, że na półce, wciśnięte za butelki oleju stoją trzy niewielkie słoiczki z jakimś zielonym płynem. Użycie czaru *wykrycie magii* (lub skuteczne wykorzystanie umiejętności *wykrywanie magii*) wykaże, że stojący najbardziej na lewo słoiczek emanuje magią.

Płyn wewnątrz szczelnie zamkniętego słoika śmierdzi kocią uryną i, jak się przekona szczęśliwiec, który go wypije, również podobnie smakuje. Jest to jednak *eliksir uzdrowienia*. Jego wypicie natychmiast przywraca 2K6 punktów Żywotności, a dodatkowo może mieć również i inne przydatne efekty – patrz podręcznik **WFRP**. Jeżeli chcesz, możesz pozwolić, by z *eliksiru* skorzystały dwie osoby, z których każda odzyska 1K6 punktów *Żywotności*, jednak w takim przypadku żadna z nich nie odczuje żadnych innych skutków działania magicznego napoju.



20. Komnata pokojówek

Pokojówki Hanna i Theodora nie żyją już od dawna, ale w pomieszczeniu pozostały ich ciała i dusze. Chociaż naprawdę są zombie, ich ciała jeszcze nie uległy rozkładowi. Hanna siedzi w saloniku, w fotelu, a Theodora kołysze się bezgłośnie w fotelu na biegunach. Obie noszą ubrania pokojówek i kryją twarze w dłoniach. Nie odzywają się ani słowem, ani też w żaden inny sposób nie zwracają uwagi na wejście bohaterów. Zareagują dopiero wtedy, gdy się je dotknie. Wściekle rzucą się wówczas na dotykającego bohatera. Dopiero wtedy zaczyna działać *strach* wywołany przez żywiołców.

Zombie (2)

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

Charakter: zły

Zasady specjalne: odporne na oddziaływania psychologiczne, wywołują *strach*.

Jeżeli bohaterowie zwyciężą i przeszukają to miejsce, znajdą dokładnie takie przedmioty, jakich można się tu spodziewać – koszyk z przyrządami do szycia, mnóstwo motków wełny (wyblakłych i postrzępionych), zeszyt z zaszuszonymi kwiatami itp. Hanna była jednak kleptomanką. W tylnej części szuflady jednej z szafek jest schowana zamykana rzemykami sakiewka ze świńskiej skóry, która zawiera 8 ZK (z 2312 r.), parę chryzoberylowych kolczyków, wartą 15 ZK i złoty sygnet, wart 20 ZK.

21. Wartownia

Jest to wielka, ceremonialna komnata. Prowadzące do niej drzwi są zamknięte na klucz (*jakość zamka 20, Wt 3, punkty uszkodzeń 10*). Jeżeli bohaterowie spróbują wylać drzwi, z pewnością uprzedzi to strażników w jej wnętrzu i z zaskoczenia nic nie wyjdzie.

Gdy BG wejdą do środka, zobaczą, że pomieszczenie jest puste. Ściany wykonane są z polerowanego drewna (choć są brudne i zakurzone), a meble zostały wyniesione. W sali nie pozostało nic, poza wyrysowanym na podłodze pentagramem, którego połowa znajduje się w tej komnacie, a połowa w pomieszczeniu 22. Szczegóły podane są niżej.

Straszliwy Koszmar usytuował tu dwa Pomioty Chaosu, by pilnowały wejścia na schody, prowadzące na poddasze, do miejsca, gdzie spoczywa Ludovicus Hanike. Początkowo stwory były zwierzoczkami chaosu i halflingiem wojownikiem i należały do orszaku istoty, która stała się Straszliwym Koszmarem. Pelen opis ich atrybutów Chaosu znajduje się w dodatku „**Królestwa Chaosu: Niewolnicy ciemności**”, jednak zamieszczone poniżej opisy całkowicie wystarczą do stoczenia walki pomiędzy bohaterami, a Pomiotami.

Pomiot Chaosu: Zwierzoczek

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	41	13	3	6	1	30	2	30	29	24	29	24	10

Charakter: chaotyczny

Atrybuty Chaosu

Rozdwojone kopyta: nie mają wpływu na charakterystykę.

Ciało z kryształu: Wt 6, ale Żyw 1. Każdy cios, który zdoła zranić mutantą, rozbija go!

Elastyczne kończyny: krystaliczna struktura może rozciągać się i dzięki temu stwór atakuje kończynami oraz ogonem (patrz niżej) na odległość do 8 metrów. Traktowane jest to jak normalna walka wręcz.

Dodatkowe stawy: stwór Chaosu ma dodatkowe stawy nóg, dzięki czemu jego **Szybkość** uległa zwiększeniu.

Jedno oko: jedno duże, umieszczone centralnie oko. US zmniejszone o połowę.

Przekształcona twarz: oczy i usta stwora są zamienione miejscami, a uszy sterczą na czubku głowy.

Skóra pokryta łuskami: krystaliczne ciało mutanty kryją zielone łuski. Stanowią one odpowiednik skórzanego pancerza (0/1 PP, całe ciało).

Wężowy ogon: Pomiot ma chwytny ogon, zakończony głową węża, która zadaje dodatkowe (ale nie jadowite) ukąszenie.

Wszystkie zmienne wysokości cech, wynikające z atrybutów Chaosu zostały włączone do powyższej charakterystyki.

Pomiot Chaosu: halfling

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	29	29	2	3	5	51	2	44	22	08	21	45	43

Charakter: chaotyczny

Atrybuty Chaosu:

Dwie głowy, z których żadna nie ma rysów twarzy: halfling ma dwie głowy, o gładkich, pozbawionych rysów twarzach. Dzięki temu dysponuje dodatkowym atakiem.

Głupota: pomiot jest kretyńcem (-20 Int) i musi wykonać udany test Op, by zrobić cokolwiek, co wymaga inteligencji.

Macki i ostre jak brzytwa pazury: obydwa ramiona Pomiotu Chaosu przemieniły się w macki zakończone ostrymi jak brzytwa pazurami.

Śmieśny głos: pomiot jąka się i ma wysoki, fałsetowy głos.

Skrzydła: są szczątkowe i nie mają wpływu na charakterystykę.

Należy zauważyć, że chociaż zmutowany halfling musi wykonywać test Op przed jakąkolwiek inteligentną czynnością, zasada ta nie dotyczy działania w samoobronie. Gdy zostanie zaatakowany, będzie walczył. Rozpoczęcie walki wymaga jednak przeprowadzenia testu Op. Jeżeli test się nie powiedzie, zmutowany halfling będzie się jedynie bronił. Chociaż halflingowie zasadniczo nie podlegają oddziaływaniu Chaosu, ten jest żywym przykładem tego, co się może stać, jeżeli niziołek zapaści się zbyt blisko Pustkowi Chaosu.

Chociaż obydwaj Pomioty wyglądają rzeczywiście bardzo dziwnie, prawdę mówiąc ich pokonanie jest dość łatwe. Chodzi o to, by usnąć bohaterów fałszywym poczuciem bezpieczeństwa i zmiękczyć przed tym, co ich czeka.

22. Komnata ze schodami

Pentagram, którego połowa znajduje się w tym pomieszczeniu, a połowa w sali 21, jest wyjątkowo ozdobny i wypełniony rzeźbionymi runami i srebrnymi ornamentami. Niemal nie sposób jest otworzyć drzwi i wejść do tego pomieszczenia, nie wchodząc jednocześnie w narysowany krąg. Bohaterowie z całą pewnością będą się straszliwie wysilać, by wymyślić jakieś skomplikowane metody przedostania się przez tę figurę, a prawdę mówiąc, jest to zupełnie zbyteczne, ponieważ znak jest całkowicie niegroźny i można po nim przejść, nie narażając się na żadne niebezpieczeństwo.

Pomieszczenie jest właściwie puste, jedynym charakterystycznym elementem są prowadzące do góry spiralne, drewniane schody. Spoglądając w górę, można jedynie dostrzec, że nikną w atramentowoczarным mroku. Bez względu na to, jakim źródłem światła dysponuje drużyna, wchodzący po schodach bohaterowie będą widzieć jedynie na odległość kilku kroków.

Schody prowadzą do miejsca, które, podobnie jak pozostała część domu, istnieje poza czasem i przestrzenią, a nawet nie jest z nimi połączone w zwykłym tego słowa znaczeniu. Dotarcie do górnego podestu zajmuje 10 minut, a w tym czasie staje się tak zimno, że oddech bohaterów zamraża w powietrzu. Wokoło panuje niezwykła cisza, a gdy łowcy przygód docierają na górę schodów, do drzwi, rozlega się straszliwy, gardłowy, szyderczy chichot. Jeżeli któryś z herosów spróbuje otworzyć drzwi, z głośnym hukiem wrota otworzą się same i pozostaną otwarte do chwili, gdy wszyscy bohaterowie wejdą do środka – a wtedy cichutko zamkną się za ich plecami...

Gdy tylko się tak stanie, wszystkie niesione przez bohaterów źródła światła zgasną, pogrążając ich w ciemności. Trwa to jednak tylko

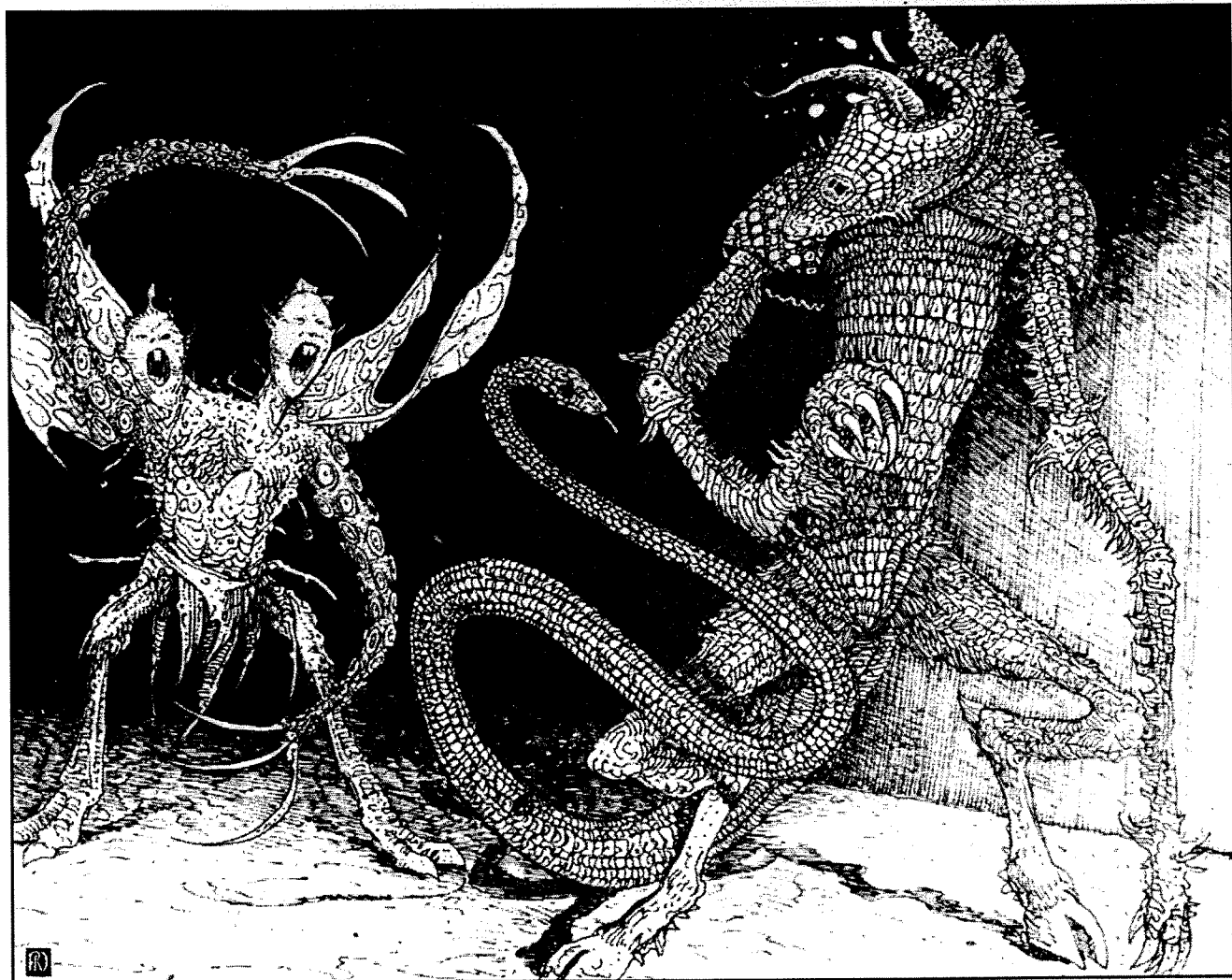
krótką chwilę, ponieważ nagle zapalają się umieszczone na ścianach komnaty pochodnie.

23. Gotownia

W tym pokoju stoją w szeregu trzy przypominające trony stolce, ustawione we wschodniej części pokoju pod obniżającym się stropem. Na każdym krześle spoczywa prosta, szara szata, a pomiędzy nimi stoją dwa niewielkie stoliki. Na każdym z nich stoi prosta, złota misa (obydwie misy warte są w sumie 40 ZK), zapieczetowana fiolka wody różanej i biały, płócienny ręcznik. Przedmioty te mają znaczenie jedynie rytualne i nie posiadają ani specjalnej wartości, ani właściwości. Zanim przybędzie właściciel domu, bohaterowie mogą się przyjrzeć tym rzeczom, założyć szaty, ukraść misy itp. Zorganizuj pojawienie się Ludovicusa dopiero wtedy, gdy bohaterowie zaczną odczuwać niepokój, gdy nie będą wiedzieli co mają robić, ale zanim udadzą się ku drzwiom w drugim końcu pokoju.

Ludovicus Hanike materializuje się jako duch (powodując *strach* typowy dla ożywieńców tego typu). Pojawia się jako mężczyzna tuż po trzydziestce, ma długie, czarne włosy i ciemne oczy, jest ubrany w jasne szaty. Ręce ma skrzyżowane na piersiach. Usta upiornej postaci poruszają się, ale nie wydobywa się z nich żaden dźwięk. (Bohaterowie z umiejętnością *czytanie z uarg* po pomyślnym teście *Int* zorientują się, że duch zwraca się do nich z ostrzeżeniem. Można jednak odczytać tylko poszczególne słowa, takie jak „*złodziej*”, „*koszmar*”, „*pożeranie*”, „*ciemność*” i im podobne). Powoli jego głos staje się słyszalny, ale jednocześnie dzieją się inne rzeczy. W pokoju narasta dźwięk porywistego wiatru, który wkrótce zaczyna przewracać rozmaite przedmioty. Działaniu wiatru poddane są wszystkie luźno leżące rzeczy. Te, które trzymane są w rękę, albo umocowane – takie jak broń czy pakunki – pozostają na miejscu. W komnacie robi się bardzo zimno i postać ducha stopniowo zaczyna pokrywać się drobkami i kryształkami lodu.

W końcu głos ducha staje się słyszalny. Mówi pełnym bólu, jęczącym głosem, a jego pierś unosi się z widocznym wysiłkiem.





Nie reaguje na żadne działania, czy pytania bohaterów. Zamiast tego oznajmia: – *...ostatni, którzy tu przybyli. Sprowadziłem to tutaj i teraz musicie to zniszczyć lub zginąć. Nie możecie uciec. Jest to absolutna prawda, bohaterowie do chwili napotkania ostatecznego wroga są uwięzieni w domu. Schody za nimi rozplynęły się we mgłę i każdy, kto wylamie drzwi i spróbuje zbiec na dół pojawi się z powrotem w tym pokoju.*

Duch kontynuuje swą przemowę i teraz, w miarę upływu czasu, jego wygląd ulega zmianie. Zaczyna się starzeć, włosy mu rzedną i wypadają, jego skóra starzeje się i marszczy. Zaczyna się garbić, a jego ręce stają się powykręcane. Gdy wreszcie kończy mamrotać, wyciąga dłonie w błagalnym geście – widać jak sypie się z nich na ziemię wąski strumyk cmentarnego kurzu. „*Pojawiłem się z czasu w surowej materii Chaosu. Wytropił mnie, trzymał tu aż do tej pory, a teraz nadchodzi, aby zniszczyć. Straszliwy Koszmar trzyma mnie w garści. „Skóra” upiornej postaci zaczyna odpadać, a z wysuszonych mięśni wychodzą robaki. „Tkwie w jego pazurach. Porwie również wasze dusze. Chwyta je i wyciska bez reszty”.* W tej właśnie chwili z ust ducha wydobywa się bezgłośny wrzask. Dźwięk zawisa w powietrzu, tworząc zastygły w przestrzeni stożek rozpaczy, od którego promieniuje przerażenie i zwątpienie. Pojawia się czarna łapa z lodowymi pazurami i chwyta ducha. Miażdży go z odgłosem gnieczonego papieru, niszcząc duszę Ludovicusa.

Po tym strasliwym pokazie gwałtownie otwierają się drzwi, prowadzące do następnego pomieszczenia. Wyjący podmuch wicher wsysa do niego bohaterów. Każdy z nich musi wykonać test **Inicjatywy** – jeżeli będzie on nieudany, bohater przewraca się i ląduje na podłodze. Przewrócone osoby otrzymują w następnej rundzie ujemny modyfikator -20 do **WW**.

24. Straszliwy Koszmar

To pomieszczenie wygląda jak długi, przypominający korytarz pokój z wiszącymi na ścianie obrazami. BG nie będą mieli jednak zbyt wiele czasu, by je oglądać, w związku z czym ich opis zostanie na razie pominięty.

„Lokatorem” tego pokoju jest duch, ale taki, który może się w pełni zmaterializować. Na jego widok należy wykonać standardowy test **strachu**. Nie jest to jednak człowiek, a jego kształty w niczym nie przypominają ludzkich. Jego „ciało” wygląda niczym wielki, szarozielony worek, pokryty przypominającymi sznury, niebieskimi żyłami, a ze środka sterczy straszliwy, ociekający kwasem, rogowy dziób. Pod workiem widnieje falbanka szkarłatnych, przypominających wnętrzości wyrostków, z których przy każdym ruchu potwora sączy się na ziemię śluz. Na górze worka widnieje para szypulek, każda z nich jest zakończona wielkim i nie mrugającym okiem, umieszczonym w bezzębnych, otoczonych gęstym, czarnym futrem ustach. We wnętrzościach, napierając na więzące je błony, pojawiają się niewyraźne, choć znajome twarze o otwartych w niemym krzyku ustach. Są to twarze Jinkersta, Tavellegio i innych kultystów, z którymi BG zetknęli się w swoich wędrówkach.

Straszliwy Koszmar ma dwie długie macki, którymi smaga bohaterów. Każda z nich ma 8 metrów długości i jest zakończona kościstą „dłonią” o ostrych jak brzytwa pazurach.

Jednak fizyczne niebezpieczeństwo ze strony potwora jest najmniejszym zagrożeniem. Promieniuje od niego pierwotna wrogość i nieważność – bohaterowie wyczuwają instynktownie, że ten stwór nie tylko zabija ludzi, ale również wysysa ich dusze niczym dojrzałe owoce!

Straszliwy Koszmar

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	45	-	4	4	18	45	3	29	29	55	49	49	-

Charakter: Chaotyczny

Zasady specjalne: odporny na oddziaływanie psychologiczne. Obrażenia można mu zadać wyłącznie magiczną bronią. Wywołuje *strach*.

Koszmar atakuje trzykrotnie przy użyciu macek i ociekającego kwasem dzioba. Bohater, który zostanie trafiony dziobem, musi wykonać test **Zręczności** albo zadane obrażenia należy zwiększyć o 2, co spowodowane jest działaniem kwasu.

Gdy Koszmar zostaje zabity (albo otrzyma poważne trafienie krytyczne, co odnosi ten sam skutek), zaczyna się miotać, rozbryzgując dookoła kwas, krew i śluz. Wykonaj rzut jakąkolwiek kostką i powiedz graczom, że ich bohaterem udało się uniknąć tego deszczu nieczystości. W chwili, gdy Koszmar rozpocznie swoje ostatnie, śmiertelne drgawki, a łowcy przygód mają ochotę paść z ulgą na kolana, nagle dostrzegają obrazy.

Każdy z bohaterów musi wykonać standardowy test *magii*, albo na niektórych z obrazów ujrzy samego siebie. Jeden szereg malowideł zawiera portrety bohaterów od wczesnego dzieciństwa do obecnych czasów. Wisi też jeden dodatkowy obraz – widnieje na nim bohater, posiadający 1K3 atrybutów Chaosu! Jeżeli posiadasz podręcznik **Królestwa Chaosu** możesz określić je losowo. Jeśli nie dysponujesz tą książką, wykonaj rzut K10 dla każdego znamienia (ignorując takie same rezultaty), a wynik sprawdź w umieszczonej niżej tabeli. Pamiętaj, że różni bohaterowie mogą się jednocześnie zobaczyć na tych samych obrazach!



ATRYBUTY CHAOSU

K10 Atrybuty i efekt(y)

- 1 *Albinos*: śmiertelnie biała skóra i płonące oczy – **Wt** zmniejszona o 1.
- 2 *Dziób*: dodatkowy atak dziobem.
- 3 *Rozdwojone kopyta*: bez wpływu na charakterystykę.
- 4 *Korona oczu*: dookoła głowy widnieją szypułki z oczyma, bez wpływu na charakterystykę.
- 5 *Wielka głowa*: 20% trafień w korpus tego mutantu są trafieniami w głowę. Nie może nosić helmu ani czepca kolczego.
- 6 *Grzywa włosów*: przypominająca grzywę lwa, bez wpływu na charakterystykę.
- 7 *Nosiciel zarazy* – *zielona ospa*: ciało mutantu pokryte jest zielonymi plamami i strupami. Zmniejsz **Żywotność** o 20%, zaokrąglając ułamki w górę.
- 8 *Spiczasta głowa*: -10 do **I** mutantu.
- 9 *Skrzydła*: są szczątkowe i nie mogą służyć do latania.
- 10 *Zoologiczny (pajęczne nogi)*: nogi mutantu przypominają odnóża wielkiego pajaka.

Poza zmianami wynikającymi z mutacji, które zaznaczono jako zmieniające charakterystykę, „mutancie sobowtóry” na obrazach posiadają takie same cechy jak BG. Natychmiast po śmierci Straszliwego Koszmaru schodzą z portretów i atakują swoje sobowtóry w drużynie bohaterów. Mają takie same broje i broń, jak ich odpowiedniki, ale nie dysponują żadnymi innymi przedmiotami – zwykłymi czy też magicznymi. Nie posiadają żadnych specjalnych umiejętności (na przykład *silnego ciosu* albo innych umiejętności bojowych), chyba że są to umiejętności „wrodzone”, takie jak *bardzo silny*, *szybki refleks* i im podobne. Posiadają umiejętność *specjalna broń*, niezbędną do korzystania z broni, którą trzymają. Mutanci-sobowtóry nie mogą używać czarów, nie posiadają również punktów magii czy punktów przeznaczenia. Bohaterowie mogą pomagać sobie nawzajem w zabiciu tych potworów. Jeżeli któryś z bohaterów zostanie zabity przez swojego zmutowanego sobowtóra, dzieje się coś paskudnego. Sobowtór chwytą wydobywającą się z ciała duszę, miazdzą ją (i niszczy!), po czym znika wśród okrutnego, szyderczego śmiechu. Zniszczenia duszy nie da się uniknąć dzięki punktom przeznaczenia. Tuż przed zniknięciem sobowtóra widać, że wciąga go w jakąś eteryczną dziedzinę macaka zwyciężonego Straszliwego Koszmaru...

Gdy ostatni sobowtór zostanie zniszczony lub zniknie, ta desperacka walka dobiegnie wreszcie końca. Dom zaczyna się dematerializować, przemienia się w mgłę i delikatne światło, które zaczyna skupiać się wokół łowców przygód. Bohaterowie mdleją, po czym odzyskują przytomność, chorzy i oszołomieni, w jakimś bocznym zaułku Delberz. Ich historia jest oczywiście całkowicie niewiarygodna, niemożliwe jest bowiem odnalezienie najmniejszego śladu domu ani Ludovicusa Hanike...

Nagradzanie BG

Zaleca się przyznanie następujących PD (dla każdego BG):

za zwyciężenie wrogów aż do (ale nie włączając w to) Straszliwego Koszmaru	100 PD
za odegranie spotkania z Bernhardtem	20 PD
za próbę uniknięcia walk, będących stratą czasu (zombie w kuchni itp.)	25 PD
za zwyciężenie Straszliwego Koszmaru i mutantów-sobowtórów	100 PD
i po 1 Punkcie Przeznaczenia	

Jeżeli wszystkim bohaterom uda się wyjść z tej przygody z życiem, każdemu z nich należy przyznać w charakterze premii 50 PD i dodatkowy 1 Punkt Przeznaczenia.

Szczodre to nagrody, ale przygoda była bardzo niebezpieczna. Każdy bohater, który stwierdzi, że przeprowadzi jakieś badania genealogiczne i odnajdzie rodzinę Gespenstów (patrz niżej), aby sprawdzić, czy ich przyjaciel Johann był Johannem Gespenstem, dostanie premię w wysokości 30 PD.



Kontynuowanie przygody

W posiadaniu bohaterów może znaleźć się kilka książek zabranych z pokoju 11, w których opisano dawne kultury Chaosu. Zapisane tam nazwiska i kontakty mogą pomóc w tropieniu Chaosu. Jest to wspólna rzecz dla początkującego łowcy wiedźm. Oczywiście możesz postanowić, że te książki należały do innej rzeczywistości. Kultury wymarły, albo też książki rozsypały się w proch po wyniesieniu z domu.

Bohaterowie przeżyli właśnie ciężką i niebezpieczną przygodę. Ci, którzy wyszli z niej z życiem powitają pewnie z wdzięcznością zmianę stylu kampanii na nieco lżejszy. Przejście do kampanii **Wewnętrzny wróg** jest bardzo łatwe, ponieważ zaczyna się ona w chwili, gdy BG znajdują się na drodze z Delberz do Altdorfu. A w obecnej sytuacji cóż może być dla nich bardziej logiczne, niż udanie się do stolicy, szczególnie jeżeli postanowisz umieścić tam rodzinę Johanna, którą łowcy przygód będą mogli poinformować o jego śmierci i miejscu pochówku. Kampania **Wewnętrzny wróg** powoli wciąga BG w sieć intryg i występów w tak zwanych „wyższych sferach” i w bardzo przyjemny sposób kontrpunktuje straszliwą kulminacyjną walkę z kampanii **Potępieniec**.

Jeżeli jednak twoi gracze prowadzą bohaterów, którzy nie chcą rozgrywać kampanii **Wewnętrzny wróg**, następne przygody będziesz musiał napisać dla nich osobiście. Po zakończonej właśnie kampanii odpowiednie będą krótkie, epizodyczne scenariusze. Możliwe też, że po finalowej walce w nawiedzonym domu w drużynie znajdzie się kilka wolnych miejsc. Jeżeli masz do czynienia z mieszaniną nowicjuszy i bohaterów, kompletujących drugą profesję, najlepiej napisać dla nich jedną czy dwie krótkie przygody, dzięki którym nowi towarzysze będą mogli zdobyć ostrogi nim napiszesz serię przygód, tworzących nową kampanię dla całej drużyny.

I, oczywiście, „Nawiedzony dom” pozostawia pewne pytania bez odpowiedzi. Czym był sam Koszmar? Jak wyglądała jego historia jako sługi Chaosu? Jakie badania prowadził Ludovicus i czy bohaterowie mogli wpaść na jakieś dowody, potwierdzające jego działalność? Problemy te specjalnie nie zostały wyjaśnione, ponieważ dzięki temu możesz zdecydować, czy zechcesz się nimi zająć. Jeżeli chcesz, odpowiedzi na te pytania mogą zostać wplecione w następne przygody, w ilości odpowiedniej do ilości przygód, jakie masz ochotę poprowadzić.

GRONA GNIEWU

Carl Sargent i Derrick Norton

Ta przygoda daje możliwość harmonijnego połączenia przygody „Śmierć na rzece Reik” i „Szarej eminencji” w kampanii **Wewnętrzny wróg**. Jej akcja toczy się w wiosce, położonej na trasie przejazdu bohaterów.

WSTĘP

„Grona gniewu” są scenariuszem, przeznaczonym dla 5-7 bohaterów, grających w **Warhammera Fantasy Role Play**, którzy właśnie powinni rozpocząć kompletowanie profesji zaawansowanej lub też reprezentują zbliżony poziom doświadczenia. Jeżeli chcesz rozegrać tę przygodę jako gracz, nie czytaj dalej – tekst umieszczony poniżej jest przeznaczony wyłącznie dla MG.

Przygoda jest umiejscowiona w Imperium w Starym Świecie, a jej akcja toczy się w znanej z winnic wiosce Pritzstock, położonej niedaleko miasta Middenheim (więcej szczegółów na ten temat, patrz dodatek **Warhammer – Miasto**). Równie dobrze możesz jednak przenieść jej akcję w dowolne miejsce w Starym Świecie, albo rozegrać ją w tym samym miejscu jako pojedynczą, nie powiązaną z innymi przygodę. W każdym jednak wypadku ważnym aspektem scenariusza jest pora roku, ponieważ wydarzenia rozgrywają się w czasie dorocznego zbioru winogron w Pritzstock (w miesiącu Erntezeit albo „Porze Żniw”).



ROZPOCZĘCIE PRZYGODY

Patrz mapa 1

Jeżeli rozgrywałeś „Śmierć na rzece Reik”, bohaterowie powinni akurat podążać z zamku von Wittgenstein (w pościgu za członkami Purpurowej Dłoni i Gotthardem von Wittgensteinem). Najszybsza droga prowadzi w dół rzeki Reik do Altdorfu, a następnie na północny wschód wzdłuż drogi Altdorf-Middenheim.

Z rozkazu Jego Cesarskiej Wysokości, Miłościwie Panującego Karla-Franza
Młodego Sekretarza i Głębin, Prawdziwego Obrazu Sigmara
i Najwspanialszego Monarchy Imperium

Do wszystkich profesorów, uczonych, studentów i wszelkich amatorów
wiedzy kartograficznej:

Od Albrechta Ruhmachta, profesora geografii, mistrza gildii kar-
tografów, cesarskiego architekta.

Czyni się wiadomym wszystkim lojalnym poddanym Cesarza, że krąży
niezwykle mylące kartograficzne przedstawienie, albo też „mapa”
pięknej prowincji Middenland. To skandaliczne fałszerstwo zostało
zamieszczone w tomie znanym pod nazwą *Warhammer – Miasto*
(str. 94) i w najobrzędliwszy sposób myli miejsce położenia wsi
Grubentreich, Schoninghagen i Hritestock, a w rzeczy samej nazwa tej
ostatniej została umieszczona przy symbolu wioski tam, gdzie żadnej
osady nie ma!

Pod wszystkimi innymi względami, wspomniana wyżej praca stanowi
niezwykle cenne, wierne i wartościowe dzieło dotyczące miasta
Middenheim, jego mieszkańców i okolic. Mimo to, Jego Cesarska
Wysokość żąda, by sprząwcy owego Aktu Chaosu ponieśli sprawie-
dliwą karę, i by prawdziwe wyobrażenie owego rejonu zostało roz-
powiastane przynajmniej w takiej ilości jak sama książka. Jako
zadośćuczynienie postanawia się więc uciąć dłonie winnym tego
niedopatrzienia, a do niniejszej proklamacji dołączyć wierną mapę.

Podpisano tegoż dnia tysiąc i dwudziestego piątego roku Imperium
pod okiem Sigmara.

Albrecht Ruhmachti



Mapa 1 pokazuje prawdziwe położenie wsi, usytuowanych na po-
łudniowy zachód od Middenheim. Na początku tej przygody zakla-
da się, że łowcy przygód jadą dyliżansem w kierunku tego miasta
drogą Altdorf – Middenheim. Lasy, przez które biegnie trakt znane
są z tego, że chronią się w nich zło, a nawet chaotyczne stwory, dla-
tego też dyliżanse jadą tędy szybko i bez postojów. W powozie
bohaterów, oprócz nich, są jeszcze trzej pasażerowie: Ulrike i Bertha
Jung oraz ich ochroniarz Gunder. Obie kobiety są młode (mają 19
i 17 lat), są niebieskookimi blondynkami z dobrej rodziny zamoż-
nego handlarza wełną z Altdorfu. Gunder jest gigantycznym (*Sila*
i *Wytrzymałość* = 5), choć może niezbyt błyskotliwym (*Intelligen-
cja* = 22) mężczyzną. Czoło ma szerokie i pochyle, a jego masywne
szczęki sterczą spod spłaszczonego i powykręcane nosa. Nosi
skórzany kaftan, a uzbrojony jest w potężny, drwali topór. Dziel-
czyta jadą do Middenheim złożyć wizytę kuzynce, Kirsten Jung,
damie dworu Grafa Borysa Todbringera (władcy Middenheim).
Są bardzo dobrze wychowane i przyzwyczajone, aby traktowano je
z szacunkiem (szczególnie w obecności Gundera).

KATASTROFA

Podróż przebiega bez kłopotów aż do późnego popołudnia, kiedy
to dyliżans mija skrzyżowanie z drogą do Grubentreich. Z przodu,
spśród drzew, wylania się straszliwie wyglądająca czaszka. Jej oczy



ploną, a ona sama pędzi w stronę powozu, unosząc się na wysoko-
ści mniej więcej 5 metrów. Wykrzykując głośnie modły do Sigmara,
woźnica puszcza lejce i zakrywa dłonią oczy, konie stają dęba i kwi-
czą z przerażenia. Gdy zwierzęta, chcąc uniknąć lecącego czerepu,
gwałtownie szarpną w bok, dyliżans uderza o pień potężnego drze-
wa i cały zaprzęg przewraca się, łamiąc przy tym oba prawe koła.

Każda, jadąca na dachu dyliżansu osoba musi wykonać test *strachu*,
jeśli jest on nieudany nie może nic robić. Skok z powozu powinno
się rozstrzygnąć przy założeniu, że odległość wynosi 6 metrów
(patrz *WFRP* str. 75). Utrzymanie się na dyliżansie wymaga testu
Sily – wynik pomyślny oznacza, że bohater zostaje trafiony jednym
ciosem o S 3 (nie uwzględnia się przy tym pancerza), niepowodze-
nie natomiast, że dana osoba spadła z powozu – co jest równozna-
czne z upadkiem z wysokości 4 metrów.

Ponieważ osoby siedzące w dyliżansie zostały zaskoczone, muszą wy-
konać test *Inicjatywy* (z ujemnym modyfikatorem -10), w przeciw-
nym wypadku zostają trafione jednym ciosem o S 3 (nie uwzględnia
się przy tym pancerza). W chwili, gdy pasażerowie zaczynają wydoby-
wać się z rozbitego dyliżansu, jeden z nich (wybrany losowo) dostrze-
ga zaglądną do wnętrza czerep. Po paru sekundach czaszka odla-
tuje – wszyscy, którzy są na zewnątrz wraku widzą, że oddala się nad
drzewami w kierunku zachodnim. W celu dokładniejszego opisanie
czaszki sięgnij do *Bestiariusza* zamieszczonego na końcu przygody.

Dyliżans nie nadaje się do naprawy, tylko dwa koła są sprawne,
a obie osie zostały złamane. Woźnica Hedrick leży, jęcząc, na drodze
– jest posiniaczony i poobijany, ale poza tym cały. W czasie katas-
trofy śmiertelnych obrażeń doznał jednak Gunder, któremu spada-
jący kufer z sukniami Ulriki przetrzącił kark. Dwa konie uciekły, trze-
ci ma paskudnie złamaną nogę, a czwarty stoi w pobliżu, dygocząc
ze strachu. Obie dziewczyny są wstrząśnięte, ale można je uspokoić
dodającymi otuchy słowami. Ale **nie uspokoi ich** belkot Hedricka o
„...latającym, czerwonym potworze z otchłani piekielnych”!

WYBÓR DZIAŁAŃ

Drużyna ma kilka możliwości. Może pozostać na miejscu, ale oznacza
to spędzenie nocy w lesie. Hedrick zwróci uwagę, że dziś nie będzie
już jechał żaden dyliżans, zresztą i tak by się nie zatrzymał w obawie,
że są rabusiami. Bohaterowie mogą pójść do najbliższego zajazdu, „Pod
Głową Mutanta”, ale ponieważ znajduje się on w odległości ponad 30
kilometrów, podróżni nie dotrą tam przed zmierzchem (który nastąpi
za mniej więcej 3 godziny). Trzecia możliwość, która najbardziej odpowia-
da Ulrice i Bercie, polega na wyruszeniu w stronę wsi Grubentreich.
Dziewczyny mają tam krewnych, którzy udzielą bohaterom noclegu,
a następnego dnia dostarczą jakiegoś środka transportu, którym będzie
można dojechać do zajazdu. Poza tym dziewczyny są pewne, że boha-
terowie zostaną wynagrodzeni za zapewnienie im eskorty.

Do Grubentreich jest około 15 kilometrów i przy prędkości, z jaką
dziewczyny mogą iść (4,5 kilometra na godzinę), podróżni dotrą do
wsi wkrótce po zapadnięciu zmroku. Biorąc pod uwagę, że dzie-
wczęta nie będą chciały słyszeć o jakimkolwiek innym rozwiązaniu,
jest to najlepszy wybór. Dzielny Hedrick, który poważnie traktuje
swoje obowiązki, postanawia pojechać na ocalałym koniu do zajaz-
du i poinformować o wszystkim strażników dróg.

Jeżeli bohaterowie będą wytrwale maszerować, mogą dotrzeć do
Grubentreich o zmierzchu, chociaż pod sam koniec marszu Bertha
może ich nieco opóźnić. Każdy przystojny łowca przygód, który
przez mniej więcej ostatni kilometr będzie ją niósł, zyska sobie
szczerą wdzięczność. (Wykonanie testu *Ogd* zapewni mu również
przyjacielski pocałunek w policzek!).

GRUBENTREICH

We wsi mieszka 88 prostych wieśniaków, którzy zarabiają na skromne życie uprawą roli i hodowlą zwierząt. Nie podajemy planu wioski, gdyż topografia tej miejscowości nie ma w tej przygodzie znaczenia.

Mathilde i Eduard Jung – stryjka i stryj dziewcząt – prowadzą gospodę „Pod Czarną Owcą” i z nieukrywaną wdzięcznością podziękują bohaterom za opiekę nad siostrzenicami. Jako wyraz wdzięczności zapewnią drużynie nocleg, jedzenie i picie. (Niestety, obydwie pokoje gościnne gospody są już zajęte, ale główna sala jest czysta i ciepła).

Jeżeli bohaterowie nie wspomną o latającej czaszce, zrobi to jedna z dziewcząt. Może się to wydarzyć, gdy w jadalni wciąż jeszcze będzie dużo miejscowych lub tuż przed udaniem się na spoczynek, gdy Eduard zamknie już gospodę. Rozmowa z mieszkańcami Grubentreich nie przyniesie rezultatów innych, niż sceptyczne komentarze na temat „stuknięcia w głowę”, jakiego opowiadający doznał w czasie wypadku. Eduard jednak nie zlekceważy tej wiadomości. Opis wypadku potwierdza plotkę, którą dwa dni wcześniej opowiedział mu Werner Geizhals, handlarz winem, powracający z sąsiedniej wsi Pritzstock (patrz *mapy 1 i 3a*).

Według Geizhalsa (który w tej chwili przebywa w Middenheim) wieśniacy twierdzili, że ich wioska jest dotknięta klątwą, ciała zmarłych wstają z ziemi i włóczą się po okolicy, szczególnie zaś dręczą ich „widmowe, latające czaszki, które straszą po lasach”. Jung poruszył ten temat, gdy gospoda będzie już pusta. Przyszło mu do głowy, że z czaszkami powinno się zrobić porządek, zanim zaczną niepokoić mieszkańców Grubentreich, a ktoś lepiej może się z tym uporać niż przybyli właśnie bohaterowie? Jeżeli ci nie będą przejawiać ochoty do zbadania sprawy, Jung zacznie wzbogacać pogłoski, mówiąc, że czaszki pilnują podobno jakiegoś dawno zapomnianego skarbu. (Jeżeli Bertha będzie okazywać sympatię któremuś z bohaterów, Eduard jeszcze bardziej ubarwi całą tę historię, mając nadzieję, że łowcy przygód odejdą, nim rozwine się romans!).

Pomyślnym zbiegiem okoliczności, trzech przebywających w gospodzie gości, rolnik Hans Krug z parobkami Pieterem Klammererem i Albrechtem Kruppem, będzie jechać przez Pritzstock następnego dnia. Cała trójka poszła wcześniej spać, ale jutro jedzie do Leichlinbergu (przez Pritzstock – patrz *mapa 1*). Jeżeli BG zechcą, Krug podwiezie ich do wioski na swoich wozach.

By poprosić Hansa Kruga o podwiezienie, bohaterowie będą musieli wstać wcześniej (biada więc tym, którzy nadużywają gościnności Eduarda). Rolnik zgodził się nader chętnie, ale poprosi o zapłatę w wysokości 1 szylinga od osoby. Oplatę tę można *stargować* do 6 pensów od osoby, ale ponieważ Krug jest biedny, stara się wykorzystać każdą możliwość zarobku. Za przejazd bohaterów zapłaci Eduard, jeśli ci będą wymagać poważnej zachęty do przeprowadzenia śledztwa. Łowcy przygód nie muszą się już martwić o Ulrikę i Berthę. Eduard zapewnia ich, że osobiście odwiezie je do Middenheim następnym dyliżansem.

DO PRITZSTOCK

Przejechanie wozem Kruga 23 kilometrów, które dzielą obie wioski trwa około 3 godzin. Jedynym innym sposobem, w jaki bohaterowie mogą pokonać tę drogę, jest marsz. W Grubentreich nie ma koni, które można kupić lub wynająć. Ani Krug, ani jego pomocnicy nie wiedzą nic o wydarzeniach w Pritzstock, gdyż właśnie powracają z długiej podróży do Middenheim.

PRITZSTOCK: WIEŚ

Pritzstock jest małą, ale zamożną wsią, liczącą 48 dusz. *Mapa 2* przedstawia okolicę, a *mapa 3* samą wioskę. W każdym gospodarstwie, poza budynkiem mieszkalnym, stoi duża szopa do fermentacji, w której przechowywane są beczki z winem i gdzie wyciska się winogrona. Butelki z winem najlepszych roczników są zazwyczaj trzymane w piwnicach pod domami.

Zwierzęta domowe są nieliczne – kilka świń, kóz i kur. Te ostatnie spacerują swobodnie i przez znaczną większość czasu grzebią w ziemi w północno-zachodniej części wsi, ponieważ tam właśnie chowa się zmarłych, w wyniku czego robaki są wyjątkowo tłuste.

Wokół wsi znajdują się winnice, umieszczone na sztucznych tarasach, które usypano po wyrąbaniu lasu. Produkowane tu wino jest jedynym źródłem dochodu mieszkańców. *Pritzstock Riesling* jest

lekkiem, delikatnym winem, którego popularność w zachodnich częściach Imperium stale rośnie. W ostatnich latach zbiory były wyjątkowo dobre i w rezultacie wieś stała się zamożna – budynki i wozy są w doskonałym stanie, zwierzęta są dobrze utrzymane, a ludzie syści i zadowoleni. Zaskakuje (niektórych) fakt, że we wsi nie ma gospody, a życie towarzyskie polega na częstym „próbowaniu wina” w różnych domach. Społeczność wioski jest ze sobą bardzo zżyta. Najbardziej popularne spotkania odbywają się w domu sołtysa Pritzstock, Henri-Phillippe’a Rocheteau.

Najbardziej pracowitym okresem we wsi jest czas winobrania. Ustalenie go jest najistotniejszą sprawą dla utrzymania bogactwa wsi. Aby uzyskać najlepsze wino, winogrona należy zebrać w przeciągu 7 dni. Określenie chwili rozpoczęcia zbiorów wymaga wieloletniego doświadczenia, a bohaterowie przybędą do wioski na dwa dni przed chwilą, w której należy rozpocząć winobranie, jeżeli wino ma się nie zepsuć. Robotnicy sezonowi z sąsiednich rejonów mają dopiero przybyć, ale w wiosce są już niektórzy kupcy wina z Altdorfu i Middenheim. Winogrona zostały już ocenione i wszystko zapowiada się doskonale – pod warunkiem, że zbiory rozpoczną się w terminie.

PRITZSTOCK: PRZESZŁOŚĆ I TERAŻNIEJSZOŚĆ

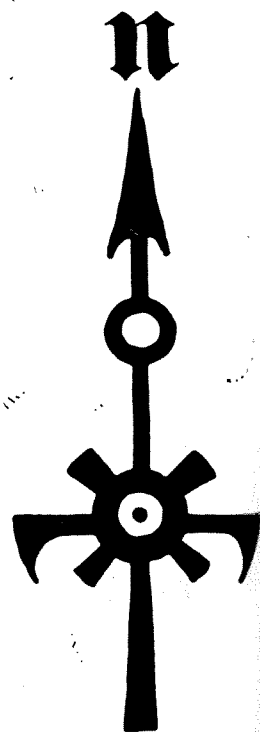
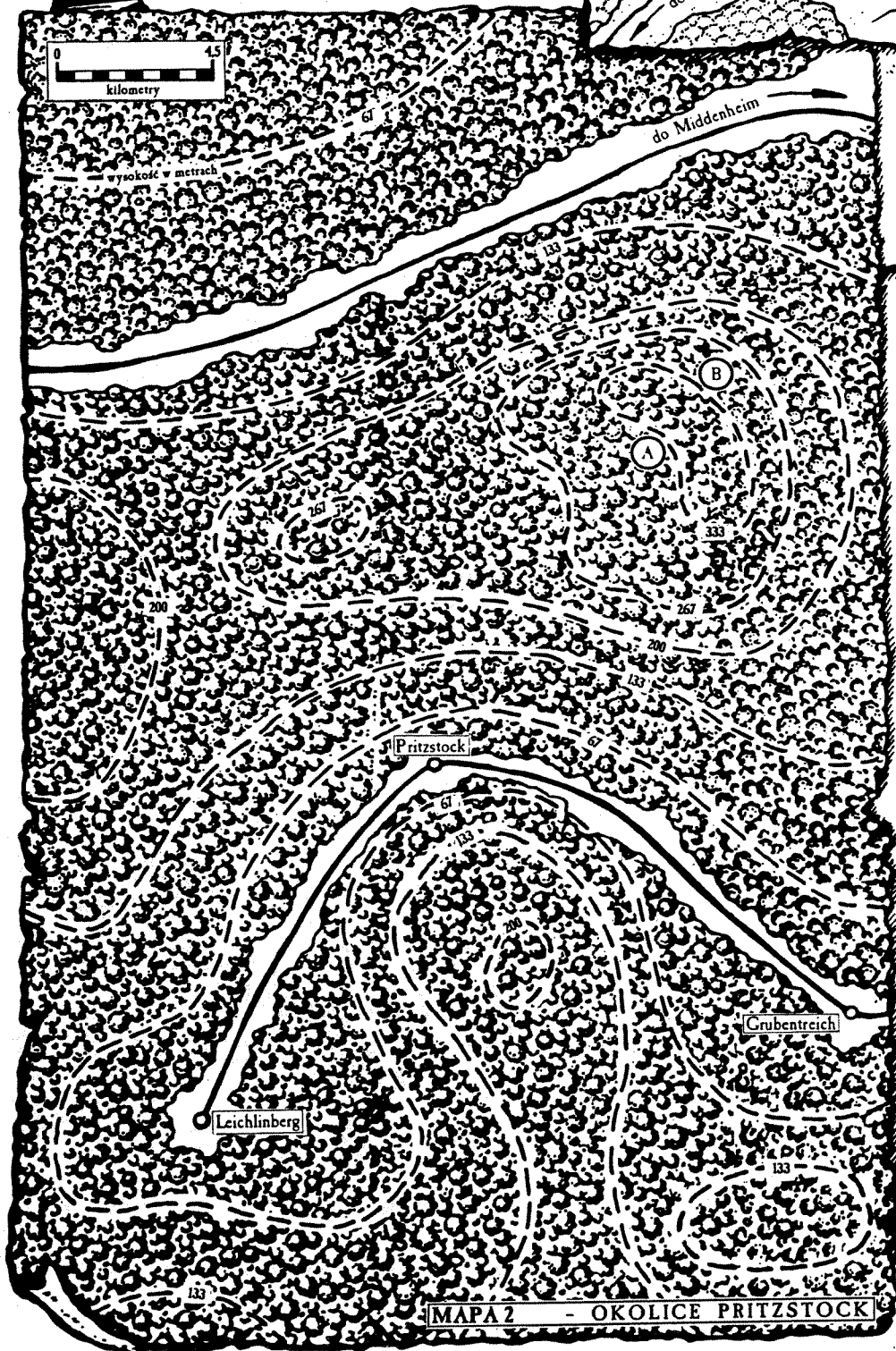
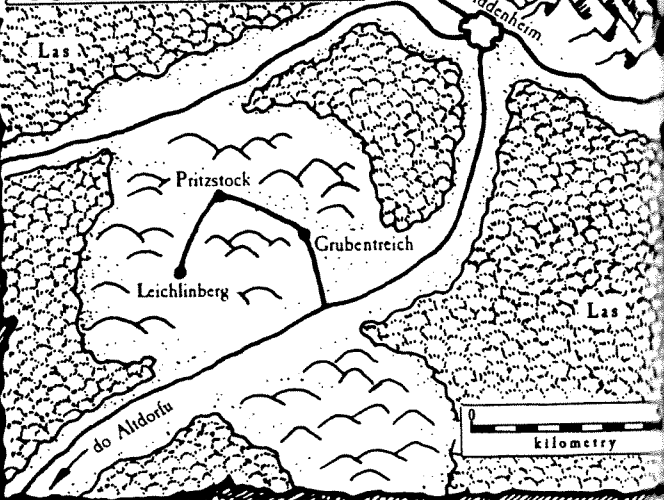
Obecne kłopoty mają swoje źródło w przeszłości. Trzy lata temu młody handlarz wina z Altdorfu, Stefan Maranaeur, nawiązał romans z Elisabet, żoną Henri-Phillippe’a. Niestety, temu ostatniemu przypadkowo wpadł w ręce list Stefana do jego żony. Gdyby Henri-Phillippe był w stanie natychmiast porozmawiać z żoną, wszystko zapewne skończyłoby się typowym dla Bretończyków napadem wściekłości. Niestety, Elisabet przybywała wtedy w Altdorfie, zapewne ze swoim kochankiem, a przez ten czas gniew, płonący w sercu Henri-Phillippe’a przemienił się w lodowatą nienawiść i żądzę zemsty.

Miesiąc później Henri-Phillippe wysłał swoją żonę do Altdorfu, by kupiła tam nowe ubrania. Elisabet chętnie na to przystała, dostrzegając nową sposobność spotkania z kochankiem. Ale Henri-Phillippe miał inne plany, dlatego bez wiedzy żony zaprosił Stefana do Pritzstock pod pretekstem degustacji młodego wina. Handlarz oczywiście przybył i dzień spędzony na omawianiu interesów zakończył się próbowaniem wina, na które została zaproszona cała wieś.

W trakcie wieczornej rozmowy Stefan dowiedział się, że Elisabet wyjechała do Altdorfu. Przeklinając swój pech, ograniczył picie wina, tłumacząc się, że wcześniej wyjedzie, ponieważ „następnego ranka musi dopilnować ważnych spraw”. Tej jednak nocy Henri-Phillippe napadł śpiącego handlarza, ogłuszył go i zaciągnął do piwnicy, gdzie przygotował specjalną niszę. Po przykuciu młodego kupca do ściany, Rocheteau poczekał, aż Stefan odzyska przytomność. Potem, głuchy na rozpaczliwe błagania Maranaeura, starannie i dokładnie zaczął zamurowywać niszę wcześniej przygotowanymi kamieniami.

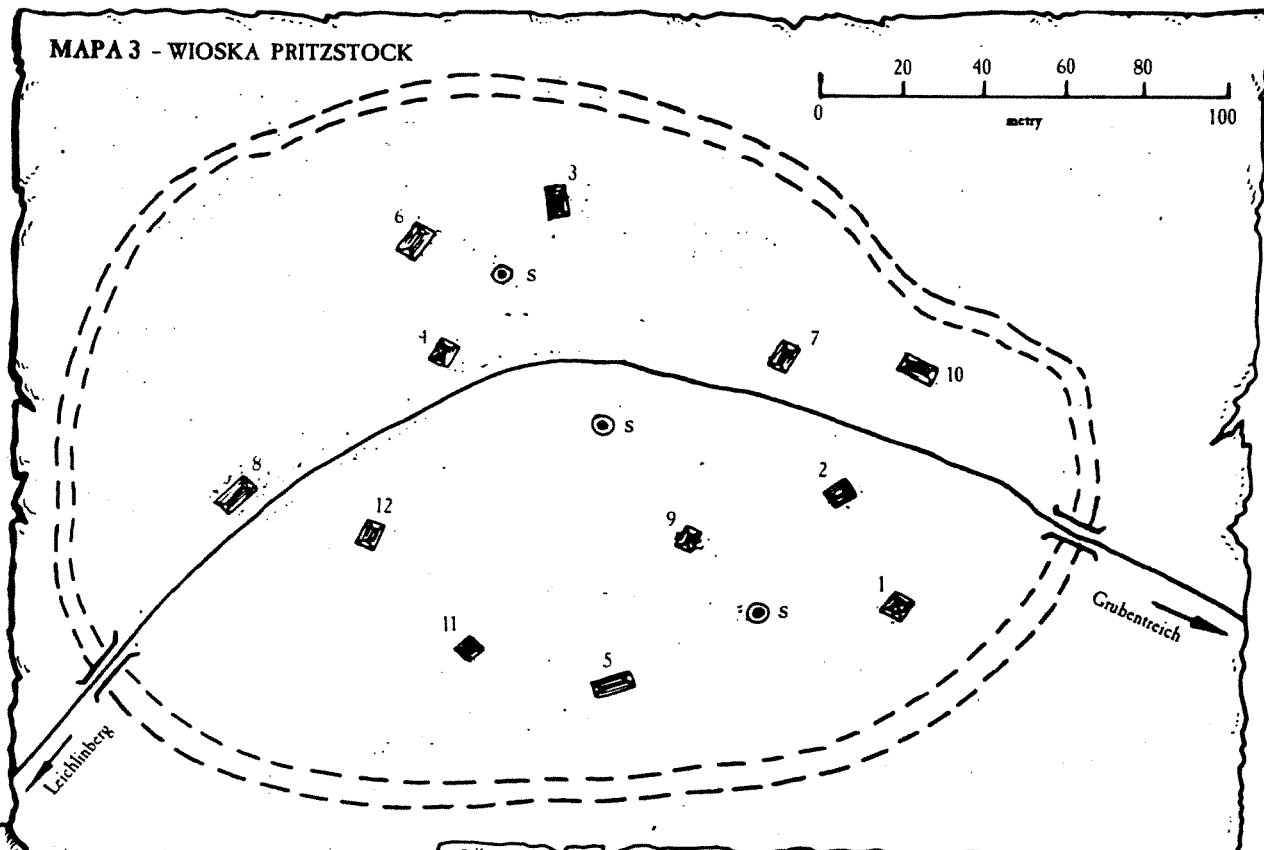


GRONA GNIEWU



○ A i B są opisane szczegółowo w tekście projektu

MAPA 3 - WIOSKA PRITZSTOCK



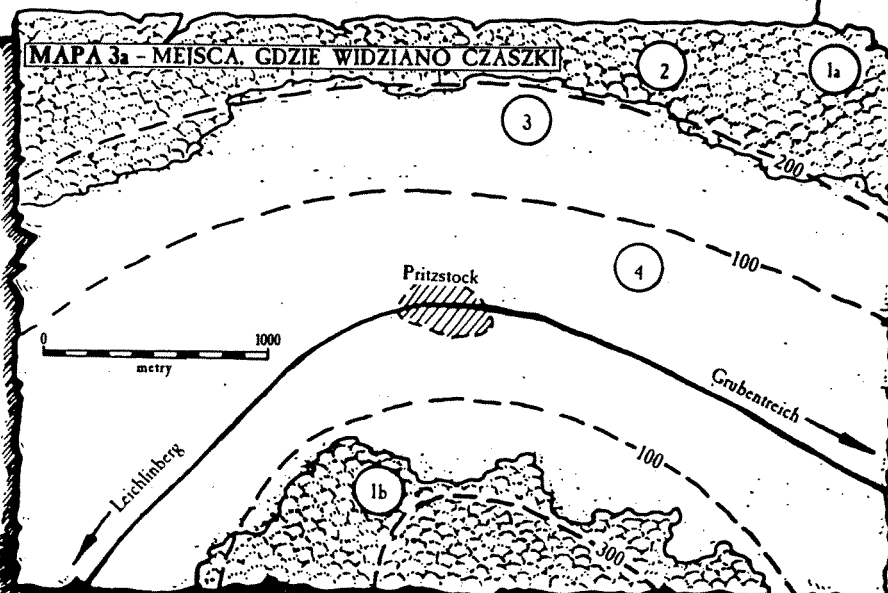
LEGENDA do mapy nr 3

- 1 Aschaffenberg
- 2 Baldurich
- 3* Bleuler
- 4* Fleiss
- 5 Guderian
- 6* Kallman
- 7* Klop
- 8* Reuter
- 9 Rocheteau
- 10 Semmelweis
- 11 Surhardt
- 12* Uderlast

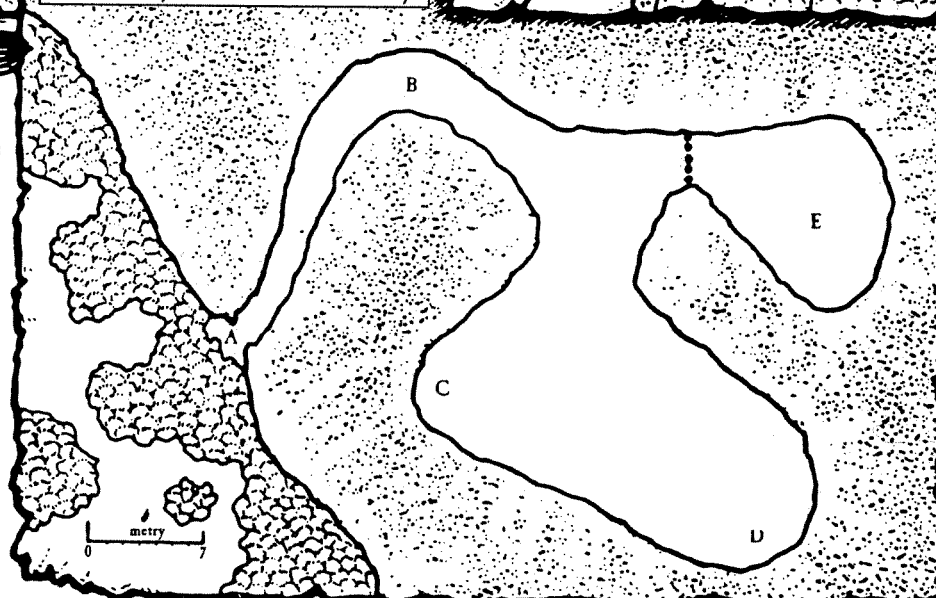
S studnia

• oznacza dzierzawę Rocheteau

MAPA 3a - MIEJSCA GDZIE WIDZIANO CZASZKI



MAPA 4 - JASKINIA CZARODZIEJA



Numer 1a, 1b, 2, 3 i 4 na mapie 3a
są opisane szczegółowo w tekście przygody

Miejsca oznaczone literami A, B, C, D i E
są opisane szczegółowo w tekście przygody

W końcu, ku swojej ucieście, zakończył tę ponurą pracę. W zasięgu Stefana pozostał beczkę wina, gdyż chciał, by jego więzień mógł gasić pragnienie i zmarł straszliwą, powolną śmiercią głodową. Pozostało mu jedynie pozbyć się konia handlarza. Ponieważ cała wieś odsypiała jeszcze skutki pijaństwa, Henri-Phillippe bez trudu wymknął się niepostrzeżenie. Rozrzucając wzdłuż drogi należące do Stefana przedmioty, puścił konia wolno i powrócił do Pritzstock.

Trzy dni później znaleziono siodło i juki Stefana. Wszyscy uważali, że wyjechał wczesnym rankiem, nie tracąc czasu na pożegnania. Poszukiwania, zorganizowane przez sołtysa Pritzstock nie doprowadziły (oczywiście) do odnalezienia ciała.

Przez jakiś czas zniknięcie młodego handlarza wzbudzało wiele komentarzy i niepokoju. Skoro jednak nie nastąpiły dalsze podobne przypadki, nazwisko Stefana Maranaeura powoli uległo zapomnieniu. Takie przynajmniej były nadzieje i przypuszczenia Henri-Phillippe'a. Być może zściłyby się, gdyby nie pewien człowiek – bliźniak Stefana, Dieter.

W czasie, gdy zamurowano Stefana, Dieter Maranaeur pomyślnie kończył swoje czarodziejskie studia w Middenheim. Ale gdy jego brat zaczął cierpieć, on też odczuwał te same męki. Połączony więzami krwi ze swym bratem, Dieter najpierw całymi nocami nie spał, po tygodniu zaczął zdradzać objawy poważnego wyniszczenia organizmu. Nieco później uczeń czarownika popadł w delirium – lekarze zaczęli obawiać się o jego życie, ponieważ jego stan stale się pogarszał. Nagle (w chwili śmierci Stefana) trwająca miesiąc choroba ustąpiła, a Dieter zaczął powracać do zdrowia. Dopiero wtedy poinformowano go o tym, że w czasie związanego z interesami wyjazdu do Pritzstock jego brat zniknął.

W ciągu trzech następnych lat z listów, które znalazł w altdorfskiej rezydencji Stefana, Dieter dowiedział się o romansie, łączącym jego zmarłego brata z Elisabet i o zaproszeniu go przez Henri-Phillippe'a. Analizując ze swymi przełożonymi te wiadomości oraz sprawę swojej tajemniczej choroby, Dieter ostatecznie zdołał ustalić, w jaki sposób zginął jego brat.

Dieter, który w tej chwili jest czarodziejem 2 poziomu, przybył do wsi ogarnięty pragnieniem zemsty. Nie dość, że Dieter ma własne, dość dziwne przekonania, to jeszcze znajduje się pod silnym wpływem ducha zmarłego brata. Stefan Maranaeur przesyła zza grobu całą swą nienawiść i skłania czarodzieja, aby ten zrujnował Pritzstock i zabił Rocheteau.

Pierwszym krokiem Dietera było zbadanie okolicy i znalezienie bezpiecznej bazy dla siebie i wynajętego ochroniarza, Kurta Schultza. I tu, w pewnym sensie, miał szczęście. W dobrze zamaskowanej roślinnością jaskini odkrył liczne ludzkie i humanoidalne czaszki – posępne pamiątki jakiejś dawnej bitwy. Dieter natychmiast zorientował się, że są one w pewien sposób magiczne, a po przeprowadzeniu doświadczeń przekonał się również, że można je kontrolować (przynajmniej do pewnego stopnia). Od tej pory wysła je, by atakowały Pritzstock – są one doskonałym narzędziem do straszenia mieszkańców wioski i zmuszenia ich do jej opuszczenia. Czarodziej nie zdaje sobie jednak sprawy, że czaszki zawdzięczają swoje magiczne właściwości śladowym ilościom spaczenia, obecnego w jaskini. Nie jest go na tyle dużo, by wywoływał chaotyczne zmiany, choć w przypadku szczególnie długotrwałego kontaktu mogą one nastąpić, ale wystarczająco wiele, by zainteresowali się nim ci, którzy w tradycyjny sposób są od niego uzależnieni – i tu zmierzamy do ostatniej części tej przygody.



W okolicy wioski przybyła niewielka grupka skavenów, którzy wyczuli obecność spaczenia. Mają za zadanie go odnaleźć. Po ustaleniu, że spaczeń znajduje się w jaskini, skaveni zauważyli Dietera, Kurta i latające czaszki. Przywódca szczuróludzi, dość sprytny jak na skavena, postanowił poczekać i sprawdzić do czego zdolne są latające czaszki i w jaki sposób można je będzie wykorzystać. Jak było do przewidzenia, skaveni nie wiedzą czy mają prowadzić pertraktację czy atakować, zwłaszcza, że w tym drugim przypadku w powietrzu nagle może być gęsto od dysponujących nieznana mocą latających czaszek.

Pozostała część przygody przebiega zgodnie z poniższym opisem. Po scenie przybycia bohaterów do wioski następuje część, poświęcona mieszkającym w Pritzstock bohaterom niezależnym – napisano w niej co robią, kim są i co wiedzą. Przedstawione także propozycje ich reakcji na rozmaite działania i pytania bohaterów, prowadzonych przez graczy. Potem następuje opis Dietera, Kurta oraz ich jaskini, a także szczegółowe informacje, dotyczące kryjówki skavenów. Ważnym czynnikiem w tej przygodzie jest czas – Dieter praktycznie wygra, jeżeli winobranie zostanie uniemożliwione. W miarę upływu dni, nastroje w wiosce stają się coraz bardziej ponure.

PRZYBYCIE DO PRITZSTOCK

Wyboista droga z Grubentreich wylania się z lasu, po czym znika w niewielkiej, całkowicie zarośniętej pięknej winoroślą dolinie. Jeżeli drużyna podróżuje z Hansem Krugiem, rozlegnie się pomruk zaskoczenia. Po zapytaniu go, rolnik wyrazi zdziwienie faktem, że w winnicach nikt nie pracuje. MG powinien założyć, że bohaterowie przybywają w dniu 0, a wydarzenia są odpowiednio zgrane w czasie.

Po przybyciu do wsi (otoczonej dobrze utrzymaną, ale raczej symboliczną fosą), bohaterowie z zaskoczeniem zwrócą uwagę na zaemożność miejsca, jak i panującą wokół ciszę. Widać również, że okna kilku domów są zabite nieheblowanymi deskami, a do frontowych drzwi umocowano kiście kwiatów (*rozpoznawanie roślin* pozwala na zidentyfikowanie ich jako „paluszków babci”, co do których panuje powszechne przekonanie, że odstrasza one złe duchy). Oprócz tego drzwi domów pomazane są bezsensownymi runami, ale by zorientować się, że rzeczywiście nie mają one sensu, trzeba mieć umiejętność *rozpoznawanie runów*.

Dalsza jazda z Krugiem lub samodzielne badanie wioski przyniesie rezultat w postaci stwierdzenia, iż wszyscy wieśniacy są w tej chwili na zebraniu przed domem sołtysa. Panuje wielkie zamieszanie, ludzie mówią jeden przez drugiego. Na widok obcych wszyscy się uspokoją. Na razie wieśniacy obawiają się przybyszów i odpowiednio do tego się zachowują.

Nagle, korzystając z ciszy, odezwie się Henri-Phillippe: – *Postuchajcie. Dyskusja nie ma sensu, dopóki się nie uspokoi. Dopiero wtedy będziemy mogli omówić wszystko rozsądnie. I nie ma sensu bezpodstawnie kogoś oskarżać.* W tym momencie słychać powszechny pomruk dezaprobaty, lecz Henri-Phillippe mówi dalej. – *Niech wszyscy rozejdą się teraz do swoich domów. Spotkamy się za parę godzin.* Propozycja zostaje przyjęta z zadowoleniem i wszyscy zaczynają się rozchodzić. Jeżeli BG przybyli do wioski wraz z Krugiem, on i jego pomocnicy wysadzą ich i pojedą dalej (jednak dopiero po odwiedzeniu miejscowego sklepu, w którym zapytają, co się dzieje).

Gdy tylko zebranie się zakończy, Henri-Phillippe będzie mógł powitać drużynę. Należy teraz skorzystać z opisu tego bohatera niezależnego, który jest zamieszczony wśród opisów innych mieszkańców wioski.

Wydarzenia

Dziesięć dni temu do wioski przybiegł Seel Baldurich, który stwierdził, że widział w lesie „ducha” (miejsce 1 na *Mapie 3a*, patrz też zapis w wykazie BN). Seel słynie we wsi ze opowiadania rozmaitych niestworzonych historii i jego opowieści potraktowano jako kolejną produkt bujnej wyobraźni. Jednak trzy dni później Isolde Guderian, zbierająca w lesie owoce, dostrzegła siedzącą na gałęzi czaszkę. Czerep się nie ruszał, ale gdy dziewczyna powróciła z paroma milicjantami, już go nie było (miejsce 2). Mieszkańcy wsi nie potraktowali poważnie również i tego wydarzenia, ale trzy dni temu dwóch parobków, Sigismund Halsbret i Knud Gropenfrotteur, twierdziło, że pracując w lesie widzieli unoszącą się w powietrzu „płonącą czaszkę” (miejsce 3). Tym razem opowieść ich potraktowano z należytą uwagą, lecz zakrojone na szeroką skalę poszukiwania, przeprowadzone przez milicję, nie dostarczyły najmniejszych informacji.



I w końcu rankiem tego dnia, w którym do wsi przybyli bohaterowie, pracująca w winnicy Erietta Surhardt została zaatakowana przez czaszkę. Trzej inni pracownicy usłyszeli jej krzyki i przybiegli w miejsce, w którym widziano ją po raz ostatni. Odnaleźli ją nieprzytomną i leżącą w krwi, ale, co gorsza, na jej ciele spoczywała czaszka (miejsce 4). Czerep wzbił się w powietrze, lecz zamiast zaatakować nowoprzybyłych, odleciał do lasu. Erietta została zanieśiona do wioski i obecnie leży w domu Rocheteau, gdzie opiekuje się nią Elisabeth.

Już wcześniej wystraszeni wieśniacy gromadzili się, „żeby coś zrobić”, gdy nagle spostrzegli, że nie ma wśród nich Sigismunda Halsbreta (jednego ze świadków wydarzenia z miejsca 3). Przeprowadzone w wiosce poszukiwania nie dały żadnych rezultatów, co jeszcze bardziej przeraziło mieszkańców. (Tak naprawdę, niezwykle wystraszony Sigismund uciekł tuż przed świtem. W wiosce nie miał krewnych, dlatego postanowił spakować manatki i zwiąć). Wieśniacy zaczynają martwić się o swoją przyszłość, ponieważ winobranie powinno rozpocząć się za dwa dni. Obawiają się wychodzić do pracy, a robotnicy sezonowi z całą pewnością usłyszeli już jakieś plotki i będą się trzymać z dala od Pritzstock.

Wszystkie podane wyżej informacje są powszechnie znane, ale bohaterowie otrzymają nieco spójniejszą informację od Henri-Phillippe'a. W wiosce wszyscy zastanawiają się nad przyczyną całego zamieszania i przypominają sobie o zniknięciu przed paroma laty młodego handlarza winem. Dodatkowo pojawiło się również kilka plotek, tłumaczących to co się dzieje:

(1) W czasie wyrębu lasu zbezczeszczono groby wojowników, poległych w czasie dawnej bitwy. Oparta na prawdzie miejscowa legenda głosi, że na południowym zachód od Pritzstock wycięto kiedyś bandę wojowników Chaosu z lasu Drakwald. Być może niektórych zabito niedaleko wioski?

(2) Czaszki zesłali bogowie jako karę za opieszałość w składaniu dziękczynnych ofiar, należnych im za zesłoroczne doskonałe zbiory.

(3) W całą sprawę jest zamieszany Henri-Phillippe, który po ucieczce lub śmierci wszystkich mieszkańców wioski chce kupić tanio ich ziemię. W końcu kto dysponuje odpowiednim kapitałem na zakup gruntów?

Ta ostatnia plotka jest najgorsza i pojawi się dopiero wtedy, gdy sytuacja stanie się naprawdę paskudna (a w pobliżu nie będzie sołtysa).

Wieśniacy są również wściekli na milicję, ponieważ ta nie robi nic, by powstrzymać czaszki. Powoduje to napięcia pomiędzy mieszkańcami wioski. Nikt wprawdzie nie może powiedzieć, w jaki sposób milicja (czterech wieśniaków i wojownik) miałaby zapobiec pojawianiu się czerepów, ale nikogo nie powstrzymuje to przed narzekaniem na ich nieudolność.



PRITZSTOCK - MIESZKAŃCY

Uwaga: wielu mieszkańców wioski dysponuje umiejętnością *winiarstwa*. Przypomina ona *piwowarstwo*, ale odnosi się wyłącznie do wina. Obejmuje wiedzę o hodowli winnej łąki i produkcji wina.

HENRI - PHILLIPPE ROCHETEAU. SOŁTYS PRITZSTOCK



Henri-Phillippe jest potężnym, solidnie zbudowanym mężczyzną w wieku 42 lat, o smagłej cerze i długich do ramion, czarnych włosach. Dziesięć lat dobrego życia sprawiło, że ma lekką nadwagę, ale w dalszym ciągu cieszy się dobrym zdrowiem.

Poprzednio był handlarzem win z Bretonii, ale kiedy w czasie służbowej podróży odwiedził tę okolicę, zdał sobie sprawę, że tutejsza ziemia i klimat doskonale nadają się do hodowli bretońskiej winorośli. Za pożyczone pieniądze nabył od miejscowych mieszkańców pokaźny obszar gruntu (zapłacił uczciwą cenę) i przed 14 laty zamieszkał w tej wiosce. Ludzie, od których odkupił ziemię dzierżawia ją teraz od niego. Nowe wino wkrótce zdobyło uznanie, dlatego po spłacie początkowej pożyczki Henri-Phillippe cieszył się coraz większymi dochodami.

Dwa lata po przybyciu poślubił miejscową dziewczynę, Elisabeth, która zaintrygowała go swoją urodą i niewinnością. Jednak odkąd dowiedział się o jej romansie ze Stefanem Maraneurem stał się dla niej bardzo przykry i obecnie traktuje ją bardziej jak służącą, niż żonę. Ma do niej również żal o to, iż nie dała mu dzieci. Ten właśnie fakt cała wieś uważa za prawdziwy powód kryzysu ich małżeństwa.

Henri-Phillippe jest typowym Bretończykiem, zwłaszcza z powodu swej żywiołowości i teatralnego demonstrowania uczuć. Gdyby winobranie się nie udało, poniósłby bardzo duże straty, dlatego z radością powita bohaterów jako potencjalnych wybawców. Za uwolnienie wioski od nękających ją czaszek przed rozpoczęciem zbiorów proponuje drużynie 750 ZK. Za każdy stracony dzień winobrania proponowane wynagrodzenie będzie zmniejszane o 100 ZK. Sołtys osobiście sądzi, że czaszki rzeczywiście pochodzą z jakiegoś zbezczeszczonego pobojuwiska i być może wystarczy zamknąć wejście do grobowca, aby uniemożliwić im wydostawanie się na zewnątrz. W czasie pełnienia misji, bohaterowie mogą spać w winiarni, a jadło i napoje otrzymują za darmo.

Jeżeli wykorzystujesz ten scenariusz jako fragment kampanii, możesz zechcieć, aby Rocheteau zaproponował drużynie wynagrodzenie w postaci procentu od udanych zbiorów. Dobre winobranie przyniesie mu po roku jakieś 5000 ZK czystego zysku i dochód ten będzie wzrastał o 1000 ZK w miarę dojrzewania wina (które w pełni dojrzewa po pięciu latach). Rocheteau rozpocznie pertraktacje od 15%, ale można to podwyższyć do 20%. Drużyna będzie musiała zdecydować ile lat chce czekać, a poszczególne bohaterowie będą musieli powrócić w uzgodnionym roku w czasie winobrania, by wtedy odebrać swoją część nagrody. Każdy utracony dzień winobrania powoduje zmniejszenie zysku Rocheteau o 10%.

Pitwala

Do przygody nie dołączyliśmy planu domu sołtysa, ale przeszukanie piwnicy pozwoli odnaleźć za jedną z wielkich beczek do wina ślady stosunkowo niedawnych prac murarskich (pomiędzy ścianą, a beczką jest szczelina o szerokości zaledwie trzydziestu centymetrów).

Jeżeli zapytają o to Rocheteau (który zapewne zdziwi się, czego ci ludzie szukają w jego piwnicy, do której jedyne wejście prowadzi przez kuchnię) ten odpowie, że nisza została zamurowana, by zapobiec wilgoci. Wykorzystanie umiejętności *górnictwo* pozwoli ustalić, że ścianka ma mniej niż 5 lat, a w całej piwnicy nie ma ani śladu wilgoci.

Przedostanie się do zamurowanej niszy jest trudne. Niewielka przestrzeń uniemożliwia użycie młota. Jeżeli ściana ma zostać rozebrana, najpierw trzeba będzie przesunąć lub rozbić dużą (i ciężką) beczkę do wina. Oczom poszukiwaczy, którzy dotrą do niszy, ukaże się wysuszony trup, z jedną ręką przybitą do muru, a także stojąca obok niego beczka po winie i czerpak. Obszukanie zwłok pozwoli odnaleźć list. Część papieru, na którym go napisano została zniszczona przez pleśń i można odczytać jedynie następujące słowa:

Najdroższy Stefanie!

Jakże mi Cię brak. Jak długo jeszcze będziemy się ukrywać? Pewnego dnia z całą pewnością zostaniemy zdemaskowani. Gdy nas odwiedzasz niemal nie śmiem spotykać się z Tobą, obawiam się bowiem, że moje spojrzenie zdradzi miłość, która kryje się w moim sercu. Czyż nie widzisz, jak moje dłonie drżą, gdy się witamy, czyż moje oczy nie podążają za Tobą, gdy...

Jak łatwo się domyśleć, jest to list od Elisabet Rocheteau.

Reakcja na wydarzenia

Jeżeli w czasie przygody Henri-Phillippe spotka się twarzą w twarz z Dieterem Maranaeurem, zblednie, jakby dostrzegł ducha. Nie miał pojęcia, że jego ofiara miała brata-bliźniaka i dojdzie do wniosku, że Stefanowi jakimś cudem udało się uciec. MG może poprowadzić ten fragment przygody w ten sposób, by soltys załamał się i wyznał wszystko, albo by ogarnięty chwilowym szaleństwem zbiegł na dół, żeby sprawdzić swoją prywatną celę. Soltys może również wpaść we wściekłość, widząc, że jego wróg nadal żyje. Wtedy natychmiast zaatakuję Dietera wołając coś w rodzaju: – Ty! Nie wiem, jak to zrobiłeś, ale po raz drugi nie dam ci się wymknąć śmierci!

Kiedy zostaną mu przedstawione dowody jego zbrodni (tj. zwłoki w piwnicy), Rocheteau może próbować się wyłgać, przekupić bohaterów lub wywalczyć sobie drogę ucieczki.

Henri-Phillippe Rocheteau, soltys Pritzstock

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	42	4	4	6	41	1	34	51	41	21	39	52

Charakter: neutralny

Umiejętności: mocna głowa, etykieta, zielarstwo, czytanie i pisanie – bretoński i reikspiel, geniusz arytmetyczny, winiarstwo.

Przedmioty: skórzany kaftan (0/1 PP, korpus), sztylet (+10 I, -2 do zadawanych obrażeń, -20 do parowania), sakiewka (4 ZK, 11 szylingów, 10 pensów), miecz (w domu).

ELISABET ROCHETEAU



Elisabet ma 33 lata, jest szczupłą, ma błękitne oczy, a jej blond włosy są zaplecione w warkocz. Jest cicha, wiejską kobietą, mało mówną w obecności męża. Jej obecnie nieżyjący już rodzice namówili ją do małżeństwa z Rocheteau i przez jakiś czas wszystko układało się szczęśliwie, nawet pomimo faktu, iż Elisabet zawsze była onieśmiewiona osobowością Henri-Phillippe'a. Jednak w ciągu ostatnich lat mąż zaczął coraz bardziej nad nią dominować. Nic więc dziwnego, że zaczęła czuć się coraz bardziej nieśczęśliwa. W jakimś stopniu czuje się winna, że nie urodziła mężowi dzieci i próbuje mu to wynagrodzić, zachowując się jak posłuszna żona.

Zniknięcie Stefana bardzo ją poruszyło, a jej ból jest tym trudniejszy do zniesienia, że musi go ukrywać. W dalszym ciągu pamięta ich romans i często marzy, że kochanek powróci i znowu uczyni ją szczęśliwą. W dalszym ciągu przechowuje kilka jego listów, które ukrywa w pudełku na kapelusze w sypialni.

Reakcja na wydarzenia

Elisabet wie, że Stefan miał brata-bliźniaka, ale widząc Dietera zachowa się tak, jakby spełniły się jej pragnienia. Kiedy dowie się prawdy o śmierci Stefana, okaże się wystarczająco zdeterminowana, by spróbować zabić swego męża. Jeżeli się jej to nie uda, zrobi wszystko, by doprowadzić do skazania go na śmierć za morderstwo.

Elisabet Rocheteau

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	29	29	3	3	4	38	1	37	39	44	45	37	37

Charakter: neutralny

Umiejętności: urok osobisty, gotowanie, etykieta, szacowanie, targowanie się, czytanie i pisanie.

Przedmioty: nóż (+10 I, -2 do zadawanych obrażeń, -20 do parowania), sakiewka (1 ZK, 16 szylingów, 8 pensów).

PARZIVAL TRISTAN ASCHAFFENBERG



Aschaffenberg jest przystojnym, 22-letnim młodzieńcem, ma 188 centymetrów wzrostu, niebieskie oczy i perłowobiałe zęby. Parzival jest synem altdorfskiego szlachcica (co stało się źródłem krążącej po wiosce fałszywej pogłoski, że jest synem z nieprawego łóża samego Cesarza) i jest w połowie dwuletniego okresu służby w miejscowej milicji (dowodzi tym oddziałem).

Parzival właściwie chciał zostać rycerzem zakonnym, ale jego ojciec, przyjaciel Rocheteau, wymógł na nim, by najpierw zdobył nieco doświadczenia w „poszukiwaniu przygód” i wysłał go do Pritzstock, by zorganizował w wiosce milicję. Jego ojciec sądził, że będzie to łatwe wprowadzenie do życia łowcy przygód. Parzival poświęcił wiele czasu ucząc milicjantów (wszystkich 4) maszerowania i musztry. Przez resztę czasu zalecał się do miejscowej piękności, Isoldy Guderian. Przez cały czas Parzival zachowuje się w sposób charakterystyczny dla szlachetnie urodzonego. Jest bogaty, próżny, arogancki i irytująco szowinistyczny.

Parzival uważa ataki czaszek za dar niebios, który pozwoli mu wreszcie udowodnić swoją wartość. Niestety, czerepy grają nieczysto i do tej pory nie udało mu się zobaczyć choćby jednej czaszki, a co dopiero z nią walczyć. Bardzo pragnie zdobyć sławę i w związku z tym powita z ogromnym entuzjazmem każdy plan polowania na czaszki. Doskonale zdaje sobie jednak sprawę z tego, że milicja oskarżana jest o beczynność i będzie współdziałał w realizacji każdego mającego szansę powodzenia planu (pod warunkiem, że odegra w nim ważną rolę). Mimo, że jest okropnie irytujący, BG powinni starać się mieć go po swojej stronie.

W dowodzonej przez niego milicji służą Josef Bleuler, Manfred Fleiss, Hans-Friedrich Kallman i Gunter Semmelweiss.

Parzival Tristan Aschaffenberg

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	41	4*	4	7	46	2	32	44	34	37	30	41

Charakter: dobry

Umiejętności: tresura, rozbrajanie, uniki, powożenie, szacowanie, bystry wzrok, jeździectwo, specjalistyczna broń – szermiercza, specjalistyczna broń – do parowania, silny cios, bardzo silny*, winiarstwo.

Przedmioty: kaftan kolczy (1 PP korpus/nogi), hełm (1PP głowa), tarcza (1PP wszystkie lokacje), rapier (+20 I, -1 do zadawanych obrażeń), lewak (-2 do zadawanych obrażeń, -10 do parowania), elegancka odzież, klejnoty osobiste (warte 40 ZK), sakiewka (17 ZK, 16 szylingów), lekki koń bojowy, Friedrich.

ISOLDE GUDERIAN



Isolde jest oszalamiająco piękną, dwudziestoletnią dziewczyną o czarnych włosach, zielonych oczach i idealnej figurze. Doskonale wie, jaki efekt jej obecność wywiera na mężczyznach, ale swoją wiedzę ukrywa pod niewinną miną. Demonstracyjnie nosi małą, złotą broszkę, która jest подарunkiem od Parzivala.

Ponieważ szuka męża, który zabrałby ją z Pritzstock, zainteresuje się każdym bohaterem – mężczyzną (człowiekiem lub elfem), którego Ogd wynosi 40 i więcej, ale flirtuje ze wszystkimi przedstawicielami płci męskiej w drużynie. Robi to między innymi dlatego, by zobaczyć reakcję Parzivala, jej aktualnego „chłopaka”. Parzival od dawna przechwala się swoją męską teźzną, dlatego Isolde bardzo chętnie wystawi ją na próbę.

Uwaga: Parzival wyzwie na pojedynek każdego mężczyznę, który będzie okazywał zbytnie zainteresowanie *jego* kobietą. O ile młody szlachcic nie zostanie wystawiony na pośmiewisko, nie będzie toczył pojedynku na śmierć i życie i dopóki nie zostanie ranny, będzie próbował rozbroić przeciwnika i zażądać jego natychmiastowego poddania się. Sytuacja bohaterów stanie się fatalna, jeżeli Parzival zostanie zabity w pojedynku. Rocheteau natychmiast wyśle wiadomość do Altdorfu, a MG powinien rozwinąć ten wątek w sposób, jaki uzna za odpowiedni. W każdym razie, jeżeli Parzival wygra, Isolde będzie wynosiła go pod niebiosa (i przestanie flirtować), a jeżeli przegra, zajmie się jego pocieszaniem. Wprawdzie jest za rozumiały młodym, ale w końcu to szlachcic.

Miejsce, w którym Isolde spotkała czaszkę oznaczone jest na *mapie 3a* numerem 2. Wydawało się jej, że była to czaszka jakiegoś zwierzęcia, może borsuka czy czegoś podobnego. (Uwaga: Isolde widziała czaszkę skawena!). Nie jest tego pewna, ale na zadane pytanie odpowie, że oczodoły czerepu promieniowały słabym blaskiem. Jeżeli zaprowadzi się ją na miejsce zdarzenia, nie będzie potrafiła wskazać konkretnego drzewa. Przeszukanie okolicy nie przyniesie żadnych interesujących odkryć.

Isolde Guderian

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	29	29	3	3	4	38	1	37	29	34	35	27	37

Charakter: neutralny

Umiejętności: oburęczność, urok osobisty, gotowanie, etykieta, zielarstwo.

Przedmioty: biżuteria osobista (100 ZK) sakiewka z 6 ZK, 11 SS, 27 BP.

WUDER LECHART



Wuder wygląda niczym brudny, wioskowy idiota. Zgodnie z najlepszymi tradycjami wiejskich głupków przesiaduje wciąż na płotach, żując słomki i znacząco mrugając do przechodniów. Dziesięć lat temu młody Wuder zjawił się w Pritzstock jako robotnik sezonowy i pozostał po zakończeniu zbiorów. Trzy lata później zaczął się dziwnie zachowywać i w tej chwili jest zupełnie nienormalny. Na szczęście wieś okazała mu litość i karmi go resztkami.

Wuder bez przeszkód włóczy się po okolicy w pobliżu wsi i zapuszcza w lasy, gdy tylko przyjdzie mu na to ochota. Będzie rozmawiał z każdym, kto mu da jeść i stanie się lojalnym sługą każdego, kto da mu coś błyszczącego (może to być, na przykład, srebrny szyling).

Mowa Wudera jest prawie całkowicie niezrozumiała. Przede wszystkim nie ma ani jednego zęba, często jest pijany i/lub w delirium, lecz, co ważniejsze, mówi mieszaniną *staroświatowego* i *mrocznej mowy*! Bohater, znający *mroczną mowę* rozpozna ją, jeżeli pomyślnie wykona test *obserwacji*. Ten sam test wykonany przez innych BG po prostu pozwoli im się zorientować, że Wuder mówi mieszaniną dwóch języków.

Jako młody chłopak Wuder interesował się plotkami na temat znajdującego się w rejonie wioski pola bitwy. Całe godziny poświęcił na przeszukiwanie lasu i przypadkiem natrafił na jaskinię, w której znajdował się spacznię (i czaszki). Wuder zaczął kopać w miejscu, w którym leżały czerepy, gdyż liczył na odnalezienie skarbu. Znalazł jednak tylko kawałek skały i pewnie kopałby dalej, gdyby nie poruszyła się jedna z czaszek! Uciekł, ściskając w garści znaleziony kawałek skały, który zatrzymał jako talizman. Teraz używa go zamiast zębów, miażdżąc przy jego pomocy twarde kawałki jedzenia.

Spacznię niezbyt nadaje się na talizmany. Mózg Wudera pod jego wpływem zaczął ulegać zmianom, a w mowie pojawiły się elementy mrocznej mowy. Jego ciało wyraźnie skorzystało z chaotycznych wpływów, stając się w miarę upływu lat coraz silniejsze. Jego *Żywotność* zwiększyła się i poza tym stał się odporny na choroby i trucizny. Wuder stał się również odporny na działanie zwykłej broni. Ponieważ jego mózg prawie się rozpuścił, Wuder stał się niewrażliwy na *strach* i nie odczuwa żadnego bólu. Wszystkie te atrybuty znikną całkowicie, jeżeli na czas dłuższy niż jeden dzień zabierze mu się kawałek spaczenia. Wtedy chłopak stanie się pod każdym względem zwykłym idiotą. Jego szaleństwo nie może zostać uleczone zwykłymi środkami.

Jeżeli Wuder straci swój „talizman” (a nikomu nie odda go bez walki), bardzo się zmartwi. Wkrótce wyruszy z powrotem do jaskini, aby zdobyć następny kawałek spaczenia. Ponieważ jest tak bardzo wyczulony na oddziaływanie Chaosu, odnajdzie ją bez trudu, dzięki czemu BG będą mogli dowiedzieć się czegoś pożytecznego. Po zdobyciu nowego kawałka spaczenia, wiejski idiota rozwine nowe mutacje.

Wuder Lechart

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
2	11	9	2	2	18	7	1	22	0	5	3	1	11

Charakter: szalony

Umiejętności: żebractwo, gadanina, mocna głowa, odporność na choroby, odporność na trucizny, cichy chód na wsi.

Przedmioty: stare ubranie, żebracka miska, butelka alkoholu.



INNI MIESZKAŃCY WIOSKI

Mapa 3 pokazuje wszystkie gospodarstwa w wiosce Pritzstock. Każdy jej mieszkaniec, który nie został opisany powyżej, posiada zamieszczoną niżej, typową charakterystykę:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	29	27	2	2	5	29	1	35	29	31	27	29	33
	31	29		3		31				29			(zmiany dla milicjantów)

Charakter: neutralny

Umiejętności:

10% szans na: opieka nad zwierzętami, stolarstwo, szacowanie, targowanie się, zielarstwo, rozpoznawanie roślin, wyczucie kierunku, cichy chód na wsi.

20% szans na: ukrywanie się na wsi, jeździectwo.

50% szans na: mocna głowa, gotowanie, powożenie.

90% szans na: winiarstwo.

Przedmioty: 50% szans na posiadanie skózanego kaftana (0/1 PP korpus), pałka lub sztylet (+10 I, -2 do zadawanych obrażeń, -20 do parowania), sakiewka (1k6 ZK, 1k10 SS, 2k10 BP).

Szczegóły, dotyczące kilku mieszkańców wioski podane są poniżej:

Seel Baldurich



Seel jest dość szkaradnym, zasmakowanym chłopakiem. Bawił się w lesie, gdy dostrzegł czaszkę w *miejscu 1a* na mapie, na której zaznaczono miejsca ich obserwacji. Przerażony przybiegł do domu. Ponieważ jednak przestrzegano go ciągle, by „nie bawił się tak daleko od wioski”, skłamał, mówiąc o miejscu, w którym widział czaszkę i stwierdził, że było to w punkcie *1b*.

Jeśli ktoś będzie go pytał dokładnie, Seel musi wykonać test *oszustwa*, by nie wzbudzić podejrzeń swoją wersją wydarzeń. Jest stosunkowo niezłym łgarzem, dlatego jego szansa wynosi 30%. Przyparty do muru przynęca się do kłamstwa. Jeżeli Baldurich poprowadzi drużynę do *miejsca 1b* więcej niż jeden raz, bohaterowie powinni wykonać test *obserwacji* – który

pozwoli zauważyć, że to nie jest to miejsce to samo, co podczas poprzedniej wizyty (Seel ma zaledwie siedem lat).

Seel widział jedynie, jak czaszka odlatuje od niego – to wszystko. Jednak jego wyobraźnia zdecydowanie ubarwiła opowieść – według niego czaszka „ziała ogniem”, „wyla”, „miała rogi i szpikulce” i tak dalej. Ponieważ chłopak prawie już w to uwierzył, pozwól bohaterom, aby sami ustalili prawdę.



Sigismund Halsbret



Jeden ze świadków obserwacji numer 3. Postanowił spakować swój skromny dobytek i uciec z wioski. Pracował w gospodarstwie Reutera i sprawdzenie jego pokoju (kąt na stryszku do składowania siana) pozwoli ustalić, że nie ma tam jego wszystkich ubrań i pozostałego skromnego majątku. Pracodawcy uważają go za marnego, leniwego pracownika i nie przejmują się szczególnie jego zniknięciem.

Knud Gropenfroter

Knud jest drugim świadkiem obserwacji numer 3. Pracuje na farmie Kallmana i jest nieco głupawy. Jeżeli ma podzielić się tym co wie, trzeba go do tego skłaniać i zachęcać. Pracował razem z Halsbretem, kiedy spostrzegł zmierzającą w ich kierunku czaszkę. Sigismund zaczął uciekać, ale Knud został w miejscu, chcąc dzielić ją „Pecyną”, czyli swoją ukochaną łopatą. Z nieznanых powodów czaszka zniknęła jednak kierunek lotu i zniknęła między drzewami.

Knud swoją łopatę nosi wszędzie, zabiera ją nawet do łóżka. Jego przydatność w wiosce wynika przede wszystkim z jego **Sily** (6), ale przy **WW** 22% i **I** 12%, jego wartość bojowa jest dość ograniczona.

Erietta Surhardt



Ta młoda kobieta leży obecnie nieprzytomna w domu burmistrza pod opieką swej matki i Elisabet Rocheteau. Odzyska przytomność po około dwóch dniach, ale wciąż będzie słaba z powodu utraty krwi. Pomyślne *leczenie ran* spowoduje odzyskanie przez nią przytomności po upływie pół godziny od wykonania zabiegu. Należy pamiętać, że jej matka i Elisabet nie pozwolą, aby jakiś przybłąda obmacywał ciało dziewczyny. Trzeba je przekonać albo o kwalifikacjach medycznych osoby, chcącej dokonać badania Erietty, albo o konieczności uzyskania informacji na temat ataku.

Dzięki zbadaniu Erietty stanie się jasne, że została dwukrotnie ugryziona, a jeżeli badający ją bohater dysponuje umiejętnością *leczenie chorób* lub *leczenie ran*, ustali również, że jedna z ran zdradza objawy infekcji. Zakażenie jest normalne i ustąpi po jednym dniu, ale może zostać uleczone przy pomocy pomyślnego testu *leczenia chorób*.

Erietta została zaatakowana znieczulaczem i przypomina sobie jedynie „Isniącą, białą twarz z czerwonymi oczyma” (miejsce 4 na *mapie 3a*). Więcej informacji można będzie uzyskać od kobiet, które przysły jej z pomocą – Wandy i Hildy Klop oraz Imogeny Uderlast. Usłyszały one krzyk i przybiegły z pomocą, ale uciekły, widząc czaszkę, spoczywającą na ciele Erietty. Odwaga powróciła im dopiero wtedy, gdy zobaczyły, że czerep odlatuje w stronę lasu. Uwaga: Wanda i Hilda są bliźniaczkami i stale powtarzają i/lub potwierdzają to, co druga właśnie powiedziała.

Ludowic i Mathilda Reuter



Ta para snobów prowadzi jedyny sklep w wiosce. Sprzedają po normalnych cenach przedmioty codziennego użytku, a ponieważ wieś jest zamożna mają również bardziej ekskluzywne towary. Są to wyłącznie całkowicie bezużyteczne przedmioty – składane stoliki do kart, ruszty do tostów, krasnoludki ogrodowe itp. Przedmioty te sprzedawane są po cenach o 25% wyższych niż podane w podręczniku **WFRP**.

Mathilda jest wioskową plotkarą i zna wiele „prawdziwych” informacji o ludziach z Pritzstock i okolic:

Henri-Phillippe ma w Altdorfie i Middenheim kochanki.

(Nieprawda: ma kochankę tylko w Middenheim).

Aschaffenberg został wydziedziczony za „niedyskrecję”.
(Nieprawda: ale zrobił dziecko służącej).

Knud Gropenfroter jest poszukiwany za morderstwo w Middenheim.
(Nieprawda: Knud nigdy nie był w Middenheim).

Elisabet Rocheteau chwali się przed mężem swoimi kochankami.
(Nieprawda).

Gunter Semmelweiss spędza mnóstwo czasu w chlewie.
(Prawda: jest skąpcem i ukrywa tam pieniądze).

Isolde Guderian dostała broszkę za to, że „była miła”.
(Nieprawda).

I tak dalej...

Mathilda nie ma czasu na legendy, mity i tak dalej. Jeżeli ktoś zapyta ją o Stefana Maranaura (mało prawdopodobne), przypomni sobie, że był to przystojny handlarz win z Altdorfu „i powiadają, że wszędzie tam, gdzie robił interesy, miał jakąś kobietę”. Jeżeli ktoś będzie wypyttywał Mathildę o jakiś prawdziwy fragment plotki, ta natychmiast zelga (zazwyczaj coś bardzo niepoehlebnego).

PROWADZENIE PRZYGODY

Jeżeli BG będą zachowywali się rozsądnie, wkrótce po przybyciu do wioski powinni zostać zaangażowani do wyjaśnienia sprawy latających czaszek. Od momentu zjawienia się drużyny w Pritzstock do rozpoczęcia winobrania upłynę dwa dni. W tym czasie wieśniacy nie mają powodu wypuszczać się poza obręb wsi. Jeżeli problem czaszek pozostanie nierozwiązany, wieśniacy nie będą pracowali w winnicach, chyba że pod osobistą eskortą – może ponieść straty finansowe, ale lepsze to niż śmierć. Nawet jeżeli BG będą chcieli i mogli zapewnić taką eskortę, odniesie to niewielki skutek, ponieważ bez robotników sezonowych (przestraszonych pogłoskami i czaszkami, widzianymi na zachód i wschód od wioski) zbiory będą minimalne.

Dowodzona przez Parzivala milicja jest do dyspozycji drużyny. Jej członkowie są jednak niewiele lepsi od zwykłych chłopów i, w przeciwieństwie do swojego przywódcy, nie palają szczególną chęcią do polowania na czaszkę. Właśnie dlatego Parzival poleci im, by pełnili straż na granicach wioski, sam natomiast będzie napalony na walkę z czerepami.

Bohaterowie zapewne będą chcieli osiągnąć trzy cele – zdobyć informację o atakach (podana wyżej), schwycić czaszkę albo ustalić skąd się one biorą. Postępowanie w tych dwóch ostatnich przypadkach omówione jest poniżej.

SCHWYTANIE CZASZKI

Zadanie nie jest łatwe. Początkowo kłopot polega na tym, że po prostu nie ma czego łapać. W ciągu mniej więcej ostatniego tygodnia czerepy pojawiły się zaledwie 4 razy (licząc ten, który spowodował katastrofę dylizansu). Czy to się bohaterom podoba, czy nie, muszą czekać, aż czaszka przyjdzie do nich. Przeczesać zarośli naokoło Pritzstock raczej nie przyniesie efektów.

Bohaterowie, prowadzeni przez graczy nie wiedzą, że czaszki przestrzegają rozkładu, obmyślonego przez Dietera. Większość przypadków z ubiegłego tygodnia związana była z przeprowadzonymi przez niego doświadczeniami, związanymi ze sterowaniem czerepami – ich poruszaniem się, ukrywaniem, obserwacją celów, tropieniem i atakowaniem. Atak na Eriette oznaczał koniec tych eksperymentów. Po tej napaści Dieter rozkazał czaszce powrócić do jaskini, by zbadać czy nie została uszkodzona. Następnie wysłał czaszki, aby zajęły stanowiska na północ, wschód i zachód od wioski. Znajdą się one na swoich pozycjach mniej więcej o 3 po południu nazajutrz po ataku na Eriette (tj. w dzień, w którym bohaterowie przybyli do wioski) – jest to omówione w zamieszczonej niżej *Chronologii wydarzeń*. Ich ujrzenie jest uzależnione od planu działania Dietera i postępowania drużyny.

Jeżeli bohaterowie zauważą czaszkę, mogą ją złapać jak każde inne stworzenie. Jednak jeżeli czaszka będzie walczyła, łowcy przygód muszą użyć sieci albo czegoś podobnego, ponieważ nie sposób jest po prostu ją schwycić (tak, jak nie można schwycić czyjejś ręki z mieczem). W czasie tych prób mogą być stosowane różne umiejętności – MG powinien przeanalizować ich wady i zalety. Schwytanie czaszki jest możliwe, ale wcale nie przypomina łapania piłki.

Wykorzystanie schwytanej czaszki

Czaszki nie można przeshukać, ale mimo to może się ona okazać pożyteczna. Jej zachowanie zależy od tego, w jakim jest stanie. Jeżeli jest *aktywna*, będzie robiła to, co każe jej Dieter. Jeżeli czerep jest *pasywny*, będzie się starał wypełnić jego ostatnie rozkazy. Jeżeli czaszka jest *uśpiona*, BG mogą wykorzystać jej wyczuć kierunku (na przykład korzystając z niej jako kompasu albo przewodnika) lub też mogą spróbować zdobyć nad nią kontrolę (i być może wykorzystać ją do śledzenia innych czaszek). Dalsze szczegóły zostały przedstawione w *Bestiariuszu*. Wieśniacy, rzecz jasna, nie będą zachwyceni widokiem magicznej, latającej po wiosce czaszki, mniejsza o to jak oswojonej.

Jeżeli Wuder Lechart podejdzie na odległość 5 metrów do *uśpionej* czaszki, czerep wyczuje kawałek spaczenia i spróbuje się do niego zbliżyć. Jeżeli może się poruszać, podłeci wolno do Wudera (który, zafascynowany, będzie się mu przyglądał) i przytuli się do niego niczym kot, starając się dostać jak najbliżej do spaczenia.

ŚLEDZENIE CZASZKI

Chociaż czaszki nie poruszają się szybko, mogą jednak lecieć ponad czubkami drzew i to daje im pewną przewagę. Oczywiście osoba, siedząca na drzewie i patrząca ponad ich wierzchołkami dostrzeże, w którą stronę zmierza czerep, ale mając normalny wzrok, straci go z oczu, gdy ten oddali się o jakiś kilometr. Kryjówki Dietera w żadnym wypadku nie można odkryć przypadkiem – rejon, który należałoby przeszkukać jest zbyt duży, a wejście do jaskini zbyt dobrze ukryte. Pomysłowi bohaterowie mogą obmyśleć kilka planów śledzenia czaszek i Mistrz Gry znowu musi ocenić ich wady i zalety.

Teoretycznie, czaszkę można śledzić również w trakcie lotu – osiąga ona prędkość zaledwie 32 metrów na rundę (ok. 12 kilometrów na godzinę). Czaszka może jednak utrzymywać to tempo jak długo zechce, natomiast bohaterowie wkrótce stracą oddech i będą musieli poruszać się w *tempie normalnym*. Zwróć również uwagę, że osoby biegnące po lesie z pełną prędkością muszą co rundę wykonywać test *ryzyka* (z ujemnym modyfikatorem -10%), aby uniknąć potknięcia się o korzenie, uderzenia w zwisające nisko gałęzie i tak dalej. Niepowodzenie spowoduje normalne obrażenia od upadku.

CHRONOLOGIA WYDARZEŃ

Dzień 0 (popołudnie)

Jedna czaszka zajmuje dogodną pozycję w odległości mniej więcej kilometra na północ od Pritzstock, by stamtąd obserwować wioskę i winnice. Kolejna zajmuje stanowisko przy drodze, w odległości 3 kilometrów na zachód od wsi, a następna – 7,5 kilometra na wschód

od osady, również przy drodze. Czaszkom zachodniej i wschodniej wydano rozkazy zaatakowania każdego dostrzeżonego humanoida, ale również polecenie przerywania ataku, jeżeli ofiara zacznie uciekać. Północna czaszka ma pozostać na wyznaczonym miejscu i czekać. Dieter co 30 minut przejmuje nad nią aktywną kontrolę, chcąc rozejrzeć się po okolicy. Jeżeli na polach pracują wieśniacy, Dieter utrzyma kontrolę i rozkaże czerepowi zaatakować, jeżeli natomiast nie zauważy niczego interesującego, poleci czaszce oczekiwać dalej.

Gdy tylko Dieter po raz pierwszy zobaczy bohaterów (za pośrednictwem czaszki), będzie próbował zebrać o nich więcej informacji, ale nie zaatakuje, o ile nie zostanie sprowokowany.

W nocy, co 4 godziny, Dieter będzie przejmował kontrolę nad północną czaszką. Będzie nią latał po okolicy, próbując zorientować się, co dzieje się w wiosce.

Dzień 1 i 2

Dieter w dalszym ciągu będzie obserwował rozwój wydarzeń i czekał.

Dzień 3

Dieter rozkaże północnej czaszce wślizgnąć się do wioski i przez parę rund atakować jakiegos pojedynczego osobnika.

Dzień 4

Podobnie jak w dniu 3, Dieter spróbuje zaatakować stojącego na warcie milicjanta. W czasie, gdy ranny strażnik będzie opatrywany, czaszka ponowi atak, tym razem przeciwko innej osobie.

Dzień 5

Pod koniec dnia Dieter rozpocznie pierwszy nocny atak. Czaszki będą przelatywały od jednego domu do drugiego, wybijając szyby i przeprowadzając krótkotrwałe ataki na przebywające w środku osoby. Ogółem czaszki napadną na 6 domów.

Dzień 6

Pod wpływem coraz silniejszych nacisków „Stefana”, Dieter poleci północnej czaszce zaatakować dom Rocheteau. Przedostanie się ona do środka przez komin, jeżeli okna są chronione okiennicami albo, gdy komin zostanie zablokowany, wybije drzwi. Czaszka nie zainteresuje się Elisabeth, ale jej mąż zostanie zaatakowany i zabity, jeżeli będzie to możliwe. Możesz zechcieć, aby atak nastąpił w chwili, gdy Rocheteau i drużyna, jedząc kolację, będą zastanawiali się, co mają robić dalej.

Dzień 7

Jeżeli Rocheteau nie żyje, czaszki ograniczą swoją działalność do uniemożliwienia pracy w polu. Jeżeli soltys wciąż żyje, Dieter tuż przed świtem każe jednej z czaszek napisać na ziemi przed jego domem „Śmierć Rocheteau”. Później rozegrają się wydarzenia dnia 8 i 9.



Dzień 8

Dieter, przygotowując zmasowany atak, odwoła czaszki, dzięki czemu możliwe będzie przeprowadzenie jakichś prac w winnicach. Jednak o zmierzchu rozkaże jednemu z czerepów przelecieć nad wioską z listem trzymanym w zębach: „Wydajcie do świtu Rocheteau, a będziecie mogli odejść w pokój”. List zostanie dostarczony jednemu z bohaterów.

Dzień 9

O świcie Dieter rozkaże wszystkim czterem czaszkom rozpocząć oblężenie wioski. Jeżeli Rocheteau zostanie wydany (najprawdopodobniej czeka gdzieś związany i zakneblowany), czaszki wykonają bardzo paskudną egzekucję. Jeżeli nie, wszystko, co się rusza zostanie zaatakowane i zabite, ale przede wszystkim czaszki będą starały się odnaleźć i zaatakować Rocheteau.

Czaszki będą kolejno przeszukiwały wszystkie domy – jedna aktywna czaszka będzie starała się znaleźć sposób wejścia do środka, podczas gdy trzy pozostałe będą czekać i obserwować. Gdy droga stanie otworem, czerepy zaatakują wszystkich znajdujących się wewnątrz, a następnie postarają się dokonać maksymalnych zniszczeń, a nawet podpalić chałupy przewracając latarnie itp. Dieter będzie kontynuował szturm do chwili, gdy wszystkie domy zostaną przeszukane lub czaszki zabiją sołtysa. Czarodziej zastąpi każdą zniszczoną w czasie walki czaszkę. Jego ostatnim dziełem będzie wydanie rozkazu, by czerepy poeciwały z płonącymi pochodniami do winnic i je również zniszczyły.

Gdy tylko Pritzstock zostanie starte z powierzchni ziemi, nawet jeżeli Rocheteau wciąż żyje, Dieter uzna, że jego zemsta się dokonała. Spełniając jego ostatni rozkaz, jedna z czaszek napisze w popiołach niedaleko domu sołtysa następujące zdanie – „Za Stefana”.

Określona powyżej chronologia wydarzeń może oczywiście ulec zmianom, które są uzależnione od poczynąń BG lub chcącego zwiększyć tempo przygody Mistrza Gry. Motywy postępowania Dietera mają bezpośredni związek z działalnością czaszek i prowadzący przygodę powinien sięgnąć do opisu tej postaci, aby uzyskać więcej szczegółów na jego temat.



CZARODZIEJ W LESIE

Mapa 4 przedstawia podziemną kryjówkę Dietera Maranaeura i jego wynajętego ochroniarza – Kurta Schultza. Jaskinia znajduje się około 12 kilometrów na północny wschód od Pritzstock (na mapie 2 miejsce, w którym jest jaskinia jest oznaczone literą A). Wejście jest bardzo dobrze ukryte i podczas zwykłych, prowadzonych na niewielką skalę poszukiwań, nie można go odnaleźć. Jeżeli jednak drużyna zdołała ustalić przybliżoną lokalizację jaskini (powiedzmy w promieniu pół kilometra), przeczesywanie lasu przy użyciu wszystkich mieszkańców wioski (o ile dadzą się namówić) może zostać uwieńczone sukcesem.

Nawet gdyby bohaterowie nie zdołali odnaleźć kryjówki czarodzieja, mogą odkryć coś niezwykłego. Osoby, które wykonają udany rzut rozpoznawania roślin, zauważą rozrzucone po lesie starannie ukryte wiązki drewna. Zostały one przygotowane i umieszczone nieopodal wejścia do jaskini przez skavenów, którzy liczą się z koniecznością



wykurzenia Dietera dymem. W związku z tym drewno jest wysuszone, ale w wiązkach znajduje się mnóstwo zielonych gałęzi, które, paląc się, będą wytwarzały dym.

Zakładając, że drużyna odnajdzie jaskinię i będzie ją obserwować, w ciągu dnia będzie można ustalić następujące fakty (wyluczając zmiany spowodowane grą):

Trzy czaszki przybywają mniej więcej o 1.00 w nocy, nieco później trzy czaszki odlatują z jaskini.

Mniej więcej o świcie z jaskini wychodzi facet, który robi wrażenie przykrego brutala. Powraca po K4+2 godzinach, niekiedy z jakąś zwierzyną (najczęściej królikiem).

Wczesnym popołudniem z jaskini wylania się rozczochrany facet, przeciąga się, bierze kilka głębokich oddechów i po krótkim spacerze wraca do pieczary. Towarzyszy mu czaszka, która zawsze lata w ślad za nim.

Oczywiście, drużyna musi się upewnić, że żaden mieszkaniec jaskini ich nie zauważy. Jest również możliwe, że bohaterowie zostaną zauważeni przez skavenów. Ich posterunek jest usytuowany około 200 metrów na północny zachód od jaskini (w nocy tylko 30 metrów). Dowódca skavenów, znajdujący się w miejscu, które na mapie 2 zostało oznaczone literą B, zostanie powiadomiony o każdej zmianie sytuacji (informacje, dotyczące skavenów znajdują się w następnej części przygody).

Dieter wyśle na zwiady czaszkę, jeśli dowie się o obserwatorach i jeśli będzie miał na to czas. Zazwyczaj jedna z nich oczekuje pasywnie w jaskini, podczas gdy pozostałe trzy wykonują różne polecenia. Jeżeli w którymś momencie czarodziej odniesie wrażenie, że coś mu grozi, przerwie kontrolę nad czaszkami przebywającymi daleko w terenie i zacznie obejmować swoją kontrolą czaszki, będące w jaskini (ale to zużywa punkty magii i wymaga czasu).

Dieter i Kurt zorientują się, że jaskinia może stać się pułapką i będą chcieli działać szybko. Gdy tylko Dieter będzie miał pełny zestaw czaszek, wykorzysta je do rozpoczęcia ataku. Zaraz po rozpoczęciu walki, Dieter wraz z Kurtem wyjdą na zewnątrz i będą działać stosownie do okoliczności. Dieter musi poświęcić czas na skoncentrowanie się tylko wtedy, gdy próbuje uzyskać kontrolę nad którąś z czaszek (albo sprawuje nad nią aktywną kontrolę).

Jeżeli obydwaj mężczyźni staną się celem niespodziewanego ataku, będą starali się działać najlepiej, jak potrafią. Dieter, zamiast oczekiwać na powrót czaszek, którymi aktualnie kieruje, spróbuje raczej uzyskać kontrolę nad tymi, które są w tej chwili w jaskini. Czarodziej jest ogarnięty obsesją i będzie walczył do samego końca. Kurt jest zwykłym najemnikiem i podda się, jeżeli jego żywotność spadnie do 2 lub mniej punktów.

Istnieje możliwość rozprawienia się z czarodziejem bez uciekania się do przemocy. Jeżeli bohaterowie wiedzą o śmierci Stefana i mogą przekonać Dietera, że załatwili sprawę Rocheteau, będą w stanie osiągnąć rozejm. Dieter będzie chciał otrzymać dowód prawdziwości słów bohaterów, ale chętnie wyśle czaszkę, aby to zbadała.

EFEKTY DZIAŁANIA DYMU

Istnieje spora możliwość, że do wykurzenia lokatorów jaskini bohaterowie wykorzystają ogień. Zebranie odpowiedniego materiału zajmie około 2 roboczegodzin i w czasie tych poszukiwań można odnaleźć (tak jak opisano powyżej) wiązki przygotowane przez skavenów. Jeżeli wykorzystane zostanie suche drewno, ludzie w jaskini



będą musieli opuścić ją po mniej więcej 30 minutach. W przypadku, gdy spalane będzie świeże, mokre drewno, powstanie o wiele więcej dymu, co zmusi ludzi do wyjścia już po 10 minutach. Pozostawienie wewnątrz jaskini ponad ten czas spowoduje zadanie 1 punktu obrażeń na rundę (od zaccadzenia). Jeżeli drewno wciąż się pali, osoby uciekające z jaskini muszą przez nie przebiec (zakładając, że wejście nie jest zablokowane przez pnie), odnosząc przy tym 4 obrażenia. W rundzie, w której takie osoby wyłonią się z dymu i płomieni, nie będą mogły atakować i, jeżeli napastnicy są odpowiednio przygotowani, mogą ich traktować jako *cele statyczne*.

JASKINIA

A Korytarz, prowadzący do wnętrza jaskini jest słabo oświetlony dwoma świecami. Jeżeli wykonany zostanie test *obserwacji* albo ktoś dokładnie zbada ścieżkę, dostrzeże na ziemi ślady stóp.

B W tym miejscu korytarz zakręca. Na półce, usytuowanej na południowej ścianie widać czaszkę. Stoi na niej świeca, która pokryła czerep roztopionym woskiem.

Czaszka jest całkowicie normalna, ale rzucono na nią czar *Magiczny alarm*. Test *obserwacji* pozwoli się zorientować, że ślady stóp omijają czaszkę dużym łukiem. Czar uaktywni się, jeżeli jakaś istota zbliży się na odległość mniejszą niż metr. W takim wypadku Dieter zostanie poinformowany o zbliżaniu się intruzów.

Po przejściu miejsca, w którym leży czaszka, korytarz rozszerza się, odsłaniając oświetloną świecami jaskinię po prawej i zaslonę z materiału, wiszącą z przodu. O ile Dieter i Kurt nie zostaną wcześniej ostrzeżeni, w miejscu oznaczonym na mapie literą E będzie płonęła pochodnia. Jej światło przebija zza zasłonę. Drużyna może usłyszeć rozmowę lub chrapanie (w zależności od pory dnia i od tego, na ile ostrożnie się zachowywali).

C To miejsce wykorzystywane jest jako magazyn żelaznych racji żywnościowych i beczek z wodą (ogółem wystarczających jednemu człowiekowi na 6 tygodni). Są tu również pochodnie i świece. Dieter i Kurt są samowystarczalni jeżeli chodzi o jedzenie i wodę, ale mimo to Kurt wychodzi, aby od czasu do czasu upolować jakąś zwierzynę. Osoba małego wzrostu może ukryć się za zgromadzonymi tu zapasami, ale zostanie automatycznie zauważona, jeżeli ktoś zechce skorzystać z zasobów.

D Leżą tu 32 czaszki ludzi, zwierząt i skavenów, poukładane w dziwne wzory. W jaskini odbywały się jakieś związane z Chaosem rytuały, ale została ona porzucona już bardzo dawno temu. W piasku widać wgłębienia w miejscach, gdzie leżało 10 kolejnych czerepów. Pod każdym wgłębieniem, mniej więcej na głębokości 15 centymetrów jest zakopany niewielki kawałek spaczni. To znaczy, powinien być. Jeden z dołków sprawia wrażenie rozkopanego. W ziemi nie ma tam spaczni, bowiem mniej więcej 10 lat temu zabrał go Wuder Lechart. Wszystkie 42 kawałki spaczni ważą około 1/4 kg.

W tej chwili Dieter kontroluje cztery czaszki, pozostałych sześć leży na stosie w południowej części jaskini (zostały zniszczone w nieudanych próbach pozyskania nad nimi kontroli). Oczywiście liczba ta będzie ulegała zmianom, jeżeli któraś z czaszek zostanie w jakiś sposób zniszczona.

E Za zasłoną z grubego płótna mieści się kwatery Dietera i Kurta. Jest ona oświetlona pochodnią. Jej jedynym wyposażeniem są dwa prowizoryczne łóżka.

W tym pomieszczeniu Dieter i Kurt spędzają większą część czasu. Jeżeli nie mają nic do roboty (a zdarza się to często), grają w szachy.

Pod kierunkiem Dietera Kurt robi proste figury z kawałków drewna. Czarodziej uważa, że udzielana najemnikowi nauka gry pomoże mu zabić nudę miesięcznego oczekiwania.

Jeśli Kurt nie jest akurat na polowaniu (co robi o świcie), zajmuje się struganiem pionków. Dieter często odpoczywa, ale w czasie dnia może znajdować się w stanie przypominającym trans. Dzieje się tak wówczas, gdy koncentruje się na kontrolowaniu czaszki (20% szans na zastanie go w takim stanie). W nocy szansa zastania go podczas kontrolowania czaszki spada do 10%.

Czarodziej ma tu również czaszkę, która służy mu jako dodatkowa ochrona. Normalnie znajduje się ona w stanie *pasywnym*, w związku z czym Dieter musi poświęcić 1 rundę na objęcie nad nią *aktywnej* kontroli i jeżeli będzie tego chciał – następną rundę na przekazanie jej następnego zestawu instrukcji.

DIETER MARANAEUR, CZARODZIEJ 2 POZIOMU



Dieter jest średniej budowy ciała, ma około trzydziestu lat, a teraz zaczyna sprawiać wrażenie szalonego. Nie mył się, nie golił ani nie cesał przez dwa tygodnie, a jego jedyne ubranie jest wygniecione i brudne.

Mimo że czarodziej sprawia wrażenie szaleńca, jest (początkowo) w miarę normalny, jeżeli nie brać pod uwagę jego obsesji zrównania Pritzstock z ziemią. Jednak pod wpływem jaskini i ducha Stefana, Dieter w miarę upływu dni stopniowo staje się coraz bardziej niezrównoważony. Znajduje to odbicie w zachowaniu czaszek, które początkowo jedynie straszły ludzi, ale potem zaczęły atakować i zabijać.

Jeżeli Dieter zostanie schwytyany (a Rocheteau w dalszym ciągu żyje), nie wyjawia niczego w czasie zwykłego *przesłuchania* (tortury mogą przynieść efekt, ale zwykłe brutalne traktowanie nie rozwiąże mu języka). Gdy zostanie skonfrontowany z sołtysiem, Dieter dostanie ataku wściekłości i spróbuje go zabić. Jeżeli Rocheteau w momencie schwywania czarodzieja już nie żyje, podczas *przesłuchania* Dieter będzie mówił i okaże wówczas dumę ze swoich poczynków, twierdząc, że odpłacił się jedynie za śmierć brata.

Dieter i czaszki

Wszystkie dotychczasowe spotkania z czaszkami miały miejsce podczas doświadczeń Dietera. Celem ataku na dylżans było ustalenie, czy może kontrolować czaszkę, przebywając poza jaskinią. W wyniku powyższych eksperymentów Dieter zna większość informacji, podanych w *Bestiariuszu*. Nie orientuje się jednak, że sprawowanie kontroli uniemożliwia metalowa przegroda, ani że „uśpiona” czaszka próbuje określić położenie jaskini i do niej powrócić. W normalnych okolicznościach Dieter zapewne zbadałby źródło mocy czerepów, ale w obecnym stanie jego umysłu racjonalne myśli nie trafiają mu się zbyt często.

Sposób wykorzystywania czaszek przez Dietera został podany wyżej. Stanowi on połączenie jego dwóch pragnień – zniszczenia wioski i zabicia Rocheteau, spotęgowanych pogłębiającym się szaleństwem. Jak opisano w *Bestiariuszu*, Dieter może jednocześnie sprawować kontrolę nad 4 czaszkami. Normalnie są one rozmieszczone w następujący sposób:

1. pozostaje w jaskini w pobliżu Dietera, jako jego osobisty strażnik;
2. kręci się na północ od Pritzstock zasadniczo czekając na Dietera, by przejął nad nią aktywną kontrolę;
3. czeka i atakuje podróżnych na drodze do Lichlinberg;
4. czeka i atakuje podróżnych na drodze do Gubentreich.

Jeżeli któraś z czaszek zostanie zniszczona lub zneutralizowana, Dieter może przejąć kontrolę nad inną, znajdującą się w jaskini czaszką, jak to opisano w *Bestiariuszu*. Określając działania czaszek MG powinien pamiętać, że tylko jedna z nich może w danym momencie działać inteligentnie – to znaczy ta, którą aktywnie nadzoruje Dieter. Pozostałe będą ślepo realizować ostatnie rozkazy. Czarodziej może koordynować działania wszystkich 4 czaszek albo kolejno je nadzorując, albo polecając trzem *pasywnym* czaszkom podążać za *aktywną*.

Poza wydarzeniami, wymienionych w schemacie działania, Dieter mniej więcej o północy odwołuje czaszki. Ponieważ tracą one swoją moc, jeżeli zbyt długo pozostają poza jaskinią, czarodziej musi wymieniać pełniące służbę czaszki na nowe. Lot z Pritzstock do jaskini trwa godzinę, dlatego początkowo bohaterowie mają dwugodzinne „okienko”, w czasie którego wokół Pritzstock nie ma żadnej czaszki.

Dieter Maranacur, czarodziej 2 poziomu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	47	42	3	3	7	57	1	58	57	57	55	61	41

Charakter: neutralny

Umiejętności: język tajemny (magiczny), rzucanie czarów (magia prosta, magia wojenna 1 poziomu, magia wojenna 2 poziomu), szarowanie, ziołarstwo, rozpoznawanie roślin, wykrywanie magii, wykrywanie istot magicznych, medytacja, widzenie w ciemności, rozpoznawanie runów, wiedza o magicznych pergaminach, sekretny język (klasyczny), cichy chód na uci, specjalistyczna broń – szermiercza.

Przedmioty: amulet z trzykrotnie błogosławionej miedzi (+20 do wszystkich testów zatrucia, -1 do obrażeń zadanych bronią niemagiczną), rapier, odzież, koce, noże, garnki i patelnie itp., kij, sakiewka z 37 ZK.

Punkty magii: 20

Magia prosta: Przekleństwo, Płonące światło, Magiczny alarm, Bagienne ogniki, Otwarcie, Uśpienie, Zabezpieczenie przed deszczem, Dźwięki.

Magia wojenna 1 poziomu: Aura oporu, Leczenie lekkich zranień, Ognista kula, Ręka-miot.

Magia wojenna 2 poziomu: Aura ochrony, Mistyczna mgła, Uderzenie.

KURT SCHULTZ, NAJEMNIK

Kurt jest typowym najemnikiem – olbrzymia krzepa i śladowe ilości mózgu. Idzie tam, gdzie płacą. Jego kuzyn Albrecht jest uczniem czarodzieja w Middenheim i od niego właśnie Dieter dowiedział się o Kurcie. Dieter opłacił go i dał mu swój pierścień czaru (patrz niżej), w zamian za co Kurt ma chronić czarodzieja, znajdować żywność i być ogólnie przydatnym.

Kurt uważa Dietera za lekko stukniętego. Wprawdzie wie co nieco o wrogości, jaką czarodziej żywi wobec Pritzstock, ale jego zły charakter sprawia, że to go nie obchodzi. Nie ma również zamiaru zginąć, jeżeli zostanie przyłapany z Dieterem w jaskini – ucieknie bez wahania, mając nadzieję, że zdola dojdź do porozumienia z napastnikami (tj. w zamian za wypuszczenie na wolność podzieli się posiadanymi przez siebie informacjami o Dieterze). Kurt będzie twierdził, że nie wie czym zajmują się czaszki, ponieważ został wynajęty tylko do ochrony czarodzieja i że nie miał pojęcia, iż wykorzystywano je przeciwko ludziom.

Jeżeli zapyta się go o czarodzieja, Kurt powie, że może on jednocześnie kontrolować tylko cztery czaszki i że często znajduje się w transie. Podzieli się również wszelkimi wiadomościami, które nie będą obciążały go współudziałem w nielegalnej działalności. Kurt nie ma pojęcia o bardziej wyrafinowanych aspektach kontrolowania czaszek.

Jeżeli zapyta się go o czarodzieja, Kurt powie, że może on jednocześnie kontrolować tylko cztery czaszki i że często znajduje się w transie. Podzieli się również wszelkimi wiadomościami, które nie będą obciążały go współudziałem w nielegalnej działalności. Kurt nie ma pojęcia o bardziej wyrafinowanych aspektach kontrolowania czaszek.

Jeżeli Kurt zostanie przesłuchany, wyjawia następujące fakty:

Czarodziej żywi wrogość do Pritzstock.

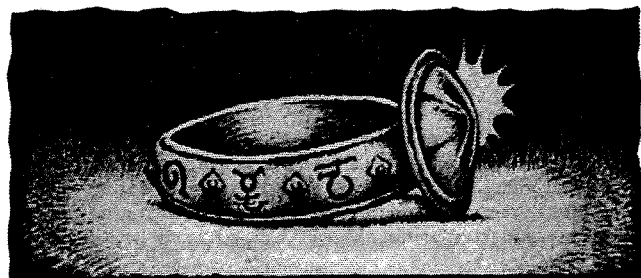
Jeszcze większą wrogość żywi do soltysa.

Korzysta z czaszek, by go zabić.

I zniszczyć wieś.

Wrogość ma jakiś związek ze śmiercią jego brata.

Brat czarodzieja prowadził kiedyś w wiosce interesy.

**Pierścień wielu czarów Kurta**

Ten pierścień czaru ma zdolność rzucania dwóch zaklęć: *Leczenia lekkich zranień* i *Sily walki*. W pierścieniu jest zmagazynowanych 10 punktów magii. Zarówno Dieter, jak i Kurt znają słowo, które aktywizuje pierścień.

Przed rozpoczęciem walki Kurt wykorzysta czar *Sila walki*, aby dodać sobie 1K6+1 punktów do swojej *Żywotności* (działa to do następnego wschodu słońca). Charakter Kurta powstrzyma go przed użyciem leczniczego czaru dla Dietera, chyba że będzie potrzebował jego magicznych mocy do ucieczki.

Kurt Schultz, Najemnik

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	55	48	4	4	9	55	2	54	31	29	29	29	29

Charakter: zły

Umiejętności: mocna głowa, rozbrajanie, tropienie, cichy chód na uci, cichy chód w mieście, specjalistyczna broń – uliczna, bijatyka, silny cios.

Przedmioty: kaftan kolczy z rękawami (1PP korpus, kończyny), hełm (1PP głowa), tarcza (1PP całe ciało), włócznia (+10 I, +10 do trafienia), pierścień wielu czarów (patrz wyżej), nóż, zwykła odzież, sakiewka (14 ZK).

KRYJÓWKA SKAVENÓW

Na mapie 2 ich kryjówka jest oznaczona literą **B**. Z dogodnego punktu, położonego w odległości około 200 metrów na północny zachód od miejsca **A** w dzień i 30 metrów w nocy, jeden ze skavenów prowadzi również obserwację jaskini czarodzieja.

Kryjówka jest po prostu dobrze osłoniętą polanką nieopodal małego źródła. Pozwoli ją odkryć dokładne przeszukanie okolicy, ale zwykłe przejście w jej pobliżu – nie. Wszyscy skaveni należą do *klanu Skruten*, służebnego wobec Szarych Proroków. Zostali wysłani w tę okolicę w celu odnalezienia spaczenia i ustalenia sposobu jego sprowadzenia. Ponieważ jednak ma to duże znaczenie, dowodzeni przez Rusikisa szczuroludzie, jeżeli tylko będzie to możliwe, postarają się go od razu zdobyć.

Skaveni przebywają w tym rejonie zaledwie od tygodnia. Nie mają ochoty wdrzeć się do jaskini siłą, ponieważ nie wiedzą jak wielką mocą dysponują czaszki. Wszelkie działania bohaterów zmuszą jednak szczuroludzi do działania.

Za każdym razem, gdy będziesz chciał wiedzieć, gdzie są skaveni, rzuć kostką, a wynik odczytaj w poniższej tabelce.

(rzut K6):

1-3 = 5 skavenów w kryjówce, 1 obserwuje jaskinię
4-5 = 4 skavenów w kryjówce, 1 obserwuje jaskinię, 1 na polowaniu
6 = 3 skavenów w kryjówce, 2 obserwuje jaskinię, 1 na polowaniu

Rusikis i Skeener (sierżant) zawsze są w kryjówce. W nocy jeden ze skavenów, będących w kryjówce będzie stał na warcie.

Szczuroludzie będą walczyć, jeżeli zostaną wykryci w swojej kryjówce. Jeżeli zauważony zostanie skaven, który obserwuje kryjówkę czarodzieja, on (lub oni) natychmiast ucieknie, aby ostrzec innych. Od punktu obserwacyjnego do kryjówki jest mniej więcej 750 metrów. Skaven, poruszając się w standardowym tempie, pokona je w około 10 minut (nie musi wykonywać testu *ryzyka*, ponieważ zna teren).

Jeżeli reszta skavenów zostanie powiadomiona o obecności ludzi w pobliżu jaskini, podejdą bliżej, by zorientować się w sytuacji. Na miejsce dotrą w około 30 minut po tym, jak skaveni obserwator dostrzeże bohaterów.

Poszukiwacze przygód najprawdopodobniej zostaną uznani za poszukującą spaczenia konkurencję i odpowiednio do tego potraktowani. Rusikis ustawi swoich skavenów w zasadzce, ale jeżeli wszystko będzie wskazywało na to, że drużyna ma zamiar stoczyć walkę z czarodziejem, odłoży atak. W tym przypadku szczuroludzie zaatakują zwycięską stronę, która zapewne będzie osłabiona poprzednim wysiłkiem. Jeżeli skaveni zablokują bohaterów w jaskini, możesz sprawę rozegrać tak, by Rusikis zaproponował ugodę. Na przykład, jeżeli łowcy przygód pozostawią w jaskini broń, pozwoli im odejść cało. Da drużynie jedynie 5 minut na podjęcie decyzji i jeżeli

bohaterowie się nie zgodzą, Rusikis poleci swoim podwładnym ich wykurzyć (patrz fragment, opisujący rejon jaskini). Jak już wspomniano, szczuroludzie przygotowali w tym celu odpowiednie drewno. Dwóch z nich przyniesie je pod jaskinię w ciągu zaledwie piętnastu minut.

Szczuroludzie będą walczyć aż do śmierci. Jeżeli drużyna zgodzi się na warunki Rusikisa, skaveni pozwolą im odejść. Gdy tylko jednak wydobędą spacznię, wyśledzą bohaterów i zaatakują ich z zasadzki. Jeżeli będzie ona skuteczna (tj. skaveni będą mieli liczebną przewagę), szczuroludzie nawiążą bezpośrednią walkę. W przeciwnym wypadku powrócą z łupem do domu w lesie Darkwald.

ODDZIAŁ SKAVENÓW

Wszyscy skaveni posiadają umiejętność *widzenia w ciemności* na odległość 30 metrów. Jeśli tylko będą mieli czas, przed walką obliżą ostrze swej broni, co daje im 35% szans na *zainfekowanie* zadanych ran (sprawdź raz dla każdego z nich). Aby uniknąć infekcji można wykonać test **Wytrzymałości**.

RUSIKIS (PRZYWÓDCA SKAVENÓW). CZARODZIEJ I POZIOMU



Powodzenie misji skavenów zależy od Rusikisa, obiecującego, młodego czarodzieja z klanu Scruten. Rusikis bardzo pragnie powrócić ze spaczeniem, ale być może postępuje zbyt ostrożnie, pragnąc zapiąć wszystko na ostatni guzik. Podlega chaotycznej mutacji, która pozwala mu nosić zbroję bez konieczności wydatkowania dodatkowych punktów magii w czasie rzucania czarów.

Jeżeli będzie to możliwe Rusikis wykorzysta swoją truciznę, by zatruć dwie strzały Skeenera oraz swoją klingę. Pamiętaj, że *trucizna na ostrzach* działa skutecznie tylko przy pierwszym ciosie. Niepomyślny test **SW** oznacza, że ofiara stanie się *olumianona* (patrz podręcznik **WFRP**).

Rusikis otrzymał rozkazy od Skleetishiska, Szarego Proroka. Rozkazy polecały Rusikisowi zlokalizować spacznię, o którym wiadomo, że znajduje się w okolicach middenlandzkiej wsi Pritzstock. Dostał również prymitywną mapę wskazującą położenie wsi w stosunku do dróg i rzek tego rejonu. Przy jej sporządzaniu użyto języka queekish, dlatego bohaterowie mogą mieć pewne problemy z jej odczytaniem.

Rusikis (dowódca Skavenów), czarodziej 1 poziomu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	38	25	3	4	7	50	1	24	44	44	38	39	14

Charakter: chaotyczny

Umiejętności: język tajemny (magiczny), rzucanie czarów (magia prosta, magia wojenna 1 poziomu), ukrywanie się na usi, rozpoznawanie roślin, wykrywanie magii, czytanie i pisanie (queekish), rozpoznawanie runów, wiedza o magicznych pergaminach, cichy chód na usi.

Przedmioty: kaftan kolczy z rękawami (1PP korpus i kończyny), czepiec kolczy (1PP głowa) tarcza (1PP całość), miecz, trucizna na ostrza (narkotyk, 3 porcje).

Punkty magii: 14

Magia prosta: Bagienne ogniki, Dar języków, Dźwięki, Przekleństwo.

Magia wojenna 1 poziomu: Leczenie lekkich zranień, Ognista kula.

SKEENER. (SIERŻANT SKAVENÓW)

Skeener ma już za sobą szereg misji, mających na celu zbieranie spaczni i bardzo chciałby pomyślnie zakończyć i tę. Nie pochwała ostrożnej taktyki Rusikisa i uważa, że jego oddział może rozprawić się z czarodziejem i jego latającymi czaszkami. Jego zdaniem należy zaskoczyć i zabić polującego ochroniarza, a potem obezwładnić czarodzieja.

Skeener (sierżant skavenów)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	48	40	4	4	9	50	2	24	34	35	33	29	14

Charakter: chaotyczny

Umiejętności: ukrywanie się na usi, bystry wzrok, cichy chód na usi, specjalistyczna broń – broń dwuręczna.

Przedmioty: bastard (-10 I, +1 do zadawanych obrażeń), zwykły łuk (24/48/250, ES 3), kolczan z 30 strzałami.





Wojownicy Skavenów (4)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	43	35	3	4	7	50	1	24	24	31	28	29	14

Charakter: chaotyczny

Umiejętności: *ukrywanie się na usi, cichy chód na usi, łowiectwo* (skaven numer 1), *tropienie* (skaven numer 2), *wspinaczka* (skaven numer 3), *zastawianie pułapek* (skaven numer 4).

Przedmioty: miecz, zwykły luk (24/48/250, ES 3), kołczan z 30 strzałami.

KLAN SCRUTEN

Członkowie klanu Scruten („skrutsi”) są wyszkoleni w sztuce ukrywania się i infiltracji. Szarzy Prorocy wykorzystują ich do misji, w których konspiracja ma podstawowe znaczenie – wszędzie tam, gdzie obecność skavenów zwróciłaby czyjąś niepożądaną uwagę (tj. w rejonach cywilizowanych).

Skrutsi szczycą się swoimi umiejętnościami przetrwania na wrogim terenie i jednoczesnego obserwowania wyznaczonego obszaru lub osobnika. Ich dewiza brzmi w tłumaczeniu tak:

*Cierpliwość pozwala obserwować.
Obserwacje dają informacje.
Informacje dają rezultaty.*

Jednak typowy emblemat klanu zawiera tę dewizę w skróconej formie: „*kto patrzy, wygrywa*”.

Skrutsi operują w niewielkich grupach (zwanych „oddziałami”), co ma na celu zmniejszenie niebezpieczeństwa ich wykrycia. Oddziały te składają się z czterech żołnierzy, sierżanta i dowódcy dysponującego umiejętnością rzucania czarów (zazwyczaj czarodzieja 1 poziomu). Długotrwałe przebywanie razem sprawia, że w jednostkach tych stosunek do dyscypliny jest dość nieformalny i podkomendni zwracają się do dowódcy po prostu „szefie”.

Skaveni, przyjęci do klanu Scruten mają zazwyczaj ponadprzeciętne wskaźniki **Wytrzymałości**, **Inteligencji** i **Opanowania**. **Wytrzymałość** jest konieczna do znoszenia trudnych warunków, dzięki **Inteligencji** członkowie klanu mogą zapamiętać, co widzą, a **Opanowanie** pomaga zwalczyć napięcie, wywołane długotrwałym przebywaniem na terenie wroga. Dodatkowo, członkowie klanu są szkoleni w celu poprawienia **Umiejętności Strzeleckich**. Zasady postępowania klanu polegają na unikaniu otwartej walki i atakowaniu z zasadzki przy każdej nadarzającej się okazji.

Najczęstszym zadaniem oddziału jest ustalenie szczegółowej lokalizacji spaczenia za każdym razem, gdy jego obecność zostaje wykryta przez Szarych Proroków. Szczuroludzie szperają po okolicy, wypatrując oznak chaosu, wywołanych przez wpływ spaczenia. Po jego zlokalizowaniu dowódca osądza, czy da się go przetransportować bez żadnych kłopotów. Jeżeli istnieje jakieś potencjalne zagrożenie, oddział zbiera przed powrotem możliwie najwięcej informacji, a następnie Szarzy Prorocy podejmują decyzję w jaki sposób zdobyć spaczeń i, zależnie od sytuacji, wysyłają grupy o różnej sile – od małej grupy uderzeniowej poczynając, zaś na pokaznej jednostce kończąc. Te grupy są następnie doprowadzone na miejsce przez ten sam oddział, który przeprowadzał zwiad.

ZAKOŃCZENIE PRZYGODY

Bohaterowie mogą rozegrać tę przygodę jako ćwiczenie w wycinaniu w pień wszystkiego co żyje, zabijając Dietera, Kurta i skavenów. W tym przypadku wszyscy w Pritzstock będą uszczęśliwieni i wypłacą drużynie ustaloną nagrodę. Z drugiej jednak strony, jeżeli drużynie nie uda się powstrzymać ataków czaszek, ani ustalić, że Stefana zamordowano, zapanuje nędza i sytuacja będzie wyglądać kiepsko. W tym przypadku należy przyjąć, że skaveni w końcu atakują jaskinię (po uprzednim rozprawieniu się z Kurtem) i zabiorą Dietera oraz spaczeń do Szarych Proroków.

Jeżeli bohaterowie sprowadzą Dietera do wioski, z całą pewnością ożywi to sytuację. Henri-Phillippe będzie bardzo przerażony lub rozgniewany, a wkrótce potem Elisabet dostanie ataku morderczego szału. Pamiętaj, że również przyniesienie zwłok Dietera do Pritzstock wywoła u niej podobną reakcję.

Jeżeli w jakikolwiek sposób uda się ustalić, że Henri-Phillippe zamordował Stefana Maranaeura, Parzwał Aschaffenberg będzie nalegał, aby wysłać go do Altdorfu, gdzie zostanie postawiony przed sądem. To samo będzie się tyczyć Dietera i Kurta. Mając w piwnicy zwłoki, stanowiące zupełnie niezły dowód rzeczowy, Rocheteau zostanie uznany winnym i skazany na śmierć. Jego posiadłość przejdzie na własność Elisabet. Wysokość kary Dietera i Kurta będzie zależała od tego, co zrobili podczas tej przygody.

Procesy w Altdorfie często trwają bardzo długo, dlatego wcześniej lub później – zależnie od uznania MG – może nastąpić wezwanie bohaterów do stawienia się w charakterze świadków.

Pod koniec przygody bohaterowie mogą znaleźć się w posiadaniu 42 kawałków spaczenia. Co się stanie jeżeli wszystkie te okrucy zostaną zebrane razem, zależy tylko od ciebie. Łowcy przygód mogą się nie domyślić, że odłamki skały są spaceniem i w tym przypadku może ich spotkać przykra niespodzianka, kiedy kilka miesięcy później okaże się, że depcze im po piętach banda skavenów, albo gdy (dla odmiany) zaczną im wyrastać dodatkowe kończyny, trzecie oko itp.

Pod koniec przygody może się również okazać, że niektórzy z jej uczestników cierpią z powodu rozmaitych *zainfekowanych ran* lub chorób. W takim przypadku powinno się ich uświadomić, że pomoc mogą uzyskać w świątyni Shalły w Middenheim.

Jeżeli prowadzisz ten scenariusz jako część kampanii **Wewnętrzny wróg**, bohaterowie powinni zostać skierowani do Middenheim, gdzie wezmą udział w przygodzie zatytułowanej „**Szara eminencja**”. Jeżeli któryś z nich ma wysoką **Ogładę** i nawiązał dobre kontakty z siostrami Jung, możesz zechcieć, by otrzymał list, zawierający zaproszenie go/jej do Middenheim i informację, że może zostać przedstawiony/a Kiersten Jung (damie dworu), która wyraziła pragnienie wysłuchania opowieści o ich polowaniu na czaszki.



PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Proponujemy przyznać bohaterom następujące PD (na jednego bohatera), ale zmodyfikuj je w zależności od przebiegu twojej kampanii:

1. Wzucie się w swoje role w Pritzstock: 5-60 punktów.

Poza dobrym odegraniem swej postaci, powinno się wziąć pod uwagę jakość, dyplomację, pomysłowość itp., przejawione przez graczy w czasie prowadzenia rozmów z ludźmi w Pritzstock. Rozsądne plany zdobycia informacji i ich inteligentne wykorzystanie powinno zostać nagrodzone w szczególnie sposób.

2. Uporanie się z atakami czaszek: 10-50 punktów.

Nagradzaj punktami doświadczenia sprytną taktykę, wykorzystującą słabości czaszek. Do innych, zasługujących na nagrodę czynników należy zmobilizowanie mieszkańców wioski do skutecznych działań, wysledzenie miejsca, skąd przybywają czaszki i ustalenie jakim podlegają ograniczeniom. BG powinni dobrze się zastanowić nad sposobem jak najlepszej ochrony wsi i zbiorów.

3. Uporanie się z Dieterem i Kurtem: 5-40 punktów.

Wpadnięcie do jaskini natychmiast po jej odnalezieniu nie jest najlepszym sposobem zdobycia PD (chyba, że BG uporali się już z czaszkami i liczą na zaskoczenie). Schwytywanie Dietera, Kurta lub ich obu powinno przynieść więcej punktów, podobnie jak każda taktyka, która skłoni ich do poddania się bez użycia broni.

4. Uporanie się ze skavenami: 10-30 punktów.

To prawdopodobnie oznacza walkę. Nie powinieś przyznać żadnych punktów, jeśli skavenom uda się uciec ze spaczeniem.

5. Ocalenie zbiorów: 5 punktów za każdy ocalony w całości dzień winobrania (maksymalnie 35).

Za ukończenie tej przygody nie ma punktów przeznaczenia.

BESTIARIUSZ

CZASZKI ŚMIERCI

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
*	41	-	3	3	6	41	1	27	-	-	-	-	-

Charakter: chaotyczny

Czaszki śmierci są czerepami ludzi, zwierząt i skavenów, które uzyskały moc dzięki długotrwałemu wpływowi spaczenia. Normalne czaszki nie reagują w ten sposób na jego obecność – uzyskanie podobnego efektu wymaga odprawienia wkrótce po śmierci istoty specjalnych inkantacji i rytuałów.

Czaszka może się poruszać jedynie przy pomocy lotu. Czyni to jak istota pikująca, dzięki czemu lecąc poziomo pokonuje co najmniej 12 metrów na rundę (maksymalnie 32 metry). Wzbijanie się lub opadanie zmniejsza te wartości.

Widok czaszki (lub ich grupy) wymaga wykonania testu **Opanowania**, który ma na celu pokonanie strachu, jaki wzbudza ich widok. Same czaszki są odporne na oddziaływanie psychologiczne. Poza normalnymi obrażeniami, ukąszenie czaszki ma 10% szansy zarażenia rzadką odmianą *grobowej zgnilizny*. Każda ugryziona przez czaszkę osoba musi wykonać test *choroby*. Jeżeli będzie on nieudany, zostanie ona zarażona zgnilizną, która w przeciągu 24 godzin powoduje utratę 1 punktu **Wytrzymałości** i 10% **Zr** oraz **Ogd**. Na szczęście zgnilizna utrzymuje się jedynie przez 1 dzień (ale ugryziony o tym nie wie!). *Leczenie chorób* zapobiega powyższym stratom, jeżeli zostało zastosowane w ciągu 4 godzin od momentu zranienia. Wynikające z ugryzienia zmniejszenie wysokości tych cech jest stałe.

Czaszki nie dysponują wrodzoną inteligencją, ale mogą być wykorzystywane do spełniania bezpośrednich i pośrednich poleceń, wydanych przez kontrolującego je czarodzieja. Czaszka może znajdować się w jednym z czterech stanów:

Aktywny: (świadczą o nim płonące jaskrawą czerwinią oczodoły) – kiedy kontrolujący kieruje nią bezpośrednio.

Pasywny: (świadczą o tym oczodoły płonące przyćmioną czerwinią) – kiedy czaszka wykonuje zadane uprzednio rozkazy.

Uśpienia: – gdy czaszka nie jest kontrolowana ani bezpośrednio, ani pośrednio.

W tym stanie czerep dąży do natychmiastowego powrotu do „jaskini chaosu”. Jeżeli taki powrót zostanie w jakiś sposób uniemożliwiony, czaszka po prostu odwróci się przodem w jej stronę. Obrót ten (jeżeli nie przyczyna) stanie się wyraźnie widoczny, jeżeli porusza się obserwowaną czaszką. Jeżeli rusza się nią, nie obserwując jej zarazem, aby zauważyć wspomniany wyżej efekt, wymagane jest wykonanie testu *obserwacji*.

Ten efekt może zostać zneutralizowany, jeżeli skupione źródło chaotycznej mocy (powiedzmy, niewielki fragment spaczenia) zostanie umieszczony w odległości mniejszej niż 5 metrów od *uśpiionej* czaszki. W tym przypadku przez cały czas, gdy źródło będzie znajdowało się we wspomnianej wyżej odległości czaszka będzie starała się do niego zbliżyć.

Martwa: gdy **Żywotność** czaszki spadnie do 0 lub będzie się ona znajdowała daleko od źródła Chaosu przez czas dłuższy od 24 godziny. Od tego momentu czaszka stanie się zupełnie „normalna”.

Naturalnym stanem czaszki jest *uśpienie*. W celu uzyskania nad nią kontroli wymagany jest test **SW** oraz wydatkowanie jednego *punktu magii*. Osoba, próbująca zdobyć kontrolę musi przez jedną rundę koncentrować się i znajdować się w odległości 1 metra od czaszki. Niepomyślny test **SW** oznacza, że czaszka „umiera”. Jeżeli zostanie nad nią ustanowiona kontrola, czaszka staje się dostrojona do czarodzieja. Może on wówczas przenieść ją w stan *pasywny*, wydając jej instrukcje, które czaszka ma realizować, albo *aktywny*, utrzymując bezpośrednie sterowanie. Jedna osoba może jednocześnie kontrolować cztery przebywające w stanie *pasywnym* czaszki. Przejęcie *aktywnej* kontroli nad jedną z nich może nastąpić po jednej rundzie koncentracji. Czarodziej może wówczas „przełączać się” z jednej *pasywnej* czaszki na drugą, uaktywniając je w dowolnie wybranej kolejności.

W stanie *aktywnym* czaszka przesyła obraz do swojego kontrolera. Osoba, która sprawuje nad nią nadzór musi przez cały czas być całkowicie rozluźniona psychicznie i skupiona na wykonywanej czynności. Każde poruszenie się powoduje natychmiastową utratę kontaktu, podobnie zresztą jak niepomyślny test *strachu* i jemu podobne. Czaszki dysponują umiejętnością *widzenie w ciemności* na odległość 30 metrów. Maksymalny zasięg nadzorowania czaszek wynosi 9 kilometrów. Kontrolę można utrzymywać tak długo, jak długo czarodziej może pozostawać w stanie pełnej koncentracji. Czarodziej może wykorzystać czaszkę do wykonywania jego bezpośrednich rozkazów, albo „przeprogramować” ją tak, by wykonywała nowy zestaw poleceń (przeprogramowanie trwa 1 rundę).

Każda czaszka przechodzi w stan *uśpienia*, jeżeli znajdzie się dalej niż 9 kilometrów od swojego kontrolera albo przez okres przekraczający 1 rundę zostanie od niego całkowicie odgradzona metalową barierą.





ĆWICZENIE CZYNI MISTRZA

UMIEJĘTNOŚCI W GRZE
WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

Jim Bambra i Phil Gallagher

PROFESJE PODSTAWOWE

Wszyscy bohaterowie rozpoczynają życie poszukiwaczy przygód, posiadając profesję podstawową. Ta „przedprzygodowa” profesja dostarcza im ich podstawowych umiejętności i pierwszego, „darmowego” rozwinięcia. Jest to profesja, którą bohater zajmował się bezpośrednio przed rozpoczęciem kariery łowcy przygód i dlatego właśnie uważa się, że wymienione w jej opisie umiejętności zostały wyuczone przed rozpoczęciem się gry.

Wyjątkiem od tej reguły są umiejętności, określone jako zdobywane na podstawie szansy procentowej. Na przykład, nowopowstały przewoźnik automatycznie zdobywa *rybacktwo*, *wyczucie kierunku*, *wiedzę o rzekach* i *wiosłowanie*. Bohater ma również 50% szans, by być *bardzo silny*, 25% szans na posiadanie *mocnej głowy* i 25% na posia-

danie umiejętności *sztuknictwo*. Niektórym przewoźnikom dopisze szczęście i zdobędą wszystkie trzy umiejętności jeszcze przed rozpoczęciem gry, inni natomiast nie. Zwróć jednak uwagę, że większość z tych zdolności może w dalszym ciągu być uzyskana kosztem 100 punktów doświadczenia za każdą z nich, to znaczy można je nabyć w dokładnie taki sam sposób, jak umiejętności w późniejszych profesjach. W tym przypadku przyjmuje się, że bohater ma już jakieś podstawowe umiejętności i potrzebuje jedynie odrobiny praktyki (odzwierciedlonej zdobyciem i wydaniem punktów doświadczenia), zanim będzie mógł w pełni z nich korzystać. Wyjątkiem jest **wrodzona** umiejętność *bardzo silny*, którą bohater uzyskuje bądź w swojej pierwszej profesji, bądź też nie uzyskuje jej wcale. Pełna lista **wrodzonych** umiejętności znajduje się poniżej.

Oczywiście, niektórzy gracze mogą uznać, że wolą raczej wydać swoje ciężko zarobione punkty doświadczenia na skompletowanie schematów rozwinąć albo na przejście do nowej profesji.



• ZMIANA PROFESJI •

Chociaż według reguł gry zmiana profesji jest stosunkowo prosta, próba zracjonalizowania tego, co rzeczywiście dzieje się w czasie rozgrywki może okazać się nieco trudniejsza. Zgodnie z zasadami gry, nasz przewoźnik może zrealizować jedno z podanych dalej wyjść ze swojej profesji i zostać banitą, żeglarzem lub przemysłnikiem; z drugiej strony może także wybrać losowy rzut w jednej z tabel podstawowych profesji Uczzonego, Wojownika lub Łotra (patrz **WRP** str. 17), albo wybrać inną podstawową profesję Rangera. Innymi słowy zasady pozwalają przypisać prawie każdą profesję dowolnej postaci. W abstrakcyjnej rozgrywce nie sprawia to żadnej trudności – MG po prostu stosuje przepisy, bohater wydaje



wymaganą ilość punktów doświadczenia i gra toczy się dalej. Jednak z całą pewnością znajdują się tacy, którzy będą chcieli znać odpowiedź na pytania w rodzaju: w jaki sposób bohater zdobywa nową profesję? Czy potrzebny jest specjalistyczny trening? Jeżeli tak, to gdzie można znaleźć nauczyciela? Czy przed przedstawicielem tej profesji rysują się jakieś możliwości rozwoju i jak to się ma do ogólnego rozwoju kampanii?

W zależności od twojego stylu gry, niektóre z tych pytań będą ważniejsze od innych. Podczas naszych własnych rozgrywek przekonaliśmy się, że zmiana profesji – jeśli zostanie odpowiednio przedstawiona – może być świetną zabawą. Dostarcza ona bohaterom wielu motywacji i celów innych niż zazwyczaj związane z poszukiwaniem przygód. Bohaterowie muszą szukać nauczyciela lub pracodawcy, którzy umożliwią im zdobycie nowej profesji. Po prostu nie mogą zostać na przykład uczniem czarodzieja tylko dlatego, że taka profesja widnieje wśród ich profesji wyjściowych, a oni akurat mają 100 wolnych PD. Bohater najpierw musi odnaleźć czarodzieja, który akurat poszukuje ucznia, a następnie przekonać go, że jest odpowiednim (albo odpowiednio bogatym) kandydatem do nauki. Później konieczny jest okres nauki lub praktyki, niezbędny dla wstępnego zapoznania się z umiejętnościami i nauczania się jednego czy dwóch czarów. Dopiero pod koniec tego czasu bohater będzie mógł wymienić PD na umiejętności i rozwinięcia.

Podobnie, bez wcześniejszego wstąpienia do wojska nie można zostać najemnikiem, żołnierzem czy bombardierem. Zwykle stwierdzenie, że posiada się którąś z tych profesji nie pozwala ani na nabycie umiejętności, ani związanego z nimi schematu rozwinięć. Tych rzeczy trzeba się najpierw nauczyć, a później przez krótki okres praktykować.

Odnajdywanie nauczycieli może wpłacać bohaterów w ciekawe przygody, podczas których będą starali się znaleźć kogoś, kto może ich nauczyć odpowiednich umiejętności albo dać pracę umożliwiającą zdobycie profesji, którą są szczególnie zainteresowani. Równie niedobrze jest bowiem podawać się za strażnika dróg, jeżeli ci nie zaakceptują delikwenta, tym bardziej, że podszywanie się pod stróża

prawa może wpędzić bohatera w poważne kłopoty! Raz odnaleziony ewentualny pracodawca lub nauczyciel niekoniecznie musi przyjąć kogoś tylko dlatego, że ten życzy sobie rozpocząć nową profesję. Taka osoba ma często swoje własne powody, aby przyjąć nowego ucznia czy pracownika – może ma akurat wiele ciężkiej pracy fizycznej dla ucznia lub też chce przyjąć osiłka do służby wojskowej.

Kampania może skorzystać również wtedy, gdy niektóre profesje będą niedostępne dla bohaterów do momentu zrealizowania pewnych elementów fabuły lub rozegrania jakiejś przygody. Możesz postanowić, że twoje rozgrywki będą miały miejsce w szeregu miast, w których bohaterowie będą spędzać czas jako normalni, uczciwi obywatele, wykorzystujący kultury Chaosu i ich zajmujących eksponowane stanowiska zwolenników. Tego rodzaju przygody najlepiej rozgrywać przy wykorzystaniu niewielkiej liczby bohaterów, mających powiązania z organizacjami miejskimi – cechami, stowarzyszeniami kupców itp. Kapitan najemników, dowodzący 20 zahartowanymi w boju weteranami nie najlepiej nadaje się do tego rodzaju przygód. Jednak później, w dalszym ciągu kampanii bohaterowie mogą zaangażować się w obronę jakiejś baronii przed szalejącymi mutantami i zwierzoludźmi – osoby, mające doświadczenie i wyszkolenie wojskowe będą mogły tu zaprezentować swoją wartość. Z drugiej jednak strony, uczeń medyka postawiony w takiej sytuacji najprawdopodobniej albo zginie straszliwą śmiercią, albo bardzo szybko się znudzi. Jako MG możesz wprowadzić bohaterów graczy do tego rodzaju przygody, umieszczając w widocznym miejscu plakaty z informacją „Ochotnicy – oficerowie, podoficerowie i żołnierze – poszukiwani do Kompanii Pieszej barona Ottona”, albo doprowadzając do spotkania agenta tegoż barona z bohaterem – kapitanem najemników. Poprzez fakt, że nie każda profesja jest dostępna dla bohaterów przez cały czas, rozwój bohaterów można wpieść w samą kampanię.

W kampanii **Wewnętrzny wróg** zamieściliśmy dodatkowe informacje, dotyczące ewentualnych pracodawców lub nauczycieli profesji odpowiednich do osiągniętego etapu kampanii. Można je znaleźć w szczegółowych opisach bohaterów niezależnych, mających



predyspozycje i motywacje do nauczania lub zatrudnienia BG. W ten sposób próbowaliśmy stworzyć kampanię, w której fabuła i rozwój bohaterów idą ze sobą w parze.

Nie sposób jednak uniknąć sytuacji, w której niektórzy z bohaterów będą chcieli kompletować profesję, która nie została przewidziana w tej kampanii. W przypadku niektórych profesji problem ten nie powinien być trudny do rozwiązania. Na przykład, łatwo zostać ochroniarzem – potrzebne jest tylko odpowiednie wyposażenie i ktoś (choćby inny bohater) do chronienia. Taka zmiana jest możliwa dla Wernera „Kilofa” Murmanna z kampanii **Wewnętrzny wróg** tylko dlatego, że jeden z pozostałych bohaterów jest prześladowany przez nieznaną osobę lub osoby o zdecydowanie wrogich zamiarach! Podobnie stosunkowo łatwo jest zostać zabijaką, należy jedynie znaleźć kogoś, kto zechce zatrudnić cię w tej nowej roli lub znaleźć powód, dla którego ktoś miałby ci płacić za „ochronę”. W obu przypadkach nie jest wymagana jakaś wiedza specjalistyczna i nie trzeba praktykować – po prostu idzie się tam, gdzie trzeba i robi co należy.

Zawód woźnicy wymaga już jednak, by bohater zatrudnił się w jakimś przedsiębiorstwie przewożowym albo przynajmniej by posiadał odpowiednie środki, pozwalające mu na zakup dyliżansu i koni, dzięki którym może samodzielnie prowadzić interes. Pełnienie zawodu woźnicy bez koni jest raczej bezsensowne.

Bohaterowie mogą się również zdecydować na znalezienie pracodawcy dzięki fabule samej kampanii. Na przykład, jeżeli bohater postanowi zostać medykiem, może albo zgłosić się do miejscowej gildii medyków, albo do jakiegoś praktykującego lekarza. W tym przypadku bohater powinien wykonać najpierw pomyślny test **Ogłady** (który pozwoli mu na nawiązanie przyjacielskich stosunków z cechem albo z medykiem), a następnie test **zatrudnienia** (sprawdzający, czy zostanie przyjęty). Może się również zdarzyć, że bohater będzie musiał najpierw wykonać jakieś niewielkie zadanie. Zanim medyk zgodzi się przyjąć ucznia, może zażądać, aby kandydat na ucznia znalazł mu jakieś niezbędne do przyrządzenia leku składniki, albo może wysłać go lub ją do rejonu objętego zarazą, by w ten sposób sprawdzić zaangażowanie tej osoby w dzieło ratowania innych. Może z tego wyniknąć dowolnie dużo przygód. Z drugiej jednak strony MG może uznać, że na tym etapie kampanii bohater nie powinien zostać medykiem i może stwierdzić, że w cechu nie ma wakatów. „Mamy wymaganą przez cech liczbę praktykantów i studentów, ale dziękujemy za zainteresowanie” albo „Bardzo mi przykro, ale mam już trzech uczniów. Po prostu nie mam czasu na zajmowanie się kimś jeszcze”. W interesie gry leży, aby, o ile jest to możliwe, gracze rozwijali swoje profesje. Jeżeli wiąże się to z jakimś wysiłkiem ze strony ich bohaterów, cała sprawa staje się jeszcze bardziej godna uwagi.

Jak już wspomniano, odnalezienie możliwości rozwoju w ramach własnej profesji może przyczynić się do stworzenia całego szeregu przygód – czarodziej może zażądać zdobycia jakichś ksiąg albo odnalezienia niezbędnych mu do czarowania składników, postać wstępująca do służby wojskowej może zostać wysłana z zadaniem takim jak na przykład poprowadzenie patrolu do odległej wioski albo przekazanie wiadomości dla oficera, który znajduje się obecnie w odległości wielu kilometrów. Takie i podobne przygody mogą zmusić bohaterów do przebijania się przez wrogie terytorium albo doprowadzić do odkrycia, iż jeden z członków ich drużyny jest szpiegiem lub pracującym dla przeciwnika zabiójcą.

• NAUCZYCIELE JAKO BOHATEROWIE NIEZALEŻNI •

Sprawiając, że każdy ewentualny pracodawca lub nauczyciel będzie postacią z krwi i kości, w szybkim tempie stworzysz szereg barwnych i ciekawych bohaterów niezależnych, z którymi będą współdziałali twoi gracze. Bohaterowie niezależni tego rodzaju mogą się przydać w dalszym ciągu przygody, można ich wykorzystać na przykład do wprowadzenia do gry nowych łowców przygód. W miarę, jak bohaterowie stają się coraz bardziej doświadczeni, będą mieć coraz szerszy krąg przyjaciół i znajomych, których poznali w czasie przygód.

Tacy bohaterowie niezależni mogą również oszukiwać bohaterów, prowadzonych przez graczy. Udając, że proponuje im naukę taki nieuczciwy BN może podstępnie skłonić bohaterów do wykonania dla niego za darmo jakiegoś nielegalnego zadania! „Ależ wasza miłość! Skąd mogłem wiedzieć, że on jest paserem? Uważałem go za uczciwego kupca. Przysięgam, że nie miałem pojęcia, co się znajduje w pudełku...”

NAUKA NOWYCH UMIEJĘTNOŚCI

Zwróć uwagę, iż bohaterowie, rozpoczynający kompletowanie schematu rozwinięć profesji podstawowej, w której jest jedna lub więcej umiejętności poprzedzonych zdaniem „XX% szansy...” mogą wykupić każdą z tych umiejętności na normalnych zasadach, chyba że umiejętność ta jest *urodzona*. „Szansa procentowa” odnosi się jedynie do bohaterów, dla których jest to pierwsza profesja.

Co się jednak stanie później, jeżeli bohater zmieni profesję i wówczas postanowi, że chce się nauczyć jednej lub więcej umiejętności, które były dostępne we wcześniejszej profesji, ale nie zostały w porę zakupione? Oczywiście, jeśli są one przewidziane również w nowej profesji mogą zostać nabyte w zwykły sposób. Jeżeli jednak nie są one wymienione w opisie profesji, w takim razie bohater, by je nabyć, musi się zdecydować na jakąś specjalną, dodatkową praktykę. Podobnie bohater może życzyć sobie uzyskania jakiejś umiejętności, która nie wchodzi w skład ani obecnej, ani poprzedniej profesji. Przedstawione poniżej przepisy wyjaśniają, w jaki sposób można tego dokonać.

U podstaw tego systemu leży założenie, że gdy bohater zmienia profesję i kiedy przechodzi jakieś szkolenie, to zdobywa elementarną wiedzę na temat *wszystkich*, przewidzianych dla tej profesji umiejętności. Nie oznacza to, że od razu te umiejętności nabywa, lecz raczej, że zostaje nauczony co należy zrobić, by z czasem je rozwijać. Jest to odzwierciedlone zdobywaniem i wydawaniem punktów doświadczenia. Gdy łowca przygód zdobędzie 100 PD, uważa się, że jest wystarczająco doświadczony, aby podstawowe wiadomości na temat dowolnej umiejętności zostały przekształcone w jej pełną znajomość, a gracz może ją umieścić na Karcie Bohatera. Z drugiej strony, profesje nie wymagające początkowego okresu szkolenia uznane są za powszechnie znane wśród mieszkańców Imperium – bohater musi jedynie samodzielnie ćwiczyć, aby rozwijać umiejętności wymienione w opisie takiej profesji.

• ZDOBYWANIE UMIEJĘTNOŚCI Z DAWNYCH PROFESJI •

Zakłada się jednak, że bohater, który rozpoczyna karierę w nowej profesji, nie ma możliwości podpierania się podstawowymi umiejętnościami, wynikającymi z dawnej profesji i w związku z tym nie może w normalny sposób uzyskiwać poprzednich umiejętności. Porzucając dawną profesję, bohater traci możliwość nabywania tych umiejętności w łatwy sposób. Jeżeli jednak osoba taka jest w stanie poświęcić kilka godzin tygodniowo, by praktykować takie zdolności, w dalszym ciągu może uzyskać daną umiejętność, wydając 100 PD (jak zwykle) i następnie wykonując test **Inteligencji**. Jeżeli test się nie powiedzie, bohater traci 100 PD i nie udaje się mu nauczyć tej nowej umiejętności. Nie oznacza to, że bohater nie może próbować zdobyć jej po raz drugi, jednak 100 PD jest stracone raz na zawsze. Czas, jaki musi być poświęcony na ćwiczenie tych umiejętności i okres praktyki będzie się zmieniał zależnie od umiejętności. Dla ogólnej orientacji podzieliśmy wszystkie umiejętności na cztery podane niżej kategorie:

Praktyczne

Akrobatyka **n**
Bijatyka
Brzuchomówstwo **n**
Celne strzelanie
Cichy chód w mieście i na wsi
Celny cios
Człowiek – guma **n**
Czytanie z warg
Dolinarstwo
Górnictwo **n**
Jeździectwo
Kamieniarstwo **n**
Kowalstwo **n**
Łowiectwo
Mimika
Mocna głowa

Intelektualne

Astronomia
Piwowarstwo **p**
Chemia **p**
Chirurgia **p**
Czytanie i pisanie
Defraudacja **p**
Farmacja **p**
Geniusz arytmetyczny
Gotowanie **p**
Heraldyka
Hipnoza **n/p**
Historia
Inżynieria **p**
Język tajemny
Jubilerstwo **p**

Naśladownictwo
Oburęczność
Ogluszenie
Otwieranie zamków
Pływanie **n**
Połykanie ognia
Powozienie
Rozbrajanie
Rybactwo
Silny cios
Specjalna broń
Stolarstwo **n**
Szaleńczy atak
Sztuka
Śledzenie
Taniec
Torturowanie **n**
Tropienie
Ucieczka
Ukrywanie się na wsi i w mieście
Uniki
Wiosłowanie
Woltyżerka **n**
Wspinaczka
Wyczucie kierunku
Wykrywanie pułapek
Wyzwalanie się z więzów
Zapasy **n**
Zastawianie pułapek
Zwinne palce
Żeglowanie **n**
Żonglerka

Osobiste

Aktorstwo **t/p**
Błaznowanie **t/p**
Błyskotliwość **p**
Charakteryzacja **t/p**
Etykieta **t/p**
Gadanina **p**
Gawędziarstwo **p**
Hazard **p**
Komedianctwo **p**
Krasomówstwo **p**
Posłuch u zwierząt **p**
Przekupstwo **p**
Szyderstwo **t/p**
Śpiew **t/p**
Targowanie się **p**
Urok osobisty **p**
Uwodzenie **p**
Żebractwo **p**

Kartografia
Krawiectwo **p**
Kryptografia
Leczenie chorób **p**
Leczenie ran **p**
Medytacja **m**
Metalurgia **p**
Monetoznaustwo
Muzykalność **p**
Opanowanie runów **m**
Prawo
Rozpoznawanie magicznych przedmiotów **m**
Rozpoznawanie ożywieńców
Rozpoznawanie roślin
Rozpoznawanie runów **m**
Różdżkarstwo **p**
Rzucanie czarów **m**
Sekretne znaki
Sekretny język **p**
Szacowanie
Szkutnictwo **p**
Teologia
Tresura **p**
Tworzenie magicznych pergaminów **m/p**
Tworzenie magicznych przedmiotów **m/p**
Warzenie trucizn **p**
Wiedza o demonach **m**
Wiedza o magicznych pergaminach **m**
Wiedza o rzekach
Wróżenie **p**
Wykrywanie istot magicznych **m**
Wykrywanie magii **m**
Wytwarzanie eliksirów **m/p**
Zielarstwo **p**
Znajomość języka obcego **p**

Wrodzone

Bardzo silny
Bardzo szybki
Bardzo wytrzymały
Bystry wzrok
Czuły słuch
Odporność na choroby
Odporność na trucizny
Silacz
Szczęście
Szósty zmysł
Szybki refleks
Uzdolnienia językowe
Widzenie w ciemnościach

następujących profesji: druid, nowicjusz, uczeń czarodzieja, uczeń alchemika (te umiejętności są oznaczone literą **m**).

Osobiste: tu są umiejętności, w których ważne jest nie *co* robisz, ale *jak* to robisz. Wielu z nich można się nauczyć samemu (te wymagające nauczyciela oznaczone są literą **n**). Wszystkie te umiejętności wymagają praktyki (**p**).

Wrodzone: ogólnie rzecz biorąc są to umiejętności, z którymi ktoś się urodził lub uzyskał je po długim czasie poświęcania się konkretnej profesji. Nie ma innego sposobu ich zdobycia – obojętne jak długa praktyka czy nauka nie da bohaterowi, na przykład, umiejętności *widzenia w ciemnościach*.



• CZAS SZKOLENIA •

Czas, który musi zostać przeznaczony na naukę/ćwiczenia zależy od tego, do której kategorii należy dana umiejętność:

Umiejętności *praktyczne* wymagają 2 godzin praktyki dziennie przez 3K6-tygodni, zanim bohater będzie mógł wykonać test **Int**. Ponadto, jeżeli umiejętność wymaga posiadania nauczyciela, lowca przygód musi być nadzorowany przez przynajmniej połowę tego czasu.

Umiejętności *intelektualne* wymagają 2 godzin nauki dziennie oraz dodatkowo 2 godzin tygodniowo, tym razem spędzonych w towarzystwie nauczyciela przez 6+2K6 tygodni, zanim bohater będzie mógł wykonać test **Int**. Umiejętności, które wymagają dodatkowych zajęć praktycznych powodują, że uczeń musi poświęcić na nie dodatkowe 2 godziny tygodniowo.

Umiejętności *osobiste* są o wiele trudniejsze do określenia w kategoriach wymaganego szkolenia/nauki. Niektóre osoby będą mogły nabyć je szybko, inni zaś mogą na próżno zmagać się z nimi przez całe wieki. Zasadniczo, postać starająca się zdobyć którąś z tych umiejętności musi ćwiczyć przez dwie godziny dziennie, przez ilość dni równą 100 minus jej **Oglada**. Na zakończenie tego okresu wykonywany jest test **Int**, który ma na celu ustalenie, czy lowca przygód zdobył tę umiejętność. Jeżeli została ona określona jako wymagająca nauczyciela, pragnący ją zdobyć bohater musi być nadzorowany przez minimum 2 godziny tygodniowo.

Honorarium nauczyciela

Oczywiście, będzie ono bardzo zróżnicowane w zależności od bohatera niezależnego (i może od tego, czy rzeczywiście chcesz, by dany bohater uzyskał tę umiejętność, czy nie). W ogólnych zarysach można jednak stwierdzić, że powinienes przyjąć, iż nauczyciele umiejętności *praktycznych* oraz *osobistych* będą żądali 1K6 ZK za godzinę, podczas gdy nauczyciele umiejętności *intelektualnych* będą żądali honorarium w wysokości 1K10+1 ZK za godzinę.

Szkolenie przyspieszone

Bohater może chcieć szkolić się nieco szybciej, miast próbować doskonalić umiejętność w czasie wolnym. Oczywiście, jest to całkowicie do przyjęcia, pod warunkiem, że 1) bohater nie poświęci na to więcej niż 10 godzin dziennie, 2) nadzorujący go nauczyciel (jeżeli jest takowy) wyrazi na to zgodę i 3) ogólna ilość godzin poświęconych nauce równa się wymaganej.

• PRZYKŁADOWY NAUCZYCIEL •

Poniżej szczegółowo zaprezentowano bohatera niezależnego, którego można wykorzystać w dowolnej kampanii, rozgrywanej w ramach systemu **Warhammer**. Chociaż Heinz von Naprump został wymyślony tak, by dobrze pasował do fragmentu scenariusza „Śmierć na rzece Reik”, który ma miejsce w Altdorfie, można go bez trudu wykorzystać w dowolnym innym miejscu, zmieniając jedynie niezbędne szczegóły. Heinz ukazuje w jaki sposób ciekawy bohater niezależny może być wykorzystany do zapewnienia graczom nowych umiejętności, możliwości zmiany profesji i jako źródło informacji i przyszłych kontaktów z innymi bohaterami niezależnymi.

OBJAŚNIENIA KATEGORII

Praktyczne: w tych umiejętnościach liczy się nie tyle teoria, ile praktyka. Umiejętności te mogą zostać zdobyte dzięki ciężkiej pracy, wewnętrznej dyscyplinie i zaangażowaniu. Umiejętności oznaczone **n** nie mogą zostać nabyte bez pomocy mistrza.

Intelektualne: są to umiejętności, w których pierwszorzędne znaczenie mają teoria i wiedza książkowa. Ogólnie rzecz biorąc, nie można się ich nauczyć na własną rękę. Dodatkowo niektóre wymagają sporej ilości ćwiczeń praktycznych – doskonale jest znać *teorię* tresury, ale dopóki nie poćwiczysz się tego na paru zwierzątkach, nie można się uważać za wyszkolonego. Tego rodzaju umiejętności są oznaczone literą **p**. Są tu również wymienione pewne umiejętności, których można się nauczyć jedynie poświęcając się profesji magicznej – nie może się ich nauczyć nikt, kto nie zdobył jednej lub więcej

HEINZ VON NAPRUMP -

Człowiek, mężczyzna, bakałarz (ex-zak, ex-szlachcic)

Heinz jest młodszym synem, pochodzącym z bogatej altdorfskiej rodziny – jednej z wielu szlacheckich rodzin, które przybywają do Altdorfu, by znaleźć się bliżej dworu cesarskiego. W młodości Heinz zdradzał wielkie zainteresowanie historią i geografią Imperium, w związku z czym rodzice zapisali go na Uniwersytet Altdorfski, gdzie rozpoczął świetną karierę naukową.

Heinz jest spokojnym molem książkowym. Mówi cicho, ale irytująco sepleni, co jest nader powszechną cechą wśród szlachty. Ubiiera się w kosztowne, choć praktyczne ciemnobrązowe szaty, którymi okrywa swoje pulchne, kragle kształty. Jego wygląd psują jednak plamy po jedzeniu, które pokrywają przód jego kamizelki i krawat. Grube, prawie nieprzezroczyste okulary nadają mu wygląd przygłupa, ale pod tą mylącą maską kryje się bystry umysł.

Zawsze strasznie przejmuje się czasem, zupełnie jakby obawiał się, że spóźni się na jakieś ważne spotkanie. Zachowuje się nerwowo, zwłaszcza w obecności obcych, ale szybko zaczyna być przyjazny wobec osób mających wykształcenie akademickie lub takich, które przejawiają chęć do nauki.

Chociaż Heinz ogromnie interesuje się Imperium, nie podróżował zbyt wiele po kraju. O wiele bardziej interesuje go grzebanie w relacjach innych ludzi, niż zdobywanie doświadczeń z pierwszej ręki. Mimo wszystko jest jednak bardzo wykształconym naukowcem, doskonale znającym geografię i historię Imperium.

Heinz przez całe życie związany jest z Uniwersytetem i ma tam wypełnione mapami i śmieciami mieszkanie. Opiekuje się nim zapracowany służący. Heinz uczy geografii i historii. Jako uznany naukowiec może przerzucić większość nudnej roboty na swoich podwładnych, a sam w tym czasie zajmuje się sporządzaniem dokładnych map wodnych szlaków Imperium. W chwili obecnej zbiera dane, dotyczące rzeki Reik na odcinku między Altdorfem i Nuln.

Sz	VV	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	36	32	3	3	6	58	1	34	30	68	36	50	29

Wiek: 42 lata

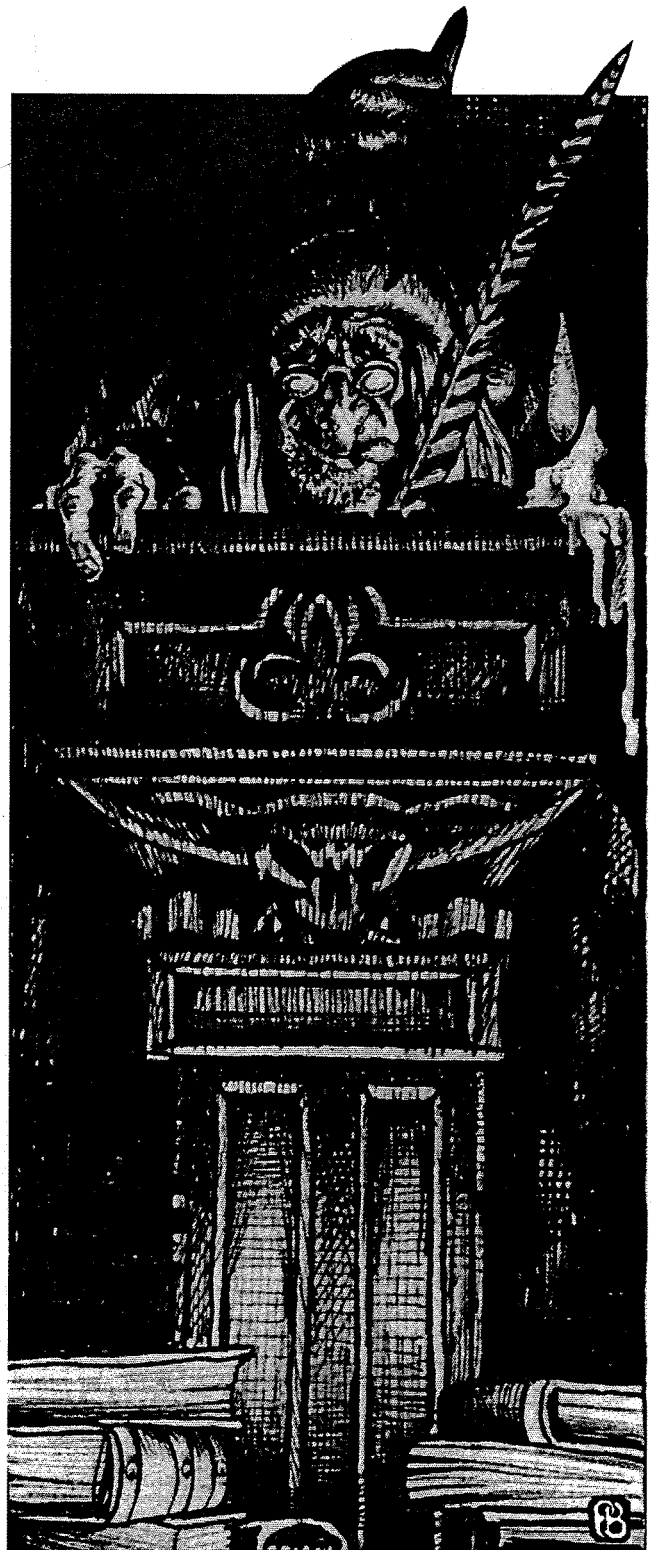
Umiejętności: język tajemny – magiczny, astronomia, kartografia, urok osobisty, etykieta, heraldyka, historia, monetoznawstwo, czytanie i pisanie, jeździectwo, sekretny język – klasyczny, mówi też dialektem bretońskim.

Przedmioty: sztylet, przybory do pisania, trójkątny kapelusz, upudrowana biała peruka, grube okulary, brązowe, poplamione jedzeniem ubranie.

Bohaterów można zetknąć z Heinzem na wiele sposobów. Mogą go na przykład spotkać, siedzącego w przybrzeżnej gospodzie albo spacerującego po porcie. Jeżeli dostrzeże bohaterów, może spróbować nawiązać z nimi rozmowę na temat rzeki Reik, jednej z wielkich miłości jego życia. Lub też pewnej mglistej nocy bohaterowie mogą uratować go przed rabusiami. Łowcy przygód mogą też usłyszeć o nim od jakiegoś karczmarza: „Przychodzi tu taki wykształcony facet i zawsze wypytuje ludzi o rzeki, dużo z tego zapisuje i zawsze płaci za informacje”. Bohaterowie mogą sami go odszukać, albo poczekać na jego przybycie. Innym sposobem wprowadzenia Heinza do gry jest umieszczenie gdzieś na drodze obwieszczenia: „Poszukiwani uczciwi wodniacy w celu sporządzenia map rzeki Reik. Dobra zapłata za ważną pracę naukową”.

Niezależnie od tego, w jaki sposób bohaterowie się z nim zapoznają, Heinz jest zainteresowany zebraniem grupy ludzi, którzy sporządziliby dla niego mapy Reiku. Ma zamiar płacić 25 ZK za dokładne mapy, a dodatkowo nauczy bohaterów umiejętności *kartografia* całkowicie za darmo. Aby móc się jej nauczyć, wymagany jest test *Int*.

Poza nauką *kartografii*, Heinz może być niezwykle pożytecznym źródłem informacji na temat geografii i historii Imperium. Gdy tylko bohaterowie powrócą z mapami, będzie działał jako mecenas tego



z nich, który zechce zostać studentem lub bakałarzem na uniwersytecie. Dostarczy też listy polecające do innych uczonych i uniwersytetów w całym Imperium.

Dodatkowo Heinz chętnie udziela prywatnych lekcji z *monetoznawstwa* i *historii*. Odmawia jednak nauki *czytania* i *pisania*, gdyż uważa, że jest to poniżej jego godności. Bardzo przydatne mogą się również okazać kontakty rodzinne i uniwersyteckie Heinza, ponieważ dzięki nim będzie mógł interweniować u władz w razie gdyby bohaterowie wpadli w jakieś kłopoty. Skutek tej interwencji zależy od rodzaju przestępstw, popełnionych przez bohaterów, ale z załagodzeniem drobnych występków nie powinien mieć kłopotu.

Jim Bamba & Fil Gallagher

• TNIJ I RĄBI! •

ZMODYFIKOWANE ZASADY WALKI DO GRY WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

W tym rozdziale zawarto nowe, zmodyfikowane zasady walki do gry **Warhammer Fantasy Roleplay**. Zostały one wymyślone w celu zastąpienia reguł obowiązujących dotychczas. Mistrzowie Gry i ich drużyny powinni je przetestować, ustalając jakiś „okres próbny”, by sprawdzić czy wszystkim one odpowiadają – jeśli tak, należy wprowadzić je na stałe. Dodatkowe zasady mają na celu udoskonalenie gry, ale niektóre (np. opcjonalny modyfikator **Inicjatywy**) mogą nieco spowalniać rozgrywkę. Prawdopodobnie nie będzie to sprawiać wielkiego kłopotu, ponieważ walki w **WFRP** nie trwają zazwyczaj długo, ale jeżeli ktokolwiek odniesie wrażenie, że gra ulega znacznemu spowolnieniu, nowy przepis można pominąć. Tam, gdzie jest to możliwe, zasady są podane w takim samym porządku, jak w głównym podręczniku **WFRP**.

• ZASKOCZENIE •

Nie podajemy tu żadnych specjalnych zasad, odnoszących się do zaskoczenia, ponieważ zjawisko to jest ogromnie zróżnicowane w zależności od okoliczności, specjalnych umiejętności i innych czynników. Mimo to opisany poniżej system **Efekttywnej Inicjatywy** (**EI**) pozwala na większą elastyczność w określaniu zaskoczenia. MG może zarządzić, że zamiast tracić całą rundę (czy ktoś naprawdę może być zaskoczony przez całe 10 sekund?), zaskoczona istota reaguje z opóźnieniem, tracąc **EI**. I znowu, ustalenie dokładnej ilości straconego czasu jest uzależnione od okoliczności, ale jeśli MG nie jest tego pewny, utrata **EI** może zostać ustalona losowo rzutem 1K3x10. Zamieszczony niżej fragment, omawiający **EI** wyjaśnia to zagadnienie bardziej szczegółowo.



• INICJATYWA I EFEKTYWNA INICJATYWA •

W jednej rundzie walki bohaterowie i istoty wykonują działania zgodnie ze zmniejszającym się porządkiem ich poziomu **I**. Podręcznik **WFRP** podaje modyfikatory (za atak, zwycięstwo itp.), które mogą zmieniać się w każdej rundzie, w związku z czym rzeczywisty poziom **I** może ulegać zmianie, zmieniając zarazem kolejność działań. Równie oczywisty jest fakt, że podstawowy poziom **I** danej istoty nie zmienia się wraz z tymi modyfikatorami. Najlepszym rozwiązaniem jest użycie terminu **Efekttywna Inicjatywa** (**EI**), który oznaczać będzie wynikający z modyfikatorów, chwilowy poziom tego elementu charakterystyki.

*Na przykład: Helmut Wojownik, mający **I** 45, walczy ze ska-
weńskim wojownikiem (**I** 40). W pierwszej rundzie jego cios chy-
bił, podczas gdy skaven drasnął go, zmniejszając jego **Żywot-
ność** o 1 punkt. Skaven obecnie uważany jest za wygrywającego
walkę (patrz podręcznik **WFRP**). W kolejnej rundzie daje to mu
dodatkni modyfikator +10 do **I**. Możemy stwierdzić, że w drugiej
rundzie walki **Efekttywna Inicjatywa** (**EI**) skavena wynosi 50,
Helmuta zaś 45. Jest to zasadnicza różnica, ponieważ szczenio-
człowiek zada teraz cios przed Helmutem.*

Jak się za chwilę przekonamy, zastosowanie **EI** pozwala MG i graczom toczyć walkę bardziej płynnie.

Rundowy modyfikator **EI**: Opcjonalny modyfikator **EI**

Wyobraź sobie dwie istoty toczące walkę. Żadna z nich nie ma przewagi wysokości, ataku, zaskoczenia. Jedna z nich ma **I** równą 55, a druga **I** równą 54. Oczywiście, różnica w szybkości ich działania jest niewielka i sugerowany tu opcjonalny modyfikator **EI** odzwierciedla ów stan. Przed każdą rundą, ale po tym, gdy gracze zadeklarowali planowane przez siebie działania, MG określa losowo, która z walczących stron posiada niewielką przewagę wynikającą z różnicy czasów reakcji. Odbyna się to za pośrednictwem rzutów K6 i K10. Jeżeli rzut K6 = 1-3, przewagę mają bohaterowie, jeżeli 4-6, dysponują nią ich przeciwnicy. Wynik rzutu K10-dodawany jest do poziomu **EI** strony posiadającej tę niewielką przewagę.

*Na przykład: Helmut (**I** 45) i jego przyjaciel Skallier, ranger-elf
(**I** 65) i Ragnerek, ranger-człowiek (**I** 39), walczą z trzema ska-
venami (**I** 40). Na początku walki MG wykonuje rzut K6, które-
go wynik wynosi 2, co sprawia, że BG dysponują niewielką prze-
wagą szybkości działania, a później K10 (rezultat wynosi 7).
Dzięki temu każdy członek drużyny bohaterów może dodać
sobie w tej rundzie +7 do **EI**. Obecnie **EI** dla trzech bohaterów
wynosi odpowiednio 52, 70 i 46, dzięki czemu wszyscy trzej
mogą działać przed skavenami. Może to stanowić istotną róż-
nicę, ponieważ Ragnerek został przesunięty wyżej w kolejce
zadawania ciosów.*

Ten prosty, opcjonalny modyfikator zwiększa element niepewności przebiegu wydarzeń, przynajmniej w przypadku stworzeń o mniej więcej równorzędnych podstawowych poziomach **I**, a jednocześnie zapewnia, że stworzenia o znacznie wyższych poziomach **I** niż ich przeciwnicy, utrzymują przewagę, którą powinna zapewnić im wysokość ich cechy.



• USTALENIE KOLEJNOŚCI WIELOKROTNYCH ATAKÓW •

W tym przypadku system **EI** jest bardzo przydatny. Prowadzenie walki, w której biorą udział stworzenia z różną liczbą ataków może być dla MG skomplikowane. Czy stworzenie o **I** 40 i **A** 2 może zaatakować dwukrotnie przed istotą o **I** 35 i **A** 5? Wydaje się to niemożliwe do przyjęcia. System **EI** oferuje proste rozwiązanie tej sytuacji.

Formuła jest prosta. Podziel **EI** stworzenia na początku rundy (podstawowa **I**, opcjonalny modyfikator, modyfikator za wygrywanie itp.) przez liczbę ataków, które może wykonać. Teraz jego ciosy będą następować w regularnych odstępach przez całą rundę.

*Na przykład: Serafin, zabójca-elf o **I** 70, walczy z ogrem o **I** 30. Elf ma 3 ataki, ogr ma 2. Stosując opcjonalny modyfikator MG ustala, że elf ma w tej rundzie premię **EI** +2, czyli ogólne **EI** 72.*

*Trzy ataki elfa mają miejsce przy **Inicjatywie** 72, 48 i 24, dwie odpowiedzi ogra przy **Inicjatywie** 30 i 15. W rezultacie, kolejność ataków jest następująca: elf, elf, ogr, elf, ogr.*

Ułamki równe lub większe niż połowa są zaokrąglane do góry, ułamki poniżej połowy są zaokrąglane w dół (a więc przy **EI** 70, ataki będą miały miejsce przy **Inicjatywie** 70, 35 i 18).

Nie jest to system zbyt czasochłonny, ponieważ wielokrotne ataki mają zastosowanie jedynie w czasie walki wręcz, a nie w czasie walki strzeleckiej lub magicznej. Co więcej, graczowi nietrudno jest przeprowadzić taki podział ciosów, ponieważ maksymalna liczba ataków dla bohaterów i tak wynosi 4 (nasz zabójca ma o 1 mniej niż wynosi maksimum).

MG może więc przeprowadzić działania bohaterów i ich przeciwników po prostu według kolejności **EI**. Jedyna różnica polega na tym, że drugi, trzeci i następne ataki następują później, a niektóre potwory i BG włączają się do walki więcej niż raz. Rezultatem zastosowania tego systemu jest „wyrównanie” wielokrotnych ciosów – nikt nie może wykonać wielkiej ilości ataków dzięki wysokiemu **I**, zanim przeciwnik, nawet taki, który dysponuje możliwością wielokrotnego ataku, będzie mógł zadać choćby jeden cios.

Jeżeli wykorzystuje się system wielokrotnych ataków, nie można opóźniać poszczególnych ataków – w razie zaistnienia takiej sytuacji są one po prostu tracone. W podanym wyżej przykładzie jeżeli zabójca-elf z jakiegoś powodu nie wykorzysta swojego ataku **EI** 72, pozostaną mu tylko dwa, które będą miały miejsce w przewidzianych momentach – **EI** 48 i **EI** 24.

Zwróć uwagę, że duże różnice **I** pomiędzy przeciwnikami są przez ten system w dalszym ciągu chronione. Na przykład, nasz zabójca-elf w dalszym ciągu zada swoje dwa ciosy zanim gigant (**I** 20) zada którykolwiek ze swoich pięciu. Ma to sens, ponieważ różnica **I** jest rzeczywiście bardzo duża i czas reakcji obu istot jest tak odmienny, że sytuacja taka jest niezwykle prawdopodobna. Oczywiście, gdy gigant zaczyna działać, zadaje cały grad ciosów, ale **I** (i **EI**) zasadniczo oznacza zdolność do szybkiego reagowania, a nie zadawania wielu ciosów (to określa ilość **Ataków** istoty).



Uproszczony system

Szybszym, choć mniej realistycznym wariantem przepisów, dotyczących wielokrotnych ataków jest wykorzystanie wyłącznie **I** podstawowej i kolejności ataków jak wyżej, ale przy zastosowaniu w celu stworzenia **EI** w każdej rundzie walki modyfikatorów za wygraną, szarżę, zaskoczenie itp. do poszczególnych ataków, nie zaś do poziomu **I**. W ten sposób MG i gracze nie muszą jej zmieniać przy każdej rundzie. Jak już powiedzieliśmy, jest to szybszy sposób, ale ma on raczej negatywny wpływ na bohaterów lub istoty, mające możliwość wielokrotnego atakowania, które mają na początku nie najlepszy poziom **I**.

• WYDOBYWANIE PRZEDMIOTÓW •

Dobycie broni z całą pewnością powinno potrwać jakiś czas. Należy wprowadzić następujące zasady:

Dwuręczna broń i luki wszelkiego rodzaju dobywa się przez całą rundę. Jeżeli luk nie ma na cięciwie założonej strzały, należy również dodać czas niezbędny na jej założenie.

Tarcze i puklerze. Przygotowanie ich do użycia zajmuje jedną rundę, jeżeli nie są wcześniej przypięte do ramienia (a są np. zarzucone na plecy).

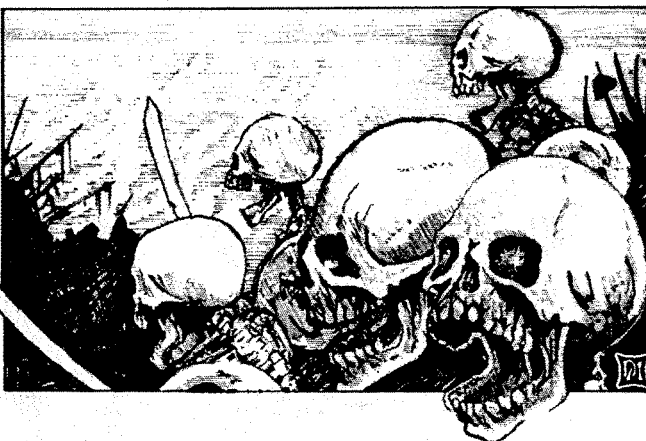
Broń ręczna. Jejdobycie powoduje utratę **EI** (patrz niżej). Ujemny modyfikator powinien ulegać zmianie w zależności od rozmiaru broni. Nóż lub sztylet można wyciągnąć szybko – powoduje to ujemny modyfikator do **EI** w wysokości jedynie -10 (zakładając, że broń jest w pobliżu ręki). Wydobycie miecza albo innej broni o większych rozmiarach powoduje utratę **EI** w wysokości -20. Oczywiście modyfikatory te mają zastosowanie jedynie w czasie tej rundy walki, w której broń jest dobywana.

Będziesz musiał zdecydować jak wiele czasu zajmuje wydobycie broni innego rodzaju, koniecznie uwzględniając jej bliskość do ręki. Na przykład przygotowanie do użycia bicia owiniętego wokół pasa zajmie najprawdopodobniej całą rundę, ale jeżeli był niesiony zwinęty w mocnej skórzanej pochwie przy pasie, może być wyciągnięty o wiele szybciej, powodując utratę jedynie 20 punktów **EI**. Najdłużej będzie trwało wydobycie broni trzymanej w plecaku.

Przedmioty w plecaku: czas zużywany na wydobycie przedmiotu z plecaka zależy od stopnia wypchania plecaka! Ponieważ, ogólnie rzecz biorąc, im więcej przedmiotów znajduje się w plecaku, tym większa jest ogólna wartość obciążenia, można zastosować stosunkowo prostą zasadę:

Otwarcie plecaka trwa 1 rundę (wlicza się w to ewentualne zdjęcie go z pleców). Następnie odnalezienie przedmiotu zajmuje 1 rundę na 30 jednostek obciążenia rzeczy znajdujących się we wnętrzu plecaka, albo część tej wielkości.

Ważne, że strata **EI** spowodowana wydobywaniem broni/przedmiotów uwzględniana jest **po** wyliczeniu kolejności wielokrotnych ataków. Może to doprowadzić do utraty jednego lub więcej z nich. Patrz **Ustalenie kolejności wielokrotnych ataków**.



• ATAKI NA RÓŻNYCH PRZECIWNIKÓW •

Ogólnie rzecz biorąc, rozdzielanie ataków pomiędzy przeciwników w czasie walki wręcz jest możliwe, ale na skutek zmiany przeciwnika przynajmniej jeden atak zostaje utracony, można również stracić ich więcej, jeżeli przeciwników dzieli kilka metrów. Na przykład bohater, posiadający trzy ataki i walczący z dwoma goblinami może zadać cios jednemu, odwrócić się lub przesunąć, aby walczyć z drugim (tracąc jeden atak) i następnie zadać cios drugiemu wrogowi. Zmiana przeciwnika nie musi być zgłaszana zawczasu. Na przykład, jeżeli wojownik zadaje trafienie krytyczne jednemu nieprzyjacielowi, może zmienić swoje zamierzone działanie (czyli zadanie ciosu temu samemu nieprzyjacielowi) i miast tego spróbować trafić następnym cel, wykorzystując do tego pozostałe mu ataki. Nie jest jednak możliwa zmiana celu dla wystrzelonych pocisków!

• WALKA BEZ BRONI •

Ujemny modyfikator obrażeń zadanych przy pomocy pięści (lub kopnięcia itp.) zostaje zwiększony z -2 do -3. Do osoby, dysponującej umiejętnością *bijatyka* stosowany jest modyfikator -1 (poprzednio brak było jakiegokolwiek ujemnego modyfikatora). Ujemny modyfikator trafienia pozostaje, jak poprzednio, w wysokości -20. Ta zmiana stanowi odbicie faktu, że nóż lub sztylet (ujemny modyfikator obrażeń -2) jest z całą pewnością bardziej niebezpieczny niż pięść, co jest uwzględnione w zwiększonym ujemnym modyfikatorze obrażeń, zadanych pięścią czy kopnięciem. *Broń uliczna* posiada taki sam, jak poprzednio modyfikator obrażeń (-1). Pamiętaj, że wszystkie ataki bez broni jedynie *ogłuszają* (patrz podręcznik **WFRP**) czy się to atakującemu podoba, czy nie (tak naprawdę, w oryginalnym podręczniku **WFRP** zabrakło tej ważnej informacji – *przyp. red.*).

• BRONĀ •

Bicz

Chociaż istnieje umiejętność *specjalistyczna broń – bicz*, w podręczniku **WFRP** brakuje pełnego opisu tej niezwykłej i potężnej broni.

Bicze mają długą rękojeść (biczysko), zazwyczaj o długości jednego metra, do której umocowany jest długi, twardy pas. Musi być on wykonany z bardzo twardej zwierzęcej skóry lub jelita – sznury i podobne, włókniste materiały są nieprzydatne. Najlepsze bicze w Imperium są importowane i wykonuje się je ze skóry nosorożca, chociaż jelito trolla (jeżeli można je zdobyć) jest doskonałym materiałem zastępczym. Ich dostępność jest *niewielka*, a kosztują 15 ZK plus 4 ZK za każdy metr rzemienia. Długość bicia waha się między 3 a 7 metrami (dłuższe są nieporęczne) – długość rzemienia określa maksymalny zasięg uderzenia biczem.

Użytkownik bicia określa szansę trafienia, korzystając ze swoich **US** (jak przy rzucie *lassem*). Miejsce trafienia ustalane jest w zwykły sposób. Skutki trafienia w określone miejsce są istotne i zostały przedstawione w poniższej tabeli:

TABELA MIEJSC TRAFIENIA BICZEM

Miejsce	Skutek
Głowa	Jeżeli zostało zadane obrażenie, ofiara musi wykonać pomyślny test Zręczności albo na 1 rundę oślepnie z bólu.
Ramię	Jeżeli bohater trzyma cokolwiek w ręku, a uderzenie spowoduje obrażenia, cel musi wykonać pomyślny test Wytrzymałości albo upuści trzymany przedmiot.
Korpus	Istnieje 50% szans, że oba ramiona zostaną spętane. Jeżeli tak się stanie, ofiara nie może zrobić nic, poza wykonywaniem w każdej rundzie testu Zręczności . Uwalnia ją dopiero pomyślne wykonanie tego testu.
Nogi	Jeżeli walczący biczem wykona pomyślnie test Sily , ofiara zostanie przewrócona na ziemię i będzie traktowana jako <i>cel leżący</i> . Jest to zasada dodatkowa w stosunku do zwykłej szansy <i>spłatania</i> (patrz niżej). Cel nie może zostać obalony na ziemię, jeżeli jego Sila przewyższa Silę użytkownika bicia o więcej niż 1 punkt.

Bicz posiada **Efektywną Silę** 1 i każde zadane nim trafienie, bez względu na to czy powoduje obrażenia, czy nie (tj. jeżeli zostaje wykonany pomyślny rzut **WW**), może *spętać* cel, chyba, że wykona on pomyślny test **Zręczności** z ujemnym modyfikatorem -10. Test musi być wykonywany w każdej rundzie. Oczywiście, tylko jedna istota może zostać spętana jednym ciosem bicia. Spętana istota walczą z ujemnym modyfikatorem -10 do odpowiednich umiejętności, modyfikator ten może ulec zwiększeniu do -20, jeżeli walczący biczem mocno pociągnie za rękojeść.

Wszystko to czyni z bicia wspaniałą broń w rękach eksperta, ale nie jest wykluczone, że będziesz chciał w niektórych okolicznościach nieco zmodyfikować efekty jego działania. Na przykład halfling, który owinie bicz wokół kolan ogra, raczej nie zdoła powalić przeciwnika na ziemię, mimo że pomyślnie wykona test **Sily**. Jeżeli uznasz za stosowne, możesz wprowadzić odpowiedni modyfikator.



• PAROWANIE •

Jest to szczególnie istotna zmiana przepisów! Osoba, dysponująca umiejętnością *specjalistyczna broń – broń parująca* ma obecnie prawo wykonać, poza swoimi normalnymi atakami, jedno *parowanie* przy pomocy specjalnej, przeznaczonej do tego broni, nie ponosząc żadnych kosztów. Dopuszczalny jest tylko jeden taki blok, chociaż jeżeli bohater chce, może poświęcić jeden lub więcej swych ataków na dodatkowe odparowywanie ciosów przeciwnika. „Darmowe” parowanie musi być wykonane specjalistyczną bronią – lewakiem, łamaczem mieczy czy puklerzem. Tego rodzaju parowanie nie może zostać zamienione na dodatkowy atak jakiegokolwiek rodzaju!

Ta zmiana zasad sprawia, że łamacz mieczy staje się nagle bronią szczególnie godną posiadania i, aby to w jakiś sposób zrównoważyć, należy wprowadzić drugą poprawkę – ewentualna funkcja tego specjalistycznego sprzętu, polegająca na łamaniu broni, nie działa w czasie parowania „darmowego”. Jeżeli jednak na dodatkowe użycie łamacza mieczy został poświęcony jeden z ataków danej osoby, miecz przeciwnika może zostać złamany tak, jak przewidują to standardowe zasady **WFRP**.

• WALKA STRZELECKA •

Modyfikatory trafień

Podana niżej tabela powinna zastąpić tę zamieszczoną w podręczniku **WFRP**.

Strzelanie do małego celu	-10	Ogólnie wszystko, co ma mniej niż 30 cm wysokości i długości uważane jest za mały cel.
Strzelanie do dużego celu	+10	Zasadniczo wszystko o wysokości większej niż 240 cm (gigant, ogr, troll itp.)
Strzelanie z poruszającego się wierzchołka	-10	Strzał z jadącego konia, wozu i tym podobne.
Strzelanie do biegnącego celu	-10	Cel poruszający się z pełną prędkością.
Strzelanie do celu robiącego uniki	-20	Patrz niżej.
Strzelanie na daleki zasięg	-10	Cel znajduje się w dużej odległości od strzelającego.
Strzelanie na maksymalny zasięg	-20	Cel jest w maksymalnym zasięgu używanej broni. Określa to Tabela broni strzeleckiej .
Rzucanie pociskiem improwizowanym	-10	Takim jak kamień, garnek, stół.
Cel za słabą osłoną	-10	Cel jest częściowo ukryty za roślinami, krzewami, drzewami.
Cel za solidną osłoną	-20	Cel jest częściowo osłonięty przez kamienne lub ceglane ścianki, ogrodzenia lub blanki.

Za cel wykonujący uniki uważa się cel, biegnący z pełną prędkością, ale taki, który dodatkowo wykonuje uniki, zygając i pochylając się. Będzie to miało miejsce jedynie w przypadku istot wystarczająco sprytnych, aby to zrobić (może być przydatny test **Int**, jeżeli MG nie jest tego pewien). Zasada ta daje bohaterom szansę bezpiecznej ucieczki przed strzelającymi do nich wrogami. Wykonujący uniki cel pokonuje jedynie 75% odległości, którą może przebyć z pełną prędkością. Wiąże się to z dłuższą drogą, jaką musi pokonać (np. przy **Sz 3**, odległość pokonywana w pełnym biegu wynosi 48 metrów na rundę, przy unikach 36 metrów na rundę). Pod innymi względami (np. sprawa *testów ryzyka*, wynikające ze zmęczenia zmniejszenie prędkości po każdej rundzie itp.) uniki liczą się jak bieg z pełną prędkością.

Broń strzelecka w walce wręcz

Najłatwiej jest po prostu stwierdzić, że broni strzeleckiej można użyć w walce wręcz, ale użytkownik nie może jej naładować powtórnie. Po prostu nie sposób jest założyć belt, naciągnąć kuszę i strzelić do śmierzdzącego ogra, który właśnie próbuje wybić ci mózg z głowy przy pomocy maczugi. Odruchowa próba uniknięcia takiego ciosu całkowicie uniemożliwia skupienie się na ponownym ładowaniu broni. Można oczywiście użyć noża lub topora do rzucania, ale wydaje się dosyć mało prawdopodobnym, aby ktoś chciał tak postąpić, ponieważ pomyłkowo może trafić przyjaciela (patrz *Strzelanie w grupę walczących*).

Strzelanie w grupę walczących

Zakładamy, że strzelający chce trafić określony cel (albo przynajmniej **nie trafić** kogoś konkretnego). Jeżeli tak nie jest, zastosuj zasady opisane w *Strzelaniu do grupy*.

Strzelanie w grupę walczących ze sobą istot jest oczywiście możliwe, ale bohater może mieć kłopoty z trafieniem w zamierzony cel. Szansa takiego błędu wynosi 5% na każdą dodatkową istotę, biorącą udział w walce grupowej. W takim przypadku MG określa losowo, które stworzenie zostało trafione. Jeżeli **US** strzelającego nie są zbyt wysokie, nie potrzeba dodatkowego rzutu, aby przekonać się, czy trafiony został ktoś, kto nie był celem strzału. Można po prostu dodać odpowiednie liczby do górnej wartości cechy.

*Na przykład: Helmut został zaatakowany przez cztery gobliny, a ranger Ragnerek jest w odległości 200 metrów od niego, oddzielony bardzo trudnym do przejścia terenem. Ragnerek jest dobrym strzelcem, ma **US 55** i długi łuk, a więc nawet przy modyfikatorze maksymalnego zasięgu (-20) ma sporą szansę trafienia. Jego gracz wyrzuca 44 – chybięcie.*

*Ponieważ zmodyfikowana **US** wynosi 35 i są jeszcze 4 „drugoplanowe cele” (3 inne gobliny i Helmut), rzut pomiędzy 36 a 55 (4x5 = 20%, dodane do **US 35**) wskazuje, że ktoś został trafiony. Wynik 44 oznacza więc, że Ragnerek trafił kogoś z grupy i MG rzuca **K4**, aby określić kogo. W rezultacie jeden z goblinów pada ze strzałą w brzuchu. Ragnerek zakłada zaś drugą strzałę na ciętą i ma nadzieję, że szczęście dalej będzie mu dopisywać. Helmut również żywi tę samą nadzieję...*

Gdy tylko ustalono, że cel został trafiony, postępuje się według zwykłej procedury ustalania lokalizacji trafień i obrażeń. W przypadku stosowania tych zasad grupa określana jest w zwykły sposób – to znaczy, że następna grupa musi znajdować się co najmniej 4 metry od poprzedniej.

Strzelanie do grupy

Stara zasada, mówiąca, że **US** zostają podwojone przy strzelaniu do grupy, jeżeli strzelec nie określa konkretnego celu, ulega tu zmianie. Modyfikator **US** wynosi +5% dla każdej dodatkowej istoty w grupie, liczącej więcej niż jedną istotę. A więc, jeżeli grupa liczy trzy istoty, strzelający otrzymuje modyfikator **US +10%**, przy czterech +15% i tak dalej.

*Na przykład: Ragnerek tym razem strzela do następnej grupy czterech goblinów, również znajdującej się w odległości 200 metrów. Nie określa żadnego konkretnego goblina, w którego chce trafić. Jego **US** wynoszą 55, a więc jego szansa trafienia wynosi 50% (55-20 za maksymalny zasięg, +15 za trzy dodatkowe cele). Jeżeli trafi, jego ofiara wyznaczana jest losowo za pośrednictwem rzutu odpowiednią kostką.*

Zwróć uwagę, że największa różnica pomiędzy tymi dwoma przypadkami polega na możliwości pozytywnego określenia celu (np. „strzelał do wielkiego goblina w czerwonej chuście na głowie”) albo negatywnego – „chcę strzelić do tej grupy tak, aby nie trafić znajdującego się w niej mojego przyjaciela”. Często łatwiej jest nie trafić kogoś, wyznaczając alternatywny cel w grupie, do której strzelamy!



• BOMBY I BOMBY ZAPALAJĄCE •

Ponieważ broń ta ma maksymalny zasięg 10 metrów i promień rażenia 8 metrów, wyraźnie widać, że ma niewielkie zastosowanie jako broń strzelecka. Szansa na niewłaściwe działanie tej broni jest tak wysoka, że można uznać je za wysoce niebezpieczne, nie zakłóci więc równowagi gry, jeżeli napiszemy tu, że dzięki usprawnieniom w produkcji zasięg działania tych broni uległ obecnie powiększeniu do:

Krótki zasięg: 5 metrów

Daleki zasięg: 12 metrów

Maksymalny zasięg: 20 metrów

Użyj normalnego rzutu K8, aby określić kierunek chybień i miejsca, w którym pociski te upadną. Odległość między celem i miejscem, w którym bomba/bomba zapalająca upadnie, zależy od odległości z jakiej została rzucona.

Krótki zasięg (5 metrów): 1K3 metrów

Daleki zasięg (12 metrów): 1K6 metrów

Maksymalny zasięg (20 metrów): 1K6+1K3 metrów

Należy wreszcie zauważyć, że zmniejszone obrażenia, które mają zastosowanie przy dalekim i maksymalnym zasięgu **nie** wiążą się z odległością, z której rzucono bombę zwykłą lub zapalającą. Zamiast tego zależą one od odległości między centrum eksplozji, a dowolnym celem w promieniu 8 metrów. Obrażenia zmniejszane są o -1 dla każdego celu w odległości 2-4 metrów i o -2 dla każdego celu w odległości 5-8 metrów. Cele oddalone o więcej niż o 8 metrów nie odnoszą żadnych obrażeń.

Podkładanie bomb

Chociaż podręcznik **WFRP** ma rację stwierdzając, że podłożone uprzednio bomby nie wymagają wykonania rzutu ataku, to jednak mimo wszystko trzeba wykonać pewne rzuty kostką. Powody są następujące:

Osoba, podkładająca bombę musi stwierdzić jak długo będzie się palił lont. Może on mieć dowolną długość – poczynając od 1 rundy spalania po (teoretycznie) czas nieokreślony (ścieżka prochowa, prowadząca do beczki!).

Lont przez pierwszą rundę po zapaleniu pali się normalnie. Jednak podczas każdej następnej rundy osoba podkładająca bombę musi rzucić K100 – przy rzucie 96+ lont zatrzęszczy i zgaśnie (ale może zostać podpalony ponownie). Możesz zechcieć wykonać tajny rzut kostką, by sprawdzić, czy lont nie zapalił się powtórnie samoczynnie (jest to szczególnie przydatne przy końcówce lontu, dzięki czemu bomba wybucha prosto w nos osobie podchodzącej, by powtórnie podpalić lont). W takim przypadku rozsądnie jest przyjąć 10% szansę.

Wreszcie, gdy lont dopali się do końca, istnieje w dalszym ciągu standardowa szansa niewypału. Przy rzucie K100 każdy naturalny dublet (11, 22, itd) oznacza niewypał (patrz podręcznik **WFRP**).

Istotom znajdującym się w pobliżu bomby możesz pozwolić na wykonanie testów *sluchania*. Dźwięk płonącego lontu jest zawsze *cichy*. W zależności od odległości, dzielącej bombę od nasłuchującego i natężenia towarzyszącego temu hałasu (np. wrzeszczące, pijane gobliny mają bardzo niewielką szansę na usłyszenie płonącego lontu) powinien zostać wprowadzony odpowiedni modyfikator.

• MIEJSCA TRAFIEŃ I CIOSY/ /STRZAŁY WYMIERZONE •

Zasada ta ma zastosowanie zarówno w przypadku ciosów wymierzanych w czasie walki wręcz, jak i celnych strzałów (patrz podręcznik **WFRP**). Jeżeli atakujący określi lokację ciała, w którą stara się trafić, przydziel następujące modyfikatory do testów **US** i **WW**:

CIOSY WYMIERZONE

Lokacja	Modyfikator
Głowa	-20
Ramię	-20
Korpus	-10
Nogi	-10

Atakujący musi określić, które ramię próbuje trafić. Nie można stwierdzić, że atakuje się ramię, nie określając które, ponieważ obszar pomiędzy nimi to górna połowa torsu, a ramiona traktowane łącznie nie mogą być uznane jako pojedynczy cel ataku.

Jeżeli wymierzony cios chybi, **nie trafia** on w żadną inną lokację ciała.



Wymienione wyżej modyfikatory nie mają zastosowania, jeżeli atakujący może wykorzystać przewagę zaskoczenia, a także wtedy, gdy atakujący zadaje cios celowi *leżącemu* (ewentualnie *spętanemu*, jeżeli uderza w korpus związanego przeciwnika). Wysokie modyfikatory ujemne za ciosy zadawane w ramiona lub głowę, większe od stosowanych zazwyczaj w przypadku małych celów, odzwierciedlają fakt, że przeciwnicy odruchowo, bądź świadomie chronią głowy i górne kończyny, co powoduje, że miejsca te są szczególnie trudne do trafienia.

• TAJEMNICE MAGII •

DODATKOWE CZARY DLA CZARODZIEJÓW, KAPŁANÓW I DRUIDÓW

Pierwsza część tego rozdziału opisuje szczegółowo 16 nowych czarów magii wojennej, przeznaczonych do wykorzystania w grze **Warhammer Fantasy Roleplay**. Czarodzieje zwykli i tacy, którzy specjalizują się w jakiejś dziedzinie magii mają normalny dostęp do tych nowych czarów. Po opisach czarów znajduje się część, w której opisano jakich czarów mogą używać kapłani poszczególnych bóstw. Druidzi i nowe, specjalistyczne czary druidyczne są szczegółowo opisane w drugiej części tego rozdziału.

Nowe czary podane są pismem pochyłym.

• CZARY MAGII WOJENNEJ •

Poziom pierwszy

Aura Oporu

Cień rozpacz

Entuzjizm

Kradzież rozumu

Leczenie lekkich zranień

Lot

Odporność na trucizny

Ognista kula

Podmuch wiatru

Ręka-młot

Sila walki

Wykrycie magii

Wywołanie niechęci

Zapalenie pocisków

Poziom trzeci

Magiczny most

Odporność na strzały

Oslabienie

Ożywienie miecza

Peleryna mroku

Przekazanie aury

Przekleństwo przyciągania strzał

Rdza

Rozproszenie aury

Rozproszenie magii

Wymuszenie ucieczki

Wywołanie głupoty

Wywołanie niestabilności

Wzbudzenie strachu

Poziom drugi

Aura ochrony

Kradzież mocy magicznej

Mistyczna mgła

Pojedynek umysłów

Powstrzymanie odwrotu

Przelamanie strachu

Rozbicie

Strefa sanktuarium

Strefa wytrwałości

Uderzenie

Wywołanie furii

Wywołanie paniki

Wzbudzanie nienawiści

Świetlisty piorun

Poziom czwarty

Aura nietykności

Cuchnąca czmura

Leczenie ciężkich ran

Promień wybuchu

Przyspieszenie czasu

Sila umysłu

Strefa magicznej nietykności

Unieruchomienie

Wyssanie magii

Zakłęcie broni

Zmiana stron

Uwaga: wiele czarów może być skierowanych albo przeciwko jednej istocie, albo przeciwko grupie istot. Pojęcie grupy zostało zdefiniowane w podręczniku **WFRP**.

• CZARY MAGII WOJENNEJ. POZIOM PIERWSZY •

WYKRYCIE MAGII

Poziom czaru: 1

Punkty magii: 1

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: 1 runda

Składniki: żadne

Rzucając ten czar, czarodziej może wykryć wszystkie magiczne przedmioty i obiekty, znajdujące się w jego polu widzenia i w maksymalnym zasięgu oddziaływania czaru. Czar jest przez to zbliżony do umiejętności *wykrywania magii*, ale ma zdecydowanie większy zasięg. Zwróć uwagę, że ten czar nie wyjawia tożsamości istot rzucających czary. Do tego potrzebna jest umiejętność *wykrywania istot magicznych*.

CIEŃ ROZPACZY

Poziom czaru: 1

Punkty magii: 2

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: patrz niżej

Składniki: wyrzeźbione w drewnie miniaturowe serce, które w chwili rzucania czaru przełamuje się na pół

Ten czar może zostać rzucony na dowolną, pojedynczą istotę lub grupę istot. Pomyślnie wykonany test *magii* neutralizuje jego działanie. Zakłęcie to wywołuje w umyśle każdej dotkniętej nim istoty uczucie rozpacz i smutku, wskutek działania czaru istota taka aż do następnego wschodu słońca otrzymuje ujemny modyfikator -10 do wszystkich testów **CP** i **Op**. Czar nie działa na normalne zwierzęta, stworzenia o **Int** 10 lub mniejszej i stworzenia niewrażliwe na oddziaływanie psychologiczne (np. ożywieńcy). Dalsze rzucanie czaru na ten sam cel (cele) nie powoduje zwiększenia podanego wyżej modyfikatora.

ENTUZJAZM

Poziom czaru: 1

Punkty magii: 2

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: patrz niżej

Składniki: miniaturowe serce odlane z żelaza

Ten czar można rzucić na dowolną pojedynczą istotę lub grupę istot. Pomyślnie wykonany test *magii* neutralizuje jego działanie. Zakłęcie napędza nadzieją i entuzjazmem każdą dotkniętą nim istotę, która aż do następnego wschodu słońca otrzymuje dodatni modyfikator +10 do wszystkich testów **CP** i **Op**. Zakłęcie to nie działa na normalne zwierzęta, stworzenia o **Int** 10 lub mniejszej i na stworzenia odporne na oddziaływanie psychologiczne (np. ożywieńcy). Dalsze rzucanie czaru na ten sam cel (cele) nie powoduje zwiększenia podanego wyżej modyfikatora.



ZAPALENIE POCISKÓW

Poziom czaru: 1

Punkty magii: 1 na pocisk

Zasięg: 24 metrów

Czas trwania: patrz niżej

Składniki: 1 kropla oleju i szczypta siarki

Ten czar można rzucić na strzały, belty lub inne pociski. Nie można wykorzystać go do zaklęcia pocisków do broni palnej, bomb zwykłych i zapalających. Na jeden pocisk wydatkowany jest 1 punkt magii, a w czasie jednej rundy mogą zostać zaczarowane nie więcej niż cztery oddzielne pociski. Gdy zostaną one wystrzelone lub rzucone do celu, wybuchają w locie płomieniami, zadając przy trafieniu 1 dodatkowy punkt obrażeń i zapalając każdy trafiony obiekt *łatwopalny*.

Zwróć uwagę, że czarodziej może rzucić ten czar jeszcze przed bitwą, ale, jeśli pociski nie zostaną wystrzelone natychmiast, czar będzie działał jedynie przez 1 godzinę. Czar można rzucić na już lecące pociski.



• CZARY MAGII WOJENNEJ. POZIOM DRUGI •

POJEDYNEK UMYŚŁÓW

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 3 (ale patrz niżej)

Zasięg: 96 metrów

Czas trwania: patrz niżej

Składniki: dwa miniaturowe miecze, jeden złoty, drugi z gagatu

Ten czar powoduje natychmiastowe starcie z nieprzyjacielskim czarodziejem (który nie może uniknąć kontaktu umysłowego i stoczenia pojedynku). Jeżeli czar zostanie pomyłkowo rzucony na istotę, która nie może rzucać zaklęć, punkty magii zostają i tak wydane, a czar jest zmarnowany.

W pierwszej rundzie pojedynku umysłów każdy czarodziej rzuca K6 i dodaje do wyniku poziom swej profesji magicznej. Jeżeli wynik czarodzieja, rzucającego zaklęcie jest wyższy od wyniku jego nieprzyjaciela, przeciwnik traci 3 punkty magii, w przypadku, gdy wynik ten jest niższy lub równy od rezultatu osiągniętego przez wroga, 3 punkty magii traci czarownik, rzucający czar.

Czar jest niebezpieczny, ponieważ raz rozpoczętego pojedynku umysłów nie może przerwać żaden z walczących, dopóki jeden z nich nie zostanie doprowadzony do zerowego stanu punktów magii albo do chwili, w której życzący sobie przerwać potyczkę czarodziej wykona pomyślnie test *magii*. W czasie pojedynku umysłów nie mogą być rzucone żadne inne czary, nie ma również możliwości prowadzenia walki ani wykonywania jakichkolwiek ruchów. Prowadzący pojedynek są nim całkowicie pochłonięci i nie zwracają uwagi na nic innego. Uczestnik umysłowego starcia, uderzony przez jakiegoś innego uczestnika walki, może wykonać test *magii*, by uniknąć dalszego pojedynku (można dopuścić do przeprowadzenia dwóch testów w czasie jednej rundy, jeżeli czarodziej też próbuje uniknąć pojedynku).

Czarodziej, którego ilość punktów magii została sprowadzona do zera lub mniej, traci na 2K10 godzin przytomność, otrzymuje 1 Punkt Oblędu i musi wykonać udany test *magii*, albo poziom jego mocy zostanie na stałe zmniejszony o 3 punkty.

PRZEŁAMANIE STRACHU

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 4

Zasięg: 24 metrów

Czas trwania: natychmiastowy

Składniki: ampulka krwi z serca łwa

Ten czar może zostać rzucony na dowolną istotę lub grupę istot, która właśnie nie wykonała testu *strachu* lub *grozy*. Działanie *strachu/grozy* zostaje natychmiast zniwelowane, a objęte efektem czaru istoty mogą poruszać się i działać normalnie. Wszelkie, wynikające z niepomyślnie wykonanego testu *grozy* Punkty Oblędu pozostają zapisane na Karcie Bohatera. Czar nie działa na normalne zwierzęta, istoty o *Int* 10 lub mniejszej albo odporne na oddziaływania psychologiczne (np. ożywieńców).

ROZBICIE

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 5

Zasięg: 24 metrów

Czas trwania: natychmiastowy

Składniki: miniaturowa żelazna kula na łańcuchu

Ten czar może zostać rzucony na drzwi, mur lub inne nieożywione powierzchnie lub obiekty. Nie oddziałuje na istoty żyjące lub ożywieńców. Czar zadaje równowartość 1K3 trafień o *Sile* 10 na dowolny fragment muru (patrz rozdział *Niszczenie budynków* w podręczniku *WFRP*).

KRADZIEŻ MOCY MAGICZNEJ

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 5

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: natychmiastowy

Składniki: mały bursztynowy słoiczek oraz dowolny magiczny przedmiot

Ten czar można rzucić na dowolną, potrafiącą czarować istotę (jeżeli jako cel została pomyłkowo wybrana istota nie dysponująca możliwością rzucać czarów, punkty magii zostają wydatkowane, ale czar nie ma żadnych skutków). Jeżeli cel nie przejdzie testu *magii*, zostaje okradziony z 2K6 punktów magii, które zostaną przeniesione na rzucającego czar. „Ukradzione” punkty magii mogą czasowo zwiększyć ogólną sumę punktów magii rzucającego czar ponad jego maksymalny poziom mocy, ale muszą one zostać zużyte w ciągu 1 godziny, gdyż w przeciwnym razie zostają utracone. Czarodziej, którego punkty magii zostaną zredukowane do zera lub poniżej traci na 2K10 godzin przytomność i otrzymuje 1 Punkt Oblędu.



• CZARY MAGII WOJENNEJ. POZIOM TRZECI •

PELERYNA MROKU

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 6

Zasięg: osoba rzucająca czar/grupa

Czas trwania: K3+1 tura

Składniki: szczypta sadzy i skrzydła nietoperza

Gdy czar zostanie rzucony, czyniąca to osoba i towarzysząca mu grupa zostanie osłonięta strefą magicznej ciemności, której promień odpowiada powierzchni zajętej przez grupę. Zwróć uwagę, że każdy członek grupy, który oddali się od innego członka tej samej grupy na odległość 4 metrów, wyjdzie poza obręb oddziaływania czaru.

Istoty na zewnątrz strefy nie mogą dostrzec niczego, co zostało objęte mrokiem, ale istoty, znajdujące się wewnątrz strefy działania zaklęcia widzą wszystko, co znajduje się na zewnątrz. Strzały oddane do wnętrza strefy mroku mają ujemny modyfikator trafienia -20, a dodatkowo mag, który przebywa na zewnątrz strefy objętej czarem nie może skierować do środka strefy zaklęć, wymierzonych przeciwko pojedynczym istotom. Istoty, znajdujące się poza obszarem działania czaru, mogą wejść do strefy ciemności jedynie po pomyślnym wykonaniu testu *strachu*.

RDZA

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 5

Zasięg: 24 metrów

Czas trwania: natychmiastowe

Składniki: kawałek żelaza i kropla wody

Ten czar można rzucić na istotę lub grupę istot. Każdy niemagiczny przedmiot wykonany z żelaza, stali lub brązu, który znajduje się w posiadaniu celu (celów) czaru ulega natychmiastowej korozji i zostaje zniszczony. Metalowa zbroja staje się bezużyteczna, broń rozsypuje się w pył (broń o drewnianych drzewcach i metalowych ostrzach/grotach zostaje uznana za *broń improwizowaną*) itd. Na broń i zbroje magiczne czar nie działa.

ROZPROSZENIE MAGII

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 6

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: natychmiastowe

Składniki: niewielki magnes i szczypta kurzu ze szczątków czarodzieja (lub kość ze szkieletu czarodzieja)

Ten potężny czar można rzucić na dowolną istotę lub grupę istot. Jego efekty są następujące:

1. Jeżeli istota (istoty) objęte działaniem czaru podlegają *niestabilności*, muszą natychmiast wykonać odpowiedni test.
2. Magiczne oddziaływania magicznej broni, zbroi, różdżek i wszystkich innych przedmiotów magicznych przestaje obowiązywać na czas tej rundy, chyba, że ich właściciel pomyślnie wykona test *magii*. Efekty ich działania ustają chwilowo na okres tej jednej rundy, lecz żaden magiczny przedmiot nie zostaje przy pomocy tego zaklęcia odczarowany na stałe.
3. Wszystkie efekty czarów, znajdujących się w obrębie maksymalnego zasięgu omawianego czaru mogą zostać zniszczone (np. *magiczny most*, strefa *mistycznej mgły*, *przyzwany rój* itp.). Jeżeli czarodziej, który stworzył ów efekt, w chwili rzucenia czaru *rozproszenie magii*, znajduje się od niego w odległości 12 metrów, może wykonać test *magii*, aby zapobiec rozproszению efektu swojego czaru.
4. Każdy dotknięty tym czarem magik musi pomyślnie wykonać test *magii*, gdyż w przeciwnym razie podtrzymywane przez niego zaklęcia (np. iluzja, strefa lub aura) zostają rozproszone. Dodatkowo, jeżeli nie powiedzie mu się test *magii*, w czasie rundy, w której został rzucony czar *rozproszenie magii*, taki czarodziej nie może rzucać żadnych dalszych zaklęć.

Przy użyciu tego czaru magik może automatycznie rozproszyć efekt działania dowolnego, rzuconego wcześniej przez siebie czaru.

Wreszcie należy zwrócić uwagę, że każdy magiczny przedmiot, który jest składnikiem tego czaru nie podlega jego działaniu.

OSŁABIE NIE

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 5

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: patrz niżej

Składniki: kropla msysiej krwi

Ten czar może być rzucony na dowolną istotę lub grupę istot. Wszystkie, stanowiące cel zaklęcia istoty, które nie wykonają pomyślnie testu *magii*, tracą po jednym punkcie *Siły* i *Wytrzymałości*. Ma to następujące skutki:

- zdolność takiej istoty do dźwigania ciężarów zostaje zmniejszona o połowę;
- wszystkie modyfikatory związane z *przeszkodami*, *trudnym terenem* i *przeciążeniem* zostają podwojone na czas działania czaru.

Czar działa do następnego świtu.

• MAGIA WOJENNA. POZIOM CZWARTY •

PRZYSPIESZENIE CZASU

Poziom czaru: 4

Punkty magii: 8

Zasięg: dotknięta istota

Czas trwania: 3K10 rund

Składniki: minutowa klepsydra, wypełniona diamentowym pyłem

Ten czar oddziałuje na jedną istotę, pozwalając jej poruszać się i wykonywać działania z dwukrotnie większą prędkością.

Szybkość, **Inicjatywa** i ilość **Ataków** istoty, poddanej działaniu czaru zostają na ten okres podwojone (w odniesieniu do normalnych maksymalnych wartości, tj. **Inicjatywa** nie może przekroczyć 100, **Ataki** nie mogą przekroczyć 10). Przez okres działania czaru wykonanie wszystkich czynności zajmuje połowę normalnego czasu (np. zdobycie broni, wyjęcie przedmiotu z plecaka i tak dalej). Istoty, poddane działaniu tego potężnego zaklęcia same nie mogą rzucać czarów, chociaż mogą korzystać z magicznych przedmiotów i/lub pić magiczne eliksiry.

WYSSANIE MAGII

Poziom czaru: 4

Punkty magii: 12

Zasięg: pół metra

Czas trwania: natychmiastowy

Składniki: dowolna magiczna różdżka, owinięta miedzianym drutem

Ten czar pozwala rzucającej go osobie wyssać całą magiczną energię z istoty, która stanowi cel zaklęcia. Cel może wykonać standardowy test *magii* w celu zniwelowania działania czaru. Jeżeli test się nie powiodł, zaklęcie ma następujące efekty:

Ilość punktów magii u osób, potrafiących czarować zostaje zredukowana do zera. Czarodzieje (również specjaliści) tracą przytomność na 2K10 tur, chociaż kapłani i druidzi pozostają przytomni.

Ożywieńcy i ożywieńcy eteryczni zostają zniszczeni.

Demony i żywiołaki zostają odesłane.

Ten czar jest niebezpieczny, ponieważ po udanym jego rzuceniu, czarujący również musi wykonać test *magii*. W przypadku nieudanego testu nie jest w stanie kontrolować ogromnych ilości wyzwolonej energii magicznej i traci ilość punktów **Żywotności** równą **Żywotności** posiadanej przez istotę, będącą celem działaniem czaru. Uboczne efekty rzucenia czaru *Wyssanie magii* nie mogą spowodować obniżenia poziomu **Żywotności** rzucającego czar poniżej zera.



CUCHNĄCA CHMURA

Poziom czaru: 4

Punkty magii: 8

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: do chwili rozproszenia

Składniki: wnętrzności skunksa i liść kapusty

Ten czar jest zasadniczo bardzo wzmocnioną wersją czaru drugiego poziomu magii wojennej, znanego pod nazwą *mistyczna mgła*. Tworzy chmurę o średnicy 2K6 metrów w obrębie swego maksymalnego zasięgu. Chmura działa tak samo jak *mistyczna mgła* (patrz podręcznik **WFRP**), ale dodatkowo jest również trująca i powoduje korozję. Istota żywa, która znalazła się w strefie jej działania musi w każdej rundzie, w której w niej przebywa pomyślnie wykonać test *trucizny*, albo automatycznie otrzymać jedno „trafienie” o S5, przy którego obliczaniu nie bierze się pod uwagę zbroi. Trolle i inne istoty o zdolności regeneracji nie mogą regenerować obrażeń odniesionych w wyniku działania *cuchnącej chmury*. Obrażenia te mogą zostać uleczone jedynie przy pomocy magii lub wypoczynku.

Czar nie działa na istoty eteryczne lub żywiołaki ognia. Inne żywiołaki, ożywieńcy i demony, znajdujące się w obrębie działania *Cuchnącej chmury* otrzymują jedynie jeden cios o S5 na turę (w pierwszej rundzie tury).

Chmura utrzymuje się do momentu, kiedy rzucająca ten czar osoba dozna obrażeń, poruszy się, rzuci inny czar albo gdy z jakiegoś innego powodu przestanie się koncentrować na jego utrzymaniu. Jedynym wyjątkiem od tej zasady jest żywiołak ognia, który w ciągu 4+1K4 rund może zniszczyć *Cuchnącą chmurę* oraz czar *Rozproszenie magii*, który może ją rozproszyć. Jeżeli zechcesz, silny wiatr może rozwiać *Cuchnącą chmurę* w czasie 1K4 rund (lub więcej, w zależności od siły wiatru).

STREFA MAGICZNEJ NIETYKALNOŚCI

Poziom czaru: 4

Punkty magii: 6

Zasięg: średnica 12 metrów

Czas trwania: do chwili rozproszenia

Składniki: szklana kula w której zamknięto 3 krople krwi demona

Ten czar tworzy strefę o średnicy 12 metrów, której punktem centralnym jest rzucająca go istota. Strefa ta jest pod wieloma względami podobna do *strefy sanktuarium* (patrz podręcznik **WFRP**). W uzupełnieniu do osłony, zapewnianej przez *strefę sanktuarium*, *strefa magicznej nietykalności* zapewnia odporność na czary i wszelkie efekty ich działania (poza czarem *Rozproszenie magii*). Dotyczy to również przypominających zaklęcia efektów, wywoływanych przez magiczne przedmioty.

Ożywieńcy, żywiołaki, demony i istoty eteryczne nie mogą wchodzić do *strefy magicznej nietykalności*. Istoty takie, znajdujące się w chwili rzucenia czaru w obrębie 12 metrów od rzucającej czar osoby, muszą natychmiast przeprowadzić test *niestabilności*, ale bez względu na to, czy wykonają go pomyślnie, czy nie, najmniejszym efektem jest zmuszenie ich do ucieczki ze strefy z największą, możliwą do osiągnięcia prędkością.

Strefa magicznej nietykalności utrzyma się, dopóki rzucający czar nie podejmie jakichś działań (takich jak wykonanie ruchu, rzucenie innego czaru itp.) lub do chwili rzucenia przeciwko niemu czaru *Rozproszenie magii*. *Strefa magicznej nietykalności* nie zostaje zniszczona przez kontakt z innymi strefami, sama natomiast natychmiast je niszczy. Dzieje się tak zawsze, z wyjątkiem sytuacji, kiedy spotykają się dwie *strefy magicznej nietykalności*, gdyż obie na siebie wzajemnie nie oddziałują.

• WYKORZYSTANIE CZARÓW MAGII WOJENNEJ PRZEZ KAPŁANÓW •

Podręcznik **WFRP** wyraźnie podaje, którzy bogowie pozwalają swoim kapłanom używać magii wojennej. Wskazówki te odnoszą się również do opisanych powyżej zaklęć. Istnieje również kilka specjalnych, wartych odnotowania przypadków. Przede wszystkim,

bogowie pozwalają swoim kapłanom na korzystanie z czarów *Wykrycie magii* i *Rozproszenie magii*. Verena nie zezwala swoim kapłanom na używanie czaru *Peleryna mroku*. Morr zezwala na korzystanie z czaru *Wyssanie magii* jedynie przeciwko ożywieńcom.

• MAGIA DRUIDYCZNA •

Grający w **Warhammera Fantasy Roleplay** wyrazili opinię, że w podręczniku głównym tej gry druidowie zostali wyposażeni w bardzo skromny zestaw czarów druidycznych. W wielu częściach Imperium Stara Wiara jest w dalszym ciągu bardzo silna i ów fakt znalazł odbicie w nowych czarach druidycznych, zamieszczonych na następnych stronach. Drżycie gwałciciele przyrody, czy jesteście ludźmi, orkami czy czymś jeszcze gorszym, albowiem zemsta druidów spadnie na wasze głowy!

• SPIS CZARÓW DRUIDYCZNYCH •

Nowe czary podane są pismem pochylonym.

Poziom pierwszy

Leczenie zwierząt

Chmura mgły

Odrzuwanie

Odzwadzanie

Rozpoznawanie przyrody

Władanie zwierzętami

Poziom trzeci

Chmura pary

Czerpanie mocy ziemi

Ożywienie drzewa

Rozkład

Strefa czystości

Wezwanie roju

Poziom drugi

Burza gradowa

Popłoch wśród zwierząt

Splątanie cierni

Leczenie chorób

Władanie gigantycznymi zwierzętami

Zmiana postaci

Poziom czwarty

Promień słoneczny

Spętanie

Ściągnięcie w dół księżycy

Tęczowy most

Tworzenie bagna

Tworzenie świętego gaju

• CZARY DRUIDYCZNE, POZIOM PIERWSZY •

ROZPOZNAWANIE PRZYRODY

Poziom czaru: 1

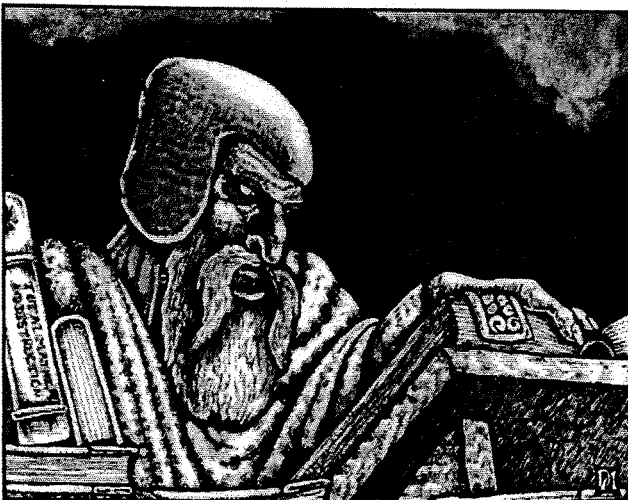
Punkty magii: 1

Zasięg: 96 metrów

Czas trwania: 1 godzina

Składniki: żdźbło dowolnego, naturalnego zieleń albo włos dowolnego, normalnego zwierzęcia

Rzucając ten czar druid jest w stanie zbadać leżącą przed nim i będącą w zasięgu czaru przestrzeń i określić czy flora i fauna w obrębie działania zaklęcia jest naturalna, czy też nie. „Nienaturalne” drapieżne rośliny, takie jak szkodliwe pleśnie i grzyby, iluzoryczne lasy, zwierzęta i podobne iluzje będą przez nich postrzegane we właściwej postaci. Zawsze wykrywana jest obecność żywiołaków. Czar nie daje druidowi zdolności wykrywania pułapek, takich jak jamy czy wnyki, czy też elementów nieznanego mu naturalnej flory i fauny.



CHMURA MGŁY

Poziom czaru: 1

Punkty magii: 3

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: 3 tury

Składniki: 1 kropla wody

Rzucając ten czar, druid tworzy mgłę o średnicy 12 metrów, która może pojawić się w odległości maksymalnego zasięgu działania zaklęcia. Chmura całkowicie uniemożliwia widzenie wszystkim, którzy znajdują się wewnątrz niej, zmniejszając też o połowę prędkość ich ruchu.

Druid i wszyscy jego sojusznicy widzą i poruszają się w obrębie chmury normalnie. Duch opiekuńczy druida może również poruszać się w obrębie chmury, nawet jeżeli znajduje się dalej niż o 4 metry od druida, ale w strefie działania czaru.

Czar stosowany jest przez druidów do stworzenia zapory pomiędzy nimi, a chcącymi ich zaatakować wrogami.



• CZARY DRUIDYCZNE, POZIOM DRUGI •

LECZENIE CHOROÓB

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 5

Zasięg: dotknięta istota

Czas trwania: natychmiastowy

Składniki: gałązka jemioli

Przy użyciu tego czaru druid może automatycznie uleczyć dowolną chorobę, nekającą istotę, na którą rzuca się ów czar, chyba że opis choroby wyraźnie stwierdza, że owo zaklęcie nie ma na nią wpływu.

Nie wymaga się wykonania żadnego testu, który miałby ustalić powodzenie czaru, co w zdecydowany sposób różni go od umiejętności o nazwie *leczenie chorób*.

POPŁOCH WŚRÓD ZWIERZĄT

Poziom czaru: 2

Punkty magii: 4

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: patrz niżej

Składniki: zuchwa węża albo czaszka wilka

Ten czar może zostać użyty wobec dowolnego, pojedynczego zwierzęcia naturalnego albo grupy takich zwierząt, nie wyłączając wierzchowców. Dopuszczalne jest wykonanie testu *magii* w celu zniwelowania efektu tego czaru.

Dotknięte czarem zwierzę jest zmuszone do niekontrolowanej ucieczki przed druidem (takiej, jakby było ogarnięte *strachem*). W przypadku wierzchowców, jeździec chcący opanować zwierzę ma prawo do wykonania testu **CP** w każdej rundzie poza pierwszą (do tego testu ma zastosowanie dodatni modyfikator +20, jeżeli jeździec dysponuje umiejętnością *opieka nad zwierzętami* lub *tresura*).

Maksymalny czas trwania czaru wynosi 8 rund, ale istota, która nie zdoła pomyślnie wykonać testu *magii*, pod żadnym pozorem aż do następnego świtu nie zbliży się do druida na odległość mniejszą niż 48 metrów.

Czar ten nie wywiera wpływu na wierzchowce odporne na oddziaływanie psychologiczne, ani na takie istoty, jak wierzchowce ożywionych czy demoniczne sługi, pojawiające się w ich naturalnej postaci, ponieważ nie są to istoty naturalne.

• CZARY DRUIDYCZNE. POZIOM TRZECI •

CHMURA PARY

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 5

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: patrz niżej

Składniki: kropla wody i płonąca pochodnia, która znajduje się w odległości do 12 metrów od druida

Rzucając ten czar druid wywołuje chmurę przegrzanej pary o średnicy 12 metrów. W każdej rundzie przebywania w jej zasięgu ofiara otrzymuje automatycznie 1 punkt obrażeń bez względu na posiadaną osłonę – magiczną czy też zwykłą. Poza tym, istoty, które znalazły się w *chmurze pary* tracą orientację i jeżeli nie wykonają pomyślnie testu **I**, będą mogły poruszać się jedynie w losowo określonym kierunku. Kierunek określa się w następujący sposób: rzucić K12 na rysunku tarczy zegara (godzina 12 oznacza stronę, w którą jest zwrócona ruszająca się istota). Pokonana przez nią odległość określana jest przez rzut kostką odpowiednią do poziomu **Szybkości** istoty.

Istoty, które pomyślnie wykonają test **I** (musi on być powtarzany w każdej rundzie), mogą uniknąć szkodliwego działania chmury, poruszając się w stronę jej najbliższego skraju.



WEZWANIE ROJU

Poziom czaru: 3

Punkty magii: 8 na godzinę

Zasięg: 48 metrów

Czas trwania: patrz niżej

Składniki: zakonserwowana część ciała przedstawiciela przyzywanego gatunku

Ten czar pozwala druidowi wydawać polecenia stworzeniom naturalnym. Druid może wezwać rój żuków, węży, jaszczurek, pajaków, szczerów, żab i ropuch, mrówek, kleszczy, skorpionów lub nietoperzy (patrz *Bestiariusz* w podręczniku **WFRP**). Rój pojawi się w obrębie 48 metrów od rzucającego czar i będzie spełniał jego proste polecenia.

Rój pozostanie przez 1 godzinę, ale kosztem kolejnych 8 punktów magii na godzinę może być utrzymany dłużej.

• CZARY DRUIDYCZNE. POZIOM CZWARTY •

ŚCiągnięcie w dół księżycy

Poziom czaru: 4

Punkty magii: 12

Zasięg: 96 metrów

Czas trwania: 1 tura

Składniki: dwa kamienie księżycowe (wartości 10 ZK każdy)

Rzucając ten czar, druid sprowadza księżycowy oblęd na istoty znajdujące się w strefie jego działania. Czar działa na pojedynczą istotę lub na grupę istot. Można go rzucić jedynie wtedy, gdy księżyc świeci na niebie, w związku z czym druid musi znajdować się wówczas na dworze, a więc w nocy, kiedy zachmurzenie nie jest całkowite – do rzucań czaru wystarczy nawet najmniejsza księżycowa poświata. Przyjmuje się, że istnieje 90% szans, że tego rodzaju światło księżycy będzie widoczne w czasie godzin nocnych i 10% szans, jeżeli w chwili rzucań czaru pada deszcz.

Istota (istoty), na którą rzucony jest czar, zostaje otoczona płonącymi pyłkami księżycowego światła, które osłabia jej wolę i bardzo szybko doprowadzają ją (je) do oblędu.

Istota, poddana działaniu czaru utraci jeden punkt z zarówno **S**, jak i **Wt** (nie dopuszcza się wykonania testu *magii* w celu zniwelowania efektu działania czaru). Co więcej, ma halucynacje, na skutek których stosuje się ujemny modyfikator -20 do jej **WW** i **US**.

Poddana działaniu czaru istota musi również w każdej rundzie wykonywać test *magii*. Jego niepowodzenie oznacza, że jest zmuszona poruszać się losowo, a kierunek jej ruchu określany będzie za pomocą K12 i rysunku tarczy zegara. Odległość, jaką przebędzie, określmy przy pomocy odpowiedniej kostki, której rodzaj uzależniony jest od **Szybkości** tej istoty. Jeżeli osoba, objęta działaniem tego czaru chce rzucić jakiś czar, musi wpięrow wykonać test *magii*.

Wreszcie, pod koniec okresu działania czaru, istota (lub istoty) musi wykonać test *magii* albo otrzyma 1K4 Punktów Oblędu. Czar ten nie działa na istoty o **Int** niższej niż 6 oraz odporne na oddziaływania psychologiczne – takie jak ożywieńcy i demony.

SPĘTANIE

Poziom czaru: 4

Punkty magii: 8

Zasięg: 96 metrów

Czas trwania: K6+1 tura

Składniki: szczypta nawozu i gałązka krwawca

Ten czar może zostać skierowany na dowolny punkt, znajdujący się w odległości do 96 metrów od druida. W tym miejscu roślinność ulega gwałtownemu rozwojowi (niezależnie od rodzaju gruntu), pokrywając natychmiast obszar o średnicy 24 metrów i przekształcając go w teren *trudny*, co powoduje stosowne ograniczenie ruchu. Istoty, które znajdują się w strefie działania czaru zostają spętane na czas pierwszej rundy i w czasie każdej następnej, w której uzyskają niepomyślny wynik testu **S** z ujemnym modyfikatorem -10. Spętana istota nie może się ruszać, do jej **US** stosuje się ujemny modyfikator -20, do **WW** ujemny modyfikator -10. Nie może też rzucać czarów, ani używać magicznych przedmiotów w celu wywołania czarów lub podobnych do zaklęć efektów. Późniejsze działania druida nie mają wpływu na czas trwania czaru.





TĘCZOWY MOST

Poziom czaru: 4

Punkty magii: 8

Zasięg: specjalny

Czas trwania: 4 tury

Składniki: wyrzeźbiony z drewna miniaturowy most, pomalowany w barwy tęczy

Czar ten może być rzucony jedynie wtedy, gdy w polu widzenia druida powstała tęcza. Ogólnie rzecz biorąc, jest 10% szansa, że tęcza powstanie, jeżeli gdzieś w zasięgu wzroku pada deszcz.

Gdy czar zostanie rzucony, druid i towarzysząca mu dowolna grupa (do 8 bohaterów i/lub naturalnych zwierząt) mogą wejść na *tęczowy most*. Doprowadzenie tęczy do swoich stóp zajmuje druidowi 1 rundę, a kolejną rundę (minimum) wejście na nią jego przyjaciół. Gdy wszyscy znajdują się na *tęczowym moście*, grupa porusza się z prędkością 2,5 kilometra na rundę. Grupa może zostać przeniesiona na maksymalną odległość $(K10+20) \times 2,5$ kilometrów w dowolnie wybranym kierunku. Druid może zejść na ziemię (wraz z grupą) w dowolnym miejscu w granicach maksymalnego zasięgu mostu. Towarzysząca druidowi grupa musi zejść z mostu w tym samym miejscu, co on. Istoty wrogie druidowi, wchodząc na tęczowy most, muszą pomyślnie wykonać test *magii* – ten test musi być w każdej rundzie, w której na moście przebywają. Jeżeli test się nie powiedzie, spadają i giną. Mogą jednak bezpiecznie zejść z mostu w tym samym miejscu, co druid. Każdy, kto pozostanie na moście pod koniec 4 tury, spadnie, ginąc na miejscu. *Tęczowy most* nie podlega działaniu czaru *Rozproszenie magii*.

PROMIEN SŁONECZNY

Poziom czaru: 4

Punkty magii: 12

Zasięg: 96 metrów

Czas trwania: natychmiastowy

Składniki: wykonany z polerowanej miedzi dysk o średnicy 2,5 cm

Rzucając ten czar, druid przyzywa z niebios ryczący słup ognia, który poraża wszystkie stworzenia, znajdujące się w kręgu o średnicy 8 metrów. Czar może być rzucony jedynie w świetle słonecznym. Szansa na takie warunki w ciągu dnia wynosi:

SZANSA NA ŚWIATŁO SŁONECZNE

Pora roku	Szansa
Wiosna	50%
Lato	75%
Jesień	50%
Zima	25%

Istoty niepalne doznają 2K6 obrażeń z S 8, podczas gdy cele *łatwopalne* doznają 4K6 obrażeń z S 8. Obiekty *łatwopalne* zajmą się ogniem. Ten czar jest wyjątkowo skuteczny przeciwko ożywioncom, które zostają oślepienie na 1K4 rund i muszą natychmiast wykonać test *niestabilności* (jeżeli ma on w stosunku do nich zastosowanie). Wszelka kontrola, sprawowana nad ożywioncem zostaje natychmiast zerwana i musi być ponownie nawiązywana przez kontrolującego. Zwróć uwagę, że może to mieć wpływ na inne, niezbędne do wykonania testy (np. niekontrolowane szkielety są *podatne na głupotę*).

• KORZYSTANIE Z CZARÓW DRUIDYCZNYCH PRZEZ KAPŁANÓW •

Podstawowym celem wprowadzenia podanych wyżej czarów jest danie druidom dodatkowych mocy i możliwości działania, ale możesz udostępnić niektóre z nich również kapłanom nie powiązanym ze Starą Wiarą. Na przykład kapłani Shallyi mogą używać

Leczenia chorób (w tym przypadku ów czar zastępuje *Leczenie choroby*, który jest jego słabszą formą). Kapłani Ulryka mogą korzystać z czarów *Popłoch wśród zwierząt*, *Rozpoznanie przyrody* i *Śpętanie*.

• MAGICZNE PRZEDMIOTY IMPERIUM •

NOWE MAGICZNE PRZEDMIOTY DO WYKORZYSTANIA W GRZE WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

Wymienione poniżej nowe magiczne przedmioty znacznie zwiększają możliwość wyboru tego rodzaju rzeczy i ich zastosowania w grze. Specjalnie nie nadano im zbyt wielkiej mocy, dzięki czemu bohaterowie, prowadzeni przez graczy mogą cieszyć się posiadaniem wielu takich artefaktów, nie zakłócając zarazem równowagi gry. To ty powinieneś rozmieszczać takie rzeczy na trasie ich przygód, ale jeśli wymagane jest losowe określanie ich charakteru, powinieneś odwołać się do tabeli **Losowania magicznych przedmiotów**. Zastępuje ona tę podaną w podręczniku **WFRP**.

Czary i podobne czarom efekty działania magicznych przedmiotów

Wiele wymienionych poniżej magicznych przedmiotów może na wiele sposobów rzucać czary. Niektóre dają stałą ochronę – jak na przykład *Szata odporności na ogień*, co oczywiście nie powoduje wydatkowania punktów magii. Inne mogą być wykorzystywane raz na dobę (24 godziny). O ile nie zostało stwierdzone inaczej, nie wymaga to wydatkowania przez użytkownika magicznego przedmiotu własnych punktów magii, ponieważ zakłada się, że przedmiot ten sam w sobie posiada wystarczającą do rzucenia czaru ilość punktów magii. Oczywiście te punkty wyczerpują się, ale magiczny przedmiot powoli odzyskuje swą moc w czasie, kiedy nie jest używany. W niektórych przypadkach (np. *szata eteryczności*) mogą istnieć specjalne warunki, które należy spełnić, aby „naładowanie” było możliwe. Przedmioty, działające na zasadzie „raz dziennie” nie mogą być jednak na skutek takiego użycia pozbawione punktów magii na stałe. Przedmioty, które posiadają jakąś ilość mogących się wyczerpać punktów magii, zostały specjalnie zaznaczone.

LOSOWANIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW

K100	Przedmiot	K100	Przedmiot
01	Wszystkowidzące lustro	47-49	Róg
02-10	Amulet	50-54	Klejnót mocy
11-20	Zbroja	55-64	Eliksir
21-25	Strzała	65-73	Pierścień
26-27	Torba	74-76	Szata
28-32	Buty	77-84	Pergamin
33-36	Łuk	85-88	Różdżka
37-39	Zaczarowana lina	89-98	Broń
40-43	Rękawice	99-00	Przedmiot rzadki lub unikatowy
44-46	Księga magii		

• AMULET •

Rzuc K10, by określić charakter magicznego amuletu.

AMULETY

K10	Amulet	K10	Amulet
1-2	Z trzykrotnie błogosławionej miedzi	7	Z żelaza
3	Nieugiętości	8	Prawa
4-5	Z węgla	9	Z czystego srebra
6	Z zaklętego jadeitu	10	Czułości

Amulet prawa: amulet tego typu będzie działał jedynie dla istoty o charakterze praworządnym lub dobrym. Daje modyfikator do wszystkich testów *magii*, wykonywanych przeciwko czarom i przypominającym czary zjawiskom, wywoływanym przez istoty chaotyczne, a także przy wszystkich testach *strachu* lub *grozy*, które muszą być wykonywane z powodu obecności takich istot. Modyfikatory wynoszą +25 dla osoby praworządnej i +10 dla dobrej.

Amulet czułości: ten wysoko ceniony amulet uaktywnia się jedynie w czasie snu właściciela. Jeżeli jakaś wroga, chcąc zadać fizyczny uszczerbek jego posiadaczowi istota zbliży się na odległość 12 metrów, przedmiot obudzi śpiącego. Nie ostrzega jednak przed magicznym atakiem lub atakiem strzeleckim, dokonywanym spoza zasięgu jego oddziaływania, a także (na przykład) nie ostrzeże śpiącego przed złodziejem kradnącym jego bagaż!



• PANCERZE •

Rzuc K100, aby określić rodzaj odnalezionego pancerza.

PANCERZ

K100	Rodzaj pancerza
01-08	Pancerz rdzy
09-25	mithrilowy; +1, 20% normalnego obciążenia
26-33	Pancerz próchnienia
34-85	+1
86-95	+2
96-98	+3
99-00	pancerz jest pokryty K3 runami (patrz <i>Runy</i>)

Określ, która część zbroi została odnaleziona przy użyciu standardowej tabeli (patrz podręcznik **WFRP**).



Pancerz rdzy: uderzenie tego rodzaju pancerza niemagiczną bronią metalową (na przykład zwykłym mieczem), powoduje, że ta broń natychmiast rozsypuje się w pył, a cios nie zadaje żadnych obrażeń.

Magiczne bronie metalowe nie podlegają działaniu tego typu zbroi, podobnie zresztą jak broń, która nie jest wykonana z metalu.

Pancerz próchnienia: podobny do *pancerza rdzy*, z tą jednak różnicą, że trafienie w ten pancerz niemagiczną bronią **drewnianą** (na przykład kijem czy pałką) powoduje jej rozsypanie się w pył. Podobnie jak w podanym wyżej przypadku, trafienie to nie powoduje obrażeń.

W obu przypadkach ważna jest część broni, która uderza o pancerz. Na przykład topór ma drewnianą rękojeść, ale cios zadaje się kamiennym lub metalowym ostrzem. Na tego rodzaju broń *pancerz próchnienia* nie będzie miał wpływu.

• STRZAŁY •

Wykonaj rzut K8, a wynik odczytaj w poniższej tabeli, aby określić charakter odnalezionej magicznej strzały. Zazwyczaj odnajduje się 1K6 strzał tego samego typu. Istnieje 20% szans, że są to belty do kuszy.

MAGICZNE STRZAŁY

K8	Typ strzały	K8	Typ strzały
1	Zniszczenia	2	Krwawienia
3	Podziału	4	Przekleństwa
5	Chwyty	6	Mocy
7	Pewnego trafienia	8	Celnego lotu

Zwróć uwagę, że wszystkie magiczne strzały, z wyjątkiem *strzały krwawienia* ulegają zniszczeniu po trafieniu w cel. Jeżeli magiczna strzała została wystrzelona i nie trafiła w cel, istnieje możliwość jej powtórnego użycia. Podstawowa szansa na to, że pocisk nie uległ zniszczeniu wynosi 90%, ale w pewnych okolicznościach (np. wystrzelenie strzały w stronę kamiennej powierzchni) możesz ją obniżyć do 50% lub mniej.

Strzała zniszczenia: skorzystaj z zamieszczonej niżej tabeli, aby określić typ istoty, na którą działają te strzały. Jeżeli trafiona zostanie istota właściwego gatunku, automatycznie doznaje ona obrażeń dwukrotnie większych niż normalnie. Inne istoty doznają jedynie normalnych obrażeń, chociaż strzały w dalszym ciągu są uważane za magiczne.



STRZAŁA ZNISZCZENIA

K 100	Istoty, na które oddziaływanie
01-05	Gobliny/snotlingi
06-10	Hobgobliny
11-20	Orki i półorki
21-25	Wszystkie goblinoidy
26-27	Żywiołaki
28-30	Demony
31-35	Ożywienicy i ożywienicy eteryczni
36-45	Stwory Chaosu (w tym również wojownicy Chaosu itp.)
46-50	Smoki, wyverny i dzabersmoki
51-55	Elfy
56-60	Krasnoludy, gnomy i halflingi
61-65	Fimiry
66-70	Potworne zwierzęta (mantikory, gryfony itp.)
71-75	Skaveni
76-80	Reptillioni i troglodyci
81-85	Giganci
86-90	Ogry i trolle
91-95	Zwierzołaki
96-00	Wampiry



Strzała krwawienia: ta niezwykle strzała posiada niewielki, przypominający woreczek pojemnik, umocowany tuż za grotem. Strzała po trafieniu w cel nie zadaje żadnych obrażeń. Zamiast tego woreczek rozdyma się, w ciągu 1 rundy wyciągając około 15% krwi danej istoty (np. 1/2 litra u człowieka, orka czy krasnoluda, 1 litr w przypadku ogra itp.), po czym odpada. Powoduje to obrażenia równe jednej czwartej aktualnej **Żywności** trafionej istoty (zadaje minimum 2 punkty obrażeń). Krew pozostaje w woreczku przez maksimum jedną godzinę. Po upływie tego czasu strzała powraca do swej normalnej postaci, a krew znika. W ciągu owej godziny krew może zostać przelana do odpowiedniego pojemnika lub po prostu wylana z woreczka poprzez otwór, znajdujący się w opierzonej części strzały. Ta strzała jest niezwykle wysoko ceniona przez wszystkich, którzy poszukują krwi jako składnika magicznych eliksirów.



Strzała podziału: strzała, lecąc do celu brzęczy i rozdziela się na K6 osobnych pocisków, z których każdy trafi w początkowy cel lub w losowo wybrane istoty w grupie.

Powinieneś wykonać osobne rzuty określające trafienia i obrażenia dla każdej strzały.

Strzała zagłady: wywiera skutek podobny do *małej runy śmierci* (patrz podręcznik **WFRP**) i działa na określone istoty lub typy istot, ustalone w taki sam sposób, jak w przypadku *strzały zniszczenia*. Jeżeli cel zostanie trafiony, musi wykonać pomyślnie test *magii* albo zostanie natychmiast zabity. Nawet jeżeli test zostanie wykonany pomyślnie, trafiona istota odnosi obrażenia dwukrotnie większe niż normalnie.

Strzała chwyty: po wystrzeleniu strzała przekształca się w kotwiczkę, zaczepiającą się o dowolną powierzchnię. Utrzyma ona ciężar liny o długości do 35 metrów (zazwyczaj umocowanej do strzały przed wystrzeleniem) i normalnie obciążonej istoty o wymiarach człowieka. Większy ciężar powoduje ułamanie się haka kotwiczki, co czasami może mieć katastrofalne skutki.

Strzała pewnego trafienia: ta strzała daje modyfikator do **Umiejętności Strzeleckich**. Rzuć K10, a wynik porównaj z zamieszczoną niżej tabelą:



STRZAŁA PEWNEGO TRAFIENIA

K10	Modyfikator US
1-4	+10
5-7	+20
8-9	+30
10	+40



• TORBY •

Rzuc K10, aby określić rodzaj znalezionej magicznej torby

TORBY	
K10	Rodzaj torby
1-6	<i>Torba lekkości</i>
7-8	<i>Torba z Middenheim</i>
9-10	<i>Torba zasobności</i>

Torba lekkości: przedmioty umieszczone w tej torbie ważą jedynie jedną dziesiątą swej normalnej wagi. Dzięki tej torbie bohater może uniknąć nadmiernego obciążenia.

Torba ma jednak swój limit wagowy (tj. maksymalną wagę przenoszonych w niej przedmiotów), obliczany jak następuje: $2K6+6 \times 100$ punktów obciążenia. Dodatkowo, w torbie lekkości nie może być przenoszona żadna żywa istota, ani przedmiot, którego największy wymiar przekracza 30 cm.

Torba z Middenheim: początkowo była wytwarzana przez magów z Middenheim, ale obecnie wzór ten jest powszechnie kopiowany i cieszy się dużą popularnością w całym Imperium.

Torba z Middenheim posiada wszystkie właściwości torby lekkości (z tą jedynie różnicą, że jej limit wagowy wynosi $2K6+3 \times 100$ punktów obciążenia), ale dodatkowo jest również całkowicie odporna na działanie niemagicznego ognia oraz wody, chociaż nie daje ochrony przed zgnięciem i innymi sposobami niewłaściwego obchodzenia się z bagażem. Jest niezwykle przydatna do chronienia delikatnych przedmiotów, szczególnie manuskryptów.

Torba zasobów: ta niewielka, przypominająca sakiewkę torba jest zazwyczaj wykonana z mocnej skóry i zeszyta ściągami krzyżowym. Rzucający czary może raz dziennie wyjmować z niej materialne składniki, niezbędne do rzucenia dowolnego jednego czaru.

Składniki muszą zostać wykorzystane w czasie 5 rund, w przeciwnym razie rozsypują się w pył. Torba może wyprodukować tylko jeden rodzaj składników, wystarczający do rzucenia jednego czaru dziennie.

• BUTY •

Rzuc K10 i porównaj wynik z zamieszczoną poniżej tabelą, aby określić charakter odnalezionych zaklętych butów.

ZAKŁĘTE BUTY	
K10	Typ butów
1	Buty Bovvy
2	Buty władzy
3-4	Buty ukrycia
5-6	Buty skoku
7-8	<i>Buty ciszy</i>
9	Buty szybkości
10	<i>Buty bezśladowe</i>

Buty ciszy: noszący te buty stąpa niemal bezszelestnie, poruszając się z normalną prędkością. Dopiero przy rzucie 95+ na K100, staje się słyszalny i to jedynie z odległości mniejszej niż 8 metrów. Przy poruszaniu się z prędkością większą niż normalne tempo marszu, szansa na cichy chód zostaje zmniejszona do 50%.

Zakłada się, że noszący buty niesie jedynie normalne wyposażenie i nie wykonuje żadnych hałaśliwych czynności.

Buty bezśladowe: noszący te buty nie pozostawia żadnych widocznych śladów – nawet na piasku czy kurzu – i nie może zostać wytropiony w żaden normalny sposób (choć istota tropiąca węchem może podjąć jego trop).



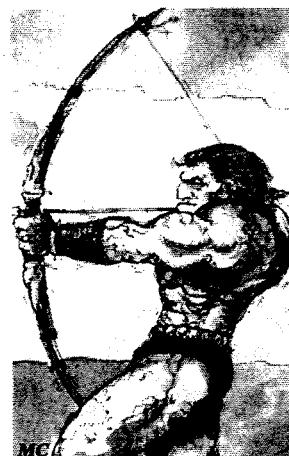
• ŁUKI •

Wykonaj dwa oddzielne rzuty K10, aby określić jakiego rodzaju magiczny łuk został odnaleziony.

MAGICZNE ŁUKI			
K10	Typ łuku	K10	Rodzaj czaru
1-3	Łuk krótki	1-3	<i>Odległości</i>
4-6	Łuk zwykły	4-5	<i>Zakłęcia</i>
7-8	Łuk długi	6-7	<i>Sily</i>
9-10	Łuk elfi	8-10	<i>Wyszukiwania</i>

Łuk odległości: zasięg wszystkich strzał, wystrzelonych z tego łuku (patrz podręcznik WFRP) ulega podwojeniu.

Łuk zakłęcia: ten łuk przenosi część zaklętej w nim magii na wystrzeliane strzały, które, chociaż nie uzyskują dzięki temu żadnych modyfikatorów trafienia czy obrażeń, uważane są za *broń magiczną* i zadają obrażenia istotom, które mogą zostać zranione jedynie przez broń tego rodzaju.



Łuk siły: dzięki zaklęciu ten łuk posiada większą **Efektowną Siłę** niż inne łuki tego samego typu.

Siła łuku określana jest rzutem $K6+3$ (przy minimalnej **Sił** 5 w przypadku łuku elfów).

Łuk wyszukiwania: ten łuk zwiększa **US** użytkownika. Modyfikator określony jest rzutem K10, którego wynik jest odszukiwany w poniższej tabeli:

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

• RĘKAWICE •

Rzuc K10, a wynik porównaj z zamieszczoną niżej tabelą.

RĘKAWICE	
K10	Typ rękawic
1-4	<i>Rękawice łucznika</i>
5-6	<i>Rękawice kobry</i>
7-10	<i>Rękawice zręczności</i>

Rękawice mają bardzo różnorodny wygląd, chociaż *rękawice zręczności* są zazwyczaj bardzo eleganckimi rękawiczkami, wykonanymi z białego lub beżowego zamszu.



Rękawice łucznika: noszone przez osobę strzelającą z dowolnego rodzaju łuku, dodają modyfikator +10 do **US** przy ustalaniu trafienia celu. Modyfikator ten może być dodawany do modyfikatorów, zapewnianych przez magiczne łuki i/lub strzały.



Rękawice kobry: te rękawice ujawniają swoją groźną moc jedynie w czasie walki wręcz. Noszący je musi wykonać normalny rzut ustalający trafienie. Pomyślny wynik oznacza, że ofiara została dotknięta jedną z rękawic, z której w tym momencie wyskoczył zatruty żąb i wsączył jad do krwi nieszczęśnika. Ofiara musi wykonać test *trucizny* albo umiera w ciągu 1K3 rund. Zwróć uwagę, że użytkownik rękawic nie może trzymać w dłoni, na którą ma nałożoną rękawicę żadnej broni, a także, że na istoty o bardzo twardej skórze (np.trolle) albo grubej warstwie tłuszczu (np. dziki) rękawice nie działają.

Rękawice zręczności: po ich założeniu stosowany jest modyfikator **Zręczności**, wynoszący +10. Poza tym ogólnym modyfikatorem, rękawice dodatkowo dają noszącej je osobie umiejętność *zwinne palce*, *otwieranie zamków* oraz *dolinarstwo*, jeżeli nie posiadała ona ich już wcześniej. Jeżeli noszący rękawice dysponował już tymi umiejętnościami, może dodać +10 do każdego związanego z nimi testu.

• ROGI •

Z wyjątkiem rogu *jednorożca* i rogu *wygnania*, dla niewprawnego obserwatora wymienione poniżej rogi nie odznaczają się niczym szczególnym i wyglądają jak zwykłe, wypolerowane rogi myśliwskie.

W każdy z wymienionych niżej rogów można raz dziennie zadać w celu uzyskania właściwego mu efektu magicznego, chociaż zapewniana przez róg standardowa ochrona magiczna ma działanie stałe.

Wykonaj rzut na poniższej tabeli, którego wynik wskaże ci, jakiego typu róg został znaleziony.

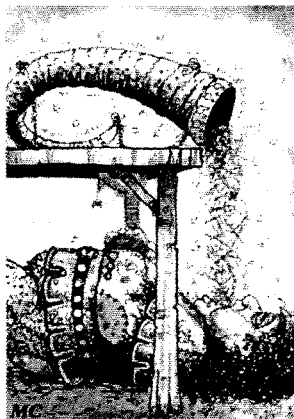
MAGICZNE ROGI

K10	Typ rogu
1	Róg wygnania
2-3	Róg ogarów
4-6	Róg obfitości
7-9	Róg zapachu
10	Róg jednorożca

Róg wygnania: gdy rozlegnie się dźwięk tego rogu, wszyscy ożywienicy, znajdujący się w odległości poniżej 8 metrów od dmącej weń istoty, muszą natychmiast wykonać test *niestabilności*, do którego stosuje się ujemny modyfikator -2. Wyniki poniżej 1 uważa się za równe 1. Efekt ten działa bez względu na to, czy ci ożywienicy normalnie podlegają *niestabilności*. Dodatkowo, wszelkie formy kontroli nad nimi (np. za pośrednictwem czaru nekromantycznego czy zdolności licza) ulegają zerwaniu i muszą być odnowione. Demony, które znajdują się w odległości poniżej 8 metrów od użytkownika rogu w chwili, gdy ten weń zadmie, również zostają zmuszone do wykonania testu *niestabilności*, również z modyfikatorem -2. Jeżeli test będzie nieudany, demon zostaje odesłany do własnego planu.

Róg *wygnania* odznacza się niezwyklej wyglądem, ponieważ wykonany został z ludzkiej kości udowej i jest okuty srebrem.

Róg ogarów: gdy rozlegnie się dźwięk tego rogu, obok grającego pojawia się w magiczny sposób (z opóźnieniem 1 rundy) 1K4+1 psów bojowych (patrz podręcznik **WFRP**), które będą mu wiernie służyły przez 1 turę, po czym znikną. Będą wypełniały proste polecenia, w tym również będą walczyły z wrogami użytkownika rogu najlepiej jak potrafią. Wszystkie testy (takie jak testy *magii*) wykonują na poziomie odpowiedniej cechy wzywającej je osoby, chyba, że ich własny jest wyższy. W tym przypadku test jest wykonywany na ich cesze.



Róg obfitości: ten róg wyrzuca z siebie ilość jedzenia i wody wystarczającą do nakarmienia 8 istot o wymiarach człowieka lub ich odpowiedników (np. 12 psów bojowych, 4 koni, 4 halflingów, 2 ogrów, 1 trolla) w czasie 24 godzin.

Jedzenie wygląda jak gotowane siano, ale wspaniale pachnie i smakuje, jest także niezwykle odżywcze. W dodatku pożywienie jest dostarczane gotowe do spożycia i w takiej temperaturze, w jakiej sobie tego zażyłby właściciel rogu.

Róg zapachu: gdy zadmie się w ten róg, wszystkie stworzenia przyjazne jego właścicielowi uzyskują na okres 1 godziny +1 do **S** i +5 do **WW**.



Róg jednorożca: ten magiczny róg może być skutecznie stosowany jedynie przez istotę o charakterze praworządnym lub dobrym. Tego rodzaju osoba uzyskuje modyfikator +10 do wszystkich testów *magii* po prostu posiadając ten róg przy sobie, a modyfikator ulega zwiększeniu do +20, jeżeli nosząca go osoba jest kapłanem praworządnego lub dobrego bóstwa. Dmąc w róg można raz dziennie wywołać jeden z wymienionych poniżej efektów magicznych:

1. Wszystkie przyjazne istoty, znajdujące się w promieniu 8 metrów zostają uleczone z 2 punktów obrażeń.

2. Wszystkie złe lub chaotyczne stworzenia w promieniu 8 metrów automatycznie doznają obrażeń o wielkości 2 punktów, test *magii* nie pozwala na uniknięcie tego efektu. Nie niweluje go również ochrona magiczna jakiegokolwiek rodzaju.

3. Zarówno *Leczenie chorób* (czar druidyczny drugiego poziomu), jak i *Leczenie zatrucia* (czar pierwszego poziomu kapłanów Shallyi) mogą zostać rzucone na jedno stworzenie o dobrym lub praworządnym charakterze, bez wydatkowania punktów *magii*.

Osoba posiadająca róg *jednorożca* nie może zostać skłonią podstępem lub czarem do zdradzenia swojego charakteru (na przykład przez czar *Zmiana stron*). Każdy czar, który normalnie powoduje taki efekt nie działa, a jeżeli osoba nosząca róg próbuje oszukiwać, poczuje silne mrowienie w karku, ostrzegając ją, że planowane przez nią działanie (albo takie, w którym bierze udział) może doprowadzić do mimowolnego pogwałcenia charakteru.



• SZATY •

Magiczne szaty mogą mieć różne kształty i rozmiary, mogą być zarówno poszarpanymi, zjedzonymi przez mole łachmanami, jak i wykwintnymi pelerynami z ciemnego aksamitu, podbitymi szkarłatną, jedwabną podszewką i ozdobionymi srebrną broszą. Zmieniają one swoje rozmiary tak, by pasowały na noszącą je osobę – od małego halflinga do dużego człowieka. Żadna z nich nie daje się zapalić (choćby jedynie *szata odporności na ogień* zapewnia ochronę przed atakami ogniowymi). Wykonaj rzut K10, a wynik porównaj z zamieszczoną poniżej tabelą, aby ustalić jakiego rodzaju magiczna szata została znaleziona.

MAGICZNE SZATY

K10	Rodzaj szaty	K10	Rodzaj szaty
1-2	<i>Szata przebrania</i>	3-4	<i>Szata eteryczności</i>
5	<i>Szata odporności na ogień</i>	6-7	<i>Szata mgły i dymu</i>
8	<i>Szata całunowa</i>	9-10	<i>Szata wytrzymałości</i>

Szata przebrania: osoba, nosząca tę szatę jest w stanie raz dziennie rzucić czar *Przybranie iluzorycznego wyglądu* i *Oslona działalności* bez wydatkowania punktów magii. 1 na 6 tych szat posiada silniejsze działanie magiczne i umożliwia również rzucanie raz dziennie czaru *Powielenie obrazu*.



Szata eteryczności: ta szata zawiera w sobie 7 punktów magii, które mogą być wykorzystane przez noszącego ją do rzucenia czaru *Eteryczna postać*. Gdy noszący szatę zmieni postać z powrotem z eterycznej na zwykłą, *szata eteryczności* musi być trzymana w absolutnej ciemności, gdzie będzie odzyskiwała 1 punkt magii na godzinę, o ile nie będzie w tym czasie używana. Po 7 godzinach ponownie pozwoli swojemu właścicielowi przybrać formę eteryczną.

Szata odporności na ogień: ta niezwykle wysoko ceniona szata zapewnia noszącemu stałą ochronę czaru *Odporność na ogień* (szczegółowe informacje – patrz podręcznik **WFRP**).

Za każdym jednak razem, gdy szata ta zostanie poddana działaniu magicznego ognia (takiego jak czar typu *Magiczny pocisk* albo oddech smoka), istnieje 5% szansy, że ulegnie zniszczeniu.



Szata mgły i dymu: noszący tę zazwyczaj szarą szatę może raz dziennie rzucić czar *Chmura dymu* lub *Chmura mgły*, nie wydając na to punktów magii.



Szata całunowa: noszenie tej szaty pozwala raz dziennie rzucić czar *Widmowy wygląd*, nie wydając na to żadnych punktów magii. Rzuć K10 i na podstawie zamieszczonej niżej tabeli zorientuj się, wygląd jakiego ożywieńca ubrany w tę szatę może naśladować.

SZATA CAŁUNOWA

K10	Typ ożywieńca
1-5	dowolny ożywieniec
6-9	dowolny ożywieniec nieeteryczny
10	ożywieniec eteryczny

Dodatkowo *szata całunowa* zapewnia właścicielowi stałą odporność na *strach*, powodowany przez ożywieńców eterycznych.

Szata wytrzymałości: ta szata modyfikuje **Wytrzymałość** noszącej ją osoby. Rzuć K10, aby określić wielkość modyfikatora:

SZATA WYTRZYMAŁOŚCI

K10	Modyfikator
1-5	+1 do Wytrzymałości
6-9	+2 do Wytrzymałości
10	+3 do Wytrzymałości

Szata wytrzymałości nie będzie działać, jeżeli będzie noszona razem z jakimś pancerzem. Podobnie na noszącą taką szatę osobę nie działa żaden czar typu *Aura*. Szata ta jest jednak wysoko ceniona przez czarodziejów ze względu na swoją wartość ochronną. Zazwyczaj magowie bez szemrania płacą za nią duże sumy.

• PIERŚCIEŃ •

Rzuć K10 i porównaj wynik z zamieszczoną niżej tabelą, aby ustalić charakter pierścienia. Magiczne pierścienie zazwyczaj wykonane są ze złota lub srebra. Ponadto wiele z nich jest również ozdobionych drogimi kamieniami lub pokrytych skomplikowanymi wzorami, dzięki czemu czarownik, który je stworzył jest w stanie wytropić je w wypadku zagubienia lub kradzieży! Warto zauważyć, że nikt nie może odnosić korzyści z noszenia więcej niż dwóch magicznych pierścieni jednocześnie.

MAGICZNE PIERŚCIEŃ

K10 Rodzaj pierścienia

1 Pierścień-amulet	2 Pierścień energii
3 <i>Pierścień hartu ducha</i>	4 Pierścień wielu czarów
5 Pierścień wielu odparć	6 Pierścień ochrony
7 <i>Pierścień elfiego pobratymstwa</i>	8 Pierścień czaru
9 <i>Pierścień uderzenia</i>	10 Pierścień odparcia



Pierścień hartu ducha: ten pierścień daje noszącemu odporność psychiczną i jasność myślenia, znajdujące odbicie w modyfikatorze +10, który przyznawany jest do wszystkich testów **Op** i **SW**.

Pierścień elfiego pobratymstwa: ten pierścień dawany jest przez czarownika-elfa wiernemu słudze dopiero po wielu latach służby lub jako nagroda za akt wyjątkowego bohaterstwa. Gdy jest noszony, zapewnia kilka specjalnych, charakterystycznych dla elfów umiejętności: *widzenie w ciemnościach* na odległość do 50 metrów (podobnie jak w przypadku elfa nie jest potrzebne żadne źródło światła) i dodatni modyfikator +5 do **Inicjatywy**. Nosząca pierścień osoba uzyskuje również modyfikator +10 do wszystkich testów **Ogłady**, związanych z elfami. Zwróć uwagę, że jeżeli jakiś pierścień tego rodzaju wpadnie w niepowołane ręce i elfy dowiedzą się o tym, zrobią wszystko, by go odzyskać.



Pierścień uderzenia: noszący ów pierścień może wykorzystać każdą z jego trzech mocy raz na 24 godziny. Może używać tylko jednej właściwości na raz, efekt trwa przez 1 turę. Każda z przyzwanych mocy daje ten sam efekt, co jedna z podanych niżej umiejętności: *silny cios*, *celny cios*, *ogłuszenie*. Ten magiczny efekt nie może być łączony z posiadanymi umiejętnościami tego typu.

• RÓZDŹKI •

Wykonaj rzut K10, a jego wynik porównaj z zamieszczoną niżej tabelą, co pozwoli ci określić rodzaj odnalezionego różdżki:

MAGICZNE RÓZDŹKI

K10 Rodzaj różdżki	K10 Rodzaj różdżki
1 Czarna różdżka	2 Różdżka pochłonięcia
3 Różdżka korozji	4-5 Różdżka strachu
6-7 Różdżka z jadeitu	8-9 Różdżka z gagatu
10 Różdżka z onyxu	



Czarna różdżka: ta pełna złych mocy różdżka z czarnodrzewu oprawiona jest w żelazo. Pokrywa ją wiele groźnych, starożytnych runów. Może być wykorzystana jedynie przez złe lub chaotyczne osoby i istoty. Raz dziennie jej użytkownik może rzucić czar *Peleryna mroku* bez wydawania punktów magii. Może również wystrzelić 1K6 *strzał osłabienia*, również raz dziennie. Przybierają one kształt pośliskłych, kościastych palców i wypuszczane są w tempie jednej na rundę na taką odległość, jakby były wystrzelane z długiego łuku. Dodatkowo, każda strzała pokryta jest 1K3 porcjami *jadu na ludzi*, co spowoduje zatrucie, o ile strzała zada jakieś

obrażenia. Zanim straci moc, *czarna różdżka* może wystrzelić 50 *strzał osłabienia*. Różdżka może zostać ponownie naładowana jedynie za pośrednictwem obrzydliwego i tajemniczego rytuału, połączonego ze złożeniem ofiary z człowieka. Praworządny lub dobry kapłan musi zostać zabity złotym sztyltem na dziewiczej ziemi, w chwili gdy księżyc sięgnie zenitu w noc Hexensnacht. Wówczas różdżka na 13 godzin zostaje zanurzona w jego krwi. Po upływie tego czasu odzyskuje swą normalną moc.

Różdżka pochłonięcia: różdżka ta może działać jako pojemnik, w którym można przechować do 6K6 punktów magii. Powinieneś określić jej maksymalną pojemność i nie informować o tym gracza! Określenie początkowej pojemności powinno zostać wykonane przy użyciu rzutu 3K6 (którego wynik w oczywisty sposób nie może przekroczyć wyniku rzutu 6K6). *Różdżka pochłonięcia* uzyskuje dodatkowe punkty magii, pochłaniając czary rzucone na jej użytkownika. Jeżeli właściciel wykona pomyślnie test *magii*, punkty magii, użyte do rzuconia na niego czaru zostają wchłonięte przez różdżkę, a efekt zaklęcia zostaje zniwelowany. Odnosi się to jednak wyłącznie do czarów skierowanych bezpośrednio na niego. Tak więc rzucony bezpośrednio na niego czar *Ognista kula* może zostać

pochłonięty, lecz jeżeli ten czar został rzucony na grupę, do której właściciel należy, różdżka nie ma takiej możliwości. Jeżeli różdżka spróbuje pochłoniąć punkty magii ponad określony uprzednio maksymalny poziom jej pojemności, eksploduje, przemieniając się w kulę magicznego ognia i dymu, zadając 1K8 obrażeń z S6 i pozostawiając w rejonie wybuchu *Cuchnącą chmurę*.

Zgromadzone w *różdżce pochłonięcia* punkty magii mogą zostać wykorzystane przez rzucającego czar w zwykły sposób – do stworzenia lub wzmocnienia rzuconych przez niego czarów.

Chociaż gracz nie powinien znać dokładnej ilości przechowywanych w różdżce punktów magii, ani jej maksymalnej pojemności (chyba, że przeprowadzi długie i skomplikowane badania), za rozsądne należy uznać, że osoba z umiejętnością *wykrzywanie magii* będzie mogła przeprowadzić szacunkową ocenę. Powinieneś poinformować gracza, że „różdżka sprawia wrażenie lekkiej”, „jest ciężka od magii”, „jest w niej dosyć punktów magii na kilka czarów, o ile będziesz ostrożny, ale daleko jej do przeciążenia” i tak dalej.

Różdżka korozji: wydając jedynie 1 punkt magii, rzucający czar może zduplikować czar magii wojennej trzeciego poziomu, który nosi nazwę *Rdza*.

Różdżka strachu: użytkownik tej różdżki może wedle życzenia rzucać następujące czary: *Wymuszenie ucieczki*, *Wzbudzenie strachu*, *Wywołanie paniki*. Jeżeli rzucający czar zna któreś z tych zaklęć, może je rzucać, wydając połowę koniecznych punktów magii (zaokrąglając ułamki w górę). Jeżeli czarodziej nie zna żadnego z nich (np. nie posiada odpowiednio wysokiego poziomu), może z nich mimo to korzystać, ale konieczna ilość punktów magii musi zostać wydana w całości. Różdżka nie zawiera żadnych punktów magii, muszą więc one pochodzić od rzucającego. Osoby, nie dysponujące możliwością rzuconia czarów, nie mogą oczywiście korzystać z tej różdżki.



• PRZEDMIOTY UNIKATOWE I RZADKO SPOTYKANE •

Znalezienie tych przedmiotów jest z kilku powodów bardzo trudne. Niektóre są unikatami – zostały wykonane w tylko jednym egzemplarzu. Niektóre powodowały nieprzyjemne efekty uboczne i ich wytworzenie zostało zaniechane. W innych przypadkach projekty były udane, ale przedmiot został skradziony, a wynalazca zginął, zabierając do grobu tajemnicę jego wytwarzania. Niektóre zostały po prostu schronione i dlatego, choć są w umiarkowany sposób użyteczne, nie wytworzono ich więcej. Jeden lub dwa zostały umyślnie stworzone przez czarodziejów, którzy za ich pośrednictwem chcieli zemścić się na kimś, kto ich oszukał lub do czegoś zmusił. W każdym przypadku przedmioty takie są rzadkie. Wykonaj rzut K100, a wynik odczytaj w zamieszczonej poniżej tabeli, aby określić charakter odnalezionego takiego unikatowego lub rzadkiego przedmiotu.

UNIKATOWE LUB RZADKIE PRZEDMIOTY MAGICZNE

K100	Magiczny przedmiot
01-12	Sztylet halflingów
13-23	Uprząż odwagi
24-41	Latarnia dni
42-50	Soczewki wykrycia
51-58	Lira melodii
59-79	Zębata sakiewka
80-89	Pierścień zrozumienia
90-00	Piasek w oczy



Sztylet halflingów: te rzadkie przedmioty zostały wykonane przez zmarłego dawno temu czarodzieja z Imperium znanego ze swoich wyjątkowo agresywnych służących-niziołków. *Sztylet halflingów* demonstruje swoje specjalne właściwości magiczne jedynie w rękę halflinga. Dla innych jest po prostu magiczną bronią, skuteczną przeciwko stworzeniom, które są podatne wyłącznie na działanie takiego oręża. Chociaż ma rozmiary zwykłego sztyletu, używany przez niziołka, traktowany jest jako normalny miecz z dodatkowym modyfikatorem +10 do WW.

Uprząż odwagi: wykonana z brązowej skóry najwyższej jakości i twardego, niebieskawego mithrilu, uprząż ta stanowi przedmiot ogromnego pożądanego wszystkich dosiadających rumaków bojowych. Pasuje na dowolnego konia i sprawia, że wierzchowiec staje się całkowicie odporny na *strach* wywołany przez ogień, czy też cokolwiek innego (na przykład czar *Popłoch wśród zwierząt*). Koń pozostaje jednak w dalszym ciągu podatny na *grozę*.

Zwróć uwagę, że uprząż ta ma zastosowanie jedynie w przypadku koni – pegazy, na przykład, nie poddają się jej działaniu.

Latarnia dni: ta ozdobna, wykonana z ciemnego drewna latarnia rzuca zwykle światło, ale pali się bardzo wolno, dzięki czemu 1/2 litra oliwy wystarczy na 1K4 dni używania.

Soczewki wykrycia: wyglądają jak wielkie szkło powiększające na długiej rączce z kości słoniowej.

Nie powiększają jednak oglądanych przez nie przedmiotów, ale pomagają użytkownikowi wykryć wszystkie iluzje, wywołane przez czary iluzyjne poziomu 1-3 i zobaczyć prawdziwą naturę oglądanej rzeczy. Iluzjonista, używający czaru *Przybranie iluzorycznego wyglądu* będzie na przykład widziany przez użytkownika *soczewek wykrycia* dokładnie takim, jakim jest i wszelkie próby zamaskowania działań za pośrednictwem czaru *Oslona działalności* również nie przynoszą sukcesu.

Używający *soczewek wykrycia* musi trzymać je w jednej ręce, a ponieważ do rzucania czarów potrzebne są obie, niesposób jest używać tego urządzenia do wykrycia iluzjonisty i rzucenia na niego czaru. Ktoś musi je przytrzymywać przed nosem rzucającego czar.

Lira melodii: ten wspaniały instrument gra cudowne i pełne uroku melodie w rękach każdej osoby posiadającej umiejętność gry na lirze, dodając +20 do szansy zdobycia pracy jako cyrkowiec i przy wszystkich testach *zatrudnienia*.



Zębata sakiewka: ten magiczny przedmiot nie jest obecnie szczególnie rzadki w Imperium, ponieważ bogaci kupcy i im podobni, chętnie płacą czarodziejom spore sumy za jego produkcję. *Zębata sakiewka* wygląda jak zwykły skórzany trzós zawiązany rzemykiem. Jeżeli jednak ktoś inny niż prawowity właściciel otworzy ją i spróbuje wyjąć pieniądze, wewnątrz sakiewki magicznie pojawiają się rzędy bardzo ostrych zębów. Pierwsze ugryzienie zadaje 1 punkt obrażeń, przy czym jakiegokolwiek zabezpieczenia, nawet metalowe rękawice, nie stanowią przed tym ochrony (ponieważ metal nie powstrzymuje magicznych zębów). Zęby pozostają wbite w dłoń przez 1K6 rund,

gryząc ją i raniąc. W każdej rundzie ofiara sakiewki automatycznie traci 1 punkt obrażeń. Jednocześnie *zębata sakiewka* przez cały czas krzyczy przeraźliwym głosem: „Złodziej, złodziej!”

Jeżeli *zębata sakiewka* zostanie skradziona jej właścicielowi, przez okres 7 dni będzie powoli przyzwyczajając się do swojego nowego posiadacza. W tym czasie musi on bez przerwy ją nosić. Po pełnym tygodniu będzie uważała nowego posiadacza za swojego prawowitego właściciela.

Krązą pogłoski, że istnieją jeszcze *worki zębów* i *torby klów*, niektóre nawet z zębami jadowymi, ale ich istnienie nie zostało potwierdzone... jak dotąd.



Pierścień zrozumienia: ten pierścień pozwala noszącej go osobie czytać i pisać we własnym języku, jeżeli dotąd nie nabyła tej umiejętności. 50% pierścieni tego rodzaju zawiera wiedzę o mówionych i pisanych formach 1K3 innych języków – powinniście sięgnąć do podręcznika **WFRP** i określić te dodatkowe języki losowo lub dokonując wyboru.



Piasek w oczy: uważa się, że ta rzadko spotykana substancja została stworzona przez czarodziejów z Kitaju – w Imperium metoda jej produkcji jest nieznaną. Drobny, magiczny pył jest zazwyczaj zapieczętowany w fiolce lub pakiecie i wystarcza go na 1K4 razy. Jego ilość, równa mniej więcej objętości łyżeczki do herbaty może zostać rzucona na odległość do 12 metrów. W miejscu trafienia tworzy ona chmurę piasku rozpościerającą się w promieniu 4 metrów. Wszystkie stworzenia znajdujące się w tej strefie zostają oślepione na 1K6 rund. W tym czasie mają ujemny modyfikator **WW** wynoszący -25. Nie mogą też strzelać, ani rzucać czarów.

DODATEK DO GRY

cena det. 19,50 (195 000) zł

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

POTĘPIENIEC

Wkrocz w rzeczywistość gry Warhammer Fantasy Roleplay
- w ponury świat niebezpiecznych przygód.

Potępieniec jest kampanią, przeznaczoną dla osób grających w Warhammera Fantasy Roleplay. Bohaterowie muszą w niej stawić czoła siłom Chaosu i ożywieńcom, a ich celem jest odnalezienie i pogrzebanie ciała człowieka, którego duch, nie mogąc znaleźć spokoju po tragicznej śmierci, błąka się teraz po ziemiach Imperium. Przygody bohaterów znajdują finał w starym domu, w którym muszą pokonać strasznego przeciwnika - potężnego ducha Chaosu - lub sami zostaną na zawsze uwięzieni w mrocznym królestwie Morra.

Dodatkowo, na 24 stronach książki zawarto opisy wielu nowych czarów i magicznych przedmiotów oraz znacznie zmienione zasady walki.

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 83-86572-06-X

**GAMES
WORKSHOP**

