

„ Tajemnice drzemiące w Miragliano „

Przygoda do Warhammer Fantasy Role Play

Autor Marek Jobda

W momencie rozpoczęcia przygody bohaterowie przybywają do Tileańskiego miasta Miragliano. Większość ludzi zajmuje się tu handlem. Drużyna eskortowała tu powracającą z Bretonii kupiecką karawanę. Tabor właśnie wjeżdża na jedną z wysepek, na których leży miasto. Po przekroczeniu mostu i wjechaniu pomiędzy pierwsze zabudowania wozy zatrzymają się. **Angelo de Libio**, kupiec do którego należy karawana podziękuje eskorcie i wręczy jej członkom zapłatę w wysokości 350 zk na głowę. Kupiec uprzejmie zarekomenduje drużynie niezłą i wcale nie drogą gospodę leżącą nad brzegiem morza, w dzielnicy portowej. Nazywa się ona „Pod szalonym wielorybem”. W drodze do gospody graczom będzie się wydawało, że są obserwowani. Jednak na wąskich uliczkach kręci się dużo ludzi i nie widać nikogo podejrzanego. Drużyna dojedzie do dzielnicy portowej spokojnie. Na samym nadbrzeżu idąc pomostem gracze mimo wiele zakotwiczonych małych, żaglowych łódek oraz gondoli. Z daleka już gracze zobaczą szyld wspomnianej przez kupca gospody oraz usłyszą głośnie muzykę dobiegającą z stamtąd. W gospodzie prowadzonej przez grubasa nazywanego **Umberto** dostaną strawę i nocleg. W gospodzie przebywa mnóstwo ludzi. Większość z nich to pijani marynarze, bądź łowcy. Nikt, poza jednym siedzącym w dużym czarnym kapeluszu i trzymającym papugę na ramieniu, specjalnie nie rzuca się w oczy. Mężczyzna ma również drewnianą nogę. Nazywa się **Luiggi Tospano** i za drobną opłatą wypożycza swoją łódź. Na razie jednak gracze nie mają raczej potrzeby żeby skorzystać z jego usług. Ponieważ jest popołudnie gracze mogą zechcieć zwiedzić miasto. Można tu kupić wszystko czego dusza zapagnie, włącznie z narkotykami i śmiertcionośną bronią. Trzeba mieć jednak kontakty. Gracze mogą zagadnąć jednego z wielu rajfurów pałających się po pomostach nadbrzeża. Ten za drobną opłatą na pewno im pomoże. Może na przykład powiedzieć im o nielegalnych walkach odbywających się w starym domu w slumsach miasta. Rywalizacji zawodników można się przyglądać obstawiając zakłady lub samemu wziąć udział i powalczyć o wspaniałe trofeum, którym jest kunsztownie wykańczany miecz wart około 1000 zk. Jeśli gracze zdecydują się zająć na turniej mogą dopłynąć do slumsów gondolą. Poniżej opisany jest jego regulamin oraz startujący zawodnicy.

W turnieju każdego wieczora bierze udział siedmiu zawodników. Ten kto nie zostanie pokonany przez

cały miesiąc otrzymuje trofeum. Obecnie jest to wspomniany miecz. Turnieje rozpoczynają się zazwyczaj po północy. Walczy się na arenie otoczonej siatką i trybunami. Podstawową bronią w turnieju jest miecz i sieć, lecz z sieci uczestnik może zrezygnować. Oczywiście przepisy są traktowane z przymrużeniem oka i często walczy się wszystkim co jest pod ręką. Walkę wygrywa ten, kto zabije swojego przeciwnika. Przed walką są zapisy i przyjmowane są zakłady. Zawodnicy występują boso i są rozebrani od pasa w górę. Najpierw odbywają się trzy walki. Ich zwycięzcy walczą po kolei z championem. Jeśli ktoś pokona obecnego championa zajmuje jego miejsce i z nim walczą pozostali. Opis uczestników jest podany w części z charakterystykami bohaterów niezależnych.

Walka rozpocznie się jak tylko zostaną wylosowane walczące pary. Jeśli w trakcie walki Kryeeth

zauważy, że nie uda mu się wygrać użyje kuli. Wykorzysta powstałe zamieszanie aby ukraść miecz i oddalić się. Na trybunach wybuchnie ogólna panika i wszyscy będą się starali dotrzeć do wyjścia, gdzie czeka już oddział straży miejskiej, którą ktoś poinformował o zajściu. Zacznie się łapanka. Jeśli gracze nie zrobią czegoś bardzo głupiego powinni mieć możliwość oddalenia się do gospody. W przeciwnym razie straż może ich aresztować i zostaną wtrąceni do cel w miejscowym więzieniu. Niestety gracze nie wiedzą, że za nimi ruszyła grupa wysłanników miejscowej mafii, której szef obecny na trybunach podczas turnieju i podejrzewa ich o to że są zamieszani w kradzież miecza. Pojawili się przecież pierwszy raz i od razu zginął miecz, nie wspominając już o tym że nie wiadomo skąd pojawiła się straż miejska. Za piątką mafiosów idzie jeszcze jedna postać o której ani oni, ani gracze nie wiedzą. To elf **Sirgaliel** pracujący dla miejscowych władz. To on śledził drużynę zaraz po jej wjeździe do miasta. Ma on za zadanie zwerbować drużynę do wykonania sekretnej misji, od której powodzenia zależy przyszłość miasta. Mafiosi zaatakują drużynę już w gospodzie. Będą chcieli pozbyć się graczy oszczędzając tylko jednego w celu wydobywania od niego wiadomości o mieczu. Kiedy gracze będą w opałach elf uderzy na zbirów z zaskoczenia. Po walce kiedy cała piątka padnie, elf każe drużynie iść za sobą. Wszyscy wsiądą do czekającej przy pomoście gondoli i popłyną do północnej części miasta. Gondola przycumuje przy niewielkim starym domu stojącym na palach. Prowadzą do niego drewniane schody. W ciemnym pomieszczeniu czeka na drużynę **Anna Schmidt** współpracowniczka elfa. Kobieta przedstawi się jako pracowniczka miejscowych władz i przedstawi drużynie ultimatum. Jeśli gracze nie zgodzą się wziąć udziału w pewnej misji, zostaną zesłani do **Aegar Asylum**, znajdującego się na bagnach obozu dla roznoszących zarazę. Obóz jest silnie strzeżony, a kara za ucieczkę z niego to pogrzebanie żywcem. Miejscowe władze mają prawo zesałać tam bohaterów. Przecież brali oni udział w nielegalnych walkach w slumsach. Jednak postanowiono dać im szansę odpokutowania swojej winy. Gracze nie mogą wiedzieć, że Anna blefuje. Prawdą w tym co mówi jest tylko to, że pracuje dla miejscowych władz, ale nic więcej. Jeśli więc gracze zechcą pozbyć się elfa i Anny i opuścić miasto ze strony władz nic im nie będzie groziło, o ile nie znajdą się świadkowie zabójstwa. Ale co z mafią. Przecież jej członkowie teraz są pewni, że gracze macali palce w zniknięciu miecza, zginęło bowiem pięciu ich wysłanników. Jeśli jednak drużyna ulegnie presji i zdecyduje się współpracować z Anną przekaże im ona pierwsze ich zadanie. Jeden z graczy wraz z elfem musi wdrzeć do dobrze strzeżonej świątyni Vereny, która leży na wschodnim krańcu miasta, na

oddzielnej wyspie. Kiedy już się tam znajdą muszą odnaleźć alkowę, w której śpi najwyższy **kapłan Vereny**. Sirgaliel wie gdzie się ona znajduje. Świątynia wewnątrz nie jest już tak dobrze strzeżona jak na zewnątrz. Straże zmieniają się około trzeciej nad ranem więc trzeba się wdrzeć do środka wtedy. Atak jest planowany na następną noc, więc grupa uderzeniowa będzie miała dzień na przygotowania. Jeśli intruzi zostaną pojmani będą zdani wyłącznie na siebie. Reszta drużyny następny dzień ma spędzić zdobycie ekwipunku potrzebnego do eksploracji lochów. Anna jest bardzo tajemnicza i nic więcej nie powie. Poniżej znajduje się krótki opis świątyni Vereny.

Świątynia wygląda identycznie jak ta w podręczniku WFRP na str. 332. Również rozmieszczenie

pomieszczeń jest identyczne. Budynek leży na oddzielnej wysepce. Gracze będą aby nie zostać zauważonymi będą musieli dopłynąć pod mury wpław. Przez całą noc dwóch strażników przechadza się zarówno po blankach muru, jak i po dziedzińcu. Około trzeciej nad ranem wartownicy schodzą z murów i z dziedzińca poczym udają się do stajni, gdzie na piętrze znajdują się pomieszczenia mieszkalne. Dojście do stajni i obudzenie drugiej zmiany zajmuje im około 2,5 minuty. Czas jaki potrzebuje druga warta na zajęcie swoich pozycji to około 1,5 minuty. Nietrudno więc obliczyć, że intruzi mają na niepostrzeżone wdarcie się na mury i dobiegnięcie do wrót świątyni to mniej więcej 4 minuty. Bohaterowie mogą się wdrzeć do świątyni dwoma wejściami. Małym lewym poprzez pomieszczenie zarządcy, którego nie ma ponieważ śpi w stajni lub małym prawym, które jednak prowadzi tylko do pomieszczeń gospodarczych. Główne wrota do świątyni są zamknięte. W sali kapłanów śpi jeden kapłan i jeden nowicjusz. Drzwi prowadzące z pomieszczenia zarządcy do sali głównego kapłana są zamknięte. Można je wyważyć robiąc przy tym mnóstwo hałasu lub otworzyć wytrychem (Drzwi : wytrzymałość 2, uszkodzenia 4, jakość zamka 10 %). Kapłan śpi na łożu niedaleko drzwi. Jeśli gracze wdrą się do wewnątrz po cichu, kapłan nie powinien mieć szans na obudzenie się. O ile cała akcja została przeprowadzona szybko bohaterowie mają szansę uciec zanim zmiennicy warty zajmą swoje posterunki. Jeśli wszystko poszło zgodnie z planem następnego dnia w mieście zostanie ogłoszona żałoba. Herold ogłosi, że poprzedniej nocy zmarł podczas snu najwyższy kapłan Vereny. Zgon spowodował silny zawał serca. Jeśli jednak grupie nie powiedzie się zostanie ogłoszona egzekucja. Pojmami bohaterowie zostaną skazani na śmierć przez utonięcie. Straże przykują ich kajdanami do drewnianych pali stojących na moło, a przyływ załatwi resztę. Jeśli gracze mają jeszcze punkty przeznaczenia mogą zostać ocaleni przez tajemniczego człowieka, który uwolni ich za pomocą zaklęcia. Jednak później upomni się z pewnością o spłacenie długu, dając graczom jakieś niebezpieczne zadanie do wykonania.

Tego samego dnia, w którym herold ogłosi śmierć kapłana drużynę czeka ostatnie bojowe zadanie w

tych miejscach. Pod osłoną nocy wszyscy udadzą się do portu, gdzie będzie na nich czekała łódź wspomnianego już na początku przygody Luiggi Tospano. Drużyna popłynie kilka mil na zachód, by wpłynąć na Duszne Bagna. Smród jaki na nich panuje, podobnie jak muchy da się graczom we znaki, tak że będą musieli płynąć w chustach na twarzy i opędzać się rękoma przed natarczymi owadami. Jeśli mistrz gry zechce, może urozmaicić podróż przez bagna atakiem czerwiałego bagienego (charakterystyka w podręczniku WFRP na str. 233). Nie jest to jednak obowiązkowy punkt programu, więc decyzja zależy od niego. W drodze Anna wytłumaczy drużynie, że płyną zlikwidować niewielką bandę kultystów rogatego szczura, która odprawia swoje rytuały gdzieś w katakumbach pod miastem. Łódź zatrzyma się w pobliżu pagórków wystających ponad powierzchnię bagna. Tu pod wodą znajduje się jedyne znane władzom miasta wejście do sekretnych katakumb. Reszta wejść została w dawnych czasach zamurowana. Przy jednym z pagórków, po dokładnym przyjrzeniu się można zauważyć wystający ponad wodą szczyt porośniętej glonami kraty. Ma ona około 2,5 metra wysokości i zagradza drogę do katakumb. Około 2/3 jej wysokości jest skryte po wodą. U samej podstawy zmurszałe kraty popękały tworząc mały wyłom, którym można wpłynąć do środka tunelu. Należy zanurkować na 2 metry, przepłynąć pod kratą również około 2 metrów i wynurzyć się po drugiej stronie (kolejne 2 metry). Tak więc do pokonania pod wodą gracze mają około 6 metrów. Jako pierwszy zanurkuje Sirgaliel. Nie będzie go około 2 minut po czym wynurzy się i powie, że w tunelu jest powietrze i można nim śmiało podróżować. Gracze muszą więc zanurkować i przepłynąć pod kratą. Powinni wziąć ze sobą tylko najbardziej potrzebne przedmioty, w tym świece. Luiggi tymczasem może wracać do miasta. Za kratą, pod wodą znajdują się stare zniszczone schody wiodące w górę. U ich szczytu i dalej w tunelu woda jest tylko po kolana. Tunel jest stary i mocno zarośnięty glonami. Ciągnie się około milę na południe, a potem mocno zakręca na wschód w kierunku Miragliano. Po przejściu około dwóch mil w tym kierunku drużyna natrafi na kolejne schody prowadzące w dół do zatopionej sali. Ma ona około 40 m długość i kończy się schodami na górę. Głębokość w najgłębszym miejscu wynosi około 1,7 m, więc wysocy gracze nie będą mogli przejść. Inni muszą przepłynąć. W sali żyje wodny wąż, który czując vibracje wody na pewno wypłynie ze swego legowiska. Jeśli gracze nie zbliżą się do niego (pływa przy lewej ścianie) nie powinien zaatakować. Jeśli jednak to zrobi to mistrz gry powinien użyć charakterystyk węża gigantycznego z podręcznika WFRP ze strony 245. Po przekroczeniu zatopionej sali przed drużyną jest już prosta droga do celu. Gracze mają jeszcze około 5 mil, aby znaleźć się bezpośrednio pod miastem. Kiedy już tam dotrą odnajdą kilka zniszczonych sal tworzących podziemny kompleks. Kompleks jest wyżej położony i nie ma w nim wody. W pierwszej sali znajdują się grobowce założycieli miasta. Stoi tu około sześciu kamiennych sarkofagów. Niestety tylko na jednym można odczytać litery. Jest tam napisane *Carloso Giamirado 541-487*. Następna sala jest częściowo zawalona. Wszędzie leży gruz, trzeba ostrożnie stąpać. Z tej sali gracze usłyszą dziwne odgłosy i zobaczą światło dobiegające z końca małego korytarza. Korytarz ten prowadzi do ostatniej sali, w której skaveni odprawiają właśnie rytuał ku czci Rogatego szczura. Na ścianie wymalowany jest krwią ogromny symbol kultu. Niedaleko ściany zbudowany jest drewniany ołtarz, na którym leży jakieś zmasakrowane ciało. Krew z ciała spływa do małych miseczek ustawionych dookoła ołtarza. Przy ołtarzu, tyłem do wejścia (podobnie jak reszta) stoi skaveni **szary prorok**. Ma on wzniesione ręce i mówi coś w kierunku symbolu na ścianie. Tuż za nim stoi Kryeek wywijający pojemniczkiem z kadzidłem. Najbliżej graczy stoi **szóstka skavenów** wydająca z siebie nieartykułowane odgłosy układające się w bluźnierczą pieśń. W całej sali unosi się rzadki dym i woń kadzidła. W momencie

kiedy gracze wtargną do sali, szary prorok zostanie zaalarmowany za sprawą magicznego alarmu postawionego. Naturalnie wojownicy i Kryeeh również odwrócą się w stronę drużyny i bez ociągania sięgną po broń. Zaangażowanie się graczy w walkę da szaremu prorokowi szansę na przygotowanie przynajmniej jednego zaklęcia. Zmuszony do walki wręcz nie zawaha się użyć miecza, który uprzednio skradł Kryeeh. Skaven nosi go przy pasie, więc gracze z całą pewnością go zauważą. Prowadzeni przez Kryeeha skaveni będą za wszelką cenę starali się ochronić szarego proroka. Jeśli jednak człowiek zginie mistrz gry powinien wykonać dla wszystkich szczuroludzi test strachu. Jeśli będzie on udany szczuroludzie będą kontynuowali walkę, jeśli jednak się nie uda wpadną w panikę. Szary prorok nie będzie próbował uciekać, woli zginąć chwalebnie w imię Rogatego Szczura. Po wygranej walce bohaterowie będą mogli wydostać się do miasta sekretnym przejściem znajdującym się za czerwonym gobelinem wiszącym na ścianie. Przejście prowadzi do schodów wychodzących, w jednym z wolnostojących, opuszczonych domów w dzielnicy slumsów. O ile Anna i elf przeżyli podziękują drużynie za pomoc i przeproszą za to, że byli tak stanowczy wobec graczy. Anna pozwoli zatrzymać graczom wszystkie wartościowe przedmioty odnalezione przy skavenach. Po krótkim pożegnaniu najemnicy pozostawiają drużynę samą. Może bohaterowie zechcą zwrócić miecz mafii. Może postanowią cichaczem wymknąć się z miasta. Może wreszcie otrzymają jakieś nowe zlecenie w tej okolicy. To zależy tylko od twojej inwencji mistrzu gry.

Punkty doświadczenia :

Za dobrą grę można zdobyć do 150 PD

Za wzięcie udziału w turnieju 10 PD

Za przygotowanie pomocnego ekwipunku 10 PD

Za dobry plan działania dotyczący wdarcia się do świątyni 10 PD

Po pomyślnym ukończeniu sesji gracze mogą wykupić umiejętność pływania.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI :

Początkująca elementalistka Anna Schmidt, człowiek

25 pkt. magii, 1 PP

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
3	37	33	2	4	7	41	1	44	33	41	35	43	24

Anna ma 23 lata. Nie jest zbyt wysoka (168cm) i nie ma najładniejszej figury. Mimo to posiada w sobie coś, co jak magnes przyciąga mężczyzn. Może to jej silny charakter i nieustępliwość oraz wrodzony spryt, który pozwala jej cało wyjść z trudnych sytuacji. Anna nosi długie czarne włosy ze srebrnymi pasemkami. Jest dobrze opalona co jest skutkiem długiego podróżowania po Tilei skąd właśnie wraca kiedy drużyna ją spotyka. Jej oczy są jasnoszare i nie zdradzają żadnych emocji. Anna odeszła z Uniwersytetu Altdorfskiego dwa lata temu i od tamtego czasu najmuje się do trudnych zadań w Tileańskich miastach. Teraz sama zgłębia swoją wiedzę magiczną. Podróżuje w towarzystwie elfa Sirgaliela, który nie jest jej obojętny.

Przedmioty : spodnie i kurtka skórzana, sakwa na ramieniu, sztylet magiczny, pierścień oddychania pod wodą, sakiewka (50 zk)

Ważniejsze umiejętności :

rzucanie czarów : magia prosta, magia wojenna poziom 1, magia elementalna poziom 1

wiedza o magicznych pergaminach

czytanie i pisanie

język tajemny magiczny

sekretny język klasyczny

wykrywanie magii

rozpoznawanie runów

język tajemny - magii elementalnej

Wybrane czary :

Magia prosta :

cantrip

petty elemental manifestation

comprehend languages

płonące światło

Magia wojenna :

siła walki

Magia elementalna :

grad kamieni

Sirgaliel, elf, ochroniarz, eks złodziej

0 PP

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
4	53	34	4	3	8	78	2	38	36	46	52	35	44

Sirgaliel jest elfem, którego umierający rodzice przekazali pod opiekę ludziom. Wychował się w biednej dzielnicy Altdorfu, gdzie za młodu wstąpił na służbę jako ochroniarz pewnej gospody. Wcześniej kradł na ulicach miasta. Kiedy jednak gospoda spłonęła po jednej z rozrób został zwolniony i ruszył w świat. Zwiedził Imperium, później Bretonię aby na koniec wrócić znowu do Altdorfu. Tu zgłosił się z ogłoszenia do pewnej początkującej czarodziejki i został jej ochroniarzem. Obecnie podróżuje z nią po świecie. Szanuje ją i oddałby za nią życie, ale przecież za to otrzymuje zapłatę. Nie odwzajemnia jednak jej uczucia. Sirgaliel ma 98 lat. Jest wysoki (190 cm) i dobrze zbudowany. Ma krótkie czarne włosy. Jedynie z lewej strony na czoło spada mu krótki warkoczek. Chodzi w przepasce na lewym oku. Stracił ją podczas jednej z burd w gospodzie, w której służył. Mimo że jest elfem nie zna języka swoich przodków. Jest dosyć energiczny i zna się na swoim fachu, ale niestety jest też małomówny i zamknięty w sobie. Jedyne oko elfa jest niezwykle czarne.

Przedmioty : maczeta +1 O, sztylet, kastet, kurtka skórzana (0/1 P), kusza +6 beltów SE 5, (12 zk)

Umiejętności :

szósty zmysł

pływanie

uniki

cichy chód na wsi i w mieście

ukrywanie się w mieście

sekretny język i znaki złodziei

rozbrajanie

bijatyka

ogłuszenie

Luigi Tospano, człowiek, przewoźnik, eks-rybak 1 PP

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
2	39	47	5	2	8	41	1	37	34	31	49	33	34

Przedmioty : kurtka skórzana, szeroka szablą +5 P, sztylet, papuga (nie umie mówić), fajka i woreczek z tytoniem, sakiewka (k6 zk), czarny kapelusz

Ważniejsze umiejętności :

żeglowanie

rybactwo

pływanie

wyczucie kierunku

wiosłowanie

mocna głowa

Zasady specjalne : papuga zawsze siedzi na jego ramieniu. Luigi ma drewnianą protezę zamiast prawej nogi.

Joao Tolao, człowiek, rajfur 0 PP

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
4	43	40	2	2	5	45	1	46	23	25	34	29	35

Przedmioty : kurtka skórzana, k6 zk, miecz, dobre ubranie, paczuszka narkotyku zwanego korzeniem żmiji (2 dawki),

Ważniejsze umiejętności :

sekretny język złodziei

bijatyka

błyskotliwość

Zasady specjalne : Joao jest narkomanem. Zażywa narkotyki żeby uśmierzyć ból spowodowany chorobą. Joao jest chory na raka. Niedługo zapewne umrze.

Umberto, gospodarz w „Pod szalonym wielorybem”, eks żeglarz 0 PP

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
4	40	45	5	3	8	34	2	39	34	37	28	30	26

Przedmioty : płócienne ubranie, fartuch, okuta pałka, sztylet, k6 butelek grogu dla specjalnych klientów, 3k6 srebrników

Ważniejsze umiejętności :

bijatyka

silny cios

pływanie

mocna głowa

czuły słuch

Zasady specjalne : Umberto jest cholernie gruby. Nie lubi kapusiów. Współpracuje z miejscową mafią.

UCZESTNICY TURNIEJU :

Toni, Michael, Maurice miejscowi zabijacy + Padvo (jeśli żaden gracz się nie zgłosi)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	Zr	A
5/5/3	41/39/40	24/30/35	3/6/4	3/4/3	7/7/7	42/41/47	36/34/32	1/1/1

Umiejętności : bijatyka, silny cios (Michael), uniki, ogłuszenie, rozbrajanie, celny cios

Michael jest murzynem. Padvo ma współczynniki identyczne z Mauricem.

Sergio Lativa, najemnik, poważny pretendent do tytułu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	Zr	A
3	45	48	5/6	4	9	39	30	2

Umiejętności : rozbrajanie, uniki, silny cios*, ogłuszenie, bijatyka, (szeroka klatka piersiowa +1 S)

Gruby Donato, obecny champion, gladiator, eks oprych

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	Zr	A
3	54	46	5/6	5	7	44	43	1

Umiejętności : bardzo wytrzymały*, ogłuszenie, specjalna broń parująca, rozbrajanie, uniki, celny cios, silny cios*, bijatyka

Donato to parszywy gruby łysol. Używa ostro zakończzonego puklerza. Swoje ofiarą łamie karki.

Kryeeh, skaveński zabójca z klanu Eshin

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
5	53	45	5	4	12	60	2	34	34	34	38	39	16

Przedmioty : sztylet (35 % szans na infekcję rany), kula z zatrutym wiatrem, miecz i tarcza (na koniec przygody)

Umiejętności : uniki, specjalna broń parująca,

Chociaż Kryeeh nie jest skavenem dzięki wpływowi spaczenia zmutowała mu bardzo twarz. Ktokolwiek spojrzy na nią musi wykonać pomyślny test strachu lub straci panowanie nad sobą na 1 rundę walki. Kryeeh przewodzi grupie skavenów odprawiającej mroczne rytuały w sekretnych katakumbach znajdujących się pod miastem. Nikt poza skorumpowanym najwyższym kapłanem Vereny nie miał do tej pory pojęcia o istnieniu zgromadzenia szczuroludzi pod miastem. On sam otrzymując co miesiąc godziwą zapłatę za milczenie siedzi cicho jak trusia. Ostatnio jednak władze przy pomocy swoich szpiegów odkryły ten proceder i postanowiły się tym zająć. Kryeeh występuje w dziwnej czarnej masce. Pragnie zdobyć dla swojego klanu wspaniałą miecz, który jest nagrodą w turnieju. Ma w posiadaniu sztylet o zatrutym ostrzu oraz szklaną kulę z zatrutym wiatrem. Nie zawaha się jej użyć aby zdobyć miecz.

Pięciu mafiosów, ludzie

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
3	37	40	4	4	10	40	1	30	35	37	44	44	24

Przedmioty : zwyczajne ubranie, chusty na twarzach, k2 sztylety każdy, miecz, k3 zk+15 szylingów

Ważniejsze umiejętności :

cichy chód na wsi i w mieście

ogłuszenie

torturowanie

bijatyka

specjalna broń rzucona

Zasady specjalne : jeśli mają przewagę liczebną uderzają po dwóch na jednego

Hragesbaak, skaveński szary prorok **20 pkt. magii, 0 PP**

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd
5	53	45	4	4	12	55	2	34	34	53	28	39	13

Przedmioty : zniszczona skórzana kurtka, kunsztownie wykonany miecz z ukrytym w rękojeści małym sztyletem (właściwości : magiczny, bardzo lekki, +10 do I), woreczek z oczyszczonym spaczeniem

(trzy porcje, każda przywraca 2k6 pkt. magii), kamień szlachetny wart 2k20 zk, spaczeniowy pergamin*

Ważniejsze umiejętności :

język tajemny magiczny

rzucanie czarów magii wojennej 1 i 2 poziomu

wykrywanie magii

czytanie i pisanie - queekish

wiedza o magicznych pergaminach

Ważniejsze czary :**Magia wojenna 1 poziom**

aura oporu

leczenie lekkich zranień

ognista kula

lot

Magia wojenna 2 poziom

aura ochrony

uderzenie

Zasady specjalne : Hragesbaak ma szarą sierść i czerwone oczy, *spaczeniowy pergamin powoduje natychmiastowe zesterzenie się i śmierć osoby poddanej jego działaniu, widzenie w ciemnościach, 35 % szans broni na zainfekowanie ran

sześciu skaveńskich wojowników

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

Przedmioty : tarcza (1PP), miecz

Zasady specjalne : widzenie w ciemnościach 30 metrów, broń ma 35 % szans na zainfekowanie ran

Może się zdarzyć, że gracze wdzierając się do świątyni obudzą śpiących tam kapłanów. Mogą być wtedy potrzebne ich charakterystyki. Charakterystyki dwóch kapłanów i nowicjusza Vereny można sporządzić samemu, są jednak pewne zastrzeżenia. Najwyższy kapłan jest starszym człowiekiem. Jest obecnie na czwartym poziomie. Drugi kapłan jest na pierwszym poziomie. Nowicjusz zaś powinien mieć w połowie skompletowaną swoją profesję.