

"Naznaczeni przez chaos"

By
Jobda
2002-03-26

Wprowadzenie dla graczy

Przeszło tydzień temu BG przebywali w miasteczku położonym niedaleko Altd zbliżających się kłopotów. Był akurat wieczór i po uciążliwym dniu dr spokojnie noc. Lecz nie było to im dane. Właśnie mieli udać się na spoc ulicy okropny hałas. Drzwi gospody rozwarły się i stanął w nich potężn kostropatej twarzy. Błoto i poobdzierane ubranie wskazywały na to, że musia nie wyglądał na zmęczonego. Mężczyzna rozejrzał się po gospodzie i chw kroki w stronę drużyny. Kiedy się zbliżył, ostatnią rzeczą jaką BG zobaczy. Później gospodę wypełniła gęsta, czerwona mgła. Kiedy się rozwiała i BG zobaczyli na swoich rękach jarzące się kolorowym światłem, nieznane sym Wkrótce potem od strony ulicy usłyszeli zbliżający się odgłos kopyt koński powinni uciekać. Wyszli z gospody tylnymi drzwiami i pobiegli wąską u miasta. Mijając łukiem gospodę zobaczyli paru uzbrojonych po zęby konny czerwonych atłasowych szatach noszącą orła na ramieniu. Przez parę dni ucie wydawał im się odpowiedni. Często pojawiał się nad nimi orzeł zwiadow ścigani. Wreszcie drużyna zagłębiła się w Las Reikwald, gdzie przeczekala wszelkie ślady. BG właśnie ukrywają się w chaszczach przy wąskiej ścieżce są.

Powyższy wstęp może być przedstawiony przez mistrza gry lub rozegrany przez graczy. W tym celu powinien użyć końcowych charakterystyk.

W³æciwa akcja przygody

Prolog

Jest wieczór. BG siedzą w chaszczach i nasłuchują. Nagle nad ścieżkę nadlat ziemi. Bohaterowie z widzeniem w ciemnościach mogą zobaczyć iż jest to kształt. Ptak wyraźnie się rozgląda. Odleci w przeciagu K8 rund.

Po odlocie lub zabiciu ptaka BG mogą się udać ścieżką dalej, w głąb lasu. W i grzasko. Po około dziesięciu minutach forsownego marszu dotrą do nie istnieniu nic nie wiedzieli. Na skraju osady jest położona gospoda pro Denbara i jego małżonkę. Gospodarz bardzo chętnie przyjmie BG mówiąc, że goście. Rzeczywiście w gospodzie nikogo więcej nie ma. Denbar Róckhollen miejsce w którym się znajdują jest spokojną osadą o nazwie Ebervellen.

Akt Pierwszy - o wydarzeniach w osadzie

Gdzieś w głuszy Lasu Reikwald, w niewielkiej osadzie położonej na skraju bagien BG siedzą w gospodzie nie przeczuwając nadchodzącego niebezpieczeństwa. W dłoniach wydają się świecić jeszcze mocniej, przy czym owo kolorowe światło zmęczeniu. Denbar, człowiek ubrany w biały fartuch, z wyraźnie odcinając brzuchem podaje im właśnie jadło i wino. Na dworze panuje już półmrok. Wkrótce horyzontem. Znowu zaczyna padać.

Krople deszczu miarowo uderzają o okno przy którym siedzicie. Gdzieś i budzących się na bagnach stworzeń. Wysoko na niebie obok zachodzącego słońca księżyców. Gęsta mgła zaczyna wyściełać okolicę. Wszystko wydaje się być odgłosów deszczu pojawia się inny regularnie powtarzający się dźwięk. Zdaje

Udany test **Inicjatywy** pozwoli stwierdzić, że jest to odgłos uderzania meczem BG zobaczą za oknem idącą postać.

Jest to idący boso siwy starzec, ubrany jedynie w stary poniszczony habit zawieszane metalowe koło, w które regularnie uderza metalową kołatką nieobecny. Nie zwraca uwagi na padający obficie deszcz. Idąc jednocześnie w

- Dzień sądu nadchodzi ! Najwyższy wkrótce przybędzie ! Biada tym, którzy Powtarzające się słowa dziwnie dźwięczą w waszych uszach.

Bohaterowie posiadający umiejętność szósty zmysł stwierdzą, że z postacią. Kiedy BG wybiegną przed gospodę starzec zniknie, rozpluwając się we mgle. o postać, odpowie że nikogo nie widział. (MG powinien w tym momencie świadkom zajścia). Jeśli opisać ją Denbar powie, że chyba postradali rozum dawną nie żyje. Umarł 30 lat temu. On nie pamięta go dobrze, ale starzy ludzie. Gospodarz skieruje BG do starej Agnethy, jednak uprzedzi ich aby ranka, bo w przeciwnym razie nie przyjmie ich. Poradzi też aby przynieśli ten sposób zjedną ją sobie. Ponieważ jest już noc żona gospodarza wskaże będą mogli wypocząć do rana.

W nocy BG będą mieli straszny i bardzo realny sen. Wszystkim będzie śniło się będą stali nad brzegiem bagna w nieznanym im miejscu.

Wokół stoja rozsypujące się chaty. Nad bagnem unoszą się czerwone opary i coś się zaczyna ruszać. Widzicie cienie o dziwnych kształtach ciągnące coś w kierunku bagna, wydając z siebie przeraźliwe odgłosy. Po chwili cienie z

Dopiero teraz BG są w stanie się poruszyć. MG powinien teraz wykonać **testy** którym testy się nie powiodą obudzą się natychmiast złani potem. Ci którzy razie swobodę działania.

Jeśli podejda w kierunku chat zobaczą wygniecione we wrzosach ślady pozosta widzieli. Udany **test Inicjatywy** z **Inteligencją** pozwoli stwierdzić, że istot ciała. Dodatkowy **test Inicjatywy** pozwoli zauważyć kawałek czerwonego atle samego jaki miał na sobie mag uczestniczący w pościgu. **Test Int** pozwala st (6) ciągniętych ofiar jest zgodna z ilością uczestników pościgu. BG mogą r istot kończą się na krawędzi bagna. Tam głęboko we wrzosach będzie leża spróbują go podnieść obudzą się.

Rankiem BG mogą pójść do Agnethy. Jest to 70-cio letnia, siwa, bezzębna sta się w mocnych trunkach. Przywita BG podejrzliwie, lecz po otrzymaniu wina Stara już nie chodzi, więc całą rozmowę będzie prowadziła z wiklinowego sepleni i co chwila pokasłuje. Zapytana o starca opowie im historię.

- Tak to był ci chłop. Ale będzie masa zim odkąd Morr go zabrał. Kiedyś za nawet zaręczeni byli. Ale Kaleb był duch niespokojny i przyciągał na b

Po opowieści staruszka zacznie pociągać z butelki. Kiedy BG będą chcieli wy

- Hej wy! Jeszczem nie skończyła mówić. Jako Kaleb wrócił onegdaj z ba znalazł. Jakieś ruiny czy coś takiego. No to wszystko już powiedziała.

Po rozmowie z Agnethą BG doświadczą dziwnego uczucia ciekawość i chęci zoba się na bagnach. Jedynie udany **test SW -30** może spowodować iż zrezygnują z t

We wsi mogą BG wypożyczyć łódkę wraz z przewodnikiem, niejakim Martinem. J o kruczoczarnych włosach. Za **10 zk** jest gotów zawieźć drużynę do drugiej w Jeśli BG się zgodzą mogą wypłynąć natychmiast.

Akt Drugi - bagna

W drodze po mokradłach BG mają wrażenie, że coś pływa koło nich. Udany zobaczyć duży oślizły grzbiet jakiegoś potwora. Martin powie, że to przeczekać na jednej z wysepek aż potwór odpłynie. Jeśli BG się zgodzą wysepek i będą czekali aż do wieczora, kiedy czerw odpłynie. Jeśli popłyn Będzie próbowała wywrócić łódź. (**test ryzyka przy każdym ataku**). Późnie wciągnie jedną ofiarę pod wodę. Reszcie da spokój.

W zależności od tego jak BG postąpili trafiają do drugiej wioski po południu do nic nowego do gry poza opisem. Wieczorem wioska wygląda idealnie jak we po wiosce BG odnajdą rzeczywiste **ślady na wrzosach** wyglądające idealnie jak będzie również leżał **złoty pierścień i fragment czerwonej szaty**. Tym podnieść. Wyglądem przypomina on obrączkę ale ma wryty napis **MAKALO**. (czarów. Ma 14 pkt. Magii, ponieważ jest już prawie wyczerpany. Zawiera w **magii** opisane w dodatku "Potępieniec"). Po podniesieniu pierścienia wyłaniające się z mgły. To demoniczni słudzy idący po ofiary dla demona ! Idą wprost na BG. Wyglądają na połączenie człowieka z jakimś zwierzęciem wszędzie roznosi się straszny smród.

Po walce Martin o ile przeżyje zdecyduje, że chce płynąć z BG, ponieważ s przez mgłę w stronę skąd przysły istoty, BG nagle dostaną drgawek. Z eteryczna sieć kolorowych świateł. Światła łączą się i odleca gdzieś drgawki ustana a piętna na ich ciałach przygasną mocno.

Po pewnym czasie BG dopłyną do większej wyspy. Idąc w jej głąb dotrą do prz

Przed wami stoi kamienny ołtarz zlany krwią. Leżą na nim ciała pięciu ucz Ciało maga zwisa na słupie stojącym opodal. Za ołtarzem stoją ruiny jakie Jej ściany zbudowane są z czarnego kamienia. Otaczająca was mgła wydaje s poprzednio. Jednocześnie czujecie mrowienie na plecach. Nagle zrobiło wejściem do budowli zauważacie jeszcze jedno ciało. Wydaje się ono jarzyć,

Jest to ciało Kaleba, który onegdaj przeżył zarazę, która nawiedziła jego zdradzony i zabity przez demona, którego wezwał.

Jeśli BG wejdą do budowli demon może przywitać ich jednym z dwu zak strumieniem zepsucia (magia chaosu). Demon jest podczepiony do belek trzy

również spaść znienacka na głowy BG. Demon ma teraz wszelkie atrybuty Więszego Demona Nurgle'a.

Użycie znalezionej wcześniej pierścienia pozwoli w ułamku sekundy odesłać Jeśli jednak BG na to nie wpadną będą musieli stoczyć ciężką walkę.

Po skończeniu przygody MG powinien przyznać bohaterom **po jednym punkcie pr** powalił demona dodatkowo 100 PD.

Epilog

Uzupełnienie historii

Kaleb trzydzieści lat wcześniej odnalazł na bagnach budowlę i ołtarz. bowiem w ołtarzu zaklęta była jaźń demona. Zawarł z nią pakt, który miał n się na ludziach ze starej wioski za to, że go wyrzucili. Natchniony prz demona, która wróciła do swojego wymiaru odzyskać moc. Miesiąc temu pr demona ponownie. Bestia wędrując w ludzkim ciełe szła na wezwanie, na raz Niestety pewien mag odkrył nadnaturalność istoty drzemiącej w ludzkim cie czarownic ruszył za nią w pościg. Nie mogąc ni innego zrobić demon rozszcze w ciałach drużyny. Później narzucił im swoją wolę i poprowadził w kierunku Demoniczni słudzy na rozkaz Kaleba zabili pościg, a ciała złożyli w of. przybyła na bagna, gdzie jaźń demona opuściła ich ciała i stworzyła sob: czując swoją ogromną siłę (po wyssaniu energii z maga) natychmiast złamał aby nic mu nie przeszkodziło w zabiciu drużyny.

Charakterystyki postaci :

Mężczyzna z kostropatą twarzą, później demon Nurgle'a

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	Sw	Ogd
6	90	93	7	7	39	100	10	89	89	89	89	89	1*

W ciełe mężczyzny przebywa wielki demon Nurgle'a. Ktokolwiek spojrzysz w ję wykonać test OP ponieważ demon rozsiewa grozę. W ludzkim ciełe nie rozn łowców czarownic i towarzyszącego im maga nie miał szans na ucieczkę więc przekazał część swojej jaźni. Ma ona spory wpływ na poczynania BG, gdyż Reikwald. W ludzkiej skórze demon nie używa również czarów, chyba że zagrożenia egzystencji. (**jeśli trzeba używa czarów Nurgle'a i innych w** pozwala mu uniknąć niestabilności.

* jako człowiek 20.

Zbrojni na koniach (łowcy czarownic) pięciu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	Sw	Ogd
5	69	60	5	5	13	70	3	56	48	43	45	74	41

Umiejętności :

celne strzelanie
chaos

cichy chód na wsi

broń specjalna - sieć

broń specjalna - lasso

broń specjalna - broń palna

tropienie

śledzenie

czytanie/pisanie

wiedza o magicznych pergaminach

kaftan ko

teologia

bełtów

sekretny język klasyczny

sekretny język złodziei

Odkryli, że mężczyzna ma coś wspólnego z chaosem i wraz z magiem ruszyli w

Eryfren Szalony - Mag elementalista poziomu pierwszego

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	Sw	Ogd
4	35	21	3	2	8	48	1	31	59	73	70	75	32

język tajemny magiczny, rzucanie czarów magii prostej, czytanie i pisanie, wiedza o magicznych pergaminach, rzucanie czarów magii wojennej pierwsze, roślin, wykrywanie magii, rozpoznawanie runów, wiedza o magicznych pergaminach elementarnej, rzucanie czarów magii elementarnej 1 poziomu, różdżkarstwo, z

Przedmioty : czerwona atlasowa szata, złoty pierścień wielu czarów, miękkie buty, koń

Czary :

Proste : dar języków, przekleństwo, zwalenie z nóg,

Wojenne 1 : leczenie lekkich ran, wykrywanie magii, ognista kula, świetlisty piorun

Elementalne : chmura dymu, oślepiający błysk, strefa ukrycia, ręka ognia

Denbar właściciel gospody

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	Sw	Ogd
3	38	23	3	4	6	28	1	29	43	31	36	38	41

gadanina*, krasomówstwo, gawędziarstwo, targowanie się*, szacowanie*,

biały fartuch, tabakierka

żona Denbara : S2 , Wt3, Żyw7 i wszystkie umiejętności męża oznaczone *

Agnetha - stara kobieta

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	Sw	Ogd
0	15	10	1	2	5	20	1	12	43	40	32	32	21

choroby : alkoholizm

Martin

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	Sw	Ogd
4	41	32	4	3	7	36	1	34	29	33	29	29	31

cichy chód na wsi, tropienie, celne strzelanie, specjalna broń rzucona

biedne ubranie, dwa noże, łódź, łuk + 5 strzał

czerw bagienny

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	Sw	Ogd
6	33		6	4	17	30	4		10	10	10	10	

zasady w podręczniku WFRP str. 233

demoniczni słudzy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	Sw	Ogd
8	33		4	3	5	30	1		10	10	10	10	

charakter chaotyczny, są posłuszni woli Kaleba, później demona, rany powodzą 50% szans na infekcję, niosą ze sobą smród rozkładającego się ciała.

* Agnetha nie chodzi