

**WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY**

EDYCJA POLSKA

MIDDENHEIM

MIASTO BIAŁEGO WILKA



**GAMES
WORKSHOP**



MIDDENHEIM

MIASTO BIAŁEGO WILKA

DODATEK DO GRY WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

WERSJA ORYGINALNA

- TEKST
Carl Sargent
- REDAKCJA
Phil Gallagher
- ILUSTRACJA NA OKŁADCE
Ian Miller
- KOLOROWA MAPA MIASTA
Charles Elliott, H, John Blanche
- ILUSTRACJE I MAPY
Tony Ackland, Paul Bonner,
Charles Elliott, H, Tony Hough,
Martin McKenna, Russ Nicholson,
Stephen Tappin

WERSJA POLSKA

- PRZEKŁAD
Marek Soczówka,
Wojciech T. Szypuła
- REDAKCJA
Artur Szejter
- KOREKTA
Paweł Szelest
- OPRACOWANIE GRAFIKI
Jarosław Musiał
- SKŁAD KOMPUTEROWY
Tomek Kreczmar
- PRODUKCJA
Wydawnictwo MAG

Warhammer Fantasy Roleplay is copyright
© 1986, 1997 Games Workshop Ltd.
All rights reserved

Warhammer Fantasy Roleplay is
trademark of Games Workshop Ltd.
Used under license.

Middenheim – City of White Wolf is copy-
right © 1992, 1997 Games Workshop Ltd.
All rights reserved

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

Wydawca:

Wydawnictwo MAG,
ul. Dolna 43, 00-773 Warszawa,
tel./fax (0-22) 41-60-42, (0-22) 41-21-75,
E-MAIL mag@butler.medianet.com.pl

SPIS TREŚCI

MIASTO BIAŁEGO WILKA4	Dzielnica Pałast.....29
Posługiwanie się podręcznikiem.....4	Wielki Park.....31
Przygody w mieście.....5	Dzielnice Grafsmund i Nordgarten...33
Planowanie.....5	Dzielnica Ulricsmund.....35
MIDDENHEIM6	Dzielnice Altmark i Altquartier (Stary Kwartal).....37
Historia.....6	Dzielnice Południowa i Ostwald.....39
Kronika Middenheim.....6	Dzielnice Neumarkt i Osttor.....41
Wypisy.....7	Freiburg.....43
Ludzie i zasoby.....9	Dzielnica Wynd.....45
Za miejskimi murami.....9	Dzielnica Westor-Sudgarten.....47
Spółeczność Middenheim.....10	Dzielnice Geldmund, Kaufseit i Brotkopfs.....49
Po co odwiedzać Middenheim.....10	SPOTKANIA W MIDDENHEIM ..51
ŻYCIE RELIGIJNE11	Tabele spotkań w poszczególnych dzielnicach.....51
Informacje ogólne.....11	Opis spotkanych mieszkańców Middenheim.....51
Problem celibatu.....11	KULTY CHAOSU
Podziały wewnątrz kultowe.....12	W MIDDENHEIM58
Świątynie.....12	Kult Purpurowej Dłoni.....58
Jak zostać nowicjuszem.....13	Ordo Terribilis.....59
Wymagania kultów.....14	Jadeitowe Berło.....61
POLITYKA MIASTA-PAŃSTWA ...15	PODZIEMNE MIASTO63
Kto rządzi w Middenheim?.....15	We wnętrzu Fauschlagu.....63
Stosunki z Imperatorem.....15	Strefa płytka.....63
Nordland.....15	Górne tunele.....63
Doradcy grafa.....15	Jeszcze głębiej.....64
Schylek i upadek.....15	Środowisko podziemnego miasta.....64
Ciała doradcze dworu.....16	Wyprawy do podziemi.....65
Gildie.....17	Kampania w ciemności.....66
Kto w takim razie rządzi w mieście.....18	Nieboszczyk, który nie zaznał spokoju.....67
WOJSKO I OBRONA	Jaskinie.....68
MIDDENHEIM19	Dalsze przygody.....69
Milicja, Rycerze Pantery i Templariusze.....19	TOWARY I USŁUGI70
Stala armia.....20	Czarny rynek.....70
Rycerze Pantery.....20	Uwagi dla MG.....71
Templariusze Białego Wilka.....20	Uliczne targowiska.....71
Straż Miejska.....20	Jak zarobić w Middenheim.....72
Kariera wojskowa.....21	PLANY TYPOWYCH BUDYN-
DŁUGIE RAMIĘ	KÓW MIEJSKICH73
SPRAWIEDLIWOŚCI22	MIASTO PEŁNE PRZYGÓD80
Prawo cywilne.....22	Prowadzenie przygód w mieście.....80
Prawo religijne.....22	Przygody poboczne.....80
Prawo wojskowe.....22	KTO TU RZĄDZI84
Prawo kryminalne.....22	SNOTBALL I INNE ROZRYWKI ..90
Przestępstwa.....22	Snotball.....90
Postawili postacie przed sądem.....23	Narkotyki i leki w Starym Świecie.....90
GOSPODY I HOTELE25	CO KAŻDY MIESZKANIEC
Doskonałe hotele.....25	WIEDZIEĆ POWINIEN92
Dobre/przeciętne hotele.....25	STRAŻ MIEJSKA93
Tanie hotele.....25	PRZEWODNIK PO OKOLICACH
Nocne życie w Middenheim.....26	MIDDENHEIM95
PRZEWODNIK	
PO MIDDENHEIM27	
Jak używać przewodnika.....27	
Poruszanie się po mieście.....27	
Dzielnice.....27	
Wejścia do Middenheim.....28	

MIASTO BIAŁEGO WILKA

Gdy Ludzie rozmnażali się i zasiedlali obszar, który w przyszłości miał być znany jako Imperium, dwóch bogów czcili ponad wszystko. W zwyczaju ludzi leży zajmowanie się wyłącznie bieżącymi problemami, zarówno w życiu codziennym, jak i w religii. Największą cześć oddawali zatem Taalowi, Bóstwu Dzikich Miejsz, i jego młodszemu bratu, Utrykowi, Bogu Wilków i Zimy.

Obaj bogowie mieli wielu wyznawców, a ku ich czci zbudowano mnóstwo świątyń, lecz mimo to Utryk nie był zadowolony. Przemierzał lasy w postaci wilka, przelatywał nad wzgórzami jako lodowaty, północny wiatr i coraz bardziej wydawało mu się, że brat przewyższa go w każdej dziedzinie. Odwiedził więc Taala w jego górskim pałacu, aby powiedzieć mu o swoim niepokoju.

– Bracie – rzekł Utryk – obaj jesteście potężnymi bogami, obaj mamy na świecie wielu wyznawców, którzy oddają nam cześć i otaczają bojaźnią tak, jak powinni. Mimo to czuję, że moje znaczenie mniejszym jest niż twoje.

Taal pochylił się na swym tronie, ścigając surową twarz w wyrazie troski.

– Czemu to, bracie? – zapytał głosem podobnym do szumu wiatru pośród drzew.

– Masz swoje własne królestwo – odparł Utryk. – Do ciebie należy każde dzikie miejsce. Moje królestwo znikło dawno temu, zanim jeszcze stałem się na tyle silny, aby je ochronić.

– A jednak – odpowiedział Taal – obejmujesz w posiadanie moje władztwo prawie na pół roku. Ani ja, ani żadne inne bóstwo nie możemy wygnać zimy z naszych krain. Czyż to ci nie wystarczy?

– Nawet w środku zimy podlegam twojej władzy – odrzekł Utryk. – Moje wilki zabierają tylko stare i chore sztuki spośród twoich zwierząt, a śniegi zakrywają jedynie najmniejsze twoje rzeki. Nie ma miejsca, które byłoby tylko moje, moje przez cały czas. Kiedy nadchodzi wiosna, znowu nie mam niczego.

– Cóż więc ci zadowoli? – zapytał Taal. – Nie chcesz chyba okryć świata wieczną zimą, to bowiem uczyniłoby cię potężniejszym od wszystkich innych bogów.

Utryk zamyślił się na pewien czas, a górski pałac Taala otoczyły pełne śniegu, burzowe chmury. Wreszcie przemówił:

– Chcę jednego miejsca. Miejsca, w którym ustanowię największą z mych świątyń i gdzie wyznawcy będą mogli mnie wzywać nawet w środku lata. Proszę cię o to, ponieważ jesteś moim bratem i pewien jestem, że nie będzie to dla ciebie zbyt wielkim darem.

Taal zastanawiał się chwilę, po czym zwrócił się do brata.

– Jesteś moim bratem – rzekł – dam ci więc takie miejsce. Postawię jednak pewne warunki.

Po pierwsze, ja sam wybiorę to miejsce. Ponieważ jestem twoim bratem, znajdę wyjście, które zadowoli i ciebie, i mnie, ale ty musisz przyjąć moją decyzję. Po drugie, obiecasz, że zimy w danym ci miejscu nie będą dłuższe ani bardziej srogie niż w innych krainach. Choć będzie to ośrodek twojego kultu, to jednak znajduje się w moim królestwie i nie może cierpieć z twoich rąk bardziej niż reszta świata. Po trzecie, zadowolisz się tym, co ci dam, i nigdy więcej nie przydziesz po więcej. Ofiaruję ci ten prezent z braterskiej miłości, ale jeśli zażądasz czegoś ponad to, możemy zostać wrogami. Wydalbyś mi się zaborczy, a gdybym uległ dalszym prośbom, to ty z kolei zacząłbyś mną gardzić i pożądać mojego królestwa. Jeśli zaś odmówiłbym ci kolejnych darów, uznałbyś, że jestem nieczułym i nieszczerym bratem. Musi to więc być ostatnie żądanie, dla dobra nas obu. Jeśli zgodzisz się na moje warunki, dam ci miejsce, które będzie tylko twoje do końca świata, niezależnie od pory roku. Co ty na to?

Utryk długo zastanawiał się, rozważając starannie warunki Taala, aż wreszcie podjął decyzję. Burzowe chmury rozwiały się, a bóg przyjął swą ulubioną postać – wielkiego, srebrnobiałego wilka.

– Niech tak będzie – rzekł, a jego głos przypominał wycie setki wilków. – Przyjmuję twoje warunki.

Zaprowadził więc Taal Utryka w miejsce, gdzie ponad lasem wyrastała pojedyncza skalna iglica, wskazująca w niebo niczym boży palec.

– Oto jest miejsce – rzekł – w którym chciałem założyć własną świątynię, aby moi najwierniejsi wyznawcy mogli dowodzić swego oddania, wspinając się na szczyt. Ponieważ jednak prosiłeś, oddaję ci je w darze.

Utryk obszedł wieżycę dookoła, starannie oglądając. Potem uderzył potężnie pięścią, roztrzaskując wierzchołek i pozostawiając milowej średnicy płaskowyż.

– To dobre miejsce na świątynię – powiedział – i na tej skale wyrośnie wielkie, warowne miasto, niedostępne dla wszelkich wrogów. Ogień w mej świątyni będzie płonął wiecznie, a ludzie, którzy mnie potrzebują, tu będą wyglądać nadziei. Dziękuję ci, bracie, za tak wspaniały dar.

I tak się stało. Ludzie z Imperium znaleźli „Skalę Ciosu Pięści” (w ich języku nazywaną Fauschlag) i na jej szczycie zbudowali potężną świątynię i kamienną fortecę. Kiedy czas się wypełnił, forteca przerodziła się w miasto, które jego mieszkańcy nazwali Middenheim – Miasto Białego Wilka.

POSŁUGIWANIE SIĘ PODRĘCZNIKIEM

Niniejszy podręcznik powinien służyć jako źródło informacji przede wszystkim Mistrzom Gry. Graczom wystarczy pokazać jedynie duży, kolorowy plan miasta, który trzeba odciąć spod okładki. Przydatne mogą się okazać niektóre z dodatków, umieszczonych na końcu książki (niniejszym udziela się pozwolenia na kopiowanie ich do osobistego użytku). Znakomita większość informacji przeznaczona jest jednak tylko dla prowadzącego.

Ta książka to twój klucz do miasta-państwa Middenheim – niezależnie od tego, czy twoi gracze udają się tam, żeby kupić jakiś szczególny przedmiot, którego zawsze potrzebowali, pohandlować, urządzić skok na bank, czy wreszcie po prostu poznać okolicę. Znajdziesz tu wystarczającą wiele informacji, aby ich usatysfakcjonować i zając na całe tygodnie.

Jest tu wszystko, czego potrzebujesz: historia, pomysły na kampanie, przegrody poboczne, Bohaterowie Niezależni, szczegółowe opisy świątyń, sklepów, karczm – listę można by ciągnąć w nieskończoność. Na początek przejrzyj podręcznik, zaznajamiając się z jego rozkładem. Nie musisz od razu zapamiętywać wszystkiego ani nawet czytać po kolei całości, ale powinienś wiedzieć, gdzie szukać poszczególnych informacji.



PRZYGODY W MIEŚCIE

Pobyt w Middenheim może okazać się niełatwym doświadczeniem dla graczy przyzwyczajonych do łażenia po lochach, ale dobry MG potrafi sprawić, że przygody rozgrywane za murami będą równie interesujące i pełne napięcia, jak rajd na legowisko orków. Staraliśmy się zawrzeć tu możliwie dużo podpowiedzi oraz rad, w jaki sposób utrzymać uwagę graczy i odpowiednią atmosferę rozgrywki.

W przygodach spod znaku ognia i miecza postacie używają w zmaganiach z wrogim otoczeniem zdolności związanych z przetrwaniem i walką. Gra w mieście opiera się na odgrywaniu wybranej roli i na wykorzystywaniu związanych z nią umiejętności.

Warhammer idealnie nadaje się do tego rodzaju przygód, uwzględnia bowiem wiele umiejętności, których można użyć w pełni jedynie w mieście.

Początkiem przygody może być zwyczajna przechadzka bohatera po ulicy, ale od samych graczy zależy, czy bohaterowie dadzą się wciągnąć w akcję, czy nie. Gdy bogato odziany kupiec zawoła „Łapać złodzieja!”, wskazując na umykającego kieszonkowca, postacie mogą przyłączyć się do pościgu, zyskując wdzięczność bogatego patrona; spróbować pomóc złodziejowi, co mogłoby zaowocować cennym kontaktem w półświatku; mogą również po prostu wzruszyć ramionami i odmaszerować w swoją stronę.

Siłą napędową i celem gry są spotkania z ludźmi i relacje międzyludzkie. Przygotowuj spotkania tak, aby sprawdzić bohaterów w różnych warunkach, postawić ich w odmiennych sytuacjach – od obraźliwych wrzasków zabłąkanego pijaka aż po pyszałkowane uwagi szlachcica wysokiego rodu. Przemoc nie powinna uchodzić im na sucho. Middenheim jest miastem cywilizowanym i powinien podkreślić odpowiednio wcześniej, że ci, którzy zachowują się jak barbarzyńcy, tak samo umierają! Gracze powinni zdawać sobie sprawę, że obowiązuje tu złożony kodeks prawny, a władze mają do dyspozycji wystarczająco wiele magii i wojska, aby wymusić przestrzeganie praw!

PLANOWANIE

Spróbuj się dowiedzieć, jeszcze zanim rozpocznie się gra, jakie są zamiary bohaterów – być może warto zakończyć



czyć każdą sesję pytając graczy, co ich postacie mają zamiar robić następnym razem, żebyś mógł się odpowiednio przygotować.

Posiadając tę informację możesz wcześniej wymyślić przeróżne spotkania – od interesujących widoków (np. kondukt pogrzebowy), które jednak nie muszą zmuszać bohaterów do działania, aż po rozbudowane przygody poboczne, jak spotkanie z wyznawcami Chaosu albo rozwikłanie sprawy sprytnego oszusta (więcej pomysłów znajdziesz na str. 80).

Nie zapominaj jednak pierwszego prawa Murphy'ego, zastosowanego do prowadzenia gier: „Niezależnie od te-

go, jak wiele wysiłku włożyłeś w przygotowania, gracze zawsze znajdą coś błyskotliwego albo idiotycznego, o czym w ogóle nie pomyślałeś”. Na takie okazje należy przygotować zestaw „jednorazowych” spotkań, które nie muszą wydarzyć się w żadnym konkretnym miejscu, na przykład przybywa patrol Straży i zaczyna pytać wszystkich o imiona, zajęcia, miejsca zamieszkania i tak dalej; albo niech z okna pobliskiej gospody wyleci z łomotem pijak – możliwości ogranicza jedynie wyobraźnia. Z czasem nabędziesz praktyki i coraz pewniej będziesz wymyślać kolejne kroki w miarę rozwoju wydarzeń – i tu właśnie zaczyna się prawdziwa zabawa.

MIDDENHEIM

Starożytne mury potężnego miasta-twierdzy Middenheim wyrastają z ogromnego, płaskiego wierzchołka stromej skały, wznoszącej się sto pięćdziesiąt metrów ponad równinną okolicą. Ze wszystkich stron rozciąga się bezkresna puszcza, a na wschodzie widnieją wierzchołki jałowych Gór Środkowych. Middenheim stoi już dwa tysiące lat, sąsiadując z pomiem Chausu, panoszącym się na północy, i bandami zwierzoludzi, rozproszonych po lasach Drak Wald. Potęga i majestat miasta pozwalają żywić nadzieję, że wytrwa ono jeszcze wiele wieków.

HISTORIA

Przeszłe dzieje Middenheim zawarte są w wielu różnych źródłach. Istnieją starożytne, akademickie rękopisy, mity i legendy, niektóre zapisane w epickich poematach, inne zachowane jedynie w ustnym przekazie, zapiski świątynne itd. Najbardziej znaczące wydarzenia z długiej i zmiennej historii miasta podano poniżej w *Kronice* i w serii krótkich wyjątków z przeróżnych źródeł, opisujących jedne lub dwa takie najważniejsze fakty. W każdym przypadku podajemy jak dotrzeć do źródła, z którego zaczerpnięto dany fragment, i w jaki sposób bohaterowie mogą wejść w posiadanie podanych w nim informacji.

Przedstawione dalej fragmenty ukazują zaledwie wierzchołek góry lodowej. Kiedy gracze zaczną zaglądać do bibliotek, przepytować kapłanów i zbierać bardziej szczegółowe informacje, możesz swobodnie wymyślać nowe mity i ich odmiany. Bez wątpienia bohaterowie spotkają się z wielką ilością fałszywych świadectw i przekręconych faktów, zależnie od autora i źródła – kronika Świątyni Ulryka nie wspomina na przykład o upokorzeniu Arcykapłana Ulryka przez Magnusa Pobożnego, podczas gdy w Świątyni Sigmara przechowuje się trzy lub cztery woluminy poświęcone temu wielkiemu wydarzeniu (zob. *Rok Wstydu* na str. 9).

Podawanie wszystkich tych informacji ma dwojaki cel: po pierwsze, wymyślanie ich sprawia nam wielką przyjemność (a każdy, kto tak nie sądzi, w oczywisty sposób się z nami nie zgadza), a po drugie, tworzymy dzięki nim podstawę, na której opiera się większość przygód kampanii **Wewnętrzny wróg**. Badając historię miasta gracze mogą lepiej wczuć się w atmosferę świata gry i uzyskać poczucie, że ich postacie uczestniczą w czymś większym niż one same, że ich działania są zaledwie małą częścią ogromnej mozaiki.

KRONIKA MIDDENHEIM

Data (wg Kalendarza Imperialnego)

- 50 Artur, wódz Teutogrenów, odkrywa skałę Fauschlag – miejsce, w którym ma powstać Middenheim. W przebijaniu się przez skałę i budowie potężnej fortecy pomagają ludziom krasnoludy.
- 63 Ulryk ukazuje się Wulcanowi, Arcykapłanowi. Ten, natchniony wizją, zakłada we wskazanym miejscu świątynię (ukończoną w roku 113) – rozpoczyna się stały napływ pielgrzymów.
- Ok. 100 Zwiększa się wymiana handlowa pomiędzy Altdorfem a Północą oraz pomiędzy Talabheim a Marienburgiem. Tym samym wzrasta znaczenie Middenheim, znajdującego się na skrzyżowaniu szlaków. Przybywają czarodzieje, którzy pomagają w magicznym umacnianiu murów miejskich.
- 100-550 Wzrost znaczenia Kultu Sigmara owocuje otwartym konfliktem z Arcykapłanem Ulryka. Napięcie osiąga kulminację, kiedy graf Wulfgaeng (który



o mało co nie został wybrany Imperatorem) zaczyna wywierać naciski na władze Imperium, aby uzyskać dla miasta status stolicy prowincji.

- 555 Dla uniknięcia całkowitej secesji Middenheim z Imperium, miasto otrzymuje status miasta-państwa. Mianowanie pierwszego Wiecznego Rycerza – symbolu niezdołbywalności miasta.
- 1111 Czarna Zaraza dziesiątkuje ludność Imperium, ale większość populacji Middenheim unika choroby dzięki ściśle przestrzeganej polityce izolacji, wprowadzonej przez grafa Gunthara – niestety, wielu mieszkańców ginie z głodu.
- 1152 Rozpoczyna się Wiek Wojen. Miasto-państwo anektuje Middenland, a graf Erich z Middenheim przyjmuje tym samym tytuł Wielkiego Diuka Middenlandu, zyskując dwa głosy elekcyjne.
- 1360 Różnica zdań pomiędzy grafem Heinrichem a Arcykapłanem Ulyrka doprowadza do przenosin Arcykapłana do Talabheimu, gdzie wspiera on Wielką Diuchesse Ottilię, rozpoczynającą właśnie Wiek Trzech Imperatorów (zob. **WW**, str. 10)
- 1547 Ugoda pomiędzy Arcykapłanem a grafem/Wielkim Diukiem Heinrichem. Kult przyjmuje warunek – wszyscy kapłani składają odtąd śluby celibatu (po to, żeby Arcykapłan Ulyrka nie mógł założyć konkurencyjnej dynastii). Kiedy graf/Wielki Diuk przegrywa elekcję, uznaje, że była sfałszowana, a siebie ogłasza prawowitym Imperatorem.
- 1550 Rozpoczyna się Wojna Domowa pomiędzy Middenheim a Talabheim. Middenland znowu staje się niezależną prowincją.
- 1812 Mieszkańcy Middenlandu oblegają Middenheim, ale zostają odparci dzięki pomocy krasnoludów. Podziemne Miasto zostaje „zamknięte po wsze czasy”; podjęto wielkie prace związane z przebudową miasta i jego fortyfikacją.
- 1979 Mroczne Wiek: następuje rozwój kultów Chaosu w całym Imperium. W Middenheim „Woj-



ny Czarodziejów“ kończą się wygnaniem lub likwidacją wielu demonologów i nekromantów.

- 2302 Inwazje Chaosu: do miasta przybywa Magnus Pobożny (zob. **WW**, str. 11) i upokarza Arcykapłana, podejmującego żałosne próby obwołania go heretykiem.
- 2369 Spór Gunthara von Bildhofen (brata Magnusa Pobożnego) z ówczesnym Wielkim Teogonistą Kultu Sigmara powoduje, że Gunthar nie zostaje wybrany Imperatorem. Przybycie przegranego z Nuln do Middenheim wyznacza punkt zwrotny w historii rodu Todbringerów (dalekich krewnych i przyszłych władców).
- 2371 Małżeństwo wnuczki Gunthara z Borysem Todbringerem. Ich syn zostaje pierwszym grafem Middenheim z rodu Todbringerów (chodzi o znakomitego dziada obecnego grafą).

z czasów Sigmara (zob. również str. 4).

Wielką iglicę, na której stoi teraz miasto Middenheim, zobaczył jako pierwszy Artur, wódz Teutoggenów. Nazwał skalę Fauschlag, co oznacza Cios Pięści, ale nie jest do końca jasne, co pojawiło się pierwsze – legenda czy nazwa.

Legendę o powstaniu Skąły Cios Pięści wraz z podanym niżej wyjątkiem z opowieści Artura można znaleźć w Domu Wiedzy Świątyni Ulyrka. Bohaterowie nie muszą nawet prosić o dostęp do tej ogromnej biblioteki, ponieważ jeden z pomniejszych kleryków, znany powszechnie w mieście jako najlepszy ekspert od starożytnej historii, przy pierwszej nadarzącej się sposobności z wielką chęcią opowie w najdrobniejszych szczegółach całą historię niczego nie podejrzewającym graczom.

Zdarzyło się to około 50 lat przed ukoronowaniem Sigmara. Artur poprowadził plemię przez las Drak Wald do Fauschlagu.

Ogromna skała znajdowała się zaledwie o kilka mil od Gór Środkowych, a takie miejsca są bogate w żelazo. Tam, gdzie jest żelazo, są również kopalnie, zaś tam, gdzie są kopalnie, jest handel i bogactwo. Wszystkie te rzeczy potrzebują ochrony twierdzy.

Wśród ludzi Artura nie było wielu budowniczych, lecz krasnoludy z Gór Środkowych, które zostały wygnane ze swego starożytnego domu, były aż nadto chętne do pomocy ludziom w zamian za ochronę, jaką zapewniłaby im umocniona skalna iglica.

WYPISY:

Najdawniejsze zapisy

Powszechnie przyjęta wersja najdawniejszej historii miasta pochodzi z „Baśni o Arturze i Świętej Nawalnicy” – epickiego poematu, którego autorstwo przypisuje się plemiennemu mędrcom

Prace trwały sto lat, lecz wreszcie na wierzchołku Fauschlagu wyrosła surowa forteca. W międzyczasie Artur stanął do pojedynku z Sigmarem i przegrał. Sigmar został Imperatorem i zakończył śmiertelne życie jako władca stworzonego przez siebie państwa. Zanim jednak przeminął 60 rok Imperium, twierdza była ukończona. I tak się stało, że Teutogenni – ostatni z narodów koczowniczych wojowników i plemię, które niegdyś dorównywało siłą ludowi samego Sigmara – znaleźli wreszcie dom.

W Fauschlagu natrafiono na niewielkie żyły złota, ale krasnoludy nie zdołały już wrócić do Gór Środkowych, a kopalnie, na które tak liczyli osadnicy, nigdy nie powstały. W tych wcześniejszych latach Imperium znalazło się wielu optymistów, organizujących śmiałe ekspedycje badawcze, ale niewielu z nich powróciło, a ci, którzy zdołali przyczłopać się do rosnącej forticy, nie przyniesli niczego oprócz blizn i przerażających opowieści o ograch i trollach.

Ustanowienie Świątyni Ulyrka

Zobrazowaniem tej historii są liczne świątynne fryzy, freski, płaskorzeźby i mozaiki. Oczywiście, brat Bengt i ten przekaz opowiada niezwykle pięknie, ze wszystkimi szczegółami:

Było to w dawnych czasach. Wulcan, syn Artura, Arcykapłan Kultu Ulyrka, miał wizję. Pojawił się przed nim sam Ulyrk, odziany w srebrnoszarą wilczą szubę. Górował swą postacią nad ogromną skałą Fauschlag. Bóg uderzył w górę obuchem Blitzbeila, potężnego bojowego topora, a z kamienia wystrzeliła fontanna płomieni.

- Tutaj stanie moja świątynia – zagrzmiął
- I dopóki ogień w tym palenisku będzie płonął, twój lud przetrwa.

Natchniony boską energią Wulcan nie tracił czasu i jak najszybciej rozpoczął budowę świątyni na wskazanym miejscu. Prace zajęły niemal 50 lat, ale Arcykapłan dożył dnia, w którym ujrzał ten największy z boskich przybytków Starego Świata.

Płomień, który wystrzelił z miejsca, gdzie spadł cios Ulyrka, nadal jaśnieje w wielkim palenisku przed głównym ołtarzem świątyni. Powiedziane jest, że ogień nie uczyni krzywdy wiernemu wyznawcy Ulyrka – stąd wielu „heretyków” zginęło w płomieniach, aby „dowiedzieć” swej winy. Istnieje jednak jeszcze jedna magiczna właściwość ognia, o której wie bardzo niewiele osób: każde ostrze włożone do świętego płomienia, tymczasowo nabiera magicznych cech. Zdolności te są

przeróżne – czasem broń uzyskuje po prostu premię do trafienia i zadawanych obrażeń, czasem umożliwia właścicielowi jedynie zadawanie obrażeń istotom odpornym na ciosy magicznej broni. W każdym przypadku magia szybko się ulatnia; nigdy nie zdarzyło się, żeby działała dłużej niż tydzień.

Rozrost Middenheim

Świątynia jest tak wielka, że sam ogrom zapewniłby jej stały napływ pielgrzymów, ale kiedy rozeszły się wieści o powodach jej założenia, strumyk wiernych szybko zamienił się w prawdziwy zalew przybyszów. W tamtych czasach Kult Sigmara tkwił jeszcze w powijakach (i daleko było do powszechnego uznania go poza Reiklandem), więc na pewien czas Middenheim stało się religijnym centrum Imperium.

Wraz z rozwojem Imperium nastąpił znaczny wzrost znaczenia miasta, który okazał się trwały. Kiedy poprawiło się bezpieczeństwo na drogach, doszło do błyskawicznego rozwoju handlu, a Middenheim znalazło się na skrzyżowaniu szlaków pomiędzy Altdorfem i Salzenmundem oraz Talabheim a Marienburgiem.

Skała Magów

Mniej więcej w tym czasie Middenheim zaczął uzyskiwać reputację magicznej stolicy Imperium. Graf Erich – ówczesny władca miasta – bardzo zabiegał o pomoc czarodziejów Imperium w magicznym ulepszeniu umocnień twierdzy. Zezwolił na stworzenie Gildii Czarodziejów i Alchemików, a nawet przyznał Arcymagini i jej zastępcy okazałe stypendium z funduszy publicznych. Na wieść o tak wielkiej tolerancji, by nie rzec poparciu dla czarodziejów ze strony oficjalnych władz, kandydaci na magów przybywali tłumnie do miasta, błagając o posady czeladników.

Wieczny Rycerz

Zgodnie z przekazem starożytnej księgi, przechowywanej w Collegium Theologica (lokacja 32, str. 44), urząd Wiecznego Rycerza powstał w czasie, kiedy Middenheim zostało uznane miastem-państwem. Opowieść niełatwo przetłumaczyć, pełno w niej bowiem mętnego symbolizmu i tajemniczych odniesień, co do których znaczenia mędracy wciąż toczą spory – ale przedstawiamy tu główny wątek.

Usłyszcie głos Sybilli, wróżbitki, tej, która posiada wzrok sięgający poza czas i przestrzeń: „Ludzie Środkowego Miasta, tarzający się w gnoju! Zwróćcie się do swych synów! Jeśli nie znajdzie się pomiędzy wami

jeden mąż wielkiej cnoty, zgubieni jesteście. Niech ci z was, którzy są obdarzeni mądrością, zbiorą się i naznaczą najuspokajającego spośród tych niewielu, którzy wiedzą jeszcze, co to honor. Widziałam bowiem ostrzeżenie na niebiosach – znajdźcie Rycerza Wiecznego albo pochłonę was Otchłań!”

Wzwał więc Graff wojów i rycerzy, i dał im swe błogosławieństwo, i wyprawił w lasy, żądając, aby któryś z nich przyniósł jakiś znak lub dowód swej odwagi. A powrócił człowiek znany jako Zygryd, a na ostrzu jego włóczni wisiła głowa Zakasha – Wojownika Chaosu, który niejedną rodzinę pozabawił dzieci i domu. Ludzie radowali się, a Graff oddał Zygrydowi połowę swych skarbów. I wtedy zdarzyła się rzecz cudowna – na ołtarzu Ulyrka pojawiła się olśniewająca, biała zbroja, którą Arcykapłan natchniony oddał Rycerzowi, potwierdzając, że ten jest wybranym wojownikiem Ulyrka.

Od tego dnia pancerz przekazuje się kolejnym Wiecznym Rycerzom – następcom mianuje go graf i błogosławi Arcykapłan. Niektórzy wierzą, że istnieje tylko jeden Rycerz, którego duch przechodzi w kolejne ciała. Inni krzywią się (po cichu) na takie „przesady”, ale nikt nie wątpi w znaczenie urzędu Rycerza ani w to, że magiczna zbroja jest prawdziwa.

Middenheim i Middenlandczycy

Miasto wywodzi swą nazwę od wielkiej prowincji, znanej jako Wielkie Księstwo Middenlandu, jednak stolica samego księstwa znajduje się w Carroburgu na rzece Reik. Tak przynajmniej było do czasów Wieku Wojen (zob. **WW**, str. 10).

W roku 1152, kiedy Wielki Diuk Middenlandu umierał, a jego synowie kłócili się o to, kto ma przejąć spadek, graf Erich przeprowadził swą armię przez las Drak Wald i wziął Carroburg szturmem. Przybrał tytuł Wielkiego Diuka Middenlandu i przez niemal 200 lat jego potomkowie rządzą oboma prowincjami.

Ale w 1550 roku, podczas Wieku Trzech Imperatorów, samozwańczy Imperator Zygryd pomylił się w ocenie swoich sił. Wytoczył wojnę „drugiemu” Imperatorowi z Talabheim i wymaszerował z miasta na czele wielkiej armii. A kiedy prowadził bezowocne oblężenie, szlachta Middenlandu postanowiła zaryzykować i wyzwoić się spod jego władzy. Próba zdobycia Talabheim nie powiodła się i armia Zygryda musiała się wycofać, zdziesiątkowana przez dezercję i choroby, nie pozostawiając mu nadziei na odzyskanie Carroburga. Tak oto człowiek, który chciał rządzić Imperium, zakończył swoje władanie, mając mniej niż wtedy, kiedy kandydował do tronu.

Nie zakończyło to jednak konfliktów pomiędzy miastem a księstwem.

W 1812 roku mieszkańcy Middenlandu niemal zdobyli Miasto Ulryka. Po dziewięciu miesiącach oblężenia Wielki Diuk Karl-Heinz przebił się przez tunele, których pełno jest we wnętrzu Fauschlagu, i zdołałby zdobyć miasto, gdyby nie dzielna obrona, prowadzona przez krasnoludzkich wojowników podziemnych. Okazało się, że była to ostatnia szansa diuka w tej wojnie, bowiem wraz z nadejściem wiosny jego armia rozpułnęła się ze śniegiem, uchodząc w rodzinne pielesze.

Krasnoludy zostały okrzyknięte bohaterami i podjęły się zadania zamknięcia tuneli „na zawsze”. Od tego czasu wyznawców Grungniego otacza w mieście powszechny szacunek.

Wszystkie opisane wydarzenia są bogato udokumentowane w przeróżnych annałach i kronice miejskiej. Najbardziej znanymi pracami na ten temat są *Wzrost, Upadek i Potknięcia Middenheim*, autorstwa Sigismunda Strechela oraz *Wojna Posągów* Ernsta Gibbonstaina (nazwa wzięła się od różnicy pomiędzy bojową statuą Artura na terenie pałacu grafa a pokorną postawą pomnika Wielkiego Diuka Karla-Heinza w Carroburgu). Obie prace są dostępne w bibliotekach Collegium Theologica (str. 44) oraz Świątyni Vereny (str. 35). Opisane w nich wydarzenia są jednak dobrze znane mieszkańcom Middenheim i wciąż wspomina się je, urządzając wojskowe parady i uczty w odpowiednich dniach roku.

Rok Wstydu

Rozpad Imperium, który nastąpił w ciągu kolejnych 500 lat, został opisany w innej księdze (zob. **WW**, str. 11), ale rok 2302 zapamiętano w Middenheim nie tylko jako początek Inwazji Chaosu, lecz także jako „Rok Wstydu”.

Kiedy Magnus Pobożny przemierzał Imperium, zbierając ludzi pod swym sztandarem w imię jedności i obrony przed napierającymi hordami Chaosu, odpowiedź Middenheim nie była zbyt entuzjastyczna. Ówczesny Arcykapłan widział w tym szansę na definitywne zdyskredytowanie wyznawców Sigmara i nakazał swoim agentom rozgłaszać plotki, że Magnus jest w najlepszym razie oszustem, a w najgorszym – sługą bogów Chaosu, których podobno nienawidził.

Jednak Magnus przyszedł do miasta w przebraniu i kiedy Arcykapłan wygłaszał kazanie, ogłaszając go świętokradcą, ten powstał wśród rozhisteryzowanego zgromadzenia i stanął przed amboną Arcykapłana.

– Jeśli jestem świętokradcą – powiedział spokojnie – to Ogień Ulryka z pewnością mnie pochłonie.

Z tymi słowami zrzucił płaszcz i wkroczył w płomienie. Ludzie wydali okrzyk zdumienia i jak jeden mąż padli na kolana, bowiem po spędzeniu kilku minut w ogniu Magnus stanął przed nimi nietknięty. Nie stracił nawet jednego włosa.

Na próżno Arcykapłan wołał „Czaryl!”, ludzie wiedzieli, komu należy wierzyć. Przyłączyli się do Magnusa i walczyli u jego boku na granicach Kislevu, gdzie „rozlało się wokół nich szalejące morze Chaosu, ale oni zmusili je, aby się cofnęło!”

Dzisiejsi kapłani Ulryka nie wspominają o upokorzeniu swojego Arcykapłana, chyba wyłącznie po to, żeby wyśmiać je jako przykładowy mit. Za to w Świątyni Sigmara przechowuje się liczne świadectwa, mówiące o tym wydarzeniu, niektóre z nich są ponoć relacjami naocznych świadków. O tym, jak wiele zyskał ostatnio Kult Ulryka świadczy to, że nawet sam Werner Stolz, Arcykapłan Sigmara i zaufany Wielkiego Teogonisty, pomyślałby dwa razy, zanim odważyłby się przypomnieć Arcykapłanowi Ar-Ulrykowi o tamtym dawnym zdarzeniu.

Tak oto wygląda historia Middenheim „w pigułce”. Jest to krótki zapis najważniejszych wydarzeń, których echo do dziś pobrzmiwa w kręgach władzy.

LUDZIE I ZASOBY

Obecnie Middenheim jest drugim co do wielkości, po Altdorfie, miastem Imperium. Mieszka w nim stale 13 224 mieszkańców, zgodnie z ostatnim spisem ludności, przeprowadzonym przed dwoma laty – tego rodzaju informacje można uzyskać w Czigodnej Gildii Prawników (lokacja 15, str. 37). Oczywiście, spis uwzględnia jedynie pogłowie tych rodzin, które płacą podatki. Liczbę stale rosnącej armii włóczęgów, żebraków i złodziei, mieszkających w Middenheim, można jedynie zgadywać.

Budynki w mieście zbudowane są z ciemnoszarego kamienia, dobywanego z samego Fauschlagu, oraz z drewna, sprowadzanego z pobliskich lasów. Architektura jest niezwykle imponująca. Middenheim słynie z uzdolnionych budowniczych, a przestronny pałac obecnego grafa Borysa z Todbringerów oraz ogromna, przypominająca zamek Świątynia Ulryka to tylko dwa najbardziej zdumiewające przykłady prac, które wykonali oni w ciągu stuleci historii miasta.

W mieście można znaleźć przedstawicieli niemal każdej profesji z podręcznika

WFRP, a *Przewodnik po Middenheim* (str. 27-50) podaje ogólne wskazówki co do tego, jakie profesje grupują się w różnych rejonach miasta. Niektóre z większych i bardziej znaczących grup warto jednak wymienić już teraz.

Po pierwsze, na uwagę zasługują kupcy i handlarze – od ulicznych straganarzy, zachwalających jedzenie i świecidełka, aż po bajecznie bogatych przedsiębiorców, którzy eksportują drewno oraz zasłużonej sławy dzieła miejskich rzemieślników. Ci właśnie rzemieślnicy stanowią drugą istotną grupę, do której zaliczają się mistrzowie kowalstwa, ciesielki, inżynierowie, wytwórcy powozów itd. Dzieła ich rąk są w cenie w całym Imperium.

Poza tym, w mieście zawsze było wielu uczonych, szczególnie czarodziejów, a ich usługi są w wielkiej cenie. Konsultują się z nimi nawet przybysze spoza Imperium.

Nie jest zatem niespodzianką, że miasto jest tak bogate, przynajmniej dla niektórych... Część tego bogactwa pochodzi z przeszłości (nie najmniejsze znaczenie ma tu złoto, wydobyte z Fauschlagu przed prawie dwoma tysiącami lat), ale i teraz mieszkańcy cieszą się względnym dobrobytem. Choć okoliczne ziemie nie są zbyt płodne, przez kilka ostatnich lat zbiory podstawowych produktów były całkiem niezłe i zgromadzono nieco zapasów.

ZA MIEJSKIMI

MURAMI

Miasto-państwo nie kończy się jednak przy ufortyfikowanych bramach Middenheim. Wiele okolicznych miast i wiosek podlega władzy grafa: ich mieszkańcy płacą ustanowione przez niego podatki, walczą w jego armiach i podlegają jego prawu.

Okoliczne wioski leżą niedaleko miasta (patrz Mapa, str. 94). Niewielu miejscowych zechciałoby mieszkać daleko w lesie, wiele mil od ochrony ufortyfikowanego ośrodka. Drak Wald jest wprawdzie niewyczerpanym źródłem doskonałego drewna, daje jednak również schronienie wielkim bandom mutantów i zwierzołudzi. I choć Templariusze Ulryka i Rycerze Pantery grafa czasem organizują rajdy, aby utrzymać stwory w ryzach, to jednak pozostają one stałym zagrożeniem.

Miejscowość znana jako Warrenburg jest domem dla wielu ludzi, których albo nie stać na życie w mieście, albo nie mają na nie ochoty. Miejsce to jest schronieniem rozbójników i bandytów, i czasami również staje się celem

rajdów, ale rzadko się zdarza, żeby jakiś znaczący przestępca został przy takiej okazji pochwycony.

W *Przewodniku po okolicy Middenheim* (str. 95) można znaleźć więcej szczegółów na temat osad rozsianych wokół miasta i podstaw ekonomicznych ich istnienia.

SPOŁECZNOŚĆ MIDDENHEIM

Ród Todbringerów

Obecnym władcą Middenheim jest Imperialny Elektor graf Borys Todbringer, a jego ród ma zaiste niezwykłą historię. Todbringerowie są daleko spokrewnieni z rodziną von Bildhofenów, spadkobierców Gunthara von Bildhofena – brata Imperatora Magnusa Pobożnego, bohaterskiego zbawcy Imperium z czasów wciąż opiewanych w wierszach, opowieściach i pieśniach. Graf Borys włada w państwie o ustroju na wpół demokratycznym, stworzonym przez swoich przodków. Teoretycznie to on ustanawia wszelkie prawa w mieście, ma jednak wielu doradców, a zainteresowane strony (kupy, rzemieślnicy, przywódcy religijni i inni) mogą mu przedstawiać swoje petycje za pośrednictwem różnych Burgerlich Kommissionen (Rad i Komisji Miejskich), a w niektórych przypadkach nawet bezpośrednio.

Szczegółowy opis struktury politycznej miasta znajdziesz w rozdziale *Polityka miasta-państwa* (str. 15).

Oświecone podejście grafy do władzy ma jedną istotną i wartą podkreślenia konsekwencję – Middenheim jest, co może dziwić, raczej liberalny. Jego mieszkańcy są tolerancyjni, a nawet ufni, a choć niektóre dzielnice są biedne, by nie rzec nędzne, to jednak życie tutaj jest lepsze niż w wielu innych miastach Imperium. Taki liberalizm może wydawać się dziwny w mieście-fortecy. Z pewnością ma tu pewne znaczenie fakt, że Todbringerowie od wielu lat uważnie wysłuchują zdania swych podwładnych podczas tworzenia i wprowadzania praw. Swobodną atmosferę w mieście tworzy wielu uczonych, ponadto stosunki pomiędzy różnymi rasami są tu niezwykle harmonijne.

Stosunki międzyrasowe w Middenheim

W Middenheim większość mieszkańców stanowią ludzie, mieszka tam również prawie 600 krasnoludów, około 300 halflingów i trochę mniej niż setka elfów. Bardzo niewielu jest

gnomów, a ci nieliczni, których można spotkać, często okazują się jedynie przejezdnymi. Podobno gnomy przestały mieszkać w mieście za czasów grafa Dietera, który odmówił przyjęcia usług błazna, przysłanego przez samego Wodza Lustrzanych Bagien!

Krasnoludy: wielu z nich pracuje jako kamieniarze, budowniczowie i rzemieślnicy, a kilku jest nawet członkami Straży Miejskiej. Czują się tu jak w domu – Gildia Krasnoludzkich Inżynierów (lokacja 36, str. 45) jest największą gildią w Imperium, a wśród krasnoludzkich mieszkańców miasta często można spotkać kogoś, kto wskaże jeden z większych budynków i powie „Zbudował to mój prapradziad”. Oczywiście, pamięć o wojownikach podziemnych, którzy uratowali miasto w 1812, jest nadal żywa wśród mieszkańców.

Elfy: niektóre są uczonymi, inne aktywnie uczestniczą w licznych imprezach kulturalnych miasta, a niemal wszystkie są byłymi łowcami przygód. Co najważniejsze, stosunki pomiędzy elfami i krasnoludami są tu o wiele lepsze niż gdzie indziej, częściowo dlatego, że interesy obu ras na tym terenie nie są sprzeczne, a częściowo ze względu na liberalną naturę miasta oraz na panującą w nim względny dobrobyt.

Halflingi: niektóre z nich pracują jako kucharze w domach bogatszych rodzin, inne posiadają własne restauracje i hotele – karmienie bogatych obywateli i przyjezdnych gości jest dochodowym biznesem. Wielu nieźle się urządziło, a ich społeczność jest ogólnie zadowolona z warunków panujących w mieście.

Mutanci w Middenheim

Odsetek urodzeń mutantów nie jest w mieście zbyt wysoki, ale dlaczego tak się dzieje, nie wiadomo. Niektórzy mówią, że wynika to ze szczególnych właściwości Skały Fauschlag albo wody w jej studniach, inni zaś sądzą, że takiej właśnie ochrony przed Chaosem należało się spodziewać w mieście wybranym przez Ulryka.

Ukrywanie mutantów jest przestępstwem pierwszego stopnia. Graf Borys nie wykazuje żadnych oznak chęci wprowadzenia niedawnego edyktu Imperatora (patrz **ŚRR**, str. 9). Reakcje ludzi są różne – zdeformowane dzieci bywają duszone zaraz po urodzeniu, pozostawiane w lesie albo ukrywane przez rodziców do chwili, kiedy będą potrafiły same o siebie zadbać. Ci, których mutacja dotknęła w późniejszym wieku, reagują zazwyczaj na dwa sposoby – albo rzucają się z Urwiska Westchnień, albo przekradają się na cmentarz w Morsparku (str. 47). Zgodnie z krążącymi

pogłoskami, działające w mieście kultury Chaosu (zob. str. 58) opiekują się tam społecznością mutantów. Rzadko kto rozważa możliwość schronienia się w Drak Wald. Zaciekłość, z jaką Templariusze Białego Wilka oraz Rycerze Pantery najeżdżają najbardziej mroczne polany, bardzo skutecznie odstrasza ewentualnych amatorów leśnego życia.

PO CO ODWIEDZAĆ MIDDENHEIM?

Wielka forteca miasta-państwa Middenheim powinno być dla graczy niezwykłą atrakcją. Jeśli prowadzisz kampanię **Wewnętrzny Wróg**, to bohaterowie będą mieli przynajmniej dwa powody, żeby tu przybyć: po pierwsze, powinni podejrzewać, że Middenheim jest główną siedzibą Purpurowej Dłoni, kultu Tzeentcha, a po drugie, dowiedzą się, że ostatni z członków rodu von Wittgenstein (patrz **Śmierć na rzece Reik**) przeprowadził się niedawno do miasta i dostał do bardzo wpływowych kręgów. Ogólne wiadomości dotyczące organizacji i działania kultów Chaosu można znaleźć w dalszej części niniejszego podręcznika, zaś dramatyczne wydarzenia, które zawojują ich triumfem lub zniszczeniem opisano w innym dodatku **WFRP – Szara eminencja**.

Żeby zrobić pełen użytek z *Przewodnika po Middenheim*, nie trzeba koniecz- nie rozgrywać kampanii. Middenheim jest doskonałym miejscem, w którym można przyłączyć do grupy nowe lub początkujące postacie graczy. W podręczniku podano kilka pomysłów na przygody (str. 80-83), zaś strona 92 zawiera chyba wszystko, co świeżo upieczony mieszkaniec miasta wiedzieć powinien.

Bohaterowie mogą przybyć do miasta w poszukiwaniu nauczycieli potrzebnych do zmiany kariery albo z powodu chęci uczestniczenia w jednym z wielu festiwali, które wyprawia się tu co roku.

Wyznawcy Ulryka powinni bardziej niż chętnie wziąć udział w pielgrzymce do najważniejszej świątyni swego bóstwa. Akademików może przyciągnąć sława Collegium Theologica (str. 44). W końcu, jeśli już nic innego nie przyjdzie ci do głowy, zawsze może się znaleźć jakiś dawno zaginiony krewny, który zaprosi bohaterów na zwiedzanie miasta.

Możesz być pewien, że kiedy już twoi gracze dotrą do Middenheim, nie rozczarują się.

ŻYCIE RELIGIJNE

W tym rozdziale znajdziesz informacje na temat bardziej znaczących, oficjalnych kultów, działających w Middenheim: Ulyrka, Sigmara i Vereny (zob. **WFRP** str. 200-205 oraz **WW**, str. 19-21). Ogólne wiadomości dotyczące wyznawców bogów Chaosu oraz szczegóły związane z kultami Purpurowej Dłoni i Jadeitowego Berła podano na str. 58-62.

INFORMACJE OGÓLNE

Większość mieszkańców miast i wiosek Imperium uważa siebie za całkiem cywilizowanych, a nawet wyrafinowanych ludzi – mieszczanie z Middenheim nie stanowią tu wyjątku. Znaczna część populacji ma zbyt mało czasu na czynne uczestnictwo w zorganizowanym życiu religijnym, przynajmniej dopóki nie chce załatwić czegoś, do czego konieczni są bogowie albo ich ziemscy przedstawiciele – kapłani.

Mimo to, wpływy przywódców religijnych w politycznej strukturze miasta są ogromne. Arcykapłan Ar-Ulryk, najwyższy kapłan Ulyrka, jest zarazem głową Kultu Ulyrka w całym Imperium oraz jednym z prowincjonalnych Elektorów. Może zatem wpływać na wybór nowego Imperatora, gdyby obecnie zajmujący to stanowisko zmarł albo gdyby z innych przyczyn trzeba go było zastąpić (zob. **WW**, str. 14).

Sam graf jest wiernym wyznawcą Ulyrka. Jedną z przyczyn jest z pewnością fakt, że to dzięki Wielkiemu Teogoniście Kultu Sigmara przodek Borysa, Gunthar, nie został wybrany Imperatorem po śmierci Magnusa Pobożnego. Werner Stolz – Naczelnny Kapłan Kultu Sigmara w Middenheim – utrzymuje jednak niezwykle kordialne stosunki zarówno z obecnym Wielkim Teogonistą, jak i z dwoma Arcyelektorami Kultu Sigmara w Talabheim i Nuln (wszyscy oni są również prowincjonalnymi Elektorami). Cała trójka stara się przynajmniej raz w roku odwiedzać Middenheim i przy takich okazjach pod układną maską pozorów wyraźnie wyczuwa się napięcie, panujące pomiędzy obydwoma kulturalniami. Stolz niecierpliwie wypatruje szans przewyższenia Ar-Ulryka i przytarcia nosa jego kultowi, nawet tutaj, w samym centrum jego potęgi.

Kulty Ulyrka i Sigmara przewyższają liczebnie wszystkie inne wyznania w mieście. Wśród społeczeństwa bardzo

popularna jest Shallya, zaś wielu czarodziejów przynajmniej deklaruje wiarę w Verenę – choćby po to, żeby mieć dostęp do biblioteki jej świątyni...

PROBLEM CELIBATU

W roku 1360 ówczesny Arcykapłan Ulyrka opuścił miasto w niezbyt jasnych okolicznościach, aby w Talabheim wesprzeć sprawę Wielkiej Księżnej Ottilii. Graf Heinrich zareagował wygnaniem wszystkich, poza najmłodszymi rangą, kapłanów Ulyrka i zastąpił Gwardię Świątynną swymi Rycerzami. Dwieście lat później, kiedy Arcykapłan zdecydował się wreszcie na zakończenie tego „wygnania” i powrócił do swej rezydencji w najważniejszej

świątyni kultu, graf Zygfryd Znaczący wpuścił go do miasta pod kilkoma warunkami. Najważniejszym z nich było złożenie ślubów celibatu przez wszystkich kapłanów Ulyrka (nie licząc nowicjuszy). Miało to uniemożliwić Arcykapłanowi założenie dynastii, konkurującej z dynastią grafa.

Nie trzeba chyba dodawać, że choć ówczesny Arcykapłan przyjął warunki grafa, było wielu duchownych, dla których konieczność prowadzenia cnotliwego życia stała się przekleństwem. Do dziś istnieje znacząca, choć może niezbyt jawna, frakcja snująca plany usunięcia tego ograniczenia. A największym orędownikiem ich racji jest obecny Arcykapłan! Ar-Ulryk (zob. str. 84) jest stosunkowo młodym (jak na Arcykapłana), pełnym wigoru, nie



pozbawionym ambicji mężczyzną. Oczywiście, jest całkowicie lojalny wobec grafa Borysa, lecz żelazna ręka tamtego ostatnio jakby nieco osłabła (zob. str. 15), a Ar-Ulryk marzy od czasu do czasu o założeniu rodu, którego potomkowie mogliby pewnego dnia nosić jednocześnie tytuły Arcykapłana oraz grafa.

PODZIAŁY

WEWNĄTRZKULTOWE

Problem celibatu nie jest jedyną przyczyną niepokojów wśród duchowieństwa Ulryka. Niewielkie grupki wciąż szerzą wieści o Herezji Sigmarskiej (zob. **WW**, str. 20). Ich propaganda zaczyna się na sugestjach, że wyznawcy Sigmara są sprowadzonymi na manowce czcicielami Ulryka (którego jedynie inaczej nazywają), a kończy na zarzutach, że są narzędziami bogów Chaosu, zaś władzę nad magią dostali od demonów, a nie od bóstwa!

Templariusze Białego Wilka Ulryka popierają najbardziej radykalną z tych grup. Posunęli się nawet do zorganizowania serii pogromów „heretyków Sigmara” w bardziej oddalonych miasteczkach Middenlandu, wszczynania zamieszek i masowych protestów. Jednak jak dotąd, zarówno graf Borys, jak i Arcykapłan nie podejmowali tej kwestii w swych rozmowach. Podobno Wielki Kapitułarz Werner Stolz ze Świątyni Sigmara tworzy raport dla Wielkiego Teogonisty, w którym żąda, aby świątynie kultu znalazły się pod ochroną oddziałów Templariuszy Ognistego Serca. Jeśli bohaterowie zechcą zapytać o to w świątyni, to nie uzyskają ani potwierdzenia, ani zaprzeczenia, ale jest powszechnie wiadome, że graf nie udzielił Stolzowi audiencji niemal przez sześć miesięcy.



W samym mieście kapłani Sigmara spotykają się czasem z obrazą lub napaściami ze strony nieznanych łotrów. Świątynia, a szczególnie znajdująca się przy niej szkoła, stają się często obiektem wybuchów niezadowolenia na tle religijnym: przez okno wlatują cegły, a na ścianach pojawiają hasła wyznawców Ulryka. I choć Ar-Ulryk publicznie potępia takie występy, to jednak nikt nie czyni wielkich wysiłków, aby złagodzić rywalizację pomiędzy kultami.

ŚWIĄTYNIE

Szczegółowe opisy ważniejszych świątyń podano w rozdziale *Przewodnik po Middenheim* – ale ich listę przedstawiamy w poniższej tabeli. Znajdziecie tu imiona Arcykapłanów oraz ważniejszych kleryków, mieszkających na stałe przy świątyni, wraz z liczbą i poziomami innych mieszkańców. Nie podajemy charakterystyk, ponieważ jest niezmierznie mało prawdopodobne, żeby te postacie kiedykolwiek miały toczyć walkę.

Tabela świątyń			
Świątynia	Lokacja/ strona	Arcykapłan	Inni kapłani
Ulryk	10/35	Ar-Ulryk* (4 poziom)	2 x 3 poziom; 4 x 2 poziom; 6 x 1 poziom; 10 nowicjuszy
Sigmar	28/43	Werner Stolz (3 poziom)	2 x 2 poziom; 4 x 1 poziom; 6 nowicjuszy
Shallya	38/47	Isolde Begegnen (3 poziom)	1 x 2 poziom; 2 x 1 poziom; 3 nowicjuszy; 2 Lekarzy
Verena	11/35	Etelka Mueller (3 poziom)	1 x 2 poziom; 2 x 1 poziom; 5 nowicjuszy
Myrmidia	39/47	Uli Hanseher (3 poziom)	1 x 1 poziom; 2 nowicjuszy
Morr	40/47	Albrecht Zimmerman (3 poziom)	2 x 2 poziom; 3 x 1 poziom
Grungni	33/45	Mungrim Dalmrin (2 poziom)	1 nowicjusz

* Ar-Ulryk (zob. str. 84) jest, po grafie Borysie, drugim najbardziej wpływowym człowiekiem w mieście. Jako Imperialny Elektor oraz członek wewnętrznego kręgu doradców grafa nie musi udzielać audiencji każdemu Thomowi, Bengtowi czy Heinrichowi, który o to poprosił!

Kaplice i pomniejsze świątynie

Poza wielkimi świątyniami, wymienionymi w tabeli i oznaczonymi na mapie, istnieje wokół miasta i w jego obrębie wiele innych miejsc kultu. Niektóre z nich są rozmiarów niewiel-

kiej kapliczki, inne to tylko wolno stojący posąg – możesz je umieścić gdzie tylko zechcesz. Jeśli zajdzie potrzeba, użyj mapy ze str. 331 w głównym podręczniku.

Podobnie, jeśli potrzebujesz świątyni dowolnej innej religii, umieść ją gdziekolwiek w mieście. Przejrzyj po prostu *Przewodnik*, wybierz odpowiednią dzielnicę i zanotuj, gdzie umieściłeś miejsce kultu.

Odwiedzanie świątyń

– Witajcie, drogie dzieci, wejdźcie proszę. Świątynia jest zawsze otwarta... Pozwólcie, że zapytam, jesteście pielgrzymami? Czy szukacie duchowego wsparcia? A może jesteście uczonymi i chcecie zajrzeć do wielkiej świątynnej biblioteki? Obawiam się, że Arcykapłan właśnie spędza czas na modłach, ale ja sam z przyjemnością was oprowadzę; w świątyni wiele jest rzeczy, które z pewnością was zaskoczą. Spójrzcie, tam oto znajduje się czaszka pierwszego Arcykapłana; za tamtą

ścianą jest cela, w której Konstantyn – Szalony Mnich – został zamurowany w 1272 roku za herezję; och, a tutaj widzicie złotą tacę na ofiary, podarowaną przez grafa Otto – jak zapewne wiecie, większość naszych gości jest niezwykle szczodra...

Każda z miejskich świątyń przyjmie gości z radością, o ile tylko okażą oni religii stosowny szacunek. Jeśli akurat nie odbywa się jakiś rytuał albo nabożeństwo, dyżurny kleryk/nowicjusz będzie bardziej niż szczęśliwy, mogąc pokazać bohaterom świątynię, porozmawiać o teologii, objaśnić, w jaki

sposób można uzyskać dostęp do innych posług, takich jak korzystanie z biblioteki. Jednak niemal wszyscy przewodnicy odmówią rozmawiania o polityce. Jeśli dany kapłan nie ma być dobrym źródłem informacji, na przykład o roli Kultu Ulyka w życiu świeckim, to powinien po prostu odmówić rozmowy na takie tematy.

Nabożeństwa i rytuały

Istnieje szansa (10%) na to, że w świątyni, którą odwiedzą bohaterowie, właśnie odbywać się będzie jakieś nabożeństwo. Natura ceremonii zależy od ciebie i zawsze możesz zarządzić, że Bohaterowie Graczy za nic nie mogą się zorientować, o co tu właściwie chodzi. Jeśli nie są regularnymi bywalcami tego rodzaju przybytków, to nie ma żadnego powodu, żeby się orientowali w rytuałach. Oto kilka wstępnych pomysłów:

Kapłanki Shallyi organizują czasami specjalne czuwania modlitewne – na przykład, kiedy pobliska wioska zostanie nawiedzona przez Czerwoną Ospę (zob. **WFRP**, str. 83).

W Świątyni Vereny zawiera się najwięcej małżeństw (przynajmniej wśród klas średniej i wyższej).

Werner Stolz, Arcykapłan Sigmara, uwielbia wygłaszać długie kazania, w których ostrzega przed „skradającymi się okropieństwami Chaosu”.

Pasowanie świeżo upieczonych Ryrcerzy Panter oraz Templariuszy Białego Wilka (bardzo rzadkie wydarzenia) odbywa się z wielką pompą w Świątyni Ulyka.

Na pogrzeby i wypominki monopol ma, oczywiście, Świątynia Morra.

Poza wymienionymi okazjami we wszystkich świątyniach regularnie odbywają się różne uroczystości związane z wiarą – zwłaszcza w okresie karnawału (zob. **WW**, str. 56).

Modlitwa o wsparcie

Mistrzowie Gry, którzy prowadzili przygodę **Cienie nad Bogenhafen**, znają przepisy dotyczące modlenia się do bogów o podpowiedź, jak rozwiązać problemy. *Pamiętaj: pomyśl dwa razy, zanim w taki sposób udzielisz jakichkolwiek informacji.*

Jeśli twoi gracze spróbują modlitwy o zesłanie oświecenia, otwierają się przed tobą wielkie możliwości manipulacji. „Denerwujące” postacie mogą uzyskać jakieś tajemnicze ostrzeżenia, a niejasne wiadomości pozwolą wy-

prowadzić całą grupę w pole albo po prostu zmusić do odwiedzenia określonego miejsca czy stawienia się gdzieś o wyznaczonej porze.

Inne funkcje świątyni

Poza „rządem dusz”, świątynie zajmują się też innymi rodzajami działalności, które mogą zainteresować bohaterów. Dostęp do takich drugorzędnych posług jest możliwy wyłącznie po złożeniu stosownej „donacji”.

Świątynia Ulyka (str. 35) zapewnia trening i koszary Templariuszom Białego Wilka (str. 20) oraz zarządza Sądami Religijnymi w całym mieście-państwie (str. 22).

Przy **Świątyni Sigmara** działa niewielka instytucja edukacyjna, znana jako Szkoła Gragh Mar. Tutaj uczą się dzieci (liczące od ośmiu do trzynastu lat) nielicznych middenheimskich wyznawców Sigmara. Szkołę prowadzi mnisi Zakonu Gragh Mar. Powstała ona w roku 2340 na rozkaz Magnusa Pobożnego. Regułą Zakonu (którego nazwa oznacza po krasnoludzku Kamienna Tablica) jest nauczanie historii i prawa Imperium zgodnie z tym, co zapisano w kronikach kultu. Szkołę założono, ponieważ wersja historii, którą wykładali wyznawcy Ulyka w Collegium Theologica (zob. str. 44) zaczęła niepokoić Imperatora.

Świątynia Shallyi prowadzi przytułek dla biednych i chorych. Zazwyczaj prowadzi go około sześciu ochotników – lekarzy i/lub chirurgów, którzy pełnią dyżury. Bohaterowie mogą skorzystać z ich usług (jeśli nie ma innych, bardziej pilnych przypadków) za opłatą 5 zk. Klerycy mogą ich wspomóc czarami w rodzaju *Odrzuwanie* w zamian za 10 zk za każdy zużyty punkt magii.

Poza wspomaganiami biednych i chorych, Świątynia Shallyi prowadzi również niewielki sierociniec i szkołę. Zostały one założone niecałe dwadzieścia lat temu przez Arcykapłankę Isolde, która uznała, że korzeni rosnącej przepęszczności i pogarszającego się zdrowia należy szukać w panującej nędzy. Stwierdziła, że jeśli zadbać o dobrobyt sierot i ich stosowne wykształcenie, to zostanie im oszczędzone surowe życie wśród zbrodni i ubóstwa, a dodatkowo staną się żywymi przykładami dobrodziejstw, płynących z rozwijania własnej osobowości.

W sierocińcu przebywa około dwudziestki sierot obojga płci, mających od trzech do dwunastu lat. Uzyskują

tu podstawowe wykształcenie świeckie i religijne, zarabiając na utrzymanie prostymi pracami domowymi. Kiedy dorastają do dwunastu lat, świątynia zapewnia im miejsca czeladników u miejscowych rzemieślników. Isolde jest niezwykle dumna z sierocińca i wiąże wielkie nadzieje z jego przyszłością. Rzadko kiedy przepuści okazję, aby w rozmowie z mieszkańcem miasta nie wspomnieć o swym oczku w głowie i nie dać wyraźnie do zrozumienia, że mile przyjąłaby donację lub inne wsparcie.

Świątynia Vereny posiada wielką bibliotekę, w której można znaleźć wiekowe manuskrypty z całego Starego Świata. Dostęp do zbiorów jest nadzorowany. Każdy, kto przedstawi list polecający od Czigodnej Gildii Prawników (str. 37), Gildii Czarodziejów i Alchemików (str. 44) albo Collegium Theologica (str. 44) nie płaci ani szylinga. Oczywiście, wszelkie donacje na utrzymanie biblioteki zostaną przyjęte z wielką wdzięcznością. Pod *żadnym* pozorem nie wolno stąd wynosić książek.

Klerycy pełnią czasem również rolę arbitrów w sprawach, do rozstrzygania których prawo nie jest odpowiednio przygotowane (na przykład umowy ustne czy spory o ziemię).

Kaplica Morra (str. 47) odpowiada za odpowiednie „pozbywanie się” ciał zmarłych. Ci, których na to stać, mogą wykupić miejsce w Morrsparku (str. 47) lub w wielkich katakumbach pod kaplicą. Biedacy i inni nieszczęśnicy są albo skazani na „Wieczny Ogień”, albo pakowani do worków i zrzucani z Urwiska Westchnień prosto w ciemny las, znajdujący się setki metrów niżej!

JAK ZOSTAĆ NOWICJUSEM

Kandydat na kapłana, wybranego przez boga sługę, musi być gotów na osobiste poświęcenie się zarówno dla samego bóstwa, jak i dla organizacji religijnej, która reprezentuje kult. Poświęcenie to obejmuje czas, pieniądze i pracę (najlepiej zarówno umysłową, jak duchową i fizyczną). Nowicjusze mają obowiązek chronić swoje bóstwo i jego cześć oraz reputację kultu. Muszą wkładać w to całą swoją pomysłowość (obrona słowna), całe serce (obrona magiczna) i wreszcie całą siłę (obrona fizyczna). Niedopełnienie tych obowiązków może spowodować bezpośrednią karę lub utratę łask bóstwa (zob. **WFRP** str. 194) albo ekskomunikę

kę i wykluczenie z kultu przez hierarchów. Nie można zostać nowicjuszem więcej niż jednego boga, choć nie ma żadnej kary za dobrowolne porzucenie kariery nowicjusza. Zmiana charakteru albo wyparcie się bóstwa to zupełnie inna sprawa. Bohater natychmiast traci wszelkie zdolności kapłana (zaklęcia, punkty magii oraz umiejętności uzyskane w trakcie kariery kapłańskiej) i niemal na pewno ucierpi dodatkowo od jakiejś klątwy (zob. *Gniew Boży*, **WFRP**, str. 195).

Każdy kandydat na nowicjusza musi przede wszystkim zgłosić się do świątyni. Zawsze znajdzie tam jakiegoś dyżurnego kapłana, modlącego się, prowadzącego nabożeństwo, sprząającego świątynię czy wreszcie po prostu obecnego. Tamten przyjmie kandydata i przepytą go dokładnie, starając się wy badać szczerłość jego intencji i ignorując na razie wszelkie kwestie związane z konkretnym wyznaniem (rozegraj to albo wykonaj kilka testów Ogd). Następnie kandydat zostanie przedstawiony Wprowadzającemu albo Nauczycielowi kultu – albo odesłany do czasu, kiedy ten się nie pojawi.

Nauczyciel poświęca kolejny tydzień lub nawet więcej czasu na sprawdzanie kandydata – poddaje go staranym testom. Jest niezwykle prawdopodobne, że przyszedłszy nowicjusz powinien mieszkać przez ten czas w świątyni (za opłatą) i nie będzie mógł kontaktować się ze światem zewnętrznym, dopóki nie zostanie formalnie przyjęty lub odrzucony (pozostałe szczegóły, dotyczące kwalifikacji wymaganych

przez bardziej znaczące kultury można znaleźć dalej).

Po przyjęciu kandydat musi spędzić 1k3 tygodnie w świątyni, płacąc za swoje utrzymanie i uważnie studiując rygory oraz wymagania kultu (dla Mistrza Gry: jeśli nie jesteś zadowolony z podejścia bohatera do nowej profesji, zmusz go, żeby nauczył się rygorów *na pamięć*, po czym przeszedł test **SW**...)

Odrzuceni kandydaci mogą niekiedy wrócić za jakiś czas, aby spróbować ponownie, zdarza się jednak, że testujący radzą im porzucić wszelkie nadzieje na zostanie kiedykolwiek nowicjuszem danego kultu. Zależy to od tego, jak wypadli podczas testów i czy mimo wszystko nadają się do kapłaństwa.

Jeśli chcesz, możesz potraktować upływ czasu abstrakcyjnie, choćby po to, żeby nie przerywać przygody. Z całą pewnością można to uczynić, gdy pozostali bohaterowie równocześnie przechodzą inne szkolenia albo czekają, aż płatnerz ukończy nową zbroję płytową... Powiedz po prostu graczom, żeby odhaczyli określoną liczbę dni w swoich kalendarzach, po czym kontynuuj przygodę. Jeśli nie możesz zastosować opisanego sposobu, musisz na pewien czas wykluczyć kandydata z rozgrywki. Jeśli w grupie są Bohaterowie Niezależni, to możesz pozwolić im prowadzić w międzyczasie jedną z tych drugorzędnych postaci. Kiedy pierwotna postać zakończy szkolenie, przejmij z powrotem kontrolę nad BN.

WYMAGANIA KULTÓW

Ulryk

Kandydaci muszą mieć ukończoną przynajmniej jedną profesję wojowniczą *lub* uzyskać trzy z następujących umiejętności (wybierz to, co zajmie więcej czasu):

rozbrajanie; uniki; specjalna broń (wszelka, poza bronią zapalającą lub prochem strzelniczym); silny cios; celny cios; ogłuszenie

Sigmar

Chętni powinni zostać zarekomendowani przez innych nowicjuszy lub kapłanów kultu, ale Świątynia Sigmara przyjmie każdego, kto zdoła przekonać nauczycieli, że: 1) ma dobry lub neutralny charakter; 2) w jego żyłach nie płynie krew goblinoidów (możliwość przeprowadzenia na dowód swych rodziców jest tu poważnym atutem, w przeciwnym wypadku zostaną pobrane próbki krwi i poddane „badaniu” przez koncesjonowanego lekarza); oraz 3) jest wolny od wszelkich mutacji, oznaczających piętno Chaosu (sprawdzenie polega na niezwykle wnikliwych oględzinach lekarskich; jeśli nie życzysz sobie, żeby postać została nowicjuszem Sigmara, do odrzucenia kandydatury wystarczy jeden dziwny pieprzyk lub znamię).

Shallya

Wszyscy kandydaci muszą przejść Test Życia. Należy po prostu wykopać się w wodzie ze źródła, nad którym zbudowano główną świątynię kultu w Couronne. Każdy, kto kiedykolwiek w swym życiu zabił ludzką istotę, będzie miał czerwone ręce przez czterdzieści dni. Oczywiście, ktoś taki nie może zostać nowicjuszem Kultu Shallyi.

PROMOCJA DO STANU KAPŁAŃSKIEGO

Pełne opisy przejścia do stanu kapłańskiego zawarte są w głównym podręczniku **WFRP** (str. 149-150). Jednak jako regułę opcjonalną możesz dopuścić dodatkową premię +10 do testu z *Tabeli rozwoju kapłana* (**WFRP**, str. 150) za każdy miesiąc spędzony na studiowaniu i modlitwie w znaczącej świątyni, należącej do odpowiedniego kultu. Maksymalna premia, jaką można uzyskać w taki sposób, wynosi +40, a bohater nie może uczestniczyć w rozgrywce przez cały okres takiej nauki. Należy również zapłacić za pobyt i wyżywienie oraz złożyć w świątyni stosowną donację!



Etelka Mueller,
arcykapłanka
Vereny

POLITYKA MIASTA-PAŃSTWA

KTO RZĄDZI W MIDDENHEIM?

Jeśli zadamy takie pytanie typowemu mieszkańcowi miasta, w miarę obeznanemu ze strukturą władzy, odpowiedź może być następująca:

– Pytacie, kto rządzi w Middenheim? Powiem wam. Graf Borys rządzi. Jego postanowienia są tu prawem, to proste. Jeśli mu się tak spodoba, to może nawet zignorować Imperatora.

STOSUNKI Z IMPERATOREM

Choć Karl-Franz I, siedząc na tronie w Altdorfie, utrzymuje nominalną kontrolę nad całym terytorium Imperium, to jednak graf Borys, podobnie jak pozostali Elektorzy, może robić dokładnie to, na co ma ochotę. Jedynym ograniczeniem jego władzy jest to, jak wiele zniosą sąsiadujący władcy.

Oczywiście, jeśli Imperator wypowie komuś wojnę (a Elektorzy uznają, że sprawa jest słuszną), graf jest zobligowany do wystawienia armii i oddania jej pod imperialne dowództwo. Z drugiej strony, gdyby Borys postanowił nie wybierać się na wojnę i miał pewność, że pozostali Elektorzy nie wystąpią solidarnie przeciwko niemu (albo gdyby nie mieli na to środków), to Imperator nie mógłby nic w tej sprawie uczynić.

Obecnie stosunki pomiędzy dworami w Middenheim i Altdorfie są nieco napięte. Grafowi niespecjalnie przypadła do gustu niedawna deklaracja Imperatora, mówiąca, że „nie ma czegoś takiego jak mutanci” (zob. **ŚRR**, str. 9). Posunął się nawet do tego, że w rozmowie ze swym Kanclerzem powiedział: – Staremu głupcowi wreszcie odbilo!

Na uczucia, jakie graf Borys żywi do Imperatora, ma oczywiście wpływ fakt, że sam jest wyznawcą Ulyka (choć może nie okazuje swej wiary nazbyt żarliwie) i podejrzewa, że Karl-Franz I nie jest niczym więcej, jak marionetką Wielkiego Teogonisty Kultu Sigmara. Wydaje się więc naturalne, że Wielki Kapitułarz Werner Stolz nie jest mile widzianym gościem w pałacu grafu.

NORDLAND

Miasto-państwo Middenheim jest silnie powiązane z niewielką (nieelektoralną) prowincją Nordland. Związki

ekonomiczne i polityczne z tym słabo zaludnionym regionem, którego stolica, Salzenmund, znajduje się w lesie Laurelorn, datują się od czasu małżeństwa Brunhildy Todbringer z ówczesnym baronem Nordlandu, Ludwigiem Nikse, zawartego w roku 2368. Od tamtej pory stosunki zostały zacieśnione małżeństwem ojca Borysa z Birgit Nikse (rok 2457), a sam Borys w roku 2502 pojął za żonę (drugą żonę) Anikę-Elisę Nikse (córkę obecnego barona). Middenheim zabezpiecza granice Nordlandu oraz połączenia handlowe prowincji z południem i zachodem, otrzymując w zamian koncesję na eksploatację znakomitego drewna, ochronę szlaku handlowego prowadzącego do krainy elfów, poparcie polityczne, a czasami oddział łuczników.



Drzewo genealogiczne rodziny Todbringer (zob. str. 16) pokazuje szlachetne pochodzenie grafu Borysa. Jest również znakomitym przykładem tego, jak arystokracja zdobywa wpływy poprzez małżeństwa, ale może się również okazać inspirujące przy wymyśleniu konkretnych powodów obecnych napięć politycznych.

DORADCY GRAFA

Wcześniejsi grafowie otaczali się wszelkiego rodzaju doradcami, którzy mieli pomagać im w załatwianiu codziennych spraw miasta-państwa. Graf Borys nie jest wyjątkiem od tej reguły. Najważniejsze stanowiska na jego dworze to Kanclerz (człowiek, który lubi mówić „Nie!”) oraz Magistrowie Praw (trzej bardzo poważni i nadęci „eksperci”), którzy informują grafę o politycznych konsekwencjach jego decyzji. Do grona doradców zalicza się również Arcymag z Gildii Czarodziejów i Alchemików oraz trzej Middenmarszałkowie, odpowiedzialni za sprawność wojska i Straży Miejskiej.

Krótkie opisy wszystkich tych osobistości znajdziesz na stronach 84-89.

Również mieszkańcy miasta mają wpływ na rządy (przynajmniej powierchowny), w postaci wielu Burgerlich Kommissionen (Komisji Miejskich). Niemal każdemu aspektowi miejskiego życia odpowiada jakaś komisja. Członkowie tych ciał są zarówno naczelnymi, jak i wybieranymi. Wszyscy przewodniczący komisji mają kontakt z Magistrami Praw, dzięki czemu czasem mogą wpływać na samego grafę.

Stosunki pomiędzy miejskimi instytucjami a grafem obrazuje *Diagram 1*, na str. 18.

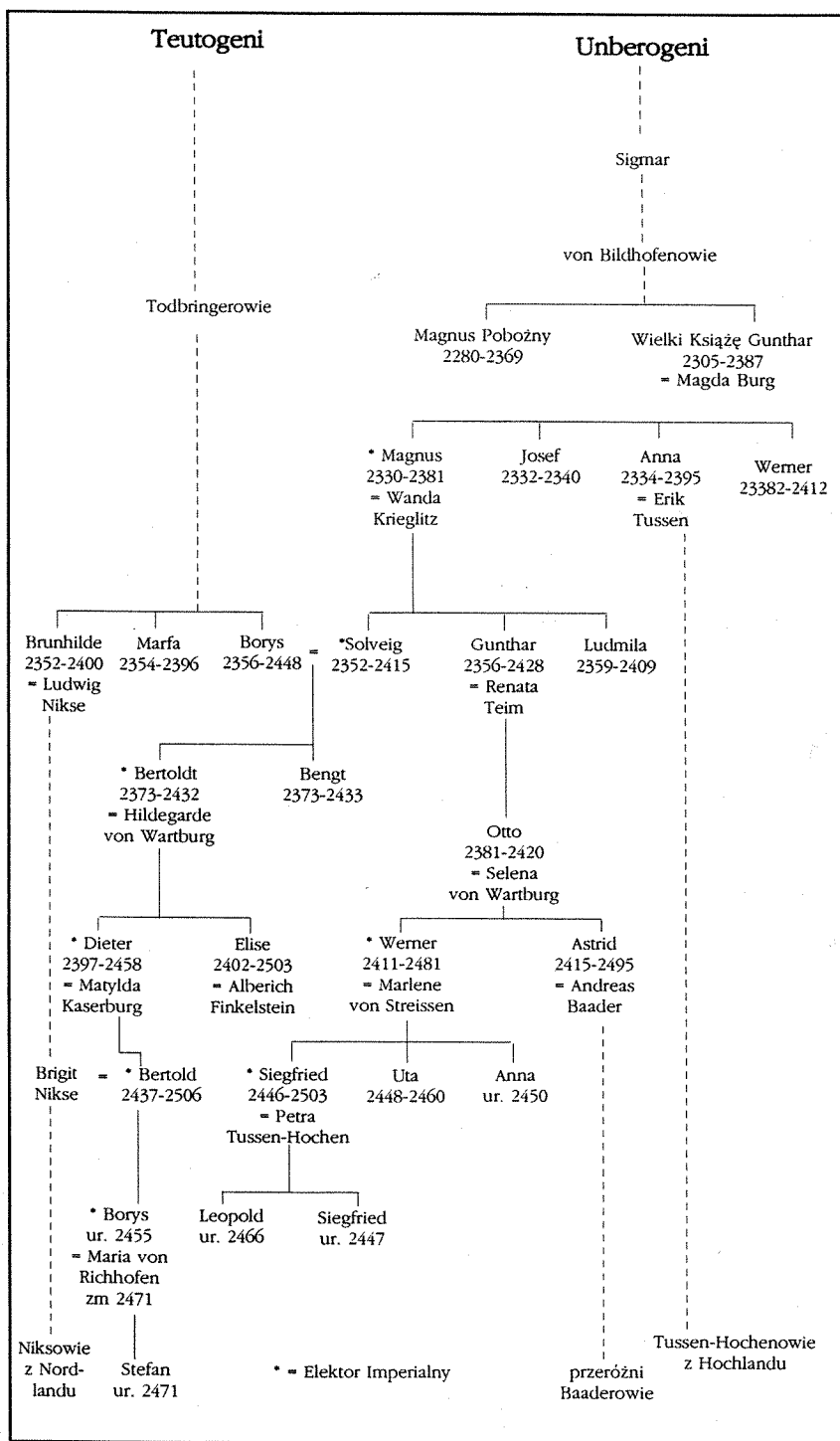
SCHYLEK I UPADEK?

To tyle, jeśli chodzi o teorię. W ostatnich miesiącach zazwyczaj „silna ręka” grafu zaczęła słabnąć. Jego druga żona, diuchessa Anika-Elise Todbringer, zmarła nieco ponad rok temu (zob. str. 61) i od tego czasu smutek grafu zmienił się najpierw w melancholię, a później w niemal całkowite odętwienie umysłu, co sprawia, że obecnie czyni wszystko, z czym zgadza się większość jego doradców.

Synowie grafu

Upadek grafu staje się jeszcze bardziej tragiczny przez los jego dwóch synów – starszego, będącego owocem nieślubnego związku z byłą damą dworu, oraz młodszego, wydanego na świat przez pierwszą żonę grafu. Ten ostatni, baron Stefan Todbringer (matka zmarła przy porodzie), w dzień po narodzinach został wyznaczony na dziedzica całej fortuny ojca. Okazało się to okrutną pomyłką, ponieważ Stefan wyrósł na niezdolnego do życia inwalidę. Jest sparaliżowanym, niedorozwiniętym umysłowo, śliniącym się idiotą, a opiekę nad nim utrudniają bardzo nadpobudliwość i okresowe napady szału, połączone z próbami samookaleczenia i ranienia innych osób.

Starszy syn, baron Heinrich Todbringer, jest całkowitym przeciwieństwem swego brata, los obdarzył go bowiem znakomitym umysłem i wielką sprawnością fizyczną. Przez jakiś czas prowadził misję dyplomatyczną, ale obecnie odepnięcie ojca stawia go w niezmiernie trudnej sytuacji. Nie jest dziedzicem tytułu i formalnie musi wykonywać polecenia dwóch słabych na ciele i umyśle krewnych, nie mogąc jednocześnie przejąć obowiązków grafu.



CIAŁA DORADCZE DWORU

Istnieje mnóstwo Burgerlich Kommissionen, nazywanych też czasem Komisjami Publicznymi, ale cel powołania i działania wielu z nich zaginął w mrokach dziejów. Fakt, że wciąż istnieją, pokazuje tylko, jak bardzo ociężałe i mało wydajne są służby publiczne miasta.

W dalszym ciągu tego rozdziału opisano jedynie pięć najważniejszych komisji. Bardzo prawdopodobne, że przynajmniej niektóre z nich będą miały jakiś związek albo z profesjami Bohaterów Graczy, albo z ich innymi (legalnymi) działaniami zarobkowymi (na przykład, Komisja Zdrowia, Edukacji i Opieki Społecznej nadzoruje w mieście wykonywanie zawodu lekarza). Komisje są dostępne dla ludności (muszą przecież zajmować się między innymi żadaniami i skargami), więc mogą stać się dla bohaterów źródłem informacji na temat zasad działania miasta i jego urzędów.

Nowi przybysze nie muszą od razu wszystkiego wiedzieć i zapewne spróbują pohandlować na własną rękę. Pokuszą się może nawet o pokątną praktykę medyczną, na którą trzeba mieć stosowną licencję. W takim przypadku wprowadź od razu swoich bohaterów w atrakcje miejskiej biurokracji, wykorzystując w tym celu oskarżenie cywilne w Sądzie Fusspulver (zob. *Długie ramie sprawiedliwości*, str. 22).

Najważniejsze komisje, przynajmniej jeśli chodzi o zarządzanie miastem, to Komisja Handlu i Podatków (str. 50 – przewodniczący tej komisji jest również przewodniczącym Gildii Kupieckiej) oraz Czcigodna Gildia Prawników (str. 37).

Wielką Piątkę Komisji Miejskich dopełniają (kolejność nie ma związku z ich znaczeniem): Komisja Robót Publicznych (str. 45), Komisja Zdrowia, Edukacji i Opieki Społecznej (str. 42) oraz Komisja do spraw Elfów, Krasnoludów i Halflingów (str. 36).

Wszystkie biura są czynne od dziesiątej rano do czwartej po południu. Interesantów w zasadzie się nie wyrzuca, ale także szczególnie nie zaprasza. Wszystkie komisje, poza Komisją Handlu i Podatków, mają jedną wspólną cechę: są nieprawdopodobnie mało wydajne i zbiurokratyzowane. Interesanci zawsze muszą czekać na załatwienie sprawy i pod byle pretekstem są odsyłani od urzędnika do urzędnika, aż wreszcie ktoś zdecyduje się przyznać, że tak naprawdę nikt tu nie potrafi rozwiązać ich problemów, po czym usłyszają:

– Próbowaliście w Komisji do spraw...?

Nadworny Medyk

W desperackiej próbie naprawienia sytuacji oraz dla zapewnienia opieki Stefanowi sprowadzono niedawno do miasta miraglańskiego medyka. Choć doktor Luigi Pavarotti przebywa w mieście zaledwie kilka tygodni, uzyskał już wątpliwą sławę ze względu na swój nieprawdopodobny „apetyt”. Mimo tileańskiego pochodzenia, znany jest powszechnie jako „Herr Doktor” (zob. str. 87).

Co ciekawe, hipnotyzer zdołał, jak się wydaje, ustabilizować stan barona Stefana. Z całą pewnością syn grafa jest niezwykle łagodny, kiedy w pobliżu przebywa Luigi. Nadzieja, że „Stefan-Trzęsionka” kiedykolwiek będzie mógł objąć urząd swego ojca, wydaje się całkowicie nieuzasadniona, ale graf Borys nie wykazuje żadnych oznak chęci zmiany swego Edyktu o Dziedziczeniu na korzyść, na przykład, Heinricha.

Komisja Handlu i Podatków

Instytucję tę ustanowiono w roku 1987 w celu uregulowania i okiełznania działalności Gildii Kupieckiej (patrz dalej). Ale zaledwie rozpoczęła się działalność komisji, została ona niemal całkowicie przejęta przez tych samych kupców, których miała kontrolować.

W ciągu kolejnych lat funkcje komisji zostały zmienione w takim stopniu, że obecnie jest ona jedynie instrumentem, mającym zapewnić, że racje Gildii Kupieckiej zostaną przynajmniej przedstawione Kanclerzowi i Magistrom Prawa.

W skład komisji wchodzi przedstawiciele wszystkich znaczących gildii (Krasnoludzkich Inżynierów, Budowniczych i Architektów, Gildii Rzemieślniczych itp.), dzięki czemu stała się ona najlepszym przybliżeniem demokratycznego parlamentu miasta (którego ustrój bynajmniej nie jest demokratyczny).

Władzę, jaką dzierży w komisji kupcy, najlepiej ilustruje fakt, że jej aktualny przewodniczący – Herr Gotthard Goebels – jest jednocześnie przewodniczącym Gildii Kupieckiej (skoro już przy nim jesteśmy, warto rzec, że jest on zarazem wysoko postawionym członkiem miejskiego odłamu Kultu Slaanesha – Jadeitowego Berła – ale to już inna historia, zob. str. 60).

Czcigodna Gildia Prawników

Komisja ma podwójną funkcję: rejestruje wszystkich prawników w mieście (spośród nich wywodzi się znakomita większość middenheimskich sędziów) oraz przygotowuje wszelkie nowe prawa. W ramach tego drugiego obowiązku ciało to stara się jak może, aby język i sformułowania użyte we wszelkich ustawach były całkowicie niezrozumiałe dla każdego, kto nie jest wyszkolonym prawnikiem!

Sama gildia nie ma władzy ustawodawczej, zajmuje się jedynie opracowywaniem nowych praw zgodnie ze wskazówkami Magistrów Praw.

Poza biurami, archiwami oraz pokojami sędziów, siedziba gildii obejmuje również Sąd Fusspolver, który zajmuje się sprawami prawa cywilnego, pod które podpadają między innymi takie rzeczy, jak wykonywanie zawodu bez uzyskania członkostwa w odpowiedniej gildii (zob. *Długie ramię sprawiedliwości*, str. 22). Istnieje również kilka „nieważnych sal sądowych”, służących do rozstrzygania sporów pomiędzy sklepikarzami a kupującymi. Działają one w czasie, kiedy są otwarte targowiska i rozstrzygają sprawy na poczekaniu. Zgodnie z lokalnymi

pogłoskami, przyczyną tak szybkiego wydawania werdyktów jest to, że sędziowie rzucają po prostu monetą!

Ukryte głęboko w budynku gildii, pracują trzy miejskie skrytoria. Trudzi się w nich około dwudziestu skrybów, kopiując księgi, pergaminy i inne dokumenty na osobisty użytek grafa albo do archiwum miasta (mieszczącego się w ogromnej piwnicy pod budynkiem).

Komisja do spraw Krasnoludów, Elfów i Halflingów (Rada Miejska do spraw Nieludzi)

Komisja powstała około trzystu lat temu, w czasie, kiedy tarcia pomiędzy elfami a krasnoludami były szczególnie odczuwalne, zaś obie społeczności czuły się dyskryminowane przez ludzką większość mieszkańców miasta. Ówczesny władca, graf Dieter, uznał, że mądrze byłoby ustanowić oficjalny urząd, dzięki któremu obie nacje mogłyby dbać o swoje interesy. Nie chciał przy okazji urazić mniej wojowniczych halflingów, więc równocześnie i oni uzyskali w komisji swoje przedstawicielstwo. Obecnie ciało to nie działa zbyt aktywnie, ale w czasie festiwali organizuje elfickie i krasnoludzkie imprezy kulturalne.

Członkowie komisji spędzają większość czasu opracowując długie spisy wciąż zmieniającej się populacji nieludzi w Middenheim i wymyślając całkowicie niezrozumiałe, akademickie rozprawy na temat demografii, historii i temu podobnych. Mimo to, bohaterowie, którzy nie są ludźmi, tu właśnie powinni skierować pierwsze kroki, kiedy będą próbowali dowiedzieć się czegoś o mieście, jeśli nie mają zbyt wielu kontaktów wśród tubylców własnej rasy.

W obrębie budynku znajdują się osobne biura dla elfów, krasnoludów i halflingów, obsadzone przez odpowiedni personel. Komisja zajmuje się problemami powstającymi w związku z nieludzką populacją miasta. Mieszkające w Middenheim elfy nazywają czasem KEKH „Domem Tańca”, co ponoć wynika z podobieństwa skróconej nazwy komisji do słowa w języku etharin, oznaczającego z kolei wieczór spędzony na picciu, muzyce i tańcach. Inni sądzą, że to po prostu przykład dziwnego elfickiego poczucia humoru.

Komisja Zdrowia, Edukacji i Opieki Społecznej

Została ustanowiona w 2115 roku po wybuchu Czarnej Zarazy i współpracuje z Gildią Lekarzy w sprawach zdrowia i wydawania licencji na praktykę medyczną oraz zielarską w mieście (li-

cencję można uzyskać w komisji za rekomendacją członka gildii). Sprawuje również nominalną kontrolę nad Collegium Theologica (lokacja 32, str. 44) oraz nad wszelkimi uczonymi w Middenheim. Odpowiedzialność komisji za opiekę społeczną ogranicza się do realizowania wszelkiego rodzaju zapisów (czynionych przez nielicznych w mieście filantropów) oraz donacji świątynnych na rzecz biednych. Fundusze są zazwyczaj przekazywane do Świątyni Shallyi, oczywiście po odjęciu stosownej opłaty administracyjnej. Komisja powinna również opłacać zespół miejskich łapaczy szczurów, ale Kanclerz nie ma zamiaru wydawać na nich pieniędzy, więc parający się tym zawodem muszą działać na własną rękę.

Komisja Robót Publicznych

Ta komisja odpowiada za utrzymanie w dobrym stanie brukowanych ulic, parków i placów publicznych, posągów oraz kanalizacji. Zatrudnia niewielką grupę robotników, przyjmując tymczasowo dodatkowych, kiedy jest to konieczne. Opłaca również pracowników pielęgnujących parki, którzy zazwyczaj rekrutują się spośród emerytowanych członków Straży Miejskiej.

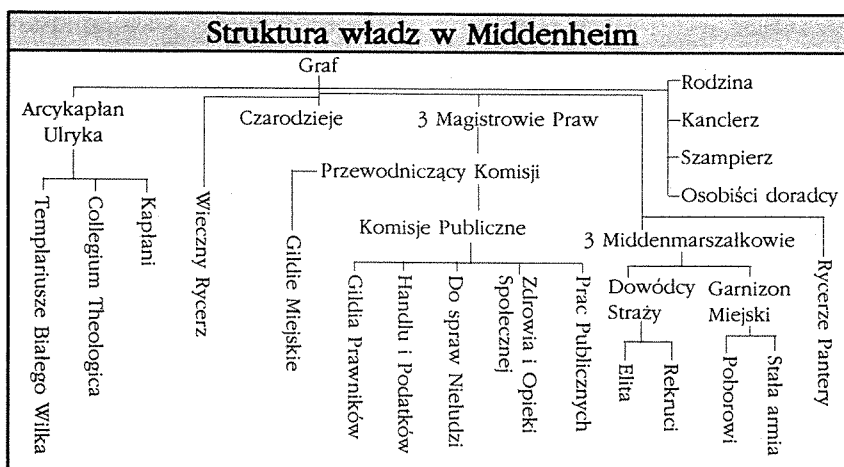
Departament Archiwów posiada mapy miejskich ulic i kanałów (jedne są aktualne i dokładne, inne – wprost przeciwnie), plany wielu budynków publicznych, a nawet niektórych bardziej znaczących budowli prywatnych, jak na przykład siedzib gildii. Można tu znaleźć wiele użytecznych informacji, ale, podobnie jak w przypadku wszystkich innych urzędów miejskich, trudno do tej informacji dotrzeć bez upoważnienia kogoś wysoko postawionego i, oczywiście, wypełnienia mnóstwa dokumentów.

GILDIE

W Middenheim istnieje wiele gildii, ale tylko cztery najważniejsze pokazano na mapie miasta i opisano poniżej. Ogólnie, wszystkie organizacje tego typu można podzielić na trzy kategorie: Gildie Robotników (np. Przewoźników), Rzemieślników (np. Budowniczych) oraz Specjalistów (Prawników, Kupców itd.) Bohaterowie, chcący zmienić profesję na taką, która pasuje do jednej z tych kategorii, albo szukający nauczyciela jakiejś konkretnej umiejętności, nie zajądą zbyt daleko bez odwiedzenia siedziby tej czy innej gildii.

Gildie Robotników

Do tych organizacji stosunkowo łatwo się przyłączyć. Zawsze jest zapotrzebowanie na niewykwalifikowaną siłę



robotczą, a jeśli bohaterowie nie wyglądają na obiboków, słabeuszy czy chorowitych, to mogą przystąpić do dowolnej z organizacji, płacąc 5 złotych koron (albo 10 szylingów) miesięcznie. Gildie robotnicze potrafią zapewnić swym członkom godziwą zapłatę (7/- dziennie), ale równocześnie są niezwykle drażliwe na punkcie rozdziału kompetencji. Trwająca sześć miesięcy wojna gildii rozpoczęła się tylko dlatego, że członek Gildii Przewoźników wymienił koło w swoim wózku bez udziału Gildii Kołodziejów!

Gildie Specjalistów i Rzemieślników

Jeśli bohaterowie chcą uzyskać w mieście godziwy zarobek, a nie mają ochoty na zostanie ulicznymi akrobatami, muszą poprosić o członkostwo w gildii. Jeśli nie mają krewnych, którzy już są członkami, albo nie posiadają listów polecających od innej gildii w Imperium, to nie będzie to łatwe (co daje doskonały powód do odmowy, jeśli nie chcesz dopuścić do zmiany profesji bohatera!)

W przypadku wszystkich Gildii Specjalistów i Rzemieślników (poza Gildią Czarodziejów i Alchemików) procedura przyjęcia jest identyczna. W organizacji zawsze musi być określona liczba członków. Jeśli powstanie wakat (w wyniku śmierci lub wyprowadzenia się z miasta któregoś z członków), to nowy jest przyjmowany z jednego z następujących źródeł, ściśle według wskazanej kolejności wymieniania:

- dzieci obecnych członków;
- czeladnicy obecnych członków;
- ubiegający się, rekomendowani przez obecnych członków;
- ubiegający się, rekomendowani przez inne gildie.

Ubiegający się o pracę muszą przedstawić jakiś dowód swych zdolności – bohater może na przykład wykonać Test Budowy albo przeprowadzić diagnozę

medyczną. Po takim egzaminie (jeśli, oczywiście, kandydat go zdał), niektóre gildie urządzają krótki rytuał inicjacji: może być wymagana przysięga lojalności, odbyć się uroczystość w ceremonialnych szatach, itp. Oczywiście, cała ceremonia może obfitować w szczególne udziwienia, na przykład składanie przyrzeczenia z jedną nogą w kubie zimnej wody w czasie, gdy pozostali członkowie gildii będą wymachiwać nad głową nowo przyjętego sosnowymi gałązkami.

Składki członkowskie są różne – od 20 zk rocznie (2 zk miesięcznie) dla Gildii Rzemieślników aż do 200 zk rocznie dla wyższych sfer Gildii Specjalistów. Poza tym członkowie gildii mają obowiązek wykonać przynajmniej jedną pracę na rzecz swojej organizacji – nieodpłatnie.

Jeśli twoi bohaterowie chcą zmienić profesję na rzemieślniczą albo specjalistyczną, a nie mają do tego odpowiednich umiejętności, muszą znaleźć członka gildii, który potrzebuje czeladnika (niech wykonają jeden lub dwa testy Ogd, próbując przekonać przyszłego pracodawcę o swej przydatności). Jednak po przyjęciu do terminu i zmianie profesji, bohater nie będzie mógł rozwinąć w mieście praktyki, jeśli nie zostanie członkiem gildii, zgodnie z procedurą opisaną powyżej.

Większe gildie

Gildia Czarodziejów i Alchemików

(zob. również str. 44) jest wyjątkiem od powyższej zasady, opisującej działanie Gildii Specjalistów. Ponieważ od czarodziejów zależy obronność miasta, a także, w mniejszym stopniu, porządek na ulicach, organizacja ta posiada duże laboratoria badawcze i jest niezwykle wyposażona w komponenty do zaklęć (szczególnie tych z niższych poziomów). Ze względów bezpieczeństwa Arcymag i jego zastępca muszą być

szczególnie ostrożni, jeśli chodzi o przyjmowanie nowych członków do gildii. Praktykowanie demonologii lub nekromancji (obie są zbrodnią pierwszego stopnia) stosunkowo łatwo wykryć, ale zupełnie inna sprawa jest ze złą lub chaotyczną magią.

Szczegółowy opis usług i przyrzędów dostępnych członkom gildii znajduje się na str. 44. Można przyjmować uczniów, sprzedawać komponenty do czarów, identyfikować własności przedmiotów magicznych, uczyć się czarów itp. Jeśli jednak nie jesteś pewien, czy chcesz mieć kolejnego czarodzieja w grupie albo czy aktualny zasłużył na wyższy poziom, to niech lepiej gildia odmówi bohaterom przyjęcia.

Gildia Lekarzy (str. 36) jest blisko związana zarówno ze świątynią Shal-ly, jak i z Komisją Zdrowia, Edukacji i Opieki Społecznej. Aspirujący medycy nie mogą otworzyć praktyki bez zgody komisji, a komisja nie daje zgody nikomu, kto nie ma rekomendacji gildii. Pragnący podjąć studia również znajdują się w sytuacji bez wyjścia, choć szkolenie *może* być dostępne (jeśli tak zdecydujesz) za odpowiednio wysoką opłatą (50 zk i więcej).

Gildia Kupiecka (str. 50) bardzo starannie broni swojego monopolu na kontrolę handlu w mieście. Stragany na bazarach można wynająć całkiem łatwo (jeśli tylko będzie jakiś wolny), a zakupy hurtowe przeprowadza się równie prosto (gildia pobiera 10% ceny). Prawo sprzedawania jest jednak zarezerwowane tylko dla tych, którzy mają „właściwe powiązania” (członkowie klasy wyższej, członkowie gildii kupieckich z innych miast, krewni lub przyjaciele aktualnych członków).

Przewodniczącą gildii, Gotthard Goebels, jest równocześnie przewodniczącą Publicznej Komisji Handlu i Podatków. Szczegóły dotyczące jego osoby i działalności można znaleźć na str. 85.

KTO W TAKIM RAZIE RZADZI W MIEŚCIE?

Każdy spośród niezliczonych urzędników miejskich z ogromną chęcią odpowie na to pytanie w następujący sposób:

– Zainteresowane strony (np. kulty, uczeni z uniwersytetów i inni) mogą przedstawiać swoje sprawy Komisji Handlu i Podatków za pośrednictwem innych komisji, takich jak Komisja Zdrowia, Edukacji i Opieki Społecznej czy Komisja do spraw Elfów, Krasnoludów i Halflingów.

WOJSKO I OBRONA MIDDENHEIM

Graf Borys Todbringer jest władcą miasta-państwa, a zarazem Naczelnym Wodzem wszelkich sił zbrojnych (przynajmniej tak mówi ogólne prawo). Podobnie jak w przypadku wszystkich władców Prowincji, graf jest przede wszystkim poddanym Imperatora, co oznacza, że jednym z jego głównych obowiązków jest, w razie wojny, zbrojne wspieranie suwerena własną armią. Ponadto, ma za zadanie „utrzymywanie pokoju Imperatora i ochronę sług bogów” – chodzi oczywiście o bogów oficjalnie uznawanych. Od niepamiętnych czasów władców Middenheim wspomagali w wypełnianiu tych zadań trzej wyznaczeni dowódcy wojskowi, znani pod wspólnym mianem Middenmarszałków.

Trzej marszałkowie nadzorują wszelkie aspekty utrzymania porządku i bezpieczeństwa w mieście i jego okolicach. Są zatem odpowiedzialni za zapewnienie trwałości murów miejskich (we współpracy z Arcymagiem Gildii Czarodziejów, zob. str. 44), za rekrutowanie i trening stałej armii miasta-państwa i regimentu najemników z Kislewu oraz za sprawność Straży Miejskiej. Poza ich władzę pozostają jedynie rycerze zakonni (Templariusze) Białego Wilka (dowodzeni przez Arcykapłana Kultu Ulryka) oraz Gwardia Pałacowa

grafa, czyli Rycerze Pantery. Obie formacje omówiono dalej.

Obecnie urzędujących marszałków opisano na str. 87 (więcej szczegółów można znaleźć w przygodzie **Szara eminencja**). Na razie warto jedynie zapamiętać, że wszyscy mieszkają poza pałacem, w dzielnicach Grafsmund i Nordgarten (str. 33) i niezwykle starannie unikają wszelkiego zaangażowania w politykę. Mają pewien wpływ na grafa Borysa, ale wszyscy trzej są nieco staromodnymi „ludźmi honoru” i nie chcą nadużywać swoich przywilejów.

MILICJA, RYCERZE PANTERY I TEMPLARIUSZE

Stała armia jest wprawdzie skoszarowana w mieście, ale odpowiada także za obronę okolicy. W praktyce ogranicza się jednak do patrolowania miejskich murów i dróg prowadzących do grodu.

Rycerze Pantery to osobista ochrona grafa. Wbrew nazwie nie każdy z nich jest prawdziwym rycerzem. Nazwa „Pantery” używana jest ogólnie, także w odniesieniu do wszystkich giermków i przybocznych, którzy przysięgli służyć Rycerzom.

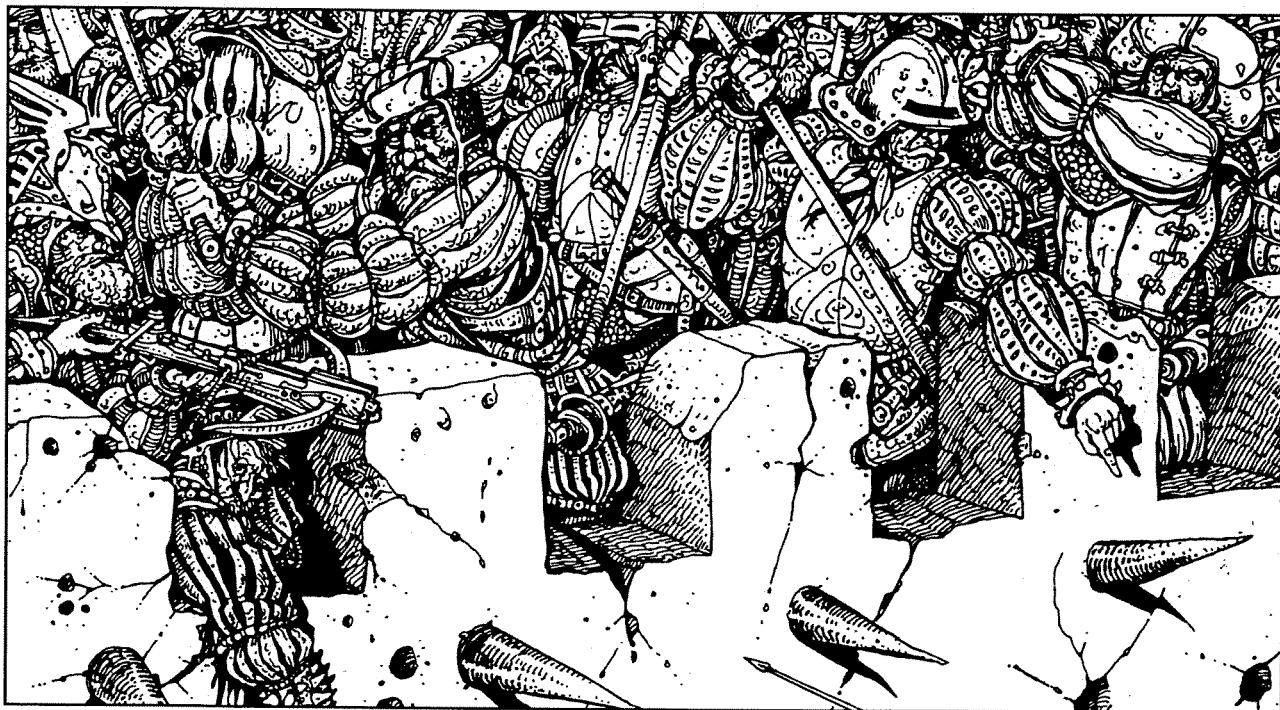
Templariusze Białego Wilka pełnią

identyczną funkcję, co Rycerze Pantery, ale wobec Arcykapłana Ulryka.

Istotnym i niezwykle aspektem obronności miasta jest udział czarodziejów. Arcymag Gildii Czarodziejów i Alchemików (która przyjmuje również iluzjonistów) regularnie wspiera wojskowych radą podczas tworzenia planów odparcia ewentualnych inwazji Chaosu. Powiada się nawet, że magowie brali udział w budowaniu miasta. Arcymag i jego zastępca otrzymują stypendium z publicznych funduszy w zamian za przyczynianie się do bezpieczeństwa miasta.

Czarodzieje są czasem wzywani na pomoc przez Straż Miejską. Praktykowanie demonologii i nekromancji jest w mieście-państwie zakazane, ale pilnowanie przestrzegania tego prawa spoczywa w znacznej mierze na Arcymagu. W związku z tym członkowie gildii towarzyszą czasem patrolom Straży.

Straż Miejska odpowiada za utrzymanie prawa i porządku w mieście (zob. str. 22). Jediną formacją, która ma jakiegokolwiek uprawnienia poza miastem, są Strażnicy Dróg. Jest to formacja konna, której członkowie patrolują drogi w mieście-państwie (zob. **WFRP**, str. 36).



STAŁA ARMIA

Zadanie organizowania obrony miasta spoczywa na marszałku Maksymilianie von Genscherze. W zakres jego obowiązków wchodzi również dbanie o stan murów miejskich. Ponieważ te ostatnie są wzmacniane magią, w razie konieczności dokonania napraw Genscher wzywa na pomoc Gildię Czarodziejów i Alchemików.

Poborowi

Aby móc wypełniać swoje powinności wobec Imperatora, a jednocześnie uniknąć kosztów utrzymania wielkiej, stałej armii, graf Zygfryd Znaczący wydał w roku 1555 następujący edykt:

Niech wiedzą wszyscy mieszkańcy Miasta Middenheim, że każdy człowiek w wieku pomiędzy 16. a 50. rokiem życia ma obowiązek posiadać łuk, kuszę albo miecz. Ponadto, raz w tygodniu, każdy ma obowiązek zgłaszać się do lokalnego konstabla na dwugodzinny trening wojskowy.

Ten edykt obowiązuje niezależnie od wszelkich wymagań co do służby w Straży Miejskiej i zapewnia, że graf zawsze ma do dyspozycji sporą liczbę całkiem nieźle wyszkolonych ludzi, z których może szybko sformować silną armię.

Problem z poborowymi polega na tym, że można ich powoływać do służby jedynie w miesiącach od Sigmarzeit do Nachgeheim (to znaczy po zasiewach i przed zbiorami). Poza tym i tak trzeba wszystkich rozpuścić do domów na żniwa, ponieważ w przeciwnym przypadku nie byłoby chleba ani dla armii, ani dla cywilów. Dodatkowo, nikt przy zdrowych zmysłach nie będzie nawet rozważał prowadzenia działań wojennych zimą.

Stały garnizon

Glupotą ze strony władcy miasta byłoby nie posiadać przynajmniej niewielkiego korpusu zawodowych żołnierzy, którzy mogliby w każdej chwili obsadzać mury na wypadek niespodzianej napaści. Zapewniając taką ochronę, graf zatrudnia około dwustu najemników, zakwaterowanych w koszarach rozszaniach wzdłuż murów miejskich. W ostatnich latach zanotowano pewną innowację w postaci kontyngentu kawalerii z Kislevu, „wypożyczanej” na letnie miesiące od Cara w zamian za znacznie mniejszy oddział Rycerzy Panter.

RYCERZE PANTERY

Rycerze podlegają bezpośrednio grafovi i stanowią znaczącą siłę wojskową: trzydziestu znakomicie wyszkolonych, specjalnie dobranych jeźdźców, wspieranych przez pięćdziesięciu giermków oraz około stu przybocznych.

Sami rycerze rekrutują się zazwyczaj spośród szlachty, choć każdego roku, po Turnieju Letnim, pasuje się przynajmniej jednego lub dwóch giermków. Przyboczni to właściwie elitarni strażnicy (patrz dalej) i oni zazwyczaj wykonują większość właściwej roboty oraz *wszystkie* nudne zajęcia – wystawianie w bramach pałacu przy każdej pogodzie, oporządzanie koni, czyśczenie zbroi płytowej swego pana i temu podobne.

Przyjęcie do Zakonu Rycerzy Panter to wyjątkowy zaszczyt, na który trudno zasłużyć. W *żadnym* wypadku nie dopuszczaj do tego, żeby któryś z Bogaterów Graczy został rycerzem. Nie powinni być nawet giermkami ani przybocznymi, o ile nie uczynili czegoś wyjątkowego dla grafa. Sposobność do takiej przysługi jest przedstawiona w scenariuszu **Szara eminencja**.

Wszyscy rycerze, co do jednego, są znani z obsesji na punkcie czystości rasowej oraz fanatyzmu, z jakim polują na mutantów. Ich Kodeks Honorowy nakłada na rycerzy, giermków i przybocznych tylko dwa wymagania:

– bronić grafa i być mu posłusznym, dopóki ten nie zrzeknie się tronu albo Rycerza Pantery nie spotka śmierć;

– nigdy nie dopuścić, aby jakikolwiek mutant czy ktokolwiek, kto nosi piętno Chaosu, przeżył.

TEMPLARIUSZE BIAŁEGO WILKA

Rycerze Pantery poświęcają swoje życie grafovi, zaś Templariusze Białego Wilka odpowiadają bezpośrednio przed Ar-Ulrykiem. Wszyscy zaprzysięgli mu wierność i posłuszeństwo, a ich obowiązki to strzeżenie świątyni, eskortowanie Arcykapłana podczas jego rzadkich wypraw poza miasto oraz formowanie gwardii honorowej na specjalne okazje.

Templariusze mają opinię bezlitosnych i w związku z tym ludzie boją się ich i unikają. Czasami łączą swe siły z Rycerzami grafa i wyprawiają się wspól-

nie na ekspedycje do Drak Wald. Tam zajmują się niszczeniem obozowisk zwierzoludzi i mutantów, zabijając wszystko, co się rusza (jednego lub dwóch zwierzoludzi chwytają czasem i sprowadzają żywcem do miasta, na arenę Stadionu Bernabau, str. 31).

STRAŻ MIEJSKA

Naczelnym dowódcą Straży Miejskiej Middenheim jest marszałek Ulrich Schutzmann. Odpowiada on za wyznaczenie każdego z kapitanów Straży.

Istnieją dwa rodzaje strażników: „zwyčajni” oraz „elita”. Na pierwszą grupę składa się dwustu „ochotników” (wliczając w to dowodzących nimi sierżantów), zaś drugą stanowi 75 wyszkolonych zawodowców (wliczając kapitanów). Wszelkie konieczne charakterystyki znajdziesz na str. 93.

W czasach niepokojów społecznych (na przykład po słabych zbiorach) albo gdy następuje znaczne zwiększenie liczby odwiedzających miasto (na przykład w czasie Tygodnia Karnawalowego), Straż powiększa się o dodatkowych stu rezerwistów.

Ochotnicy pochodzą ze wszystkich płacących podatki rodzin w mieście i poza jego murami. Każde domostwo obowiązane jest dostarczyć jednego mężczyznę lub jedną kobietę (w wieku pomiędzy szesnastym a trzydziestym rokiem życia i w pełni zdrowia) na okres jednego miesiąca każdego roku. Zapewnia to, że właściwie nigdy nie ma problemów z liczebnością Straży, ale jednocześnie powoduje, że niemal każdy w mieście posiada przyjaciela albo krewnego, który aktualnie w niej służy...

Wśród elity można spotkać eks-ochotników, którzy zasłużyli na promocję, oraz innych, którzy zgłosili się jako zawodowcy i zostali przyjęci.

Typowy patrol Straży składa się z 1k4+3 ludzi, prowadzonych przez sierżanta. W nocy taki patrol będzie liczył 1k4+5 osób. Patrol elitarny ma taką samą liczebność, ale prowadzi go kapitan, a poza tym istnieje szansa 75%, że w jego skład będzie wchodził czarodziej pierwszego poziomu. Stosowne charakterystyki znajdziesz na str. 93.

Straż dzieli się na cztery kontyngenty, każdy stacjonujący przy jednej z bram miasta. Wszystkie patrole formują się i rozpoczynają obchody właśnie tam (częstotliwość pojawiania się patroli znajdziesz wraz z ogólnymi opisami poszczególnych dzielnic miasta).

Postawa Straży

W czasie Festiwalu (zob. str. 90) Straż jest całkiem tolerancyjna i stara się jedynie utrzymać rozsądny poziom hulanki. Strażnicy nie przejmują się ostrymi kłótniami i pijaństwem, nawet jeśli są obecni przy takich zajściach. Interwenują jedynie w razie przestępstw przeciwko mieniu lub gdy dochodzi do poważnego naruszenia czyjeś nietykalności osobistej.

Istotna jest kwestia zbroi i broni. Człowiek może przemierzać ulice z nożem, szyletem czy nawet rapierem, ale wszelka większa broń (miecze dwuręczne, wielkie maczugi czy wreszcie coś tak absurdalnie długiego jak włócznia czy kopia) z pewnością przyciągnie uwagę Straży. W zasadzie noszenie czegoś takiego nie jest w mieście nielegalne, ale strażnicy bardzo wyraźnie dają do zrozumienia, że jest nie do przyjęcia i zawsze będą niepokoić osobę, obnoszącą się z ciężkim uzbrojeniem, które zazwyczaj trudno jest ukryć. Będą zadawać pytania, a jeśli to możliwe, zatrzymają nadmiernie uzbrojoną osobę, żeby ta „pomogła im w dochodzeniu”. Mogą nawet zaarrestować ją pod zarzutem publicznego pijaństwa, bez względu na to, czy jest trzeźwa, czy nie!

Podobnie ma się rzecz ze zbrojami. Można włożyć koszulkę kolczą pod gruby kaftan. Z pewnością nie sprawi problemów helm i skórzany kaftan, ale ktoś, kto wybiera się w miasto ubrany w pełną kolczugę albo zbroję płytową, z pewnością nie wywoła w strażnikach zachwyty. Ponieważ walka w Middenheim nie powinna w zasadzie się zdarzać (możesz od czasu do czasu nasłać na bohaterów kilku kieszonkowców, ale raczej nie zdarzy się nic poważniejszego), więc zakazanie bohaterom noszenia zbroi nie będzie chyba jakimś wielkim utrudnieniem. Powinneś jednak od początku jasno określić, co jest do przyjęcia, a co nie w oczach Straży Miejskiej.

KARIERA WOJSKOWA

Wstąpić do Straży

Bohaterowie, którzy chcieliby podążać drogą podstawowej kariery *Strażnika Miejskiego* lub *Strażnika Dróg*, powinni przede wszystkim zgłosić się do dyżurnego sierżanta przy jednej z bram miejskich.

Jeśli chcesz, możesz zarządzić, że pochodzący spoza Middenheim nie zostaną przyjęci. W takim przypadku

kandydat zostanie odesłany z pouczeniem, że może zgłosić się ponownie, kiedy już przeżyje w mieście przynajmniej rok i jeden dzień. W przeciwnym przypadku należy wykonać test **Ogd**, aby stwierdzić, jaka będzie wstępna reakcja sierżanta. Jeśli gracz nie spali testu bardziej niż o 30, bohater zostanie poddany próbie.

Na początek sierżant chce sprawdzić, jak kandydat radzi sobie z bronią w rękę. Postać ma trzy rundy albo na zadanie ciosu sierżantowi (**WW** 40, **WYT** 5), albo na odparowanie jednego z jego ataków. Jeśli bohaterowi uda się jedno lub drugie, sierżant zgodzi się przyjąć go na wstępny okres miesiąca. Cios zadany przez sierżanta nie spowoduje więcej niż 1 obrażenie, po wszelkich modyfikacjach – w końcu tamten wcale nie ma ochoty okaleczyć lub zabić potencjalnego rekruta!

Bohaterowie, którzy ukończyli zaawansowaną karierę sierżanta albo kapitana najemników, mogą uzyskać natychmiastową promocję do stopnia sierżanta Straży albo nawet przyłączyć się do jednego z patroli elitarnych – to zależy wyłącznie od ciebie.

Obowiązki

Wszyscy strażnicy pracują po dziesięć godzin dziennie – jeden tydzień służby dziennej, potem jeden tydzień służby nocnej. Wolny jest co drugi Festag (kalendarz znajdziesz w **WW** na str. 56).

W każdym przypadku, jeśli nie masz przynajmniej dwóch postaci, które chcą być Strażnikami Miejskimi, lepiej potraktować taką zmianę profesji całkiem abstrakcyjnie – niech wszyscy gracze powiedzą ogólnie, co ich po-

stacie będą robić przez najbliższy miesiąc, po czym kontynuuj przygodę od dnia, w którym strażnik zakończy swoją służbę. Oczywiście, jeśli do Straży chce wstąpić więcej bohaterów, możesz rozegrać serię krótkich przygód, podczas których cała grupa będzie wspólnie patrolować miasto.

Wstąpić do milicji

Używając procedury podobnej do opisanej powyżej, możesz umożliwić swym graczom wstąpienie do służby w garnizonie miasta. Pamiętaj jednak, że ten dodatek nie ma być w zasadzie podstawą gry dla wojskowych. Służba trwa przynajmniej miesiąc. Zalecamy, żebyś nie pozwalał na podejmowanie następujących profesji (jeśli nie jesteś gotów poradzić sobie z całą gamą sytuacji zdecydowanie wykraczających poza zakres niniejszego podręcznika): żołnierz, artylerzysta, bombardier, kapitan najemników.

Przysięga wierności

Bohaterowie, którzy wstąpią do Straży lub milicji, muszą złożyć następującą przysięgę:

– Ja, (imię bohatera), uroczę się przysięgam zawsze i wszędzie przestrzegać praw wielkiego i wspaniałego miastopanstwa Middenheim. Przysięgam słuchać bez sprzeciwu moich przełożonych i w razie potrzeby poświęcę swoje życie, aby ochronić Jego Najjaśniejszą Wysokość Grafa Borysa.

Strażnicy i milicja dostają płacę w wysokości 8/- (10/- dla sierżantów) dziennie i są zakwaterowani w koszarach przy jednej z bram miejskich, wraz z resztą swojego kontyngentu. Sami muszą płacić za wyżywienie.



DŁUGIE RAMIE SPRAWIEDLIWOŚCI

Jakie są miasta, wie chyba każdy. Twoi gracze nie zdołają oprzeć się pokusie złamania obowiązującego tu prawa. Możesz ich nawet do tego sam zachęcić, dzięki czemu uzyskasz możliwość wspaniałego odegrania aresztowania i procesu!

W Middenheim obowiązują cztery rodzaje praw: cywilne, religijne, wojskowe i kryminalne.

PRAWO CYWILNE

Jeśli nie chodzi o próbę uniknięcia płacenia podatków, sprawy o wykroczenia cywilne prowadzi się zazwyczaj w Sądzie Fusspolver, znajdującym się w obrębie siedziby Czcigodnej Gildii Prawników (str. 37). Bardziej poważnymi przestępstwami (w tym oszustwami podatkowymi) zajmują się Magistrowie Prawa w Middenpalazu (str. 29).

W Sądzie Fusspolver sprawy rozpatrują trzej sędziowie. O orzeczeniu winy-niewinny decyduje głosowanie. Obie strony mogą wynajmować prawników (informacje o kosztach znajdziesz w **WFRP** na str. 297). W przypadku sporów dotyczących umów lub wydarzeń historycznych, strony sporu przyjmują często osąd kapłanki Vere-ny jako arbitra (zob. str. 13).

PRZESTĘPSTWA I KARY

Unikanie płacenia podatków: winny musi zapłacić dwa razy sumę, z którą zalegał, a ponadto otrzymuje dwadzieścia batów; jeśli nie może zapłacić, siedzi w więzieniu, dopóki nie znajdzie się pieniądze.*

Długi: jak wyżej, ale bez batożenia, a grzywna rzadko kiedy przekracza półtora razy sumę zadłużenia.*

Prowadzenie działalności bez członkostwa w gildii: narzędzia i/lub zapasy winowajcy są konfiskowane, zależnie od woli sędziów nakłada się grzywnę 5k10 zk i/lub dodatkowe 1k4 dni w dybach. Oczywiście, gildia może wysłać ekipę „chłopców”, którzy zapewnią, że winny nigdy więcej nie dopuści się złamania tego prawa...

Falszowanie wagi: na kupców, którzy zostaną złapani na tym ohydny przestępstwie, nakłada się grzywnę w wy-

sokości dwa razy większej od wartości towarów, ponadto zakuwa się ich na 2k8 godzin w dyby.

Uwaga

* W takich sprawach znane są przypadki „wydostawania” skazanego z więzienia przez skarżącego, który następnie w tajemnicy sprzedaje dłużnika w niewolę (w przypadku państwa może to oznaczać przymusowe wcielenie do armii na rok lub dłużej...)

PRAWO RELIGIJNE

Wykroczeniami przeciwko bogom i ich kapłanom zajmuje się Kult Ulryka, a przestrzegania praw pilnują Templariusze Białego Wilka. Sprawy rozpatrują Bracia Księgi (naznaczeni przez samego Arcykapłana) w świątynnej Sali Gwiazdy. Inne kultury mogą wносить do tego sądu sprawy religijne, ale decyzję o rozpatrywaniu każdego przypadku podejmują kapłani Ulryka i znane są przypadki, kiedy odrzucali oskarżenia wniesione przez kongregację, z którą akurat mieli napięte stosunki. Sam proces odbywa się zazwyczaj na zasadzie „sądu bożego” czy też „świętej próby” i rzadko zdarza się, żeby oskarżony nie okazał się winny!

PRZESTĘPSTWA I KARY

Zbezcieszczenie świątyni lub innego świętego miejsca: wylupienie oczu.

Herezja: spalenie na stosie.

Posiadanie piętna Chaosu: spalenie na stosie.

Bluźnierstwo (pomniejsze): od 1k4 dni w dybach przy wrotach świątyni aż po 100 batów (zależnie od rodzaju występu i dotychczasowego zachowania).

Bluźnierstwo (znaczące): od wyrwania języka aż po śmierć przez zmiżdżenie.

Złamanie ślubów czystości (dotyczy tylko kapłanów Ulryka): 50 batów i ekskomunika.

PRAWO WOJSKOWE

Wszystkie sprawy, związane z przestępstwami popełnionymi przez człon-

ków Straży Miejskiej i garnizonu, są rozstrzygane przez oficerów, odpowiednio – Straży i milicji. Przestępstwami popełnionymi przez oficerów zajmują się sami Middenmarszałkowie. Oni również badają wykroczenia najemników z Kislevu (którzy posiadają wszak własny, prywatny kodeks honorowy). Rycerze Pantery oraz Templariusze Białego Wilka są odpowiedzialni tylko przed grafem lub Arcykapłanem. Procesy odbywają się albo w koszarach oskarżonego, albo, w przypadku bardziej poważnych przestępstw, w Middenpalazu. Oficerowie mają prawo do Sądu Bożego w walce z Szampierzem Grafa (str. 88).

PRZESTĘPSTWA I KARY

Zaniechanie: 20 batów.

Nieposłuszeństwo wobec oficera: od 50 batów do śmierci przez ścięcie.

Dezercja: śmierć przez ścięcie.

Bunt: śmierć przez ścięcie.

Uwaga

Skazani oficerowie mogą dodatkowo zostać zdegradowani.

PRAWO KRYMINALNE

Odpowiedzialność za aresztowanie i oskarżenie każdego, kto jest podejrzany o popełnienie przestępstwa przeciw czyjejkolwiek osobie lub własności, spoczywa wyłącznie na Straży Miejskiej. W zależności od rangi przestępstwa, sprawy prowadzi się albo w jednym z jedenastu sądów dzielnicowych (istnieje jeden taki sąd dla każdej z dzielnic opisanych w *Przewodniku po Middenheim*), albo w Sądzie Najwyższym w Middenpalazu. Nie istnieje żadna formalna procedura odwoływania się od wyroków, ale ci, którzy mają odpowiednie powiązania (albo wystarczająco wiele pieniędzy) mogą dotrzeć do Magistrów Praw, a w wyjątkowych przypadkach nawet do samego grafa.

PRZESTĘPSTWA

Uwaga: w tym rozdziale konkretne przestępstwa nie mają przypisanych

kar, ponieważ wyrok zależy od wielu czynników, niekoniecznie związanych z samym przestępstwem. Na decyzję sędziów ma niemal zawsze wpływ względny status ofiary i przestępcy, stan kartoteki obwinionego, a czasem również wielkość oferowanej łapówki...

Do pomocy w określaniu kar, każdemu z przestępstw przypisaliśmy *modyfikator wyroku* (MW), którego używa się w okolicznościach i w sposób opisany poniżej (do określenia szans skazania, surowości wyroku itp.).

Zamieszki (bójki uliczne itp.): MW +15

Kradzież. Bohaterowie, którzy przywłaszczą sobie cudze mienie, stają przed jednym z trzech możliwych zarzutów, w zależności od wartości skradzionych dóbr. Pamiętaj, że w Middenheim nie ma rozróżnienia pomiędzy posługiwaniem się czy wykorzystywaniem skradzionych przedmiotów (na przykład sprzedawaniem ich przez paserów) a samą kradzieżą. Zarzut w obu przypadkach jest identyczny:

Kradzież (50 zk lub mniej): MW +25

Rabunek (51-500 zk): MW +50

Wielka grabież (500 zk i więcej): MW +80

Okradanie grobów: MW +30

Napaść: MW +40

Gwałt: MW +50

Podpalenie (wraz z innymi sposobami niszczenia własności): MW +60

Morderstwo: MW +75

Praktykowanie demonologii lub nekromancji: MW +100

Ukrywanie mutantów: MW +150

POSTAWIĆ POSTACIE PRZED SĄDEM

Kiedy wreszcie nadejdzie ten wielki moment i jeden lub paru twych bohaterów złamie jakieś prawo (albo kilka praw), to przykrości, jakie ich za to spotkają, da się określić przy użyciu opisanej dalej *Procedury*. Możesz zaimprowizować, wykonując konieczne rzuty kością w miarę rozwoju sytuacji albo przygotuj sobie wcześniej kilka ewentualności, łącząc własny osąd z wyrokami kości dla przyspieszenia rozstrzygnięć.

1. Czy ktokolwiek widział przestępstwo?

To pierwsze stadium jest kluczowe. Jeśli nikt nie zauważy, że bohaterowie popełnili przestępstwo, to ujdzie im ono całkiem na sucho (jakże tak można?). Podstawowa szansa, że *ktokolwiek* zauważy wykroczenie, wynosi 20%. Stosując się do niej następujące modyfikatory:

Pora dnia

Rano: +15

Popołudnie: +10

Po zmroku: -5

Środek nocy: -15

Dzielnica, w której popełniono przestępstwo

Palast: +50

Wielki Park, Grafmund, Nordgarten: +25

Westor, Sudgarten, Ulricsmund, Osttor: +15

Geldmund, Kaufseit, Brotkopfs: +10

Freiburg: +5

Altmarkt, Neumarkt: -5

Dzielnica Południowa, Wynd: -10

Ostwald, Stary Kwartal: -15

2. Kto jest świadkiem?

Jeśli nie znajdujemy się akurat w Ostwaldzie albo w Starym Kwartale, to istnieje szansa 10%, że zajście widział patrol Straży Miejskiej (5% na to, że to była jednostka elitarna). W pozostałych przypadkach będzie to zwykły mieszkaniec dzielnicy (tabele spotkań dla poszczególnych dzielnic pozwolą określić dokładnie, kto).

Zarówno w Ostwaldzie, jak w Starym Kwartale świadkami zawsze będą mieszkańcy.

3. Czy przestępcy umkną?

Jeśli przestępstwo zostanie zauważone przez mieszkańca dzielnicy, powinienś określić, czy podniesie on alarm (1-25 na k100), czy pobiegnie po Straż (26-75), czy wreszcie uczyni obie te rzeczy naraz (76-100). W dwóch ostatnich przypadkach należy wziąć pod uwagę czas do przybycia strażników (*Tabela 1* obok). Pamiętaj, że świadek może zostać później powołany do zeznań w sądzie.

Alarm podniesiony przez mieszkańca daje szansę równą *modyfikatorowi wyroku* (patrz wcześniej) na to, że przestępca zostanie złapany. Możesz zmodyfikować tę szansę w zależności od okoliczności.

Patrole Straży, które są świadkami przestępstwa, mają dodatkową szansę +20% na złapanie przestępcy.

Jeśli przestępcy uciekli, zanim zdolali pojawić się strażnicy, szansę na to, że

zostanie wszczęte poważne śledztwo równe są *modyfikatorowi wyroku* (patrz wyżej). Musisz sam zdecydować, jak wiele czasu zajmie wyśledzenie przestępców, pamiętaj tylko, że jeśli tego chcesz, to *zawsze* jest to możliwe! Świadkowie mogą akurat przypadkiem podać dokładne opisy zdarzenia i osób w nim uczestniczących (jeśli oczywiście nie chcą rzucić podejrzenia na kogoś, kto im ostatnio podpadł), a jeśli przestępstwo jest dostatecznie poważne (MW +50 lub więcej), to mogą nawet zostać rozwieszone listy gończe.

Tabela 1

Czas do przybycia Straży (w minutach, noc/dzień):

Palast:	1k4/1k4
Wielki Park, Grafmund, Nordgarten:	1k6/1k6+4
Westor, Sudgarten, Ulricsmund, Osttor:	2k4/2k4+4
Geldmund, Kaufseit, Brotkopfs:	1k6+1/1k6+6
Freiburg:	1k6-6/1k6+12
Altmarkt, Neumarkt:	2k10/2k10+10
Dzielnica Południowa, Wynd:	2k10+10/2k10+20
Ostwald, Stary Kwartal:	2k10+20/2k10+40

4. Cokolwiek powiesz...

Kiedy Straż (albo ścigający obywateli) pochwyca w końcu przestępcę, mogą uczynić wiele rzeczy, zależnie od wagi przestępstwa i ofiarowanej łapówki. Rzuć 1k100, dodaj *modyfikator wyroku* popełnionego przestępstwa i odejmij 5 za każdą złotą koronę zaoferowaną jako łapówka (oczywiście, jeśli bohaterowi wyjdzie test przekupstwa; jeśli nie wyjdzie, dodaj 1 za każdą oferowaną koronę). Ponadto dodaj +25, jeśli aresztowania dokonują obywatele, ścigający przestępcę w wyniku podniesionego alarmu:

Rzut	Działania
K100	aresztujących
30 lub mniej	wypuszczenie z ostrzeżeniem
31-60	ostra, krótka kara ¹
61-150	aresztowanie i oskarżenie ²
151 i więcej	wzięcie prawa we własne ręce ³

Uwagi

1 – tego rodzaju kary to doraźne batowanie na miejscu przestępstwa, grzywny oraz uwięzienie w najbliższych dybach.

2 – aresztowani kryminaliści trzymani są w areszcie (pod jedną z wież bramnych) aż do procesu (patrz dalej).

3 – jeśli złoczyńcę aresztuje patrol Straży, sierżant może wykonać test **CP**, aby temu zapobiec. W przeciwnym przypadku złodzieje są bici niemal na śmierć, mordercy i gwałciciele linczowani, a podpalacze i rabusie ciężko okaleczani.

5. Proces

Aresztowani muszą czasem sporo oczekiwać, zanim sąd zacznie rozpatrywać ich sprawę. Zazwyczaj wchodzi w grę okres $k100+150$ dni minus tyle dni, ile wynosi *modyfikator wyroku* (patrz wyżej). Opóźnienie można zmniejszyć, smarując sakiewki sądowym urzędnikom (standardowy przelicznik to jeden dzień za złotą koronę).

6. Werdykt

Aby określić, czy oskarżony zostanie uznany winnym, czy uniewinniony, zsumuj odpowiednie *modyfikatory winy i niewinności* (patrz niżej), po czym odejmij sumę *modyfikatorów niewinności* od sumy *modyfikatorów winy*, a otrzymasz procentową szansę na to, że sąd uzna oskarżonego winnym. Prawdopodobieństwo można zmniejszyć przekupstwem (którego koszty są zmienne, patrz dalej), ale wszelkie pieniądze przeznaczone na ten cel trzeba wydać *zanim wykona się rzut kośćmi*. Pamiętaj, że wynik 01-05 zawsze oznacza „winną”, zaś wynik 96-00 – „nie-winną”, powinieś więc rzucić nawet wtedy, jeśli szanse skazania są większe niż 100% albo mniejsze od zera.

Modyfikatory winy

Ofiara jest:

- arystokratą: +75
- po mniejszym szlachcicu: +50
- bogatym kupcem/rzemieślnikiem: +30
- z klasy średniej: +15
- z klasy niższej: -10

Rozprawa odbywa się w sądzie

- Dzielnicy: +25
- Najwyższym: +50

Aresztowanie nastąpiło w wyniku:

- alarmu podniesionego przez obywateli: +20
- akcji patrolu zwyczajnej Straży: +40
- akcji elitarnego patrolu Straży: +60

Dowody:

- przyznanie się do winy: +80
- pochwycenie na gorącym uczynku: +50
- naoczny świadek: +25
- poszlaki: +10

Kartoteka oskarżonego:

- +10 za każde poprzednie skazanie

Modyfikatory niewinności

Broniący się jest:

- arystokratą: +60
- po mniejszym szlachcicu: +40
- bogatym kupcem/rzemieślnikiem: +20
- z klasy średniej: +10
- z klasy niższej: -10

Prawnik/broniący się posiada umiejętność:

krasomówstwo: +20

urok osobisty: +10

Ogląda:

dodaj **Ogd** broniącego się *minus* 40
Kartoteka broniącego się:
+25 jeśli nie był wcześniej skazany.

Jeśli bohaterowie wynajmą prawnika, możesz powiedzieć im w przybliżeniu, jakie jest prawdopodobieństwo wydania wyroku skazującego, żeby mogli zdecydować, czy spróbować przekupstwa. W Sądzie Dzielnicy za każde 10 złotych koron szansa skazania zmniejsza się o 5%. W Sądzie Najwyższym cena jest podwójna. Jeśli przekupujący nie przejdzie testu *przekupstwa*, to prawdopodobieństwo skazania powinno zwiększyć się dwa razy bardziej niż bohaterowie chcieli je zmniejszyć.

7. Wyrok

Karę, jaką sąd wymierzy skazanemu, określa się następująco: zsumuj odpowiednie *modyfikatory łagodzące* (patrz dalej) i odejmij od nich analogiczną sumę *modyfikatorów obciążających*. Uzyskasz *ciężar kary*, na podstawie którego możesz odczytać wyrok z *Tabeli 2* poniżej. Oczywiście, wyrok można zmienić przy pomocy przekupstwa (patrz dalej). Korzystając z tabeli, powinieś stworzyć listę możliwych wyroków, a potem albo wybierać z nich, albo rzucić kostką.

Modyfikatory łagodzące

Skazany jest:

- arystokratą: +60
- po mniejszym szlachcicu: +40
- bogatym kupcem/rzemieślnikiem: +20
- z klasy średniej: +10
- z klasy niższej: +5

Prawnik/skazany posiada umiejętność:

- krasomówstwo: +25
- urok osobisty: +10

Ogląda:

dodaj **Ogd** broniącego się *minus* 40
Kartoteka broniącego się:
+30 jeśli nie był wcześniej skazany.

Modyfikatory obciążające

Ofiara jest:

- arystokratą: +75
- po mniejszym szlachcicu: +50
- bogatym kupcem/rzemieślnikiem: +30
- z klasy średniej: +15

Rozprawa odbywa się w sądzie:

- dzielnicy: +25
- Najwyższym: +50

Kartoteka oskarżonego:

- +20 za każde poprzednie skazanie

Tabela 2

Ciężar kary	Wydany wyrok
mniej niż 10	Ostrzeżenie ¹
mniej niż 0	1k4 dni w dybach
do +40	

mniej niż 0 do +20	grzywna (1 x modyfikator łagodzący ² skazanego)
+10 do +20	grzywna (10 x modyfikator łagodzący skazanego)
+25 do +50	grzywna (25 x modyfikator łagodzący skazanego)
0 do 50	okaleczenie (obcięcie dłoni itp.) odpowiednio do zbrodni
+40 do +200	wygnanie z miasta ³
+50 lub więcej	śmierć przez powieszenie
-10 do +25	1k4 miesięcy ciężkich robót ⁴
+25 do +60	2k6 miesięcy ciężkich robót
+35 do +80	1k6 lat ciężkich robót
+50 do +75	wcielony do drużyny niewolników na 2k10 lat ⁵
+80 do +200	wcielony do drużyny niewolników na całe życie

Uwagi

1 – bohater może odejść, ale wyrok zostaje zapisany w jego kartotece.

2 – modyfikatory łagodzące skazanego zmieniają się zależnie od jego pochodzenia społecznego i są w tym przypadku identyczne z pięcioma pierwszymi pozycjami, podanymi wyżej jako *modyfikatory łagodzące*. Jeśli skazany nie jest w stanie zapłacić, dodaj 10 do *ciężaru kary* i stwórz nową listę możliwych wyroków, ignorując grzywny.

3 – jeśli skazany zostanie kiedykolwiek znowu aresztowany w obrębie miasta, jego sprawa zostanie rozpatrzona ponownie; wyrok skazujący go na wygnanie liczy się jako zapisane w kartotece wykroczenie i powoduje dodanie dodatkowo +50 jako *modyfikatora obciążającego*.

4 – ciężkie roboty to praca w kajdaniach w majątkach grafa albo w kopalniach w Górach Środkowych.

5 – wcielenie do drużyny niewolników przypomina ciężkie roboty, ale dodatkowo skazany traci na rzecz grafa wszystko, co posiada, a ponadto może zostać sprzedany w wyniku zachcianki nadzorców.

Opisane powyżej zasady nie są, oczywiście, całkowicie kompletne i nie należy spieszyć się ze stosowaniem ich w dośłownym brzmieniu. Mistrz Gry może samodzielnie podejmować decyzje co do wyroków, niekoniecznie zważając na wyniki rzutów kośćmi, może również uwzględnić dowolne dodatkowe modyfikatory, jeśli uzna je za konieczne dla zapewnienia gładkiego przebiegu gry.

GOSPODY I HOTELE

Miejsca postoju w Middenheim można z grubsza zaliczyć do trzech kategorii: naprawdę dobre, przeciętne i tanie. Dalej znajdziesz podstawowe informacje na temat każdego gatunku.

Trzy najlepsze hotele miasta opisano w *Przewodniku po Middenheim*. Spośród wielu „miejskich gospód” na planie i w opisie znajdziecie tylko „Oręż Templariusza”. Ze spelunek opisano i zaznaczono jedynie „Tonącego Szczura”. Pozostałe lokale najlepiej zachować na takie okazje, kiedy gracie zaczynają nagle dopytywać się, czy w pobliżu jest karczma. Wystarczy zajrzeć do listy, zrobić znaczek na mapie, zaznaczyć w książce, i już masz karczmę...

DOSKONAŁE HOTELE

W Middenheim są tylko trzy takie budowle. Oznaczono je na mapie: „Odpoczynek Grafa” (lokacja 7), „Nadzieja” (lokacja 6) oraz „Bakalarz” (lokacja 29). Wszystkie trzy są niezwykle luksusowe. Każdy pokój jest wysłany dywanami i wyposażony w miękkie sofy, materace z najlepszego puchu, codziennie też gość może zażywać gorących kąpeli... Portiernia otwarta jest także w nocy, poza tym goście dostają

klucze na wypadek, gdyby chcieli wrócić wczesnym rankiem.

W tabelach poniżej użyto następujących skrótów:

Ob: liczba pracowników (obsługi);

J (pojedyncze) oraz **D** (podwójne) pokoje – podano liczbę każdego rodzaju wraz z ceną za jedną noc (bez posiłków).

S, O, K to śniadania, obiady i kolacje, zakładając, że gość zaakceptuje przedstawione menu. Podano ceny dań dla jednej osoby, włączając w to dobre domowe wino (pół butelki). Dla *menu à la carte* na obiad lub kolację opłata powinna wzrosnąć trzy- lub czterokrotnie, zależnie od tego, jak chciwy się czujesz. Mimo wszystko, kolacja w takim miejscu to naprawdę coś!

DOBRE/PRZECIĘTNE HOTELE

W Middenheim istnieje dwadzieścia pięć takich przybytków, więc przedstawiamy tutaj tylko niewielką ich próbkę, której można użyć jako wzorcowej dla innych tego rodzaju placówek.

Pokoje są przytulne i gustownie urządzone. Znajdują się w nich dobrej jakości meble i wygodne, a nawet luksusowe łóżka. Kąpiel kosztuje dodatkowo 3/-. Pokoje są pojedyncze (**J**), podwójne (**D**) albo duże (**W**). W tych ostatnich śpi od trzech do czterech osób. W większości hoteli pracują nocni portierzy, ale ci potrafią być nieuprzejmi i nieszczególnie lubią, gdy późno wracający goście budzą ich ze snu.

TANIE HOTELE

W uboższych dzielnicach miasta (Ostwald, Południowa, Stary Kwartał itp.) działają całe tuziny takich placówek. Niektóre z nich są czynne od niepaźniernych czasów, inne zaczynają prosperować i upadają w ciągu tygodnia.

Warunki są różne, od czystych, ale bardzo spartańskich pokoi (pierwszy przykład), przez niezbyt piękne, ale do zniesienia (drugi przykład), aż po całkiem paskudne (trzeci przykład). Tylko nieliczne hotele dysponują pojedynczymi pokojami, ale wiele posiada podwójne (**D**), duże (**W**) i wspólne (**C**) (tabela poniżej pokazuje, ile osób może spać we wspólnej sali, opłata za jedną osobę).



Właściciele nie przejmują się tym, kiedy i w jaki sposób ich goście wchodzi i wychodzą z hotelu (wszelkie opłaty są, rzecz jasna, pobierane z góry). Tego rodzaju gospód nie zamyka się na noc, a w gorszych pokojach zawsze przebywa kilku podejrzanych typów. Polecamy je tylko dla twardzieli albo degeneratów. Obecnie w mieście działa około 40 takich przybytków.

NOCNE ŻYCIE W MIDDENHEIM

Wprawdzie wraz z nadejściem zmroku cichną targowiska, ale na ulicy wciąż można znaleźć rozrywkę, a niektóre tawerny pozostają otwarte aż do drugiej lub trzeciej nad ranem.

Jeśli bohaterowie mają dość pieniędzy do wydania i chcą nieco powspinać się po społecznej drabinie, zawrzeć kilka znajomości wśród wyższych sfer miasta itp., to trudno im będzie znaleźć lepsze miejsce, niż jeden z opisanych poniżej przybytków. Wszelkie szczegóły można znaleźć w *Przewodniku po Middenheim*, ale nazwy i położenie, wraz z typowymi cenami, podajemy już teraz dla lepszej orientacji.

Nazwa	Lokacja i strona
Żniwiarska Gęś	Nordgarten (str. 34)
Rzący Osioł	Sudgarten (str. 48)
Galeon	Kaufseit (str. 49)
Łódź Cyrkowa	Wielki Park (str. 32)
Lament Niebios	Geldmund (str. 49)
Czerwony Księżyc	Freiburg (str. 43)
Śpiewający Księżyc	Neumarkt (str. 41)
Upadek Templariusza	Neumarkt (str. 42)

Znaczniejsi BN, których można spotkać w wymienionych gospodach, to Rallane – Minstrel Nadworny, Dieter Schmiedehammer – Szampierz Grafa, Allavandrel Fanmaris – Łowczy oraz damy dworu (zob. str. 84-89). W każdym z lokali znajduje się sześciu „goryli” (dwóch w drzwiach, więcej w środku), którzy reagują na wszelkie oznaki szykującej się rozróby. Tam nie należy wszczynać bójek!

Typowe ceny

Ale: Chyba żartujesz! Wieśniak!
Miód (pół pinty): 1/9. Raczej prostacki napój.
Wino domowe (butelka): 12/- (zazwyczaj nie najlepsze)
Dobre L'Anguille Claret (butelka): 3 zk
Dobre Bordeleaux (butelka): 2 zk
Dobre Reikland Hock (butelka): 37/6
Dobre tileańskie Policella (butelka): 36/-
Dobre Białe Wytrawne Mousillon (butelka): 35/- (dla smakoszy)
Brandy (szklanka): 2/6
Likwor (szklanka): 3/-
Koktajle*: 7/6 i więcej

* Tak, zgadliście, w Middenheim wynaleziono koktajle! Są to mieszanki wódek i likworów, czasem z sokami owocowymi, czasem nawet z cydrem lub białym winem, a ich działanie jest różne, od

całkiem nieznacznego aż po zupełnie powalające (te ostatnie kosztują po 1 zk i więcej). Przykłady można znaleźć wraz z opisami poszczególnych lokali w *Przewodniku po Middenheim*.

Nazwa	Właściciel	Ob	Pokoje i ceny	S	O	K
Odpoczynek Grafa (lokacja 7, str. 33)	Rolf i Ulrike Steinmeyer	7	10J (5zk) 10D (7zk)	15/-	25/-	35/-
Nadzieja (lokacja 6, str. 33)	Rudolf i Sigrid Buffler	6	12J (4zk) 8D (6zk)	13/-	22/6	50/-
Bakalarz (lokacja 29, str. 43)	Hugo i Petra Schmidt	6	8J (5zk) 8D (130/-)	18/-	22/-	37/6

Oplata za wstawienie wierzchowca do stajni wynosi wszędzie 10/- za paszę, plus 2/3 za stanowisko.

Nazwa	Właściciel	Ob	Pokoje i ceny	S	O	K
Oręż Templariusza (lokacja 43, str. 49)	Uli Breitner	4	10J (1zk) 10D (27/6) 10W (37/6)	7/6	12/6	15/-
Stoneholm ¹	Hildi Leichentuch	3	8J (22/6) 8D (30/-)	7/6	10/-	15/-
Głowa Wieprza ²	Aldhelm i Erika Bonhoffer	5	6J (1zk) 16D (30/-) 10W (35/-)	9/-	12/6	18/-
Głodny Halfling ³	Halrida	5	8J (17/6) 12D (25/-)	10/-	15/-	1zk
Kowadło ³ Dalgrumman	Halidar	4	6J (18/-) 8D (27/6) 4W (35/-)	7/6	-	-
Wirujące koło ⁴	Axel Hartmann	6	6J (22/6) 10D (34)	9/-	-	21/-

Uwagi
1 – Ten hotel to nieza instytucja. Hildi jest żarliwą wyznawczynią Ulryka, co objawia się między innymi pouczającymi cytatami, recytowanymi przy śniadaniu (podaje się je od siódmej do dziewiątej rano, a goście powinni być na dole punktualnie o siódmej). Nikt nie może wejść do budynku po północy. Jeśli dwoje ludzi przeciwnej płci zamierza dzielić podwójny pokój, Hildi żąda dowodów, że są uznanym przez prawo małżeństwem.
2 – Właścicielka, żywotna i energiczna kobieta-halfling jest znana jako Halrida. Personel kocha ją całym sercem. Wielu gości po kilkudniowym pobycie znacząco przybrało na wadze.
3 – Właściciel to podstarzały krasnolud, potrafiący opowiadać niesamowite historie o tym, jak polował na trolle w górach wokół Karak-Vam. Na dowód okazuje pokryte paskudnymi bliznami ramię. W szczególny sposób nie lubią tu elfów, a z posiłków można dostać jedynie śniadanie na gorąco – na obiad i kolację podaje się co najwyżej standardowe dania barowe.
4 – W tym hotelu działa kasyno (wstęp 1 zk albo 12/6 dla gości). Hartmann jest oszustem. Zarówno ruleta, jak i inne gry są sfalszowane na korzyść właściciela (dodaj 20% do testu hazardu dla kasyna).
Oplata za stajnię: niektóre z wymienionych hoteli mają własne pomieszczenia dla koni, inne zapewniają możliwość skorzystania z pobliskich stajni. Koszt wynosi 2/- dziennie, 9/- za paszę. Takie ceny są typowe dla Middenheim.

Nazwa	Właściciel	Ob	Pokoje i ceny	S	O	K
Podróżny	Udo Stielike	2	10D (15/-) 10W (25/-)	6/-	8/-	- ¹
Dom Regenta	Wolf Schefflin	3	8D (12/-) 10W (1zk) C25 (2/6)	3/-	5/-	6/-
Tonący Szczur ² (lokacja 19, str. 39)	Johann Stallart	3	6D (8/-) 6W (15/-)	2/6	-	-
Ostatnia Kropla (lokacja 16, str. 38)	Werner Wutend	4	nie ma	-	-	-

Uwagi
1 – Nie podaje się tu gotowanych kolacji, ponieważ kucharz pracuje tylko w dzień, za to śniadania i obiady są wcale niezłe. Wieczorem można dostać dania barowe.
2 – Brudny i odrażający lokal. Pościel na łóżkach zmieniana jest raz w roku. Wszy, pchły i 5% co noc dla każdego gościa na złapanie Galopującej Żółtej Wysypki. W nocy śpiewy pijaczków nie dają zasnąć, poza tym drzwi nie mają dobrych zamków. Śniadanie tutaj jest jednym z najstraszliwszych doświadczeń znanych ludziom: stęchły chleb, zmoczony kwaśną wodą, przeciekającą przez dach itd.
Oplata za stajnię: żaden z tych „przytulików” nie posiada stajni.

PRZEWODNIK PO MIDDENHEIM

W tym rozdziale znajdziesz informacje na temat jedenastu dzielnic miasta i wybranych miejsc położonych w ich obrębie. Każda z dzielnic została potraktowana w identyczny sposób: kilka ogólnych uwag na temat całego obszaru (w tym informacje o częstotliwości przemarszów i sile patroli Straży), następnie krótkie opisy ważniejszych lokacji oraz wszelkich interesujących osobistości – BN, które można spotkać w danym rejonie. Podajemy również szczegółowe mapy oraz zestaw prostych tablic do losowego generowania spotkań z przypadkowymi przechodniami. Tabele przydadzą się także jako spisy możliwych do napotkania BN, spośród których możesz wybierać w trakcie prowadzenia.

JAK UŻYWAĆ PRZEWODNIKA

Do opisanego każdego budynku w Middenheim potrzebna byłaby księga kilkakrotnie większa od tej, którą czytacie, ale nawet, gdybyśmy zdolali opisać wszystko, zanim umarlibyśmy ze starości, to i tak znakomita większość czytelników wykorzystałaby zaledwie nikłą część tych informacji. Ograniczyliśmy się więc do omówienia najbardziej istotnych budowli w mieście oraz miejsc, które bohaterowie mogliby odwiedzić, takich jak tawerny i sklepy. Opisy powinny dać się z łatwością przystosować do innych miejsc. Na stronach 73-79 znajdziesz przykładowe plany standardowych budynków, których możesz użyć, jeśli grupa zapędzi się do budowli, dla której nie ma osobnej informacji. W rozdziale *Gospody i hotele* (str. 25) szczegółowo opisano rozmaitej klasy gospody i winiarnie, które można rozmieścić niemal na każdej ulicy. Pamiętaj tylko, żeby zanotować na mapie, gdzie którą zlokalizowałeś!

Mimo wszystko, niezależnie od tego, jak wiele wysiłku włożysz, żeby tchnąć w miasto życie, bohaterowie nigdy nie zdolają odwiedzić wszystkich budowli Middenheim. Musisz zatem znaleźć metody przyciągania ich w wybrane przez ciebie zakątki, choćby dlatego, że przygotowanie w tych miejscach interesujących spotkań zajęło ci wiele czasu.

PORUSZANIE SIĘ PO MIEŚCIE

Pierwszy krok to wciągnięcie bohaterów na obszar, w którym ma się toczyć akcja. To akurat łatwo zrobić – jeśli pierwszy raz wyruszą w nieznanne

miasto, z pewnością mogą się zgubić albo źle zrozumieć wskazówki, albo ktoś może im podać nieco... niedokładne informacje. Być może gracze mają przed sobą plan miasta, ale powinien on dawać im jedynie ogólne pojęcie o rozkładzie okolicznych dzielnic oraz o związkach pomiędzy poszczególnymi punktami orientacyjnymi czy wreszcie o nazwach niektórych lepszych i ważniejszych gospód oraz instytucji (tylko mniej więcej może wiedzieć bohater, nie gracz). Oczywiście, mapa jest zarazem bardzo użytecznym narzędziem dla ciebie, Mistrza Gry. Z całym spokojem możesz więc zaznaczyć, że bohaterowie *nie mają* jej ze sobą, jako że tego rodzaju przybory nie są w Starym Świecie powszechnie dostępne. Jako wskazówkę możesz dodać, że mapy poszczególnych części miasta można dostać za odpowiednią cenę, na przykład w Gildii Architektów i Murarzy, a jeśli nawet nie w samej gildii, to przynajmniej tamtejsi urzędnicy powinni wiedzieć, gdzie.

Nawet jeśli bohaterowie jakimś cudem się nie zgubią, zawsze możesz ich skierować we właściwe miejsce, kiedy tylko zaczną się o cokolwiek dopytywać:

– Przykro mi, giermku, ale człowiek, którego szukasz przesiaduje zazwyczaj w „Bakalarzu”, w dzielnicy Freiburg...

Jeśli nie spieszysz się zbyt z wprowadzeniem głównego tematu przygody, powinieneś zadbać o opisanie ogólnej atmosfery każdej z dzielnic, do których bohaterowie wkraczają pierwszy raz – nawet gdy są tu tylko przelotem. W ten sposób gracze dowiadują się, jak wygląda miasto i czego mogą się spodziewać w jego poszczególnych rejonach. Oczywiście, postacie nie są w stanie prześledzić, którędy dokładnie przeszły, ponieważ nie mają mapy. Jeśli więc chcesz, żeby znaleźli się obok jednego lub kilku interesujących budynków, możesz ich tamtędy po prostu przeprowadzić:

– Ulice są tutaj wyjątkowo popłatane, więc orientujecie się, że idziecie w złą stronę dopiero wtedy, kiedy mijacie „Upadek Templariusza”...

Często sam fakt, że znaleźli się w pobliżu jakiegoś miejsca spowoduje, że bohaterowie zechcą je odwiedzić i lepiej poznać. Zawsze jednak możesz dodać jakąś zachętę: a to zza rogu wyłoni się ktoś, kogo chcieli uniknąć, a to znów ktoś, kogo szukają, zniknie w otwartych drzwiach (zwracaj uwagę na to, żeby były to miejsca odpowiednie dla danego BN). W końcu może zawsze się zdarzyć, że ktoś obcy zamacha do nich zza

uchylonych wrót (czciciel Chaosu? złodziej? klient? krótkowzroczny pan Nikt, który się pomylił?)

W miarę jak bohaterowie zaznajamiają się z miastem, możesz zacząć pomijać opisy obszarów, a zacząć koncentrować się na szczególnych miejscach i ulicach, po których będą chodzić. Oczywiście, nie ma potrzeby przeciągania gry opisami każdej alejki, której wyłot grupa właśnie minęła. Z drugiej strony, jeśli zdołasz w każdą wycieczkę wcisnąć choć jeden lub dwa niewielkie incydenty, to gracze będą musieli zachować czujność i nigdy nie będą pewni, czy właśnie widzieli coś, co miało znaczenie dla aktualnej przygody, czy może natrafili na fałszywy trop, czy wreszcie poznali nieco „prawdziwego, codziennego życia” Middenheim.

DZIELNICE

Ogólne opisy dzielnic powinny pomóc ci w tworzeniu atmosfery miejsc, w których będą przebywać bohaterowie – czy ulice są wąskie i kręte, czy szerokie i obsadzone drzewami? Czy domy wyglądają nędznie i podejrzanie, z deskami w oknach, czy też są wysokie, imponujące, z błyszczącymi szybami i brązowymi tabliczkami nad drzwiami?

Warto również wspomnieć o ludziach, których można spotkać w każdej z dzielnic: służące, kupujące towary dla swoich panów i pań, sprzedawcy uliczni, obnoszący kosze z towarami i wołający donośnie: „Pierogi kislevskie z mięsem, doskonale gorące pierogi”. A może zobaczą grupkę tajemniczych postaci, kryjących się w ciemnej, bocznej alei.

Jak reagują ci „przypadkowi” BN na spotkanie z poszukiwaczami przygód, jeśli w ogóle reagują, musisz zdecydować samodzielnie. Zwróć uwagę na to, jak są ubrani poszczególni członkowie grupy – czy wtapiają się w otoczenie, czy łatwo spoznać ich wśród innych przechodniów, bo wyróżniają się czymś ekstrawaganckim? Dla nadętego szlachcica mogą być „brudnymi prostakami”, dla zgorzkniałego i słabo opłacanego robotnika miejskiego będą „wiejskimi burakami”, ale właściciel hotelu potraktuje ich zapewne jak „panie i panów”, oczywiście za odpowiednio wysoką opłatą. Zwracaj również uwagę na to, co robią bohaterowie. W normalnych okolicznościach nie powinni sobie napytać biedy (w każdym razie nie powinni wpaść w wielkie tarapaty), jeśli sami nie zaczną szukać kłopotów – zważywszy, że spacerowanie po Ostwaldzie albo Starej Dzielnicy można uznać za szukanie guza!

Jeśli gracze wyrażą chęć porozmawiania z jakimś przechodniem albo gdybyś potrzebował trochę inspiracji, zajrzyj do odpowiedniej kolumny tabeli spotkań losowych. Opisy wszystkich BN wymienionych w tabeli można znaleźć na stronach 51-57. Wiele z nich zawiera sugestie co do tego, czym będą się zajmować owi BN w chwili, kiedy bohaterowie po raz pierwszy ich ujrzą. Tabel można, rzecz jasna, użyć do generowania przypadkowych spotkań – wystarczy rzucić k100 i zajrzeć do właściwej kolumny.

WEJŚCIA DO MIDDENHEIM

Do miasta-twierdzy można dostać się na dwa sposoby – przez jedną z czterech bram albo przy pomocy którejś z dwóch wind krzeselkowych. Podróż windą wygląda naprawdę niebezpiecznie!

a. Bramy miejskie

Miasto posiada cztery bramy, z których każda została oznaczona na mapie literą **A**. Są to wielkie, drewniane wrota, otoczone po obu stronach kamiennymi basztami. Baszty mają około 12 metrów wysokości, mur miejski zaś około 8 metrów. Przy każdej z bram przebywa zawsze około 20 członków garnizonu miasta.

Wewnątrz murów przy każdej z bram znajdują się koszary dla jednego z czterech oddziałów Straży Miejskiej. Pod samym przejściem trzyma się w lochach przestępców, czekających na sąd (zob., str. 22).

Do bram można dostać się tylko po czterech potężnych wiaduktach, które wznoszą się od poziomu lasów w dół aż do wysokości płaskowyżu. Są to wspaniałe dzieła sztuki budowlanej, owoc niezwyklej współpracy pomiędzy krasnoludzkimi inżynierami a ludzkimi czarodziejami. Wszystkie

podjazdy zaczynają się na tyle daleko od Skąły Fauschlag, by stromizna wiaduktu nie uniemożliwiała wciągania nawet najcięższych załadowanych wozów, a są zbudowane tak sprytnie, że w razie wojny jedno magiczne słowo powoduje ich zniszczenie.

Na początku każdego z wiaduktów stoi **rogatka**, ale lokalni farmerzy i wojnice, noszący godło garnizonu miasta, nie muszą płacić ani szylinga, podobnie jak kapłani Ulryka, Rycerze Pantery oraz Templariusze Białego Wilka. *Wszyscy inni płacą*: po koronie za jedną nogę!

Drogi prowadzące do miasta są zatłoczone jeszcze przed świtem. Rolnicy wiozą żywność na targowiska, pasterze zaganiają bydło do rzeźni, jadą karawany kupieckie, wioząc przyprawę z Estalii tranzytem przez Marienburg, przybywają pielgrzymi, aby składać hołd w ogromnej Świątyni Ulryka... Z daleka i z bliska, silni i słabi, bogaci i biedni, szlachetni i zepsuci. Middenheim wydaje się magnesem, przyciągającym wszystkich – przynajmniej z rana.

W miarę jak dzień zaczyna chylić się ku wieczorowi, kierunek ruchu ulega odwróceniu. Najpierw zjeżdżają dyliżanse – wielkie konie pociągowe parskają niecierpliwie przed drogą. Kompania Zamkowa Skąła obsadza trasę do Altdorfu i na południe, zaś Biegnący Wilk zajmują się komunikacją z Marienburgiem i ośrodkami położonymi na północy. Wielu dyliżansom towarzyszy, przynajmniej w początkowej fazie drogi, patrol Strażników Dróg.

Po południu do otaczających miasto wiosek zaczynają powracać mieszkańcy, ale nie powodują zakłóceń w ruchu, przechodzą bowiem niewielkimi grupkami.

Wreszcie, tuż przed zachodem słońca, przybywają dyliżanse z Altdorfu, Marienburga i z dalszych stron, mozolnie wspinając się po rampach, które wydają się zbyt strome dla koni strudzonych trzydziestoma milami drogi przez mroczną i groźną puszcę. Wreszcie, kiedy słońce znika za lasem Laurelorn, bramy są zamykane i ryglowane na noc. Tylko Rycerze i posłańcy, spełniający wolę grafa, mogą dostać się do miasta zanim nastanie świt...

Straże nie mają oczywiście czasu, żeby zatrzymywać i przepytwać każdego, ale przeprowadzają wyrywkowe kontrole. Karawany są zatrzymywane zawsze, a ich właściciele powinni albo wykazać się przynależnością do którejś z miejskich gildii, albo zapłacić podatek w wysokości 10% przewożonych

towarów. Wozy wieśniaków zatrzymuje się rzadko, ponieważ zawsze powożą nimi mieszkańcy okolic – zwykle osoby znane strażnikom lub twierdzący, że wynajmują stragan na jednym z ulicznych bazarów. Pielgrzymów często przepuszcza się bez słowa, podobnie jak osoby z wyższych sfer. Łowcy przygód jednak, zwłaszcza tacy, którzy mają ciężkie broje i broń, zostaną niemal na pewno zatrzymani. Groźny sierżant zawoła:

– Nazwiska! Cel przyjazdu! No, dalej, nie mam dla was całego dnia. Ty! Gdzie się wybierasz? Tak, ty, w błyszczącym ubranku! Tu nie żadna zamultanciona wiocha w Reiklandzie, tu jest Middenheim – cywilizacja!

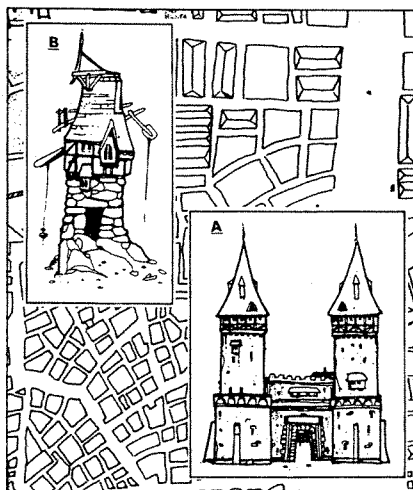
Wszelkie broje płytowe należy wnieść raczej jako bagaż, nie na siebie, zaś ciężką broń (wszystko, co jest większe niż rapier lub krótki miecz) należy odpowiednio zabezpieczyć i zdeponować albo przy bramie (jeśli bohater będzie nalegać, zostanie wydane zaświadczenie przyjęcia), albo w miejskim postoju. Każdy, kto nie zechce się pogodzić z tymi zasadami, zostanie zawrócony sprzed bramy.

b. Windy krzeselkowe

Piesi, których stać na taki luksus, często przybywają do miasta jedną z dwóch wind krzeselkowych. Mechanizm wyciągu znajduje się w drewniano-kamiennych budynkach, w których również pobiera się opłaty za przejazd. Ceny wynoszą 1/- za pasażera bez bagażu plus od 1 do 4/- za plecak (za leżnie od jego wagi), od 5 do 11/- za kufer i od 12/- do 1zk za skrzynię.

W każdym budynku, z którego podciąga się windę, znajduje się dwudziestu strażników, a przyjmowanie przyjezdnych przebiega tu podobnie jak przy bramach (patrz wyżej). Główna różnica polega na tym, że strażnicy mają tu więcej czasu, więc mogą być bardziej dokładni...

Windy nie są może jakimś szczególnym osiągnięciem sztuki inżynierskiej, ale za to z pewnością otwierają zapierającą dech w piersiach (szczególnie dla tych, którzy mają lęk wysokości) drogę do miasta. Krzesła to po prostu drewniane deski, zawieszane na długim łańcuchu. Pasażerów przywiązuje się i wciąga na górę w powolnym, równomiernym tempie. Oznacza to oczywiście, że mają oni mnóstwo czasu na podziwianie widoków, na kołysanie się w porywistym wietrze dmuchającym wokół Fauschlagu oraz na kontemplowanie przerażającej czeluści, rozciągającej się coraz głębiej pod dyndającymi nogami...



A. DZIELNICA PALAST

Dzielnica Palast położona jest w północnej części miasta i mieści Middenpalaz (pałac władcy miasta), Königsgarten (Królewski Ogród) oraz Plac Broni. Ogólnie obowiązuje zasada, że w miarę jak przemieszczasz się w Middenheim na północ lub zachód, tym lepsze dzielnice będziesz odwiedzać – niemal na całej trasie, jaką można w tych kierunkach przemierzyć.

Nieliczne budynki w tej dzielnicy należą do Middenpalazu i każdy z nich spełnia wszelkie oczekiwania, jakie można mieć w stosunku do dzielnicy pałacowej wielkiego i możnego miasta-państwa. Sam Middenpalaz stoi na parceli, która wedle standardów Middenheim jest niemal ekstrawagancko wielka w stosunku do budowli. Jedynymi znaczącymi budynkami w okolicy są koszary, ograniczające od północy i zachodu Plac Broni.

W czasie dnia Königsgarten jest otwarty dla publiczności, a na Placu Broni tłoczy się wielki tłum. Niektórzy ludzie mają coś do załatwienia w dzielnicy Palast, ale wielu przychodzi tylko po to, żeby pogapić się przez okratowania w nadziei ujrzania kogoś sławnego. W odpowiednich porach roku, szczególnie w czasie Tygodnia Karnawałowego, kiedy w mieście roi się od gości, pełno tu także przekupniów i handlarzy, sprzedających tanie i ładnie się *souveniry* (cynowe medaliony z godłem miasta, kiepskie kościane i gliniane posążki Ulryka czy wreszcie butelki z „prawdziwą” wodą z Middenheim, pochodzącą z łaźni Begierbaden).

W nocy jedynymi ludźmi w okolicy są strażnicy, stojący przy bramach pałacu. Może się trafić zabłąkany kieszonkowiec czy grupka rabusiów, czyhających w alejkach pobliskiego Grafsmundu, Ulricsmundu czy Freiburga, ale zazwyczaj nie odważą się oni uderzyć na otwartej przestrzeni Placu Broni.

Patrole Straży

Straż Miejska nie patroluje dzielnicy Palast, ale stała obecność Gwardii Nadwornej grafa (Rycerzy Panter, zob. str. 20) oznacza, że gdyby ktoś podniósł alarm, w zasięgu głosu zawsze znajdą się ludzie pod bronią.

LOKACJE

1. Middenpalaz

Middenpalaz to w rzeczywistości kilka budynków, zaś sama siedziba grafa oddzielona jest od innych budowli pięciometrowej wysokości ogrodzeniem z zaostzonych prętów. Budowle należące do kompleksu pałacowego (Ze-

wnętrzny Pałac) są przestronne i bardzo luksusowe, zbudowane niemal całkowicie z kamienia, pięknie przyozdobionego płaskorzeźbami. Pałac Wewnętrzny jest z tego samego kamienia, ale jego kolumny są wykonane z marmuru, zaś rokokowe fasady wskazują na to, że w jego budowie musieli brać udział rzemieślnicy spoza Imperium (być może z Bretonii albo Tilei).

Wewnętrzny Pałac jest oficjalną rezydencją rodziny Todbringerów, miejskich Magistrów Praw oraz Kanclerza (zob. na str. 15). Jednak widoczna część budynku jest jedynie częścią pałacu – pod ziemią znajdują się skarbcze grafa, mauzoleum rodzinne oraz skarbiec i mennica. Ta ostatnia nazywana jest czasem „Mennicą Włóczni”, ponieważ tam właśnie znajdowała się niegdyś krasnoludzka kuźnia, zbudowana w czasach, kiedy powstawało miasto (zob. na str. 6). W roku 1582 mennica uzyskała licencję imperialną i obecnie monety z Middenheim są przyjmowane bez szemrania w całym Imperium.

W skład Zewnętrznego Pałacu wchodzi różne budowle: Sąd Najwyższy (zwany też Sędem Wojskowym), koszary dla Rycerzy Panter (zob. **WW**, str. 18), apartamenty dla dworzan grafa, oficerów Gwardii i doradców oraz biura urzędników, powołanych do pomocy we władaniu miastem.

Bezpieczeństwo

Na teren pałacu wchodzi się z Placu Broni przez strzeżoną bramę, poza tym jest chroniony pięciometrowym ogrodzeniem z metalowych prętów. Przejścia pilnuje o każdej porze dnia i nocy k6+6 Rycerzy Panter, wpuszczających do środka tylko ludzi znanych dworzanom (albo służbie pałacowej) oraz posiadaczy pisemnego pozwolenia na wejście do pałacu. Może to być wezwanie od grafa lub jednego z dygnitarzy dworskich, albo też notatka Hausmeistera (zarządcy pałacu), przedstawiająca sprawę, w jakiej przybywa gość. Nielatwo jest wejść w posiadanie tego rodzaju dokumentów, a karą za podrobienie pieczęci grafa jest śmierć...

Na terenach pałacowych przebywa dalszych 20.-30. Rycerzy, podzielonych na niewielkie oddziały, kolejnych dziesięciu strzeże bramy do Wewnętrznego Pałacu, ten zaś jest obsadzony przez 70. zbrojnych. Każdy, kto zachowuje się podejrzanie albo sprawia kłopoty, zostanie natychmiast pochwycony. Normalne jest, że odwiedzający pałac są regularnie zmuszani do okazywania przepustki lub upoważnienia, jeśli nie poruszają się w towarzystwie mieszkającego w pałacu dygnitarza, który jest znanym strażnikiem.

Krótko mówiąc, jeśli bohaterowie konieczności zechcą zobaczyć się z grafem, to czeka ich wiele ciężkiej pracy.

2. Königsgarten

Ogród Królewski znajduje się na wschód od Middenpalazu i jest otwarty dla wszystkich od dziesiątej rano do ósmej wieczorem, jeśli tylko nie został zarezerwowany na wydawane przez grafa letnie przyjęcie pod gołym niebem. W takim przypadku można się tam dostać tylko za imiennym zaproszeniem.

Ogrody są bardzo piękne i niezwykle starannie pielęgnowane. Zobaczyć tam można równo przystryżone trawniki, rzadko spotykane drzewa oraz mnóstwo kwitnących krzewów i wiele ptasich gniazd. Jest nawet teatr pod otwartym niebem, w którym czasami odbywają się koncerty.

Ogrody są otoczone parkanem i zawsze znajduje się w nich około dziesięciu strażników i pół tuzina ogrodników.

3. Plac Broni

Jest to imponujący plac, na którym odbywają się musztry garnizonu miejskiego, zaś podczas festiwali zobaczyć można parady wojskowe, rzadkie pokazy heraldyczne i tym podobne imprezy. Pośrodku stoi fontanna i posąg grafa Gunthara Todbringera, a po północnej stronie, przed parkanem pałacu, znajduje się wiele drewnianych ławek.

Niezwykły jest fakt, że wszystkie ulice tam prowadzące oddzielone są od samego placu krótkimi schodkami. Pozwala to na zatapianie tego miejsca podczas wielkiego Karnawału Wiosennego (więcej na ten temat można znaleźć w scenariuszu **Szara eminencja**). Najpierw zamraża się sam plac. Kilku druidów (zaproszonych spoza miasta) rzuca zaklęcie *Burza gradowa*. Potem warstwę gradu wyrównuje się i polewa wodą, która, zamarzając, tworzy równą i gładką powierzchnię – znakomitą do zawodów i pokazów tańców na lodzie! Przez noc lód topnieje, rano dolewa się nieco wody, a w powstałej sadzawce urządza się turniej wodnego polo. Czyż pomysłowość mieszkańców Middenheim nie może zaimponować?!

Na placu zawsze przebywa dwudziestu Gwardzistów z sierżantem oraz strażnicy, pełniący wartę przy bramach pałacu.

SPOTKANIA

Dla Middenpalazu nie ma tabeli spotkań losowych, przede wszystkim dlatego, że tutaj spotkanie nie powinno się pozostawiać przypadkowi – jeśli bohaterowie

dostaną się do pałacu, zawsze będą eskortowani albo przez Gwardzystów, albo przez osobę, która ich zaprosiła. W scenariuszu **Szara eminencja** szczególnie opisano kilku dworzan, których zaufanie będzie można zdobyć...

K100			Spotkanie
Dzień	Noc*	Plac	Konigsgarten
01-15	01-60	Obywatel ¹	Obywatel ¹
16-20	61-65	Zdarzenie ²	Dworzanin
16-35	66-70	Przekupień	Przekupień
36-50	71-65	Interesant	Ogrodnik
51-60	70-80	Kieszon- kowiec	Kieszon- kowiec
61-00	81-00	Turysta ³	Turysta ³

* Przebywanie w Konigsgarten po zmroku jest przestępstwem – ignoruj wyniki wskazujące na turystów i przekupniów.

Uwagi

1. BN, którego wybierzesz, albo rzuć na spotkanie w tabeli spotkań dla Grafsmund (str. 34).
2. Kilka sugestii:

Pomniejsze zdarzenie może być po prostu czymś, na co warto popatrzeć, na przykład zmiana warty, której zazwyczaj towarzyszy ceremonialna musztra i paradne przemarsze.

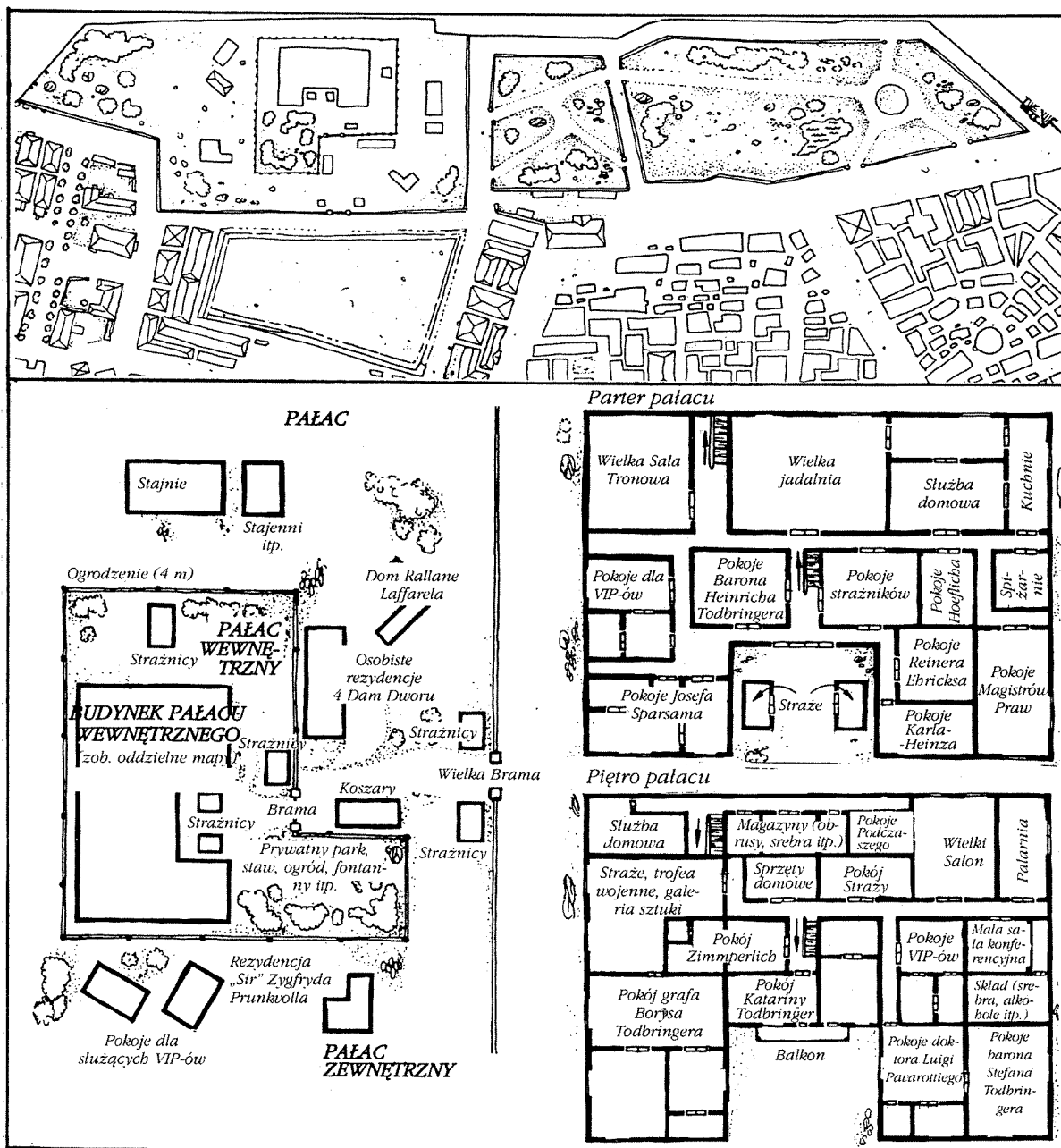
Zdarzenie trywialne – ktoś, kto chce mieć dogodniejszy punkt obserwacyjny, odepchnie z drogi Bohatera Gracza.

Znaczącym wydarzeniem jest przybycie ambasadora, na przykład z Kislevu, w towarzystwie honorowej gwardii odzianych w futra jeźdźców stepowych; także może

nim być pojawienie się posłańca od Imperatora w Imperialnej Karocy pod eskortą Rycerzy Wysokich Hełmów (zob. **WW**, str. 27).

Wielkim wydarzeniem może być powrót oddziału Templariuszy i Rycerzy Panter z ekspedycji do lasów. Triumfalnie wkraczają do miasta z włócznie „przyozdobionymi” głowami mutantów i zwierząt, a może nawet prowadząc kilku jeńców, pochwyconych żywcem, aby stanęli ku ucieście ciżby do swej ostatniej walki na Stadionie Bernabau (lokacja 4, str. 31). Mogą również mieć ze sobą snotlinga, tak potrzebnego do turnieju snotballu.

3. Wszyscy turyści są obcy w mieście. Rzuć k4: 1 – dowolny akademik; 2 – dowolny ranger; 3 – dowolny złodziej; 4 – dowolny wojownik.



B. WIELKI PARK

Jest to największy z parków Middenheim, położony mniej więcej pośrodku miasta i otoczony wysadzaną drzewami aleją, znaną jako Garten Ring. Wielki Park jest otwarty przez całą dobę. Tu właśnie mieści się popularny klub nocny, „Łódź Cyrkowa”, oraz sławny Stadion Bernabau (patrz dalej). Poza wielkimi polaciami usianych drzewami trawników, poprzecinanych żwirowymi ścieżkami, można tu również znaleźć zaciszne ogrody pełne rzadkich i egzotycznych roślin, czasem nawet trafia się zdobiona oranżeria, przypominająca wielkie terrarium, wypełniona jaskrawymi kwiatami i egzotycznymi drzewami owocowymi (zrywanie owoców uznawane jest za *wielką grabież* – zob. *Ramię sprawiedliwości* na str. 22).

Główną atrakcją parku jest położone centralnie jezioro, nazywane Czarnym Stawem, ponieważ jego wody z jakiegoś powodu nie odbijają obrazu nieba, lecz ukazują skaliste dno. Tutaj odbywa się jedno z bardziej spektakularnych widowisk Karnawału middenheimskiego: miejscy czarodzieje dają niesamowity pokaz magicznych światel, powszechnie zwany Iluminacją Czarnego Stawu.

W różnych zakątkach parku można znaleźć drewniane ławki, małe fontanny, posągi itp. W słoneczne dni gdzieś niedaleko rozkładają swoje towary straganiarze, sprzedający jadło i napoje.

W czasie dnia Wielki Park jest zawsze zatłoczony przez przedstawicieli wszystkich warstw społecznych Middenheim, a podziały klasowe zaznaczają się tu mniej ostro niż w innych dzielnicach. Równie często, jak w pozostałych ludnych miejscach, trafiają się kieszonkowcy, żebracy i przekupnie. Można tu spotkać Szampierza Grafa albo Nadwornego Minstrela, ale także obżarzanego, pijanego włóczęgę. Oczywiście, ci pierwsi będą otoczeni świtą towarzyszy lub adoratorów, zaś ten ostatni może co najwyżej poszczycić się podejrzanym towarzystwem podobnych sobie typów albo kompanią kilku ogrodników, którzy niezbyt łagodnie będą nalegać, żeby się stąd zabierał...

W nocy Wielki Park wcale nie jest mniej zatłoczony, ponieważ poza gośćmi popularnej „Łodzi Cyrkowej” (lokalacja 5j) spotyka się tu wiele osób na romantycznych schadzkach. Jeśli zobaczysz po zmroku Rallane’a, Nadwornego Minstrela, to najprawdopodobniej będzie opiewał wdzięki jakiejś towarzyszącej mu damy, może nawet kilku dam.

Patrole Straży

Straż patroluje park w odstępach trzy- lub czterogodzinnych w czasie dnia i co sześć godzin w nocy, kiedy jest bardziej spokojnie. Ze strażnikami współpracują ogrodnicy, co zapewnia, że bardzo rzadko dochodzi tu do jakichś poważniejszych zakłóceń spokoju.

LOKACJE

4. Stadion Bernabau

Stadion Bernabau znany jest w całym Imperium. Niewiele miast w całym Starym Świecie może poszczycić się taką budowlą.

Ten wspaniały amfiteatr służy jako arena dla wielu sportowych wydarzeń i może pomieścić pięć tysięcy widzów, z czego dwa tysiące siedzi na drewnianych ławkach, reszta zaś musi zadowolić się miejscami stojącymi. Pierwotnie pomyślano go jako scenę teatralną dla aktorów, ale od roku 2412 nie wystawiono tutaj żadnej sztuki – wtedy właśnie graf Dieter po raz pierwszy wpadł na pomysł rozegrania meczu snotballu (przypominającego żywo piłkę nożną, ale z użyciem mocno związanego snotlinga – zob. str. 90). Pomysł okazał się tak udany, że nie odbudowano sceny i obecnie stadionu używa się wyłącznie do rozgrywania zawodów sportowych – wielobojów atletycznych, wyścigów rydwanów, pojedynków gladiatorów i, oczywiście, meczów snotballu!

Pojedynki gladiatorów są niezbyt emocjonujące, ponieważ większość występujących w nich zwierzolutdzi została wcześniej poraniona i nie jest w stanie ostro walczyć. Jednak raz do roku (zazwyczaj w czasie Karnawału) wystawia się zdrowego minotaura albo dwa. Z nimi mogą walczyć co bardziej odważni spośród wojowników oraz młodzi Rycerze, którzy muszą w jakiś sposób zyskać reputację. Taka walka jest bardzo niebezpieczna – minotaur bije na serio, a jego przeciwnik musi uderzać płazem broni. Takie rany goją się szybciej, a przecież o zastępczego stworu jest bardzo trudno.

Stadionem zarządza Aleksander Aleksandrowicz Jarblinskij, emigrant z Kislewu, który otrzymał stanowisko Magister Ludi albo Mistrza Gier w zamian za dostarczanie przez całe lata zwierzolutdzi, używanych do walk gladiatorских. Wprawdzie dni jego wielkich łowów dawno przeminęły, wciąż jednak potrafi zapewnić minotaurom mieszkającym w labiryntach pod stadionem mnóstwo ćwiczeń...

Aleksandra można spotkać w niewielkim barze „Głowa Gladiatora”, położonym pod główną trybuną stadionu. Wstęp, tylko dla członków, kosztuje 20zk miesięcznie albo 200zk rocznie. W cenę wliczone są bilety na wszystkie główne atrakcje sezonu, choć definicja „główności” nie jest dokładnie ustalona, a karnety można dostać tylko wtedy, jeśli zamówi się je z odpowiednim wyprzedzeniem. Mimo to elitarna atmosfera powoduje, że lista oczekujących gości zawsze jest długa i zawsze pełno tu najstrasliwszych nudziarzy z wyższych sfer. Najbardziej znaczącym spośród tych ostatnich jest Hermann von Krumpestein, który z pewnością uraczy każdego, kto będzie na tyle głupi lub nieostrożny, żeby go słuchać, swą niesławną opowieścią o tym, jak to kiedyś „skasował w pojedynkę trzech zwierzolutdzi, w pamiętnym roku '87...”

Wejścia

Na stadion prowadzą tylko cztery wejścia, zazwyczaj silnie obsadzone jednostkami Straży Miejskiej. Ma to nie tylko na celu zatrzymanie ludzi, próbujących dostać się na imprezę bez biletu, ale także zapobiec wybuchom przemocy, która bardzo często towarzyszy większym rozgrywkom snotballu (szczególnie kłopotliwi są kibice Garowników Spod Południowej Bramy).

Jeśli wierzyć zaprawionym fanom, jedynym właściwym miejscem do oglądania rozgrywek są tarasy „stojące” (drewniane ławy są dość niewygodne), choć niewątpliwie najlepszy widok ma graf ze swej luksusowo urządzonej trybuny. Ceny biletów sięgają od 10/- za miejsca stojące podczas meczów „ligowych” aż po 10zk za miejsce na trybunie podczas finałów Pucharu, ale tak naprawdę nie ma górnej granicy na ceny *dowolnych* karnetów na finały, ponieważ zazwyczaj popyt przewyższa podaż przynajmniej o połowę...

Wypożyczenie

Poza „Głową Gladiatora”, skała pod areną i trybunami stadionu mieści mnóstwo komnat i korytarzy. Niektóre z nich służą za kwatery dla pół tuzina wojowników, którzy są tu zatrudnieni na stałe. Walczą ze złowionymi i okaleczonymi zwierzolutdami, a nie między sobą, oraz sędziują mecze snotballu. Inne pomieszczenia to klatki dla zwierząt i/lub zwierzolutdzi, jeszcze inne służą za biura, składy i kwatery pracowników. Jest tam nawet niewielka zbrojownia i warsztat płatnerski.

Halflińscy sprzedawcy roznoszą podczas imprez gorące paszteciki i ale, a na hazardzistów czyha kilku nieoficjalnych bookmacherów...

Przedsiębiorcy bohaterowie powinni znaleźć mnóstwo okazji do ćwiczenia na stadionie swych talentów. Wszystkie imprezy mają tłumną widownię, złożoną z ludzi wszelkich profesji i o przeróżnym pochodzeniu.

Można tu spotkać uzyskującego niezły dochód kieszonkowca-opportuniste, podnieconych graczy (próbujących oszukać naiwnych), wspinaczy społecznych (chcących dostać się na miejsce obok jakiegoś notabla) i wielu zwyczajnych mieszkańców Middenheim, cieszących się z małego, nieszkodliwego upuszczania krwi na arenie...

5. Łódź Cyrkowa

(Restauracja/Kabaret)

Pracownicy: 3 kelnerów; 1 kucharz; 1 gondolier; zarządca i jego żona; 4 muzyków i śpiewak.

Pomieszczenia: główna sala jadalna, 6 pokoi prywatnych, kuchnia, piwniczka z winem, mieszkanie zarządców, najezierny pomost dla łódek.

„Łódź Cyrkowa” stoi nad brzegiem Czarnego Stawu i pełni równocześnie rolę kabaretu i restauracji, do której uczęszczają uczeni oraz ludzie z wyższych sfer. W zasadzie nie ma opłaty za wstęp, ale każdy, kto się tu znajdzie, nie będzie w stanie znaleźć stolika, dopóki nie wsunie kilku szylingów w nadstawioną dłoń Otta, dwumetrowego *basso profundo*, szefa kelnerów (szczegółowe ceny znajdziecie na str. 26).

Interes prowadzą Rolf Rosencrantz i jego żona, Elise, w imieniu Gunnara Guildensterna, który jest również współwłaścicielem kompanii przewoźniczej Zamkowa Skala (lokalacja 27, str. 42). Wydział towarowy kompanii jest często wykorzystywany do przemywania wina z Reiklandu. Rolf jest starym, sentymentalnym głupcem, czego odzwierciedleniem jest atmosfera restauracji. Jedzenie jest wyśmienite (a to za sprawą halflifskiego szefa kuchni, Harrani Busuka), zaś atmosfera restauracji – spokojna i intymna. Przez cały wieczór przygrywa gościom kwartet strunowy, któremu czasami towarzyszy śpiewak. Oprócz głównej sali do dyspozycji gości pozostaje sześć intymnych, prywatnych pokoiów, które można wynająć za jedyne 5zk za wieczór dla tych, którzy nie chcą mieć widowni przy romantycznej kolacji ze świecami...

Elise zajmuje się wszelkimi finansami i osobiście kupuje całą żywność, zawsze targując się do ostatniego szylinga. Wielu straganiarzy z Altmarktu wydaje w duchu żaloszny jęk, widząc jak zarządczyni „Łodzi” zbliża się ze zdecydowanym błyskiem w oku...

Atmosfera w „Łodzi” nie jest może aż tak ożywiona, jak na przykład w „Upadku Templariusza” (lokalacja 25, str. 42), ale za to jest to znakomite miejsce na cichą schadzkę. Lokal jest ulubionym miejscem dwóch znanych dam dworu – Emmanuelle Schlagen oraz Petry Liebkosen (str. 86), które często można tu spotkać w towarzystwie oficerów garnizonu lub innych, odpowiednich kawalerów. Szczególną atrakcją stanowi flotylla małych łódek, uwiązanych do pomostu-sceny przy „Łodzi Cyrkowej”. Goście lokalu mogą je wynająć za jedyne 10/- i odbyć wieczorną przejażdżkę po Czarnym Stawie.

SPOTKANIA

Poniższa tabela odnosi się wyłącznie do ludzi przechadzających się po parku – sam powinieneś określić interesujących gości „Łodzi Cyrkowej” lub godnych uwagi widzów na stadionie.

Rzut K100

Dzień	Noc	Spotkanie
01-05	01-05	Żebrak
06-54	06-70	Obywatel ¹
55-60	71-73	Zdarzenie ²
61-75	74-80	Przekupień
76-85	81-90	Ogrodnik
86-90	91-95	Kieszonkowiec
91-00	95-00	Kibic snotballu ³

Uwagi

1. Sam wybierz, kto to będzie, albo zob. str. 51-57

2. Typowe mało znaczące wydarzenia:

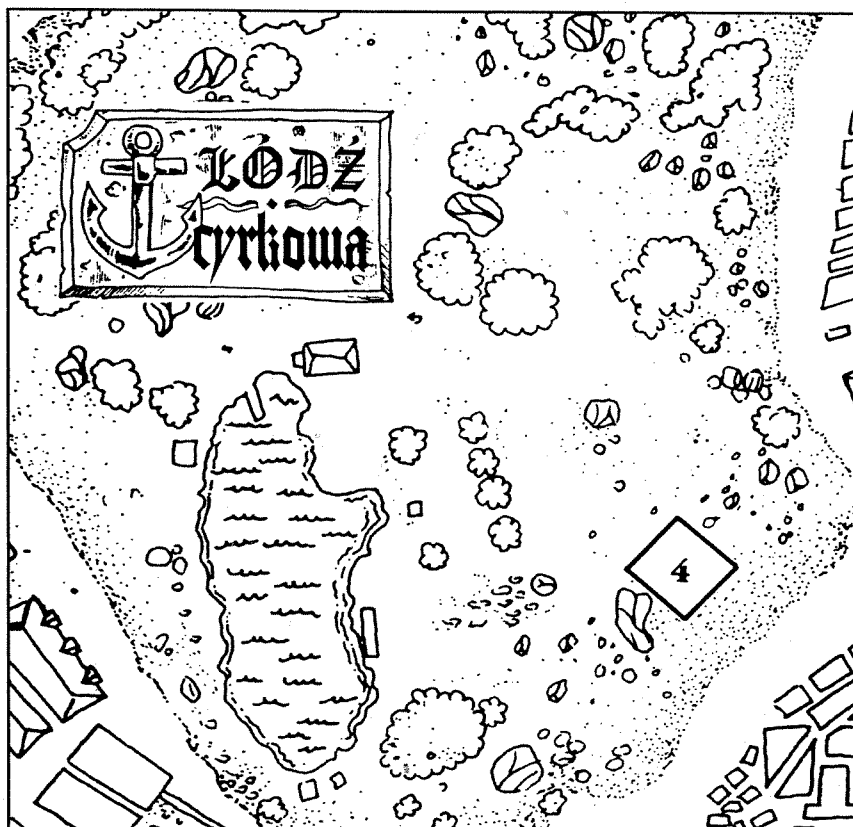
Bohaterowie zakłócają romantyczne sam na sam dwojga młodych.

Widać patrol Straży, goniący młodocianego złodziejaszka, którego najwyraźniej ktoś przyłapał na gorącym uczynku. Przebiegając obok grupy, chłopak rzuca im sakiewkę. Czy strażnicy to zauważą?

Samozwańczy sprzedawca biletów oferuje trudne do dostania karty wstępu na atrakcyjną imprezę, która niedługo ma się odbyć na stadionie. Cena jest dwa razy wyższa niż normalnie, a bilety mogą być podrobione lub nie, w zależności od tego, czy jesteś akurat w dobrym nastroju.

Bardziej dramatyczne wydarzenia mogłyby rozpocząć się głośnymi okrzykami, dobiegającymi gdzieś od strony stadionu – z lochów wydostał się zwierzoczek Chaosu, który zaczyna właśnie szerzyć popłoch wśród tłumu.

3. Kibiców snotballu można spotkać tylko w drodze na lub z meczu. Za zwyczaj przemieszczają się w grupach po 2-12 osób. Jeśli ma się odbyć ważny mecz (na przykład mistrzostwa w czasie Karnawału), to w 25% procentach przypadków nie udało im się dostać biletów, są więc w podłym nastroju. Pseudokibice będą pijani w 40% przypadków przed meczem i w 80% po meczu.



C. DZIELNICE GRAFSMUND I NORDGARTEN

Dzielnice Grafsmund i Nordgarten od południa i zachodu okalają teren Middenpalazu. Pełne są domów, należących do elity Middenheim.

Jedyna różnica, zachodząca pomiędzy mieszkańcami obu dzielnic, wynika stąd, że w Grafsmundzie (położonym bliżej Middenpalazu) mieszka więcej niż postawionej szlachty, zaś w Nordgarten (nazwanym tak ze względu na bliskość Morrsparku) można spotkać raczej kupców (zwanych „nuworyszami”). Jednak w obu dzielnicach większość stanowią bogaci kupcy, sławni rzemieślnicy oraz pomniejsza arystokracja.

Ulice są szerokie, pozwalające na przejazd koni i karoc, często wysadzone drzewami. Budowle stawia się zazwyczaj w wielkim stylu (przynajmniej z wyglądu, jeśli nie z rozmiarów), z wymyślnymi fasadami i zdobionymi murami. Wiele frontonów przystrojonych jest tynkowymi kolumnami, heraldycznymi wizerunkami smoków, gryfów i innych egzotycznych stworzeń. Większość domostw stoi na własnych posesjach, co jest prawdziwym luksusem w zatłoczonym mieście, jednak żadne z nich nie zasługuje na miano posiadłości – w Middenheim nie ma na to dość miejsca. Mimo to, mieszkańcy obu dzielnic żyją dużo wygodniej niż inni obywatele.

Wszyscy ludzie mieszkający w tym regionie mają jedną wspólną cechę – są bogaci! Wielu z nich nosi tytuły (nadane przez obecnego lub jednego z dawnych grałów, albo nawet przez samego Imperatora, choć takich jest dużo mniej), a ich domy pełne są służby: kamerdynerów i sprzątaczy, odźwiernych i czyścicieli butów, pokojówek i kucharzy, itd.

Szlachta ma pewne przywileje, zaś obowiązków – niewiele: niektórzy wysoko urodzeni są oficerami garnizonu albo tytułarnymi przywódcami niektórych Rad Miejskich, ale większość żyje po prostu z dochodów, jakie zapewniają im majątki położone poza miastem, pozostawiając codzienne zarządzanie swymi sprawami zaufanym sługom albo przyjaciółom domu.

Kupcy przeważnie pracują nieco więcej (ale niewiele więcej!) niż szlachta. Większość z nich zdobyła to, co posiada, własną pracą, czasami tylko smarując rękę komu trzeba albo ubijając jakiś podejrany interes. Często więc niechętnie myślą o powierzeniu spraw sługom, z obawy, że ci będą ich oszukiwać przy każdej sposobności.

Mistrzowie rzemieślniczy stanowią najmniejszą grupę w dzielnicy, ale wszyscy, którzy tu mieszkają, są szeroko znani ze swego kunsztu. Mogą sobie pozwolić na wybrzydzenie i przebieganie w zleceniach, choć graf rzadko kiedy musi długo czekać na realizację swych zamówień. Do mieszkających tu mistrzów należą liczne warsztaty w mieście, a wielu z nich przewodzi swym Gildiom (Murarzy, Platnerzy, Zbrojmistrzów, Krawców, Malarzy, itp.)

W czasie dnia jest tu względnie spokojnie – można spotkać służących, spieszących gdzieś z posłaniem, przekazujących wiadomości i zaproszenia na prywatne przyjęcia. Ulice odbijają czasem echo przejeżdżającej karocy, być może wiozącej kogoś na grzecznościową wizytę. Ogólnie atmosfera jest niespecjalnie przychylna dla tych, którzy nie mają tu czegoś konkretnego do załatwienia, a „biedacy” z pewnością będą regularnie zaczepiani przez patrol Straży.

Z tej szczególnej gorliwości strażników wynika również fakt, że rzadko kiedy ożywiają to miejsce występy ulicznych komediantów lub tancerzy. Nawet w czasie wielu festiwali, organizowanych przez miasto, można tu znaleźć wytchnienie od świątecznego zamieszania. Z pewnością nie spotkacie tu ulicznych bazarów ani teatrzyków podwórkowych.

W nocy z domów wyrusza młodzież i dzielnica nabiera nieco życia. Widuje się młodych wielmożów i grupki uprzywilejowanych bogaczy, przechadzających się dumnie pomiędzy co lepszymi gospodami, działającymi w okolicy.

Patrole Straży

Patrole Straży Miejskiej są dość częstym zjawiskiem (mniej więcej co 1-2 godziny), a szansa na to, że napotkani strażnicy będą jednostką elitarną, wynosi 20% (zob. str. 93).

LOKACJE

6. Nadzieja (hotel)

Ceny: od 5zk (pokój jednoosobowy bez wyżywienia) do 11zk 5/6 (pokój dwuosobowy z pełnym wyżywieniem)
Obsługa: 6 osób plus właściciele
Pokoje: 12 jednoosobowych, 8 dwuosobowych

„Nadzieja” to jeden z trzech najlepszych hoteli w Middenheim. Usługuje mieszkańcom miasta należącym do

wyższych sfer oraz dobrze zaopatrzonym w gotówkę gościom. Właścicielami i zarządcami jest małżeństwo Rudolf i Sigrid Buffler. Sama gospoda zapewnia niezwykle luksusy. Wszystkie pokoje umeblowano ze smakiem, materace wypchane są najdelikatniejszym pierzem, goście mogą codziennie brać ciepłą kąpiel itd.

Tu znajduje się ulubiony punkt startowy nocnych wypraw młodych awanturników, którzy jednak starają się nie robić zamieszania tak blisko własnego domu. Bufflerowie są dobrze znani w wyższych sferach miasta, więc ich skargi nigdy nie przechodzą bez echa. Jest w tym pewna ironia, jeśli zważyć na mało znany fakt, że Rudolf i Sigrid to para najgroźniejszych „kocich” włamywaczy w mieście. Oboje ukrywają swoją prawdziwą naturę (są bardzo ambitni, chytry i mściwi) za wystudiowanymi maskami spokojnych, bogatych mieszczan. Ubierają się dostojnie, choć nie krzykliwe, i zawsze okazują odpowiednią uwagę swym utytułowanym gościom (od których zawsze zdołają wyciągnąć informacje o zabezpieczeniach, co potem wykorzystują przy „robocie”).

7. Odpoczynek Grafa (hotel)

Ceny: Od 6zk (pokój jednoosobowy, bez wyżywienia) aż do 12zk (pokój dwuosobowy, pełne wyżywienie)
Obsługa: 7 osób plus właściciele
Pokoje: 10 jednoosobowych, 10 dwuosobowych

„Odpoczynek Grafa” to hotel wysokiej kategorii, porównywalny z „Nadzieją”, jeśli chodzi o jakość usług. Prowadzą go Rolf i Ulrike Steinmeyer. Jego położenie w spokojnym zakątku Nordgarten sprawia, że jest mniej popularny wśród młodych arystokratów, wyruszających na nocne łowy po mieście, co znakomicie odpowiada Steinmeyerom. Oboje mają gładkie języki i wprost uwielbiają zadawać się z ludźmi z wyższych sfer, nie przepuszczając żadnej okazji do kłaniania się i podlizywania. Koncentrują się na wytwarzaniu spokojnej, domowej atmosfery, w której, wedle ich własnych słów „dobrzy ludzie z miasta mogą rozgościć się i spotkać przyjaciół, zaś goście spoczywają na miękkich poduszkach, nie wpadając na podejrany element, którego pełno w obecnych czasach”.

„Odpoczynek Grafa” jest doskonałym miejscem dla kogoś, kto chce spokojnie napić się dobrego trunku w milej atmosferze, ale wszelkie niestosowne zachowania – takie jak śpiewanie, głośnie

rozmowy, przewracanie się po pijaku itp. – spotkają się z uprzejmą, ale stanowczą reakcją obsługi. Ludzi, którzy wyglądają tak, jakby mogli sprawiać kłopoty – otwarcie noszących broń, przedstawicieli niższych klas i w ogóle każdego, kogo twarz nie podoba się właścicielom – zawraca się uprzejmie od drzwi. Zaznaczamy od razu, że z Borysem, niemy dwumetrowym odzwiernym, *nie da się dyskutować!*

8. Żniwiarska Gęś (restauracja)

„Żniwiarska Gęś” to chyba najlepsza restauracja w mieście. Karta dań jest niezwykle długa i imponująca, a choć najtańszy posiłek kosztuje drobne 9zk, wliczając dobre wino, to jednak panuje powszechna zgoda co do tego, że jakość potraw całkowicie usprawiedliwia ich cenę. Szczegóły, dotyczące innych kosztów, przedstawiamy na stronie 26.

Biorąc pod uwagę taką reputację dziwi fakt, że „Gęsi” nie prowadzą halflingi. Właścicielem jest Fanamis Shassaran, elf, co wzbudza gorące dyskusje na temat zalet kuchni halflńskiej i elfickiej.

„Żniwiarska Gęś” bierze swoją nazwę od panującego w Middenheim starego zwyczaju jadenia gęsi w czasie żniw.

Oczywiście, specjalność restauracji podawana jest przez okrągły rok. Pieczona gęś, z chrupiącą skórą, wypchana starannie dobraną mieszanką owoców i przypraw, jest najlepszą pozycją w karcie dań. Kosztuje 20zk, wliczając wino i przekąski, ale najada się nią osiem osób i to zanim jeszcze zdążą spróbować Fanamisowych mieszanek gotowanych owoców, lekkiego ciasta, karmelu, krystalizowanych likworów i sorbetów, na których widok aż cieknie ślinka.

Na liście win, jako kraje ich pochodzenia, figurują Bretonia i Estalia oraz wszystkie prowincje Imperium. „Żniwiarska Gęś” jest jedynym miejscem w Middenheim (poza pałacem), gdzie można spróbować pięćdziesięcioletniego Echte Brandenburger, najsławniejszej brandy Starego Świata. Powiada się, że jeśli zostanie prawidłowo podana, to raczej się ją wdycha niż pije.

Fanamis z nikim nie rozmawia o swojej tajemniczej przeszłości. Przybył do miasta jakieś czterdzieści lat temu, wiodąc całą karawanę mułów obciążonych złotem (tak przynajmniej twierdzi miejska legenda – ale prawdopodobnie tego właśnie było potrzeba, żeby kupić i wyposażyć „Żniwiarską Gęś”!)

Klientela restauracji stanowi przekrój

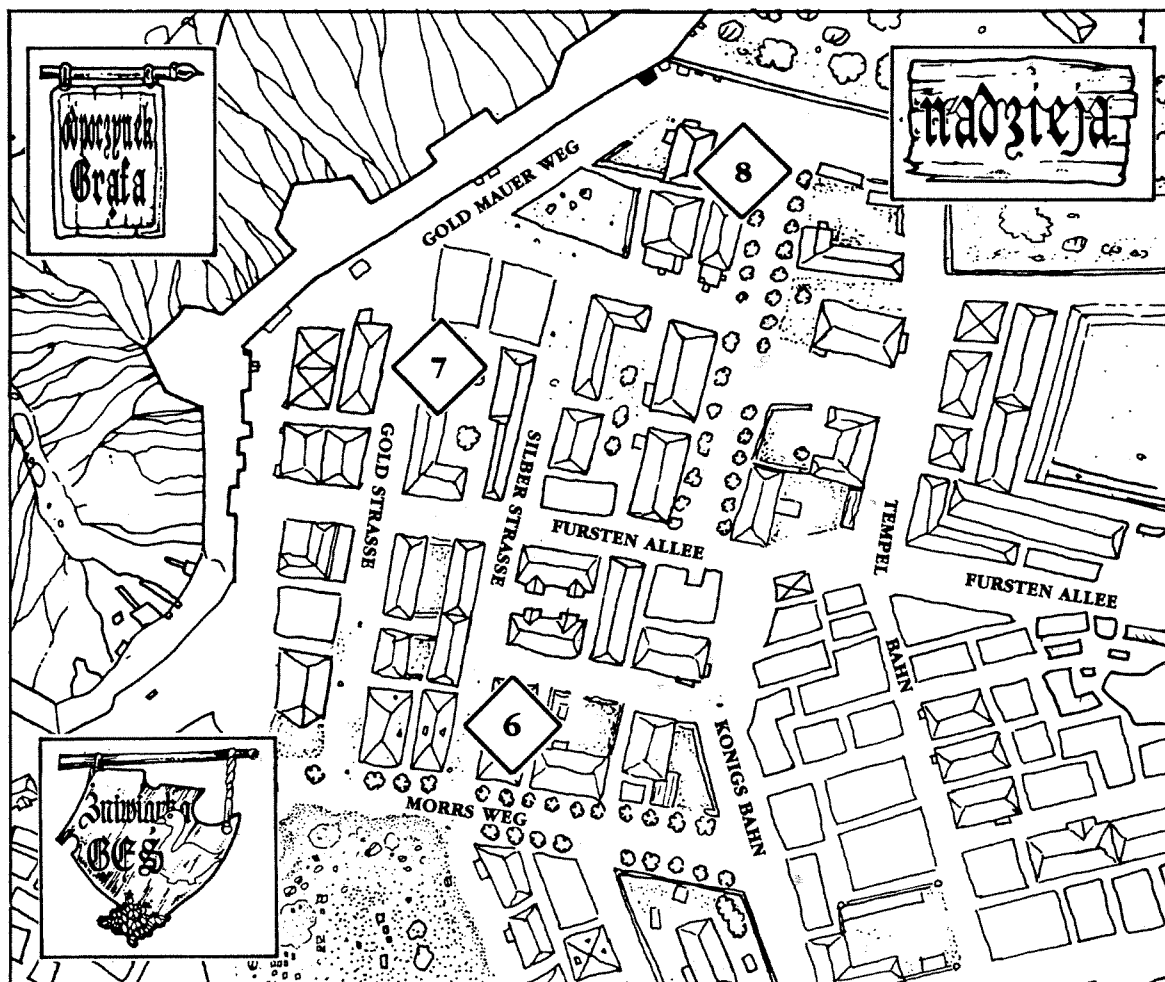
najwyższych sfer Middenheim. Regularnie jada tu arystokracja, a dla osobistego użytku grafa i jego rodziny przeznaczono specjalny, osłonięty kotarami stół. Wprawdzie Todbringerowie rzadko odwiedzają lokal, ale Fanamis jest dumny z tego, że nad stołem może wywiesić ich godło. Często grywa tu Rallane Lafarel, Nadworny Minstrel (również elf). Do grona stałych, choć może nie tak mile widzianych gości, zalicza się również Gotharda Goebelsa, przewodniczącego Rady.

Rzadko widuje się tu krasnoludy i halflingi. Ci pierwsi nie przychodzą ze względu na elficki charakter wystroju, zaś ci ostatni, prawdopodobnie, przez zranioną dumę.

SPOTKANIA

Rzut K100

Dzień	Noc	Spotkanie
01-05	-	Żebrak
06-50	01-35	Obywatel
51-60	36-40	Komik
-	41-50	Rabuś
60-70	-	Przekupień
71-85	51-70	Lokaj
86-90	71-73	Kieszonkowiec
-	76-95	Zdemoralizowana młodzież
91-95	-	Łapacz szczurów
96-00	96-00	Czarodziej



D. DZIELNICA ULRICSMUND

Ulricsmund to siedlisko klasy średniej, położone pomiędzy Wielkim Parkiem (str. 31) a dzielnicami Grafsmund-Nordgarten (str. 33). W południowo-wschodnim rogu dzielnicy znajduje się Wielka Świątynia Ulryka (lokacja 10, dalej).

Domy w tej okolicy mają przeważnie wspólne ściany i czasem posiadają własne tarasy, ale wszystkie są przestronne i wygodne. Dzielnicę zamieszkuje przeważnie niezłe sytuowani rzemieślnicy i kupcy oraz niektórzy z niższych kapłanów Świątyni Ulryka.

W czasie dnia tłoczą się tu mieszkańcy miasta, załatwiający swoje sprawy, lokaje spieszący z posłannictwem, handlowcy dostarczający towary, przekupnie sprzedający swoje dobra. Od czasu do czasu można spotkać tancerza lub żebraka. W godzinach szczytu trafi się niekiedy kieszonkowiec. W czasie festiwali po ulicach dzielnicy przechodzi wielka procesja, prowadzona przez kapłanów Ulryka oraz Templariuszy Białego Wilka.

W nocy aktywność wyraźnie spada. Czasem można zobaczyć kogoś zdążającego na wieczorne przyjęcie albo wyruszającego w miasto na upojną noc. Pojawia się za to nieco więcej kieszonkowców, czasem również gang rabusiów.

Patrole Straży

Strażnicy pojawiają się na ulicach co 2-3 godziny w czasie dnia oraz co 4-5 godzin w nocy. Co dziesiąty taki patrol to jednostka elitarna (zob. str. 93).

LOKACJE

9. Pomnik Czarnej Zarazy

Przed głównym wejściem do Świątyni Ulryka, pośrodku ruchliwego skrzyżowania Wielkiej Ulicy Zachodniej (West Weg) oraz Ulicy Południowej (Sudenweg) stoi wielka brązowa statua. Przedstawia człowieka z koroną na głowie, o szlachetnej twarzy, z trojgiem dzieci – jedno trzyma na rękach, zaś dwoje pozostałych siedzi mu na ramionach. Pod jego nogami leży paskudnie wyglądający ogromny szczur ze złamanym karkiem.

Posąg przedstawia grafa Gunthara, który władał miastem w czasie Czarnej Zarazy z roku 1111. On to wydał rozkaz zamknięcia miasta, odmawiając wstępu *wszystkim* przez 6 miesięcy,

dopóki plaga nie wygasła. Decyzja ta ochroniła Middenheim przed zarazą, ale setki mieszkańców zmarło z głodu.

Posąg wykonał wielki rzeźbiarz, Heinrich Meer, a postawiono go w roku 1547. Powiada się, że osobiście go zamówił i opłacił Arcykapłan Ulryka wkrótce po swym powrocie z „wygnania“ w Talabheim (zob. str. 7-11).

10. Świątynia Ulryka

Ogromna świątynia to centrum Kultu Ulryka w Starym Świecie. Budowla przypomina skrzyżowanie zamku i katedry. Zgodnie z legendą, powstała w znacznym stopniu dzięki energii i wizji starożytnego Arcykapłana Kultu Ulryka, któremu sam bóg ukazał się stojąc w miejscu, gdzie obecnie płonie *Święty ogień*, wprost przed Wielkim Ołtarzem (zob. str. 7-11). Płomień ma ponoć magiczne właściwości i czasem staje się narzędziem sądu nad heretykami.

Wysoki, sklepiony dach świątyni jest prawdziwym triumfem sztuki architektów – w najwyższym punkcie wznosi się na 40 metrów i daje budowli niezwykłą akustykę: mimo ogromnego rozmiaru świątyni, głos mówcy stojącego przed Wielkim Ołtarzem dociera z łatwością do każdego zakątka – nie trzeba nawet specjalnie podnosić głosu.

W końcu głównej nawy stoi, górujący nad całym otoczeniem, sześciometrowy posąg, przedstawiający Ulryka. Obok niego otwierają się wejścia do bocznych kaplic, używanych przez Rycerzy Pantery oraz Zakon Białego Wilka. W czasie pokoju przechowuje się w nich sztandary regimentów wojskowych, a ich ściany zdobią reliefsy oraz płyty z płaskorzeźbami, upamiętniającymi ważniejsze wydarzenia, w których brały udział poszczególne jednostki (np. Oblężenie roku 1812, Wojny Chaosu w 2302, Aneksja Middenlandu w 1152 itp.)

Świątynia może pomieścić do tysiąca wiernych. W kompleksie budynków, które ją otaczają, mieszkają wyżsi kapłani, znajdują się archiwa i inne istotne dla działalności świątyni pomieszczenia. Najbardziej istotne z nich to Sala Gwiazd – miejsce rozpraw sądów religijnych, gdzie specjalny zakon (Bracia Księgi) wydaje wyroki na oskarżonych o bluźnierstwa, herezje i inne wykroczenia przeciw wierze (zob. str. 22-24), oraz Dom Wiedzy – wielka biblioteka manuskryptów religijnych, którą obsługuje gadatliwy Brat Bengt (zob. str. 11-14).

Czczyciele Ulryka pochodzą ze wszystkich warstw społeczeństwa Middenheim, w którym znakomita większość mieszkańców wyznaje tego boga. Można zaobserwować znaczne zwiększenie się liczebności kongregacji w czasie festiwali, ale tylko cynik potrafiłby przypisywać ten stan lękowi, jakim ludzie otaczają Templariuszy... W mieście organizuje się jednak sporo znaczących festiwali. Są dni poświęcone Ulrykowi: Mitterfruhl – Równonoc Wiosenna; Mitherbst – Równonoc Jesienna oraz Mondstille – Przesilenie Zimowe. Inne uroczystości upamiętają ważniejsze wydarzenia ze znakomitej historii miasta. Na przykład Sonnstill – Przesilenie Letnie, kiedy to ponoć przypada rocznica założenia miasta i kiedy Arcykapłan z wielką pompą wyświeca nowo mianowanych Rycerzy Pantery oraz Templariuszy Białego Wilka. Pierwszego dnia miesiąca Ulriczeit miasto wspomina zakończenie Wielkiego Oblężenia, kiedy to Wielki Książę Karl-Heinz z Middenlandu został wreszcie odparty. Od świtu do zmierzchu kapłani rozdają „żywność“, którą spożywano w owym czasie – delikatesy w rodzaju smażonych szczurów, sałatek z mchu i porostów oraz zupy z karaluchów. Za to kiedy zajdzie słońce, ten szczególnego rodzaju post zamienia się w wielką orgię jedzenia i picia. Następnego dnia na ulicach jest zazwyczaj niezwykle spokojnie...

Mimo że Sigmar jest oficjalnie uznanym bóstwem opiekuńczym Imperium, Middenheim wciąż należy do Ulryka. Jeśli bohater zapyta mieszkańca miasta o „świątynię“, bez określania o jakie bóstwo chodzi, to najpewniej zostanie mu wskazana droga do Świątyni Ulryka.

11. Świątynia Vereny

Po prawej stronie wejścia stoi niezwykle piękny posąg bogini, wykonany z szarego marmuru. Cudowne, łukowe kolumny, sklepiona kopuła nad centrum budowli i znakomita kolekcja marmurowych popiersi w alkowach, rozmieszczonych wzdłuż wewnętrznych ścian, czyni z przybytku Vereny wyjątkowe dzieło architektury, nawet wedle standardów Middenheim. Główny ołtarz otacza skrzydłami ogromna, połączona sowa, mająca cztery metry wysokości.

Jak w każdej, nawet najmniejszej, Świątyni Vereny, mieści się tu obszerna biblioteka (zob. str. 13). W Middenheim jest to prostokątna przybudówka, połączona z jedną ze ścian głównego gmachu.

Świątynię regularnie odwiedza większość członków Czcigodnej Gildii Prawników oraz wielu miejskich urzędników i niektórzy z kupców. Nabożeństwa wydają się szczególnie popularne wśród czarodziejów, zwłaszcza kiedy chcą skorzystać z biblioteki... W każdym razie, ci, którzy modlą się tutaj, uczęszczają również zazwyczaj do innych świątyń, wielbiąc – zależnie od swych upodobań – Ulryka lub Sigmara.

Najwięcej wiernych przybywa zazwyczaj pierwszego dnia Nachexen (w Nowy Rok). Tuż przed świtem przy zachodniej bramie zbiera się wielka procesja. Kapłani zaganiają do miasta dwadzieścia utuczonych cieląt, które zabija się rytualnie przed wejściem do świątyni. Ludzie modlą się o bogaty i wolny od mutacji rok, po czym ubite ofiary dzieli się, a ich mięso rozdaje ubogim (jeśli zostało jakieś mięso po tym, jak pokorni, ale niezbyt biedni zabrali sobie „należną część“...)

12. Siedziba Gildii Lekarzy

Siedziba Gildii Lekarzy znajduje się na przeciw Świątyni Ulryka. Jest to wielki, parterowy budynek z marmurową fasadą. Podobnie jak gildie lekarzy w innych miastach Imperium, ta również udziela licencji wszystkim praktykującym w mieście lekarzom, jednak w odróżnieniu od swych odpowiedników, nie może samodzielnie wnosić oskarżeń przeciwko wykonującym zawód bez licencji. W Middenheim należy najpierw zgłosić skargę do Miejskiej Komisji Zdrowia, Edukacji i Opieki Społecznej (lokalacja 26, str. 42 – zob. również str. 18). W takich przypadkach pacjent nie może wstawiać się za oskarżonym. Gildia przyjmuje również skargi przeciwko licencjonowanym lekarzom i odpowiada na nie poprzez Radę Miejską. Zgodnie z powszechną praktyką, skargę można złożyć wyłącznie osobiście, a większość z nich jest oddalana z uzasadnieniem, że pacjent, który zdołał stanąć przed gildią, nie powinien mieć powodów do niezadowolenia.

13. Biura Komisji do spraw Elfów, Krasnoludów i Halflingów (Rady Miejskiej do spraw Nieludzi)

Jest to szary budynek z kamienną fasadą, mieszczący biura dużego urzędu miejskiego, zajmującego się sprawami nieludzi w Middenheim. Wewnątrz znajdują się osobne biura dla elfów, krasnoludów i halflingów, obsadzone przez przedstawicieli odpowiednich ras. KEKH zajmuje się wszelkimi skar-

gami i problemami zgłaszanymi przez i w związku z nieludzką populacją w mieście.

Naczelnikiem Sekcji Krasnoludzkiej jest Yarnad Magradil – choleryczny i pompatyczny osobnik, który zawsze stwarza wrażenie, że jest przepracowany i słabo opłacany, choć ani jedno, ani drugie nie jest prawdą (krasnoludy z Middenheim nie mają się na co skarżyć).

Estelle Dindelgon zajmuje się sprawami zgłaszanymi przez elfy, choć zazwyczaj rozmowa z nią skręca szybko na jej własną przeszłość: – Nie zostałam wcale wygnana, tak naprawdę jestem księżniczką, ale, jako małą dziewczynkę, porwali mnie bandyci. Sprzedaliby mnie w niewolę, ale uratował mnie jeden z Rycerzy Panter. Wciąż próbuję znaleźć kogoś, kto zabierze mnie z powrotem do Laurelorn, ale nikt nie chce się podjąć ryzyka... – i dalej już w tym tonie. Każdy elf, który okaże się na tyle rycerski, żeby zaproponować jej eskortę, dowie się, że – ... niestety, nie mogą odjechać w tej chwili. Obiecałam, że zakończę tę oto historię elfów w Middenheim...

Bimbo Wobbulbeli – radosny i chętny do pomocy historyk halflński – jest bardzo szczęśliwy mogąc po prostu porozmawiać z odwiedzającymi miasto halflingami.

14. Begierbaden

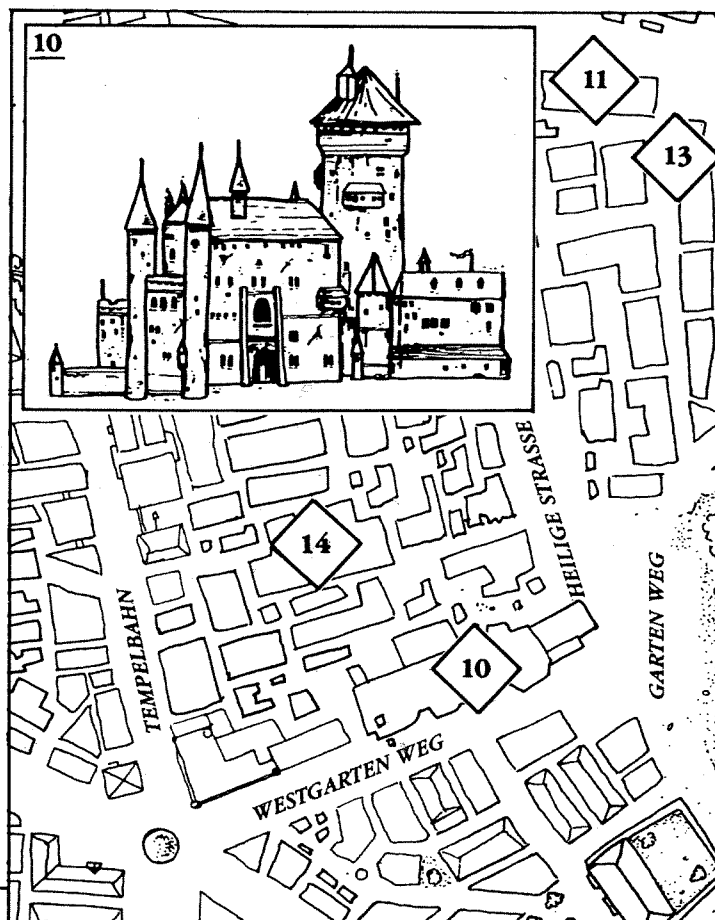
Begierbaden to zespół łaźni leczniczych, zbudowanych nad jednym z wielu źródeł, wytryskujących ze skały, na której stoi miasto. Bardzo lubią je przedstawiciele klasy wyższej oraz goście spoza Middenheimu. Są tam łaźnie parowe, gorące i zimne (lodowate!) wanny, zarówno pod dachem jak i odkryte, a niewielki szpital zajmuje się tymi, którzy przybywają na dłuższe leczenie.

Tutejsze wody mają podobno właściwości anty-mutacyjne, więc są szczególnie popularne wśród ciężarnych kobiet. Właściwie miejsce to służy jako nieformalny klub towarzyski dla bogatych i wpływowych pań, a odwiedzające łaźnie damy mogą być wspaniałym źródłem informacji dla kogoś, kto zdoła im rozwiązać języki...

SPOTKANIA

Rzut K100

Dzień	Noc	Spotkanie
01-10	01-05	Żebrak
11-60	06-60	Obywatel
61-70	61-65	Komediant
-	66-80	Rabus
71-80	81-85	Przekupień
81-90	86-95	Kieszonkowiec
91-00	96-00	Pielgrzym



E. DZIELNICE ALTMARKT I ALTQUARTIER (STARY KWARTAŁ)

ALTMARKT

Altmarkt i Neumarkt (str. 41) to dwa główne targowiska w mieście. Obie dzielnice mieszczą właściwie po kilka różnych targów, na których handluje się przede wszystkim żywnością, ale nie zwierzętami. Handel inwentarzem żywym, w tym największy w prowincji koński jarmark, odbywa się zawsze w jednej z okolicznych wiosek (zob. *Przewodnik po okolicy*, str. 95).

Towary, takie jak owoce, warzywa czy mięso, wwożone są do miasta przez Osttor (bramę Wschodniej Dzielnic) niedługo po świtanie. Targowiska otwiera się godzinę po wschodzie słońca, a zamyka o zmierzchu. Altmarkt zaspokaja większość podstawowych potrzeb żywnościowych mieszkańców Middenheim. Targowisko, od którego nazwę wzięła cała dzielnica, położone jest w jej południowo-wschodnim krańcu i otoczone wąskimi, krętymi uliczkami. Na południu dzielnicy znajduje się obszar znany jako Małe Zgromadzenie, w którym mieszka większość zadowolonych w mieście halflingów. Rozkład typowego targowiska ulicznego (takiego, jakie można znaleźć zarówno na terenie Altmarktu, jak i Neumarktu) przedstawiono na stronach 70-72 wraz z *Poradnikiem konsumenta*, podającym lokalne ceny.

Większości zakupów dokonuje się wcześniej rano, zaraz po otwarciu targowiska. Klienci z pałacu grafa oraz z droższych restauracji przybywają jak najwcześniej, żeby nie przegapić najlepszego towaru. Gdy tylko się rozwi-
dni, targ zaczyna tętnić życiem, pojawia się tłum kupujących i sprzedających, komediantów, kieszonkowców itd., a każdy stara się coś oszczędzić lub zyskać... Po dziewiątej rano robi się znacznie spokojniej, a przez resztę dnia większość klientów targu stanowią słudzy i gospodarze domów. Przez cały dzień napotkać można przekupniów sprzedających gorące naleśniki i inne przysmaki oraz sztucce, wieszaki na ubrania i inne drobne przedmioty.

Obszar poza targowiskiem zajmują przede wszystkim domy mieszkalne, ale w wielu z nich na parterze znajduje się warsztat czy kram. Część dzielnicy znana jest pod nazwą Małe Zgromadzenie, ponieważ tu właśnie mieszka większość miejskich halflingów. Sporo tu niewielkich lokalików – jadalni, piwiarni i winiarni, szczególnie wokół bazarów. Jak łatwo zgadnąć, większość z nich należy do halflingów i jest otwarta całą dobę.

Większość kramów w okolicy sprzedaje gotowaną i surową żywność. Można tu znaleźć kilka warsztatów rzemieślniczych, z których większość zajmuje się produkcją towarów potrzebnych w kuchni, jak utensylia do gotowania czy zastawa stołowa.

W czasie dnia Altmarkt to spokojne miejsce, z rana zatłoczone kupującymi, cichnące pod wieczór. Czasem roi się tu od oszustów, próbujących sprzedać naiwnym Ost Weg, szarlatanów i innych podejrzanych typów, rzadziej trafi się agitator, wygłaszający w jakimś zatłoczonym zaułku mowę przeciwko ustrojowi. W czasie festiwali Altmarkt zamienia się w chaos dźwięków i barw. Występują teatry uliczne i dzieje się mnóstwo ciekawych rzeczy.

W nocy jest tu prawie pusto, można czasem spostrzec w przelocie grupkę ciemnych postaci, przemykających ze Starego Kwartalu (patrz dalej), ale nikogo więcej.

Patrole Straży

W czasie dnia można tu spotkać niewielkie grupki strażników (1k4+1), ale ci często sami przyglądają się towarom sprzedawanym na targowisku. W nocy patrole chodzą w odstępach 2-3 godzin.

ALTQUARTIER

- STARY KWARTAŁ

Nie jest do końca jasne, w jaki sposób Altquartier (czyli Stary Kwartal) uzyskał swą nazwę, ponieważ nie ma żadnych dowodów, które by wskazywały, że jest on choć odrobinę starszy niż reszta Middenheim. Dzielnica ta, przylegająca do Altmarktu, stanowi prawdziwy labirynt krętych uliczek i alejek z podupadłymi domami i kamienicami. Na ogół panuje tu bardzo anarchistyczna atmosfera i nawet patrole Straży Miejskiej nie zapuszczają się w obręb Starego Kwartalu, jeśli nie mają wystarczającego powodu i nie są odpowiednio wzmocnione.

Stary Kwartal jest domem znacznej części miejskiego półświatka, a władza gangów jest tu niemal równa władzy grafa. Patrole Straży otacza powszechna pogarda – niektórzy wprost spluwają na ich widok – a sami strażnicy zazwyczaj pozostawiają mieszkańców tej dzielnicy w spokoju.

Jednym z najbardziej znaczących przestępców w okolicy jest Edam Gouda z Marienburga, znany pod miejscowym przezwiskiem Wielki Ser. Poza

dochodami, które uzyskuje ze sprzedaży „ubezpieczeń” straganiarzom z Altmarktu, robi nieźle interesy na szmuglowaniu narkotyków. Suszone Księżycowe Kwiaty sprowadzane są z Lasu Laurelorn, jako wyściółka do przewożenia naczyń, a Proszek Rozweselający wytwarza w opuszczonym magazynie alchemik, brat Wielkiego Sera. Goudę łatwo zauważyć w szarym tłumie mieszkańców dzielnicy – ubiera się jaskrawo, nosi bujne, wypo-madowane wąsy i zawsze towarzyszy mu czterech potężnych ochroniarzy.

Okoliczne tawerny są bez wyjątku niskiej jakości (albo gorzej!) i oferują egzotyczne, choć niechlujne, wygody i „rozrywki”, które czynią te przybytki ulubionym celem dla większych grup młodocianych rozrabiaków, wybierających się do „slumsów”.

W pobliżu centrum dzielnicy znajduje się pusty plac wielkości mniej więcej boiska do piłki nożnej. Jest to „macie-rzysty stadion” lokalnej drużyny snotballu (str. 90) – Wschodni Dozorcy. Mecze odbywają się tu niezbyt często, ponieważ nieodmiennie kończą się krwawymi jatkami, ale mimo to zazwyczaj można tu spotkać dwóch lub trzech młodych ludzi zaciekle trenujących „kopanie”.

W czasie dnia ulice roją się od najbardziej podejrzanych typów – zawodowych żebraków, stręczycieli czy band bezdomnych rozrabiaków, grających w uliczny snotball nadmuchaną świn-ską kiszka.

W nocy w Altquartier jest właściwie tak samo jak w dzień, a nawet gorzej – tylko najbardziej odważni, albo całkiem głupi, przechadzają się po ulicach tej dzielnicy po zachodzie słońca.

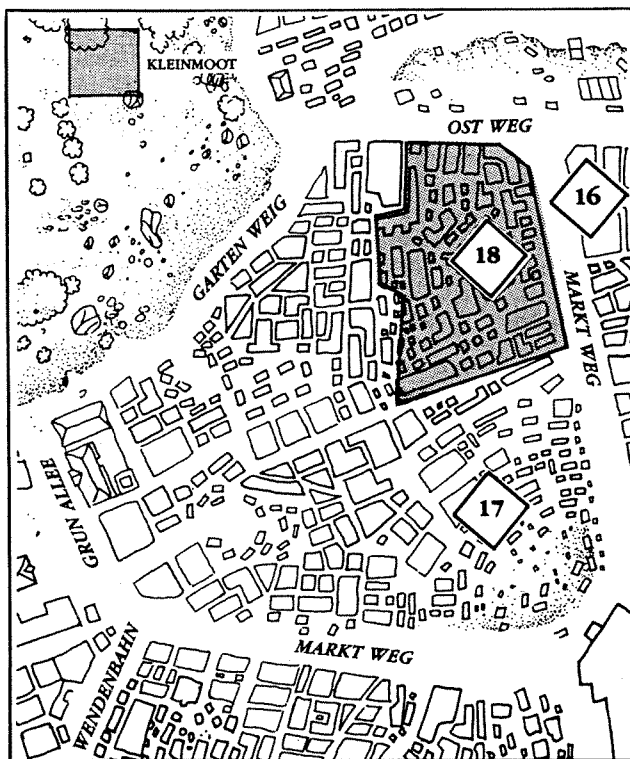
Patrole Straży

W Starym Kwartale patrole Straży są rzadkim zjawiskiem (raz na 12-18 godzin), w dodatku nie wykazują szczególnego zainteresowania tym, co się dzieje, reagując jedynie na wyraźne przejawy brutalnej przemocy. Przybywają tu jednostki w podwojonym składzie, a szansa na wsparcie elity wynosi 25%.

LOKACJE

15. Czcigodna Gildia Prawników

Czcigodna Gildia Prawników mieści się w wielkim, dwupiętrowym budynku, którego wejście znajduje się na Ost Weg. Budowla jest obłożona kamieniem, ozdobionym wymyślnymi reliefami.



18. Płonący Kominek (restauracja)

Restauracja ta znajduje się na obszarze nazywanym Małym Zgromadzeniem i jest jedną z kilku tradycyjnych halflńskich jadalni. Właściciele i cały personel to halflingi. Kelnerzy mówią wyłącznie dialektem Zgromadzenia, w tym samym języku napisana jest karta dań. Bardzo niewiele nie-halflingów w ogóle wie o istnieniu tego lokalu, ale jest to jedna z najlepszych jadalni poza ojczyzną małego ludku, która oferuje szczytowe osiągnięcia halflńskiej kuchni.

Wystroj przypomina altanę lub szopę z obszarów Zgromadzenia, a klientela składa się niemal wyłącznie z halflingów. Od czasu do czasu pojawiają się tu ludzcy mieszkańcy Middenheim, którzy odkryli to miejsce przez przypadek.

Właścicielem „Płonącego Kominka” jest Silas Greenhill, okrągłutki, serdeczny dla gości gospodarz, zarządzający restauracją z pomocą licznej rodziny. Halflingi spoza miasta są tu szczególnie mile widziane, zwłaszcza jeśli przynoszą wieści ze Zgromadzenia albo z innych społeczności. Jeśli w grupie znajduje się jakiś halfling, to „Płonący Kominek” jest dobrym miejscem na pozyskiwanie wiadomości, słuchanie plotek i nowości. Pobratymcę skieruje tu dowolny halfling-BN, którego spotkają na ulicy.

Biura gildii są otwarte dla interesantów od godziny 10 rano do 4 po południu. W głównej sali, za balustradą, widać wielu urzędników, gapiących się pustym wzrokiem w przestrzeń, ale interesanci zawsze muszą czekać przynajmniej pół godziny, aby zostać obsłużeni.

Od czasu do czasu przed oczyma zaskoczonego gościa miga jeden z pokrytych pajęczynami, utykających skrybów, wylaniających się niewiadomo skąd, aby wręczyć zakurzone lub zapleśniałe tomisko jednemu ze znudzonych urzędników. Skrybów są całe tuziny, a najeto ich mniej więcej przed pięćdziesięciu laty, w związku z planami wprowadzenia nowego, wydajnego systemu archiwizowania dokumentów. Niestety, około dziesięciu lat temu podjęto decyzję o powrocie do starego systemu i teraz *nikt* nie jest w stanie znaleźć czegokolwiek, chyba że przez przypadek.

Sąd Fusspulver, mieszczący się w jednej z wewnętrznych sal budynku, jest nieco lepiej zorganizowany. Rzadko zdarza się, żeby wniesione tutaj sprawy cywilne trwały dłużej niż godzinę, ale też skargi stron co do arbitralnej natury decyzji sędziów zdarzają się bardzo często...

16. Ostatnia Kropla (gospoda)

Usługi: wodniste ale; octowate wino; spirytus „Rotgut”; żadnych pokoi
Obsługa: 4 osoby plus właściciel

„Ostatnia kropla” to typowa dla Altquartier piwiarnia z szyldem, na którym wymalowano pętlę wisielca. Bohaterowie mający kontakty w półświatku

szybko się zorientują, że w tej jaskini grzechu można zaopatrzyć się we wszelkiego rodzaju nielegalne dobra, jeśli tylko przeżyje się wycieczkę tam i z powrotem...

Właścicielem jest Werner Wutend, człowiek liczący nieco ponad trzydzieści lat, którego łatwo rozpoznać po paskudnie wyglądającej szramie, biegnącej po lewej stronie twarzy, od czoła aż po gardło. Stale żuje tytoń i robi na boku dodatkowe interesy, sprzedając narkotyki w imieniu Edama Goudy.

Gospoda mieści się w piętrowym budynku. Na parterze znajduje się zatłoczona, zadymiona sala barowa o nisko zawieszonym suficie. Na podłogę najlepiej w ogóle nie spoglądać. Na piętrze są pokoje Wenera oraz punkt dystrybucji narkotyków, do którego wpuszcza się tylko znanych gości. Każdy mebel w gospodzie nosi ślady połamań i niestarannej naprawy, jako że bójki są tu zjawiskiem powszechnym.

17. Rzeźnia Fleischera

Jest to centrum zaopatrzenia miejskich targowisk w mięso. Bydło wchodzi do miasta na własnych nogach, a tutaj jest szlachtowane i przygotowywane do sprzedaży. Właścicielem zakładu jest niejaki Bruno Fleischer, wysoki, muskularny osobnik dobiegający czterdziestki. Powiada się, że on i jego pracownicy trudnią się zastraszaniem i wymuszaniem dla Edama Goudy opłat za „ochronę”, ale ponieważ wszystkie należności ściągane są po zmroku przez zamaskowanych facetów, nikt nie może przedstawić żadnych dowodów winy Fleischera.

SPOTKANIA

Altmarkt

Rzut K100

Dzień	Noc	Spotkanie
01-05	-	Agitator
06-20	01-10	Żebrak
21-40	11-15	Komik
41-60	-	Kupujący
61-65	16-17	Oszust
66-80	18-20	Obywatel
-	21-80	Rabuś
81-90	81-90	Przekupień
91-95	-	Prawnik
96-00	91-00	Kieszonkowiec

Altquartier

Rzut K100

Dzień	Noc	Spotkanie
01-05	-	Agitator
06-10	01-20	Burdelmama
11-40	21-30	Żebrak
41-50	31-50	Pijak
51-60	51-55	Komik
61-70	56-80	Rabuś
71-75	81-85	Przekupień
76-90	86-90	Chuligan
91-00	91-00	Kieszonkowiec

F. DZIELNICE: POŁUDNIOWA I OSTWALD

W tej części miasta mieszka większość przedstawicieli klas niższych.

W **Dzielnicy Południowej** mieszka się biednie, ale porządnie. Większość tutejszych domów ma balkony, ale nie posiada żadnych wymyślnych dekoracji. Wiele popadło w ruinę, stając się zaszczurzonymi norami. W okolicy można znaleźć kilka średniej klasy tawern, ale jakość miejscowych gospód jest kiepska.

Wśród mieszkańców większość stanowią niewykwalifikowani robotnicy oraz napływowi chłopci, którzy przybyli do miasta szukać szczęścia, a znaleźli tylko nędzę.

Ostwald jest wprawdzie nieco bezpieczniejszy od slumsów Starego Kwartalu (zob. str. 37), ale i tutaj można całkiem łatwo zginąć w ciemnej alei, a żadna z tawern nie reprezentuje choćby średniego standardu, niektóre nie dorastają nawet do określenia „tania” (zob. str. 25).

Za kulisami mają miejsce rozgrywki świata przestępczego. Krążą plotki, że pomiędzy Ostwaldem a Altquartier panuje wielka rywalizacja organizacji przestępczych.

Głową największej organizacji przestępców w Ostwaldzie jest ktoś znany jedynie jako Człowiek. Nawet najbardziej zaufani zastępcy nie znają jego twarzy ani prawdziwego imienia. Jest podobno mistrzem maskowania się i nie posiada żadnej znanej, stałej siedziby, za to z jego organizacją rabusiów, złodziei i paserów można się skontaktować – przez kogoś, kto zna kogoś, kto z kolei zna kogoś właściwego – w większości co bardziej podejrzanych spelunek w dzielnicy.

Człowiek macza palce w wielu nieczystych interesach, a każdy, kto rozpytuje się o *dowolny* nielegalny towar albo usługę, usłyszy w końcu: „Musisz pogadać z Człowiekiem”. Wkrótce bohater zostanie zaczepiony przez szacownie wyglądającego obcego, który – co szybko się okaże – wie zdumiewająco wiele o jego problemach i potrafi pomóc, jeśli tylko da się uzgodnić cenę. Można tu załatwić *wszystko* – od kupna czy sprzedaży skradzionych dóbr, poprzez napuszczenie na kogoś opryszków, aż do załatwienia składników potrzebnych do czarów. Ale biada temu, kto wycofa się z takiego kontraktu – ci, którzy spadają z Urwiska Westchnień nie zawsze są martwi, zanim doleczą na dół!

W **czasie dnia** w Dzielnicy Południowej jest dość spokojnie, ponieważ

większość jej mieszkańców pracuje – albo chałupniczo, albo gdzieś w innej części miasta.

Ostwald za to roi się w dzień od barwnych, choć w większości nieprzyjemnych typów – pijaków, chorych żebaków, stręczycieli i wszelkiego rodzaju degeneratów oraz mnóstwa złodziei i rabusiów.

W **nocy** obie dzielnice tętnią życiem, a na ulicach kotłuje się tłum biedniejszych obywateli Middenheim.

Patrole Straży

W znakomitej większości Ostwald rządzi się sam i sam dla siebie ustanawia prawa. Straż Miejska wkracza do tej dzielnicy bardzo niechętnie i tylko w jasno określonym celu. Jeśli już znajdzie się tu oddział Straży, to porusza się w sile przynajmniej 15-20 osób, z dwoma sierżantami, w 50% przypadków będzie to oddział elitarny z kapietanem straży.

W Dzielnicy Południowej patrole Straży pojawiają się co 4-6 godzin, bez jednostek elitarnych.

LOKACJE

4. Tonący Szczur (tawerna)

„Tonącego Szczura” prowadzi Johann Stallart, potężny, brodaty rozbójnik, mający podobno szerokie powiązania kryminalne. Choć wygląda na nieco sflaczałego, to jednak nie jest mądrym pomysłem wdawać się z nim w bójkę.

Wnętrze tawerny jest mroczne, ponure i nieprawdopodobnie cuchnące. Pod niskim stropem głównej sali z trudem można dostrzec sześć chaotycznie ustawionych, zmaltretowanych stolików. Wystrój albo składa się wyłącznie z brudu, albo jest całkiem zasłonięty przez brud – nikt właściwie nie pamięta, jak to jest. Klientela tej spelunki to męty z samego dna społeczności Middenheim.

Piwnica gospody ma połączenie z siecią kanalizacyjną miasta (zob. str. 63) i jest regularnie używana przez rabusiów i złodziei, podążających gdzieś na „robotę”. Poza tym, na górnym piętrze znajduje się tajne pomieszczenie, służące za miejsce spotkań dla okolicznych włamywaczy oraz schronienie dla ściganych morderców.

Kiedy tylko do sali barowej wejdzie ktoś obcy, wszystkie rozmowy ustają tak nagle, jakby ktoś rzucił zaklęcie

Strefa Ciszy. Każdy ruch gości obserwuje od tej chwili wiele par czujnych oczu, a w stronę drzwi przemieszcza się dwóch potężnie zbudowanych żuli, blokując przejście. Bohaterowie, którzy wyglądają na warty obrabowania, zostaną z pewnością ograbieni jeszcze w tawernie albo zaraz po wyjściu. Johann przymyka na to wszystko oko, uważając, że każdy, kto przychodzi tu nieprzygotowany na nieprzyjemną niespodziankę, zasługuje na to, co go spotkało. Poza tym, on również ma swój udział w łupach.

20. U Pfandleihera (lombard)

Lombard Pfandleihera jest nieźle ukrytym w bocznej alejce, zatłoczonym i ponurym sklepikiem, wyróżniającym się mocnymi drzwiami z mnóstwem zamków, grubymi kratami w oknach oraz znakiem wiszącym na drzwiach. Przez zapaskudzone okna można dojrzeć, że całe pomieszczenie jest wprost zawalone przeróżnymi przedmiotami – ubraniami, bronią, meblami, instrumentami muzycznymi itp.

Właścicielem lombardu jest, jak łatwo się domyślić, Josef Pfandleiher, chudy, zaniedbany i od dawna nie myjący się człowieczek, wyglądający jakby dobiegał sześćdziesiątki. Zawsze nosi brudny kapelusz z szerokim rondem, a na jego garbatym nosie trzęsie się niepewnie para pękniętych okularów. Potrafi ocenić wartość dowolnego przedmiotu z niezwykłą wręcz dokładnością i szybkością, po czym zaoferować za niego jedną czwartą lub połowę ceny, zależnie od tego, jak bardzo klient potrzebuje pieniędzy.

Josef jest jednym z najbardziej znanych paserów w Ostwaldzie oraz zaufanym Człowieka. Ta druga strona jego działalności kryje się pod szyldem oficjalnego lombardu, a kontakty, jakie ma w całym mieście, pozwalają mu łatwo upłynnić dowolny przedmiot. Josef utrzymuje również kordialne, choć nacechowane pewną ostrożnością, stosunki z różnymi gangami i jeśli zajdzie taka potrzeba, może wezwać je na pomoc.

21. Schronienie robotnika (hospicjum)

Ten wielki, piętrowy budynek mieścił niegdyś magazyn, ale teraz nad drzwiami wisi szyld z napisem w reikspiel: „Schronienie robotnika”.

Robotnicy, pracujący w mieście, mogą tu uzyskać darmowy nocleg i tanie śniadanie. Sypialnie urządzone w dużych salach, wyposażając każdą w mniej więcej tuzin słomianych materacy. Schronisko prowadzi Gildia

Robotników, wspierając w ten sposób swych członków, ale większość bieżących wydatków pochodzi z zapisu dokonanego przez niejakiego Wolfganga Bandpartera, którego popiersie stoi na piedestale w głównym hallu. Tak naprawdę, Bandparter jest jednym z największych reketerów w Middenheim, a schroniska używają jego podwładni dla różnych celów, bynajmniej nie związanych z robotnikami: jako schronienia, magazynu kontrabandy, punktu schadzek czy wreszcie miejsca rekrutacji.

Jako prominentny członek Gildii Kupieckiej Bandparter bardzo uważa, żeby jego związki ze schroniskiem były postrzegane jedynie w kontekście filantropii, w związku z czym pozostawia codzienne prowadzenie przybytku swemu zastępcy, Helmutowi Beckenbauerowi, i ogranicza wymianę informacji do kodowanych wiadomości, przekazywanych wraz z „donacjami”.

Poza działalnością kryminalną Beckenbauer zajmuje się również namiętnie grą w snotball, a choć czasy, kiedy był najlepszym w mieście środkowym napastnikiem dawno już minęły, to jednak wciąż prowadzi i trenuje niesławną drużynę Garowników Spod Południowej Bramy. Wykorzystując Grunpark (zob. str. 47) jako pole treningowe, ekipa robotników utrzymała swoją reputację jako najbardziej profesjonalny zespół snotballowy w mieście-państwie. Ich spotkania ze Wschodnimi Dozorcami ze Starego Kwartalu są naprawdę godne podziwu, widz musi jednakże pamiętać, by starać się wyjść cało z rozróby, która nieodmiennie następuje po meczu!

22. Smocze piwa (browar)

Jest to niewielki browar, zaopatrujący większość miejskich piwiarni. Produkowane tu ale ma charakterystyczny drożdżowy smak i jest *bardzo* mocne (-10 do wszelkich testów trucizny).

Właścicielem zakładu jest Hilberry Stilburg, halfling. Większość prac przy warzeniu piwa wykonują jego czeladnicy, którzy nawet nie wiedzą, że ich mistrz jest równocześnie uzdolnionym alchemikiem, o którego istnieniu Gildia Alchemików i Czarodziejów nie ma zielonego pojęcia. Pod radosną fizjonomią pyzatego halflinga z różowymi policzkami kryje się całkiem paskudna osobowość. Hilberry jest absolutnie zrównoważony, spokojny i specjalizuje się w wytwarzaniu trucizn. W zamkniętym magazynku utrzymuje znakomicie wyposażone laboratorium, gdzie obecnie pracuje nad stworzeniem

specjalnej mikstury, która miałaby przeciwdziałać *Utracie Wytrzymałości* oraz początkom *Trupiego Wyglądu* – chorobom, które trapią wielu nekromantów (zob. *WFRP*, str. 138-139).

Najlepsi klienci Hilberry'ego pracują, jak łatwo się spodziewać, dla Człowieka, ale halfling pilnuje, żeby wszystkie transakcje załatwiać po zmroku, kiedy jego czeladnicy znajdują się już w swych domach w Dzielnicy Południowej.

SPOTKANIA

Dzielnica Południowa

Rzut K100

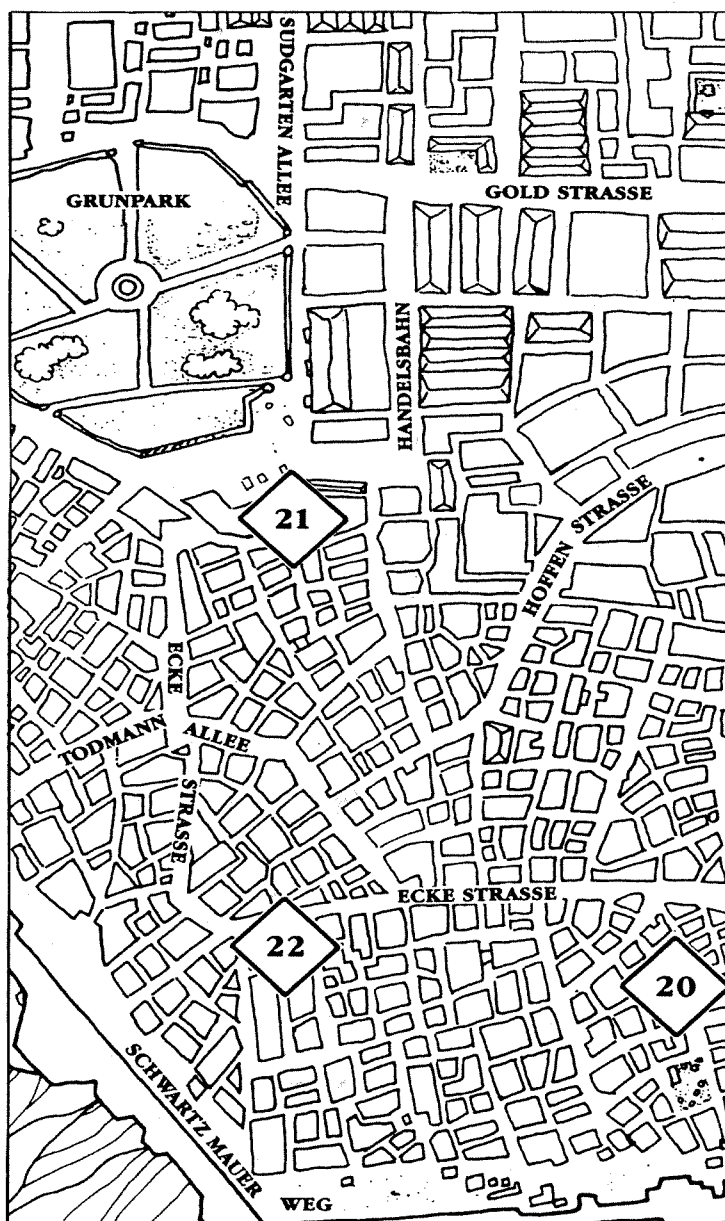
Dzień	Noc	Spotkanie
01-05	-	Agitator
06-10	01-10	Stręczyciel
11-20	11-15	Żebrak

21-75	16-60	Obywatel
76-80	61-75	Pijak
81-85	76-79	Komik
86-87	80-90	Rabus
88-92	91-92	Przekupień
93-99	93-96	Kieszonkowiec
93	97-00	Reketer

Ostwald

Rzut K100

Dzień	Noc	Spotkanie
01-05	-	Agitator
06-10	01-20	Stręczyciel
11-20	21-25	Żebrak
21-60	26-50	Obywatel
61-65	51-65	Pijak
66-70	66-68	Komik
71-80	69-85	Rabus
81-85	86-88	Przekupień
86-97	89-95	Kieszonkowiec
98-90	96-00	Chuligan



G. DZIELNICE NEUMARKT I OSTTOR

NEUMARKT

Altmarkt (zob. str. 37) zaopatruje miasto głównie w żywność, za to na targowiskach Neumarktu handluje się wszelakimi innymi towarami. W dzielnicy znajduje się kilka bazarów, poprzedzielanych warsztatami rzemieślniczymi i różnego rodzaju budynkami mieszkalnymi. W południowo-wschodnim rogu, po przeciwnej stronie niż Altmarkt, leży Gerberbahn, zaulek miejskich farbarzy, garbarzy i sukienników. Nieco dalej na północny-zachód znajduje się Schmiedestrasse, gdzie większość stanowią pracujący w metalu oraz Topferplatz, kwartał garncarzy. Poza warsztatami można tu również znaleźć siedziby wielu pomniejszych gildii rzemieślniczych.

W czasie dnia roi się tu od kupujących i handlowców, czeladników spieszących z posłaniem, sług i gospodarzy, odwiedzających warsztaty itp. Jest także wielu żebraków, komików, kieszonkowców, szarlatanów, oszustów i innych, którzy żyją z tłumu.

W nocy kręci się tu niewielu ludzi. Z rzadka można dostrzec czeladnika, podążającego gdzieś na polecenie swego mistrza, albo niewielkie grupki wyzywająco odzianych młodych ludzi, kierujących się do „Upadku Templariusza” (lokacja 25) na upojny wieczór. Pojawiają się przy nich czasem żebracy i komicy, próbujący coś wyciągnąć od zabawowo nastrojonych młodzików. Zdarzają się napady rabunkowe, można również napotkać grupkę agentów lokalnego reketera, spieszących na ciche rozmowy z jakimś rzemieślnikiem, poświęcone opóźnieniom w płaceniu „składek ubezpieczeniowych”...

Patrole Straży

W ciągu dnia można tu spotkać kilka niewielkich oddziałków Straży (2-5), ale często strażnicy sami oglądają wystawione na sprzedaż towary. Jednostki elitarne wysyła się w ten rejon tylko w wypadku jakichś poważniejszych zamieszek. W nocy patrole straży przechodzą co 4-5 godzin.

OSTTOR

Na obszarze pomiędzy wschodnią a południowo-wschodnią bramą można znaleźć przede wszystkim domy klasy średniej. Tylko nieliczne z nich mają wspólne ściany z innymi, większość posiada własne patio, a wszystkie są wygodne i dobrze urządzone, choć może nie nazbyt przestronne. Jest tu mniej warsztatów, za to więcej przyzwoitej lub całkiem dobrej jakości restauracji i hoteli. Ulice są nieco węższe niż w dzielnicy Westtor-Sudgarten (często porównywanej z Osttor), a domy nieco mniejsze, ale tylko nieznacznie. Mimo to Osttor jest uznawany za dzielnicę niższej klasy średniej, co wydaje się wynikać jedynie z faktu, że nie jest położony w modnej, północno-zachodniej części miasta. Większość populacji składa się z urzędników niższej i średniej rangi przeróżnych komisji i organizacji kupieckich oraz z całkiem dobrych rzemieślników, którzy cenią bliskość Neumarktu.

W czasie dnia na ulicach i placach przebywa wielu mieszkańców, komików, trochę żebraków, służących, łobuziaków itp. W czasie godzin szczytu można tu napotkać kieszonkowców i złodziei.

W nocy można ujrzyć grupki imprezowiczów w drodze do „Upadku Templariusza” (lokacja 25, dalej), nielicznych żebraków, komików, kieszonkowców, z rzadka gang rabusi.

Patrole Straży

Patrole Straży Miejskiej pojawiają się w odstępach 2-3 godzin zarówno w dzień, jak i w nocy, a szansa na napotkanie jednostki elitarniej wynosi 10% (zob. str. 93).

LOKACJE

23. Królewska Akademia Muzyczna

Jest to ogromny, wysoko sklepiony budynek, siedziba Orkiestry Middenheim i jedno z centrów życia kulturalnego miasta. Przez cały rok odbywają

się tu koncerty i inne imprezy, których szczególnie wiele organizuje się w czasie festiwalu. Akademię Muzyczną sponzoruje sam graf, a wśród jej mecenasów wymienia się wielu znanych dygnitarzy.

Dyrektorem Królewskiej Akademii jest Eberhardt Geiger, emerytowany kupiec, zajmujący się wszystkimi aspektami finansowymi działalności placówki i orkiestry. Jego podwładnymi są zarządca sal, Axel Buhnleiter, oraz Amadeus Tonkunst, Dyrektor Muzyczny. Buhnleiter odpowiada za utrzymanie sali koncertowej, która może pomieścić 250 osób, sprzątanie jej i czyszczenie oraz za personel obsługujący gości. Tonkunst kieruje wszystkimi artystami występującymi w Akademii i odpowiada za układanie corocznego programu koncertów. Często i gwałtownie spiera się z Geigerem o zawartość programu, ponieważ sam stale próbuje wprowadzić nowe, awangardowe dzieła, żeby poszerzyć horyzonty publiczności, zaś dyrektor Akademii woli bezpiecznie trzymać się starych, klasycznych utworów.

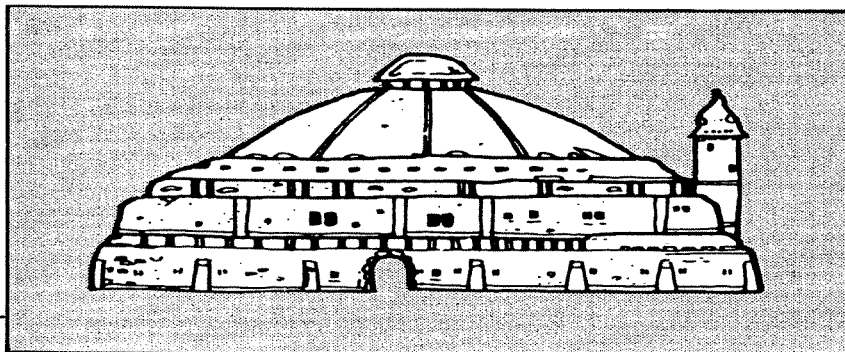
Zazwyczaj koncert lub inne wydarzenie artystyczne odbywa się w ostatnim tygodniu każdego miesiąca oraz przy szczególnych okazjach, takich jak urodziny grafa. Poza tym w połowie zimy organizowany jest trzydniowy festiwal muzyki religijnej, który jest jednym z elementów głównych obchodów ku czci Ulryka. W czasie Tygodnia Karnawałowego Królewska Akademia Muzyki jest gospodarzem wielu atrakcyjnych imprez.

Ceny biletów są różne, w zależności od wydarzenia i jakości miejsc. Miejsca na normalne koncerty programowe kosztują od 1zk (na ławie z przodu) aż do 5zk (w łoży), zaś w wypadku specjalnych imprez mogą być dwu- lub trzykrotnie droższe.

24. Śpiewający Księżyc (kabaret/bar)

Jest to nocny lokal, którego właścicielem i zarządcą jest Kirista Kallarial, elfka. Uwielbiają to miejsce żyjące w mieście elfy oraz esteci innych ras o wyrobionym smaku. Atmosfera jest stylowa i luźna, a wystrój, podobnie jak w „Żniwiarskiej Gęsi” (zob. str. 34), ma specyficzny, elficki charakter.

Wstęp dozwolony jest jedynie dla członków klubu, składka wynosi 200zk rocznie, a nie zrzeszonych wpuszcza się jedynie wtedy, jeśli są elfami (opłata za wstęp 2zk) albo gośćmi kogoś z członków (wstęp za darmo). Krasnoludów nie wpuszcza się wcale, choć niewielu z nich miało by w ogóle ochotę tu przyjść.



„Śpiewający Księżyc” posiada wielką piwnicę, wypełnioną winami i wódkami z całego Starego Świata, a nawet zaopatrzoną w niewielkie, „specjalny” zapas elfickich win i owocowych brandy. Ceny są wysokie, ale jakość napitków całkowicie je usprawiedliwia. „Specjalny” zapas nie jest na sprzedaż – korzysta z niego jedynie Kirista oraz szczególnie przez nią cenieni elficcy goście.

Rallane Lafarel, Nadworny Minstrel (zob. str. 85) regularnie odwiedza „Śpiewający Księżyc”, dając od czasu do czasu improwizowane recitale, a jeśli jest w nastroju, to przylącza się nawet do barowej orkiestry. Stałym gościem jest również Allavandrel Fanmaris, Łowczy (str. 84), a czasami oba elfy wprowadzają do klubu Dietera Schmie-dehammera (str. 88), Szampierza Grafa, jak twierdzą – w nadziei, że uda się w niego wpoić nieco kultury. Powiada się w mieście, że Rallane i Allavandrel toczą przyjazne współzawodnictwo o względy Kiristy, ale lekki i dowcipny ton, w jakim cała trójka ze sobą rozmawia i żartuje, sugeruje, że po prostu dobrze im wszystkim ze sobą.

„Śpiewający Księżyc” jest znany z niezwykłego kabaretu – występują tu często pożeracze ognia, ludzie-gumy, mistrzowie wyzwalania się z więzów, a zawsze są w tym lepsi niż ci, którzy występują na ulicach. Poza tymi sztukami kabaret szczyty się najlepszymi muzykami i śpiewakami w Middenheim (poza Królewską Akademią Muzyczną).

25. Upadek Templariusza (koktajl-bar/restauracja)

Właścicielem restauracji jest Cudowny Georg Mikael, a prowadzony przez niego „Upadek Templariusza” to ulubiony nocny klub dla młodych nadążających za modą. Tutaj *należy* być. Lokal jest bardzo dekadentcki, a choć nie obowiązuje żadna opłata za wstęp, wpuszczani są tylko ci, którzy ubierają się zgodnie z ostatnim krzykiem, a raczej *wrząskiem* – mody.

W salach zawsze roi się od mocno umalowanych i wyzywająco ubranych Błędnych Młodych Cosiów (niektóre z nich ocierają się wręcz o transwestytyzm), udających, że nie ma jutra i pijających ostatnio wymyślone, najostrejsze koktajle (i nie starających się ukryć faktu, że na koktajlach bynajmniej się nie kończy...) Ceny są niemal równie wyzywające jak klienci, ale regularni goście uważają, że warto płacić dodatkowe pieniądze za przebywanie w centrum mody.

Koktajle w „Upadku Templariusza” są wprost fenomenalne. „Jaki tam ślub czystości” za 18/- jest uznawany za niezły, ale aktualnym *pièce de resistance* (i jednocześnie ostatnim krzykiem mody wśród młodych degeneratów) jest niesamowity „Spokój, szczeniaku”, który kosztuje 45/- i stanowi mieszaninę niezliczonych alkoholi, wpompowanych w żołądek wypatroszonego młodego psa. Nie pytajcie nawet, jak to

się pije... Wprawdzie w „Upadku Templariusza” spożywa się głównie koktajle, a dla każdego, kto wymyśli nowy przepis, przewidziano nagrodę w postaci darmowej porcji, jednak przybytek ten posiada również kiepski zapas win. Każdy, kto poprosi o miód lub piwo, naraża się na ostracyzm.

26. Biura Komisji Zdrowia, Edukacji i Opieki Społecznej

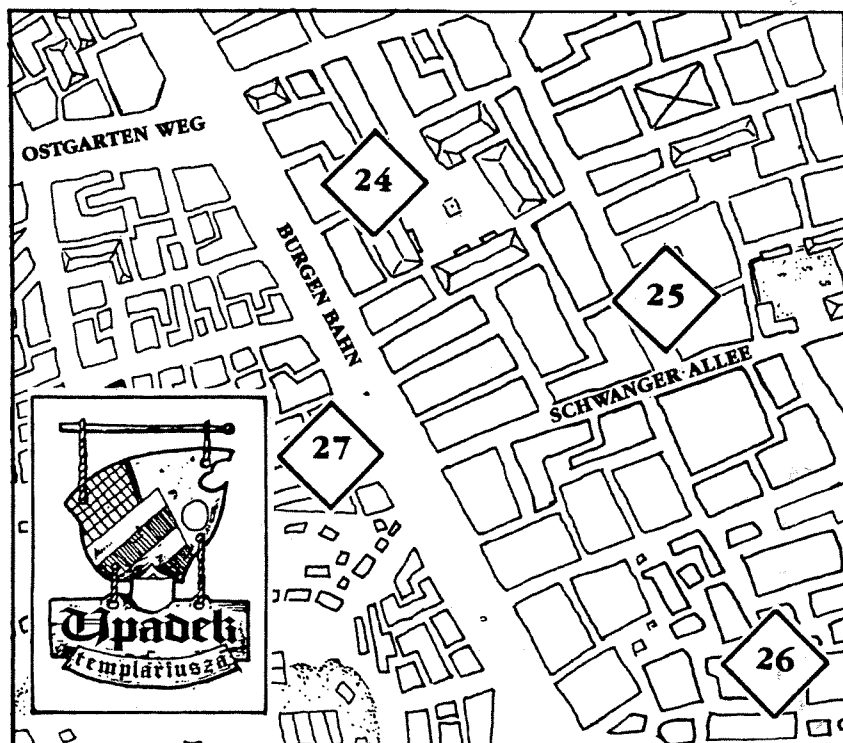
Biura komisji mieszczą się w pospolitym budynku z szarego kamienia na Ost Weg. Szczegóły dotyczące działalności tej instytucji można znaleźć na str. 17.

27. Biura kompanii przewoźniczej Zamkowa Skala

Współwłaścicielami Zamkowej Skali są Gunnar Guildenstern i Rudolf Fickelstein. Guildenstern jest zarazem właścicielem „Łodzi Cyrkowej” (str. 32) i czasami wykorzystuje wydział towarowy kompanii do szmuglowania wina dla swej restauracji.

Zamkowa Skala obsługuje połączenia z Altdorfem i – ogólnie – południem, zaś Biegnący Wilk (lokacja 48, str. 50) prowadzi kursy do Marienburga i na północ.

Biura i terminal kompanii położone są na Burgenbahn. Znajduje się tam wielki Zajazd Woźniców Zamkowej Skali (zob. WFRP, str. 329) oraz garaże dla powozów, stajnie i niewielka kuźnia. W garażu można zmieścić do czterech powozów naraz, a stajnie mieszczą mniej więcej tuzin koni.



SPOTKANIA

Neumarkt

Rzut K100

Dzień	Noc	Spotkanie
01-05	-	Agitator
06-20	01-10	Żebrak
21-40	11-15	Komik
41-60	-	Kupiec
61-65	16-17	Oszust
66-80	18-20	Obywatel
-	21-80	Rabuś
81-90	81-90	Przekupień
91-95	-	Prawnik
96-00	91-00	Kieszonkowiec

Osttor

Rzut K100

Dzień	Noc	Spotkanie
01-10	01-05	Żebrak
11-75	06-60	Obywatel
76-80	61-65	Komik
-	66-80	Rabuś
81-90	81-90	Przekupień
96-00	91-00	Kieszonkowiec

H. FREIBURG

W dzielnicy Freiburg mieszkają przedstawiciele klasy średniej, a szczególnie charakter nadaje jej fakt, że tu właśnie żyje wielu uczonych, kapłanów i artystów. Standard domostw jest podobny jak w innych dzielnicach klasy średniej, ale atmosfera nieco bardziej swobodna.

Jest tu kilka niewielkich jadalni, w których można zjeść znakomite gorące śniadania, małe księgarnie, sklepiki z antykami i przedmiotami egzotycznymi, warsztaty rzemieślnicze i nieco mniej pijaków niż gdzie indziej. Za to mieszkający tutaj często bywają naprawdę ekscentryczni.

W czasie dnia w dzielnicy roi się od gospodarzy domów i lokajów, wypełniających swoje obowiązki, uczonych i studentów, odwiedzających księgarnie i kawiarnie (uczonych można odróżnić po tym, że zazwyczaj wstają wcześniej niż studenci...), a czasami tancerzy lub ulicznych komików. Inaczej niż w innych częściach miasta, wśród ulicznych komików we Freiburgu można napotkać prawdziwych artystów, jak również poetów i mimów – rozrywki uliczne podkreślają ogólną atmosferę tej dzielnicy – siedliska bohemy artystycznej.

W nocy niewiele się zmienia. Artysci niemal wszystkich profesji ożywają ulice Freiburga do białego rana. Główna różnica polega na tym, że zwiedzających księgarnie uczonych zastępują studenci, kierujący się do okolicznych gospód. Rabusie i inni złoczyńcy są tutaj rzadkością – zacy pochodzą być może z bogatych rodzin, ale sami rzadko kiedy posiadają dość cennych rzeczy, żeby warto ich było okradać. Z rzadka pojawia się ekipa łobuzów ze Starego Kwartalu, żeby poturbować kilku młodych ludzi, ale takie zamieszki nigdy nie trwają długo.

Patrole Straży

Straż Miejska pojawia się co 3-4 godziny zarówno w nocy, jak i w dzień. Co dziesiąty patrol jest jednostką elitarną (zob. str. 93).

LOKACJE

28. Świątynia Sigmara

Jest to imponująca, a zarazem surowa w wystroju kamienna budowla, pyśniąca się znakomicie wykonanymi gargulcami (nieożywionymi, naprawdę!) oraz potężnym ołtarzem. Większość mieszkańców Middenheim wyznaje raczej Ulyrka niż Sigmara, lecz całkiem sporo wyższych rangą funkcjonariuszy

miejskich oraz wojskowych pojawia się tutaj na nabożeństwach. Cynicy uważają, że jest to po prostu próba pozyskania względów Imperium.

Głównym kapłanem świątyni, noszącym dumny tytuł Wielkiego Kapitułarza Nordlandu, jest niejaki Werner Stolz, którego w obowiązkach wspomaga sześciu młodszych kleryków i 6 nowicjuszy (więcej szczegółów na temat tego kultu znajdziesz w **WW** str. 19).

Stolz cieszy się wyjątkowymi łaskami Wielkiego Teogonisty z Altdorfu, lecz jego obecna pozycja i stanowisko są wielce delikatne. Przewodzi kultowi w Nordlandzie, gdzie ludność przynajmniej akceptuje wierzących w Sigmara, ale fakt, że jego siedziba mieści się w Middenheim sprawia, że jest zarazem bardzo podatny na polityczne intrygi Arcykapłana Ar-Ulyrka (str. 84) i jednocześnie cennym szpiegiem w obozie wroga. Wielu, w tym także sam Stolz, uważa, że jeśli dobrze sprawdzi się na stanowisku Wielkiego Kapitułarza, to uzyska znakomitą rekomendację na zostanie następcą Yori XV, obecnego Wielkiego Teogonisty. Więcej informacji o religijno-politycznej sytuacji w Middenheim można znaleźć na stronach 12-15.

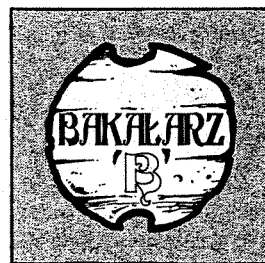
Poza obowiązkami Wielkiego Kapitułarza, Stolz jest nominalnym naczelnikiem Szkoły Gragh Mar, związanej ściśle ze świątynią. Uczelnię prowadzą bracia ze specjalnego zakonu kultu, a celem jej istnienia jest edukacja dzieci pomiędzy ósmym a trzynastym rokiem życia na wyznawców Sigmara.

Świątynia stara się co roku jak najgłośniej uczcić główne święto Kultu Sigmara, osiemnasty dzień miesiąca Sigmarszeit, czyli pierwszy dzień lata. Z tej okazji przez Freiburg przechodzi procesja, a w świątyni urządza się całonocne nabożeństwo. Większość uroczystości wypełnia zazwyczaj Stolz swoim „specjalnym pokazem ogni piekielnych”, czyli kazaniem, w którym żarliwie nakłania wiernych, aby byli „szczególnie czujni, bowiem Piętno Chaosu jest wszędzie wokół nas! Strzeżcie się Wewnętrznego Wroga!”

29. Bakalarz (hotel)

Ceny: od 5zk (pokój jednoosobowy bez wyżywienia) do 10zk 7/6 (pokój dwuosobowy, pełne wyżywienie)
Obsługa: 6 osób plus właściciele
Pokoje: 8 jednoosobowych, 8 dwuosobowych

„Bakalarz” to doskonały hotel. Prowadzą go Hugo i Petra Schmidt z pomocą sześciu pracowników; budynek



wyposażony jest w szesnaście pokoi i tajnie dla tuzina koni.

Hugo jest znanym zbieraczem antyków i egzotycznych bibelotów, co czyni z jego hotelu miejsce zatłoczone, lecz miłe i pełne niespodzianek. Przyjaźni się z Kancelerzem Sparsamem (str. 88) dzięki wspólnemu zainteresowaniu antykami, które czasami kupuje dla niego na aukcjach. Hugo jest w stanie wylicytować przyzwoite ceny dla przedmiotów, które zdróżałyby nieprawdopodobnie, gdyby ktokolwiek dowiedział się, że zainteresował się nimi tak wysoko postawiony dygnitarz jak Kancelarz. Obaj mężczyźni trzymają więc swoją przyjaźń w sekrecie, zaś Sparsam jedynie z rzadka bywa w lokalu Schmidta.

Klientela składa się głównie z uczonych, studentów, czarodziejów i podobnych typów, zjawiających się tu, aby pić, rozmawiać lub grać w szachy. Do dyspozycji gości jest dwanaście zestawów szachów, różnego rozmiaru i rodzaju, w tym także zestawy z Arabii, Indu i Nipponu. Sam Hugo również jest doskonałym graczem i często osobiście siada do stolika ze swymi klientami. Potrafi grać zarówno w wersję z Nipponu, jak i ze Starego Świata. Partia szachów jest tutaj niezłym wstępem do rozmowy, podczas której można się wiele dowiedzieć.

30. Czerwony Księżyc (kabaret/bar)

„Czerwony Księżyc” to jednocześnie kabaret i bar, prowadzony przez Evę Dietrich, postać niezwykle malowniczą, a jednocześnie będącą w mieście synonimem *femme fatale*. Wygląda na mniej więcej pięćdziesiąt lat, ale krążą plotki – rozsiewane zwłaszcza przez zazdrosne kobiety – że w rzeczywistości jest o wiele starsza, a swój młody wygląd utrzymuje dzięki magicznym sztukom. Rzeczywiście, czasów sprzed otwarcia „Czerwonego Księżyca” nie pamięta zbyt wielu mieszkańców Middenheim, ale choć na temat przeszłości i historii Evy krąży wiele plotek, to jednak prawdy nie zna nikt poza nią samą.

Oplata za wstęp wynosi 35/-. Madame Eva obniża ją nieco dla regularnych klientów (szczegóły dotyczące innych



cen znajdziesz na str. 26). Dwaj bramkarze, Hannes i Karl, są naprawdę ogromni i potężnie zbudowani, więc choć wielu odchodzi sprzed drzwi z kwitkiem, to jednak nikt nie próbuje się awanturować. Wystrój składa się głównie z pluszów i jest nieco pretenjonalny – żona jednego z klientów opisała go nieco nieuprzejmie jako „prawie, choć nie całkiem burdel, za to niezwykle przepłacany”.

Na piętrze znajduje się niewielkie kasyno (przyrządy do obsługi gier są uczciwie nastawione), a parter zajmuje sala barowa ze sceną, na której przez cały wieczór gra trzysobowa orkiestra, podczas gdy madame Eva przechadza się dostojnie od stolika do stolika.

Klienci „Czerwonego Księżyca” stanowią przekrój wyższej i wyższej-sredniej klasy miasta. Klub zaczyna wypełniać się około godziny dziesiątej wieczorem. Kabaret jest zazwyczaj dość śmiały, ale nigdy wulgarny. Kulminacja wieczoru następuje o północy, kiedy Eva wchodzi na scenę w ognistej czerwonej sukni z tafty i zaczyna śpiewać swoim głębokim, lekkim zachrypniętym głosem. Kiedy rozlega się jej głos, na sali zapada pełna uwielbienia cisza.

W „Czerwonym Księżycu” bywa regularnie wielu znanych ludzi. Zastępczyni Arcymaga, Janna Eberhauer, często odwiedza klub i pozostaje w bardzo zażyłych stosunkach z Evą. Gdzieniegdzie powiada się, że Janna dostarcza Evie magicznych eliksirów, których ta ostatnia ma ponoć potrzebować do utrzymania swego wyglądu. Inni mówią, że to matka i córka, ale nikt nie jest w stanie podać żadnego dowodu, że rzeczywiście tak jest. Rzadszym gościem w kabarecie jest Emmauelle Schlagen, jedna z dam dworu (str. 86), która przybywa tutaj od czasu do czasu, aby oddać się hazardowi. Zazwyczaj zjawia się w towarzystwie wysokiej rangi oficera Rycerzy Panter albo kandydatek na damy dworu.

31. Budynek Gildii Alchemików i Czarodziejów

Jest to dwupiętrowy budynek, zbudowany z wielkim rozmachem, choć w ekscentrycznym stylu, który wyglądałby nie na miejscu wszędzie, lecz nie we Freiburgu. Arcymagiem i Naczelnikiem Gildii jest Albrecht Helseher (zob. str. 88), który mieszka na

najwyższym piętrze budynku. Pozostałe kondygnacje zajmują biura, warsztaty i magazyny.

Reputacja miasta jako magicznej stolicy Imperium sprawia, że do gildii stale przybywają liczni kandydaci na czeladników, z których jednak tylko niewielu może liczyć na przyjęcie (zob. uwagi na str. 18). Ci, którzy zdołają się zakwalifikować, poddawani są treningowi czarodziejskiemu, z którym nic nie może się równać. Kandydat uczy się tu *wszystkich* niespecjalistycznych zaklęć magii wojennej (dostępnych tylko dla członków), ale za wysoką cenę (zależną od Mistrza Gry). Członkowie gildii mają również dostęp do szkoleń w magii iluzyjnej. Nie wykłada się tutaj elementalizmu, a demonologia i nekromancja są zakazane prawem.

Gildia posiada nieźle wyposażoną bibliotekę, kilka laboratoriów badawczych oraz zestaw doskonałych składników do czarów z poziomów 1 do 3. Oczywiście, całe to wyposażenie jest dostępne jedynie dla członków.

32. Collegium Theologica

Collegium zostało założone w 1762 roku w celu kształcenia młodych ludzi na kapłanów Ulyrka i wspierania studiów oraz rozpowszechniania religijnych publikacji kultu. Zakres działalności został od tego czasu znacznie poszerzony i obecnie obejmuje niemal wszelkie tematy, od historii sztuki aż po opracowywanie bardziej bezpiecznych metod wytwarzania prochu strzelniczego. Choć Collegium nie posiada oficjalnej imperialnej licencji na prowadzenie działalności uniwersyteckiej, pod wszelkimi względami zachowuje się jak każda inna uczelnia, a wykładowcy uważają swoją uczelnię za równie dobrą, jak uniwersytety w Altdorfie i Nuln.

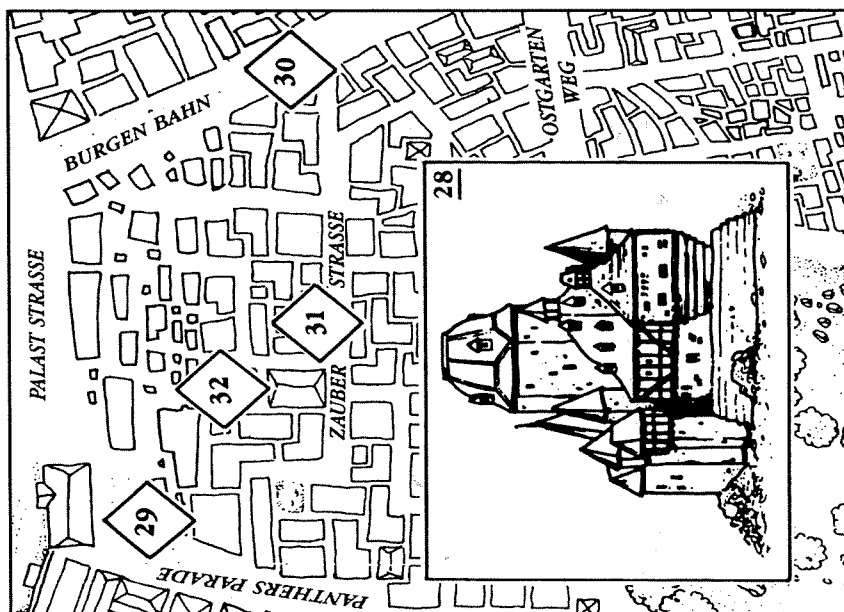
Największym wydziałem jest Departament Studiów Religijnych i Źródłowych, znany powszechnie jako DSRZ, utrzymujący się z funduszy pochodzących ze skarbów grafa i Świątyni Ulyrka oraz donacji od bogatych obywateli miasta. Darowizny stanowią podstawę do odliczeń podatkowych i są istotnym źródłem dochodów. DSRZ zarządza największą biblioteką w Middenheim, w której można znaleźć zarówno dzieła historyczne i prawnicze, jak też religijne publikacje Kultu Ulyrka. Książnicą opiekuje się dwóch pełnoetatowych bibliotekarzy, Hermann Grosz i Hugo Durchfall. Biblioteka jest w zasadzie dostępna dla badaczy – posmarowanie srebrem dłoni bibliotekarzy naprawdę czyni cuda – ale wyniki mogą pojawiać się bardzo powoli, ponieważ obaj panowie są w podeszłym wieku i przywykli do spokojnego życia uczelni.

Co roku przyjmuje się około pięćdziesięciu nowych studentów za opłatą 50zk. Zależnie od Mistrza Gry, bogacowie mogą podejmować tu naukę takich umiejętności jak *historia, prawo, dodatkowe języki, astronomia, heraldyka i teologia*.

SPOTKANIA

Rzut K100

Dzień	Noc	Spotkanie
01-10	01-05	Żebrak
11-50	06-40	Obywatel
51-60	41-45	Komik
-	46-60	Rabuś
61-70	61-65	Przekupień
71-80	66-80	Lokaj
81-85	81-90	Kieszonkowiec
91-92	-	Uczony
93-96	91-98	Student
97-00	99-00	Czarodziej



I. DZIELNICA WYND

Dzielnica Wynd to południowo-wschodni kraniec miasta, w którym znajdują się głównie warsztaty rzemieślników i składy kupieckie. Z rzadka można tu spotkać domostwa mieszczan z niższej i średniej klasy, zaś tawerny i hotele są przeważnie przeciętnej, czasem niskiej kategorii.

Większość budynków w okolicy zbudowanych jest prosto i funkcjonalnie, bez jakichkolwiek prób zdobienia, czemu zresztą trudno się dziwić, jeśli wziąć pod uwagę, że postawiono je po to, aby w nich pracować, a nie jako mieszkania. Niektóre rejonu wyglądają na biedniejsze niż inne i tam właśnie skupiają się szare kamienice z mieszkaniem dla biedaków. Ogólnie jednak ulice i podwórka są względnie czyste i porządnie utrzymane, a dokoła nie widać oznak nędzy, tak charakterystycznych dla Starego Kwartalu i Ostwaldu.

Większość „zwykłych” rzemieślników posiada swoje warsztaty właśnie tutaj – do tej dzielnicy powinni się kierować bohaterowie, poszukujący stolarzy, kowali, szewców, bednarzy czy wyrabiających świeczek, szczególnie, jeśli chcą prostej, dobrze wykonanej roboty, bez żadnych fanaberii, za rozsądną cenę.

W czasie dnia Wynd roi się od kupujących i sprzedających, rzemieślników, czeladników, robotników i stajennych, prowadzących konie do jednej z wielu okolicznych stajni. Czasem można spotkać ulicznych komików, żebraków i innych.

W nocy na ulicach nadal panuje ruch: czeladnicy i lokaje spieszą ze zleceniami od swych panów, niektórzy tancerze i żebracy pracują do późna lub nawet do rana, niekiedy można napotkać grupkę rabusiów albo reketerów, prowadzących własne, podejrzane interesy.

Patrole Straży

Patrole Straży Miejskiej zjawiają się w okolicy co 2-3 godziny w ciągu dnia i co 5-6 godzin w nocy. Co dzięsiały z patroli jest jednostką elitarną (zob. str. 93).

LOKACJE

33. Kaplica Grungniego

Wejście do świątyni wiedzie przez niepozorne wrota, umieszczone pomiędzy dwoma budynkami na Wendenbahn. Zadaszona alejka przez kilka metrów schodzi ostro w dół, po czym skręca w lewo i wiedzie jeszcze dalej pod ziemię, pod budynkami stojącymi na powierzchni. Mniej więcej dwanaście

metrów pod powierzchnią ulic tunel otwiera się na wielką jaskinię, wykutą niegdyś przez miejskie krasnoludy i przerobioną na Kaplicę Grungniego.

Jaskinia składa się z dwóch głównych sal, zewnętrznej i wewnętrznej. W sali zewnętrznej znajduje się wielka statua bóstwa, wysokości ponad dwóch metrów, przedstawiająca Grungniego, opierającego się o swój kilof po otwarciu drogi do podziemnego świata. Nie krasnoludy bardzo rzadko wchodzi do tego sanktuarium. Jest to wielki zaszczyt, którego nigdy i pod żadnym pozorem nie udziela się elfom.

Wewnętrzna sala jest mniejsza, a wejść do niej mogą tylko krasnoludy. Stoi tu kolejna statua Grungniego, o wysokości około 120 centymetrów, wykonana z litego brązu, z niewielkimi klejnotami osadzonymi w helmie i pasie. Pomiedzy niekrasnoludzkimi złodziejami krąży plotka, że posąg jest w rzeczywistości zrobiony ze złota, a klejnoty, którymi jest wysadzany, są tak naprawdę wielokrotnie większe. Jak na razie żaden z rabusiów nie ośmielił się włamać do świątyni – a przynajmniej nic o tym nie wiadomo. Plotki z pewnością biorą się z powszechnej w mieście wiedzy, że krasnoludy, które pomagały budować fortecę, z której potem wyrosło miasto, odkryły niewielkie żyły złota w skale Fauschlag. Większość kruszcu znalazła się w miejskim skarbcu pod Middenpalazem albo została przerobiona na monety przez Mennicę Włóczni.

Powiada się także, że przez świątynię można dostać się do Podziemnego Miasta (zob. str. 63), ale tylko krasnoludy wiedzą to na pewno i nie chcą dzielić się swą tajemnicą.

Posługę w kaplicy sprawuje Mungrim Dalmin, osobnik surowy i poważny, nawet jak na krasnoluda. Stracił prawe ramię w walce z oddziałem orków, mniej więcej osiemdziesiąt lat temu i wkrótce potem przybył do miasta jako nowicjusz. Mieszka w apartamencie składającym się z serii niewielkich jaskiń, usytuowanych za świątynią i rzadko wychodzi na powierzchnię. Jeśli musi coś załatwić, wysła nowicjusza imieniem Jodur Gnagrum. Jodur jest cichym i spokojnym krasnoludem, robiącym wszystko we własnym, niezbyt szybkim tempie, co często niezwykłe irytuje Dalmina. Hobby Jodura to cięcie klejnotów, doskonale pasujące do jego cichej i cierpliwej natury.

Kaplica jest zazwyczaj pierwszym przystankiem dla każdego znaczącego krasnoluda, odwiedzającego miasto. Można tu spotkać dygnitarzy z Gildii

Krasnoludzkich Inżynierów, kierowników kopalni z Gór Środkowych, a od czasu do czasu nawet wysoko postawionego funkcjonariusza Kultu Grungniego. Niemal cała krasnoludzka populacja miasta pojawia się tu co dzień dni na nabożeństwie.

34. Budynek Gildii Architektów i Murarzy

Jest to najważniejsza z Gildii Rzemieślniczych, skupiająca wszystkich niekrasnoludzkich murarzy i architektów. Krasnoludy odpowiednich profesji należą oczywiście do Gildii Krasnoludzkich Inżynierów (lokacja 36 dalej).

Pomiedzy obydwoma organizacjami panuje zawodowa rywalizacja, ale nie zabarwiona niezdrową zawiścią. Gildia Architektów i Murarzy otrzymuje zlecenia od świątyni i tych, którzy chcą zbudować lub naprawić coś w ludzkim stylu, zaś Gildia Inżynierów zajmuje się wszelkimi pracami podziemnymi oraz utrzymaniem wiaduktów i wyciągów krzeselkowych. Graf i władze miasta starają się równo dzielić zlecenia publiczne pomiędzy obie gildie, aby uniknąć sporów i oskarżeń o stronniczość.

Siedziba gildii nie jest duża, ale mimo to robi wrażenie: piętrowy budynek, pokryty żyłkowanymi płytkami łupku z dwiema marmurowymi kolumnami przy wejściu. Poza pomieszczeniem dla władz gildii, budowla jest także rodzajem wystawy dzieł członków organizacji, wskutek czego wiele w niej jest cudoznych, ale całkiem niepotrzebnych elementów architektonicznych.

Jeśli któryś z twoich bohaterów pragnie zmienić profesję na rzemieślnika (albo nawet mistrza rzemieślniczego), to najprawdopodobniej zostanie skierowany właśnie tutaj (ale pamiętaj o wskazówkach ze str. 18 na temat gildii w Middenheim).

35. Biura Komisji Robót Publicznych

Jest to pospolity, szary i niczym nie wyróżniający się budynek, przycupnięty przy Market Weg. Usługi i działalność komisji opisaliśmy już na stronie 17.

Powszechnie wiadomo, że można tu znaleźć liczne mapy i plany ulic i kanalizacji miasta oraz plany wielu budynków użyteczności publicznej. Zwłaszcza te ostatnie nie są ogólnie dostępne, ale list polecający od któregoś z Magistrów Praw może zapewnić bohaterom możliwość rzucenia okiem na niektóre z map o niewielkim znaczeniu politycznym i strategicznym.

36. Biura Gildii Krasnoludzkich Inżynierów

Niewielki, nie rzucający się w oczy budynek, stojący przy Wendenbahn niedaleko Kaplicy Grungniego. W odróżnieniu od siedziby Gildii Architektów i Murarzy, ta budowla nie jest szczególnie odobna czy wymyślna. Gildia Krasnoludzkich Inżynierów polega głównie na swej reputacji. Do organizacji należy większość mieszkających w mieście krasnoludów. Gildia naprawdę bardzo starannie pilnuje, żeby w Middenheim nie było żadnych *partaczy*, wykonujących bez licencji prace inżynierskie i budowlane.

Gildia Inżynierów oraz Kaplica Grungniego to dwa ogniska, skupiające krasnoludy mieszkające w Middenheim, i znakomite punkty kontaktowe dla każdego krasnoluda, który pragnie zadowolić się w mieście. W odróżnieniu od gildii ludzkich, krasnoludy z radością przywitają każdego kandydata (własnej rasy!) i zawsze z przyjemnością udzieli mu wszelkich nauk. Rozległe archiwum map, należących do gildii, oraz informacje o tych częściach Podziemnego Miasta, których krasnoludy wciąż jeszcze używają (zob. str. 63) są zazwyczaj niedostępne dla nowo przyjeźdźców, dopóki nie zadowolą się oni w mieście (można ich uznać za zadowolonych, jeśli mieszkają tu dłużej niż rok).

37. Kompania Przewozowa Windhund (przykrywką dla Purpurowej Dłoni)

Jest to niewinnie wyglądający budynek magazynowy, mieszczący oficjalnie

biura mało znanej kompanii Windhund, zarządzanej przez niejakiego Theodora Glucksteina. W rzeczywistości jednak, jest to jeden z głównych ośrodków oddającego cześć Tzeentchowi Kultu Purpurowej Dłoni (zob. str. 58-60).

Interesantów wita Theodor, surowo wyglądający mężczyzna w podeszłym wieku, który informuje każdego, że kompania jest w pełni obłożona zamówieniami na kolejnych sześć miesięcy. Rzeczywiście, regularnie widać przyjeżdżające i odjeżdżające wozy, ale są one albo wyładowane kontrabandą, albo jadą wyłącznie w celu przekazania tajnych wiadomości od i do licznych komórek kultu, rozsiadanych po całym Imperium.

Każdy, kto poobserwuje budynek przez kilka dni, zauważy również, że na jego dachu przysiadła niezwykle wiele gołębi. Nic dziwnego: są to gołębie pocztowe Theodora, który używa ich do utrzymywania kontaktów z innymi członkami kultu w mieście.

Theodor nie jest jednak głową kultu. Ten wątpliwy zaszczyt przypadł w udziale niejakiemu Salladh-bar Wielkiemu – arabskiemu nekromancie w nieokreślonym wieku. Został wynajęty przez kult do prowadzenia badań nad tworzeniem zombich, pracuje jednak jednocześnie nad wieloma projektami. Obecnie zajmuje się zagadnieniem ożywiania ciał w taki sposób, aby nie były podatne na *niestabilność*, tworzeniem zombich zdolnych do regeneracji oraz superzombich, których można poinstruować, aby wykonywali jakies proste zadanie, po czym pozostawić ich bez kontroli.

Działalność kultu zapewnia czarownikowi niezłe wyposażenie do prowadzenia eksperymentów. Jeśli nie wystarczają umiejętności członków, organizacja wydobywa składniki od miejskich alchemików i aptekarzy dzięki szantażowi, zaś porywacze zwłok i płatni mordercy zapewniają stały dopływ nowych trupów. Cała działalność finansowana jest w znacznej części z handlu niewolnikami. Kult porywa samotnych, młodych ludzi, nie posiadających rodzin, którzy po odurzeniu narkotykami są wywożeni przez „wydział przewozowy” w beczkach jako ładunek. Najlepszym rynkiem jest Bretonia, ale niektóre z ofiar sprzedawane są innym kultom.

Poza woźnicami i opiekunami mułów (wszyscy należą do kultu), których można spotkać w czasie dnia pracujących na dziedzińcu, w nocy kult wyręcza się w pracy zombimi Salladh-bara. Każdy, komu wpadłoby do głowy wdrapać się po zmroku na dwupółmetrową bramę dziedzińca i spojrzeć do środka, zobaczyłby pewnie trzy lub cztery zombie, zamiatające podwórzec albo ładujące czy rozładujące wóz.

SPOTKANIA

Rzut K100

Dzień	Noc	Spotkanie
01-20	01-10	Żebrak
21-60	11-30	Obywatel
61-65	-	Komik
66-67	31-70	Rabuś
68-75	-	Przekupień
76-90	71-85	Lokaj
91-95	86-00	Kieszonkowiec
96-00	-	Łapacz szczurów



J. DZIELNICA WESTOR-SUDGARTEN

Dzielnica Westor-Sudgarten rozciąga się od zachodniej bramy aż do Alei Sudgarten i Morrsparku, a na południe aż po Grunpark. Jest to jeden z czterech obszarów Middenheim, zamieszkałych przez klasę średnią. Wśród jego mieszkańców można spotkać wszelkiego rodzaju rzemieślników oraz właścicieli sklepów, pomniejszych kleryków z różnych świątyń oraz pracowników zatrudnianych przez kupców i organy administracji miasta.

Mieszkalna część dzielnicy jest podzielona na trzy obszary, coraz bogatsze, w miarę przemierzania się ze wschodu na zachód.

Cała okolica zwana jest przez miejscowych Zielonym Zakątkiem, ponieważ tu właśnie położone są dwa z czterech miejskich parków. Ulice są wąskie, ale czyste, zaś domy, zbudowane przeważnie w małomiasteczkowym stylu, przeplatane są warsztatami i kramami.

W czasie dnia tłoczno jest tu od obywateli miasta, załatwiających swoje sprawy, lokajów spieszących z posłaniem, handlarzy robiących dostawy do kramów, przekupniów, sprzedających swoje towary wprost do domów, czasem zdarzy się tancerz uliczny lub żebrak. W godzinach szczytu można tu spotkać kieszonkowców i złodziei.

W nocy robi się luźniej, ale wciąż widać sporo ludzi, zdążających na wieczorne przyjęcie albo na nocną hulanekę w mieście. Jest nieco mniej kieszonkowców, a od czasu do czasu zdarza się gang rabusi.

Patrole Straży

Patrole Straży Miejskiej pojawiają się w odstępach około 2-3 godzin w dzień i mniej więcej co 4-5 godzin w nocy. Co dziesięć z patroli to jednostka elitarna (zob. str. 93).

LOKACJE

Morrspark

Jest to jeden z czterech głównych parków publicznych w Middenheim, ale zarazem jedyny w mieście cmentarz. Ze względu na bardzo ograniczoną ilość miejsca na szczycie płaskowyżu, tylko bardzo bogaty stać na wykupienie tutaj kwatery. Południowy i wschodni skraj parku otaczają kamienne mauzolea najbogatszych i najbardziej szanowanych rodzin w mieście. Mniej zamożni obywatele palą zazwyczaj swoich zmarłych albo chowają ich poza murami, w cieniu Fauschlagu.

Grunpark

Jest to najmniejszy z parków miasta i zarazem najgorzej utrzymany. Nie wynika to jednak z braku gorliwości ogrodników, lecz raczej z tego, że graniczy z niesławnymi slumsami Ostwaldu (str. 39).

W czasie dnia park jest całkiem przyjemnym miejscem, jeśli tylko trzymać się ścieżek i nie zapuszczać zbytnio w odosobnione zakątki, w których można napotkać gang uliczny z Ostwaldu.

W nocy pojawia się w okolicy wiele młodocianych gangów z Ostwaldu i sytuacja robi się nieprzyjemna, jeśli nie wręcz niebezpieczna. Wszystkie domy wokół granic parku są otoczone wysokimi murami, których szczyty wysadzono potłuczonym szkłem, żeby zniechęcić ewentualnych włamywaczy.

38. Świątynia Shallyi

Budowla ta jest wprost cudownie piękna, choć może niezbyt przestronna. Szczyci się marmurowymi fasadami i zdumiewającymi freskami, pokrywającymi wewnętrzne ściany. W różnych porach można tu spotkać Wielką Matkę Isolde Begegnen, sześciu podległych jej kleryków i dwóch medyków, a w pobliżu znajduje się niewielki szpital, w którym kapłani opiekują się chorymi. Świątynia jest dobrze znana ze swej pracy charytatywnej i poświęcenia dla ubogich. Shallyi oddaje część wielu zwyczajnych ludzi.

W świątyni regularnie pojawiają się oficjele z Gildii Lekarzy, choć zazwyczaj żądają odprawiania specjalnych nabożeństw, zamkniętych dla pospólstwa. Kapłani krzywią się na takie zachcianki, ale zdają sobie sprawę, że lepiej spełnić fanaberie medyków, niż popaść w zatarg z ich gildią. Zadziwienie budzi jednak nieobecność w świątyni nowo przybyłego Herr Doktora – Luigi Pavarottiego (zob. str. 11-16). Isolde daleka jest od snucia podejrzeń czy rzucania oskarżeń o cokolwiek, ale nie stara się bynajmniej ukryć ciekawości co do przyczyn, dla których najwyżej postawiony medyk w mieście nie uznał jak dotąd za stosowne złożyć choćby kurtuazyjnej wizyty w świątyni.

Klerycy ze Świątyni Shallyi przemierzają uboższe obszary miasta, udzielając pomocy tam, gdzie to możliwe. W wielu przypadkach mogą swobodnie dotrzeć do miejsc, w których inni obywatele podobnego stanu nie mogliby się

w ogóle pokazać – półświatek przestępczy miasta pozostawia ich w spokoju, ponieważ napaść na Świątynię Shallyi albo kogoś z jej personelu z pewnością spowodowałaby znaczący spadek popularności sprawców napadu wśród ubogich mieszkańców miasta.

Poza pomaganiem ubogim i chorym, Świątynia Shallyi prowadzi również niewielki sierociniec i szkołę (zob. str. 13).

39. Świątynia Myrmidii

Jest to niewielka świątynia, nie wyróżniająca się niczym szczególnym, zbudowana ze zwyczajnego kamienia. Jedyną jej charakterystyczną cechą jest para strzelistych wieżyc przed wejściem. Świątynia została ufundowana kilkaset lat temu przez grupę tileańskich najemników, którzy służyli w mieście w Wieku Trzech Imperatorów. Posługę pełni tu zaledwie trzech kleryków, którym przewodzi Uli Hanseher.

Myrmidię czi niewielu mieszkańców miasta, ale świątynia trwa dzięki datkom podróżnych z południa, gdzie kult tej bogini jest bardziej rozpoznawalny. Pojawiają się tutaj regularnie wszyscy trzej Middenmarszałkowie (str. 87), choć, oczywiście, każdy z nich wyznaje przede wszystkim Ulyrkę. Najbardziej zainteresowany Myrmidią jest generał Schwermutt, który traktuje zasady jej religii jako uzupełnienie Kultu Ulyrki – według niego tworzą wspólnie kompletny i doskonały wzorzec, mówiący jak człowiek powinien podchodzić do spraw wojskowych. Poza trzema wodzami pojawia się tu również garstka niższych oficerów garnizonu, ale Świątynia Myrmidii zawsze pozostaje w cieniu bóstwa patronującego miastu.

40. Sanktuarium Morra

Niewielka, pozbawiona charakterystycznych cech Kaplica Morra znajduje się przy północnym wejściu do Morrsparku. Jest zbudowana z czarnego kamienia bez jakichkolwiek ozdób, poza posązką boga, stojącym wewnątrz nad głównym wejściem. Middenheim szczyci się tym, że posługę pełni tu aż sześciu pełnoetatowych kapłanów Morra, prowadzących nabożeństwa pogrzebowe w kaplicy przed pochówkiem poza miastem albo na cmentarzu w Morrspark. Naczelnym kapłanem jest Albrecht Zimmerman.

Odwiedzający kaplicę ma 10% szansę na to, że akurat będzie się odbywało nabożeństwo żałobne. Ciało odprawia zazwyczaj 2k10 krewnych i przyjaciół, a uroczystość prowadzi kapłan Morra, którego poziom zależy od



pozycji społecznej zmarłego. Zimmerman, jedyny kapłan trzeciego poziomu, odprawia uroczystości pogrzebowe jedynie dla zmarłych arystokratów i wysoko postawionych mieszczan.

Koszt pogrzebu zmienia się w zależności od wymaganej pompy. Kwatera cmentarna w Morrsparku kosztuje co najmniej 100zk, plus prawdopodobnie drugie tyle w łapówkach, ponieważ praktycznie całe wolne miejsce zostało zajęte przez rodzinne mauzolea bogaczy. Posługa kapłanów i płacek kosztuje od 10 do 100 zk, zaś nagrobek lub inny monument – 20-200zk – natomiast jeśli ma być umieszczony w Morrsparku, to znowu należy się liczyć z koniecznością zapłacenia takiej samej sumy łapówek. Pogrzeby biedaków odbywają się za darmo, ale cała uroczystość składa się z błogosławieństwa, które wygłasza kapłan Morra nad ciałem zrzucanym z muru miejskiego na Urwisku Westchnień. Ci, których nie stać na pogrzeb w Morrsparku, palą ciała swoich zmarłych w Wiecznym Ogniu Morra (kosztuje to 25zk plus opłata dla kapłana, plus wszelkie łapówki, konieczne dla uzyskania pozwolenia na pochowanie lub rozsianie popiołów po Morrsparku) albo grzebią ich w ziemi poza miastem, na skraju lasu (koszt: 10zk plus opłata dla kapłana i płacek).

41. Rżący Osiol (restauracja/kabaret/bar)

„Rżący Osiol” to restauracja oraz bar kabaretowy, prowadzony przez Hansa i Wandę Kaltenbrunner, małżeństwo w wieku około 25 lat. Spotkali się i wzięli ślub w czasie studiów w Collegium Theologica (str. 44), a lokal jest próbą przedłużenia studenckiego życia (a przy okazji sposobem zarabiania pieniędzy).

„Rżący Osiol” jest wielce popularny wśród modnych młodzików – pojawiają się tutaj, aby pokazać się swym rówieśnikom i popijać coraz to bardziej wymyślne i niebezpieczne koktajle. Grono stałych bywalców uzupełniają uczeni i pseudointelektualiści z dzielnicy Freiburg (str. 43). W rankingu modnych miejsc „Osiol” znajduje się zaraz po „Upadku Templariusza”, ale bywalcy utrzymują, że tutaj atmosfera jest znacznie bardziej rozluźniona i przyjacielska.

Wstęp mają tylko członkowie klubu i ich goście. Opłata członkowska wynosi 55zk, ale za 5zk można wykupić sobie członkostwo na jeden wieczór (płatne przy wejściu, ważne na czas jednej wizyty). Goście pełnych członków wpuszczani są za jednorazową opłatą 1zk. Wchodzący na jeden wieczór nie mogą wprowadzać gości.

Poza doskonale wyposażonym koktajl-barem, „Rżący Osiol” jest sławny ze swego kabaretu, dającego żywe, a czasem wręcz obraźliwe satyry na prominentów miasta. Obecnie na scenie w okrutny sposób przedrzeźnia się barona Stefana i jego tileńskiego medyka, oczywiście nie wając się choćby mimochodem wspomnieć nazwiska

żadnego z nich, a wkrótce po tym, jak Bohaterowie Graczy znajdą się po raz pierwszy w klubie, na scenie pojawi się wielce utalentowany artysta, śpiewający obraźliwe kuplety, zaczynające się od słów: „Jestem Gotthard Goebels, jak się dzisiaj macie, szwindluję wszystkich kupców i was oskubię też”.

Kabaret może się okazać użytecznym i zabawnym sposobem na przekazywanie graczom informacji o ważnych figurach publicznych, pamiętaj jednak, że można się tu dowiedzieć jedynie takich rzeczy, które są powszechnie znane.

SPOTKANIA

Obszary mieszkalne/ Grunpark

Rzut K100

Dzień	Noc	Spotkanie
01-10	01-05	Zebrak
11-55	06-60	Obywatel
56-65	61-65	Komik
-	66-75	Rabuś
66-75	76-80	Przekupień
76-85	81-85	Ogrodnik
86-95	86-90	Kieszonkowiec
96-00	91-00	Gang uliczny

Morrspark

Rzut K100

Dzień	Noc	Spotkanie
01-05	01-10	Zebrak
06-70	11-60	Obywatel
-	61-75	Rabuś
71-80	-	Orszak pogrzebowy
-	76-85	Hiena cmentarna
81-90	86-90	Przekupień
91-95	91-95	Ogrodnik
96-00	96-00	Kieszonkowiec



K. DZIELNICE GELDMUND, KAUFSEIT I BROTKOPFS

Te trzy dzielnice tworzą komercyjne centrum Middenheim. Większość towarów sprzedawanych hurtowo, które wwozi się i wywozi z miasta, przechowywanych jest przez pewien czas w wielkich magazynach, stojących gęsto przy Sudetenweg. W Brotkopfs i Kaufseit pełno jest wszelkiego rodzaju i wielkości warsztatów rzemieślniczych i kantorów kupieckich. Zellaustrasse oddziela od Kaufseit dzielnicę Geldmund, w której mieszka wielu miejskich kupców oraz co bogatsi rzemieślnicy i uczeni.

BROTKOPFS I KAUFSEIT

Dzielnice Brotkopfs i Kaufseit skupiają biura i magazyny, należące do miejskich kupców. Dużo mniej jest tutaj domów mieszkalnych, warsztatów oraz średniej jakości tawern. Większość budynków zbudowano z kamienia albo przynajmniej dano im kamienne fasady. Wzdłuż Sudetenweg rozkładają się magazyny z szerokimi podjazdami, zapewniającymi łatwy dostęp do południowej bramy. Za magazynami w obu dzielnicach znajduje się siatka wąskich, lecz nieźle utrzymanych uliczek.

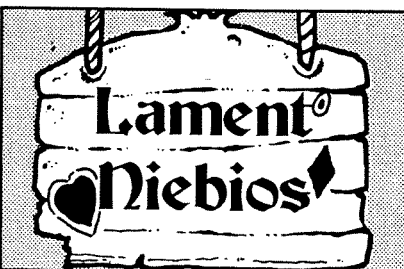
W czasie dnia roi się tu od skrybów, urzędników i lokajów, załatwiających swoje sprawy.

W nocy jest tu niemal pusto. Można napotkać jedynie patrole Straży albo rabusiów.

GELDMUND

Dzielnica Geldmund to obszar zamieszany przez część kupców oraz bogatych rzemieślników i uczonych. Domy są piętrowe, czasem nawet dwupiętrowe, ulice szerokie i wysadzone drzewami, brakuje jednak miejsca na ogrody i parki. Geldmund współzawodniczy z Grafsmund o miano modnej dzielnicy, ale arystokracja uważa, że jest to miejsce raczej dla nuworyszki niż dla „prawdziwej” szlachty.

W czasie dnia na ulicach widać głównie służących, spieszących załatwić powierzone im zadania, handlowców z dostawami i przekupniów, sprzedających swe towary wprost z ulicy.



W nocy większość spotkań odbędzie się z bogatymi obywatelami – spieszącymi na wieczorne przyjęcie albo powracającymi z imprezy, zależnie od pory – lub z patrolami Straży. Dzięki gorliwości tej ostatniej niewiele jest w Geldmund rabusiów. Niektórzy z bandytów próbują szukać ofiar na krańcach obszaru dzielnicy, ale także i bliżej środka może się trafić grupka odważnych.

Patrole Straży

Patrole Straży Miejskiej pojawiają się zarówno w dzień, jak i w nocy co 2-3 godziny. W dzielnicy Geldmund co piąty patrol jest jednostką elitarną, podczas gdy w innych okolicach zaledwie co dziesiąty (zob. str. 93).

LOKACJE

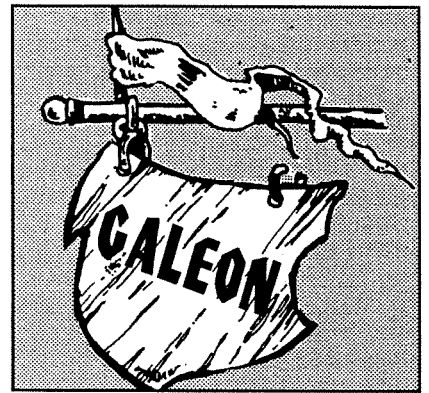
42. Lament Niebios (kabaret/bar)

Lokal prowadzi Martina Graf, niezbyt kobieco wyglądająca dama o ciemnych włosach. Jest to jedno z droższych miejsc w mieście – roczna karta wstępu kosztuje 60zk. W Tygodniu Karnawałowym przyjmuje się także gości z zewnątrz po opłaceniu 4zk za wieczór. Członkowie klubu mogą wprowadzać towarzyszy – jeśli bohaterowie zaprzyjaźnią się z odpowiednim BN, mogą zostać zaproszeni. Jest tu niewielkie kasyno (obsługa nie oszukuje, gdyż gracze grają przeciwko sobie, a nie przeciwko kasynu, ale za wstęp trzeba zapłacić dodatkowe 2zk), a późnym wieczorem dają recitale elficy minstrele (są całkiem dobrzy, czasami grywa tu osobiście sam Rallane, Minstrel Nadworny). Kranoludom wstęp wzbroniony!

43. Oręż Templariusza (hotel)

Ceny: 1zk (pokój jednoosobowy bez wyżywienia) do 3zk (duży pokój na cztery osoby, pełne wyżywienie)
Obsługa: 3 osoby plus właściciele
Pokoje: 6 jednoosobowych, 10 dwuosobowych, 10 dużych

„Oręż Templariusza” to piętrowy hotel średniej klasy, prowadzony przez Uli Breitnera i trzech pracowników. Jest to proste, ale przyjemne miejsce, otwarte od ósmej rano do północy. Choć sam hotel nie posiada własnej stajni, Uli ma umowę z Hansem Stallerem, właścicielem „Stajni Stallera” (lokalacja 47, dalej), dzięki czemu może za dodatkową opłatą zapewnić opiekę nad wierzchowcem.



Ponad wejściem wisi wielka tarcza, na której wymalowano wizerunek odzianego w zbroję rycerza z Zakonu Białego Wilka, siedzącego na okrytym czaprakiem koniu, i szarżującego z opuszczoną kopią. Temat ten powtarza się także wewnątrz gospody. W sali barowej stoi na podwyższeniu pełna zbroja płytowa, a na ścianach wisi różna broń – miecze dwuręczne, cepy oraz jaskrawo pomalowana kopia.

Broń i zbroja służą tylko do ozdoby, nie do normalnego użycia. Uli i reszta obsługi bardzo surowo traktują wszelkie próby majstrowania przy dekoracjach, a jeśli zanoszą się na poważniejsze kłopoty, wzywają Straż. Jeśli bohaterowie koniecznie zechcą ukraść cokolwiek i zdołają wynieść to z gospody, to okaże się, że bronie mają modyfikator ataku -30 i modyfikator obrażeń -3. Zbroja daje taką samą ochronę jak zbroja skórzana, ale waży tyle, co płytowa.

44. Galeon (restauracja/bar)

Jest to restauracja i bar prowadzona przez kapitana Johanna Moesenleichera, znanego wszystkim jako Kapitan Jan, oraz przez jego czterech pracowników. Kapitan Jan to potężnej budowy mężczyzna dobrze po czterdziestce, o szarych włosach z pasemkami siwizny oraz krótkiej brodzie. Z radosną twarzą i dudniącym głosem jest uosobieniem serdecznego gospodarza.

Głównym motywem wystroju gospody jest morze. Nad drzwiami wisi dziobnica okrętu, cała, wraz z rzeźbioną syreną. Na ścianach widać malowidła przedstawiające sceny morskie, a za barem wisi przybite koło sterowe. Kapitan Jan był na morzu przez piętnaście lat i jest niewyczerpanym źródłem wspaniałych opowieści o miejscach, do których pływał, i rzeczach, które oglądał. W brązowej klatce nad barem siedzi Pióra, wielka i złowrogo wyglądająca zielona papuga, przywieziona z dalekich krain. Jest to drapieżna

bestia, dysponująca takim zasobem wyzwick, jakiego nie powstydziliby się żaden z bywalców. Spróbuje odgryźć każdy palec, jaki znajdzie się dostatecznie blisko jej klatki.

„Galeon” zapewnia dobry stół i doskonałe wino, a Kapitan Jan posiada niewielki zapas rumu *Elte Gebeerentode* z Jałowych Krain, który uzyskał dzięki pomocy starego przyjaciela w Marienburgu. Trzyma go dla specjalnych gości – osobistych przyjaciół i każdego żeglarza, który przekroczy próg.

Restauracja oferuje również improwizowane rozrywki: Kapitan Jan ma wielu przyjaciół w Operze, którzy przybywają tu regularnie, zaś Hartwig Steckel, główny barman, jest jednocześnie utalentowanym skrzypkiem, więc klientela całkiem często bywa w czasie kolacji raczona fragmentami najnowszej opery. Wprawdzie „Galeon” nie jest aż tak modny, jak na przykład „Upadek Templariusza” (str. 42), ale mimo to jest to miłe miejsce na spędzenie wieczoru. Wśród klientów można spotkać przedstawicieli wszystkich profesji klasy średniej miasta.

45. Budynek Gildii Kupieckiej

Siedziba Gildii Kupieckiej to imponujący, dwupiętrowy budynek, ozdobiony wymyślnymi stiukami w tileańskim stylu. Mają tutaj biura wszystkie organizacje kupieckie z całego miasta, tu również odbywa się wiele prywatnych transakcji, wpływających na całą ekonomię Middenheim i okolicy.

Głową gildii jest Herr Gotthard Goebels, który, poza przewodzeniem Komisji Handlu i Podatków, jest także prominentnym członkiem Jadeitowego Berła – kultu Chaosu, skupiającego czcicieli Slaanesha (zob. str. 60).

46. Biura Komisji Handlu i Podatków

Jest to imponujący, trzypiętrowy budynek, który miał pierwotnie mieścić komisję, której zadaniem było „Wydzić tych cholernych kupców!” (tak przynajmniej powiedział graf Rudolf). Obecnie jednak władze komisji składają się prawie wyłącznie z kupców, nie dziwi więc fakt, że jej działalność to głównie automatyczne zatwierdzanie żądań Gildii Kupieckiej.

W skład „komitetu generalnego” wchodzi za to członkowie wielu różnych gildii, więc sala obrad jest dla nich doskonałym miejscem do „omawiania wspólnych kwestii”.

Podobnie jak inne komisje, także

i ta jest otwarta dla ludności. Zawsze pracuje tu kilku urzędników, których głównym zadaniem wydaje się być zniechęcanie niezależnych kupców. Zazwyczaj załatwia się to przez podsuniecie pełnemu nadziei interesantowi całej rzyzy zupełnie niezrozumiałych formularzy, które trzeba wypełnić, za nim będzie można dokonać jakichkolwiek większych transakcji.

47. Stajnie Stallera

Jak sama nazwa wskazuje, są to stajnie, prowadzone przez niejakiego Hansa Stallera, które zapewniają miejsca dla koni (Staller ma umowę z właścicielem „Oręża Templariusza”, lokacja 43) oraz umożliwiają wynajęcie konia (5zk dziennie, kaucja 50zk).

48. Biura kompanii Biegnący Wilk

Biegnący Wilk to jedna z trzech kompanii przewozowych, działających w Middenheim. Pomiędzy nią a Zamkową Skałą (lokacja 27, str. 42) panuje wielka rywalizacja. Biura kompanii mieszczą się przy Sudetenweg, a na dziedzińcu za budynkiem znajduje się niewielka kuźnia, stajnie dla tuzina koni i wystarczająco wiele miejsca, żeby pomieścić jednocześnie trzy lub cztery powozy, dyliżansy itd.

Biegnący Wilk obsługuje trasy do Marienburga i północnej części Imperium, pozostawiając Altdorf i południe rywalowi.

SPOTKANIA

Brotkopfs i Kaufseit

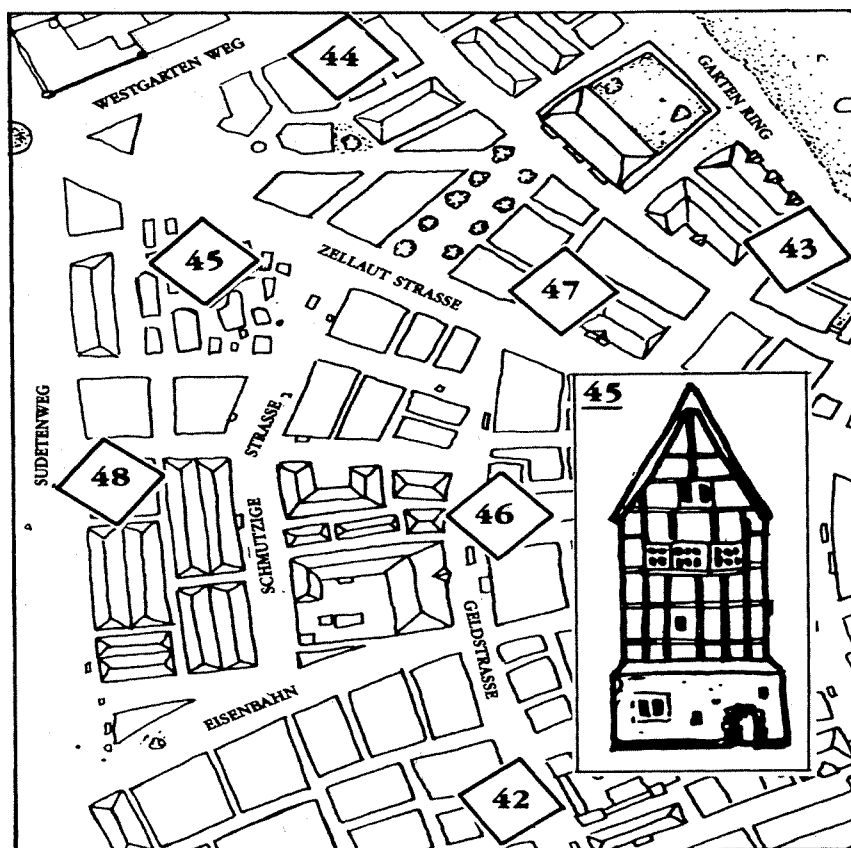
Rzut K100

Dzień	Noc	Spotkanie
01-20	01-10	Żebrak
21-60	11-30	Obywatel
61-65	-	Komik
66-67	31-70	Rabuś
68-75	-	Przekupień
76-90	71-85	Lokaj
91-95	86-00	Kieszonkowiec
96-00	-	Łapacz szczurów

Geldmund

Rzut K100

Dzień	Noc	Spotkanie
01-20	01-05	Żebrak
21-60	06-40	Obywatel
61-65	-	Komik
-	41-50	Rabuś
66-80	-	Przekupień
81-95	51-70	Lokaj
96-98	71-75	Kieszonkowiec
-	76-00	Degenerat
99-00	-	Łapacz szczurów



SPOTKANIA W MIDDENHEIM

TABELE SPOTKAŃ W POSZCZEGÓLNYCH DZIELNICACH

Na końcu opisu każdej z dzielnic miasta zamieszczono tabelę spotkań, która okaże się przydatna, gdy BG, zamiast ograniczać się do biernej obserwacji, postanowią bliżej poznać przedstawicieli społeczeństwa; mogą, na przykład, zapytać o drogę lub próbować zdobyć potrzebne informacje. Poza tym Mistrz Gry może przecież wplątać ich w wymyśloną przez siebie sytuację, nie mającą nic wspólnego z głównym wątkiem scenariusza. Nastroj spotkania i charakter okolicy najłatwiej będzie oddać korzystając z ogólnego opisu dzielnicy; krótko mówiąc: nie warto wykonywać dziesiątków rzutów kośćmi tylko po to, by wygenerować trochę „tła”.

Tabele spotkań zostały umieszczone w *Przewodniku* (str. 27), aby w razie potrzeby MG miał pod ręką potencjalnych rozmówców czy napastników – może ich albo wylosować, albo po prostu wybrać według własnych upodobań. Zresztą nikt nie zmusza do korzystania z podanych wzorców – równie dobrze można, kierując się charakterystyką mieszkańców dzielnicy, samemu wymyślić postać.

Poniżej zamieszczono opisy mające służyć jako objaśnienie do tabel spotkań – między innymi dowiedzieć się z nich, czym zajmują się poszczególni osobnicy w chwili pierwszego kontaktu z BG. Należy przy tym zwrócić uwagę, iż Bohaterowie Niezależni nie mają w zwyczaju kręcić się po ulicach z przypiętymi etykietkami z opisem własnego zawodu; BG nie powinni przy pierwszym kontakcie domyślić się zbyt wiele na ich temat – wystarczy im poznanie płci, przybliżonego wieku i prawdopodobnego statusu społecznego BN. Wyjątkiem będą tu, rzecz jasna, gwardziści Straży Miejskiej, strażnicy parków czy inni funkcjonariusze, których strój ma wskazywać, czym się zajmują.

Charakterystyki BN

Podane na kilku najbliższych stronach opisy postaci należy potraktować jedynie jako „szkielety”, na których opierać się będą prawdziwe, „żywe” osoby, pasujące do przebiegu kampanii. Zwykle nie trzeba będzie się do nich odwoływać. Jeśli Bohaterowie Graczy mają już za sobą trzy czy cztery profesje, opisani tu BN wypadną przy nich dość blado. W takiej sytuacji należy traktować ich cechy jako *minimalne*. BG mogą wtedy uchodzić za niezłych twardzieli, żeby nie powiedzieć – herosów, i większość zwykłych ludzi będzie im trwożnie schodzić z drogi. Z drugiej strony, zapewne zwrócą uwagę doświadczonego kieszonkowca, toteż BN powinien mieć odpowiednio wyższą Zręczność. Gdyby jednak okazało się, że rozzuchwaleni łatwymi sukcesami BG sięgają po broń przy każdej okazji, warto pomyśleć o nasłaniu na nich prawdziwych zbirów, czyli BN, którzy mają za sobą podobną liczbę profesji, co nasi bohaterowie.

OPISY SPOTKANYCH MIESZKAŃCÓW MIDDENHEIM

BAKAŁARZ

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	25	3	3	7	30	1	45	35	65	40	60	40

Umiejętności

język tajemny – magiczny; astronomia; kartografia; historia; rozpoznawanie roślin; uzdolnienia językowe; wykrywanie magii; monetoznawstwo; czytanie i pisanie; rozpoznawanie runów; sekretny język – klasyczny; znajomość języka obcego – wedle uznania MG

Przedmioty

miecz; przybory do pisania; 2K10 ksiąg; 2K10 złotych koron; 2K10 szylingów



Bakalarzy najłatwiej spotkać we Freiburgu i najbliższej okolicy. Wielu z nich ma stałe posady w Collegium Theologica (lokacja 32, str. 44), inni zaś utrzymują się z udzielania nauk dzieciom majątnych obywateli miasta. Spotyka się ich bądź w pojedynkę, spieszących gdzieś w interesach, bądź też w towarzystwie 1K3 studentów czy dzieciaków, którym objaśniają jakieś ezoteryczne sekrety wiedzy. Być może chętnie przystaną na chwilę, by zamienić parę słów z Bohaterami Graczy, zwłaszcza gdyby któryś z awanturników wykazał się znajomością ich ulubionego tematu; równie dobrze mogą jednak skwitować pytanie BG niegrzecznym burknięciem i odejść, nie wdając się w żadne pogawędki.

BENTLARZ

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	3	8	30	1	45	30	30	30	30	45

Umiejętności

gadanina; zwinne palce

Przedmioty

3 kulki; 3 drewniane kubki; talia kart; 2K10 złotych koron, 4K6 szylingów



Bentlarze uwielbiają wszelkiego rodzaju bazy, gdzie zawsze kłębi się tłum ludzi. Wyludniają pieniądze od naiwnych, stosując różne metody – od znaczenia kart począwszy, kończąc na stosowaniu obręczy większych niż stojaki z nagrodami, na które trzeba je narzucić. Każdy bentlarz płaci przynajmniej jednemu wyrostkowi, który służy mu za czujkę; inni, bardziej ruchliwi, mogą po prostu zwinąć interes i zniknąć z widoku na czas wizyty patrolu Straży. Bentlarze zawsze działają w pojedynkę.

CHULIGAN (fan snotballu)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	35	4	3	7	40	1	35	25	20	35	30	25

Umiejętności

mocna głowa; 25% szans na *szaleńczy atak*; 25% szans na *celne strzelanie*; 25% szans na *bijatykę*; 25% szans na *zapasy*

Przedmioty

sztylet (I +10, O -2, P -20); kij; 1K6 pustych butelek; 1K6 dużych kamieni; 1K3 butelek piwa; długi welniany szalik; drewniana terkotka; 2K10 szylingów



Chuligani, jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki, pojawiają się wszędzie tam, gdzie są rozgrywane mecze. Uważają się za „ekspertów w sprawach snotballu”, ale nie bardzo wiadomo, skąd miałyby pochodzić ich wszechstronna wiedza, skoro najczęściej są zbyt pijani, żeby śledzić wydarzenia na boisku, a większość

czasu spędzają na bójkach między sobą. Należy ich unikać szczególnie wówczas, gdy ich drużyna przegrała mecz, tym bardziej że zawsze występują w grupach (1K4+1 lub więcej osób). Po meczu nieodmiennie są pijani (podane powyżej wartości cech należy podzielić przez dwa).

CYRKOWIEC (trubadur)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	25	3	3	8	30	1	45	30	30	30	30	45

Umiejętności

muzykalność; śpiew

Przedmioty

fletnia Pana lub flet lub mandolina; czapka lub pudełeczko zawierające 1K4 złotych koron i 3K6 szylingów drobnymi monetami



Cyrkowcy to samotni trefnisie, którzy próbują zarobić trochę grosza, tańcząc i wyczyniając rozmaite sztuczki na ulicach i bazarach. Podany powyżej profil charakteryzuje trubadura; „artyści” innych specjalności różnią się między sobą – ich umiejętności i posiadane przedmioty znajdziesz w WFRP na stronie 25.

Wyboru można dokonać zgodnie z przyjemnymi założeniami bądź też wylosować kogoś z poniższej listy:

Rzut K100	Rodzaj cyrkowca	Liczba
01-05	Akrobata	K3
06-10	Eskapolog	1 + pomocnik
11-20	Polykacz ognia	1
21-25	Jasnowidz	1
26-30	Żongler	1
31-45	Malarz uliczny	1
46-65	Treser psów	1
66-70	Silacz	1
71-00	Trubadur	K3

CZARODZIEJ (poziom 1)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	30	25	4	4	6	40	1	35	35	45	45	45	45

Umiejętności

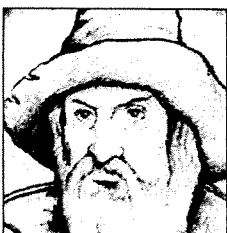
język tajemny – magiczny; rzucanie czarów (magia prosta, magia wojenna 1 poziomu); uniki; rozpoznawanie roślin; wykrywanie magii; widzenie w ciemnościach; czytanie i pisanie; rozpoznawanie runów; sekretny język – klasyczny; wiedza o magicznych pergaminach

Przedmioty

szytlet (I +10, O -2, P -20); 50% szans na drobny przedmiot magiczny (patrz WFRP, str. 183-190)

Poziom mocy: 16

Czary: 1K4 zaklęć magii prostej i 1K4 zaklęć magii wojennej (1 poziom)



Na czarodzieja można się natknąć we Freiburgu i okolicach; zwykle spieszy gdzieś szybkim, zdecydowanym krokiem, choć trudno powiedzieć, co miałby załatwiać, gdyż od radzenia sobie z przyziemnymi sprawami ma przecież uczniów i pomocników. Większość mieszkańców Middenheim godzi się jednak z faktem,

że czarodzieja zrozumieć może tylko jego kolega po fachu. Panowie ci są zwykle zbyt zajęci, by zauważyć obecność innych ludzi na ulicy, a co dopiero, by przystanąć i porozmawiać.

DOMOKRĄŻCA

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	35	3	3	8	40	1	30	25	30	25	30	45

Umiejętności

gadanina; targowanie się

Przedmioty

worek lub zawieszona na szyi taca z towarem; sakiewka z 3K6 koronami w drobnych monetach



U kręcących się po bazarach i ruchliwych ulicach domokrażców można kupić dosłownie wszystko – od ciasteczek począwszy, na relikwiach i religijnych tekstach kończąc. W przypadku niektórych z domokrażców, zwłaszcza sprzedających amulety i ziołowe lekarstwa, mamy 15% szans, że trafiliśmy na szarlata-
na, którego towar jest pozbawiony wszelkiej wartości (pozwoli nam to stwierdzić udany test *oceny*). Domokrażców najczęściej spotyka się w pojedynkę. Listę towarów, których można się po nich spodziewać (wraz z cenami), znajdziecie na stronie 71.

GANGI ULICZNE

Grupy nastoletnich wyrostków, liczące zwykle 2K6 osób (patrz charakterystyka *zbiro*, dalej), spotyka się tylko w Ostwaldzie, Altquartier i najbliższych okolicach. Członkowie gangu, uzbrojeni w noże, pałki, a czasem miecze, wyróżniają się właściwym dla swej grupy „mundurem”; ich głównym zajęciem jest zgrywanie twardzieli i straszenie samotnych mieszkańców miasta, których poza tym od czasu do czasu napadną i pobiją. Stanowią „szkółkę talentów” dla band reketerów, dla których zresztą często pracują jako czujki, informatorzy i wykonawcy drobnych zleceń.

HULAKA (szlachcic)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	25	3	3	6	30	1	25	45	25	40	30	40

Umiejętności

urok osobisty; szczęście; specjalna broń – rapier

Przedmioty

kosztowne ubranie; rapier; biżuteria o wartości 10K6 koron; 2K6 +10 zk w gotówce



Hulaka to bogaty młodzieniec z dobrego domu, który zapragnął zakosztować uroków życia towarzyskiego. Zwykle towarzyszą mu kumple (razem tworzą grupę 2K6 osób), a ponadto 1K3 ochroniarzy (25% szans) i/lub rajfur (25% szans, w uboższych dzielnicach). Młodzi ludzie są zazwyczaj nieszkodliwi, choć

po pijanemu hałasują i rwą się do czynu, a poza tym uwielbiają zabawiać się kosztem gorszych/biedniejszych/słabszych od siebie.

KIESZONKOWIEC

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

Umiejętności

ukrywanie się w mieście; ucieczka; zwinne palce; doliniarstwo; sekretny język – złodziejski; sekretnie znaki – złodziejskie; cichy chód w mieście

Przedmioty

miecz lub pałka; worek; 1K6 sakiewek, w każdej 1K6 zk



Miejscem pracy kieszonkowców są rojne, pełne ludzi rejon miasta – na co zresztą wskazują wzmianki o złodziejach przy innych spotkaniach. MG powinien zdecydować, czy napotkany kieszonkowiec usiłuje okraść któregoś z BG czy jakiegoś przypadkowego BN. Gdyby jego ofiarą miał paść Bohater Gracza, po-

winna być to postać najlepiej odziana lub taka, która ewidentnie z groszem się nie liczy. Wykonujemy test *doliniarstwa* dla złodziejszka – w wypadku powodzenia ofiara nie zdaje sobie sprawy, że właśnie straciła sakiewkę; jeśli rzut jest nieudany, ale błąd nie przekracza 20%, próba kradzieży nie powiodła się, ale potencjalna ofiara nadal nie zwróciła uwagi na opryszka; jeśli zaś owe 20% zostanie przekroczone, próba się powiedzie, a okradany zorientuje się, co zaszło. Przylapany na gorącym uczynku kieszonkowiec będzie się starał jak najszybciej zniknąć w tłumie.

KLERYK (poziom 1)

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	25	3	3	8	40	1	30	30	35	40	40	35

Umiejętności

język tajemny – magiczny; rzucanie czarów (czary kleryka 1); medytacja; krasomówstwo; czytanie i pisanie; wiedza o magicznych pergaminach; sekretny język – klasyczny; teologia; dodatkowo: umiejętności wynikające z natury czczonego bóstwa (patrz **WFRP**, str. 193-210)



W mieście, gdzie mieszka dwóch Elektorów, a w dodatku jeden z nich stoi na czele całej hierarchii duchownej jednego z kultów, nikt nie dziwi znaczną liczbą kleryków. 30% napotkanych kleryków to goście spoza miasta, którzy przybyli tu z oficjalną misją bądź w poszukiwaniu duchowego przewodnictwa

czy też postanowili się pomodlić w Wielkiej Świątyni o awans na wyższy poziom.

KONDUKT POGRZEBOWY



Na kondukt pogrzebowy można się natknąć wyłącznie w bezpośrednim sąsiedztwie Morrsparku (str. 47). Jest to grupka złożona z 2K6 +2 żałobników (mieszczan), kleryka Morra oraz, oczywiście, zmarłego. Poziom kleryka zależy od statusu nieboszczyka; szczegółowo wyjaśniono to w opisie Sanktuarium

Morra (lokacja 40, str. 47).

MIESZCZANIN

Poniżej zamieszczono charakterystyki trzech przeciętnych mieszczan. Zależnie od dzielnicy, w której nastąpiło spotkanie, można wybrać odpowiednią postać; można też po prostu rzucić kostką (na 1K6 1-2: bogacz; 3-4: przedstawiciel klasy średniej; 5-6: biedak).

Bogacz

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	25	3	3	5	30	1	30	45	35	30	40	45

Umiejętności

szacowanie; targowanie się, 50% szans na etykietę, 10% szans na błyskotliwość

Przedmioty

sztylet (I + 10, O – 2, P – 20); rapier; sakiewka z 2K10 koronami i 2K10 szylingami, 25% szans na to, że towarzyszy mu służący, niosący torbę z zakupami

Mieszczanin – klasa średnia

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	25	4	3	5	30	1	30	35	35	30	40	40

Umiejętności

szacowanie; targowanie się, 33% na umiejętność rzemieślniczą; 25% na broń specjalną – rapier

Przedmioty

sztylet (I + 10, O – 2, P – 20); rapier (jeśli posiada stosowną umiejętność); sakiewka z 1K6 koronami i 1K10 szylingami; 50% szans na torbę z zakupami

Biedak

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	25	3	3	5	30	1	30	25	25	30	30	30

Umiejętności

szacowanie; targowanie się

Przedmioty

sztylet (I + 10, O – 2, P – 20) lub kij; 1K10 szylingów; 6K6 pensów



Mieszczanie to zwykli mieszkańcy kamienic i ich służący, którzy odwiedzają targ, chcąc kupić jedzenie i inne towary, niezbędne w życiu codziennym. W większości są z natury podejrzliwi i nie chcą się w nic mieszać. Mieszczan spotyka się bądź pojedynczo, bądź w grupach liczących 1K3 osób. Bogatszym nieodmiennie

towarzyszy 1K3 ochroniarzy (patrz wcześniej).

OCHRONIARZ

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	25	4	3	8	40	1	30	35	25	35	30	30

Umiejętności

broń specjalna – uliczna; bijatyka; silny cios; ogłuszenie

Przedmioty

kurtka skórzana (0/1 PP, korpus/ramiona); kastet; sztylet (I + 10, O – 2, P – 20) lub pałka; 50% szans na 1-2 złote korony, 1K10+10 szylingów; 50% szans na tarczę

Ochroniarze najczęściej stanowią eskortę bogatych mieszczan (patrz dalej).

OPRYCH

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	35	4	3	8	40	1	30	30	30	35	30	30

Umiejętności

cichy chód w mieście; ogłuszenie

Przedmioty

pałka; płaszcz z kapturem; kurtka skórzana (0/1 PP, korpus/ramiona); sztylet; 1K3 złotych koron; 2K6 szylingów



Oprychy czają się w ciemnych, wąskich uliczkach, czyhając na niczego nie spodziewającego się, niewinnego przechodnia. Stosują niebyt wyrafinowane, za to skuteczne metody zdobywania pieniędzy. Nie zaatakują, jeżeli nie mają przynajmniej dwukrotnej przewagi liczebnej – albo i większej, jeśli potencjalna ofiara (lub ofiary) jest uzbrojona. Grupy opryszków liczą zwykle 2K6 osób.

PIELGRZYM

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	20	3	3	8	40	1	45	40	50	50	50	40

Umiejętności

czytanie i pisanie; wiedza o magicznych pergaminach; sekretny język – klasyczny; teologia; 15% szans na umiejętności i czary kleryka

Przedmioty

ubranie podróżne; symbol religijny; plecak z kocem itp.; 2K6 szylingów



Są to najczęściej nowicjusze, niskopoziomowi klerycy lub młodzi ludzie, którzy właśnie poczuli powołanie i chcą zostać duchownymi. Spotykani w Middenheim pielgrzymi są zawsze wyznawcami Ulryka – ścigają tu z całego Starego Świata (pojedynczo lub w grupach liczących 1K10+1 osób), by oddać swemu bo-

gu cześć w Wielkiej Świątyni. Nietrudno natknąć się na nich, gdy, zagubieni i nie obeznani z tętniącym życiem wielkim miastem, niepewnie blakają się po ulicach; automatycznie stanowią łatwą zdobycz dla bezwzględnych bandytów, toteż często potrzebują pomocy – proszą, by wskazać im drogę, coś przetłumaczyć, dać coś do jedzenia czy rzucić parę groszy.

PIJACZYNA

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	16	16	3	3	6	16	1	16	16	16	16	16	16

Wartości wszystkich cech zostały zredukowane pod wpływem działania alkoholu.

Umiejętności i przedmioty: wedle uznania MG.

Pijaczyna to zwykły mieszkaniec Middenheim, o dowolnej profesji, który po prostu za dużo wypił. Mistrzowi Gry zostawiamy wolną rękę, jeśli idzie o reakcję takiej osoby na pojawienie się BG; można na przykład wykonać w tajemnicy test **Ogłady** dla bohaterów, a następnie, w zależności od jego wyniku, stwierdzić, czy pijaczek rozpoznał w BG swoich starych znajomych, burknął pod



nosem niezrozumiałą obelgę, zaatakował ich czy wreszcie zarzygał ich najlepsze ubrania. W razie potrzeby można skorzystać z jednej z charakterystyk *mieszczan* (patrz wcześniej), dzieląc przez dwa wartości wszystkich cech. Pijaków spotyka się pojedynczo lub w grupach po 1K6 osobników.

PODŻEGACZ

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	25	3	3	7	45	1	30	45	30	30	30	45

Umiejętności

krasomówstwo, czytanie i pisanie

Przedmioty

broń ręczna; kurtka skórzana (0/1 PP, korpus/ramiona); ulotki; 2K6 szylingów



Podżegacza zwykle otacza podeksytowany tłumek ludzi, przysłuchujących się przemowie na temat zbyt wysokich podatków, stanu kanalizacji miejskiej, okrucieństw Straży – bądź o czymkolwiek innym, na co można ponarzekać. Niektórzy kapłani Ulryka mają w zwyczaju wynajmować podżegaczy, by ci wzniecali i rozpalali wrogie nastroje wobec Kultu Sigmara (patrz strona 12). Jest dość prawdopodobne, że jakiś szczególnie „gorący” temat sprawi, że mówcą zainteresują się strażnicy, którzy rozpędzą tłum i będą usiłowali przymknąć podżegacza. Poza tym całkiem możliwe, że w takim zbiorowisku działa paru kieszonkowców (str. 53).

PORYWACZ ZWŁOK

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	35	4	3	9	40	1	25	35	25	45	30	25

Umiejętności

cichy chód w mieście i na wsi; wykrywanie pułapek

Przedmioty

czarny płaszcz; miecz; latarnia; wór; łopata; 1K3 koron



Porywacze zwłok występują na tych samych terenach, co konduktory pogrzebowe (patrz wcześniej), choć trafiają tam zwykle o innej porze. Środowiska medyczne i akademickie Middenheim są niezwykle aktywne i prowadzą intensywne prace naukowe, toteż zapotrzebowanie na świeżych nieboszczyków nie słabnie ani na chwilę. Ludzie należący do miejskiego półświatka chętnie zaspokajają ów popyt, oczywiście za odpowiednią cenę. Ta zaś wcale nie musi się wyrażać w brzęczącej monecie: niektórzy porywacze, zwłaszcza należący do zorganizowanych grup przestępczych, chętnie wymieniają ciała na narkotyki; zdarza się, że nieostrożni bakalarze i medycy, pod presją szantażu, świadczą nieodpłatnie (i nie powiadając o niczym władz) usługi przedstawicielom świata przestępczego. Porywacze zwłok najchętniej chadzają parami; najłatwiej ich spotkać w drodze na cmentarz, podczas wykopywania zwłok lub przy transporcie nieboszczyka do zamawiającego.

POSŁUGACZ

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	25	3	3	6	30	1	30	25	30	30	30	30

Umiejętności i przedmioty: wedle uznania MG



Posługaczy można spotkać wszędzie tam, gdzie mieszkają ludzie dość bogaci, by sobie pozwolić na ich wynajmowanie. Służą u bogatych i średnio zamożnych mieszczan, terminują u rzemieślników, pracują jako pomocnicy skrybów w kompaniach handlowych i miejskich komisjach. Różny los przypada im w udziale, ale jedna rzecz ich łączy: zawsze wykonują najpodlejsze, pospolite prace. Dlatego też spotkany na ulicy posługacz zapewne właśnie spieszy wykonać jakieś zlecenie swojego pana – ma coś dostarczyć, odebrać, przekazać wiadomość itd. Niemal zawsze poruszają się po mieście pojedynczo – chyba że muszą przenieść coś większego.

PRAWNIK

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	25	3	3	6	35	1	35	30	40	35	30	35

Umiejętności

etykieta; prawo; krasomówstwo; czytanie i pisanie; sekretny język – klasyczny; sekretne znaki – prawnicze

Przedmioty

broń ręczna; peruka i toga; 10K6 koron



Prawników rzadko spotyka się na ulicy, ponieważ starają się do minimum ograniczać czas spędzany poza biurem (a zatem nie poświęcony zarabianiu pieniędzy). Zwykle pojawiają się pojedynczo bądź w grupach 1K4 osobników; samotnemu prawnikowi towarzyszy zwykle ochroniarz i/lub 1K3 młodszych

skrybów (charakterystyka *posługacza*). Tylko w absolutnie wyjątkowych okolicznościach prawnik zniży się do rozmowy ze zwykłym przechodniem.

RAJFUR

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	25	3	3	8	40	1	35	30	30	35	30	50

Umiejętności

przekupstwo; sekretny język – złodziejski; bijatyka; 25% szans na błyskotliwość

Przedmioty

broń ręczna; kurtka skórzana (0/1 PP, korpus/ramiona); 1K6 złotych koron



Rajfurzy stoją na rogach ulic i kręcą się w okolicy skrzyżowań, oferując wszystkim zamożnie wyglądającym przybyszom wszelakie wątpliwe rozrywki, na jakie tylko można liczyć w ich dzielnicy. Niektórzy współpracują z gangami oprychów i rzezimieszków, i prowadzą „klientów”

z tawernami i dostają działkę od każdego sprowadzonego klienta. Najczęściej spotyka się ich pojedynczo.

REKETER

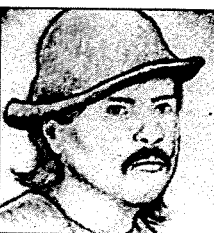
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	55	45	4	4	9	41	2	30	40	35	40	30	30

Umiejętności

unki; cichy chód w mieście; specjalna broń – uliczna; specjalna broń – zapalająca; bijatyka; ogluszenie

Przedmioty

palka; broń ręczna; kastet; 2K10 zk, 2K10 szylingów



Reketerzy są stałym elementem podziemnego świata Middenheim; gangi z Ostwaldu i Altquartier ostro ze sobą rywalizują, konflikt jednak rzadko przeradza się w jawne akty gwałtu, gdyż na mocy „dżentelmeńskiej umowy” miasto zostało podzielone na strefy wpływów. W obu dzielnicach, podobnie zresztą jak

w pobliskich, mniej zamożnych rejonach, powszechną praktyką jest wymuszanie opłat za ochronę – pieniądze te stanowią główne źródło dochodów reketerów. Gangsterzy zajmują się ponadto przemytem, lichwą, handlem narkotykami i innymi zakazanymi towarami (także zwłokami – patrz *porywacz zwłok*, wcześniej); nie gardzą także możliwością szantażowania różnych majątnych osobistości, głównie czarodziejów, naukowców i lekarzy, którzy mieli nieszczęście nabyć od nich jakieś niemile widziane w mieście dobra. Podana powyżej charakterystyka odnosi się do przeciętnego bandziora – kogoś takiego wysyła się, żeby nastraszyć opornych „płatników”. Bohaterowie mogą spotkać reketerów, którzy stoją w hierarchii wyżej lub niżej – wówczas MG powinien odpowiednio zmodyfikować ten profil.

STRAŻNIK PARKOWY

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	30	4	3	8	31	1	30	40	30	40	25	30

Umiejętności

ogluszenie; inne – wedle uznania MG

Przedmioty

kurtka skórzana (0/1 PP, korpus/ramiona); broń ręczna; mundur; solidna trzcinka (traktować jak palkę); 2K6 szylingów



Strażnicy parków (najczęściej emerytowani gwardziści Straży Miejskiej) zwykle przechadzają się po parkach, których strzegą. Mają za zadanie dopilnować, by spacerowicze nie śmiecili, nie niszczyli sprzętów i, ogólnie mówiąc, nie rozrabiali.

Strażnicy noszą mundur straży parkowej z przypiętą na piersi metalową plakietką z herbem miejskim. Za dnia chodzą pojedynczo, a po zmroku w grupach liczących 1K3+1 ludzi. Jeśli uda się odpowiednio zagaić rozmowę, mogą powiedzieć wiele ciekawych rzeczy o mieście i jego parkach, wskazać drogę itd., ale nie lubią się wdawać w ploteczki na temat miejskich dygnitarzy. Ludzi z klas niższych traktują niegrzecznie i ostro, za to zamożniejszych – z wielkim szacunkiem.

STUDENT

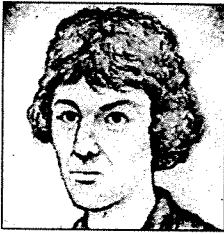
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	25	3	3	7	40	1	30	25	45	40	35	40

Umiejętności

język tajemny – magiczny; czytanie i pisanie; sekretny język – klasyczny; 25% szans na mocną głowę, 1K4 umiejętności związanych z wiedzą

Przedmioty

broń ręczna; książki; przybory do pisania; 2K10 szylingów



Studentów spotykamy w tych samych okolicach, co bakalarzy (patrz wcześniej), choć zwykle zajmują się czym innym: za dnia widzimy ich w drodze z bursy do rezydencji swego mistrza (lub odwrotnie) albo popijających wino i dyskutujących o istocie sztuki w jednym z licznych lokali z wyszynkiem we Freiburgu. Nocą włóczą się w grupkach po 2K6 osób, zabawiając się w sposób nie pozwalający ich odróżnić od hulaków (patrz wcześniej).

SZARLATAN

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	25	3	3	8	30	1	40	30	35	30	30	45

Umiejętności

gadanina; błyskotliwość; szacowanie; urok osobisty; charakterystyka; zwinne palce; uwodzenie; naśladownictwo; krasomówstwo

Przedmioty

broń ręczna; K6 kapeluszy (odpowiednio dobranych); zwykle ubranie; ubranie dobrej jakości; świadectwo ukończenia uniwersytetu (podrobione); odznaczenia wojenne (fałszywe); K6 butelek różnokolorowej wody; K4 fiołki różnobarwnych proszków



Szarlatanów można spotkać na wszystkich targowiskach i ulicach Middenheim; niektórzy otworzyli wręcz własne sklepiki, w których handlują rzekomymi lekarswami na wszelkie dolegliwości i podobnym „towarem”. Zapewne zdarzają się i tacy, którzy oferują naprawdę użyteczne przedmioty oraz posiadają pewne umiejętności, nabyte w różnych zawodach.

SZCZUROLĄP

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	45	3	3	7	35	1	45	25	30	40	35	30

Umiejętności

tresura – pies; ukrywanie się w mieście; odporność na choroby; odporność na trucizny (trułki na szczury); zastawianie pułapek; cichy chód w mieście; specjalna broń – proca; wykrywanie pułapek

**Przedmioty**

tyczka szczurołapa; proca z amunicją; pies; 1K6 pułapek na zwierzęta; 2K6 szylingów



Szczurołapy stanowią integralną część społeczeństwa Middenheim, podobnie zresztą jak i innych, mniejszych osiedli. Szczególnie łatwo się na nich natknąć w uboższych dzielnicach – znakiem rozpoznawczym jest długa tyczka na szczury i mały, wredny piesek. W mieście istnieje nawet Gildia Szczurołapów; jej siedziba mieści się w Ostwaldzie, w pokoju nad jedną z knajp. Organizacja ta dba o interesy swoich członków i zajmuje się obsługą zamówień (jakże rzadkich) Komisji Zdrowia, Edukacji i Pomocy Społecznej (str. 42), obejmujących eksterminację gryzoni w budynkach użyteczności publicznej. Gildia ma również podpisane długofalowe umowy o współpracy z koncernami handlowymi i strzeże przed plagą szczurów magazyny, ciągnące się wzdłuż Sudetenweg. Miejskiego szczurołapę najłatwiej rozpoznać po wysokiej czapce ze szczurzej skóry, które to nakrycie głowy cieszy się dużym wzięciem u członków Gildii.

URZĘDNIK

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	25	3	3	5	40	1	30	30	35	65	29	29

Umiejętności

gadanina; etykieta; czytanie i pisanie; sekretny język – klasyczny; 50% szans na znajomość języka obcego

Przedmioty

elegancki strój (50% szans na kosztowne szaty); pióro, pergamin i atrament; 50% szans na dyplom uniwersytetu (kolejne 50% szans, że będzie on fałszywy); 2K6 złotych koron



Urzednicy pracują w licznych middenheimskich komisjach (str. 17). Najczęściej ogląda się ich za biurkiem w odpowiednim urzędzie, ale zdarza się ich spotkać także na ulicach niektórych dzielnic; zawsze traktują innych z wyższością, nie znoszą, kiedy ktoś każe im czekać – to interesanci powinni czekać na nich. Urzednicy mają tendencję do wypowiadania dziwacznych, rozwlekłych i pokręconych zdań, naszpikowanych żargonem prawniczym i wielokrotnie złożonych – stosują w nich zwroty w rodzaju „jednakowoż”, „jeśli jednak chodzi o” czy „wszakże”.

ZAOPATRZENIOWIEC

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	25	3	4	8	50	1	30	50	50	40	40	30

Umiejętności

szacowanie; targowanie się; monetoznawstwo; czytanie i pisanie; sekretny język – gildii; geniusz arytmetyczny

Przedmioty

księga handlowa; sakiewka z pieniędzmi (do 50 koron)

Zaopatrzeniowcy pracują dla koncernów handlowych, tawern i restauracji oraz dla pałacu grafa. Zajmują się hurtowym zakupem różnych zapasów i zazwyczaj pojawiają się na



targowiskach bardzo wcześnie rano, żeby mieć najlepszy wybór i świeży towar. To prawdziwi profesjonaliści, w dodatku wiecznie zabiegani, więc raczej nie zechcą tracić czasu na pogawędkę z awanturnikami. Każdemu z zaopatrzeniowców towarzyszy zwykle 1K6 tragarzy (z wózkami lub bez); zaopatrzeniowiec z pałacu ma również własnego skrybę, który niesie sakiewkę i księgę, oraz 1K3 ochroniarzy.

ZBIR

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	25	3	4	7	30	1	25	35	25	30	30	25

Umiejętności

25% szans na *bijatykę*, 25% szans na *silny cios*

Przedmioty

skórzany kaftan; sztylet lub pałka; 2K6 szylingów



Zbiry włóczą się po całym mieście w hałaśliwych grupach, a ich jedynym celem jest napić się i wdać w bójkę lub przynajmniej zachowywać się głośno i niesympatycznie. Każdego napotkanego przechodnia innej rasy obrzuca obelgami lub skwitują jego obecność niewybrednym dowcipem. Szczególnie lubią się droczyć z patrolami Straży. Przeciętna grupa zbirów liczy 1K6+6 członków.

ŻEBRAK

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	35	3	4	6	30	1	35	25	25	30	30	35

Umiejętności

żebractwo; *ukrywanie się w mieście*; *sekretny język* – *złodziejski*; *sekretnie znaki* – *złodziejskie*; *cichy chód w mieście*

Przedmioty

miska żebracza; nędzne odzienie; kij; pchły; nóż; 3K6 pensów



Żebracy mają w zwyczaju iść przez 1K3 minut za każdym, kto wygląda na zamożnego, jęcząc i prosząc o datkę – chodzi o parę miedzaków. Jeśli któryś z bohaterów nie poskąpi grosza (da żebrakowi monetę srebrną lub złotą) natychmiast ze wszystkich stron opadną go koledzy po fachu szczęściarza (2K6 osób). Zdarza się czasem, że żebracy pracują jako czujki dla band złodziei i rzezimieszków. BG, który jest łotrem, może namówić takiego człowieka do współpracy w charakterze płatnego informatora – ci ludzie wiele widzą i słyszą. Żebracy występują pojedynczo lub w grupach liczących 1K4 osobników.



KULTY CHAOSU W MIDDENHEIM

Zawarte w tym rozdziale informacje dotyczą dwóch grup wyznawców bogów Chaosu. Pierwszą z nich jest Kult Purpurowej Dłoni, czyli czciciele Tzeentcha (patrz **WW**, str. 22 i 36), którego agentów BG spotykają od czasu do czasu w kampanii **Wewnętrzny wróg**. Druga grupa, znana pod nazwą Jadeitowego Berła, jest czymś zupełnie nowym tak dla graczy, jak i dla Mistrzów Gry. Członkowie Berła oddają cześć hermafrodytycznej istocie imieniem Slaanesh, uważanej za najbardziej dekadentkę ze wszystkich bóstw Chaosu.

Nie podajemy tu wprawdzie szczegółów dotyczących liczebności i organizacji kultów, pamiętać jednak należy, że w mieście można napotkać także członków innych zgromadzeń (zwłaszcza wyznawców Nurgla; patrz *Podziemne miasto*, str. 63). Opisy zakresu i metod działania Purpurowej Dłoni i Jadeitowego Berła mogą posłużyć za wzór przy opracowywaniu przez was własnych chaotycznych kultów.

KULT PURPUROWEJ DŁONI

Gracze i Mistrzowie Gry zaznajomieni z kampanią **Wewnętrzny wróg** słyszeli już o Kulcie Purpurowej Dłoni, choć zapewne pozostaje on dla nich organizacją cokolwiek tajemniczą. Poniżej prezentujemy zatem zarówno cele, jak i metody działania kultu, przede wszystkim mając na uwadze tych, którzy nie znają kampanii **WW**. Być może uda się wam z tego opisu zaczerpnąć pomysły do własnych miniprzygód. Mistrzowie Gry, którzy są w trakcie prowadzenia **WW**, będą pewnie woleli przeskoczyć od razu do rozdziału *Kult w Middenheim* – ale mogą mieć pretensje tylko do siebie, jeśli w ten sposób przeoczą jakieś dotychczas nie ujawnione tajemnice...

ORGANIZACJA KULTU

Wyznawcy mieszkający w Middenheim lubią uważać się za najważniejszą grupę czcicieli Tzeentcha w całym Imperium, za serce ohydnej pajęczyny, której nici sięgają do wszystkich większych ośrodków cywilizacji. Takie widzenie sprawy trzeba jednak uznać za oszukiwanie samych siebie. Prawdą jest, że Middenheim stanowi największe skupisko wyznawców Purpurowej Dłoni, ale czciciele Tzeentcha z natury są bardzo niezależni. Istnieje wiele innych „organizacji”, których członkowie darzą go boską czcią (dobrym przykładem jest Czerwona Korona ze **Śmierci na rzece Reik**), ale trudno po-

wiedzieć, żeby te kultы pały do siebie jakąś szczególną miłością.

Struktura Purpurowej Dłoni oparta jest na systemie „komórek”. Małe grupki czcicieli Tzeentcha są rozsiane po całym Imperium i bardzo rzadko porozumiewają się między sobą. Przywódcy owych grup, niczym opętani manią prześladowczą, bez przerwy na własną rękę zmieniają znaki rozpoznawcze, pozwalające ich identyfikować jako wyznawców Tzeentcha. Skutek jest taki, że niejednokrotnie posłaniec jednej ze wspólnot zostaje zamordowany przez członków drugiej, gdyż ci biorą go za szpiega łowców czarownic!

Wszystkich tych ludzi łączy jednak wspólny cel: chcą doprowadzić do obalenia obowiązującego porządku. W niektórych miastach zdarza się, że kult kontroluje poczynania wysoko postawionych urzędników, szlachty czy kapłanów Sigmara i Ulryka; gdzie indziej znów sami wyznawcy zdolali zająć wysokie stanowiska i zyskać ogromne wpływy. Prawdopodobnie tylko marnej koordynacji działań należy przypisać fakt, iż Purpurowa Dłoń nie wyrządziła na razie takich szkód, jakie jest zdolna uczynić. Ale nadchodzi Czas Przemian...

Mimo panującego w organizacji bałaganu i nieskuteczności jej działań, kult stanowi realne zagrożenie dla stabilności kraju. Z upływem lat jego członkowie przeniknęli do wielu wpływowych instytucji religijnych i politycznych, a teraz czekają tylko na znak swego pana, Tzeentcha, by równocześnie ujawnić się w miastach i miasteczkach Imperium.

KULT W MIDDENHEIM

W Middenheim Kult Purpurowej Dłoni liczy sobie szczególnie dużo aktywnych członków, których plany przejęcia władzy są mocno zaawansowane. Głównym animatorem działań kultu jest Magister Magistri, Przywódca Wewnętrznego Kręgu, Magister Praw Karl-Heinz Wasmeier. Jednakże machinacje Herr Wasmeiera zasługują na osobną księgę, którą zresztą im poświęcono – nosi ona tytuł **Szara eminenca** i stanowi jedną z części kampanii **Wewnętrzny wróg**.

Purpurowa Dłoń działa na wielu frontach, więc jeśli gracze zechcą zapoławiać na szeregowych czcicieli Tzeentcha, z pewnością nie będą się nudzić (Mistrz Gry powinien tylko pilnować, żeby nie popuścić im apetytu przed główną „uczta”).

Organizacja

Pomijając intrygi Wasmeiera (których wcielaniem w życie zajmują się najwyższymi postawieni, czyli należący do Wewnętrznego Kręgu, członkowie Purpurowej Dłoni), kult w Middenheim przejawia swą aktywność na trzech polach: rekrutacją i indoktrynacją zajmującą się Ordo Novitiae, zbieraniem funduszy na działalność Dłoni – Ordo Impedimentae, zaś pracą naukowo-badawczą – Ordo Terribilis.

Każdy „wydział” dysponuje własnym zespołem agentów (zespoły te podzielone są na mniejsze „komórki”) i działa w osobnej części miasta. Siedzibą Ordo Novitiae jest Ulricsmund (str. 35), zaś obszarem działania pozostają północno-zachodnie rejony Middenheim; zainteresowania Ordo Impedimentae koncentrują się w Kaufseit (str. 49) i dzielnicach południowo-zachodnich; wreszcie Ordo Terribilis ma kwatery główną w dzielnicy Wynd (str. 45), natomiast jego komórki znajdują się głównie we wschodniej części miasta.

Każde Ordo jest zarządzane przez trójkę wysokich rangą członków kultu, znanych jako Magistri. Są to albo „specjaliści” (czarodzieje, naukowcy, zabójcy itd.), albo członkowie o długim stażu, zajmujący obecnie wysoką pozycję w społecznej hierarchii (ważni urzędnicy miejskich gildii, doradcy jednej z komisji itp.).

Nad wszystkim czuwa, zachowując stosowny dystans do zwykłych, codziennych działań kultu, grupa tajemniczych osobistości, zwana Radą Wewnętrzną. Tworzy ją trójka osób, ale nie znajdziecie tu ich imion... Od czasu do czasu, w tych rzadkich chwilach, gdy czciciele odważają się mówić o swych przełożonych, nie bojąc się, że ktoś ich podsłucha, określają ich mianem Triumwiratu. Zwykle jednak starają się o nich nie myśleć, a tym bardziej nie mówić – taki bowiem strach owa trójka wzbudza w swych sługach.

Po części ze względów bezpieczeństwa, a po części z powodu obsesyjnego wręcz zamiłowania do konspiracji, wymiana informacji pomiędzy poszczególnymi Ordo i Kręgiem Wewnętrznym ogranicza się do minimum. Przełożeni oddziałów używają gołębi pocztowych do przesyłania krótkich, zaszyfrowanych wiadomości. Tylko dwa razy w roku spotykają się osobiście. Żaden z dziewięciorga Magistrów nie zna tożsamości pozostałych.

Spotkania te mają miejsce daleko za miastem, na chronionej magią polanie

w głębi lasu Drak Wald. Odbývają się w nocy następujące po dniach Hexenstag i Geheimnistag (w te dwie nocy obydwu księżycy są w pełni). Zamaszkowani Magistrowie odnawiają więź łączącą ich z Tzeentchem, śpiewają hymny na cześć boga Chaosu i z rozkoszą przyglądają się, jak na zakończenie obrzędu członkowie Wewnętrznego Kręgu składają Tzeentchowi ofiarę z człowieka.

Aby zachęcić Mistrza Gry i graczy do włączenia kultów Chaosu do rozgrywki, przedstawiamy opis typowego przedsięwzięcia, organizowanego przez Kult Purpurowej Dłoni. Oprócz suchych informacji na temat działań kultu, znajdziecie tu również podpowiedzi i wskazówki, pozwalające wpłatać BG w pajęczynę snutych przez Dłoń intryg. Opis pozabawiliśmy nadmiernej ilości szczegółów, dzięki czemu Mistrzowi Gry łatwiej będzie umieścić tę historię we własnej kampanii.

ORDO TERRIBILIS

Ordo Terribilis, zajmujące się w Purpurowej Dłoni badaniami i rozwojem, używa jako przykrywkę dla swych działań niewinnie wyglądającej Kompanii Przewozowej Windhund (lokacja 37, str. 46), której siedziba znajduje się w cichej i spokojnej części dzielnicy Wynd.

Najważniejszą figurą w Ordo Terribilis jest przybyły niedawno z Arabii nekromanta, znany jako Salladh-bar Wielki. Nikt nie ważył się zapytać, w jaki sposób został członkiem kultu. Kiedy się pojawił (na pozór znikąd) na ceremonii z okazji Geheimnistag w lesie Drak Wald, członkowie Wewnętrznego Kręgu powitali go wprawdzie ostrożnie, ale z pewnością nie byli zaskoczeni jego widokiem. Oczywiście nikt nie podaje w wątpliwość jego lojalności wobec kultu, tym bardziej że na lewej dłoni Salladh-bar nosi purpurowe znamię w kształcie symbolu Tzeentcha.

Tydzień po uroczystościach z okazji Geheimnistag, Salladh-bar wprowadził się do podziemi Kompanii Windhund jako Magister Tenebrae; w tym samym czasie Ordo rozpoczęło nowe badania: przybyłszy sądził, iż odkrył sposób na tworzenie zombich, które będą mogły się regenerować. Na razie jednak przeprowadzone doświadczenia pozwoliły stwierdzić, że stworzone w ten sposób zombi są wysoce niestabilne (uwaga dla Mistrzów Gry: testy *Niestabilności* należy wykonywać co *rundę*, a nie co turę, jak zwykle ma to miejsce – patrz **WFRP**, str. 215).



Odpowiedzialność za ukrycie poczynąń Salladh-bara przed światem zewnętrznym spoczywa na barkach Theodora Glucksteina, kupca w średnim wieku, który jest właścicielem kompanii transportowej; jego wozy faktycznie kursują regularnie po całym Imperium, a nawet poza jego granice. Tym niemniej kupcy, którzy chcieliby rzeczywiście coś przewieźć należącymi do Glucksteina pojazdami, nieodmownie spotykają się z grzeczną odmową i wyjaśnieniem, że wszystkie wozy są zarezerwowane na sześć miesięcy naprzód. W ten sposób Gluckstein zawsze ma możliwość przewiezienia kontrabandy, „wyrobów” kultu bądź po prostu wiadomości dla agentów na dalekich placówkach.

Logistyka

Nietrudno się domyślić, że prowadzone przez Salladh-bara eksperymenty wymagają tak nakładów finansowych, jak i odpowiednich „materiałów”. Fundusze pochodzą z różnych źródeł: poza specjalizmi, których dostarcza wyspecjalizowany w tym zakresie Ordo Impedimentae (patrz wcześniej), Gluckstein szantażuje kilka zamożnych osobistości, a poza tym nieźle zarabia na handlu niewolnikami (patrz dalej). Zwłoki niezbędne do prac Salladh-bara kult kupuje od „niezrzeszonych” porywaczy zwłok (Morrspark jest zbyt daleko, by ryzykować wykorzystanie

niedoświadczonych członków kultu), natomiast środki chemiczne zdobywa przemocą i podstępem od miejscowych alchemików i aptekarzy.

Jak wmieszać w to wszystko Bohaterów Graczy

Istnieje wiele metod zwrócenia uwagi BG na poczynania Ordo Terribilis. Poniżej znajdziecie kilka przykładów, których jednak żadną miarą nie można uznać za wyczerpujące temat.

Jeżeli Bohaterowie Graczy zdołają zdobyć solidny dowód przeciw kultowi, mogą zechcieć włączyć w sprawę Straż Miejską. Dlatego też Mistrz Gry powinien przygotować się na zwiększenie liczby czcicieli, gdyby BG nie odważyli się sami stawić im czoła.

Plotki o Salladh-barze: dwóch byławców jednej z knajp Wyndu (str. 45), raczących się „dziwnymi opowieściami”, znakomicie nadaje się do podsunięcia BG następujących informacji:

– A pamiętasz tego dziwnego Arabusa, co to się zatrzymał w „Koniu i Zgrzeble”? Mówią, że zapłacił za tydzień z góry, i to obcymi, złotymi monetami. Potem siedział u siebie w pokoju trzy dni i trzy nocy bez przerwy. Nawet się do nikogo nie odezwał ani nie wyszedł jeść. A potem, któreś nocy, zszedł na dół, zapytał, jak trafić gdzieś tam i wyszedł. Nikt go już więcej nie widział.



– Pewnie, pamiętam. A w noc potem ktoś się włamał do jego pokoju i zasnął mu cały bagaż...

Jeżeli nawet BG zainteresują się tą sprawą i trochę przycisną parę pijacków, ci niestety nie będą w stanie przypomnieć sobie, dokąd się wybierał „Arabus“.

Kompania Przewozowa Windhund: właściele Zamkowej Skały (lokacja 27, str. 42) nie mogą zrozumieć, czemu konkurencyjna firma ma aż tyle roboty. Zamkowa Skała obsługuje 50% rynku przewozowego w Middenheim; drugą połowę klientów grupuje Biegnący Wilk. Tymczasem okazuje się, że nie dość, iż w mieście jest miejsce dla niezależnej firmy transportowej, to jeszcze Glucksteina stać na odsyłanie klientów z kwitkiem!

Ciekawość to potężna siła... Gunnar Guildenstern jest ponadto gotów hojnie zapłacić, żeby tylko się dowiedzieć, kto korzysta z usług Windhunda.

Ofiary szantażu: Velma Karbunkel jest kobietą-halflingiem, a zajmuje się alchemią. Prowadzi nieźle prosperujący interes w dzielnicy Osttor. Żyje ze straszliwym sekretem: jej brat jest mutantem. Velma od lat trzyma go w ukryciu, w piwnicy swego domu. Wszystko było w porządku do czasu, gdy Gluckstein jakimś sposobem dowiedział się o istnieniu biednego stwora. Zaczął szantażować Velmę i o ile z początku żądał przygotowywania nieszkodliwych mieszanek, o tyle wkrótce zmusił Velmę do warzenia mikstur neutralizujących trapiące nekromantów przypadłości (patrz **WFRP**, str. 138).

Jak dotąd Velma nie zgodziła się spełnić tego ostatniego żądania, grożąc wręcz, że zwróci się o pomoc do władz miasta. Gluckstein postanowił dać jej ostatnią szansę: jeżeli w przeciągu tygodnia nie przygotuje specyfików, wyśle najemnych zabójców, którzy ją zgładzą, a ciało przyniosą Salladh-barowi.

Velma może zwrócić się do Bohaterów Graczy z prośbą o zapewnienie jej ochrony. Mistrz Gry może również zagrać w czasie wizyty BG w tej części miasta z napadem najemnych morderców na sklepik kobiety-halflinga. MG sam powinien dobrać ich liczbę i cechy, nie zapominając jednak, że wszyscy mają wytatuowany znak purpurowej dłoni; bohaterowie, którzy uczestniczyli w wydarzeniach ze **Śmierci na rzece Reik** mogą rozpoznać niektórych z przeciwników.

Porywacze zwłok: middenheimscy porywacze zwłok mają ręce pełne roboty: ich klientami są pozbawieni skrupułów lekarze, działający w ukryciu nekromanci, czciciele Nurgla i ludzie Salladh-bara. Ceny świeżych zwłok osiągnęły astronomiczny pułap. Najlepsi porywacze w mieście – Waldo Łasica i Manny Robak – mają więc forsę jak lodu. Tę dziwną parę najłatwiej dziś spotkać w najlepszych lokalach Middenheimu. Jeśli zaś usiąść wystarczająco blisko nich, można podsłuchać, jak rozmawiają o swoim ostatnim zleceniu (100 zk za ciało, z dostawą do biur Windhund...).

Duży popyt na ciała zmarłych może mieć rozmaite konsekwencje. W biedniejszych dzielnicach miasta zaczyna ginąć ludźle, gdy mniej zdolni porywacze przekwalifikują się na zabójców. Jeżeli wyznawcy Nurgla dowiedzą się, że „ich“ zwłoki sprzedaje się czcicielom Tzeentcha, zwykłe waśnie między kultami przerodzą się w serię otwartych napadów i podpalen.

Handel niewolnikami: bogactwo i otaczający Middenheim blask wielkiego miasta przyciąga mnóstwo młodych, ciekawych świata ludzi. Większość z nich szybko się rozczarowuje: nie są tak cwani jak miejscowi wyjadacze, nie mają przyjaciół ani krewnych, na których pomoc mogliby liczyć w potrzebie... Łatwo więc padają ofiarą rozmaitych typów z półświatka miasta – rekeretów, przemytników, złodziei, a nawet alfonsów i handlarzy narkoty-

ków. Tymczasem Gluckstein znalazł sposób, by zrobić na przybyszach niezły interes; agenci Ordo Terribilis bez przerwy przeczesują miasto w poszukiwaniu młodych ludzi stanu wolnego, którzy niedawno trafili do Middenheimu. Co bardziej naiwnych udaje się zwieść obietnicami taniego lokum i zwabić do opustoszałej kamienicy na tyłach kompanii przewozowej Windhund, gdzie ludzie Glucksteina pozbawiają ich przytomności, faszują środkami nasennymi i pakują do wielkich beczek. Na brak kupców właściciel Windhunda z pewnością nie może narzekać – najbardziej chłonnym rynkiem niewolników jest Bretonia, ale zawsze można ich sprzedać, na przykład, przedstawicielom innych kultów...

Od czasu do czasu zdarza się jednak, że w mieście pojawia się krewny lub przyjaciel jednej z ofiar. Kilka tygodni temu do Middenheimu przybyła Anya Luger – łowczyni nagród z Salzenmundu, próbując odnaleźć swego bratanka-sierotę. Dowiedziała się już, że zaproponowano mu darmowe mieszkanie gdzieś w dzielnicy Wynd, ale pod wskazanym adresem nikogo nie znalazła, zaś żaden z sąsiadów od tygodni nie widział młodego Klausa. Prowadząc prywatne śledztwo, wpadła na trop wielu podobnych spraw, co każe jej podejrzewać, że w Middenheim dzieje się coś złego. Anya jest sama w dużym, obcym mieście i z radością powitałaby ofertę pomocy ze strony grupy doświadczonych awanturników. Niestety, trafiła już na czarną listę Ordo Terribilis i agenci kultu zamierzają ją niebawem zlikwidować...

Klaus jest więźniem Glucksteina, który trzyma go w piwnicy gmachu kompanii przewozowej, czekając na uzgodnienie stawki z kupcem z Parravonu w Bretonii. Z niezwykłą regularnością w budynku Windhunda pojawiają się i znikają gołębie pocztowe. Przechwycenie takiej wiadomości z pewnością pozwoliłoby się sporo dowiedzieć...

JADEITOWE BERŁO

Middenheimscy wyznawcy Slaanesh'a z pewnością mają co wspominać – kiedyś tu właśnie znajdował się główny ośrodek kultu ich boga w całym Imperium; teraz z całej organizacji zostało ledwie dwadzieścia osób. Liczba może niezbyt imponująca, ale wyznawcy Slaanesh'a z powodzeniem nadrabiają braki ilościowe nadzwyczajną wręcz aktywnością. Zwłaszcza działania jednego z członków kultu powinny dać BG do myślenia.

CZŁONKOWIE KULTU

Działania czcicieli Slaanesh'a koncentrują się wokół niewielkiej grupy młodych, bogatych rozpustników, którzy sami określają się mianem „D&D-ystów” (jest to skrót od „Dewianci i Dekadenci”). Wszyscy oni należą do Wewnętrznego Kręgu Kultu Slaanesh'a o nazwie Jadeitowe Berło (od berła, które trzyma ów bóg).

Niestety (przynajmniej dla wyznawców), duchowy przywódca kultu, który zwerbował wszystkich obecnych członków Berła, niecały rok temu „powrócił do kłębiącej się pustki”. Tym samym kult nie tylko stracił najbardziej aktywnego ze swych członków, ale także jedyne reprezentanta w świecie wielkiej polityki Middenheim. I choć zajmował on w hierarchii dość niejasną pozycję, to jego wpływy sięgały wysoko, przez co tym bardziej należy żałować tej straty. Duchową przywódczynią kultu była bowiem słynąca z hulastycznego trybu życia druga małżonka grafa Borisa, Anika-Elise Nikse, córka barona von Nordland.

Nie do końca wiadomo, jaki koniec ją spotkał (miała zaledwie 23 lata). Niektórzy z członków kultu uważają, że została zgładzona (za zgodą grafa lub bez jego wiedzy) przez łowcę czarownic bądź szpiega, który przeniknął w ich szeregi. Inni z kolei (ci, którzy mają lepszy kontakt z dworem grafa) są zdania, iż zmarła z przyczyn najzupełniej naturalnych; widać taka była wola bóstwa, albowiem „bóstwo wie, co robi, choćby nie wiedzieć jak ciężki cios zadało swoim sługom”.

Abstrahując od tego, jak zginęła lub zmarła Anika-Elise, trzeba przyznać, że żadnego z członków kultu nie spotkały prześladowania. Zresztą jej śmierć zmartwiła ich bardziej jako koniec znajomości z niebrzydką i pomyślową kobietą, przewodzącą „zbiorowym modłom”, niż jako strata jedynej oddanej Berłu osoby, dysponującej władzą.

Trudno byłoby znaleźć w Starym Świecie miejsce, gdzie kult Slaanesh'a jest liczącą się siłą polityczną (z wyjątkiem może jednego czy dwóch szczególnie rozpustnych miast w Bretonii). Władza i polityka niewiele znaczą dla jego wyznawców – co innego pieniądź. Bądź co bądź, fali Chaosu nie da się uniknąć (takich argumentów użyłby pewnie wyznawcy Slaanesh'a, gdyby bawiły ich intelektualne gierki, co się rzadko zdarza); skoro tak, skoro wszyscy i tak zginieją w bulgoczącej, pierwotnej mazi, z której powstały wszystkie rzeczy, najważniejsze to dobrze się bawić, czekając na koniec! Bawmy się więc! Róbmy, co chcemy! Wszystko jest dla ludzi, próbujmy wszystkiego, co niesie z sobą życie (przynajmniej po razie, ale za to najlepiej do przesady). Tu właśnie zaczynają się liczyć fundusze: znacznie łatwiej jest się oddać zaspokajaniu swych żądz komuś, kto śpi na pieniądzach. Na szczęście (z ich punktu widzenia) wszyscy członkowie Berła zaliczają się do takich ludzi.

Dlatego, ograniczywszy swoje żale do paru uwag w stylu „Nigdy się już nie dowiemy, co Nikki szykowała na następną orgię”, czciele, po śmierci Aniki-Elise, wzruszyli tylko ramionami i wrócili do swego dekadentckiego życia.

I pewnie niewiele by się zmieniło i wszyscy pomarliby ze starości (albo na marskość wątroby czy inną, nienazwaną chorobę), gdyby nie niejaki Gotthard von Wittgenstein, protegowany drugiej żony grafa; wyznawcy Slaanesh'a z Middenheim oddawaliby się wyuzdanym rozrywkom w domowym zaciszu (od czasu do czasu wyprawiając się do Altdorfu czy Talabheimu, żeby zażyć odmiany), a Bohaterowie Graczy nigdy by nie usłyszeli o Jadeitowym Berle.

Gotthard von Wittgenstein

Gracze i Mistrzowie Gry, którzy znają **Śmierć na rzece Reik**, pamiętają zapewne, że Gotthard jest ostatnim członkiem starego, choć mało znanego reiklandzkiego rodu. Von Wittgensteinowie nabrali znaczenia w służbie cesarskiej Margarithy w latach 1980. (według kalendarza Imperium), ale w czasach, gdy toczy się nasza kampania, ponownie zatopili w otchłani niepamięci (ci z was, którzy nie wiedzą jeszcze, co było przyczyną hańby i upadku tego niegdyś szlachetnego rodu, powinni jak najprędzej kupić, pożyczyc albo ukraść – najlepiej kupić – egzemplarz **Śmierci na rzece Reik**!).

Z różnych przyczyn (ale głównie dlatego, że w kolejnych pokoleniach pojawiało się coraz więcej mutantów) przez ostatnie 70 lat nikt z rodziny von Wittgensteinów nie wychylał nosa poza własną baronię. Młody Gotthard nudził się jednak w zniszczonym rodowym zamczysku; miał dość oglądania wiecznie tych samych twarzy (tudzież dziobów i macek). Jego siostra spędzała całe dnie wśród poćwiartowanych trupów, śliniąc się i belkocząc niezrozumiale, brat poświecił się sztuce wypychania zwłok, matka była kompletną wariatką, a ojciec z każdym dniem coraz bardziej upodabniał się do gigantycznego karalucha. Młody, ambitny zboczeniec, jakim był Gotthard, nie miał tam nic do roboty, tym bardziej, że nie wykazywał żadnych godnych uwagi śladów mutacji. Kiedy więc w przypadkowo znalezionym starym dzienniku natknął się na wzmiankę o potężnym Kulcie Slaanesh'a w Middenheim, nie wahał się z podjęciem decyzji: postanowił bezwzględnie się tam udać.

Po przybyciu do Middenheim, dzięki łutowi szczęścia, osłemu uporowi i przysłowiowemu „nosowi” (jeśli idzie o wykrywanie źródeł wszelkiego zepsucia), Gotthard szybko trafił do siedziby Jadeitowego Berła. Wywarł ogromne wrażenie na Anike-Elise, dzięki czemu niebawem awansował na stanowisko Mistrza Dewiantów (lub Dewianta – Mistrza, w skrócie DM).

Zdając sobie sprawę, że należy ukryć przed ludźmi jego pochodzenie (wieść o niesławie von Wittgensteinów prędzej czy później musiała Gottharda dogonić), Anika-Elise zaproponowała mu zmianę nazwiska na Goebbels (patrz str. 84). Zauważywszy zaś jego wrodzony talent do oszustw, uznała go za idealnego kandydata na szpiega w szeregach Gildii Kupców. Minęło zaledwie pół roku, a Gotthard Goebbels, bez wątpienia za sprawą zakulisowych rozgrywek i pociągania za odpowiednie sznurki, nie tylko stanął na czele Gildii Kupców, ale został szefem Komisji Handlu i Podatków.



ZEZOWATY GRAJEK

Po śmierci Nikki pogrążony w żalu Gotthard postanowił dokonać jakiegoś szalonego dzieła, które upamiętniłoby jej odejście. Przez krótki czas rozważał możliwość dosypania do miejskiego systemu wodociągowego specyfiku, który w całym mieście wywołałby ogólną, trwającą cały dzień orgię. Jednakże zdobycie eliksiru miłości jest dość trudne, zwłaszcza w takich ilościach; poza tym realizacja planu wiązałaby się z ekspedycją do Podziemnego Miasta (patrz str. 63), a Gotthard bynajmniej nie przepadał za mrocznymi tunelami.

Wreszcie przypomniał sobie festiwal na cześć Shallyi, urządzany w wigilię Dwóch Księżyców. Dwa razy do roku, w noc poprzedzającą Hexenstag i Geheimnistag (kiedy to oba księżycy są w pełni, patrz **WW**, str. 56) w mieście odbywa się parada dzieci, przebranych za wilkołaki, wampiry i inne bestie. Do tańca przygrywa im na flecie miejski błazen. Dzieciaki zbierają ofiarowane im przez przechodniów owoce, słodczy i inne smakołyki.

Gotthard zamierza podstawić własnego grajka w miejsce prawdziwego błazna i odpowiednio „zaprawić” prezenty dla dzieci. Całkiem niedawno wpadł mu w ręce spory zapas „elfich włosów” (patrz str. 91), środka uspokajającego, który wywołuje znaczną podatność na sugestię. Nakarmiwszy dzieci tym specyfikiem, Gotthard zamierza wyprowadzić je poza centrum Middenheim i przez wyludnione dzielnice dotrzeć do pustego magazynu w Brotkopfs (str. 49), którego jest właścicielem.

Następnego dnia złoży dzieci w ofierze Slaaneshowi, a jeśli namówi jakiegoś demonologa do współpracy, ich serca posłużą do sprowadzenia demona lub nawet całego stada demonów!

Śladem Gottharda

Gracze, którzy znają **Śmierć na rzece Reik**, mogą wpadnąć na pomysł, żeby odnaleźć Gottharda i postawić go przed sądem. Nie będzie to łatwe zadanie. W nowym wcieleniu, jako Gotthard Goebbels (patrz str. 84), młody von Wittgenstein zupełnie nie przypomina mężczyzny z portretów, które BG mogli widzieć w jego rodzowym zamczysku. Trzeba jednak przyznać, że moment pojawienia się Goebbelsa w mieście i jego późniejszego dojścia do władzy odpowiada zniknięciu Gottharda z domu.

Bardzo trudno będzie Bohaterom Graczy nawiązać kontakt z Goebbelsem.

Na dobrą sprawę *nigdy* nie ma go ani w domu, ani w żadnym z dwóch biur (w siedzibie gildii i w komisji); poza tym *nigdy* nie reaguje na pozostawiane mu wiadomości.

Czasem jednak Gotthard przybiera normalny wygląd – odwiedza wówczas swoje ulubione, wyjątkowo paskudne przybytki rozpusty w Starym Kwartale lub w Ostwaldzie. Jeżeli BG pokręcą się i popytają w tych dzielnicach, mogą mieć więcej szczęścia: ktoś gdzieś skojarzy wreszcie podawany przez nich opis von Wittgensteina z mężczyzną, który od czasu do czasu pojawia się w okolicy. Wówczas wystarczy tylko znaleźć kryjówkę i czekać. Należy jednak pamiętać, że takie działania ściągną na BG uwagę lokalnych bandytów i złodziejasków. Miejscowi będą zapewne podejrzliwi w stosunku do obcych – mogą ich wziąć za łowców nagród, szpiegów wrogiej organizacji bądź zwyczajnych rzeźmieszków, grasujących na obcym terytorium.

Jak uratować dzieci

BG powinni odkrywać plan Gottharda etapami. Najpierw należy ich zapoznać z autentycznym błaznem, który ma wziąć udział w paradzie (jest nim wędrowny cyrkwiec, gnom imieniem Addic). Łatwo go spotkać w pierwszej lepszej knajpie. Przy bliższym kontakcie Addic okaże się być miłym, sympatycznym kompanem. Chętnie wyjaśni wszystkie wątpliwości bohaterów, związane z festiwalem w wigilię Dwóch Księżyców; może się również przydać jako przewodnik po Middenheim.

Niestety, na kilka tygodni przed spodziewanym festiwalem, Addic znikną (porywają go ludzie Gottharda). Mistrz Gry może nawet pozwolić, by BG zapobiegli jednej próbie porwania, ale w końcu Addic i tak powinien zostać uprowadzony (agenci Goebbelsa uwiężą go w tym samym magazynie, gdzie Gotthard zamierza odprawić ceremonię ku czci Slaanesh).

Kapłanki Shallyi znajdą się w kropce, nie mogąc znaleźć zastępcy Addica, ale do czasu: pewnego dnia w ich świątyni zjawi się obcy, zezowaty mężczyzna, który zaoferuje swoje usługi. Bez trudu udowodni, że jest znakomitym muzykiem; twierdzi wręcz, że zatrudnia się czasem jako szczołap, gdyż potrafi swoim graniem wywabić szczury z nor. Jeżeli Bohaterowie Graczy nie przekonają kapłanek, że to zły pomysł, obcy (a jest nim jeden z D&D-ystów) zostanie przyjęty.

Podczas festiwalu Gotthard wraz ze swoimi ludźmi z D&D wmieszają się w tłum. Wyjątkowo czujni i spostrzegawczy bohaterowie mogą nawet zwrócić uwagę na grupę ludzi, którzy darzą dziecięcą procesję (bierze w niej udział około 150 małych mieszkańców Middenheimu) niezwykłym zainteresowaniem i mają ze sobą znaczne ilości jabłek i słodczy dla dzieciaków.

Gdyby BG zdołali zapobiec zatrudnieniu wysłannika Gottharda w charakterze prowadzącego marsz flecisty, osoba zastępująca Addica zostanie „przypadkowo” powalona na ziemię przez znajdującego się w pobliżu wierzgającego konia, a na jej miejsce wskoczy znany bohaterem zezowaty grajek, który „tak się złożyło, że był pod ręką”.

Oszolomione narkotykiem dzieci (około pięćdziesięciu) pójdą w ślad za muzykiem, schodząc z planowanej trasy i wkrótce znikną z oczu zaskoczonym i nieco wystraszoną pozostałym uczestnikom procesji. Zanim jednak „zdrowe” dzieci z parady zdołają dotrzeć do rodziców i dać im znać, co się stało, mali więźniowie Gottharda znajdą się w jego magazynie.

Gdyby BG nie śledzili przebiegu procesji, niech Addic ucieknie ze swojego więzienia, odnajdzie ich i każe im pójść oglądać paradę. Błazen nie zna szczegółów planu Goebbelsa; ma tylko przeczucie, że wydarzyć się coś złego. Poza tym doskonale pamięta, gdzie był przetrzymywany.

Wszystko zależy od szybkości reakcji naszych bohaterów – najlepszym rozwiązaniem byłby szturm na magazyn. W przeciwnym wypadku następnego dnia dzieci zostaną złożone w ofierze i rozpoczną się przygotowania do sprowadzenia do Middenheim hordy demonów Slaanesh...

Schwytanie Gottharda będzie wymagać niezwyklej przytomności umysłu i sprytu: gdy tylko zorientuje się, że ma kłopoty, będzie próbował wyostać się z magazynu sekretnym wyjściem, prowadzącym do kanałów pod miastem.

Jeżeli Mistrz Gry planuje rozegranie **Szarej eminencji**, może pokrzyżować szyki BG i opóźnić realizację planu Gottharda do chwili, gdy będą mieli pełne ręce roboty w związku z tamtym scenariuszem. A wtedy nie pozostaje nic innego, jak świetnie się bawić, patrząc, jak miotają się między pogonią za Gotthardem a rozwiązywaniem bieżących problemów!

PODZIEMNE MIASTO

WE WNETRZU FAUSCHLAGU

Wieża Grungniego

Middenheim w znacznej mierze zawdzięcza swoje istnienie pracy krasnoludów. Ponad tysiąc krasnoludzkich górników i inżynierów poświęciło prawie pół stulecia, by przebić się na górę, do płaskowyżu, przez serce góry Fauschlag (którą nazywają *Grazhyakh Grungni* – czyli Wieżę Grungniego). Kopali w ziemi tunele w poszukiwaniu użytecznych minerałów i złota. Pierwszym celem stało się ufortyfikowanie płaskowyżu; dopiero później przyszła kolej na miasto.

Pierwsi władcy Middenheim mieli pełną świadomość, że miasto posadowiono na skale zrytej tunelami na podobieństwo szwajcarskiego sera. Dopiero jednak w 1750 roku, gdy Middenheim niemal musiał się poddać, obłożony przez mieszkańców Middenlandu (patrz str. 7-10), zamknięto wejścia do podziemnej sieci korytarzy. Dziś do miasta można się dostać tylko na dwa sposoby: jednym z efektywnie zbudowanych wiaduktów lub korzystając z jednoosobowej windy – przynajmniej tak sądzi większość jego mieszkańców. Tymczasem krasnoludy, działając w tajemnicy, zapobiegły zasypaniu niektórych tuneli; zaś inne stworzenia zakradły się z otaczającej Middenheim dziczy do starej sieci kanałów. Słudzy Chaosu, niczym rak toczący chore ciało, powoli posuwali się w górę, ku miastu, którego uroda jest dziś wyłącznie powierzchowna.

Szczegółowy opis podziemnego królestwa wymagałby osobnej księgi, wobec czego poniżej zamieszczamy tylko kilka stron uwag na temat wydarzeń, rozgrywających się pod Middenheim. Ponadto znajdziecie tu ogólne wskazówki, jak prowadzić przygody w podziemiach Miasta Białego Wilka – szczególności zostawiamy waszej inwencji.

STREFA PŁYTKA

Bezpośrednio pod powierzchnią ulic rozpościera się sieć kanałów (patrz *Mapa kanałów*), na którą składa się kilka głównych ścieków, zbierających nieczystości z mnóstwa mniejszych

kanałów, ciągnących się pod całym miastem. Cały system zbudowano w ten sposób, że im bliżej znajdujemy się centrum płaskowyżu, tym płycej biegają kanały. Różnica wysokości jest niewielka, ale wystarczy, by ścieki były stopniowo odprowadzane ku zewnętrznej ścianie góry, gdzie przez wykute otwory spływają do znajdującego się poniżej lasu.

W niektórych dzielnicach Middenheim można oczywiście znaleźć zwykłe, odkryte rynsztoki – szczególnie łatwo się na nie natknąć w biedniejszych rejonach miasta: w Ostwaldzie, Południowej Dzielnicy i Starym Kwartale, gdzie unoszący się z kanałów smród potrafi czasem przyprawić o ból głowy i nudności.

Obrona

Wszędzie tam, gdzie kanał (bez względu na to, czy jest rynsztokiem, czy podziemnym tunelem) przechodzi pod murami miejskimi, przegradza go żelazna brama. Oddział Straży Miejskiej, który patroluje dany region miasta, sprawdza również stan bram, wypatrując oznak zniszczenia bądź włamania.

Gdy odkryte ślady wskazują, że ktoś (lub coś) dostał się do miasta, patrol natychmiast ogłasza alarm; pod broń powołuje się ochotników, którzy co sześć godzin mają sprawdzać wszystkie wyloty kanałów i studzienek.

Tyle teorii.

Tymczasem prawda wygląda zupełnie inaczej: z każdym dniem rośnie liczba ludzi gotowych wpuścić do miasta osoby i istoty, które nie są tu mile widziane. Nie brakuje też strażników, chętnie przyskakujących oczy na ten proceder. Jeśli Mistrz Gry w którymś momencie uzna, że korupcja i zaniedbanie czynią ten element systemu bezpieczeństwa bezużytecznym, mieszkańcy Middenheim znajdą się w poważnych tarapatach...

Trochę inaczej rzeczy się mają w Middenpalazu (str. 29). Kanałów pod rezydencją grafa strzeżę podobne kraty, jak w pozostałych tunelach, ale ich inspekcji dokonują Rycerze Pantery, którzy wbrew powszechnemu przekonaniu są skuteczniejsi i mniej skorumpowani od swych cywilnych kolegów ze Straży Miejskiej.

Przygody w kanałach

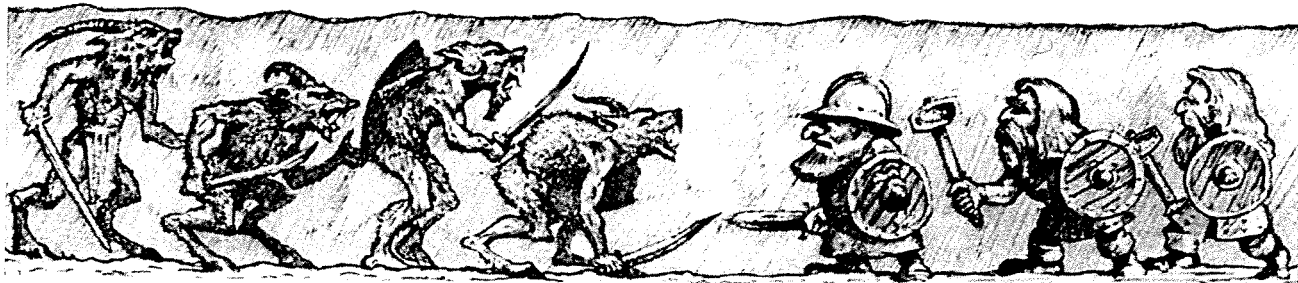
Jeżeli Bohaterowie Graczy zamierzają zagłębić się w ciągnącą się pod Middenheim sieć tuneli, Mistrz Gry musi pamiętać, że główne kanały zaczynają się w okolicy środka płaskowyżu i biegają pod głównymi ulicami ku zewnętrznej ścianie. Pod mniej znaczącymi traktami komunikacyjnymi ciągną się mniejsze kanaliki. Studzienki, rozmieszczone na większych ulicach co około 400 metrów, prowadzą do głównych kanałów. Znajdujące się pod centrum miasta tunele zaopatrzone również w otwory wentylacyjne, co zapobiega gromadzeniu się w nich gazów, mogących spowodować eksplozję. Otwory te nie stanowią jednak specjalnego wylotu w systemie zabezpieczeń, gdyż nie przecisnąłby się przez nie nawet halfling-eskapolog.

Mistrzowie Gry, którzy dysponują scenariuszem *Cienie nad Bögenhafen*, z powodzeniem mogą odwołać się do zamieszczonego tam opisu kanałów ściekowych – tunele pod Middenheim niewiele się od nich różnią.

GÓRNE TUNELE

Oprócz kanałów ściekowych i reszty sieci podziemnych korytarzy, gdzieś pod pałacem, znajduje się tunel awaryjny, z którego graf mógłby skorzystać, gdyby groziło mu niebezpieczeństwo. Korytarz, wykopany w pobliżu północnej ściany Fauschlagu, schodzi spiralą na poziom otaczającej górę równiny i nie łączy się z żadnym innym przejściem. Nikt nigdy nie musiał z niego korzystać, ale też nikt go nie sprawdza – na dobrą sprawę ludzie zapomnieli o jego istnieniu...

Piwnice niektórych dużych budynków ciągną się daleko w głąb ziemi. Wiadomo o istnieniu takich podziemi pod siedzibą Gildii Czarodziejów i Alchemików (lokacja 31, str. 44), ale z pewnością istnieje wiele innych, mniej znaczących i trudniejszych do spenetrowania budowli, które służą podobnym rozwiązaniem (na przykład domy niektórych rodów szlacheckich). Nie brakuje zamożnych członków kultów bóstw Chaosu, którzy ostrzą sobie zęby na takie łakome kąski; są też zapewne tacy, którzy już stali się właścicielami podobnych budynków...



Wielka tajemnica krasnoludów

Minęło bez mała dwa i pół tysiąca lat, odkąd praojcowie dzisiejszych krasnoludów wychynęli z podziemnych tuneli na płaskowyż wieńczący Fauschlag. Mimo upływu czasu ich potomkowie wciąż trzymają istnienie niektórych przejść w tajemnicy i nie zamknęli ich nawet podczas fortyfikowania miasta. Główne wejścia do owych sekretnych korytarzy znajdują się w Sanktuarium w Kaplicy Grunniego (lokacja 33, str. 45) i w Sali Rady, w budynku Gildii Inżynierów Krasnoludzkich (lokacja 36, str. 46). O istnieniu tego drugiego wejścia wie większość zamieszkałych w Middenheim krasnoludów, ale nawet przez myśl im nie przejdzie, żeby dopuścić do tajemnicy przedstawiciela innej rasy. Znacznie pilniej strzeżonym sekretem jest natomiast fakt, że krasnoludy mogą myszkować po niższych poziomach korytarzy (i od czasu do czasu rzeczywiście tak czynią). Jeśli krasnoludzki BG zdoła się wkupić w łaski i zyska zaufanie któregoś z wyżej postawionych członków gildii (na przykład uratuje mu życie), *może* zostać dopuszczony do tajemnicy. W przeciwnym wypadku odkrycie używanych przez krasnoludy tuneli wymagałoby najpierw systematycznego przeszkowania całego systemu podziemnych przejść, a następnie odkrycia prowadzących do nich ukrytych drzwi!

Krasnoludy wykorzystują sieć tuneli głównie w celu zapewnienia schronienia przybyłym do Middenheim dostojnikom swej rasy. Dla obserwatorów z zewnątrz wygląda to tak, jakby gość zatrzymał się u kleryków w kaplicy. Jednakże część korytarzy jest utrzymywana w dobrym stanie z innych względów – na wypadek, gdyby miały stać się domem krasnoludów z Middenheim, kiedy ich naziemne siedziby przestaną być bezpieczne...

Niestety, krasnoludy okazały się mniej dokładne w oczyszczaniu tuneli ze ślugu Chaosu, niż można by się spodziewać. Co więcej, ich odwiecznych wrogów zdaje się przybywać z każdym dniem, ponieważ jednak krasnoludy nadal zajmują niewielką część rozległego podziemnego kompleksu, spotkania z mutantami i zwierzolutdami wciąż należą do rzadkości. W ten sposób nikt nie zdaje sobie sprawy z powagi sytuacji.

Sąsiedzi umarłych

Jedynym fragmentem sieci krasnoludzkich tuneli, który nadal jest wykorzystywany, jest miejski cmentarz w Morrsparku (str. 47). To właśnie w tym miejscu przed wiekami górnicy pierwszy raz przebili się na powierzchnię. Dziś ogromny otwór w skale stanowi wejście do labiryntu podziemnych grobowców.

Nietrudno się domyślić, że Middenheim nie narzeka na nadmiar miejsca na powierzchni ziemi, toteż podziemne cmentarzysko wydawało się idealnym rozwiązaniem. Niestety, wraz z upływem czasu w wielu komorach zawaliły się stropy, pozostałe pomieszczenia zaś nie mogły pomieścić wszystkich zmarłych. Ceny miejsc pogrzebowych są dziś tak wyśrubowane, że tylko najbogatszych stać na pochówek w katakumbach Morrsparku. Ubożsi mieszczą się grzebią swoich krewnych w lesie u podnóża Fauschlagu, natomiast zwłoki najbiedniejszych albo spala się w Wiecznych Ogniach Morra, albo zrzuca z Urwiska Westchnień.

Tymczasem na terenie cmentarza potajemnie działają śludzy Chaosu. Pobliskie korytarze zamieszkują wyznawcy Nurgla, którzy zbierają świeże zwłoki dla swych władców, ukrytych w głębi Fauschlagu, a w razie potrzeby mogą przez cmentarz dostać się do samego Middenheim.

Na północ od nekropoli biegnie jeden z głównych kanałów ściekowych. Członkowie Kultu Nurgla przebili się do tego kanału, by za jego pośrednictwem zyskać dostęp do stanowiącego istny skarbiec cmentarza – bo trzeba przyznać, że grobowce są źródłem niemałych łupów. Czciociele Chaosu wykorzystują część zwłok do własnych doświadczeń, resztę zaś sprzedają rozmaitym niegodziwym uczynom i lekarzom (nie mówiąc już o trafiających się czasem nekromantach). Proceder ten pozwala na zakup niezbędnych im towarów, a ponadto zapewnia kultowi grono wpływowych przyjaciół, których lojalność można sobie zapewnić szantażem.

Korzystając z pomocy wyznawców Nurgla, w katakumbach osiedliły się również grupy mutantów i zwierzolutdzi. Jedni i drudzy rzadko zapuszczają się w korytarze, znajdujące się bliżej

powierzchni, bojąc się wykrycia – póki co muszą budować zręby przyszłej potęgi i wyczekiwać chwili, gdy Chaos zapanuje nad światem.

Należy podkreślić, iż istotną przyczyną, dla której siły Chaosu, drążące od wewnątrz Fauschlag, nie zdołały na razie wyrządzić w Middenheim poważniejszych szkód, jest brak współpracy między poszczególnymi kultami i bandami potworów. W trzewiach Podziemnego Miasta toczą walkę o wpływy.

JESZCZE GŁĘBIEJ...

Nie można zapominać, że nasilenie aktywności Chaosu nie nastąpiło od tak, bez powodu. Wszystkiemu winni są skaveni i ich wstrętne poczynania: w najgłębszych czeluściach Fauschlagu trzy skavenie klany snują plany zagłady miasta. Zabójcy z Klanu Eshin kontrolują miejskie szczury, które służą im jako zwiadowcy i posłańcy; członkowie Klanu Moulder ze schwytanych niewolników hodują okrutne, przerażające bestie; a Mnisi Zarazy z Klanu Pestilen szykują się do wypuszczenia na Middenheim plagi, przy której dżuma przypomina grypę o łagodnym przebiegu.

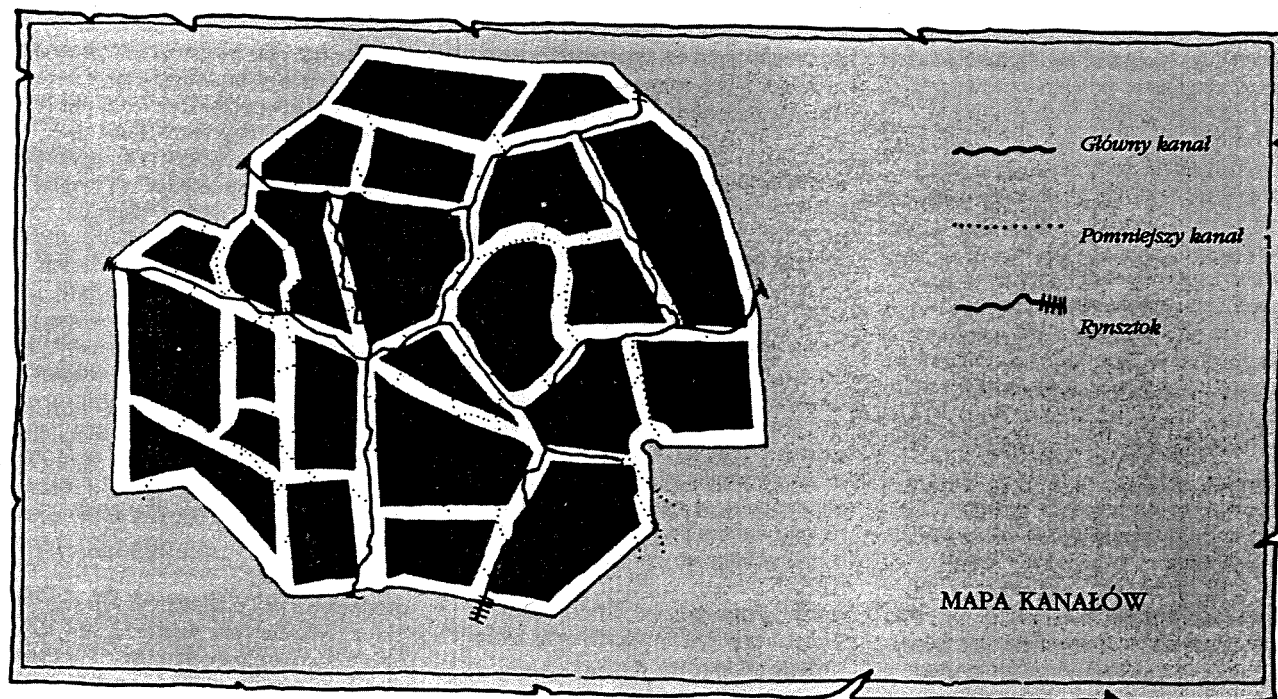
Na razie skavenów jest niewiele i tylko nieliczni czciciele Chaosu zdają sobie sprawę z ich obecności. Jednakże szczurroludzie są doskonale zorganizowani i niezwykle skuteczni w swych działaniach. Powoli, z uporem realizują swe zamiary. Coś wiśi w powietrzu, w tunelach Fauschlagu czuje się zwiastujący zmiany powiew, niosący smród gnijącego mięsa. Skaveni tylko czekają...

Jeżeli Gracze postanowią zbadać sekrety Podziemnego Miasta, muszą dotrzeć bardzo głęboko, żeby natknąć się na skavenów. Po drodze zaś na ich bohaterów cychają wyznawcy Nurgla, setki mutantów i stada zwierzolutdzi, nie powinni więc narzekać na nudę.

ŚRODOWISKO PODZIEMNEGO MIASTA

Środowisko *wewnątrz* Fauschlagu jest zupełnie inne niż to, które znamy z powierzchni ziemi. Najbardziej oczywista różnica polega na niemal zupełnym braku światła. Może gdzieś bliżej zewnętrznej ściany skalnej piramidy dałoby się znaleźć otwór, przez który





wpada odrobina blasku dnia, ale poza tym jest tak ciemno, że człowiek nie widzi własnej dłoni, nawet jeśli przytknie ją sobie do twarzy.

W tunelach jest ponadto zaskakująco sucho. Fauschlag jest zbudowany w głównej mierze z granitu, co zmniejsza szanse występowania podziemnych strumieni. Jedyne wyjątkiem są gorące źródła, zasilające łaźnie parowe Begierbaden (lokalizacja 14, str. 36). Mistrz Gry może dowolnie wytyczyć koryto strumienia z wrzącą wodą. Poza tym w Middenheim znajdują się liczne studnie – na pozór bezdenne otwory w skale, zaczynające się na poziomie gruntu i schodzące poniżej podłoża Fauschlagu. Studnie nie ma na żadnej mapie, co pozwala je wyznaczyć również w dowolnych, dogodnych dla Mistrza Gry, punktach (mogą się przecież okazać dodatkowym wejściem do miasta dla stworów ciemności).

W kilku miejscach nie można jednak narzekać na brak wilgoci. Tunele i pieczary, znajdujące się bezpośrednio pod otworami w skale, którymi ścieki spływają do położonego w dole lasu, są cały czas pełne wody i brudu. Nasiąknięty wilgocią grunt jest delikatny i podatny na niewielkie tapnięcia, które mogą się zdarzyć, jeśli awanturnik w ciężkim ekwipunku zacznie wesoło hasać po takiej jaskini. Mimo tych słabych punktów, struktura Fauschlagu nie została naruszona i nic nie zagraża stabilności skalnego obelisku.

Poza tym pod powierzchnią ziemi nie brakuje i innych niebezpieczeństw.

W miejscach pozbawionych naturalnej wentylacji (a jest tu takich sporo) od czasu do czasu gromadzi się łatwo palny gaz, który może wybuchnąć, jeśli do pomieszczenia wniesiemy, np. pochodnię lub nie osłoniętą latarnię. Zdarzają się również obszary koncentracji trujących gazów, które stopniowo, w miarę wdychania, wywierają zły wpływ na organizm. Ich najmniej groźną, za to najbardziej denerwującą cechą jest przykry zapach o różnym nasileniu – od niemiłego smrodku po przyprawiający o mdłości odór. Wszystko to utrudnia życie badaczom podziemi, którzy z czasem mogą wręcz przestać zwracać uwagę na oznaczającą niebezpieczeństwo woń.

Mimo niekorzystnych warunków, w Podziemnym Mieście istnieje ubogi świat roślinny. Tam, gdzie gromadzi się woda, mamy do czynienia ze środowiskiem, przypominającym zwykły staw na powierzchni gruntu: bogactwo roślin i robactwa czyni wodę praktycznie niezdatną do picia. Poza tym wśród tuneli pod Middenheim łatwo można się natknąć na rozmaite grzybki i pleśnie, opisane w **WFRP** (str. 237).

WYPRAWY DO PODZIEMI

Poruszanie się

Narysowanie mapy podziemnych korytarzy jest zadaniem dość prostym, toteż BG powinni bez trudu orientować się w tunelach (chyba że okaza się wyjątkowo oporni). Z chwilą jednak, gdy dotrą na niższe poziomy, ry-

sowanie dokładnego planu znacznie spowolni grę, nie mówiąc już o tym, że trudno śledzić przebieg z natury krętych przejść.

Najlepiej więc nie przykładać zbytnej wagi do rozrysowywania katakumb. Dopóki Mistrz Gry kojarzy okolicę, w której znaleźli się BG, może uznać, że bohaterowie się nie zgubią. Kiedy będą chcieli wyjść lub odnaleźć miejsce, przez które wcześniej przechodzili, powinni wykonać test *wyczucia kierunku*. Jeżeli żaden z nich nie posiadał tej umiejętności, wystarczy odpowiednio zmodyfikowany test **Inteligencji**. Tym sposobem unikniemy zabawy ze szczegółowymi mapami monotonna, przypominających labirynt korytarzy. Ważniejsze będzie opisanie panującego w podziemiach nastroju. Chcąc, na przykład, dać graczom pojęcie o ogromie podziemnego kompleksu, można używać stwierdzeń w rodzaju „idziecie już jakieś pół godziny, gdy nagle...” – i tu wstawić uprzednio przygotowany tekst, dotyczący konkretnego miejsca.

Nawet dobrze wyposażony zespół będzie przemieszczał się powoli – już choćby z powodu panujących w podziemiach ciemności. Podłoże jest zwykle nierówne, czasem można się pośliznąć na drobnym piasku (szczególnie daje się to we znaki w korytarzach prowadzących w dół). Większość tuneli ma trzy metry szerokości, ale trafiają się miejsca, gdzie BG musieliby się czołgać, żeby przejść dalej; zdarzy się zapewne i tak, że trzy osoby będą mogły iść obok siebie.

Mistrz Gry musi, przy projektowaniu korytarzy, kierować się logiką. Do dużego magazynu powinno prowadzić przestronne wejście i szeroki tunel. Z drugiej strony trudno oczekiwać po krasnoludach, żeby wykłuły w skałę obszerne, wysokie korytarze wyłącznie dla własnej wygody – na to z pewnością szkoda by im było sił. Ponadto, mimo ogromnych umiejętności dawnych inżynierów, drobne zapadliska są po tylu wiekach nieuniknione, toteż ślepe zaułki i inne utrudnienia nie powinny nikogo specjalnie dziwić.

Lokacje

Opisując graczom miejsce, w którym znaleźli się ich błądzący w mroku bohaterowie, nie należy się bać oryginalności. Zamiast więc po raz setny stwierdzać, że oto „po prawej odchodzi kolejny wąski korytarz”, lepiej napomknąć coś o pozostałościach konstrukcji wzmacniającej główny tunel, dawnych spiżarniach w naturalnych zagłębieniach skalnych, opuszczonych obszarach mieszkalnych, śladach kolejki górniczej czy nawet starej, dziś już zawalonej, świątyni. Wielu krasnoludów spędzało całe życie, drążąc te skały, więc z pewnością musiało powstać coś na kształt „przenośnego zaplecza socjalnego”, żeby mogli wykorzystać wolny czas i zregenerować siły.

Skarbem, znalezionym w Podziemnym Mieście, mogą być równie dobrze księgi z zapomnianej biblioteki, jak i zapasy prochu ze zrujnowanego składu. Oczywiście, zanim dotarli tu BG, korytarzami przeszły już inne, zle istoty. Ciekawe, co przeoczyły w wiecznym mroku?

Przygotowania

Mistrz Gry nie powinien mieć kłopotów z poprowadzeniem ekspedycji BG do podziemi. Awanturnicy mogą poczynić dowolne przygotowania, zejść na krótko na dół, rozejrzeć się, znów wrócić na powierzchnię w celu dokonania ostatnich korekt planu... Ale im głębiej się zapuszczą, tym trudniej będzie im sobie radzić. Grupa poszukiwaczy przygód, która stawia sobie za cel dokładne przeszkąwanie systemu tuneli, powinna się przygotować na długą wyprawę...

Przyda się im zapewne jakiś krasnolud, który nie zgubi drogi pod ziemią. Poza tym to właśnie krasnoludy najlepiej znają historię Fauschlagu. Należy się spodziewać, że w wypowiedziach takiej osobistości będzie dominować swoista duma i nie zawsze uzasadniony entuzjazm – a to może być pewien problem: wyobraźmy sobie, że grupa

w panicznej ucieczce przed bandą mutantów pyta swego przewodnika o drogę, a ten rozwodzi się nad zadziwiającą wytrzymałością postawionego przez starożytnych wspornika...

Bohaterom przyda się również obfity zapas żywności. Jeśli nie są bandą zaprawionych w bojach twardzieli, którzy potrafią bez końca zreć pozbawione smaku żelazne racje, niech się zatroszczą o dobre, zdrowe jedzenie – ono z pewnością przyczyni się do polepszenia ich nastroju. Wszyscy narażeni będą na niedogodności, związane z długą wyprawą w nieznane; kiedy zaczną się problemy, niewiele im pomoże świadomość, że względnie bezpieczne ulice Middenheim są tuż nad ich głowami – równie dobrze mogłyby znajdować się o milion kilometrów stamtąd. A tu trzeba rozbić obóz w grożącej zawaleniem jaskini, przyzwyczaić się do braku światła, przeżyć niespodzianki, które szykuje odwieczny mrok...

KAMPANIA W CIEMNOŚCI

Nie ulega wątpliwości, że przedstawiony tu przewodnik po podziemiach Middenheim żadną miarą nie jest szczegółowy, a tym bardziej wyczerpujący. To z kolei oznacza, że Mistrz Gry może dostosować przygody i zdarzenia, rozgrywające się w Podziemnym Mieście, do warunków własnej kampanii, dodając szczegółowe opisy tam, gdzie uzna to za stosowne. Niech przy tym nie zapomina, że równie wiele ciekawych rzeczy dzieje się na powierzchni...

Kiedy BG zauważą coś niepokojącego, zechcą zapewne poinformować o swym odkryciu odpowiednie władze. Mistrz Gry ma w tej sytuacji dwa wyjścia.

Pierwsza wersja zakłada, że osoba, z którą się skontaktują, sama należy do jednego z tajnych kultów. Wyznawcy Nurgla mogą być wstrętnei i roznosić zarazę, ale nie ulega wątpliwości, iż mają wpływowych popleczników w szeregach Straży Miejskiej. Przedstawiciel władz uruchomi odpowiednie procedury, przewidziane na takie okoliczności, ale najpierw powiadomi swych kompanów, gnieżdżących się w podziemnych tunelach. Kiedy dojdzie do przeszukania czy nalotu, nie uda się znaleźć żadnych śladów, które mogłyby potwierdzać obawy lub zeznania BG. Tym samym bohaterowie wyjdą na idiotów czy, w najlepszym razie, na niegodnych zaufania łowców sensacji.

Druga możliwość to dopuszczenie do kontaktu Bohaterów Graczy z praw-

dziwym, rzetelnym urzędnikiem. To jednak oznacza wdepnięcie w beznadziejny labirynt biurowy. Jedyne wyjście z takiej sytuacji okaże się wzięcie sprawy we własne ręce – w przeciwnym razie BG spędzą długie tygodnie, kursując między różnymi urzędami i urzędnikami i usiłując przekonać ludzi odpowiedzialnych za bezpieczeństwo Middenheim, że ich sprawa zasługuje na poważne potraktowanie. Może Straż ogłosi powszechną mobilizację, żeby znalazło się dość ludzi, którzy stawiają czoło niebezpieczeństwu; może krótkowzroczni urzędnicy ograniczą się do zasypania parustudni i wejścia do katakumb w Morsparku; a może w ogóle jest już za późno na jakiekolwiek działania...

W każdym razie, najlepiej stopniowo zapoznawać BG z wydarzeniami zachodzącymi w Podziemnym Mieście. W tym właśnie celu zamieszczamy tu kilka szkiców miniscenariuszy – zorientujecie się z nich, jak wprowadzić Bohaterów Graczy w ów mroczny świat. Szczegóły pozostawiamy w gestii Mistrza Gry, który będzie mógł na bieżąco reagować na poczynania graczy.

Coś tu śmierdzi...

W Middenheim, w jednym z rynsztoków, zostaje znalezione ciało mutantu. Pobliska brama, zamykająca wylot kanału, nie wykazuje żadnych śladów włamania i Straż nie bardzo potrafi wyjaśnić obecności martwego stwora. Tymczasem mutant zginął w kanałach ściekowych w wyniku przypadkowego spotkania przedstawicieli konkurencyjnych chaotycznych kultów i przez noc jego zwłoki wypłynęły otwartym ściekiem na powierzchnię. Może to oznaczać początek poważnego starcia dwóch (lub więcej) wrogich kultów Chaosu, ale może być tylko oznaką, że pod powierzchnią dzieje się coś niepokojącego.

Tylko dla orłów

Wśród mieszkańców i przyjezdnych, jak niesiona wiatrem, rozchodzi się sensacyjna wiadomość: jakaś kobieta, wciągnięta do Middenheim w windzie, zauważyła orla, który wylądował na skalnej półce w połowie wysokości ściany Fauschlagu. Profesor Heinz Speigelmann, ekspert Collegium Theologica (lokacja 32, str. 44) od spraw ornitologii chciałby mu się przyjrzeć z bliska i sprawdzić, czy ptak zagnieździł się tam na stałe. Za pomoc BG w połączonej ze wspinaczką wyprawie profesor oferuje naukę wybranych umiejętności lub po 10 zk dla każdego uczestnika.

BG postąpią rozsądnie, jeśli z badaniem okolic orlego gniazda wstrzymają się do chwili, gdy ptaka nie będzie w pobliżu. Mogą tu spotkać mutantą, który chce wykraść jaja orla. Inna możliwość to odkrycie wylotu tunelu, który pewnie zainteresuje bohaterów na tyle, że zechcą dokładniej zbadać podziemny korytarz. W takim wypadku nie powinni jednak liczyć na towarzystwo niechętnego i przestraszonego profesora.

Gdzie się podział nasz krasnolud?

Ostatnia propozycja jest zarazem najbardziej prawdopodobna: do należącego do grupy krasnoluda zwróci się przedstawiciel Gildii Inżynierów, zmarłej niedawnym zniknięciem jednego ze swych członków, wysłanego na rutynową inspekcję jednego z wciąż używanych tuneli. Oczywiście sprawa jest niezwykle delikatna, gdyż krasnoludy chciałyby zachować w sekrecie fakt wykorzystywania fragmentów podziemi.

Bez względu na to, czy reszta BG zostanie poproszona o pomoc, należy spodziewać się oporu ze strony niektórych krasnoludów. Jeśli bohaterowie niewłaściwie odczytają ich intencje, przeoczą zapewne prawdziwy problem – istnienie wewnętrznego wroga.

Chcąc pomóc Mistrzowi Gry we wprowadzeniu Podziemnego Miasta do własnej kampanii, przygotowaliśmy nieco dłuższy scenariusz, który można rozegrać w dowolnej chwili podczas pobytu BG w Mieście Białego Wilka.

NIEBOSZCZYK, KTÓRY NIE ZAZNAŁ SPOKOJU

Mistrz Gry może wykorzystać tę krótką przygodę jako wstęp do badań podziemi Middenheim, choć nadaje się ona również do rozegrania jako samodzielny epizod w nie związanej z Podziemnym Miastem kampanii. Wszystko zaczyna się dość typowo, w karczmie, do której BG trafiają pewnego popołudnia, być może po meczu snotballu...

Pierścionczek mały...

– Spodnie, koszule, ubrania... wszystkie kolory i rozmiary... Chcecie coś kupić? Za szyling możecie przebrać w moim towarze – słowem tym towarzyszy uśmiech na twarzy starej kobiety.

BG mają właśnie przyjemność poznać Elizę Elenden, niegdysiejszą złodziejkę, która ostatnio zajęła się prowadzeniem własnego interesu. Wypadek przy pracy, po którym nie może się poruszać bez kul, sprawił, że kobieta zarabia na życie sprzedając resztki

ubrań i szmaty tylko niewiele gorsze od tych, które sama ma na grzbiecie.

Jedną dłonią kobieta podsuwa pęk brudnych szmat wprost pod nosy bohaterów, drugą zaś wyciąga w geście oczekiwania, blokując zarazem drzwi do karczmy. Bohaterowie dostrzegają w pewnym momencie plamy krwi na „towarze” Elizy.

– Nie miałam czasu ich uprać, panie – wyjaśni handlarka, jeżeli zaciekawieni BG zechcą ją o to zapytać – Dopiero com je znalazła, dziś rano. Ale są jeszcze świeże, panie. Proszę powąchać, wcale się jeszcze nie zaśmierdziały – podnosi cuchnące resztki do nosa, uśmiechając się bezzębnymi ustami, jakby na potwierdzenie „świeżości” towaru.

Jeśli bohaterowie będą ją dalej wypytывать, Eliza chętnie opowie im coś więcej o swym obecnym zajęciu.

– To proste. Ba, to pieniądze leżące na ulicy. Najbiedniejszych zmarłych zrzucają z urwiska do lasu, bo nie ma kto zapłacić za ich pogrzeb. Kiedy taki wyrznie o ziemię na dole, zwykle jest jeszcze w całkiem niezłym stanie... no, przynajmniej w dużych kawałkach. Pewnie rozbijają się o drzewa. Cóż, oszczędnością i pracą...

Eliza ma na myśli swój nowy zawód – handlarki szmat. Zbiera wszystkie skrawki odzienia, jakie zostają na spadających z Urwiska Westchnień zwłokach. Jedyne koszty związane z tą działalnością to częste opłaty za przewóz ręczną windą. Trudno o kobiecie powiedzieć, by było w niej coś złego czy przerażającego – jest po prostu trochę ekscentryczna.

Jeśli nikt z grupy nie zechce poczynić u niej żadnych zakupów, Eliza będzie niepokieszona, żeby nie rzec załamana; ostatnio interesy nie idą najlepiej i powoli zaczyna przymierać głodem. Zdesperowana, gotowa jest w ślad za BG wejść do karczmy, porzucając swój „dobytek” przed progiem, chce bowiem złożyć im ostatnią ofertę: zza pazuchy wyjmie zawieszony na rzemieniu masywny, srebrny pierścień z błękitnym kamieniem.

– Nie stać mnie nawet na tę odrobinę luksusu. 10 koron. Nie chcę ani pensa więcej, ale nie wezmę ani pensa mniej.

Bohaterowie mogą dokładnie obejrzeć pierścień, którego wartość pięciokrotnie przewyższa cenę, której żąda Eliza; bohaterowie posiadający umiejętność *szacowania* i wszyscy ci, którzy wykonają udany test *Inteligencji* z modyfikatorem -10, natychmiast się zorientują, jaka okazja im się trafiła. Najwyraźniej Eliza utraciła nieodzowny w złodziejskim

fachu zmysł wyceny – poza tym 10 koron to i tak dla niej fortuna.

Bacniejsze przyjrzenie się pierścieniowi pozwoli odkryć wyryte na jego wewnętrznej powierzchni imię: *Klaus Gurtelrose*. Jeśli zaś któryś z BG obejrzy ozdobę jeszcze dokładniej (udany test *obserwacji*), znajdzie małe napisy, który pozwala odchylić kamień na bok. Pod spodem wyryto symbol, który czarodzieje rozpoznają natychmiast: znak Gildii Czarodziejów (niemagowie muszą w tym celu wykonać udany test *Inteligencji*). Pierścień nie jest magiczny, lecz postaci, które potrafią *wykrywać magię*, zdolają wyczuć słabe ślady mocy.

Zapytana, gdzie go znalazła, Eliza odpowie:

– Na palcu. Wstrętnym, cuchnącym palcu, nawet nie pytajcie czym. Nie pytajcie też lepiej, gdzie była reszta tego gościa.

Kobieta może jednak w przybliżeniu opisać miejsce odkrycia (*Mapa 1*), choć BG muszą wpierw kupić od niej pierścień, a do odświeżenia pamięci z pewnością przyda się jej drink lub dwa.

Mistrz Gry powinien pozwolić graczom zastanowić się nad implikacjami, wynikającymi z okazynego zakupu. Dla czego czarodziej miałby zostać pochowany wraz z biedotą? I dlaczego zostawiono przy nim tak cenny przedmiot?

Klaus Gurtelrose

Jeżeli BG postanowią popytać o Kłausa w Gildii Alchemików i Czarodziejów (lokalacja 31, str. 44), muszą wykonać udany test *Ogłady* (czarodziejom w grupie przysługuje modyfikator +10), żeby móc liczyć na współpracę przedstawicieli organizacji. Za to właściwie każdy zagadnięty czarodziej powinien skojarzyć nazwisko: Gurtelrose był ambitnym iluzjonistą, który, jak się później okazało, poświęcił się studiowaniu tajników nekromancji, a wkrótce potem zniknął. Wydarzenia te miały miejsce sześć lat temu. Nikt nie wie, co się z nim dalej działo (jeśli Mistrz Gry będzie miał taki kaprys, może dostarczyć BG jeszcze garść informacji z opisu Kłausa na stronie 69; powinien jednak pamiętać, żeby były to rzeczy, o których członkowie gildii mogą wiedzieć).

W rzeczywistości Kłausowi dopomogła w ucieczce organizacja znana pod nazwą *Otwartej Rany* (jeden z Kultów Nurgla). Gurtelrose znalazł sobie kryjówkę u podnóża Fauschlagu, w jaskini, której czciciele Chaosu używają w charakterze magazynu przemycanych towarów. Czarodziej ukrył wejście do pieczary za pomocą prostej iluzji skalnej ściany, którą od czasu do czasu odnawiał i czekał na powrót członków kultu.

Tymczasem odkryto istnienie Otwartej Rany i wszyscy przedstawiciele tej organizacji zostali zgładzeni, toteż nikt nie przybył Klausowi na ratunek. W niedługi czas potem Gurtelrose „zmarł” we śnie, ale złe moce, obecne w jego ciele i umyśle, nie pozwoliły mu zaznać spokoju. W ten sposób powiększył grono ożywieńców: stał się liczem, dla którego spadające pod próg jaskini zwłoki są niczym manna z nieba (czy raczej siarka z piekła...).

Klaus kontroluje obecnie grupę ożywieńców. Pierścien stracił, gdy, przebywając pewnego razu w lesie, pozwolił sobie na moment dekoncentracji i uderzył palcem o wystającą gałąź.

Odnalezienie jaskini

Prędzej czy później należałoby zachęcić BG do odwiedzenia miejsca, o którym mówiła im Eliza (*Mapa 1*). Las dochodzi tu do skalnej ściany na odległość mniej więcej trzydziestu metrów. Cały ten pas ziemi jest nierówny, pokryty kamieniami i z rzadka porośnięty powykęcany, rachitycznymi krzewami. Dociera tu niewiele światła, a w dodatku nad „cmentarzyskiem” bez przerwy wieje zimny, północny wiatr, niosąc nie wiedzieć skąd najdziwniejsze odgłosy. Warto podkreślić przykry zapach, tajemnicze dźwięki i chłód, co powinno podzielać na wyobraźnię graczy. Po ścianie urwiska i po kamienistym gruncie przesuwają się cienie, które wcale nie muszą być cieniami...

Zrzucane ze szczytu urwiska trupy lądują na okolicznych drzewach, po

czym, w miarę postępowania procesu rozkładu, spadają w częściach na ziemię. W powietrzu unosi się smród zgnilizny; roje much obsiadają wszystkie pojawiające się w okolicy istoty (żywe lub martwe); na ziemi można znaleźć ludzkie szkielety, choć niezbyt liczne. Las bowiem ma własnych grabarzy: świeższe zwłoki są natychmiast usuwane przez wilki... i inne stwory.

Jeżeli bohaterowie trafią w to miejsce przed zmierzchem bądź bladym świtem, mają 25% szans na spotkanie Gurtelrose’a, który wyszedł na poszukiwanie pierścienia. Klaus pierwszy zauważy BG i cichcem wycofa się do jaskini, by przygotować swe sługi do akcji (patrz niżej). Nie zamierza zmasakrować grupy *Ognistymi kulami*, woląc uczynić z bohaterów kolejnych żołnierzy swojej niewielkiej armii.

JASKINIE

Postaci posiadające umiejętność *wykrywanie istot magicznych*, wykonawszy udany test *Inteligencji*, rozpoznają iluzję, skrywającą wejście do kryjówki Gurtelrose’a. Jeśli nikogo takiego w grupie nie ma, odkrycie wejścia będzie wymagało trzech godzin starannych poszukiwań.

Na terenie położonym w bezpośrednim sąsiedztwie jaskiń BG natkną się na krwawce (patrz *Istoty zamieszkujące jaskinie*, str. 69). Jeśli bohaterowie nie powiedzą wprost, że starają się omijać kępy poszycia, istnieje 50% szans, że zostaną zaatakowani.

Nie mając odpowiedniego wyposażenia (lub *widzenia w ciemnościach*) BG nie mogą zajrzeć do wnętrza jaskini (widoczny będzie tylko obszar oznaczony literą *a*).

W chwili, gdy BG przekroczą próg kompleksu pieczar, uruchomią *Magiczny alarm*, dzięki któremu Gurtelrose dowie się o ich przybyciu i podejmie stosowne kroki, by bronić swego „domostwa”. Nie opuści jednak pomieszczenia *d*, dopóki nie uda mu się zapędzić BG w pułapkę (patrz dalej).

a. Wejście

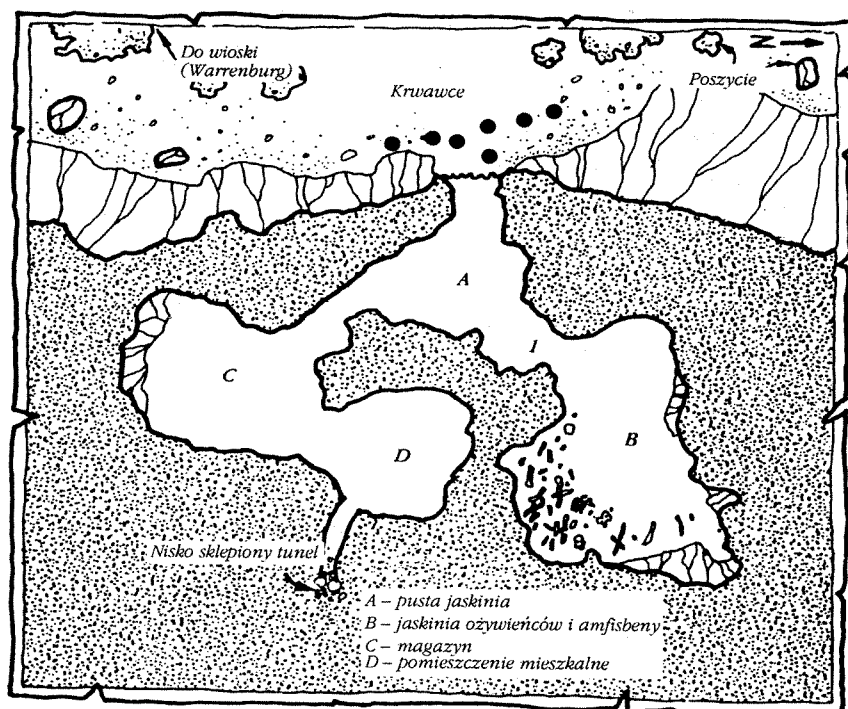
Pierwszą jaskinię rozjaśnia światło, wpadające przez otwór w zachodniej ścianie. Podłogę pokrywa warstwa kurzu, w której odcisnęły się ślady, prowadzące do korytarzy, odchodzących na północny wschód i południowy wschód. Dostrzeżenie śladów wymaga udanego testu *obserwacji*. Jaskinia jest pusta, a panuje tu temperatura wyraźnie niższa niż na zewnątrz.

Jeśli bohaterowie skierują się najpierw ku północnemu wschodowi, doszedłszy do punktu 1 usłyszą jakieś dziwne szepoty. To Gurtelrose rzucił zaklęcie *Dźwięki*. Jeżeli BG nie wykonają udanego testu *Siły Woli*, poczną nieodpartą chęć ucieczki z tego miejsca. Jeśli zaś, mimo niepowodzenia, postanowią pójść dalej, do chwili opuszczenia pieczar wszystkie testy *Siły Woli* i *Opanowania* będą wykonywać z modyfikatorem -10.

b. Komora ożywieńców

W tym pomieszczeniu przebywają ożywieńcy Klausa, gdy liczą nie korzysta z ich usług. Jest ich łącznie sześciu, ale w tej chwili, nieaktywni, wyglądają jak zwyczajne rozkładające się ciała i szkielety. Smród przyprawia o mdłości.

Całkiem niedawno schronienie w chłodnej jaskini znalazła sobie amfisbena (str. 69), która właśnie pożywia się jednym z ciał. Wchodzący do jaskini BG nie dostrzegają jej, gdyż wgryzła się w zwłoki od spodu, ale podczas przeszukiwania groty porusza się gwałtownie, zdając sobie sprawę z obecności intruzów. Podrygujące ciało zwróci zapewne uwagę bohaterów. Jeśli jednak któryś z nich zbliży się do zwłok (bliżej niż na trzy metry), potwór zaatakuje, wystrzelując z klatki piersiowej trupa; wygląda to tak, jakby ciało eksplodowało. Pierwszy atak amfisbena to *ukąszenie*, po nim nastąpi próba *duśnięcia*. Każdy atak (oprócz pierwszego) amfisbena wykonuje z modyfikatorem -10, z powodu truchła, w które wciąż jest częściowo zaplątana. Dopiero po pięciu rundach walki resztki ciała oderwą się i rozsypią po ziemi.



c. Magazyn

Podłogę zaścielają liczne stare ubrania i przedmioty osobistego użytku, należące do Gurtelrose'a. Poza tym w jaskini znajduje się kilka naczyń i sztuców oraz wycięta w skale półka, mogąca służyć jako ława. Udany test *przeszukiwania* pozwoli znaleźć eliksir uzdrowienia (niebieską buteleczkę, wypełnioną zielonym, lepkiem płynem – patrz **WFRP**, str. 184).

Jeśli w pomieszczeniu **b** zostały jakieś nienaruszone zwłoki (ożywieńcy, słudzy Gurtelrose'a), licząc wezwie je w chwili, gdy BG przeszukują magazyn, aby odciąć bohaterom drogę ucieczki.

Kiedy BG spróbują przejść dalej (do pomieszczenia **d**) lub okaże się, że muszą pokonać grupę ożywieńców, Klaus rzuci najpierw *Iluzję fantomu*, a następnie zaatakuje *Ognistą kulą*. Od tego miejsca o zachowaniu Gurtelrose'a decyduje wyłącznie Mistrz Gry. Obok zamieszcza my jego charakterystykę i przypominamy, że licząc jest może szalony, ale z pewnością nie głupi. O ucieczce pomyśli dopiero w ostateczności. Jeżeli zostaną mu tylko 2 punkty **Żywotności** (lub mniej), wykonujemy test **Sily Woli**; niepowodzenie oznacza, że rzuci się do ucieczki. Jeśli zaś test mu się uda, licząc, przekonany, że może pokonać grupę, będzie walczył do końca.

d. Komnata Herr Gurtelrose'a

W tym pokoju bohaterowie znajdują sporo zwyczajnych przedmiotów: w rogu stoi nie używana od dawna lampa, obok niej piętrzy się sterta książek; żadna nie przedstawia specjalnej wartości, ale jest wśród nich dziennik pisany tajemnym językiem – klasycznym. Ostatni wpis nosi datę sprzed pięćdziesięciu lat. Bohater, który zechce przeczytać dziennik, musi wykonać udany test **Opanowania**; w przeciwnym wypadku otrzymuje 1k4 *punktów obłądu*, śledząc opis powolnej przemiany Gurtelrose'a w licza.

Udane *przeszukiwanie* pozwoli na znalezienie zwoju z czarem *Ręka pyłu*, książki zatytułowanej „Stwory zmierzchu” (która jest traktatem poświęconym ożywieńcom; postaci, które spędzą 2k10 godzin czytając tę książkę i wykonają udany test **Inteligencji**, posiadają umiejętność *rozpoznawanie ożywieńców*) i małego, wyłożonego skórą pudełka. W środku znajduje się strzęp wełny, mosiężny dzwoneczek, trzy kuleczki z siarki i kawałek materiału (strzęp całunu okrywającego zwłoki). Nisko sklepiony tunel (strop znajduje się tu na wysokości od pół metra do metra) prowadzi dokładnie na wschód, ale jest częściowo zasypany i odkopanie przejścia wymagałoby 1k4 godzin ciężkiej pracy.

DALSZE PRZYGODY

Jeśli taka będzie wola Mistrza Gry, BG mogą znaleźć pozostawione przez Klausa zapiski, z których wynika, że w głębi Fauschlagu znaleźli schronienie członkowie chaotycznych kultów. Rozwinięcie tego wątku będzie uzależnione od planów kampanii, dlatego

też inwencji Mistrza Gry pozostawiamy rozplanowanie dostępnych z tunelu podziemnych korytarzy – bohaterowie mogą się tedy zapuścić kawałek w głąb Podziemnego Miasta lub odkryć, że oto znaleźli jeden z głównych wlotów tuneli, używanych przez krasnoludów, który niestety zawalił się i przestał spełniać swe funkcje.

ISTOTY ZAMIESZKUJĄCE JASKINIE

Krwawiec

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
0	33	0	3	3	5	60	1	-	2	2	2	2	-

Zasady specjalne: cofa się przed ogniem; wykonuje atak przez duszenie (patrz **WFRP**, str. 237).

Amfisbena

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	0	4	3	11	60	1	-	14	5	43	43	-

Zasady specjalne: czuje strach przed ogniem; budzi strach w istotach mających poniżej 3 metrów wzrostu; amfisbena jest jadowita (patrz **WFRP**, str. 230).

6 zombich

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

Zasady specjalne: zombi stają się niestabilne w sytuacji, gdy muszą wyjść z jaskiń bez Gurtelrose'a.

KLAUS GURTELROSE, LICZ

Jakieś 60 lat temu Klaus był dobrze zapowiadającym się młodym członkiem Gildii Czarodziejów. Jego nauczyciele chwalili go i cenili za rzetelny stosunek do nauki, koledzy zaś zazdrościli mu pilności i zdolności; wreszcie swymi złośliwościami uprzykrzyli mu egzystencję na tyle, że doszedł do wniosku, iż dybna na jego życie.

Od tej pory stawał się coraz bardziej nietowarzystki wobec dawnych znajomych i chętnie wdawał się w kłótnie z osobnikami o wątpliwej reputacji. Wreszcie zwróciło się do niego dwóch członków tajnego Kultu Nurgla z ofertą prywatnego szkolenia w sztuce tajemnej. Klaus zdążył już zatracić zapal do nauki, a cynizm nie pozwalał mu dostrzec w magii żadnej głębi, zwłaszcza że miał już wcześniej kontakt z magią iluzji. Kiedy jednak zorientował się, że tym razem miałby poznawać sekrety nekromancji, pomysł dalszych studiów bardzo mu się spodobał – liczył na to, że moc pozwoli mu się zemścić na wszystkich tych, którzy go wyśmiewali i poniżali.

Wrócił na łono gildii, tym razem jednak już jako szpieg Chaosu z zadaniem odkrycia wszystkich tajemnic magicznych barier, strzegących Middenheim. Kiedy gildia odkryła prawdziwy cel jego działalności, musiał uciekać z miasta, tym bardziej że jego ciało zdradzało już oznaki charakterystyczne dla nekromantów: trupi wygląd nie pozwalał mu poruszać się za dnia bez zwracania na siebie uwagi. Kultysty Nurgla znaleźli mu jaskinię, w której mógł się na jakiś czas schronić, wkrótce jednak zostali pojmani i zgładzeni, a o Klausie zapomniano. Dopiero niedawno złe moce obecne w ciele Gurtelrose'a okazały się na tyle silne, by ożywić jego zwłoki, choć „odrodzony” Klaus jest dość słaby jak na licza; Bohaterowie Graczy powinni wykorzystać ten fakt, jeśli mają go pokonać.

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	28	4	4	21	60	4	43	89	89	89	89	-

Umiejętności: Języki tajemne i sekretne: klasyczny, magiczny (magii iluzyjnej i nekromancji); Czytanie i pisanie; Wiedza o magicznych pergaminach; Rozpoznawanie roślin; Wykrywanie magii; Rozpoznawanie runów; Szacowanie; Wykrywanie istot magicznych; Farmacja; Rzucanie czarów: magia prosta, magia wojenna (1 poziom), magia iluzyjna (1 poziom), magia nekromancka (poziomy 1-3); Rozpoznawanie ożywieńców; Wiedza o demonach; Medytacja
Punkty magii: 29

Zasady specjalne: Wzbudza strach i grozę w istotach żywych; sam jest niewrażliwy na wszelkie oddziaływania psychologiczne.

Czary: Magiczny alarm, Dźwięki, Ognista kula, Iluzja fantomu, Osłona działalności, Ręka śmierci, Przyzywanie szkieletów.

TOWARY I USŁUGI

Middenheim jest ogromnym miastem – liczy ponad 10 tysięcy mieszkańców, toteż nic dziwnego, że można tu kupić, co tylko dusza zapagnie, i zażyczyć sobie wykonania dowolnej usługi. Wszystkie towary podane w głównym podręczniku **WFRP** są dostępne w Mieście Białego Wilka; pewne szczególnie dobra wymagają jednak dodatkowych wyjaśnień, o czym za chwilę.

Broń i zbroje

Jak już wspomniano (na stronie 21), władze miejskie krzywo patrzą na osobników pokazujących się w miejscach publicznych w pełnej zbroi i z bronią u pasa; Straż Miejska z pewnością zainteresuje się opancerzonymi i uzbrojonymi po zęby ludźmi, kręcącymi się po Middenheim w czasach pokoju. Osoby, nie będące dobrze znanymi obywatelami miasta lub żołnierzami, a próbujące kupić oręż lub zbroję, będą traktowane cokolwiek podejrzliwie.

Komponenty do czarów

Komponenty do czarów demonologicznych i nekromanckich nie są oficjalnie dostępne na rynku – uprawianie obu tych rodzajów sztuki jest prawnie zakazane. Prawu temu nie podlegają klerycy, których bóstwa pozwalają im rzucić takie zaklęcia (na przykład klerycy Morra; patrz **WFRP**, str. 197); komponenty **wyłącznie** do dozwolonych czarów można zakupić w odpowiednich świątyniach za zgodą Arcykapłana.

Każdy bohater, który będzie szukał takich komponentów, zwróci na siebie baczność Gildii Czarodziejów i Alchemików (str. 44), której urzędnicy zechcą bliżej zapoznać się ze sprawą. Gildia ma własne zapasy komponentów (do wszystkich czarów, oprócz zaklęć demonologów i nekromantów), które sprzedaje wyłącznie swoim członkom.

Trucizny i ich składniki

W różnych częściach miasta można zaopatrzyć się w składniki, które posłużą do przyrządzenia trucizny; same trucizny są jednak niedostępne. Posiadanie trucizny jest przestępstwem, chyba że właściciel jest lekarzem, zielarzem, alchemikiem bądź aptekarzem, konieczne zresztem w odpowiedzialnej gildii. Podejrzani zostaną oskarżeni o morderstwo (prawo w Middenheim nie czyni specjalnego rozróżnienia między możliwością popełnienia zbrodni, zamiarem jej dokonania i faktycznym dopuszczeniem się takiego występku!)

Jeśli BG zaczną się rozglądać za ingrediencjami do trucizn, muszą zachować absolutną dyskrecję i ogromną ostrożność – większość zielarzy, alchemików

i aptekarzy doskonale zdaje sobie sprawę z tego, czy sprzedawana substancja przyda się przy wyrobie trucizny. Może się więc okazać, że BG będzie musiał wykonać udany test *oszustwa*, żeby przekonać sprzedawcę, iż podejrzany proszek czy ziele zamierza wykorzystać w zupełnie niewinnym celu. Osoby, które bez osłonek wypytują o substancje przydatne do wyrobu trucizn, zostaną prawdopodobnie aresztowane (po donosie), a władze rozpoczną w ich sprawie śledztwo.

Jeśli Mistrz Gry pozwoli BG na zakup trujących substancji, musi jeszcze zdecydować, jaka będzie ich cena – a powinna być wysoka: sprzedawca nielegalnych towarów ryzykuje na równi z kupującym. Testy *targowania się* powinny albo automatycznie nie przynosić powodzenia, albo być wykonywane z modyfikatorem rzędu -20.

Jak szukać sklepów i warsztatów

Tylko od Mistrza Gry zależy, gdzie dokładnie znajduje się konkretny sklepik czy warsztat rzemieślniczy. Warto jednak rozważyć kilka aspektów całej sprawy, kiedy któryś z graczy zagadnie „A gdzie jest najbliższy...”. Przede wszystkim – kwestia jakości. W Ostwaldzie i Starym Kwartale znaleźć można towary tanie i kiepskiej marki. Jeśli BG zależy na przedmiotach porządnym, a nawet luksusowym, powinni raczej udać się do dzielnicy Brotkopfs lub Kaufseit. Następna sprawa to wymagania ze strony warsztatu: jeden rzemieślnik będzie potrzebował więcej miejsca, drugi mniej; jeden musi mieć stały dostęp do bieżącej wody, drugi nie; wokół garbarni unoszą się niezbyt przyjemne zapachy, więc najprawdopodobniej znajdzie się ona gdzieś w uboższym rejonie miasta itd. Na zakończenie należy pamiętać, że rzemieślnicy jednego fachu zazwyczaj trzymają się razem (choćby z podanych wyżej przyczyn).

Kiedy już MG wie, gdzie mieści się interesujący BG sklepik, powinien zaznaczyć go na mapie oraz w „Przewodniku” po właściwej dzielnicy. Musi też zdecydować, czy należy do jednego przedstawiciela branży w okolicy, czy, przeciwnie, towarzyszy mu całe mnóstwo podobnych lokali.

W tabelce obok przedstawiono łączną liczbę najpopularniejszych sklepów i warsztatów w Middenheim – w miarę lokowania ich na mapie, należałoby je wykreślać z tej listy, która zresztą wcale nie jest kompletna – Mistrz Gry powinien ją dopiero dopasować do swojej rozgrywki.

Przedsiębiorstwo	Łączna liczba
Treser zwierząt	8
Zbrojmistrz	10
Piekarz	36
Fryzjer	8
Wytwórca łuków i strzał	10
Piwowar	8
Murarz	10
Rzeźnik	22
Wytwórca świec i lamp	10
Kaligraf	8
Cieśla	24
Kołodziej	10
Szewc	18
Bednarz	10
Farbiarz	8
Grawer	8
Folusznic	8
Kuśnier	8
Wyroby szklane	8
Złotnik	10
Zielarz	20
Jubiler	10
Pralnia	8
Rymarz	12
Ślusarz	8
Kamieniarz	18
Sklep muzyczny	8
Krawiec	22
Lombard	10
Apteka	20
Garncarz	20
Drukarnia	16
Powroźnik	10
Malarz szyldów	8
Kowal	12
Stajnia	24
Garbarz	10
Platnerz	8
Tkacz	14

CZARNY RYNEK

W mieście tak wielkim jak Middenheim można kupić praktycznie wszystko – naturalnie, za odpowiednią cenę. Gdyby bohaterowie uparli się nabyć coś, czego w żaden sposób nie uda im się zdobyć legalnie, zostaje jeszcze czarny rynek. Ale i tu czyhają na nich pułapki i niebezpieczeństwa, które mogą sprawić, że pożałują takiej próby.

Najpierw trzeba się skontaktować z dostawcą. Nie jest to łatwe zadanie, a wiąże się ze zrobieniem dyskretnego wywiadu w mniej sympatycznych rejonach miasta, gdzie wiele się może wydarzyć... Wystarczy przejrzyć uwagi na temat Ostwaldu (str. 39) i Starego Kwartalu (str. 37). Wieści o obcych, próbujących nawiązać kontakt z półświatkiem, rozchodzą się lotem błyskawicy i nie trzeba długo czekać na pojawienie się szarlatanów, oferujących wszystkim nawiązywanie „prawdziwą krew demona”. Przedstawiciele zorganizowanych grup

przestępczych na pewno będą w stosunku do BG nieufni i podejrzliwi; mogą wręcz, biorąc BG za tajnych agentów władz, dać im nauczkę. (boleśnie poturbować) czy, w ostateczności, pozbyć się ich raz na zawsze. Poza tym nie można zapomnieć o możliwości obudzenia czujności Straży Miejskiej, której funkcjonariusze mogą zastawić pułapkę i przylapać bohaterów na transakcji z podstawionym człowiekiem.

Zakładając jednak, iż BG unikną kontaktu ze Strażą, nie dadzą się nabrać szarlatanom i zdołają przekonać swojego „prawdziwego” łącznika, że nie zamierzają go w nic wrobić, natkną się na kolejny problem: interesujący towar trzeba gdzieś zdobyć. Nielegalnych handlarzy nie da się raczej postawić przed Sądem Fusspolver (str. 22) za niewywiązanie się z umowy na dostawę zakazanych dóbr. Bohaterowie powinni mieć oczy dookoła głowy, jeśli nie chcą się rozstać z pieniędzmi, nie dostając nic w zamian. Zresztą nawet po tym, jak dostaną towar w swoje ręce, nie ma pewności, czy przypadkiem nie trafiła im się podróbka lub materiał gorszej jakości. Płynie stąd jeden wniosek: BG powinni bardzo starannie zbadać kupowany towar zanim za niego zapłacą; w przeciwnym wypadku mogą gorzko pożałować dokonanej transakcji.

Trzeci aspekt sprawy to problem ze zorganizowaną przestępczością: kontakty z takimi organizacjami rzadko kończą się na jednej umowie. Osoby, które nabyły coś niezbyt legalnego, mogą się spodziewać, że od czasu do czasu będzie się od nich wymagać „drobnych przysług”, czyli podjęcia się zadań nieodmiennie niebezpiecznych i sprzecznych z prawem. Jeśli światek przestępczy nie potrzebuje usług swojego jednorazowego klienta, zawsze można gościa zaszantażować i dodatkowo zarobić, grożąc ujawnieniem nielegalnych konszachcików. W tego typu interesach kupujący zawsze ma więcej do stracenia niż jego kontrahenci z „drugiej strony”.

Na koniec jeszcze jedna uwaga: wszyscy nielegalni handlarze i ich stali klienci żyją w ciągłym strachu przed odkryciem przez władze. Grupa obcych przybyszów może znakomicie nadawać się do odwrócenia uwagi Straży. Działająca w Middenheim organizacja przestępcza może zwyczajnie wrobić BG: ledwie dostaną towar, już pojawiają się Strażnicy (którzy „otrzymali sygnał, że coś się dzieje”) i wszystkich aresztują. W ten sposób funkcjonariusze Straży są zadowoleni (mają się czym wykazać) i ich czujność na jakiś czas słabnie, dzięki czemu czarny rynek kwitnie we względnie spokojnym.

UWAGI DLA MG

Najważniejszą rzeczą, o czym należy pamiętać przy rozgrywaniu starań BG o zakup nielegalnych towarów, jest to, że zawsze ostateczna decyzja należy do Mistrza Gry. Musi on dokładnie rozważyć, czy chce, żeby BG weszli w posiadanie tych czy innych substancji, przewidzieć, do czego zechcą ich użyć itd.

ULICZNE TARGOWISKA

Ustawione naprędce, tymczasowe bazy można spotkać w Middenheim dosłownie wszędzie, zwłaszcza podczas wszelkiego rodzaju świąt i festiwali (warto sprawdzić daty imprez w poszczególnych dzielnicach).

Poniżej zamieszczono *Poradnik konsumenta*, zawierający ceny wybranych towarów i usług, których nie uwzględnia cennik z głównego podręcznika *WFRP*. Nie należy go oczywiście traktować jak pozycji zamkniętej i skończonej – MG może dodać kolejne elementy według własnego uznania. Większość drobiazgów kupi się z powodzeniem u domokrażców i ulicznych sprzedawców – korzystając z listy, można nieco zróżnicować asortyment oferowanych przez nich towarów (żeby BG nie znudziły się w końcu halfingi wykrzykujące na każdym rogu „Pierogi, gorące pierogi!”).

Oczywiście, w Middenheim większości zakupów można dokonać w prawdziwych sklepach i warsztatach – czego zresztą mamy prawo oczekiwać po dużym mieście w Starym Świecie. Ale uliczne stragany są czymś wyjątkowym, niepowtarzalnym, przez co zasługują na naszą specjalną uwagę. Handlarzy, oferujących podane poniżej towary, nie interesuje zwykle sprzedaż hurtowa (dla potencjalnych BG-kupców i przedsiębiorców), gdyż operują w zbyt wąskim marginesie, żeby móc dawać rabaty.

Gdyby wywiązała się jakaś bójka, sklepikarz będzie miał cechy średnio zamożnego *mieszczanina* (patrz *Spotkania*, str. 51-57). Prawie wszyscy kupcy mają własnych ochroniarzy (cechy – patrz *Spotkania*).

Poradnik konsumenta

Ubrania: jak w *WFRP*, str. 293

Materiały:

Garbowane skóry, w ilości wystarczającej na uszycie kurtki: od 7 do 10 zk

Zakonserwowana wilcza skóra: od 4 do 8 zk

Zakonserwowana skóra z niedźwiedzia: od 15 do 25 zk

Bawelna z Arabii (gruba) za metr bieżący (1 metr szerokości): od 7 do 8 zk

Jedwab (szerokość – 30 cm) za metr bieżący: od 8 do 10 zk

Wstążki jedwabne, długość 60 cm, 10 sztuk: od 5 do 6 zk

Wierzchowce i zwierzęta domowe: jak w *WFRP*, str. 296

Uwaga: licytacje zwierząt domowych odbywają się poza miastem, zwykle raz w tygodniu w Grevenfeld i Schoninghagen (patrz *Przewodnik po okolicach Middenheimu*, str. 95).

Sprzęt niezbędny dla jeźdźcy (siodła, wędzidła itp.) jest wliczony w ceny koni bojowych i zwykłych wierzchowców (oprócz absolutnie najtańszych).

Sprzęty domowe (patrz także *WFRP*, str. 296)

Beczka (ok. 150 litrów): od 7 do 12 zk

Lichtarz (drewniany, 2 sztuki): od 10 do 22/6

Lichtarz (metalowy, posrebrzany, 2 sztuki): od 12 do 25 zk

Beczulka (40-50 litrów): od 5 do 8 zk

Kociołek (pół litra): 50/-

Chochla, metalowa z drewnianą rączką: od 25/- do 32/-

Garnki i patelnie: od 15/- do 45/-

Kocioł na żupę (duży): 2 zk

Narzędzia:

Zestaw pilników: od 7 do 12 zk

Dłuto: 50/-

Młotek: od 40/- do 70/-

Gwoździe (tuzin): 15/-

Patelnia do płukania (np. złota): 3 zk

Moździerz i tłuczek: 2 zk

Kilof: 90/-

Szczypce, małe: 70/-

Obcęgi: 5 zk

Towary różne:

Liczydło: od 1 do 40 zk

Zabawka dla dziecka (drewniana, rzeźbiona): od 12/- do 3 zk

Kolorowa kreda: 5/-

Kości do gry (2 sztuki, kość słoniowa z Arabii, rzadkość): 5 zk





JAK ZAROBIĆ W MIDDENHEIM

Oprócz przekupniów ulicznych, oferujących przysłowiowe 1001 drobniaków, w mieście nie brakuje także sprzedawców win, handlarzy materiałem, dywanami, rzemieślników oferujących emaliowane naczynia, szlifierzy ostrzących noże i sprzedających wyroby z metalu – możliwości są niemal nieograniczone. Tacy ludzie mogą, jeśli MG uzna to za stosowne, być zainteresowani handlem hurtowym do dalszej odsprzedaży (patrz reguły dotyczące handlu w *Śmierci na rzece Reik*), ale trzeba uważać, żeby BG za szybko się nie wzbogacili!

Wynajęcie straganu w centrum miasta jest możliwe wyłącznie po otrzymaniu pozwolenia z Gildii Kupieckiej i znalezieniu sobie miejsca na otwarcie działalności (co wcale nie będzie łatwe). Pozwolenie kosztuje szylinga za dzień, a płaci się za tydzień z góry. Do tego dochodzi koszt „ochrony” – lokalni rekerzy mogą zażądać nawet i 50% dziennego utargu. Próba otwarcia kramu w uboższej dzielnicy i bez wymaganych papierów równa się propozycji „obrabujcie mnie”. Najlepiej byłoby rozłożyć się na skrzyżowaniu ulic na jakąś godzinę czy dwie, potem zwinąć interes i przenieść się gdzie indziej. Jeśli BG wpadną na taki pomysł i będą postępowali w miarę rozsądnie, nie stawiając wszystkiego na jedną kartę, powinni trochę zarobić; szczegóły zależą już od indywidualnych upodobań MG oraz asortymentu sprzedawanych towarów – choć, oczywiście, bohaterowie nie powinni w parę dni dorobić się legendarnych fortun.

Chcąc zatrzymać się na dłużej w Middenheim i rozegrać tu parę przygód, BG z pewnością potrzebują mnóstwo gotówki. Złodzieje mogą spróbować szczęścia w swoim fachu; BG obdarzeni takimi talentami jak *taniec, śpiew, muzykalność* itp. mogą występować jako uliczni grajkowie, śpiewacy i tancerze – wykonywany co godzinę test *improwizacji* pozwoli określić powodzenie ich wysiłków. Suma, jaką zarobią, zależy w znacznej mierze od statusu okolicy, w której występują; maksymalne zarobki powinny się kształtować na poziomie od 5 zk za godzinę w najbogatszych częściach miasta, do 5/- czy 10/- w uboższych (czasem jeszcze mniej). Zawsze zresztą istnieje szansa, że Straż Miejska każe się grajkowi wynosić lub konkurencyjna grupa artystów postanowi spuścić mu łomot za występy na ich terytorium.

Amulet (srebrny): od 5 do 30 zk
Talia kart: od 15/- do 25/-
Talia kart do Taroca (karty wróżbiarskie z Tilei): od 50/- do 75/-
Fletnia Pana: od 5 do 8 zk
Teleskop: 250 zk
Namiot (jednoosobowy): 50 zk
Namiot (trzyosobowy): 130 zk

Wszystkie podane ceny odnoszą się do towarów średniej jakości (choć „średni” w Middenheim oznacza więcej niż zwykły „średni”). Za towary wysokiej jakości przyjdzie BG zapłacić nawet trzykrotnie więcej. Jeśli zakres możliwych cen jest duży, przedmioty mogą różnić się wielkością (tak jak garnki, kufle, patelnie itd.) lub inną znaczącą cechą (np. zdobieniami, wykonaniem czy wiekiem).

Odrębne zagadnienie stanowi żywność. Na bazarach znajduje się mnóstwo budek i straganów z jedzeniem, zwykle zarządzanych przez kucharza. Oto przykładowe ceny:

Placki z mięsem (na sztuki, małe): od 6p do 1/2
Placki z mięsem (duże): od 2/- do 3/-
Placki z mięsem (dziczyzna; duże): od 2/9 do 4/-

Placuszki z owocami (małe): od 6p do 1/-
Placek z owocami (duży): od 1/6 do 2/-
Zupa (duża chochla): od 3p do 6p
Smaczne kielbaski (za porcję, na zimno lub na ciepło): od 4p do 9p
Pieczony ziemniak z masłem: 5p
Chleb z serem (za porcję, z kiszonym ogórkiem): od 9p do 1/2
Pospolite owoce (jabłka, gruszki itp., za kilogram): od 6p do 1/-
Owoce egzotyczne (pomarańcze z Arabii itp., za sztukę): od 1/6 do 3/6
Wino (pół butelki): od 3/- do 9/-
Wino zaprawione korzeniami (duży kielich): od 1/3 do 2/-

Podane ceny uwzględniają zaledwie niewielką część towarów, jakie można spotkać w sklepach i na straganach Middenheimu. Lista ta ma służyć tylko jako narzędzie i pomoc dla MG, żeby łatwiej mógł opisać różnorodność oferowanego na ulicach wszelakiego dobra. Gdyby BG skapili grosza i próbowali oszczędzać na jedzeniu, warto rozłożyć jednego z nich zatruciem pokarmowym i zmusić do spędzenia 2-3 dni w łóżku.

PLANY TYPOWYCH BUDYNKÓW MIEJSKICH

W tym rozdziale znajdziecie szczegółowe opisy przykładowo wybranych sklepów i warsztatów, które zapewne BG zechcą prędzej czy później odwiedzić. Nie podajemy przy tym ich konkretnego położenia na planie Middenheim, choć sugerujemy, czym powinien się kierować MG, podejmując decyzję o lokalizacji.

Za każdym razem narysowano tylko jeden plan parteru budynku, ale wszystkie warsztaty i sklepy tej samej branży będą wyglądały bardzo podobnie.

Płatnerz/kowal

Warsztaty kowalskich mistrzów wszelkich specjalności niewiele się od siebie różnią. Opisana poniżej budowla mieści kuźnię i apartamenty mieszkalne Hansa Rustunga, jednego z kowali, specjalizujących się w wyrobie oraz

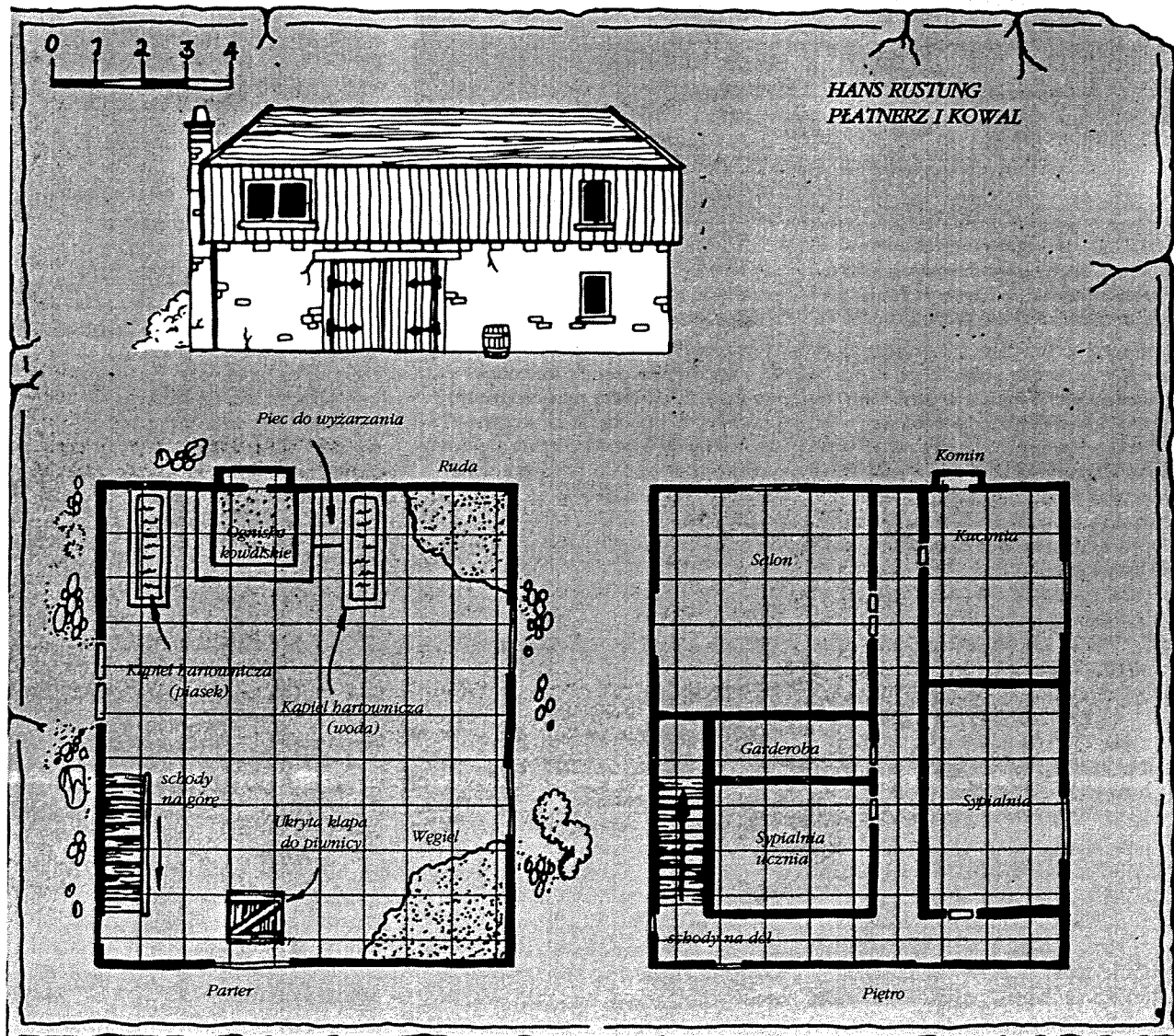
naprawach broni i zbroi. Jego pracownia i mieszkanie mieszczą się w dzielnicy Neumarkt, zajmując jednopiętrowy budynek. **Parter** jest w całości zbudowany z kamienia, żeby zmniejszyć niebezpieczeństwo pożaru, gdyż mieści się tu kuźnia. Do wnętrza prowadzi dwuskrzydłowe, drewniane wrota, na tyle duże, żeby mogły nimi wjechać wozy z zaopatrzeniem (czyli z węglem i rudą lub metalem do przerobu); drzwi te można w razie potrzeby zamknąć i solidnie zabarykadować od środka. Materiały składa się na dwóch stertach w kącie pomieszczenia – każdy skrawek przestrzeni w mieście ma swoją cenę i tylko nieliczni rzemieślnicy mogą sobie pozwolić na luksus posiadania własnego podwórza. W boczną ścianę wbudowany został kamienny piec kowalski z kominem, biegnącym na zewnątrz

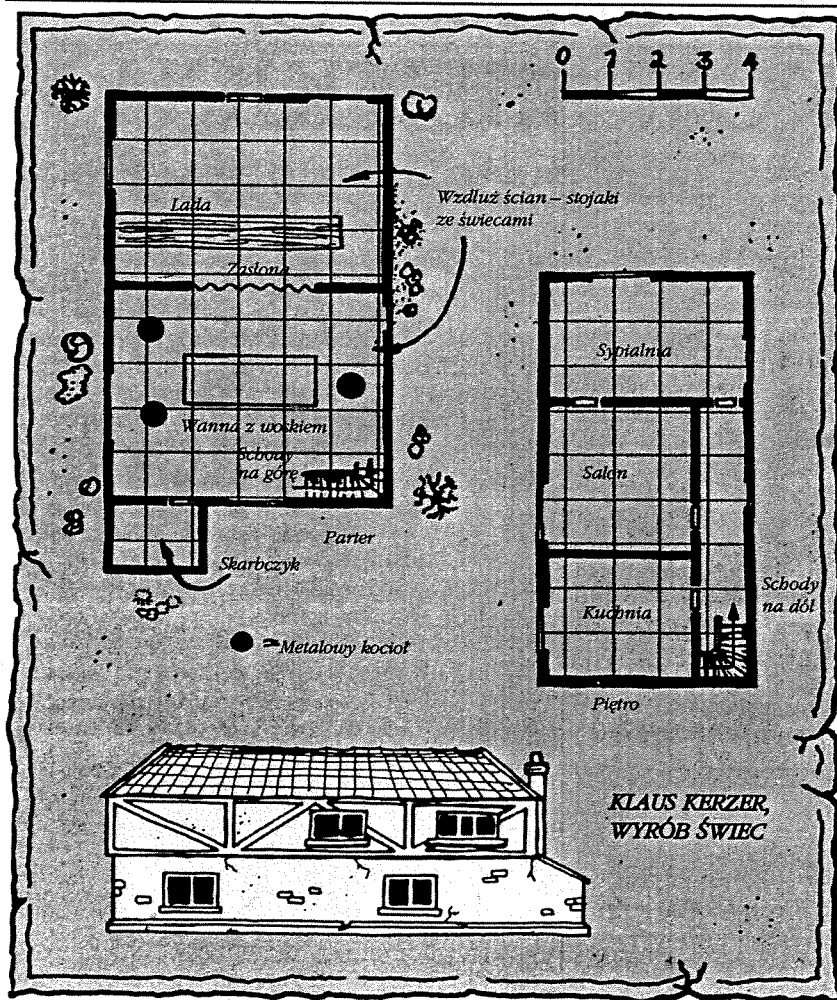
budynku i wystającym kilkadziesiąt centymetrów ponad dach.

Oprócz głównego pieca znajduje się tu również para kamiennych wanień hartowniczych – jedna wypełniona wodą, druga piaskiem – oraz piec do wyżarzania, w którym gotowe wyroby mogą powoli ostygnąć; w ten sposób unika się nadmiernych naprężeń w strukturze krystalicznej metalu i znacznie zmniejsza kruchość przedmiotu.

Wszystkie takie warsztaty zaopatrzone są w skarbczyk, w którym przechowuje się gotową broń i pancerze, zanim znajdą nabywców czy zgłoszą się ich odbiorcy. W kuźni Rustunga rolę tę pełni podziemna komora, do której droga prowadzi przez ukrytą kłapę w podłodze.

Piętro budynku zbudowano z drewna. Mieści się tu mieszkanie Hansa i jego rodziny oraz pokój czeladnika, Fritza





Lehrlinga. Rustung jest hojnym mistrzem: większość kowali łaskawie pozwala swoim uczniom sypiać w kącie kuźni.

Zazwyczaj w piwnicy u Rustunga znajduje się 1k6 sztuk pospolitego oręza – ze dwa sztylety, rapier, szpada itp. – które właściciel sprzedaje każdemu chętnemu. Inne przedmioty może wykonać na zamówienie; ich wyrób wymaga tylu roboczogodzin pracy, ile wynosi suma ceny danej broni w zk (po zaokrągleniu w górę) i wartości Obciążenia (jeśli Obciążenie przekracza 100, traktujemy je jak równe 100). Odpowiednie cechy broni można znaleźć w **WFRP** na str. 295. Na przykład na rapier potrzeba 60 roboczogodzin (jest wart 20 zk, a Obciążenie wynosi 40), a na miecz oburęczny – 135 (35 zk, Obc. 250). Są to wymagania minimalne, toteż jeśli przedmiot ma być wykonany ze szczególną starannością, należy te wyliczenia nawet podwoić.

Rustung pracuje po 12 godzin dziennie (zaś jego czeladnik – 14), z czego 8 zajmuje mu wyrób zamówionych przedmiotów. Zawsze istnieje 40% szans na to, że Hans właśnie pracuje nad jakimś zamówieniem (zapewne dla jednego z zamożnych, wpływowych BN, których

nie brakuje w mieście) i będzie musiał poświęcić mu jeszcze 1k20 godzin, zanim zajmie się robotą dla BG.

W przypadku broni i zbroi robionych na zamówienie cennik Rustunga opiewa na 1 zk za dwie roboczogodziny pracy (czyli np. miecz oburęczny kosztowałby 67 koron). Można się z nim jednak *targować* do poziomu dwukrotnie niższego bądź ceny z listy w podręczniku (zależnie od tego, która wartość jest wyższa). Szczególnie ważnym lub stałym klientom, Rustung jest gotów udzielić 10% upustu.

WARSZTATY INNYCH RZEMIEŚLNIKÓW

Wytwórca świec

Sklep zajmującego się produkcją i sprzedażą świec Klausa Kerzera jest jednym z wielu podobnych lokali, w których powstaje większość przyborów służących do oświetlania Middenheim. Jest to piętrowy budynek z drewna i cegły. Na górnym poziomie znajduje się część mieszkalna, na dole zaś warsztat i sklep, oddzielone zasłoną. Na tyłach mieści się magazyn,

w którym składowane są bloki wosku, szpule sznura na knoty i wyposażenie niezbędne przy produkcji.

Głównym sprzętem w warsztacie jest metalowa wanna, wypełniona stopionym woskiem, nad którą zwiesza się szereg poprzecznych drągów. Do nich mocuje się pocięty sznurek, który następnie za pomocą systemu lin i bloczków można stopniowo zanurzać w naczyniu z woskiem. Powtarzając ten proces odpowiednią liczbę razy, doprowadza się do nagromadzenia wokół knota właściwej ilości wosku – wówczas po obu stronach drąga zwisa po jednej gotowej świecy.

Gotowe świece Klaus zawiesza na ciągnących się wzdłuż ścian stojakach. Oprócz głównej wanny z woskiem mamy tu także kilka mniejszych naczyń, stosowanych przy wyrobie świec wielokolorowych lub zapachowych. Składniki barwiące i zapachowe przechowywane są w magazynie, w małej, szczelnie zamkniętej skrzyneczce.

Garncarz

Domy garncarzy są najczęściej jednopiętrowe. Na piętrze, tradycyjnie, znajduje się mieszkanie właściciela, a na parterze – pomieszczenie robocze. Przy jednej ze ścian stoi piec do wypalania garnków; oprócz tego mamy tu jeden lub dwa ogromne zbiorniki z wodą, wbudowane w podłogę: glina, zanim trafi na garncarskie koło, musi zostać przemyta wodą z tych zbiorników, a potem odsączona.

Zwykle w warsztacie są dwa koła: szybkoobrotowe, które napędza się pedałem (czasem z dodatkowym kołem zamachowym), i wolniejsze, poruszane ręką. Jeśli garncarz ma czeladnika (lub kilku czeladników), należy się spodziewać większej liczby kół, jak również dwuczęściowych form do wyrobu przedmiotów, których nie da się wykonać na kole – na przykład glinianych rur.

Wokół warsztatu, wzdłuż wszystkich ścian, ciągną się półki, a na nich schną, przed wypaleniem, gotowe wyroby. Znajdziemy tu również roboczy stół, na którym miesza się składniki polewy do garnków, na co dzień przechowywane w stojącej obok szafce.

Wytwórca przedmiotów szklanych (szklarz)

W warsztacie szklarza na pewno znajdziemy piec, do którego, w kamiennych kotłach, wstawiono szkło na przetop. Podobnie, jak liczba kół u garncarza, tak i tutaj ilość pieców zależy od terminujących w zakładzie uczniów. Obok pieca stoją: ława, na której dmuchacz siedzi podczas pracy,

i stojak (podobny do stojaka na broń) na rurki używane do wydmuchiwania butelek i innych naczyń. Oprócz tego należy oczekiwać magazynu na surowiec, węgiel i inne materiały.

Obok przynajmniej jednego pieca powinna znajdować się wpuszczona w podłogę wanna, długości około metra i półmetrowej głębokości. W takich wannach wytwarza się szyby okienne: dmuchacz robi zwyczajną szklaną bańkę, a następnie, wahałowym ruchem, zaczyna nią kołysać ponad wanną (dzięki której szkło nie chlapie na podłogę). W ten sposób powstaje podłużny, zamknięty z obu stron walec. Odcinamy obie końcówki cylindra, przecinamy go wzdłuż, rozplaszczamy i mamy gotową prostokątną szybę, którą umieszcza się następnie w zamkniętym piecu (zwany lehem), gdzie szkło powoli stygnie. Dzięki temu w gotowej szybie nie powstają nadmierne naprężenia i szkło nie pęka. Pozostałe na przylepiaku kawałki szkła mają okrągły kształt i zmienną grubość; można kupić je po znacznie niższej cenie, a przydają się jako szybki w oknach uboższych domostw.

Jeżeli szklarz zajmuje się również wyrobem szkła ozdobnego, gdzieś pod ścianą w warsztacie znajdzie się lada, na której miesza się barwniki przed dodaniem ich do roztopionej masy szklanej; oprócz tego właściciel ma zapewne stojak z paroma pretami barwionego szkła, gotowymi do dalszej obróbki lub przetopienia.

Alchemik/zielarz

Eberhardt Stiefel prowadzi interes we Freiburgu. Na parterze należącego do niego budynku znajdują się dwa pomieszczenia, oddzielone zasłoną: pra-

cownia i sklepik; na piętrze zaś mieści się część mieszkalna domu.

Najwięcej miejsca wewnątrz sklepu zajmuje załamana pod kątem prostym lada, za którą, na ścianie, umieszczono półki z dziesiątkami flakonów, buteleczek i słoików, zawierających rozmaite, znane tylko ziołarzom i alchemikom, proszki i płyny. W pracowni oprócz ław i mnóstwa szafek z mniej lub bardziej tajemniczymi ingrediencjami znajduje się także suszarka do ziół i nieduży metalowy piecyk, na którym przygotowuje się napary i mikstury.

Zgromadzone u Stiefela zapasy różnych ziół i substancji chemicznych naprawdę nie mają sobie równych, nic więc dziwnego, iż wśród jego stałych klientów jest wielu czarodziejów i aptekarzy. W tym sklepie wszystkie zioła traktuje się tak, jakby były o jeden stopień bardziej dostępne – zamiast dostępności *znikoma* obowiązuje *niewielka*, zamiast *niewielkiej* – *mała* itd.; z nabyciem ziół z dostępnością *duża* nigdy nie ma tu kłopotu. Szczegółowe informacje na temat różnych ziół i częstotliwości ich występowania można znaleźć w **Wewnętrznym wrogu** (str. 34-35).

U Stiefela zdarza się również natrafić na komponenty do czarów i na inne rzadko spotykane, a interesujące specjalistów. Poniżej podajemy orientacyjne informacje na temat możliwości ich zakupu; nie wolno przy tym zapominać o wspomnianych na stronie 70 ograniczeniach związanych z kupnem towarów „podejrzanych”.

Poziom magii

prosta

1

2

3

4

Dostępność

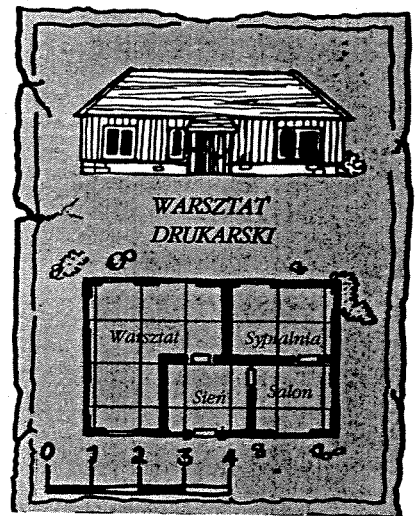
duża

przeciętna

mała

niewielka

znikoma



Jako zasadę opcjonalną proponujemy zmniejszyć o 1 stopień dostępność komponentów do czarów specjalistycznych (elementalnych, iluzyjnych, druidzkich itd.)

Ustalenie cen komponentów do zaklęć pozostawiamy Mistrzowi Gry, który powinien się kierować prawdziwą naturą poszukiwanej substancji, zapotrzebowaniem (i pożądlivością) ze strony graczy oraz tym, czy chce, żeby BG mogli rzucać dany czar.

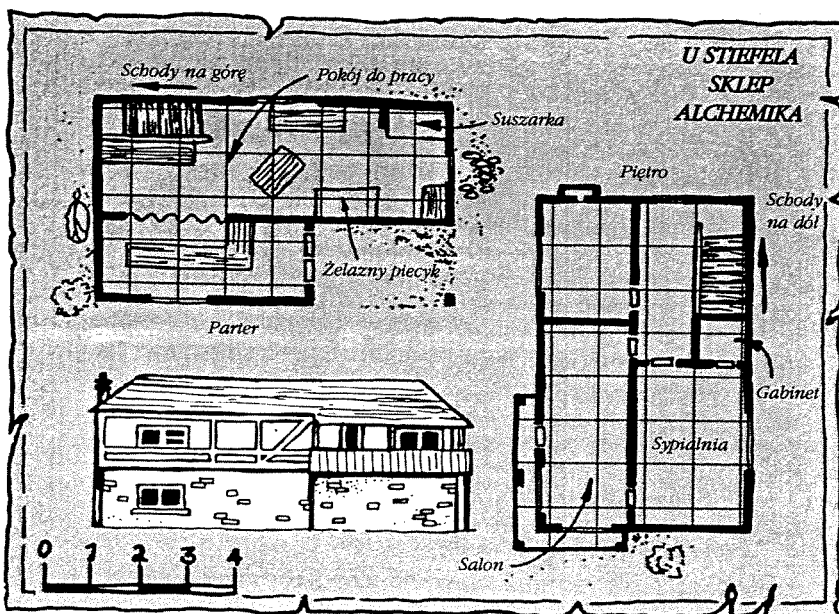
Poza komponentami można u Stiefela nabyć również mikstury i wywary ziołowe. Eberhardt zajmuje się przerobem wszystkich ziół wymienionych w **Wewnętrznym wrogu** (str. 34-35); wyroby gotowe kosztują dwa razy więcej niż same zioła, a wystarczą ich do jednorazowego zastosowania.

Drukarz

Rudolf Drucker prowadzi niedużą drukarnię w pobliżu Collegium Theologica (str. 44); we Freiburgu i Neumarkcie można znaleźć jeszcze ze dwa-trzy podobne zakłady.

Drukarnia mieści się w parterowym domu. Od frontu znajdują się pomieszczenia mieszkalne, na tyłach zaś właściwa pracownia z prasą. Czładek Druckera, Thomas Buchstab, składa płyty tekstowe do drukowania z drewnianych i ołowianych płytek z literami, które znajdują się na stojakach wzdłuż ścian. Właściciel zakładu osobiście sprawdza złożony tekst i kieruje prasą, uczniowi pozostawiając smarowanie płyt tuszem.

Prasę wykonano z lanego żelaza. Jej głównymi elementami są stojak na płytę z czcionkami oraz sterowany za pomocą dźwigni walek, którym przyciska się arkusz papieru do płyty. Rozmiar arkusza papieru może być dowolny – do mniej więcej pół metra na metr. Obok prasy stoi regał z kilkoma



ryzami papieru różnego gatunku: od najtańszego, niewiele różniącego się od odsączonej drzewnej pulpy, po gładkie, białe arkusze pergaminu najwyższej jakości.

Ściany sieni są gęsto obwieszane plakatami i stronicami druków, które, zdaniem właściciela, najlepiej odzwierciedlają pełnię jego kunsztu. Ceny usług Druckera przedstawiają się następująco:

1 szyling za 1 liniijkę odbitą w 50 egzemplarzach na kiepskim papierze (zaokrąglamy w górę)

za każde 50 kopii odbitych na pergaminie – 1 szyling dodatkowo

za każde 100 kopii odbitych na papierze o formacie większym niż pół na pół metra – 1 szyling dodatkowo.

We współpracy ze znajdującym się po sąsiedzku zakładem rymarskim Drucker może sporządzić oprawioną książkę – cena takiej usługi waha się od 5 do 50 zk, w zależności od jakości oprawy i wymaganych zdobień.

Drucker zna osobiście wszystkich pozostałych drukarzy w Middenheim; nie zawaha się otwarcie porozmawiać o kłopotach ze skryptoriami (patrz dalej) i wszechobecną biurokracją, która do tej pory uniemożliwia drukarzom zrzeszenie się w oficjalnej gildii.

Właściciel drukarni wie o przynajmniej jednym ze swych byłych uczniów, który teraz mieszka w mniej reprezentacyjnej dzielnicy miasta i nie otworzył własnej drukarni. Nie ma pojęcia, z czego facet żyje, ale gdyby MG potrzebował wstępu do krótkiej przygody, może się okazać, że uczeń ów prowadzi tajną, podziemną drukarnię, z której pochodzą pamflety poli-

tyczne, fałszywe dokumenty czy kopie zakazanych tekstów, drukowane na użytek czcicieli Chaosu.

Jubiler/złotnik

W Middenheim nie mogło zabraknąć sklepów jubilerskich. Typowym przykładem jest sklep i warsztat w Ulic-smundzie, będący własnością krasnoluda, znanego jako Mały Rogni. Większość zamożnych obywateli miasta woli robić interesy z krasnoludami, mimo iż parający się jubilerskim fachem ludzie potrafią produkować wyroby równej urody i jakości.

Sklep Rogniego mieści się w niedużym, przeciętnym domu typowego przedstawiciela klasy średniej – jedyne zauważalne różnice to znacznie większa liczba zamków i klódek na drzwiach, okiennice oraz sztyl z namalowanym złotym pierścieniem.

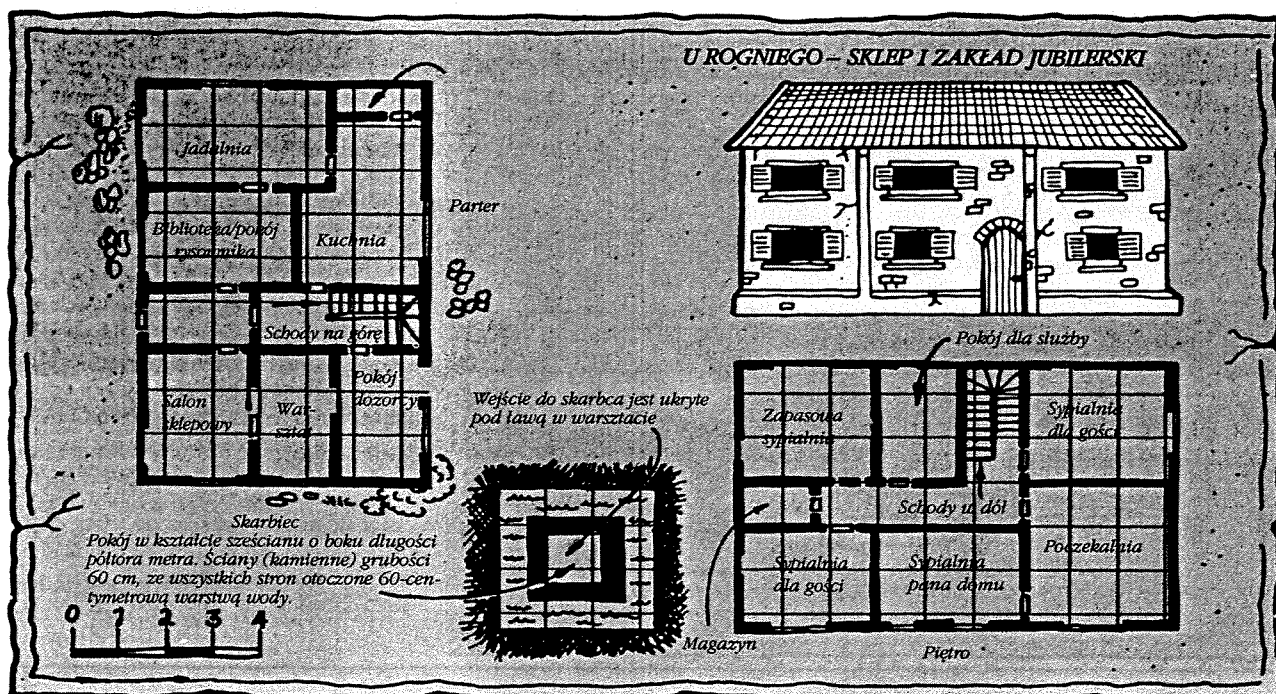
Wnętrze jest nieduże, mroczne i, zdaniem ludzi, trochę ciasne. Mały pokój, w którym Rogni przyjmuje klientów, jest oddzielony masywnymi drzwiami od jeszcze mniejszej pracowni mistrza. Resztę budynku zajmują pokoje mieszkalne Rogniego oraz jego halflinjskiej kucharki i gosposi, Matildy Haleberry. Matilda jest osobą niezwykle rueliową i zapracowaną, zawsze dba o to, by dom, jak to mówi, „porządnie wyglądał” i pilnuje, żeby Rogni regularnie jadł i spał.

Pracownia Rogniego rozmiarami niewiele przerasta dużą szafę – jest tu akurat dość miejsca na stół do pracy i stołek. Na blacie poniewierają się skrawki złota i srebra, na wpół oszlifowane półszlachetne kamienie, mnóstwo małych młoteczków, pilników i innych narzędzi. Krasnolud za-

wsze ma w sprzedaży parę pierścionków (z kamieniami i bez), brosz, ozdobnych szpilek i podobnych wyrobów, które oferuje za 110% ceny materiału. Przedmioty wykonywane na zamówienie kosztują od 110% do 125% ceny materiału, w zależności od tego, jak trudny do wykonania jest projekt. Rogni chętnie udzieli innym krasnoludom, stałym klientom oraz bliskim przyjaciółom zniżki w wysokości 10% – trzeba go tylko poprosić. Wszystkie swoje dzieła ozdabia charakterystycznym znakiem: kłosem zboża, który jest nawiązaniem do jego imienia, w języku reiklandzkim oznaczającego żyto.

Poza wyrobem biżuterii Rogni świadczy również usługę polegającą na wycenie klejnotów i drogocennych kamieni. Ma 65% szans na powodzenie w teście *oceny* (biorąc pod uwagę umiejętność *szacowania*). Za wycenę pobiera opłatę w wysokości 1% wartości przedmiotu (co najmniej 1 zk, ale nie więcej niż 10 zk). Nigdy umyślnie nie zawyża wartości przedmiotu, żeby dostać większą prowizję, a cieszy się taką reputacją, że nikt nie odważyłby się go o podobne pomysły podejrzewać. Gotów jest kupić biżuterię za 80% oszacowanej wartości; jeśli obiekt szczególnie wpadnie mu w oko, można *wytargować* nawet do 90%.

W wolnych chwilach Rogni zajmuje się wyrobem zegarów, toteż praktycznie w każdym pokoju jego domu znajduje się jedno z jego dzieł. Robi je głównie dla rozrywki, ale jeśli dogada się z potencjalnym klientem, może sprzedać zegar – jego czasomierze spotyka się zresztą w wielu bogatszych domach w Middenheim. Większość z nich nie



spóźnia się (ani nie spieszy) więcej niż o dziesięć minut dziennie, co daje wyborne świadectwo umiejętnościom krasnoluda.

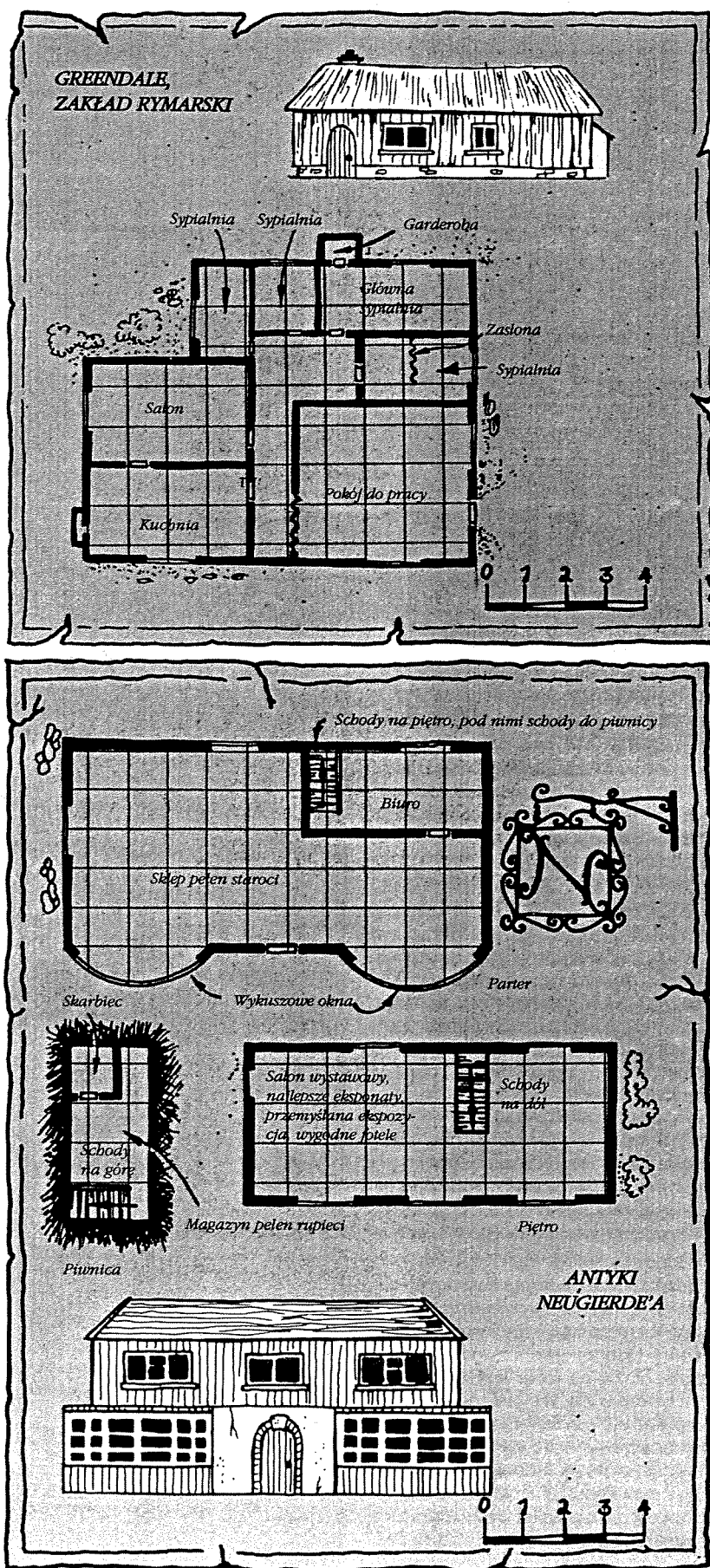
Do skarbcza Rogniego można się dostać przez sekretne drzwiczki, umieszczone pod stołem w pracowni. Ponieważ ukryto je prawdziwie po krasnoludku, wszystkie testy *przeszukiwania*, mające na celu ich odnalezienie, wykonuje się z modyfikatorem -20. Drzwiczki są solidne (Wt 6, Żyw 16) i dobrze zamknięte (jakość zamka 50%). Jedyny klucz do nich zawieszony jest na łańcuszku, ozdabiającym szyję jubilera; klucz ten ma dwa końce i tylko Rogni wie, który z nich otwiera skarbiec. Wybranie niewłaściwej końcówki, nieudana próba użycia wytrycha lub wyłamania drzwiczek powoduje uruchomienie pułapki: w niedoszedłego złodziejaszka wystrzeliwuje rój strzałek. Osoba, która próbowała otworzyć drzwi, wykonuje test *Inicjatywy* (elfy i ludzie z modyfikatorem -20 ze względu na ograniczoną przestrzeń pod stołem) – niepowodzenie oznacza, że trafiło ją k6 strzałek. Każda zadaje obrażenia jak atak z Siłą 0, ale ponieważ groty są pokryte truczną paraliżującą, ofiara musi wykonać tyle testów *zatrucia*, ile zebrała pocisków. Każdy nieudany test przynosi takie same skutki, jak trucizna zwana *Oślim liściem* (WFRP str. 82). W momencie uruchomienia pułapki, na poddaszu rozlega się dźwięk potężnego dzwonu. Zaalarmowani Rogni lub Matilda pojawiają się w pracowni za 2k4 rundy, uzbrojeni w rusznicę.

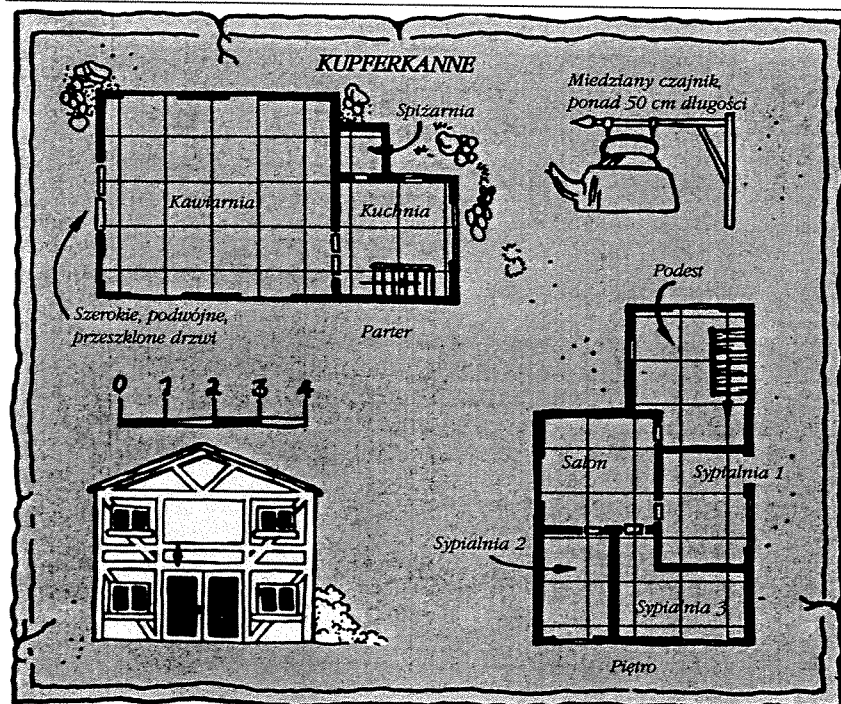
Sam skarbiec, w kształcie sześcianu o boku półtora metra, został wykuty w skale pod domostwem. Ściany, wykonane z ciasno spasoanych, zlepionych zaprawą kamiennych bloków, mają ponad pół metra grubości, zaś pod podłogą i za ścianami znajduje się pół metra wolnej przestrzeni wypełnionej wodą – dzięki temu nie można doprowadzić podkopu do skarbcza, gdzie Rogni trzyma wszystkie cenne materiały i wyroby.

Podobnie jak inni złotnicy w mieście, krasnolud zgodzi się przechować w skarbczyku depozyt za cenę 1 zk miesięcznie od każdego zdeponowanego przedmiotu. Za każdy pozostawiony pod jego opieką obiekt wydaje pokwitowanie; często taki kwit pełni później funkcję papierowego pieniądza, kiedy płacimy za coś przedmiotem z depozytu.

Rymarz

Warsztatów rymarskich w Middenheim nie brakuje – najwięcej znajdziemy ich w północnej części Neumarktu, w sąsiedztwie garbarni. Sklep Dunno





ksiąg: „Od czasu do czasu to bardzo miła odmiana. Wtedy naprawdę można trochę poszaleć”.

Księgarnia/sklep z antykami

Wśród wąskich, krętych uliczek Freiburga niemal co krok natykamy się na nieduże sklepiki z książkami i antykami. Największym i najbardziej znanym z nich jest lokal należący do niejakiego Hieronymusa Neugierde'a. Hieronymus prowadzi rodzinny interes jako trzeci z kolei po dziadku i ojcu. Dzięki kontaktom, nawiązywanym podczas sułetniego handlu, a także praktyce i wyszkolenemu spojrzeniu właściciela, sklepik ten jest najlepszym miejscem na zakupy, gdy interesuje nas coś naprawdę niepowtarzalnego. Chodzą słuchy, że Neugierde ma wręcz monopol na trafiające do Middenheim ciekawostki i starocie; te, które go nie interesują, oddaje do mniejszych sklepów, dla siebie zachowując tylko najsmakowitsze kąski.

Jego sklep ma parter, piętro i piwniczkę. Wyróżnia się ogromnymi, półokrągłymi oknami wykuszowymi z kolorowymi, witrażowymi szybami i eleganckim szyldem z kutego metalu, który przedstawia literę „N” z wymyślnymi ornamentami. Wnętrze sklepu wydaje się małe, ale należy to przypisać niezwykłej ilości stłoczonych na półkach i ladach starych naczyń, książek, wyrobów ze szkła, biżuterii z Kitaju, Indu i Południowych Krain, oraz wszelkich innych przedmiotów, jakie mogłyby człowiekowi przyjść do głowy – nie brak nawet dziwacznych dzieł sztuki z Nowego Świata i Lustrii. Ceny u Neugierde'a są wprawdzie wysokie, ale po prostu odzwierciedlają jakość i rzadkość oferowanych tu towarów. Sklep ma wysokie obroty, co w połączeniu z zyskami z handlu ze „specjalnymi” klientami, pozwala Hieronymusowi utrzymywać nieduży, ale niezłe wyposażony dom na skraju dzielnicy Nordgarten i sklep, w którym zatrudnia czworo ludzi do obsługi.

Dla „specjalnych” klientów, Neugierde rezerwuje pokój na piętrze. Najlepszycy, najciekawszy przedmiotów, jakie trafiają mu w ręce, Hieronymus nie wystawia na sprzedaż w sklepie, lecz trzyma w zanadrzu dla podskarbiego Sparsama (patrz str. 88), Hugona Schmidta z „Bakałarza” (str. 43) i innych przedstawicieli miejskiej śmietanki, włączając w to rodzinę grafa i kilku czarodziejów. Wykorzystując rozległe kontakty w Marienburgu, Lucini i innych miejscach, Neugierde może się podjąć sprowadzenia na zamówienie unikatowych przedmiotów dla stałego klienta i choć potrafi

Greendale'a leży nieco dalej, na granicy Kleinmoot. Dunno obsługuje niemal całą halflirską społeczność Middenheim, a ostatnio cieszy się coraz lepszą reputacją także wśród odbiorców z innych ras.

W jego domu szeroka kotara oddziela warsztat, pełniący zarazem rolę sklepiku, od części mieszkalnej. Greendale mieszka z żoną i siedmiorgiem dzieci oraz wszystkimi możliwymi krewnymi i sąsiadami, którzy akurat mieli ochotę go odwiedzić – trzeba przyznać, że dom Dunno zawsze tętni życiem.

W sklepie, z wbitych w ściany kołków, zwieszają się równymi rzędami pasy, paski, torby, plecaki i pochwy do mieczy. Środek pomieszczenia zajmuje pokaznych rozmiarów stół, przy którym Dunno pracuje, a pod którym trzyma wyprawione skóry, przygotowane do cięcia. Większość wystawionych towarów jest solidnie wykonana, choć nie posiada wykwintnych ozdób; halfling jest gotów podjąć się roboty na zamówienie za 125% zwykłej ceny. Inne halflingi, przyjaciele pana domu i stali klienci mogą liczyć na 10% zniżki.

Można tu również kupić skózaną odzież i zbroje po zwykłej cenie, ale trzeba je uprzednio zamówić. Jak mawia sam Dunno: „Nie ma sensu nosić czegoś, co źle na tobie leży. A jak ma leżeć dobrze, jeśli nie jest robione specjalnie dla ciebie?” Ujmując osobowość rymarza sprawia jednak, iż przyjdzie do miary jest czystą przyjemnością, tym bardziej że klient zawsze może liczyć na poczęstowanie ziołową herbatą, korzennym piwem i ciasteczkami. Uszycie skózanego stroju zaj-

muje tyle godzin, ile wynosi koszt ubrania w zk pomnożony przez 10. Cena takiego stroju i Obciążenie, wynikające z noszenia go, są dwa razy większe niż w przypadku odzienia z materiału, a Dunno nigdy nie robi rzeczy gorszych niż dobre (patrz WFRP, str. 293). Dlatego też porządny skórzany kubrak będzie kosztował 36 zk, a ważył 8 jednostek. Podobnie, jak większość rzemieślników w mieście, Dunno pracuje po 12 godzin dziennie i to po odliczeniu przerw na posiłki.

Halfling specjalizuje się w wyrobie skórzanych kufli, smołowanych w celu uszczelnienia i zdobionych wypalnymi wzorami. Podobnie jak wielu jego rodaków, uważa metalowe kubki za bezużyteczne błyskotki: „Wiesz, jeśli lubisz, kiedy napitek ma posmak cyny, to nie mamy o czym rozmawiać. Ale nie ma nic lepszego od smołowanej skóry, jeśli chcesz wydobyć cały aromat i smak mocnego piwa... A poza tym, taki kufel jest tańszy”. Ceny produkowanych przez Dunno kufli wahają się od 5/- do 1 zk – a tyle to już kosztuje zwykły kubek cynowy. Greendale robi również skórzane miski i talerze, które, zdaniem halflingów, są niezastąpione do pewnych potraw. Ponadto, jak sam mistrz zauważa, nie tłuką się, nie matowieją jak cyna, nie czernieją jak srebro... drewno natomiast jest w porządku, a jeśli wymaga sporo zachodu i troski, jeżeli zamierzamy go regularnie używać.

Poza pracą na własny rachunek Dunno realizuje liczne zamówienia kowali na uprząże i pochwy na broń, a nawet zabawia się ozdobnym oprawianiem

mu to zająć miesiące, a nawet lata, nie pobiera za to dodatkowych opłat; uważa, że przyjaźń klienta jest wystarczającą zapłatą.

Ustalenie cen towarów u Hieronimusa pozostawiamy Mistrzowi Gry. Asortyment oferowanych w jego sklepie dóbr jest tak szeroki, że podanie kilku czy kilkunastu cen miałyby się z celem. Jeżeli BG postanowi coś kupić, radzimy oprzeć się na cenie najbardziej zbliżonego obiektu z listy podanej w siódmym rozdziale podręcznika głównego WFRP, pomnożyć tę cenę przez jakąś liczbę (10 jest dobrym pomysłem na początek; później dochodzą modyfikacje uzależnione od wieku i dostępności dzieła), a potem jeszcze trochę dodać – aż wreszcie otrzymamy cenę, która, naszym zdaniem, będzie odzwierciedlać rzeczywistą wartość przedmiotu.

Kawiarnia

We Freiburgu, Altmarkcie i Neumarkcie znajduje się mnóstwo knajp i knajpek – „Kupferkanne” jest tu miarodajnym przykładem. Lokalem kieruje Otto Kellner do spółki z żoną Hanną i dwiema córkami – Elszą i Ursulą. Kawiarenka jest czynna od świtu do

zmierzchu. Można tu zjeść coś na ciepło lub na zimno i napić się przeciętnego wina lub jednej z wielu ziołowych herbatek. Na zewnątrz wisi szyld – duży, mosiężny czajnik. Budynek „Kupferkanne” nie jest wcale stary, ale wykończono go tak, by klient miał takie wrażenie: sufit jest dość niski (na wysokości 180 centymetrów), a belki stropowe wyglądają na wiekowe.

Parter budynku zajmuje lokal kawiarni i kuchnia, a na pięterku mieszkają właściciele. Latem Otto wystawia dodatkowe cztery stoliki na zewnątrz, na uliczkę. Kawiarnia cieszy się sporą popularnością wśród studentów Collegium Theologica, którzy chętnie przesiadują tu całymi dniami, sącząc herbatę i dyskutując zawzięcie o sztuce lub filozofii.

Posiłki kosztują tu różnie: od 3/6 za placek z mięsem lub trochę salatkę do 1 zk za obiad z trzech dań. Herbata kosztuje od 3/- do 7/- za dzbanek, w którym mieszczą się dwie i pół filiżanki napoju. Za kieliszek wina przysłoby zapłacić 2/6, a za karafkę (mieszczącą 4 kieliszki trunku) 7/6.

Skryptorium

W Middenheim znajdują się trzy skryptoria: jedno istnieje przy Collegium

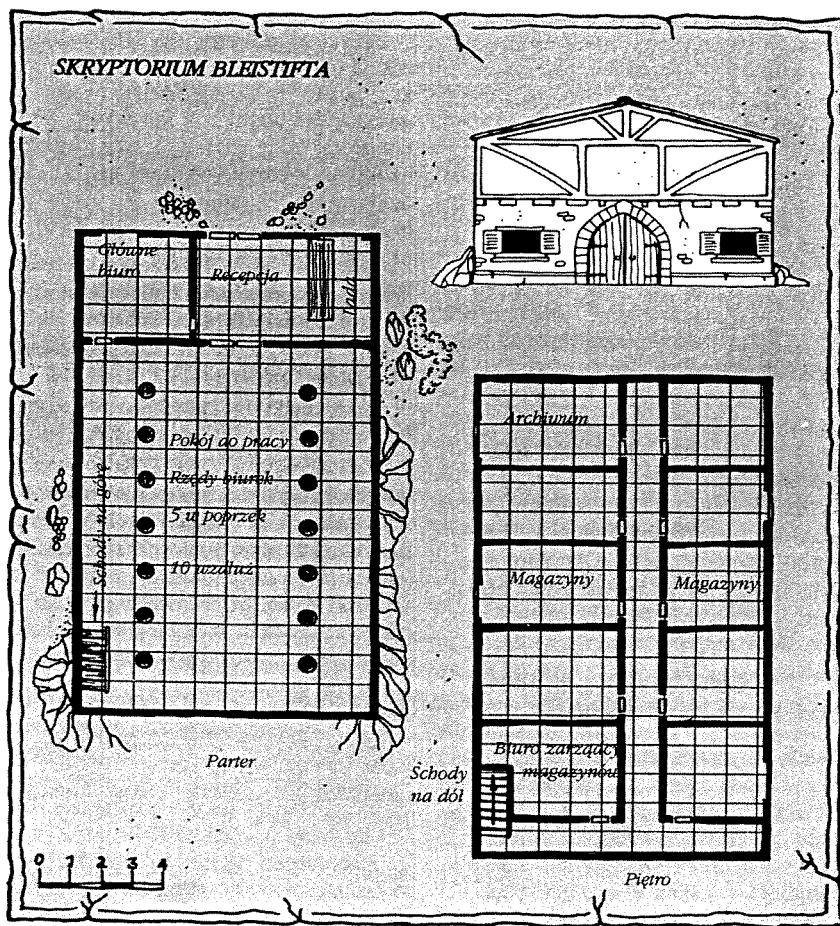
Theologica, drugie to wydział Czcigodnej Gildii Prawników, trzecie zaś, należące do Bleistifta, jest zakładem niezależnym. Sztuka druku jest stosunkowo nowym wynalazkiem, który czeka długa droga, zanim zdoła się rozprzestrzenić i przyjąć na dobre. Istnieje wprowadzić kilka małych drukarenek (takich jak należąca do Rudolfa Druckera; patrz wcześniej), ale powielanie słowa pisanego pozostaje na razie domeną skrybów. Pisarzy listów, publicznie oferujących swe usługi, można za dnia spotkać w Wielkim Parku i jego okolicach – wielu studentów dorabia sobie w ten sposób. Skryptoria pozostają jednak jedynym w mieście dostawcą niedrukowanych ksiąg i dokumentów.

Skryptorium Bleistifta, położone w dzielnicy Osttor, zajmuje okazały, piętrowy budynek; ktoś kiedyś powiedział, że przypomina gęsto zdobiony magazyn handlowy – trochę to może niesprawiedliwe, ale dobrze oddaje nastrój tego miejsca.

Na dole mieści się ogromna sala, której strop wspiera się na dwóch rzędach kolumn. Pełno tu biur (10 rzędów po pięć biur w każdym), przy których zasiadają skrybowie kopiujący rękopisy. Na piętrze znajdują się biura, magazyny i archiwum. Skryptorium podpisało z rzeźnią Fleischera (str. 38) umowę na dostawę krowich skór, a ponieważ z jednej otrzymuje się tylko dwa arkusze welinu (cienkiego pergaminu), trzy skryptoria w mieście zużywają niemal tyle samo surowca, co wszystkie zakłady rymarskie. Na welinie i tak przepisuje się tylko najcenniejsze dokumenty i księgi – cena jednej kartki wynosi 5 zk.

Jedna kartka pergaminu przepisana ręcznie kosztuje 2 zk, welinu – 7 zk; iluminacja oznacza dodatkowe 4 korony za kartkę. Średnio skryba jest w stanie dziennie przepisać trzy zwykłe strony lub jedną iluminowaną. Skryptorium świadczy usługę oprawiania ksiąg za dodatkową opłatą od 5 do 50 koron, w zależności od jakości oprawy i wymaganych przez klienta zdobień.

Istniejące od wieków skryptoria zdobyły sobie niemałe wpływy, których teraz starają się użyć przeciwko nasilającej się konkurencji ze strony drukarzy. Na razie zdołały zablokować próbę założenia gildii drukarzy w Middenheim i mają nadzieję powstrzymać dalszy rozwój sztuki drukarskiej.



MIASTO PEŁNE PRZYGÓD

PROWADZENIE PRZYGÓD

W MIEŚCIE

Zanim, drogi Mistrzu Gry, rzucisz bohaterów na głęboką wodę i zaczniesz omotywać ich „splątana siecią intryg”, powinieneś się do tego starannie przygotować. Najpierw skup się na jednej czy dwóch dzielnicach; kiedy lepiej poznasz Miasto Białego Wilka, nauczysz się rozpoznawać dzielnice i kwartały, odtwarzać ich specyficzną atmosferę, przyjdzie czas na szeroko zakrojone śledztwa czy prowadzenie pościgów przez całe Middenheim.

Podstawowa reguła, która może znacznie ułatwić opisywanie graczom sytuacji, w jakiej się znaleźli, brzmi: zawsze należy zaczynać od ogólnych opisów i informacji: „W karczmie jest tłoczno”; „Ludzie wyglądają na biedaków”; „Na dworze leje jak z cebra” i tak dalej. W miarę jak gracze będą badać kolejne możliwości działania, należy im ujawniać bardziej szczegółowe informacje (jeśli coś zostało do ujawnienia): „Barman ma głęboką bliznę na lewym policzku”; „Kiedy podchodzicie do baru, mrugnięciem daje znak wykidajle” itp. Ale pamiętaj: niech gracze sami wyciągają wnioski. Jeśli będą postępować rozsądnie i zgodnie z planem (lub wręcz przeciwnie!), przyjdzie pewnie moment, w którym będziesz musiał powiedzieć im coś naprawdę istotnego: „Karczmarz z uśmiechem przyjmuje monetę, a facet przy drzwiach wyraźnie się rozluźnia” albo „Barman z trzaskiem stawia kufle na szynkwasie, rozlewając przy okazji połowę ich zawartości. Jest najwyraźniej wściekły, że nie dostał napiwku; gość przy drzwiach patrzy na was spode łba”.

Takie trzy rodzaje informacji – ogólne, szczegółowe, istotne – można wyróżnić niemal w każdej sytuacji i zawsze należy je przedstawiać w tej samej kolejności. Różnica między spontanicznym, improwizowanym spotkaniem i dłuższą przygodą polega tylko na tym, że spotkanie zajmie (zwykle) znacznie krótszy czas, będzie mniej do opowiadania, a informacje istotne będą odpowiednio niewielkiej wagi, tak żeby nie odciągały uwagi graczy od głównego wątku scenariusza.

Dobrze byłoby też dołożyć starań i wykorzystać mechanizmy gry do budowania nastroju. Kiedy BG wyjdą sobie po spacerować po mieście, wystarczy wykonywać od czasu do czasu testy **Ogłady**, ale jeżeli chcesz, by poczuł, że ich działania mają większe znaczenie, niech rzucają częściej. Nie musisz przy

tym mówić, jaki test wykonują czy wymienić cechy, o którą chodzi – wystarczy kazać im rzucić, a potem zerknąć w ich karty, żeby trzymać ich w napięciu. Nawet jeśli wynik rzutu nie ma znaczenia, gracze nie dowiedzą się o tym, dopóki sam im nie powiesz!

Nie zapominaj też o mimice i gestykulacji. Kiedy na przykład pochylił się nieco do przodu i, opierając łokcie na stole, zniżył głos do konspiracyjnego szeptu, gracze z pewnością zareagują inaczej, niż gdybyś wygłosił tę samą kwestię spokojnym, zrównoważonym tonem, huśtając się przy tym na krześle.

PRZYGODY POBOCZNE

Na następnych paru stronach zamieściliśmy szkice kilku miniprzygód. Po krótkich przygotowaniach będziesz w stanie poprowadzić te jedno- czy dwugodzinne scenariusze jako niezależne od głównej fabuły wątki. Jeśli poświęcisz im nieco więcej czasu, możesz bez większego trudu połączyć je z innymi pomysłami na przygody (zamieszczonymi na przykład w *Przewodniku po Middenheim* czy w rozdziale *Podziemne miasto*) i nadać im znacznie większą rangę. Middenheim kryje w sobie niemal nieskończony potencjał, jeśli idzie o pomysły do scenariuszy; wystarczy przejrzeć opisy spotkań, żeby wyrobić sobie pojęcie o możliwościach ich rozszerzenia.

1. Leci ptaszek...

Zdarzenie to może się BG przydarzyć właściwie w dowolnym zakątku miasta, ale najlepiej rozegrać je na targowisku lub w okolicy, gdzie kręci się sporo w miarę bogatych mieszczan.

Rzecz dzieje się za dnia. Jakieś 30 metrów przed miejscem, w którym znajdują się BG, wybucha zamieszanie. Słychać krzyki kilkorga ludzi i nagle ponad tłum wzbija się ptak, który szybko odlatuje, ścigany kamieniami i innymi znalezionymi naprędce pociskami. Rangerzy, druidzi, kapłani druidzcy oraz wszyscy bohaterowie obdarzeni *byстрым wzrokiem* bez trudu rozpoznają w małym uciekinierze kruk.

W tym momencie przed graczami otwiera się kilka możliwości:

Biegną na pomoc: jeżeli BG pośpieszą do miejsca zamieszania, znajdą tam (za leżnie od widzimisię MG) albo roztrzęsioną, niemłodą kobietę, której kruk skradł właśnie wysadzaną kamieniami spinke do włosów, albo rozwścieczonego kramarza, któremu ptak zwędził

cenną błyskotkę. Zanim BG rozeznają się na dobre w sytuacji, złodziejczek zniknie bez śladu.

Strzelają: obowiązuje tu normalny w takich sytuacjach modyfikator do **US-10**, ponieważ cel ataku jest mały. Od momentu dostrzeżenia ptaka, bohaterowie mają czas na oddanie jednej serii strzałów, zanim ten zniknie wśród budynków lub za drzewem. Kruk leci wolno i raczej nisko, toteż strzały mogą stanowić zagrożenie dla przechodniów, a co za tym idzie, wywołać panikę. Gdyby tak się stało, po 2k10 rundach na miejscu zdarzenia pojawi się patrol Straży, gotów oskarżyć BG o naruszenie porządku publicznego. Jeżeli bohaterowie zdołali zestrzelić ptaka, uda im się zapewne wyjaśnić całą sytuację i wykpić się upomnieniem oraz ewentualnym mandatem w wysokości 1-2 koron. W przeciwnym wypadku tylko udany test **Ogd** lub *przekupstwa* pozwoli im uniknąć dotkliwszej kary pieniężnej (2k10 koron) i skonfiskowania broni strzeleckiej.

Jeśli ptak zostanie zestrzelony i BG odzyskają skradziony przedmiot, ofiara przestępstwa zaofiaruje się zapłacić za nich mandat i dorzuci 5 zk w formie nagrody.

Pobiegną za ptakiem: jeśli bohaterowie zdecydują, że najlepiej będzie pogonić za krukiem, w każdej rundzie muszą wykonywać udany test **Inicjatywy**, żeby nie stracić go z oczu. Rangerzy, druidzi i kapłani druidzcy wykonują test z modyfikatorem +5, natomiast BG obdarzeni *byстрым wzrokiem* z modyfikatorem +10; te premie się sumują.

Jeżeli bohaterowie nie zgubią kruka przez 5 kolejnych rund, zobaczą, jak wlatuje przez okienko na strych domu parę przecznic dalej. Udany test **Int** (z modyfikatorem +20 dla bohaterów z *wyczuciem kierunku*) pozwoli BG dotrzeć do kryjówki ptaka.

Budynek ten jest o jedno piętro wyższy od domów w najbliższym sąsiedztwie. Z ulicy prowadzą do środka jedne drzwi, za którymi znajduje się wąski korytarz z dalszymi drzwiami po obu stronach, kończący się schodami na górę. Jest to typowa kamienica z małymi mieszkaniami. Po pokonaniu dwóch czy trzech pięter BG dotrą wreszcie do drzwiczek na poddasze, które są wprawdzie zamknięte, ale nieszczęśliwie solidne (jakość zamka 10%, **Wt** 1, **Żyw** 3).

Za nimi mieści się niewielki pokój na stryszkę, którego wyposażenie składa się z łóżka, stołu z dwoma krzesłami

i niedużego kredensu. Na łóżku siedzi drobny, wychudzony, nędznie ubrany mężczyzna po trzydziestce, wokół którego leży mnóstwo błyszczących drobiazgów wszelkiej możliwej maści. W momencie, gdy BG wchodzi do pomieszczenia, kruk zrywa się z oparcia krzesła i w panice wylatuje przez okno. Złodziej podda się, gdy zobaczy, że przybysze mają przewagę liczebną, ale spróbuje uciec przy pierwszej nadarzającej się okazji.

BG mogą oddać go w ręce władz – dostaną wówczas 17 zł 10/- nagrody (10% wartości zrabowanych rzeczy). Ale przyłapany na gorącym uczynku złodziejasek może okazać się przydatnym punktem zaczepienia, gdyby chcieli nawiązać kontakt ze światem przestępczym Middenheim. Bez względu na to, co postanowią, wszyscy BG, którzy przyczynili się do odkrycia prawdy, powinni dostać po 25 punktów doświadczenia.

Możliwości

W zależności od zachowania BG, Mistrz Gry może sprawić, by byli świadkami kilku identycznie dokonanych kradzieży – wszystkie wypadki mają miejsce w tej samej okolicy. Mogą również usłyszeć plotki o ptaku, który już parokrotnie kradł jakieś drobne błyskotki, lub stać się świadkami kłótni kramarza z właścicielem sklepu, który twierdzi, że sprzedawaną na straganie ozdóbkę skradziono mu parę dni wcześniej. Cała ta przygódka ma na celu „zagęszczenie atmosfery”, odwrócenie uwagi graczy od głównego wątku scenariusza i uświadomienie im, że w mieście cały czas coś się dzieje, nawet wówczas, gdy nie ma ich w pobliżu.

2. Misiu, misiu...

Ta sytuacja nadaje się do rozegrania w dzień, w okolicy, gdzie łatwo natknąć się na zabawiającego publikę cyrkowca – w razie wątpliwości polecamy tabelę spotkań z *Przewodnika po Middenheim*. Na rogu uliczki stoi kolorowo ubrana kobieta, przygrywająca na flecie do tańca niedźwiedziowi, który niezgrabnie kołysze się w rytm muzyki. Łańcuch łączy metalową obróżę na szyi zwierzęcia z pasem kobiety.

Dookoła zgromadził się niewielki tłumek gapiów, wśród których wyróżnia się grupka dzieciaków, popisujących się odwagą i drażniących zwierzaka. Ciśnięty przez jednego z urwisów kamień trafia niedźwiedzia w oko i zwierzę z rykiem bólu rzuca się naprzód. Szarpnięcie za łańcuch przewraca flecistkę, niedźwiedź rzuca się na

pechowego malca, a tłum rozbiega w poplochu.

Zanim bohaterowie zdążą zareagować, miś zapędzi chłopaka w kąt. Jego właścicielka wciąż próbuje wstać z ziemi, bezskutecznie każąc zwierzęciu się uspokoić.

Niedźwiedź ma przeciętną charakterystykę (patrz **WFRP**, str. 232: cechy znajdują się tuż obok rysunku niedźwiedzia) z jednym wyjątkiem: jego **Szybkość** jest zmniejszona do 3, ponieważ wlecze za sobą właścicielkę. Rozwścieczony miś przedstawia sobą naprawdę groźny widok – budzi **strach** w istotach żywych, mających poniżej 3 metrów wzrostu. Bohaterowie obdarzeni wyższą **Inicjatywą** niż niedźwiedź i tak muszą wykonać test **Inicjatywy**, jeśli chcą zadziałać, zanim zwierzę zaatakuje swego krzywdziciela. Na początku każdej rundy MG wykonuje test **Inicjatywy** dla flecistki (jej I wynosi 31): sukces oznacza, że udaje się jej wstać na nogi i uspokoić misia, pod warunkiem wszakże, iż ten nie wdał się jeszcze w walkę. Jeśli któryś z BG zaatakuje niedźwiedzia, bestii nie da się uspokoić, dopóki ktoś najpierw nie odwróci jej uwagi (patrz dalej).

Bohaterowie mają kilka opcji działania, poza tą, że mogą po prostu stać bezczynnie i obserwować przebieg wydarzeń. Przede wszystkim mogą próbować zaatakować i zabić niedźwiedzia – co jest chyba najgorszym pomysłem. Uda im się wprawdzie uratować chłopca, ale właścicielka zwierzęcia nie ucieszy się z faktu, iż właśnie pozbawiono ją źródła utrzymania!

Drugi sposób na niedźwiedzia to odwrócić jego uwagę na tyle, żeby niedoszła ofiara zdołała uciec. Jeśli bohaterowie zdecydują się tak postąpić, MG wykonuje test **Inteligencji** misia. Niepowodzenie oznacza, że chwilowo zwierzę straciło zainteresowanie chłopakiem (który może uciec), ale rozwścieczone rzuci się na inną, najbliższą stojącą osobę – chyba że uda mu się wykonać test **Opanowania**.

Trzecia możliwość to złapać za łańcuch i odciągnąć niedźwiedzia od ofiary. Wszyscy, którzy się tego podejmą, muszą wykonać udany test **Opanowania** – taka zabawa wymaga odwagi; test wolno wykonywać co rundę, aż do momentu uzyskania sukcesu. Sumujemy **Silę** wszystkich uczipionych liny osób i odejmujemy tę sumę od **Sily** misia (równiej 4). Jeżeli otrzymamy 0 lub mniej, niedźwiedzia uda się odciągnąć, a dzieciak ucieknie. Jeśli wynik jest wyższy od 0, należy rzucić 1k10: wyrzucenie takiej

samej (lub niższej) wartości oznacza, że niedźwiedzia **nie udało się** odciągnąć. Test ten powtarzamy co rundę do momentu, gdy właścicielka zdoła uspokoić zwierzę; tymczasem miś atakuje ofiarę **jeden raz** w każdej rundzie.

Czwarty wariant – bohater posiadający *posłuch u zwierząt* może próbować sam uspokoić niedźwiedzia. Ponieważ jednak miś jest rozdrażniony, bohater musi wykonać udany test **Oglady**; niepowodzenie traktuje się tak samo, jak udaną próbę odciągnięcia uwagi zwierzęcia (patrz wcześniej).

I wreszcie ostatnia możliwość: czarodziej może próbować użyć magii. Najbardziej przydatne będzie *Uśpienie i Władanie zwierzętami*, choć jeśli gracz zaproponuje wykorzystanie innego czaru w sposób obiecujący powodzenie akcji – niech próbuje. Należy przy tym pamiętać, że w przypadku magicznych pocisków (takich jak *Ognista kula*, *Świellysty piorun* czy *Promień wybuchu*) nigdy nie ma się pewności, że trafią tylko w niedźwiedzia; misia i atakowanego przez niego chłopca traktuje się jak jedną grupę, a ze względu na naturę tego typu pocisków, wyrzucenie więcej niż 1 w rzucie k3 oznacza, że i niedoszła ofiara bestii zostanie trafiona.

Przy pierwszej okazji chłopak ucieknie, gdzie pieprz rośnie, a gdyby ktoś usiłował mu w tym przeszkodzić, dostanie bolesnego kopniaka w piszczel; dzieciak i tak zwieje, a kopnięty bohater musi wykonać test **Sily Woli**: jeśli mu się nie uda, całą rundę podskakuje na jednej nodze i klnie z bólu.

Wszyscy, którzy w jakikolwiek sposób przyczynią się do uratowania chłopca, dostają po 30 punktów doświadczenia (uwaga: jeśli niedźwiedź zostanie zabity, dostają tylko połowę). Bohater, któremu uda się zastosować magię lub skorzystać z *posłuchu u zwierząt* w celu powstrzymania niedźwiedzia bez wyrządzenia mu krzywdy, otrzymuje 50 punktów doświadczenia.



3. Pośród trupów

Następne spotkanie rozgrywa się nocą w pobliżu Morrsparku. Bohaterowie dostrzegają w mroku dwie sylwetki, które albo właśnie wychodzą z dużego, rodzinnego grobowca, albo oddalają się od cmentarza, niosąc zawinięte w płótno zwłoki.

Jeśli bohaterowie się ujawnią lub będą chcieli doprowadzić do konfrontacji z porywaczami zwłok, ci uciekną, porzucając łup i szybko zgubią pościg wśród uliczek Westor-Sudgarten – skierują się do Ostwaldu. BG mogą wezwać Straż, która następnie sprawdzi na miejscu zdarzenia jednego z kleryków Morra. Po mniej więcej półgodzinnym składaniu oświadczeń i zeznań, świątynia Morra wypłaci bohaterom nagrodę w wysokości 10 zk – tyle wynosi standardowe wynagrodzenie za pokrzyżowanie szyków porywaczom ciał i nekromantom.

Jeśli BG postanowią śledzić złodziei, zobaczą, że ci ładują ciało na nieduży wóz, zaparkowany w uliczce odchodzącej od West Weg. Później pojadą labiryntem krętych alejek przez Ulric-smund, Geldmund i Altmarkt, aż wreszcie wóz zatrzyma się przed jednym z domów we Freiburgu. Z cienia wynurzy się kolejna postać, najwyraźniej oczekująca przybycia złodziei, i odbierze od nich „towar”.

Bohaterowie mogą teraz wezwać patrol. Jeżeli chcą, żeby strażnicy przeszukali dom, muszą wykonać udany test **Oglady** – jeśli im się uda, funkcjonariusze znajdą zwłoki i złapią przestępców na gorącym uczynku. BG dostaną 10 zk (jak wyżej) – nagroda jest stała i nie ma się co targować.

Zamiast jednak wołać na pomoc mundurowych, nasi bohaterowie mogą zechcieć poobserwować dom czy też włamać się do wnętrza i sprawdzić, co się właściwie dzieje. W takim

wypadku Mistrz Gry musi sam wiedzieć, co jest grane. Oto kilka przykładowych rozwiązań:

Ordo Terribilis: miejscem odbioru ciała jest siedziba Kompanii Przewozowej Windhund (lokacja 37, str. 46). Rabusi zostali wynajęci przez Ordo Terribilis (kult Purpurowej Dłoni, str. 58), żeby dostarczyć zwłoki nekromancie imieniem Salladh-bar. Budynku strzegą zombi i czciciele Chaosu, a odgłosy rozróby zwabia na dół także samego Salladh-bara.

Medyk: tym razem odbiorcą zwłok jest lekarz lub naukowiec, który zamierza dokonać sekcji i przeprowadzić kilka badań. W domu panuje cisza: służący dostali wolny wieczór i noc, a właściciel zachęcał ich serdecznie do odwiedzenia krewnych i znajomych w odległych rejonach miasta. Porywacze zwłok zniosą ciało do laboratorium w piwnicy, do którego dostępu strzegą zamknięte drzwi (jakość zamka 30%, **Wt 4**, **Zyw 12**, istnieje tylko jeden klucz, który ma przy sobie właściciel). Pośrodku laboratorium znajduje się stół operacyjny, a na półkach wokół całego pokoju stoją słoiki z zakonserwowanymi ludzkimi organami i kończynami. Jeśli BG odkryją jego sekret, lekarz/naukowiec spróbuje ich przekupić, żeby zachowali milczenie: na początek oferuje po 10 zk na głowę, a ustalenie górnej granicy, do jakiej można się z nim targować, zostawiamy Mistrzowi Gry. Kiedy BG przyjmą łapówkę, facet zacznie prawdopodobnie przemyśliwać nad wynajęciem grupy rzezimieszków, którzy pomogliby mu w odzyskaniu pieniędzy – kosztem życia bohaterów, rzecz jasna; jeśli zwykli bandyci nie wystarczą, rozważy zapewne wynajęcie zabójcy.

Oszustwo: domniemane „ciało” wcale nie należy do osoby zmarłej. Okazuje się, że ktoś (czciciel Chaosu, chcący się uwolnić od „opieki” swej organizacji? Człowiek, który chce uniknąć zemsty

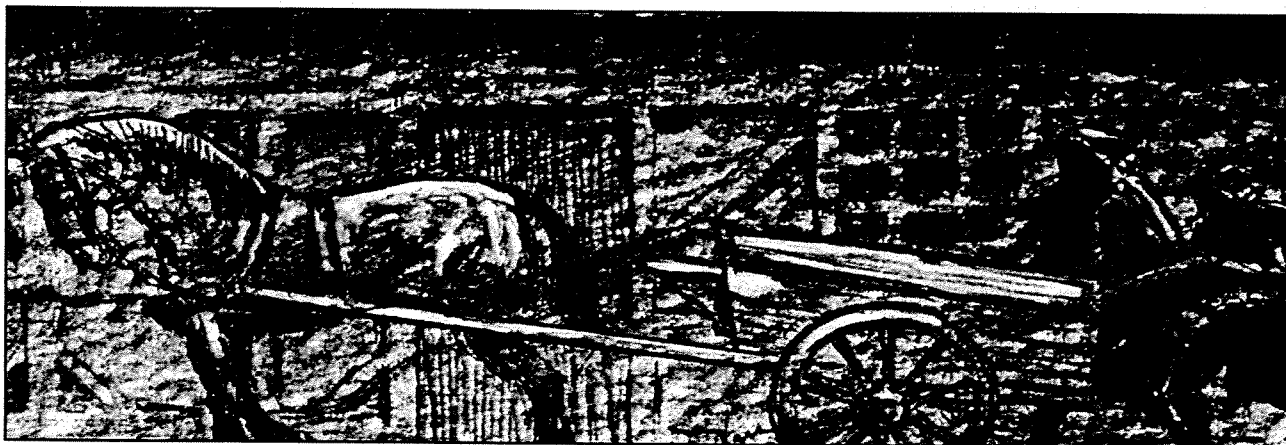
gangu?) upozorował własną śmierć, wprowadziwszy się za pomocą środków chemicznych w śpiączkę. W kilka dni po pogrzebie „zwłoki” zostają wykopane przez porywaczy zwłok (którzy bynajmniej nie znają całej prawdy) i dostarczone do pracowni aptekarza bądź alchemika, który zaaplikuje „zmarłemu” antidotum. Uciekinier ma następnie zostać przemyczony poza mury Middenheim i zacząć nowe życie z dala od miasta. Jeśli bohaterowie włamią się do domostwa albo patrol Straży przeszuka budynek, nie znajdą żadnego ciała – tylko półprzytomnego pacjenta, któremu specjalista podaje właśnie leki. W ten sposób BG znajdują się w sytuacji, z której nietłumaczenie będzie się wytłumaczyć...

Jeżeli uda im się mimo to doprowadzić do pomyślnego zakończenia całej historii, powinni dostać po 20 punktów doświadczenia, plus normalne premie za pomysłowość i role playing.

4. Czas się rozerwać...?

Kolejne spotkanie rozgrywa się wieczorem, w jednej z miejskich karczm. Wybrany przez MG bohater zauważa w pewnym momencie, że jedna z osób obsługi (płci przeciwnej) poświęca mu szczególnie wiele uwagi, trochę za często podchodzi do stolika, żeby sprawdzić czy niczego mu nie brakuje, hojnie dolewa do kielicha lub kufla, przysługuje mu się ukradkiem, posyła dyskretne uśmiechy... I tak dalej.

Wszystko to jest tylko pułapką, mającą na celu wywabienie bohatera na zewnątrz lokalu. Służący/służąca jest zapewne w zмовie z bandą oprychów, wyznawców Chaosu, właścicielem stajni gladiatorów albo jakimś wpływowym BN, któremu nasi bohaterowie mieli pecha ostatnio podpaść. Jeżeli pozostali BG nie zorientują się, co jest grane, porywani powinni mieć szansę krzyknąć o pomoc w chwili, gdy wrogowie zechcą mu zrobić krzywdę.



5. Prorok zagłady

Nasza ostatnia propozycja nie jest tak naprawdę miniprzygodą, ale mimo to wierzymy, że i tak przyda się Mistrzowi Gry...

Jeśli jesteście w trakcie rozgrywania kampanii **Wewnętrzny wróg**, gracze zaczynają się zapewne przekonywać, że w Imperium nie wszystko wygląda tak dobrze, jak z pozoru mogłoby się wydawać. Kruchość powłokę jedności, porządku i cywilizacji znaczą pierwsze rysy (wystarczy sobie przypomnieć Purpurową Dłoń, knowania skavenów i rosnącą liczbę mutantów!). Gorąco zachęcamy Mistrzów Gry do podsycania takich nastrojów.

Jednakże nawet jeśli nie mieliście okazji rozegrać żadnej z części tej kampanii, nie wolno zapominać, że jest mnóstwo ludzi, którzy nadal wierzą w wielkość Imperium. Od ostatniej Inwazji Chaosu minęło z górą dwieście lat i członkowie licznych kultów wierzą, że niebawem nastąpi kolejna. Wiele znaków wskazuje na rychły moment wielkich zmian – nie trzeba wcale grać w „Paranoję”, żeby wywołać ją u graczy!

Stąd też bierze swój początek następujące proroctwo:

Widzę, jak nad otoczonym murami miastem gromadzi się ciemność – Cienie nad Bogenhafen! Widzę Pana Śmierci, stojącego okrakiem nad wielką rzeką – Śmierć na rzece Reik! Widzę zakapturzoną, złą istotę, czającą się za tronem niegdyś potężnego władcy – to Szara eminencja!

Człowiek dający fałszywe rzeczy świadectwo podąża przez Imperium. I chociaż jest sługą Wielkiego Mutatora, zginię z rąk Wybrańców, Wyrzutków, Bezimiennych, stworzonych na Jego obraz i podobieństwo. I przyjdzie następny, podobny, a zarazem zupełnie inny od pieruszego. Podejmie jego zadanie i będzie głosił jego słowa, a wielu weźmie go za ich autora. Pokona wiele niebezpieczeństw, aż dotrze do Miejsca, Gdzie Czekają Chaos, do Miasta Białego Wilka, ojczyzny Boga Wojny i Władcy Zimy. Będą mu towarzyszyć inni, wszędzie zaś, gdzie przejdą, cały Chaos się wzburzy. Przyjdą jako obcy, ale choć ugodzą pająka w samo serce, tryskająca z niego posoka przyniesie jeszcze większą groźbę.

Widzę jak płonie Imperium! Rogaty Szczur zasiada na imperialnym tronie! Wszystko to zapisano w Księdze Przemian. Tak – najwięksi wrogowie Chaosu okażą się jego najwierniejszymi sługami. Wróg jest wewnątrz!

Możliwości

Obojętne, czy MG zrobi z tego proroctwa niewiele znaczący straszak, czy też zechce mu nadać znaczną wagę, może je graczom podać na kilka sposobów.

Lunatyk: spacerując któregoś dnia uliczkami Middenheim, bohaterowie napotykają pokurczoną postać w łachmanach, skuloną pod ścianą jednego z budynków. Nieznajomy przez cały czas podrzuca w ręce garść kości, rozsypuje je przed sobą i wpatruje się w nie z namaszczeniem, drugą dłonią kreśląc w kurzu jakieś znaki. Kiedy BG podchodzą bliżej, podnosi na nich wzrok. Spogląda w oczy wybranej przez MG postaci i na jego obliczu pojawia się grymas przerażenia. Czepiając się ubrania bohatera, wstaje z ziemi i łapie go za ramiona, żeby z bliska spojrzeć mu prosto w twarz. Z dzikim wyrazem twarzy i oczami szaleńca, wypowiada słowa proroctwa, odpycha BG i natychmiast znika w tłumie.

Opętany kleryk: kiedy bohaterowie odwiedzają jedną ze świątyń (właściwie dowolną, chociaż najbardziej odpowiednią byłaby poświęcona Ulrykowi lub Sigmarowi), trafiają w sam środek nabożeństwa. Arcykapłan wyglą-

sza właśnie kazanie na temat obowiązków wiernych, gdy nagle robi się nie naturalnie cicho (w Świątyni Ulryka Święty Płomień kurczy się i prawie gaśnie), niebo ciemnieje, a oczy kapłana rozbłyskują wewnętrznym światłem.

Głębokim głosem, który odbija się echem w całej świątyni, arcykapłan wygłasza proroctwo – i mdleje. Wracając dźwięki, wraca światło – wszystko wygląda jak przedtem (jeśli nie liczyć wystraszonych wiernych). Kiedy kapłan odzyskuje przytomność, okazuje się, że prawie nic nie pamięta – wie tylko, że było mu zimno, bardzo zimno...

List z Wewnętrznego Kręgu: jeśli MG rozegra miniprzygodę proponowaną w rozdziale poświęconym Kultowi Purpurowej Dłoni (str. 58), bohaterowie mogą znaleźć tekst proroctwa na stole w laboratorium Salladh-bara. Kartka opatrzona jest podpisem „M. M.” (Magister Magistri), pergamin zaś zdobi symbol purpurowej dłoni w czarnym okręgu (znak Wewnętrznego Kręgu). Poniżej pośpiesznie, niedbałym charakterem pisma, dopisano słowa: „Odwagi, bracia! Niedawno odkryłem to proroctwo. Nadchodzi Czas Przemian!”



KTO TU RZĄDZI

Opisani w tym rozdziale Bohaterowie Niezależni to bardzo poważane i wpływowe osobistości – trudno byłoby ich przypadkiem spotkać w knajpie. Niektórych można wykorzystać w charakterze zleceniodawców, którzy skierują BG na ścieżkę przygody; inni znów mogą zechcieć nauczyć czegoś bohaterów, którzy robią na nich szczególnie dobre wrażenie. Obowiązuje jednak jedna generalna zasada: BG muszą dokonać czegoś absolutnie wyjątkowego, żeby zwrócić na siebie uwagę tak wysoko postawionych osobistości.

Ponadto osoby oznaczone dodatkowo gwiazdką („*”) odgrywają ważną rolę w **Szarej eminencji**, więc jeśli MG zamierza poprowadzić ten scenariusz, zalecamy zachowanie daleko posuniętej czujności (*niczego* graczom nie ujawniać przedwcześnie), gdyby BG zdarzyło się na nie natknąć. Największą uwagę należy zwrócić na utajnienie związków łączących poszczególne osobistości i opinii, jaką mają nawzajem na swój temat. Wszystkie te zagadnienia są dość złożone i ze względu na ograniczone miejsce, omówiono je tu tylko pokrótce.

Nie podajemy charakterystyk BN, gdyż można śmiało założyć, iż *nie będą* się osobiście angażować w żadną walkę, mają wszystkie umiejętności, jakie MG uzna za stosowne, a czarodzieje i kapłani dysponują wszelkimi czarami, jakimi MG zechce ich obdarzyć.

AR-ULRYK *

Arcykapłan Ulryka



Ar-Ulryk jest głową Kultu Ulryka na terenie całego Imperium, jak również jednym z 14 Elektorów Imperialnych (patrz

WW, str. 14). Technicznie rzecz biorąc, piastuje również stanowisko nadwornego kapłana grafa, choć współpraca wcale nie układa im się najlepiej. Ar-Ulryk powinien także reprezentować w mieście interesy wszystkich religii i kultów oficjalnie uznawanych w Middenheim, w ich imieniu usiłując wpłynąć na decyzje grafa. Nikogo jednak nie dziwi, że Ar-Ulryk nie sprzyja specjalnie Wernerowi Stolzowi i Świątyni Sigmara (str. 12).

BG będą mieli okazję oglądać Ar-Ulryka zapewne tylko podczas ważnych świąt państwowych lub największych nabożeństw w Świątyni Ulryka (str. 35).

Nawet wierny wyznawca Boga Wojny nie ma co marzyć o osobistej audycji, przynajmniej dopóki sytuacja nie będzie naprawdę wyjątkowa. Ar-Ulryk jest miłym, uczciwym człowiekiem, szczerobliwym i tolerancyjnym wobec wszystkich, z wyjątkiem wyznawców Sigmara (szczególnie nie cierpi Wenera Stolz). Nie brak mu jednak ambicji – przynajmniej jeśli idzie o kwestię celibatu (patrz str. 11-14) – ale graf Boris myliłby się, podejrzewając go o jakąkolwiek nieprawość.

Ar-Ulryk jest wysokim (180 centymetrów), szczupłym mężczyzną o rudobrazowych włosach i orzechowych oczach. Wydatny nos i wystające kości policzkowe przydają jego twarzy wyrazistości. Jak przystało na reprezentanta Kultu Ulryka, Arcykapłan dba o formę i trzyma się znakomicie – wygląda, jakby miał dobre 10 lat mniej niż w rzeczywistości (a liczy sobie 48 lat). Podobno wciąż dwie godziny dziennie poświęca na trening – walczy różnymi rodzajami broni – godząc to z obowiązkami wynikającymi z urzędu.

Zwykle nosi długą do ziemi, srebrzystą szatę. Na lewej piersi ma wyszytą złotą nicią głowę wilka – symbol swego boga. Na ten strój narzuca płaszcz z kapturem, wykonany z białej wilczej skóry. Zgodnie z przykazaniami kultu, sam zabił owego wilka, i to gołymi rękami, będąc jeszcze nowicjuszem – osiągnięcie zaiste godne szacunku, jeśli wziąć pod uwagę fakt, że skóra z wilczego łba wystarcza za kaptur, a płaszcz sięga Ar-Ulrykowi do kolan. Z szyi mężczyzny zwiesza się srebrny medalion, przedstawiający głowę wilka. Atrybutem urzędu Arcykapłana jest także inkrustowana srebrem drewniana laska, zdobiona na końcu jeszcze jednym wilczym łbem.

JANNA EBERHAUER

Zastępca arcymaga

Janna jest czarodziejką 2 poziomu i asystentką Mistrza Gildii Czarodziejów i Alchemików (str. 44) – patrz „Czarodzieje” na str. 88.

REINER EHRLICH

Magister Praw

Jeden z Magistrów Praw (patrz str. 86).

ALLAVANDREL FANMARIS

Łowczy

Allavandrel jest elfem, „wygnańcem” z lasu Laurelorn, który na dworze gra-



fa odpowiada za utrzymanie zwierząt i ludzi potrzebnych grafowi na polowaniach w pobliskich lasach. Jest jed-

nak faktem, że już od wielu miesięcy graf nie uczestniczył w łowach.

Nadworny Łowczy ma 101 lat, a wygląda na jakieś 30, gdyby oceniać go ludzką miarą. Jest wysoki (bez mała 180 centymetrów wzrostu) i silny, choć szczupły (jak to elf); ma głęboko osadzone, szmaragdowe oczy i opadające na ramiona złotobrazowe włosy. Jest znakomitym myśliwym i łucznikiem, a najchętniej przywdziewa myśliwski strój w odcieniach zieleni i brązu, nawet wówczas, gdy przebywa na dworze.

Allavandrel ma subtelne poczucie humoru i uwielbia się cieszyć radościami życia. Od czasu do czasu zdarza mu się uczestniczyć w wystawnych ucztach lub pijaństwach do spółki z Rallanem Lafarelem (Nadwornym Minstrelem) i Dieterem Schmiedenhammerem (Szampierzem Grafa). Do ulubionych knajp Łowczego należą „Żniwiarska Gęś” (str. 34) i „Śpiewający Księżyc” (str. 41); czasem zagląda również do „Płonącego Kominka” (str. 38), zwykle na cichą kolację we dwoje. Ma halflifską gosposię i w ogóle niechęć żyje z halflingami. Jest osobistością powszechnie znaną i lubianą.

GOTTHARD GOEBBELS (alias von Wittgenstein)

Przewodniczący Komisji



Prawdziwe nazwisko Gottharda brzmi von Wittgenstein. Jest ostatnim żyjącym przedstawicielem podupadłego szlacheckiego rodu z Reiklandu (patrz *Śmierć na rzece Reik*). Ma ściśle powiązania z Kultem Slaanesha, znany pod nazwą Jadeitowe Berło (szczegół jego współpracy z czcicielami Chaosu można znaleźć na str. 60).

Dzięki patronatowi zmarłej niedawno żony grafa, Gotthard przewodniczy zarówno Komisji Handlu i Podatków, jak i Radzie Nadzorczej Gildii Kupieckiej – nieliche osiągnięcie, jak na kogoś, kto całkiem niedawno pojawił się w Middenheim. Nie dość więc, że kieruje pracami rady, która doradza Magistrów Praw we wszystkich sprawach

handlowych, to jeszcze jest szefem gildii reprezentującej interesy wszystkich miejscowych kupców. Mówi się, że piastuje oba te urzędy (które oficjalnie są obieralne) wyłącznie dzięki zgrabnemu połączeniu łapówek, lizusostwa, pochlebstw i gróźb.

Gotthard to prawdziwy mistrz kamuflażu. Jako Goebbels wygląda na trzydzieści kilka lat, ale przedwczesnie posiwiałe włosy i elegancko przycięta bródka troszkę go postarzają. Jest średniej budowy ciała, ma 175 centymetrów wzrostu i brązowe oczy. Jako von Wittgenstein ma blond włosy, niebieskie oczy, jest gładko ogolony i z dzieśnięć lat młodszy. Nie przywiązuje dużej wagi do codziennego stroju (zwykle pokazuje się w różnych odcieniach niebieskiego i szarości); tylko na uroczystości wagi państwowej ubiera się stosownie do powagi urzędu.

Mieszka w skromnym domu w dzielnicy Brotskopf, ale nie sposób go tam zastać. Po długim łomotaniu, drzwi uchylą się troszeczkę (tylko troszeczkę, bo dalej nie pozwala solidny łańcuch) i wyjrzy przez nie przygarbiony służący, Adolph, który dla gości ma tylko jedną odpowiedź (nie zawsze zgodną z prawdą): „Pana nie ma w domu”. Goebbels nie przebywa zbyt długo w jednym miejscu, toteż praktycznie nie ma szans na złapanie go czy to w dzień, czy w nocy. BG mogą się na niego przypadkiem napatoczyć na ulicy (wyłącznie w którejś z lepszych dzielnic) lub, wieczorem, w eleganckim klubie. Zagadnięty, praktycznie za każdym razem twierdzi, że go z kimś pomyłono.

MAXIMILLIAN VON GENSCHER

Middenmarszałek

Najwyższy szarżą spośród Middenmarszałków (patrz str. 87), odpowiedzialnych za obronę miasta przed najazdami.

ALBRECHT HELSEHER

Arcymag

Albrecht jest czarodziejem (3 poziom) i stoi na czele Gildii Czarodziejów i Alchemików (str. 44); patrz „Czarodzieje”, str. 88.

JOACHIM HOFLICH

Magister Praw

Jeden z Magistrów Praw (patrz str. 86).

KIRSTEN JUNG

Dama dworu

Jedna z dam dworu (patrz dalej).

RALLANE LAFAREL

Nadworny Minstrel *



Głównym zadaniem Rallane'a, jako Nadwornego Minstrela Grafa, jest zabawianie dworzan i ich gości śpiewem, grą na instrumentach i recytacją wierszy. Ma 96 lat (wygląda na jakieś 30) i, jak na elfa przystało, jest dość wysoki (prawie 180 centymetrów) i szczupły, przez co zdaje się jeszcze wyższy. Jego włosy mają kolor popielatoblond, oczy zaś bladzielony niczym wiosenne liście. Rallane lubi nosić wielobarwne, choć dobrane ze smakiem, jedwabie i aksamity, czasem obszyte futrem. Przywiązuje ogromną wagę do wyglądu, zarówno własnego, jak i innych osób.

Właściwie, nie sposób nie lubić Lafarela; do wszystkich odnosi się przyjaźnie, znakomicie się bawi, wykonując swoje obowiązki na dworze, zawsze potrafi szybko i stosownie do sytuacji zareagować, obracając sprawę w żart lub znajdując prawdziwie dworną odpowiedź, ma przy tym ogromne poczucie humoru. Jest ponadto nieuleczalnym przypadkiem romantyka i niczego nie ceni sobie tak, jak sekretne go flirtu z piękną kobietą. Zdaje sobie sprawę, że potrafi być czarujący i w pełni z tego korzysta, ciesząc się każdą chwilą potajemnego związku.

Jeśli Rallane nie uczestniczy akurat w bibie razem z Dieterem Schmiedenhammerem (Szampierzem Grafa) i Allavandrem Fanmarisem (Łowczym), lubi wieczorem pograć z zespołem w „Czerwonym Księżyku” (str. 43) lub „Żniwarskiej Gęsi” (str. 34) albo skryć się w dyskretnej, osłoniętej kotarą łóż w „Gęsi” czy jednej z łodek „Cyrkowej Łodzi” (str. 32) nad Czarnym Stawem. Mimo pozornego luzu i niedbałości, Rallane'owi często się zdarza potraktować kielkujący romans zbyt poważnie, przez co łatwo popada w melancholię, staje się kapryśny i sarkastyczny, gdy sprawy nie układają się po jego myśli.

Zamieszkujący Middenheim ludzie i halflingi w większości lubią Lafarela, podziwiając jego styl bycia i wrodzony spryt. Krasnoludy uważają go za zbędny ozdobnik dworu i dowód na to, że ludzie mają nie po kolei w głowach. Elfy traktują Rallane'a i Allavandrela jak swoich rzeczników przy dworze, toteż raz jeden, raz drugi zostaje poproszony o przekazanie jakichś skarg

wprost do grafa, z pominięciem Rady Miejskiej do spraw Nieludzi (str. 36). Obaj grzecznie zgadzają się spełnić prośbę i dołożyć wszelkich starań ze swej strony – i obaj szybko o wszystkim zapominają, znając mechanizmy funkcjonowania dworu.

Ze względu na bujne życie towarzyskie, jakie wiecie Rallane, BG mogą go stosunkowo łatwo spotkać w jednym z jego ulubionych lokali. Nie będzie zapewne zachwycony, jeśli przejrzą mu jeden z cichych, romantycznych wieczorów, ale elfy, piękne kobiety (w urodziwej elfce zakocha się pewnie od pierwszego wejrzenia!) oraz osoby, wykazujące talent muzyczny lub niezwykle poczucie humoru, mogą liczyć na przyjazne potraktowanie (z niemal niezauważalną rezerwą). Lafarel uważa krasnoludy za łudek toporny, pozbawiony wyobraźni i elementarnej wrażliwości, i nie może zrozumieć, dlaczego Dieter Schmiedenhammer, jego dobry przyjaciel, darzy je takim szacunkiem; sporo czasu zajmuje im przekomarzanie się na ten temat.

Rallane nie ma nic przeciwko spędzeniu miłego wieczoru w sympatycznym towarzystwie, ale nie da się pociągnąć za język ani wplątać w żadne intrygi, w charakterystyczny dla siebie sposób zmieniając temat i obracając wszystko w żart.

DAMY DWORU *

Cztery wybrane dwórki opisujemy razem, choć znacznie różnią się pod względem charakterów i cech osobowości. Damy dworu dodają swemu otoczeniu splendoru i elegancji; często towarzyszą również ważnym osobistościom, które odwiedzają Middenheim. Można je spotkać na wszystkich uroczystościach dworskich i państwowych, ale w takiej sytuacji nie sposób z nimi zamienić choćby paru słów.

Kirsten Jung



Kirsten ma mniej więcej dwadzieścia pięć lat, niecałe 170 centymetrów wzrostu, popielatoblond włosy i głęboko osadzone, błękitne oczy. Kiedy nie występuje w oficjalnej roli, nosi proste, klasyczne szaty. Jest inteligentna, dowcipna, małowarna i ma prawdziwie kobiecą intuicję. Niedawno zaręczyła się z Szampierzem Grafa, Dieterem Schmiedenhammerem (str. 88) i można ich razem spotkać na

koncertach i przedstawieniach operowych w Królewskiej Akademii Muzycznej (str. 41) oraz dyskretnej kolacji w „Cyrkowej Łodzi” (str. 32) lub „Żniwarskiej Gęsi” (str. 34).

Petra Liebkosen



Petra przypomina Kirsten wzrostem i budową ciała, jest również w podobnym wieku. Ma jednak ciemniejszą karnację, kasztanowate, sięgające ramion, kręcone włosy i ciemnobrazowe oczy. Jej twarz zdobi uroczy dołeczek w brodzie i pieprzyk na lewym policzku. Ubra się w znacznie bardziej wyszukane szaty niż Kirsten, z przepychem, ale i ze smakiem. Przejawia znaczną aktywność na niwie towarzyskiej, kierując się w znajomościach rozsądkiem; zdaje sobie sprawę, że miłość i uroda przemijają znacznie szybciej niż wartość złota i diamentów. Wieczorami można Petrę spotkać w „Żniwarskiej Gęsi” (str. 34), „Cyrkowej Łodzi” (str. 32) lub w „Czerwonym Księżycu” (str. 43), zawsze w towarzystwie jakiegoś zamożnego jegomościa.

Emmanuelle Schlagen *



Emmanuelle z wolna dobiega trzydziestki, ma nieco ponad 170 centymetrów wzrostu i szczupłą, ale bardzo proporcjonalną sylwetkę oraz sięgające połowy pleców blond loki. Wąski (choć bez przesady) podbródek i wysokie osadzone kości policzkowe upodabniają ją nieco do kotki, a wrażenie to potęgują jeszcze ogromne, zielone oczy.

Emmanuelle była aktorką, ale porzuciła to zajęcie, obecną pozycję zawdzięcza zaś wpływom swego byłego kochanka (Ulricha Schutzmanna, str. 88), z którym związała się wyłącznie po to, by trafić na dwór. A dzięki sprytowi i inteligencji panna Schlagen potrafi całkiem niezłe manipulować ludźmi.

Emmanuelle okazjonalnie pojawia się w „Czerwonym Księżycu” (str. 43), żeby spędzić wieczór (i noc) na tańcach i zabawie; czasem widuje się ją również w „Śpiewającym Księżycu” (str. 41) i „Żniwarskiej Gęsi” (str. 34). Zawsze towarzyszy jej wysoki rangą oficer Ry-

cerzy-Panter lub któraś z dwórek. Panna Schlagen stara się unikać miejsc, w których biesiadują wspólnie Rallane Lafarel, Allavandrel Fanmaris i Dieter Schmiedenhhammer, czasami jednak zdarza się jej umówić z Rallanem na cichą kolację we dwoje lub na koncert do Królewskiej Akademii Muzycznej (str. 41) – oczywiście oboje zjawiają się tam incognito.

Natasha Sinnlich



Natasha wyraźnie wyróżnia się spośród grona dam dworu: jest bardzo wysoka (180 centymetrów), ma krótko przycięte, platynowo-blond włosy i lodowate, błękitne oczy. Lubi ubierać się na czarno, niebiesko i srebrno. Zawsze formalna i nienaganna w zachowaniu Natasha jest opętana żądzą władzy (charakter: zły); pieniądze są dla niej wyłącznie środkiem do umocnienia potęgi. Pragnie zdobywać coraz szersze wpływy na dworze. Rzadko opuszcza pałac.

MAGISTRZY PRAW *

Trójkę Magistrów Praw, czyli doradców prawnych miasta-państwa Middenheim, wyznacza graf Boris (patrz *Polityka miasta-państwa*, str. 15). Wszyscy trzej starają się trzymać z dala od innych wpływowych BN, żeby zachować bezstronność i uniknąć posądzenia o korupcję i uleganie zewnętrznym presjom.

Czasami widuje się ich przy okazji uroczystości państwowych, ale zwykły obywatel miasta nie ma co marzyć o bezpośrednim z nimi kontakcie. W ich biurach urzędnicy przyjmują pisemne petycje z propozycjami nowych przepisów prawnych; Magistrzy Praw nie udzielają audiencji.

Obecnie stanowiska te zajmują Reiner Ehrlich, Joachim Hoeflich i Karl-Heinz Wasmeier. Wszyscy najchętniej noszą szare, pozbawione ozdób szaty. Pozwalają sobie jedynie na złote brosze, symbolizujące ich urząd (rzeźbione w kształcie wagi szalkowej).

Reiner Ehrlich

Reiner ma mniej więcej 40 lat, jest szczupły i nie za wysoki (178 centymetrów), ma brązowe włosy (rzednące nieco na czubku głowy) i orzechowe oczy. Jest osobą bardzo cichą i spokojną; stara się pilnować,



by nie weszły w życie żadne prawa, które mogłyby pogorszyć i tak beznadziejną sytuację najuboższych mieszkańców Mid-

denheimu. Łatwo popada w ciężkie stany depresyjne.

Joachim Hoeflich



Joachim jest mężczyzną po pięćdziesiątce, średniego wzrostu (175 centymetrów) i średniej budowy ciała. Ma krótko przycięte, czarne włosy i szarozielone oczy. Nosi się z godnością i powagą należną urzędowni, ale odznacza się przy tym ciętym dowcipem, którym niejednego potrafił już zaskoczyć.

Karl-Heinz Wasmeier *



Karl-Heinz ma około 40 lat, mierzy bez mała 180 centymetrów wzrostu, ma średniej długości, faliste, brązowe włosy i takiej samej barwy oczy. Jest jedna ważna rzecz, o której nie wiedzą pozostali Magistrzy Praw (a dokładniej rzecz biorąc – nie wie o tym nikt na dworze): Wasmeier stoi na czele Wewnętrznego Kręgu Kultu Purpurowej Dłoni (patrz str. 58). Jego działalność w tej roli stanowi oś dramatyczną Szarej emnencji.

Petra Liebkosen

Jedna z dam dworu (patrz wcześniej).

MIDDENMARSZAŁKOWIE

Trójka Middenmarszałków stanowi trzon dowództwa sił zbrojnych Middenheim. Głównodowodzącym wojsk jest oczywiście graf, ale marszałkowie mają za zadanie kierować codziennymi sprawami natury wojskowej, konsultując z grafem Borisem tylko najważniejsze decyzje (patrz *Wojsko i obrona Middenheim*, str. 19).

Stanowiska Middenmarszałków zajmują: dowódca Straży Miejskiej – komandor Ulrich Schutzmann, generał

Johann Schwermutt – dowódca garnizonu oraz marszałek Maximillian von Genscher, odpowiedzialny za dowodzenie obroną miasta na wypadek wojny oraz za kierowanie wszelkimi ekspedycjami podejmowanymi przez armię miasta-państwa.

Marszałków można zobaczyć na własne oczy wyłącznie podczas uroczystości wagi państwowej, gdzie czasem odbierają honory w imieniu grafa, i przy podobnych podniosłych okazjach. BG będą mieli okazję rzucić na nich okiem, jeśli pójdą obejrzeć jakąś paradę czy ceremonię, ale w normalnej sytuacji nie ma co liczyć na osobistą audiencję u któregośkolwiek z nich. Jeśli jednak Mistrz Gry ma w planach wynajęcie bohaterów przez armię Middenheim do wykonania jakiejś tajnej misji, przedsięwzięciem będzie kierował osobiście marszałek von Genscher. Ze względów bezpieczeństwa zechce zapewne przedstawić BG całą sprawę osobiście, a w razie niepowodzenia, wyprze się wszelkich z nimi kontaktów.

Komandor Schutzmann



Ulrich jest potężnie zbudowanym mężczyzną (185 centymetrów wzrostu) koło pięćdziesiątki. Ma błękitne oczy i stalowoszare, krótko przycięte

włosy. Galowy mundur komandora składa się z ciemnoniebieskiej tuniki (na którą Schutzmann zakłada srebrny, grawerowany kirys), czarnych, lśniących butów z cholewami do kolan i otwartego hełmu, wykonanego również ze srebra, a przyozdobionego deseniem z czarnej emalii. Stroju dopełniają granatowy pióropusz i ceremonialny miecz w wysadzanej drogimi kamieniami pochwie.

Schutzmann na wszystkich paradach i uroczystościach nosi się z niezwykłą godnością; uważa się go za dobrego, wiernego „żołnierza bez skazy” – stanowczego, ostrego, ceniącego sobie dyscyplinę, a przy tym znakomitego stratega i taktika.

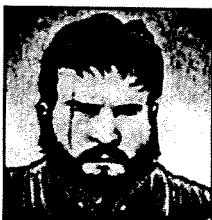
Generał Schwermutt

Johann Schwermutt też ma około pięćdziesięciu lat, odznacza się jednak znacznie skromniejszą posturą; ma jasnobrązowe włosy i orzechowe oczy. Jest też bardziej „ludzki” i przystępny od komandora – żołnierze cenią go jako sympatycznego, nie wynoszącego



się nad innych dowódcę. Jego galowy mundur stanowi wypolerowana do połysku, ozdobnie karbowana zbroja płytowa, płaszcz z wilczego futra lamowany czerwonym aksamitem, miecz paradny ze złożoną głowicą i tarcza z herbem Middenheim.

Marszałek von Genscher



Maximillian von Genscher jest najmłodszym z Middenmarszałków (ma 43 lata), ale, dzięki swemu pochodzeniu, dochrapał się najwyższej

rangi. W jego rodzinie tradycje żołnierskie są od wieków pielęgnowane; von Genscherowie mają nawet własny zameczek w pobliżu Schoninghagen (patrz *Mapa*, str. 94).

Maximillian jest ogromnym, zwalistym mężczyzną (190 centymetrów wzrostu); podwładni mówią o nim „Mino-taur” (oczywiście tylko wtedy, gdy tego nie słyszy). W parze z nieprzeciętną posturą idzie nietuzinkowa osobowość i umysł; odwaga i wielkoduszność von Genschera są wprost legendarne. Zawsze starannie waży i dobiera słowa (choć myśli szybko), jest bezwzględny sędzią i wymagającym rozmówcą. Ma czarne jak smoła włosy i brodę, brązowe oczy i długą, jasną bliznę, która przecina lewy policzek i brew, sięgając czoła.

Podczas uroczystości państwowych Maximillian występuje w czarnej, polewanej zbroi ze złoceniami, czarnym, zamkniętym hełmie, ozdobionym zaciśniętą pięścią w kolczej rękawicy (godło rodowe von Genscharów) i ceremonialnym oburęcznym mieczem, którego głowicę i końce jelca zdobią ogniste opale.

LUIGI PAVAROTTI („Herr Doktor”)

Medyk barona *



Luigi został całkiem niedawno ściągnięty na dwór (patrz str. 16), aby sprawować opiekę nad starzejącym się baronem Stefa-

nem Todbringerem. Mieszka w Pałacu Wewnętrznym, niedaleko apartamentów Stefana, ale nietrudno go spotkać wieczorami na mieście, gdzie korzysta z uroków nocnego życia Middenheim. Można się na niego natknąć na targowisku (zwłaszcza tam, gdzie się handluje jadem i napojami), w dzielnicy czerwonych latarni lub w którejś z gospód, gdzie daje akurat koncert (jest zapalonym śpiewakiem).

Luigi jest postawnym, wysokim (185 centymetrów) mężczyzną, przy tym dość silnym, mimo niemałych zapasów tłuszczu. Zawsze wszędzie go pełno, nieodmiennie zwraca na siebie powszechną uwagę. Jego twarz okala dzika grzywa czarnych włosów i nieporządna, gęsta broda. Pavarotti częściej krzyczy niż mówi, dużo i mocno gestykuluje, i na pierwszy rzut oka sprawia wrażenie szaleńca. Ma niespożytą energię i równie nieograniczony apetyt; kiedy już się za coś bierze, zwykle przesadza. Trzeba jednak przyznać, że jest dobrodusznym człowiekiem. Ubiera się równie wyzywająco, jak zachowuje (szczegóły pozostawiamy Mistrzowi Gry); ma w zwyczaju flirtować z każdą napotkaną przedstawicielką płci odmienniej, mniej lub bardziej subtelnie, zależnie od tego, jak ocenia potencjalną ofiarę. Pochodzi z Miragliano (jednego z tileańskich miast-państw) i uwielbia podśpiewywać wyjątki ze swych ulubionych miraglińskich oper.

Luigi jest wprawdzie człowiekiem dobrodusznym i towarzyskim, a w dodatku potencjalnym przyjacielem BG, ale fakt, iż dopiero niedawno przybył do Middenheim, znacznie ogranicza jego użyteczność jako źródła informacji. Może się jednak przydać, jako osoba do kontaktu z wyższymi sferami miasta, gdyby tego typu „dojścia” okazały się potrzebne.

SIEGFRIED PRUNKVOLL

Wieczny Rycerz



Stanowisko Wiecznego Rycerza wywodzi się z legend (patrz str. 7-10). Aktualnie zajmujący je Prunkvoll jest osobistością, którą wielu wi-

działo, ale której przeciętny obywatel Middenheim nie zna za dobrze. Nie rozstaje się ze swoją magiczną, pełną zbroją płytową (atrybutem urzędu); poza kręgami dworskimi tylko nieliczni wiedzą, jak wygląda. Ma 180 centy-

metrów wzrostu, jest przeciętnie zbudowany, ma brązowe włosy i szare oczy. Zgodnie z wymogami zajmowanego urzędu, uczestniczy we wszystkich uroczystościach wagi państwowej, ale poza tym trudno go spotkać.

Jeśli idzie o charakter, Siegfried jest osobą cokolwiek nadętą, afektowaną i nadopiekuńczą w stosunku do kobiet (choć nie można mu zarzucić braku dobrych manier), a poza tym wprost niewyobrażalnym nudziarzem i szowinistą. Uwielbia turnieje rycerskie, pasjonuje się heraldyką oraz historią wojskowości i naprawdę posiadał sporą wiedzę w tej materii, ale niech bogowie mają w opiece głupca, który skieruje rozmowę na te tematy.

EMMANUELLE SCHLAGEN *

Jedna z dam dworu (patrz str. 86).

DIETER SCHMIEDENHAMMER

Szampierz Grafa *



Wszystkie liczące się rody szlacheckie w Imperium zatrudniają szampierzy – Todbringerowie z Middenheim nie są wśród nich wyjątkiem.

Niegdyś szampierz miał im oszczędzić poniżającej próby walki, dziś jednak jest to funkcja głównie honorowa i traktowana jako symbol statusu społecznego; po prostu wypada mieć własnego szampierza.

Mężczyzna zajmujący obecnie to stanowisko u boku grafa Borisa jest sympatycznym, pogodnym trzydziestokilkulatkiem, wysokim (188 centymetrów wzrostu) i mocnej postury, o rdzawo-brązowych włosach i orzechowych oczach. Ma złamany nos, co jednak wcale nie ujmuje mu uroku. Jak na typowego żołnierza, Dieter jest nieprzeciętnie inteligentny; odnosi się przyjaźnie do młodszych kolegów po fachu i darzy głębokim szacunkiem krasnoludy, uważając je za dobrych wojowników – ku rozpaczy jego elfich towarzyszy od kufia i kielicha (Allavandrela Fanmarisa i Rallane'a Lafarela). Poza tym cechują go znakomite maniere, cięty język i prawdziwie rycerski styl bycia (chyba że jest akurat troszkę podchmielony – a nigdy nie zdarza mu się być bardziej pijanym niż „troszkę”).

Schmiedenhhammer cieszy się sporą popularnością, zarówno wśród dworzan, jak i zwykłych mieszkańców

Middenheim. Jeśli kogoś nie lubi bądź kryje w sercu urazę, nie daje tego po sobie poznać, aczkolwiek mówi się, że nie przepada za towarzystwem Wiecznego Rycerza, któremu do ideału rycerza równie daleko, jak Dieterowi blisko.

Niedawno zaręczył się z Kirsten Jung, jedną z dam dworu, i parę tę można czasem spotkać w którejś z romantycznych restauracji w Middenheim. Znacznie częściej jednak widuje się Siegfrieda w towarzystwie Lafarela i Fanmarisa; cała trójka to stali bywalcy „Czerwonego Księżyca” (str. 43) i „Żniwarskiej Gęsi” (str. 34).

KOMANDOR ULRICH SCHUTZMANN

Middenmarszałek

Jeden z trzech Middenmarszałków, dowódca Straży Miejskiej.

GENERAL JOHANN SCHWERMUTT

Middenmarszałek

Jeden z trzech Middenmarszałków, dowódca miejskiego garnizonu.

NATASHA SINNLICH

Jedna z dam dworu.

JOSEF SPARSAM

Kancelerz *



Josef Sparsam należy do grona najbliższych doradców grafa. Do jego obowiązków należy zarządzanie skarbcem oraz nadzór nad wszystkimi poborcami

podatkowymi. Unika publicznych wystąpień i zgromadzeń; woli spędzać czas w biurze, nad księgami i rachunkami. Będąc z natury człowiekiem skrytym i nieśmiałym, nie cierpi nielicznych formalnych obowiązków dworskich, związanych z piastowanym urzędem.

Sparsam ma prawie metr osiemdziesiąt wzrostu i jest dość szczupły; kuleje. Ma jasnobrązowe, prawie burszynowe oczy i siwiejące włosy, cofające się znad czoła w coraz głębszych zakolach. Nosi nie rzucające się w oczy ciemnoniebieskie lub brązowe szaty, bez widocznych oznak zajmowanego urzędu. Słynie z pasji kolekcjonerskiej, jedynego hobby poza pracą kancelarza – zbiera stare dzieła sztuki, monety i ceramikę.

KATARINA TODBRINGER

„Księżniczka”



Wszyscy mieszkańcy Middenheim znają Katarinę Todbringer, córkę grafa, jako „Księżniczkę”, choć oficjalnie tytuł taki jej nie przysługuje. Katarina jest śliczna, delikatna i dziewczęca, toteż nic dziwnego, że wszyscy ją uwielbiają. Ma długie do pasa blond włosy, a dołeczek w jej brodzie, jak mówią, potrafi doprowadzić mężczyznę do szaleństwa. Wielu synów najznakomitszych rodów Imperium starało się o jej rękę, ale jak dotąd żaden nie pasował do romantycznych wyobrażeń dziewczyny.

Katarina dużo czasu poświęca działalności dobroczynnej; jest między innymi główną opiekunką (za pośrednictwem swych służek) sierocińca, prowadzonego przy Świątyni Shallyi (str. 47). BG będą może mieli okazję ujrzeć ją podczas jakiegoś święta, ale „Księżniczka” rzadko opuszcza pałac i nigdy nie zawiera bliższych znajomości z ludźmi spoza dworu. Jeżeli w ogóle pojawia się publicznie, zawsze towarzyszy jej dwudziestoosobowy oddział gwardii Rycerzy Panter.

Katarina dużo czasu poświęca działalności dobroczynnej; jest między innymi główną opiekunką (za pośrednictwem swych służek) sierocińca, prowadzonego przy Świątyni Shallyi (str. 47). BG będą może mieli okazję ujrzeć ją podczas jakiegoś święta, ale „Księżniczka” rzadko opuszcza pałac i nigdy nie zawiera bliższych znajomości z ludźmi spoza dworu. Jeżeli w ogóle pojawia się publicznie, zawsze towarzyszy jej dwudziestoosobowy oddział gwardii Rycerzy Panter.

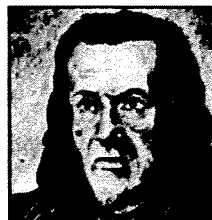
KARL-HEINZ WASMEIER

Jeden z Magistrów Praw. Stoi na czele Kultu Purpurowej Dłoni (patrz str. 58).

CZARODZIEJE

Dwóch najważniejszych magów w Middenheim to Albrecht Helseher, Arcymag stojący na czele Gildii Czarodziejów i Alchemików (str. 44), oraz jego zastępczyni, Janna Eberhauer. Graf i jego doradcy zasięgają u nich rady we wszystkich zagadnieniach wymagających użycia magii – chodzi głównie o problemy obronności miasta.

Albrecht Helseher



Helseher jest czarodziejem trzeciego poziomu. Liczy sześćdziesiąt parę lat, wzrostu jest nieco powyżej średniego (175 centymetrów) i ma pociągłą, chudą twarz o ostrych rysach. Mimo wieku, jego długich włosów nie znaczy nawet cień siwizny, a intensywnie niebieskie oczy obserwują

głą, chudą twarz o ostrych rysach. Mimo wieku, jego długich włosów nie znaczy nawet cień siwizny, a intensywnie niebieskie oczy obserwują

wszystko z niezwykłą przenikliwością. Właśnie oczy i długie, smukłe palce najbardziej zapadają w pamięć po spotkaniu z Albrechtem. Jego strój odznacza się skromnością, którą niektórzy biorą za niedbałość; lubi długie, luźne szaty, zapewniające maksymalną swobodę ruchów. Z kolorów najbardziej odpowiadają mu czerni i odcienie szarości.

Jego umysł najczęściej zaprzątają zagadnienia dość abstrakcyjne, związane z prowadzonymi badaniami i Albrecht ma niewiele czasu na „przyziemne” sprawy. Prawie nie wychyla nosa z budynku gildii (str. 44), gdzie mieszczą się jego apartamenty i pracownia, w związku z czym przeciętny mieszkaniec miasta nie widuje go zbyt często. W ten sposób utrwała się wizjerunek Arcymaga, jako postaci budzącej więcej lęku niż sympatii.

Janna Eberhauer



Mimo młodego wieku (ma trzydzieści kilka lat) Janna jest już bardzo bliska dostąpienia sekretów trzeciego kręgu wiedzy

czarodziejskiej. Fakt, iż wygląda znacznie młodziej, stał się źródłem plotek o pokrewieństwie z Evą Dietrich – patrz str. 41.

Janna ma 178 centymetrów wzrostu, niebrzydką figurę, gęstą grzywę jasnobrązowych, sięgających ramion włosów, bursztynowobrazowe oczy, trochę piegów na policzkach i lekko garbaty nos. Ubiera się elegancko i choć przedkłada praktyczność ponad modę – wcale nie przypomina czarodziejki. Jest poza tym inteligentna, miła i ma niezwykły, kojący wpływ na ludzi, który to dar okazuje się czasem nieoceniony, szczególnie kiedy Janna chce wydobyć od kogoś informacje. Nie wydaje pochoptych sądów i nierządkiem daje po sobie poznać wahanie – zresztą całkowicie świadomie.

Znacznie chętniej udziela się w towarzystwie niż Albrecht Helseher; lubi spędzać wieczory w „Śpiewającym Księżycu” (str. 41); od dawna przyjaźni się zresztą z Evą Dietrich, właścicielką lokalu.

HILDEGARDA ZIMMERLICH *

Piastunka „Księżniczki”

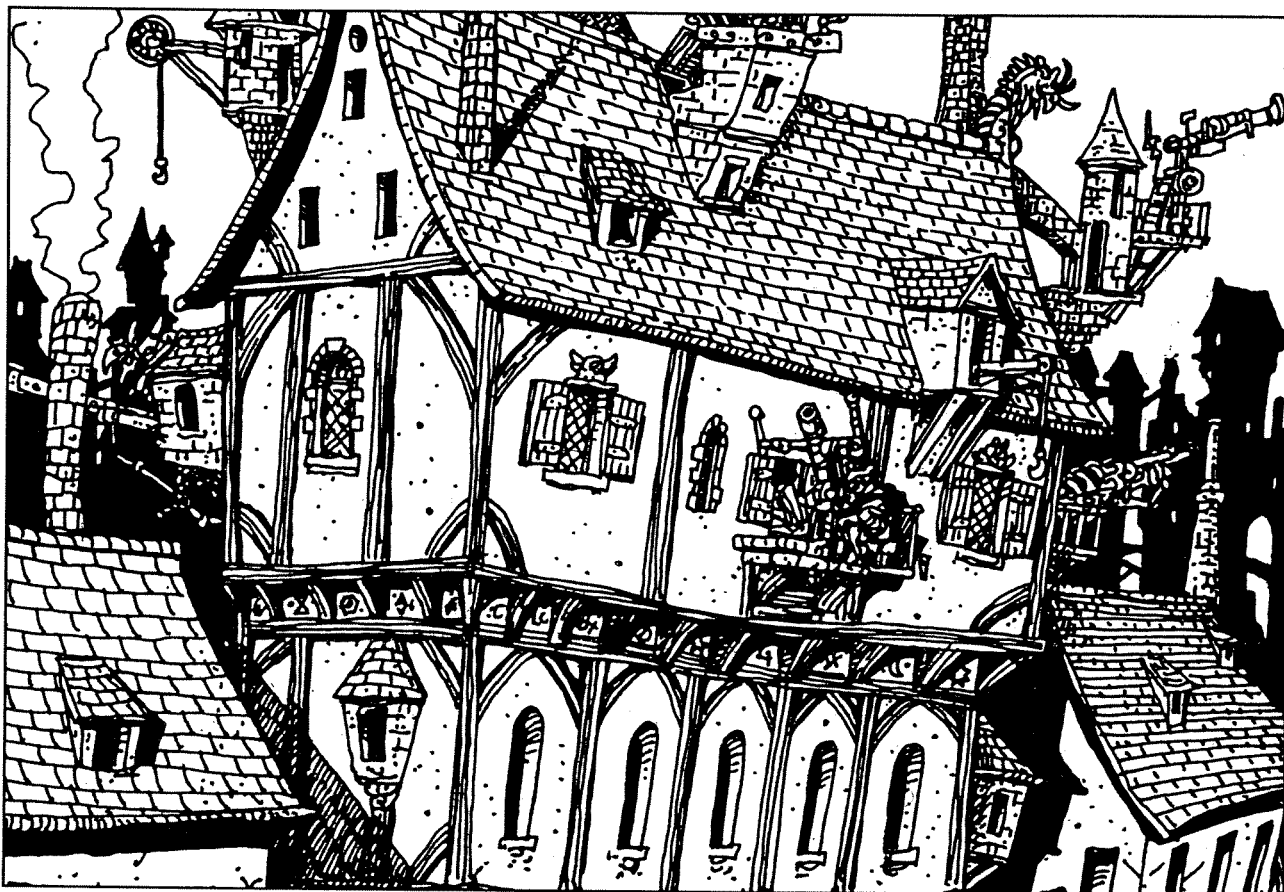
Hildegarda wychowała już trzy pokolenia Todbringerów: wcześniej była



mamką samego grafa Borisa oraz przełożoną opiekunek małych baroniątek: Stefana i Heinricha. Jest szczupłą, delikatną kobietą w wieku 78 lat

i odznacza się niezwykle silnym charakterem, czym z powodzeniem nadrabia braki siły fizycznej, naturalne w tak podeszłym wieku. Ubiera się zgodnie z klasycznymi (choć dziś już niemodnymi) regułami dobrego smaku; czasem, występując oficjalnie, przywdziewa czarny koronkowy szal, skrywający posiwiałe włosy.

Hildegarda przypomina kruchą starowinkę, ale jest wystarczająco bystra, żeby nie dać się łatwo okpić. Prawie nie odstępowała swej podopiecznej, której szczęściu i pomyślności podporządkowała całe swoje życie; chodząc słucha, że kiedy przed paru laty pewien tileański ambasador w pośpiechu opuszczał Middenheim, stało się to w znacznej mierze za sprawą Hildegardy, która nie szczędziła mu ostrych słów i razów mahoniowej laski, przyłapawszy go w kwiecistej altance sam na sam z Katariną.



SNOTBALL I INNE ROZRYWKI

W Middenheim często odbywają się różnego rodzaju festiwale; terminy najważniejszych, obchodzonych z największą pompą uroczystości, podano w Kalendarzu Imperium (patrz **WW**, str. 62). Jest jednak wiele innych, nie tak sławnych, ale wcale nie mniej popularnych imprez.

W dzień przesilenia letniego (Sonnstill) obchodzi się rocznicę założenia miasta. W Świątyni Ulyryka odbywa się wówczas uroczyste nabożeństwo, a wybrani przedstawiciele dworu rozdają ubogim drobne sumy pieniędzy i żywność.

Dwudziestego piątego dnia miesiąca Nachgeheim przypadają urodziny grafa Borisa – okazja w sam raz do trzydniowego świętowania. Na Placu Broni odbywają się wtedy parady wojskowe, w Königsgarten urząda się wystawne przyjęcia, a w Królewskiej Akademii Muzycznej mają miejsce uroczyste koncerty.

Pierwszy dzień Sigmarzeita poświęcony jest upamiętnieniu Przyłączenia Middenlandu, którego w 1152 roku dokonał graf Erich. Rycerze Pantery i rycerze zakonni Białego Wilka startują w turniejach, odbywających się w Wielkim Parku, a na stadionie Bernabau urząda się pokazowe walki.

Największy festiwal wypada jednak w pierwszym tygodniu Brauzeita – nazywa się go po prostu Karnawalem. W Mittherbst (dzień poprzedzający rozpoczęcie Karnawału) obchodzi się rocznicę pokonania w 1812 roku oblegającego miasto Middenlandczyków. Wszyscy mieszkańcy muszą wówczas zadowolić się wyłącznie takim pożywieniem, jakie było dostępne w tamtych czasach (czyli smakołykami w rodzaju pieczeni ze szczura czy gulaszu z karaluchów), co tylko zaostża apetyt przed trwającym cały następny tydzień szaleństwem. Sława Karnawału wykracza daleko poza obręb Middenheim – jest to święto słynne nie tylko w Imperium, ale w całym Starym Świecie; stanowi doskonale tło dla akcji **Szarej eminencji**.

Przy wszystkich tych okazjach mieszkańcy miasta oddają się masowo jednej z najdziwniejszych rozrywek. Mowa tu o rozgrywkach snotballowych.

SNOTBALL

Snotball (w middenheimskiej wersji zasad) to prawdziwe szaleństwo w mieście; wielu ludzi wręcz przyjeżdża do Middenheim specjalnie po to, by śledzić przebieg rozgrywek. Niestety, mecze przyciągają również tłumy

chuliganów, a gwałtowne konfrontacje między fanami przeciwnych drużyn wcale nie należą do rzadkości.

Kilka słów o samej grze: mecz rozgrywają dwie drużyny, składające się z 11 graczy, na boisku o rozmiarach (w przybliżeniu) 60 na 25 metrów. Na węższych bokach prostokątnego pola gry znajdują się bramki (210 centymetrów wysokości, 330 centymetrów szerokości); linie na boisku przypominają oznaczenia stosowane w piłce nożnej. Celem gry jest skierowanie snotlinga (skrępowanego za pomocą ciasnych, skórzanych pasów, które nadają mu z grubsza kulisty kształt) do bramki przeciwnika (można go kopać, rzucać, popychać itp.). Właściwie jedyny istotny przepis stwierdza, iż w momencie przekraczania linii bramkowej snotling nie może dotykać żadnej części ciała napastnika – czyli zabronione są zagrania w stylu rugby, gdzie zawodnik rzuca się z piłką na ziemię za linią bramkową (choć można w ten sposób przenieść snotlinga w pobliże bramki).

Snotlingi używane w grze są dość młode; muszą mierzyć od 45 do 55 centymetrów, wtedy nie ważą zbyt dużo, dzięki czemu daje się nimi łatwo ciskać (choć 30-metrowe podkreśnione strzały z woleja są po prostu niewykonalne). Gracze mają na sobie grube, kolorowe, skórzane kaftany, bryczesy z miękkimi ochraniaczami na piszczele, twarde buciory i kolcze kaptury na głowach; na plecach każdy ma wymalowany numer, dzięki czemu kibice mogą ich łatwiej rozpoznać. Przed meczem snotlinga usypia się podobnym do kurary środkiem paraliżującym – bynajmniej nie z litości. Jeśli nie zostałby znieczulony, mógłby podczas gry kąsać i drapać graczy, zwłaszcza gdyby więzące go pasy skóry się poluzowały (to ostatnie rzadko się jednak zdarza, z czego rymarze specjalizujący się w piłkach snotballowych mogą być dumni).

Mecz składa się z dwóch części, trwających po 30 minut, przedzielonych piętnastominutową przerwą. W razie remisu zarządza się dogrywkę – dwa razy po 10 minut. W każdym zespole można dokonać dwóch zmian.

W Middenheim istnieje nieoficjalna Liga Snotballowa, złożona z drużyn, reprezentujących wszelkie możliwe grupy mieszkańców miasta, ale gwoździem programu są rozgrywki o puchar Middenheimskiej Federacji Snotballowej (Puchar MFS), urządzane właśnie podczas Karnawału. Najlepsze i najbardziej popularne zespoły wywodzą się z Dzielnicy Południowej i Starego

Kwartалу (Garownicy Spod Południowej Bramy i Wschodni Dozorcy), ale są również m.in. drużyny Strażników Miejskich i krasnoludzkich inżynierów.

NARKOTYKI I LEKI W STARYM ŚWIECIE

Tak jak zielarze znają się na ziołach, tak alchemikom i aptekarzom nieobce są tajniki rozmaitych związków chemicznych, zarówno tych mających dobroczynny wpływ na ludzki organizm, jak i tych szkodliwych. Wśród mętów społecznych Middenheim nie brakuje głupców, którzy wykorzystują narkotyki w celach „rozrywkowych” oraz zarobkowych. Osoby, którym sprzedają prochy, kończą zwykle jako osoby uzależnione od narkotyków i zdane całkowicie na łaskę i niełaskę dostawcy. Dlatego też odradzamy nadużywanie takich środków – także Bohaterom Graczy.

Rodzaje narkotyków i leków

1. Środki halucynogenne – najchętniej sięgają po nie wszelkiej maści niedośzli prorocy i mistycy oraz niektórzy kapłani i mnisi. W większości przypadków efekty działania halucynogenów są przyjemne (lekka euforia, nasilenie wrażliwości na kolory), ale często towarzyszy temu uczucie paranoicznego strachu przed obcymi i kompletnej dezorientacji. Istnieje również szansa (równa 100-**Inteligencja** zażywającego), że narkotyk sprowadzi męczące koszmary sennie. W takim przypadku mogą to być z równym prawdopodobieństwem halucynacje budzące lęk (ofiara wykonuje test **Inteligencji**; niepowodzenie oznacza zyskanie 1 punktu obłądu) lub halucynacje niebezpieczne dla zdrowia i życia ofiary (która na przykład uwierzy, że umie latać albo weźmie zbiornik z kwasem za basen z chłodną wodą).

2. Środki uspokajające – te substancje przynoszą uczucie wewnętrznego spokoju i zadowolenia. Jeśli osoba, która zażyła podobny środek nie chce zasnąć, musi wykonać udany test **Sily Woli**; w razie powodzenia uzyskuje premię +20 do wszystkich testów **strachu**, ale ma o połowę mniejszą **Inicjatywę** i, odpowiednio, modyfikatory -1 lub -10 do wszystkich pozostałych cech. Zdolność uśmierzania bólu sprawia, że środki uspokajające są niezastąpione podczas zabiegów chirurgicznych.

3. Środki pobudzające – sprawiają, że człowiek czuje się znakomicie i wprost kipi energią. Oznacza to następujące premie do cech (przyjęcie większej

dawki nie zwiększa premii, a jedynie wydłuża czas działania specyfiku):

Sz WW US S Wt Żw I Zr Op
+1 +10 +10 +1 +1 +1 +10 +10 +10

Kiedy jednak środek przestanie działać, osobę, która go spożyła, obowiązuje następujące modyfikatory (przez tyle dni, ile dawek przyjęła):

Sz WW US S Wt Żw I Zr Op
-2 -30 -30 -2 -2 -2 -30 -30 -30

4. Antidotum na truciznę – dla większości trucizn podanych w głównym podręczniku (patrz **WFRP**, str. 82) istnieją odtrutki, przy czym każda z nich działa tylko przeciw konkretnej substancji. Zawsze wystarczy przyjęcie jedną dawkę antidotum, bez względu na to, ile szkodliwego związku dostało się do organizmu. Ofiara wykonuje następnie dodatkowy test **Wytrzymałości**, który ma jej pomóc zważyć skutki działania trucizny; nawet jeśli test ten się nie powiedzie (a każda dawka trucizny zmniejsza szanse powodzenia o 10%), antidotum dezaktywuje jedną dawkę środka szkodliwego – w ten sposób, np. zatrucie jedną dawką zostanie wyłeczone bez konieczności wykonywania testu.

5. Środki lecznicze – działają najslabiej i najmniej efektywnie ze wszystkich omawianych tu specyfików. Podobnie jak to było z odtrutkami, konkretny lek również jest skuteczny tylko przeciw jednej chorobie. Ponadto, jeżeli ma wykazać dobroczynne działanie, musi zostać podany przez osobę posiadającą umiejętność *leczenie chorób*.

W przypadku *czarnej plagi* udane leczenie farmakologiczne oznacza skrócenie choroby o połowę oraz zmniejszenie o 1 trwałej utraty **Sily** lub **Wytrzymałości**.

Środki skuteczne w leczeniu *grobowej zgnilizny* pozwalają zarażonemu wykonać test **Wytrzymałości** – powodzenie oznacza całkowite wyleczenie, ale utracone cechy *nie zostaną* przywrócone.

Przykładowe narkotyki i środki odurzające:

Gwiazdny pył

Gwiazdny pył trafia do Imperium przez Marienburg, a przemycany jest aż z Lustrii. Wykorzystują go głównie wysoko postawieni druidzi podczas uroczystości religijnych.

Typ: środek halucynogeny

Przyzwyczajanie: 25

Przedawkowanie: 15

Liczba dawek konieczna do ujawnienia się efektów ubocznych: 3k10

Efekty uboczne: ofiara zyskuje 1 *punkt obłądu* dziennie

Sposób podawania: oleista, gęsta substancja, do palenia w fajce

Dostępność: znikoma

Cena jednej dawki: 10 zk

Uzależnienie: 5

Czas działania: 1k4+1

Księżycowy kwiat (Elfie włosy)

Księżycowy kwiat uzyskuje się z pewnego gatunku suszonego mchu, rosnącego wyłącznie w lesie Laurelorn. Elfy używają go jako lekarstwa na *czarną plagę* (patrz wcześniej) – poza tym środek ten w ogóle na elfy nie działa. Dla przedstawicieli innych ras księżycowy kwiat jest typowym *środkiem uspokajającym*.

Typ: środek uspokajający

Przyzwyczajanie: 20

Przedawkowanie: 10

Liczba dawek konieczna do ujawnienia się efektów ubocznych: 10+1k10

Efekty uboczne: gwałtowne wypadanie włosów

Sposób podawania: wdycha się pary zanurzonego we wrzółku mchu.

Dostępność: mała

Cena jednej dawki: 1 zk

Uzależnienie: 30

Czas działania: 1k3

Uciecha Ranalda lub Proszek śmiechu

Jest to środek uzyskiwany sztucznie z siarki, rtęci i podobnych surowców. Wyrobem proszku śmiechu zajmują się niektórzy aptekarze.

Typ: środek pobudzający

Przyzwyczajanie: 15

Przedawkowanie: 1

Liczba dawek konieczna do ujawnienia się efektów ubocznych: 20+1k10

Efekty uboczne: melancholia, utrata wagi, bezsenność

Sposób podawania: wdycha się bezpośrednio biały proszek

Dostępność: przeciętna

Cena jednej dawki: 5/-

Uzależnienie: 35

Czas działania: 2k3

Objaśnienie opisów narkotyków i środków odurzających

Typ: patrz wcześniej.

Przyzwyczajanie: kiedy osoba pierwszy raz przyjmuje środek, wykonuje rzut k100 (jeden dla każdej dawki). Jeśli kolejna dawka zostanie podana przed upływem tylu dni, ile wynosi wartość *przyzwyczajania*, przed testem wartość *przyzwyczajania* ulega podwojeniu.

Jeżeli wynik testu jest niższy niż wartość *przyzwyczajania*, osoba jest psychologicznie uzależniona od podanego środka: zyskuje 1k3 *punktów obłądu*,

a dalsze używanie narkotyku może doprowadzić do pełnego uzależnienia (patrz dalej). Ponadto jeśli osoba przyzwyczajona do narkotyku nie dostanie następnej „działki” w ciągu (**SW-przyzwyczajanie**) dni, po upływie tego czasu traci 10 punktów **Int** i **SW** dziennie (wartości cech nie spadają poniżej 10) przez tyle dni, ile wynosi wartość *przyzwyczajania* (lub do podania kolejnej dawki). Dopiero po upływie tego okresu osoba odzyskuje utracone cechy – po 1 punkcie dziennie. Dodatkową niedogodnością jest fakt, że myśli o narkotyku cały czas zaprzatają głowę ofiary uzależnienia psychicznego.

Jeżeli wynik testu będzie pomyślny (wyższy od *przyzwyczajania* lub równy), wykonuje się go dla każdej następnej dawki.

Uzależnienie: Odnosi się tylko do osób uzależnionych psychicznie. Mechanizm testu sprawdzającego czy osoba uzależniła się całkowicie od narkotyku jest taki sam, jak przy *przyzwyczajaniu* (patrz wcześniej).

Jeśli wynik testu okaże się niższy niż wartość *uzależnienia*, bohater zyskuje 1k3 *punktów obłądu* i ryzykuje znaczne ograniczenie sprawności fizycznej i umysłowej w razie odstawienia narkotyku. Jeśli osoba uzależniona nie dostanie następnej „działki” w ciągu (**SW-przyzwyczajanie**) dni, po upływie tego czasu traci 10 punktów **Zr**, **SW**, **Int** i **Op** dziennie przez tyle dni, ile wynosi wartość *uzależnienia*. Kiedy **SW** lub **Int** spadną do zera, bohater zaczyna egzystencję rośliny w ludzkim ciele; jeśli **Zr** spadnie do zera, bohater traci zdolności do wykonywania najprostszych czynności (nie ma co marzyć nawet o prostej koordynacji ręki – oko); jeżeli **Op** osiągnie poziom 0, bohater popada w nieuleczalną schizofrenię paranoidalną.

Przedawkowanie: oznacza prawdopodobieństwo, że dawka okaże się śmiertelna – przy każdej „działce” wykonuje się test k100 (dotyczy wyłącznie osób uzależnionych, a nie przyzwyczajonych).

Czas działania: czas (liczba godzin), przez jaki utrzymują się skutki działania środka (halucynacje, pobudzenie bądź uspokojenie). Mistrz Gry wykonuje ten test w tajemnicy przed BG.

Liczba dawek konieczna do ujawnienia się efektów ubocznych: MG wykonuje podany tu rzut kośćmi i odnotowuje tę wielkość osobno dla każdego, kto zażywa narkotyk. Kiedy wyznaczona w ten sposób wartość zostanie przekroczona, ujawniają się opisane efekty uboczne.

CO KAŻDY MIESZKANIEC WIEDZIEĆ POWINIEN

Tę kartkę, przedstawiającą podstawowe informacje na temat Middenheim, można, po skserowaniu, wręczyć wszystkim graczom, których postaci pochodzą z Miasta Białego Wilka.

Historia

Middenheim zostało założone prawie dwa i pół tysiąca lat temu przez przywódcę plemienia Teutogren. Ostroga skalna, na której ścietym szczycie rozpościera się miasto, nosi nazwę Fauschlagu (co znaczy „Cios pięści”); według legendy sam Ulryk ściał szpiczasty wierzchołek góry jednym uderzeniem dłoni. Trzeba przyznać, że duch tego boga jest w Middenheim wciąż obecny – a to za sprawą głównej jego świątyni, największej w Starym Świecie, do której ściągają tłumy pielgrzymów.

Źródłem bogactwa miasta są przede wszystkim handel i daniny poddanych; jak by nie patrzeć, jest to miasto-państwo i zarówno jego władca, graf Boris, jak i Arcykapłan Ulryka są Elektorami Imperialnymi. Mówi się również, że kiedy krasnoludy pomagały budować Middenheim, wydobyły z trzewi Fauschlagu sporo złota, które trafiło do skarbcza grafa.

Ludzie i miejsca

Middenheim jest drugim co do wielkości miastem Imperium (po Altdorfie, stolicy państwa); zajmuje powierzchnię ponad dwu i pół kilometra kwadratowego. Ma jedenaście dzielnic, z których większość da się sklasyfikować w trzech grupach: dzielnice bogaczy, dzielnice klasy średniej i dzielnice biedoty. Od tej reguły są trzy wyjątki: Pałac, Wielki Park oraz Freiburg.

Pałac (dzielnica pałacowa) jest siedzibą szlachetnie urodzonych, wliczając w to grafa Borisa, jego krewnych oraz najznakomitsze rody miejskie z przyległościami.

Pod pojęciem „bogaczy” rozumie się mniej zamożną szlachtę, najbardziej znanych kupców i rzemieślników oraz większość szefów miejskich gildii. Ludzie ci najczęściej osiedlają się w północnych i środkowych rejonach miasta. Na ulicach zawsze zwracają na siebie powszechną uwagę, gdyż podróżują z licznym orszakiem (złożonym z przyjaciół, służących i ochroniarzy), ich przybycie poprzedza zaś krzykliwy jęgot, nakazujący wszy-

stkim osobom niższego stanu usunąć się z drogi.

Przedstawicielami klasy średniej są po mniejsi kupcy i rzemieślnicy, klerycy zajmujący wysokie pozycje w hierarchii i znakomita większość miejskich czarodziejów, alchemików i innych naukowców. Z grubsza rzecz biorąc, ludzie tych najłatwiej będzie znaleźć w trzech okolicach: w Westor-Sudgarten – niedaleko zachodniej bramy, w Ulricsmundzie – wokół Świątyni Ulryka oraz w Ostor (przy bramie wschodniej).

Najwięcej jest oczywiście biedoty: od robotników niewykwalifikowanych czy kramarzy po najgorsze społeczne męty – bandziorów, rzezimieszków, złodziei, żebraków i im podobnych. Te wszystkie typy spod ciemnej gwiazdy mieszkają głównie w Dzielnicy Południowej; zwykle to właśnie oni najwcześniej wstają, więc w ich dzielnicy krzątania zaczyna się już dobrą chwilę przed świtem. Ostwaldem i Starym Kwartałem rządzą lokalni kryminaliści, którzy z kolei zwykle nie wychylają z domu nosa przed zapadnięciem zmroku. Ale nawet w środku dnia uczciwy człowiek nie powinien się tam zapuszczać bez zbrojnej eskorty!

Wielki Park, położony w samym środku miasta, jest chyba jedynym miejscem, w którym można spotkać przedstawicieli wszystkich trzech klas społecznych.

Freiburg ma własną, specyficzną atmosferę. Mieszka tu wielu studentów i naukowców, i właśnie im ta dzielnica zawdzięcza opinię centrum kulturalnego Middenheim oraz źródła, z którego płynie cechujący miasto liberalizm.

Zwykły dzień w życiu miasta

Kiedy wstaje świt, ulice i place Middenheimu powoli się zapęnlają; w powietrzu niebawem uniosą się wszelkie możliwe zapachy – od woni świeżego chleba czy perfum bogaczy, przez odór niewyprawionych skór, aż po smród nie mytych ciał biedoty.

Przez cały dzień wszędzie kłębią się tłumy ludzi, omijając tylko najmniej znaczące i najbardziej zapomniane uliczki. Każdy, komu akurat się spieszy, straci w tym zgiełku sporo nerwów – chyba że ma konia i dobre wytłumaczenie, dlaczego postanowił

stratować przechodniów. Idąc ulicą, nie sposób uniknąć ciągłych przepychanek i poszturchiwania, toteż wszyscy powinni bacznie strzec się kieszonkowców.

Po południu ciżba rzednie, za to wieczorem budzą się do życia inne rejony miasta. Z kryjówek wychodzą rozmaite zbiry i złodzieje, natomiast zamożni mieszkańcy Middenheim spędzają czas w licznych znakomych restauracjach i klubach.

W nocy na ulicach jest naprawdę ciemno. Ci, których na to stać, chętnie oświetlają swe domostwa rzędami pochodni i latarni, a jeśli wychodzą gdzieś po zmroku, nieodmiennie towarzyszy im służący z lampą. Są i tacy, którzy sami oświetlają sobie drogę, ale dla większości mieszkańców im jest ciemniej, tym lepiej.

Kilka dobrze znanych osobistości publicznych

Rallane Lafarel jest Nadwornym Ministrem Grafa. Wielu tubylców zna go z widzenia, gdyż „kręci się” po całym Middenheim. Nie przepada za (wcale niemałą) społecznością osiadłych w mieście krasnoludów.

Dieter Schmiedenhammer, Szampierz Grafa, również cieszy się sporą popularnością – i to także wśród krasnoludów, mimo zażyłej przyjaźni z Lafarelem.

Księżniczka – tak mówi się o córce grafa, Katarinie. Z całego Imperium przybywają do niej kandydaci na męża, ale na razie wszystkich odprawia z kwitkiem.

Gotthard Goebbels jest, mimo skrytego trybu życia, postacią powszechnie znaną. Niewielu mogłoby powiedzieć coś dobrego na jego temat. Powszechne zainteresowanie budzi fakt, że wkrótce po przybyciu do miasta stał się bardzo znaczącą osobą: w tej chwili stoi na czele Gildii Kupców i przewodzi Komisji Handlu i Podatków.



STRAŻ MIEJSKA

Dla wygody graczy i Mistrza Gry zamieszczamy tu charakterystyki funkcjonariuszy Straży Miejskiej (zwykłych strażników i członków oddziałów elitarnych). Stronę tę można kopiować wyłącznie na użytek własny.

Zazwyczaj patrol Straży składa się z 1k4+3 zwykłych strażników pod dowództwem sierżanta; w nocy zwiększa się liczebność patroli do 1k4+5 ludzi. Oddział elitarny liczy tyle samo osób, ale dowodzi nim kapitan Straży, a ponadto jest 75% szans na to, że towarzyszy im czarodziej (pierwszy poziom).

Straż Miejska dzieli się na cztery kompanie, które stacjonują przy czterech bramach Middenheim. Wszystkie patrole wyruszają ze zlokalizowanych tu strażnic i, zatoczywszy koło, kończą obchód w tym samym miejscu (szczegóły dotyczące częstotliwości kursowania patroli można znaleźć w opisach poszczególnych dzielnic).



PRZECIĘTNY STRAŻNIK – charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	30	4	3	9	39	1	32	27	29	39	32	39

Umiejętności

specjalna broń – rapier; silny cios; 75% szans na rozbrajanie; 50% szans na unik; 50% szans na ogluszenie; 10% szans na bardzo szybkiego.

Przedmioty

kaftan kolczy (1 PP, korpus/nogi); helm (1 PP, głowa), tarcza (1 PP, całe ciało); rapier (I +20, O -1); sztylet (I +10, O -2, P -2); 25% szans na zwykły łuk i 20 strzał.

STRAŻNIK Z ODDZIAŁU ELITARNEGO – charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	35	5	4	10	45	2	39	45	39	39	32	45

Umiejętności

rozbrajanie; unik; sekretny język – bitewny; specjalna broń – rapier; specjalna broń – dwuręczna; silny cios; celny cios; ogluszenie; 50% szans na bardzo silnego (należy dodać 1 do podanej powyżej Siły); 50% szans na bardzo wytrzymałego (należy dodać 1 do podanej powyżej Wytrzymałości).

Przedmioty

kaftan kolczy z rękawami (1 PP, korpus/ramiona/nogi); napierśnik (1 PP, korpus); czepiec kolczy (1 PP, głowa); helm (1 PP, głowa); 2 sztylety (I +10, O -2, P -2); miecz dwuręczny (I -10, O +2).

CZARODZIEJ PIERWSZEGO POZIOMU – charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	25	3	3	8	40	1	32	29	45	47	44	45

Umiejętności

język tajemny – magiczny; rzucanie czarów (magia prosta, magia bojowa 1 poziomu); unik; rozpoznawanie roślin; wykrywanie magii; widzenie w ciemnościach; czytanie i pisanie; rozpoznawanie runów; sekretny język – klasyczny; wiedza o magicznych perłach.

Przedmioty

sztylet (I +10, O -2, P -2); 50% szans na buty szybkości (patrz WFRP, str. 189); 10% szans na pierścień wielu cza-

rów (12 Punktów Magii, patrz WFRP, str. 186) z zaklęciami: *Aura ochrony, Wymuszenie ucieczki, Strefa wytrzymałości.*

Poziom Moc: 16

Czary:

Magia prosta: Płonące światło, Otwarcie, Uśpienie, Strefa ciszy.

Magia bojowa: Leczenie lekkich zranień, Lot, Kradzież rozumu, Podmuch wiatru.

SIERŻANT STRAŻY MIEJSKIEJ – charakterystyka podstawowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	50	35	4	4	10	45	2	39	50	39	39	32	45

Umiejętności

ukrywanie się w mieście; rozbrajanie; unik; powożenie; bardzo szybki; odporność na trucizny; sekretny język – bitewny; specjalna broń – rapier; specjalna broń – dwuręczna; silny cios; celny cios; ogluszenie; 50% szans na bardzo wytrzymałego (należy dodać 1 do podanej powyżej Wytrzymałości); 50% szans na przesłuchiwanie.

Przedmioty

kaftan kolczy z rękawami (1 PP, korpus/ramiona/nogi); czepiec kolczy (1 PP, głowa); helm (1 PP, głowa); tarcza (noszona na plecach; 1PP, całe ciało); rapier (I +20, O -1); sztylet (I +10, O -2, P -2); bastard (I -10, O +1).

KAPITAN STRAŻY

Jest czterech kapitanów Straży, odpowiedzialnych bezpośrednio przed dowódcą Straży, komandorem Schutzmannem: Bruno Keisler, Joseph Dreschler, Walter Siekel i Hermann Kammerer.

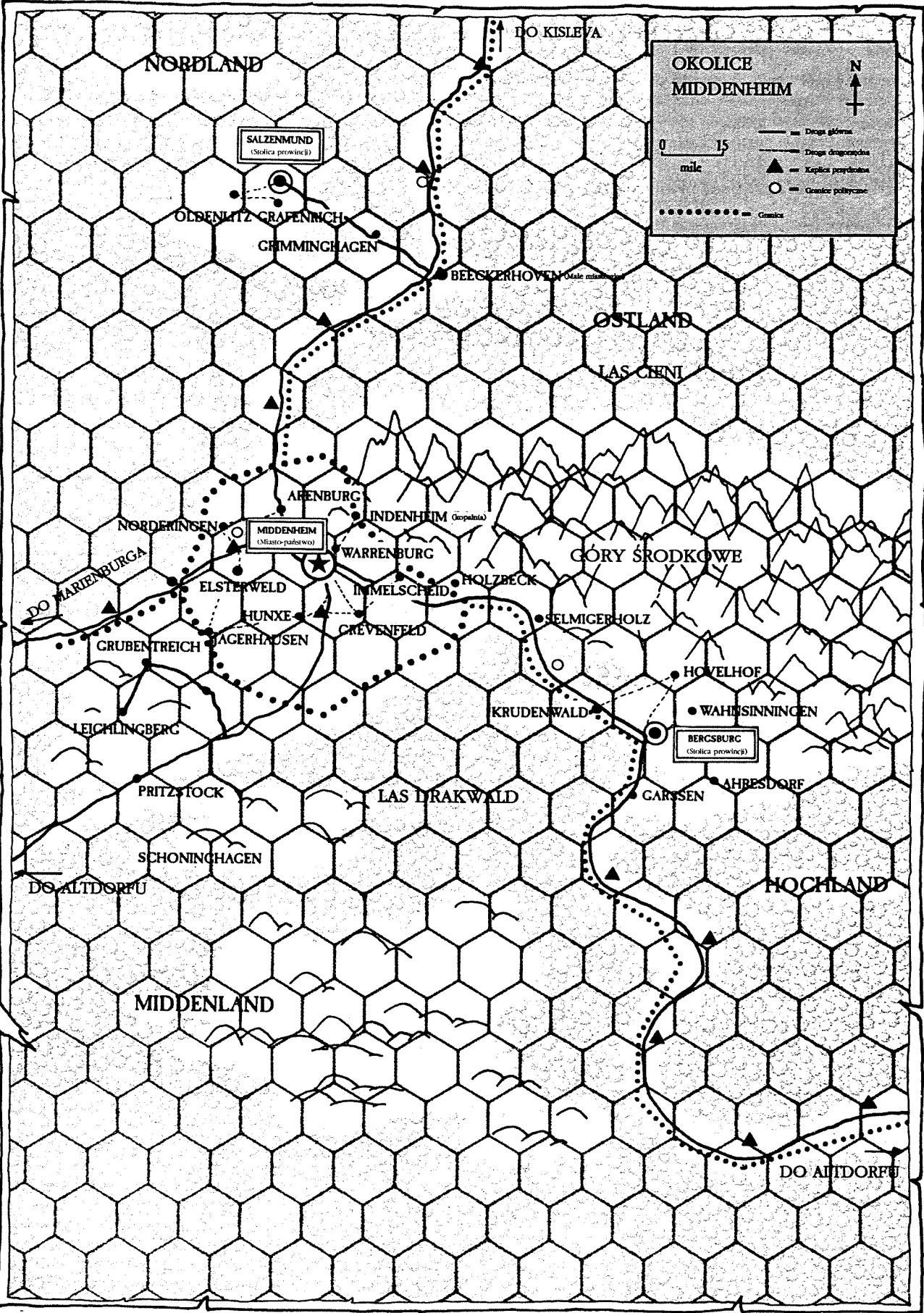
Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	55	45	5	5	12	50	2	49	55	40	45	44	49

Umiejętności

rozbrajanie; unik; sekretny język – bitewny; specjalna broń – rapier; specjalna broń – dwuręczna; silny cios; celny cios; ogluszenie.

Przedmioty

kaftan kolczy z rękawami (1PP, korpus/ramiona/nogi); napierśnik (1 PP, korpus); czepiec kolczy (1 PP, głowa); helm (1 PP, głowa); 2 sztylety (I +10, O -2, P -2); miecz dwuręczny (I -10, O +2); 50% szans na eliksir siły (patrz WFRP, str. 185).



PRZEWODNIK PO OKOLICACH MIDDENHEIM

NAZWA OSADY	WIELKOŚĆ	WŁADCA ²	LUDNOŚĆ	ZAMOŻNOŚĆ ³	ŹRÓDŁO BOGACTWA	STAAŁE HANDLOWE (kupno/sprzedaż) ⁴	GARNIZON/ MILICJA ⁵	UWAGI
BARONIA HOCHLANDU			baronowa Hildegarda Tussen-Hochen					
BERGSBURG	MS	baronowa Hildegarda	3774	3	handel; m. rządowe	2264/1,2	10a/40b i 350c	stolica Hochlandu
Ahresdorf	W	baronowa Hildegarda	97	2	drewno	39/0	-	
Garssen	W	baronowa Hildegarda	41	3	rolnictwo, przetwory	25/0	-/6c	
Hovelhof	W	baronowa Hildegarda	49	2	łowiectwo, drewno	20/0	-/4b	
Krudenwald	W	baronowa Hildegarda	144	3	drewno, przystanek dylizansów	86/0	2b/8c	
Selmigerholz	W	baronowa Hildegarda	80	2	drewno, przystanek dylizansów	32/0	4b/15c	duży przystanek dla dylizansów, ostatni przed lasem; mieszkańcy Selmigerholz cierpią na rozmaite wrodzone choroby psychiczne
Wahnsinnigen	W	baronowa Hildegarda	23	1	dotacje	5/0		
MIASTO-PAŃSTWO MIDDENHEIM			graf Boris Todbringer					
MIDDENHEIM	MP	graf Boris Todbringer	13224	5 miasto rządowe	handel, „usługi”	13224/6,6	50a/150b i 700c	patrz tekst podręcznika
Arenberg	W	graf Boris	44	1	dotacje	9/0	-	
Elsterweld	W	graf Boris	118	3	drewno, żywność	71/0	4b/6c	
Grevenfeld	W	graf Boris	58	2	drewno, hodowla kóz	23/0		
Holzbeck	W	graf Boris	31	1	dotacje	6/0	-	wioska sporna z Hochlandem
Hunxe	W	graf Boris	77	2	rolnictwo	31/0	-	
Immelscheid	W	graf Boris	90	2	drewno, łupki	36/0	6b/10c	
Jagerhausen	W	graf Boris	75	3	rolnictwo, ziola	45/0	-/8c	wioska sporna z Middenlandem
Lindenheim	W	graf Boris	93	3	żelazo, ołów	56/0	10b/30c	osiedle górnicze
Norderingen	W	graf Boris	0	0	----- mieszkańcy wyginęli podczas epidemii zarazy (ospy zielonej) -----			
Schoninghagen	W	graf Boris	171	3	drewno, handel	103/0	5b/8c	wioska sporna z Middenlandem
Warrenburg	W	graf Boris	232	1	grabież i rozboje	0/0	-	slumsy u podnóża Fauschlagu
KSIĘSTWO MIDDENLANDU			Wielki książę Leopold von Bildhofen					
Grubentreich	W	Wielki książę Leopold	88	3	rolnictwo, hodowla kóz i owiec		53/0	2b/8c
Leichlinberg	W	Wielki książę Leopold	72	2	rolnictwo	29/0	-/5c	
Pritzstock	W	Wielki książę Leopold	48	4	rolnictwo, produkcja wina	38/0	-/4b	małe, znakomite winnice
BARONIA NORDLANDU			baron Werner Nikse					
Beeckerhoven	MM	baron Werner Nikse	408	3	drewno, handel	245/0,2	10b/30c	
Grafenrich	W	baron Werner Nikse	252	2	drewno, handel	100/0	4b/12c	
Grimmenhagen	W	baron Werner Nikse	76	2	przystanek dylizansów	30/0		
Oldenlitz	W	baron Werner Nikse	172	3	rolnictwo	103/0	6b/10c	duży przystanek dla dylizansów i wozów
SALZENMUND	M	baron Werner Nikse	5122	4	handel, miasto rządowe	4098/2,6	10a/80b	stolica Nordlandu

UWAGI

1 – Osady oznaczono następująco: Miasto (M), Miasto-państwo (MP), Miasteczko (MS), Małe miasteczko (MM); Wioska (W).

2 – „Władca” oznacza tu suzerena prowincji. W miastach funkcjonują również rady miejskie, w wioskach zaś władzę sprawują mniej lub bardziej formalne rady starszych itp.

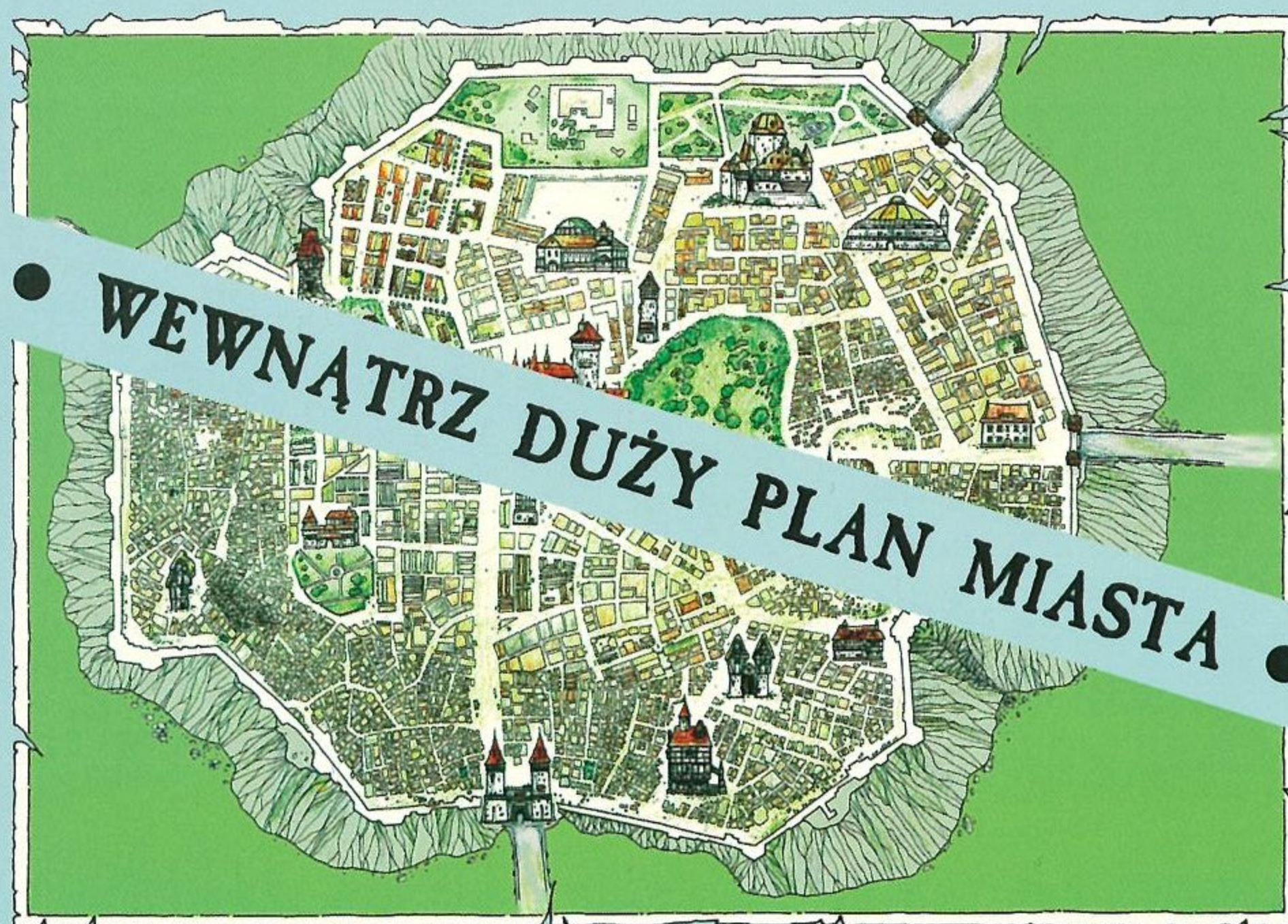
3 – Zamożność osad uszeregowano w kolejności od 1 (uboga) do 5 (bardzo bogata).

4 – Szczegółowe zasady handlu zostały podane w **Śmierci na rzece Reik**.

5 – „Garnizon” oznacza liczbę zawodowych żołnierzy, stacjonujących w osadzie, „milicja” zaś – liczbę ochotników lub poborowych, pilnujących przestrzegania prawa. Cyframi oznaczono jakość (wyszkolenie i wyposażenie) oddziałów: a – doskonała, b – przeciętna, c – słaba. Mieszkańcy wiosek zarabiają na życie w inny sposób, ale wielu z nich można w razie potrzeby szybko powołać „pod broń”.

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA



Witajcie w Middenheim, które w lepszych czasach zwano Miastem Białego Wilka. Jednak teraz, kiedy mroczna sieć intryg opłótła ten gród, nadano mu nowy przydomek – Miasto Chaosu.

Middenheim – Miasto Białego Wilka zawiera dokładny opis tego wspaniałego miasta-państwa. Znajdziecie tu informacje o każdej gildii, o każdej dzielnicy, o każdej ważnej osobistości, o zwykłych mieszkańcach i bezdomnych szaleńcach. Podręcznik obfituje ponadto w pomysły na przygody, plany budynków i liczne niespodzianki!

Middenheim – Miasto Białego Wilka to dodatek do gry Warhammer Fantasy Roleplay, który zapewni Wam wiele godzin zabawy. Jest on również wspaniałym uzupełnieniem do Szarej eminencji, dzięki któremu ta przygoda nabierze zupełnie nowego wymiaru!

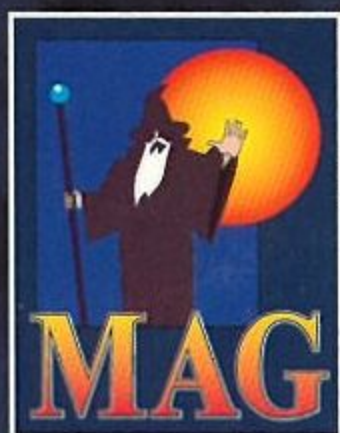
Na licencji GAMES WORKSHOP Ltd.

GAMES WORKSHOP oraz **WARHAMMER**

są zastrzeżonymi znakami handlowymi, będącymi własnością Games Workshop Ltd.

Copyright © 1988 Games Workshop Ltd. All Rights Reserved.

cena det.: 22,00 zł



**GAMES
WORKSHOP**



● PLAN MIASTA ● MIDDENHEIM



