

Szelmy, byki i dzienniki

Przygoda jest przeznaczona do rozegrania w systemie *Warhammer fantasy role play ed. 2*. Ilość graczy i poziom zaawansowania ich profesji nie ma większego znaczenia, istotną rzeczą jest by bohaterowie czuli wewnętrzną potrzebę walki z Chaosem, w każdym razie jest to wskazane. Co najmniej jeden z BG musi posiadać umiejętność czytania i pisanie. Miejsce akcji jest Heideck – nieduże miasto w Averlandzie.

Rozpoczęcie

Podróżujecie po bezkresnej równinie Averlandu, przez ostatnie dwa dni nie było wam dane spędzić nocy mając dach nad głową. Powoli zbliża się wieczór, dając wam wytchnienie po upalnym dniu. Słońce zachodzi, barwiąc niebo kolorami płomieni.

Nagle jeden ze śmiałków traci grunt pod nogami, po chwili znika z oczu towarzyszy.

Podnosisz się z ziemi rozglądając dookoła. Słabe strugi światła słonecznego, wpadają przez otwór nad twoją głową. Wewnątrz panuje nieprzyjemny zapach, kojarzący się z rozkładem. Po chwili dostrzegasz, że nie jesteś pierwszym, który tu wpadł. W rogu podziemnej komnaty leżą zwłoki. Martwy człowiek ma na sobie zbroję z widocznymi śladami korozji. Jego ciało jest przegniłe i nadjedzone przez robactwo. Obok trupa leży charakterystyczny, szpiczasty kapelusz z szerokim rondem.

Dziura, przez którą wpadł BG była zamaskowana przez przyrodę, przykryła ją gęsta, długa trawa. Jama jest głęboka na cztery metry i ma kształt zbliżony do stożka. Wylot znajduje się w jej centrum. Pomieszczenie jest długie na pięć i szerokie na trzy metry.

Zwłoki należą do Bertrama Bauera – łowcy czarownic. Nieszczęśnik miał pecha, koń, na którym jechał wystraszył się grzmotu pioruna i zrzucił go wprost do przyszłego grobu. Przy upadku łowca złamał nogę. Po tygodniu, nie mogąc się wydostać, umarł, nie otrzymawszy z nikąd pomocy. Miało to miejsce dwa lata temu. Przy Bertramie znaleźć można mieczek (2k10+10 zk), miecz, uszkodzony pistolet (do czasu naprawy pistolet posiada cechę oręża eksperymentalny zamiast zawodny) ponadto w jego plecaku znajdują się rzeczy typowe dla człowieka drogi. Istotne dla scenariusza jest by gracze zauważyli w zaciśniętej dłoni denata medalion w kształcie komety o dwóch ogonach. W sercu komety znajduje się czerwony turmalin (jego wartość to 80 zk). Wisior ma widoczną skazę – półsferyczne wgniecenie (powstałe na skutek kuli wystrzelonej z pistoletu). W podręcznej sakwie łowcy jest dziennik oprawiony w czarną skórę. Ów diariusz jest bardzo ważny dla dalszej części przygody, bohaterowie powinni go zabrać ze sobą i w wolnej chwili przeczytać.

Dziennik kultysty Slaanesha

Ta noc była wyjątkowa, ta cudowna mieszkanka bólu i rozkoszy okraszona krwią, mnóstwem krwi. Jej smak w moich ustach połączony z przerażeniem widzianym na jej twarzy. Zdławione jęki wydobywające się z zakneblowanych ust, coś za piękna orkiestra, cudne dźwięki pieszczące moje zmysły. Ostrza przerywające cielesną powłokę, okazujące prawdziwe piękno skrywane w człowieku. Nawet trochę zrobiło mi się jej żal, gdy skoła.

Jest to nieduży brulion, oprawiony w cielecą, farbowaną na czarno skórę. Jego kartki są sfatygowane, a litery lekko rozmyte. Rzekomym autorem dziennika jest Heinfried Herzog, opisuje on w nim działalność Szmaragdowej Watahy – kultu Slaanesha działającego w Heideck. Datowany jest na dwadzieścia lat wstecz. Autor w swym dziele ze szczegółami opisuje orgie, w których brał udział. Przepelnione są one okrucieństwem, które przekracza wszelkie granice. Co dziwne zdradza w nim strukturę kultu oraz tożsamość współczłonków.

Prawda o dzienniku

W rzeczywistości dziennik został spreparowany przez Klausa Eisenhauera w celu pozbycia się swoich wrogów politycznych. Napisał on go tak żeby jak najbardziej oczernić swych oponentów. Klaus starannie przygotował się do sfalszowania diariusza, udało mu się wejść w posiadanie prawdziwej księgi opisującej działalność wyznawców Pana Rozkoszy. Przez co wiarygodność dzieła jest ciężka do podważenia. Umieścił w nim wiele symboli plugawego boga, przekonująco opisał strukturę kultu i miejsca schadzek. Falszeryz, udając gorliwego wyznawcę Sigmara, spotkał się z Bertramem i przekazał mu owoc swojej pracy.

Błędy w dzienniku

- Klaus pisząc dziennik nie wystrzegł się błędów, podczas pisania pojawił się nowy znaczący konkurent – Prospero Kraemer, niewiele o nim wiedząc dopisał go do listy. Błąd polega na tym, że Prospero ma dwadzieścia osiem lat, więc zbrodni, których rzekomo się dopuszczał dokonywał w wieku ośmiu lat.
- Liebert Hoch przybył do miasta siedemnaście lat temu. To dość długi okres czasu, więc Klaus stracił rachubę.
- Klaus wybrał Herzoga nie bez powodu, Heinfried miał najbardziej podobne pismo do niego. Długo uczył się go podrabiać, lecz mimo wszystko ciężko było mu osiągnąć doskonałość. Porównanie pism obu panów przy udanym Bardzo trudnym (-30) teście **czytania i pisania** rzuci cień podejrzenia. Dylemat rozstrzygnąć może tylko osoba posiadająca umiejętność **rzemiosła (kaligrafia)**.

Miejsca schadzek

- Wiele spotkań kultystów miało się odbywać w domu Ebera Adelhofa (mieści się on w Nowym Kwartale), Klaus wiedział, że w jego domu znajduje się obszerna piwnica, a gruby kamień, z którego wykonany jest dom dobrze tłumilby hałasy. Obecnie ani Eber ani jego rodzina nie zamieszkują tego domu, został on sprzedany półtora roku temu. Teraz mieszka tam rodzina Murmeltierów, wywodząca się z Lengenfeld – podgórskiej miejsciny na końcu trasy Górnego Reiku. To prości ludzie obdarzeni smykałką do interesów. Dorobili się na przewozie rzeczonym. W Heideck próbują swoich sił, jako handlarze wyrobów wełnianych oraz skórzanych. Podobnie jak sam Adelhof, rodzina Murmeltierów nic nie wie o kulcie Slaanesha, nie zmienia to faktu, że nie pozwolą myszkować po swoim domu. Na dodatek w piwnicy trzymają swój towar, aparaturę do pędzenia bimbru oraz kilka rzadkich skór odkupionych od zaprzyjaźnionego kłusownika. Nie życzą sobie by ktokolwiek obcy tam zaglądał.

- Stary magazyn przy nienazwanej ulicy w wschodniej części dzielnicy biedoty. Jeśli BG będą chcieli go odnaleźć pomocny może być fakt, że jest to najstarszy ze składów należących do Heinfrieda Herzoga. Udany Wymagający (-10) test **plotkowania**, wykonany w biednej dzielnicy pozwoli ustalić jego położenie. Informacje o budynku uzyskać można również w ratuszu. Na miejscu BG zastaną skład w opłakanym stanie, wszystkie drzwi i okna są zamknięte. Wymagający (-10) test **przeszukiwania**, pozwoli odnaleźć kilka poluzowanych desek, przez które bez problemu prześcisnie się człowiek. Magazyn jest opustoszony, zostało w nim tylko parę pustych skrzyń i beczek. Jego mieszkańcem został miejscowy żebrak. Gdy BG wejdą do środka, może ich on, w pierwszym odruchu zaatakować. Biedak choruje na zieloną ospę, jego choroba jest w zaawansowanym stadium – w kiepskim świetle wygląda naprawdę przerażająco. Jeśli gracze nie zachowają ostrożności w kontakcie z nim lub będą długo przeszukiwać skład, mogą zarazić się tą straszną infekcją. W magazynie nie znajdują się żadne podejrzane przedmioty.
- Dziennik wspomina też o miejscu, w którym zbrodnie nie były dokonywane, ale omawiane, jest to alkierz w gospodzie o nazwie Złoty Buhaj, należącej do Steffana Tolzena. Więcej informacji o nim znajdziesz w opisie gospody oraz w rozdziale **Czterech „Kultystów”**.

Nazwiska z dziennika

„Ja! Wielki Inspirator, Ja! Pierwszy, który zerwie najczystszy, niczym nieskalany kwiat niewinności. Ja! Oddany przyjemności, wywyższony w jego oczach. Ja! Heinfried Herzog, zostanę na zawsze oddany Memu Panu, bo wiem, że jego łaska i dobroć, którą mnie obtacza nie ma granic. Morze przyjemności, w którym zanurzam się za każdym razem, gdy oddaje mu cześć – pochłania mnie – a w głębi widzę jego piękną twarz. Lzinbarr Nudus Serpens! Bądź pozdrowiony o Wielki Lanshorze!

„Byłem ich Nauczycielem Rozkoszy, widziałem w ich oczach bezmiar szczęścia i wdzięczność za wskazanie drogi. Liebert Hoch, na co dzień zwykły szlachetka bez dążeń, sprawiający wrażenie znudzonego życiem – jakby nic wokół niego nie miało żadnego znaczenia. Linus Zumwald – poczciwy kupiec, który nie wiedziałby jak korzystać z pomnażanego majątku, gdyby nie odkrył nauk Perwersyjnego Pana. Teraz jesteśmy stowarzyszeniem równych sobie. Ślepi i mali wstępujący na niekończącą się drogę w poszukiwaniu nieodkrytych dotąd doznań i rozkoszy. Teraz każdy z nas ma prawo zaspokoić swoje potrzeby! „

„Prospero Kraemer, nieokrzesany arystokrata, który tylko wśród nas może uwolnić w sobie drzemiącą bestię oraz Steffan Tolzen, dla którego kobiety są największym dobrem, wydają się być najbardziej oddani Slaaneshowi. Ich poświęcenie sprawie, daje mi poczucie spełnienia. A jednak to ten impotent Eber Adelhof cieszy się największą łaską Inspirującego Węża, czyżby Mroczny Książę, chciał nas tym zmobilizować do jeszcze cięższej pracy na jego rzecz?”

„Tylko Walther Kummel jest dla mnie zagadką. Wszystkie moje wątpliwości związane są z jego osobą. Jemu rozkosz daje już sam widok porażki innych, którzy nie osiągnęli tak wiele jak chcieli. Sam widok ludzi gorszych od niego, cieszy jego zmysły i serce. Dla wszystkich po za nim pogoń za rozkoszą jest tym, czym dla wilczej watahy jest krew upolowanego jelenia. On jest niczym basior, który raduje się, gdy nie ma sobie równych. Nawet wśród braci.”

Coraz bardziej podobają mi się wyczyny moich uczniów, stają się samodzielnymi jednostkami, z dążeniami i pragnieniami. Ich wiedza i umiejętność są na tyle duże, że nawet, gdy mnie zabraknie mam pewność, że moje dzieło będzie kontynuowane. Wszystko idzie w dobrym kierunku, czuję, że Nasz Pan spogląda na nas coraz łaskawiej. Z każdą chwilą wszystko staje się jaśniejsze i bardziej widoczne, nasz cel jest coraz bliżej.

Niejasna sukcesja władzy w Averlandzie spowodowała, że większość szlachty podzieliła się na dwa obozy. Jedni wspierają nuworyszy Leitdorfów, którzy wydarli elektorski tron rodzinie Alptraumów. Drudzy, optują za dawnym porządkiem i przywróceniem rządów – w ich odczuciu – prawowitych władców. Po śmierci Księcia-Elektora Mariusa Leitdorfa tron został pusty. Skłócona rodzina nieżyjącego władcy nie potrafi wybrać jego następcy, tę sytuację próbują wykorzystać Alptraumowie. Wysyłają swoich przedstawicieli do wszystkich znaczących miast i osób. Kuszą wizją władzy po ich zwycięstwie lub złotymi koronami, których zdążyli trochę uzbierać w trakcie swoich długi rządów w prowincji. Zawitali także do Heideck – miasta, które ongiś wspierało Leitdorfów, obecnie jest rozdarte na dwie frakcje. Rada Miasta nie zgodziła się na poparcie Alptraumów. Za to jest coraz bliższa udzielenia wstawiennictwa Leitdorfom. Taki obrót spraw nie był korzystny dla ambitnego szlachcica – Klausa Eisenhauera, dogadał się on z wysłannikiem Alptraumów, że Heideck poprze ich ród w zamian za status wolnego miasta i stanowisko na czele rady. By tego dokonać musi zmienić stosunek poparcia w radzie. W tym celu spreparował dziennik, w którym oczernia swoich rywali. Udał się do Averheim, gdzie spotkał się z Bertramem Bauerem, podając się za gorliwego Sigmarytę przekazał mu pamiętnik. Na jego nieszczęście łowca nigdy nie dotarł do Heideck, a dziennik zaginął wraz z nim. Zniecierpliwiony po pewnym czasie zmienił strategię, sprowadził zabójcę z Kemperbadu – „Szramę”. Szrama szybko usunął jednego z członków rady (Walthera Kummela). Skrytobójcza śmierć, którą zginął Walther przysporzyła więcej kłopotów niż korzyści. Zamach od razu rzucił cień podejrzania na rzecznika Alptraumów, a po okolicy na ustach demagogów sprzyjających Leitdorfom, rozeszła się wieść o metodach stosowanych przez Alptraumów w celu odzyskania władzy. Klaus stał się ostrożniejszy. Następny zamach zaplanował dokładniej i w sposób nierzucający tyłu podejrzeń. Wysłał Szramę za Eberem Adelhofem, gdy ten wyjechał z miasta. Zabójca wynajął garstkę zbójów i upozorował atak zwierzoludzi. W podobny sposób chciał zabić następnego z oponentów – Linusa Zumwalda. Tym razem zamach się nie udał, zbójce zostali odparci. Klaus jest cierpliwy, cały czas trzyma w zanadrzu Szramę i czeka na nadarzające się okazje. Ostatnio nawet uśmiechnęło się do niego szczęście, dzień przed przyjazdem bohaterów umarł Heinfried Herzog. Najbliższe dni Eisenhauer spędzi próbując wprowadzić swojego popiecznika na puste miejsce w Radzie Miasta. Przybycie śmiałków będących w posiadaniu dziennika do Heideck, może okazać się szczęśliwym zrzędzeniem losu, które rozwiąże jego problemy.

Motywacja

Przygoda zaczyna się w momencie znalezienia dziennika przez bohaterów, zawarta w nim treść może wzbudzić zainteresowanie graczy. Jeśli tak to zapewne udadzą się do Heideck, gdzie zaczyna się właściwa część przygody. Miasto znajduje się dzień drogi od jamy, w której znaleźli ciało łowcy czarownic. Osią fabuły jest diariusz i chęć walki z wyznawcami chaosu. Łakomy kasek, którym są zapiski kultysty, powinien wzbudzić w BG wolę rozprawienia się z plugawcami z Heideck. Jeśli ta motywacja jest dla nich za słaba, mogą trafić do miasta przez przypadek lub chcieć zgłębić tajemnice tamtejszych ruin. W mieście wypatrzeć może ich Klaus, który zmotywuje ich złotnikami.

Streszczenie

W przeddzień przyjazdu BG do miasta miały miejsce dwie zbrodnie. Klaus dowiedziawszy się o romansie żony wpadł w furję, nie zachowując prawie żadnych środków ostrożności osobiście pozbył się jej kochanka w ślepym zaufku dzielnicy kupieckiej. Szrama miał zająć się ciałem. Świadkiem tego były trzy młode dziewczyny, zbiry szlachetki, zdążyli zabić dwie z nich. Trzecia uciekła. Ciało mieli ukryć we wcześniej otwartym grobie. Po wykonanym zadaniu okazało się, że znów zostali zauważeni, tym razem przez akolitę Morra – zabili go, a ciało zostawili na miejscu. Tej samej nocy śmiercią naturalną umarł Heinfried Herzog. Bohaterowie docierają do miasta przed południem następnego dnia. W trakcie przechadzki po rynku, niezdrowo wyglądający człowiek, na ich oczach przemienił się w pomiot chaosu. Pomoc w ubiciu go przysporzy im trochę rozgłosu. Jeszcze tego samego dnia zgłosił się do nich żona Klausa – Ludmiła Eisenhauer – prosząc o pomoc w odnalezieniu pewnego człowieka,

chodzi o Ottmara Schmidta – jej kochanka. Medalion w posiadaniu, którego się znaleźli, zwróci na nich uwagę Klausa. Poprzez ich on w działaniu i zacznie podrzucać „kultystom” dowody ich winy. Drażąc śledztwo zaginionego urzędnika, wpadną na wiele tropów, które mogą zaprowadzić ich do Szramy, a nawet rzucić cień podejrzenia na samego Klausa i na jego konszachty z rzezimieszkiem. Dochodzenie w sprawie rzekomych heretyków, poparte ingerencją Klausa może przynieść zgubę wielu niewinnym osobom lub w wypadku zdemaskowania intrygi Eisenhauera pozbawi miasto szansy samostanowienia.

Heideck, małe miasto wielkich szans

Heideck położone jest w środkowym Averlandzie. Spotykają się tu dwa ważne szlaki handlowe, Stary Trakt Krasnoludzki i trakt prowadzący do Agbeiten. Miasto wybudowano na ruinach krasnoludzkiego fortu. Według oficjalnych danych liczy 420 mieszkańców, jednak w rzeczywistości ta liczba może być nawet kilkukrotnie wyższa. Pełno tu kupców, ochroniarzy, poganiaczy bydła, chłopów z pobliskich wsi i wszelkiej maści podróżników. Karawany jadące na daleki wschód lub wracające już zza Gór Krańca Świata, znaleźć tu mogą wiele tawern i noclegowni. Ponadto zjeżdżają się tu przedstawiciele rodów kupieckich, którzy próbują odkupić część egzotycznych towarów od wracających karawan. Nie trudno tu też o szarlatanów i nieuczciwych handlarzy próbujących wciskać podróżnym przedmioty rzekomo pochodzące z dalekich krain oraz „autentyczne „ mapy podziemnych części ruin. Krasnoludzka forteca przyciąga wielu śmiałków chcących wydobyć legendarne skarby z zaginionych katakumb. Ruiny wabią również uczonych, którzy z różnych powodów chcą je zbadać lub znaleźć w nich część jakiejś zapomnianej historii.

Opis miasta

Aufwand – tę dzielnicę zamieszkują najbogatsi mieszkańcy Heideck. Większość domów to kamienice segmentowe, ale zdarzają się też wolno stojące rezydencje, wówczas posiadają one ogrody. W centrum kwartału znajduje się niewielki park zwany Skwerem Siggurda. Nazwa wzięła się od pomnika pierwszego elektora Averlandu, który się tam znajduje. W nocy jest tu spokojnie, ulice są dobrze oświetlone, a patroli straży i prywatni ochroniarze szlachty pilnują porządku.

Altmarkt – tutejszy rynek, z racji, że miasto znajduje się na ważnych szlakach handlowych jest bardzo duży, jak na niewielką liczbę mieszkańców. Karawany kupieckie podążające na wschód, uzupełniają tu zapasy, dokupują skór, koców i wszystkie inne przydatne lub nie – przedmioty, które wcisną im miejscowi. Na kramach znaleźć można niemal każdą rzecz, nawet towary pochodzące z dalekich krain takich jak Kataj, Ind czy Nippon. Oczywiście większość z nich to tylko stylizowane podróbki, ale i tak nie brakuje chętnych do ich kupna. Liczne stada bydła, wypasane na pobliskich pastwiskach powodują, że ceny czerwonego mięsa są tu stosunkowo niskie. Ostatnio bardzo popularnym produktem jest „krowi susz”, mięso moczone w solance, a następnie suszone. Sprzedawane na beczki, karawanom kupieckim, przynosi właścicielom bydła ogromne zyski. Za dnia rynek tętni życiem, w nocy pustoszeje.

Kaufviertel, dzielnica kupiecka – mieszkańcy, którzy dorobili się na handlu, otworzyli tu swoje sklepy z dala od jarmarcznego zgiełku. Oferują towar bardziej wyszukany i pewniejszy. Znajdują się tu także zakłady rzemieślnicze oraz domy średnio zamożnych Heidenczyków. W nocy jest tu względnie spokojnie, choć latarnie nie są tak gęsto rozmieszczone jak w Aufwandzie. Najczęstszymi zajściami są tu burdy i bijatki wszczynane przez pijanych mieszkańców, na ogół kończą się bez interwencji straży.

Gestank, dzielnica biedoty – ten kwartał zamieszkują najbiedniejsi obywatele Heideck. W większości są to poganiacze bydła, robotnicy, słudzy, śmieciarze, ale także wszelkiej maści szumowiny, wśród których wyróżnić można żebraków, tanie dziwki, złodziei, oprychów i zabijaków. Żyją oni w rozpadających się drewnianych domostwach, przesiąkniętym fetorem, wylewanych na ulice nieczystości. Drogi nie są tu wyłożone brukiem, nie ma też ulicznych latarni. Straż miejska rzadko się tutaj zapuszcza, szczególnie nocą. Dla kogoś, kto nie jest stąd i wyglądem przypomina słabeusza lub niedołęgę, miejscowi zapewniają niezapomnianą rozrywkę. Najczęstszą jej formą jest kradzież z pobiciem.

Neuquartier – Nowy Kwartał, powstał niedawno. Miasto zyskując na znaczeniu, przyciąga coraz więcej ludzi. Większość z nich buduje się lub wykupuje domy właśnie w tym miejscu. Architektura jest tu dość zróżnicowana, podobnie jak ludzie zamieszkujący to miejsce. Można tu znaleźć rodowitych mieszkańców jak i poszukiwaczy przygód z całego Starego Świata, którzy osiedli się w Heideck. W niektórych domostwach mieszkają nawet obywatele krain oddalonych od Imperium dużo bardziej, niż

Bretonnia czy Tilea. Panuje tu jedyna w swoim rodzaju atmosfera, wynika ona z przenikania się wielu kultur oraz tradycji, które nauczyły się funkcjonować obok siebie. Znajdują się tu głównie lokale mieszkalne, kamienice czynszowe oraz jadłodajnie i wyszynki. W nocy jest tu dużo pijanych osób, zmierzających lub wracających z pijalni. Za dnia, panuje tu spokój, sprzeczki między sąsiadami zdarzają się incydentalnie.

Zagrody – bogatsi mieszkańcy Heideck, trzymają cenniejsze stada swego bydła w obrębie miasta, za jego bezpiecznymi murami. Miejscowi zwą je „pańskimi zagrodami”. Nazwa „pańskie”, powstała za sprawą biedniejszych heidenczyków, którzy uważają, że bydło żyje się tam lepiej niż im i ich rodzinom. Oprócz sieci zagród, znajdują się tu kilkanaście obór i parę stróżówek. W nocy wraz z bydłem zasypiają poganiacze. Nocni stróże piją w swych budach, z rzadka wyściubiając nos na zewnątrz. Za dnia odbywa się tu codzienny rytuał karmienia i obrządzania zwierząt.

Znaczące miejsca

Przybytek Morra

Budynek mieści się nieopodal cmentarza, na potrzeby świątyni Boga Śmierci zaadaptowano starą kamienicę. Parter przebudowano tak żeby wyodrębnić w nim jedną wielką salę. Ściany nośne zastąpiono kolumnami, w ten sposób uzyskano więcej przestrzeni dla wiernych. Na piętrze znajdują się pomieszczenia gospodarcze oraz sypialnie. Poziom wyżej znajduje się jeszcze poddasze, jest jednak nieużywane i wymaga gruntownego remontu, podobnie jak nieszczelny dach. Ciała do pochówków przechowuje się w chłodnej i dusznej piwnicy. Świątynią, przewodzi Henlyn Altman, pod jego pieczęcią znajduje się dwóch akolitów, Gothard i Fabian.

Henlynowi marzy się w Heideck świątynia z prawdziwego zdarzenia, prace nad nią już ruszyły, ich efektem jest mała dobudówka do kamienicy, wykonana z drogich surowców. Kapłan póki co nie wpuszcza tam wiernych, uważa, że skąpi Heideńcy są niegodni takiego zaszczytu. Altmanowi brakuje funduszy, za co jawnie obwinia skąpych radnych. W trakcie swych kazań często nawołuje by lud Heideck wymógł na Radzie Miasta złoto na budowę „miejsca gdzie dokonuje się ostatnia droga, dużo ważniejsza od tej doczesnej”.

Zdesperowany kapłan posunął się do ostateczności, okrada powierzone mu ciała zmarłych z biżuterii i kosztowności. Zwykle czyni to w trakcie obrządków przedpogrzebowych, ale kilka razy zdarzyło mu się także odkopać grób. Pomimo wielkiej ostrożności, dowiedział się o tym Fabian oraz grabarz Ralf. Akolita zapatrzonego w swojego duchowego przewodnika, co noc biczuje się by odkupić winy kapłana. Grabarz natomiast został przekupiony kryształową karafką i co tygodniowym zapasem podłej brandy.

Gospoda „Złoty Buhaj”

Jest to jedna z najstarszych tawern w mieście. Mieści się ona w centrum bogatej dzielnicy. Jej właścicielem jest Steffan Tolzen, odziedziczył ją po swym ojcu. Złoty Buhaj, jak na standardy Heideck jest miejscem luksusowym. Nie wpuszcza się tu pospólstwa i zawadiaków, a ceny są dość wygórowane. Steffan urządził wystrój inspirowany tawernami, które odwiedził będąc kiedyś w Altdorfie. Znaleźć tu zatem można parę skórzanych sof i foteli obitych jaskrawą skórą, a barman za długiego szynkasu serwuje popularne w tym miejscu „koguciki” – mieszaninę trunków o ciekawych kolorach. „Najgorszą” sławą cieszy się Krwawy Buhaj, który kiedyś skutecznie uspokoił oddział butnych krasnoludzkich górników, wielce niezadowolonych z bezczeszczenia ich dziedzictwa.

W zacienionym kącie głównej sali, znajduje się alkierz. Jest on miejscem licznych romansów Tolzena oraz częstych pijackich schadzek z jego przyjaciółmi. Klaus nigdy nie był tam zaproszony, urażony tym faktem nie miał żadnych skrupułów by umieścić to miejsce w dzienniku.

Gospoda „Pod Psią Łapą”

Przybytek ten znajduje się w Gestank. Z zewnątrz nie wygląda zbyt okazale, jest to drewniany budynek na kamiennym fundamencie. Wydaje się być typową mordownią i szulernią – wieczorami jest tu pełno szemranych typów. Do stałych bywalców należą rzezimieszki Szramy, który także czasami tu gości. Karczmę prowadzi Gernar Riese – pocziwie wyglądający grubasek, który jest również kapłanem Ranalda. Nie wszystkie atrakcje tego przybytku są dostępne dla każdego. Żeby uniknąć kłopotów z prawem i odciąć potencjalnych szpiclów od spraw i interesów załatwianych w półświatku, salę dla wtajemniczonych urządzono w piwnicy. Nikt, kto nie cieszy się zaufaniem, nie ma wstępu do tajemnego pomieszczenia. Żeby nie rzucać podejrzeń, uczestnicy schadzek nie schodzą bezpośrednio do piwnicy. Wejście do niej jest przez pokój na piętrze, opatrzonym numerem dziesięć (wszystkie pokoje mają ten numer). „X” – dziesięć, jest żartem ranaldystów, symbol ten ma dla nich szczególne znaczenie. Ostatni pokój po prawej, skrywa przejście. W podłodze pod dywanem, znajduje się kłapa, po jej podniesieniu ukazuje się długa drabina. Prowadzi ona aż do samej piwnicy. Na dole znajduje się świątynia Ranalda, jego wyznawcy czczą zakazanego boga we wszystkich jego aspektach. Ponadto oddają się grom hazardowym, wznoszą toasty alkoholem z przemytu, omawiają w spokoju wszystkie swoje interesy, a także dziękują Panu Szczęśliwego Losu za łaskę, jaką ich obdarzył. W głębi pomieszczenia znajduje się ołtarz poświęcony Ranaldowi, jest on bogato zdobiony, umieszczony w zawsze otwartej szafie, która jest zamykana tylko w wypadku pojawienia się straży miejskiej w gospodzie.

Straż miejska

Straż miejska w Heideck ma cztery oddziały, trzy z nich to strażnice mieszczące się przy każdej z bram i główna kwatera, która znajduje się w kupieckiej dzielnicy. Strażnice to niewielkie budki mogące pomieścić trzech strażników. Kwatera Straży Miejskiej to jednopiętrowy, rozłożysty, drewniany budynek stojący na solidnym kamiennym fundamencie. Interesantów przyjmuje się na parterze, na piętrze są pomieszczenia gospodarcze, pryzce i zbrojownia, w piwnicy natomiast znajduje się areszt. Instytucja ta nie cieszy się dużym szacunkiem mieszkańców, dzieje się tak za sprawą jej komendanta, Eckela Niederlitz, szlachcica i byłego rycerza – weterana wielu bitew. Na tej posadzie obsadził go jego stary przyjaciel Kleber Oberholtzer, członek rady Heideck. Eckel nie zna się na prowadzeniu tego typu placówki, za jego sprawą straż miejska zaczęła przypominać bardziej akademię wojskową niż to, czym powinna być. Niederlitz często musztruje i nad wyraz karci swoich podwładnych myśląc, że braki w ich skuteczności związane są z brakiem dyscypliny. To dodatkowo obniżyło morale załogi, która nie mogąc znieść żołnierskiego reżimu i ciężkiej ręki dowódcy, wszczęła cichy bunt. Strażnicy zachowują się bardzo opieszale, unikają interwencji, a śledztwa i sprawy im powierzane prawie nigdy nie kończą się sukcesem. Takie zachowanie ma na celu zwrócenie uwagi na brak kompetencji komendanta i wymuszenie przez mieszkańców na radzie miasta, zmiany obecnego dowódcy. Jedynym pozytywnym wynikającym z rządów Niederlitz, jest fakt, że stary weteran znacząco podniósł umiejętności fechtunku swoich podwładnych.

„Świątynia” Shallyi

Miejsce to znajduje się we południowo-wschodniej części ruin krasnoludzkiej twierdzy, tylko potocznie nazywane jest świątynią. Przybytek ten nie posiada żadnych praw i nie figuruje w żadnych urzędniczych papierach. „Świątynię” prowadzi kapłanka Białej Gołębiczy, która z poczucia misji postanowiła pomóc najbiedniejszym mieszkańcom Heideck. Camilla Libengut na początku swej działalności nie zamierzała robić niczego, co miałoby spowodować jej osiedlenie się w mieście. Przejeżdżała tylko przez Heideck, lecz gdy zobaczyła starszego, schorowanego mężczyznę leżącego w kałuży błota i obojętności ludzi na jego osobę, postanowiła się nim zaopiekować. Dziewczyna zniechęconą faktem, że odmawiano im pokoju w każdej karczmie, wzięła staruszkę do ruin. Gdy kapłanka widziała jak choroba ustępuje i mężczyzna za jej sprawą nabiera wigoru, postanowiła zostać w mieście i nieść posługę najbiedniejszym. Od tamtego wydarzenia minęło już pięć lat. Na dzień dzisiejszy „Matce Camilli”, pomagają trzy młode dziewczęta. Ilość osób korzystających z ich pomocy

stale wzrasta, nie jest to jednak problem dla zaradnej kobiety, jej silny charakter i determinacja pozwoliły jej zdobyć uznanie wśród mieszkańców. Ci, których na to stać dają datki na jej „świątynię”, a biedniejsi oddają stare koce, ubrania lub resztki ze swych stołów.

Sława Camilli dotarła także do ratusza. Liebert Hoch oraz Halman Schreiber stając ponad podziałami, w najbliższym czasie, chcą poddać pod głosowanie propozycję zbudowania dla kapłanki prawdziwej świątyni. Pomysł ten poparł Eisenhauer, który uważa to za świetną okazję do poprawy wizerunku Alpträumów.

Ratusz miejski

Jest to duży kamienny budynek o surowym wyglądzie. Okna na parterze są zakratowane, a wszystkie drzwi wejściowe wzmocnione żelazem. Nad głównym wejściem wisi duży, starannie wykonany herb miasta. Przedstawia on głowę byka, umieszczoną na dzielonym na cztery kwadraty polu, w kolorach żółto-czarnych. Wnętrze urzędu wykończono solidnie i bardzo użytkowo, bez niepotrzebnego przepychu. Jedyną dekoracją są herby rodzin związanych z ratuszem, znajdują się one w galerii na parterze. W ratuszu załatwia się wszystkie sprawy urzędowe. Spotkać tu można skromnych kramarzy jak i bogatych kupców, w świetle prawa podatkowego wszyscy są równi. W tym miejscu urzęduje Rada Miasta, jej członkowie przyjmują tu oficjeli, podpisują kontrakty, debatują nad sprawami bieżącymi oraz przyszłością miasta. Rada podzielona jest na dwa obozy, stronników Leitdorfów i Alpträumów. Ci pierwsi mają teraz większość w radzie, więc to oni de facto rządzą miastem. Obecnie w skład rady wchodzi:

Klaus Eisenhauer – sprzyja Alpträumom
Heinfried Herzog – sprzyja Leitdorfom*
Liebert Hoch – sprzyja Leitdorfom
Gerolf Kummel – sprzyja Leitdorfom
Prospero Kraemer – sprzyja Leitdorfom
Kleber Oberholtzer – sprzyja Alpträumom
Halman Schreiber – sprzyja Alpträumom
Steffan Tolzen – sprzyja Leitdorfom
Linus Zumwald – sprzyja Leitdorfom

* Heinfried nie żyje, zmarł on na dzień przed przybyciem BG do miasta, pozostawiając wolne miejsce w radzie.

Melina Szramy

Klaus nie chcąc być kojarzonym z Voglem, oddał mu swój stary, nieoznakowany magazyn. Mieści się on w Gestank. Jest to drewniana konstrukcja, z którą czas nie obszedł się łagodnie. Wiele desek jest nadgniłych lub spróchniałych. Poddasze zajmuje połowę powierzchni magazynu, tam Vogel urządził sobie całkiem przyjemne lokum, wygodne łóżko i żeliwny piecyk to tylko niektóre z dóbr. Szrama korzystając z faktu, że mieszka w składzie, zaczął prowadzić własną działalność – handluje przemycanym alkoholem. Jego ludzie pilnują towaru, zarówno w ciągu dnia jak i w nocy. Kilka osób mieszka tu na stałe, co pasuje Szramie, w zamian za nocleg, czuwają nad jego dobytkiem. Na dole nie ma żadnych mebli, ale skrzynki z alkoholem pełnią zwykle ich rolę, rzezimieszki piją tu wódkę i grają w kości. Mają do dyspozycji nabite kusze, których bez wahania użyją wobec intruzów.

Ruiny krasnoludzkiej twierdzy

Ruiny znajdują się w północno-wschodniej części miasta. Pomimo upływu wielu lat, budowle wykonane krasnoludzkimi dłońmi wyglądają dumnie. Na solidnych murach swe piętno odcisnęły żywioły oraz ślady po licznych bitwach, które tylko dodają im animuszu. Spora część twierdzy została rozebrana przez ludzi, a kamień posłużył na budowę murów i kamienic. To, co widać na powierzchni

to tylko ułamek całości. Prawdziwa twierdza znajduje się pod ziemią. Sieć rozległych tuneli, prowadzi do wielu zniszczonych lub zawalonych komnat, ale także do podziemnych źródeł i naturalnych jaskiń.

Podobno prastare ruiny skrywają w sobie wiele tajemnic, które zostały zapomniane wraz z odejściem dawnych właścicieli. Cały czas do Heideck napływają śmiałkowie oraz uczeni chcący odkryć chociaż jej rąbek. Khazadzkie złoto, zbroje oraz klejnoty spędzają sen z powiek łowcom skarbów, którzy chętnie zagłębiają się w niższe partie tuneli. Przeważnie wracają z niczym lub nie wracają wcale, ale nawet najmniejsza rzecz, odnaleziona w podziemiach rozpala gorączkę na nowo.

Rezydencja Eisenhauerów

Rezydencja Klausa jest położona w południowo-zachodniej części Aufwand. Jest to piętrowy budynek stojący w środkowej części niewielkiego, zadbanego ogrodu. W ogrodzie dominują krzewy jaśminu, znajdują się tu przepiękne klomby i niewielka altanka porośnięta ozdobnymi pnączami. Dom jest połączony z niewielką dobudówką, w której nocują ochroniarze. Wnętrze jest gustownie urządzone i widać tu kobiecą rękę - w wazonach są zawsze świeże kwiaty, na ścianach wiszą czarowne pejzaże. Nie brakuje tu też pięknych i kosztownych mebli. Na parterze znajduje się bawialnia, kuchnia i pomieszczenia gospodarcze, na piętrze są sypialnie państwa Eisenhauerów, pokoje ich dzieci oraz gabinet Klausa. Służba mieszka na poddaszu.

Bawialnia, to miejsce, w którym przyjmowani są goście. Znajdą się tu dwie skórzane sofy, kilka foteli i niewielki stolik. Ze ścian bacznie spoglądają na gości podobizny państwa Eisenhauerów, starannie wymalowane na wielkich płótnach. Nad kominkiem wisi imponujące trofeum - głowa wyverna ubitego przez ojca Klausa.

Do gabinetu Klausa wstęp ma tylko on, trzyma tutaj rzeczy, które odkryte mogłyby przynieść mu zgubę. Nikt z domowników podczas jego nieobecności nie ośmiela się tam wchodzić. W tym właśnie miejscu szlachcic spreparował dziennik, spędził nad nim wiele długich tygodni. Po pierwszej nieudanej próbie oczernienia swoich konkurentów (Bertram nie dotarł do Heideck), zniecierpliwiony Klaus zaczął pisać drugi dziennik, znajduje się on w skrytce w jednej z biurkowych szuflad. Znaleźć tam można również dwa srebrne sztylety (Sztylety Kusiciela). W innej szufladzie ukrywa Księgę Zakazanych Rozkoszy. Drugi dziennik jest niemalże dokładną kopią dziennika w posiadaniu którego są BG, tyle, że jest niedokończony. Szuflady w biurku są zawsze zamknięta na klucz. Jeśli gracze się do niej dostaną, będą mogli już sobie dopowiedzieć resztę historii. Bardzo Łatwy (+30) test **spostrzegawczości** przy porównywaniu obu diariuszy pozwoli stwierdzić, że pisała je ta sama osoba.

Wyszynk „U Hansa”

Budynek znajduje się na pograniczu dzielnicy Aufwand i Kaufviertel. Jej właścicielem jest Hans Jutzenbach, przedsiębiorczy kupiec z Bogenhafen. W oczach Heidenczyków, Hans jest stereotypowym Reiklandczykiem – „napuszony dandys” tak zwykli mawiać o nim miejscowi. Jego kwiecisty język oraz przesadne maniery, w połączeniu z rzucającym się w oczy wyszukanym ubiorem są powodem wielu kpin wśród miejscowych. Mimo pewnych animozji, co do jego osoby, lokal przez niego zarządzany cieszy się dużą popularnością, zwłaszcza wśród bogatszych mieszkańców. Dzięki dobrym układom i znajomościom, Hans sprowadza wyszukane trunki i sprzedaje je po przystępnych cenach.

Prawdziwym sekretem Reiklandczyka nie jest niska cena jego wykwinnych napitków tylko to, co do nich dodaje. Hans do niektórych szklanic dosypuje odrobinę mocno uzależniającego korzenia mandragory. Ilość substancji jest na tyle mała, że jej wykrycie jest prawie niemożliwe. Efekty uzależnienia pojawiają się dopiero po dłuższym okresie stołowania w jego wyszynku. Nie zmienia to faktu, że już wielu pijaniców wpadło w nałóg i to niekoniecznie alkoholowy, stając się częstymi bywalcami „pijalni u dandysa”.

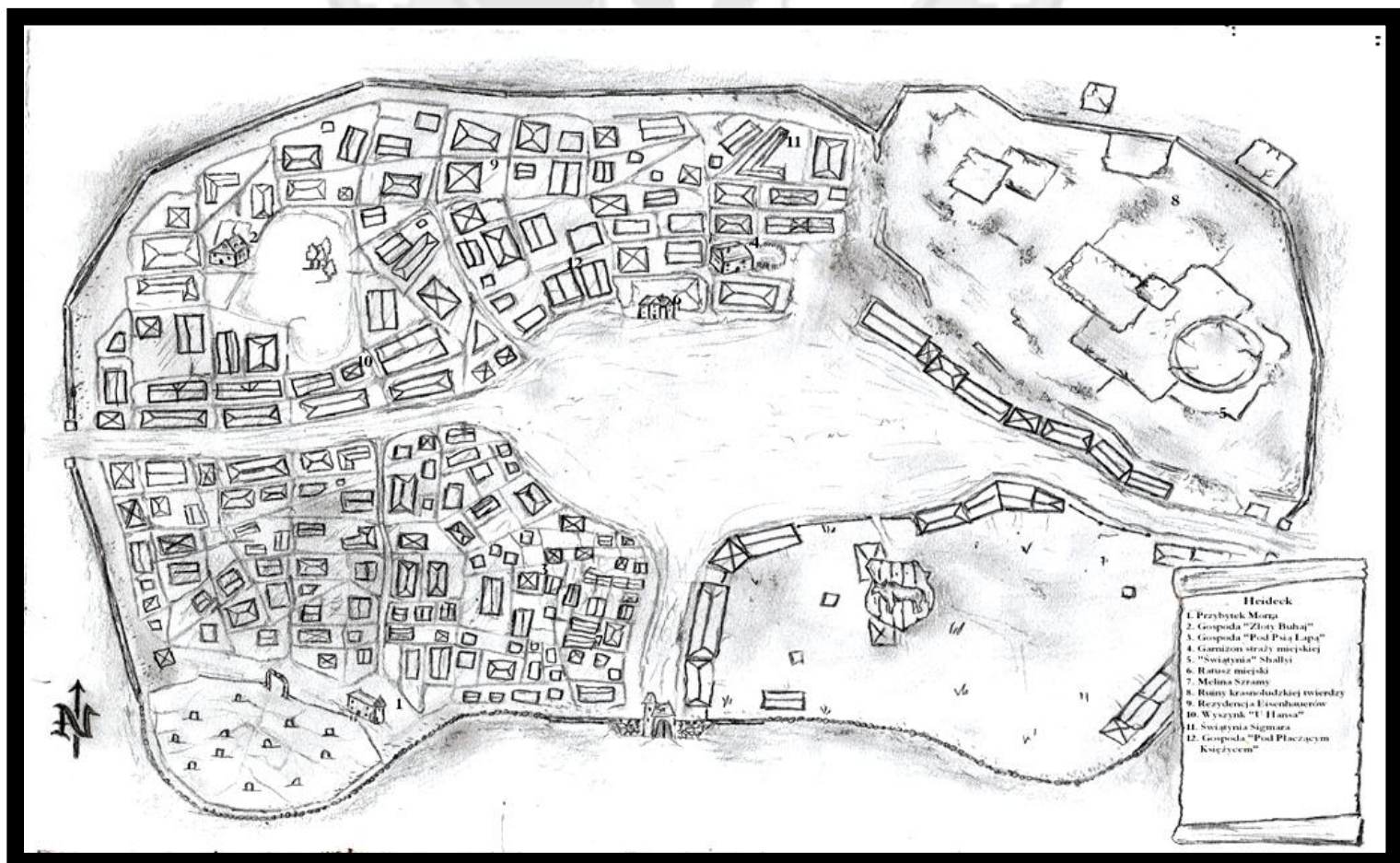
Świątynia Sigmara

Jest to jedyna świątynia w mieście posiadająca gmach godny funkcji, którą pełni. Miejsce to zostało zbudowane z myślą o przyjmowaniu wiernych, a nie jak inne zaadaptowane tylko do tego celu. Nie jest to budowla okazała, ale na tle innych i tak wypada dumnie. Problemem natomiast tutejszego starszego prezbitera – Bernhardina Emila – jest brak wiernych. Przeciężni Heideńcy chętniej wyznają Taala i Rhyaie, bogatsi wznoszą swe modły do Handricha, a ubodzy poganiacze bydlą modlą się do Gunndreda. Cześć wojowniczem Bogu Imperium oddawana jest rzadko. Na ogół zainteresowanie kultem Sigmara, poprzedza informacja o grasującej w pobliżu bandzie zielonoskórych, wtenczas przybytek zapełnia się po brzegi.

Gospoda „Pod Płaczącym Księżycem”

Karczma mieści się w południowej części dzielnicy Kaufviertel. Prowadzi ją tajemniczy, starszy jegomość o imieniu Zacharias. Charyzmatyczny staruszek para się astrologią i jest w tym na tyle dobry, że podróżując po Averlandzie i czytając z niebios udało mu się odłożyć na gospodę. Jego horoskopy i wróżby są nader trafne i cieszą się dużym powodzeniem, zwłaszcza wśród kobiet. W jego przybytku panuje intrygująca atmosfera, charakterystyczne dla profesji astrologa przedmioty porozstawiane po kątach, nadając temu miejscu magicznej aury. W kilka wieczorów w miesiącu Zacharias stawia karty stałym bywalcom i dobrym przyjaciółom. Ostatnio coraz rzadziej zajmuje się spoglądaniem w przyszłość, znaki na niebie zwiastujące nadejście Burzy Chaosu, przeraziły staruszka na tyle, że boi się ujrzenia czegoś podobnie strasznego.

Zacharias tak naprawdę, nazywa się Valerius Laurent i swą nadzwyczajną moc, zawdzięcza magii wiatru Azyr, którym potrafi władać. Kiedyś odbył nauki w Kolegium Niebios i nawet uzyskał tytuł Magistra. Moc, którą posiadał przeraziła go na tyle, że zaprzestał zajmowania się „prawdziwą magią”, a zabrał się za dochodowe chałturnictwo. Valerius wie, że za opuszczenie służby może spotkać go kara, jeśli taka nadejdzie, przyjmie ją z godnością.



Heideck wita!

Gracze przybywają do Heideck, przed bramą do miasta kłębi się tłum ludzi. Strażnicy nie zatrzymują nikogo, więc ludzka fala szybko rozmywa się już za jego murami. Mieścina jest zatłoczona i gwarna. Gdy bohaterowie przemierzają się w głąb miasta, przy jednym z wielu straganów stają się świadkami dziwnego wydarzenia. Nagle jeden z chłopów, chwiejnym krokiem zbliża się prosto w ich stronę. Wygląda bardzo niezdrowo, przechodząc obok nich wymiotuje krwią. Chwile potem BG są świadkami gwałtownej i przerażającej przemiany. Mężczyzna skulił się, po czym zaczyna nienaturalnie pęcznieć. Kości przebijają jego skórę, twarz spływa z czaszki, a oczy wychodzą z oczodołów. Rozrywane mięśnie zaczynają puchnąć, tworząc kłębowisko wijących się bezmyślnie macek i organów. W miejscu korpusu pojawia się głowa najeżona ostrymi zębami. Pomiot chaosu atakuje na oślep. Jego ofiarą staje się młoda kobieta. Świadkowie transformacji muszą testować SW w wypadku nieudanego rzutu otrzymują 1 PO. Pomiot może zabić dowolną liczbę osób, ważne jest jednak żeby nie uśmiercił dziewczyny, będzie ona potrzebna w dalszej części przygody. Jeśli BG nie zdołają jej uratować, zρέcznie czmychnie pod najbliższy kram otrzymując tylko lekkie obrażenia. W pierwszym wypadku niewiasta podziękuje im – nazywa się Rosalia.

Rozgłos, który zyskali BG, jeśli pokonali pomiot chaosu dotrze do Ludmiły, która tego wieczoru skontaktuje się z drużyną.

W wypadu, gdy BG okażą się być tchórzami i nie staną w obronie Rosalii, sprowokuj inną sytuację, w której będą mogli się wykazać. Może grupka poszukiwaczy skarbów zaatakuje niewinnego kupca, albo zbóje z Gestank targną się na uczonę z Nuln. Świadkiem tego będzie ktoś ze świty Ludmiły, który przekaże swojej pani wiadomość o bohaterstwie BG.

W ciągu dnia gracze, mogą spróbować dotrzeć do interesujących ich informacji a propos osób wymienionych w dzienniku lub nawet spróbować spotkać się z którąś z tych person. Ważne jest żeby w ten czas, słyszeli od ludzi raczej pozytywne rzeczy na ich temat. W odczuciu większości mieszkańców są to szanowani obywatele miasta i członkowie jej rady. Więcej informacji na ich temat znajdziesz w rozdziale **Czwórka „kultystów”**.

Znaleziony amulet

Zwróć uwagę na to, co BG zrobią z medalionem znalezionym przy łowcy czarownic, mają trzy możliwości.

- Mogą próbować go sprzedać, w takim wypadku Klaus, który lubuje się w kosztownej biżuterii, całkowicie przypadkiem zobaczy go u jednego z handlarzy. Mocno tym zaintrygowany, dokładnie wypyta sprzedawcę skąd go ma, on dość dokładnie opisze drużynę.
- Mogą nosić go w widocznym miejscu, w takim wypadku szlachcic zauważy go na jednym z bohaterów.
- Mogą go również trzymać w miejscu niewidocznym dla oka, w takim wypadku postaraj się żeby został on im skradziony i zaoferowany Klausowi przez pasera.

Czym żyje miasto

Heideck żyje zdarzeniami ostatniej nocy. Na rynku, w wyszynkach, na rogach ulic te wydarzenia są na ustach ludzi.

- Wczoraj po ciężkiej chorobie zmarł jeden z członków Rady Miasta. Bardzo łatwy (+30) test **plotkowania**, pozwoli się dowiedzieć, że był to Heinfried Herzog.
- W jednym z zaułków dzielnicy kupieckiej, znaleziono ciała dwóch młodych kobiet – zostały one bestialsko zamordowane. Prosty (+10) test **plotkowania**, pozwoli BG trafić na miejsce, jeśli się

tym zainteresują. Zdarzenie miało miejsce w nocy. Ludzie za tę zbrodnię obwiniają przejezdnych.

- Tej samej nocy ktoś poderznął gardło akolicie Morra, ciało pozostawiono na cmentarzu. Trudny (-20) test **plotkowania**, ujawni, że zwłoki znalazł grabarz. Mieszkańcy podejrzewają, że młodzian mógł paść ofiarą hieny cmentarnej. Podobno w przeszłości miały miejsce incydenty związane z okradaniem grobów.

Pozostałe wieści

- Bardzo trudny (-30) test **plotkowania**, pozwoli zasłyszeć, że jeden z ważnych urzędników zaginął ostatniej nocy, a w każdym razie nie stawiał się do pracy. Wcześniej nigdy mu się to nie zdarzało. Gdy BG dowiedzą się o nim, Łatwy (+20) test **plotkowania**, zdradzi, że był skarbnikiem. Udany test o więcej niż 30 punktów, ponadto ujawni, że miał on opinię kobieciarza. Te informacje zdobyć można tylko w kręgach szlacheckich i kupieckich, związanych z Radą Miasta.
- Po śmierci Księcia-Elektora miasto nie ma jasnej sukcesji władzy, większe wpływy w mieście mają Leitdorfowie i niebawem Rada Miasta ma udzielić im swojego poparcia. Ta informacja jest Łatwa (+20) do zdobycia w kręgach zainteresowanych.
- Podziemne katakumby w ruinach, podobno ostatnio okazały się łaskawe dla grupy śmiałków. Mieli oni rzekomo odnaleźć prastary skarb, który wywieźli z miasta (Przeciętny test **plotkowania**). Po tym wydarzeniu radcy z ratusza nakazali straży pilnowania ruin i nie wpuszczania nikogo, kto nie ma weksla. Weksel można otrzymać po podpisaniu dokumentów, na mocy, których eksploratorzy są zobowiązani do oddania połowy tego, co stamtąd wynoszą (10 punktów skuteczności).

Tajemnicza dama

Ludmiła Eisenhauer, niewierna żona Klausa

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	23	29	31	37	44	37	45
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	2	3	4	0	2	0

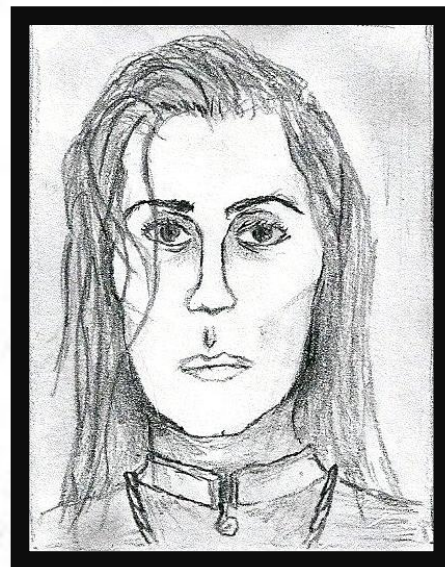
Umiejętności: czytanie i pisanie +10, gadanina, plotkowanie +10, jeździectwo, kuglarstwo (muzykalność), przekonywanie +10, charakteryzacja, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: niezwykle odporny, czuły słuch, błyskotliwość, intrygant, etykieta, szczerść

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Wyposażenie: biżuteria (naszyjnik z wisiorem, bransoleta)



Ludmiła ma 42 lata, ale nie wygląda na swój wiek. Czas był dla niej łaskawy. Na jej ładnej, proporcjonalnej twarzy, prawie w ogóle nie widać zmarszczek. Szlachcianka jest brunetką o brązowych oczach. Talie ciasno opina gorsetem, co mocno podkreśla jej kobiece walory. Ludmiła była szczęśliwą żoną, dopóki Klaus nie zaczął przedkładać swoich politycznych dążeń nad nią. Wrażliwa kobieta odsunięta na drugi plan, poczuła się samotna. Na jednym z bankietów poznała Ottmara

Schmidta. Mężczyzna wywarł na niej duże wrażenie i wkrótce rozkochał w sobie. Ich romans był spełnieniem jej marzeń, namiętny kochanek dobrze wiedział jak dogodzić kobiecie.

Gdy Schmidt zaginie, Ludmiła wpadnie w panikę. Miłość, którą darzy Ottmara zmusi ją do szybkiego i zdecydowanego działania. Wynajmie grupę zabijaków (w tym wypadku BG), gdyż podejrzewa, że jej oblubieniec mógł zostać porwany (nie dopuszcza do siebie myśli, że Klaus mógł dowiedzieć się o romansie i ma nadzieję, że Ottmar odnajdzie się cały i zdrowy).

W imię miłości

Późnym wieczorem podczas kolejnego toastu na cześć bohaterów (o ile wykazali się w trakcie potyczki z pomiotem chaosu), zaczepi ich młoda kobieta i poprosi ich by wyszli z nią z karczmy. „Moja Pani chciałaby z wami porozmawiać”, jeśli bohaterowie nie będą zainteresowani, doda, że ma dla nich zlecenie i gotowa jest hojnie ich wynagrodzić (kobieta trafi do BG niezależnie od gospody, którą wybrali). Zaprowadzi BG do ciemnego zaułka, gdzie czeka na nich Ludmiła (plotki o ich dzisiejszym wyczynie dotarły do jej uszu). Jest ubrana w ciemny płaszcz z kapturem, który zakrywa jej twarz. Szlachciance zależy, by BG nie poznali jej tożsamości. Zamierza poprosić graczy o pomoc w odnalezieniu Ottmara Schmidta, zaginionego skarbnika. Dokładnie go opisze, oraz przekaże 30 zk zaliczki, obieca znacznie więcej po wykonaniu zadania. Jeśli służka Ludmiły nie zastanie bohaterów w gospodzie zostawi karczmarzowi wiadomość z prośbą by czekali tutaj następnego wieczora.

Ludmiła będzie kontaktować się z BG w celu uzyskania informacji o postępie w poszukiwaniach. Spotkania z nią odbywać się będą w podobnych okolicznościach jak pierwsze. Umiejscawiaj je w dowolnym czasie, najlepiej wtedy, gdy BG nie będą mieli nic do roboty.

- Przy drugim spotkaniu z Ludmiłą powinien pojawić się temat binokli. Jeśli BG znaleźli już soczewkę i wspomną o niej, Pani powie, że Ottmar używał owego przedmiotu do czytania. Mając nadzieję, że to pomoże Ludmiła wspomni o dużej bliźnie na podbrzuszu Schmidta. Może to rzucić podejrzenie na charakter stosunków Ottmara z tajemniczą damą.
- Przy każdym spotkaniu Ludmiły z BG, mogą oni poczuć od niej zapach jaśminu, wymaga to Trudnego (-20) testu **spostrzegawczości**. Jest to trop, który może ich naprowadzić na tożsamość Ludmiły. Kolejnym szczegółem są jej buty z charakterystyczną klamrą w kształcie róży – można je także zobaczyć w rezydencji Eisenhauerów. Dostrzeżenie tego detalu za każdym razem wymaga Wymagającego (-10) testu **spostrzegawczości**.
- Jeśli BG znajdą ciało Ottmara, Ludmiła wynajmie ich do odszukania mordercy. Zachowanie kobiety w momencie, gdy ta informacja dotrze do jej uszu, zdradzi, że pałała do mężczyzny bardzo silnym uczuciem. Próby jej pocieszenia spełzną na niczym, ale kobieta przy udanym teście Ogd, zdradzi swą tożsamość (o ile BG wcześniej jej nie poznali).

Wydarzenia po ujawnieniu mordercy Ottmara

Jeśli Ludmiła dowie się, że Klaus zamordował Ottmara i do tej pory nie spotkała go żadna krzywda (BG, mogli go do tego czasu nie rozszyfrować w sprawie kultystów), jawnie odwróci się od męża i zagrozi, że go wyda. W takim wypadku Klaus uwięzi Ludmiłę licząc, że czas spędzony na przemyśleniach pozwoli jej odzyskać rozsądek.

Prawda o brutalnych morderstwach

Klaus dowiedziawszy się o romansie żony, targany silnymi emocjami skontaktował się ze Szramą, nakazał mu przygotować grób dla Ottmara. Pod pretekstem służbowej sprawy spotkał się z urzędnikiem w wyszynku „U Hansa”. Potem zwabił go w ciemny zaułek, tam już czekał Szrama wraz z dwoma ludźmi. Dwóch rzezimieszków trzymało Schmidta, a ich herszt kneblował mu usta. Rozwścieczony mąż mógł się wyżyć. Podczas szamotaniny z kieszeni ofiary wypadły binokle. Kaźń została przerwana przez trójkę młodych dziewcząt, które akurat wracały z oberży. Klaus dokończył

działa sztyletem, a zbójce ruszyli w stronę przypadkowych świadków. Dwie z dziewcząt zostały zamordowane, jednej udało się zbiec. Bandyci w pośpiechu załadowali ciało Ottmara na wcześniej przygotowany wózek. Eisenhauer ulotnił się z miejsca zbrodni. Szrama, zabrał binokle jednak nie udało mu się znaleźć jednej z soczewek, która wypadła przy upadku.

Udali się na cmentarz tam czekał na nich rozkopany przez Ralfa grób. Za tą przysługę grabarz dostał sygnet zdjęty z palca Ottmara. Wrzucili do niego ciało urzędnika wraz z zakrwawionym kocem, który przykrywał jego zwłoki. Gdy kończyli zakopywać dół, z mroku wyłonił się akolita stając się świadkiem ich występu. Szrama niewiele myśląc poderżnął mu gardło, ciało chłopaka pozostawili tam gdzie skonał. Odstawili wózek pod budę grabarza i wrócili do meliny Szramy.

Śledztwo

Jeśli bohaterowie zainteresują się wydarzeniami ostatniej nocy to mają szansę, dowiedzieć się następujących rzeczy

Kwarta straż miejskiej

- Jeśli bohaterowie będą szukać informacji w straży miejskiej mogą się dowiedzieć testując Bardzo łatwy (+30) test **plotkowania**, o dokładnym położeniu miejsc zbrodni. Zdobycie wszelkich innych poszlak wymaga udanego testu **przekonywania** lub przekupienia strażników.
- Znalezienie ciała akolity zostało zgłoszone przez grabarza o imieniu Ralf, miało to miejsce po północy
- Ciała młodych kobiet znaleźli strażnicy patrolujący okolice.
- Żona skarbnika zgłosiła zaginięcie męża rankiem.
- Straż miejska nie łączy ze sobą obu zbrodni, wydaje się być opieszala i śledczy rozmawiający z BG zasugeruje, że nie warto nawet szukać mordercy akolity, bo zrobił to pewnie któryś z przejezdnych.
- Ofiary morderstwa w zaułku zostały zidentyfikowane jako Heinriika i Martha, one i ich rodziny nie posiadają nazwisk. Mogą podać graczom ich adresy.

Miejsce zbrodni – ślepy zaułek

- Test **przeszukiwana**, pozwoli odnaleźć pękniętą soczewkę z binokli Schmidta
- Bardzo łatwy (+30) test **spostrzegawczości**, umożliwi zauważenie miejsca, w którym konały kobiety. Jeśli będzie udany o więcej niż 20 punktów, BG zauważy także kolejne ślady krwi. Nieregularne bluzgi na ścianie i parę małych rozbryzgów na ziemi, należących oczywiście do skarbnika.
- Jeżeli bohaterowie widzieli wcześniej ciała dziewcząt, to udany test Int wskaże, że obrażenia które otrzymały wykluczają możliwość połączenia obydwu śladów ze sobą. Domyślenie się tego, bez oględzin ciał jest niemożliwe.

Przybytek Morra oraz cmentarz

- Oględziny zwłok młodek oraz nowicjusza, rzucą światło na pewne powiązanie tych dwóch zbrodni, jedna z kobiet i akolita mają poderżnięte gardła, udany wymagający (-10) test **spostrzegawczości** zwróci uwagę na charakterystyczne cięcia. Morderca musi być leworęczny.
- Jeden z grobów wygląda na świeży, mimo że nagrobek wskazuje coś odwrotnego. BG mogą to zauważyć, jeśli zadeklarują, że przeszukują okolice miejsca, w którym znaleziono ciało Morrysty.
- Przy strażnicy Ralfa, znajduje się wózek użyty w trakcie zbrodni, na jego dnie zauważyć można skrzepy krwi. Zapytany o to powie, że dwukółka służy mu także do przewożenia mięsa z targu.

- Grabarz trzyma w swojej budzie sygnet, który należał do Ottmara, jeśli BG zawitają w jego skromne progi mogą go tam zauważyć. Pierścień nawet bez umiejętności **wyceny** wygląda na bardzo drogi i ni jak nie pasuje do człowieka o jego fachu. Zapytany o niego, lekko się podenerwuje i odpowie, że to stara pamiątka rodzinna. Sygnet w swej koronie ma herb rodziny Schmidtów, jeśli BG go znają, stanie się jasnym, że należał do kogoś z tej rodziny. Bardzo trudny (-30) test **nauki(heraldyka)** również na to wskazuje. Jeśli gracze byli w ratuszu, to także powinni kojarzyć ten herb. Sam rozstrzygnij jakie są na to szanse.
- Jeśli BG będą chcieli odkopać grób, w którym jest ciało Ottmara nie ułatwiał im tego. Pozwolenie na rozkopanie grobu, będzie można zdobyć tylko po dostarczeniu niezbitych dowodów, a o takie będzie graczom ciężko. Gdy zdecydują się na rozkopanie mogiły na własną rękę, za pierwszym razem przeszkodzi im grabarz, który zacznie przywoływać straż. Za drugim podejściem mogą natknąć się na kapłana Morra (zamierza on okraść ciało Herzoga) lub po prostu na oddział straży. Nie zniechęcaj jednak BG i pomimo przeszkód nie uniemożliwiał im tego.

Ulice, oberże, ratusz i domy ofiar

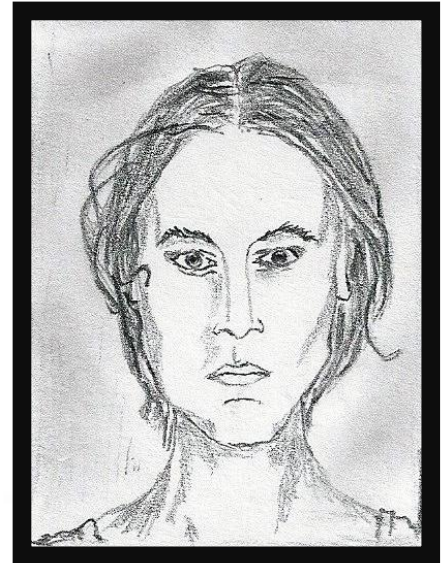
- Ostatnio Ottmara Schmidta widziano w wyszynku „U Hansa”, jest to Łatwa poszlaka do zdobycia, można się jednak dowiedzieć o tym tylko na miejscu. Urzędnik wyszedł stamtąd chwilę przed północą z nieznanym nikomu tu jegomościem. Nikt z obsługi nie jest w stanie go dokładnie opisać – miał wysoki, postawiony kołnierz i kapelusz z szerokim, opadającym rondem, rzucającym cień na całą jego twarz.
- Dziewczęta, które zginęły w zaułku, ostatnie chwile swojego życia spędziły w gospodzie „Pod Płaczącym Księżycem”. Oberżysta dobrze kojarzy młódki, były one częstymi gośćmi w jego przybytku, zna je wszystkie z imienia. Pamięta, że tamtej nocy jak zawsze przyszły w trójkę. Wyszły około północy.
- W domach ofiar BG zastaną pogrążone w żałobie rodziny. Nie dowiedzą się niczego, co mogłoby być istotne dla śledztwa. Nasłuchają się tylko o wielkiej stracie, która ich dotknęła. Jedyną istotną informacją, jest zwrócenie uwagi na fakt, że dziewczyny przeważnie wychodziły w trójkę. Jeśli BG będą drążyć temat dowiedzą się, że trzecią osobą była Emelia Veit, bliscy ofiar znają także jej adres.
- W domu Ottmara BG zastaną jego żonę – Marline. Może im ona powiedzieć, że tego wieczora jej mąż umówił się z kimś prominentnym w wyszynku „U Hansa”, mieli tam omawiać ważne sprawy służbowe. Gdy BG wywrą dobre wrażenie na Marline (20 punktów skuteczności w teście Ogd), kobieta rozklei się i powie o swoich przypuszczeniach, że jej mąż mógł uciec z miasta z jedną ze swych licznych kochanek (kobieta nie wie nic o romansie z Ludmiłą, ale w przeszłości mąż wielokrotnie ją zdradzał). Gdy BG będą wypytwać o jego znajomych usłyszą o Halmanie Schreiberze jednym z członków rady – jego najlepszym przyjacielem.
- W ratuszu gracze dowiedzą się niewiele, Ottmar nie zjawił się w pracy, co było dla niego bardzo nietypowe, słynął z odpowiedzialnego i sumiennego podejścia do wykonywanej funkcji. Jest lubiany i nikt nie powie o nim nic złego.
- Halmana Schreibera można spotkać w ratuszu w godzinach popołudniowych. Radny nie jest zbyt rozmowny, ale widać po nim, że szczerze martwi się o przyjaciela. BG muszą umiejętnie z nim rozmawiać by czegoś się dowiedzieć. Halman wie o romansie Ottmara z Ludmiłą, ale nie wspomni o tym, jeśli BG zasugerują, że mógł on uciec z kochanką, stanowczo temu zaprzeczy. Wie, że zaginiony posiadał mieszkanie w kamienicy w tajemnicy przed żoną. Może o tym wspomnieć, gdy BG zrobią na nim wrażenie kompetentnych śledczych. W wypadku, gdy gracze trafią do Schreibera po tym jak znaleźli ciało, powie im nawet o romansie z Ludmiłą Eisenhauer.
- Mieszkanie używane przez Ottmara do schadzek z kochankami jest puste. Znajduje się w północno-zachodniej części dzielnicy kupieckiej. Jeśli BG postanowią się tam włamać i je przeszukać nie znajdą z pozoru nic, co mogłoby im pomóc w śledztwie. W komodzie są dwie butelki dobrego wina (Brunello di Miragliano), na stoliku w niewielkim wazonie stoją kwiaty

jaśminu. Ludmiła bardzo lubi zapach tych kwiatów, w rezydencji Eisenhauerów jest ich pełno. Podobnie w wypadku wina, gdy stołowali się u Klausa mogli być nim poczęstowani.

Świadek morderstwa z bezimiennego zaułku

Emelia Veit, dziewczyna, której udało się uciec oprawcom Szramy

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	32	30	28	42	36	37	45
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	2	4	0	4	0



Umiejętności: plotkowanie +10, czytanie i pisanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość +10, targowanie, wiedza (Imperium), wycena, powożenie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bystry wzrok, odporność psychiczna, charyzmatyczny, szybki refleks, czuły słuch, chodu!, etykieta

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Wyposażenie: brak

Emelia to ładna dziewiętnastolatka średniego wzrostu. Ma długie, lekko falowane blond włosy i niebieskie, wyraziste oczy. Jej szyję zdobi znamię kształtem przypominające motyla. Jest samodzielna i zaradna, od śmierci rodziców opiekuje się młodszym bratem. Emelie ciężko doświadczyło życie, jej rodziciele zginęli w pożarze ich domu. Nie był to jednym pożar w mieście, co wskazywałoby na podpalacza. Nigdy go nie ujęto i w odczuciu młodej dziewczyny nie zrobiono nic żeby tak się stało. Od tamtego momentu Emelia stała się nieufna, zwłaszcza wobec straży miejskiej i przedstawicieli prawa. Za resztki majątku rodziców, kupiła w Nowym Kwartale niewielki drewniany dom. Pomógł jej w tym przyjaciel jej rodziców Liebert Hoch.

Tamtej tragicznej nocy Emelia nie wróciła do domu. Zrozpaczona, udała się do swojej koleżanki Rosalii – opowiedziała jej o wszystkim. Dziewczyna poznała w mordercy osobę, która kiedyś znała się z jej ojcem – skojarzyła go z kimś z Rady Miasta. Przełknięta faktem, że ten ktoś mógł ją poznać podjęła decyzję, że nie wraca do domu. Nie została także u Rosalii, nie chciała jej narażać. Postanowiła ukryć się w ruinach twierdzy, gdzie w dzieciństwie często się bawiła. Jej przyjaciółka zaoferowała pomoc, każdego wieczora ma dostarczać jej koszyk z jedzeniem. Emelia postanowiła nie mieszać w to brata, poprosiła Rosalię by do niego zaglądała. Na pytanie, co z jego siostrą, miała odpowiedzieć, że wszystką z nią w porządku i żeby się nie martwił, wróci za kilka dni.

Dom Veitów

Mieści się w południowej części Nowego Kwartalu, jest to parterowy dom o trzech izbach.

- Jeśli BG zawitają tu w przeciągu pierwszych trzech dni pobytu w mieście, zastaną Barta – jej brata. Chłopak ma 12 lat i wydaje się być nader dorosły jak na swój wiek. Na początku rozmowy będzie bardzo nieufny. Chłopiec jest wyraźnie zaintrygowany orężem bohaterów, rozmowa na jego temat przełamie pierwsze lody. Młokos, nie wie gdzie jest jego siostra. Co najwyżej może powiedzieć o Rosalii i powtórzyć to, co ona mu powiedziała a propos Emelii.

- W wypadku, gdy BG dotrą tu po północy dnia 3, nie zastaną chłopaka. Drzwi nie są zamknięte na klucz. We wnętrzu panuje rozgardiasz. Łatwy (+20) test **spostrzegawczości** pozwoli zauważyć ślady po samotaniu oraz pobieżnego przeszukania. Na stole jest niedojedzony posiłek. Jeśli BG zapytają sąsiadów, czy byli świadkami jakiegoś zajścia w domu Veitów, to jeden z nich opowie o trójce szemranych typów. Jeden z nich miał charakterystyczną bliznę na twarzy.

Kryjówka Emelii

Stary dom Emelii znajdował się nieopodal krasnoludzkich ruin. Dziewczyna sporą część dzieciństwa spędziła na zabawach w tym miejscu. Zna je jak mało kto. Udało jej się nawet znaleźć tajne przejście, prowadzące do komnat, w których nie był nikt od czasów świetności krasnoludzkiego fortu.

- Odnalezienie kryjówki Emelii przez przypadek graniczy z niemożliwością. O jej położeniu wie Rosalia i jej brat Bart.
- Jeśli bohaterowie jakimś cudem przekonają Rosalię mogą dotrzeć do Emelii, pod warunkiem, że stanie się to przed wieczorem dnia 4.

Poczynania Emelii, Rosalii i Barta oraz wydarzenia z nimi związane

Dzień 0

Emelia jest świadkiem morderstwa, kontaktuje się z Rosalią, ukrywa się w ruinach. Ludzie Szramy bezskutecznie jej poszukują, poszukiwania będą trwały aż do skutku.

Dzień 1

Rankiem Rosalia zostaje zaatakowana przez pomiot chaosu, cudem przeżywa. Popołudniu odwiedza Barta. Późnym wieczorem dostarcza Emelii jedzenie.

Dzień 2

Wieczorem Rosalia dostarcza jedzenie.

Dzień 3

Rosalia zostaje zabita w ruinach przez wilkołaka (o ile Prospero Kraemer żyje), Emelia nie otrzymuje posiłków. Bart zostaje uprowadzony przez ludzi Szramy, jest przesłuchiwany i torturowany – nie wie gdzie jest siostra, nie zdradza jej położenia.

Dzień 4

Rankiem Bart wymyka się oprawcom, schronienia szuka w ruinach spotyka tam siostrę. Wieczorem Emelia wraz z Bartem postanawiają uciec z miasta, udają się do domu Lieberta Hocha, chcą się z nim spotkać w celu uzyskania pomocy (o ile Liebert żyje)

Dzień 5

Jeśli otrzymali pomoc Lieberta, wieczorem opuszczają miasto. W przeciwnym razie ukrywają się w jego domu.

W wypadku nie otrzymania pomocy Lieberta, chłopiec wieczorem umiera z powodu infekcji ran zadanych podczas tortur. Dziewczyna postanawia wyjść z ukrycia i wziąć sprawy w swoje ręce.

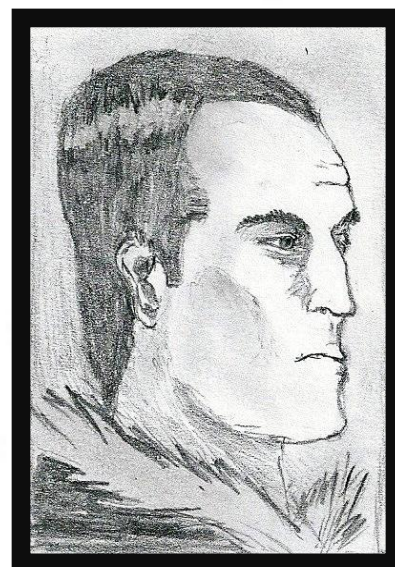
Działania Emelii po dniu szóstym

Rozgoryczona i rozbita Emelia postanowi odnaleźć „zabójcę z zaufku”. Zaczai się w ukryciu pod ratuszem, jeśli Klaus żyje rozpozna go i będzie śledzić go aż do jego domu. W nocy podejmie próbę skrytobójstwa. W wypadku, gdy wcześniej spotkała się z drużyną i z jakiś przyczyn nie zdemaskowali Klaus, teraz zdradzi im jego tożsamość i powie o wszystkim, po czym poprosi o pomoc. Jeśli Klaus nie żyje, dziewczyna sprzeda dom i wyjedzie. Przed opuszczeniem miasta napluje na jego grób.

Intrygant bez skrupułów

Klaus Eisenhauer, „czarny” charakter przygody

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
47	36	37	41	36	52	38	48
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	4	4	0	3	0



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

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

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Wyposażenie: sakiewka z 50 zk, biżuteria (3 pierścionie, naszyjnik, bransoleta), rapier, sztylet

Szlachcic ma 47 lat. To wysoki mężczyzna o krótkich, przyprószonych siwizną, kruczoczarnych włosach. Spojrzenie jego brązowych oczu wzbudza respekt. Silny charakter widoczny jest w każdym jego ruchu i geście. Klaus sprzyja Alptraiumom i w tym celu uknuł spisek. Za obietnice stanięcia na czele Heideck, jako wolnego miasta, gotów jest zrobić wiele. Eisenhauer posiada pokaźny majątek ziemski i liczne stado bydła. Ostatnio poświęcając spory kapitał – otworzył działalność zajmującą się przewozem dóbr. Lecz przez skomplikowane prawo i wysokie podatki (gildie przewozowe podległe Leitdorfom poprzez wiele ulg i wzajemne wsparcie przy mniejszym nakładzie finansowym osiągają większe zyski) biznes okazał się mało rentowny. Jest to kolejna silna motywacja dla działań Klaus.

Spotkanie z Klausem

Trzeciego dnia rano Klaus dotrze do drużyny poprzez medalion. Za pomocą posłańca przekaże im zaproszenie do swojej rezydencji.

Rosły strażnik prowadzi was przez mały, lecz piękny ogród. Przy drzwiach przejął was odźwierny, idziecie za nim do bawialni. Wszędzie unosi się ten zapach, zapach jaśminu, którego białe kwiaty widzieliście także w ogrodzie. Klaus nie kazał na siebie długo czekać, po chwili staje przed wami.

Prawdopodobnie Klaus znalazł się w posiadaniu medalionu, choć jest możliwe, że tylko zobaczył go u BG, wybierz opis pasujący do sytuacji. W obu sytuacjach Klaus zaprosi BG do swojego gabinetu. Za nim przejdą do rozmowy, poczęstuje ich winem.

Szlachcic położył na wielkim, dębowym biurku zaciśniętą dłoń. Gdy ją zabrał waszym oczom ukazał się medalion. Poznacie go od razu, to ten sam, który znaleźliście w jamie nieopodal miasta.

– Należał do Bertrama Bauera, łowcy czarownic i mojego przyjaciela. Skąd go macie?

– Jak się domyślacie nie zaprosiłem was tu tylko po to żeby poczęstować was winem. Klaus zawiesił głos i skupił wzrok na jednym z was. – Medalion, który nosisz na piersi/ Wczoraj twoją pierś zdobił medalion, który należał do Bertrama Bauera, łowcy czarownic i mojego przyjaciela. Skąd go masz?

Rozmowa początkowo ma na celu sprowokowanie BG do powiedzenia o dzienniku i wybadania ich stosunku do posiadanego znaleziska. Jeśli BG nie wspomną nic o diariuszu, szlachcic powie, że jest członkiem rady Heideck i kiedyś łowca przestrzegał go przed niektórymi z jej członków. Mówił bardzo enigmatycznie, ale jest pewien, że był blisko jakiegoś dowodu. Jeśli i to nie podziała Eisenhauer doda, że Bertram chyba miał rację, bo ostatnio przypadkowo stał się świadkiem bardzo nietypowej rozmowy. Dwóch członków rady (może ich wymienić z imienia), rozmawiało o ostatnio zabitych dziewczynach i podkreślili, że to nie były ostatnie. Jeśli dowie się, że bohaterowie badają tę sprawę zaoferuje wszelką potrzebną pomoc, gdy okaże się, że BG nie zajmują się tą sprawą, poprosi ich o to oferując wsparcie finansowe oraz nagrodę.

Jeśli BG wydadzą się zainteresowani sprawą już na początku Klaus wspomże ich złotnikami (opłaci noclegi, koszty prowadzenia sprawy, itp.). W drugim wypadku nagroda powinna być na tyle wysoka by zmobilizować twoją drużynę do działania. Gdy wszystko będzie dogadane Klaus przy pomocy Szramy zacznie podrzucać „kultystom” dowody ich rzekomej winy.

Bezwzględny zabójca

Hartmann „Szrama” Vogel, przedłużenie ręki Klausa

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
52	49	42	42	48	33	38	30
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	17	4	4	4	0	4	0

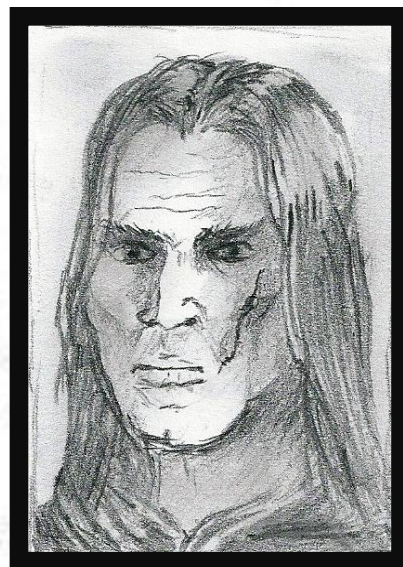
Umiejętności: otwieranie zamków, jeździectwo, plotkowanie +20, unik +10, zastraszanie +10, dowodzenie, spostrzegawczość, śledzenie, targowanie, wycena, wiedza (Imperium) +10, znajomość języka (staroświatowy), hazard, wspinaczka, przeszukiwanie, sekretny język (złodziejski), sekretne znaki (złodziei), skradanie się, ukrywanie się

Zdolności: bijatyka, groźny, morderczy atak, szybkie wyciągnięcie, silny cios, opanowanie, krzepki, łotrzyk, ogłuszanie, ulicznik, widzenie w ciemności

Zbroja: ćwiekowana skórzna (bez czepca)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 2, korpus 2, nogi 2

Wyposażenie: kastety, miecz, sztylet, szkarłatny cień (4 porcje)



Hartmann to człowiek bez skrupułów, to on wykonuje za Klausa brudną robotę. Jest wysokim, barczystym mężczyzną lekko po trzydziestce. Ma długie ciemne włosy i stalowe oczy. Urodził się w Kemperbadzie, tam też rozpoczął swoją karierę w półświatku. Zaczynał, jako zwykły oprych, jednak dzięki bezwzględności jaką się cechował szybko zdobył respekt i uznanie w bandzie i stał się prawą ręką herszta. Pseudonim zawdzięcza okazałej bliznie na prawym policzku, która jest pamiątką po Hadwinie „Silnorękim” z czasów walki o przywództwo w szajce. Hartmann zabił wtedy Silnorękiego i stał się niekwestionowanym hersztem. Podczas wojny z konkurencyjnym gangiem – Tileańczykami Belladonny – stracił wielu żołnierzy, wtedy pojawił się Klaus. Szrama wiedział, że jego banda jest już zbyt słaba by jeszcze cokolwiek osiągnąć w Kemperbadzie, więc przyjął ofertę szlachcica. Zostawił swoich kamratów nie wyznaczając następcy i przyjechał do Heideck. Miało to miejsce półtora roku temu.

Podrzucone „świnie”

Księga Zakazanych Rozkoszy

Klaus nabył ją w celu spreparowania wiarygodnego dziennika, zdaje sobie sprawę, że posiadanie jej jest niebezpieczne, postanowił się pozbyć księgi czerpiąc z tego podwójną korzyść. Eisenhauer widział, że Liebert mieszka sam i podrzucenie mu jej nie będzie stanowić problemu. Zlecił to zadanie Szramie. Zabójca włamał się do Hocha po południu trzeciego dnia. Wszedł od tyłu, drzwiami gospodarczymi przy pomocy wytrychów. Wolumin zostawił na strychu w dość widocznym miejscu, licząc, że Liebert zbyt często tam nie zagląda.

- Klaus zlecił jednemu z oprychów by ten skontaktował się z BG (tylko w wypadku jak wężą wokół Hocha). Przebrany tak by wyglądał na mieszkańca kupieckiej dzielnicy powie graczom, że na strychu u Hocha często do późnej nocy pali się światło. Osoba posiadająca zdolność Etykieta, po Wymagającym (-10) teście Int zauważy dość kiepskie maniere i niezbyt wyszukane słownictwo, którego używa „informator”.

Sztylet Kusiciela

Podczas pobytu w Averheim, szlachcic zamówił u rzemieślnika wykonanie trzech sztyletów. Wszystkie są identyczne. Wykonane ze srebra, ostrza sfalowane są na wzór ruchu węża, a rękojeść stylizowana na symbol Slaanesha. Klaus wiedząc, że młody Prospero jest z południa i najprawdopodobniej ani on ani nikt z jego rodziny nie brał udziału w Burzy Chaosu, szanse, że skojarzy symbol Pana Rozkoszy są znikome. Wysłał do niego posłańca z niewielką paczką, w środku znajdował się sztylet oraz mała karteczka z notką „Prospero drogi druhu, mam nadzieję, że sztylet będzie Ci służył, za niedługo będę w Heideck. Nie mogę się doczekać naszego spotkania. Stary przyjaciel z Pfeildorfu”. Kraemer zaintrygował się sztyletem, ale nie ujrzał w nim nic, co mogło mu się wydać zakazane, dołączył go zatem do swojej kolekcji broni, która znajduje się w salonie.

- Prospero nie wyrzucił bileciku dołączonego do paczki, położył go na biurku wśród papierów. Gdy liścik wpadnie w ręce BG, mogą zauważyć, że charakter pisma jest bardzo zbliżony do tego, którym napisano dziennik. Wymaga to Trudnego (-20) testu **czytania i pisania**.
- Jeśli BG przyjdą do Kraemera, są duże szanse na to, że zaprosi ich on do salonu. W takim wypadku w trakcie przeglądania jego kolekcji, bez problemu mogą zauważyć sztylet. O dziwo jest szansa, że wpłynie to na korzyść Prospero – zupełnie nie kojarzy on symbolu i nie widzi w nim nic złego. Będzie w tym na tyle wiarygodny, że już tylko od temperamentu twojej drużyny zależy jaki będzie jego los.
- Przy najbliższym spotkaniu z Klausem, wręczy im on odręcznie narysowany szkic. Przedstawiający sztylet z symbolem Slaanesha. Powie, że kiedyś widział coś takiego u Kraemera, nie wie co to jest, ale obawia się, że może mieć to związek ze sprawą. Jeśli BG zapytają kiedy widział ten przedmiot, odpowie, że trzy miesiące temu (faktycznie był wtedy u

Prospero), twierdzi, że szkic sporządził tego samego dnia, ale nie miał się z tym do kogo zgłosić i w na tłoku spraw, zapomniał o tym (doda to tylko wtedy gdy BG o to zapytają).

Czarny korzeń

Klaus mając kontakt z półświatkiem wszedł w posiadanie mocnego narkotyku, którego działanie w połączeniu z alkoholem daje nieprzewidywalne efekty. Eisenhower wie, że Tolzen lubi sobie wypić szklaneczkę brandy pod koniec pracy. Wykorzystał ten fakt i dosypał mu szczyptę do trunku. Miało to miejsce czwartego dnia. Steffan po wypiciu poczuł się dziwnie, zrobił się niespokojny, zaczął się nienaturalnie pocić. Spowodowało to zmianę w jego zachowaniu. Stał się nerwowy i grubiański, mocno dał się we znaki, wszystkim w ratuszu. Wieczorem umówiony był z kochanką, z pozoru spotkanie przebiegało normalnie, dopiero, gdy udali się do pokoju na górę, Tolzen stracił wszelkie hamulce. Pobił dziewczynę, nie przestał nawet, gdy już straciła przytomność. Po tym wszystkim wyszedł, wrócił do domu i spał do południa (spóźnił się do pracy). Po przebudzeniu niewiele pamiętał, miał pozdzierane kłykcie i krew pod paznokciami.

- W ratuszu zachowanie Steffana nie przeszło bez echa, zapytani o niego pracownicy powiedzą, że był on tego dnia nie swój. Był strasznie spocony i wyglądał niezdrowo, ponadto zachowywał się wyjątkowo niegrzecznie.
- W Złotym Buhaju, po wydarzeniach ostatniej nocy panuje ciężka atmosfera. Zachowanie właściciela przeraziło pracowników, nigdy wcześniej nie znali go od tej strony. Ciężko pobita niewiasta dopiero nad ranem odzyskała przytomność. Gdy BG pojawią się w karczmie i porozmawiają z personelem mogą się dowiedzieć, że pobitą dziewczyną była Maren, córka Thomasa – poganiacza bydła. Obsługa boi się o swoje posady, więc jawnie nie szkaluje Steffana, z wyjątkiem młodego barmana – Konrada (jest on zakochany w dziewczynie). Chłopak chętnie wszystko opowie BG, a nawet zaoferuje swą pomoc. Jeśli gracze go zignorują, Konrad szóstego dnia, targany emocjami postanowi zabić Tolzena (o ile on jeszcze żyje). Szlachcic bez problemu się obroni, w trakcie walki śmiertelnie rani chłopaka.
- Klaus nie był by sobą gdyby nie ułatwił BG zadania. W karczmie, w której nocują, jego ludzie rozpuszczą plotkę o incydencie w Złotym Buhaju.

Bransoleta z tajemniczym napisem

Klaus długo zastawiał się jak podejść cwane go ranaldystę, gdy zobaczył na rynku złotą bransoletę przedstawiającą węża, już wiedział. Kupił przedmiot, a następnie kazał wygrawerować na niej napis, którego ani Linus ani nikt z jego otoczenia nie zrozumie – „Lzinbarr Nudus Serpens”. Używał tego sformułowania w dzienniku, jako tajemnego pozdrowienia kultystów. Na zlecenie szlachcica, Szrama przekupił osobę mającą wstęp do świątyni Ranalda, by „przegrała” bransoletę, grając z Linusem w kości. Wężowata ozdoba trafi na rękę Linusa wieczorem piątego dnia (o ile dożyje do tego momentu).

- Jeśli BG zainteresują się Zumwaldem wcześniej, nie będzie on posiadał niczego, co mogłoby go wiązać z kultem Slaanesha. Zauważenie podejrzanego napisu, jest bardzo proste – jest on starannie i czytelnie wygrawerowany. Fakt, że nietypowa biżuteria pojawiła się na jego ręku właśnie teraz, może wzbudzić podejrzenie. Zapytany o oryginalną bransoletę, powie, że „uczciwie” wygrał ją w kości. Bohater posiadający zdolność Łotrzyk, może wyciągnąć od niego informację o poprzednim właścicielu. Benno Casarius – Tileańczyk, nie jest ich tu wielu, więc odnalezienie go nie powinno stanowić problemu. Benno nie będzie próbował kryć Szramy.
- Klaus tym razem nie podrzuci żadnego tropu, ale spróbuje skonfrontować Linusa z BG, żeby sami zauważyli jego „podejrzaną” bransoletę. Może ich do niego po coś posłać, mogą go spotkać w ratuszu lub na umówionym spotkaniu, możliwości jest wiele.

Poczynania Klausa i Szramy dzień po dniu

Dzień 0

Klaus morduje Ottmara, jego ludzie zabijają przypadkowych świadków. Szrama wraz z dwoma ludźmi, pozbywają się ciała na cmentarzu. Herszt uśmierca akolitę Morra. Ralf dostaje rodowy sygnet Schmidta, po północy zgłasza straży znalezienie ciała nowicjusza.

Dzień 1

Szlachcic próbuje wprowadzić swojego człowieka do rady. Szrama i jego ludzie szukają trzeciej dziewczyny.

Dzień 2

Klaus poprzez medalion dowiaduje się o BG, jego ludzie kontynuują poszukiwania.

Dzień 3

Klaus rano kontaktuje się z BG, nakłania ich do zajęcia się sprawą „kultystów”. Popołudniu Szrama włamuje się do Hocha, na strychu pozostawia „Księgę Zakazanych Rozkoszy”. Późnym popołudniem Kraemer dostaje „przesyłkę z Pfeildorfu”. Sztylet Kusiciela trafia do jego kolekcji. Ludzie Eisenhauera o północy porywają Barta, przesłuchują go w melinie Szramy. Chłopak jest torturowany.

Dzień 4

Chłopak wymyka się ludziom Szramy. Próby obsadzenia wolnego miejsca w radzie kończą się fiaskiem (chyba, że BG zwolnili dodatkowe miejsce w radzie). Popołudniu Klaus dodaje czarny korzeń do trunku Tolzena.

Dzień 5

Liebert Hoch odwiedza Eisenhauera w jego gabinecie (jeśli żyje), Klaus zabija Hocha, ukrywa go w szafie. W nocy Szrama przychodzi pozbyć się zwłok. Wieczorem Linus „wygrywa” bransoletę.

Dzień 6

Klaus kontynuuje swoją intrygę, próbując zdobyć większość w radzie (o ile zwolniły się miejsca).

Wydarzenia po dniu szóstym

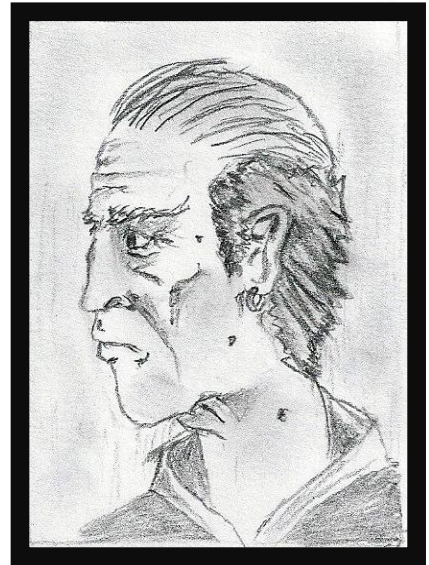
Emelia podejmuje się skrytobójczego ataku na Klausa. Szlachcic ginie lub zabija dziewczynę broniąc swego życia. Sam zdecyduj jak zakończy się ten wątek.

Szrama czując się coraz pewniej, zaczyna organizować własną bandę. Sprowokuje to Zumwalda i jego popleczników. Dojdzie do walki o władzę w półświatku przestępczym.

Czwórka „kultystów”

Liebert Hoch, niepozorny staruszek z nieciekawą przeszłością

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
51	33	37	32	35	50	38	47
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	3	3	3	0	9	0



Umiejętności: czytanie i pisanie +10, dowodzenie +10, plotkowanie +20, jeździectwo +10, mocna głowa, przekonywanie, wiedza (Imperium) +20, znajomość języka (staroświatowy) +10, przekonywanie +10, spostrzegawczość, unik, zastraszanie, nauka (historia), wycena

Zdolności: bystry wzrok, widzenie w ciemności, błyskotliwość, broń specjalna (szermiercza, parująca), etykieta, szczęście, morderczy atak, rozbrajanie, brawura*, szybkie wyciągnięcie*, silny cios*, żyłka handlowa

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Wypożyczenie: mały notatnik, kawałek zaostrego węgla, miecz, sakiewka z 30 zk

* Zdolności utracone ze względu na starczy wiek. Niektóre cechy także zostały obniżone.

Liebert jest mężczyzną koło sześćdziesiątki. Jest wysoki i nad wyraz szczupły. Jego żywe zielone oczy kontrastują z ziemistą, pomarszczoną cerą. Wydatne kości policzkowe i orli nos nadają mu dostojeństwa. Siwe, elegancko zaczesane do tyłu włosy dopełniają całości. Hoch to bardzo skryty człowiek, który ukrywa się pod maską uprzejmości. Jako młody człowiek był porywczy i bezwzględny. Często brał udział w pojedynkach, z których zawsze wychodził zwycięsko. Plamą w życiorysie szlachcica są prześladowania Strzygan. Liebert nie traktował ich jak ludzi, tylko jako zwierzynę. Polował na nich wraz z podobnie myślącą grupą szlachty. Najeżdżali ich karawany i obozy, nie oszczędzając nikogo. Mężczyznę po latach dopadły wyrzuty sumienia. Próbuje odpokutować winy bicząc swoje ciało. Liebert nigdy się nie ożenił i z tego, co mu wiadomo nie posiada żadnych potomków. Wiedzie żywot samotnika. Szlachcic posiada pokaźny majątek ziemski, który zapewnia mu spokojne i dostatnie życie.

Stary przyjaciel rodziny Veitów

Liebert przyjaźnił się z Johannem Veitem – ojcem Emelii. Po śmierci jej rodziców pomógł młodziutkiej dziewczynie stanąć na nogi. Dziewczyna wiele zawdzięcza Hochowi, wie, że może mu zaufać i liczyć na jego pomoc. Dlatego czwartego dnia przyjdzie właśnie do niego. Opowie mu to co widziała i poprosi o pomoc w sprzedaży domu. W związku z podjętą decyzją o opuszczeniu miasta, Liebert odkupi od dziewczyny dom, by mogło to nastąpić jak najszybciej. W trakcie rozmowy o „mordercy z zaułka”, wspólnymi siłami uda się ustalić tożsamość zabójcy. Nie zmieni to postanowienia Emelii, ale zaintryguje Lieberta, który następnego dnia uda się do Klausa. Hoch spotka się z Eisenhauerem w jego gabinecie w ratuszu. Rozmowa będzie przebiegała gwałtownie, jej finał skończy się tragicznie – Klaus zadusi staruszkę. Zwłoki schowa w naprędce opróżnionej szafie, w której składował archiwalne dokumenty. Dopóki Szrama nie pozbędzie się zwłok, urzędnicze papiery rozrzucone będą na biurku. W nocy oprych włamie się do ratusza, zostanie zauważony przez nocnego stróża. Szybko pozbędzie się świadka za pomocą sztyletu. Ciało Lieberta zaciągnie do jego gabinetu i posadzi w fotelu. Obok zwłok zostawi list pożegnalny, w dłoń wciśnie mu fiolkę po trutce. Lekko zwilży trucizną usta nieboszczyka i opuści ratusz.

- Szrama nie ukrył ciała strażnika. Następnego dnia miasto będzie huczało od plotek. Gdy BG zainteresują się tym wydarzeniem mogą spróbować przeprowadzić śledztwo. Trudno im będzie dostać się do ratusza, zależnie od przebiegu scenariusza może pomóc im w tym ktoś z rady, żona Ottmara lub inna wysoko postawiona osoba w mieście, której zyskali szacunek.
- Ciało stróża, znaleziono na parterze w głównym holu. Miał on rany klute w prawym boku. W gabinecie Hocha niczego nie ruszano (pod warunkiem, że BG trafią tam dnia szóstego). Jeśli któraś z postaci posiada umiejętność **warzenie trucizn** lub **rzemiosło (aptekarsstwo)**, po udanym teście rozpozna truciznę, jest to tojad. Dla osób wtajemniczonych oczywiste jest, że tojad zabija dopiero po kilku dniach. Po udanym Trudnym (-20) teście **spostrzegawczości**, można dostrzec ślady na szyi denata. Osoby posiadające **leczenie** po Łatwym (+20) teście Int, będą miały pewność, że zgon nastąpił w wyniku uduszenia. List pożegnalny został napisany ręką Klausa, chcąc uniknąć niezgodności z charakterem pisma Lieberta, spisał go „drukowanymi” literami. Klaus nie wiedział o przeszłości Hocha, więc napisał list bardzo oschle, nie zagłębiając się w żadne szczegóły. „Żegnajcie przyjaciele i ziemski padole, wyruszam na spotkanie z Morrem”.

Poczynanie Lieberta Hocha dzień po dniu

Dzień 0

Liebert spędził wieczór na umartwianiu ciała. Nie ma alibi na tą noc.

Dzień 1

Ranek spędza w domu, popołudnie w ratuszu, wieczorem czyta księgę podróźniczą.

Dzień 2

Cykl się powtarza z wyjątkiem wieczora – Hoch biczuje swoje ciało.

Dzień 3

Rano spotyka się w sprawach służbowych, spotkanie trwa do wieczora. Popołudniu na jego strychu pojawia się Księga Zakazanych Rozkoszy. Wieczór spędza w Złotym Buhaju.

Dzień 4

Liebert cały dzień spędza w domu. Późnym wieczorem odwiedza go Emelia wraz z Bartem (o ile nie zostali odnalezieni w ruinach przez BG).

Dzień 5 oraz wydarzenia po tym dniu

Rano udaje się do ratusza, w południa odwiedza Klausa i kończy swój żywot (o ile doszło do spotkania z Emelią). Jeśli nie, przez kolejne dni powtarza się cykl dnia pierwszego.

Prospero Kraemer, wilkołak z Wissenlandu z politycznymi ambicjami

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	31	39	40	45	42	31	39
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	3	4	5	0	5	0

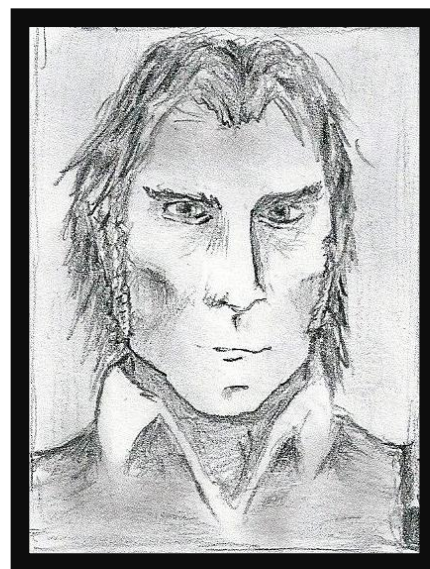
Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, plotkowanie +10, jeździectwo, wspinaczka, przekonywanie +10, mocna głowa, wiedza (Imperium) +10, znajomość języka (staroświatowy) +10, dowodzenie, nauka (genealogia/heraldyka), spostrzegawczość, wycena, znajomość języka (klasyczny)

Zdolności: oburęczność, bardzo szybki, błyskotliwość, intrygant, etykieta, przemawianie, broń specjalna (szermiercza)

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Wyposażenie: miecz, sakiewka z 60 zk



Kraemer w postaci wilkołaka

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
55	31	49	50	65	32	21	19
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	20	4	5	6	0	5	0

Umiejętności: te, co powyżej plus: pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, tropienie, ukrywanie się

Zdolności: te, co powyżej plus: broń naturalna, niepokojący, widzenie w ciemności, wyostrzone zmysły

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce, korpus 0, nogi 0

Wyposażenie: brak

Prospero wywodzi się z arystokratycznej rodziny. Jest przystojnym, młodym mężczyzną o bujnych, zwichrowanych włosach. Jego szelmowski uśmiech skrywa wyjątkowo zdrowe i lśniące uzębienie. Charakter i zachowanie Prospero determinowane są przez jego drugą naturę. Nie może on usiedzieć na miejscu, jada wyłącznie mięso, a jego ruchy są płynne i pełne gracji. Nie do końca panuje nad poczynaniami swojej wilczej postaci. Od lat bezskutecznie poszukuje leku na likantropię. Do Heideck przybył w nadziei, że w mieście, które znajduje się na jednym z największych szlaków handlowych w Imperium uda mu się znaleźć upragnione lekarstwo. Ponadto realizuje się tu, jako polityk. Pragnie on przywrócenia Sollandu i nadania mu praw autonomicznej prowincji. Wraz z liczną grupą rodów wywodzących się z jego rodzinnych stron, wyruszyli na północ by szukać poparcia dla swoich roszczeń. W Heideck wspiera Leitdorfów w nadziei, że ci odwdziczą się poparciem w jego sprawie.

Zwierzęcy zew

Kraemer, jako wilkołak ma swoje potrzeby, by uspokoić swą zwierzęcą połowę potrzebuje świeżej krwi. Pełnia jest tym momentem, w którym zew jest tak silny, że rwany instynktem wyrusza na

polowanie. Drugiego dnia, gdy księżyc ukaże się na nocnym niebie w pełnej krasie, szlachcic wyruszy do ruin by tam poszukać ofiary. Przemiany w Wilkołaka dokona w cieniu krasnoludzkiej twierdzy. Na swą ofiarę wybierze strażnika, nie zaspokoi jednak głodu, zostanie zauważony przez jego kompanów z oddziału. Bestia porzuci ciało zanim nasyci się jego mięsem. Trzeciego dnia Prospero wróci do ruin, tym razem będzie ostrożniejszy. Jego celem stanie się Rosalia. Przy tej próbie dzieci nocy zaspokoi swój głód.

- Istnieje szansa, że BG będą śledzić Kraemera. Zmiennokształtny za każdym razem dokona przemiany dopiero w twierdzy, mając pewność, że nikt go nie obserwuje. Za pierwszym razem, zabije strażnika, który odłączył od grupy. Wilkołak jak tylko usłyszy nadbiegający oddział, czmychnie między zrujnowane zabudowania. Spróbuje niezauważony opuścić ruiny.
- Za drugim razem, Prospero będzie miał szczęście – spotka w głębi ruin samotną dziewczynę. Jeśli BG za nim podążali i na przykład zgubili trop, usłyszą krzyk, sam oceń, jakie są szanse na uratowanie Rosalii. W wypadku, gdy i tym razem nie nasyci zwierzęcia w sobie, następnej nocy zapoluje znowu. Zniechęcony polowaniem w ruinach, zaatakuje w „pańskich zagrodach”. Jego ofiarą stanie się poganiacz bydła. Kraemer nie jest głupi i w momentach zagrożenia ratować się będzie ucieczką.

Poczynania Kraemera dzień po dniu

Dzień 0

Prospero spędził wieczór w gospodzie Pod Płaczącym Księżycem, wyszedł nad ranem.

Dzień 1

Szlachcic śpi do południa, popołudnie spędza w ratuszu, wieczór spędza w karczmie, w której nocują BG.

Dzień 2

W ciągu dnia przyjmuje interesantów w ratuszu. Po pracy idzie do wyszynku „Pieczone Prosię” (nie je kolacji, wypija tylko szklankę czegoś mocniejszego). W nocy wyrusza na łowy.

Dzień 3

Kraemer przesypia cały ranek, do późnego popołudnia jest w domu – dostaje przesyłkę „od starego znajomego”. Wieczorem spotyka się z rzecznikiem rodu Leitdorfów w karczmie Złoty Buhaj. Nocą znów uderza.

Dzień 4

Prospero odsypia ciężką noc. Popołudnie i wieczór spędza ze swoją przyjaciółką – Constanzą Liess w jej rezydencji, sprawia wrażenie roztrzęsionego. Jeśli nie nasycił głodu, wyrusza na łowy do pańskich zagrod.

Dzień 5

Jeśli nie polował dnia poprzedniego, to wstaje rano. Popołudnie spędza pracując w ratuszu, wieczór spędza na romansowaniu z panną Constanzą w Złotym Buhaju.

Dzień 6

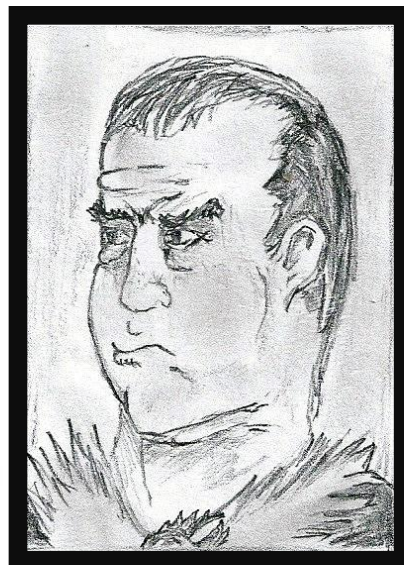
Szlachcic razem z przedstawicielem rodu Leitdorfów, przed południem, wyjeżdża do Averheim.

Poczynania Kraemera po dniu szóstym

Prospero słusznie zauważa, że Heideck jest zbyt mało znaczącym miastem. Poparcie tutejszej szlachty, nie wniesie wiele do jego sprawy. Fakt, że nie udało mu się tu znaleźć leku na jego przypadłość, przeważało szalę. Chce spróbować swoich dyplomatycznych umiejętności w Averheim. Po cichu liczy, że tamtejsze bydlę będzie smaczniejsze i pozbawione prowincjonalnego zapachu.

Steffan Tolzen, kobieciarz ze smykałką do interesów

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
39	38	38	41	36	47	42	46
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	4	4	0	1	0



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

Zdolności: charyzmatyczny, naśladowca, broń specjalna (szermiercza), intrygant, etykieta, przemawianie, krasomówstwo, żyłka handlowa

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Wypożyczenie: szpada, sakiewka z 50 zk, biżuteria (wisior, 2 pierścienie)

Steffan jest grubym szlachetką koło pięćdziesiątki. To Łysiejący mężczyzna o brązowych oczach. Tolzen mimo znacznej otyłości nie stracił wigoru i zażywności, cechuje go pogoda ducha i pobłażliwe traktowanie podwładnych. Jest szanowany i lubiany niemal przez wszystkich. Posiada spory majątek ziemski, okazałe stado długorogiego bydła i luksusową karczmę o nazwie „Złoty Buhaj”. Obecnie zastanawia się nad kolejną inwestycją. Steffen lubi wystawny tryb życia, cieszy go, że jego majątność imponuje innym – nie stroni od rozrywki. Od śmierci żony, Tolzen ma dziwny zwyczaj. Umawia się z młodymi dziewczętami z niższych klas społecznych. Kupuje im prezenty, wlewa w nie drogie trunki i zabiera w miejsca, które są poza ich zasięgiem. Chętni się faktem, że młódki same pchają się do jego łóżka. On nie płaci im za usługi, tylko „kupi” je w całości.

Słabość do kobiet

Jak wiadomo dla Slaanesha dobrem najwyższym jest rozkosz, bez wątplenia mogą być nią kobiety. Dla kogoś nieznającego dziwnych zwyczajów Tolzena, fakt, że umawia się z dużą ilością młodych, pięknych kobiet, których wspólnym mianownikiem jest to, że wywodzą się z biednych dzielnic, może wydać się podejrzanym. Szczególnie, jeśli uważa się go za wyznawcę Pana Zakazanej Rozkoszy. Drugiego dnia Steffan spędzi cały wieczór w biednej dzielnicy, w poszukiwaniu kolejnego „nabytku”. Tym razem zainwestuje w Maren.

- Tolzen nie jest podejrzliwy śledzenie go jest prostym zadaniem. Jeśli BG trafią za nim, do dzielnicy biedoty mogą być świadkami, jak z rubasznym uśmiechem wręcza niewinnie wyglądającej dziewczynie piękny naszyjnik.

„Podejrzana” inwestycja

Po zakończeniu Burzy Chaosu, Imperium wraca do starego porządku. Stary Trakt Krasnoludzki zapełnił się karawanami kupieckimi, którym nie zdarza się omijać Heideck. By jeszcze bardziej

rozmnożyć swój kapitał, Tolzen postanowił zainwestować w noclegownię. W tym celu ma zamiar odkupić dużą kamienicę, umiejscowioną tuż przy rynku.

- Hans Jutzenbach – właściciel wyszynku „U Hansa” oraz dużej kamienicy przy rynku. Hans ubiera się w eleganckie szaty w pastelowym tonie, jego ciało zdobią liczne tatuaże. W ciągu tygodnia, w którym BG są w mieście, dojdzie do kilku spotkań jego ze Steffanem. Dandysowaty blichtr Jutzenbacha, powinien nasunąć graczom skojarzenie z typowym wyznawcą Slaanesha. Rozegraj to tak żeby, BG mieli szansę zobaczyć ich razem.

Poczynania Tolzena dzień po dniu

Dzień 0

Wieczorem Steffan rozstaje się z kolejną kochanką (Rosalia). Do późnej nocy zostaje w Żółtym Buhaju

Dzień 1

Tolzen tego dnia nie rusza się ze swojej rezydencji.

Dzień 2

Szlachcic rannem opuszcza dom, spotyka się z Hansem (nie mogą dojść do porozumienia – negocjacje trwają), popołudniu jest w ratuszu, wieczorem udaje się do biednej dzielnicy, spotyka tam Maren.

Dzień 3

Do południa Steffan pracuje w ratuszu, popołudnie spędza na negocjacjach z Hansem w jego wyszynku. Wieczór spędza w swojej karczmie wraz z Maren.

Dzień 4

Tolzen do południa jest w domu. W godzinach popołudniowych pracuje w ratuszu. Pod koniec pracy, wypija szklankę brandy, w której znajduje się narkotyk. Steffan zachowuje się nietypowo, wieczorem spotyka się z Maren w Żółtym Buhaju. Przed północą udają się do pokoju na górze, szlachcic pod wpływem narkotyku traci panowanie nad sobą. Gwałci i bije dziewczynę.

Dzień 5

Steffan wstaje około południa, spóźnia się na ważne spotkanie. Jego absencja zostaje zauważona w ratuszu. Cały dzień spędza w domu na umartwianiu się, targany wyrzutami sumienia. Jedyną rzeczą, która go od tego oderwie, to wizyta Linusa Zumwalda.

Dzień 6

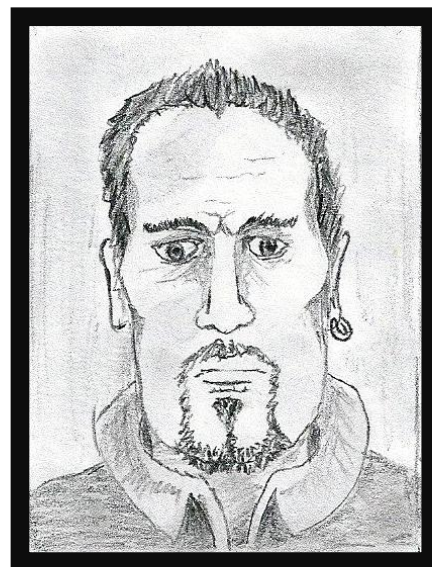
Tolzen od rana próbuje odszukać Maren. Udaje mu się to około południa. Przeprasza dziewczynę i zadośćuczyni jej wyrządzone krzywdy pokazną sakiewką. Wczesnym wieczorem zostaje napadnięty przez Konrada, zabija go w obronie własnej. Wieczór spędza w swoim domu.

Wydarzenia po dniu szóstym

Tolzenowi uda się dogadać z Hansem, kupi od niego kamienicę. Wciąż nie mogą przestać myśleć o skatowanej przez siebie dziewczynie, zapewnia jej dobrze płatną pracę w swoim nowo otwartym interesie.

Linus Zumwald, wzięty hazardzista potrafiący zadbać o swoją przyszłość

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
44	39	35	42	50	48	39	43
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	4	4	0	1	0



Umiejętności: sekretny język (złodziejski) +10, plotkowanie +10, pływanie, powożenie, przeszukiwanie, skradanie się, spostrzegawczość +10, targowanie +10, wioślarstwo, wycena +10, sekretne znaki (złodziei), charakteryzacja, gadanina, hazard +20, przekonywanie, wiedza (Tilea), znajomość języka (tileański), znajomość języka (staroświatowy), wiedza (Imperium) +10, zwinne palce, czytanie i pisanie

Zdolności: szczęście, bystry wzrok, żyłka handlowa, łotrzyk, chodu!, intrygant, naśladowca, obieżyświat, przemawianie

Zbroja: skórzana kurta

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Wypożyczenie: sztylet, sakiewka z 40 zk, fajka, ośli liść – 6 wbić, znaczone karty, szulerskie kości

Linus jest wysokim mężczyzną po czterdziestce. Nosi krótko przystrzyżone włosy i estalijską bródkę, jego piwne oczy bacznie obserwują otoczenie – ciężko by jakiś szczegół umknął jego uwadze. Linus nie ma szlacheckich korzeni, dorobił się małej fortuny na przemyśle luksusowych towarów z różnych zakątków Starego Świata. Zumwald jest szczwanym lisem, sztukę stosowania forteli i oszustwa opanował do perfekcji. Jest bardzo podejrzliwy i trudno jest go podejść. Miejsce w Radzie zapewnił sobie „pisemnym poparciem Księcia Mariusa Leitdorfa”. Tak zuchwałe oszustwo nigdy nie wyszło na jaw – do Linusa uśmiechnęło się szczęście, Książę Marius zginął na rok przed Burzą Chaosu. Teraz nikt nie może podważyć wiarygodności dokumentu. Linus zajął miejsce w radzie ze względu na materialne korzyści i wpływy, nie jest zainteresowany wielką polityką, jednak kojarzony jest ze stronnictwem Leitdorów i wszyscy podejrzewają, że niemożliwe jest jego poparcie dla Alptraumów.

Świątynia Ranalda

Linus należy do wybrańców mających wstęp do świątyni. Jest tam częstym bywalcem. Bez opamiętania oddaje się grom hazardowym, popijając drogie alkohole i paląc ośli liść. W międzyczasie planuje kolejne nielegalne interesy.

- BG łatwo mogą trafić za Linusem do Psiej Łapy, do gospody wstęp ma każdy. Zumwald dość szybko będzie udawał się na górę. Zależnie od ilości czasu spędzonego w karczmie, mogą zauważyć pewną prawidłowość. Pewna grupa osób pojawia się w karczmie, niczego nie zamawia, bierze klucz i od razu udaje się na górę. Jeśli BG byli na górze, szybko zorientują się, że ilość osób (także kluczy) znacznie przewyższa ilość pokoi. Jeśli gracze odwiedzają przybytek co najmniej dwa razy, po udanym teście **spostrzegawczości**, usłyszą krótką rozmowę „– Daj pokój karczmarzu – Dziesiątkę? – zapyta z uśmiechem na ustach oberżysta – Sam wiesz którą – odpowie gość.”. Nie jest to żadne hasło, tylko zwykły żart między ranaldystami. Ta sytuacja więcej się nie powtórzy. Gdy BG spędzą w Psiej Łapie więcej czasu, po sukcesie w teście na **spostrzegawczość** usłyszą dziwnie brzmiące zdanie „Słyszałeś o wejściu na dół przez górę? To podobno prawdziwa jaskinia rozkoszy.”. Te słowa padną z ust jednego ze stałych bywalców, któremu nigdy nie było dane znaleźć się w grupie wybrańców. Chodzi oczywiście o nietypowy sposób dostawania się do świątyni. BG nie byli jedynymi, którzy słyszeli te słowa, karczmarz skinie na wykidajłów i delikwent zostanie „wyproszony”.

- Sposób w jaki BG spróbują dostać się do świątyni zależy tylko od nich (nie mają szans na zaproszenie). Jeśli któryś z nich posiada zdolność Łotrzyk, mogą dostać pokój na piętrze (ktoś z obsługi zaprowadzi BG do ich „dziesiątki”), w innym wypadku jest to niemożliwe. Oczywiście, jeśli gracze, mają w swoich szeregach rycerzy, szlachtę lub przedstawicieli prawa, także jest to niemożliwe. Weź pod uwagę, że ranaldyści nie chcą być zdemaskowani i jeśli zauważą wężących graczy, wyrzucą ich z karczmy, po wcześniejszym ukaraniu (adekwatnie do ich przewinienia).

Konflikt interesów

Linusowi także marzy się kamienica należąca do Hansa Jutzenbacha. Spotyka się z nim i negocjuje cenę. Niestety dla niego, oferta, którą złożył nie przebije oferty złożonej przez Tolzena. Zumwald nie jest bandytą, nie zamierza zastraszać Hansa, a że pała sympatią do Tolzena to zwyczajnie odpuszcza.

- Podobnie jak w wypadku Steffana, spotkania mają utwierdzić BG w przekonaniu, że Linus jest kultystą Slaanesha. Wrażenie wzmacnia fakt, że obaj kontaktują się z podejrzanie wyglądającym Hansem.

Poczynania Zumwalda dzień po dniu

Dzień 0

Wieczór Linus (wyjątkowo) spędził w swoim domu. Alibi zapewnia mu rodzina.

Dzień 1

Ranek spędza w domu. Przez resztę dnia, aż do wieczora załatwia sprawy na mieście. Wieczór spędza w świątyni Ranalda.

Dzień 2

Ranek spędził na rynku. Popołudniu spotyka się z Hansem w jego domu. Wieczór spędza na grach hazardowych w świątyni.

Dzień 3

Do południa wyleguje się z żoną w łóżku. Popołudniu pojawia się w ratuszu. Wczesnym wieczorem spotyka się z Hansem w jego wyszynku (dowiaduje się o konkurencie). Wieczór upływa mu na grze w kości w świątyni.

Dzień 4

Do wieczora Linus jest w domu. Wieczorem udaje się do Psiej Łapy, gdzie czekają na niego umówieni ludzie. W środku nocy rozładowują transport nieopodatkowanej brandy, skrzynki trafiają do jego magazynu, znajdującego się we wschodniej części biednej dzielnicy.

Dzień 5

Zumwald odsypia pracowitą noc. Popołudniu pokaże się w ratuszu. Wczesnym wieczorem zawita do Tolzena, wyjaśni sobie z nim sprawę kamienicy. Wieczorem wygrywa złotą bransoletę od Benno Casariusza.

Dzień 6

Od rana Linus jest aktywny, osobiście próbuje upłynnić ostatni transport. Odwiedza tego dnia wszystkie znaczące karczmy w mieście. Późnym popołudniem zjawia się na chwilę w ratuszu. Po ciężkim dniu wraca do domu.

Wydarzenia po dniu szóstym

W oczach ranaldystów Szrama i jego ludzie, tworzą konkurencyjną bandę. Jeśli jeszcze działają (żyją), Linus na czele szajki wyznawców Pana Szczęśliwego Trafu spróbuje się ich pozbyć.

Bohaterowie drugoplanowi

Rosalia, przyjaciółka Emelii

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	30	26	37	37	33	28	46
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	2	3	4	0	4	0

Umiejętności: plotkowanie +10, powożenie, przeszukiwanie +10, spostrzegawczość +10, targowanie +10, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy), wycena, zwinne palce, gadanina, rzemiosło (gotowanie), unik, kuglarstwo (śpiew)

Zdolności: charyzmatyczny, szósty zmysł, błyskotliwość, żyłka handlowa, szybki refleks, chodu!, czuły słuch

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Wyposażenie: biżuteria (naszyjnik z medalikiem, pierścionek, kolczyki)

Rosalia to dwudziesto parolatka zajmująca się drobnym handlem – pomaga ojcu na straganie. Jest atrakcyjną kobietą o drobnej posturze. Pełny biust oraz duże, zielone oczy podkreślają walory tej rudowłosej piękności.

Rosalia może odegrać ważną rolę w tym scenariuszu. Wie ona o miejscu, w którym ukrywa się Emelia. Gdy BG uratują ją przed pomiotem chaosu, zyskają sojuszniczkę, która może wiele opowiedzieć im o mieście i o wydarzeniach ostatnich dni (np. wskazać miejsca zbrodni itp.). Jeśli dziewczyna wie o prowadzonym przez BG śledztwie w sprawie zamordowanych dziewczyn, istnieje szansa, że zaprowadzi ich do Emelii. Uczyni tak również wypadku, gdy po raz drugi zostanie ocalona przed śmiercią (wilkołak w ruinach).

Rosalia była jedną z dziewcząt Steffana Tolzena (fakt ten może zdradzić noszona przez nią droga biżuteria), nie jest dumna z tego epizodu w swoim życiu. Dziewczyna nie chwali się tym, wręcz unika tego tematu. Tylko w wypadku wtajemniczenia jej w śledztwo w sprawie kultystów, opowie o dziwnych zwyczajach Tolzena, poniekąd oczyszczając go z zarzutów.

Gerolf Kummel, syn skrytobójczo zabitego Walthera

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	33	42	35	33	40	38	37
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	4	3	4	0	3	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, hazard, jeździectwo, mocna głowa, przekonywanie, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy), plotkowanie, leczenie, powożenie, unik, spostrzegawczość, zastraszanie

Zdolności: bardzo silny, krzepki, błyskotliwość, broń specjalna (parująca), etykieta, szczęście, broń specjalna (dwuręczna), morderczy atak, ogłuszanie, szybkie wyciągnięcie, silny cios

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Wyposażenie: miecz, piersiówka z wódką, sakiewka z 20 zk

Gerolf zajął miejsce w radzie po śmierci ojca. Mężczyzna ma około trzydziestu lat, cechuje się niewysokim wzrostem i wyraźną łysiną. Resztki brązowych włosów, starannie zaczesuje do przodu. Brak owłosienia na głowie nadrabia gęstą brodą, co w połączeniu z szerokimi ramionami, nadaje mu krasnoludzkiego wyglądu.

Gerolf mocno przeżył śmierć ojca. Od tego wydarzenia stał się zagorzałym wrogiem Alptraumów i ich popleczników. Jawnie szykanuje radnych o odmiennych poglądach politycznych. BG mogą być świadkiem jak Gerolf agituje na rynku, podjudzając do pozbycia się stronników Alptraumów z rady. Jeśli rozwój wydarzeń zwróci BG przeciw Klausowi, Kummel może stać się przydatnym sprzymierzeńcem. Jest on zdeterminowany i posiada dużą wiedzę na temat swoich oponentów.

Kleber Oberholtzer, członek rady sprzyjający Alptraumom, przyjaciel Klaus

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
60	24	48	44	47	34	44	35
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	17	4	4	4	0	2	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, plotkowanie, jeździectwo +20, mocna głowa, przekonywanie +10, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy) +10, wiedza (Bretonnia), znajomość języka (bretoński) +10, tresura, unik +10, nauka (genealogia/heraldyka), sekretny język (bitewny), spostrzegawczość

Zdolności: urodzony wojownik, odporność na trucizny, broń specjalna (szermiercza, parująca, kawaleryjska, dwuręczna, korbacze), etykieta, przemawianie, silny cios

Zbroja: napierśnik z przeszywanicą

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 3, nogi 0

Wyposażenie: miecz, sakiewka z 30 zk, symbol Sigmara

Oberholtzer to czterdziesto paroletni mężczyzna chełpiący się swoim szlacheckim urodzeniem. Kleber jest przystojnym i postawnym jegomościem. Teżyznę fizyczną zawdzięcza wieloletniej służbie rycerskiej. Ma on ciemnobrązowe włosy, oczy w kolorze sadzy i wydatną szczękę. Szlachcic gardzi pospółstwem i nie kryje tego. Wiele lat spędził w Bretonni i uważa, że ustrój i obyczaje tam panujące

świetnie sprawdzą się także w Imperium. Jego zdaniem kobiety nadają się tylko do rodzenia dzieci, a Imperialny motłoch ma zbyt wiele obywatelskich praw.

Jeśli BG za szybko odnajdą się w intrydze Klausa, możesz go wprowadzić jako osobę, która stanie murem za Eisenhauerem. Wstawi się za jego wiarygodnością oraz gdy będzie to konieczne wesprze go swoimi żołdakami. Kleber może wyzwać na pojedynek któregoś z BG (tylko o szlacheckim pochodzeniu) lub postawić ich przed sądem w trybie natychmiastowym (zmusi ich to do ukrywania się).

Pozostałe charakterystyki

Pomiot chaosu

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
47	0	54	56	22	0	0	0
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	23	5	5	2	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość +10

Zdolności: broń naturalna, nieustraszony, przerażający

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Wyposażenie: brak

Zasady specjalne:

- *Bezrozumny.* Pomiot chaosu nie posiada inteligencji, siły woli ani ogłady i nigdy nie wykonuje testów związanych z tymi cechami
- *Mutacje chaosu.* Bestia o tysiącu ust, odporny, potworna otyłość, spaczony umysł, wywrócony na wierzch, zły, zniekształcona twarz

Strażnicy miejscy

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	31	33	41	30	38	28	30
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	4	4	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, nauka (prawo), plotkowanie, przeszukiwanie, tropienie, unik, zastraszanie, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: ogłuszanie, opanowanie, rozbrajanie, silny cios, niezwykle odporny

Zbroja: skórzana kurta

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Wyposażenie: latarnia na drąg, mundur, broń ręczna, włócznia albo kusza

Ochroniarze radnych

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	31	42	33	30	31	25	28
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	4	3	4	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, leczenie, unik, zastraszanie

Zdolności: bardzo silny, bijatyka, broń specjalna (parująca, rzucona), ogłuszanie, rozbrajanie

Zbroja: skórzana kurta

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Wypożaenie: puklerz, kastety, noże do rzucania, broń ręczna, włócznia albo kusza

Zbiry Szramy lub zabijacy z Gestank

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	31	41	31	32	25	36	28
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	4	3	4	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, hazard, mocna głowa, sekretny język (złodziejski), unik, zastraszanie

Zdolności: zapasy, szybkie wyciągnięcie, ogłuszanie, szybki refleks, rozbrajanie

Zbroja: kaftan kolczy i skórzany kaftan

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 3, nogi 0

Wypożaenie: kastety, sztylet, broń ręczna albo kusza

Uwagi od autorów

Cieężko przewidzieć jak zakończy się ta przygoda. BG mogą świadomie lub nie poprzeć Klausa w jego zamiarach albo opowiedzieć się przeciwko niemu. Wszystko zależy od poczynañ graczy. Równie dobrze intryga, którą uknuł Klaus, może wypłynąć dopiero po zabiciu jego oponentów np. za sprawą Emelii. Kulminacja przygody powinna jednak zakończyć się z pazurem. W wypadku zdemaskowania Eisenhauera, może to być to walka w jego rezydencji. Wspierać go będzie Oberholtzer, Szrama i ich ludzie, oczywiście, jeśli jeszcze żyją. Jeśli BG nie odkryją spisku, po zabiciu „kultystów”, opuszczają miasto z poczuciem dobrze wykonanej misji, bogatsi o trochę złota. Możliwości jest naprawdę wiele, równie dobrze mogą zabić wszystkich kultystów za nim dojdzie w ogóle do spotkania z Klausem lub nie zabić żadnego z nich przez całą przygodę.

W scenariuszu z pozoru nie ma zbyt dużo sytuacji, w których można pomachać mieczem. Jednak, gdy BG zaczną np. węszyć za Szramą, prędzej czy później dojdzie do konfrontacji z nim i jego oprychami. Podobnie „kultyści”, gdy poczują się zagrożeni, mogą wynająć ochroniarzy lub zwiększyć już posiadany stan. Jeśli BG nie zachowują ostrożności, może się nimi zainteresować straż miejska lub nawet chcieć ich zaaresztować.

Samo rozgrywanie scenariusz daje Mistrzowi Gry spore pole do popisu. Może poprowadzić scenariusz pod konkretne wydarzenia i wątki, np. te, która najbardziej przypadły mu do gustu lub zostawić całkowicie otwartą formę, kontrolując tylko tempo wydarzeń. Warto pamiętać, że poczynania

niektórych BNów mogą ulec zmianie, wypadku, gdy np. zamach na życie któregoś z „kultystów” był nieudany. Po próbie targnięcia się na jego życie, następnego dnia raczej na pewno zaniecha swoich codziennych obowiązków i skupi się na problemie, którym są jego niedoszli oprawcy.

Domy „kultystów” nie zostały opisane ani umieszczone na mapie, by dać Ci większą swobodę. Możesz umieścić je w dowolnym miejscu, które według Ciebie będzie najodpowiedniejsze. Podobnie ich wystrój i wyposażenie zależy również od Ciebie. Ich mieszkańcy, pomimo że w wyposażeniu nie mają danego przedmiotu, mogą posiadać go w swoim domu i skorzystać z niego, gdy będzie to potrzebne – broń palna, zbroje to tylko niektóre z tych rzeczy.

Dodatek

Ta część scenariusza zawiera pomoce dla graczy oraz mapki. Mapka miasta pojawia się dwa razy, jedna w wersji dla MG, zawiera numerki oraz opisy, druga w wersji dla BG – jest ich pozbawiona. W dzienniku kultysty Slaanesh, pojawiają się trzy dodatkowe opisy, które nie pojawiły się wcześniej. Opisują one miejsca, w których działali kultysty od strony fabularnej, a nie mechanicznej. „Diariusz” zawiera wszystkie istotne dla BG informacje, imiona, miejsca oraz sam w sobie jest zahaczką, która powinna zaintrygować graczy i pchnąć ich do działania.

„Ta noc była wyjątkowa, ta cudowna mieszkanka bólu i rozkoszy okraszona krwią, mnóstwem krwi. Jej smak w moich ustach połączony z przerażeniem widzianym na jej twarzy. Zdławione jęki wydobywające się z zakneblowanych ust, coś za piękna orkiestra, cudne dźwięki pieszczące moje zmysły. Ostrza przerywające cielesną powłokę, okazujące prawdziwe piękno skrywane w człowieku. Nawet trochę zrobiło mi się jej żal, gdy skonała.”

„Dom Ebera, to idealne miejsce dla naszych działań, grube mury jego piwnicy tłumią każdy, nawet najgłośniejszy krzyk.”

„A jednak mój stary skład do czegoś się jeszcze przydał, w tej okolicy nawet na środku ulicy moglibyśmy czynić nasze obrzędy a i tak nikomu by to nie przeszkadzało. Świat zaiste oszalał, ludzka niewrażliwość jest nawet intrygująca.”

„Wiele czasu upływa nam na dysputach i dobrze odpowiednich osób, które wymagają oświecenia. Altkierz w gospodzie Tolzena świetnie się do tego nadaje. Jadło i napitki są wysmienite, a ustronność tego miejsca zapewnia nam spokój i intymność”.

„Ja! Wielki Inspirator, Ja! Pierwszy, który zerwie najczystszy, niczym nieskalany kwiat niewinności. Ja! Oddany przyjemności, wywyższony w jego oczach. Ja! Heinfried Herzog, zostanę na zawsze oddany Memu Panu, bo wiem, że jego łaska i dobroć, którą mnie obtacza nie ma granic. Morze przyjemności, w którym zanurzam się za każdym razem, gdy oddaje mi cześć – pochłania mnie – a w głębi widzę jego piękną twarz. Lzinbarr Nudus Serpens! Bądź pozdrowiony o Wielki Lanshorze!

„Byłem ich Nauczycielem Rozkoszy, widziałem w ich oczach bezmiar szczęścia i wdzięczność za wskazanie drogi. Liebert Hoch, na co dzień zwykły szlachetka bez dążeń, sprawiający wrażenie znudzonego życiem – jakby nic wokół niego nie miało żadnego znaczenia. Linus Zumwald – pocziwy kupiec, który nie wiedziałby jak korzystać z pomnażanego majątku, gdyby nie odkrył nauk Perwersyjnego Pana. Teraz jesteśmy stowarzyszeniem równych sobie. Ślepi i mali wstępujący na niekończącą się drogę w poszukiwaniu nieodkrytych dóbr doznań i rozkoszy. Teraz każdy z nas ma prawo zaspokoić swoje potrzeby! „

„Prospero Kraemer, nieokrzesany arystokrata, który tylko wśród nas może uwolnić w sobie drzemiącą bestię oraz Steffan Tolzen, dla którego kobiety są największym dobrem, wydają się być najbardziej oddani Slaaneshowi. Ich poświęcenie sprawie, daje mi poczucie spełnienia. A jednak to ten impotent Eber Adelfhof cieszy się największą łaską Inspirującego Węża, czyżby Mroczny Książę, chciał nas tym zmobilizować do jeszcze cięższej pracy na jego rzecz?”

„Tylko Walther Kummel jest dla mnie zagadką. Wszystkie moje wątpliwości związane są z jego osobą. Jemu rozkosz daje już sam widok porażki innych, którzy nie osiągnęli tak wiele jak chcieli. Sam widok ludzi gorszych od niego, cieszy jego zmysły i serce. Dla wszystkich po za nim pogoń za rozkoszą jest tym, czym dla wilczej watahy jest krew upolowanego jelenia. On jest niczym basior, który raduje się, gdy nie ma sobie równych. Nawet wśród braci.”

„Coraz bardziej podoba mi się wyczyny moich uczniów, stają się samodzielnymi jednostkami, z dążeniami i pragnieniami. Ich wiedza i umiejętność są na tyle duże, że nawet, gdy mnie zabraknie mam pewność, że moje dzieło będzie kontynuowane. Wszystko idzie w dobrym kierunku, czuje, że Nasz Pan spogląda na nas coraz łaskawiej. Z każdą chwilą wszystko staje się jaśniejsze i bardziej widoczne, nasz cel jest coraz bliżej.”





Heideck

1. Przybutek Morza
2. Gospoda "Złoty Buhaj"
3. Gospoda "Pod Półką Lipy"
4. Garnizon strażnicy miejskiej
5. "Świątynia" Szalicy
6. Ratusz miejski
7. Młotnia Szramy
8. Ruiny krasnoludzkiej twierdzy
9. Rzeźbiarska Elisenbrunnen
10. Wzgórze "Hansa"
11. Świątynia Sigmara
12. Gospoda "Pod Placem m. Kościuszczy"

Autorzy:

Damian Maleszewski
Grzesiek Piętak

Ilustracje, skład i łamanie:

Damian Maleszewski