

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

TM

POPIOŁY MIDDENHEIM



Ścieżki Przeklętych



WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

POPIOŁY MIDDENHEIM

Projekt gry: **Graeme Davis**,

Współautorzy: **Kate Flack, Chris Pramas**

Scenariusz: **Simon Butler, Graeme Davis, Kate Flack, Chris Pramas**

Opracowanie Middenheim: **Jim Bambra, Paul Cockburn, Graeme Davis,**

Phil Gallagher, Sean Masterson, Carl Sargent

Opracowanie: **Chris Pramas** Opracowanie graficzne: **Hal Mangold**,

Redakcja: **Evan Sass** Grafika na okładce: **Christer Sveen**

Ilustracje: **Tony Parker, Adrian Smith, Christer Sveen**

Plany i mapy: **Shawn Brown**, Kierownik d/s rozwoju WFRP: **Kate Flack**

Kierownik projektu: **Ewan Lamont** Dyrektor Black Industries: **Simon Butler**

Edycja polska

Redakcja: **Szymon „Siriell” Gwiazda**

Tłumaczenie: **Jędrzej Ilukowicz** Korekta: **Grzegorz „Gregg” Bonikowski**

Konsultacja merytoryczna: **Michał „Furiath” Markowski (Poltergeist),**
Łukasz „Pafnucy” Stochniał (Nowa Gildia), Sebastian „Bastor” Srebro

DTP: **Andrzej Karlicki**

Pierwsze wydanie - Black Industries 2005 r.

© Copyright Games Workshop Ltd 2005.

© Copyright Copernicus Corporation 2005.

BL Publishing

Games Workshop Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS,
UK



Copernicus Corporation

Andrzej Karlicki
ul. Długosza 2/16
01-174 Warszawa

Żaden fragment tej książki nie może być reprodukowany, składowany lub transmitowany w żadnej formie elektronicznej, mechanicznej lub fotograficznej bez pisemnej zgody wydawcy.

Games Workshop, logo Games Workshop, Warhammer, logo Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, logo Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, Citadel, logo Citadel, BL Publishing, logo BL Publishing, Black Industries, logo Black Industries, GW, Chaos, znaki towarowe, logo, pomysły,

nazwy, rasy i insygnia ras, pojazdy, miejsca, oddziały, profesje, ilustracje i grafiki ze świata Warhammer są zastrzeżone ®, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2005, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

ISBN: 83-86758-54-6

Black Industries WWW: www.blackindustries.com
Czarna Biblioteka WWW: czarnabiblioteka.net
Copernicus Corporation WWW: copcorp.pl

Ścieżki Przeklętych

— Spis treści —

Wprowadzenie.....	3	Niespokojna noc.....	50
Po Burzy.....	5	Pokusy Chaosu.....	50
Krótką historią Middenheim.....	5	Mitych snów.....	51
Burza Chaosu.....	6	Do broni!.....	52
Po oblężeniu.....	7	Stwory Chaosu.....	52
Władze.....	7	Łowcy czarownic.....	52
Ród Todbringerów.....	7	Kilka pytań.....	54
Middenmarszałkowie.....	8	Rozdział IV: Niespokojna śmierć.....	56
Zakony rycerskie.....	8	Witamy bohaterów.....	56
Magistrzy Prawa.....	9	Epidemia szaleństwa.....	56
Kapłani.....	9	Tropem truciciela.....	60
Czarodzieje.....	9	Kryjówka kultystów.....	61
Middenheim.....	12	Rozdział V: Panika na ulicach.....	64
Wiadukty i bramy miejskie.....	12	Nikczemny plan.....	64
Wielki Park.....	13	Aresztowani!.....	65
Dzielnica Palast.....	13	Cena współczucia.....	65
Dzielnice Grafsmund i Nordgarten.....	14	Przyjaciel w potrzebie.....	66
Dzielnica Ulricsmund.....	15	Z deszczu pod rynek.....	66
Dzielnice Altmarkt i Altquartier.....	17	Oblężona świątynia.....	68
Dzielnice Południowa i Ostwald.....	19	Rozdział VI: Próba ognia.....	70
Dzielnice Neumarkt i Wschodnia.....	20	Oskarżenie wobec Bauera.....	70
Dzielnica Freiburg.....	22	„Pod Mieczem i Korbaczem”.....	71
Dzielnica Wynd.....	24	Proces.....	74
Dzielnice Sudgarten i Zachodnia.....	25	Plac Broni.....	74
Dzielnica Kupiecka.....	26	Odegranie procesu.....	76
Podziemne Miasto.....	28	Opis rozprawy.....	76
Pomysły na przygody.....	32	Początek rozprawy.....	77
Rozdział I: Szczury w ścianach.....	34	Rozdział VII: Szlak zepsucia.....	78
Początek przygody.....	34	Czy to już herezja?.....	78
Świątynia Sigmara.....	35	Nieoczekiwana wizyta.....	79
Straż miejska.....	35	Ucieczka w świetle księżyca.....	80
Rozmowa z komendantem.....	35	Collegium Theologica.....	81
Miejsce zbrodni.....	37	Poszukiwanie profesora Zweisteina.....	81
Dalsze śledztwo.....	38	Dostawa.....	82
Wejście do kanałów.....	39	Rozdział VIII: Prawda wyjdzie na jaw.....	83
Spotkania w kanałach.....	39	Okropne znalezisko.....	83
Tropem skavena.....	40	Powrót do pałacu.....	83
Podziemne Miasto.....	40	Do świątyni.....	84
Rozdział II: Leśne sanktuarium.....	43	Zgłodzony demon.....	87
Początek przygody.....	43	Oczyszczenie.....	87
Powrót do lasu Drakwald.....	44	Koniec przygody.....	88
Kamień zborny.....	45	Dowód herezji.....	88
Kurhan.....	46	Dowód niewinności.....	88
Grobowiec.....	46	Zakazana wiedza.....	88
Rozdział III: Zabójczy ładunek.....	50	Punkty Doświadczenia.....	89

Wprowadzenie

Popioły Middenheim to pierwsza część epickiej kampanii *Ścieżki Przeklętych* – dodatku do gry fabularnej *Warhammer*. Stanowi ciąg dalszy przygody *Przez ostępy Drakwaldu*, zamieszczonej w *Księdze Zasad Warhammera* i przeznaczona jest dla Bohaterów kończących pierwszą lub drugą profesję.

Przygoda rozpoczyna się po przyjeździe Bohaterów Graczy (BG) do Middenheim, niedługo po zakończeniu długiego i krwawego oblężenia miasta przez siły Chaosu (patrz „Burza Chaosu”, str. 6). W mieście Białego Wilka nadal widoczne są ślady walki. Wiele budowli i dzielnic zostało zniszczonych lub uszkodzonych w znacznym stopniu.

Po przyjeździe do miasta BG natrafiają na ślady spisku mającego na celu zniszczenie Middenheim i wplątanie Imperium w wojnę domową. Jeśli nie odkryją spiskowców i nie powstrzymają ich machinacji, Imperium rozpadnie się i nie będzie w stanie odeprzeć ponownych ataków Chaosu.

O dodatku

Dodatek *Ścieżki Przeklętych: Popioły Middenheim* składa się z następujących części:

W rozdziale **Po Burzy** opisano stan miasta po odparciu od jego murów sił Chaosu. Mimo iż Chaos nie zdołał utrzymać oblężenia, jego hordy nadal ukrywają się w lasach i górach Middenlandu. Wojska Imperium, pod dowództwem grafa Borysa Todbringera i arcykapłana Ar-Ulryka, ścigają oddziały wroga. Wraz z oddziałami pościgowymi z miasta wyruszyła większość jego garnizonu, w tym rycerze zakonów Pantery oraz Białego Wilka. Podczas ich nieobecności zniszczonego miasta broni straż miejska, wspomagana przez ochotników z różnych dzielnic. Siłami miasta dowodzi tymczasowy komitet powołany przez grafa. Wewnątrz murów Middenheim znajdują się liczne dzielnice uszkodzone na skutek ataków z powietrza oraz aktów sabotażu podjętych przez kultystów Chaosu. Wszędzie trwają naprawy i remonty, ale nikt nie ma pewności, czy tunele i jaskinie pod miastem zostały całkowicie oczyszczone z wrogów.

Rozdział I: Szczury w ścianach wprowadza BG w przygodę – oraz wplątuje ich w morderstwo. Co gorsza, zaginął święty artefakt, który przynieśli do miasta, pragnąc oddać go tu na przechowanie. BG muszą oczyścić swoje dobre imiona i powstrzymać straszliwe zagrożenie wiszące nad miastem.

Rozdział II: Leśne sanktuarium – w tym rozdziale BG zostają nagrodzeni za swą pomoc, otrzymując polecenie wykonania tajnej misji. Mają znaleźć zaginiony grobowiec wybrańca Chaosu, pochodzący z czasów Magnusa Pobożnego. Muszą znaleźć w grobowcu i przynieść do Middenheim potężny artefakt Chaosu, zapobiegając w ten sposób przejściu go przez zwierzolidzi lub gorsze istoty, które przemierzają ciemne i niebezpieczne knieje Drakwaldu.

Rozdział III: Zabójczy ładunek – w tym rozdziale BG muszą zmierzyć się z pewnym problemem. Po odzyskaniu artefaktu, muszą przewieźć go bezpiecznie do Middenheim. Nie będzie to łatwe – aura potężnej relikwii przyciąga każdego wyznawcę Chaosu w promieniu kilkudziesięciu kilometrów. Co gorsza, BG muszą walczyć ze swymi podświadomymi żądaniami, bowiem artefakt nęci ich obietnicą łatwego zdobycia potęgi i władzy.

Rozdział IV: Niespokojna śmierć – w tym rozdziale dochodzi do kolejnego morderstwa, jednak tym razem

nikt nie podejrzewa o to Bohaterów. Niemniej muszą oni odnaleźć i powstrzymać szalonego kultystę Chaosu, zanim otruje całe miasto. Najwyraźniej łowcy czarownic nie odnaleźli i nie zabili wszystkich kultystów w czasie oblężenia i tuż po nim. Pewne dowody wskazują na obecność wyznawców Chaosu na wysokich szczybach władzy w mieście Białego Wilka.

Rozdział V: Panika na ulicach – wydarzenia opisane w tym rozdziale rzucają cień na reputację BG. Jeden z ich znajomych został aresztowany i oskarżony o czarnoksiężstwo, więc BG muszą ścigać się z czasem, by znaleźć dowody jego niewinności.

Rozdział VI: Próba ognia rozpoczyna się od procesu o czary, lecz kończy strasznym odkryciem. Może to doprowadzić do katastrofalnego podziału religijnego w Imperium, akurat w chwili, gdy kraj musi trwać w jedności, by przetrwać.

Rozdział VII: Podróż ku zepsuciu – w rozdziale tym BG dochodzą do wniosku, że sytuacja w Middenheim jest bardziej złożona, niż to się wydaje na pierwszy rzut oka. Relikwia Chaosu nie jest już bezpieczna wewnątrz miejskich murów, dlatego trzeba ją zniszczyć. Rozwiązanie tego problemu być może znajduje się w wielkiej bibliotece słynnego middenheimskiego Collegium Theologica. Jednakże najpierw trzeba się tam dostać...

Rozdział VIII: Prawda wyjdzie na jaw doprowadza BG do sedna spisku. By ocalić miasto i zniszczyć relikwię, BG muszą pokonać wpływowych kultystów oraz potężnego demona Chaosu. Nawet jeśli im się uda, odkryją zaledwie wierzchołek spisku, który obejmuje całe Imperium. Spisek ma wywołać wojnę domową w kraju i zmienić rozproszone oddziały Chaosu ze ściganych w łowców... Ciąg dalszy kampanii nastąpi w dodatku *Ścieżki Przeklętych: Wieże Altdorfu*.

Jak korzystać z tej książki?

Aby w pełni korzystać z przygody *Popioły Middenheim*, potrzebna będzie *Księga Zasad Warhammera*, kilka kartek, ołówków i kostek do gry. Dodatek *Popioły Middenheim* przeznaczony jest dla Bohaterów kończących pierwszą lub drugą profesję.

Więcej informacji o inwazji Chaosu i jej dowódcy, Archaonie, Władcy Końca Czasów, znajduje się w części „Burza Chaosu” (str. 6).

Początek przygody

Przyjmujemy założenie, że kampania rozpoczyna się po zakończeniu przygody *Przez ostępy Drakwaldu*, z *Księgi Zasad Warhammera*. Można rozegrać *Popioły Middenheim* niezależnie od powyższej przygody, jednakże MG będzie musiał popracować nad wprowadzeniem BG do kampanii.

Na początku przygody *Popioły Middenheim* Bohaterowie przybywają do miasta Białego Wilka. Podróżują z leżącej nieopodal osady, którą zniszczył spory oddział zwierzolidzi Chaosu. Bestie należały do licznych niedobitków hordy Archaona, które teraz przemierzają lasy i góry północnego Imperium. Umierający kapłan powierza BG świętą relikwię Sigmara – starodawny obraz w złotej ramie – i prosi Bohaterów, by złożyli ją w świątyni Sigmara w Middenheim. Kampania rozpoczyna się w chwili, w której BG oddają relikwię ojcu Mortenowi w świątyni.



Po Burzy

W tym rozdziale opisane zostało miasto Middenheim, w którym rozgrywa się większość niniejszej przygody. Middenheim jest jednym z największych miast Imperium. Podczas niedawnego oblężenia przez siły Chaosu miasto doznało poważnych zniszczeń.

Krótką historia Middenheim

Według legend, miasto założył bóg Ulryk, pragnąc by stało się ośrodkiem jego kultu. Pierwotnie górująca nad okolicą skała, na której stoi dziś Middenheim, stanowiła podnóże góry poświęconej bratu Ulryka, Taalowi – bogu dzikiej przyrody. Taal podarował górę Ulrykowi, który uderzył pięścią w jej szczyt, zdzierając go i pozostawiając płaską skałę, na której miało stanąć miasto. Dlatego właśnie skałę pod miastem nazwano Fauschlag, co jest starożytnym określeniem oznaczającym „cios pięścią”. Skała znana jest także pod nazwą Góry Ulryka.

Ponad 2500 lat temu pierwszymi ludzkimi osadnikami na szczycie Fauschlagu zostało plemię Teutogenów. Z pomocą mieszkającego nieopodal klanu krasnoludów Teutogeni wydrążyli tunele we wnętrzu skały i założyli osadę na jej szczycie.

50 lat później młody wódz Unberogenów zjednoczył pozostałe plemiona ludzi i położył podwaliny narodu, z którego powstało Imperium. Człowiek ten zwał się Sigmar Młotodzierzca. Koronę Imperatora włożył mu na skroń arcykapłan Ulryka, jednego z najważniejszych bóstw wojowniczych plemion ludzkich. Data koronacji rozpoczyna rachubę stosowanego obecnie Kalendarza Imperium (KI).

Sigmar sprawował rządy przez pół wieku, po czym abdykował i opuścił założone przez siebie Imperium. Ruszył na wschód, ku Górcom Krańca Świata. Na przełęczu Czarnego Ognia odprawił ostatniego ze swoich przybocznych i dalej podążył samotnie. Od tamtej chwili znika z kart historii. W roku 63 KI arcykapłan Ulryka, Wulcan, otrzymał od swego boga wizję pokazującą wielką świątynię w Middenheim. Budowę zakończono w 113 KI i od tamtego czasu jest to centrum religijne kultu Ulryka.

Z biegiem lat Sigmara zaczęto czcić niczym boga i wkrótce stał się patronem Imperium. Ulryk nadal pozostał powszechnie wyznawanym bóstwem, szczególnie w północnych prowincjach, lecz rosnąca cześć dla Sigmara zapowiadała zmierzch chwały Boga-Wilka. Narastające napięcie między Świątynią Ulryka w Middenheim a Świątynią Sigmara w Altdorfie nieraz przeradzało się w otwarty konflikt.

Grafowie Middenheim stali się potężnymi możnowładcami. Gdy utworzono system elektorski, formalizujący sposób wybierania Imperatorów, grafowie nie mogli dopuścić, by zostali pominięci. Przez pewien czas graf Middenheim dysponował aż dwoma głosami elektorskimi. Jeden należał mu się z racji bycia głową miasta-państwa, drugi należał do władcy Middenlandu – prowincji, w której znajduje się Middenheim. W ciągu wieków intryg politycznych (i niejednej wojny domowej) grafowie tracili i odzyskiwali władzę nad miastem.

W roku 1547 KI graf Heinrich z Middenheim (który był równocześnie wielkim diukiem Middenlandu) wziął udział w elekcji Imperatora, lecz nie zdołał zwyciężyć – co prawda niewiele mu do tego zabrakło. Ogłosił, że przebieg elekcji został zafalszowany i uzurpował sobie tytuł prawowitego Imperatora. Krainę zaś podzielili między siebie pozostali rywale do tronu. W ten sposób rozpoczęła się długotrwała wojna domowa, znana historykom Imperium pod nazwą Wieku Trzech Imperatorów, choć liczba „Imperatorów” bywała różna w tym okresie.

Przez następne osiem wieków Imperium było podzielone. Bez przeszkód kwitły kultury Chaosu, w lasach mnożyły się gobliny i inne, straszniejsze istoty. Wydawać by się mogło, że złota era państwa dawno już przeminęła. Co gorsza, w roku 2303 KI niezwykle silna horda Chaosu spustoszyła ziemię Kisleva i zagroziła Imperium. Zanośli się na jego ostateczną zagładę – a także pozostałych krain Starego Świata.

Młody szlachcic, zwany potem Magnusem Pobożnym, zwołał w Nuln armię, która miała odeprzeć siły Chaosu. Na swojej tarczy nosił symbol komety o dwóch ogonach – tej samej, która według podań dwa tysiące lat wcześniej zapowiedziała narodziny Sigmara. Magnus wezwał do zjednoczenia wobec wspólnego wroga, w imię założyciela i patrona Imperium.

W Middenheim z początku traktowano Magnusa podejrzliwie, był bowiem wyznawcą Sigmara. Arcykapłan Ulryka nazwał go oszustem i bluźniercą – rozgłaszano nawet plotki mówiące, że Magnus jest sługą Chaosu, który zamierza zniszczyć Imperium od środka.

Magnus potajemnie wszedł do miasta i pojawił się we własnej osobie przed obliczem arcykapłana Ulryka, w jego świątyni. W centrum budowli płonął Wieczny Ogień, który ponoć wznieciły iskry skrzesane przez pięć Ulryka, gdy roztrzaskał górę. Płomieniowi przypisywano wiele boskich mocy. Powiadano, że dopóki płonął, dopóty miasto Białego Wilka będzie cieszyć się opieką Ulryka i nie upadnie. Uważano także, iż Ogień nie może poparzyć nikogo, na którego Ulryk spogląda łaskawym okiem. Magnus, ku niezadowoleniu arcykapłana oraz pozostałych wyznawców Ulryka, zdjął płaszcz i wszedł w ogień – płomienie zupełnie go nie tknęły.

Więść o tym cudzie rozeszła się błyskawicznie. Ludzie garnęli się pod sztandary Magnusa i to dzięki niemu odparto hordy Chaosu. Następnego roku koronowano go na Imperatora ponownie zjednoczonego Imperium.

Od dwustu lat Imperium stanowi jedność, zaś Middenheim stał się jednym z jego największych miast. Dla oddanych wyznawców Ulryka stanowi najświętsze miejsce na świecie. Do miasta tłumnie przybywają pielgrzymi, pomnażając jego bogactwa w drodze wymiany handlowej.

Nowe stwory

W *Księdze Zasad Warhammera* opisano kilka typów wyznawców oraz stworzeń Chaosu, lecz w szeregach armii Archaona znalazły się dwie koszmarnie istoty, których nigdy przedtem nie widziano – zmutowany rozzdzieracz oraz straszliwe działo piekielne.

Rozdzieracz

Część rozzdzieraczy powstaje na skutek mutacji, a część jest wytworem iście barbarzyńskiej chirurgii. Stwory te są podobne do ludzi (a przynajmniej są humanoidalne), z tym, że ich ramiona kończą się wielkimi ostrzami i hakami. Do ich kręgosłupów przymocowano ciężkie łańcuchy, które te stwory wloką za sobą. Podczas oblężenia miasta Archaon posyłał całe hordy rozzdzieraczy, by wdrapywały się na Ulricsberg, zaś po ich łańcuchach mieli wspinać się inni mutanci. Wszystkie rozzdzieracze wybito, zanim zdołały dotrzeć na szczyt. Dziesiątki truchel tych stworów nadal wiszą w miejscach, gdzie zginęły.

Rozdzieracze mają takie same cechy, jak mutanci Chaosu (*Księga Zasad*, str. 240), poza poniższymi wyjątkami:

- Nie mogą wykonywać skomplikowanych czynności manualnych, gdyż nie mają dłoni. Otrzymują modyfikator -30 do wszelkich testów Zręczności związanych z czynnościami manualnymi.
- Ich haki lub ostrza traktuje się jak broń jednoręczną.
- Posiadają umiejętność wspinaczka +20.
- Jeżeli rozzdzieracz zginie podczas wspinaczki, nie spada, lecz jego ciało tkwi wczepione hakami w ścianę.

Działo piekielne

Działo piekielne Chaosu są straszną bronią – to w połowie demony, a w połowie maszyny wojenne. Stworzyły je krasnoludy Chaosu. Działo to rozumne istoty, które pożywają się ciałami poległych, stanowiącymi jednocześnie ich ładunek. Działo oddziela dusze zmarłych od ich ciał i wystrzeliwuje pod postacią pocisków z czystej energii Chaosu.

Podczas oblężenia Middenheim Archaon wykorzystał znaczną liczbę takich dział, lecz wiele z nich zostało zniszczonych, po części na skutek kontrataków obrońców, a częściowo z powodu ich własnej, chaotycznej natury. Wiele dział zerwało swe pęta i miało się w amoku wśród szeregów armii Chaosu. Nie wiadomo, czy gdzieś nadal nie krążą sprawne, choć oszalałe egzemplarze tej przerażającej broni.

Nie podaliśmy współczynników dział piekielnych, bowiem jest raczej mało prawdopodobne, by BG spotkali je na swojej drodze. Niemniej, istnieją świadkowie oblężenia, którzy obserwowali je w działaniu i mogą potwierdzić ich niszczyielską moc. Efekty trafień wystrzałów z dział piekielnego wciąż można oglądać w niektórych częściach Middenheim (patrz str. 18).

Parę lat temu udaremniono spisek wymierzony przeciwko grafiowi Borysowi Todbringerowi. Większość mieszkańców Middenheim nie miała pojęcia o istnieniu tego zagrożenia. Jedynymi zauważalnymi efektami tamtych wydarzeń było uszkodzenie południowej bramy oraz prowadzącego

doń wiaduktu (oba obiekty szybko naprawiono) oraz niespodziewane zmiany na wysokich szczeblach władzy.

Burza Chaosu

W ciągu kilku ostatnich miesięcy, daleko na Północy, na Pustkowiach Chaosu, zrodziło się nowe zagrożenie, mogące uderzyć nie tylko w Middenheim, lecz także w Imperium i całą resztę Starego świata. Do władzy nad hordami doszedł wielki wybraniec Chaosu. Zwał się Archaon, Władca Końca Czasu.

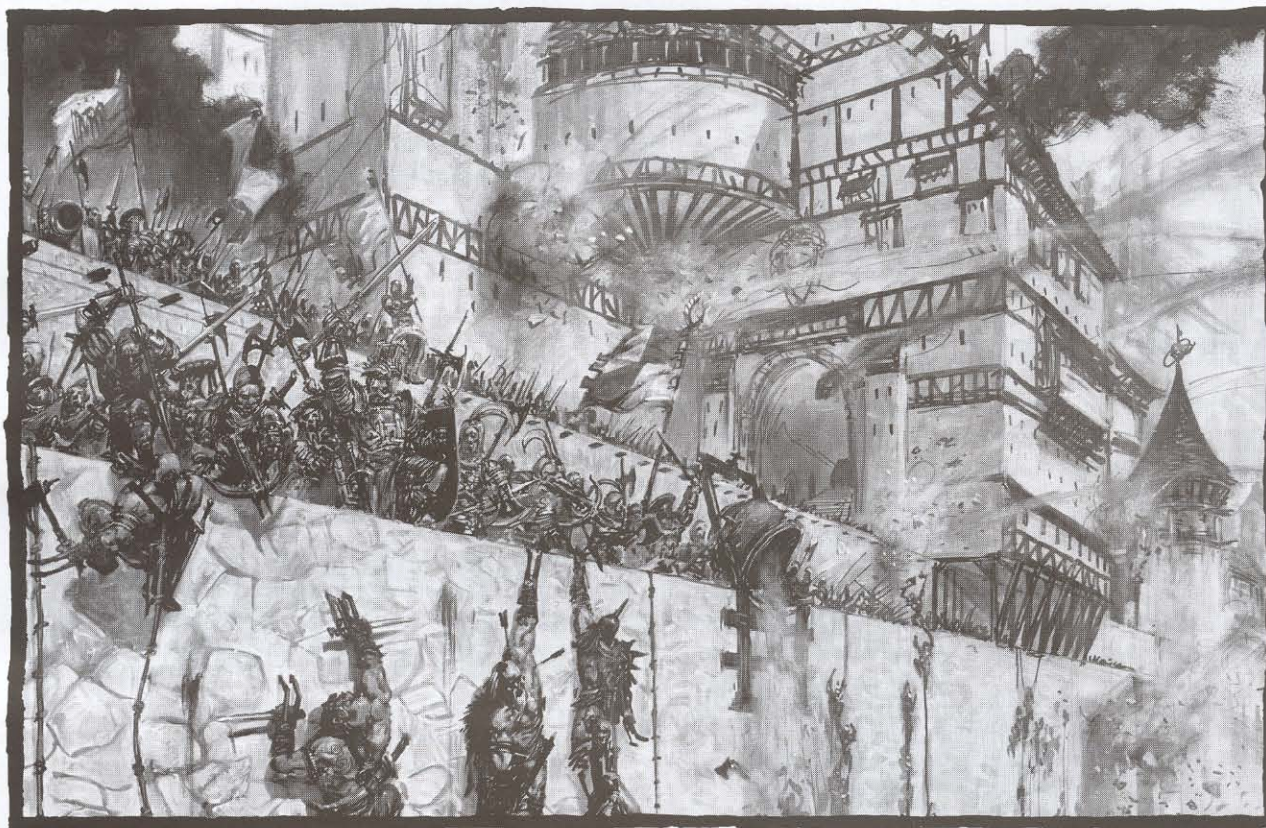
Sama natura Chaosu sprawia, że tylko bardzo silny przywódca jest w stanie zjednoczyć wielką armię – a takim właśnie przywódcą był Archaon. Pod sztandarem Zjednoczonego Chaosu zebrał olbrzymią hordę wojowników, zwierzoluży, demonów i jeszcze gorszych istot, w tym oddziały posłuszne wszystkim czterem wielkim Potęgom Chaosu: Khornowi – Bogu Krwi, Slaaneshowi – Księciu Rozkoszy, Tzeentchowi Władcy Przemian oraz Nurglowi – Panu Zarazy. Najpotężniejsza armia, jaka wyszła z Pustkowi w ciągu ponad 200 lat, przypuściła błyskawiczny atak na Kislev i północne prowincje Imperium.

Archaon zdawał sobie sprawę, że nie może pozostawić za sobą ocalałego Middenheim. Wraz z innymi armiami, dowodzonymi przez jego generałów, ruszył na miasto, po drodze niszcząc pola i wioski oraz burząc miasteczka i zamki. Na maszerujące siły Chaosu uderzył główny korpus armii Imperium, wspomagany przez krasnoludzkich i elfich sojuszników. Armią dowodził sam Imperator oraz Wielki Teogonista Świątyni Sigmara. W walkach obrońców znalazł się również wojownik imieniem Valten, o którym niektórzy mówili, iż jest wcieleniem Sigmara, który powrócił, aby ocalić Imperium. Mimo zaciętych walk, wojskom Imperium nie udało się zapobiec połączeniu oddziałów Chaosu i oblężeniu miasta Białego Wilka.

Liczne zbrojne stada zwierzoluży (wśród nich znaleźli się też potomkowie stworów walczących dwieście lat wcześniej, w czasie poprzedniej inwazji Chaosu) wyruszyły z kryjówek w Drakwaldzie oraz z innych odległych miejsc i zaczęły nękać siły Imperium, zarazem okrążając Middenheim od południa. Dzięki nikczemnym paktom Archaon pozyskał sobie usługi skavenńskiego klanu Eshin. Szczurołudzie rozprzestrzenili się po tunelach i jaskiniach Podziemnego Miasta. W samym Middenheim ujawniły się sekty czcicieli Chaosu, które sabotowały umocnienia obronne miasta i wzbudzały trwogę wśród mieszkańców.

Oblężenie Middenheim trwało piętnaście dni. Siły Chaosu raz po raz rzucały się na bramy i mury miasta. Obrońcy i najeźdźcy padali setkami. Middenlandczyków wspomagało wielu sojuszników – krasnoludy, elfy, kozaccy uchodzący z Kisleva oraz błędni rycerze z Bretonii, zaś miastu dobrze posłużyły jego naturalne warunki obronne. Przez ponad tydzień żadna ze stron nie zdołała uzyskać znaczącej przewagi. Walki toczyły się głównie na czterech wiaduktach wiodących do bram miasta, aczkolwiek toczono również zaciekle boje ze skavenami wkradającymi się do miasta spod ziemi.

Ogromna lawina otworzyła wyrwę w północnych murach miasta, ale dostęp z tamtej strony nadal uniemożliwiała stromizna litej skały, dlatego siły Archaona nie mogły wykorzystać tej przerwy w liniach obrony. Gdy do miasta



dotarła wieść o zbliżającym się od południa Imperatorze Karlu Franzu i Valtenie – nadchodzącym ze wschodu wybrańcu Sigmara – najeźdźcy przerwali oblężenie. By stać czoła przeciwnikowi, część sił Chaosu przeniosła się na południe, w głąb Drakwaldu i na wschód, wzdłuż drogi na Talabheim, reszta zaś wycofała się na północ, w Góry Środkowe.

Po oblężeniu

Oddziały z Middenheim ruszyły w pościg za cofającą się armią wroga. Graf Borys Todbringer poprowadził Rycerzy Pantery. Towarzyszył mu arcykapłan Ar-Ulryk na czele rycerzy Zakonu Białego Wilka, a także elitarne oddziały Gwardii Teutogenów. Obaj zostawili w mieście zastępców na swych stanowiskach – graf Borys przekazał władzę wojskową dowódcy straży, Ulrichowi Schutzmannowi, zaś Ar-Ulryk

powierzył pieczę nad Świątynią Klausowi Liebnitzowi, pełniącemu obowiązki arcykapłana.

Na skutek oblężenia miasto Middenheim odniosło poważne rany – zarówno poza murami, jak i wewnątrz nich. Cztery wiadukty ocalały, ale są spękane i podziurawione. Na murach i bramach widnieją ślady ciężkich walk i działania potężnej magii. Liczne wieże miejskie ucierpiały od ataków smoków Chaosu i innych powietrznych najeźdźców. W Podziemnym Mieście zawałiło się wiele tuneli. Niektóre zapadły się w czasie walk, inne zniszczyli obrońcy, by ustrzec się przed atakami skavenów. Na ścianach Fauschlagu wiszą dziesiątki martwych rozdzieraczy, wciąż uciepione skał. Naprawy miasta już trwają, lecz przywrócenie Middenheim jego dawnej świetności potrwa całe miesiące, a może i lata.

— Władze —

Każdy wie, że w Middenheim rządzi graf Borys Todbringer, lecz oprócz niego jest także wielu innych ludzi, bez których miasto nie mogłoby działać. Na dalszych stronach opisano pokrótce osoby kluczowe dla administracji i zarządzania Middenheim. Co prawda wiele z nich przebywa obecnie poza miastem, ścigając u boku grafa uciekające oddziały Chaosu, nadejdzie jednak czas (na co liczy większość mieszkańców), gdy wrócą do miasta i życie wewnątrz murów wreszcie wróci do normy.

Ród Todbringerów

Graf Borys Todbringer, w przeciwieństwie do wielu szlachciców Starego Świata, nie otoczył się liczną swiata ciotek, wujów, kuzynów i tym podobnych. Jego żona od dawna nie żyje, zaś najbliższą rodziną grafa jest córka Katarina. Graf Borys miał także syna, Stefana, który zachorował i zmarł kilka lat wcześniej. Niektórzy powiadają, że stało się tak na skutek spisku wyznawców Chaosu.

Drugi syn grafa pochodzi z nieprawego łoża. Na imię ma Heinrich. Graf uznaje go za oficjalnego potomka i pozwala mu używać rodowego nazwiska. Jednakże pochodzenie Heinricha nie pozwoli mu dziedziczyć po Borysie tytułu elektora i władcy Middenheim. Dlatego właśnie wielu młodych szlachciców z całego Starego Świata prowadzi intensywne działania dyplomatyczne, starając się o rękę Katariny, którą middenheimczycy zwą „księżniczką” (mimo że formalnie nie ma prawa do tego tytułu). Jak na razie nie znalazł się odpowiedni kandydat.

Middenmarszałkowie

Middenheim jest potężnym miastem-państwem, posiada zatem dość pokaźne siły wojskowe. Dowodzi nimi sztab złożony z trzech middenmarszałków.

Są to: Maximilian von Genscher, Johann Schwermutt i Ulrich Schutzmann. Von Genscher dowodzi obsadą bram i murów, artylerią, oddziałami ochotniczymi i całą resztą obrony miasta. Schwermutt ma pod sobą stały garnizon Middenheim, zaś Schutzmann dowodzi strażą miejską i odpowiada za utrzymanie porządku w obrębie murów.

W czasie rozwoju wydarzeń kampanii Popioły Middenheim w mieście obecny jest tylko Schutzmann. Graf Borys zebrał wielką grupę złożoną z żołnierzy, ochotników, rycerstwa i kilku oddziałów sojuszników, które pomagały bronić miasta, i wyruszył w pogoń za uciekającymi siłami Chaosu. Schutzmann otrzymał pełnię władz należną godności diuka, co czyni go, pod nieobecność grafa, niekwestionowanym władcą Middenheim. Niestety, ma do dyspozycji jedynie straż miejską oraz kilka załóg artylerii broniących bram i murów.



Armia

Armia Middenheim znajduje się poza miastem, zajęta pościgiem za wojskami Archaona. Podobnie jak wszystkie armie Imperium, stanowi zróżnicowaną i wszechstronną siłę militarną, złożoną z różnego rodzaju oddziałów piechoty, jazdy i artylerii.

Garnizon i gwardia ochotnicza

Zadaniem armii jest stawianie w polu przeciwko wrogom Middenheim. Zadaniem miejskiego garnizonu jest zaś obrona samego miasta. Skład garnizonu miejskiego przypomina strukturę armii – ma wiele różnych jednostek, lecz szczególny nacisk położono na artylerię i oddziały wyposażone w broń strzelecką (kuszników, strzelców itp.), by mogły skutecznie dziesiątkować najeźdźców zza bezpiecznych murów miasta.

Gwardia ochotnicza jest jednostką tymczasową. Rekrutuje się ją spośród mieszkańców miasta i tylko w razie potrzeby. W szeregi ochotników wstępuje wielu middenheimczyków posiadających doświadczenie bojowe. Gwardia podzielona jest na oddziały dzielnicowe. W przypadku przełamania murów, każdy z oddziałów ma bronić własnej dzielnicy. Ponadto można je powoływać w wyjątkowych okolicznościach, celem wspomagania straży miejskiej.

Pomimo że gwardia ochotnicza i garnizon miejski zwykle nie opuszczają miasta, wielu ich żołnierzy znajduje się obecnie w polu, wraz z armią miasta i rycerstwem. W mieście pozostały jedynie załogi artyleryjskie, bowiem władze wystawiły do walki w terenie jak największą liczbę żołnierzy, pragnąc zabezpieczyć okoliczne wsie, a także, by pomóc poległym w obronie miasta.

Straż miejska

Straż miejska to główne oddziały zbrojne, które w chwili obecnej pozostają w Middenheim. Podczas gdy armia ma walczyć w polu, zadaniem straży jest utrzymanie porządku w Middenheim i łapanie przestępców. Jednak w czasie oblężenia straż walczyła u boku innych oddziałów miasta, wykazując się odwagą i sprawnością bojową, zdobywając w ten sposób uznanie i szacunek mieszkańców grodu Białego Wilka.

Zakony rycerskie

W Middenheim stacjonują dwa zakony rycerskie, które działają niezależnie od władzy marszałków. Obydwa towarzyszą obecnie grafowi.

Rycerze Pantery

Rycerze Pantery to osobista straż grafa i uznają tylko jego zwierzchnictwo. W rzeczywistości nie stwarza to zbyt wielu problemów, bowiem marszałkowie również działają z pełnomocnictwa grafa, zaś sam Borys Todbringer jest utalentowanym dowódcą, który skutecznie koordynuje działania rozmaitych wojsk.

Wilczy Bracia

Wilczy Bracia to fanatyczni wyznawcy Ulryka (patrz profesja fanatyk w *Księdze Zasad Warhammera*, str. 35). To ludzie doprowadzeni do obłądzenia przez rozpacz lub ciężki los, którzy odnaleźli ukojenie kontemplując nauki tego wojowniczego boga. Samych siebie postrzegają jako żywe narzędzia jego zemsty. Liczny oddział Wilczych Braci towarzyszy obecnie armiom Middenheim. Wilczy Bracia oficjalnie nie są jednostką żadnej armii, garnizonu ani zakonu rycerskiego, lecz ich oddanie czyni z nich wiernych poddanych Ar-Ulryka i rycerzy Białego Wilka.

Wilczy Bracia mają takie same cechy jak fanatycy, lecz nieco inne zdolności: **przemawianie**, **silny cios** albo **bardzo silny**, **szał bojowy**, **twardziel**.

Rycerze Pantery poruszają się zwykle konno. Poznać ich można po wysokich grzebieniach hełmów, na których widnieje głowa zwierozocleka, oraz derkach pod siodło, od których wziął nazwę ich zakon. Tradycja Zakonu Pantery stanowi, iż giermek – zanim zostanie pasowany na rycerza – musi samodzielnie upolować tego drapieżnego kota. Dopiero wtedy może wkładać jego skórę pod siodło.

Rycerze Białego Wilka

Członkami zakonu Białego Wilka są rycerze świątynni Ulryka. Zgodnie z tradycją Teutogenów arcykapłan Ar-Ulryk powinien powołać i utrzymywać własne wojsko do obrony Świątyni, aby bohaterskie czyny rycerzy zakonu przysparzały chwały Ulrykowi. Wielki mistrz Zakonu Białego Wilka odpowiada przed arcykapłanem, a nie przed grafem, lecz pałac Middenheim i Świątynia Ulryka zawsze zgodnie ze sobą współdziałały.

Rycerze Białego Wilka noszą pancerze, ale nie używają hełmów. Wielu z nich nakłada na ramiona płaszcze z wilczej skóry. Ulubioną bronią tych wojowników są młoty.

Gwardia Teutogenów

Jest to elitarna jednostka wybrana spośród rycerzy Białego Wilka jako osobista straż arcykapłana. Gwardziści zwykle walczą pieszo, lecz wyposażeni są tak samo jak pozostali członkowie zakonu.

Magistrzy Prawa

Spora część władzy cywilnej nad miastem pozostaje w gestii Magistrów Prawa – Eberharda Richtera, Ericha Kalzbada i Hannesa Brucknera. Noszą oni proste, szare szaty, ozdobione złotymi broszami wyobrażającymi wagę.

Obecnie Magistrzy przebywają w mieście. Sprawują władzę nad administracją cywilną i doradzają kapitanowi Schutzmannowi w kwestiach prawnych. Zwykle trzymają się z dala od innych mieszkańców – w ten sposób pragną uniknąć powiązań, które mogłyby otworzyć drogę oskarżeniom o stronnictwo czy korupcję. Kilka lat temu doszło do skandalu, wskutek którego swoje stanowiska stracili wszyscy poprzedni znawcy prawa. Okoliczności tych tajemniczych wydarzeń do dziś nie wyjaśniono. Obecni urzędnicy bardzo starannie dbają o konsekwentne zachowanie bezstronności.

Kapłani

Najbardziej wpływowym kapłanem w Middenheim jest oczywiście arcykapłan Ulryka, zwany tradycyjnie Ar-Ulrykiem (co w starożytnym dialekcie Teutogenów oznacza „Syn Ulryka”). Z racji zajmowanego stanowiska jest autorytetem duchowym, a jako naczelny dowódca zakonu rycerzy Białego Wilka posiada też znaczną władzę wojskową, co czyni go najważniejszą osobą po samym grafie. Wielu wiernych uważa go za co najmniej równego grafowi. W chwili obecnej Ar-Ulryk prowadzi do boju rycerzy Białego Wilka. Władzę nad Świątynią sprawuje Klaus Liebnitz, pełniący obowiązki arcykapłana.

Świątynia Sigmara włożyła wiele wysiłku w utrzymanie silnej pozycji w Middenheim – pomimo zaciętej rywalizacji między wyznawcami obu bóstw (a może właśnie z tego powodu). Obecność świątyni Sigmara – boga-patrona Imperium – drugiej co do wielkości budowli poświęconej temu bogu, przypomina middenheimczykom o konieczności posłuszeństwa wobec Altdorfu i Imperatora. A oni nie zawsze są z tego zadowoleni. Główny kapłan Sigmara w Middenheim nosi tytuł Wielkiego Kanonika. W hierarchii kultu Sigmara ustępuje jedynie Wielkiemu Teogoniście z Altdorfu.

Następną ważną osobą duchową w Middenheim jest arcykapłanka Vereny. Niekiedy pomaga Magistrom Prawa w sprawach sądowych. Kapłani innych religii cieszą się prestiżem odpowiednim ich randze, lecz nie mają władzy politycznej.

Czarodzieje

Przewodniczący Gildii Czarodziejów i Alchemików (str. 23) nosi tytuł arcymaga Middenheim. Prócz obowiązków, które pełni jako mistrz gildii, doradza grafowi w kwestiach związanych z magią oraz pomaga middenmarszałkom w utrzymaniu magicznych umocnień miasta. W czasie wojny współpracuje z nimi, zapewniając magiczne wsparcie siłom zbrojnym miasta.

Arcymag wyjechał z miasta wraz z większością członków jego gildii, którzy potrafią posługiwać się magią ofensywną. Kilku czarodziejów zostało, by pomóc kapitanowi Schutzmannowi i straży miejskiej w utrzymaniu porządku oraz w naprawianiu fortyfikacji. Kieruje nimi pełniąca obowiązki arcymaga czarodziejka Janna Eberhauer.

Middenheim

Miasto Białego Wilka



Dzielnice

Palast

1. Middenpalaz
2. Ogród Książęcy
3. Plac Broni

Wielki Park

4. Stadion Bernabau
5. „Łódź Cyrkowa”

Grafsmund-Nordgarten

6. „Nadzieja”
7. „Odpoczynek Grafa”
8. „Zniwiarska Gęś”

Ulricsmund

9. Pomnik Czarnej Zarazy
10. Świątynia Ulryka
11. Świątynia Vereny
12. Gildia Medyków
13. Komisja
14. Begierbaden

Altmarkt-Altquartier

15. Czcigodna Gildia Prawników
16. „Ostatnia Kropka”
17. Rzeźnia Fleischera
18. „Płonący Kominiek”

Południowa i Ostwald

19. „Tonący Szczur”
20. Lombard Pfandlichera
21. „Schronienie Robotnika”
22. Browar „Smocze Piwa”

Neumarkt i Wschodnia

23. Książęca Akademia Muzyczna
24. „Spiewający Księżyc”
25. „Upadły Rycerz”
26. Biura Komisji
27. Kompania „Zamkowa Skała”

Freiburg

28. Świątynia Sigmara
29. „Bakalarz”
30. „Czerwony Księżyc”
31. Gildia Czarodziejów i Alchemików
32. Collegium Theologica

Wynd

33. Kaplica Grunniego
34. Gildia Architektów i Kamieniarzy
35. Komisja Robót Publicznych
36. Gildia Krasnoludzkich Inżynierów

Sudgarten i Zachodnia

37. Morrsark
38. Grunpark
39. Świątynia Shallyi
40. Świątynia Myrmidii
41. „Rzący Osioł”

Kupiecka

42. Gildia Kupiecka
43. Komisja Handlu
44. Kompania „Biegnący Wilk”

— Middenheim —

Płaski szczyt Fauschlagu, na którym stoi Middenheim, ma mniej więcej półtora kilometra szerokości. Mury miejskie stanowią przedłużenie niemalże pionowych zboczy góry i całkowicie otaczają miasto.

Obecnie Middenheim to przykład paradoksu. Miasto jest zatłoczone bardziej niż zwykle, lecz zarazem mniej ożywione. Za murami znalazła schronienie wielka liczba uchodźców uciekających przed Chaosem. Ci, którzy mieli taką możliwość, zamieszkali u krewnych. Inni tłoczą się w karczmach lub śpią pod gołym niebem albo w prowizorycznych budach. Pomimo tłoku, miasto żyje wolniej niż przed oblężeniem.

Dzieje się tak, ponieważ graf i większość szlachciców wyruszyli wraz z armią, by zniszczyć niedobitki armii Archaona. Towarzyszą im rycerze Pantery, Białego Wilka i elitarne oddziały Gwardii Teutogenów oraz wielu z najpotężniejszych czarodziejów. Graf wezwał kapitała straży miejskiej do utrzymywania ładu i zlecił mu dowodzenie miastem pod jego nieobecność. Inni prominenci przekazali swoje obowiązki zastępcom. Mieszkańcy niemal cały wysiłek wkładają w naprawę uszkodzeń po oblężeniu. Wszyscy uważają, że życie jeszcze nie wróciło do normy i stanie się tak dopiero po powrocie grafa i jego armii.

Świeża żywność to rzadkość – wielu chłopów tkwi w mieście, zaś ich ziemie zostały spustoszone przez Archaona i jego siły. Nikt nie wie, czy w ogóle w tym roku zostaną przeprowadzone jakiejkolwiek zbiory na polach i w gospodarstwach Middenlandu – ani w jaki sposób ludzie przetrwają zimę bez zapasów. Być może Ulryk będzie litościwy i mróz nie dotknie upraw, wilki zaś nie przetrzebią stad. Z pewnością widzi, przez co przeszli jego wyznawcy.

Wiadukty i bramy miejskie

Do Middenheim prowadzą cztery wiadukty, zakończone wzmocnionymi bramami. Przed oblężeniem rzucono na nie czar, który umożliwiał błyskawiczne zawalenie wiaduktów, w razie zbytznego zbliżenia się najeźdźców do bram.

Wszystkie wiadukty przetrwały, ale wschodnie podejście jest mocno uszkodzone i zostało zamknięte dla ruchu do czasu zakończenia napraw. Drugiego dnia oblężenia siły Archaona przypuściły atak właśnie przez ten wiadukt, więc uaktywniono czary mające go zawalić. Jednakże towarzyszący Archaonowi czarnoksiężnicy błyskawicznie odpowiedzieli własną magią. Z ziemi wystrzeliły metalowe pnącza o kamiennych kołcach i na powrót związały popękany wiadukt. Nienaturalne spoivo nadal podtrzymuje cały wiadukt, dlatego kapłani wraz z krasnoludzkimi architektami oraz kamieniarzami pracują nad usunięciem pnączy i naprawą budowli.



Wielki Park

Największy park Middenheim położony jest mniej więcej w centrum miasta. Otacza go szeroka aleja wysadzana szpalerami drzew, zwana Garten Ring. Park jest otwarty przez całą dobę. Mieści się w nim „Łódź Cyrkowa” – jeden z najmodniejszych lokali nocnych – oraz wielki stadion Bernabau. Pośrodku parku rozciąga się jezioro, zaś w wielu miejscach znajdują się fontanny i posągi.

Pośród trawników i szerokich, żwirowych alejek mieści się kilka cieplarni i oranżerii, w których uprawiane są rzadkie i egzotyczne rośliny – niektóre dla „nauki i uciechy” mieszkańców, inne zaś przeznaczone do badań zielarskich i magicznych. Wielkim Parkiem oraz Ogrodem Książęcym opiekuje się nadworny ogrodnik grafa i prawdziwa armia jego pomocników.

Z racji swego położenia, Wielki Park podczas oblężenia ucierpiał mniej niż Książęcy, lecz i tu widać ślady oblężenia. Najbardziej rzucają się w oczy prowizoryczne chaty i namioty, schronienie dla prawie tysiąca uchodźców spoza miasta, który przybyli tu, by schronić się przed atakiem sił Chaosu. Warunki sanitarne są potworne, zaś jedynym źródłem wody jest jezioro. Z tego powodu smród unoszący się nad obozowiskiem staje się z dnia na dzień coraz gorszy. Wybuch epidemii jest tylko kwestią czasu. Część parku przekopano i przeznaczono pod uprawy, podobnie jak w Ogrodzie Książęcym, lecz nie jeszcze nie wyrosło. Kilku przedsiębiorczych mieszczan, zwanych dość eufemistycznie „bartnikami”, zajęło się wywozem z obozu fekalii, które rozrzucają na poletkach celem ich nawożenia.

Stadion Bernabau

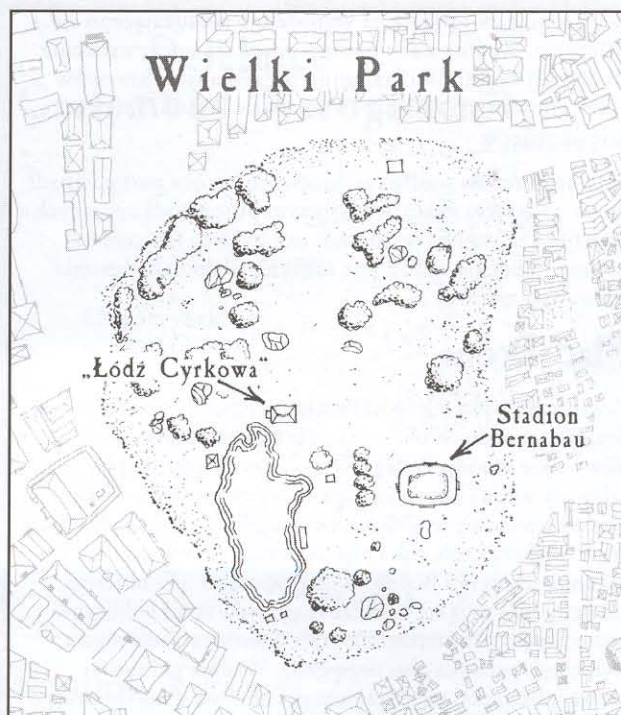
Ten wielki amfiteatr znany jest w całym Imperium. Może pomieścić 5000 widzów (zaledwie 2000 to miejsca na drewnianych ławkach, reszta osób musi stać). Odbývają się tam liczne wydarzenia sportowe, walki gladiatorów, parady wojskowe i inne widowiska.

Podczas oblężenia wojsko zarekwirowało stadion, przemieniając go w koszary i zbrojownię wojsk sojuszników. Wojsko już się wyniosło, ale nadal widać ślady po rzędach namiotów i budynków z bali, rozstawionych z wojskową precyzją. Obecnie stadion jest pusty.

W czasie walk budowla została uszkodzona w niewielkim stopniu. Tylko na północnych trybunach widać ślady po ogniu. Miejscowa plotka głosi, że oddziały elfów i krasnoludów zakwaterowano zbyt blisko siebie. Doszło do ostrych śpieć, a nieszczęścia uniknięto tylko dzięki dyscyplinie i wielkim wysiłkom dyplomatycznym.

„Łódź Cyrkowa”

Lokal jest malowniczo położony nad brzegiem jeziora. Było to niegdyś ulubione miejsce spotkań bardziej powściągliwych przedstawicieli wyższych klas Middenheim. Romantyczna atmosfera i możliwość wynajmowania łódek z latarniami na wieczorne wycieczki po jeziorze zachęcała do organizowania tam wyszukanych uroczystości lub prowadzenia romansów. W porównaniu, na przykład z „Upadłym Rycerzem”



(str. 21), wieczorne kabarety w „Łodzi” były pełne wytworności i pozbawione nawet cienia kontrowersji.

Lokal nie doznał uszczerbku podczas walk, ale obecnie usiłuje utrzymać się, balansując na krawędzi bankructwa. Interesy idą bardzo źle, odkąd w parku założono obóz uchodźców i od czasu, gdy wyjechała większość regularnych klientów (w tym także sam graf). Rzadkością są już klienci posiadający gotówkę, dlatego „Łódź Cyrkowa” zaczyna powoli słynąć z kolejek uchodźców liczących na darmową strawę w kuchni lokalu.

Pomimo trudności, właściciele „Łodzi” – Rolf Rosencrantz i jego żona Elise – starają się utrzymywać fason i pozory, że wszystko gra. Mają nadzieję wyjść na swoje. Gdy tylko zajdzie słońce, zapalane są lampy, nakrywa się do stołów, zaś miejscowy kwartet smyczkowy chwyta za instrumenty. Dawniej było niemożliwością dostać tu stolik nie mając odpowiednich powiązań wśród stałych gości i nie obdarowując obsługi hojnymi napiwkami. Dziś jednak każdy, kogo stać na „Łódź”, witany jest niczym zaginiony krewny.

Dzielnica Palast

Wspaniały Middenpalaz stoi przy północnym murze miejskim. Na wschód od kompleksu pałacowego rozciąga się Ogród Książęcy, niegdyś prywatny park władców pałacu, dziś otwarty dla wszystkich mieszkańców. Dalej na południu znajduje się Plac Broni, na którym odbywają się parady wojsk Middenheim oraz tradycyjne zabawy karnawałowe.

Ogród Książęcy

Ogród ten bardzo ucierpiał podczas walk, ale nie za sprawą najeźdźców. Ponieważ jest to najbliższa otwarta przestrzeń w okolicy bramy Północnej, plac wykorzystywano jako punkt zbiorczy i zaopatrzeniowy dla tej części miasta. Fragment ogrodu skopano

i założono tam uprawy na wypadek przedłużającego się oblężenia. Według nadwornego ogrodnika przywrócenie do dawnej świetności starannie przycinanych krzewów i pielęgnowanych trawników potrwa całe lata, a nawet dziesięciolecia.

Odcinek murów wzdłuż północnego krańca parku zapadł się po osunięciu skały, wywołanym przez podkopujących się najeźdźców. Nie wiadomo, czy było to ich celem, czy nie. Obecnie ogród jest zamknięty do zakończenia odbudowy murów.

Plac Broni

Powierzchnia placu leży kilkadziesiąt centymetrów poniżej poziomu sąsiednich ulic – otaczają go ze wszystkich stron niewysokie schody. Podczas karnawału miejskiego plac jest zalewany wodą i odbywają się tam niezwykle widowiska. Wodę zamraża się magicznie, by umożliwić jazdę na łyżwach. Przez większą część roku plac pozostaje suchy, zaś rycerze zakonów Pantery i Białego Wilka ćwiczą na nim musztrę. Czasem odbywają się tu także inne wydarzenia publiczne. Pośrodku placu stoi pomnik grafa Gunthera Todbringera, wybitnego przodka obecnego grafa. Wzdłuż północnej pierzei placu, pod ogrodzeniem pałacowym, stoją drewniane ławki.

Dzielnice Grafsmund i Nordgarten

Obszar ten rozciąga się pomiędzy Pałast a bramą Zachodnią. Grafsmund i Nordgarten to zamożne dzielnice komunalne, w których żyją przedstawiciele wyższych sfer miasta. Grafsmund jest bogatsza i położona bliżej pałacu. Tu pomniejsze rodziny szlacheckie utrzymują swoje ostentacyjnie wielkie domy. Nordgarten to enklawa możnych mieszczan i nuworyszy. Ich domy są nowsze niż posiadłości w Grafsmund, lecz w równym stopniu oddają swym wyglądem bogactwo ich właścicieli.

Dzielnice te poniosły niewielkie straty. Za dnia jest tu spokojnie i wytwornie jak zawsze. Nocami bywało tu gwarno – tłumy zmierzały do miejscowych luksusowych gospód i szynków. Teraz jest cicho, bo wielu szlachciców opuściło miasto razem z wojskami grafa.

„Nadzieja”

Lokal ten jest jednym z najlepszych gospód i restauracji w Middenheim. Należy do Rudolfa i Sigrid Bufflerów. Niegdyś był popularny wśród bogatych przyjezdnych, którzy nie mieli krewnych ani przyjaciół w mieście (lub ludzi, którzy ich posiadali, ale woleli u nich nie nocować). Teraz tłoczą się w nim ubodzy szlachcice oraz zamożniejsi uchodźcy z całej okolicy. Wszystkie pokoje (12 pojedynczych i 8 podwójnych) są zajęte, zaś niektórzy z gości muszą je dzielić ze współlokatorami. Wynajęcie wolnego pokoju, o ile jakiś się znajdzie, kosztuje od 5 do 11 złotych koron (zk) za noc.

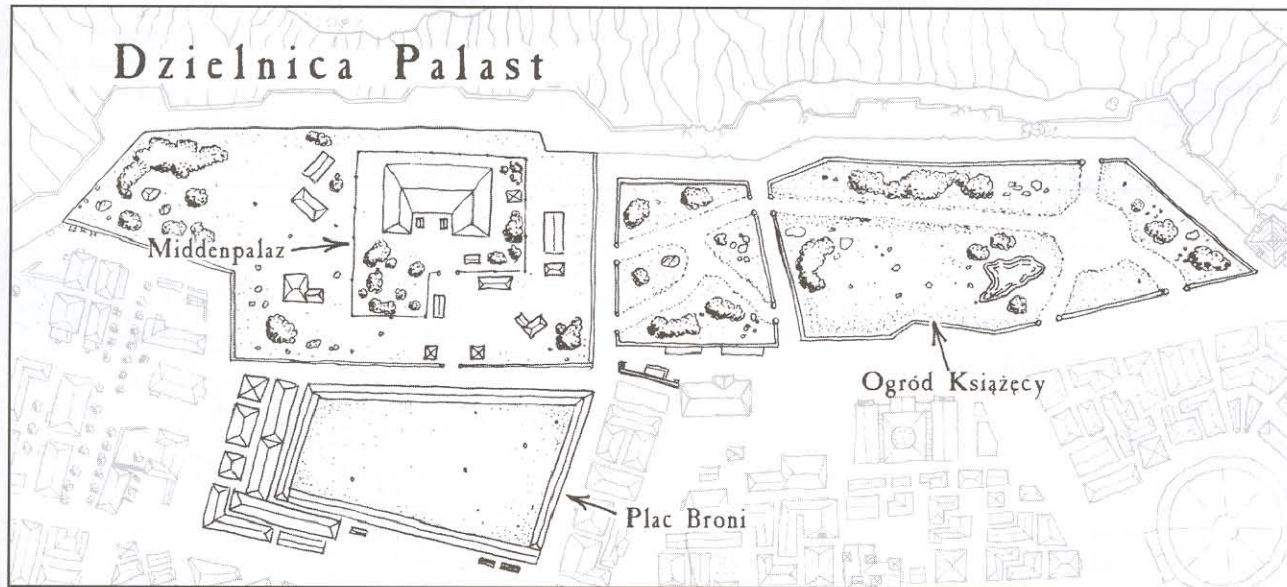
„Odpoczynek Grafa”

Gospoda mieści się przy jednej z najspokojniejszych ulic tej porządknej dzielnicy. Prowadzi ją małżeństwo, Rolf i Ulrike Steinmeyerowie. Są bezdzietni, w średnim wieku i najchętniej zajmują się zapewnianiem domowych warunków dla „gości lepszej kategorii”. Pokoje – 10 jednoosobowych i tyle samo dwójek – urządzono prosto i ze smakiem. Z gośćmi zachowującymi się nieprzystojnie lub zbyt głośno właściciele rozprawiają się po cichu, lecz zdecydowanie. Odźwierny gospody, wielki i krzepki niemowa z Kisleva, dokłada wszelkich starań, by żadna łobuzeria nie przeszkadzała gościom.

Obecnie także tutaj pełno jest zamożnych uciekinierów z okolicznych miasteczek i posiadłości, którzy czekają na możliwość bezpiecznego powrotu, by mogli zająć się odbudową swoich domostw.

„Żniwiarska Gęś”

„Żniwiarska Gęś” położona jest w doskonałym miejscu, skierowana frontem ku zachodniemu skrzydłu pałacu. Lokal



uważa się za najlepszą restaurację w mieście, a nawet w całym Middenlandzie. Karta dań jest przebogata, lecz najtańszy posiłek kosztuje 9 zł. Jednakże ci, których stać na obiad w tym przybytku, szybko przekonują się, że serwowane dania warte są swojej ceny.

Co ciekawe, szefem kuchni nie jest niziołek. Właścicielem „Żniwiarskiej Gęsi” jest Fanamis Shassaran – elf, który kilkadziesiąt lat temu przybył do Middenheim – podobno na wozie wyladowanym złotem. Większość pieniędzy przeznaczył na zakup i wyposażenie restauracji. Doprowadziło to do ożywionej i wciąż aktualnej dyskusji na temat przewagi kuchni niziołków nad elfią, lub odwrotnie.

Nazwa restauracji wzięła się od middenlandzkiej tradycji spożywania gęsi w czasie żniw. W rzeczy samej, gęś to specjalność lokalu, dostępna przez cały rok. Jednocześnie jest najdroższym daniem w menu, kosztuje bowiem 20 zł za sztukę (tym ptakiem może najeść się aż osiem osób). Niektórzy klienci po spróbowaniu tej soczystej pieczeni, nadziewanej delikatnie wywarzoną mieszanką owoców i przypraw, oznajmiali, że nie wyobrażają sobie spożywania gęsi w żadnym innym miejscu. Jednakże chyba najsłynniejszymi potrawami „Żniwiarskiej Gęsi” są desery – delikatne kompozycje z owoców w karmelu, skrzystalizowanych likierów i innych wybornych składników.

Lokal rzadko odwiedzają krasnoludy i niziołki. Ci pierwsi są zniechęceni elfim stylem wystroju wnętrza, a drudzy rzekomo z powodu zranionej dumy rasowej.

Dowódcy elfich sojuszników założyli tu swą kwaterę podczas oblężenia. Wysublimowane gusta i brak dostaw wywołany przez blokadę miasta spowodowały, że zapasy ze spiżarni i piwnic skurczyły się dość znacznie. Zmusiło to Fanamisa do wykreślenia niektórych egzotycznych dań z karty i zastąpienia ich czymś, co sam nazywa „tradycyjną kuchnią Laurelornu”. Dania są nadal wysmienicie przyrządzane, lecz zdecydowanie mniej wystawne. Fanamis z chęcią zgodzi się na pomoc ze strony Bohaterów – szczególnie elfów lub osób mających odpowiednie umiejętności łowieckie lub zielarskie – którzy zechcą wyruszyć poza miasto w poszukiwaniu rzadkich gatunków mięs, ziół, owoców i grzybów, za pomocą których Fanamis mógłby uzupełnić zapasy.

Dzielnica Ulricsmund

Jest to średniozamożna dzielnica, położona na południe od Placu Broni (str. 14), pomiędzy Wielkim Parkiem (str. 13) a dzielnicą Nordgarten (str. 14). Nazwa pochodzi od leżącej na jej południowo-zachodnim skraju wielkiej świątyni Ulryka, która jest głównym ośrodkiem kultu Pana Wilków na terenie Imperium.

Domy w Ulricsmund nie wyglądają tak wystawnie jak te w Grafsmund czy Nordgarten, mimo to są duże i wygodne. Mieszkają tu mniej zamożni kupcy i bogaci rzemieślnicy. Żyje tu też część kapłanów Ulryka, ze względu na bliskość świątyni.

Dzielnica jest praktycznie nietknięta. Tylko domy przy Tempel Bahn zostały zniszczone przez smoka Chaosu, który spadł tutaj po trafieniu salwą z balist. Zanim został zabity przez obrońców miasta, stwór zdołał zrujnować kilka domów w pobliżu świątyni.

Dzielnice Grafsmund–Nordgarten



Pomnik Czarnej Zarazy

Na skrzyżowaniu dwóch głównych arterii miasta – West Weg i Sudetenweg – stoi wielka statua z brązu, skierowana przodem do świątyni Ulryka. Przedstawia wysokiego, mocno zbudowanego mężczyznę, który trzyma na ramionach dwoje dzieci. Ma hełm zwieńczony koroną, a jego twarz jest szlachetna i poważna. Stopą między wielkiego, paskudnie wyglądającego szczura ze skrzyconym karkiem.

Jest to podobizna grafa Gunthara, który rządził miastem podczas epidemii czarnej zarazy w roku 1111. Nakazał on zamknąć bramy miasta i zabić każdego, kto spróbuje przedostać się do środka. Dzięki temu uratował Middenheim, choć tysiące ludzi umierało w okolicznych wsiach. W czasie półrocznej kwarantanny brakowało żywności. Setki middenheimczyków przymierało głodem, lecz miasto ocalało.

Od chwili zakończenia oblężenia mówi się o wzniesieniu drugiego pomnika, ku pamięci bohaterskich middenheimczyków i ich sojuszników, poległych w obronie miasta. Jeszcze nie rozpoczęto oficjalnego zbierania datków na monument, lecz nie przeszkadza to paru przedsiębiorczym mieszkańcom chodzić od drzwi do drzwi i zbierać „na pomnik”.

Świątynia Ulryka

Wielka świątynia Ulryka to najsłynniejszy budynek w Middenheim. Po trosze przypomina katedrę, a po trosze zamek. Niegdyś zmierzali tu pielgrzymi z całego Imperium oraz z krain Północy, gdzie również czci się boga wilków i zimy. Trudno ocenić stopień spustoszenia północnych krain przez wojska Archaona, jak również wpływ Burzy Chaosu na zyski, jakie świątynia Ulryka czerpała z masowych pielgrzymek.

Sercem świątyni jest Święty Płomień Ulryka. Według podań rozniecił go sam Ulryk. Objawił się w wizji pierwszemu arcykapłanowi kultu, Wulcanowi. Był on synem wodza Teutogenów – Artura, założyciela Middenheim. W wizji



tej Ulryk uderzył w skałę żelaznym trzonkiem swego topora Blitzbeila i skrzesał srebrnobiałym płomieniem. Bóg przepowiedział, że dopóki święty płomień nie zgaśnie, tak długo przetrwa jego lud. Obudzwszy się, Wulcan ujrzał ogień bijący z leżącej przed nim skały. Bez zwłoki rozpoczął budowę świątyni Ulryka wokół tego miejsca.

Sklepienie świątyni wznosi się na 40 metrów. Wisi bez pomocy magii, jedynie dzięki doskonałemu projektowi. Zapewnia świątyni wspaniałą akustykę. Wszyscy wierni doskonale słyszą

głoszącego kazanie kapłana, nawet gdy ten nie podnosi głosu. Obiekt może pomieścić do tysiąca wiernych.

Wokół świątyni wyrósł zespół budynków, w których mieszczą się kwatery starszych duchownych, prywatne kaplice zamożniejszych rodzin mieszczańskich, archiwa świątynne i inne pomieszczenia pomocnicze. Budynki zajmują większość wschodniej części kompleksu świątynnego, wraz z dziesięciopiętrową Wielką Wieżą, która łączy je ze świątynią. Katedra ma również kilka innych wież.

Świątynia Vereny

Na północy Ulricsmund znajduje się świątynia Vereny, zwieńczoną piękną kopułą. Przed wejściem stoi wielki pomnik bogini, wykonany z szarego marmuru. Do budowli przylega prostokątny gmach, w którym mieści się wielka biblioteka świątynna. Nad głównym ołtarzem rozpościera skrzydła wielka na 4 metry, połączona sowa.

Czarodzieje i uczeni z całego miasta często odwiedzają świątynię i korzystają z biblioteki. Między świątynią a Collegium Theologica toczy się spór, mający ustalić, która z bibliotek jest lepsza. W świątyni umiejscowiona jest prywatna kaplica Czcigodnej Gildii Prawników, przeznaczona jedynie dla jej członków.

Gildia Medyków

Naprzeciwko świątyni Ulryka stoi siedziba Gildii Medyków. Jej marmurowy fronton świadczy o bogactwie lekarzy z Middenheim. Do praktykowania medycyny w mieście niezbędna jest licencja, a miejscowi medycy muszą być członkami Gildii.

Komisja

Ten licowany szarym kamieniem budynek jest siedzibą Komisji do spraw Elfów, Krasnoludów i Niziołków. Większość mieszkańców nazywa ją po prostu Komisją. Organizacja ta reprezentuje interesy nieludzkiej społeczności

Święty Płomień

Ze Świętym Płomieniem Ulryka związanych jest wiele legend. Jak już wspomniano, Ulryk obiecał, że miasto i jego mieszkańcy przetrwają tak długo, dopóki będzie płonął ten ogień.

Inny powszechny przesąd głosi, że ogień nie poparzy prawdziwego wyznawcy Ulryka. Najslynniejsza wzmianka na ten temat znajduje się w opowieści o Magnusie Pobożnym i Roku Wstydu. Było to w czasie, gdy Imperium podzieliły konflikty religijne oraz ambicje konkurentów do tronu. Szlachcic wyznania sigmaryckiego, Magnus Pobożny, przybył w tajemnicy do Middenheim, by stawić czoła zarzutom ulrykowców. Według nich wiara w Sigmara była herezją, której podstawy miały swoje źródło w Chaosie. Historia głosi, że w chwili, gdy arcykapłan Ulryka oskarżał Magnusa o herezję, ten powstał spośród zgromadzonych w świątyni i odrzucił płaszcz, odsłaniając twarz.

– Jeżeli jestem bałwochwalcą, to Ogień Ulryka mnie pochłonie – oznajmił ze spokojem. Zdjął płaszcz i pewnym krokiem wszedł w płomień, utkwivszy wzrok w oskarżycielu. Płomień nie oparzył Magnusa. Wszyscy obecni padli na kolana, bowiem przekonali się, że młodzik cieszy się wielką łaską ich boga.

W przeszłości Próbie Ognia poddawano niektórych podejrzanych o herezję, lecz obecnie władze świątyni zakazują sprawdzania w ten sposób, czy Ulryk obdarzył ich swą łaską. Jednakże co roku – zwłaszcza w okresie zimowych pielgrzymek – znajduje się kilku śmialków. Większość ulega poparzeniu, lecz uważni kapłani wyciągają ich z płomieni, zanim odniosą śmiertelne obrażenia. Przeminięło całe pokolenie, odkąd ostatni raz odnotowano cudowne wejście w Płomień.

Middenheim – zbiera skargi i zajmuje się sprawami przedstawicieli innych ras. Komisja nie działa z ramienia władz, ale mimo to stanowi potężną siłę nacisku, która ściśle współdziała z radą miasta.

Begierbaden

Nieopodal świątyni Ulryka ze skał biją gorące źródła. Wierni uważają, że wodę ze źródła ogrzewa ten sam ogień, który podsyca Płomień Ulryka. Na źródłach postawiono Begierbaden – dom uzdrowiskowy, chętnie odwiedzany przez szlachtę i zamożnych przyjezdnych.

Dzielnice Altmarkt i Altquartier

Altquartier (Stary Kwartał) rozciąga się w południowo-wschodniej części miasta, na południe od bramy Wschodniej. Sąsiaduje z Altmarkt, czyli Starym Rynkiem, i ciągnie się na zachód do Wielkiego Parku, granicząc z dzielnicą Wynd (str. 24).

Nic poza nazwą dzielnicy nie wskazuje, by była starsza od reszty miasta. Altquartier to w dużej mierze dzielnica biedoty. Większość obszaru uległa zniszczeniu podczas walk o bramę Wschodnią. Jak wcześniej wspomniano, wschodni wiadukt zamknięto na czas remontu, natomiast brama Wschodnia jest właśnie wyburzana w ramach przygotowań do odbudowy. Stowarzyszenie miejscowych budowniczych i handlarzy nieruchomościami uzyskało od miasta pozwolenie na wyburzanie dzielnicy pod nową zabudowę. Stowarzyszenie planuje przekształcić Altquartier w dzielnicę dla średniej klasy i dodać ogrody całej okolicy. Nikt na razie nie pomyślał, co zrobić z wysiedlonymi mieszkańcami Starego Rynku.

Na Starym Rynku przeważają składy, targi oraz stoi tam kilka kamienic. Tutaj przerabiano się i sprzedawało towary płynące do miasta przez bramę Wschodnią. Ponieważ ta dzielnica jest bardziej oddalona od bramy, uległa mniejszym zniszczeniom. Mimo to boryka się z kłopotami. Ponieważ bramę Wschodnią

i jej wiadukt zamknięto, towary docierają do miasta przewożone przez inne bramy. Obecnie większość ruchu nadchodzącego ze wschodu przyjmuje brama Północna, na czym korzysta Nowy Rynek (str. 20), położony bliżej tejże bramy. Stary Rynek dopiero zaczął podnosić się ze zniszczeń, jakie poczyniła horda Archona, dlatego do miasta napływa mniej towarów. Być może upłyną lata, zanim owoce, warzywa i zwierzęta będą mogły być przetwarzane na miejscu, w takich ilościach, jak przed oblężeniem. Nadeszły ciężkie czasy dla tej dzielnicy. Mówi się o wyburzeniu Starego Rynku i poszerzeniu Nowego, by mógł obsłużyć całe miasto.

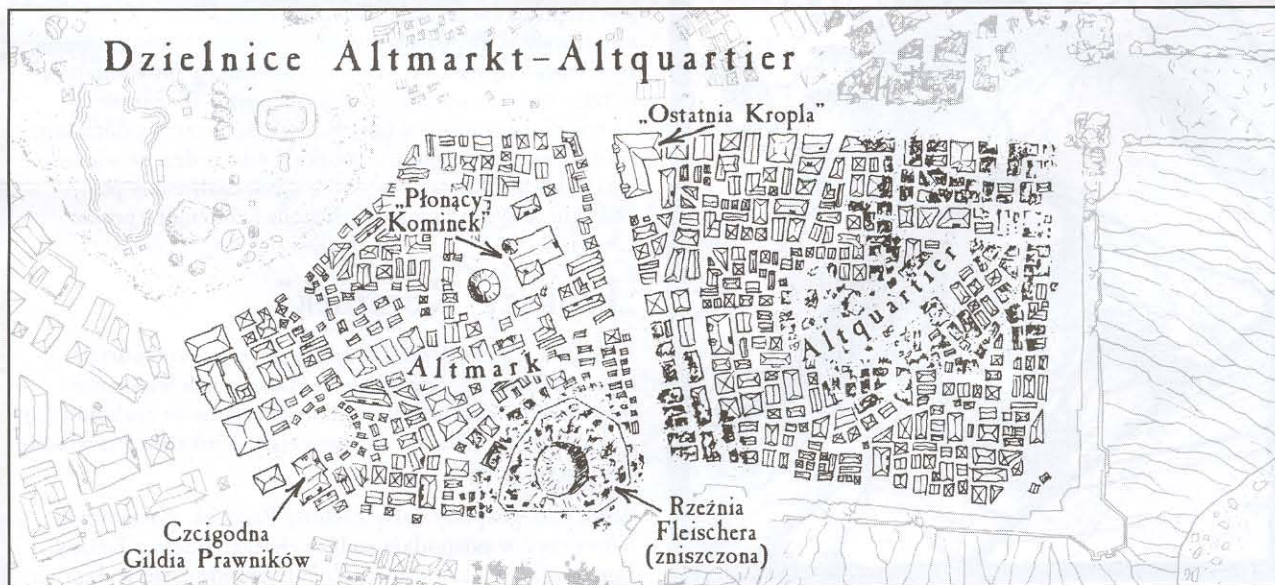
Czcigodna Gildia Prawników

Tą dumną nazwą mieni się organizacja zarządzająca i reprezentująca zawody prawnicze w Middenheim, w tym prawników i sędziów. Większość mieszkańców mówi na nią „Gildia Prawników”. Wszyscy prawodawcy (str. 9) są starszymi członkami tej organizacji. Każdy, kto jest kimś (lub chce być kimś) w prawniczej społeczności, również do niej należy.

Siedziba Gildii mieści się w imponującej, trzypiętrowej kamienicy na południowo-zachodnim krańcu Starego Rynku, zaś jej fronton wychodzi na dzielnicę czarodziei i uczonych – Wynd. Złośliwi już dawno zauważyli, że prawnicy dobrze się usadowili, między dzielnicą handlową i akademicką, za to z dala od władz miasta.

Każdy, kto szuka porady prawnej lub takich usług, najpierw kieruje swe kroki do Gildii. Tutaj mają swoje biura najsłynniejsze agencje prawnicze. Najlepsi pracownicy tych firm rzadko są dostępni na miejscu, dlatego osobiście spotykają się z nimi jedynie najbogatsi lub najbardziej wpływowi klienci. Większością spraw zajmują się urzędnicy biura, choć młodszy partnerzy, kierujący biurami prawniczymi, mogą zająć się sprawą, która wyda im się wystarczająco skomplikowana i interesująca – lub wystarczająco opłacalna.

Gildia pełni inną, ważną funkcję – archiwizuje dokumenty prawne miasta, w tym zapisy rozpraw sięgających czasów powstania Middenheim. Większość przepisów prawnych miasta opiera się na precedensach, dlatego archiwum jest cennym źródłem wiedzy. Starzy skrybowie (zwykle





emerytowani prawnicy) metodycznie przeczesują zakurzone papiery w poszukiwaniu określonych spraw karnych i argumentów stron, które mogą wpłynąć na wyniki bieżących rozpraw. Z archiwum często korzystają także zacy i badacze historii z Collegium Historica.

„Ostatnia Kropla”

Gospoda „Ostatnia Kropla” mieści się na północno-zachodnim krańcu Starego Rynku. Nie uległa zniszczeniu i na razie nie została wyburzona w ramach przebudowy. Budynek wzmacniają ciemne belki, zaś na jego sztyldzie widnieje szubienica – oto przykład poczucia humoru mieszkańców tej dzielnicy.

Lokal od dawna cieszy się opinią gniazda rozpusty, w którym można kupić wszystko, co jest legalne i nie tylko, zaś jedynym warunkiem zakupu jest odpowiednia zapłata. W tym miejscu spotykają się zwykle osobistości miejscowego półświatka, choć najważniejsze sprawy załatwiają raczej w pokojach na piętrze niż w brudnych alkierzach głównej sali.

Właścicielem jest Werner Wutend, potężnie zbudowany mężczyzna o twarzy, którą znaczą okropna blizna ciągnąca się od lewej skroni aż do gardła. Podobno jest jednym z ludzi posiadających najlepsze powiązania w mieście. Jego karczma jest terenem neutralnym i wszystkie ważne trzeba rozstrzygać poza nią. Właściciel egzekwuje ten nakaz bez pardonu, dlatego „Ostatnia Kropla” to właściwe miejsce do prowadzenia rozmów między walczącymi gangami.

Rzeźnia Fleischera

Kiedyś była to główna rzeźnia w mieście. Tu sprowadzano zwierzęta hodowlane, zarzynano, sprawiano, a mięso wysyłano na targowiska miejskie. Podczas oblężenia, strzał z działu piekielnego obrócił rzeźnię w perzynę, razem z kilkoma sąsiednimi budynkami. Wokół ruin ciągnie się prowizoryczna zapora, ozdobiona ręcznie malowanymi tablicami, które ostrzegają wszystkich przed wejściem do środka.

W miejscu, w którym upadł pocisk z działu piekielnego, znajduje się sporych rozmiarów krater. Skała w tym miejscu jest stopiona i czerniała. Wokół wyrosło kilka roślin, które zmutowały w niepokojący sposób – ich liście przypominają ręce, mają zatrute kolce, zaś niektóre kwiaty przypominają ludzkie twarze i wydają z siebie ciche jęki. Te spalone kwiaty są ustawicznie wypalane, lecz bez przerwy odrastają. Niektórzy z mieszkańców tej okolicy twierdzą, że widzieli niezwykle wielkie szczury, które opuszczały ruiny po zmroku. Ich ciała są ponoć spalone i zmienione przez Chaos.

„Płonący Kominek”

Pośrodku Starego Miasta rozciąga się mniejszy kwartał, zwany Małym Zgromadzeniem. Mieszka tam większość middenheimskich niziołków. Okolica słynie ze znakomitych restauracji i gospód, zaś najsłynniejszym lokalem jest właśnie „Płonący Kominek”.

Właściciel gospody, Silas Zielony Pagórek, postanowił odtworzyć w gospodzie sielską chatkę rodem z Krainy Zgromadzenia, zaś w menu lokalu znajdują się wyłącznie

tradycyjne dania niziołków. Lokal zbudowano na miarę niziołków, co kłopotczy nielicznych ludzkich gości, gdyż sufit wisi na wysokości około półtora metra nad podłogą, zaś meble są niewygodne dla każdego, kto nie ma wzrostu niziołka. Niemniej zachodzą tu także middenheimczycy innych ras, którzy z chęcią zniosą niewygody dla wspaniałej kuchni. Zaś dla niziołków „Płonący Kominek” to kawałek ojczyzny w centrum miasta dla dużych ludzi.

Dzielnice Południowa i Ostwald

Ten obszar położony jest w pobliżu bramy Południowej. Tu swoje domy ma większość niższej klasy miasta. Ostwald nie ma takiej reputacji jak Stary Kwartał, lecz słynie jako ośrodek działań przestępczych. Mówi się, że większość miejskiego półświatka przeniosła się tutaj z ruin ich dawnych domostw. W każdym razie, straż miejska potwierdza, że ostatnio w Ostwaldzie można znaleźć więcej trupów niż zwykle, co może świadczyć o toczącej się wojnie między miejscowymi i przybyszami ze Starego Kwartału. Dzielnica Południowa jest równie biedna jak Ostwald, lecz wydaje się tu panować większy porządek. Budynki są tu skromne i proste, lecz czyste i dość dobrze utrzymane.

Dzielnica nie została uszkodzona tak jak Stary Kwartał, choć i tu widać pewne zniszczenia, zwłaszcza w pobliżu bramy Południowej. Można zobaczyć połatane dachy, zaś niektóre budynki są na poły zrujnowane i opuszczone.

„Tonący Szczur”

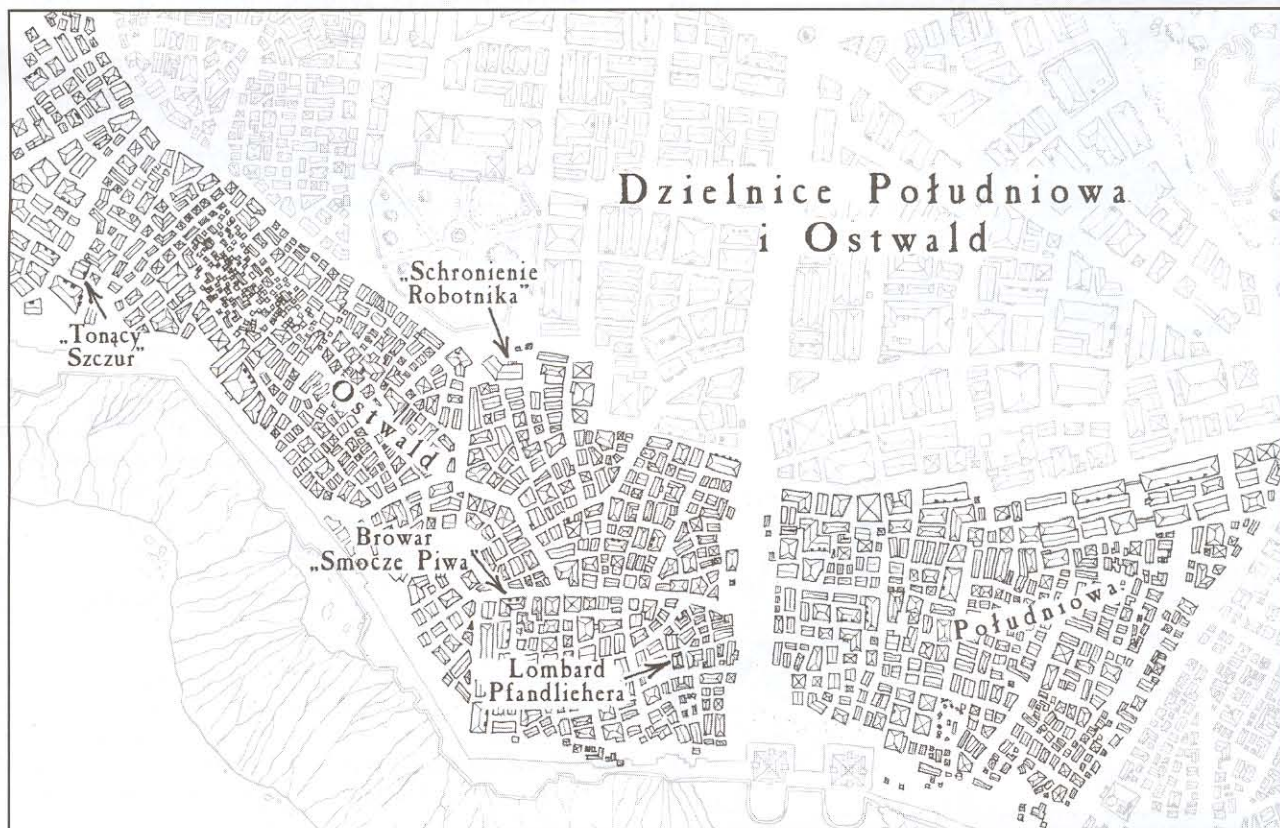
Oto jedna z wielu obskurnych tawern, które mieszczą się wśród zaułków Ostwaldu. Prowadzi ją wielki, brodaty zbir nazwiskiem Johann Stallart. Karczma ma jedną, niską i zadymioną salę z sześcioma poobijanymi i z grubszą naprawionymi stołami. Bardzo często dochodzi tu do bijatyk, a gdy wejdzie ktoś obcy, w sali zapada złowróżbna cisza.

Stallart ma ustaloną pozycję w ostwaldzkim półświatku. W piwnicy jego tawerny mieści się kilka ukrytych pomieszczeń do przechowywania kontrabandy, a także wejście do miejskich kanałów. Wszystko to jest dostępne za odpowiednią kwotę.

Lombard Pfandliehera

Obskurny i ciasny lombard mieści się w bocznej uliczce nieopodal bramy Południowej. Poznać go można po solidnych dębowych drzwiach, okutych żelazem i wyposażonych w wiele zamków, oraz po kratkach w oknach i oczywiście, szyldzie lichwiarza. Przez brudne okna można dostrzec niektóre zgromadzone wewnątrz rzeczy – a jest tam dosłownie wszystko.

Josef Pfandlieher to wychudzony i zaniedbany człowiek, który wygląda na około 60 lat. Zawsze nosi na głowie brudny kapelusz z szerokim rondem i pęknięte, równie brudne okulary, które niebezpiecznie zwisają z czubka jego nosa. Umie wycenić każdy przedmiot z niezwykłą dokładnością i zwykle proponuje od 25% do 50% jego wartości, zależnie od tego, jak dobrze zna klienta. Pfandlieher, podobnie jak wielu innych ostwaldczyków, ma powiązania z przestępczym półświatkiem, a także jest jednym z najsłynniejszych paserów w Middenheim. Nie płaci wiele, ale nigdy nie pyta o pochodzenie towaru.



„Schronienie Robotnika”

W północnej części Ostwaldu, po drugiej stronie ulicy, z którą sąsiaduje Zielony Park (str. 26), stoi prosty, dwupiętrowy budynek. Był to kiedyś magazyn. Teraz przed domem wisi ręcznie malowany szyld głoszący, że w środku mieści się noclegownia robotnicza.

Instytucję tę ufundował hojny kupiec z Middenheim, który zdobył pieniądze w niezbyt uczciwy sposób, z czego nie zdaje sobie sprawy większość ostwaldczyków. Budynek służy jako darmowa noclegownia dla robotników spoza miasta. Posiada również stołówkę, oferującą niezbyt drogie posiłki. Noclegownia słynie również z tego, że często spośród jej silniejszych i pozbawionych skrupułów klientów rekrutuje się reketerów i oprychów.

Obecnie budynek niemal pęka w szwach. Nie dość, że udziela schronienia uchodźcom spoza miasta, to stał się pierwszym przystankiem dla mieszkańców wysiedlonych ze Starego Kwartalu. Mimo rozmaitych konfliktów między nimi a ostwaldczykami, a także pomimo wybuchu nowej wojny gangów, szefowi hotelu, Helmutowi Beckenbauerowi, udaje się utrzymać spokój w jego lokalu. Noclegownia szybko staje się strefą rozjemczą, gdzie zwaśnione strony mogą się spotkać i pokojowo rozwiązać wszelkie spory.

Browar „Smocze Piwa”

Budynki niewielkiego browaru zdają się być opuszczone. Na zamkniętych na łańcuchy i kłódki drzwiach przybito postrzępiony pergamin, który odsyła interesantów do Gildii Czarodziejów i Alchemików. Właściciel browaru, niziołek, był licencjonowanym alchemikiem. Wielu uważa, że właśnie

to wpływa na jakość wyrabianego przez niego piwa. Niziołek ten zginął podczas oblężenia i jak dotąd nie odnaleziono jego krewnych. To dość niezwykle, bowiem niziołki przeważnie utrzymują kontakty nawet z dalszą rodziną. Niektórzy zaczynają szeptać, że ukrywał się pod nazwiskiem, które przybrał – Hillberry Stillburg.

W rzeczywistości, nikt poza kilkoma stałymi klientami nie wiedział, że Stillburg zajmował się nie tylko piwowarstwem. W tajnym piwnicznym laboratorium wytwarzał narkotyki, trucizny oraz rozmaite alchemiczne preparaty dla bliżej nieokreślonych opryszków z Ostwaldu. Są oni wielce zainteresowani odszukaniem tajnej pracowni alchemika, chcąc zdobyć cenne substancje oraz zniszczyć wszelkie dowody łączące ich z działaniami Stillburga. Dokonano kilku włamań na teren browaru, lecz nie odnaleziono dobrze ukrytego wejścia do laboratorium, za to dzięki tym wtargnięciom browar został niezasłużenie uznany za nawiedzony.

Dzielnice Neumarkt i Wschodnia

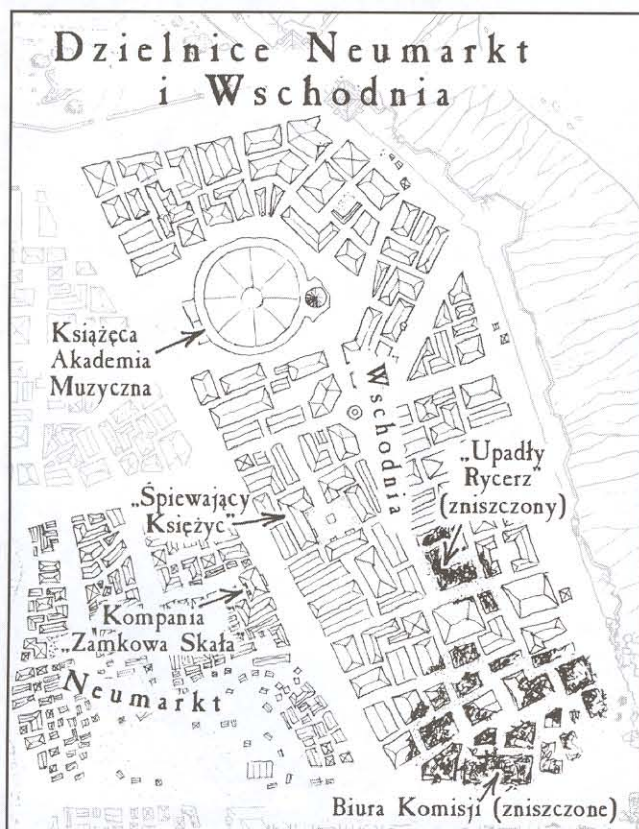
Neumarkt, czyli Nowy Rynek, znajduje się naprzeciwko Starego, po północnej stronie alei, która prowadzi do bramy Wschodniej. Pierwotnie handlowano tu artykułami rzemieślniczymi, zaś na Starym Rynku sprzedawano żywność, ale teraz Nowy Rynek oferuje dosłownie wszystko. Nadal mieszczą się tu dawne uliczki rzemieślnicze: Kowalska, Kuśnierska lub Plac Garncarski, ale ku niezadowoleniu sąsiadów ze Starego Rynku, coraz więcej kupców z Nowego próbuje handlować także mięsem, owocami i warzywami.

Dzielnica Wschodnia to coś zupełnie innego. Ciągnie się od samej bramy do południowego krańca Ogrodu Książęcego (str. 13) i bramy Północnej. Niegdyś była ośrodkiem rozrywki i kultury. Im bardziej na północ dzielnicy, tym więcej można znaleźć rozrywek intelektualnych. Im dalej w przeciwną stronę, tym bardziej spada poziom kultury rozrywkowej, choć ceny były podobne. Całe przecznice tej dzielnicy uległy zniszczeniu podczas oblężenia, tak jak i w Starym Kwartale, ponieważ obie znajdują się blisko bramy Wschodniej. Dzielnicę zniszczyły nie tylko salwy machin oblężniczych, lecz także nieudane powstanie zakonspirowanych wyznawców Slaanesha należących do kultu założonego w jednym z bardziej dekadentkich lokali.

Książęca Akademia Muzyczna

Wielki budynek Akademii, kryty kopułą, stoi w sercu światka kultury, które stanowi północna część dzielnicy Wschodniej. Jest to siedziba orkiestry i zespołu opery middenheimskiej, którą ufundował graf, zgodnie z długotrwałą tradycją patronowania sztuce miasta. Podczas middenheimskiego karnawału, w Akademii wystawia się wspaniałe spektakle dla elity miasta, będące kulturalnym wydarzeniem roku.

Ponieważ graf i większość męskiej części szlachty nie przebywa obecnie w mieście, w tym roku okolica jest spokojniejsza niż zwykle. Zespół organizuje cykl popołudniowych koncertów lżejszej muzyki dla dam i dzieci pozostających w Middenheim. Czasami odbywają się



spektakle charytatywne, zyski z których przeznaczane są na pomoc dla dzieci uchodźców, wdów i sierot po obrońcach lub na odbudowę uszkodzonych i zniszczonych budynków.

„Śpiewający Księżyc”

Kilka ulic za Akademią Muzyczną, przy małym skwerze, stoi lokal, który funkcjonuje jednocześnie jako restauracja i kabaret. Prowadzi go Kirista Kallarial. Lokal ma wystrój w elfim stylu i podobnie jak „Żniwiarska Gęś” cieszy się popularnością wśród elfiej społeczności. Jest tu teraz spokojniej, tak jak w innych wytwornych przybytkach, choć nadal restauracja słynie z legendarnego zapasu win sprowadzanych z całego znanego świata. Za najlepszy trunek uznawane jest wino szafirowe Wysokich Elfów z Ulthuanu, nazywane tak z powodu koloru i szlachetnego bukietu.

Słynny kabaret nie organizuje regularnych występów, bowiem interes idzie kiepsko i lokalu nie stać na opłacanie artystów oraz obsługi. Jeżeli jednak ktoś zechce wystąpić za napiwki, musi odbyć przesłuchanie u Kiristy. Właścicielka lokalu jest bardzo surowym sędzią i niełatwo jej zaimponować.

„Upadły Rycerz”

Kiedyś „Rycerz” był jednym z najszynniejszych lokali nocnych dla wysokich klas. Teraz miejsce po nim szpeci pusta przestrzeń między budynkami, pełna osmalonych gruzów i zwęglonego drewna. Budynek został poważnie uszkodzony podczas nieudanego powstania Jadeitowego Berła, sekty wyznawców Slaanesh (patrz „Kult Jadeitowego Berła”, str. 22), a potem spalony i zburzony.

Miejscowa plotka głosi, iż ogień podłożyli łowcy czarownic, chcąc upewnić się, że po kulcie nie został najmniejszy nawet ślad. Tak naprawdę ogień zaproszyli sąsiedzi, którzy poszukiwali w ruinach trunków i cennych przedmiotów. Ktoś upuścił pochodnię na dziurawą beczkę brandy i w niecałą minutę budynek pochłonął pożar.

Biura Komisji Zdrowia, Edukacji i Opieki Społecznej

Komisja została powołana za zgodą grafa przez radę miejską, by krzewić dobrobyt wśród mieszkańców Middenheim. Szara, kamienna budowla, w której mieściła się siedziba Komisji, obecnie wznosi się jedynie na jakieś pół metra. Tak jak wiele sąsiednich budynków, została trafiona przez pociski z dział Archaona, które wycelowane były w bramę Wschodnią. Potem budynek stanął na drodze oszalałych demonetek, przyzwanych przez Jadeitowe Berło. Na czas odbudowy Komisja przeniosła się do pałacu.

Kompania przewozowa „Zamkowa Skala”

„Zamkowa Skala” to jedna z kilku middenheimskich linii powozowych, która obsługuje trasę do Altdorfu i na południe od miasta. Obok siedziby firmy stoi spora gospoda oraz stajnie i wielka wozownia. Przybytek ten w całości należy do kompanii i służył jako baza naprawcza dla obsługi tras middenheimskich.



Kult Jadeitowego Berła

W każdym wielkim mieście Imperium od dawna mieszkają wyznawcy Chaosu, którzy spiskują, pragnąc doprowadzić do zniszczenia Starego Świata lub dają upust swoim perwersyjnym chuciom. Nie inaczej jest w Middenheim. Kilka lat temu miastem wstrząsnął skandal, gdy okazało się, że oddająca część Tzeentchowi sekta zwana Kultem Purpurowej Dłoni zdobyła wpływy wśród najważniejszych urzędników miasta, a nawet na dworze grafa Borysa Todbringera. Podjęto ostre działania przeciwko tej organizacji. Uważa się, że kultysty, którzy uniknęli schwymania, uciekli z miasta.

Kult Jadeitowego Berła nie miał takich ambicji jak Purpurowa Dłoń. Członkowie sekty czcicieli Slaneesha, Mrocznego Księcia, wywodzili się z bogatych próżniaków, zwabionych obietnicą nieustannego pławienia się w zakazanych rozkoszach. Zależało im jedynie na niezakłóconym zaspokajaniu swoich wynaturzonych zachcianek.

Sytuacja uległa zmianie, gdy pod miasto podeszły siły Archaona, w tym również kontyngent oddanych Slaaneshowi wojowników Stykaara. W czasie, gdy jego podkomendni atakowali południowy wiadukt, Stykaar nakazał Jadeitowemu Berłu powstać i wyróżnić obrońców za murami. Skusił ich, zapewniając w nagrodę rozkosze tak wielkie, że nikt nie oparł się rozkazowi.

Powstanie zorganizowane przez sektę nie było w pełni udane. W swojej siedzibie, która mieściła się w gnieździe rozpusty nieopodal bramy Wschodniej, zwanym „Upadłym Rycerzem”, przyzwali kilka demonetek (patrz *Bestiariusz Starego Świata*, str. 82) z zamiarem zaatakowania bramy Południowej od środka i wpuszczenia oddziałów Stykaara. Okazało się, że kapłani sekty byli zbyt słabi i niedoświadczeni, by zapanować nad demonetkami, które zaczęły szaleć na ulicach dzielnicy Wschodniej. Ponieważ Archaon właśnie na tym odcinku murów skupiał największe siły, brama Wschodnia była jednym z najsilniej bronionych miejsc w Middenheim. Magowie i kapłani Ulyka wycieli demonetki w pień, gdy tylko te się pokazały. Ocalałych kultystów schwytano i stracono, zaś „Upadłego Rycerza” zrównano z ziemią.

Powozy znów zaczęły jeździć do Altdorfu i nadal są celem sporadycznych ataków rozproszonych band zwierzoludzi i innych istot. Do momentu przywrócenia porządku w okolicy miasta, aby zwiększyć poziom bezpieczeństwa pasażerów, kompania zatrudnia najemnych strażników. Każdy, kto ma doświadczenie z powozami albo wojenne oraz potrafi posługiwać się bronią palną lub kuszą, może znaleźć zatrudnienie w kompanii. Płaca jest raczej niewysoka (1 szyling za dzień, plus pokój i wyżywienie na trasie, w zajazdach), ale można przyjmować napiwki od pasażerów, którzy doceniają strażniczy trud. Straż jeździ zwykle na dachu powozu, obok woźnicy. Na obszarach, gdzie niedawno donoszono o atakach, wynajmuje się także przepatrywaczy podążających przed powozem.

Dzielnica Freiburg

Freiburg to dzielnica szerokich, ocienionych drzewami alei i porządknie urządzonych domów. Rozciąga się między Wielkim Parkiem i Ogrodem Książęcym. Nie jest tak wytworna jak Grafsmund i tamtejsze posiadłości szlacheckie, ale to okolica przyjemna i zamożna. Po pierwsze, mieszka tu wielu uczonych, czarodziejów i kapłanów Middenheim. Mieści się też tu słynne Collegium Theologica, świątynia Sigmara oraz Gildia Czarodziejów i Alchemików.

W dzielnicy pełno jest małych uliczek zapchanych księgarenkami, sklepami sprzedającymi magiczne składniki, antykwariatami i tym podobnymi sklepikami. Między nimi można znaleźć małe knajpki – jednak większość z nich oferuje jedynie śniadania i obiady, zamykając drzwi przed zapadnięciem zmroku. Tawerny we Freiburgu to miejsce spotkań żaków i uczonych, którzy rozmawiają o magii, historii, sztuce, polityce i innych sprawach. Są tu nawet dwie galerie, umiejscowione przy bocznych uliczkach. Całą dzielnicę wypełnia atmosfera artystycznej bohemy.

Świątynia Sigmara

Większość middenheimczyków to oddani wyznawcy Ulyka. Mimo to patron Imperium także tutaj ma znaczącą grupę wiernych. Jak mówią złośliwi – zwłaszcza wśród ludzi pragnących zaznać łaski Imperatora. Świątynia Sigmara w Middenheim jest drugą największą poświęconą temu bogu w Starym Świecie (tuż po świątyni w Altdorfu, stolicy Imperium). Jej imponująca konstrukcja ma sprawić, że nawet w sercu terytorium ulrykowców Sigmar nie będzie zaniedbywany.

Głównym kapłanem świątyni jest Werner Stolz, tytułowany Wielkim Kanonikiem Nordlandu. Swe stanowisko zajmuje już od wielu lat. Jako jeden z najwyższymi postawionych dostojników kultu, cieszy się względami Wielkiego Teogonisty z Altdorfu. Krążą pogłoski, że pewnego dnia to właśnie Wielki Kanonik Stolz obejmie najwyższe stanowisko w hierarchii kultu Sigmara.

„Bakałarz”

To jedna z najbardziej popularnych karczm we Freiburgu. Oprócz jadła i napojów (szczególnie słynie z serwowania wspaniałych wieczerz) oraz okazji do całodziennych rozmów na dowolne tematy, lokal oferuje dobrze utrzymaną stajnię i szesnaście pokoiów dla przyjezdnych uczonych i innych podróżnych.

„Bakałarz” należy do Huga i Petry Schmidtów. Urządzony jest w ciekawym stylu – pełno w nim antyków i ciekawostek, które Hugo zbierał przez lata. Nadaje to lokalowi nieco ekscentrycznego charakteru, który przypadł do gustu wielu czarodziejom i uczonym. Hugo jest szczególnie dumny ze swojej kolekcji szachów, które udostępni dla gości w sali. W kolekcji znajdują się zestawy z kości, pochodzące z tak

dalekich krajów jak Ind lub Kataj, a także antyczne zestawy z całego Starego Świata. Hugo jest znakomitym szachistą i będzie przychylnie nastawiony dla każdego, kto zapewni mu wymagającą rozgrywkę.

„Czerwony Księżyc”

„Czerwony Księżyc” to kabaret, bar i klub nocny, który od dawna cieszy się popularnością wśród zamożniejszych mieszkańców Freiburga. Jego klientela stanowi żywy przekrój wyższych warstw Middenheim. Właścicielka lokalu, Eva Dietrich, prowadzi go od tak dawna, że pamiętają ją najstarsi klienci. Miejscowi plotkarze twierdzą dość zazdrośnie, iż Eva zawdzięcza swą nieprzemijającą urodę czarodziejskim sztuczkom, lub czemuś znacznie gorszemu...

Wystrój jest luksusowy. Czerwone draperie z aksamitu obrębiono złotymi nićmi, na podłogach leżą miękkie wykładziny i skóry egzotycznych zwierząt. Czerwone świece zapewniają intymną poświatę. Na piętrze znajduje się małe kasyno, dostępne jedynie za zaproszeniem.

Eva zatrudnia dwóch ogromnych wykidajłów, Hannesa i Karla, którzy pilnują porządku. Ich rozmiary i siła mięśni gwarantują, że żadni rozrabiacy nie będą zakłócali spokoju klientów „Czerwonego Księżyca”. Karl stracił prawą dłoń w walkach o bramę Wschodnią, lecz zastąpił ją wielkim hakiem z lśniącego brązu. Hak można odkręcić, więc Karl zwykle zdejmuje go w razie problemów, pozostawiając na kikucie dłoni gładką i twardą, mosiężną nasadkę. Ci, którzy posmakowali ciosów Karla przed i po utracie kuli, twierdzą, że teraz jego uderzenia są o wiele mocniejsze.

Również i tu interesy idą kiepsko, bowiem większość stałych bywalców ruszyła na wojnę. Jednakże Eva postanowiła prowadzić lokal tak jak zwykle i nikt, kto odwiedza „Księżyc”, nie odnosi wrażenia, że w mieście cokolwiek się zmieniło.

Gildia Czarodziejów i Alchemików

Trzypiętrowy budynek gildii zbudowano w dość ekscentrycznym stylu – konstrukcję wieńczą wieżyczki wystające pod niezwykle kątami. Gildia Czarodziejów i Alchemików odpowiada za wszelkie działania magiczne w mieście i wydaje pozwolenia na uprawianie magii. Stanowi również coś w rodzaju związku zawodowego dla middenheimskich czarodziejów i alchemików. Na przykład, kilka lat temu przeciwstawiła się wprowadzeniu podatku na składniki magiczne.

Gildia rozpoczęła działalność jako nieoficjalne stowarzyszenie czarodziejów, założone przez mężczyzn i kobiety szkolonych w nowopowstałych Kolegiach Magii w Altdorfe. Dopiero gdy graf Berthold poprosił magów o pomoc w obronie Middenheim w razie zagrożenia, członkowie stowarzyszenia postanowili przekształcić je w oficjalną organizację i założyli gildię. Udało im się uzyskać od Kolegiów Magii przyznanie karty praw gildii. W zamian musieli zgodzić się na przyjmowanie do swojej gildii czarodziejów ze wszystkich ośmiu Tradycji. Od tamtego czasu Gildia Czarodziejów i Alchemików stała się jedną z najważniejszych organizacji Middenheim. Zapewnia miastu ochronę i reguluje kwestie praktykowania magii na jego terenie.



Głową gildii jest wielki i sławny czarodziej Albert Helseher. Helseher jest arcymagiem, zaś obecnie dowodzi magami towarzyszącymi armii Middenheim. Pod jego nieobecność gildia kieruje pełniący obowiązki arcy maga czarodziejka Janna Eberhauer.

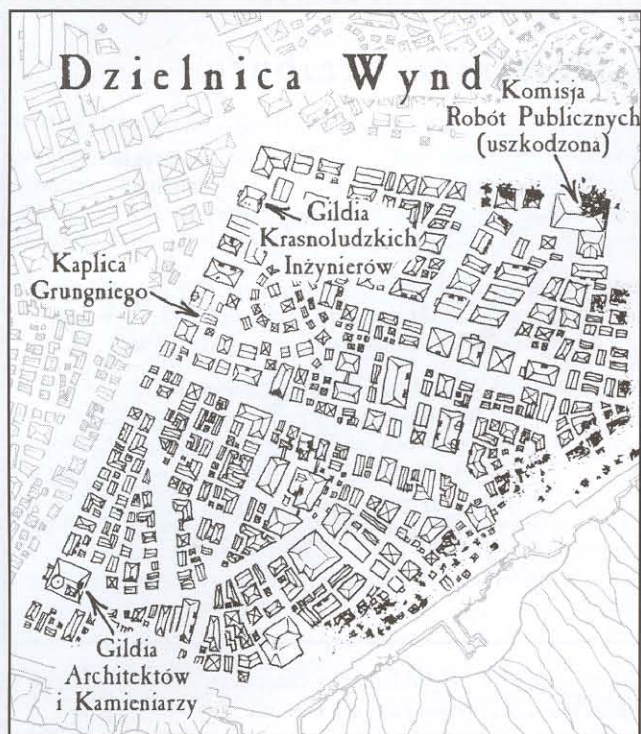
Członkowie gildii mogą szkolić się w każdej z Tradycji magii, poza demonologią i nekromancją, bowiem te są zakazane w całym Imperium. Jednakże w chwili obecnej najwięksi czarodzieje towarzyszą miejskiemu garnizonowi, więc w mieście obecnych jest niewielu nauczycieli magii. W takich okolicznościach istnieje zaledwie 50% szans na znalezienie maga, który mógłby przekazać BG nową wiedzę magiczną.

Zezwolenie na uprawianie magii w obrębie murów miejskich Middenheim kosztuje 1 zł i ważne jest przez rok. Członkostwo w Gildii kosztuje 12 zł rocznie i umożliwia korzystanie z bogatej biblioteki magicznej oraz pobieranie dalszych nauk.

Collegium Theologica

Kolegium założono w 1762 roku KI, celem nauczania ludzi aspirujących do kapłaństwa w kulcie Ulryka, a także by ułatwić studiowanie i szerzenie nauk zawartych w pismach tej religii. Od tamtego czasu uczelnia poszerzyła zakres nauk o właściwie każdą dziedzinę wiedzy i obecnie jest jednym z najważniejszych ośrodków akademickich w Starym Świecie.

Collegium Theologica nie posiada jednak oficjalnej imperialnej karty statutu uniwersytetu, co wielce boli middenheimczyków. Od jakiegoś już czasu trwają polityczne i dyplomatyczne działania zmierzające do uzyskania statusu uniwersyteckiego, lecz bez skutku. Przyczyn tego niepowodzenia niektórzy upatrują w uprzedzeniach religijnych, argumentując, że uniwersytety w Altdorfe i Nuln są sponsorowane przez ród imperialny i dostojników Świątyni Sigmara.



Mimo to Collegium Theologica – znane powszechnie jako „Kolegium”, zupełnie jakby było jedynym na świecie – dumne jest ze swej niezależności. Jego biblioteka zalicza się do największych w Starym Świecie. Większość zaków zapisuje się na trzyletnie studia wraz z zakwaterowaniem na miejscu, co kosztuje 50 zł rocznie. Opłata ta pobierana jest jedynie za nauczanie, zaś gdy dodać do niej koszt książek, przyborów i najbardziej niezbędnych wydatków na życie, suma ta szybko przekracza 200 zł rocznie. Należy też pamiętać, że wielu zaków żyje ponad stan, zwłaszcza gdy wliczy się w to żywność i napoje, głównie wysokie, tak potrzebne podczas każdej uczonej dysputy.

Dzielnica Wynd

Wynd mieści się w południowo-wschodniej części miasta, między Starym Rynkiem a dzielnicą bramy Południowej. Dominują tu warsztaty rzemieślnicze i składy kupieckie. Rzemieślnicy żyją zwykle nad lub obok swych zakładów, choć jest tu kilka domów bez warsztatów.

Wynd to dzielnica handlowa, zbudowana raczej z myślą o funkcjonalności niż o ładnym wyglądzie. Mur biegnący między bramami Wschodnią a Południową był najsilniej oblegany, dlatego ulice Wynd w pobliżu miejskich murów zostały w dużym stopniu uszkodzone. Wynd stanowi jednak dom dla większości middenheimskich budowniczych i kamieniarzy, dlatego naprawy w tej dzielnicy przebiegają szybciej niż gdzie indziej.

Kaplica Grungniego

Krasnoludy od dawna zapisywały swoją kartę w historii Middenheim, poczynając od czasów, gdy krasnoludzy inżynierowie przebili się przez skały Fauschlagu. Umożliwiło to Arturowi Teutogeńskiemu dotarcie na szczyt góry i założenie tam miasta. W Wynd mieszka większość

krasnoludów z Middenheim. Tam także mieści się kaplica Grungniego, służąca ich potrzebom duchowym.

Komuś, kto nie jest krasnoludem trudno znaleźć wejście do kaplicy. Jest to niepozorne, kamienne przejście między dwoma warsztatami. Za kamiennymi drzwiami biegnie kryta alejka, która gwałtownie opada w dół i skręca ostro pod jednym z budynków. Mniej więcej dwanaście metrów pod ziemią tunel rozszerza się w jaskinię, która stanowi przednią część kaplicy. Stoi tu mistrzowsko wykuty z kamienia posąg Grungniego, przedstawionego w pozie, gdy opiera się na kilofie tuż po tym, jak otworzył krasnoludom przejście do podziemi. Tylko tak daleko może dojść odwiedzający, który nie jest krasnoludem. Do tej sali mogą wchodzić jedynie zaufani przyjaciele krasnoludów, zaś żaden elf nigdy nie postawił tu swej nogi.

Komora za jaskinią to główna kaplica, do której wstęp mają jedynie krasnoludy. Stoi tu drugi posąg Grungniego, tym razem wykuty z brązu i ozdobiony wysadzonymi klejnotami pasem oraz koroną. W półświatku miasta krąży powszechna plotka, zgodnie z którą posąg jest wykonany ze szczerzego złota. Inna pogłoska z kolei mówi, że w kaplicy ukryte jest przejście do Podziemnego Miasta (str. 28). Władze kaplicy nie potwierdzają, ani nie zaprzeczają tej plotce.

Gildia Architektów i Kamieniarzy

Prawie wszyscy krasnoludscy kamieniarze i architekci z Middenheim należą do Gildii Inżynierów (str. 25). Natomiast Gildia Kamieniarzy i Architektów reprezentuje oraz sprawuje nadzór nad przedstawicielami tych profesji, należącymi do innych ras. Między obiema organizacjami trwa pewnego rodzaju rywalizacja, aczkolwiek nie ma ona charakteru sporu, bowiem rzadko muszą między sobą współzawodniczyć.

Krasnoludy oraz każdy, kto chce pracować zgodnie z ich tradycjami, wstępuje do Gildii Inżynierów, natomiast reszta zatrudnia się w Gildii Kamieniarzy i Architektów. Tylko inżynierowie z krasnoludzkiej Gildii potrafią naprawiać i konserwować wiadukty miejskie, zaś inne roboty budowlane przydziela się po równo obu gildiom, aby uniknąć oskarżeń o uprzedzenia.

Budynek Gildii Kamieniarzy i Architektów nie jest wielki, za to wygląda imponująco. Kamienne mury emanują siłą i stabilnością, sprawiając wrażenie, że będą stały wiecznie. Fasada została uszkodzona podczas walk, lecz widać, że budynek wyszedł z próby ostatnich tygodni lepiej niż inne budynki stojące tak blisko południowych murów miejskich. Wewnątrz można dostrzec misterne sklepienie wachlarzowe, które podobnie jak inne elementy dekoracyjne świadczy o umiejętnościach członków gildii.

Gildia czeka na nasilenie prac budowlanych związanych z naprawami po oblężeniu. Terminarz gildii jest już pełen, zaś tempo prac ma się zwiększyć, gdy graf powróci wraz z armią.

Biura Komisji Robót Publicznych

Komisja Robót Publicznych nazywana jest, podobnie jak Komisja Zdrowia, Edukacji i Opieki Społecznej (str. 21), po

prostu Komisją. Ludzie jednak rzadko je myślą, z kontekstu rozmowy domyślając się, o którą instytucję chodzi.

Komisja Robót Publicznych mieści się w szarym budynku, blisko załomu murów, które skręcają w stronę południowo-wschodniego narożnika miasta. Tak jak budynki rzeźni Fleischera po drugiej stronie ulicy, również budynek Komisji został poważnie uszkodzony. Pracownicy przenieśli się do pałacu, zabierając ze sobą mapy miejskich ulic i kanałów (str. 28). Niektóre z tych planów uważa się za tak poufne, że są niedostępne dla ogółu.

Gildia Krasnoludzkich Inżynierów

Niepozorny i niewielki budynek tej gildii stoi nieopodal wejścia do kaplicy Grungniego. Obydwa miejsca połączone są tajnym tunelem, o który wiedzą jedynie starsi kapłani i władze gildii. W przeciwieństwie do siedziby Gildii Kamieniarzy i Architektów (str. 24), budynek pełni jedynie funkcje praktyczne, bowiem Gildia Inżynierów nie musi się reklamować.

Do Gildii należą chyba wszystkie mieszkające w mieście krasnoludy, które zajmują się budownictwem lub inżynierią, a także wielu z tych parających się innymi rzemiosłami. Gildia to także klub towarzysko-polityczny dla krasnoludów z Middenheim, który powieli niektóre funkcje Komisji d/s Elfów, Krasnoludów i Niziołków. Wielu krasnoludów woli udać się właśnie do Gildii niż do Komisji, bowiem tę pierwszą prowadzą wyłącznie ich ziomkowie i nie ma powiązań z władzami miasta. Gildia uważa, że właśnie dlatego lepiej dla krasnoludów, by przychodziły ze swymi sprawami tutaj.

Członkami Gildii mogą zostać jedynie krasnoludy. Wstępujący w jej grono muszą przejść wymagające testy rzemiosła – dopiero po ich zdaniu mogą otrzymać tytuł członka i pozwolenie na pracę w mieście. Kilka lat temu Gildia Kamieniarzy i Architektów usiłowała przyciągnąć część krasnoludów, którą odrzuciła Gildia Inżynierów. Jednakże ci woleli poprawić swoje kwalifikacje i ponownie zdawać we własnej Gildii niż wstąpić w szeregi organizacji, która uznaje niższe standardy robót, a co gorsza, przyjmuje elfy!

Dzielnice Sudgarten i Zachodnia

Obszar ten ciągnie się po obu stronach ulicy wiodącej od bramy Zachodniej. To okolica domów klasy średniej, sklepów i magazynów.

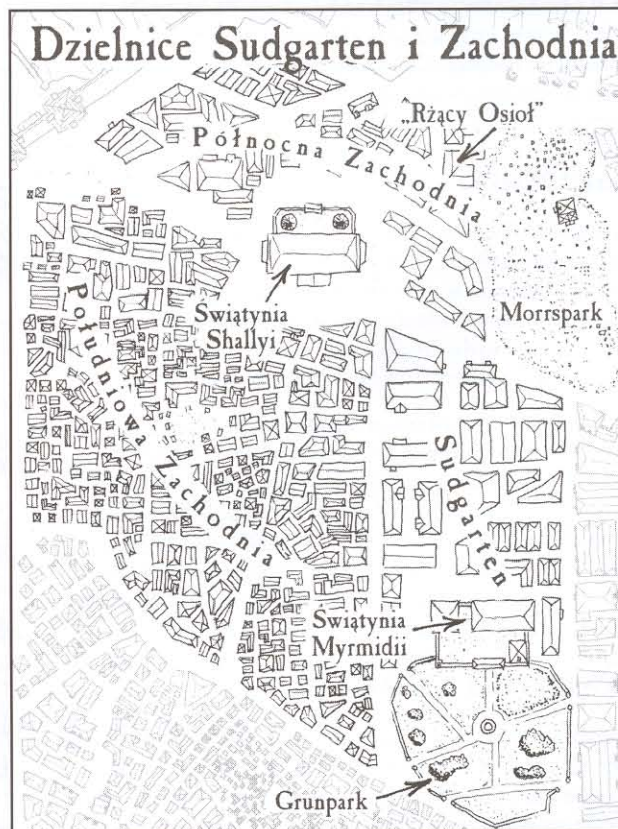
Dzielnica Sudgarten (Południowy Ogród) wzięła nazwę od Zielonego Parku, który zajmuje jej południowy kraniec. Ulice są tu szersze niż w okolicy bramy Zachodniej, zaś budowle bardziej imponujące. Dzielnica Zachodnia to tak naprawdę dwie dzielnice w jednej. Pierwsza leży na północ od ulicy Bramy Zachodniej, druga na południe. Północna część obfituje w zieleń, przypominając nieco Sudgarten. Stoi tam również kilka pomniejszych świątyń. Natomiast południowa jest bardziej zatłoczona i przed oblężeniem kwitnął tam ożywiony handel.

Walki toczyły się także na wiadukcie i w okolicy bramy Zachodniej. Budowle te przetrwały nieustanne ataki demonicznych oddziałów Be'lakora, zwanego Mrocznym Mistrzem. Wiadukt i brama po zachodniej stronie zostały uszkodzone w mniejszym stopniu niż brama Wschodnia i jej wiadukt. Obydwie struktury zostały zbombardowane kamieniami przez harpie oraz oddziały naziemne, a także przez Polującego-W-Mroku, strasznego i potężnego demona, przyzwanego przez Be'lakora. Kamienie budulcowe murów i bramy są osmalone, podziurawione i popękane. Kilka budynków zostało uszkodzonych w trakcie ostrzału, ale straty nie są tak poważne jak po wschodniej stronie.

Morrspark

W północno-wschodniej części dzielnicy Wschodniej znajduje się zapelniony grobami cmentarz, zwany Morrspark. Niedaleko mieści się siedziba Gildii Medyków (str. 16). Jak twierdzą złośliwi, to sąsiedztwo nie jest przypadkowe. Cmentarz Morra jest miejscem otwartym dla ogółu, lecz ludzie nie przychodzą tu zbyt często. Obecnie to jedno z niewielu miejsc publicznych wolnych od tłumu uchodźców, którzy gnieźdzą się w prowizorycznych schronieniach.

Wzdłuż północnego i wschodniego skraju parku cmentarnego pobudowano wielkie mauzolea i grobowce rodzinne możnych obywateli Middenheim. Miejsca na Fauschlagu brakuje, więc cmentarza nie można powiększyć. Między innymi z tego powodu ci, których stać na kwatery w Morrsparku, fundują sobie wystawne i znakomicie wykonane pomniki nagrobne. Cały cmentarz zapchany jest posągami, obeliskami, kamiennymi urnami i plintami oraz innymi wybitnymi dziełami sztuki kamieniarskiej.



Nieopodal północnego wejścia na cmentarz stoi niewielka kaplica Morra. Została zbudowana w tradycyjny sposób, z czarnego kamienia i nie ma na niej ozdób. Wejście pozbawione jest drzwi, zgodnie z nauką kultu, która głosi, że drzwi do królestwa Morra są zawsze otwarte. Tutaj odbywają się ceremonie pogrzebowe dla tych, których stać na pogrzeb w Morrsparku.

Żniwo śmierci zebrane podczas oblężenia Middenheim przysporzyło kultowi Morra ogromu pracy. Kapłanów zaczęto codziennie wzywać do posług nad setkami, a wręcz tysiącami zmarłych. Na tyłach kaplicy wyrównano teren przeznaczony na groby kapłanów i wzniesiono tam wielki stos. Nad każdą grupą zmarłych wygłaszano skróconą modlitwę, po czym palono ciała. W ten sposób dusze szybko ulatywały do królestwa Morra, zaś ciałom nie groziły bezbożne praktyki nekromantów lub innych sług Chaosu. Ponadto zapobiegło to wybuchowi epidemii.

Obecnie po stosie została wielka hałda popiołu, z której gdzieś tam przebłyśnie bielą zwapniona kość. Na otaczających hałdę budynkach i pomnikach pełno grubej, tłustej sadzy, a w powietrzu wciąż unosi się smród spalonych ciał. Słudzy świątyni składają prochy w mogiłach zbiorowych, zaś w międzyczasie zwilżają hałdę wodą, by wiatr nie rozwił jej po ulicach i na domy. Mówi się o wzniesieniu w miejscu dawnego stosu pomnika ku pamięci poległych w obronie miasta, z napisami w eltharinie, khazalidzie i staroświatowym.

Na wielu cmentarzach Starego Świata mieszkają spore stada kruków, świętych ptaków Morra. Nie inaczej jest w Morrsparku. Nocami ptaki śpią w koronach drzew otaczających cmentarz, zaś w dzień lecą za mury, by żywić się gnijącymi ciałami rozzwierconych, wciąż zwisających ze skał poniżej miasta. Przeważnie uważa się to za dobry znak. Wierni upatrują w tym symbol tryumfu Morra nad życiem i Chaosem. Częściej jednak słyszy się, że kruki Morra pomagają w ten sposób swym dwunożnym sąsiadom uprzętać miasto.

Grunpark

Grunpark (Zielony Park) leży w południowo wschodniej części ogrodu Sudgarten i to dzięki niemu zawdzięcza swą nazwę. Także tutaj pełno jest prowizorycznych namiotów i szałasów dla uchodźców. W okolicach fontanny, która jest jednym z niewielu źródeł wody pitnej, dochodzi nawet do bójk między zdesperowanymi bezdomnymi.

Południowy skraj parku graniczy z niesławnym Ostwaldem (str. 19), dlatego czasami walki miejscowych gangów ostwaldzkich oraz przesiedleńców ze Starego Kwartалу przenoszą się na obszar Zielonego Parku. Obie strony konfliktu stale werbują nowych członków z obozu uchodźców w Grunparku. Przygotowują się bowiem do decydującego starcia, które rozstrzygnie, kto będzie kierował światem przestępczym Middenheim.

Świątynia Shallyi

Świątynia Shallyi ustępuje wielkością przybytkom Ulryka czy Sigmara, lecz mimo to jest zachwycającym dziełem architektury. Ma wspaniałe, rzeźbione marmurowe fasady, zaś freski we wnętrzu są dziełem wielkiego tileańskiego mistrza,

Angela di Remas. Przy świątyni mieści się niewielki szpital, otoczony ogrodem, w którym rosną zioła lecznicze.

Podczas oblężenia świątynia Shallyi była niesamowicie obciążona pracą. Kapłanki musiały radzić sobie nie tylko z niustannym napływem rannych, ale także powstrzymać wybuch zarazy. Wraz z hordą Be'lakora i zwierzoluźmi Khazraka Jednookiego zachodnią bramę zaatakował Feytor Skażony, wybraniec Nurgla. Dzięki znaczącej pomocy kapłanek świątyni udało się opanować rozprzestrzenianie się chorób, które Feytor zamierzał rozsiać po całym mieście.

Po zakończeniu oblężenia kapłanki wciąż miały wiele pracy. Jednak dzięki pomocy wiernych i ochotników z całego miasta, więcej uwagi mogły poświęcić tysiącom uchodźców tłoczących się w mieście oraz middenheimczykom, którzy podczas szturm stracili dach nad głową. Z tego powodu szpital nadal jest przepełniony. W każdej sali leżą chorzy albo bezdomni.

Świątynia Myrmidii

Przyjezdnych często zaskakuje widok świątyni Myrmidii w mieście Białego Wilka, bowiem Ulryk i Myrmidia od dawna rywalizują między sobą na płaszczyznach historii i mitologii. Niewielką budowlę ufundował kilka wieków temu oddział tileańskich najemników, służących miastu podczas Wieku Trzech Imperatorów. Jest skromna, a trzech miejscowi kapłani utrzymują ją z datków wiernych i darowizn kilku wysoko postawionych dowódców wojskowych Middenheim.

„Rzący Osioł”

Lokal stoi przy małym skwerze nieopodal Morrsparku. „Rzący Osioł” był ulubionym miejscem spotkań middenheimskiej złotej młodzieży, chcącej się pokazać i być dostrzeganymi. Ekscentrycznością odzieży klienteli i pijackimi ekscesami ustępował jedynie „Upadłemu Rycerzowi” (str. 21). Zasłużenie słynął ze swego kabaretu, w którym częstokroć wystawiano kąśliwe satyry na możliwych obywateli Middenheim. Atmosfera politycznego nieposłuszeństwa, jaką roztaczał, przyciągała również wielu żaków.

Dziś „Rzący Osioł” stoi pusty i zabity dechami. Na wieść o nadchodzącej hordzie Chaosu, właściciele, Hans i Wanda Kaltenbrunnerowie, porzucili lokal i uciekli do Altdorfu. Podczas oblężenia, na rozkaz grafa, drzwi lokalu zostały wyważone i budynek był wykorzystywany jako szpital, ale potem wejście ponownie zabito i dom czeka na powrót właścicieli. Jednakże jedna z desek zasłaniających okno na tyłach lokalu została poluzowana i budynek zajęła w tajemnicy grupa uchodźców. Kapłanki ze świątyni Shallyi wiedzą o tym, lecz nie powiadomiły władz.

Dzielnica Kupiecka

Dzielnice tworzą trzy przyległe kwartały: Geldmund, Kaufseit i Brotkopfs. Kupców, warsztaty i składy można znaleźć także w innych dzielnicach, lecz to tutaj mieści się centrum handlu miejskiego.

Brotkopfs i Kaufseit to niemalże wyłącznie kwatery handlowe, w których pełno składów i biur kupieckich, gdzieś tam można znaleźć przyzwoitą tawernę. Większość miejscowych kupców mieszka w Geldmund. Dzielnica nie jest tak wytworna jak Grafsmund, zaś wyższe sfery uważają ludzi z Geldmund za nowobogackich parweniuszy.

Dzielnice Kupiecką dzieli spora odległość od murów miejskich, dlatego wyszła z oblężenia z niewielkimi zniszczeniami. Kilka razy tłumy uciekinierów zaatakowały składy w poszukiwaniu żywności, lecz powstrzymała ich straż miejska. Obecnie składy są prawie puste, a handel z resztą Imperium jest dopiero wznawiany. Kupcy z Geldmund utrzymują pozory normalnego życia, utrzymując się z oszczędności, lecz wielu skrycie wyraża niepokój, że ciężkie czasy nie skończą się tak szybko.

Kluby i tawerny dzielnicy kupieckiej również starają się działać, jak co dzień. Trzy najbardziej znane lokale – „Lament Niebios”, „Oręż Rycerza” i „Galeon” utrzymują się głównie dzięki stałym bywalcom, którzy z determinacją wydają w nich tyle samo pieniędzy, co przed oblężeniem. Kłopoty finansowe lub nawet stwarzanie pozorów takiej sytuacji, w kręgach kupieckich oznacza okazanie swej słabości. W ciągu ostatnich miesięcy kupcy miejscy stracili tyle samo co inni mieszkańcy, lecz prędzej oddaliby życie, niż przyznaliby się do strat.

Gildia Kupiecka

Siedziba Gildii Kupieckiej mieści się w iście strategicznym punkcie – na skrzyżowaniu ulic wiodących od bram Wschodniej, Zachodniej, Północnej i Południowej. To imponująca budowla o trzech piętrach, której fronton zdobią bogate sztukaterie w stylu tileańskim. Zawsze było tu bardzo tłoczno, zaś dziś Gildia jest jednym

z najruchliwszych miejsc w mieście. Z powodu ostatnich wydarzeń, handel prawie ustał i wszyscy klienci dysponują znikomymi zapasami towaru i gotówki. Jednak członkowie Gildii całymi dniami starają się sprawiać wrażenie zajętych i bogatych, a w międzyczasie obserwują się wzajemnie, szukając oznak słabości. Krążą wokół siebie niczym rekiny, czekając tylko na znak, kogo pożreć najpierw.

Komisja Handlu

Jej pełna nazwa brzmi: Komisja Handlu i Podatków. Pierwotnie założono ją z myślą o nadzorowaniu społeczności kupieckiej. Jednakże biurokraci okazali się miernymi przeciwnikami dla sprytnych i biegłych w subtelnych handlowych zawiłościach kupców z Middenheim. Dlatego też prawie wszystkie posady w Komisji objęli starsi członkowie Gildii Kupieckiej. Podobno niektórzy z nich, w mniej oficjalnych okolicznościach, nazywają Komisję „aneksem do gildii”. W ten sposób kupcy middenheimscy w praktyce rządzą sami sobą.

Komisja współpracuje z innymi gildiami w Middenheim, dzięki czemu za jej drzwiami zawarto wiele dochodowych umów. W chwili obecnej Komisja zajmuje się głównie przeszukiwaniem starych przepisów, które pozwoliłyby kupcom na zwrot podatku poniesionego na cele odbudowy gospodarki miasta.

Kompania przewozowa „Biegnący Wilk”

Teoretycznie „Biegnący Wilk” konkuruje na trasach z i do Middenheim z „Zamkową Skałą”, lecz pomimo nasilonej rywalizacji obie spółki podzieliły między sobą obszary działania. „Zamkowa Skała” obsługuje drogi do Altdorfu



i na południe, zaś „Biegnący Wilk” czerpie dochody z trasy na Marienburg i drogi na północ Imperium.

Obecnie siedziba kompanii opustoszała. Armia zarekwirowała konie i wcieliła w swoje szeregi większość woźniców. Powozy stoją beczynn timer pod wiatami, zaś

interesu pilnuje garstka dozorców. Chaos opanował ziemie na północ od miasta, i mimo iż z Marienburga przybywa co jakiś czas karawana pod silną eskortą, drogi północne są dość niebezpieczne. Nie wiadomo, kiedy zostaną wznowione regularne połączenia.

— Podziemne Miasto —

Ludzkie kroniki podają, że gdy Teutogeni pod wodzą Artura odnaleźli Fauschlag, skała była jeszcze nietknięta jakąkolwiek ręką. Miejscowym krasnoludom przypisuje się jedynie drobną pomoc w dotarciu na szczyt świętego Ulricsbergu. Krasnoludzkie zapisy mówią jednak co innego. Zanim ludzie przybyli założyć miasto, Khazadzi zwały skałę *Grazyakh Grungni*, co znaczy Wieża Grungniego. Krasnoludscy górnicy od wielu wieków pracowali w jej czeluściach, nieustannie wydobywając z niej złoto i inne minerały.

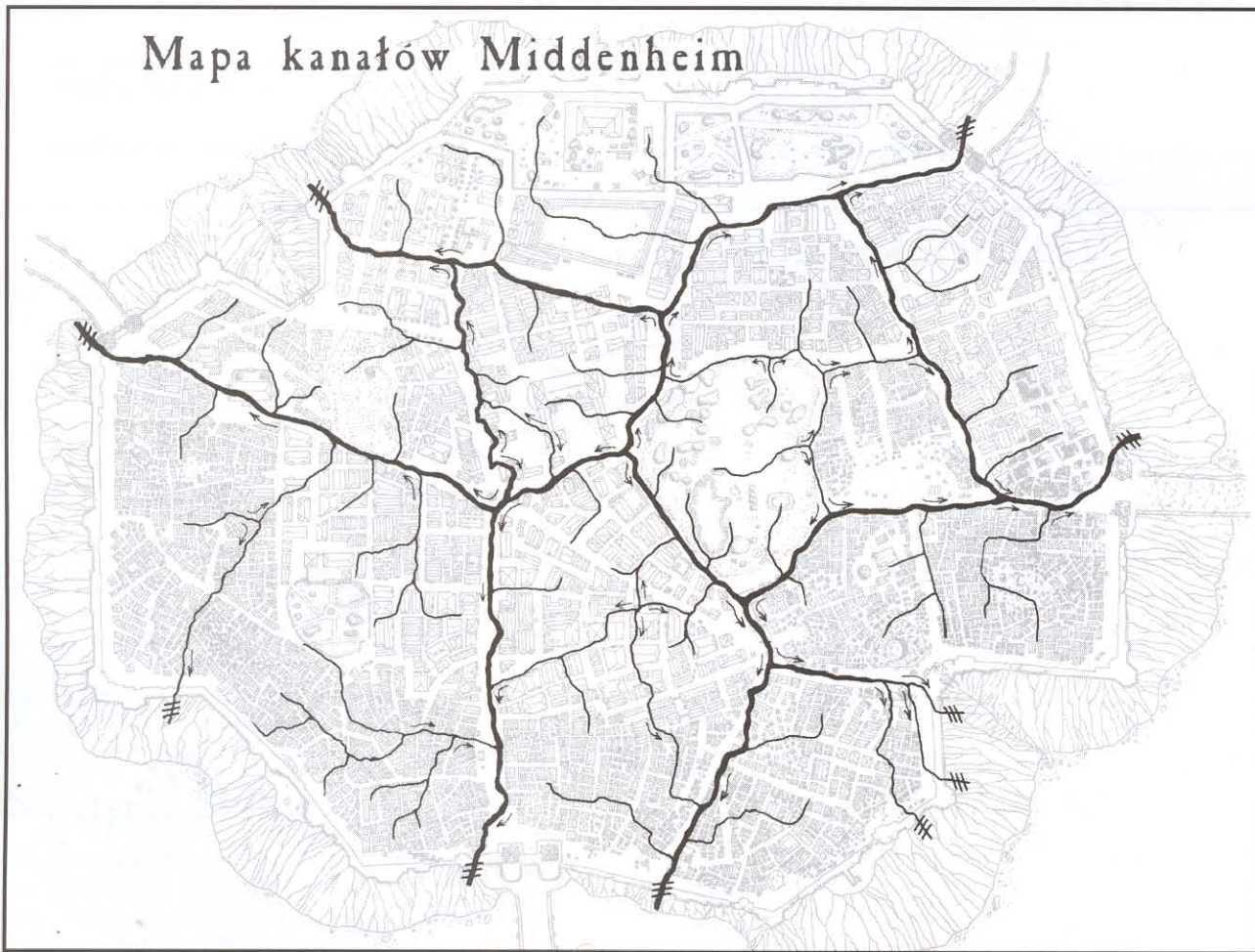
Podczas oblężenia w 1750 roku KI, tunele pod miastem niemalże doprowadziły do jego upadku. Zawalono je i od tamtego czasu władze miasta są świadome możliwości ataku spod ziemi. Niemniej jednak nadal krąży opowieści o rozległej sieci tuneli pod miastem, połączonej

z powierzchnią. Zdarzało się również, że z kanałów wychodziły rozmaite istoty i wznicały chaos w mieście, dopóki ich nie ubito.

Podczas ostatniego oblężenia, o Podziemne Miasto toczyły się walki prawie tak zacięte jak na murach i pod bramami Middenheim. Zwierzoludzie bez przerwy szukali wejścia do tuneli u stóp skały, zaś w samych tunelach pod miastem krasnoludscy wojownicy podziemni oraz drużyny szczurołapów powstrzymywali kolejne ataki potworów.

Tuż po wycofaniu się sił najeźdźczych graf Borys zarządził dokładne zbadanie znanych kanałów oraz odcięcie wszelkich tuneli, które wydrążono podczas oblężenia. Gildia Krasnoludzkich Inżynierów (str. 25) wykonała to zadanie błyskawicznie, lecz tak naprawdę

Mapa kanałów Middenheim



nikt nie wie, jak wiele jest tuneli. Niezliczone budynki wyposażone są w głębokie piwnice. Od wieków tunele i kanały służyły do transportu towarów oraz załatwiania interesów, które najlepiej przeprowadza się z dala od światła dziennego i czujności władz. Nieraz pod niewinnie wyglądającymi budynkami odkrywano świątynie kultystów Chaosu lub miejsce odprawiania heretyckich obrzędów. Nawet krasnoludy przyznają, że dużo czasu zajmie przekonanie się o prawdziwym zasięgu tuneli wykopanych podczas oblężenia.

Kanały

Kanały miasta rozchodzą się promieniście od centrum Middenheim, opadając lekko w dół, aż do zbocza Fauschlagu, gdzie w kilku miejscach wzdłuż jego obwodu wypuszczają ścieki. Ujścia zamknięto ciężkimi kratami z żelaza, które wzmocniono magicznie w czasie pierwszych dni oblężenia, by uniemożliwić wyprowadzenie przez nie ataku z zaskoczenia. W czasie walk patrolowały je regularnie drużyny straży (str. 8), krasnoludzkich wojowników podziemnych oraz oddziały, którym udało się ściągnąć na siebie gniew dowódców. Patrolowanie kanałów nie cieszyło się wielką popularnością. Wszyscy zgadzali się, że ktoś musi to robić, lecz większość ludzi uważała, iż powinien robić to ktoś inny.

Górne tunele

W kilku miejscach kanały łączą się z rozległą siecią tuneli. Większość takich wejść zawalono, lecz nie ma gwarancji, że odkryto wszystkie. Górne tunele można podzielić na następujące obszary:

Piwnice

Wiele domów w Middenheim jest podpiwniczonych. Liczne z tych piwnic, zwłaszcza w bogatych domach, są dość rozległe. Piwnice pełnią rolę nie tylko chłodnych i suchych spiżarni. Wiele majątnych rodzin ma pod domami własne krypty oraz skarbcie. Zamożne krasnoludy utrzymują wielkie podziemne siedziby, zaś nad ziemią widoczne są jedynie małe, niepozorne domostwa.

Katakumby

Morrspark (str. 25) jest przepelniony, bowiem nie może poszerzyć swych granic. Większość middenheimczyków nie wie jednak, że od wielu stuleci nekropolia rośnie w dół.

Wejście do katakumb znajduje się za ukrytą zapadnią w kaplicy Morra. Schody pod nią wiodą do labiryntu tuneli, w ścianach których mieszczą się krypty i ossaria. Dawniej katakumby były cmentarzem krasnoludów, które chowały tu zmarłych, zgodnie z tradycją „powrotu do dobrej skały, która dała im życie”. Jednakże, gdy coraz trudniej było o kwatery na powierzchni, kult Morra uzyskał od krasnoludów pozwolenie na wydzielenie części katakumb do pochówku zmarłych z innych ras.

Kapłani Morra od dawna obawiali się możliwości ataku spod ziemi. Wystarczyłoby, że jeden nekromanta wkradnie się do katakumb, a zdołałby powołać do życia całą armię, która na powierzchni uczyniłaby niewyobrażalne spustoszenie. Z tego powodu istnienie katakumb jest utrzymywane w wielkiej

Nowa profesja: strażnik kanałów

Strażnicy kanałów – zwani pogardliwie kanalarzami – to wyspecjalizowana organizacja podlegająca komendantowi straży miejskiej. Jej zadaniem jest utrzymywanie bezpieczeństwa w kanałach miejskich. Trzeba odwagi, by pilnować cuchnących tuneli pod Middenheim. Jednak podczas rekrutacji nowych członków strażnicy kanałów nie wybrzydzą tak jak inne siły zbrojne. Między innymi dlatego, że zawsze brakuje chętnych do pełnienia tej nieprzyjemnej i niebezpiecznej służby. Zwykły patrol strażników liczy od 6 do 8 osób.

Uwaga: Jeżeli wybierasz losowo swą pierwszą profesję, za zgodą MG możesz zamienić „strażnika” na „strażnika kanałów”.

– Strażnik kanałów –

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	+5	–	+10	+5	–	+10	–

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
–	+2	–	–	–	–	–	–

Umiejętności: przeszukiwanie albo pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, tropienie albo sekretne znaki (zwiadowców), ukrywanie się, unik, wspinaczka

Zdolności: grotolaz, szybkie wyciągnięcie albo odporność na choroby

Wposażenie: lekka zbroja (skórzana kurta), kusza i 10 bełtów, latarnia

Profesje wstępne: chłop, ochotnik, strażnik, strażnik więzienny, szczurołap, tarczownik

Profesje wyjściowe: najemnik, przemytnik, sierżant, strażnik, szczurołap, tarczownik, weteran

tajemnicy, znanej tylko kapłanom Morra, krasnoludom i władcom Middenheim. Podczas oblężenia w katakumbach poszukiwano śladów obecności różnych potworów, lecz podziemna nekropolia okazała się bezpieczna.

Tunele przemytnicze

Najtrudniej było bronić sieci tajnych tuneli, które od wieków powstają poszerzane rękami złodziei, przemytników i każdego, kto chce poruszać się po mieście, nie zwracając uwagi straży. Oczywiście władze wiedzą tylko o niewielkiej części tych korytarzy. Gdy tylko odkrywane są stare tunele, a ich użytkownicy aresztowani, natychmiast powstają nowe odnogi i przejścia.

Władcy przestępczego półświatka w Middenheim szybko zdali sobie sprawę, że jeśli miasto wpadnie w ręce Chaosu,

Operacja „Przewaga”

Od niepamiętnych czasów w tunelach Podziemnego Miasta gnieźdzą się skaveny, choć ich istnienie ukrywane jest w tajemnicy. Krasnoludy walczyły z nimi w swych kopalniach w Wieży Grungniego, na długo przed przybyciem Teutogów, ale częste kampanie mające wyrzucić szczuroludzi z Ulricsbergu nigdy nie przyniosły trwałego sukcesu. Graf Borys i dowódcy middenheimskich sił obronnych wiedzą o tym i dlatego byli bardzo wyczuleni na wszelkie zagrożenia spod ziemi.

Gdy siły Archaona i jego podwładnych okrążyły miasto, czujki na murach i wieżach donosiły o skavenach pojawiających się od czasu do czasu wśród oblegających, lecz niewielu z nich brało udział w walkach o bramy i wiadukty. Skaveny z zatrważającą skutecznością walczyły u boku sił Chaosu podczas podejścia do miasta. Potem jednak zaczęły działać na własną rękę.

Zaciekle walki pod ziemią skupiły się głęboko w sercu Ulricsbergu. Skaveny łatwo było wyprzeć z tuneli bliżej powierzchni miasta, jednak zaciekle broniły swojego punktu zbornego. Wielokrotne ataki specjalnie wyszkolonych żołnierzy i grup zahartowanych w bojach awanturników nie zmieniły decyzji skavenów o utrzymaniu za wszelką cenę jaskiń w sercu Fauschlagu. W końcu rozkazano odciąć wszystkie tunele i pilnować ich na wypadek prób ponownego otwarcia. Skaveny jednak wydawały się być zadowolone z rozwoju wypadków i nie usiłowały pokonywać zawałów skalnych.

By uniknąć paniki, obecność skavenów pod miastem trzymano w tajemnicy przed mieszkańcami. Graf uznał, że dopóki skaveny są powstrzymywane, nie będą stanowiły bezpośredniego zagrożenia. Jednak pojawiło się kilka subtelnych znaków, które świadczyły o czymś zgoła innym.

Przy ciele jednego z zabitych Szarych Proroków odnaleziono dokumenty, w których niejasno nawiązywano do jakiegoś wielkiego przedsięwzięcia. Jego nazwa tłumaczona z queekish brzmi mniej więcej: „Operacja Przewaga”. Poza tą krótką wzmianką brakowało konkretnych szczegółów o samej operacji. Podwojono strażę przy odciętych tunelach do serca Fauschlagu, brakowało bowiem innych możliwości. Próbowano magicznie zajrzeć do skavenkiej twierdzy w Fauschlagu, lecz czary rozproszyła bariera zaklęć. Według części magów wskazuje to na obecność dużych ilości spaczenia. Inni pogardliwie ripostują, że sama liczba skavenów wskazuje na wielką ilość spaczenia, co można było wywnioskować bez uciekania się do magicznych obserwacji.

Wysłano oddział w celu poznania zamiarów skavenów. Żywy powrócił tylko jeden zwiadowca, niestety zupełnie postradał rozum i zaczął ulegać mutacji w takim tempie, że niemal natychmiast trzeba było go uśmiercić. Bredził coś o Wielkiej Półkuli, która spoczywa pod miastem w ogromnej pieczarze, strzeżonej przez legiony skavenów. Nikomu jednak nie udało się pojąć, o czym mówi.

Gdy po dwunastu dniach oblężenia siły Chaosu odstąpiły od murów, otwarto zawałone tunele i wysłano na dół oddziały specjalne oraz grupy poszukiwaczy przygód, by zbadały, czy szczuroludzie opuścili twierdzę. Jak dotąd nie powróciła żadna z wysłanych ekip i nikt nie wie, na czym polegała rozpoczęta „Operacja Przewaga”, lub czym jest owa półkula ujrzana przez bredzącego szpiega. Wiele ludzi sądzi, że cierpiał na halucynacje, które zostały wywołane przez ten sam czynnik, który był odpowiedzialny za fatalne mutacje – niszczące działanie dużej ilości spaczenia.

wówczas stracą równie wiele, jak sam graf. Dlatego rozlokowali własne oddziały w ramach obrony ich części Podziemnego Miasta. Bojownikom brakowało wyszkolenia strażników, szczurolapów lub wojowników podziemnych, lecz powstrzymywali ataki bestii z wielką ofiarnością. Teraz z równym zapałem usuwają barykady i oczyszczają zasypane korytarze. Świat przestępczy wraca do swojej zwykłej działalności.

Pałac Podziemny

Każdy mieszkaniec Middenheim wie, że piękny kompleks pałacowy (str. 13) jest częścią o wiele większej budowli. Pod pałacem znajdują się krypty, w których spoczywają pogrzebane całe pokolenia Todbringerów, wraz z wcześniejszymi grafami. W sąsiedztwie mieszczą się mennica miejska oraz skarbiec, w tym jego część zawierająca prywatną fortunę grafów.

Podziemnego kompleksu bronią najlepsze pułapki i magiczne zabezpieczenia, jakie tylko można było przygotować. Rytuały odprawione przez magów z Kolegium Złota wzmocniły skalę

wokół podziemi, nadając jej twardość diamentu, co uczyniło niemalże niemożliwym przebicie się przez nią. Mówi się, iż całości strzegą potężne duchy ziemi, które dzięki magicznym zaklęciom zaatakują każdego intruza, zanim ten zbliży się choćby do kompleksu.

Krąży plotka o tajnym tunelu, który ciągnie się spiralą od pałacu grafów aż do stóp skały. Kiedyś takie przejście faktycznie istniało, lecz jeden z pierwszych grafów rodu Todbringerów nakazał je zasypać i zespolić na powrót ze skałą, czego dokonała krasnoludzka inżynieria oraz magiczne zaklęcia. Sam pomysł, by graf mógł cichaczem wymykać się z pałacu, był zniewagą dla honoru Todbringerów. Bardziej praktycznym powodem usunięcia przejścia była chęć zapobieżenia możliwości, że ktoś mógłby wykorzystać tę drogę, by wkraść się do prywatnych komnat grafów.

Undgrin

Krasnoludy z Wieży Grungniego stworzyły podziemną społeczność na długo przed przybyciem pierwszych ludzi. Jej siedzibę do dziś konserwują potomkowie jej twórców,

bowiem wymaga tego poszanowanie tradycji i rzemiosła. W khazalidzie kompleks nosi nazwę *Undgrin* („Pod-droga”) i mieści się w centrum osiedla middenheimskich krasnoludów.

Wejścia do Pod-drogi znajdują się w kaplicy Grungniego (str. 24) oraz w komnacie rady Gildii Krasnoludzkich Inżynierów (str. 25). Większość krasnoludów wie o istnieniu tunelu łączącego obydwie budowle, lecz jedynie miejscowe klany oraz ich najbliżsi przyjaciele i sprzymierzeńcy znają prawdziwe rozmiary middenheimskiej Pod-drogi. Nie jest na tyle wielka, by nazywać ją twierdzą, choć część middenheimskich krasnoludów mówi na nią, z mieszaniną dumy i ironii, *Karak Grazhyakh* – „Twierdza Wieży”.

Pod-droga sięga głębiej niż większość sieci tuneli, które mają bezpośrednie połączenie z powierzchnią. Krasnoludy od dawna bronią jej przed skavenami i innymi najeźdźcami. Przepuszczenie przez *Undgrin* choćby jednego wroga byłoby hańbą dla brodatego ludu, więc krasnoludy postarały się, by podczas oblężenia, Pod-droga należała do najbezpieczniejszych zakątków Middenheim.

Głębsze tunele

Skaveny były bardzo aktywne podczas oblężenia miasta, ale w tajemnicy działają pod Middenheim już od wielu wieków. Jest ich stosunkowo niewiele. Zgodnie z tradycją swego ludu nieustannie toczyły walki między sobą, z rzadką zawierając nietrwałe sojusze między klanami. Lecz nie tylko skaveny zagrażają podróżującym we wnętrzu Ulricsbergu. W głębi zapomnianych jaskiń BG mogą natknąć się na inne potwory.

Zwierzoludzie

O tym, że Ulricsberg zamieszkały jest przez zwierzoludzi, wiedzano już, zanim Khazrak Jednooki posłał w trzewia góry swoich zwiadowców. Może wydawać się dziwne, że middenheimczycy nie interesowali się zbytnio ziemią pod ich stopami. Swoje bezpieczeństwo powierzają stromym skalnym ścianom. Dopóki wiadukty, bramy i drogi są bezpieczne, mieszkańcy nie zważają na nic innego.

Większości nierównego i zalesionego obszaru wokół Fauschlagu nigdy nie oczyszczono. Podróźni przemieszczają się nad nim po wiaduktach, niewiele myśląc o tym, co znajduje się poniżej. Poszukiwacze przygód oraz inni śmiałkowie czasem schodzą do lasów, by polować na zwierzoludzi, lecz nigdy nie podjęto zdecydowanego wysiłku w celu opanowania okolicy. Podnóże skały jest zbyt kamieniste, by nadawało się pod uprawy. Poza tym, nikt nie chce mieszkać pod skałą, z której spływają miejskie ścieki. Najbliższą osadą są nędzne chaty w Warrenburgu, w pobliżu zachodniego wiaduktu. Miasteczko leży obecnie w ruinie. Zostało zmiecione z powierzchni ziemi przez siły oblężnicze.

Miejscowi zwierzoludzie nigdy nie byli na tyle silni, by zagrozić Middenheim, dlatego nie widziano sensu w polowaniu na nich. Niektórzy middenheimczycy zaczęli traktować zwierzoludzi jako coś w rodzaju zwierząt domowych, a przynajmniej jako barwną faunę,



która wyróżniała miasto wśród mniejszych od niego. Rycerze Pantery ze straży osobistej grafa przyjęli głowę zwierzoczęka za jedno ze swych oznaczeń.

Z powodu niedawnego oblężenia nastawienie do zwierzoludzi zmienia się. Widok armii tych stworzeń szturmujących wiadukty i szukających przejścia przez skałę był wstrząsający. Lud Middenheim zdał sobie sprawę, do czego mogło doprowadzić ich samozadowolenie. Co prawda armia miasta jest nadal w terenie, zaś straż ma pełne ręce roboty przy zaprowadzaniu porządku, ale kilka niezależnych grup prowadzi skoordynowane patrole u podnóża Fauschlagu, oczyszczając teren ze zwierzoludzi i innych groźnych stworzeń. Ponadto Komisja Robót Publicznych (str. 24) ogłosiła, że płaci 1 zł za dostarczoną mapę każdego nowoodkrytego tunelu lub jaskini.

Przyroda

W pieczarach u podnóża góry żyją stworzenia bardziej naturalne od zwierzoludzi, lecz równie groźne. Mają tam swoje kryjówki wielkie koty i niedźwiedzie, ale także inne zwierzęta.

Na półkach skalnych oraz w wylotach jaskiń wysoko na ścianach Fauschlagu żyją rozmaite istoty latające. Orły, w tym także te największe, zakładają tu gniazda, uznając Middenheim za dogodny teren łowiecki zapewniający wykarmienie młodych. Zabijanie ptaków z pewnością ochroni mieszkańców, lecz zyskowniejsze byłoby chwywanie ich żywcem, zwłaszcza piskląt, które można wyszkolić.

Mroczne uczynki głęboko pod ziemią...

Wśród ludzi krążą ponure opowieści o tajemnych jaskiniach ciągnących się głęboko pod Ulricsbergiem, w których podobno czyhają wielkie niebezpieczeństwa oraz kryją się jeszcze większe skarby. Większość tych historii to mity. Niektóre z nich mogą być rozmyślnie rozsiewanymi kłamstwami, mającymi zwabić BG w zasadzkę zorganizowaną przez złodziei lub innych zdesperowanych osobników. Poszukiwacze przygód często mają przy sobie pieniądze i drogie wyposażenie, zaś na czarnym rynku medycy i inni płacą duże sumy za świeże, niezbyt uszkodzone zwłoki.

W niektórych opowieściach może tkwić ziarno prawdy. Kto wie, jakie stworzenia kryją się głęboko pod miastem,

w opuszczonych skaveńskich tunelach i częściowo zawalonych kopalniach? Kto wie, jakie złowrogie plany lęgną się w umysłach zamieszkujących je potworów? Po odwróceniu zarządzanym przez Archaona, pod ziemią pozostały nie tylko skaveny i zwierzoludzie. Zapomniane podziemne świątynie i katakumby mogą być nawiedzane przez demony, zaś inne istoty być może pragną wykorzystać nieobecność armii Middenheim i zaatakować nieświadomych zagrożenia mieszkańców.

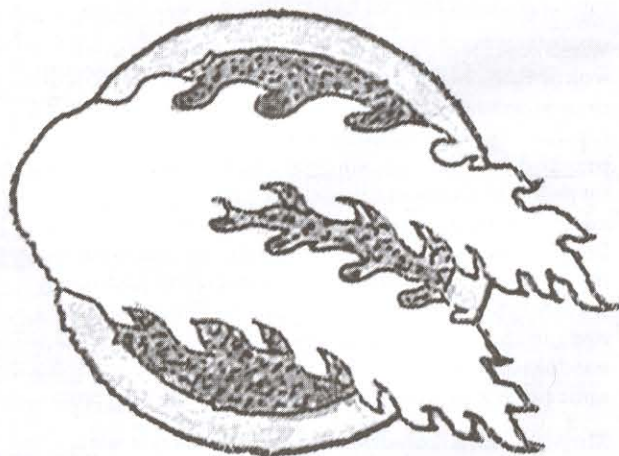
Na przykład, dla wyznawcy Nurgła istnym darem bożym jest ograniczony dostęp do wody, brak żywności oraz wielka liczba uchodźców mieszkających w prymitywnych warunkach. Zarazy zbierają swoje żniwo wolniej niż bitwy, lecz są równie zabójcze, zaś obecnie istnieje realna szansa wybuchu epidemii.

— Pomysły na przygody —

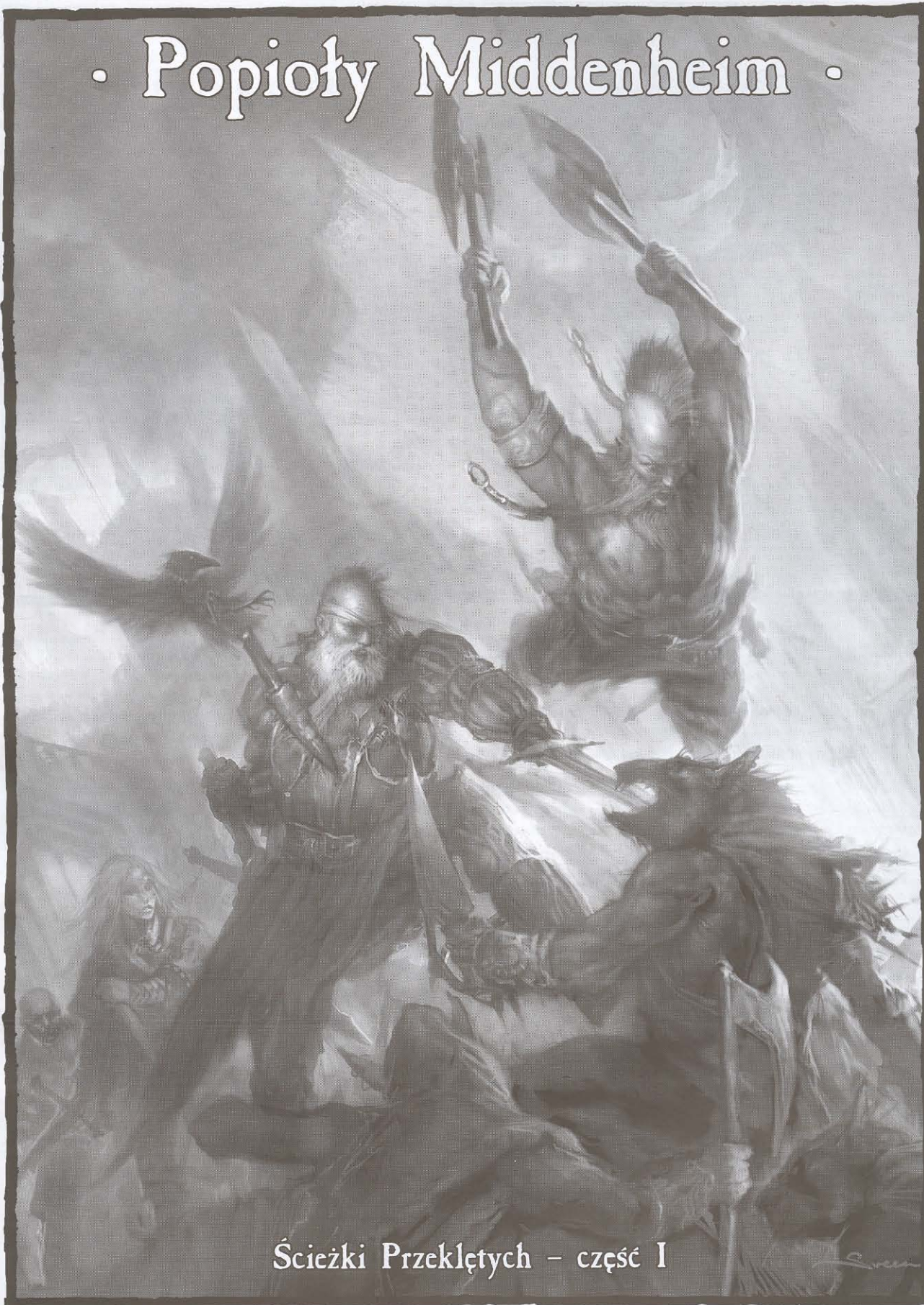
Jako MG, możesz poprowadzić przygody w Middenheim przed, po, a nawet w trakcie wydarzeń opisanych w tym dodatku. Poniżej znajduje się kilka pomysłów, które możesz wykorzystać:

- Straż zauważyła dziwne istoty, które kręciły się w ruinach rzeźni Fleischera – miejscu trafienia przez pocisk z działa piekielnego. BG mają to zbadać i sprawdzić, co przytrafiło się tym, którzy byli na tyle głupi, by spożyć odłamki pocisku...
- Kompania przewozowa „Biegnący Wilk” potrzebuje nowych koni, by wznowić działalność. Posyłają przedstawiciela na północ od miasta, by kupił zwierzęta pociągowe. Wysłannik potrzebuje ochrony w drodze na miejsce i pomocy przy sprowadzeniu koni do Middenheim. Armia Archaona rozproszyła się po całej okolicy, więc podróż na północ jest dość niebezpieczna.
- W zakonie rycerzy Pantery zapanował niepokój. Podobno ich maskotka – głowa zwierzoczekła – przemówiła ludzkim głosem. Widziano także trzy wielkie dziki, umykające z kompleksu zakonnego. Co więcej, w tym samym czasie zaginęło trzech rycerzy. Postronni mówią, że ów zwierzoczekła był szamanem, który zaklął rycerzy w zwierzęta. Jedynym rozwiązaniem problemu jest odszukanie kości szamana i połączenie głowy z tułowiem.
- Fanamis Shassaran ze „Żniwarskiej Gęsi” chce uzupełnić zapasy w spiżarni. Zwróci się z prośbą o pomoc do BG, zwłaszcza jeśli do drużyny należy przynajmniej jeden niziołek. Fanamis dowiedział się, że kilka dni drogi od Middenheim znajduje się tabor imperialny. Elf zna pewnego niziołka na służbie kwatermistrza tego konwoju. Uważa, że Imperator nie zapłaci z powodu zaginięcia kilku delikatesów, zaś dostawcy tych szczodrych darów mogą liczyć na sowsitą zapłatę. Cóż może pójść nie tak?

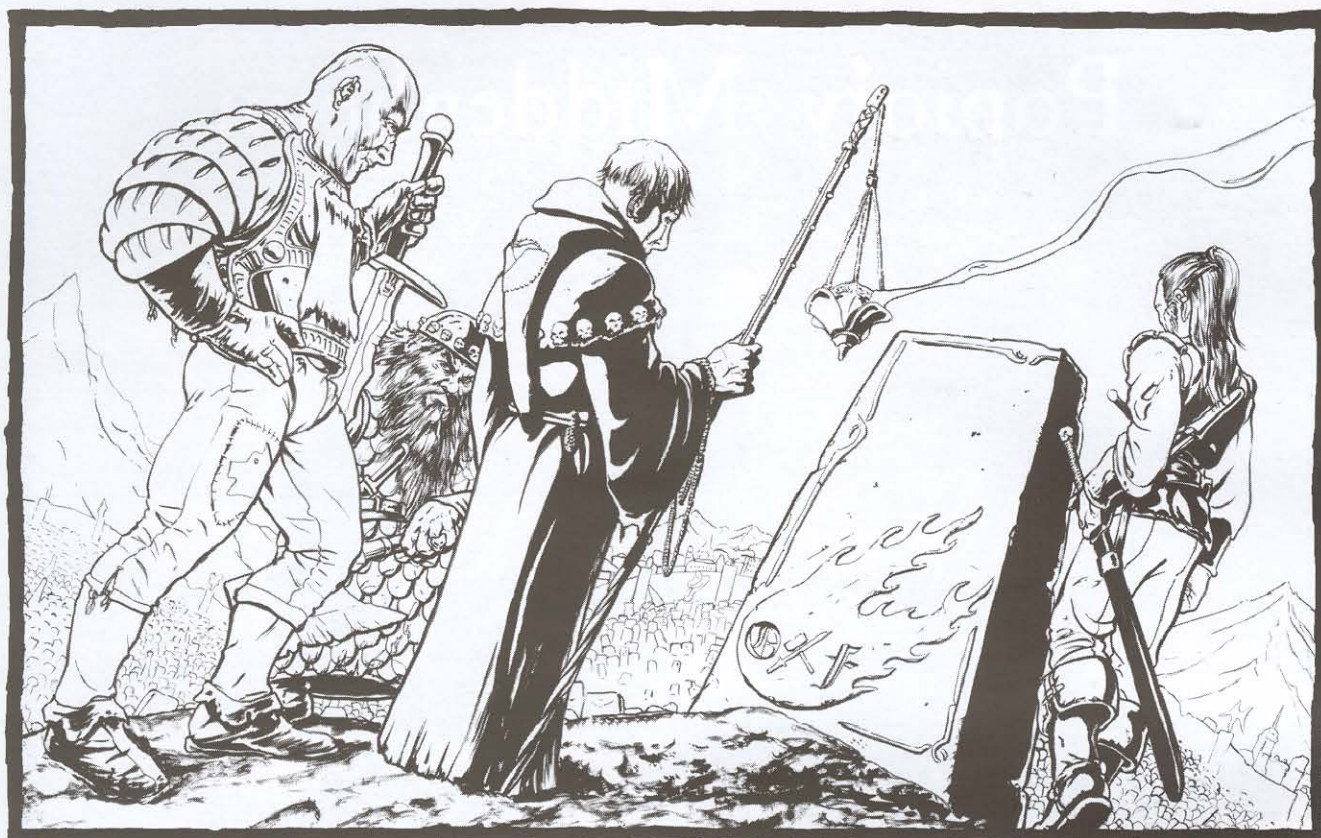
- Ze zbiorów Collegium Theologica znikły cenne księgi. Kto stoi za kradzieżą? Chciwy książę złodziei, poniżony uczony czy czarodziej-renegat? Kolegium chce załatwić tę sprawę po cichu, bowiem powszechna wieść o kradzieży postawiłaby uczelnię w kłopotliwym położeniu.
- Giermek bretońskiego rycerza, który pomagał w obronie Middenheim, oczekuje wieści o losie swego pana. Rycerza nie znaleziono pośród ciał i giermek jest pewien, że jego pan żyje. Może zabrały go elfy z lasu, albo powiedli w niewolę grabieżcy Chaosu? Giermek zapewnia, że rodzina rycerza byłaby ogromnie wdzięczna temu, kto odkryje, co się z nim stało. A z pewnością podwójnie wdzięczna, jeżeli rycerz wróci do domu.



• Popioły Middenheim •



Ścieżki Przeklętych – część I



Rozdział I: Szczury w ścianach

W tym rozdziale Bohaterowie Graczy (BG) zostają wplątani w sprawę morderstwa pierwszego znajomego z Middenheim – ojca Mortena ze świątyni Sigmara. Po dostarczeniu mu cennej ikony dowiadują się, że ktoś go zamordował. BG najwyraźniej są ostatnimi osobami, które widziały go żywego, zaś ikona przepadła.

Próbując oczyścić się z zarzutów, BG natrafiają na ślady skavenów infiltrujących miasto spod ziemi. Skaveny zamordowały kapłana i ukradły ikonę, współdziałając z kultystami na powierzchni. BG muszą podążyć śladami szczuroludzi w głąb tuneli, wniknąć do Podziemnego Miasta i stawić czoła kultystom w ich kryjówce.

— Początek przygody —

„Szczury w ścianach” to bezpośrednia kontynuacja wydarzeń z zamieszczonej w *Księdze Zasad* przygody wprowadzającej w świat *Warhammera*, pt. *Przez ostępy Drakwaldu*. BG bezpiecznie dotarli do Middenheim, wraz z ikoną przekazaną im przez ojca Dietricha. Ich pierwszym zadaniem jest dostarczenie ikony do świątyni Sigmara.

Jeżeli nie rozegraliście przygody *Przez ostępy Drakwaldu*, ale chcecie grać w *Popioły Middenheim*, MG może na początek przeczytać graczom poniższe streszczenie:

Dotarliście do Middenheim. Wyruszyliście z waszej rodzinnej wioski, którą zniszczyła duża zgraja zwierzoludzi. Był to jeden z oddziałów wielkiej armii Chaosu, która przybyła z Północy i niedawno została pokonana pod murami Miasta Białego Wilka.

Macie ze sobą świętą relikwię ocaloną z wioskowej kapliczki. Jest to stara ikona z wizerunkiem samego Sigmara. Obawialiście się, że wpadnie w ręce zwierzoludzi, więc przynieśliście ikonę do Middenheim, z zamiarem oddania jej do świątyni Sigmara.

BG i uchodźcy dostają tymczasowe kwatery w zatłoczonej dzielnicy Południowej i Ostwald (str. 19), gdzie kilka pustych magazynów przeznaczono na schronienia dla przybyszy. Ochotnicy z całego miasta, pod okiem kapłanek Shallyi, opiekują się chorymi i rannymi, a także pomagają potrzebującym. Wielu z tych ostatnich przybyło do Middenheim jedynie z tym, co mieli na sobie. Magazyny w Ostwaldzie mogą być tymczasową bazą dla BG, lecz jest oczywiste, że zapasy Middenheim, uszczuplone przez oblężenie, mogą skończyć się w każdej chwili. Dlatego

zachęca się tych, których na to stać, do wynajmowania własnych kwater.

Świątynia Sigmara

Każdy mieszkaniec potrafi wskazać BG drogę do świątyni Sigmara. Przybytek znajduje się w dzielnicy Freiburg (str. 22), nieopodal bramy Północnej. To imponująca kamienna budowla. Nie dorównuje wielkością świątyni Ulryka, lecz jest wystarczająco duża, by stanowić centrum kultu Sigmara w jednym z wielkich miast Imperium.

W świątyni BG zostają odesłani do ojca Mortena, uczonego kapłana, który oprócz pełnienia obowiązków świątynnych naucza w Collegium Theologica (str. 23). Ojciec Morten to niski człowiek, który liczy sobie nieco ponad 40 lat. Ma

rzedniejące, szpakowate włosy oraz radosne usposobienie. Na widok ikony jego oczy otwierają się nieco szerzej:

– *Niesamowite!* – woła. – *To najstarsza ikona Sigmara, jaką w życiu widziałem! Spójrzcie tylko na złocenia na krawędziach. Jestem pewien, że są krasnoludzkiej roboty. A ten rysunek szaty... Ta ikona jest tak stara, że jej modelem mógł być sam żywy Sigmar! Zaprawdę, przyniesiecie nam wielki skarb i w imieniu Świątyni bardzo wam dziękuję!*

Ojciec Morten poleca jednemu z akolitów świątynnych wypłacić BG po 25 zł w dowód wdzięczności za ikonę. Każdy z BG otrzymuje także srebrny wisior w kształcie młota (każdy wart 5 zł), który noszą kapłani świątynni oraz co bardziej żarliwi wyznawcy.

– Straż miejska –

W drodze powrotnej ze świątyni Sigmara, BG spotykają dwóch strażników miejskich, którzy czekają na nich.

– *Witamy w Middenheim* – mówi wyższy strażnik, siłąc się na przyjazny ton. Niezbyt dobrze mu to wychodzi. – *Komendant straży miejskiej chciałby porozmawiać z wami o tych zwierzolutziach, których napotkaliście. Proszę z nami...*

Wydaje się, że BG nie czekają żadne kłopoty, więc nie powinni martwić się prośbą strażnika i pójść z nim. Jeżeli odmówią, wówczas straż wyśle liczniejszy patrol celem sprowadzenia Bohaterów przed oblicze dowódcy. Jeśli będzie trzeba, doprowadzą ich pod przymusem.

Rozmowa z komendantem

Siedziba straży miejskiej mieści się w dużym, prostym budynku z kamienia, niedaleko bramy Południowej. Gdy BG znajdą się w środku, zostaną wprowadzeni do dużej komnaty, gdzie oczekuje na nich komendant straży.

– *Dziękuję za przybycie* – oznajmia na wstępie. – *Nazywam się Ulrich Schutzmann. Jestem komendantem straży miejskiej i zastępcą grafa do spraw bezpieczeństwa miasta, na czas nieobecności naszego pana. Doniesiono mi, że napotkaliście zwierzolutzi na drodze do miasta. Chciałbym wiedzieć, gdzie to było i jak liczna była to banda.*

Jeżeli prowadzisz tę przygodę po rozegraniu scenariusza *Przez ostępy Drakwaldu*, BG powinni opowiedzieć Schutzmannowi o oddziałach zwierzolutzi, które zmusiły ludzi do opuszczenia Untergardu. Mogą również opowiedzieć o wojskach Chaosu napotkanych po drodze do miasta. Jeżeli prowadzisz tę przygodę niezależnie od wydarzeń przedstawionych w scenariuszu *Przez ostępy Drakwaldu*, wystarczy, że opowiedzą o zwierzolutziach, którzy napadli na ich wioskę.

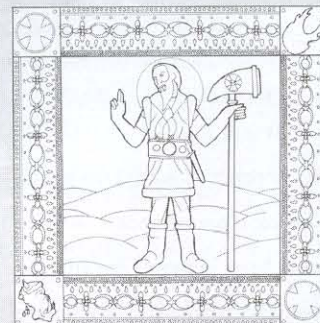
Wyjątkowo ohydne morderstwo

Opowieść BG przerywa nagle pukanie do drzwi komnaty. Wchodzi urzędnik straży i wręcza komendantowi Schutzmannowi jakiś papier. Ten czyta notkę ze ściągniętymi brwiami, po czym zwraca się do BG.

Relikwia

Ikona ma kształt kwadratu o boku długości mniej więcej 10 centymetrów. Namalowano ją na drewnie, a jej kolory ściemniały po wielu stuleciach. Większość powierzchni obrazu zasłania bogato zdobiona rama z żelaza i złota, lecz środek ikony jest wolny od ornamentów. Widać na nim postać potężnego wojownika, odzianego w szaty noszone przez starożytnych Unberogenów. Wspiera się na drzewcu wielkiego młota bojowego.

Ze względu na wiek i zdobienia, ikona warta jest około 100 zł. Kolekcjoner lub żarliwy wyznawca Sigmara byłby gotów zapłacić za nią o wiele więcej. Gdy tylko Świątynia dowie się o istnieniu tej ikony, zrobi wszystko, by ją zdobyć.



– Dziś przyniesiecie do świątyni Sigmara pewien przedmiot. Oddaliście go ojcu Mortenowi, prawda?

Komendant mówi dalej:

– Według tej notatki służbowej, niecałą godzinę temu znaleziono ciało ojca Mortena oznaczone śladami mordu. Wzmiankowany przedmiot zaginął, natomiast wy byliście ostatnimi, którzy widzieli duchownego przy życiu. Niestety muszę was prosić o złożenie broni. Zostaniecie tutaj do wyjaśnienia tej sprawy.

Jesteśmy niewinni!

Schutzmann tylko sprawia wrażenie, że chce bezwarunkowo rozbroić BG i zamknąć ich w celi. Komendant straży jest doświadczonym śledczym. Zdaje sobie sprawę, że gdyby BG chcieli zatrzymać ikonę dla siebie, nie oddawaliby jej ojcu Mortenowi. Lecz to BG jako ostatni widzieli duchownego żywego, więc procedura nakazuje zatrzymać ich, by „pomagali w śledztwie”.

Dla BG jest to okazja, by przekonać Schutzmanna o swej niewinności i zaofiarować pomoc. Przekonanie komendanta wymaga udanego testu **plotkowania**.

Zawsze istnieje możliwość, że BG ogarnie strach i będą

próbowali uciec z kwatery głównej straży. Aby tego dokonać, będą musieli przebić się przez około tuzin strażników (wykorzystaj współczynniki strażników miejskich z *Księgi Zasad*). Schutzmann uzna, że uciekając, BG przyznają się do winy i natychmiast wystawi nakaz ich aresztowania. W dalszej części przygody straż będzie zawzięcie ściagała Bohaterów, zaś wszelkie spotkania z nią będą kończyły się starciem.

Jeżeli BG przekonają Schutzmanna, że nie są zamieszani w morderstwo i kradzież, a potem zaofiarują swą pomoc, komendant ją przyjmie. Uczyni to z chęcią, bowiem podczas nieobecności Ar-Ulryka, grafa i jego rycerzy, straż ledwo daje sobie radę z zaprowadzaniem porządku i nadzorowaniem obrony miasta. Wręcza BG nakaz śledczy (**Wskazówka nr 1**). Okazanie tego dokumentu wywiera różne wrażenie na BN-ach, zależnie od tego kim są, jak opisano dalej w przygodzie.

BG mogą także potulnie zdać broń i dać się zamknąć. W takim przypadku zostaną umieszczeni w celach i posiedzą tam kilka godzin, po czym komendant wezwie ich na kolejne przesłuchanie. Znowu pojawia się szansa na udowodnienie swej niewinności. Jeżeli wynik testu **plotkowania** ponownie będzie nieudany, Schutzmann może wezwać kapłana Vereny do asysty przy przesłuchaniu.

Gdy BG udowodnią swoją niewinność, wrócą do gabinetu Schutzmann. Kapitan wręczy im nakaz (**Wskazówka nr 1**) i poprosi o pomoc w śledztwie.

Straż miejska

Możesz wykorzystać poniższe współczynniki, które charakteryzują zwykłych strażników miejskich z Middenheim.

Strażnik miejski

Profesja: strażnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	31	35	41	30	38	28	30
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	4	4	0	0	0

Umiejętności: nauka (prawo), plotkowanie +10, przeszukiwanie, spostrzegawczość, tropienie, unik, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

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

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), sztylet

Wypożyczenie: odznaka straży miejskiej, latarnia na drągu (w nocy), uniform straży

Ulrich Schutzmann

Schutzmann to krzepki pięćdziesięciolatek o imponującej posturze (185 cm wzrostu). Nosi krótko obcięte, siwe włosy i ma ciemnoniebieskie oczy. Słynie z ostrej dyscypliny i skuteczności, z jaką dowodzi strażą miejską.

Ulrich Schutzmann, komendant straży

Profesja: oficer

Poprzednie profesje: najemnik, strażnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
60	53	52	61	47	41	55	50
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	16	5	6	5	0	7	0

Umiejętności: dowodzenie +10, jeździectwo, nauka (prawo), nauka (strategia/taktyka), plotkowanie +20, przeszukiwanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość +10, tropienie, unik, wiedza (Imperium) +10, wiedza



(Tilea), zastraszenie +10, znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (dwuręczna), czuły słuch, groźny, niezwykle odporny, ogłuszanie, opanowanie, rozbijanie, silny cios

Zbroja: średni pancerz (zbroja koczna i hełm)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), sztylet

Wposażenie: odznaka i uniform straży miejskiej

Miejsce zbrodni

Gdy znajdują się w świątyni Sigmara, BG zostaną wpuszczeni do komnat ojca Mortena po okazaniu nakazu straży miejskiej. Najwyższy kapłan zamknął pokój tuż po odkryciu ciała, więc na miejscu niczego nie ruszano.

Pokój ojca Mortena jest niewielki, lecz wygodnie urządzone. Pod ścianami stoją wysokie regały z książkami. Martwy ojciec Morten siedzi pod oknem, pochylony nad biurkiem. Na blacie i podłodze rozrzucono arkusze pergaminu. Wszystkie są czyste.

Oględziny ciała pozwalają odkryć niewielką strzałkę, wbity w kark kapłana. Jeśli zostanie ostrożnie usunięta (wymaga to udanego Prostego (+10) testu Zręczności), na ostrzu pozostanie dość trucizny, by móc ją zidentyfikować. Udany test **wykrywania magii** pozwala stwierdzić, że trucizna jest magiczna, zaś doświadczony BG może odkryć w niej śladowe ilości spaczenia (Trudny (-20) test **nauki (magia)** lub **warzenia trucizny**).

Okno komnaty jest otwarte. Udany test przeszukiwania pozwala dostrzec na parapecie trzy niewielkie, wyrzeblisko siebie rysy. Po Wymagającym (-10) teście **tropienia** można stwierdzić, że ślady takie mogły zostawić znacznych rozmiarów pazury. Okno komnaty wychodzi na małą uliczkę. Dokładne oględziny kamieni na dole (Wymagający (-10) test **tropienia**) pozwalają odkryć ślad na brzegu kałuży. Wygląda na odcisk łapy jakiegoś olbrzymiego gryzonia. Niestety inne kamienie są suche i czyste, więc nie da się podążyć tropem zabójcy.

BG nie znajdują niczego interesującego zapisanego na pergaminach, chyba że któryś z Bohaterów wykona Wymagający (-10) test **spostrzegawczości**. Udany rzut pozwoli dostrzec na jednym z arkuszy odcisnięte pismo z kartki, która leżała na nim i na której ojciec Morten coś zapisywał. BG mogą odczytać odcisk na różne sposoby, na przykład pod lupą i silnym światłem bocznym, lub delikatnie pocierając arkusz kawałkiem węgla drzewnego. Od MG zależy czy BG uda się odczytać ostatnie słowa ojca Mortena. Jeżeli tak się stanie, wręcz graczom **Wskazówkę nr 2**.

Raport

Gdy BG zameldują o swych odkryciach na miejscu zbrodni komendantowi Schutzmannowi, ten przybierze zaskoczoną minę i zaprowadzi ich do ciemnego pomieszczenia depozytu, w głębi budynku straży. Wymieni kilka zdań z urzędnikiem prowadzącym depozyt. Ten spojrzy do rejestru, po czym zniknie w labiryncie wypełniających pomieszczenie regałów. Wróci po kilku minutach z trzema małymi paczuszkami

zawiniętymi w kawałki tkaniny. Rozkłada je na stole i otwiera. W każdym znajduje się strzałka do dmuchawki – taka sama jak ta, którą uśmiercono ojca Mortena.

Z rozmowy z komendantem o strzałkach oraz na podstawie notatki ojca Mortena BG mogą ustalić, co następuje:

- Każda strzałka przechowywana w depozycie straży pochodzi z jakiegoś miejsca, w którym w ciągu kilku ostatnich dni doszło do niewyjaśnionego zabójstwa.
- Kapitan oraz jego ludzie nie potrafili znaleźć żadnego elementu łączącego te zabójstwa, poza samymi strzałkami.
- Z notatek duchownego Schutzmann jest w stanie wywnioskować tylko tyle, że morderca nie ukradł ikony, by ją sprzedać.

Schutzmann spyta BG, czy ktoś jeszcze wie o istnieniu tej ikony. Bohaterowie będą musieli zastanowić się nad odpowiedzią. Być może któryś z towarzyszących im uciekinierów był świadkiem śmierci ojca Dietricha? Poza tym kilku kleryków w middenheimskiej świątyni Sigmara mogło dowiedzieć się o ikonie, gdy BG przekazywali ją ojcu Mortenowi. Jednak póki co, nie ma żadnych podejrzanych.

Gdy BG wspomną w obecności Schutzmann o szczurzych śladach, ten odpowie następująco:

– Zapewne słyszeliście legendy o plugawych szczuroludziach. Niestety są aż nazbyt prawdziwe. Pewnie pomyślicie, że zawiariowałem. Stwory te to plaga Middenheim od wielu wieków. Niektórzy ludzie twierdzą, że skaveny, gdyż tak się zwa, to odmiana zwierzoludzi. Ja jednak walczyłem z nimi i wiem, że oprócz zwierzęcego wyglądu nie mają ze sobą nic wspólnego. Są mniejsze, szybsze i sprytniejsze. Zwierzoludzie przy nich to tępą brutalą. W czasie oblężenia szczuroludzie sprawili nam nieliczne kłopoty. Musieliśmy odciąć większość tuneli do Podziemnego Miasta, żeby je powstrzymać. Niestety, od czasu zakończenia oblężenia nie mieliśmy wiarygodnych informacji o nich. Jeżeli jednak nadal tam siedzą i mogą bezkarnie wychodzić na górę, by mordować ludzi, to sprawa jest poważna.

Schutzmann wskazuje mapę na ścianie.

– W tych miejscach dokonano zabójstw przy użyciu dmuchawek – pokazuje na trzy szpilki wbite w mapę. – Pierwszą ofiarą był strażnik przed Collegium Theologica. Druga, odzwierzy przy Gildii Krasnoludzkich Inżynierów, zaś trzecią osoba, której jeszcze nie zidentyfikowaliśmy. Jej ciało znaleziono w Starym Kwartale. Ofiar nie łączy nic, poza sposobem, w jaki je zabito.

Schutzmann wskaże te miejsca na mapie, niezależnie od tego, czy BG powiedzą mu o „szczurzych” śladach. Zasugeruje, by zbadali też te miejsca zbrodni, bo być może natkną się jeszcze na jakieś wskazówki, które mógł zostawić ojciec Morten.

– Dalsze śledztwo –

Ciała zamordowanych ofiar zabrano, by je pochować. Poniżej zamieściliśmy informacje na temat zabitych.

Strażnik

Strażnik patrolował w nocy teren wokół Collegium Theologica. Gdy nad ranem nadszedł jego zmiennik, znalazł trupa, w którego karku tkwiła wbita strzałka. Na miejscu zbrodni nie znaleziono żadnych dowodów, lecz uważny BG (po udanym Prostym (+10) teście **przeszukiwania**) spostrzeże, że strażnika zabito bardzo blisko okna biblioteki należącej do kolegium.

BG mogą obejrzyć ciało martwego strażnika. Nie został jeszcze pochowany. Muszą jedynie dotrzeć do jego rodziny i okazać jej nakaz. Na karku strażnika widać niewielki ślad po ukluciu. Poza tym na ciele nie ma żadnych śladów przemocy.

Odźwierny

Próby prowadzenia śledztwa w Gildii Krasnoludzkich Inżynierów rozbijają się o mur milczenia, o ile w drużynie nie będzie krasnoludzkiego inżyniera, który należy do Gildii (a to jest raczej niemożliwe). Gdyby tak jednak było, ów BG (i tylko on) dowie się, że w nocy, podczas której doszło do zabójstwa odźwiernego, z archiwum Gildii znikła mapa kanałów miejskich, pokazująca tunele prowadzące z Podziemnego Miasta na powierzchnię.

Odźwiernego zdążono już pochować według krasnoludzkiego obrządku. Krasnoludy pod żadnym pozorem nie zdradzą, gdzie jest jego grób. Nie zezwolą też na oględziny ciała. Jeżeli w drużynie jest krasnolud, powinien się zorientować, że zadawanie takich pytań innym krasnoludom jest straszliwym nietaktem. Inni BG zdadzą sobie z tego sprawę dopiero po udanym Łatwym (+20) teście **wiedzy (krasnoludy)**. Przeszukanie stanowiska odźwiernego przy drzwiach do Gildii nie przyniesie żadnych efektów.

Zaginiony

Tożsamości trzeciej ofiary nie ustalono. Zgodnie z prawem miejskim ciało zostało zaniezione do świątyni Morra. Śledztwo w kaplicy ujawni dziwny przebieg wydarzeń.

Gdy kapłani Morra przygotowywali ciało do „żebraczego pochówku”, skróconej wersji ostatniej posługi, oraz do pochowania go w zwykłym grobie, do kaplicy weszła grupa mężczyzn, domagając się obejrzenia zwłok. Nie podali swoich nazwisk, lecz zidentyfikowali trupa jako Gerharda Kroena, który był ponoć żarliwym wyznawcą Sigmara. Grupie przewodził wysoki mężczyzna o ciemnych włosach i bladoniebieskich oczach. Miał również bliznę po lewej stronie nosa. Zapłacił złotem za pochówek według pełnego obrządku, na który udał się wraz ze swoją grupą. Opuścili cmentarz dopiero po zakończeniu ceremonii.

BG mogą obejrzyć grób. Na nagrobku widać symbol skrzyżowanych miecza i młota, otoczonych literami „O” i „F”. Kapłani Morra nie zezwolą na ekshumację zwłok i ich zbadanie.

Nakaz umożliwi BG wgląd w raport o śmierci Kroena, przechowywany w kwaterach głównych straży miejskiej. W raporcie nie ma zbyt wielu informacji, poza podanym miejscem znalezienia zwłok oraz zapiskiem, że przy ciele znaleziono nie załadowaną kuszę. Dowództwo straży będzie wdzięczne za podanie nazwiska ofiary, bowiem ta informacja jeszcze nie dotarła z kaplicy Morra. Próba odnalezienia krewnych Kroena w mieście nie przyniesie rezultatów.

Tajemniczy druhowie Gerharda Kroena należą do tajnego stowarzyszenia o nazwie Ordo Fidelis. Kroen zginął w trakcie sprawdzania doniesienia o obecności skavenów w Middenheim. Był sam, lecz przed śmiercią zdołał zranić beltēm z kuszy swego zabójcę – skavena z klanu Eshin, który odpowiedzialny jest za resztę morderstw.

Kroen zginął w bezimiennym zaułku w Starym Kwartale. Dzięki udanemu testowi **spostrzegawczości** BG odkryją ślady krwi kilka metrów od miejsca, w którym znaleziono ciało. Podążanie krwawym śladem wymaga wykonania Łatwego (+20) testu **tropienia**. Tropę prowadzą wzdłuż otwartego kanału aż na skraj murów miejskich. Tam ścieki wypływają przez solidną kratę z żelaza, o okach szerokości piętnastu centymetrów. Plamy krwi wskazują, że ranny przeszedł przez kratę, choć nie od razu widać, w jaki sposób można ją otworzyć. Po udanym teście **spostrzegawczości** można odkryć, że wyłamano albo przepiłowano część kraty. Dzięki temu powstał otwór, przez który może przecisnąć się istota o rozmiarach człowieka. Pręty wstawiono z powrotem z wielką pieczołowitością, zaś rozcięte miejsca zamaskowano szlamem ze ścieków. Jeżeli BG zechcą podążać dalej tym tropem, muszą zejść do kanałów miejskich.

Ordo Fidelis

Ordo Fidelis jest tajemnym stowarzyszeniem łowców czarownic działających w szeregach kultu Sigmara. Oficjalnie organizacja nie istnieje. To niemal pozbawiona zwierzchnictwa grupa fanatyków i sadystów, oddanych tropieniu i niszczeniu wszelkich przejawów Chaosu na ziemiach Imperium.

BG mogą rozpoznać symbol Ordo Fidelis na nagrobku Kroena, wykonując udany Bardzo Trudny (-30) test Inteligencji lub Trudny (-20) test **nauki (teologia)**. Udany rzut umożliwia zdobycie powyższej informacji.

– Wejście do kanałów –

Kanały pod Middenheim mają około półtora metra szerokości (nurt ścieku) oraz chodniki po obu stronach, każdy o szerokości 60 cm. Sklepienie kanału jest łukowate, zaczyna się półtora metra nad chodnikiem, a kończy 240 centymetrów ponad płynącym ściekiem (nie licząc głębokości samego ścieku – 90 centymetrów).

Ciasne korytarze

Sufit jest nisko, więc BG o wzroście większym niż 180 cm otrzymują modyfikator -20 do wszystkich testów związanych z walką. BG o wzroście pomiędzy 150 a 180 cm otrzymują tylko -10 do powyższych testów, zaś niżsi mogą walczyć swobodnie. MG może przyznać ujemne modyfikatory także do innych testów, zwłaszcza Zręczności. Bohaterowie, którzy mają lub mieli profesję tarczownika, nie otrzymują ujemnych modyfikatorów do rzutów, bowiem szkolono ich do działania w jaskiniach i ciasnych korytarzach.

Smród

Odór panujący w kanałach jest niemal nie do zniesienia. Wchodząc tam po raz pierwszy, każdy z BG musi wykonać Trudny (-20) test Odporności. Nieudany test oznacza, że otrzymuje modyfikator -20 do wszystkich testów Inteligencji i Siły Woli, ze względu na obezwładniający smród. Jeżeli BG osłania usta i nos przed zapachem, to stopień trudności testu spada do Wymagającego (-10). Jeżeli walczą ze smrodem przy pomocy szmatek nasączonych perfumami lub inną cieczą o mocnym zapachu, modyfikator do testu Odporności nie jest przyznawany.

Spotkania w kanałach

Zależnie od decyzji MG, drużyna może natrafić w kanałach na szereg niebezpieczeństw. Poniżej zamieściliśmy kilka przykładowych, ale MG może swobodnie dodać więcej spotkań. Odpowiednie współczynniki można znaleźć w *Bestiariuszu Starego Świata*.

Spotkania z potworami

W kanałach czai się wiele istot. Oto kilka przykładów stworzeń, jakie drużyna może spotkać na swojej drodze.

Ghule

Już od dawna kanały miejskie służyły za wygodne miejsce do pozbywania się niechcianych zwłok, które są przecież ulubioną strawą ghuli. Niewielka grupa tych istot mogła umknąć oddziałom przeczesującym kanały i nadal może je nawiedzać.

Mutanci

Jak Stary Świat długi i szeroki, rodzą się w nim ludzie nieszczęśliwie „dotknięci wypaczeniem”. Inni zaś mutują pod wpływem czynników, o których śmiertelnicy nie powinni nawet wiedzieć. Większość mieszkańców Starego Świata

boi się i brzydzi mutantów, zabijając ich od razu. Jednak w większych miastach mutanci kryją się w mroku, tam gdzie rzadko bywają ludzie. Na przykład w kanałach pod Middenheim...

Olbrzymie szczury

Stada tych olbrzymich gryzoni można spotkać w pobliżu wyjść na powierzchnię, gdzie żerują na odpadkach i świeżych zwłokach. Zaatakują jedynie wtedy, gdy zostaną osaczone lub gdy BG zechcą odpędzić je od pożywienia.

Skaveny

Na każdego BG powinien przypadać jeden skaweński klanbrat. Dzięki temu starcie będzie emocjonujące, a jednocześnie niezbyt groźne dla drużyny. Jeżeli skaveny zaczną przegrywać, rzucą się do ucieczki.

Zwierzoludzie

Podczas oblężenia posłano kilka oddziałów zwierzoludzi w głąb podziemnego miasta, z rozkazem znalezienia przejścia na jego powierzchnię. Niewykluczone, że kilku zwierzoludzi nadal przebywa w kanałach, nieświadomi zakończenia oblężenia.

Zagrożenia naturalne

W kanałach groźne są nie tylko potwory. Poniżej zamieściliśmy kilka przykładów zagrożeń naturalnych, z jakimi mogą się zmierzyć BG.

Gaz

W kanale zebrał się łatwopalny gaz. Śmierdzi o wiele intensywniej niż powietrze w kanałach. Krasnoludy i BG posiadający zdolność **grotolaz** mogą wykonać test Inteligencji, by zorientować się, że gaz jest palny i może wybuchnąć, jeżeli nie zostaną zgaszone pochodnie, latarnie i inne źródła ognia. Obszar wypełniony gazem ma 2k10 metrów długości, zaś szansa wybuchu wzrasta o 10% z każdym przebytych metrem, gdy niesiony jest odsłonięty płomień. Jeżeli dojdzie do wybuchu, gaz zapali się z nagłym błyskiem i głośnym hukiem. Każda postać w zasięgu wybuchu traci 1 punkt Żywotności, bez względu na Wytrzymałość i Punkty Zbroi. Ponadto musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że traci słuch na 1k10 minut. Jeżeli gracze nie domyślą się, dlaczego doszło do wybuchu, MG nie musi im tego wyjaśniać. W ten sposób wzrośnie napięcie, gdyż będą zastanawiali się, czy przypadkiem nie był to magiczny atak.

Pleśń

Chłodne, ciemne i wilgotne środowisko to ulubione warunki dla wielu gatunków grzybów i pleśni. Zarodniki niektórych z nich mogą być niebezpieczne. Jeśli BG nadepną na płat grzybni, ta wypuści chmurę zarodników, która rozproszy się na 1k10 metrów. Każdy BG, który znajdzie się w tym zasięgu, musi wykonać test Odporności. Nieudany wynik testu oznacza, że BG na 1 godzinę otrzymuje modyfikator -5 do Odporności.

Skaveńskie morderstwa

Skaveński zabójca z klanu Eshin wciąż ukrywa się pod miastem. Sprzymierzył się z pewnym kultem Chaosu, którego członkom udało się przetrwać oblężenie, bez zdemaskowania. Sekta nazywa się Bractwem Karmazynowej Czaszki i czci Khorna, Boga Krwi. Głową sekty jest Klaus Liebnitz, zastępca arcykapłana świątyni Ulryka. Do sekty należy kilku innych wysoko postawionych wyznawców Ulryka, choć część z nich jest przekonana, że należą do wyjątkowo wojowniczego odłamu kultu Boga-Wilka, a nie do wyznawców boga Chaosu.

Liebnitz ma rozległą sieć kontaktów w całym Middenheim, dzięki czemu szybko dowiedział się o istnieniu ikony Sigmara. Już od jakiegoś czasu zbiera rozmaite informacje przy pomocy skaveńskich agentów, bowiem pragnie dolać oliwy do tłącego się teologicznego konfliktu między kultami Ulryka i Sigmara. Strażnik miejski stojący przed Collegium Theologica miał nieszczęście ujrzeć szpiega z klanu Eshin, który wracał do kanału z księgą skradzioną z biblioteki uczelni. Krasnoludzki odźwierny stanął na drodze innemu agentowi, który wynosił szczegółową mapę kanałów. Trup w Starym Kwartale to ciało Gerharda Kroena (str. 38), który zauważył skavena na wypadzie rozpoznawczym.

Walka z Karmazynową Czaszką nasili się z biegiem tej przygody i zakończy ostatecznym starciem, od wyniku którego będzie zależał los Middenheim.

Dziwne znaleziska

W kanałach można znaleźć przeróżne dziwne rzeczy. Niektóre ktoś zgubił przypadkiem, inne zostawiono tu rozmyślnie. Poniżej znajduje się lista przedmiotów, jakie BG mogą znaleźć w tej części przygody. MG może oczywiście wymyślić więcej dziwnych znalezisk.

- But bez sznurowadeł
- Miedziak
- Złamana drewniana łyżka
- Ludzka kość udowa, poznaczona zębami
- Zgięty sztylet
- Złoty pierścionek (wart 3 zł)
- Pusta buteleczka z etykietą: „Uniwersalny Tonik Profesora Eberharta”
- Skórzany hełm
- Pusty plecak
- Święty symbol Ulryka
- Łom
- Pęknięty kilof

Tropem skavena

Po udanym teście **tropienia**, BG mogą podążyć tropem skavenów, pod warunkiem, że mają ze sobą wystarczające oświetlenie. MG może podnieść trudność testu, jeśli uzna, że światła jest zbyt mało, by zapewnić dobrą widoczność.

Trop wiedzie na skraj miasta, do miejsca, gdzie ściek biegnie pod murami i spływa w dół po ścianie Fauschlagu. Otwór wylotowy także zasłonięto żelazną kratą, która wydaje się być nietknięta. Jednakże nieopodal wylotu ścieku znajduje się świeżo wydrążone przejście. Prowadzi pod kanałami do kompleksu tuneli, w których mieszkają skaveny.

Podziemne Miasto

Wnętrze Fauschlagu to istny labirynt tuneli. Niektóre z nich pochodzą jeszcze z czasów, gdy krasnoludy pomagały Teutogenom dostać się na szczyt tej przeraźliwie stromej skały. Podczas niedawnego oblężenia krasnoludscy inżynierowie, wraz z innymi znawcami podziemi, odcięli wiele z tych tuneli, by powstrzymać skaveny oraz oddziały Chaosu przed wtargnięciem do miasta. Niewielki zespół skavenów założył obóz w jednym z zasypanych tuneli, chcąc wykopać nowe przejście do kanałów miejskich. Sześcioma klanbraćmi z klanu Eshin dowodzi zabójca Snikkit Czarne Ostrze.

1. Tunel strażników

Ten tunel to jedyna droga prowadząca do obozu skavenów. Przejście ma tylko półtora metra wysokości, więc obowiązują w nim takie same modyfikatory walki, jak w kanałach. Skaveny, przyzwyczajone do życia w tunelach, nie otrzymują tych modyfikatorów.

W tunelu straż trzyma jeden klanbrat. Jeżeli nie zostanie zaskoczony i uda mu się rzut na Inicjatywę, wówczas podniesie alarm, dmąc w róg. Tym samym ściągnie do pomocy po dwóch klanbraci w każdej rundzie. Snikkit pojawi się w trzeciej rundzie walki, ale będzie trzymał się z tyłu i zaatakuję BG bronią miotaną.



Jeżeli skaveny nie zostaną zaalarmowane, BG będą mogli bez problemu dotrzeć do ich leża. Lecząc tylko minąć posterunek strażnika, każdy z BG będzie musiał wykonać test **skradania się**, by bezszelestnie zbliżyć się do skavenów (test przeciwny z umiejętnością **spostregawczość** klanbraci). Rzuty wykonuje się w każdej rundzie podejścia, a jeżeli któryś z nich się nie uda, do korytarza wejdzie jeden z klanbraci, by zbadać źródło hałasu. Odgłosy walki natychmiast zwiabią resztę skavenów, które zaatakują BG.

Snikkit Czarne Ostrze, skaveński zabójca

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
54	50	41	41	54	44	39	24

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	11	4	4	6	0	5	0

Umiejętności: charakteryzacja, nawigacja +10, pływanie, skradanie się +20, spostregawczość +10, sztuka przetrwania, śledzenie +20, ukrywanie się +20, unik, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: bardzo szybki, broń specjalna (dmuchawka), broń specjalna (proca), broń specjalna (rzucana), grotolaz, strzał mierzony, szybkie wyciągnięcie, wędrowiec, widzenie w ciemności, wycucie kierunku

Zbroja: lekki pancerz (skórzna)

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

Uzbrojenie: dmuchawka, 6 noży do rzucania, broń jednoręczna (miecz)

Wyposażenie: 12 strzałek, jad mantikory (2 dawki)

Klanbracia (6)

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	25	30	30	40	25	25	15

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	9	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: pływanie, skradanie się, spostregawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: broń specjalna (proca), grotolaz, widzenie w ciemności

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta i skórzany hełm)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna, sztylet

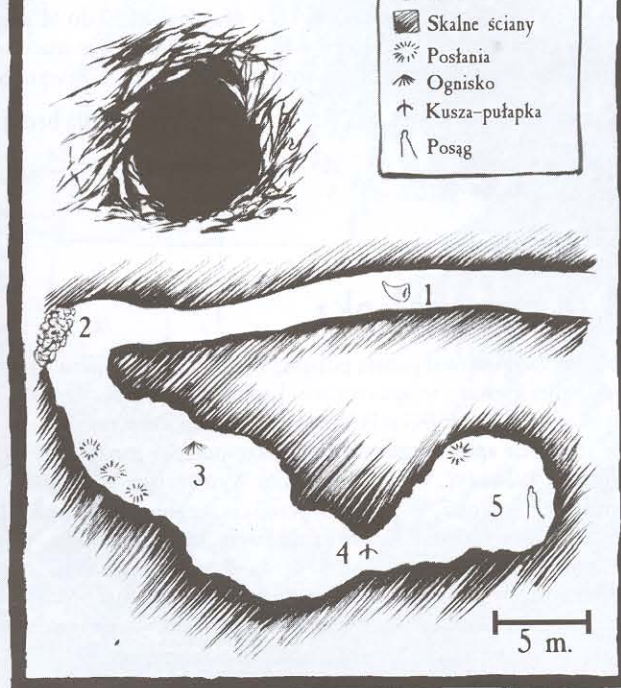
2. Zawał

W tym miejscu tunel został celowo zawałony przez obrońców Middenheim. Badając gruzowisko, BG mogą po udanym teście **nauki (inżynieria)** stwierdzić, że korytarz zasypało na bardzo długim odcinku. Oczyszczenie zawałiska zajęłoby wiele dni, a być może tygodni.

Kryjówka skavenów

Legenda:

- Strażnik
- Zawał
- Skalne ściany
- Posłania
- Ognisko
- Kusza-pułapka
- Posąg



3. Komora wspólna

Tunel rozszerza się, przechodząc w grotę. Sklepienie jest na tyle wysoko, że umożliwia walkę bez ujemnych modyfikatorów. Gdy klanbracia nie mają rozkazów do wykonania, większość czasu spędzają właśnie tutaj.

Jeżeli BG nie wywołali alarmu, w grocie będzie przebywało sześciu klanbraci. Połowa śpi na upchniętych pod ścianami kupkach słomy, ubrań i śmieci. Reszta gra w kości wokół małego ogniska, na którym gotuje się coś podobnego do ludzkiej ręki.

Przeszukiwanie posłań jest dość ryzykowne, gdyż roi się w nich o pcheł i kleszczy. Każdy, kto je przeszukuje, musi wykonać test **Odporności**. Nieudany test oznacza, że postać zaraziła się ospą ropną (patrz ramka).

Każdy z klanbraci ma przy sobie nieco błyszczących przedmiotów. Część z nich to monety, reszta to bezwartościowe kawałki szkła. Jeżeli BG zadadzą sobie trud pozbiierania wszystkich monet, znajdą łącznie 2 zł.

Część klanbraci zabijała czas, ryjąc płytkie wzory na ścianach grot. Widać na nich trójkątne skaveńskie runy oraz znak klanu Eshin. Udany Trudny (-20) test **nauki (historia)** pozwala rozpoznać znaki skaveńskich klanów, lecz trudno określić, których dokładnie. Na jednej ze ścian widnieje prymitywny wizerunek ludzkiej czaszki oraz symbol klanu. Pokrywa go brązowa plama, która po udanym teście **leczenia**, okazuje się zaschniętą krwią.

Dmuchawka

Dmuchawka to pusta rurka, zwykle o długości od 30 do 60 cm. Strzela się z niej strzałkami, które co prawda są za małe, by wyrządzić znaczne obrażenia, lecz można pokryć je trucizną. By móc używać tej broni, trzeba posiadać zdolność **broń specjalna** (dmuchawka). Taka broń jest rzadkością w Starym Świecie. Stosuje ją tylko kilka skavenskich klanów.

Nazwa	Cena	Obc	Kategoria	Siła broni	Zasięg†	Przeladowanie	Cechy oręża	Dostępność
Dmuchawka	2 <i>zk</i>	10	dmuchawki	0	8/16	akcja	specjalny	znikoma
Strzałki (5)	10 <i>s</i>	5	-	-	-	-	-	znikoma

4. Kusza-pułapka

Snikkit zamontował prostą pułapkę z kuszy przy wejściu do swojej kwatery w opuszczonej kaplicy (lokacja 5). Szukający pułapkę BG odkryje ją po udanym Prostym (+10) teście **spostrzegawczości**. Kuszę-pułapkę można również zauważyć, wykonując udany Wymagający (-10) test **spostrzegawczości**. W poprzek przejścia biegnie cienka linka połączona ze spustem załadowanej kuszy, którą ukryto za rumowiskiem w pobliżu wejścia do kaplicy. Napięcie linki zwalnia cięciwę (kusza ma US 40) oraz powoduje osunięcie części rumowiska, co ma zaalarmować Snikkita – o ile ten jeszcze nie zdał sobie sprawy z obecności intruzów.

5. Opuszczona kaplica

Snikkit urządził sobie norę w starożytnej kaplicy Grungniego – krasnoludzkiego boga górnictwa i prac podziemnych. Kaplicę opuszczono po tym, jak krasnoludscy inżynierowie zawalili okoliczne tunele, by powstrzymać skaveniński atak.

Na pierwszy rzut oka pomieszczenie wydaje się naturalną grota. Dokładne zbadanie ścian, czyli wykonanie udanego testu **rzemiosła** (kamieniarsstwo), pozwala zauważyć, że grotę została wykuta w skale. W czasach, gdy budowano

kaplicę, krasnoludy miały zwyczaj wznosić budowle ku czci Grungniego tak, by wyglądały możliwie najbardziej naturalnie. W ten sposób składano hołd siłom natury, które stworzyły grotę i tunele, w których krasnoludy schroniły się po raz pierwszy.

Pomieszczenie jest niemalże puste. Skaveny ogołocili je ze wszystkich przedmiotów. Obiekty bez większej wartości zgromadzono na stercie w lokacji 4. Ocalał jedynie dziwny kamienny posąg po drugiej stronie kaplicy. Przedstawia Grungniego w tradycyjnej pozie, lecz wygląda jak duży stalagmit, ukształtowany przez wodę na podobieństwo krasnoludzkiego wojownika. Posąg również wykonali krasnoludscy rzemieślnicy.

Pod jedną ze ścian kaplicy leży sterta słomy i szmat, która służy Snikkitowi za łóżko. W słomie ukryto złotą ramę ikony, wartą 20 *zk*. Brakuje jednak samego malowidła.

Koniec rozdziału

Dalsze poszukiwania w obozie skavenów nie podesuną żadnych tropów. BG mogą jedynie wrócić na powierzchnię i zgłosić swe odkrycie władzom.

Jeżeli BG zabili skavenów, należy im się nagroda od straży miejskiej (10 *zk* na głowę). Jeżeli nie – mogą podać położenie obozu stworów, zaś komendant Schutzmann wyśle tam oddział wojowników podziemnych, by dokończyli dzieła.

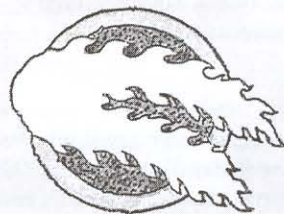
Po śmierci Snikkita dowództwo straży uzna sprawę morderstw za rozwiązana, lecz BG mogą mieć więcej wątpliwości. Co łączy ze sobą wszystkie zabójstwa? Co oznacza symbol Karmazynowej Czaszki? Kim są członkowie Ordo Fidelis? Z czasem poznają odpowiedzi na te pytania, ale na razie brak im dalszych tropów.

Ospa ropna

Objawy: Ta szpecząca choroba wywołuje u zarazonego swędzące, czerwone obrzęki na całym ciele. Po kilku dniach obrzęki zmieniają się w pęcherze, które gwałtownie pękają i w ten sposób dalej roznoszą chorobę. Pękaniu można zapobiec delikatnie rozcinając pęcherze, co wymaga testu Zręczności lub umiejętności **leczenie** albo **rzemiosła** (aptekarsstwo). Można też przemywać skórę pacjenta gorącym, stężonym roztworem octu.

Czas trwania: 6 dni. Pęcherze pękają ostatniego dnia.

Efekty: Nieustanne swędzenie rozprasza postać na tyle, że otrzymuje modyfikator -10 do testów Inteligencji i Siły Woli. W ostatnim dniu choroby pacjent musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że na stałe traci 1 punkt Odporności. Postać, która przeszła tę chorobę, uodparnia się na nią.





Rozdział II: Leśne sanktuarium

BG wykryli kryjówkę skavenów pod miastem i tym samym zwrócili na siebie uwagę Klausa Liebnitza, kapłana Ulyrka, który potajemnie jest wyznawcą Khorna i przywódcą kultu Karmazynowej Czaszki. To na jego zlecenie Snikkit Czarne Ostrze zabił ojca Mortena w świątyni Sigmara. Dostarczył kapłanowi ikonę, zaś jej ramę zatrzymał jako część wynagrodzenia.

Liebnitz postanowił ukrócić dalsze śledztwo BG w sprawie ikony, zlecając im trudne zadanie. Ma nadzieję, że BG zginą w czasie jego wykonywania. Nawet jeśli wyjdą cało z opresji, i tak przyniesie to korzyść samemu Liebnitzowi.

Ślepy Odo, czcigodny kapłan Ulyrka, otrzymał wizję, w której ujrzał sanktuarium Chaosu głęboko w ostępach Drakwaldu. Znajduje się tam artefakt Chaosu o wielkiej mocy, zamknięty w grobowcu wybrańca Khorna, który poległ dwa wieki temu, w bitwie z wojskami Magnusa Pobożnego. Przy pomocy pośredników Liebnitz zleca BG włamanie się do grobowca i sprowadzenie artefaktu do Middenheim, zanim wpadnie w ręce zwieroludzi i innych istot Chaosu, które grasują w lesie od czasu inwazji Archaona.

— Początek przygody —

Ta część przygody rozpoczyna się w chwili, gdy BG wracają z obozu skavenów przynosząc ramę ikony. Krótco po złożeniu raportu komendantowi Schutzmannowi zostają wezwani do świątyni Ulyrka na spotkanie ze starszym kapłanem, Ranulfem. Trafiają do niewielkiej komnaty gościnnej, gdzie oczekuje na nich Ranulf. Obok niego siedzi stary kapłan. Jest niewidomy, co można poznać po bieliźnie na jego oczach.

Ranulf dziękuje BG za odzyskanie skradzionej relikwii, po czym oznajmia, że niewidomy kapłan, czyli ojciec Odo, miał bardzo niepokojącą wizję.

Starszy kapłan lekko drży, po czym przemawia suchym, piskliwym głosem:

– Widziałem straszliwe rzeczy. Ciemność, do której przywykłem, nagle uniosła się z mych oczu i znalazłem się w ciemnym, ponurym lesie. Przede mną górował wielki kamień na szczycie trawiastego kopca. U jego podstawy leżał stos kości i czerepów. Ze szczytu kamienia poczęła spływać krew. Wsiąkała w ziemię kopca. Potem zaczęła świecić czerwonym blaskiem, jakby płonęła, zaś ziemia poczęła drżeć.

Demon z mosiężnej czaszki

Dla Klausa Liebnitza wizja ojca Odo nadeszła w bardzo odpowiedniej chwili. Liebnitz wie już o tym, że BG pokonali jego sojusznika, Snikkita Czarne Ostrze. Obawia się, że jeżeli nadal będą szukali ikony Sigmara, to trafią na trop kultu Karmazynowej Czaszki i niecnym zamiarów kapłana. Liebnitz ma nadzieję, że BG zginą w Drakwaldzie, nie odzyskawszy mosiężnej czaszki. Jeśli nawet uda im się przywieźć ją do Middenheim, to i tak posłuży to jego sprawie, gdyż wtedy Liebnitz wejdzie w posiadanie potężnego artefaktu. Arcykapłan nie wie jednak wszystkiego o mosiężnej czaszce i jej historii.

Mosiężny czerep to więzienie, które stworzono bardzo dawno temu na Pustkowiach Chaosu. Wewnątrz zamknięto demona Xathrodoxa Krwawego Obdzieracza. Jego energia życiowa jest źródłem mocy tego artefaktu. Xathrodox wzbudził gniew Boga Krwi, który za karę zamknął go w mosiężnym czerepie.

Tak naprawdę w czerepie uwięziono jedynie część esencji Xathrodoxa. Reszta mieści się w dwóch innych przedmiotach, które BG znajdują w kolejnych częściach kampanii *Ścieżki Przeklętych*. Nie podaliśmy opisu ani współczynników demona, bowiem nie pojawi się w tej przygodzie w pełnej postaci. Xathrodox będzie działał za pośrednictwem czerepu, aż do ostatecznego rytuału, który będzie miał miejsce w ostatnim rozdziale.

Dwieście lat temu czaszka była drogocenną własnością wybrańca Khorna, Kazrona Krwiopłuja. Przybył on na południe Starego Świata wraz z hordami Chaosu i poległ w walce z armią Magnusa Pobożnego. Poddani Kazrona pochowali go wraz z czerepem i resztą dobytku w grobowcu, głęboko w Drakwaldzie. Od tamtego czasu grobowiec Kazrona jest sanktuarium, czczonym przez żyjących w okolicy zwierzoludzi. Zwabieni aurą uwięzionego demona przybyli tu i wzniesli na grobowcu kamień zborny.

Nadejście Archaona i jego armii wyrwało Xathrodoxa z dwustuletniego snu. Demon próbował skontaktować się z wybrańcem Chaosu, który wydobyłby go z grobowca. Nie udało mu się, zaś wiadomość, w postaci wizji, została odebrana przez ojca Odo.

Kopiec rozwarł się, a z jego wnętrza wyszedł wysoki człowiek w czarnej zbroi. Na jego tarczy widniał znak Khorna, Boga Krwi. Miał na szyi ciężki łańcuch z czarnego żelaza, na którym wisił rogaty czerep z mosiądzu. Z oczu wisiora bił taki sam blask jak od krwi, jakby czaszka żyła lub została ożywiona. Chciałem modlić się do Ulyka o siłę i ochronę, lecz me usta ani drgnęły. Padłem na ziemię pod mocą wzroku tego straszliwego przedmiotu i nagle usłyszałem głos, który dobiegał z ust czaszki: „Mówiłem, że będę wolny!”

Ojciec Odo ponownie drży i mówi słabym głosem:

– Jeszcze teraz czuję obecność tej rzeczy... Zdaje mi się, jakby na mnie patrzyła!

Wspominając swoją wizję, kapłan drży lekko, a gdy skończy, Ranulf położy mu dłoń na ramieniu w geście pocieszenia.

– Jeden z młodszych kapłanów znalazł ojca Odo w jego celi. Leżał bez ruchu na podłodze – mówi Ranulf. – Wygląda na to, że ta mosiężna czaszka to jakiś stary i potężny artefakt Chaosu, zaś wizja ostrzega, że wkrótce jego siła zostanie rzucona przeciw światu. Pomóżcie nam. Proszę nie tylko w imieniu świątyni, lecz całego Middenheim, a nawet Imperium. Nasze wojska opuściły miasto, zaś wielu zacnych ludzi zginęło podczas oblężenia. Kapitan Schutzmann pochlebnie się o was wyraża, zaś my rozpaczliwie potrzebujemy pomocy. Musicie znaleźć to obrzydlistwo, zanim zdobędą je słudzy

Chaosu, a potem przynieście do miasta. W tym czasie nasi uczeni mężowie będą szukali sposobu na zniszczenie artefaktu albo przynajmniej na opanowanie go. Weźmiecie ze sobą ojca Odo. Sądzę, że miejsce, które ujrzał, znajduje się gdzieś w Drakwaldzie. Wierzę jednak, że pomimo swej ślepoty, będzie mógł wam je wskazać.

Powrót do lasu Drakwald

Podróż w głąb Drakwaldu może być szybka lub uciążliwa – wszystko zależy od MG. Od dawien dawna Drakwald nawiedzali zwierzoludzie i inne stwory Chaosu, zaś od czasu klęski Archaona pod murami Middenheim w leśnych ostępach ukrywa się większość jego oddziałów. BG mogą natknąć się w Drakwaldzie na mutantów i zwierzoludzi wszelkiej maści, lub na inne istoty i wyznawców Chaosu. W tej części kampanii można przeprowadzić krótką przygodę w charakterze przerywnika (może to być np. *Ciężka noc w gospodzie „Pod Trzema Piórami”*, z dodatku *Śplądrowane Krypty*).

Kontakt z ojcem Odo niemalże wyczerpał siły psychiczne Xathrodoxa, niemniej demon zaczął się w umyśle starego kapłana. Dzięki temu może wskazać mu drogę do grobowca. Wskazówki nadchodzą w niepokojących snach. Każdej nocy MG musi wykonać test Siły Woli ojca Odo. Każdy nieudany test oznacza otrzymanie 1 Punktu Oblędu.

BG powinni dbać o to, by ojciec Odo przeżył, bowiem tylko on może doprowadzić ich do grobowca. Ma również inną rolę do odegrania w dalszej części przygody. Ojciec ma kilka

Punktów Przeznaczenia, lecz MG powinien ich używać tylko w wyjątkowych okolicznościach.

Ojciec Odo

Profesja: wybraniec boży

Poprzednie profesje: akolita, kapłan

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	30	26	28	21	45	53	31

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	2	2	4	2	3	2

Umiejętności: jeździectwo, język tajemny (magiczny), leczenie, nauka (historia), nauka (teologia) +10, plotkowanie, przekonywanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wiedza (krasnodudy), wykrywanie magii, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)



Zdolności: krasomówstwo, magia kapłańska (Ulryk), magia prosta (kapłańska), medytacja, ogłuszanie, przemawianie

Zasady specjalne: Ojciec Odo jest niewidomy, dlatego otrzymuje modyfikator -30 do wszystkich testów związanych ze wzrokiem, w tym do testów walki i umiejętności **leczenie**. Modyfikator ten stosuje się do testów **spostrzegawczości** jedynie wtedy, gdy wiąże się z użyciem wzroku.

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: kij

Kamień zborny

Głaz stoi na kurhanie Kazrona Krwiopłuja, na rozległej polanie w głębi Drakwaldu. Jest to kolumna prymitywnie wycięta z szarego kamienia, wysoka na niemal 10 metrów. U jej podnóża leży stos czaszek oraz kilka odciętych głów. Powierzchnię kamienia zdobi napis w mrocznej mowie, którą posługują się zwierzolidzie. BG mogą rozpoznać świeże głowy należące do elfów, krasnodudów oraz ludzi.

Jeżeli do drużyny należy postać potrafiąca czytać napisy w mrocznej mowie, to po udanym Wymagającym (-10) teście **czytania i pisania** rozszyfruje bazgroły na kamieniu zbornym. Jest to spis zwierzolidzi, którzy zbierali się w tym miejscu. Zawiera imiona wodzów i liczbę ich poddanych. Z napisów wynika także, że zwierzolidzie zwą to miejsce „wzgórzem duchów”.

Strażnik

Świętego miejsca zwierzolidzi pilnuje Gazk Krwaworogi, minotaur i fanatyczny wyznawca Khorna. Będzie walczył do śmierci w obronie kamienia i grobowca.

Jeżeli BG nie zaatakują Gazka z zaskoczenia, wówczas minotaur zadmie w okuty brązem róg, który nosi na szyi. Dźwięk rogu poniesie się echem przez las i powiadomi wszystkich w okolicy, że ktoś atakuje sanktuarium. MG powinien przez 10 kolejnych rund wykonywać rzuty k10, jeśli BG nadal będą przebywali w okolicy kamienia zbornego. Wyrzucenie na kości „10” oznacza, że na pomoc Gazkowi przybędą słudzy Chaosu. Możesz samodzielnie ustalić, kim są, lub wykorzystać w tym celu tabelę Wsparcie dla Gazka.

Tabela: Wsparcie dla Gazka

Rzut 1k10	Stwory
1	3 gory
2	5 ungorów
3	5 mutantów
4	1 bestigor i 3 ungory
5	2 bestigory i 2 gory
6	1 centigor i 3 ungory
7	2 centigory
8	3 gory i 3 ungory
9	2 centigory i 2 gory
10	1 minotaur

Współczynniki tych stworów znajdziesz w *Bestiariuszu Starego Świata*. Jeżeli nie posiadasz tego dodatku, wykorzystaj 4 zwierzolidzi lub 5 mutantów i użyj ich współczynników podanych w *Księdze Zasad*, na str. 240-241.

Możesz zmienić wyniki rzutów, w zależności od rozwoju sytuacji. Jeżeli drużyna została osłabiona w wyniku wcześniejszych spotkań, wsparcie dla minotaura może być mniejsze, lub może nie nadejść wcale. Jeżeli BG zbyt długo przebywają w okolicy kamienia, być może kolejne potyczki zachęcą ich do podjęcia jakichś działań.

Sojusznicy Gazka nie ruszą za BG do wnętrza grobowca, bowiem zwierzolidzie lękają się kurhanu. Jeżeli któryś z BG stanie w wejściu do kurhanu i będzie ostrzeliwał zwierzolidzi, ci będą trzymali się poza zasięgiem broni.

Gazk Krwaworogi

Rasa: minotaur

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	25	42	46	38	18	26	14

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	24	4	4	6	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, zastraszanie +20, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), morderczy atak, odporność na magię, silny cios, straszny, szal bojowy, wyostrzone zmysły

Zasady specjalne:

- *Glód krwi.* Minotaury mają zwyczaj pożerania ciał pokonanych wrogów, nawet w trakcie walki. Jeśli minotaur zabije kogoś, ale nie jest związany walką z nikim innym, musi wykonać Prosty (+10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że stwór zaczyna pożerać ciało wroga. Na początku każdej następnej tury może ponownie wykonać test. Jeśli w tym czasie zostanie zaatakowany, może natychmiast zapanować nad głodem krwi.
- *Mutacje Chaosu – potworny wygląd, wielkie rogi i zwierzęce odnoża.*

Zbroja: lekki pancerz (skórzna)

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

Uzbrojenie: broń dwuręczna (topór dwuręczny), rogi (obrażenia S)

Wielkie palenisko

Teren wokół kamienia zbornego znaczą ślady licznych ognisk. Są różnej wielkości, lecz to najbliższe głazu ma prawie trzy metry średnicy i otaczają je osmalone kamienie.

Z popiołu wystają gdzieś tam zwęglone kości. Palenisko ostygło i wydaje się, że w ciągu kilku ostatnich dni nie było rozpalane.

BG mogą przeszukać palenisko. Znajdą mnóstwo kawałków zwęglonych kości ludzkich, elfich i krasnoludzkich. Wiele z nich zostało ogryzionych. Poza tym, popioły nie kryją nic ciekawego.

Kurhan

Na zewnątrz kurhanu leżą czaszki i inne szczątki, które stoczyły się ze stosu wokół kamienia zbornego. Wielki stos niemal całkiem zasłania wejście do grobowca. Kości są darem zwierzolidzi dla mieszkańca grobowca. Stwory wyczuły aurę demona z mosiężnego czerepu i lękają się go.

By odkryć wejście pod ziemię, należy wykonać udany Wymagający (-10) test **przeszukiwania**. Oczyszczenie wejścia zajmie 1 postaci 10 rund, dwóm 5, a trzem 4 rundy. Więcej osób nie może pracować przy otworze kurhanu, jest tam bowiem zbyt ciasno.

Spod stosu kości wylaniają się ciężkie, kamienne drzwi, na których wyryto wizerunek Khorna, Boga Krwi, siedzącego na mosiężnym tronie na szczycie góry czaszek. Drzwi są bardzo ciężkie. Aby je otworzyć, należy wykonać udany Bardzo Trudny (-30) test Krzepy.

— Grobowiec —

Grobowiec wykuto w skale, na której następnie usypano kopiec z ziemi, kamieni i kości. Korytarze i komnaty są wysokie na 2,5 do 3 metrów, na ścianach wyryto sceny bitewne i wizerunki Khorna.

Grobowiec został poświęcony Bogu Krwi, więc nie sprzyja działaniu magii. Korzystający z czarów BG otrzymują modyfikator -2 do każdej kostki k10 podczas określania poziomu mocy oraz -10 do testów **splatania magii**.

W grobowcu daje się wyczuć nastrój odpowiadający gwałtownej naturze Khorna. BG posiadający zdolność **szal bojowy** wypadają w ten szal natychmiast, gdy znajdą się w środku, natomiast BG dotknięci bluźnierczym szalem otrzymują modyfikator -20 do wszystkich testów Siły Woli. Nieudany test oznacza, że ogarnia ich wściekłość. Jeżeli któryś z BG zapadnie na chorobę umysłową, gdy będzie przebywał w grobowcu, chorobą tą będzie bluźnierczy szal, lęk (krew) lub opętanie (aspekt Khorna). MG może wylosować chorobę albo wybrać ją według uznania, kierując się rozwojem sytuacji.

1. Wejście do grobowca

Korytarz za wejściem ma kształt litery T. Na jego krańcach znajdują się drzwi, prowadzące w głąb grobowca.

Pułapka z kolcami

Prawa strona korytarza została zabezpieczona pułapką. Na wysokości klatki piersiowej człowieka (lub elfa, a głowy

krasnoluda lub niziołka) ze ściany wyskakują żelazne włócznie. Włócznie cofają się po kilku minutach.

Aby dostrzec tę pułapkę, należy wykonać udany Wymagający (-10) test **spostregawczości**. Nie da się jej rozbroić, ale można ją ominąć, czołgając się po ziemi, poniżej zasięgu włóczni.

Jeśli ktoś uruchomi pułapkę, każdy BG znajdujący się wewnątrz obszaru oznaczonego na mapce musi wykonać udany test **uniku** lub otrzyma trafienie z Siłą 3 w korpus (albo w głowę, w przypadku krasnoluda lub niziołka).

Ukryte drzwi

Obydwie pary drzwi wyglądają identycznie. By je odkryć, należy wykonać udany test **przeszukiwania** lub **spostregawczości**. Drzwi otwierają się po naciśnięciu czaszki umieszczonej między pokrywającymi wrota zdobnymi rytami.

2. Korytarze wewnętrzne

W tych korytarzach nie ma nic ciekawego. Gdy BG dotrą do skrzyżowania (lokacja nr 3), na końcach każdego przejścia pojawiają się krwawi potępienci.

3. Skrzyżowanie

Gdy tylko któryś z BG dotrze na środek skrzyżowania, pojawiają się dwaj krwawi potępienci i rzucają się na najbliższą

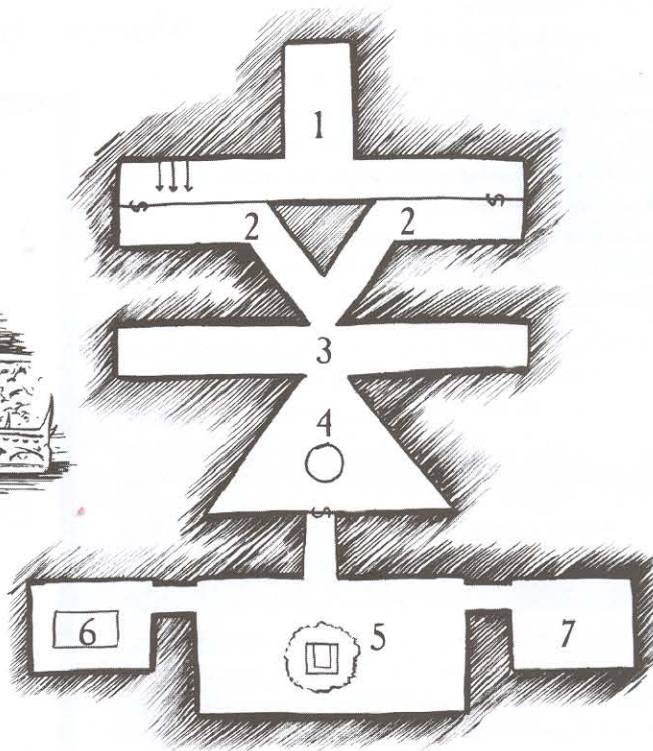
Leśne sanktuarium - Grobowiec -

5 m.



Legenda:

	Pułapka z kolcami		Posąg
	Ukryte drzwi		Sarkofag
	Fontanna		Kamienne ściany



istotę żywą. Każdy ze stworów wylania się z jednego z bocznych korytarzy.

4. Komnata z fontanną

Na środku trójkątnego pomieszczenia znajduje się kamienna fontanna, umieszczona wewnątrz sadzawki otoczonej niskim murem. Na szczycie fontanny widnieją cztery czaszki ustawione w kręgu. Z ich rozwartych szczęk wypływa krew.

Jeżeli ktoś wejdzie do komnaty nie odmawiając krótkiej modlitwy do Khorna, szczyt fontanny zacznie się obracać. W ciągu dwóch rund czaszki nabierają prędkości aż do momentu, gdy strumień krwi zaczął bryzgać na wszystkie strony. W trzeciej rundzie oraz w każdej następnej wszyscy znajdujący się w środku muszą wykonać udany test Odporności lub pod wpływem zatrutej krwi z fontanny stracić 1 punkt Żywotności, niezależnie od ich Wytrzymałości czy Punktów Zbroi. Zdolność **odporność na trucizny** zapewnia modyfikator +10 do testu. Ponadto, każda postać trafiona przez strumień krwi musi wykonać udany Prosty (+10) test Siły Woli. Nieudany test oznacza, że otrzymuje 1 Punkt Oblędu. Jeżeli ktoś będzie na tyle głupi, by wejść do sadzawki z krwią, co rundę traci 1 punkt Żywotności, aż do chwili wykonania udanego Wymagającego (-10) testu Odporności.

Krew tryska wszędzie, jej strumieni nie można uniknąć. Można je powstrzymać jedynie niszcząc fontannę. Konstrukcja ma Wytrzymałość równą 5 oraz 10 punktów Żywotności. Jeżeli ktoś zechce zabrać ze sobą nieco trującej krwi, ta straci swe niezwykle właściwości po wyniesieniu z grobowca.

Tajne drzwi za fontanną można odkryć po udanym teście **przeszukiwania** lub **spostrzegawczości**. Mechanizm otwierania jest taki sam jak w przypadku drzwi w lokacji nr 1. Bohaterowie, którzy otworzyli przynajmniej jedno z nich (lub przyglądali się tej czynności), otrzymują modyfikator +10 do testu.

5. Przedsiónek

W pomieszczeniu znajduje się posąg Khorna zasiadającego na mosiężnym tronie. U jego podnóża wznosi się sterta czaszek i kości.

Gdy BG wejdą do pomieszczenia, ze stert kości podniosą się dwa szkielety (każdy z jednej strony posągu), zaś w kolejnej rundzie dwa następne, aż będzie ich tyle, ilu jest BG (wraz z ojcem Odo). Szkielety nie mają zbroi i są uzbrojone w miecze.

Gdy szkielety zostaną zniszczone, z chrobotem kamienia trącego o kamień otworzą się drzwi do lokacji 6 i 7.

Szkielety

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	20	30	30	25	—	—	—
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: ożywienie, straszny, widzenie w ciemności

Mosiężna czaszka

Mosiężny czerep to artefakt kryjący w sobie energię życiową demona Xathrodoxa. Demon nie może co prawda poruszać się w przestrzeni materialnej ani oddziaływać bezpośrednio na otoczenie, lecz jest inteligentny i świadomy świata zewnętrznego. Demon wyczuwa, że BG chcą zabrać go do Middenheim, a ponieważ nie wie nic o planach Liebnitza, będzie starał się temu zapobiec ze wszystkich sił.

Jeżeli któryś z BG założy łańcuch na szyję, otrzyma zdolności **szał bitewny** i **odporność na magię**. Jednakże każdego dnia, gdy nosi czerep na szyi, musi wykonać test Siły Woli (test przeciwstawny z SW demona wynoszącą 58). Nieudany test oznacza, że BG ulegnie opętaniu w aspekcie Khorna. Za każdy dzień trwania choroby, BG otrzymuje 1 Punkt Oblędu. Oczywiście, ojciec Odo zdecydowanie sprzeciwi się pomysłowi zakładania wisiora na szyję!

BG powinni od razu spostrzec, że czerep emanuje złem i kryje w sobie wielką moc. Doświadczeni awanturnicy z pewnością ostrożnie będą podchodzili do wszystkiego, co znajdą w grobowcu wybrańca Chaosu. W dalszej części tekstu znajdziesz garść porad i sztuczek, które sprawią, że czaszka stanie się jeszcze bardziej złowieszcym artefaktem. Jako MG możesz wykorzystać te informacje, jeśli uznasz, że BG są zbyt pewni siebie.



- **Ciężar wieków.** Jak na swe rozmiary i materiał, z którego ją wykonano, czaszka wydaje się zbyt ciężka. Dzięki udanemu testowi **nauki (inżynieria)**, można zauważyć, że czaszka jest pusta i zawiera wewnątrz jakiś płyn. Próby jej otwarcia spełzną na niczym.
- **To tylko światło.** Jeżeli ktoś wykona udany Trudny (-20) test **spostregawczości**, zauważy, że cień rzucany przez czerep ma niewłaściwy kształt i rozmiary. Wydaje się za duży, za ciemny, a czasem porusza się. Spostreżenie to szczególnie zaniepokoi magów Tradycji Niebios.
- **Głód krwi.** Gdy tylko zostanie przelana krew (np. podczas walki), BG znajdujący się w pobliżu czaszki może wykonać test **spostregawczości**. Udany test pozwoli zauważyć, że krople i kałuże krwi wydają się być przyciągane przez czerep. Jeśli czaszka zetknie się z krwią, stanie się nieco cieplejsza, a jej kościane usta przybiorą wyraz... demonicznego zadowolenia. Jeżeli BG zaczną się bawić czerepem, celowo polewając go krwią, cienie wokół nich urosną, czerep stanie się gorętszy, zaś wewnątrz niego coś się poruszy.
- **Mroczne runy.** Każdy BG posiadający umiejętność **nauka (runy)**, który chce odczytać runy na czerepie, nie zdoła rozszyfrować ich znaczenia. Najbliższej nocy BG nawiedzą potworne sny i obudzi się roniąc krwawe łzy. Przez cały następny dzień ów BG po przymknięciu oczu będzie widział niewyraźne runy.
- **Coś spłoszyło konie.** Zwierzęta boją się czerepu. Jeżeli zobaczą czaszkę, lub znajdą się w jej pobliżu, staną się trudne do opanowania (-10 do odpowiednich testów). Zwierzęta będą unikały każdego, kto nosi czerep na szyi, chyba że wykona udany Bardzo Trudny (-20) test **oswajania**.
- **Wracaj do środka!** BG z pewnością wsadzą czerep do plecaka lub jakiegoś worka, zanim rozbiją obóz na noc. Gdy się obudzą, znajdą czaszkę poza sakwą, leżącą w takiej pozycji, jakby im się przyglądała. Nie musisz im wyjaśniać, dlaczego tak się dzieje. Za każdym razem, gdy spakują czerep, ten będzie uciekał, wypadał podczas jazdy, albo kleił się do rąk, gdy Bohater będzie szukał w torbie innego przedmiotu. Czerep może wybrać sobie ulubioną ofiarę tych działań lub reagować tak na całą drużynę. Nie pozwól BG zgubić czerepu, lecz wywołaj w nich przekonanie, że artefakt chce od nich uciec. Zanim BG wrócą do Middenheim, powinni zamykać czerep w skrzyni zabijanej gwoździami i obserwować go całą noc!

Zasady specjalne:

- *Bezrozumny*. Szkielety to ożywione kości, pozbawione własnego umysłu i duszy. Nie posiadają Inteligencji, Siły Woli, ani Oglady i nigdy nie wykonują testów związanych z tymi cechami.
- *Powolny*. Szkielety są powolne, ale nieustępliwe. Nie mogą wykonywać akcji „bieg”.

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan i hełm)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz)

6. Grobowiec

Oto komnata grobowa Kazrona Krwiopłuja. Na jej ścianach wyryto sceny przedstawiające czyny, jakich dokonał podczas inwazji Chaosu przed 200 laty, a także wyjątkowo krwawe bitwy oraz ofiary dla Khorna. Jeżeli ktoś cierpi na dowolną chorobę umysłu (*Księga Zasad*, str. 212) i będzie przyglądał się rzeźbieniu, musi wykonać udany test Siły Woli lub jego choroba nagle się objawi, nawet jeżeli brak ku temu normalnych przyczyn. Jak podano wcześniej, test SW jest obciążony modyfikatorem -10 w przypadku bluźnierczego szalu, lęku (krew) i opętaniu (w aspekcie Khorna).

Na środku komnaty grobowej znajduje się sadzawka pełna krwi, głęboka na około 30 cm. Stoi w niej prosty sarkofag z polerowanego kamienia, przykryty ciężką kamienną płytą.

Krew w sadzawce poświęcono Khornowi, dlatego jest trująca (jak w lokacji nr 4). Każdy, kto zacznie w niej brodzić, będzie co rundę tracił 1 punkt Żywotności, aż do chwili, gdy wykona udany Wymagający (-10) test Odporności. Istotom rozmiarów człowieka nie uda się dosięgnąć sarkofagu bez wchodzenia do sadzawki, więc BG muszą wymyślić sposób ochrony przed trującą krwią.

Aby odsunąć wieko sarkofagu, trzeba wykonać Bardzo Trudny (-30) test Krzepy. Pod płytą leżą zwłoki wojownika Chaosu, odziane w pełną zbroję w kolorach czerwieni i czerni. Przy boku zmarłego leży ogromny miecz dwuręczny, zaś na jego piersi spoczywa tarcza ze znakiem Khorna. Szyję wojownika opina łańcuch z czarnego żelaza, na którym zawieszono mosiężny czerep, taki, jaki ujrzał w swej wizji ojciec Odo. BG mogą oczekiwać, że Kazron powstanie z grobu, by z nimi walczyć, lecz wojownik jest naprawdę martwy.

Rynsztunek wojownika wygląda groźnie, lecz nie jest magiczny. Pancerz to po prostu pełna zbroja płytowa, zaś jego oręż to miecz dwuręczny. Oczywiście, czaszka to zupełnie inna sprawa...

7. Komnata z trofeami

Pomieszczenie to wypełniono trofeami z wypraw Kazrona podczas Inwazji Chaosu. W wielkich stosach piętrzy się połamany oręż i strzaskane pancerze, zaś ściany obwieszono postrzępionymi sztandarami pokonanych w boju oddziałów Imperium.

Nie ma tu żadnych przydatnych sprzętów. Cały przejęty po wrogu ekwipunek rozdzielono między poddanych Kazrona. Niemniej, BG znajdą tu ciekawe przedmioty po udanym teście **przeszukiwania** (do znalezienia każdego przedmiotu trzeba jednego udanego testu).

Krwawi potępienicy

Krwawi potępienicy to potworne istoty, które przeznaczono do nieustającej niewoli Khornowi. To ofiary strasznego gniewu Boga Krwi. Winowajcę żywcem obdiera się ze skóry, aż zostaje z niego stos kości i kałuża krwi. W ostatnich chwilach życia dusza istoty zostaje uwięziona w jej własnej posoce. Krwawy potępieniec ma postać humanoida zbudowanego z czerwonej mgiełki. Jego twarz wykrzywia straszliwy, zły grymas. Wieczne męczarnie doprowadziły tę istotę do szaleństwa. Każdy z pomiotów odczuwa jedynie przemożną żądzę niszczenia wszystkiego, co żywe.

Krwawy potępieniec

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	-	40	53	41	18	43	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	17	4	5	5	0	10	0

Umiejętności: spostrzegawczość, unik

Zdolności: nieustraszony, odporność na magię, straszny

Zasady specjalne:

- *Macki z krwi*. Krwawi potępienicy to ożywiona krew, więc atakują przeciwników wytworzonymi naprędce mackami. Uderzenia macek zadają obrażenia z Siłą 5 i nie można ich sparować (choć można ich unikać).

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: macki z krwi

- Postrzępiony sztandar rycerzy Zakonu Białego Wilka, na złamanym drzewcu. Zaginął w bitwie o Grimminhagen, w 2302 roku, a była to jedna z niewielu klęsk zakonu.
- Zdobiony łbem zwierzoczełka hełm grafa Manfreda von Torrichelma, mistrza Zakonu Pantery, powalonego przez Kazrona.
- Kamienny młot opatrzony krasnoludzkimi runami. Jego głowica pękła na trzy części. To dziedziczny skarb krasnoludzkich królów z Gór Czarnych.

Wartość każdego przedmiotu wynosi około 50 *zk*. Jednakże BG mogą zyskać o wiele więcej, zwracając owe przedmioty właścicielom (a ściślej rzecz biorąc, ich potomkom). Zwrot przedmiotu jego właścicielowi zapewnia Bohaterom modyfikator +30 do Oglady w rozmowach z taką osobą. Misja mająca na celu oddanie tych przedmiotów może być tematem samodzielnej przygody.



Rozdział III: Zabójczy ładunek

Jeżeli nikt z drużyny nie zechce nosić czerepu, Xathrodox i tak dołoży wszelkich starań, by Bohaterowie nie dotarli do Middenheim. Jako MG możesz wykorzystać poniższe epizody w drodze powrotnej do miasta. Powinieneś także przeprowadzić w tym momencie kolejną krótką przygodę. Możesz poukładać podane poniżej epizody w dowolnej kolejności. Krótka przygoda *Niespokojna noc* będzie dobrym przerwaniem, o ile BG zatrzymają się na noc w gospodzie.

— Niespokojna noc —

Gdy BG zatrzymają się na noc, stanie się coś strasznego. Demon z czerepu spróbuje wpłynąć na umysł ojca Odo i innych BG, którzy dzielą z nim pokój lub namiot. Khorne nie obdarza swych sług magicznymi zdolnościami, lecz psychiczna więź Xathrodoxa z umysłem ojca Odo (oraz każdego, kto dotknął mosiężnego czerepu) pozwala mu na próby przejęcia kontroli nad tymi osobami.

Niech BG w spokoju przygotowują się do spoczynku, wystawią warty, wybiorą sobie posłania, i tak dalej. Każdy, kto zostanie na warcie, musi między północą a świtem (szósta rano), co godzinę przeprowadzać test Siły Woli. Bohaterowie, którzy wykonywali lub wykonują profesję ochotnika, strażnika lub żołnierza, otrzymują modyfikator +10 do testu, bowiem są przyzwyczajeni do całonocnych wart. Po pierwszym nieudanym rzucie BG zasypia i obudzi się dopiero o świcie lub obudzony przez kogoś innego.

Pokusy Chaosu

Okolo czwartej nad ranem demon spróbuje zapanować nad

swoimi ofiarami. We wnętrzu czaszki rozlegnie się dziwne mamrotanie. Szansa na jego usłyszenie przedstawia się następująco:

Chyba coś słyszałem...

Postać w tej chwili...

Stopień trudności testu spostrzegawczości

czuwa w tym samym pomieszczeniu

Bardzo Łatwy (+30)

czuwa w sąsiednim pomieszczeniu

Przeciętny (+0)

śpi w tym samym pomieszczeniu (lub do 6 metrów od czerepu)

Wymagający (-10)

śpi w sąsiednim pomieszczeniu (lub dalej niż 6 metrów od czerepu)

Bardzo Trudny (-30)

Bohater, któremu powiedzie się test **spozstrzegawczości**, słyszy mamrotanie, zaś jeżeli spał, natychmiast się budzi.

Mamrotanie trwa dokładnie 10 sekund, a potem demon zacznie działać. BG, którzy słyszą jego głos, mają zatem szansę wykonać swoje akcje w ciągu jednej rundy. W pełni przytomni BG mogą działać normalnie, natomiast Bohaterowie, których ten odgłos wyrwał ze snu, muszą wykonać udany test Siły Woli, by mogli cokolwiek zrobić w tej rundzie.

BG mają tylko kilka sekund na działanie, więc MG nie powinien pozwolić im na zbyt wiele. Budzenie innych BG to akcja podwójna, dlatego obudzony w ten sposób BG nie może podejmować akcji w tej rundzie.

Na początku następnej rundy (kiedy jeszcze BG biegają w popłochu) demon wykonuje przeciwny test Siły Woli (SW demona 58) przeciwko wybranej ofierze. Może nią być ojciec Odo lub ktokolwiek, kto dotykał czerepu. Xathrodox wybiera ofiarę mającą SW o najniższej wartości. Jeżeli nie powiedzie mu się za pierwszym razem, będzie próbował aż do skutku albo do chwili, gdy wszelkie potencjalne ofiary zdołają mu się oprzeć. Xathrodox może próbować przejąć kontrolę nad postacią tylko raz na rundę.

Miłych snów

Bohater, który nie zdoła oprzeć się perswazji demona, poddaje się jego woli. Xathrodox będzie wtedy próbował zmusić ofiarę do wyjścia czerepu z pojemnika i założenia go sobie na szyję. Jeśli chcesz dodać kolorytu scenie, możesz przeczytać poniższy tekst graczowi, którego Bohater padł ofiarą demona:

Nagle przeżywasz bardzo realistyczny sen. Stoisz w dziwnym miejscu, pełnym niesamowitych kształtów i barw. Przed sobą widzisz mglistą postać. Nie dostrzegasz jej twarzy, nawet nie wiesz, jakiej jest płci, lecz mimo to widzisz, że nieszczęsna postać krwawi z kilku ran i wiję się w nieustannym bólu. Wyciąga do ciebie ręce i krzyczy: „Pomocy!”, lecz jej głos brzmi, jakby docierał do ciebie z wielkiej odległości.

Biegniesz ku postaci, lecz ta cofa się, w tym samym tempie. Nie jesteś w stanie zbliżyć się do niej nawet na wyciągnięcie ręki. Biegniesz i biegniesz – być może godzinami – przez ten szalony krajobraz, próbujesz dogonić postać błagającą cię o pomoc. W końcu docierasz do czarnej, groźnej forticy. Biegniesz przez ciasne, wijące się przejścia i wreszcie wchodzisz do ciemnej, ponurej krypty. Na jej środku stoi wielki kamienny sarkofag. Postać znika w jego wnętrzu, zaś ty rzucasz się na wieko, bowiem wiesz, że musisz uwolnić osobę, której dusza spoczywa tam uwięziona.

Bohater, któremu to się śni, odgrywa swój sen w rzeczywistości. Idzie w stronę czerepu, próbuje go nałożyć na szyję i odejść.

Jak przeszkodzić demonowi?

Jeżeli Xathrodoxowi uda się opanować śpiącą ofiarę, ta nałoży na szyję łańcuch z czerepem i spróbuje uciec. Jeżeli jej się powiedzie, wówczas wyruszy w lasy, gdzie spotka potężnego

wodza zwierzoludzi (i zginie z jego ręki). W ten sposób wódz potworów stanie się kolejnym właścicielem czerepu.

BG, którzy oparli się opętaniu przez demona, zobaczą, że oczy ofiary stają się szkliste, a sam nieszczęśnik zmierza w stronę czerepu. Powinni się domyśleć, że najlepiej byłoby powstrzymać tę osobę.

Sięgnięcie po czerep zajmie zaczarowanej postaci jedną rundę, a założenie jej na szyję – następną, więc przytomni BG mają w sumie dwie rundy na pokrzyżowanie nikczemnego planu demona. Aby tego dokonać, można zrobić kilka rzeczy:

Łap i wiej!

Zaczarowana postać porusza się bardzo powoli, więc czujni BG mogą z łatwością ją dogonić. Dlatego BG, który pochwyti czerep i ucieknie, jest w stanie utrzymać artefakt z dala od opętanej postaci, aż do chwili, gdy uda się jej jakoś pomóc lub rozwiązać całą tę sytuację w inny sposób (patrz „Nocne hałasy”, dalej).

By dobiec do czerepu, pochwyć go i uciec, należy wykonać udany test Zręczności. Jeżeli zaczarowana postać już trzyma czerep w dłoniach, ktoś inny musi najpierw wykonać udany test Krzepy, żeby wyrwać mosiężny czerep z uścisku opętanego.

Do diabła z tym cackaniem się!

Zaczarowana postać skupia się wyłącznie na wzięciu czerepu i powieszeniu go sobie na szyi, dlatego wszystko inne będzie uważała za przeszkodę. Dotyczy to również Bohaterów, którzy zechcą ogłuszyć, pochwyć lub w inny sposób zaatakować swego opętanego towarzysza.

Zaalarmowani BG mogą normalnie atakować zaczarowaną postać. Ta ostatnia zupełnie ignoruje napastników, dlatego traktuje się ją jako bezbronną – do zadanych jej obrażeń dolicza się k10 punktów.

Bohater, który chce użyć zdolności ogłuszania wobec zaczarowanej postaci, nie musi sprawdzać, czy udało mu się trafić. Wykonuje test Krzepy. Udany test oznacza, że ofiara musi wykonać test Odporności, z modyfikatorem +10 za każdy Punkt Zbroi opancerzenia na głowie. Jeżeli postać zostanie ogłuszona, przez następne 1k10 rund nie będzie mogła poruszać się w stronę czerepu.

Próba pochwylenia zaczarowanej postaci będzie zawsze udana. Pochwycona ofiara nie ma prawa do testu Zręczności, umożliwiającego wyslizgnięcie się z uchwytu. Taka postać nie może się poruszyć do końca rundy. W następnej rundzie będzie chciała sięgnąć po czaszkę, więc należy wykonać przeciwny test Krzepy. Należy kontynuować testy w każdej następnej rundzie, aż szaleniec wyrwie się z uścisku, zostanie związany lub w inny sposób obezwładniony.

Wstawaj, wstawaj, nie udawaj...

BG mogą próbować obudzić zaczarowaną postać, polewając ją wodą lub poklepując po twarzy. Na początku swojej tury opętany BG musi wykonać test Siły Woli. Udany test oznacza, że uwalnia się spod dominacji demona i budzi z transu.

Nocne hałasy

Jeżeli BG zatrzymali się na noc w gospodzie, nocne hałasy mogą wywołać zainteresowanie innych gości. Każde hałaśliwe działanie, takie jak walka, krzyki lub bieganie, z pewnością przyciągnie co bardziej niecierpliwych współmieszkańców, którzy będą głośno domagać się zachowania ciszy.

To dobre rozwiązanie dla MG, który zechce sprowadzić pomoc dla BG – o ile będą jej potrzebowali. Pomoc nie będzie nadzwyczajna, ale z pewnością może się przydać. Po prostu przybędzie ktoś ubrany w nocną koszulę, kto będzie chciał poskarżyć się na hałasy. Reakcja na przybycie tej osoby zależy już od BG.

Ojej, ojej...

Zawsze istnieje szansa, że mamrotanie czaszki nikogo nie obudzi. Jest to mało prawdopodobne, lecz możliwe. W takim przypadku demon miałby zbyt łatwe zadanie, więc MG powinien interweniować, by ratować opowieść. Na przykład, opętany ojciec Odo (lub inna postać, która nosi czerep na szyi) przypadkiem przewróci krzesło. Hałas

powinien obudzić resztę BG. Będą potrzebowali rundy na zorientowanie się w sytuacji.

A gdy wszystko już zawiedzie...

Jeżeli jednak BG nie udadzą się żadne testy, będą wpadali wyłącznie na złe pomysły, lub sprawa z jakiegoś powodu przyberze bardzo zły obrót, wówczas opętana postać odejdzie w las. Gdy reszta drużyny obudzi się, zauważy jej nieobecność (i oczywiście brak czerepu). Mogą tropić uciekiniera, stosując normalne zasady. Zależnie od tego, jak długo drużyna lubi sobie pospać, opętana postać zyska przewagę od jednej do czterech godzin.

Znów w drodze

BG powinni odzyskać czerep oraz swego towarzysza, zanim stanie się mu poważna krzywda, a potem wrócić do Middenheim. Jeżeli opętanemu BG uda się odejść w las, MG powinien ożywić przygodę spotkaniem z mutantami lub zwierzoludźmi.

— Do broni! —

Xathrodoxowi nie udało się uciec przy pomocy swych technik kontroli umysłu, więc obmyślił nowy plan. Podczas drugiego dnia podróży powrotnej BG znajdują się w najgłębszej części lasu. Wtedy czerep zacznie wydawać z siebie przenikliwe jęki. BG mogą uciszyć go tym, co mają pod ręką.

Okręcenie czerepu w szmaty stłumi głos, lecz go nie powstrzyma. Hałas można całkowicie zagłuszyć czarem uciszenie, lecz Xathrodox otrzymuje modyfikator +10 do testu Siły Woli przeciwko temu czarowi.

Niezależnie od efektów uciszania czaszki, po kilku minutach na jej zew odpowie odległy ryk z głębi lasu. Teraz BG już wiedzą, że czaszka powiadomiła coś lub kogoś. I to coś lub ktoś zmierza prosto na nich.

Stwory Chaosu

Xathrodox przyciągnął swym wyciem oddział zwierzoludzi, który przebywał w lesie, nieco dalej. Zwierzoludzie natychmiast rzucą się w pogoń za BG. Jeżeli BG zostaną na swoim miejscu po usłyszeniu zewu, będą mieli około 10 minut na przygotowanie obrony. Jeżeli natomiast zaczną uciekać, wówczas zwierzoludzie dopadną ich po upływie godziny.

Jako MG, powinieneś ustalić liczebność i siłę oddziału zwierzoludzi. Weź pod uwagę siłę drużyny oraz jej sprawność w walce. Wkrótce nadejdzie pomoc dla BG, choć oni sami jeszcze o tym nie wiedzą. Siła zwierzoludzi powinna zapewnić wybitcie całej drużyny, lecz nie w ciągu kilku rund. Zażarta walka powinna toczyć się przez kilka dobrych rund, aż do chwili, gdy BG zdadzą sobie sprawę, że nic nie ocali ich od śmierci. W tym właśnie momencie nadejdzie odsiecz.

Jeżeli posiadasz *Bestiariusz Starego Świata*, możesz wśród przeciwników wystawić kilka rodzajów zwierzoludzi

(gory, ungory lub centigory). Jeżeli nie masz tego dodatku, skorzystaj ze współczynnika zwierzoczęłka zamieszczonych w *Księdze Zasad*, na str. 241.

Ocaleni!

Nie tylko Klaus Liebnitz zainteresował się poczynaniami BG w Middenheim. Ich śledztwo w sprawie skaveńskich zabójstw, a zwłaszcza w sprawie tajemniczego Kroena i Ordo Fidelis, zwróciło uwagę towarzyszy zmarłego. Krótko po opuszczeniu miasta przez BG, ich tropem wyruszyli trzej członkowie Ordo Fidelis z rozkazem zidentyfikowania BG i odkrycia motywów śledztwa w sprawie Kroena oraz samego Ordo Fidelis. W chwili, gdy sytuacja wygląda beznadziejnie, odgłosy walki przyciągną uwagę łowców czarownic.

Łowcy czarownic to doświadczeni wojownicy, więc powinni łatwo poradzić sobie z niedobitkami zwierzoludzi. Łowca Hoffer, wzmocniony *błogosławieństwem chyżości i pancerzem prawości* atakuje lancą, po czym zsiada z wierzchowca i walczy mieczem dwuręcznym. Łowca Bauer w pierwszej rundzie strzela z pistoletu, w drugiej z kuszy pistoletowej, po czym rusza do walki unosząc wielki topór. Łowca Fisher osłania Hoffera.

Gdy polegnie połowa zwierzoludzi, reszta ucieknie do lasu. MG powinien podkreślić w opisie walki umiejętności łowców oraz łatwość, z jaką zabijali przeciwników. BN-i powinni wyrzucić na BG wrażenie na tyle silne, by sami chcieli osiągnąć podobny poziom umiejętności. Ponadto powinni zdać sobie sprawę, że z tymi ludźmi nie ma żartów.

Łowcy czarownic

Poniżej podano opis i współczynniki łowców czarownic. Każdy z nich nosi na szyi amulet ze znakiem Ordo Fidelis (amulety są

niemagiczne). Jest to ten sam znak, jaki BG widzieli na grobie Kroena. Przedstawia skrzyżowane miecz i młot, na tle komety o dwóch ogonach, wpisane między litery O i F.

Do rozpoznania amuletów i skojarzenia ich symboli z nagrobkiem Kroena wystarczy udany Łatwy (+20) test spostrzegawczości.

Matthias Hoffer

Hoffer to człowiek imponującej postury, mierzący ponad 180 cm wzrostu. Mimo swej atletycznej budowy ciała, zachował szczupłą sylwetkę. Ma ciemne oczy i włosy, zaś po lewej stronie szyi widnieje duża szrama. Jest przywódcą Ordo Fidelis. Doszły do niego słuchy, że grupa awanturników rozpytuje o jego poległego druha, Kroena, więc postanowił dowiedzieć się, kim są BG i co robią. Z początku nie ufa Bohaterom. Ordo Fidelis jest organizacją tajną i jej członkowie nie chcą, by o nią rozpytywano.

Hoffer stał się żarliwym wyznawcą Sigmara, gdy walczył w armii Reiklandu przeciw Chaosowi. Potem wstąpił w szeregi duchownych. Ordo Fidelis zainteresowało się jego życiorysem oraz umiejętnościami bojowymi. Gdy udowodnił swą wartość po kilku udanych akcjach przeciwko wyznawcom Chaosu, został zwerbowany i otrzymał wykształcenie godne łowcy czarownic.

Matthias Hoffer

Profesja: łowca czarownic

Poprzednie profesje: żołnierz, akolita, kapłan, wybraniec boży

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
63	65	52	47	45	52	70	52
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	16	5	4	4	2	7	0

Umiejętności: czytanie i pisanie +10, dowodzenie, jeździectwo +10, język tajemny (magiczny) +10, leczenie, nauka (historia), nauka (magia), nauka (nekromancja), nauka (teologia) +20, plotkowanie +20, przekonywanie +20, przeszukiwanie, skradanie się, splatanie magii +10, spostrzegawczość +20, unik, wiedza (Imperium) +20, wiedza (Kislev), wykrywanie magii +10, zastraszanie +10, znajomość języka (kislevski), znajomość języka (klasyczny) +20, znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: bardzo silny, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (kusze), broń specjalna (rzucana), broń specjalna (unieruchamiająca), dotyk mocy, magia kapłańska (Sigmar), magia prosta (kapłańska), morderczy atak, niepokojący, obieżyświat, ogluszanie,



pancerz wiary, przemawianie, rozbrajanie, silny cios, szósty zmysł, szybki refleks, urodzony wojownik, zmysł magii

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja płytowa)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: lancia, kusza pistoletowa i 10 beltów, miecz dwuręczny najlepszej jakości, sztylet, 4 noże do rzucania

Wypożyczenie: lekki koń bojowy z uprzężą i siodłem, ubranie dobrej jakości, modlitewnik, przybory do pisania, symbol religijny (amulet Ordo Fidelis), 10 metrów liny

Jakob Bauer

Bauer to mocno zbudowany mężczyzna o jasnych włosach. Jest najlepiej wyszkolonym żołnierzem w całej grupie, choć Hoffer niewiele mu ustępuje. Bauer dobrze się spisywał jako strażnik dróg oraz sierżant, aż w końcu zwrócił na siebie uwagę jednego z pomniejszych szlachciców. Został jego nadwornym szampierzem. Po roku wzorowej pracy w imieniu rodu odkrył, że jego pracodawcy są związani z sektą wyznawców Slaanesh. Zatrwożony tym faktem zgłosił to władzom, po czym wziął czynny udział w aresztowaniu i procesie byłych chlebobawców. W ten sposób zdobył zainteresowanie Ordo Fidelis i od niemal trzech lat jest prawą ręką Hoffera. Zawsze słucha jego poleceń. Jedynie w czasie walki zdarza się, że pokłada zbytnią wiarę we własne umiejętności.

Jakob Bauer

Profesja: łowca czarownic

Poprzednie profesje: strażnik dróg, sierżant, szampierz

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
66	68	45	50	56	44	63	51
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	17	3	3	4	0	6	0

Umiejętności: dowodzenie, jeździectwo +20, nauka (magia), nauka (teologia), nawigacja, opieka nad zwierzętami, plotkowanie +10, powożenie, przekonywanie, przeszukiwanie +10, sekretny język (bitewny), skradanie się, spostrzegawczość +20, sztuka przetrwania, tropienie, unik +10, wiedza (Imperium) +10, zastraszanie +10, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileński)

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (kusze), broń specjalna (palna), broń specjalna (parująca), broń specjalna (rzucana),



broń specjalna (szermiercza), niepokojący, obieżyświat, ogłuszanie, przemawianie, silny cios, strzelec wyborowy, szósty zmysł, szybkie wyciągnięcie

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja płytowa)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: kusza pistoletowa i 10 beltów, pistolet oraz 10 kul i proch, broń jednoręczna najlepszej jakości (miecz), broń oburęczna (topór dwuręczny), morgensztern, rapier, lewak, 4 noże do rzucania

Wyposażenie: lekki koń bojowy z siodłem i uprzężą, symbol religijny (amulet Ordo Fidelis), 10 metrów liny

Ulrich Fischer

Fischer jest krępy, łysiejącym mężczyzną. Należy do niższego szczebla hierarchii Ordo Fidelis. Obecnie pobiera nauki u Hoffer'a, który przygotowuje go do roli łowcy czarownic. Niedługo był strażnikiem więziennym, po czym dochrapał się złowrogiego stanowiska więziennego oprawcy. Miał jednak większe ambicje. Pragnąc poznać tajemnice ludzkiego ciała i udoskonalić metody perswazji, zaczął studiować medycynę. Został zwerbowany do Ordo Fidelis na pomocnika w śledztwach, udało mu się bowiem zmusić do mówienia kilka kolejnych „beznadziejnych” przypadków. Ze względu na swoje umiejętności pełni rolę medyka całej drużyny. Trzyma się blisko Hoffer'a – po pierwsze z powodu jego rangi, po drugie z uwagi na własne bezpieczeństwo. Fischer co prawda nie boi się walczyć w słusznej sprawie, lecz o wiele lepiej radzi sobie zadając ból bezbronnym ofiarom niż uśmiercając przeciwników w wirze walki.

Ulrich Fischer

Profesja: medyk

Poprzednie profesje: strażnik więzienny, oprawca

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	35	56	43	46	65	51	40

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	3	4	0	2	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie, leczenie +20, mocna głowa, nauka (anatomia), plotkowanie, przeszukiwanie, rzemiosło (aptekarstwo), spostrzegawczość +20, torturowanie, unik, warzenie trucizn, zastraszanie +10, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (korbacz), broń specjalna (unieruchamiająca), chirurgia, niepokojący, odporność na choroby, odporność na trucizny, ogłuszanie, zapasy

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

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



Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), 5 noży, korbacz, sieć
Wyposażenie: lekki koń bojowy z siodłem i uprzężą, 4 mikstury lecznicze, zestaw przyrządów lekarskich, 3 pary kajdan, butelka dobrej brandy, manierka, symbol religijny (amulet Ordo Fidelis)

Kilka pytań

Gdy tylko zwierzoludzie uciekną, zaś BG opatrzą rany, Hoffer zacznie ich wypytывать. Możesz odczytać poniższy fragment, lub przedstawić go graczom własnymi słowami.

Wysoki, szczupły mężczyzna wygląda na przywódcę tej grupy. Przygląda się wam uważnie, gdy opatrujecie swoje rany.

– Dobrze, że podążaliśmy waszym śladem, prawda? Dziękujcie Jakobowi za to, że przybyliśmy na czas. W przeciwnym razie, kto wie, do czego by doszło? Cóż, skoro ocaliliśmy wam życie, to myślę, że nie macie nic przeciwko kilku pytaniom. Jeżeli wasze odpowiedzi przypadną mi do gustu, wówczas będziemy wam towarzyszyć do Middenheim. Jeżeli zaś nie... W lesie jest jeszcze sporo zwierzoludzi...

Hoffer przerywa, by dać BG czas na przemyślenie ich sytuacji. Łowca czarownic zbywa wszelkie pytania zadawane przez BG.

– Wszystko w swoim czasie, teraz ja zadaję pytania. Słyszałem, że w mieście pytaliście o niejakiego Gerharda Kroena, który niedawno zmarł. Dla kogo wtedy pracowaliście i dlaczego o niego rozpytywaliście?

W tym momencie jego spojrzenie pada na mosiężny czerep.

– Po drugie... Na Sigmara, co to za ohydztwo, skąd je wzięliście i co zamierzacie z tym zrobić?

Teraz gracze mogą zdecydować, jak wiele powiedzą Hofferowi. Łowca zamierza odprowadzić BG do Middenheim, niezależnie od rozwoju sytuacji. Rozpoznał w mosiężnym czerepie artefakt Chaosu i postara się, by nie wpadł w ręce sług Mrocznych Potęg.

Jeżeli BG wspomną, że wykonują zadanie dla Świątyni Ulryka, Hoffer okaże zainteresowanie i będzie starał się wyciągnąć z nich więcej informacji. Szczególnie zależy mu na tym, by dowiedzieć się, kto wysłał ich z tym zadaniem i jak zdobył informację, gdzie znaleźć mosiężny czerep. Hoffer chce przekonać się, co potrafi ten artefakt. Bardzo dokładnie wypyta BG o wszelkie magiczne cechy, jakie do tej pory przejawiał czerep.

Gdy Hoffer skończy przesłuchanie, BG będą mogli zadać mu swoje pytania. Oto kilka przykładów takich pytań i odpowiedzi:

– Kim jesteście?

– Jesteśmy żołnierzami w walce z siłami Chaosu, jednymi z wielu.

– Jesteście łowcami czarownic?

– Tak nas nazywają, a czasem gorzej...



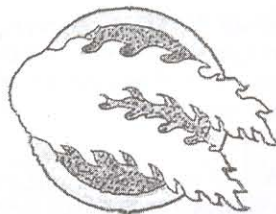
- Jak udało się wam powalić tyłu zwierzoludzi?
- Dzięki wyszkoleniu, wierze i pracy zespołowej. Być może kiedyś i wy będziecie potrafili to samo. Lecz na razie musicie uważać na siebie w tych lasach.
- Widzieliśmy już znak na waszych amuletach. Co on przedstawia? Co oznaczają litery „OF”?
- To symbol naszego zakonu. Jeżeli chcecie wiedzieć o nim więcej, musicie dowiedzieć się na własną rękę.
- Na nagrobku Kroena widniał ten sam symbol. Był jednym z was?
- A jak sądzicie?
- Kapłan z cmentarza mówił, że według was Kroen był pobożnym sigmarytą. Czy wasz zakon jest związany z Świątynią Sigmara?
- Kiedyś może się tego dowiecie.
- Skoro nie jesteście źli, to czemu jesteście tacy tajemniczy?
- Mamy wielu wrogów. Jak na razie nie przekonaliśmy nas, że wy nimi nie jesteście. Chaos czai się wszędzie.

Hoffer stara się ujawniać jak najmniej. Mówi BG tylko to, czego – jego zdaniem – sami już się domyślili.

W stronę domu

Hoffer i jego ludzie spełnią swą obietnicę i odprowadzą BG do Middenheim. Od MG zależy, czy nastąpią jeszcze jakieś spotkania z wrogiem, choć powinien wziąć pod uwagę stan drużyny. Niewykluczone, że zew czerepu posłyszało więcej sług Chaosu. Możliwe, że drużyna będzie musiała przebijać się do miasta przez liczne zasadzki, zastawione przez zwierzoludzi i wojowników Chaosu wyczuwających moc czerepu.

Ta część scenariusza kończy się w chwili, gdy BG docierają do Middenheim.





Rozdział IV: Niespokojna śmierć

W tym rozdziale powieści BG wracają do Middenheim i w świątyni Ulryka przekazują czerep oraz opiekę nad ojcem Odo kapłanowi Ranulfowi. Jednakże, zanim BG zdążą nacieszyć się swym sukcesem, lub poczynić dalsze kroki w celu odnalezienia ikony Sigmara, ojciec Odo umrze w potworny sposób, zaś przez świątynię przetoczy się fala mutacji.

— Witamy bohaterów —

Zanim BG dojdą do świątyni Ulryka, Hoffer i jego przybocznicy odłączą się. Najwyraźniej nie chcą wchodzić do świętego przybytku. Nie zamierzają przy tym przypisywać sobie zasług za udział w bezpiecznym dostarczeniu czerepu do Middenheim. Hoffer prosi nawet, by BG nie wspominali o udziale Ordo Fidelis w tym przedsięwzięciu.

W świątyni Ulryka na BG oczekuje już ojciec Ranulf. Wieść o odzyskaniu czerepu sprawia mu wyraźną ulgę. Jeden z młodszych kapłanów odbiera artefakt od BG i bardzo ostrożnie zamyka go w żelaznej skrzyni okutej mosiądzem i pokrytej tajemnymi runami.

Ojciec Ranulf proponuje BG wino, wskazując na dzban i kilka kubków na stoliku. Ojciec Odo prosi o wodę, którą donoszą mu ze świątynnej kuchni. Gdy ojciec Odo dostanie wodę, ojciec Ranulf wzniesie toast za sukces BG.

– Arcykapłan Liebnitz będzie bardzo zadowolony. To on zarządza świątynią, podczas gdy Ar-Ulryk przebywa w polu wraz z Imperatorem. Bardzo

zależało mu na tym, by ów czerep znalazł się w świątyni, bezpieczny z dala od rąk Chaosu. A co do waszej nagrody...

Ranulf przerywa, bowiem ojciec Odo nagle upuszcza swój kubek z wodą i pada w konwulsjach na ziemię.

Epidemia szaleństwa

Kultyści Purpurowej Dłoni zatruli świątynne zapasy wody (patrz „Kult Purpurowej Dłoni”, str. 57). Ojciec Odo w męczarniach wije się na podłodze po spożyciu zatrutej wody. Każdy Bohater, który pił wodę, musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że Bohatera ogarniają mdłości, powodujące przyznanie modyfikatora -20 do wszystkich testów wykonywanych w ciągu najbliższych 10 godzin. Czas należy pomniejszyć o wartość Wytrzymałości Bohatera. Ponadto słyszy on obsceniczne szept w głowie, zaś jego mięśniami miotają silne skurcze.

Jakby nie było mu dość nieprzyjemności, BG musi również wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli, by oprzeć

się działaniu dodanego do wody spaczenia. Jest to test przeciwko magii, więc można zastosować modyfikatory wynikające z odpowiednich umiejętności i zdolności.

Bohater, któremu nie powiódł się test, pada na ziemię, wstrząsany konwulsjami, tak jak ojciec Odo.

Śmierć ojca Odo

Możesz przeczytać, lub opisać własnymi słowami poniższy fragment:

Patrzycie przerażeni, jak ojciec Odo wije się i rzuca na podłodze. Jego twarz wykrzywia się przeraźliwie, a dłonie i ramiona wydłużają się, stając wielkimi mackami z pazurami. Jego ciało puchnie niczym balon, zaś na skórze pojawiają się purpurowe łuski. Ohydztwo, jakim stał się ojciec Odo, podnosi się na nogi, opatrzone szponami niczym u wielkiego orla, po czym węszy w waszym kierunku... i rzuca się do ataku!

Ojciec Odo, pomiot Chaosu

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	0	40	50	18	18	24	10
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	11	4	5	4	0	0	0

Umiejętności: brak

Zdolności: broń naturalna, łuski (1), silny cios, straszny

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: pazury

Ojciec Ranulf chwytą za krzesło (broń improwizowana) i pomaga poskromić pomiot, który niegdyś był jego świątynnym bratem. Ponieważ był wieloletnim przyjacielem nieodżałowanego Odo, otrzymuje modyfikator -15 do testów Walki Wręcz.

Ojciec Ranulf

Profesja: kapłan

Poprzednie profesje: akolita

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	41	36	41	36	41	51	46
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	4	4	1	2	0

Umiejętności: język tajemny (magiczny), leczenie, nauka (historia), nauka (teologia) +10, plotkowanie,

Kult Purpurowej Dłoni

Kult Purpurowej Dłoni to sekta oddana Tzeentchowi, Temu-Który-Zmienia-Drogi. Działa na terenie całego Imperium. Kilka lat temu kultysty założyli w Middenheim siedzibę i zorganizowali spisek, mający na celu zgładzenie grafa Borysa Todbringera. Niemal im się udało.

Po nieudanym zamachu kult Purpurowej Dłoni nie ujawnia się, próbując odbudować swe siły w Middenheim i w pozostałych rejonach Imperium. Rozproszone komórki kultystów, które tworzą sektę, są nadal zdeorganizowane. To właśnie ocalało resztki kultu w Middenheim.

Inne sekty, zwłaszcza oddany Slaaneshowi kult Jadeitowego Berła, który miał wielu członków wśród młodych i bogatych, ujawniły się podczas oblężenia, usiłując wcielić w życie plany mające zniszczyć Middenheim od środka. Gdy odkryto uknute przez kultystów spiski, łowcy czarownic schwytali ich i spalili na stosach.

Tymczasem Purpurowa Dłoń nie ujawniła się, lecz skoncentrowała na przetrwaniu. Tzeentch to podstępny i cierpliwy bóg, dlatego jego wyznawcy wiedzą, że czasami lepiej jest czekać na lepszą okazję. A taka właśnie się nadarzyła.

Komórka kultu Purpurowej Dłoni odnalazła w porzuconej skaveńskiej bazie w Podziemnym Mieście duże ilości sproszkowanego spaczenia. Agenci sekty zatrują ją za jego pomocą miejskie zapasy wody, tworząc ogniska mutacji w całym Middenheim. Archaon odsunął swoje oddziały od miasta, zaś większość wojsk Imperium ruszyła za nim, więc obrońcy miasta mogą nie poradzić sobie z niespodziewanym atakiem od wewnątrz. Pierwszym celem kultystów była świątynia Ulryka – duchowa stolica Middenheim.

przekonywanie +10,
splatanie magii,
spozostzegawczość +10,
wiedza (Imperium), wiedza (krasoludy), wykrywanie magii, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: charyzmatyczny, krasomówstwo, magia prosta (kapłańska), przemawianie, szybki refleks

Zbroja: średni pancerz (skórzana kurta, kaftan kolczy)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (młot)

Wyposażenie: srebrny wisior w kształcie wilczego łba (symbol religijny), modlitewnik, przybory do pisania

Powyższe współczynniki opisują ojca Ranulfa gotowego do walki. Gdy Odo zmieni się w pomiot Chaosu, Ranulf nie będzie miał żadnej broni ani zbroi.



Mutacje BG

BG, którzy pili wodę, a którym nie udały się testy Odporności i Siły Woli, ulegają mutacji, chyba że zużyją jeden Punkt Przeznaczenia, by zwalczyć działanie spaczenia.

Wykonaj rzut k10 i sprawdź w poniższej tabeli, by sprawdzić, ile mutacji nabawili się BG, a następnie sprawdź rezultat w Tabeli 11-1: Mutacje Chaosu w *Księdze Zasad*, na str. 240 (lub w *Rozszerzonej tabeli mutacji Chaosu* w *Bestiariuszu Starego Świata*). Za każdą uzyskaną mutację BG otrzymuje 1 Punkt Obłąd. Z pewnością lepiej już wydać jeden Punkt Przeznaczenia...

Mutacje Chaosu

Rzut 1k10	Liczba mutacji
1-4	1
5-8	2
9-10	3

W wyniku ostatnich wydarzeń w Middenheim, mieszkańcy miasta będą ścigać z pochodniami i widłami każdego BG, u którego mutacje są widoczne. Z tego względu, w trakcie poszukiwań medyka BG będą musieli utrzymywać w tajemnicy zmiany, jakie dotknęły jednego lub więcej ich towarzyszy.

Koszmar w kuchni

Gdy BG poradzą sobie z ojcem Odo, zauważą wielkie poruszenie w innej części świątyni. Ojciec Ranulf wybiega na korytarz, by sprawdzić, co się dzieje. Okazuje się, że trzy osoby ze służby kuchennej także wypły wodę i uległy mutacjom. Teraz próbują uciec z terenu świątyni. Ich wygląd wzbudza powszechną panikę.

Mimo różnych mutacji wszyscy kuchenni mają te same współczynniki.

Kuchenni

Profesja: sługa

Rasa: mutant

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	0	30	30	33	24	24	22
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	4	0	3	0

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

Zdolności: chodu!, czuły słuch, etykieta, niezwykle odporny, odporność na trucizny

Zasady specjalne:

- *Mutacje Chaosu.* Trzej pomocnicy kuchenni mają następujące mutacje:

Tomas Schulljon, sługa. Tomasowi wyrosła na ramionach para małych skrzydełek, przebijając jego koszulę. Skrzydełka są za małe, by umożliwić mu latanie, i tylko łopoczą bezradnie, gdy Tomas biegnie przez kompleks świątynny. Poza tym jego oczy przybrały jednolicie fioletową barwę – nie mają widocznych źrenic ani tęczówek.

Hannes Kupfer, kucharz. Do prawej ręki Kupfera przyrósł nóż kuchenny. Można go rozbroić jedynie po zadaniu trafienia krytycznego, które odetnie mu kończynę lub uniemożliwi władanie ręką.

Wilhelm Unger, sługa. Skóra Wilhelma stała się purpurowa i pokryła czerwonymi rankami, z których sączy się śmierdząca (choć zupełnie niegroźna) ropa.

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: sztylet

Przywracanie porządku

Pomocników kuchennych otacza tłum wystraszonych duchownych, skrybów i służących. Wszyscy są bardzo zaniepokojeni tym, co się stało. Część ludzi chce złapać i zabić mutantów, inni po prostu usiłują uciec. Uspokojenie wszystkich wymaga wykonania udanego Wymagającego (-10) testu **przekonywania** lub **zastraszania**.

Mutanci będą chcieli uciec, nawet po uspokojeniu ogarniętego strachem tłumu. BG mogą ich zabić, albo powstrzymać w inny sposób. Ojciec Ranulf nie chce dopuścić do ucieczki mutantów. Ostatecznie, mutanci uciekający ze świątyni Ulryka w Middenheim wpłynęliby niekorzystnie na jej wizerunek...

Jeżeli mutanci uciekną z terenu świątyni, będą biegali bez celu po mieście, dopóki nie zabije ich tłum. Ich ciała zostaną spalone, zaś straż miejska rozpocznie dochodzenie celem wyjaśnienia pochodzenia mutantów.

Jeżeli mutanci zostaną schwytani, zanim zdążą opuścić świątynię, BG będą mogli ich wypytać, co się stało. Co prawda ojciec Ranulf chce natychmiast zgładzić wynaturzenia, lecz udany test Ogłady (przeciwko Sile Woli kapłana) pozwoli go przekonać, że warto utrzymać mutantów przy życiu, przynajmniej do czasu ich przesłuchania.

Przesłuchanie przerażonych mutantów wyjaśni, że pili wodę z tego samego źródła, z którego pochodziła woda dla ojca Odo. Wodę zaczerpnięto ze świątynnej studni. Ujęcie zostanie natychmiast zamknięte na polecenie arcykapłana Liebnitza. BG i ojciec Ranulf zostaną wezwani przed jego oblicze.

Arcykapłan

Współczynniki Klause Liebnitza podano na str. 86, lecz w tej części przygody raczej się nie przydadzą. Gdy BG wejdą do jego gabinetu, odczytaj graczom lub przedstaw własnymi słowami poniższy fragment:

Arcykapłan jest potężnym mężczyzną z sięgającą ramion grzywą szpakowatych włosów. Spojrzenie jego stalowych oczu zdaje się przenikać

Bractwo Topora

Rozpoznanie symbolu na szyi Liebnitza wymaga udanego Bardzo Trudnego (-30) testu **wiedzy (Imperium)**. Dla wyznawcy Ulyrka stopień trudności zmniejsza się do Trudnego (-20). Liebnitz nosi znak Bractwa Topora, które jest elitarnym stowarzyszeniem w strukturach Gwardii Teutogenów. Do Bractwa tego przyjmuje się jedynie najbardziej wojowniczych i najżarliwszych wyznawców Ulyrka.

Bractwo podlega Gwardii Teutogenów, lecz jego początki sięgają jeszcze czasów sprzed narodzin Sigmara, gdy Teutogeni byli najpotężniejszym ludem na terenach obecnego północnego Imperium. W tamtych czasach Bractwo Topora skupiało najlepszych teutogeńskich wojowników. Gdy Sigmar zjednoczył plemiona i założył Imperium, Bractwo pozostało strażą teutogeńskich wodzów. Do tej organizacji mogą wstąpić jedynie wojownicy czystej teutogeńskiej krwi. Muszą również odznaczać się umiejętnościami bojowymi oraz niekwestionowaną wiernością wobec Ulyrka.

Większość członków Bractwa jest wrogo nastawiona do Sigmara, dlatego władze Imperium traktują je z podejrzliwością. Niemniej, nie sposób podważyć ich waleczności i w Middenheim cieszą się powszechnym poważaniem.

Zdradzone Bractwo

Każdy z BG, któremu powiedzie się test wyżej wymienionej umiejętności, zorientuje się, że Liebnitz jest członkiem Bractwa Topora, elitarnego oddziału Gwardii Teutogenów. Nie dowie się jednak, że Bractwo uległo degeneracji. Kilku najważniejszych jego członków, w tym i Liebnitz, stało się wyznawcami Khorna należącymi do kultu Karmazynowej Czaszki.

Kilka lat temu, jeden z bardziej subtelnych wyznawców Khorna dostał się w szeregi Bractwa, grając na wojowniczych i antysigmaryckich motywacjach jego członków. Najbardziej krwiożerczych wojowników zwerbowało do tajnego stowarzyszenia zwanego Karmazynową Czaszką. Tam czczono i pielęgnowano ich krwawe skłonności oraz zdolności bojowe. Gdy oceniono, że są gotowi wstąpić do kultu, przeszli tajemną inicjację, nie wiedząc, że oddali tym samym swe dusze Khornowi. Teraz zaś najwięksi wojownicy Ulyrka działają na rzecz Chaosu.

Gdy Klaus Liebnitz po raz pierwszy zetknął się z Karmazynową Czaszką, był już zastępcą arcykapłana i powszechnie poważanym weteranem Gwardii Teutogenów. Poświęcając się Bogu Krwi, stracił umiejętność rzucania zaklęć, lecz skrzętnie to ukrywa. Jego nowy pan ochronił go przed gniewem Ulyrka.

Tylko kilku kultystów Karmazynowej Czaszki wie, że ich obecnym mistrzem jest arcykapłan. Liebnitz pełni swe obowiązki kapłańskie jak niegdyś, planując nawet dojście do większej władzy. Nie może doczekać się dnia, w którym wielka świątynia Ulyrka zostanie rzucona na kolana i zmieni się w rzeźnię – ku rozkoszy Boga Krwi...

do głębi samej duszy. Szaty kapłańskie nie skrywają masywnej sylwetki kapłana. Widać, że ten człowiek czuje się w świątyni równie dobrze, jak na polu bitwy.

Kapłan gestem ręki wskazuje wam krzesła, zaś sam zasiada na podobnym do tronu, dębowym fotelu rzeźbionym w wilcze głowy i inne symbole Ulyrka. Na jego szyi widać ciężki, srebrny łańcuch z wisiorem w kształcie wilczego łba na skrzyżowanych toporach.

– *Cóż, to wy pomogliście ojcu Odo odzyskać to paskudztwo? Teraz słyszę, że Odo nie żyje, zaś po świątyni biegają mutanci. Ranulfie, powiedz mi, co się tu dzieje?*

Ta scena stanowi odpoczynek po pełnej napięcia akcji. Ma też umożliwić BG spotkanie z arcykapłanem, który jest ich głównym przeciwnikiem w tej przygodzie – o czym jeszcze nie wiedzą. Teraz BG mogą podsumować swoją sytuację i zebrać myśli przed rozpoczęciem następnej części przygody. Jeżeli coś trzeba graczom przypomnieć, lub potrzebują wskazówek dotyczących dalszych działań,

właśnie teraz możesz poprzez Liebnitza podać im niezbędne informacje.

Liebnitz nie wie, że Purpurowa Dłoń nadal istnieje, choć zdaje sobie sprawę, że to agenci Chaosu zaatakowali świątynię. Jest co prawda kultystą Chaosu, lecz to wydarzenie nie wpawiło go w dobry humor. Khorne i Tzeentch są odwiecznymi wrogami. Pierwsze z bóstw odrzuca magię, drugie skwapliwie z niej korzysta. Poza tym, atak przeszkadza własnym planom Liebnitza. Łowcy czarownic przetrząsający świątynię w poszukiwaniu mutantów to ostatnie, czego Liebnitz potrzebuje akurat wtedy, gdy doprowadza do końca realizację planów związanych z Karmazynową Czaszką. Część łowców czarownic głęboko wierzy w Sigmara i z radością obróciłaby nieszczęście, jakie spadło na rywalizującą religię, w wydarzenie o wymiarze politycznym. Łowcy zająrają pod każdy kamień, zaś Liebnitz chce ukryć wiele tajemnic.

Gdy rozmowa zmierza do końca, Liebnitz nagle wstanie z miejsca i stanowczym tonem wyda polecenia. Każe Ranulfowi zanieść nieco skażonej wody do pracowni alchemicznej, by zbadano, czy znajduje się w niej spateń. Później zwraca się do BG.

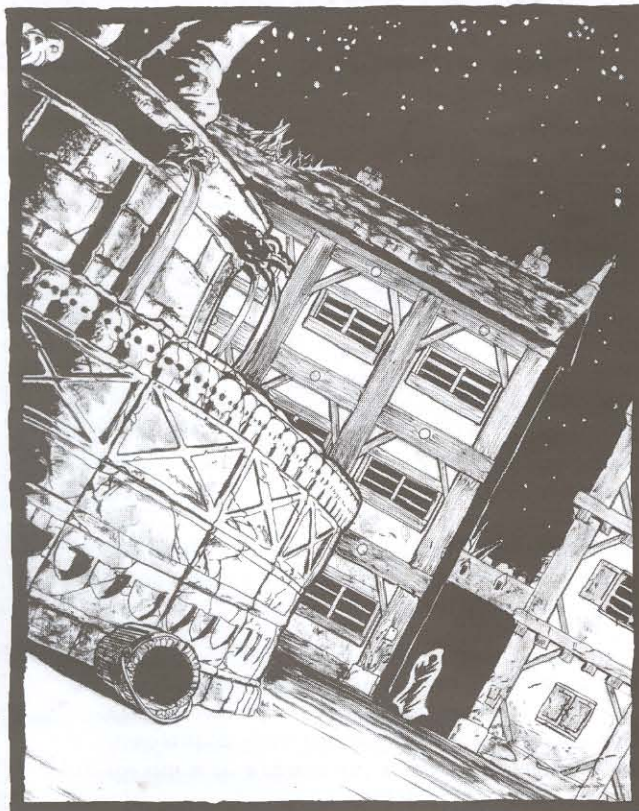
Przeczytaj lub przedstaw własnymi słowami poniższy fragment:

– A co do was... Najważniejsze, by nie rozeszła się wieść o tym niefortunnym zdarzeniu. Chaos niedawno stanął pod naszymi bramami i wiadomość o tym incydencie doprowadziłaby do wybuchu paniki w całym mieście. Komendant Schutzmann powiedział mi, że wykazujecie talent prowadząc dochodzenia. Dobrze się składa. Chcę, byście dowiedzieli się, kto stoi za tym sabotażem i powstrzymali go. Sprawca bez wątpienia będzie próbował szerzyć zarazę w innych miejscach. Nie włączajcie straży w swe dochodzenie. Jest przydatna, ale do jej zalet nie należy dochowywanie tajemnicy. Jak już powiedziałem, ludność Middenheim nie może się o tym dowiedzieć. Mieście oko na miejskie studnie, lecz niech nikt was nie widzi. Jeżeli zauważycie coś podejrzanego, zaczynajcie działać. Wśledźcie tych sabotażystów i skończcie z nimi. Na chwałę Ulryka!

Liebnitz składa dłonie na koniec przemowy. To znak dla BG, że mogą odejść. Jeżeli BG są ranni (co jest wielce prawdopodobne), ojciec Ranulf zadba o ich leczenie.

Tropem truciela

Middenheim to duże miasto, wyposażone w liczne studnie. BG nie będą w stanie obserwować wszystkich jednocześnie. Potwierdzi to Bardzo Łatwy (+30) test **wiedzy (Imperium)**. BG nie mają szans obstarwić wszystkich studni samodzielnie.



Liebnitz podkreślił, że nie powinni informować straży miejskiej o planie zatrucia ujęć wody. BG będą zatem zastanawiali się, od czego zacząć. MG powinien dać graczom czas na wymyślenie sposobu działania, lecz wkrótce po spotkaniu z Liebnitzem skontaktują się z nimi łowcy czarownic z Ordo Fidelis.

Hoffer i jego ludzie wiedzą, że w świątyni Ulryka doszło do jakiegoś incydentu, lecz nie znają szczegółów. Chętnie dowiedzą się również, co stało się z mosiężnym czerepem. Łowcy skontaktują się z BG i zaczną wypytывать ich o szczegóły, w chwili, gdy ci będą sami, np. pilnując jednej z głównych studni miejskich. Hoffer będzie starał się uzyskać interesujące go informacje, wykorzystując ogromne doświadczenie w tej dziedzinie.

Przeglądając współczynniki Hoffera, zamieszczone na str. 53, można zauważyć, że posiada on umiejętności **przekonywanie** oraz **plotkowanie**. Od MG zależy, której z nich użyje. Jeżeli BG nie zechcą podzielić się z nim swoimi tajemnicami, mogą wykonać przeciwny test Siły Woli. Hoffer jest na tyle uparty, by wypytывать tak długo, aż któryś z Bohaterów coś ujawni. Jeżeli i to się nie uda, Hoffer i jego ludzie będą skrycie śledzić BG, próbując dowiedzieć się, co planuje drużyna.

Tak czy inaczej, łowcy czarownic dowiedzą się o planie zatrucia miejskich studni. Gdy tak się stanie, Ordo Fidelis natychmiast zaproponuje pomoc BG. Jednocześnie zgodzi się ze zdaniem arcykapłana Liebnitza, że trzeba uniknąć wybuchu paniki, bowiem truciela mogliby spłoszyć się i ukryć. Łowcy czarownic będą patrolowali północną część miasta. Do BG należy zatem pilnowanie południowego Middenheim.

Pilnowanie studni

Południowa część miasta jest biedniejsza od północnej. Jest tu mniej studni. Gdy zapadnie zmrok, a ulice opustoszeją, BG mogą wykorzystać nakaz otrzymany od komendanta Schutzmanna, by pomimo godziny policyjnej mieć możliwość obserwowania wszelkich podejrzanych działań.

Kolejnym celem Purpurowej Dłoni jest studnia na małym placu w dzielnicy Południowej – Ostwald, na skraju najludniejszych dzielnic biedoty Middenheim. Kultysty uznali, że skoro ta studnia zapewnia dostęp do wody największej liczbie mieszkańców miasta, to jej zatrucie wywoła najwięcej mutacji. Co więcej, władze unikają tego miejsca, dlatego powstrzymanie mutacji będzie trudniejsze niż w dobrze strzeżonej świątyni Ulryka.

Tuż po północy na ulicach pojawi się postać w płaszczu z kapturem, zmierzająca cicho ku studni. Powinienesz umożliwić przynajmniej jednemu z BG zauważenie tej osoby. Jeżeli żaden z BG nie obserwuje wspomnianej studni, kultysta powinien przejść w pobliżu miejsca będącego akurat pod obserwacją Bohaterów. Jeżeli któryś z nich ma zdolność **szósty zmysł**, można ją wykorzystać, by zaalarmować BG.

Kultysta nie jest doświadczonym łotrzykiem, dlatego łatwo będzie go śledzić (+10 do odpowiednich testów). Gdy BG zauważą już truciela, trudno mu będzie zgubić pościg.

BG mogą zaatakować kultystę natychmiast, albo śledzić go i przekonać się, co uczyni. Jeżeli nikt nie zatrzyma truciela, ten dojdzie do studni, wyjmie mały mieczek zza polę płaszcza i wysypie z niego do studni sproszkowany spaczę. Proszek przesypując się lśni na zielono, tym samym zdradzając, czym jest...

Kultysta Purpurowej Dłoni

Profesja: mieszczanin

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	31	30	33	36	41	36	36

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	5	0	3	0

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

Zdolności: bardzo szybki, błyskotliwość, twardziel, żyłka handlowa

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: sztylet

Wypożalenie: płaszcz z kapturem, mały woreczek ze spaczem

Jeżeli kultysta domyśli się, że jest śledzony, natychmiast wycofa się i zacznie uciekać. BG muszą mieć możliwość powstrzymania go, zanim uda mu się wypełnić swe zadanie. Kultysta nosi wytatuowany znak Tzeentcha po wewnętrznej stronie jednej dłoni, zaś we wnętrzu drugiej widnieje symbol przedstawiający purpurową dłoń.

Odnalezienie bazy kultystów

Sposób, w jaki BG odkryją kryjówkę Purpurowej Dłoni, zależy od podjętych przez nich działań.

Jeżeli pozwolą kultystom zatruci studnię i zacząć go śledzić, ten doprowadzi ich wprost do kryjówki, o ile nie odkryje „ogona”.

— Kryjówka kultystów —

BG odnajdą bazę Purpurowej Dłoni w piętrowym magazynie w dzielnicy Południowej. Budynek z zewnątrz nie odznacza się niczym niezwykłym. Widać na nim ślady spalenizny, zaś w dachu są dziury, lecz każda budowla w sąsiedztwie nosi podobne blizny powstałe podczas oblężenia. Nad wejściem wisi drewniany szyld: „F. Keller, kupiec zbożowy”. Drzwi zabito deskami. Budynek wygląda na opuszczony, podobnie jak wiele innych nieruchomości w okolicy.

Jeżeli BG śledzą kultystę (lub przekonali go do wskazania im drogi), ten doprowadzi ich do małych, otwartych na oścież drzwi z tyłu składu. Jeżeli BG przyszli sami, muszą je

Pył ze spaczenia

BG widzieli, jak podzielała na ojca Odo skażona spaczem woda (lub też na nich samych), niewykluczone więc, że będą bali się dotknąć woreczka ze spaczem. Mogą pozwolić kultystom zatruci studnię (i ostrzec o tym władze), by śledząc go, dotrzeć do jego kryjówki.

Spaczę w woreczku to substancja używana przez Szarych Proroków. Najskuteczniej działa, gdy dostanie się do organizmu ofiary. Osoba wystawiona na jego działanie musi wykonać test Odporności. Stopień trudności testu zależy od rodzaju kontaktu ze spaczem.

- Bardzo Łatwy (+30): rozsypanie niewielkiej ilości na ubranie.
- Łatwy (-20): kontakt skóry z niewielką ilością spaczenia.
- Prosty (+10): połknięcie lub wdychanie małej ilości albo kontakt skóry z dużą ilością spaczenia.
- Wymagający (-10): połknięcie lub wdychanie sporej ilości, kontakt skóry z całą zawartością woreczka.
- Trudny (-20): połknięcie lub wdychanie dużej ilości.
- Bardzo Trudny (-30): połknięcie lub wdychanie całej zawartości woreczka.

Każdy, komu nie uda się test Odporności, musi sprawdzić, jak podzielał na niego spaczę (patrz str. 58), lub wydać Punkt Przeznaczenia celem uniknięcia nieprzyjemnych konsekwencji.

Jeżeli BG schwytają kultystę żywcem, będą mogli wyciągnąć od niego informacje o położeniu bazy. Mogą wykorzystać **hipnozę** lub **zastraszanie** (a nawet **torturowanie**), lub dokonać tego w dowolny sposób, który w ich mniemaniu okaże się skuteczny.

Jeżeli BG zabiją kultystę, gdy przetrząsną jego ubranie, znajdą kawałek pergaminu z naszkicowaną mapą wskazującą drogę od bazy do studni (**Wskazówka dla graczy nr 3**). Ulice na mapie nie zostały opisane, lecz BG powinni bez większych trudności dotrzeć do siedziby kultystów, która mieści się na rogu Todmane Alei i Ecke Strasse. Jeżeli BG będą mieli problemy z dotarciem na miejsce, MG powinien pozwolić im na wykonanie testu **nawigacji**, lub w ostateczności testu Inteligencji. To umożliwi im odkrycie właściwej drogi.

odnaleźć. Udany Wymagający (-10) test **tropienia** pozwala odkryć w pobliżu drzwi kilka świeżych śladów. Najwyraźniej niedawno przechodziło tędy kilka osób.

Parter: Skład

Skład jest otwarty. Wewnątrz nie ma nic, prócz kilku połamanych beczek ze spleśniałym ziarnem. Żywi się nim kilka szczurów, które ignorują BG. Uciekną w mrok dopiero wtedy, gdy ci zbliżą się do nich na odległość kilku kroków.

W jednym z narożników składu stoi luźny stos beczek, zakrywający otwór w podłodze, prowadzący do korytarzy pod magazynem.

W składzie trzyma straż jeden z kultystów. Obserwuje pomieszczenie zza beczek. Jeśli dostrzeże obcych, zbiegnie na dół i podniesie alarm. Kultystę można zauważyć po udanym Trudnym (-20) teście spostrzegawczości.

Poziom I: Opuszczone tunele

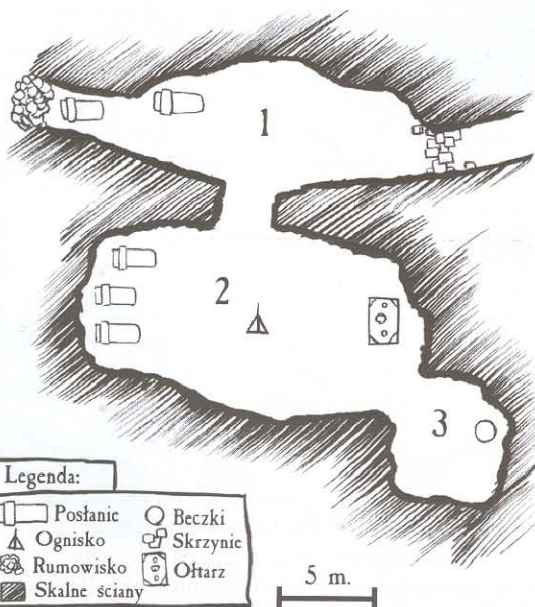
Ulricsberg przecinają tunele i korytarze pochodzące z różnych epok. Jeden z nich biegnie tuż pod składem. Przed oblężeniem wykorzystywany był przez szajkę przemytników, którzy potajemnie transportowali tamtędy towar do i z magazynu. Gdy skaveny zaczęły korzystać z tuneli podczas przeprowadzania akcji wypadowych wewnątrz miasta, wysłano grupę krasnoludzkich inżynierów i wojowników podziemnych, by zepchnęli szczuroludzi z powrotem do tuneli i odcięli wszelkie przejścia na powierzchnię – włącznie z tym.

Jednakże Purpurowa Dłoń wiedziała o istnieniu tego korytarza i oczyściła z gruzu przejście do ocalałej części tuneli. Właśnie tutaj, dzięki szczęśliwemu zrządzeniu losu, które uznali za znak od Tzeentcha, natknęli się na ukryty magazyn używany przez skaveny do przechowywania zapasów, w tym sproszkowanego spacenienia.

Walka w podziemiach

Tunele w tej części podziemi są przeważnie niskie i wąskie.

Kryjówka kultu Purpurowej Dłoni



Skaveny, krasnoludy i inne istoty o podobnych rozmiarach mogą swobodnie poruszać się i walczyć, lecz elfy i ludzie otrzymują modyfikator -1 do Szybkości oraz -10 do wszystkich testów Walki Wręcz i Zręczności.

1. Pokój strażników

W tym pomieszczeniu przebywa dwóch kultystów, którzy strzegą schodów na parter. Stoją za prowizoryczną barykadą z beczek i skrzyń. Zapewnia im ona niewielką osłonę przed pociskami. Osoby celujące w kultystów otrzymują modyfikator -10 do testów Umiejętności Strzeleckich. Barykada nie pozwala również zbliżyć się do kultystów na tyle, by nawiązać z nimi walkę wręcz. Przeszkoda ma Wytrzymałość 2 i 5 punktów Żywotności. Szturm na stanowisko kultystów natychmiast zaalarmuje pozostałych.

Gdy BG przedostaną się przez barykadę, znajdą się w dość dużej, wykutej w skale grocie. Krasnoludzy BG zapewne nie będą mogli powstrzymać się przed skomentowaniem niechlujnej, ludzkiej roboty. Na końcu korytarza, tuż przed odnogą prowadzącą do zawalonego tunelu, rozłożonych jest kilka posłań. Poza tym nie ma tu nic cennego.

Kultyści Purpurowej Dłoni (2)

Profesja: mieszczanin

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	31	30	33	36	41	36	36

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	4	0	3	0

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

Zdolności: błyskotliwość, twardziel, urodzony wojownik, żyłka handlowa

Zbroja: skórzana kurta

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

Uzbrojenie: kusza, sztylet, broń jednoręczna (miecz)

Wypożyczenie: płaszcz z kapturem, lampa, 10 beltów

2. Świątynia kultystów

Ściany tego surowego pomieszczenia poznaczone są śladami dłoni i malunkami przedstawiającymi symbole Tzeentcha. Ich rozpoznanie wymaga udanego testu nauki (magia).

Na końcu komnaty znajdują się jeszcze trzy posłania, zaś pod przeciwną ścianą stoi prowizoryczny ołtarz, wzniesiony z połamanych skrzyń i różnych kawałków drewna. Położono na nim purpurową tkaninę (aksamitną zasłonę, którą podczas oblężenia skradziono z bogatego domu), zaś na niej stoją dwie grube, czarne świece. Obok nich leży ludzka czaszka. Więcej światła rzuca spora latarnia na żelaznym stojaku, umieszczona na środku komnaty.

Liber Mutandis

To święta księga Tzeentcha, spisana w języku klasycznym. BG posiadający umiejętności czytanie i pisanie oraz znajomość języka (klasyczny) przeczyta ją w ciągu 3 godzin, jeśli wykona udany Wymagający (-10) test Inteligencji.

Po przeczytaniu księgi BG musi ponownie wykonać test Inteligencji, tym razem bez żadnych modyfikatorów. Jeżeli test się nie uda, oznacza to, że BG nie zrozumiał zawartych w niej koncepcji, lecz może przeczytać księgę ponownie i powtórzyć oba rzuty. Jeżeli test się powiedzie, BG będzie mógł w dowolnej chwili wykupić za 100 PD umiejętność nauka (magia) (lub skorzystać z zasady specjalizacji w umiejętności, jeżeli posiada już tę umiejętność) – bez względu na wykonywaną profesję i listę dostępnych umiejętności. Po wykupieniu (lub podniesieniu poziomu) tej umiejętności, BG musi wykonać udany test Siły Woli, inaczej otrzyma Punkt Obłędu pod wpływem zatrzważających idei i argumentów wysuwanych w owej księdze.

Liber Mutandis jest pozycją zakazaną w całym Imperium. Jeżeli książka zostanie odnaleziona u kogoś, jej posiadacz zostanie podejrzany o oddawanie czci Chaosowi.

W komnacie przebywa przywódca sekty oraz trzech kultystów. Przy pierwszych oznakach kłopotów ruszą na pomoc strażnikom w lokacji nr 1. Współczynniki tych kultystów są takie same jak strażników, lecz kultysty nie mają kusz, beltów i latarni.

Franz Heller, przywódca kultu Purpurowej Dłoni

Franz Heller jest należącym do drugiego pokolenia członkiem Purpurowej Dłoni. Do sekty wprowadziła go jego ciotka Brunhilda, która zaginęła 10 lat temu. Kult jest podzielony na wiele komórek, dlatego Hellerowi nie udało się ustalić, co stało się z jego ciotką-mentorką.

Franz Heller

Profesja: wędrowny czarodziej

Poprzednie profesje: mieszczanin, uczeń czarodzieja

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	33	30	43	40	51	56	49

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	3	4	4	2	5	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), nauka (magia) +10, nauka (teologia), plotkowanie, powożenie, przekonywanie, przeszukiwanie, splatanie magii +10, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium) +10, wycena, wykrywanie magii, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (mroczna mowa), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, magia czarnoksięska (Chaos), magia powszechna (pancerz Eteru), magia prosta (tajemna), niezwykle odporny, urodzony wojownik, zmysł magii, żyłka kupiecka

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (maczuga)

Wypożyczenie: *Liber Mutandis* (patrz ramka), sakiewka z 3 zk

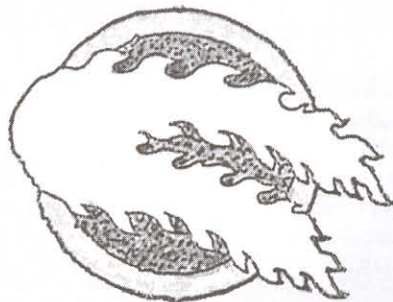
3. Magazyn

W niewielkiej komnacie mieści się składzik. Poza beczułką sproszkowanego spaczenia skaveny pozostawiły tu trzy krótkie miecze oraz włócznię. Wyraźnie widać, że są skaweńskiej roboty.

Koniec rozdziału

Wydarzenia rozdziału kończą się, gdy BG odkryją i zniszczą bazę Purpurowej Dłoni oraz złożą raport w świątyni Ulryka. Natomiast przeniesienie beczułki sproszkowanego spaczenia ulicami Middenheim jest dość niebezpieczne. MG powinien zadbać o odpowiednie przeszkody i spotkania, jeśli BG uprą się na coś takiego. Jeżeli odetną wejście do bazy i wrócą z raportem, wówczas Collegium Theologica wyśle grupę czarodziejów i kapłanów z poleceniem zabezpieczenia spaczenia i przeniesienia go w bezpieczne miejsce.

Jeśli gracze znają pierwszą edycję *WFRP* i rozgrywali kampanię *Wewnętrzny Wróg*, to z pewnością spotkali się już z Purpurową Dłonią. Niektórzy BG mogą obawiać się, że przysporzyli sobie po takim spotkaniu potężnych wrogów, inni z kolei mogą chcieć zniszczyć kolejne komórki Purpurowej Dłoni w Middenheim. Jak już wcześniej podaliśmy, od czasu, w którym rozgrywa się akcja *Wewnętrznego Wroga*, kult Purpurowej Dłoni został mocno osłabiony. Członkowie tej komórki nie kontaktują się z innymi ocalałymi komórkami kultu, a nawet ich nie znają. Niezależnie od skuteczności metod przesłuchiwania, kultysty nie ujawnią dojścia do innych komórek.





Rozdział V: Panika na ulicach

Bohaterowie nie mają czasu, by cieszyć się pochwałami po udanym zniszczeniu komórki Purpurowej Dłoni. Gdy tylko powrócą z wykonanej misji, dowiedzą się, że jeden z sigmaryckich łowców czarownic z Ordo Fidelis został aresztowany i oskarżony o herezję. Pozostali dwaj łowcy schronili się w świątyni Sigmara, którą obecnie otacza wściekła tłuszcza, zaś straż miejska usiłuje przywrócić porządek.

Starając się zapobiec rozdarciu znękanego wojną miasta przez kryzys społeczno-religijny, BG być może będą musieli udzielić wyjaśnień w śledztwie. Jeżeli sytuacja nie zostanie rozwiązana szybko i w sposób pokojowy, w Imperium mogą wybuchnąć walki religijne, co może skończyć się wojną domową. Siły Chaosu są w odwrocie, lecz nie zostały pokonane, zatem osłabienie jedności Imperium może mieć katastrofalne skutki.

— Nikczemny plan —

Gdy BG ostatnim razem widzieli się z członkami Ordo Fidelis, Hoffer i jego towarzysze poszukiwali na północy miasta sabotażystów próbujących zatruć studnie spaceniem. Jak zostało to opisane w poprzednim rozdziale, właśnie BG przypadło zadanie odkrycia spisku i zniszczenia gniazda kultystów. W tym samym czasie łowca czarownic Jakob Bauer natknął się na ukrytą świątynię Khorna, należącą do kultu Karmazynowej Czaszki. Zgodnie z procedurą Ordo Fidelis, Bauer skonfiskował przedmioty sakralne oraz egzemplarz zakazanej, bałwochwalczej księgi *Liber Chaotis*. W drodze do świątyni Sigmara został zatrzymany przez patrol straży miejskiej, którego dowódca rozpoznał w niesionych przedmiotach dewocjonalia czciciela Chaosu, w wyniku czego Bauer został aresztowany i czeka w więzieniu na proces.

Klaus Liebnitz, arcykapłan Ulyrka (oraz, o czym nie wie nikt inny, wyznawca Khorna i tajny mistrz kultu Karmazynowej

Czaszki) szybko dowiedział się o tym aresztowaniu. Wiadomość ta nadeszła w najlepszej dla niego chwili. Oto znalazła się znakomita sposobność, by skompromitować kult Sigmara, przedstawiając go jako religię skażoną Chaosem.

Jeśli Middenheim zostanie rozdarte przez podział religijny, Imperator będzie zmuszony przysłać tu część imperialnej armii, by przywrócić porządek – armii, która obecnie zajęta jest tropieniem i zwalczaniem pozostałości po wojskach Archaona oraz innych sług Chaosu w całym Imperium. Wywołując konflikt między kultami Sigmara i Ulyrka (oraz jednocześnie między Altdorfem i Middenheim) Liebnitz zamierza wszcząć wojnę domową, która doprowadzi do upadku władz oraz pozwoли Archaonowi i jego hordom na przegrupowanie się. Jeśli Imperium po tym nie upadnie, to i tak dojdzie do rozlewu krwi, jakiego nikt nie widział od wieków, a to z pewnością zadowoli Boga Krwi.

— Aresztowani! —

Rozdział zaczyna się w chwili tryumfalnego powrotu Bohaterów z bazy kultu Purpurowej Dłoni, niedługo po tym, jak powstrzymali plany zatrucia spaceniem miejskich ujęć wody. BG będą zapewne mieli przy sobie egzemplarz zakazanej *Liber Mutandis* oraz inne łupy oznaczone symbolami Tzeentcha, zabrane z kryjówki sekty. Mogą zechcieć oddać księgę władzom, odnosząc ją do kwatery głównej straży miejskiej, lub jednej ze świątyń, lecz nie zdążą tego uczynić.

Gdy BG będą szli ulicami Middenheim, zauważą sporą liczbę patroli straży. W mieście panuje dziwne napięcie. Jeśli BG zaczną pytać strażników, co się dzieje, dowiedzą się, że w kilku miejscach wykryto mutantów i teraz trwa oblawa na nich. Ofiar spaczeniowego spisku jest więcej. Mutacje dosięgły ludzi, zanim BG zdolali powstrzymać ich rozprzestrzenianie. Ludność Middenheim nie ma jednak o niczym pojęcia, bowiem Liebnitz nie pozwolił ujawnić informacji o działaniu kultystów.

Cena współczucia

Idąc ulicami, BG mogą zobaczyć jakiegoś mutantu uciekającego przed patrolami straży lub uzbrojonym tłumem. Spaczeń przemienił raptem kilka osób, lecz to wystarczyło, aby wzbudzić ogólną panikę.

Stare porachunki

Po drodze BG mijają dom podpalony przez tłum. Paru krzepkich osobników stojących przed budynkiem, trzymając związanego jeńca. Twarzy nieszczęśnika prawie nie sposób rozpoznać spod pokrywających ją napuchniętych siniaków i zakrzepłej krwi. Na szyi człowieka wisi tablica z napisem „Bestiolud”, lecz udany test **spostregawczości** pozwoli BG zauważyć, że rogi na czole człowieka są przywiązane sznurkiem, pokrytym częściowo krwią i brudem.

Człowiek ten jest lichwiarzem. Kilku dłużników postanowiło wykorzystać okazję i pozbyć się go. Podpalenie domu zniszczy wszelkie zapiski o pożyczkach, zaś uśmiercenie „bestioluda” z pewnością rozwiąże problem długu.

Sposób, w jaki zareagują BG, zależy już tylko od nich samych. Jeśli zechcą przeszkodzić w linczu, będą musieli stoczyć bójkę z pilnującymi „bestioluda” miejscowymi rozpoznaną (wykorzystaj współczynnik zbira z *Księgi Zasad*, na str. 247). Gdy ich Żywotność spadnie do 3 lub mniej punktów, zbiry rzucą się do ucieczki. Lichwiarz znajdzie się pod opieką straży, zaś tłum rozejdzie się na widok patrolu.

Niewinne dziecko

Krótko po napotkaniu tłumy i „bestioluda” BG ujrzą czteroosobowy patrol straży miejskiej, uganiający się za przerażoną dziesięcioletnią dziewczynką. Na jednej z jej rąk wyrosła dodatkowa dłoń. Strażnicy zapędzają dziewczynkę do ślepego zaułka. Dziecko staje tyłem do muru, rozgląda się rozpaczliwie w poszukiwaniu drogi ucieczki. Strażnicy zbliżają się do niej, wyciągając miecze.

To spotkanie ma oczywiście zagrać na emocjach BG... oraz sprowadzić na nich kłopoty. Jeśli BG nie mają zamiaru wpływać się w tę sytuację, wówczas, jako MG, możesz zaszantażować ich emocjonalnie lub zrobić coś innego, co sprowokuje BG do działania. Może dziewczynka przypomni jednemu z Bohaterów jego młodszą siostrę, która zmarła w dzieciństwie? A może podczas łapania tego mutantu strażnicy nadużywają siły?

Jeżeli BG są zbyt nieczuli, by pomóc dziewczynce, możesz zadziałać nieco ostrzej. W czasie gdy strażnicy aresztują dziewczynkę, w okolicy gromadzi się tłum, zaś gdzieś z tyłu rozlegnie się okrzyk:

– Oni są z nią!

W tym momencie wszystkie spojrzenia skierują się na BG. Mogą zaprzeczać oskarżeniu, ale i tak zostaną zatrzymani i przeszukani. Wtedy straż znajdzie coś, co przekona strażników i tłum, że BG są faktycznie skażeni Chaosem.

Waga tego „dowodu” będzie zależeć od okoliczności. Jeżeli BG zabrali *Liber Mutandis* z kryjówki Purpurowej Dłoni, istnienie księgi wystarczy, by zaciągnięto ich do siedziby straży, celem złożenia wyjaśnień. Jeśli któryś z BG uległ mutacji po wypiciu skażonej wody (patrz Rozdział IV), tym gorzej dla nich.

Jeśli nie można sprepować takich dowodów, wówczas MG będzie musiał wykazać się pomysłowością. Sam fakt, że BG wyglądają na awanturników, powinien wzbudzić podejrzenia. Jeżeli BG pokażą straży nakaz od komendanta Schutzmanna, wtedy kapitan patrolu zaprowadzi ich do siedziby straży – z użyciem siły, jeśli będzie trzeba – chcąc na miejscu potwierdzić wiarygodność dokumentu. Jeżeli któryś z BG ma przy sobie przedmiot, który ewidentnie nie wygląda na wykonany w Imperium (na przykład skaweńską broń), podejrzenia nasilą się. Straż skonfiskuje wszelkie płyny, których nie da się rozpoznać na miejscu, podejrzewając, że są truciznami. Skonfiskują również wszelkie niezwykle przedmioty, jako dowody świadczące o związku BG z Chaosem.

To tylko nieporozumienie

Jeżeli BG będą opierali się podczas aresztowania, tylko pogorszą swe położenie. Strażnicy mogą uznać opór za przyznanie się do winy i podwoją wysiłki celem zatrzymania BG, choć nie będą chcieli ich uśmiercić. Atakują, by ogłuszyć, lub używają broni unieruchamiającej, o ile to możliwe, jednakże nie zważają się poważnie zranić kogoś, kto próbuje ucieczki.

Na pomoc pośpieszą kolejni strażnicy. Co odważniejsi z tłumy również spróbują pomóc, ciskając w BG kamieniami, a nawet włączając się do walki bezpośredniej. Tłum będzie jedynie wyrzaskiwał zniewagi, ale i tak zablokuje drogę wyjścia z zaułka.

BG szybko zdadzą sobie sprawę, że znaleźli się w beznadziejnej sytuacji i najlepiej będzie pójść ze strażą. Mogą liczyć na to, że komendant Schutzmann wyjaśni sprawę.

Przyjaciół w potrzebie

Gdy BG będą odprowadzani (lub będą zaciągani) do siedziby straży miejskiej, niespodziewanie spotkają arcykapłana Klausa Liebnitz. Towarzyszy mu niewielki oddział Gwardii Teutogenów, która pilnuje świątyni Ulryka pod nieobecność większości sił Middenheim. Teutogenów jest o dwóch więcej niż wynosi liczba BG.

Gwardziści Teutogenów

Profesja: rycerz

Poprzednie profesje: akolita, giermek

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
56	36	46	41	42	38	44	41

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	4	4	4	0	2	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo +10, leczenie, nauka (genealogia/heraldyka), nauka (historia), nauka (teologia), opieka nad zwierzętami, plotkowanie, przekonywanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość +10, tresura, unik +10, znajomość języka (bretoński), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (kawaleryjska), broń specjalna (korbacze), etykieta, przemawianie, urodzony wojownik

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja płytowa)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: broń oburęczna (młot), broń jednoręczna (miecz)

Wypożyczenie: wisior z wilczym łbem, płaszcz z wilczego futra

Liebnitz zapyta kapitana patrolu o przebieg zajścia. Jeśli któryś z BG spróbuje się odezwać, zostanie uciszony ciosem głowicy miecza w żołądek i będzie musiał wykonać udany test Odporności. Nieudany test oznacza, że przez dwie minuty będzie związał się z bólu.

– *To agenci Chaosu, wasza Wielebność* – mówi dumnie dowódca – *Schwytali ich, gdy ukrywali mutantów i próbowali umknąć sprawiedliwości.*

Liebnitz obrzuca BG uważnym spojrzeniem, ledwo kryjąc uśmiech.

– *W porządku, kapitanie* – mówi – *Zajmę się tym.*

Gdy strażnicy zaczną protestować, zbywa ich machnięciem dłoni.

– *Nie martwcie się, dopilnuję by zapisano wam zasługi za to aresztowanie i przyznano ewentualną nagrodę.*

Daje znak gwardzistom, którzy szybko otaczają BG. Strażnicy przekazują odpowiedzialność za aresztantów, choć czynią to niechętnie.

– *Pomyślnych łowów!* – wykrzykuje Liebnitz w

stronę strażników i macha im radośnie ręką.

– *Porozmawiam z kapitanem Schutzmannem, gdy tylko wypytam podejrzanych!*

Mruga porozumiewawczo do BG i rozkazuje gwardzistom odprowadzić ich do świątyni.

Z deszczu pod rynnę

BG sądzą zapewne, że Liebnitz wyciągnął ich z rąk straży, lecz srodze się rozczarują. Gdy dowiedział się o ich aresztowaniu, postanowił skończyć z nimi raz na zawsze. Kiedy dotrą do świątyni Ulryka, Liebnitz każe rozbroić Bohaterów i skonfiskować ich wyposażenie, po czym wrzucić do głębokiego lochu pod świątynią.

– *Przykro mi, że was rozczarowuję...* – oznajmia Liebnitz bardzo nieszczerze. – *Sądzę jednak, że nie jesteście już przydatni. W tej chwili mam kilka innych spraw na głowie, lecz niedługo wrócę, by rozprawić się z wami. Na razie korzystajcie do woli z mej skromnej gościny.*

Drzwi do celi zostają zatrzaśnięte, zaś Liebnitz i jego gwardziści odchodzą.

Cela

Cela, do której wtrącono BG, została wykuta w litej skale Ulricsbergu. Jedyne wejście zamyka solidna, metalowa krata. Drzwi mają Wytrzymałość 6 i 25 punktów Żywotności. Zamek można otworzyć po udanym teście **otwierania zamków**, o ile BG posiadający tę umiejętność znajdzie coś, co zastąpi wytrych.

Drzwi prowadzą na krótki korytarz, na którego każdej ścianie widać troje podobnych drzwi. Nie ma tu strażników – najbliższy siedzi w strażnicy (testy **spostregawczości** umożliwiające usłyszenie BG są Trudne).

BG mają mnóstwo czasu na wymyślenie planu ucieczki, zaś MG powinien zachęcić ich, by dobrze się nad tym zastanowili. Gdy BG wydostaną się już z celi, dalej pójdzie łatwo – jeden strażnik to niewielka przeszkoda. Ekwiipunek BG leży na stosie, w rogu strażnicy. Są tam też rzeczy Hoffera (patrz dalej).

Strażnik więzienny w świątyni

Profesja: strażnik więzienny

Rasa: człowiek

Cechy Główne

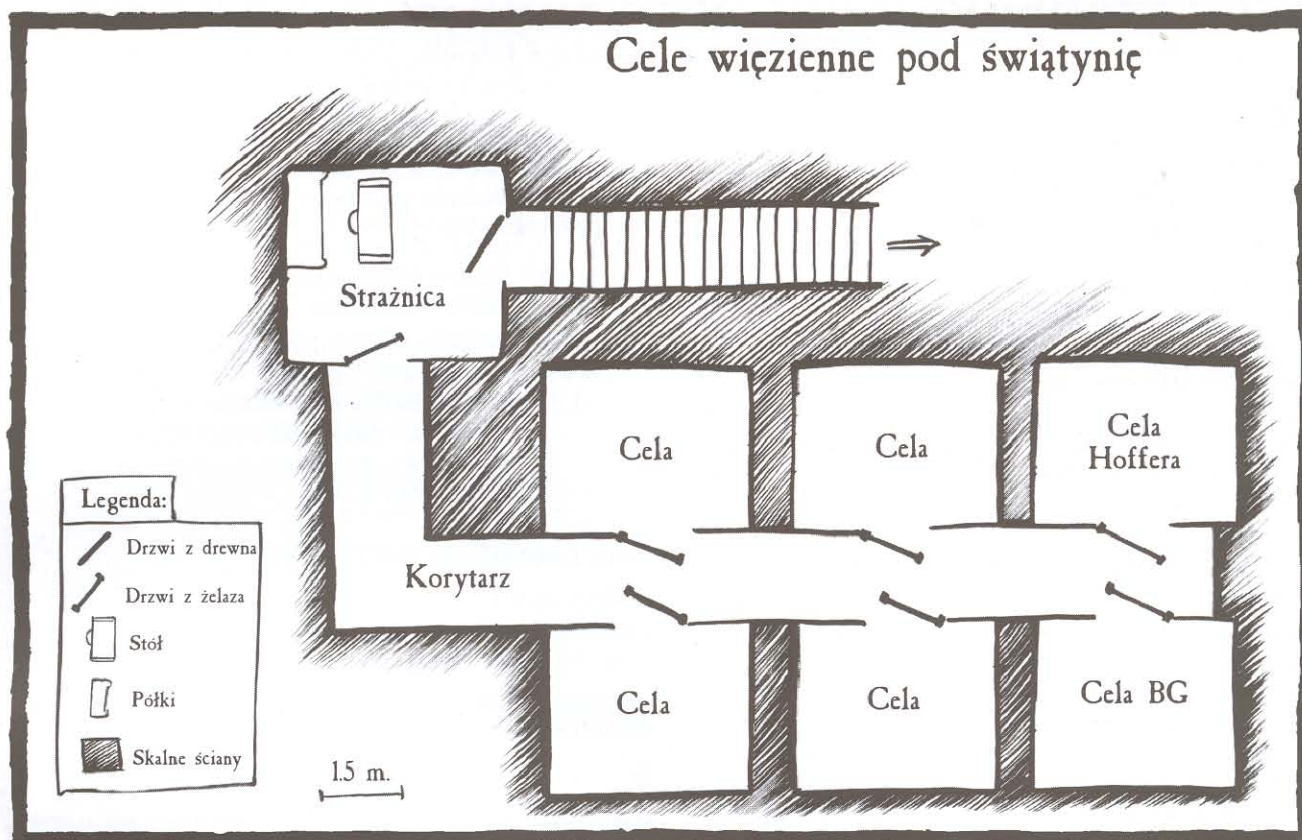
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	31	40	41	31	25	33	31

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: dowodzenie, mocna głowa, plotkowanie, przeszukiwanie, spostrzegawczość, unik, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce

Cele więzienne pod świątynią



Zdolności: bardzo silny, broń specjalna (unieruchamiająca), niezwykle odporny, odporność na choroby, odporność na trucizny, zapasy

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka), arkan

Wypośażenie: wisior z wilczą głową, butelka taniego wina, skórzany kubek

Stary znajomy

Nie tylko BG zostali uwięzieni pod świątynią. W znajdującej się naprzeciwko celi siedzi łowca czarownic, Matthias Hoffer. Liebnitz i jego sługi poddali go „gruntownemu przesłuchaniu”. Hoffer jest ciężko ranny (Żywotność 0) i brudny od zaschniętej krwi. Pod opuchlizną trudno nawet rozpoznać jego rysy. Jeśli BG go nie rozpoznają, zawoła do nich słabym głosem:

– Hej, wy... Poznaję was po głosie. To wy przyniesiście mośięzny czerep z krypty w głębi lasu.

Hoffer może udzielić BG poniższych informacji:

– Schwytali Bauera... Gdy szukaliśmy tych trucicieli... Bauer odkrył gniazdo kultystów w pobliżu Bramy Północnej... W piwnicy karczmy „Pod Mieczem i Korbaczem”... Ich znak to zakrwawiona czaszka... Tam była księżka... Straż go zgarnęła...

Mówienie sprawia mu tyle wysiłku, że w końcu mdleje.

Jeśli BG uciekną ze swej celi i uwolnią Hoffer, będą musieli go uleczyć (przynajmniej 1 punkt Żywotności), żeby łowca mógł mówić lub poruszać się.

Ucieczka

Gdy już BG uciekną z celi, uwolnią Hoffer i pokonają strażnika więziennego, muszą zastanowić się nad tym, jak uciec ze świątyni Ulryka. MG powinien zachęcić ich, by wykazali się jak największą pomysłowością, choć w rzeczywistości to dość łatwe zadanie. Zbliży się wieczór, zatem aby wyjść ze świątyni, wystarczy kilka Łatwych (+10) testów **przekonywania i skradania się**. Poza strażnikiem więziennym i Liebnitzem, o uwięzieniu BG nie wie nikt. Liebnitz nie ma na miejscu (patrz „Oblężona świątynia”), zaś BG już rozprawili się ze strażnikiem.

Jeśli BG wymyślą wystarczająco dobre wytłumaczenie, dlaczego chodzą po świątyni z rannym i zakrwawionym mężczyzną, wyczerpie to zainteresowanie przypadkowych świadków i uda im się bez problemów wyjść na ulice. Mogą na przykład powiedzieć, że Hoffer jest człowiekiem podejrzanym o herezję, którego przesłuchiwał arcykapłan, a teraz odprowadzają go do siedziby straży miejskiej na dalsze przesłuchanie.

Jeśli chcesz utrudnić ucieczkę BG, możesz przedstawić tę scenę bardzo realistycznie. Potrzebna do tego będzie szczegółowa mapa kompleksu świątyni oraz współczynniki BN-ów, których BG mogą napotkać.

Hoffer chce dostać się do świątyni Sigmara, powiadomić o aresztowaniu Bauera i przygotować się do procesu, który z pewnością nastąpi.

– Oblężona świątynia –

BG przybywają do świątyni Sigmara. Święty przybytek jest otoczony przez rozwścieżony tłum. Drzwi do świątyni są zamknięte, zaś tłuszcza wściekle w nie łomocze. Przed budowlą wzniesiono stos, a hołota rabuje okoliczne sklepy w poszukiwaniu opatu. Powietrze rozbrzmiewa krzykami: „Spalić heretyka!” oraz „Wydać go!”. Jest tu kilku strażników, którzy próbują zaprowadzić porządek, lecz zbyt mało, by mogli cokolwiek zdziałać.

Udany test **plotkowania** umożliwi wyjaśnienie tej sytuacji. Podobno ktoś podejrzany o herezję schronił się w świątyni, zaś władze świątynne nie chcą go wydać. Tłum jest bardzo znieruchomiony, więc jeśli ktokolwiek zakwestionuje podejrzenia wobec „wyznawcy Chaosu” lub ujawni swe poparcie dla kultu Sigmara, natychmiast zostanie zaatakowany przez trzech lub czterech mieszczan, uzbrojonych w nogi od krzeseł oraz inną broń improwizowaną.

Niewykluczone, że BG będą zmuszeni zabić (lub przynajmniej obezwładnić) kilku osobników z tłumu. Jeśli zabiją lub obezwładnią przynajmniej trzech mieszczan, albo użyją magii, tłum nieco się cofnie. Nikt nie będzie próbował ich zaatakować, lecz tłuszcza nadal będzie głośno pokrzykiwać, a czasem ktoś ciśnie w BG kamieniem lub innym przedmiotem.

Tłum został opanowany, lecz BG będą mieli problem z dostaniem się do świątyni. Główne wrota zabarykadowano od wewnątrz, a kapłani nie otworzą ich w obawie, że tłum zechce wdrzeć się do środka. Hoffer może zaprowadzić BG do tajnych drzwi prowadzących do wnętrza, które znajdują się na końcu niepozornej alejki za kompleksem świątyni. Drzwi są strzeżone, ale gdy strażnicy rozpoznają Hoffera, wpuszczają go wraz z BG do środka.

Pełny obraz

W świątyni Sigmara BG dowiedzą się, co się dzieje. Hoffer powiedział już im, że straż aresztowała Bauera z egzemplarzem zakazanej *Liber Chaotis* i obecnie Bauer czeka na proces. Arcykapłan nie zwlekał – jego ludzie natychmiast ujęli Hoffera. Trzeci członek grupy Hoffera, Ulrich Fischer – medyk i oprawca – zdołał zbiec i schronić się w świątyni Sigmara, sprowadzając za sobą wściekły tłum.

Hoffer cieszy się ze spotkania z Fischerem, zaś ten z kolei wyklada drużynie wszystko, co wie. Proces Bauera ma odbyć się za dwa dni. Będzie to sąd publiczny na Placu Broni, przed pałacem. Oskarżeniu przewodzić będzie sam arcykapłan Leibniz, zaś w składzie sędziowskim ma znaleźć się komendant straży, reprezentujący grafa, arcykapłanka Vereny oraz trzech Magistrów Praw. Zeznawać będzie arcykanonik Werner Stolz ze świątyni Sigmara, bowiem podejrzany jest członkiem organizacji związanej z kultem Młotodzierzcy.

Arcykanonik

Stolz nie po raz pierwszy znalazł się w delikatnym położeniu. Middenheim jest centrum kultu Ulryka, dlatego arcykapłan konkurencyjnej religii działa, praktycznie rzecz biorąc, na

terytorium wroga. Stanowisko to jest więc przyznawane jedynie tym osobom, które dobrze spisały się na niższych szczeblach hierarchii. W niektórych kregach arcykapłan Sigmara z Middenheim traktowany jest jak pierwszy po Wielkim Teogonieście.

Stolz wezwie Fischera i BG, a także Hoffera, gdy tylko dowie się o jego przybyciu do świątyni.

Werner Stolz jest żwawym sześćdziesięcioletkiem, ma około 170 cm wzrostu i przeciętną budowę ciała. Ponad dwadzieścia lat spędzonych na stanowisku arcykanonika stworzyło z niego bystrego polityka, a zarazem żarliwego wyznawcę Sigmara. Przemawia cicho, lecz stanowczo. Widać, że przywykł do posłuchu wśród ludzi.

Arcykanonik Werner Stolz

Profesja: arcykapłan

Poprzednie profesje: akolita, kapłan, wybraniec boży

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
51	47	41	46	42	53	60	56

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	15	4	4	4	3	0	2

Umiejętności: czytanie i pisanie,

jeździectwo +10, język

tajemny (magiczny)

+10, leczenie +10, nauka

(historia), nauka (magia),

nauka (prawo) +10, nauka

(teologia) +20, plotkowanie

+20, przekonywanie

+20, splatanie magii +20,

wiedza (Imperium) +20,

wiedza (krasnoludy) +20,

wykrywanie magii +10, zastraszanie, znajomość języka

(khazalid) +10, znajomość języka (klasyczny) +10,

znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: charyzmatyczny, czuły słuch, etykieta,

krasomówstwo, magia kapłańska (Sigmar), magia

prosta (kapłańska), medytacja, obieżyświat, odporność

na trucizny, odporność psychiczna, ogłuszanie, pancerz

wiary, przemawianie, szybki refleks, zmysł magii

Zbroja: średni pancerz (skórzana kurta, kaftan koczowy)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (młot)

Wypożyczenie: wisior z symbolem komety, szaty



– Hoffer, Fischer – Tymi słowami i skinieniem głowy arcykanonik przyjmuje łowców czarownic w swym gabinecie. Rzucił BG badawcze spojrzenie.

– To wy przynieście ikonę Sigmara do Middenheim,

odzyskaliście mosiężny czerep z grobowca wojownika Chaosu, usunęliście skaveny i pokrzyżowaliście plan zatrucia miejskich studni? No cóż, nie narzekacie na brak zajęć. Jak się zowiecie?

Stolz uważnie słucha BG, gdy ci przedstawiają się. Nie wiedzą, że arcykanonik nie jest typem człowieka, który przywiązuje wielką wagę do ceremoniału, lecz MG może kazać każdemu z nich wykonać prosty (+20) test **plotkowania**, by uniknąć najmniejszego naruszenia etykiety. Stolz gestem ręki wskazuje obecnym rząd krzeseł przed jego biurkiem, po czym posyła służbę po wino.

– Cóż, zaraz będziemy mieli jeszcze więcej roboty. Proces sigmaryckiego łowcy czarownic pod zarzutem paktowania z Chaosem to znakomita okazja, by postawić kult Sigmara w bardzo kłopotliwej sytuacji. Znając Liebnitza, postara się ją w pełni wykorzystać. Atmosfera w mieście, w którym narosła panika wywołana epidemią mutacji, sprzyja szukaniu winnych. I to takich, których można schwytać, a nie jakichś nieuchwytnych trucicieli kryjących się po nocy.

Hoffer z ponurym wyrazem twarzy przytakuje słowom kapłana.

– Jeśli nie ocalimy Bauera, spalą go na stosie – oświadcza.

Stolz rzuca mu ostre spojrzenie.

– Matthiasie, nie tylko jemu grozi śmierć – odpowiada ze słyszalną dezaprobatą. – Jeśli myślisz, że uda ci się ocalić go przed procesem dokonując jakiegoś zuchwałego czynu, to natychmiast wybij sobie to z głowy. To dotyczy również was.

Arcykanonik obrzuca BG uważnym spojrzeniem.

– Nie, na Bauera się nie skończy – kontynuuje Stolz. – Jeśli uznają go winnym, wina spadnie też na Ordo Fidelis, zaś do wezwań tłumu przyłączy się straż, żądając, bym wydał ciebie i Fischera. Jeśli będę was chronił mimo nakazu od Schutzmanna... a nie zapominajcie, że dzierży władzę w imieniu grafa – to Liebnitz z dziką radością rzuci do pomocy swoich Teutogenów, oczywiście pod pretekstem przestrzegania prawa. Wtedy powywieszają nas lub spalą, choćby mieli zburzyć świątynię.

Stolz zamyślony opuszcza wzrok.

– A to byłby zaledwie początek. Upadek tej świątyni będzie sygnałem dla wszystkich ulrykowców w Middenlandzie i na północy Imperium, by zwrócili się przeciwko swym sigmaryckim sąsiadom i napiętnowali ich skazą Chaosu. Imperator i Wielki Teogonista muszą zareagować na taki obrót spraw, co z pewnością doprowadzi do wybuchu wojny domowej. W chwili, gdy rozproszone oddziały Archaona nadal nawiedzają nasze ziemie, wojna domowa byłaby niebezpiecznym aktem szaleństwa. Chaos z pewnością wykorzysta wewnętrzny konflikt

w Imperium, a wtedy niewiele już dzieliłoby nasz kraj od losu Kisleva. Cóż wtedy stanie się z resztą Starego Świata?

Stolz zawiesza głos, by sens jego słów w pełni dotarł do słuchaczy.

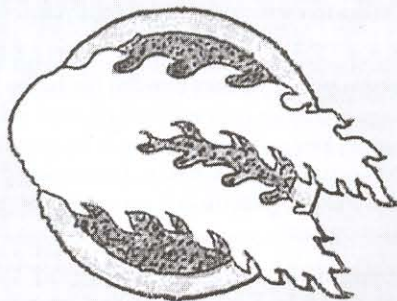
– Widzicie zatem, że proces musi się odbyć, a Bauer musi zostać niewinny. W przeciwnym razie będę zmuszony, z zalem co prawda, wydać ciebie, Matthiasie, i Fischera, by uniknąć poważniejszych konsekwencji. Wielki Teogonista będzie musiał obwołać Ordo Fidelis heretykami i pomóc w ich zniszczeniu. Jeśli bowiem stanie w obronie tej organizacji, zaryzykuje wybuch wojny domowej. Cóż, sprawy nie mogły chyba przybrać gorszego obrotu.

Plan działania

Arcykanonik chętnie pomoże opracować plan dalszego działania. Jest święcie przekonany o niewinności Bauera, lecz jego przekonanie nie stanowi żadnego dowodu. Stolz musi udowodnić już na samym początku procesu, że Bauer zabił kilku kultystów, znalazł w ich kryjówece zakazaną księgę i zamierzał oddać ją odpowiednim władzom. Według informacji Hoffera, kultysty wyprowadzali swoje działania z karczmy „Pod Mieczem i Korbaczem”, znajdujacej się niedaleko bramy Północnej. Hoffer chce właśnie w tym miejscu znaleźć dowody, które oczyszczą imię jego przyjaciela, lecz z kolei arcykanonik nie pozwoli mu tam się udać. Członkowie Ordo Fidelis zbyt zwracają na siebie uwagę, więc Stolz zleci to zadanie BG.

– Pokazaliście, na co was stać, i możecie poruszać się po mieście bez wzbudzania niepokoju. Musicie dostać się do gospody „Pod Mieczem i Korbaczem” i znaleźć wszelkie dowody działalności kultystów. Przyniescie je do mnie, a jeśli proces się zacznie zanim to zrobicie, przyjdźcie na Plac Broni. Idźcie już. Pamiętajcie, że od powodzenia waszej misji zależy wiele istnień, a być może los samego Imperium.

Zanim BG wyruszą, arcykanonik uleczy ewentualnych rannych czarem kojący dotyk. BG będą potrzebowali wszystkich sił i zapasów, by pomóc Świątyni Sigmara w tych trudnych chwilach. Uleczenie przez ważnego hierarchę Sigmara jest zaszczytem, dlatego BG będący wyznawcami Młotodzierzcy powinni uważać się za szczególnie pobłogosławionych.





Rozdział VI: Próba ognia

W tym rozdziale BG mają za zadanie spenetrować kryjówkę kultu, mieszczącą się w gospodzie „Pod Mieczem i Korbaczem”, oraz dostarczyć dowody, które pomogą w sprawie Bauera. W karczmie natrafiają na kolejne ślady kultu Karmazynowej Czaszki.

Potem BG muszą pospieszyć na Plac Broni, gdzie trwa proces Bauera, i przekazać dowody arcykanonikowi Wernerowi Stolzowi. Zostaną wezwani do okazania dowodów oraz staną się świadkami wstrząsającego oświadczenia Liebnitza, który ogłosi, że kult Sigmara nosi znamiona Chaosu.

— Oskarżenie wobec Bauera —

Po raz ostatni Fisher i Hoffer widzieli Bauera, gdy wyruszył sprawdzić gospodę „Pod Mieczem i Korbaczem”, w pobliżu bramy Północnej. Co prawda nie odnalazł tropu kultystów, którzy zatruli spaczeniem miejskie studnie, ale natknął się na bazę kultu Karmazynowej Czaszki. Po ciężkiej walce zmuszono go do ucieczki, lecz zabrał ze sobą kilka przedmiotów świadczących o działalności sekty, w tym egzemplarz zakazanej *Liber Chaotis*, której sekta używała w swych okropnych ceremoniach.

Na skutek odniesionych ran Bauer zemdlął niedaleko gospody. Leżącego w zaułku łowcę odnalazła straż miejska. Ujrawszy zakazaną księgę, strażnicy uznali Bauera za kultystę i odnieśli go do siedziby straży. Tam wyleczono go na tyle, by można było go przesłuchać, po czym rozpoczęto przygotowania do procesu.

Krótko po zatrzymaniu Bauera agenci arcykapłana aresztowali Hoffera, po czym poddali go bezlitosnemu

przesłuchaniu w świątyni Ulryka. Fisher, trzeci z grupy łowców, uniknął aresztowania i schronił się w świątyni Sigmara.

Pomimo wytężonych wysiłków oprawców ze straży miejskiej, Bauer nie przyznał się, że jest kultystą Chaosu. Liebnitz kilkakrotnie żądał od komendanta Schutzmanna, by przekazał łowcę Świątyni Ulryka, ze względu na podłoże religijne tej sprawy. Chciał przy pomocy mniej subtelnych środków wydobyć z Bauera zeznania pograżające łowcę oraz całe Ordo Fidelis, co mogłoby dać podstawy przypuszczeniom, że cały kult Sigmara jest przesiąknięty wpływami Chaosu.

Proces rozpocznie się już niebawem. BG mają niewiele czasu na odkrycie dowodów, na tyle ważkich, by uniewinnić Bauera i oczyścić kult Sigmara z oskarżeń o związki z Chaosem.

– „Pod Mieczem i Korbaczem” –

Hoffer i Fischer wskażą BG, gdzie znajdują gospodę „Pod Mieczem i Korbaczem”. Informacje o jej położeniu uzyskali w czasie rozmowy z Bauerem, zanim ten wyruszył zbadać tamto miejsce. BG, którzy pochodzą z Middenheim, otrzymują modyfikator +10 do testu **wiedzy (Imperium)**, gdy próbują znaleźć gospodę. Wiedzą również, że to słynące z bijatyk miejsce chętnie odwiedzają przyjezdni najemnicy.

Poszukiwanie gospody

Gospoda „Pod Mieczem i Korbaczem” mieści się w dzielnicy Neumarkt, w wąskiej uliczce odchodzącej od alei Schwanger. Miejsce to niezbyt pasuje do okolicy. Neumarkt jest dzielnicą średniej klasy. Znajduje się tu jeden z dwóch największych miejskich rynków oraz mnóstwo małych sklepów i warsztatów. Ta uliczka oraz kilka innych w Neumarkt, nie są tak niebezpieczne jak niektóre części miasta, lecz z pewnością trzeba uznać je za obskurne.

Wróg nie sforsował bramy Północnej, mimo to Neumarkt znacznie ucierpiał podczas oblężenia. Stało się tak na skutek nieudanego powstania zorganizowanego przez wyznawców Slaanesh z kultu Jadeitowego Berła, którzy regularnie schodzili się w innym, szemranym przybytku – „Upadłym Rycerzu”. Kultysty Jadeitowego Berła wezwali grupę demonetek Slaanesh, które popędziły szaleńczo przez ulice i zaułki Neumarktu, po czym zostały zniszczone przez straż oraz czarodziejów z Collegium Theologica.

Gospoda „Pod Mieczem i Korbaczem” nie odniosła podczas tych walk wielkich uszkodzeń. Dziś odwiedza ją mniej klientów niż podczas oblężenia, gdy w Middenheim było pełno żołnierzy z całego Imperium, ale interes jakoś się kręci.

Gerhard Heller

Heller jest potężnym mężczyzną w wieku około 40 lat. Na łysiejącej głowie widać zaczesane tłuste, czarne włosy. Burdy w swoim lokalu uważa za ryzyko zawodowe, zaś sam stara się żyć tak dostatnio, jak to tylko możliwe. Heller jest członkiem niższego stopnia w Karmazynowej Czaszce. Udany test spostrzegawczości pozwala zauważyć, że część z jego blizn jest całkiem świeżych. Niektóre z nich powstały na skutek rozdzielania uczestników awantur, zaś inne są wynikiem ofiary z krwi, złożonej podczas ceremonii przyjęcia do kultu.

Gerhard Heller

Profesja: karczmarz

Poprzednie profesje: żołnierz, mieszczanin

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	36	36	40	45	36	40	31

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	13	3	4	4	0	5	0

Umiejętności: gadanina, mocna głowa +10, plotkowanie +10, powożenie, przeszukiwanie, spostrzegawczość +10, targowanie +10, unik, wiedza (Imperium), wycena +10, zastraszanie, znajomość języka (kislevski), znajomość języka (staroświatowy), zwinne palce



Zdolności: bardzo silny, bijatyka, błyskotliwość, czuły słuch, łotrzyk, morderczy atak, ogluszanie, rozbijanie, silny cios, żyłka handlowa

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (maczuga) i sztylet

Wyposażenie: tanie ubranie, sakiewka z 15 zł

W gospodzie „Pod Mieczem i Korbaczem”

Parter

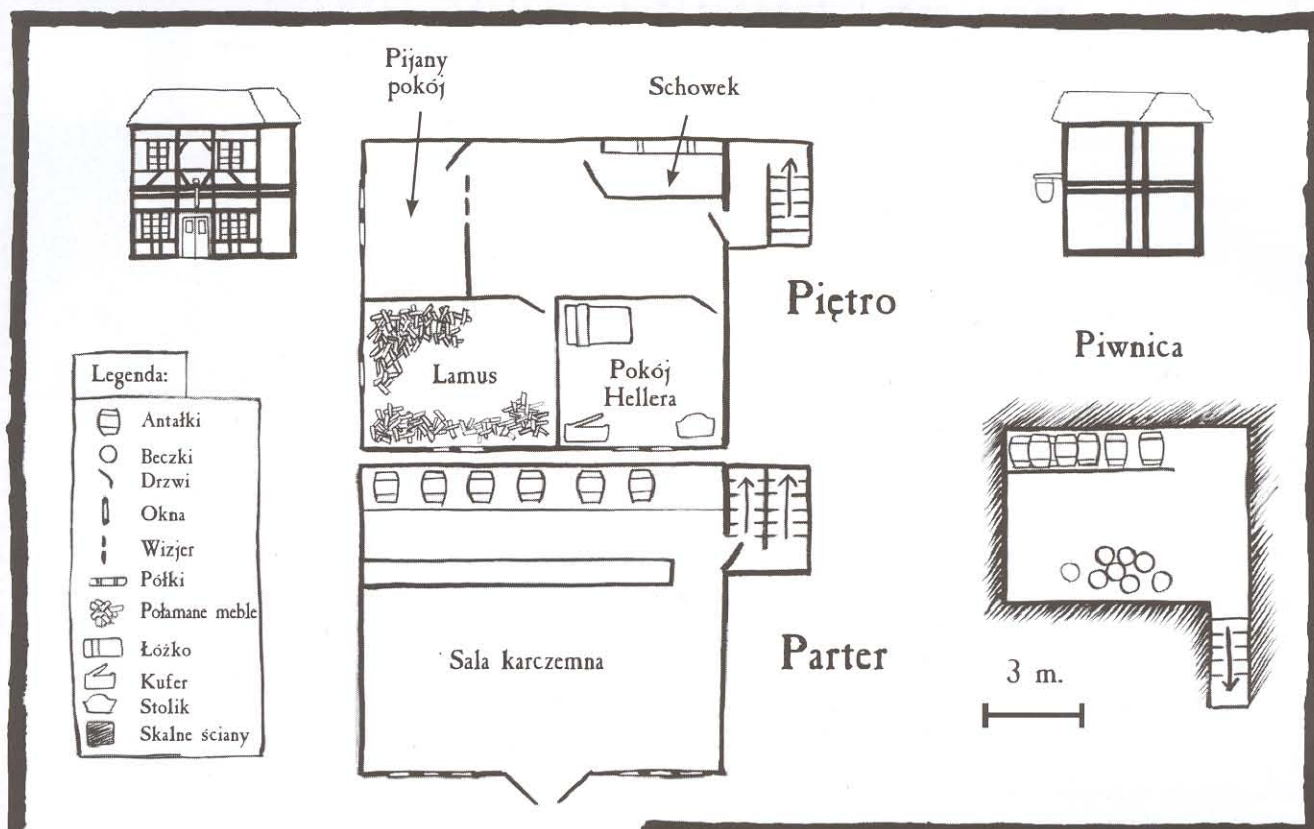
Większość parteru zajmuje sala karczemna. W całej jej wielkiej przestrzeni nie ma stołów, krzeseł ani innych mebli. Heller w pewnym momencie po prostu przestał wymieniać meble, które demolowano podczas bijatyk, i w końcu wyrzucił wszystkie. W sali pozostał jedynie solidny, drewniany szynkwias oraz stojąca za nim góra beczek.

Z boku baru widać drzwi prowadzące na zewnętrzną klatkę schodową, która wiedzie na piętro oraz do kamiennych schodów piwnicznych.

Stali bywalcy gospody „Pod Mieczem i Korbaczem” to strażnicy miejscy oraz przychodzące tu po służbie obsady bram, a także kilku najemników, którzy akurat nie mają nic do roboty. Tych ostatnich jest teraz mniej, bowiem większość wyruszyła za armią Imperium, która ściga niedobitki Chaosu.

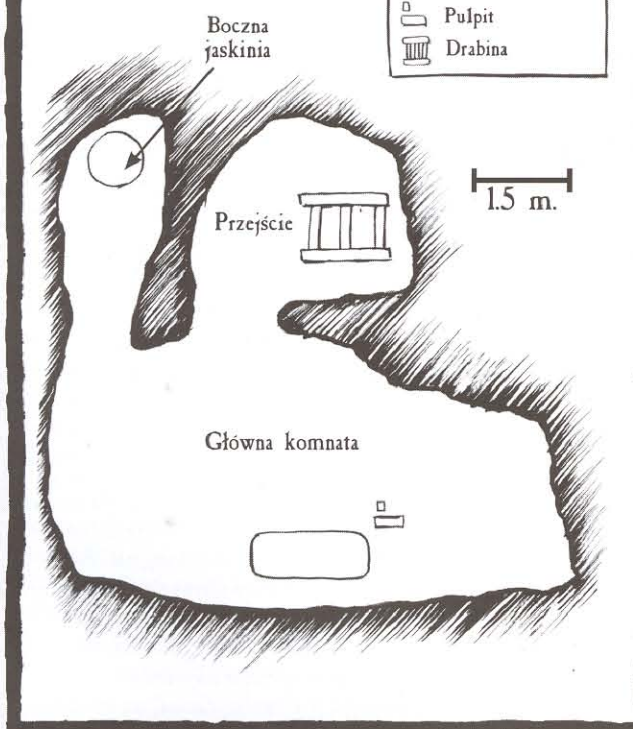
Bywalcy nie znoszą nikogo, kto szarogęsi się w lokalu, naprzykrza Hellerowi lub po prostu nie przypadnie im do gustu. Regularnie dochodzi tu do bijatyk. Klienci, którzy sprawiają kłopoty, są bici do nieprzytomności i lądują na ulicy. Według niepisanej zasady, podczas walki nie używa się broni (prócz improwizowanych, takich jak np. metalowe kufle). Jeśli już ktoś sięgnie po broń – wszystko może się zdarzyć.

Jeśli BG narobią sobie kłopotów w gospodzie „Pod Mieczem i Korbaczem”, zaatakują ich tyłu klientów, ilu Bohaterów znajduje się wewnątrz. Inni będą stopniowo dołączali do walki, dopóki BG nie poradzą sobie z dwukrotnie liczniejszą od nich grupą. Wtedy pozostali klienci zaprzestaną walki i – chcąc nie chcąc – zrobią wszystko, czego zażądają BG. Klientów gospody opisują współczynniki najmitów i strażników miejskich, podane w *Księdze Zasad*, na str. 246.



„Pod Mieczem i Korbaczem”

Tajemna świątynia



Piętro

Piętro podzielono na cztery pomieszczenia połączone szerokim korytarzem.

Schowek

W tym małym i nieoświetlonym pomieszczeniu znajdują się obrusy oraz ocalałe, obecnie nie używane już meble.

Pijany pokój

Heller przygotował ten pokój dla zabawiania swoich gości. Pomieszczenie wygląda, jakby zostało odwrócone do góry nogami. Parapety znajdują się nad oknami, lampy sterczą ku górze, zaś do sufitu przybito stół, parę krzeseł, dywan, i tym podobne. Podłogę wytynkowano tak, by wyglądała jak sufit. Trafiają tu nowi klienci, którzy spili się do nieprzytomności. Klient budzi się i odnosi wrażenie, że znajduje się na suficie, w nieznanym mu pomieszczeniu, Heller i jego przyjaciele przez wizjery ukryte w ścianach (można je zauważyć po udanym teście **sposzregawczości**) obserwują rozpaczliwe wysiłki pijaczyny, który chce stanąć na „podłodze”.

Lamus

Pokój ten zajmuje sterta połamanych mebli i innych śmieci. Pod oknem stoi drewniany warsztat, na którym Heller prostuje pognięte kufle, użyte podczas burd w sali na dole. Znajduje się tu kilka częściowo naprawionych krzeseł i stołów, lecz nie nadają się do użytku.

Pokój Hellera

Tu sypia Heller. W pokoju stoi tanie, lecz wygodne łóżko, drewniana szafa z kilkoma kompletami niedrogiego odzienia, stolik, na którym spoczywa miska i dzban z wodą, oraz zamknięta skrzynia, w której znajduje się skórzana torba z oszczędnościami Hellera (153 *zk*, 2 *s* i 11 *p*). Do otwarcia kufra potrzeba udanego Trudnego (-20) testu Krzepy lub otwierania zamków.

Piwnica

Piwnicę „Pod Mieczem i Korbaczem” wykuto w litej skale Ulricsbergu. Prowadzą do niej kamienne schody. Jest to małe pomieszczenie zastawione beczkami i różnymi zapasami.

Sterna pustych beczek zasłania otwór w podłodze, w którym znajduje się żelazna drabina. Udany test **spostregawczości** lub **przeszukiwania** pozwoli zauważyć, że podłoga wokół beczek jest czystsza, co oznacza, że ktoś tędy często przechodzi.

Tajemna świątynia

Otwór w podłodze piwnicy prowadzi do wąskiego przejścia wykutego w skale. Jest to wejście do tajnej świątyni kultu Karmazynowej Czaszki. Na ścianach widnieją symbole czaszek oraz znaki Khorna. Namalowano je czymś brązowym, co podejrzenie przypomina zaschniętą ludzką krew (i przeważnie tym właśnie jest).

Przejście

Przejście jest szerokie na dwie osoby. W głównej komnacie świątyni znajdują się dwaj mutanci. Gdy tylko usłyszą, że ktoś przesuwają beczki na górę i schodzi po drabinie, ruszą w stronę przejścia i będą blokowali je aż do śmierci, stojąc ramię obok ramienia.

Udany test **spostregawczości** pozwoli zauważyć ślady krwi na podłodze korytarza i u podstawy ścian. Wygląda na to, że w ciągu paru ostatnich dni doszło tu do walki.

Główna komnata

W tym pomieszczeniu odbywają się ceremonie kultu Karmazynowej Czaszki. W pomieszczeniu zwraca na siebie uwagę wielki ołtarz ze stosu czaszek. Wokół niego widać szeroką plamę krwi, zaś same czaszki pokrywa zaschnięta posoka.

Obok ołtarza stoi połamany pulpit, na którym spoczywała *Liber Chaotis*, znaleziona później przy Bauerze. Do klamry w pulpicie przytwierdzony jest żelazny łańcuch. Łowca przeciął mieczem jego ostatnie ogniwo, a pozostała część łańcucha została przy księdze.

W komnacie jest dwóch członków kultu, którzy otrzymali dary od Boga Krwi w postaci mutacji. Nie mogą poruszać się swobodnie po mieście, więc stale przebywają w świątyni. Zaatakują każdego intruza, blokując przejście i w ten sposób niwelując przewagę liczebną wroga.

Zębaty i Pazur, mutanci Chaosu

Mutanci nadal przypominają wyglądem ludzi, choć na ich twarzach widnieje przypominający tatuaż wizerunek czaszki Khorna. Pierwszy mutant ma psi pysk pełen długich,

sztyletowych zębów. Ręce drugiego zakończone są paskudnymi, ostrymi pazurami.

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	28	31	32	25	27	35	24

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	4	0	5	0

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: chodu!, odporność na magię, szal bojowy

Zasady specjalne:

- **Krwotok.** Pazur otrzymał dar Khorna, który sprawia, że rany zadane jego pazurami wywołują rozległe krwotoki. Zraniona postać musi w każdej rundzie wykonywać test Odporności, aż do chwili uleczenia ran, w sposób chirurgiczny lub magiczny. Każdy nieudany test oznacza utratę jednego punktu Żywotności, na skutek wpływu krwi (bez uwzględnienia Punktów Zbroi i Wytrzymałości).
- **Mutacje Chaosu.** Zębaty ma odrażający wygląd, zaś Pazur ma pazury (ależ niespodzianka!), dzięki czemu zyskuje zdolność broń naturalna.

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: Zębaty atakuje kłami (obrażenia S-2, cecha oręża „precyzyjny”) lub bronią jednoręczną (maczugą). Pazur atakuje pazurami (obrażenia S).



Boczna jaskinia

W żelaznej klatce w niewielkiej jaskini, BG znajdują związanego i przerażonego młodzieńca, niejakiego Johanna Opfera. Można go uwolnić po wykonaniu udanego testu otwierania zamków lub Bardzo Trudnego (-30) testu Krzepy. Johann został porwany w mieście i tkwi tu już od kilku dni. Był świadkiem przybycia Bauera. Miał zostać złożony w ofierze podczas ceremonii ponownego poświęcenia świątyni, po tym jak łowca czarownic „zbezczeszczył” ją swymi czynami. Gdy BG uwolnią Johanna, ten opowie, co widział. Nie podajemy współczynników Opfera, nie powinny być potrzebne, lecz w razie konieczności można użyć współczynników kramarza z *Księgi Zasad*, ze str. 245.

– Och, dzięki Ulrykowi i Sigmarowi, że mnie znaleźliście! Chcieli złożyć mnie w ofierze! Pewnie przysłał was tamten człowiek. Nie widziałem go zbyt

dobrze, lecz był bardzo duży, był odziany w zbroję i miał jasne włosy. Nosił też pistolet i duży topór. Chyba mnie nie zauważył. Walczył niczym tygrys. Tamci w końcu go odegnali, lecz dojrzałem jeszcze, że wycofując się trzymał pod pachą ich świętą księgę. Przywódca mutantów był wściekły z tego powodu. Powiedział, że złożą mnie w ofierze, by oczyścić świątynię.

Johann Opfer to świadek, który może udowodnić, że Bauer nie jest czcicielem Chaosu i wyniósł *Liber Chaotis* z siedziby kultystów. Muszą teraz doprowadzić Johanna do sądu, gdzie ma rozpoznać Bauera i opowiedzieć, co widział, a wtedy z pewnością łowca czarownic zostanie uniewinniony.

– Proces –

BG bez problemów wracają do świątyni Sigmara. Jednakże nikogo tam nie znajdują, bowiem na Placu Broni trwają już przygotowania do procesu.

Trybuny pękają w szwach

Idąc w stronę placu, BG spostrzegają, że straż zamknęła okoliczne ulice. Każdej bariery pilnuje dwóch strażników miejskich.

– Wybaczcie, przyjaciele, ale plac jest pełen – mówi strażnik do nadchodzących BG. – Każdy chce zobaczyć, jak będą go palić.

BG mogą na wiele sposobów próbować przedostać się przez bramki na plac. Poniżej opisaliśmy kilka najbardziej oczywistych, lecz jeśli gracze wymyślą coś niezwykle pomysłowego, MG będzie musiał improwizować.

- **Wejście na gadkę.** BG mogą namówić strażników, by ich przepuścili, jeśli wykonają udany test. Będzie to test przeciwstawny **przekonywania** przeciwko Sile Woli strażników (31). Jeżeli nadal mają nakaz od komendanta Schutzmannu, który otrzymali w Rozdziale 1, test będzie Łatwy (+20). MG powinien zmienić modyfikator w zależności od tego, jaką historię BG opowiedzą strażnikom.
- **Przekraść się.** Przekradnięcie się na plac wymaga wykonania udanego testu przeciwstawnego **skradania się** BG przeciwko **spostrzegawczości** strażników (Int 31). Szanse BG może zwiększyć jakaś dywersja. Modyfikator może wtedy wynieść od +10, np. gdy BG uda się test **gadaniny** (również przeciwko Int 31 strażników) do +30, jeśli uda się odwrócić uwagę strażników za pomocą naprawdę spektakularnego działania – na przykład, burząc sąsiedni budynek.
- **Siłą.** W tym wariantcie BG walcą ze strażnikami. W każdej rundzie istnieje 50% szans, że na pomoc napadniętym strażnikom pośpieszy dwóch ludzi (strażników albo mieszczan).

- **Określą drogą.** Wszystkie ulice i zaułki wokół Placu Broni zostały obstawione, lecz BG mogą obejść blokady kanałami lub po dachach. Na mapie kanałów (str. 28) widać, że pod Placem biegną kanały – główny wzdłuż południowej strony Placu oraz mniejszy wzdłuż zachodniej. Więcej informacji o kanałach znajdziesz na str. 29. Przejście po dachach będzie szybsze, ale również bardziej ryzykowne, gdyż Johann nie posiada umiejętności **wspinaczka**.

Plac Broni

BG powinni w jakiś sposób dostać się na plac. Gdy już to im się uda, przeczytaj graczom lub opisz własnymi słowami poniższy fragment:

Wygląda to tak, jakby całe Middenheim chciało obejrzyć proces. Plac wypełnia kłębiący się tłum, więc z wielkim trudem przeciskacie się do miejsca, z którego widać, co się dzieje na środku.

Wewnętrzną część placu otacza sznur opleciony wokół drewnianych pali, zaś co kilka metrów wzdłuż niego stoją strażnicy, którzy pilnują, by nikt nie przeszedł dalej. Po północnej stronie placu, pod ścianą pałacu, stoi zadaszone podwyższenie, na którym zasiadli sędziowie. Wśród nich rozpoznajecie komendanta Schutzmannu. Obok niego zasiada dostojnie wyglądająca kobieta w białej szacie, zaś po drugiej stronie siedzi trzech mężczyzn w strojach sędziów. Rozmawiają ze sobą w oczekiwaniu na rozpoczęcie procesu.

Przed podium dostrzegacie Bauera. Jest skuty i strzęgą go dwaj krzepy strażnicy miejscy, uzbrojeni w miecze i włócznie. Ubranie Bauera jest brudne i zakrwawione, lecz mimo widocznych ran łowca trzyma się prosto i dumnie. Kilka osób z tłumu ciska w niego owocami i innymi

przedmiotami, lecz tylko najsilniejsi są w stanie dorzucić do miejsca, gdzie stoi. Za plecami łowcy, na środku placu, wzniesiono stos, by od razu przystąpić do egzekucji, gdy tylko Bauer zostanie uznany za winnego.

W odległości kilku metrów od Bauera znajduje się mniejsze podium ze schodkami i pulpitem. Zapewne stamtąd świadkowie będą składali zeznania. Po lewej stronie widać otwarty pawilon, w którym rzędy krzeseł zajmują ludzie w uroczystych strojach. Wśród nich rozpoznajecie arcykanonika Wernera Stolza oraz arcykapłana Klausa Liebnitza.

Dotarcie do Stolza

Jeśli BG zechcą przejść przez linę, najbliższy strażnik zmusi ich do powrotu. Jeżeli nadal będą się naprzykrzać, strażników będzie przybywać, dopóki BG nie zostaną obezwładnieni lub do chwili, gdy walka wymknie się spod kontroli straży. Wtedy Liebnitz gromko zawoła, że BG są religijnymi sabotażystami i rozkaże sześciu gwardzistom Teutogenów (str. 66), by się z nimi rozprawili. Liebnitz nie powie, co konkretnie mają zrobić z intruzami, lecz Teutogeni będą

próbowali zabić awanturników.

Najlepiej będzie, gdy BG dostaną się jak najbliżej pawilonu i spróbują jakoś przekazać wiadomość arcykanonikowi. MG powinien wywołać atmosferę pośpiechu – niech BG wykonują testy, by przedostać się przez tłum (na przykład, testy **przekonywania**, **uniku**, **zastraszania**, itd.). Nieudany test oznacza kłótnię z przynajmniej jednym mieszczaninem, którą może zakończyć tylko udany test poprzednio testowanej umiejętności, a wtedy drużyna będzie mogła ruszyć dalej. BG nie dzieli od ich celu określona liczba testów – wystarczy od sześciu do ośmiu udanych.

W tej części przygody BG muszą wymyślić jakiś sposób na przebicie się przez tłum. Można tego dokonać za pomocą kilku umiejętności lub czarów, lecz MG powinien odpowiednio rozważyć proponowane rozwiązanie. Gdyby na przykład BG stali się niewidzialni, teoretycznie mogliby wejść na plac niezauważeni, lecz nic im to nie pomoże, gdy dojdzie do przeciskania się przez tłum, bowiem nadal muszą mieć miejsce, by przejść. Próba przejścia za pomocą czarów, takich jak przerażający wygląd grozi wywołaniem popłochu, a wtedy BG mogą zostać zdeptani, nie mówiąc już o tym, że ktoś mógłby uznać ich za demony, które przybyły na ratunek oskarżonemu słudze Chaosu.

Małe trudności

Samo przebicie się przez ciżbę na placu jest problemem, ale MG może zapewnić postaciom inne kłopoty. Poniżej znajduje się kilka przykładów, ale pomysły MG wymyśli ich więcej.

- **Kieszonkowcy.** Tam, gdzie jest tłoczno, zawsze znajdują się osobnicy, którzy korzystają ze ścisku, by pozbawić ludzi ich majątkości. Współczynniki kieszonkowca znajdziesz w *Księdze Zasad*, na str. 245. Jeśli BG, którego obrał sobie za cel kieszonkowiec, stoi w tłumie, wówczas nie przysługują mu żadne modyfikatory **sposptrzegawczości**, jakie umożliwiałyby przylapanie złodziejzaka na gorącym uczynku. Jeśli ofiara przeciska się przez tłum, to z powodu popychania i trącania łokciami otrzymuje modyfikator -10 do testu **sposptrzegawczości**, ponieważ trudno jej się rozeznąć, kiedy „potrącił” ją kieszonkowiec.
- **Fałszywe oskarżenie.** Jeśli jakiś mieszczanin stojący w pobliżu Bohaterów padł ofiarą kieszonkowca, Bohaterowie mogą zostać oskarżeni o kradzież. W takim przypadku otoczy ich tłum rozeźlonych mieszkańców. By przejść dalej, BG muszą wykonać udany test **przekonywania** lub **zastraszania**.
- **Dobry piesek!** Dla małego psa tłum ludzi jawi się jako las kostek do gryzienia oraz nóg, z którymi można... zrobić coś nieprzyjemnego. Małe pieski nie wyrządzają większej krzywdy, lecz są dość irytujące. Odczepienie pieska, który uczepił się zębami (lub w inny sposób) za nogę zajmuje akcję podwójną i wymaga wykonania udanego Prostego (+10) testu Zręczności lub Krzepcy.
- **Potknięcie.** Ludzie w tłumie rzadko patrzą pod nogi, więc trzeba uważać, gdzie się stawia kroki. Jeśli któryś z BG potknie się, musi wykonać udany test Zręczności, by wstać, zanim zostanie zdeptany (atak z Siłą 1). Zbroja nie chroni od stłuczeń, liczy się jedynie Wytrzymałość. Testy Zręczności można powtarzać co rundę, dopóki postać nie stanie na nogi.
- **Zagubione dziecko.** Jakieś małe dziecko, trzy- albo pięcioletnie odłączyło się w tłumie od rodziny i teraz przepycha się, kopiąc po goleniach i krzycząc za matką. Dzieciak nie zadaje obrażeń, lecz popchnięcie lub kopniak zmuszają ofiarę do wykonania testu Zręczności, by uniknąć potknięcia się i upadku. Bohaterowie mający dobre serca mogą czuć się w obowiązku odnaleźć rodziców dzieciaka, co może spowodować dalsze opóźnienie.
- **Każdy musi to mieć.** Jakiś przedsiębiorczy rzemieślnik sprzedaje zgrubnie wystrugane kukielki ludzkie z napisem „Czarownica” albo „Heretyk” na drewnianej piersi. Do każdej kukielki dołączono garść słomy oraz podpałkę w małym woreczku lub zawinięte w strzep szmaty. Handlarz wykrzykuje: „Czarownice i heretycy! Tylko za szylinga! Kupcie parę dzieciakom! Czarownice i heretycy!”. Przemierza tłum, zaś chętni nabywcy zbliżają się do niego, w ten sposób wchodząc w drogę Bohaterom.

Jak doprowadzić Opfera?

Skoro BG wymyślili sposób na przebicie się przez tłum, zdołają zapewne także wymyślić, jak dotrzeć do Stolza. Mogą na przykład owinąć kartkę z wiadomością wokół kamienia i cisnąć go pod nogi kapłana (wymaga to wykonania testu US, poza tym jakiś strażnik może uznać to za próbę napaści na arcykapłana). Mogą spróbować przekraść się do Stolza i wyszeptać mu co wiedzą na ucho, lub po prostu krzyczeć i machać rękoma, dopóki ich nie zauważy. MG powinien określić konsekwencje wszelkich pomysłów BG.

Gdy Stolz zwróci na nich uwagę, da znak młodszemu kapłanowi, który wyjdzie z pawilonu i podejdzie do BG, idąc wzdłuż sznura. BG mogą mu powiedzieć, że mają dowody dla Stolza. Kapłan wróci do przełożonego, pochyli się

i szepnie mu coś na ucho. Stolz przytaknie i odpowie, również szeptem. Po mniej więcej minucie młody kapłan powróci w towarzystwie dwóch strażników i przyprowadzi Johanna oraz BG do pawilonu. W międzyczasie Stolz opuści swoje miejsce i zbliży się do przybyłych.

Arcykanonik przyjmie wieść o zdobyciu dowodów z wielkim zadowoleniem i widoczną ulgą. Oznajmi Johannowi, że ten będzie jego nieoczekiwanym świadkiem, po czym powiadomi BG o swoim zamiarze powołania również co najmniej jednego z nich na świadka. Chce, by złożono zeznania w sprawie świątyni Karmazynowej Czaszki, lecz świadkowie nie powinni mówić o Opferze. Stolz sam zamierza go przedstawić.

Niemalże natychmiast po tym, jak skończy się rozmowa ze Stolzem, rozpocznie się proces.

— Odegranie procesu —

Proces, podczas którego BG będą mieli niewiele do zrobienia, wydaje się nie pasować do przygody. To odmiana wobec pełnej akcji wyprawy do gniazda Karmazynowej Czaszki. Jednakże jest to punkt zwrotny całego scenariusza. Podczas procesu BG dowiedzą się, że za kradzież ikony stał Liebnitz, zaś ten podejmie drastyczne kroki w celu skłócenia kultów Sigmara i Ulryka.

Proces można przedstawić na dwa sposoby. Jeśli chcesz przeprowadzić to szybko, po prostu opowiedz graczom, jak wyglądają poszczególne jego etapy, pokazując im w zarysie przebieg rozprawy i umożliwiając działanie w kluczowych momentach tej części przygody. Jeżeli z kolei uważasz, że gracze chcą i potrafią odegrać tak wymagającą scenę – droga wolna. BG mają dość

ograniczone role do odegrania w tym momencie, więc gracze mogą odłożyć Karty Bohaterów na bok. Będą teraz odgrywali rozmaitych uczestników procesu. **Wskazówki dla graczy nr 4-7** zawierają omówienie uczestników procesu oraz uwagi o ich rolach, strategii i argumentacji. Ty będziesz kontrolował tempo rozprawy, odgrywając komendanta Schutzmann, który przewodzi procesowi. Być może będziesz musiał wcielić się i w inne osoby, jeśli graczy jest zbyt mało.

Opis rozprawy

Niezależnie od sposobu odegrania rozprawy, będzie dzieliła się na kilka części.

1. Początek rozprawy

Herold ogłasza formalny porządek rozprawy. Radzie sędziowskiej przewodniczy kapitan Schutzmann. Poza nim, na ławach zasiadają Evina Klug, arcykapłanka świątyni Vereny w Middenheim, Eberhardt Richter, Pierwszy Magister Prawa, Erich Kalzbad, Drugi Magister Prawa oraz Hannes Brucker, Trzeci Magister Prawa. Arcykapłan Klaus Liebnitz przedstawia oskarżenie, zaś arcykanonik Werner Stolz – obronę. Jeżeli BG nie udało się jeszcze powiadomić Stolza o Johannie Opferze, mają okazję to zrobić właśnie w tej chwili.

2. Oświadczenia wstępne

Liebnitz rozpoczyna od przedstawienia dowodów przeciwko Bauerowi – odnaleziono w jego posiadaniu zakazaną księgę na temat Chaosu, co mogą potwierdzić strażnicy, którzy go ujęli. O heretyckiej tematyce księgi mogą zapewnić pod przysięgą biegli z Collegium Theologica. Werner Stolz broni Bauera, mówiąc o latach wiernej służby Świątyni Sigmara oraz jego pozycji jako łowcy czarownic.

3. Świadkowie

W tej części rozprawy Liebnitz i Stolz przesłuchują świadków. Bauer i ludzie, którzy go aresztowali, składają zeznania. Stolz powołuje przynajmniej jednego z BG, by zeznawał na korzyść Bauera, na przykład opowiadając,



jak łowca uratował im życie z rąk zwierzoludzi. BG mogą również powiedzieć o kulcie Chaosu, który działa pod przykrywką gospody „Pod Mieczem i Korbaczem”.

4. Pierwsza niespodzianka

Stolz wzywa na świadka Johanna Opfera, który swoimi zeznaniami potwierdza słowa Bauera.

5. Druga niespodzianka

Po przesłuchaniu Opfera, Liebnitz wzywa na świadka samego Stolza. Prosi, by ten potwierdził, że ze świątyni Sigmara niedawno skradziono ikonę z wizerunkiem tego boga. Wysłuchawszy zeznań wyciąga ikonę, obraca ją i pokazuje gawiedzi symbol Khorna widniejący na jej odwrocie, po czym oświadcza, że cała Świątynia Sigmara jest siedliskiem Chaosu!

6. Pandemonium

Twierdzenie, że Świątynia Sigmara może być kultem Chaosu, wywołuje powszechną histerię. Tłum zaczyna szaleć, rozprawa natychmiast się kończy. Komendant Schutzmanna rozkazuje wojsku zaprowadzić porządek, zaś dygnitarze wycofują się do pałacu. BG będą musieli przedrzeć się przez tłum w poszukiwaniu schronienia. Johann Opfer znika w zamieszaniu.

Narracja podczas procesu

Jeśli chcesz, by rozprawa została dokładnie odegrana, przejrzyj **Wskazówki dla graczy nr 4-7**, by poznać argumenty stron. BG mogą podjąć kilka działań w czasie rozprawy, zgodnie z opisanym powyżej porządkiem. Zależnie od nastroju i charakterów graczy możesz szybko przejść przez tę część przygody, lub przedstawić im przebieg procesu w sposób bardziej szczegółowy.

Odgrywanie przebiegu rozprawy

Jeśli chcesz odegrać całą rozprawę, musisz przydzielić graczom role jej uczestników. Ich opisy znajdują się we **Wskazówkach dla graczy nr 4 – 7**. Dostępne role do odegrania to: arcykapłan Liebnitz, arcykanonik Stolz, łowca czarownic Jakob Bauer oraz niespodziewany świadek, Johann Opfer. Jeśli masz przynajmniej pięciu graczy, jeden z nich może reprezentować BG, zeznając na korzyść Bauera.

Jako MG, odgrywasz rolę kapitana Ulricha Schutzmanna, ewentualnie także innych BN. Twoim zadaniem jest popychanie procesu naprzód. Jeśli gracze okażą niezdeterminowanie lub zaczną zmieniać temat, wówczas Schutzmanna powinien zadbać o postępek rozprawy.

Początek rozprawy

Możesz rozpocząć postępowanie od odczytania poniższego wprowadzenia. Powinno to pomóc graczom wczuć się w charakter rozprawy. Później proces będzie toczył się zgodnie z porządkiem rozprawy.

Na Placu Broni rozbrzmiewa ogłuszający dźwięk trąbek, po czym tłum uspokaja się i przemawia herold stojący na podwyższeniu.

– *Niechaj będzie wiadomym szlachetnie urodzonym i mieszkańcom Middenheim!*
– *wykrzykuje. – Oto rozpoczyna się proces niejakiego Jakoba Bauera z Altdorfu, oskarżonego o najohydniejszą zbrodnię herezji, pakowania z siłami Chaosu i zdradę umiłowanego nam władcy, grafa Borysa Todbringera, niechaj Ulryk ma go w swej pieczy! Wymienione zbrodnie popełniono w Middenheim w ciągu dwóch ostatnich dni!*

Herold zwraca się do strażników Bauera:

– *Czy oskarżony jest obecny?*

– *Jest!* – odpowiadają strażnicy jednym głosem.

Bauer milczy, ignorując niespodziewany deszcz rzucanych w jego stronę rozmaitych przedmiotów. Herold podnosi głos, by przekrzyczeć ludzi skandujących „Spalić go!”.

– *Oskarżonego będzie sędził doświadczony i mądry skład sędziowski pod przewodnictwem Ulricha Schutzmanna, komendanta straży miejskiej Middenheim, posiadającego specjalne uprawnienia grafa Borysa Todbringera na czas jego nieobecności w mieście. Na ławie sędziowskiej zasiadają: jej łaskawość Evina Klug, arcykapłanka świątyni Vereny w Middenheim, jego ekscelencja Eberhardt Richter, Pierwszy Magister Prawa Middenheim, jego ekscelencja Erich Kalzbad, Drugi Magister Prawa Middenheim oraz jego ekscelencja Hannes Brucker, Trzeci Magister Prawa Middenheim.*

Herold zwraca się do ławy sędziów.

– *Czy sędziowie są obecni?*

– *Są obecni* – odpowiadają sędziowie. Tłumy wiwatują.

– *Niechajże więc rozpocznie się proces!*

Koniec rozprawy

Gdy Liebnitz oskarży Świątynię Sigmara o zepsucie Chaosem, rozpęta się istne piekło. Straż będzie usiłowała powstrzymać tłum, który rzuci się z rykiem, by rozderzeć na strzępy Bauera oraz każdego sigmartytę, jaki znajdzie się w zasięgu. Wybuchają bijatki pomiędzy wyznawcami obu religii. Plac rozbrzmiewa krzykami:

- Liebnitz zwariował! Przewodzi nam szaleniec!
- To spisek mający wzniecić zamieszki!
- Buuunt!
- Toż to herezja! W mieście jest jeszcze więcej kultystów!
- Powywieszać ich!
- A obiecałem dziatwie, że byndą go palić.
- Precz z Sigmarem!
- Wiwat middenheimczy!cy!
- A co on takiego powiedział!

W końcu komendant Schutzmanna nakaze, by proces, razem z jego uczestnikami, został przeniesiony do pałacu. BG będą musieli przedzierać się przez tłum, lecz powinni wydostać się z niego po kilku pełnych napięcia minutach.



Rozdział VII: Szlak zepsucia

W tym rozdziale do rąk BG powróci mosiężny czerep. Tym razem będą musieli przenieść go w tajemnicy do Collegium Theologica. Przebywa tam uczonego biegły w artefaktach Chaosu, będący jedyną nadzieją na zniszczenie czerepu. Niestety, BG będą musieli stawić czoła wielu trudnościom: godzinie policyjnej, którą ogłoszono po zamieszkach związanych z procesem oraz późną porą dnia, co sprawi, że nie będzie im łatwo wejść do Collegium. Kolejny problem, z jakim będą musieli się uporać, sprawi im przenikliwość Liebnitza, który przewidując rozwój wypadków, zabrał czerep ze skrzyni.

Gdy Klaus Liebnitz, arcykapłan świątyni Ulyrka ogłosił, że Sigmar jest sługą Chaosu oraz że cała jego religia opiera się na kłamstwie, proces Jakoba Bauera zamienił się w piekło. W Middenheim ponownie doszło do zamieszek, świątynię Sigmara otoczyła wściekła tłuszcza, zaś sigmarycy są linczowani na ulicach. Komendant Schutzmanna ogłasza wprowadzenie stanu wojennego i nakłada godzinę policyjną na całe miasto, trwającą od zmierzchu do świtu. Gdy zapadnie zmierzch, na bramie pałacu grafa zostanie wywieszona obwieszczenie głoszące, że rozprawa będzie przebiegać bez świadków, na terenie pałacu i zostanie wznowiona następnego ranka.

BG mogą dostać się do pałacu, jeśli powiedzą, że pracują dla arcykanonika. W innym przypadku Stolz sam wezwie ich na rozmowę.

— Czy to już herezja? —

W pałacu panuje nerwowa atmosfera. Sędziowie oraz strony procesu usiłują dojść do siebie po słowach Liebnitza. Ikonę wystawiono na widok publiczny w pałacu, znajduje się jednak pod ścisłą strażą. Zaznaczano biegłych z Collegium Theologica, którzy mają potwierdzić jej autentyczność. BG mają okazję przyrzeć się ikonie – pod warunkiem, że nie podejść zbyt blisko lub nie będą próbowali jej dotykać.

Zgodnie z oświadczeniem Liebnitza, na odwrocie ikony widnieje symbol Karmazynowej Czaszki.

– To nieprawda! – oświadcza wyzywająco Stolz. Zwraca się do BG:
 – Czy widzieliście ten znak, gdy przyniesliście ikonę do Middenheim?
 – To przerażające – wtrąca się arcykapłanka Vereny. – Nawet jeśli zada się kłam oskarżeniom Liebnitza, to gdy wieść się rozniesie, Imperium pochłonie wojna domowa! Liebnitz, dlaczego uczyniłeś z tego sprawę publiczną?

Liebnitz spogląda na nią z udawanym wyrzutem.

– Droga Evino – beszta ją żartobliwie. –

Czyżbyś radziła ukrywać prawdę? Co powiedzialabyś na to twa boska pani?

– To ma być prawda? – Stolz wybucha, sfrustrowany. – To okropieństwo! Dzieło jakiegoś heretyka, wierzę że dopadła go już sprawiedliwa kara, heretyka, który chce oczernić mego boga i zniszczyć Imperium!

– Ależ, Stolz... – Liebnitz z udawaną serdecznością kładzie rękę na ramieniu kanonika. – Synowie Białego Wilka obronią Imperium. Moi rycerze, Gwardia Teutogenów, Bractwo Topora, oni powiodą was ku chwale, na prawdziwą ścieżkę Ulyrka. Oczywiście trzeba będzie zbadać waszą świątynię, zaś zepsucie wykorzenić. Wielki Teogonista będzie musiał abdykować, bowiem pozwolił, aby za jego rządów rozkwitła herezja. Powinien zastąpić go ktoś o nieskażonej, teutogęńskiej krwi...

– Ach tak? – syczy Stolz. – Więc uczyniłeś to, bo kierowała tobą ambicja?

Liebnitz ucisza go gestem.

– Przywódca heretyków winien uważać, gdy rzuca oskarżenia – rzecze. – Nie bój się jednak. Jestem pewien, że inkwizytorzy będą dla ciebie wyrozumiali. Sam rzeknę słowo w twojej sprawie i pomogę ci uzyskać stanowisko w świątyni. Nie będziesz mógł oczywiście głosić kazań, ale jestem pewien, że biblioteka albo stajnie będą...

Liebnitz nie kończy swej wypowiedzi, bowiem niespodziewanie Stolz zaciska mu palce na gardle. Świadkowie rozdzielają obu mężczyzn, zaś Schutzmanna nakazuje im udać się do komnat, które w pośpiechu dla nich przygotowano.

Niespokojna noc

Gdy Stolz i Liebnitz udadzą się na spoczynek, rozpocznie się kwatowanie reszty gości. BG są członkami świty wielkiego kanonika, zatem przydzielono im kwatery w pokojach wydzielonych dla sigmarytów. Szlachta otrzymuje oddzielne pokoje, inni muszą spać w pokojach dla służby przyjezdnych gości. Stolz raz jeszcze dziękuje BG za ich pomoc. Gdyby nie zeznania Opfera, kto wie, czy Bauer nie spłonąłby już na stosie?

Nieoczekiwana wizyta

Po krótkim czasie rozlega się pukanie do drzwi BG. To ojciec Ranulf ze świątyni Ulyrka. Ma przy sobie jakiś duży przedmiot, owinięty w tkaninę.

– Mogę z wami porozmawiać? – pyta cichym, lecz nagłym głosem. – Przychodzę z czymś bardzo ważnym.

Gdy BG wpuszczają go do środka, Ranulf rozpakuje zawiniątko, w którym znajduje się znana już BG skrzynka. To magiczny kufer, do którego Ranulf włożył mosiężny czerep, by przechować go, gdy BG przyniesli czaszkę

z grobowca wybrańca Chaosu, Kazrona Krwiopluja.

– Trzeba to zniszczyć – oświadcza Ranulf.

– Czerep jest zbyt niebezpieczny, by go przechowywać. Wy go przyniesiście, więc tylko wam mogę zaufać. Zabierzcie kufer do Collegium Theologica i pytajcie o profesora Alberta Zweisteina. Dajcie mu pismo ode mnie, to mu wszystko wyjaśni. Mam nadzieję, że będzie wiedział, co zrobić.

Jeżeli BG pytają Ranulfa, dlaczego sam nie zanieś kufra do Collegium, ten niespokojnie poruszy się na krześle.

Głowa w skrzynce

Ostatnim razem, gdy BG widzieli mosiężną czaszkę, ojciec Ranulf zamierzał umieścić ją w magicznej skrzynce, która miała wyciszyć magiczne moce demonicznego artefaktu. Skrzynka została przekazana arcykapłanowi Klausowi Liebnitzowi, który miał zdecydować, co dalej z nią zrobić.

Bohaterowie już zdążyli się przekonać, że Liebnitz należy do fanatycznego odłamu wyznawców Ulyrka, zwanego Bractwem Topora. Jednak jeszcze nie zdają sobie sprawy, że Bractwo zostało spaczone wpływem Boga Krwi Khorna, zaś sam Liebnitz jest przywódcą niewielkiego, lecz niebezpiecznego kultu zwanego Karmazynową Czaszką. Jego tajny plan już wkrótce wkroczy w ostatnią fazę (patrz następny rozdział). Do zakończenia potrzeba mu już tylko mosiężnej czaszki. Gdy tylko Liebnitz otrzymał skrzynkę, wyjął z niej artefakt i ukrył go w swojej komnacie w świątyni Ulyrka razem z innymi składnikami potrzebnymi do odprawienia plugawego rytuału.

Skrzynka niezbyt długo pozostawała pusta. Rozwścieczony pojawieniem się na procesie niespodziewanego świadka (który zresztą miał być złożony w ofierze), Liebnitz nakazał pochwyć i zabić Opfera. W zamieszkach, jakie wybuchły po przemowie arcykapłana, jego gwardziści z łatwością zatrzymali Johanna i doprowadzili do świątyni. Wkrótce przynieśli Liebnitzowi głowę niewygodnego świadka. Arcykapłan włożył ją do skrzynki, po części dlatego, aby pozbyć się obciążającego go dowodu zbrodni, a po części jako dowód makabrycznego poczucia humoru. W końcu, w skrzynce miała znajdować się czaszka... Jednak to nie mosiężny artefakt, ale głowa Opfera trafi w ręce Bohaterów, gdy otworzą skrzynkę w Collegium Theologica.

Okazywane przez arcykapłana zainteresowanie mosiężną czaszką zaczęło niepokoić ojca Ranulfa, który myślał, że Liebnitz nakaże natychmiastowe zniszczenie demonicznego artefaktu. Płomienna przemowa arcykapłana na procesie jeszcze bardziej zatroskała świątobliwego kapłana. Po wysłuchaniu opowieści BG o podstępnych machinacjach czaszki w czasie ich powrotu do Middenheim, ojciec Ranulf obawia się, że artefakt w jakiś sposób wpłynął na arcykapłana, wykorzystując go, by doprowadzić do religijnego konfliktu w Mieście Białego Wilka. Ranulf nie ma jednak pojęcia o tym, że Liebnitz jest wyznawcą Khorna. Wiedziony obawą, wykradł z komnat arcykapłana skrzynkę, która rzekomo miała zawierać mosiężną czaszkę. Uznał, że jedynie BG mogą bezpiecznie zanieść artefakt do Collegium Theologica i tam zasięgnąć rady uczonego mędrca, w jaki sposób można zniszczyć artefakt Chaosu.

– Muszę tu zostać i zrobić co w mojej mocy, by panował spokój. Wiedziałem, że Liebnitz i Bractwo Topora to fanatycy, lecz nie podejrzewałem, że posuną się tak daleko. Muszę mieć oko na bieżące sprawy i czynić co w mej mocy, by ten bałagan nie obrócił się w bratobójczą wojnę religijną.

Ojciec Ranulf nalega, by BG natychmiast zanieśli kufer profesorowi Zweisteinowi, pomimo godziny policyjnej zarządzanej przez kapitana Schutzmanna. Ranulf sądzi, że stanie się coś strasznego, jeśli czerep nie zostanie zniszczony.

Ucieczka w świetle księżycy

Operacja przeniesienia skrzyni do Collegium Theologica może być prosta albo bardzo skomplikowana – to już zależy od MG. Wyprawę można ograniczyć do wykonania kilku testów dla uniknięcia patroli straży miejskiej lub rozegrać ze szczegółami, korzystając z uwag zamieszczonych na początku tego podręcznika oraz mapy miasta.

Middenheim nocą

Komendant Schutzmann dotrzymał słowa i zarządził całonocną godzinę policyjną w mieście. Straż miejska patroluje ulice, wypatrując śladów zamieszania, jakie wybuchło na Placu Broni. Jednak straże nie są jedynym zagrożeniem dla BG.



Patrol straży

Typowy patrol straży miejskiej składa się z sześciu ludzi. W nocy dwóch z nich niesie tyczki z latarniami. Reszta uzbrojona jest w kusze. Jeśli podczas godziny policyjnej patrol napotka kogokolwiek (poza innym patrolem), wówczas najpierw okrzyknie podejrzanych, a jeśli ci nie poddadzą się natychmiast, zaczną strzelać. BG muszą unikać patroli albo przekonać je, że godzina policyjna ich nie dotyczy. Jeśli wciąż mają przy sobie nakaz od Schutzmanna, bardzo im w tym pomoże.

Poza patrolowaniem ulic, straż zajęła się rozstawieniem kordonu wokół świątyni Sigmara, by chronić ją przed atakami tłumu, podobnymi do tych, jakie wybuchły, gdy oskarżono Bauera. Z tego samego powodu podobny krąg patroli rozciąga się wokół pałacu. Każdy w mieście wie, że oskarżony oraz sędziowie przebywają w środku. Nikt, nawet BG mający nakaz od komendanta straży, nie może pod żadnym pozorem przekroczyć kordonu straży. Pierwszym zadaniem BG będzie wydostanie się cichaczem z pałacu.

My tylko w interesach...

Książęta zbrodni z Middenheim od dawna mają układy z miejscową strażą i uważają, że interesy własne są ważniejsze od jakiegokolwiek tam godziny policyjnej. BG mogą natknąć się na grupę trzech lub czterech solidnie zbudowanych osobników (reketerów, ochroniarzy lub jednych i drugich), którzy po zmroku załatwiają swoje sprawy. Mogą na przykład iść odebrać haracz za „ochronę” od miejscowych kupców lub dać wyraz niezadowoleniu z ich opieszałości przy płaceniu. Mogą również wypełniać inne, równie nikczemne zadania. Przeważnie będą ignorowali BG, o ile nikt nie będzie ich zaczepiał. Jeśli jednak BG przeszkodzą im w interesach lub staną się świadkami popełnianego przez opryszków przestępstwa, wówczas zostaną zaatakowani. Nieostrożni BG mogą w ten sposób sprawić sobie bardzo potężnych i bezwzględnych wrogów w middenheimskim półświatku.

Wróg spod ziemi

BG zdążyli już odkryć, że skaveny nadal są obecne pod miastem Białego Wilka. Możliwe, że pod miastem działa kilka oddzielnych grup szczuroludzi, którzy realizują własne cele. Ich agenci mogą pod osłoną nocy wprowadzać w życie swoje nikczemne plany. Być może BG trafią na nich przypadkiem.

Ewentualne spotkania BG ze skavenami należy zaplanować bardzo ostrożnie. BG nie wiedzą jeszcze, że przygoda zmierza do punktu kulminacyjnego. Jeśli wplączą się teraz w szukanie skavenów pod miastem, wtedy sprawy mogą potoczyć się bardzo złym tropem, bowiem prawdziwym zagrożeniem jest Liebnitz.

Uliczna sprawiedliwość

Oskarżenia rzucone przez arcykapłana Liebnitza podczas procesu Jakoba Bauera dołączyły do ognia middenheimskich podziałów religijnych. Niektórzy w gorącej wodzie kąpani mieszkańcy zrobią wszystko, by uniknąć patroli i zająć się szerzeniem tego, czemu godzina policyjna miała zapobiec – konfliktowi religijnemu.

Aktywność ta może mieć rozmaity charakter, od stosunkowo nieszkodliwego (np. wzajemnego bazgrania na murach domów napisów w rodzaju „Heretyk” oraz innych obelg) do potencjalnie zabójczych (wzajemnego podpalania domów). Co bardziej wojowniczy przedstawiciele stron konfliktu mogą posunąć się do podpalania świątyń przeciwnika, albo ich dewastacji. Komendant Schutzmann przewidział takie zachowania i wystawił dodatkowe oddziały pod świątyniami Ulyrka i Sigmara.

Idąc przez miasto, BG mogą natknąć się na płonące domy, powieszzone zwłoki lub inne świadectwa przemocy o podłożu religijnym, a nawet trafić na scenę takich zdarzeń. Jeśli któryś z BG nosi widoczny symbol Ulyrka lub Sigmara, może sprowadzić na siebie kłopoty, zaczynając od cegły ciśniętej z ciemnego zaułka, aż po próbę dokonania samosądu rękami tłumu, który blokuje drogę BG.

Strefy zamknięte

W niektórych częściach miasta mieszkańcy wnieśli na ulicach prowizoryczne barykady. Obsadzają je miejscowi mieszczanie (część z nich przeszła szkolenie w gwardiach ochotniczych), nie pozwalając nikomu przejść. Teoretycznie postępują wbrew zasadom godziny policyjnej, ale straż ma poważniejsze zmartwienia od ścigania ludzi chroniących swe domostwa.

Swoje strefy zamknięte najlepiej zorganizowały krasnoludy. Ich dzielnice i domy pospiesznie ufortyfikowano, zaś na dachach zasadziły się krasnoludy uzbrojone w kusze i broń palną.

Jeśli BG trafią po drodze do Collegium na jakąś zamkniętą strefę, nie przejdą przez nią, o ile nie dogadają się z obsadą na barykadach. W przeciwnym razie będą musieli obejść strefę. Droga z pałacu do Collegium Theologica jest dość prosta i krótka, więc MG może zmusić BG do nadłożenia drogi.

– Collegium Theologica –

Gdy BG dotrą do Collegium Theologica, będą musieli jakoś wejść do środka i skontaktować się z profesorem Zweisteinem. Uczelnia została zamknięta na noc, a przy wejściach stoi na straży kilku woźnych (to emerytowani strażnicy. Mają skórznie i ciężkie kije – traktuj je jak maczugi). Jeśli BG mają upoważnienie (np. nakaz od straży, który dostali w Rozdziale 1) lub znajomości na najwyższych szczeblach uczelni, wówczas nie będą musieli się przekradać, włamywać (w ten sposób narażając się na nieprzyjemności ze strony straży miejskiej), lub czekać do rana, aż uczelnia otworzy swe podwoje.

Poszukiwanie profesora Zweisteina

Gdy znajdą się już w środku, BG mogą odszukać profesora Zweisteina na kilka sposobów. Można to rozegrać podobnie jak przejście z pałacu – szczegółowo (co wymaga od MG przygotowania mapy Collegium) lub za pomocą kilku testów sprawdzających, czy BG nie wzbudzili sensacji. Poniżej znajduje się kilka najbardziej oczywistych metod postępowania BG.

Czytaj pan tabliczki!

W holu wejściowym Collegium znajduje się wielka tablica informacyjna. Umieszczono ją tu dla wygody odźwiernych (którzy mają serdecznie dość wskazywania drogi gościom i nowym żakom). Na tablicy widnieje informacja o położeniu głównych sal wykładowych oraz komnat najważniejszych członków ciała pedagogicznego. Zgodnie z napisem na tablicy, gabinet Zweisteina znajduje się na trzecim piętrze. BG mogą dotrzeć tam przez labirynt schodów i korytarzy po udanym teście **nawigacji**.

MG może utrudnić życie BG na kilka sposobów. Na przykład, korytarz wejściowy może znajdować się spory kawałek drogi od miejsca, w którym BG weszli do Collegium, zwłaszcza jeśli włamali się do środka.

Którędy droga?

Collegium Theologica, podobnie jak wiele podobnych instytucji, ma własną służbę porządkową, którą obarczono podwójnym zadaniem uciszenia żakowskich szaleństw oraz pilnowania budynków. Ci tak zwani woźni to przeważnie strażnicy na emeryturze (wykorzystaj współczynniki strażników miejskich), którzy pod strojami w barwach szkoły noszą skórznie, zaś uzbrojeni są w ciężkie lagi (broń jednoręczna). Słyną z braku poczucia humoru, widzieli zaś rzeczy, od których ludzie obdarzeni większą wyobraźnią mogliby oszaleć. Słyszeli także każdą już niemal historię i gładką wymówkę, jaką jest w stanie wymyślić ludzki umysł. Wszystkie testy **gadani**, **przekonywania** i tym podobnych umiejętności w kontaktach z woźnymi są Trudne (-20). Zacy uważają, że głównym zadaniem woźnych jest uprzykrzenie im życia.

Woźni obchodzą korytarz wejściowy oraz inne ważne miejsca na terenie Collegium. BG będą musieli wymyślić naprawdę przekonującą wymówkę, by doświadczeni cerberzy wpuścili ich do prywatnych komnat jednego z najważniejszych wykładowców, zwłaszcza o tak późnej godzinie. Najlepiej byłoby, gdyby BG nie wyglądali jak zacy – naturalni wrogowie woźnych.

Nasz człowiek w środku

BG mogą spotkać kogoś, kto zna Collegium i posłuży im za przewodnika. Jeśli któryś z BG wykonywał profesję umożliwiającą mu studiowanie w Collegium (to jest: ucznia czarodzieja, akolity, szlachcica, skryby, żaka lub inną, odpowiednią zdaniem MG), to będą w stanie dotrzeć do komnat Zweisteina po udanym teście **nawigacji**. Tak samo będzie w przypadku każdego żaka lub wykładowcy, o ile przekonają taką osobę, by im pomogła. Żaków można łatwo przekupić alkoholem, zaś na wykładowców i uczonych działają obietnice dostępu do wiedzy tajemnej. Prawie każdy uczony z Collegium skusi się, by być pierwszym, który pozna zakazaną księgę znalezioną u Bauera. BG będą jednak

musieli ich przekonać, że dotrzymają obietnicy. Rzecz jasna, przekonanie kogoś, a dotrzymanie obietnicy, to dwie różne sprawy...

Dostawa

Gdy BG dotrą do komnat profesora Zweisteina, zastaną go ślęczącego nad jakimś starodawnym manuskrypcem.

Zweistein stanowi całkowite przeciwieństwo stereotypu uczonego. Ma niewiele ponad trzydzieści lat, jest bardzo dobrze ubrany oraz wyjątkowo spostrzegawczy. Zachowuje się nieco sztywno. Nie lubi tracić czasu na ludzi mniej inteligentnych od niego. Mierzy około metra siedemdziesięciu wzrostu, jest średniej budowy ciała, ma jasnobrązowe włosy i przenikliwe, błękitne oczy.

Profesor Albrecht Zweistein

Profesja: uczony

Poprzednie profesje: żak

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
26	30	25	30	43	50	38	36

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	2	3	4	0	2	0

Umiejętności: czytanie i pisanie

+10, mocna głowa,
nauka (historia) +10,
nauka (magia), nauka
(teologia), plotkowanie,
przeszukiwanie,
spostregawczość +10,
wiedza (Imperium) +10,
wiedza (krasnoludy),
wycena, znajomość
języka (klasyczny) +10,
znajomość języka (mroczna mowa), znajomość języka
(staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: błyskotliwość, bystry wzrok, obieżyświat,
opanowanie, poliglota

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: sztylet

Wypożyczenie: szaty uczonego, przybory do pisania, księgi

Po przeczytaniu notki od ojca Ranulfa profesor usunie książki z biurka i każe BG postawić na nim kufer. Zanim dotknie skrzyni, obejrzy ją uważnie z każdej strony, mamrocąc do siebie i kiwając głową. Zajrzy do kilku ksiąg, aż wreszcie wyda się zadowolony z poczynionych obserwacji.



– Dobrze. Wygląda normalnie. Zakładam, że przedmiot znajduje się w skrzyni, zaś jej funkcją jest utrzymywanie przedmiotu w stanie nieaktywnym? Tak. Znakomicie. Zajrzyjmy zatem do środka.

Zweistein ostrożnie otworzył skrzynię, po czym pytająco uniesie brew.

– Przyniesliście to prosto od ojca Ranulfa? – pyta BG. – I jesteście absolutnie pewni, że nikt nic z tym nie robił?

Gdy BG odpowiedzą twierdząco, profesor przywoła ich skinieniem dłoni.

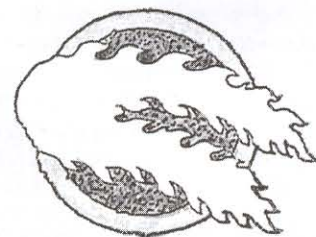
– Zatem z pewnością potraficie wyjaśnić, dlaczego w skrzyni znajduje się, miast rzeźbionej czaszki z brązu, odrąbana ludzka głowa?

Gdy BG zajrzą do skrzyni, przekonają się, że profesor mówi prawdę. Co gorsza, głowa w kufrze należy do Johanna Opfera, ich głównego świadka w procesie.

I co teraz?

BG mogą potrzebować nieco czasu na wyciągnięcie wniosków płynących ze znaleziska. Mogą przy tym skorzystać z pomocy profesora Zweisteina. Jego logiczny umysł składał większość kawałków układanki, gdy tylko profesor ujrzał głowę.

– Poznałem tego człowieka. Zeznawał dziś na rozprawie. Nie zdziwiłbym się, gdyby okazało się, że jego zeznania popchnęły arcykapłana do wysunięcia tych śmiesznych oskarżeń. Z wielką chęcią obejrzałbym sobie tę ikonę, która rzekomo dowodzi jego bredni. Wiadomo, że skrzynia znajdowała się w posiadaniu Liebnitza, ten zaś miał wszelkie powody, by chcieć śmierci świadka – uważam zatem, że sam włożył tu tę głowę. Być może przyniósł mu ją zabójca, na dowód wypełnienia rozkazu. Bez względu na powyższe, czaszki opisanej w liście nie ma w skrzyni. Co, rzecz jasna, oznacza, że musi być gdzieś indziej. Ponieważ wiemy, że arcykapłan był jej ostatnim posiadaczem, musimy założyć, że czaszka nadal jest w jego rękach. Wyjął ją ze skrzyni ochronnej, więc prawdopodobnie zechce jej użyć w jakimś celu, i to raczej wcześniej niż później. Czy Liebnitz był w pałacu w chwili, gdy go opuściliście?





Rozdział VIII: Prawda wyjdzie na jaw

W tym rozdziale przygoda dobiega do punktu kulminacyjnego. BG pędzą do pałacu, zaś na miejscu odkrywają, że arcykapłan Liebnitz zniknął wraz z mosiężnym czerepem. Udał się do świątyni Ulryka, gdzie przygotowuje się do obrzydliwej ceremonii, która ma wyzwolić demona uwięzionego w czerepie. BG muszą dostać się do świątyni i przerwać rytuał, zanim dobiegnie końca.

– Okropne znalezisko –

W wydarzenia tego rozdziału zaczynają się w punkcie, w którym skończył się poprzedni – w komnatach profesora Zweisteina, w Collegium Theologica. BG odkryli, że ktoś wyjął mosiężny czerep z ochronnej skrzyni i włożył w jego miejsce odrąbaną głowę Johanna Opfera. BG zdali sobie sprawę (może z niewielką pomocą profesora), że Liebnitz nadal ma czaszkę i zamierza użyć jej w jakimś strasznym celu.

Powrót do pałacu

BG w pierwszym odruchu będą chcieli powrócić do pałacu. W drodze powrotnej napotkają te same niebezpieczeństwa, które opisano w poprzednim rozdziale, z jakimi musieli się zmierzyć, gdy wyruszyli do Collegium. MG także teraz może poprowadzić tę część przygody wprowadzając do niej taką ilość szczegółów, jaką uzna za stosowne. Jeśli BG poproszą profesora Zweisteina, by poszedł z nimi, pomoże im to uniknąć problemów ze strony woźnych.

Gdy BG dotrą do pałacu, mogą wkraść się do środka, albo podejść do strażników stojących u bram i obwieścić, że wykonują zadanie dla ojca Ranulfa ze świątyni Ulryka.

Alarm

Zapytani o Liebnitza strażnicy odpowiedzą, że jakieś pół godziny wcześniej arcykapłan opuścił pałac wraz ze swą kilkoma niższymi rangą kapłanów. Gdy strażnicy pełniący wartę na kordonie zatrzymali go, odparł, iż udaje się do świątyni Ulryka, by modlić się i rozmyślać nad dalszym postępowaniem w tak trudnych chwilach. Strażnicy nie ośmielili się zatrzymać najwyższego kapłana Middenheim (za takiego uznawany jest Liebnitz pod nieobecność Ar-Ulryka), zaś nikt nie miał ochoty budzić komendanta Schutzmannu, by donieść mu, że Liebnitz opuścił pałac.

Jeśli jednak BG zakradną się do wnętrza pałacu cichaczem, o opuszczeniu pałacu przez Liebnitza dowiedzą się dopiero wtedy, gdy doniosą ojcu Ranulfowi o swych odkryciach na temat zaginionej czaszki i obciętej głowy. Ranulf o niczym nie wie. On i kilku wysokich rangą kapłanów spali w swych komnatach, gdy Liebnitz opuszczał pałac. Wystarczy kilka pytań, by okazało się, że Liebnitzowi w drodze do świątyni towarzyszyli jedynie członkowie Bractwa Topora, ortodoksyjnego odłamu, do którego należy arcykapłan.

Będąc w pałacu, BG mogą zrobić kilka rzeczy. Mogą obudzić komendanta Schutzmanna i powiadomić go o zniknięciu Liebnitza. Wieść ta zaskoczy go i rozzłości, bowiem rozkazał, aby wszystkie osoby związane z procesem pozostały w pałacu aż do odwołania.

Jeśli BG wspomną o mosiężnym czerepie i wysuną sugestię, że arcykapłan jest wyznawcą Chaosu oraz zamierza dokonać czegoś bluźnierczego w świątyni, wówczas Schutzmann wyksztusi niedowierzając:

– Liebnitz wyznawcą Chaosu? Toż to nonsens! Jakże utrzymałby tytuł arcykapłana Ulryka, tak by nikt się tego nie domyślił? A może to wasza odpowiedź na jego oskarżenie wobec sigmaryckiej wiary? Sugerujecie, że każdy ulrykowiec jest zepsuty? W Middenheim takie słowa są niezwykle niebezpieczne.

Mimo swej teologicznej argumentacji, Schutzmann założy szlafrok i opuści swe pokoje. Rozkaże kapitanowi ochrony pałacu zebrać wszystkich wolnych ludzi i przygotować się do wymarszu w stronę świątyni Ulryka. Komendant zamierza sprowadzić Liebnitza i jego sługi z powrotem do pałacu i jeżeli będzie trzeba, uczyni to z użyciem siły. Schutzmann zastępuje grafa, więc nie zamierza lekceważyć faktu, że arcykapłan zignorował jego polecenie.

W tym samym czasie ojciec Ranulf udaje się do komnat arcykanonika i żąda widzenia się z nim. Sytuacja jest dość niezwykła jak na zasady dworskiej etykiety. Przekonanie niższych kapłanów Sigmara, by go wpuścili na pokoje, zajmie trochę czasu. BG mogą mu pomóc, jeśli znajdą kapłana, który wie że pracują dla Stolz. Po wpuszczeniu do komnat, Ranulf opowie Stolzowi o działaniach Liebnitza, a także wysunie swoje podejrzenie, że dzieje się coś przerażającego.

Do świątyni

Powyższe działania zajmą trochę czasu i minie jakieś dwadzieścia minut, zanim komendant Schutzmann będzie mógł poprowadzić strażników miejskich do świątyni. Wyprawę opóźnią ojciec Ranulf i arcykanonik Stolz, którzy poproszą Schutzmann, by pozwolił im towarzyszyć w drodze do świątyni. Wybuchnie kłótnia. Komendant nie ma zamiaru pozwolić kolejnemu stadu kapłanów na wałęsanie się po mieście w czasie godziny policyjnej, kiedy on będzie starał się schwycić nieposłusznego duchownego.

Zanim oficjalne siły dotrą do świątyni, będzie już za późno. MG powinien ponaglić BG, by nie czekali, tylko ruszyli sami. BG na pewno zirytują opóźnienia i niechętnie będą czekali na pozostałych, ale w razie pojawienia się wątpliwości, czy należy opuścić pałac, MG powinien ponaglić ich przy pomocy Stolz lub Ranulfa (lub obu naraz). Ci zachęcą BG, by ruszyli do świątyni i sprawdzili, co się tam dzieje. Kapłani zdają sobie sprawę, że podczas gdy Schutzmann zbiera ludzi na wyprawę do świątyni i stara się uporać ze wszystkimi chętnymi mu towarzyszyć, ucieka cenny czas.

Drobne opóźnienie

Poza ewentualnymi zagrożeniami, jakie opisano w poprzednim rozdziale, BG na własnej skórze przekonają się, że każdy napotkany patrol straży woli najpierw strzelać, a potem pytać. Dzieje się tak przez arcykapłana, który powiadomił wszystkie mijane po drodze patrole, że udaje się schronić w świątyni Ulryka, po tym, jak sigmarycki zabójca usiłował zamordować go w pałacu. Strażnicy są święcie przekonani, że wszyscy sigmaryci oraz osoby im nieznane są potencjalnymi kultystami, którzy chcą zniszczyć miasto. Trzeba rozkazów samego komendanta Schutzmann, by przekonali się, że jest inaczej.

Przed świątynią

W chwili, gdy BG dotrą do świątyni, możesz przeczytać lub własnymi słowami przedstawić graczom poniższy fragment.

Wokół świątyni Ulryka panuje spokój. Gdy zbliżacie się, dostrzegacie dach wielkiej sali na tle nocnego nieba, rozświetlany raz po raz błyskiem wiecznego Ognia Ulryka. Wokół budowli spaceruje trzysobowy patrol straży, zaś po chwili pojawia się za nim następny. Strażnicy wyglądają na zdenerwowanych, trzymają latarnie nad głowami i patrzą w mrok, jakby spodziewali się ataku. Nagle wiatr zmienia nieznacznie kierunek i do waszych uszu docierają urywki religijnej pieśni. Są zbyt ciche, by rozpoznać jej słowa, lecz prawdopodobnie dochodzą ze świątyni. Niemalże w tej samej chwili wewnątrz świątyni rozświetla jaskrawy, czerwony blask, który wylewa się przez jej okna.

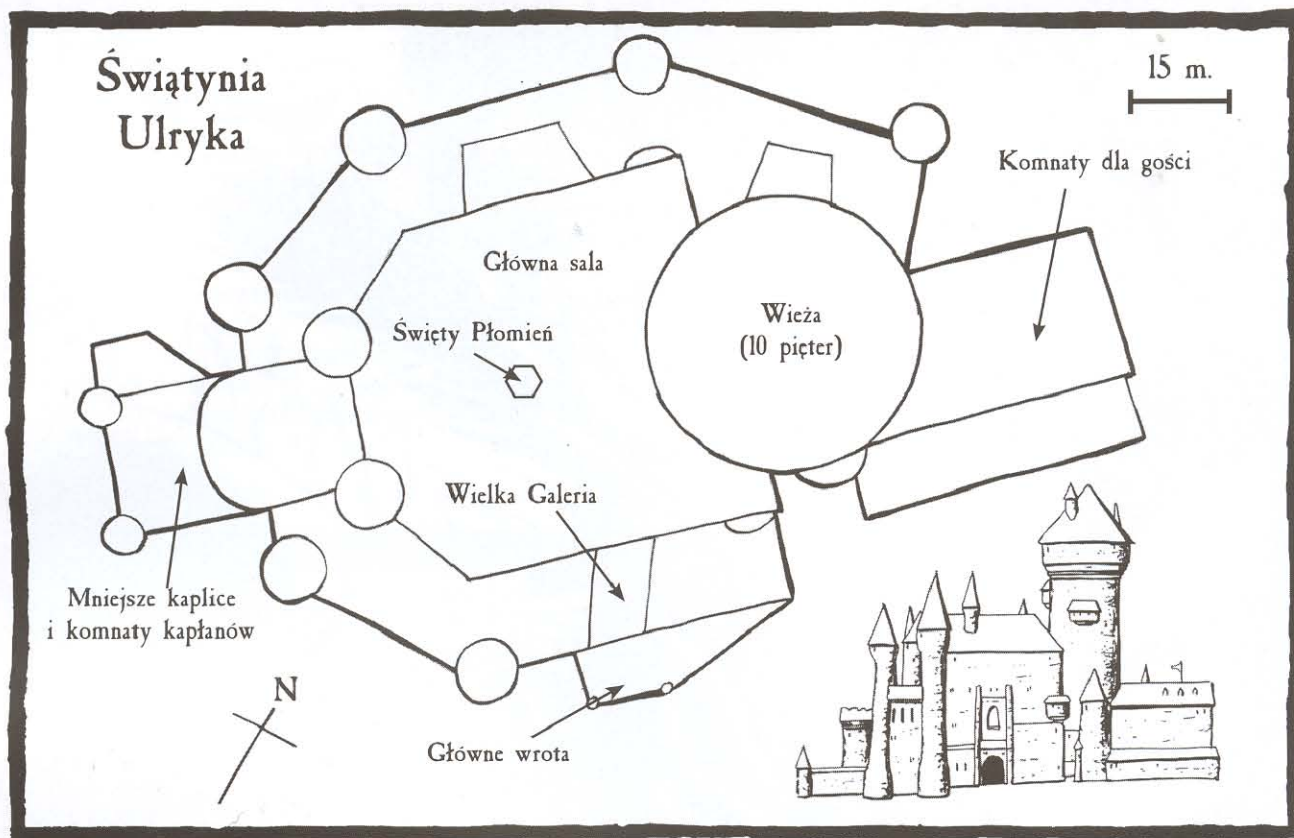
Po doniesieniach Liebnitza wystawiono dwa pełne patrole straży miejskiej, które mają pilnować świątyni Ulryka. Patrolują wokół świątyni w trzysobowych grupach. Od zniknięcia jednej grupy z pola widzenia do pojawienia się następnej mija jakieś pół minuty.

Przedostanie się do środka

Jeśli BG będą ostrożni i wystarczająco szybcy, unikną grupek straży, a być może po cichu obezwładnią jedną z nich, nie zadając strażnikom znacznych obrażeń. Komendant Schutzmann nie będzie łaskawy dla BG, którzy zaatakują jego ludzi, bez względu na jakiegokolwiek okoliczności.

Liebnitz i jego podwładni (którzy są jednocześnie Braćmi Topora i kultystami Karmazynowej Czaszki) zamknęli naглуcho główne wrota świątyni, aby nikt nie przeszkodził im w ceremonii. Nie trzeba wspominać, że patrole straży próby wyważenia wrót uznają za atak na świątynię i odpowiednio zareagują. Aby przejść przez wrota, BG muszą znakomicie zgrać się w czasie, a dodatkowo będą potrzebowali tarana, albo bardzo potężnego zaklęcia.

Udany test **spostrzegawczości** umożliwi BG odnalezienie dość niskiego odcinka murów, który można pokonać po wykonaniu udanego testu **wspinaczki**. Jest to najlepsza droga do środka.



Wewnątrz świątyni

Wnętrze świątyni Ulryka opisano w części „Po Burzy”, na początku książki.

Gdy znajdują się już w środku, BG wyraźnie usłyszą śpiewy dochodzące z wielkiej sali, gdzie płonie święty ogień Ulryka. Siła śpiewu, uprzednio niesionego wiatrem i zniekształconego, teraz wzrosła, jakby towarzysząca mu ceremonia zmierzała do apogeum. BG posiadający umiejętność **znajomość języka (mroczna mowa)** może po udanym teście rozpoznać słowa pieśni. Jest to inkwocacja do Khorna, Boga Krwi.

W Wielkiej Galerii, która prowadzi do głównej sali, stoi dwóch Braci Topora. Zaatakują każdego intruza.

Bracia Topora

Ci dwaj należą do elity Gwardii Teutogenów, ale zostali splugawieni przez Chaos. W przeciwieństwie do Gwardii, Bracia nie są uzbrojeni w młoty, lecz w wielkie, dwuręczne topory. Podobnie jak inni Bracia, którzy znajdują się obecnie w świątyni, zamalowali symbole topora i wilczego łba na oponczach znakiem czerwonej czaszki. W ciągu pierwszej rundy wprowadzają się w **szal bojowy** (*Księga Zasad*, str. 103), a potem atakują.

Bracia Topora

Profesja: mistrz zakonny

Poprzednie profesje: giermek, rycerz

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
62	45	52	46	51	36	48	36

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	5	4	4	0	4	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, plotkowanie, spostrzegawczość, unik +10, wiedza (Imperium), znajomość języka (mroczna mowa), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), niezwykle odporny, odporność na trucizny, silny cios, szal bojowy

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja płytowa)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: broń oburęczna (topór dwuręczny)

Wposażenie: oponcza ze znakiem czerwonej czaszki

Za dwójką strażników i wysokim, łukowym portalem widać wyraźnie wielką salę świątyni. W środku, wokół ognia Ulryka, stoi jeszcze pięciu Braci Topora – wszyscy noszą wymalowany symbol czerwonej czaszki. W kręgu stoi arcykapłan Klaus Liebnitz, odziany w czerwono-czarne szaty, które w żaden sposób nie przypominają oficjalnego ornatu kapłana Ulryka. Na szyi kapłana wisi mosiężny czerep, z którego oczodołów sączy się krwawe światło. Liebnitz odrzucił kaptur, dzięki czemu na jego obliczu widać wymalowaną czerwoną czaszkę.

Splugawieni Bracia Topora mogą okazać się trudnymi przeciwnikami dla BG, lecz nie są niepokonani. Powinni



jednakże być na tyle silni, by zmusić Bohaterów do zastanowienia się, jak poradzić sobie aż z pięcioma opancerzonymi kultystami, nie mówiąc o samym Liebnitzu. Gdy BG będą walczyli z dwójką strażników, dostrzegą, że ceremonia zaczyna dobiegać końca – w sposób, który powinien ich jednocześnie ucieszyć... i zaniepokoić.

W czasie śpiewów, Liebnitz dobywa dużego noża o ząbkowanym ostrzu. W jego rękojeść wprawiono spory rubin wyrzeźbiony na kształt czaszki. Liebnitz powoli zbliża się do jednego ze stojących w kręgu Braci i zatapia ostrze sztyletu w jego gardle. Kultysta powoli osuwa się na ziemię, obryzgując Liebnitza krwią. Posoka spływa na czerep, a jego oczodoły zaczynają lśnić jeszcze silniejszym blaskiem. Liebnitz przechodzi do następnego i okropna scena powtarza się.

Złożenie każdej ofiary zajmuje Liebnitzowi 2 rundy. Jeśli BG szybko uporają się z dwoma strażnikami, będą musieli pokonać jeszcze czterech Braci Topora. W przeciwnym wypadku będzie ich mniej. Kultysty, znajdujący się w wielkiej sali, mają te same współczynniki jak ci, którzy pełnią straż w przejściu (patrz ramka). Liebnitz nie może rzucać czarów, bowiem Khorne gardzi magią, zaś kapłan przechodząc na wiarę Chaosu, utracił boską moc Ulryka.

Jeśli walka ze strażą zajmie BG zbyt wiele czasu, lub gdy poczekają na zakończenie ceremonii, wówczas sprawy przybiorą zdecydowanie gorszy obrót. Światło bijące z oczodołów czerepu zacznie się zlewać i przybierać odrażającą formę krwiopuszcza, demona Boga Krwi. W chwili, gdy demon stanie się materialny, Liebnitz padnie ze zduszonym okrzykiem. Z oczu i ust kapłana poleje się krew, zaś demon zacznie chleptać ją długim, kolczastym jęzorem. Wreszcie, na oczach BG, demon stanie się w pełni materialny.

BG posiadający odpowiednie umiejętności wiedza mogą wykonać test, by zdać sobie sprawę, że ten demon różni się od typowego krwiopuszcza. Jest znacznie większy i potężniejszy.

Jeśli BG pokonają kultystów i Liebnitza, zanim rytuał dobiegnie końca, wtedy arcykapłan osunie się w kałuży krwi ofiar i z otrzymanych ran. Mosiężny czerep zacznie stawać się coraz bardziej czerwony. Wydaje się, jakby wysysał krew, a potem demon pojawi się – tak, jakby rytuał został dopełniony.

Kapłan Klaus Liebnitz

Profesja: wybraniec boży

Poprzednie profesje: akolita, kapłan

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
50	44	45	41	38	46	54	48

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	4	4	4	2	6	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, jeździectwo, język tajemny (magiczny), leczenie, nauka (historia), nauka (magia), nauka (teologia) +10, plotkowanie +10, przekonywanie +20, spostrzegawczość, wiedza (Imperium) +10, wiedza (Norska), wykrywanie magii, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (mroczna mowa), znajomość języka (starożytny)

Zdolności: bardzo silny, charyzmatyczny, dotyk mocy, krasomówstwo, medytacja, morderczy atak, odporność na magię, przemawianie, silny cios, szal bojowy, urodzony wojownik

Zbroja: ciężki pancerz (zbroja płytowa)

Punkty Zbroi: głowa 5, ręce 5, korpus 5, nogi 5

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór) i tarcza

Wypożyczenie: oponcza ze znakiem czerwonej czaszki, mosiężny czerep



Demon z czerepu

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
55	45	50	50	55	45	50	15
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	17	5	5	4	0	0	0

Umiejętności: język tajemny (demoniczny), spostrzegawczość, unik, zastraszanie, znajomość języka (mroczna mowa)

Zdolności: broń naturalna, nieustraszony, oburęczność, silny cios, straszny, szal bojowy, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- *Natychmiastowy szal.* Zdolność **szal bojowy** w przypadku tego demona jest darem od Khorna. Demon nie potrzebuje rundy na wprowadzenie się w szal, lecz wpada w niego natychmiast po rozpoczęciu walki.

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: pazury

Demon z czerepu będzie walczył aż do końca. Jeśli walka zacznie przybierać niekorzystny dla BG obrót, możesz wprowadzić wsparcie w postaci komendanta Schutzmanna oraz mniej więcej tuzina strażników miejskich. Ojciec Ranulf i arcykanonik Stolz mogą również przybyć. Namówili Schutzmann, by pozwolił im iść z nim. Wszystko zależy od MG: posiłki powinny wspomóc BG, lecz niekoniecznie uratować. Dopilnuj, by to jeden z BG zadał ostateczny cios demonowi. To przecież chwila ich tryumfu.

Zgłodzony demon

Gdy demon zostanie zniszczony, wyda z siebie rozdzierający krzyk i rozplynie się w czerwonej mgle, która szybko zniknie. Mosiężny czerep poczernieje i pęknie na części.

Tryumf BG nie trwa długo, bowiem okazuje się, że śmiertelnie ranny Liebnitz wciąż żyje. Spluwa krwią, po czym zanosi się charkotliwym, świszczącym śmiechem.

Przepowiednia

– Wy głupcy! – charcze Liebnitz, zaś życie powoli z niego uchodzi. – *Nie złamiecie woli Boga Krwi! Zniszczyliście zaledwie niewielką część esencji istnienia mego czerwonego pana i odestaliście go do serca Chaosu! Są jeszcze dwa inne artefakty, a każdy zawiera część jego bytu. Gdy wszystkie się połączą, wtedy Xathrodox, Krwawy Obdzieracz, powróci na ten świat w pełni sił i będzie pił krew słabych śmiertelników! Krew dla Boga Krwi! Krew...*

Wreszcie oczy Liebnitza staną się szkliste, po czym kapłan osunie się bezwładnie w kałużę własnej, jasnej krwi.

Klaus Liebnitz, arcykapłan świątyni Ulyrka i mistrz kultu Karmazynowej Czaszki, nie żyje, zaś na podłodze wielkiej świątyni jego krew miesza się z posoką sług kapłana.

Oczyszczenie

W chwili, gdy BG staną nad ciałem Liebnitza, Święty Płomień Ulyrka rozjarzy się srebrno-białymi płomieniami, które obmyją wszystko i wszystkich wokół. W ten sposób boski Ulyrk oczyści swoją świątynię. Ogień doszczętnie pochłonie ciała Liebnitza i jego kultystów. Nie pozostanie po nich zupełnie nic, nawet kupka popiołu, ani krwawy zaciek.

Cudowny ogień nie uczyni BG żadnej krzywdy, co powinno być wielce znaczące dla świadków znających historię Middenheim (patrz str. 16). Jednakże każdy Bohater odczuje dreszcz mocy, gdy ogarną go płomienie. Każdy z nich usłyszy, lub raczej poczuje potężny głos, który rozbrzmiewa im w głowach, choć postronni świadkowie nie usłyszą niczego.

Ochroniliście mą świątynię i mój lud. Gdy trzeba stawić czoła prawdziwemu wrogowi, niesnaski powinny odejść na bok. Niech to znamię będzie znakiem dla wszystkich.

Każdy z BG poczuje krótki, przeszywający ziąb we wnętrzu prawej dłoni. Gdy przyjrzą się swym prawicom, ujrzą znamię – dar od Ulyrka. Znamię jest białe niczym blizna, lecz wyraźne jak tatuaż. Przedstawia białego wilka wspiętego się na tylnych nogach, który trzyma w przednich łapach dwuręczny młot. To z pewnością znak, że wyznawcy Ulyrka i Sigmara winni zjednoczyć się wobec wspólnego wroga.

To dobry moment, by MG powiedział graczom, że każdy z BG, który przeżył przygodę, otrzymuje jeden Punkt Przeznaczenia. Nagrody w postaci Punktów Doświadczenia wymieniono na następnych stronach.

— Koniec przygody —

Liebnitz i jego kult zostali zniszczeni, lecz nadal pozostało kilka spraw, które należy doprowadzić do końca.

Dowód herezji

Najważniejszą kwestią jest oskarżenie rzucone przez Liebnitza, który ogłosił, że w Świątyni Sigmara działają wyznawcy Chaosu, co udowodnił za pomocą ikony, którą przedstawił podczas rozprawy.

BG mogą uznać, że skoro obnażono herezję Liebnitza oraz jego przynależność do kultu Chaosu, wówczas jego oskarżenia stracą na znaczeniu, zaś konflikt religijny zniknie. Niestety, nie jest to takie proste.

Oskarżenie Liebnitza byłoby niewątpliwie straszliwym ciosem dla kultu Sigmara, gdyby BG nie udało się go podważyć. Jednakże podobnie stałoby się z kultem Ulryka, gdyby okazało się, że arcykapłan najświętszego miejsca Pana Wilków potajemnie służył Chaosowi. Publiczne ogłoszenie winy Liebnitza zwiększyłoby jedynie tarcia między obiema religiami. Arcykanonik Stolz jest tego świadom, podobnie jak ojciec Ranulf, który po śmierci Liebnitza obejmie urząd arcykapłana.

Wszystkie strony uważają, że prawda nie może wyjść na jaw. Jeśli Bohaterom podobają się polityczne intrygi i rozwiązywanie problemów za pomocą potęgi intelektu, kapłani mogą poprosić ich o pomoc w zdyskredytowaniu Liebnitza i jego oskarżeń, zarazem utrzymując w tajemnicy jego przynależność do kultu Karmazynowej Czaszki. Z pewnością trzeba będzie jakoś wyjaśnić zajścia w świątyni oraz śmierć (a przynajmniej zniknięcie) arcykapłana. Jeśli ulubiony styl gry twojej drużyny pasuje do takiego rozwiązania, może to stać się tematem kilku następnych przygód.

Jeżeli jest inaczej, wówczas MG powinien załatwić sprawę szybko. BG zostaną zmuszeni złożyć przysięgę milczenia, zaś kapłani ogłaszają, że arcykapłan Liebnitz przeżył ciężkie załamanie i leczy się u kapłanek Shallyi, w odległym szpitalu zakonnym. Ikona trafi do najgłębszej komory skarbcza świątyni Sigmara i słuch o niej zaginie. Ojciec Ranulf, arcykanonik Stolz oraz komendant Schutzmann wygłoszą wspólne oświadczenie, zgodne z którym całe zamieszanie

było częścią planu agentów Chaosu, pragnących podważyć jedność Imperium i osłabić państwo przed następnymi atakami Archaona i jego sprzymierzeńców. Napięcia religijne w Middenheim nieco osłabną, w czym pomoże zauważalna obecność patroli straży miejskiej na ulicach.

Dowód niewinności

Kult Karmazynowej Czaszki został zniszczony, a jego przywódca nie żyje. Proces łowcy czarownic, Jakoba Bauera, zostaje dokończony. Dzięki zaprotokołowanym zeznaniom nieszczęsnego Johanna Opfera oraz BG, którzy opowiedzieli, co znaleziono w ukrytej świątyni, Bauer zostaje oczyszczony ze wszystkich zarzutów. Po krótkim spotkaniu z arcykanonikiem Stolzem, Bauer i jego dwaj towarzysze z Ordo Fidelis opuszczają Middenheim, by gdzie indziej tropić sługi Chaosu.

Zakazana wiedza

Księga, zabrana przez Bauera ze świątyni Karmazynowej Czaszki, zostanie potajemnie przekazana Collegium Theologica, gdzie dołączy do zbioru ksiąg zakazanych w wielkiej bibliotece. Przerazającą księgę pozwolono przestudiować jedynie paru uczonym, między innymi profesorowi Albrechtowi Zweisteinowi.

A życie toczy się dalej

Po początkowych trudnościach, do Middenheim zaczyna wracać spokój. Rozpoczyna się naprawa wielkich wiaduktów, murów oraz budynków uszkodzonych w czasie oblężenia. W miarę oczyszczania lasów ze zwierzoludzi i innych zagrożeń, uchodźcy powracają do swych wiosek. Są wśród nich także uciekinierzy, których BG odprowadzili do Middenheim na początku przygody. Samych BG czeka zupełnie inny los. Zaszli zbyt daleko i ujrzeni zbyt wiele, by mogli wrócić do poprzedniego życia. Chaos wciąż zagraża Imperium, zaś walka z nim stała się dla BG sprawą osobistą. Ciąg dalszy ich przygód nastąpi w dodatku *Wieże Altdorfu*, drugiej części tej epickiej kampanii.

Znak jedności

Boski znak, który BG otrzymali w świątyni Ulryka, zapewnia im modyfikator +10 do testów Oglądy w kontaktach z kapłanami i żarliwymi wyznawcami Ulryka lub Sigmara. Modyfikator wzrasta do +30, jeżeli BG będą nawoływali do religijnej jedności i współpracy przeciwko wrogom Imperium.

Znamię jest nieusuwalne, aczkolwiek Sigmar lub Ulryk mogą odebrać je Bohaterowi, który wzbudzi ich niezadowolenie. W takim przypadku znamię zacznie czernieć, wywołując nieznośny ból oraz trwałą utratę jednego punktu Żywotności oraz jednego Punktu Przeznaczenia. Po znamięniu pozostanie jedynie czarna, bezkształtna blizna.



– Punkty Doświadczenia –

Punkty Doświadczenia można przyznawać w odpowiednich momentach przygody, zwykle na końcu każdego rozdziału lub sesji. Poniżej podano wartości maksymalne. Jeśli BG nie poradzą sobie z jakimś zadaniem lub spotkaniem, możesz obniżyć liczbę przyznanych PD. Upewnij się, że przyznałeś wszystkie dostępne PD dla każdego rozdziału, przed rozpoczęciem następnego. Jeżeli BG mają przeżyć tę przygodę, będą musieli korzystać z każdej dostępnej pomocy.

Odgrywanie

Każdemu z BG przysługuje 30 PD za sesję, a jeżeli grali naprawdę dobrze, daj im nawet 50 PD.

Rozdział 1: Szczury w ścianach

- Odkrycie innych zabójstw – 10 PD dla każdego
- Pokonanie skavenów – 50 PD dla każdego

Rozdział 2: Leśna świątynia

- Wejście do świątyni – 15 PD dla każdego
- Pokonanie mieszkańców – 50 PD dla każdego
- Odzyskanie przedmiotów z sali trofeów – 10 PD za każdy przedmiot

Rozdział 3: Zabójczy ładunek

- Spotkania i wydarzenia po drodze do Middenheim – do 10 PD za każde
- Dostarczenie mosiężnego czerepu do miasta – 50 PD dla każdego

Rozdział 4: Niespokojna śmierć

- Pokonanie kultystów Purpurowej Dłoni – 40 PD dla każdego

Rozdział 5: Panika na ulicach

- Poradzenie sobie z tłumem – do 10 PD za każde spotkanie z tłumem
- Ucieczka ze świątyni Ulryka – 25 PD dla każdego

Rozdział 6: Próba ognia

- Pokonanie mutantów w świątyni Karmazynowej Czaszki – 20 PD dla każdego
- Sprowadzenie Johanna Opfera na proces celem złożenia zeznań – 20 PD dla każdego
- Udział w procesie – do 10 PD dla każdego
- Odgrywanie postaci na rozprawie (jeśli miało to miejsce) – 20 do 40 PD dla każdego

Rozdział 7: Szlak zepsucia

- Dotarcie do Collegium Theologica – 15 PD dla każdego
- Spotkania po drodze – do 10 PD za każde
- Odnalezienie profesora Zweisteina – 15 PD dla każdego

Rozdział 8: Prawda wyjdzie na jaw

- Pokonanie Liebnitza i splugawionych gwardzistów – 50 PD dla każdego
- Pokonanie demona z czerepu – 50 PD oraz 1 PP dla każdego

– Wskazówki dla graczy –

Wskazówka
dla graczy nr 1

STRAŻ MIEJSKA MIDDENHEIM

Do wszystkich mieszczan i innych w mieście Middenheim: Niech będzie wiadomym, że okaziele tego dokumentu działają w imieniu straży miejskiej w sprawie

zabójstwa ojca Mortena, kapłana w świątyni Sigmara

Należy ich traktować jak pełnoprawnych przedstawicieli straży miejskiej i udzielić wszelkiej pomocy w wykonywanych obowiązkach.

Wydano własnoręcznie,

dnia _____ roku Kalendarza Imperium.

Ulrich Schutzmann
Ulrich Schutzmann, komendant straży

Chwała Białemu Wilkowi!



Uwaga: wstaw odpowiednie daty powyżej

Wskazówka dla
graczy nr 2

Rama ikony jest starsza niż malowidło. Różni się stylem i wiekiem. Ramę prawdopodobnie dodano później, możliwe, że jest dziełem krasnoludzkich rzemieślników albo styl jej wykonania imituje ich dzieło. Rama zasłania sporą część malowidła, lecz jest przymocowana niewielkimi gwoździkami, więc dość łatwo będzie ją zdjąć.

Stan malowidła pod ramą jest dobry. Kolory są lepiej zachowane, rysunek ma więcej szczegółów. Proponuję oczyścić malowidło i odsłonić malunek spod ramy.

Malowidło wykonane jest w stylu krasnoludzkim z okresu Sigmara. Czy na ikonie przedstawiono żywą osobę? Jeśli tak jest, wówczas to znalezisko ma ogromne znaczenie.

Je...

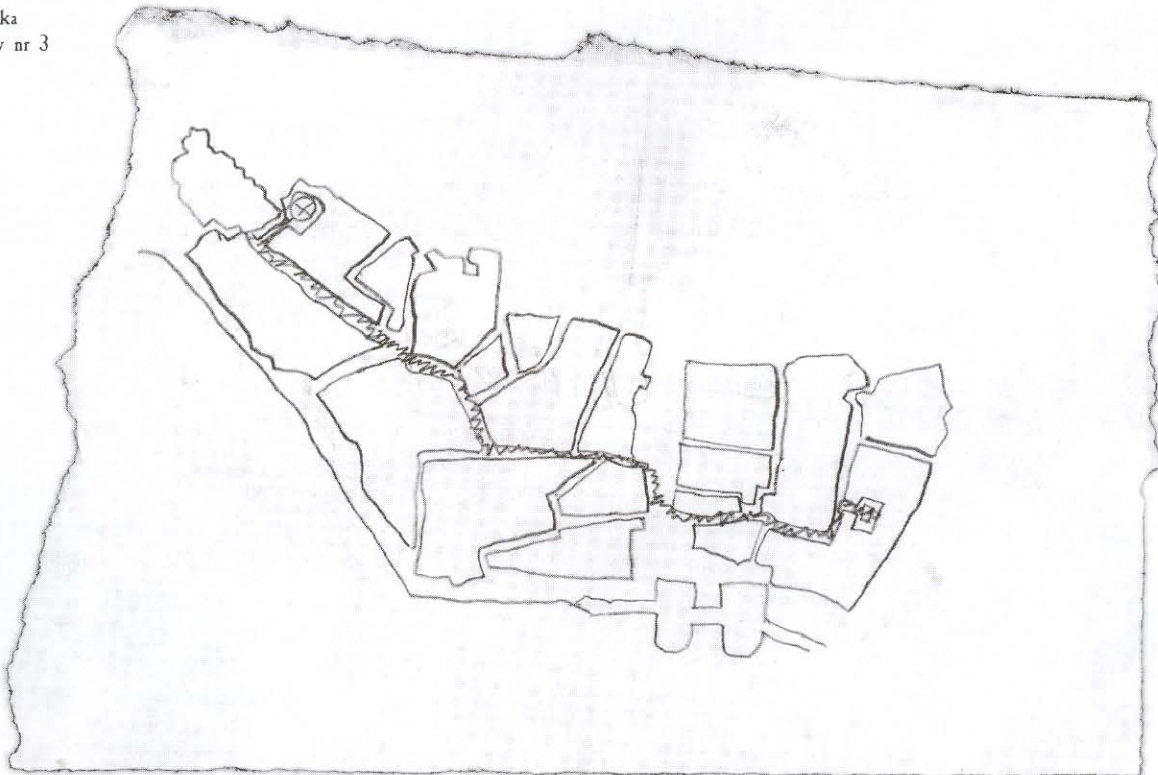
Przekład tekstu:

Rama ikony jest starsza niż malowidło. Różni się stylem i wiekiem. Ramę prawdopodobnie dodano później, możliwe, że jest dziełem krasnoludzkich rzemieślników albo styl jej wykonania imituje ich dzieło. Rama zasłania sporą część malowidła, lecz jest przymocowana niewielkimi gwoździkami, więc dość łatwo będzie ją zdjąć.

Stan malowidła pod ramą jest dobry. Kolory są lepiej zachowane, rysunek ma więcej szczegółów. Proponuję oczyścić malowidło i odsłonić malunek spod ramy.

Malowidło wykonane jest w stylu krasnoludzkim z okresu Sigmara. Czy na ikonie przedstawiono żywą osobę? Jeśli tak jest, wówczas to znalezisko ma ogromne znaczenie.

Je... [tu pismo jest zamazane, kończy się plamą inkaustu. W tej chwili zabito piszącego]

Wskazówka
dla graczy nr 3

Wskazówka
dla graczy nr 4

Uczestnik rozprawy: Arcykapłan Klaus Liebnitz

- **Twoja rola:** Jesteś oskarżycielem. Chcesz, by Bauera spalono za jego zbrodnie. Posuniesz się daleko, by do tego doprowadzić, bowiem spełni to twoje ambicje.
- **Osobowość:** Jesteś arogancki i bezlitosny. Spory sprawiają ci rozkosz. Uwielbiasz miażdżyć przeciwnika, nie tylko na polu bitwy.
- **Argumenty:** Jakob Bauer jest winien herezji, zdrady i paktowania z Chaosem. Straż miejska znalazła przy nim zakazaną księgę, Liber Chaotis. Biegli z Collegium Theologica potwierdzili, że księga to Liber Chaotis, która znajduje się na indeksie dzieł zakazanych.
- Możesz powiedzieć, że Bauer miał świetną przykrywkę – jest łowcą czarownic. Pozwalało mu to prześladować innych, zaś samemu w tajemnicy oddawać cześć Chaosowi. To, że samodzielnie zaatakował rzekomą świątynię Chaosu, stanowi kolejny dowód na winę łowcy. Z pewnością zebrałby większe siły przed wyprawą w tak straszliwe miejsce.
- **Twój as w rękawie:** Nikt nie wie, że masz przy sobie ikonę skradzioną niedawno ze świątyni Sigmara. Na jej odwrocie widać symbol czerwonej czaszki (która jest znakiem boga Chaosu, Khorna). Zamierzasz powołać na świadka wielkiego kanonika, jeśli proces zacznie rozwijać się nie po twojej myśli. Stolz z pewnością potwierdzi, że ikona jest świętą relikwią Sigmara i niedawno skradziono ją z świątyni. Wtedy zademonstrujesz ikonę, pokażesz wszystkim symbol zakrwawionej czaszki i ogłosisz, że w łonie kultu Sigmara szaleje Chaos! To powinno przechylić szalę na twoją korzyść!

Wskazówka
dla graczy nr 5

Uczestnik rozprawy: Arcykanonik Werner Stolz

- **Twoja rola:** Bronisz lojalnego sługi Świątyni Sigmara przez bezpodstawnymi oskarżeniami o herezję i zdradę.
- **Osobowość:** Jesteś twardy, ponieważ reprezentujesz Świątynię Sigmara w Mieście Białego Wilka. Rzecz jasna nie sprzyjasz herezji i zawsze walczysz z Chaosem. Nie ustępujesz ludziom pokroju Liebnitza, lecz stawiasz im czoła i udowadniasz swe racje za pomocą głoszenia prawdy i szlachetnych czynów.
- **Twoje argumenty:** Jakob Bauer od lat jest wiernym sługą Sigmara. Potwierdzą to jego towarzysze z Ordo Fidelis oraz BG. Jest łowcą czarownic, zatem miał pełne prawo do konfiskaty zakazanej księgi. Ostatecznie, należy to do jego obowiązków. Sprawę przeciwko niemu oparto na przypadkowych dowodach oraz pobudkach politycznych. BG mogą potwierdzić istnienie świątyni Chaosu w podziemiach gospody „Pod Mieczem i Korbaczem”.
- **Twój as w rękawie:** Trzymasz w odwodzie Johanna Opfera. Zamierzasz przedstawić go jako niespodziewanego świadka – po tym, gdy wszyscy złożą zeznania. Był świadkiem działań Bauera i wie, że mówi on prawdę, więc jego zeznania powinny obrócić bieg procesu na twoją korzyść.



Wskazówka
dla graczy nr 6

Uczestnik rozprawy: Łowca czarownic Jakob Bauer

- **Tvoja rola:** Służysz Świątyni Sigmara jako łowca czarownic na rozkazach Wielkiego Teogonisty. Zostałeś oskarżony o herezję i paktowanie z Chaosem.
- **Osobowość:** Jesteś lojalny, odważny i rozsądny. Widziałeś rzeczy, na widok których inni umarliby ze strachu. Wielokrotnie narażałeś swoje życie w służbie Imperium. Wstrętem napawa cię to łamanie prawa w imię ambicji politycznych.
- **Twoje zeznania:** Tobie i twym towarzyszom polecono pomóc miejscowym władzom w zniszczeniu ostatnich śladów Chaosu i oczyszczeniu miasta z zepsucia. Badaliście epidemię mutacji, która nastąpiła kilka dni temu w Middenheim, więc rozdzieliliście się, by móc sprawdzić jak największy obszar. W podziemiach gospody „Pod Mieczem i Korbaczem”, nieopodal bramy Północnej odkryłeś kultystów służących Chaosowi. Ich znakiem była zakrwawiona czaszka. Podczas walki z nimi znalazłeś rzeczoną księgę. Zabrałeś ją do świątyni celem zbadania jej treści, lecz po drodze zasłabłeś od odniesionych ran i zemdlałeś. Obudziłeś się w więzieniu.
- Fakt, że miałeś przy sobie księgę, świadczy o tym, że wykonywałeś obowiązki łowcy czarownic. Jesteś wiernym sługą Sigmara i poddanym Imperium.

Wskazówka
dla graczy nr 7

Uczestnik rozprawy: Johann Opfer

- **Tvoja rola:** Niespodziewany świadek.
- **Osobowość:** Boisz się wielu rzeczy – zwierzołudzi, mutantów, śmierci – lecz w głębi duszy chcesz uczynić coś dobrego. Wiesz, że zeznawanie w tym procesie może być dla ciebie niebezpieczne, lecz uważasz to za swój obowiązek.
- **Twoje zeznania:** Jesteś prostym mieszczaninem z Middenheim. Porwano cię z ulicy i uwięziono w okropnej świątyni pod ziemią. Jakob Bauer dostał się tam i zabił wielu twoich porywaczy. Zanim uciekł na powierzchnię, zabrał ze sobą książkę (potrafisz ją rozpoznać). Księga była przykuta łańcuchem do pulpitu, lecz łowca przeciął go potężnym cięciem miecza i zabrał tom ze sobą. Był wtedy poważnie ranny. Chciałeś zawołać Bauera, który nie dostrzegł miejsca, w którym cię uwięziono, lecz byłeś zbyt słaby, zaś wszystko wydarzyło się zbyt szybko.
- Twoi porywacze nosili nasunięte kaptury, więc nie widziałeś ich twarzy. Nie wiesz także, kim są. Część z nich było mutantami. Wszyscy nosili znak czerwonej czaszki. Powiedzieli ci, że złożą cię w ofierze istocie zwanej Bogiem Krwi. Pokazali ci nawet ołtarz, na którym zamierzali dokonać ofiary. Ołtarz mógł być poświęcony jedynie jednej z Niszczycielskich Potęg.



– Postacie Bohaterów Graczy –

Na następnych stronach znajdziesz 4 gotowe do wykorzystania postacie Bohaterów Graczy. Dzięki nim możesz błyskawicznie rozpocząć grę. Każdy z opisów zawiera także krótki życiorys BG, ale możesz je zmodyfikować, zależnie od potrzeb kampanii. Są to początkowe postacie (z jednym darmowym rozwinięciem). Jeżeli w drużynie jest więcej osób, możesz wykorzystać 4 dalsze postacie zamieszczone w dodatku *Almanach Mistrza Gry*, na końcu przygody pt. *Cacuszko*.

Otwin Beschlager

Profesja: ochotnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	31	38	34	25	28	31	24
+10	+5	+5	+5	+10	—	—	—
40	31	38	34	25	28	31	24

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	4	0	0	3
—	+2	—	—	—	—	—	—
1	12	3	3	4	0	0	3

Umiejętności: hazard, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, powożenie, przeszukiwanie, rzemiosło (kowlstwo), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, unik, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, broń specjalna (dwuręczna), odporność psychiczna, silny cios

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta i skórzany hełm)

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

Uzbrojenie: broń dwuręczna (dwuręczny miecz), broń jednoręczna (topór), sztylet

Wypożyczenie: koc, zwykłe ubranie, sakwa, uniform, prowiant (2 tygodnie), sakiewka z 8 zk, drewniana miska, drewniane sztuce.

Historia

Wychowałeś się w małej wiosce w Ostlandzie, gdzie nauczyłeś się kowalskiego fachu. Ze względu na swoją posturę i siłę, zostałeś powołany do miejscowej gwardii ochotniczej. Spodobało ci się takie życie. Marsze, ćwiczenia z bronią, mundur – to było jak zabawa. Teraz zastanawiasz się, jak mogłeś być tak naiwny. Gdy rozpętała się Burza Chaosu, twój oddział został powołany do służby. Tam dopiero poznałeś, co to znaczy żołnierskie życie. Widziałeś, jak twoi przyjaciele z dzieciństwa ginęli. Widziałeś płonące miasta i wioski. Ranny pod Untergardem i porzucony, przeżyłeś, choć blizny na twarzy wyraźnie świadczą o cenie, jaką musiałeś zapłacić. Twoja wioska nie istnieje, zniszczona przez bandę zwierzoludzi. Twój oddział został zdziesiątkowany. Pozostał ci tylko miecz i grupka towarzyszy, którzy tak jak ty, próbują przetrwać w ciężkim świecie.



Thrunbor Gimrigson

Profesja: tarczownik

Rasa: krasnolud

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
39	29	32	41	19	29	34	22
+10	—	+5	+5	+10	—	+5	—
27	32	34	36	31	27	34	28

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	3	0	0	2
+1	+2	—	—	—	—	—	—
2	13	3	3	3	0	0	2

Umiejętności: nawigacja, rzemiosło (kamieniarstwo), spostrzegawczość, śledzenie, unik, wiedza (krasnoludy), wspinaczka, znajomość języka (khażalid), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: czuły słuch, krasnoludzki facha, krępki, morderczy atak, odporność na magię, odwaga, silny cios, widzenie w ciemności, wyczuwanie kierunku, zapiekła nienawiść

Zbroja: średni pancerz (hełm, kolczuga, skórzana kurta i nogawice)

Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 1, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór), tarcza, kusza, sztylet

Wypożyczenie: koc, 20 beltów, zwykłe ubranie, sakwa, 10 metrów liny z kotwiczka, prowiant (2 tygodnie), manierka z wodą, sakiewka z 1 zk, drewniana miska, drewniane sztuce.

Historia

Wychowałeś się w Nuln, gdzie twój ojciec nadal jest cenionym rzemieślnikiem. W dzieciństwie nasłuchiwałeś się opowieści starszyny klanu o Długobrodych. Gdy dorosłeś, postanowiłeś na własne oczy zobaczyć wspaniałe podziemne miasta twoich przodków. Ludzie nie potrafili zrozumieć, co tobą kierowało, lecz marzenie o dotarciu do Gór Krańca Świata było silniejsze niż wszystko inne. Kilka lat spędziłeś w podziemnych tunelach i jaskiniach, walcząc w obronie swoich rodaków. Dowiodłeś swojej wartości w wielu bitwach stoczonych w ciemnościach pod górami. Imperium to jednak wciąż twoja ojczyzna, więc gdy usłyszałeś o Burzy Chaosu, opuściłeś góry. Teraz walczysz z wrogami, którzy są trudniejsi do wykrycia, jednak pozostają tak samo groźni.



Jocelin Herzog

Profesja: uczennica czarodzieja

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	30	27	35	30	41	33	34
+5	+10	—	—	+5	+10	+15	+5
25	30	27	35	30	41	33	34

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	2	3	4	0	0	3
—	+2	—	—	—	+1	—	—
1	12	2	3	4	1	0	3

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), nauka (magia), plotkowanie, przeszukiwanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (Imperium), wykrywanie magii, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, magia prosta (tajemna), szczęście, zmysł magii

Zbroja: brak

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

Uzbrojenie: kij, broń jednoręczna (buzdygan), sztylet

Wypożyczenie: plecak, ubranie

najlepszej jakości, koc, zwykle ubranie, księga drukowana, sakwa, drewniana miska, drewniane sztucce, prowiant (2 tygodnie), sakiewka z 10 zk.



Historia

Ostatnie pięć lat spędziłaś w Altdorfie, ucząc się magii pod kierunkiem Mistrza Walbrechta z Kolegium Cienia. Mimo iż uważasz, że jesteś gotowa, by zostać wędrowną czarodziejką, twój mentor jest innego zdania. Zgodnie z jego słowami, zbyt długo przebywałaś w zamkniętych murach Kolegium i nie masz rozeznania w tym, co dzieje się w szerokim świecie. Na pożegnanie powiedział, żebyś wróciła, gdy nauczysz się czegoś o „życiu i śmierci”. Walbrecht najwyraźniej uważa, że wiodłaś zbyt bezpieczny żywot. Zamierzasz udowodnić jemu i sobie, że jesteś gotowa, by zostać czarodziejką.

• Casimir Zumwald •

Profesja: włóczyki

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
28	33	31	30	29	35	30	36
+5	+10	—	—	+10	+5	—	+5
28	33	31	30	29	40	30	36

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	5	0	0	3
—	+2	—	—	—	—	—	—
1	12	3	3	5	0	0	3

Umiejętności: leczenie, nawigacja, plotkowanie, sekretne znaki (złodziei), sekretny język (złodziejski), sztuka przetrwania, targowanie, wiedza (Imperium), wiedza (Kislev), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo szybki, błyskotliwość, charyzmatyczny, obieżyświat, wyczucie kierunku

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

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

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), sztylet, kusza

Wypożyczenie: plecak, 20 bełtów, koc, zwykle ubranie,

sakwa, drewniana miska, drewniane sztucce, prowiant (2 tygodnie), sakiewka z 2 zk.

Historia

Twoje życie to ciągła wędrówka. Twój ojciec służył w eskorcie karawan, a matka była wędrowną bardką z Kisleva. Twoje dzieciństwo upłynęło w licznych podróżach między Imperium a Kislevem. W naturalny sposób stałeś się obywatelem obu krain. Twoi rodzice w końcu osiedlili się w kislevskim mieście Erengard. Podróżowałeś, aby ich odwiedzić, gdy rozpętała się Burza Chaosu. Jak tysiące innych ludzi, uciekłeś przed nadciągającymi armiami Archaona, Pana Końca Czasów. Przeżyłeś, ale obawiasz się o los swoich rodziców. Armia Chaosu spustoszyła Erengard. Słyszałeś straszne opowieści o tym, co stało się z mieszkańcami miasta. Możesz się tylko modlić, by Ranał czuwał nad twoją rodziną.



Middenheim

Miasto Białego Wilka

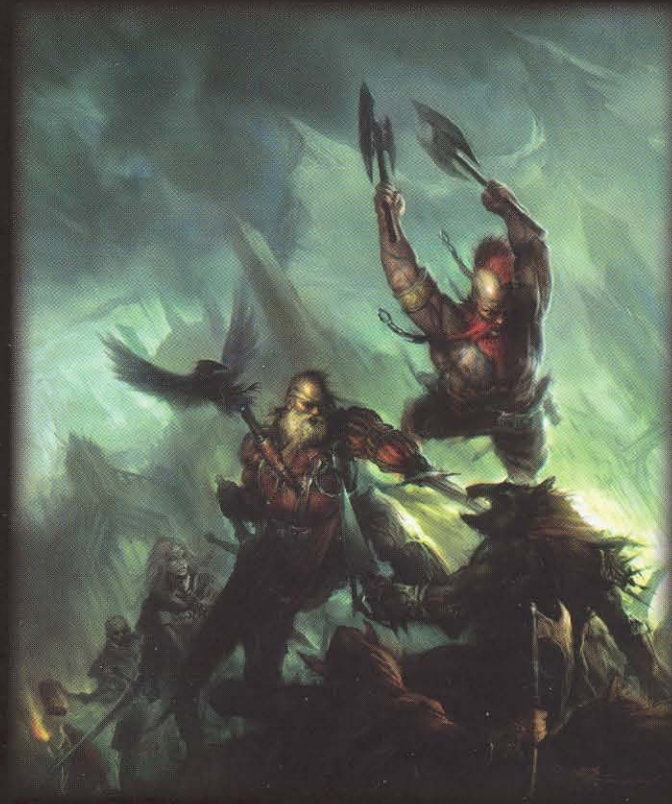


Burza Chaosu minęła. Rozpoczyna się nowa przygoda!

Zgliszczą jeszcze nie ostygły, a ranni wciąż umierają w lazaretach. Jednak wojska Archaona zostały pokonane, a dumne Middenheim wciąż stoi na wyniosłej skale Ulricsbergu! Obrońcy Imperium powstrzymali straszną Burzę Chaosu! Cień Mrocznych Bóstw nadal jednak okrywa Miasto Białego Wilka. Skaza Chaosu uderzyła w samo serce miasta. Mroczne siły wciąż kryją się w ruinach domostw i w kanałach pod zniszczonymi ulicami. Kłamstwa, zdrada, mord i najgorsza z możliwych skaza duszy to niebezpieczeństwa, z jakimi zetkną się poszukiwacze prawdy. Gdy Bohaterowie przywożą starodawną ikonę do świątyni Sigmara, nawet nie podejrzewają, że wyznawcy Mrocznych Potęg jeszcze się nie poddali...

Popioły Middenheim to pierwsza część wielkiej trylogii Ścieżki Przeklętych. Oprócz scenariusza przygody w środku znajdziecie dokładny opis Middenheim po Burzy Chaosu, włącznie z mapami wszystkich dzielnic, najważniejszymi miejscami oraz osobistościami, które rządzą Miastem Białego Wilka.

Jak straszna tajemnica kryje się u źródeł władzy w mieście Ulryka? Cóż może zdziałać niewielka grupka przypadkowych Bohaterów? Sprawdź sam w Popiołach Middenheim!



Przygoda czeka!

© Copyright Games Workshop Ltd 2005. © Copyright Copernicus Corporation 2005. Games Workshop, logo Games Workshop, Warhammer, logo Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, logo Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, Citadel, logo Citadel, BL Publishing, logo BL Publishing, Black Industries, logo Black Industries, GW, Chaos, znaki towarowe, logo, pomysły, nazwy, rasy i insygnia ras, pojazdy, miejsca, oddziały, profesje, ilustracje i grafiki ze świata Warhammer są zastrzeżone ©, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2005, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Black Industries W W W:
<http://www.blackindustries.com>



Black Industries

Czarna Biblioteka W W W:
<http://czarnabiblioteka.net>

BL PUBLISHING

Copernicus Corporation W W W:
<http://copcorp.pl>

COPERNICUS CORPORATION

ISBN: 83-86758-54-6



9 788386 758548 >