

**WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY**

EDYCJA POLSKA

MROCZNY CIEŃ ŚMIERCI



**GAMES
WORKSHOP**



MROCZNY CIEŃ ŚMIERCI

Przygoda do gry Warhammer Fantasy Role Play

WERSJA ORYGINALNA

- TEKST
Carl Sargent
- REDAKCJA
Graeme Davis
- ILUSTRACJA NA OKŁADCE
John Sibbick
- ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE
Tony Ackland, Paul Bonner, Colin Howard, Martin McKenna, Russ Nicholson
- MAPY
Ian Cooke

WERSJA POLSKA

- PRZEKŁAD
Marcin Kulesza, Anna Siemek
- REDAKCJA
Rafał Nowocień
- REDAKCJA MERYTORYCZNA
Artur Marciniak
- KOREKTA
Elżbieta Szelest
- OPRACOWANIE GRAFIKI
Jarosław Musiał
- SKŁAD KOMPUTEROWY
Tomek Kreczmar
- PRODUKCJA
Wydawnictwo MAG

Oparto na postaciach i miejscach
stworzonych przez
Andrew Szczepankiewicza.

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.

Death's Dark Shadow is copyright
© 1992, 1997 Games Workshop Ltd.
All rights reserved.

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakiegokolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Wszystkie postacie, opisane w tej książce, są fikcyjne. Jakikolwiek 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@medianet.com.pl

ISBN 83-86572-02-7

SPIS TREŚCI

MROCZNY CIEŃ ŚMIERCI.....2

Co zawiera ta książka2
Jak z niej korzystać3

KREUTZHOFEN5

Wissenland a rozwój
Kreutzhofen5

Alimento – powiązania z Tileą7

Bretonia – droga na zachód8

Księstwa Graniczne – niespokojna
kraina9

Kreutzhofen dzisiaj10

ALMANACH

KREUTZHOFEN12

Kreutzhofen12

Nieruchomości Josefa Gieriga18

Weilerberg29

Okolice31

Przyjezdni i wędrowcy33

Prawo i porządek33

Religia34

Handel34

Obyczaje i święta
w Kreutzhofen36

MINIPRZYGODY38

Zdrada na Szlaku Mroźnych

Kłów38

Niebezpieczne smakołyki42

Złodzieje bydła46

Sprawa honoru51

SZKICE PRZYGÓD55

Wilk morski55

Cudowna machina Richthofena56

Klub puddingowy58

Tajemnicze morderstwo60

Polowanie na wilkołaki62

INNE MIEJSCA63

Wyrok wryty w kamieniu63

Wieża kruków68

Arabski kapłan72

KLĄTWA

REICHENBACHÓW77

Wprowadzenie77

Epizody wprowadzające79

Dwór Reichenbachów87

Po wszystkim90

CHARAKTERYSTYKI92

BOHATEROWIE

OPOWIADAŃ113

Zabójca trolli113

Wampirzyca115

Poszukiwacze116

POMOCE DLA

GRACZY119

GAMES
WORKSHOP

WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY
EDYCJA POLSKA



MROCZNY CIEŃ ŚMIERCI

W tym dodatku do **WFRP** przedstawiono miasteczko Kreutzhofen i jego okolice.

Mimo niewielkich rozmiarów, Kreutzhofen jest kwitnącym ośrodkiem międzynarodowego handlu. Wśród jego mieszkańców są tileańscy syndykaliści, ukrywający się demolog, kilku energicznych handlarzy oraz piekarz, piwowar, retmanka, barmani, pewien przerażający jegomość imieniem Igor, a także psy, koty, zadziwiająco utalentowana świnia i wiele, wiele innych tajemniczych stworzeń.

Kreutzhofen i jego otoczenie jest idealną sceną dla wszelkiego rodzaju przygód. W tej książce znajdziesz mniej więcej tuzin scenariuszy. Są one odpowiednie zarówno dla początkujących, jak i bardzo doświadczonych bohaterów. Każdy gracz, nawet najbardziej wybredny, znajdzie tu coś dla siebie: śledztwa, intrygi, a nawet heroiczną walkę z Chaosem. Czegokolwiek oczekujesz od **WFRP**, znajdziesz to w Kreutzhofen.

CO ZAWIERA TA KSIĄŻKA

Mroczny cień śmierci został wydany w innym formacie, niż poprzednie publikacje wydawnictwa Flame Publications (były to wyłącznie przygody – przyp. red.). Nie ma tu pojedynczego wątku, którym podąża drużyna. Zamiast tego w książce znajduje się:

- ☐ Wstęp, zawierający podstawowe wskazówki dotyczące korzystania z niej.
- ☐ Liczne szczegóły dotyczące historii, geografii i mieszkańców Kreutzhofen z dokładnym opisem ludności i miasta oraz mapkami.
- ☐ „Kłatwę Reichenbachów” – scenariusz, w którym bohaterowie ratują miasteczko przed zagładą.

SKRÓTY

A	= liczba ataków (walka wręcz lub bronią)
BG	= bohaterowie graczy
BN	= bohaterowie niezależni
ład.	= czas ładowania broni strzeleckiej
CP	= Cechy przywódcze
ES	= Efektywna Siła broni strzeleckiej
I	= Inicjatywa
Int	= Inteligencja
JZ	= Jakość zamka
MG	= Mistrz Gry
Obr	= Obrażenia
Ogd	= Ogłoda
Op	= Opanowanie
P	= parowanie
PD	= punkty doświadczenia
PM	= Punkty magii

PP	= Punkty Pancerza
S	= Siła
SW	= Siła Woli
Sz	= Szybkość
ŚnRR	= Śmierć na rzece Reik
US	= Umiejętności Strzeleckie
WewW	= Przygoda Wewnętrzny wróg
WFRP	= podręcznik gry Warhammer Fantasy Roleplay
Wt	= Wytrzymałość
WW	= Walka Wręcz
Z	= zasięg broni strzeleckiej
ZK	= Złota Korona
Zr	= Zręczność
Żyw	= Żywotność

- ☐ Siedem miniprzygód, w tym trzy rozgrywające się poza Kreutzhofen, w których drużyna zajmuje się tak różnymi sprawami, jak porwanie czy badanie tajemnic starożytnego arabskiego grobowca.
- ☐ Pięć szkiców scenariuszy, które mają umożliwić tobie, drogi Mistrzu Gry, polepszenie sposobu prowadzenia gry.

...I JAK Z NIEJ KORZYSTAĆ

Do prowadzenia zabawy z wykorzystaniem *Mrocznego cienia śmierci* będziesz potrzebował podręcznika do **WFRP**, kartki papieru, długopisu i kości. Może ci się również przydać (choć nie będzie niezbędny) dodatek *Potępieniec*.

Mroczny cień śmierci przeznaczony jest dla graczy o różnym stopniu zaawansowania. Większość przygód została wprowadzie napisana dla osób doświadczonych, lecz umieszczone na początku każdej z nich wprowadzenie pomoże Mistrzowi Gry dostosować je do możliwości zarówno słabszych, jak i silniejszych bohaterów.

Przybycie do Kreutzhofen

Bohaterowie rozpoczynający swoje kariery w Kreutzhofen mogą być jego mieszkańcami lub przybyć do miasteczka, z którego rozchodzą się szlaki prowadzące w różne rejony Starego Świata. Osoba mająca już za sobą inne przygody może zostać zwabiona do Kreutzhofen odbywającymi się tu świętami, zatrudniona w roli kuriera, ochroniarza, załoganta na barce przewożącej towar do lub przez miasteczko.

Ranger może przybyć w ten rejon ściągnięty wieściami mówiącymi, że miejscowe lasy obfitują w zwierzynę, uczoney może znać Eckharda Kruppela i dostarczyć mu księgi, elf może być dalekim krewnym Asterelliona Leafdewa i mieć dla niego ważne wiadomości. Bohater związany z medycyną może być przysłany do doktora Entesanga z dostawą leków lub uczonych ksiąg itp.

Bohaterowie uczestniczący w tych i w innych przygodach lub kampaniach **WFRP** muszą mieć także jakiś powód i sposób, by dostać się do miasteczka. Oto kilka pomysłów:

Kampania „Wewnętrzny wróg“

Jeśli chcesz wykorzystać te przygody w połączeniu z kampanią *Wewnętrzny wróg*, możesz rozegrać *Mroczny cień śmierci* w jakiś czas po *Imperium w płomieniach*. Podczas opisywanych tam wydarzeń bohaterowie mają dość rozrywek, nawet bez dodatkowej wycieczki przez Przeskok.

Równie dobry moment do rozpoczęcia *Mrocznego cienia śmierci* to chwila zaraz po *Coś się psuje w Kislevie*. Bohaterowie zostają wysłani przez grafa Borysa lub Sulringa Durgula w góry Przeskoku, w poszukiwaniu zaginionej osady



krasoludów, albo by zbadać doniesienia o wzroście aktywności goblinoidów. Kreutzhofen, jako pierwsza większa osada w Imperium, jest dla drużyny naturalnym miejscem postoju. Gdy bohaterowie pojawiają się w miasteczku, zostają wpłątani w tutejsze sprawy.

Jest jeszcze jeden sposób na zainicjowanie tej kampanii. Jeśli bohaterowie są już doświadczeni (koniec drugiej lub początek trzeciej profesji), możesz pod koniec *Śmierci na rzece Reik* pozwolić im znaleźć w zamku Wittgenstein dokument, w którym jako kryjówkę kultu Purpurowej Dłoni wymienia się Przeskok, albo nawet sam dwór Reichenbachów. Ten trop zawiedzie drużynę w górę rzeki Soll i dalej w góry. Jeżeli chcesz, wypełnij podróż różnymi wypadkami i potyczkami, jakich wiele znajdziesz w rozdziale „Życie na rzekach Imperium” w „ŚnRR”. Umożliwią one bohaterom pewne wzmocnienie posiadanych umiejętności.

Kampania „Potępieniec”

Kampania ta prowadzi drużynę do Delberz, leżącego w pobliżu Altdorfu. Również w tym wypadku może ona popłynąć w górę rzek Reik i Soll do Przeskoku, jeśli tylko będzie miała ku temu dobry powód. Na przykład w „*Nawiedzonym domu*” bohaterowie mogą znaleźć dokument zawierający bardzo ogólny, lecz wiarygodny opis bazy potężnego kultu, kryjącego się gdzieś w górach Przeskoku. Ślady mogą wskazywać, że ta właśnie sekta jest odpowiedzialna za

pojawienie się w tym domu stworów Chaosu. Gdzieś pada nazwa Kreutzhofen i wymieniony jest nieszczęsny ród Reichenbachów. Jeżeli masz *Śmierć na rzece Reik*, możesz wykorzystać zawarte tam opisy starć i wypadków, aby ożywić długą podróż rzeczną i wzmocnić bohaterów, zanim dotrą na miejsce.

Kampania „Kamienie Zagłady”

Rozgrywa się ona w dolinie Yetzin, po drugiej stronie Szlaku Mroźnych Kłów. Bohaterowie mogą przybyć do Kreutzhofen z klasztoru Eyrie, zaraz po wydarzeniach opisanych w *Skale Śmierci* lub wracając na północ, do Imperium, po ukończeniu scenariusza *Wojna krasoludów*. W obydwu przypadkach zostaną szybko wpłątani w tutejsze problemy. Poza tym jest wiele osób, które mogą zainteresować się Kryształami Mocy...

Kampania „Mroczny cień śmierci”

Przygody zawarte w tej książce mogą zostać także wykorzystane jako samodzielna kampania, z „Kłątą Reichenbachów” jako głównym wątkiem i wtrącanymi dla urozmaicenia krótszymi scenariuszami. W różnych miejscach „Kłątą Reichenbachów” podaliśmy wskazówki dotyczące wprowadzania krótszych przygód.



KREUTZHOFEN

Kreutzhofen, jak widać na mapce 1, jest położone w wyjątkowym miejscu. Rzeka łączy miasto z północno-wschodnią Tileą i południowym zachodem Imperium. Górskie szlaki wiodą stąd do południowo-wschodniej Bretonii i do Granicznych Księstw. By łatwiej zrozumieć charakter Kreutzhofen i życie w nim, powinno się znać podstawowe informacje o każdym z sąsiadów.

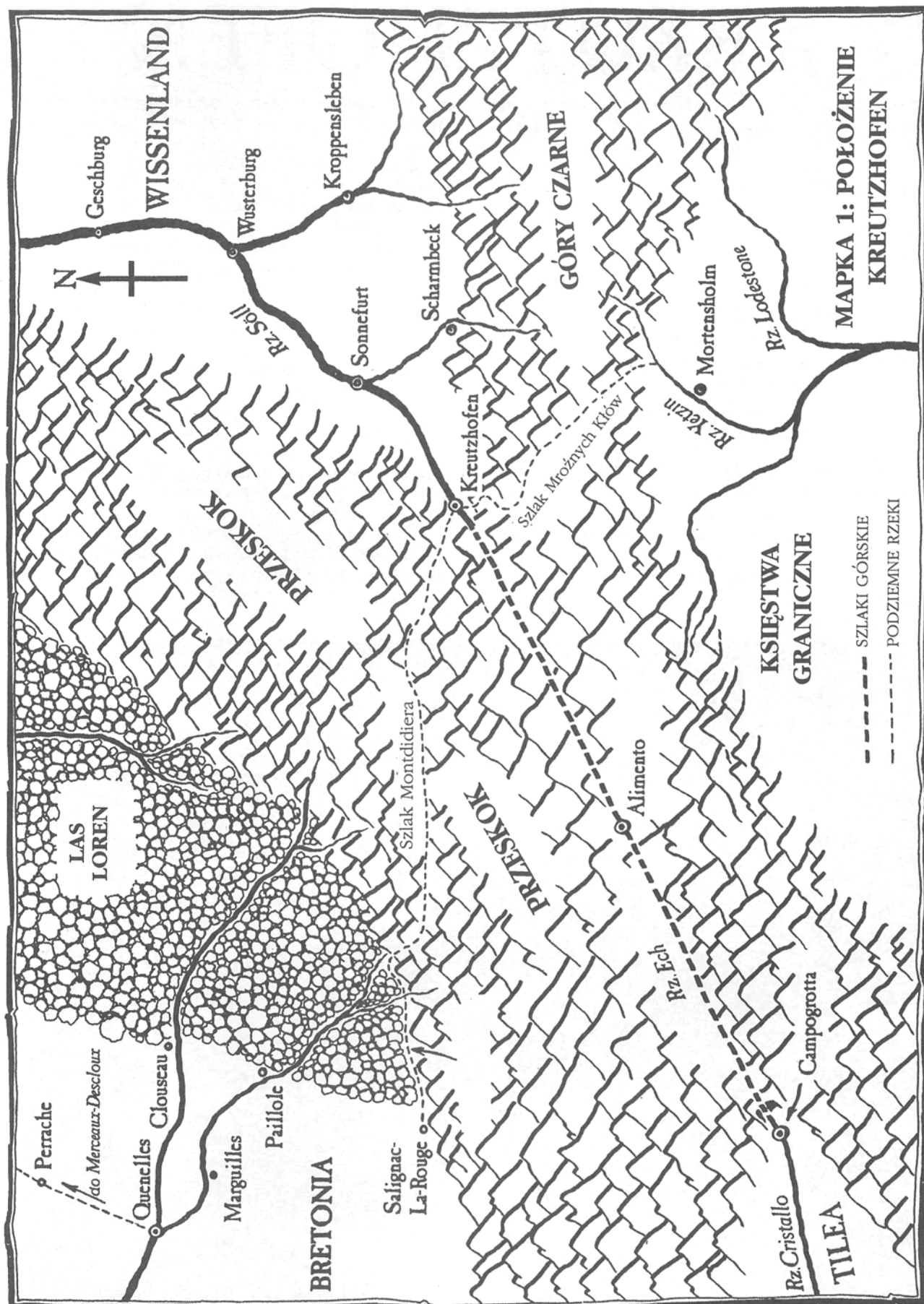
WISSENLAND A ROZWÓJ KREUTZHOFEN

Najwcześniejsza wiarygodna wzmianka o Kreutzhofen pochodzi z 1614 roku. W owym czasie, gdy nie istniało na tym terenie żadne określone prawo, ta mała wówczas wioska była celem częstych ataków goblinów i zwykłych rzeźmieszków. Mieszkańcy wielokrotnie ją opuszczali, jednak zawsze wracali, gdy wydawało się im, że niebezpieczeństwo minęło.

Kreutzhofen po raz pierwszy otrzymało prawa miejskie prawdopodobnie około roku 2107, będąc wówczas wiejską osadą. Trzy lata wcześniej bretoński uczony i poszukiwacz Marc Oppoleaux odkrył przejście przez góry, nazwane później Szlakiem Montdidiera, docierając z Lasu Loren przez Góry Szare aż do Wusterburga. Odkrycie tego ewentualnego szlaku handlowego prowadzącego do Bretonii było, szczególnie w tamtym czasie, bardzo ważne dla władców Wissenlandu i miasta-państwa Nuln.

W 2107 r. co najmniej trzech „cesarzy” władało różnymi częściami rozbitego Imperium. Jeden z nich, mianujący się cesarzem Adelbertem IV, rezydował w Nuln i rządził Averlandem i Wissenlandem. Bezpośrednie handlowe połączenie z Bretonią dawało możliwość zdobycia pieniędzy i bretońskich najemników, co pozwoliłoby mu pokonać konkurentów do samowładztwa z Middenheim i Talabheim. Adelbert, z pomocą Wielkiego Teogonisty, wysłał więc znaczne siły do zabezpieczenia rejonu Kreutzhofen. Miał co prawda do dyspozycji jedynie swą nieliczną doborową piechotę, lecz pomoc zaoferował mu przybyły z Marienburga szlachcic i intrygant, hrabia Axel Reichenbach. Ekspedycja z Nuln szybko opanowała okolicę, zadając klęski goblinom i zbójom, których wyprawy stały się odtąd rzadsze. Pod ochroną oddziałów Adelberta osiadło w Kreutzhofen





wielu chłopów i rzemieślników. Jednak osadnicy szybko przekonali się, że wojsko miało ich nie tylko chronić, ale i zatrzymać, w razie potrzeby nawet siłą, w osadzie.

Hrabia Axel Reichenbach upodobał sobie tę okolicę. Handel z Bretonią kwitł, a on napełniał swój skarbiec pieniędzmi z podatków. Ten drobny dotąd szlachcic z Marienburga mógł teraz pozwolić sobie na wystawienie wspaniałego pałacu, wybudowanego rękoma cieśli sprowadzonych z osady. Jego pozycja absolutnego władcy Kreutzhofen była brutalnie umacniana przez wiernych mu żołnierzy, których oddanie zaskarbił sobie ofiarowanymi im bogactwami. Ucisk przybierał na sile. Dobra przybyszów zostały skonfiskowane, a wieśniaków sprowadzono do roli niewolników. Ci, którzy ośmielili się narzekać, byli natychmiast likwidowani.

Następcy Axela Reichenbacha okazali się równie bezwzględni tyranami. Powstrzymywali rozwój jakichkolwiek kontaktów z Tileą, byle tylko utrzymać swe pobliskie złoża rud żelaza. Hrabia Bruno Reichenbach (2158-2213) wynajął nawet pewnego odkrywcę, by ten zbadał podziemny odcinek rzeki Soll, na południe od osady. Człowiek ten wyruszył po wspaniałej i hucznej uczcie pożegnalnej, by po kilku tygodniach powrócić. Opowiadał o rzece, po której nie da się płynąć, i o straszliwych podziemnych potworach. Swą nieudaną wyprawę opisał potem w książeczce, za co został nadzwyczaj hojnie wynagrodzony przez przebiegłego Brunona. „Niepowodzenie” wyprawy zagwarantowało mu bowiem, że nikt nie odważył się na podróż tą drogą, dopóki nie przebyli jej od drugiej strony Tileańczycy.

W początkach XXIV wieku wojska z całego Imperium stały się na wezwanie charyzmatycznego wodza, Magnusa von Bildhofena. Ogromna armia pokonała w Kislevie siły Chaosu, a jej dowódca stał się cesarzem Magnusem I, niekwestionowanym władcą zjednoczonego na powrót Imperium. Historia ta została już opowiedziana wcześniej, ale los hrabiego Vladimira Reichenbacha nie jest znany zbyt dobrze.

Ciemniejsza i uciskana ludność Kreutzhofen podniosła bunt przeciwko swym władcom. Rodzina Reichenbachów została wymordowana, a jej pałac zrównano z ziemią. Lata cierpień podsycaly wściekłość ludu, a gdy żołnierze zostali wezwani do walki w Kislevie, Reichenbach został bez ochrony. Mieszkańcy twierdzili potem, i tak powiedzieli nowym władzom, że hrabia został zabity przez bandytów. Wersja ta została rozpowszechniona przez tych, którzy uciekli do Bretonii i Tilei przed spodziewanymi represjami. W pogrążonym w chaosie i wstrząsanym wojną Imperium nikt nie wątpił w jej prawdziwość.

Mądrość i polityczna zręczność Magnusa stały się legendarne. Gdy zjednoczone przez niego Imperium zostało odbudowane, powierzył on sprawowanie władzy nad Wissenlandem słynącemu z roztropności rodowi Pfeifraucherów. Za radą Wielkiego Teogonisty przyłączył także hrabstwo Kreutzhofen do Nuln, by żaden tyran nie mógł nim ponownie zawładnąć.

W następnych latach, w miarę rozwijania się handlu z sąsiednimi krajami spoza Imperium, liczebność garnizonu stacjonującego w Kreutzhofen była stopniowo zmniejszana, a okolica stawała się spokojniejsza. Od przeszło stulecia

goblinoidzi nie najechali tych terenów, a układy ze Steinkuhlerami, rządzącymi częścią ziem Granicznych Księstw, wzmocniły bezpieczeństwo na południowej granicy. Nawet niedawna, krótka wojna domowa, pozostawiła Kreutzhofen we względnie spokojnym.

ALIMENTO – POWIĄZANIA Z TILEĄ

Ziemie położone wzdłuż wybrzeży Morza Tileańskiego znajdują się pod rządami garstki potężnych państw-miast. Północno-wschodni kraniec krajów tileańskich leży u podnóża Gór Szarych. Najpotężniejszym miastem tego regionu jest Miragliano

W Miragliano zawsze mieszkali energiczni kupcy. Wśród jego mieszkańców znana jest zabawna opowieść o głupim kupcu, który *nie* chciał sprzedać własnej babci.

Podczas gdy miraglikańskie statki rozpanoszyły się na morzach od Kisleva po Arabię, kupcy w poszukiwaniu bogactw i nowych rynków zbytu penetrowali nieznane dotąd tereny północne. Grasujące tu skaveny ze Skavenblight uczyniły te rejony właściwie niemożliwymi do przebycia, co trwało aż do decydującej bitwy pod Blight w 2192 KI. Książę Alfonso z Miragliano wyruszył wtedy wraz z armią najemników ze wszystkich nieomalże stron świata na wielką wyprawę na bagna. Tysiące jego żołnierzy poległo, skavenów zmuszono do wycofania się na Duszne Bagna, gdzie wybito ich prawie do nogi.

Mimo że skavenów nie wyniszczono całkowicie, w ciągu kilku następnych dziesięcioleci niewiele się o nich słyszało. Tymczasem kontynuowano eksplorację górnego biegu rzeki Cristallo i podnóża Gór Szarych. Słyszano o kilku potyczkach z niewielkimi bandami goblinów, lecz zielonoskórzy zostali rychło poskromieni. Zaczęto zasiedlać ten obszar.

Kredowa, kamienista gleba północnego wschodu nie stwarzała najlepszych warunków dla rolnictwa. Tileańczycy mogli nadal uprawiać oliwki i hodować długowłose górskie barany i kozy, a także winogrona *fetore*, z których wytwarzają swoje słynne wino *frizzante*. Jednak dochody, które można było uzyskać z tej ziemi, były bardzo skromne, więc żyło się tu dość biednie. Z tego powodu kupcy nie byli już zainteresowani prowadzeniem dalszych wypraw.

W 2235 podróżnik Guido Pasolini zorganizował ekspedycję do źródeł rzeki Cristallo. Wyruszyła ona śladem krasnoludzkiej legendy, mówiącej o drodze wiodącej poprzez góry. Pasolini odkrył, iż rzeka wypływa z głębi rozległego systemu jaskiń. Wydawało mu się, że podziemne korytarze prowadzą na drugą stronę masywu górskiego. Założywszy obóz w Campogrotta badacz ruszył w górę podziemnej rzeki. Powoli, prawie bezgłośnie, jego oświetlone latarniami łódzie popłynęły w nieznaną. Po około 150 milach przebytych ciemnymi, skalnymi korytarzami Pasolini wraz



z towarzyszami ujrzał wielką, szeroką na dwie mile grootę. W miejscu tym, oświetlonym blaskiem lśniącego porostu, rozgrywało się niezwykle dla zaskoczonych Tileańczyków widowisko. Komnata wydawała się być ogromnym źródłem, którego wody rozchodziły się skalistymi tunelami na północ i południe. Odnalezione przez badaczy ruiny budowli uznane zostały później przez naukowców za starożytne konstrukcje krasnoludzkie. Starożytni budowniczowie wygładzili również naturalne tunele skalne czyniąc je łatwymi do żeglowania „traktami”. Odkrywczy udali się na północ i wyszli na powierzchnię w miejscu uznawanym dotąd za źródła rzeki Soll, w południowym Imperium. Cały podziemny obszar Pasolini nazwał Rzeką Ech. Niektórzy nadal używają tego określenia, chociaż, dla rzek płynących na północ i południe od Alimento, najczęściej spotykane nazwy to Cristallo i Soll. Pasolini przekazał wiadomość o swoim odkryciu hrabiemu Miragliano. Campogrotta zyskało na znaczeniu, a przestronną jaskinię, z której wybija źródło, zaczęto zasiedlać – nazwano ją Alimento. Zabezpieczywszy w ten sposób swoje prawa do nowo odkrytej drogi, Tileańczycy przepłynęli tamtędy do Kreutzhofen, pozdrawiając zaskoczonych mieszkańców Imperium, którzy nawet nie słyszeli o tej wyprawie. Jak już wspomniano wcześniej, ludność Imperium została niegdyś wprowadzona w błąd przez podróżnika, który powiedział, że podziemia rozciągające się pod rzeką Soll są nie do przebycia.

W miarę rozwoju handlu rozrastały się tileańskie społeczności w Campogrotta i Alimento. Równie dobrze prosperowało Kreutzhofen. Tileańczycy dostarczali *frizzante* i inne gatunki wina, smaczne jadalne sery, dobrej jakości wyroby skórzanego i egzotyczne towary z południa i wschodu, takie jak owoce cytrusowe i przyprawy. Wszystko to sprzedawali w zamian za metale i drewno z gór i lasów południowego Imperium. Podziemny szlak wodny zmonopolizowali doskonali tileańscy flisacy z gildii *Sindica Mutuale di Nauti Fluviali*, zwani syndykalistami. Tym, którzy próbowali złamać ich monopol przytrafiały się wypadki – czasami śmiertelne.

Mieszkańcy Kreutzhofen pozwalają im jednak zachować kontrolę nad podziemną trasą – Tileańczycy regularnie pojawiają się w osadzie, gdzie gotowi są całkiem przyzwoicie zapłacić za butelkę wina lub towarzystwo miłej dziewczyny.

Kilku Tileańczyków osiedliło się w Kreutzhofen, a jeden czy dwóch nawet się tu ożeniło. Dobra tileańska restauracja przyniosła miejscowym wiele nowych uciech dla podniebienia. Syndykaliści są tolerowani, jednak wielu patrzy na nich czujnym okiem. Od czasu, kiedy nieźle zapłacili za łódź kupioną od Gretchen Erdheim, mieszkańcy osady odnoszą się do nich przychylniej.

BRETONIA – DROGA NA ZACHÓD

Jak już powiedziano, Kreutzhofen zyskało swoje ekonomiczne znaczenie dzięki kontaktom z Bretonią odbywającym się poprzez Szlak Montdidiera. Jest to najnowszy z odkrytych przez ludzi szlaków wiodących przez góry. Na zachodzie kończy się w zamieszkanym przez elfy lesie Loren. Marc Oppoleaux, odkrywca tej drogi, dopiero po wielu latach przyjaznych stosunków z mieszkańcami lasu i uzyskaniu ich pełnego zaufania mógł ją udostępnić szerokim rzeszom podróżnych. Trzydzieści lat trwały ostrożne negocjacje wicehrabiego Quenelles mające na celu zawarcie z elfami porozumienia o otwarciu dla handlu i innych celów tej nowej drogi. Jest ona gęsto porośnięta klującymi krzewami jeżyny i kolczastej tarniny. Stale patrolują ją elfi przepatrywacze z *Fir Rannascath*, czuwający nad tym, aby ani podróżni, ani las nie odnieśli żadnej krzywdy. Od czasu udostępnienia szlaku aż do początku XXIV wieku ruch na tej trasie nie był duży. Jego znaczne nasilenie nastąpiło po obaleniu Reichenbachów.

Bretońscy kupcy transportują tędy wino, ubiory i psy myśliwskie, rzadkie zioła, a także dobre drewno kupione od elfów z Loren. Dla kupców z Imperium bardzo atrakcyjne są dostępne w Bretonii luksusowe towary, takie jak delikatna porcelana, ozdobne szkło, gobeliny itp. Z kolei bretońscy handlarze kupują w Kreutzhofen metale i kruszce, przedmioty wykonane z rzeźbionego drewna, wino, brandy, a także inne cenne dobra przywożone z Tilei i Księstw Granicznych. Kilku Bretończyków osiadło w Kreutzhofen wraz z rodzinami, inni właśnie tutaj się ożenili. Są raczej lubiani przez miejscowych, a ich kulinarne zdolności zyskały powszechne uznanie.

KSIĘSTWA GRANICZNE – NIESPOKOJNA KRAINA

Księstwa Graniczne to liczne, niewielkie państewka rządzone przez drobnych, mało znaczących władców. Niektórzy z nich to zuchwali możnowładcy, którzy przybyli tu z Imperium na podbój nowych ziem. Inni są renegatami z całego świata. Okryci hańbą nobile, baronowie-grabieżcy, królowie-złoczyńcy i byli najemnicy – wszyscy oni starają się zdobyć dla siebie królestwo w tej dzikiej krainie. Część najeźdźców, którzy niegdyś napadali Kreutzhofen, pochodziła z gór okalających Księstwa Graniczne. Mimo że sytuacja na tych terenach jest wciąż nieustabilizowana, od kilkudziesięciu lat napływają coraz większe rzesze nowych osadników. Choć nie do końca ujarzmione i ucywilizowane, Księstwa mogą poszczycić się znaczną liczbą dobrze rozwijających się państw-miast. Jednym z nich jest wolne miasto Mortensholm. Ta ufortyfikowana osada leży u wylotu Szlaku Mroźnych Kłów, w miejscu, w którym wychodzi on u podnóża gór. Została założona w 1992 roku KI przez norskiego pirata-handlarza Mortena Jednookiego.



Według sagi o Mortenie, którą wciąż opowiada się w długie zimowe wieczory przy kominkach, wielki wódz przebył Czarną Zatokę, a następnie udał się w górę rzeki Yetzin, aż do miejsca, do którego dopłynąć mogła jego łódź. Na łące u stóp gór, gdzie założył swój zimowy obóz, powstało później miasto Mortensholm. Morten wraz ze swoimi ludźmi wypędził z okolicy gobliny i inne stwory. W ciągu kilku kolejnych wieków mała osada rozrosła się i rozwinęła. Tworzy ważne ogniwo na szlaku handlowym wiodącym przez Przełęcz Mroźnych Kłów, z którego czerpie dochody. Około stu lat temu szlak Yetzin – Przełęcz Mroźnych Kłów został na pewien czas przerwany przez najazd goblinoidów. Osiedle Norsów, podobnie jak wiele innych małych ludzkich osad, poważnie na tym ucierpiało. Zanim w Imperium zdołano zmobilizować oddział, który miał przybyć z odsieczą, armia orków rozpadła się na skutki wewnętrznych waśni. Wojska Imperium i sprzymierzone oddziały władców tych księstw, przez które usiłowali przejść zielonoskórzy, zmiotły rozproszone siły orków i goblinów. Mortensholm została prawie zupełnie zrujnowana, a Norsowie, którym udało się przeżyć zawieruchę, byli zbyt nieliczni, aby odbudować miasto. W związku z tym w 2423 roku KI Sven Mortenson, potomek Mortena Jednookiego sprzedał Mortensholm grafowi Edricowi Steinkuhlerowi, nie posiadającemu ziemi szlachcicu z Midlandu, który przybył tu wraz z żołnierzami Imperium. Zdobywszy sławę i pomnożywszy swój majątek, książęta Steinkuhlerowie odbudowali miasto i ponownie otworzyli wiodący tędy szlak handlowy.

Dziś Mortensholm jest warownym, średniej wielkości miastem. Książęta skupili uwagę na podporządkowywaniu sobie doliny rzeki Yetzin, która wciąż nękana jest przez bandytów, a czasem również przez gobliny. Prawdopodobnie w czasie ostatniego najazdu orków dolina została skażona przez Chaos. Kupieckie karawany na Szlaku Mroźnych Kłów zagrożone są natomiast przez zwierzolutdzi i gorsze nawet istoty. Utracono kontakt z niewielką kolonią leśnych elfów w Sith Fascuine, które przedtem, zgodnie z zawartym traktatem, czuwały nad bezpieczeństwem południowej części szlaku, gdzie droga przechodzi przez lasy.

W 2430 roku KI Wielki Marszałek Imperium Hetzer podjął bezprecedensowy krok, wysyłając do Mortensholm trzy oddziały wojska, których dowódcą został książę Steinkuhler. Siły te, połączone z własnymi oddziałami księcia, miały gwarantować bezpieczeństwo handlu na Szlaku Mroźnych Kłów.

W Księstwach Granicznych istnieje duże zapotrzebowanie na doświadczonych żołnierzy najemnych, broń, wyposażenie wojskowe, a także wyroby przemysłowe wszelkiego rodzaju. W Kreutzhofen można kupić skóry i futra z Gór Czarnych, podobnie jak egzotyczne przedmioty z Arabii i Kitaju, wśród których są również takie, którymi oficjalnie w Imperium handlować nie wolno. Pomimo podejmowanych przez Steinkuhlera prób podbicia obszarów otaczających Szlak Mroźnych Kłów, podróże z Kreutzhofen do Mortensholm są nadal bardzo ryzykowne. Oprócz nie do końca wyjaśnionego pojawienia się istot Chaosu po inwazji orków, lasy i stoki doliny Yetzin są schronieniem dla bandytów, wilków, goblinów i wielu innych niebezpiecznych istot. Jedynie duże i dobrze uzbrojone karawany kupieckie mogą bez obaw przebyć tę drogę.

KREUTZHOFEN DZISIAJ

Przygody zawarte w tym dodatku rozgrywają się około roku 2515 KI, po kulminacyjnych wydarzeniach kampanii „Wewnętrzny wróg”. Obecnie panuje cesarz Heinrich I, następca Karla-Franza. Wissenlandem natomiast od 2513 włada brabina Etelka Pfeifraucher. Przejęła ona władzę po swoim dziadku Brunonie, ponieważ jej ojciec, a syn Brunona, zmarł w 2508 KI. Wissenland powiązany jest z państwem-miastem Nuln rządzonego przez brabinę Emmanuelle Krieglitz-Untermensch, cesarzową, żonę Heinricha I.

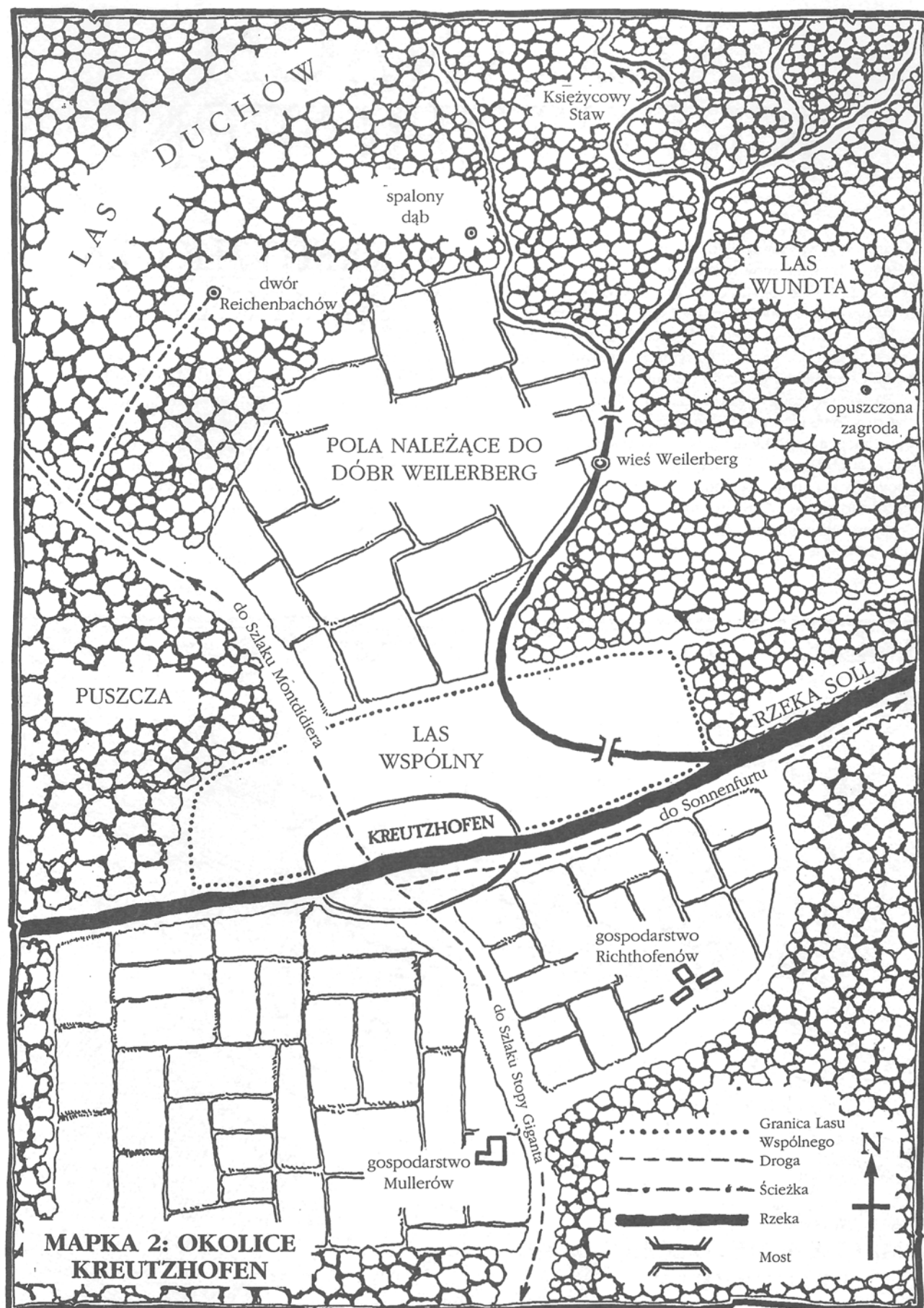
Możesz z łatwością przenieść te przygody w lata poprzedzające rok 2515, na przykład po to, żeby wprowadzić bohaterów do kampanii „Wewnętrzny wróg”. Musisz jedynie zmienić kilka imion i trochę szczegółów.

Obecnie Kreutzhofen jest miastem dość ruchliwym i za-możnym. Po ponownym zjednoczeniu Imperium większość handlu z Bretonią skupia się na szlaku wiodącym przez Jo-uinard, Helmgard i Bogenhafen, będącym znacznie krótszą drogą do Altdorfu i rzeki Reik. Niebezpieczeństwa czyhające w dolinie Yetzin spowodowały ograniczenie handlu na Szlaku Mroźnych Kłów. Wysiłki zmierzające do oczyszczenia doliny z potworów wciąż nie przynoszą rezultatów. Wymiana handlowa z Tileą jest w miarę korzystna. Słysza-no jednak wieści o wiszącej w powietrzu wojnie pomiędzy

państwami-miastami północy, oraz o pojawieniu się skave-nów w tunelach w pobliżu Alimento. Te pogłoski, a także wiele innych okoliczności powodują, że mimo swojego strategicznego położenia Kreutzhofen nie stało się zbyt wielkim i znaczącym miastem. Podczas gdy siły militarne w Mortensholm zwiększyły się, w Kreutzhofen drastycznie zmalały. Obecnie pozostała tu tylko garstka żołnierzy pod dowództwem kapitana Trottela. Są oni zmęczeni nudą i brakiem zajęć. Miasteczko znajduje się pod kontrolą wy-znaczonego przez hrabiów Pfeifraucherów urzędnika – dor-frichtera. Czuwa on nad pobieraniem ciężących na mie-szkańcach podatków, a także celi. Jest on również odpow-iedzialny za przestrzeganie prawa i porządek w mieście. W razie potrzeby dorfrichter może wezwać na pomoc woj-sko, lecz siły straży miejskiej zazwyczaj wystarczają. Kilku mieszkańców Kreutzhofen posiada własne domy, inni są lokatorami w domach należących do Pfeifraucherów, a ad-ministrowanych przez dorfrichtera. Wielu miało własne do-my lub sklepy, wykupione teraz przez miejscowego boga-cza Josefa Gieriga. Temu sprytnemu przedsiębiorcy w mo-mencie obalenia Reichenbachów udało się nabyć wszystkie dzierżawy, należące do tego rodu. Teraz Gierig jest posia-daczem dużej części posesji w Kreutzhofen.

Życie w Kreutzhofen jest spokojne, wolne od społecznych wstrząsów. Miasteczku nie zagrażają też żadne potwory. Ludzie prowadzą swoje interesy we względnie spokoju i pomyślności. Są tolerancyjni, liberalni i grzeczni. Mie-szkańcy Kreutzhofen są przedstawieni bliżej w następnym rozdziale.





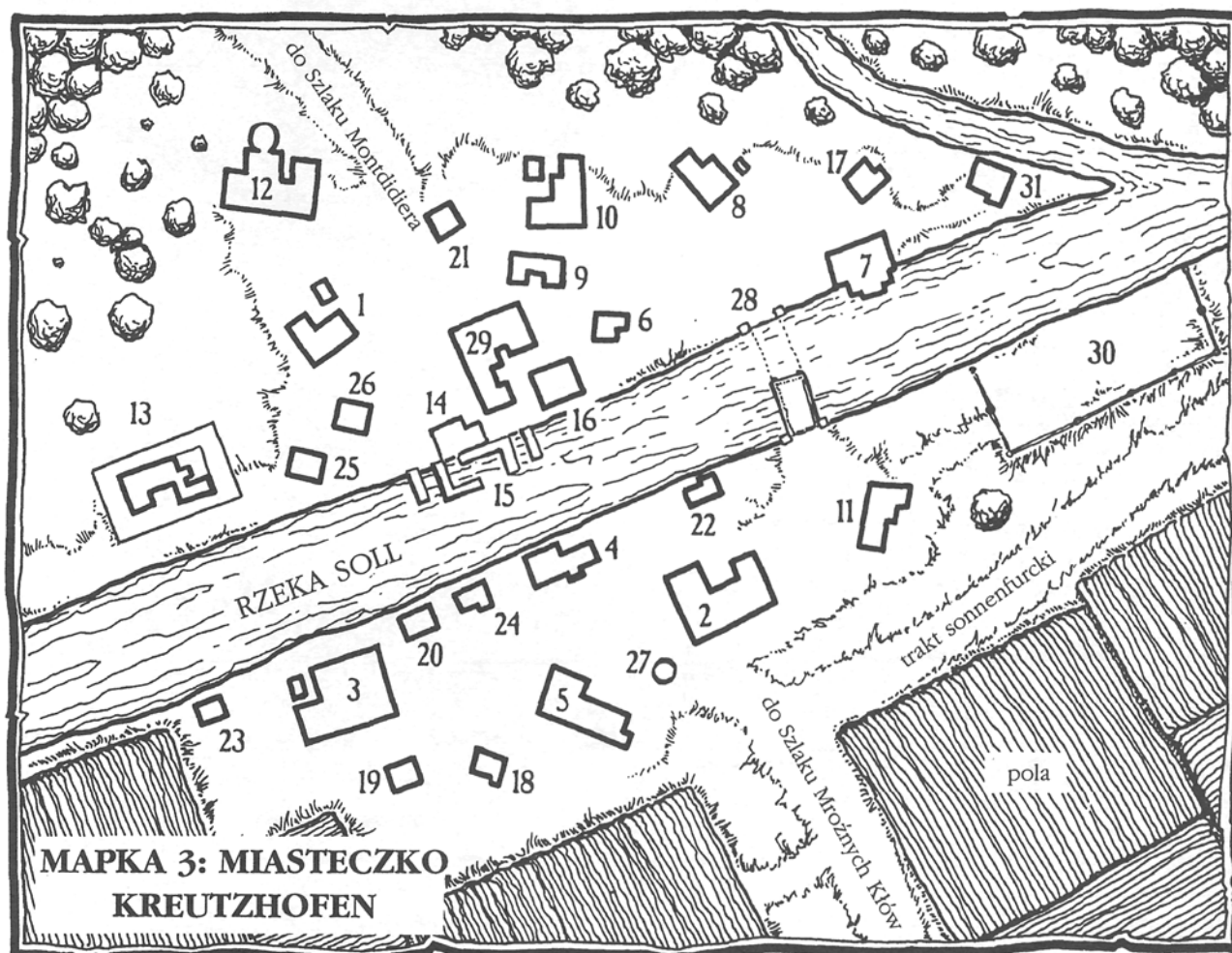
ALMANACH KREUTZHOFEN

Rozdział ten zawiera wszelkie informacje dotyczące mieszkańców i budynków w Kreutzhofen i w pobliskiej wiosce Weilerberg, a także lokalnych świąt i obyczajów. Szczegółowy opis mieszkańców znajdziesz w rozdziale *Charakterystyki*, zamieszczonym na końcu książki. Tutaj wymienione są tylko te postacie, z którymi bohaterowie mogą mieć do czynienia na co dzień. W umieszczonych w tym rozdziale opisach budynków wymieniono jedynie szczególne wartościowe lub ciekawe przedmioty. Nie ma w tej książce miejsca na dokładny opis zawartości wszystkich budynków w obu miejscowościach. Jeżeli bohaterowie będą próbowali włamać się do jednego z domów, będziesz musiał sam zdecydować, czy w środku znajdują się oszczędności życia lub kosztowności jego lokatora.

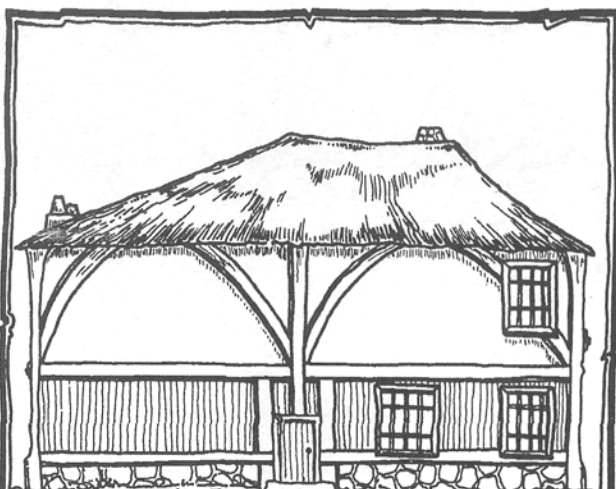
KREUTZHOFEN (MAPKA 2 i 3)

1. Doktor Entesang (mapka 5)

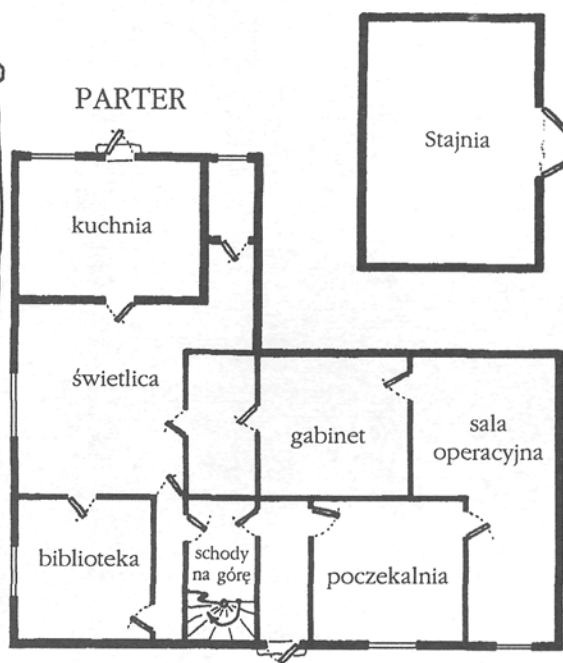
Doktor Jakob Entesang przyjmuje w swoim gabinecie od drugiej do piątej po południu. Nigdy nie zaprasza nikogo do innych części domu, gdzie okna są cały czas zasłonięte. Bardzo trudno jest wciągnąć doktora w rozmowę. Możliwe jednak, że graczom się to uda, a wówczas dowiedzą się, iż praktykował on niegdyś w Marienburgu. Jest to prawda, lecz Entesang przebywał tam krótko (2509-2511 KI). Musiał



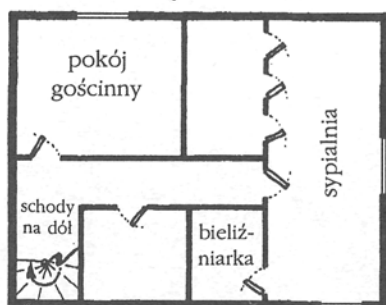
MAPKA 3: MIASTECZKO
KREUTZHOFEN



WIDOK Z ZEWNĄTRZ



PIĘTRO



Skala w metrach

MAPKA 5: DOM DOKTORA

uciekać z miasta gdy odkryto, że prowadził niezgodne z prawem badania anatomiczne. Przeprowadził się do Middenheim (2512-2513 KI), a w końcu na początku 2513 roku przybył do Kreutzhofen. W rejestrach świątyni Ulryka w Middenheim (bardzo trudno dostępnych) doktor widnieje jako podejrzany o nekromancję. Dociekliwa osoba może ponadto dowiedzieć się, że doktor używał wielu nazwisk. W Marienburgu posługiwał się swoim autentycznym – Schachtel, w Middenheim natomiast znany był jako Schneider. Wierny sługa Entesanga, Igor, przebywa w sekretnym laboratorium w ruinach dworu Reichenbachów. Aby poznać więcej szczegółów na ten temat, patrz *Kłątwa Reichenbachów*.

Nocami doktor wymyka się potajemnie ze swojego domu w miasteczku, aby prowadzić przerażające eksperymenty, zmierzające do stworzenia sztucznego życia. Dla potrzeb swoich badań zatrudnił Borysa Hipplera, porywacza zwłok.

W domu Entesanga nie ma żadnych śladów, które mogłyby świadczyć o prowadzonych przez niego doświadczeniach. W zamkniętym kufrze stojącym w jego gabinecie znajdują się komponenty do różnych czarów: małe srebrne kluczyki (*Otwarcie*), małe dzwoneczki (*Magiczny alarm*), skórzany worek z kawałkami żeber goblinoida (*Wywołanie niechęci*) itp. Jedynie zawartość kufru wskazuje na to, że doktor posiada umiejętności magiczne – nikt o tym nie wie. Doktor posiada konia i wóz, które trzyma w niewielkiej stajni na tyłach domu. Oficjalnie służą one do wizyt lekarskich w Weilerbergu, ale są również przydatne przy przewożeniu do laboratorium ciał dostarczanych przez Hipplera.

2. Gospoda „Pod Czarnym Orłem” (mapka 6)

W gospodzie może jednocześnie przenocować najwyżej dwadzieścia osób. Są tu cztery pokoje jednoosobowe, cztery dwuosobowe i niewielka wspólna sala, mogąca pomieścić osiem osób. Właścicielem jest Johann Silber, były żeglarz, bardzo lubiany przez mieszkańców Kreutzhofen. Miejscowi żartują sobie, że był on niegdyś piratem. Tę zmyśloną historię opowiadają często przyjezdnym, obracając ją później w żart. „...był zastępcą Czarnego Jacka” powiadają, nawiązując do haniebnej postaci bretońskiego pirata, straconego w Brionne w 2512. Wydaje się, że Johann niezbyt dobrze czuje się w tej „przyszywanej” roli (pomyślny test I pozwoli bohaterowi to wykryć), chociaż sam się śmieje z podobnych żartów.

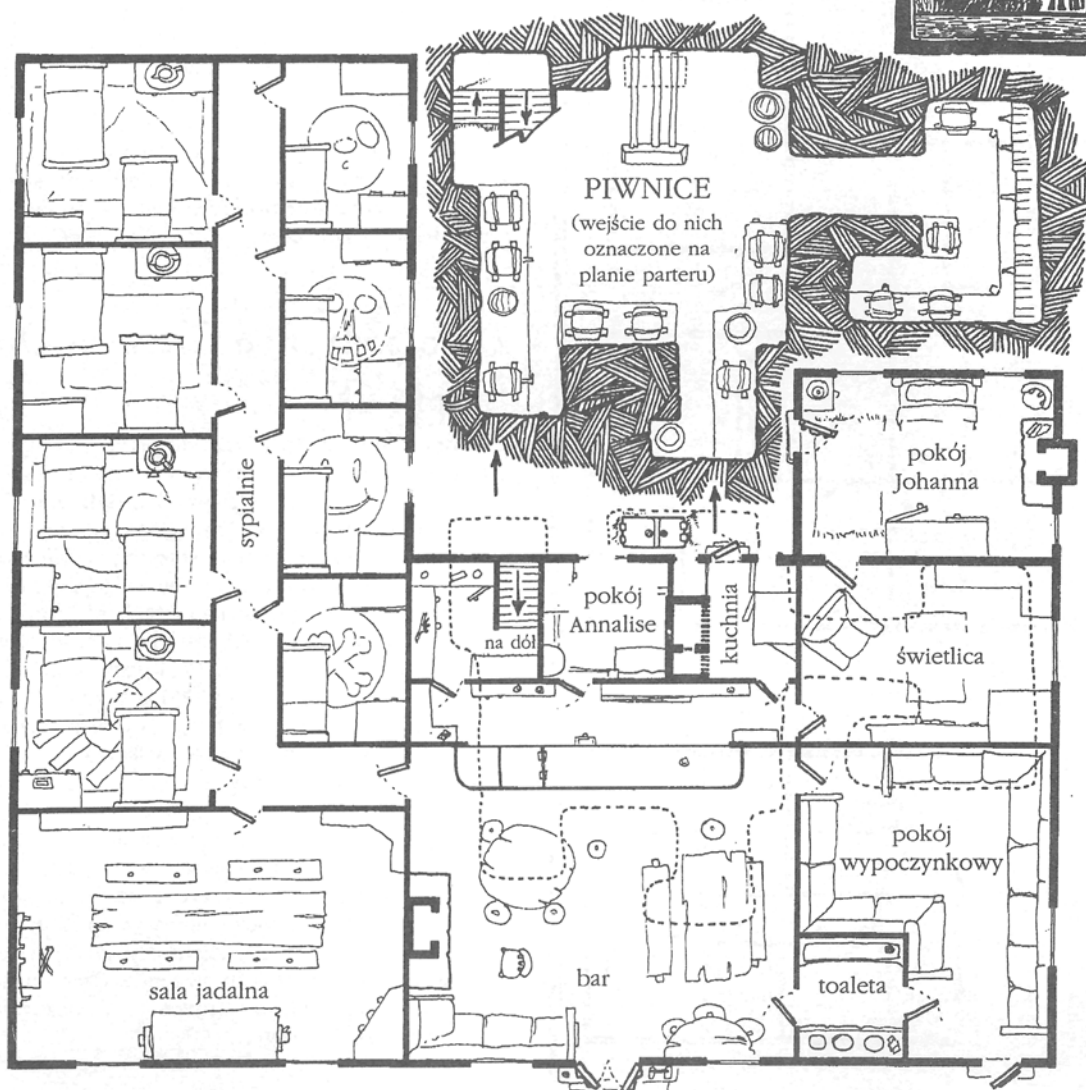
Barmanka Annalise Hoffer mieszka na stałe w gospodzie, co jest przyczyną wielu miejscowych plotek. Oprócz niej mieszka tu jeszcze dwóch rezydentów: Anders Weber i Gerhardt Stutzer. Za niewielkie wynagrodzenie pomagają oni Johannowi w gospodarstwie, przetaczają beczki, sprzątają i wykonują inne tego typu prace. Czasami pracują na nabrzeżu, gdy przybijają tam barki, a w lecie zatrudniają się przy pracach polowych.

W gospodzie „Pod Czarnym Orłem” nocleg ze śniadaniem kosztuje 14/- za pokój jednoosobowy, 12/- za łóżko w pokoju dwuosobowym, a 4/- za osobę w pokoju wspólnym. Cena obiadu wynosi 8/6, a kolacji 6/-. Stołuje się tu

MAPKA 6: POD CZARNYM ORŁEM



Skala w metrach



niewiele osób, toteż zaopatrzenie w żywność, nawet niedużej grupy gości, może być dla Johanna problemem. Posiłki przygotowuje Britt Stoltenberg. Jedzenie jest proste, ale zawsze bardzo smaczne. W Kreutzhofen piwo warzy Andreas Saufer. Odkąd Benito Sangiovesi został z powodu choroby zmuszony do chwilowego zamknięcia swojej restauracji, stałymi bywalcami „Pod Czarnym Orłem” stali się syndykaliści z Tilei. Smakuje im tutejsze jedzenie.

3. „Pod Żeglarzem” (mapka 7)

Jest to zajazd oferujący usługi na nieco wyższym poziomie niż „Czarny Orzeł”. Należy do Ralfa Grossa, którego rodzina żyje w Kreutzhofen od trzech stuleci. Większość posiłków przyrządza jego żona Ewa, synowie Edgar i Konrad pomagają w gospodarstwie. Na stałe mieszka tu pracujący w nocy strażnik miejski Thomas Schutz. Jego dwa świetnie wyszkolone psy obronnezymane są w budzie na zewnątrz. Atakują ludzi tylko na rozkaz. Jako stały klient Schutz płaci połowę ceny za napoje i posiłki. Oprócz strażnika mieszka tu również przesympatyczna babka Ralfa, jedna z największych (obok Gretchen Klatsch i Gudrun Mangel) plotkarek w mieście.

Brat Ralfa, Borys, członek straży, pracuje tu wieczorami jako barman. Etelka Schmidt, młoda córka miejscowego majstra Nikolausa rozpoczęła niedawno pracę jako pomocnica Ewy w jej codziennych zajęciach: gotuje, zmienia pościel itp. „Pod Żeglarzem” jest osiem pokoi jednoosobowych w cenie 17/6 i dziesięć dwuosobowych za 14/– (ze śniadaniem). Obiad kosztuje 10/–, a kolacja 7/6. Są tu również trzy duże apartamenty, mogące pomieścić po cztery osoby. Często jest to bogaty kupiec, jego ochroniarz i pacholek. Cena noclegu w apartamencie wynosi 30/– (ze śniadaniem). Jest tu również dość duży salonik, wynajmowany czasem przez grupy kupców.

„Pod Żeglarzem” zatrzymują się podróżnicy i przybyscy do Kreutzhofen handlarze, podczas gdy miejscowi preferują raczej „Czarnego Orła”. Niedawno Ralf Gross, ku niezadowolaniu miejscowego piwowara Andreasa Saufera, zamówił kilka beczek Bugman Ale w browarze firmy w Wusterburgu. Wprawdzie Gross serwuje również piwo Saufera, lecz wielu miejscowych zagustowało w Bugmanie, co jest dla piwowara prawdziwą zgryzotą.

4. Browar Saufera

Andreas Saufer i jego żona warzą piwo, sprzedawane okolicznym mieszkańcom, jak również handlarzom z Mortensholm. Konkurencja importowanego Bugmana zachwiała ich pozycję na miejscowym rynku. Dzięki temu, że są posiadaczami głębokiej piwnicy utrzymującej zimno przez cały rok, Sauferowie mogą na szczęście zarobić kilka dodatkowych groszy przechowując wino i sery wytwarzane przez miejscowych chłopów. Sauferowie są szczęśliwym małżeństwem, jednak mają problemy ze swoim synem Emmerichem, który spędza wiele czasu z Hansem Artblantem, uznawanym powszechnie za „złe towarzystwo”. Hans nauczył chłopca kilku złodziejskich sztuczek, a ostatnio

namówił go nawet, aby odciął sakiewki kilku tileańskim kupcom i żeglarzom. Sauferowie wprawdzie o tym nie wiedzą, lecz martwią się samym faktem, że ich syn przestaje z Hansem.

5. Stajnie i kuźnia

Stajnia należąca do Wiktora Schmidta przyjmuje konie i muły przybyszące do Kreutzhofen ze wszystkich stron świata. W razie potrzeby Schmidt może także udostępnić wóz lub dwa. Wiktor to także miejscowa „złota rączka” – potrafi podkuć konia, naprawić lub zrobić uprzęż, a nawet wykonać proste narzędzia. Wiktor ma dwóch braci, bliźniaków Jakoba i Nikolausa. Jakob mieszka i pracuje w Weilerbergu.

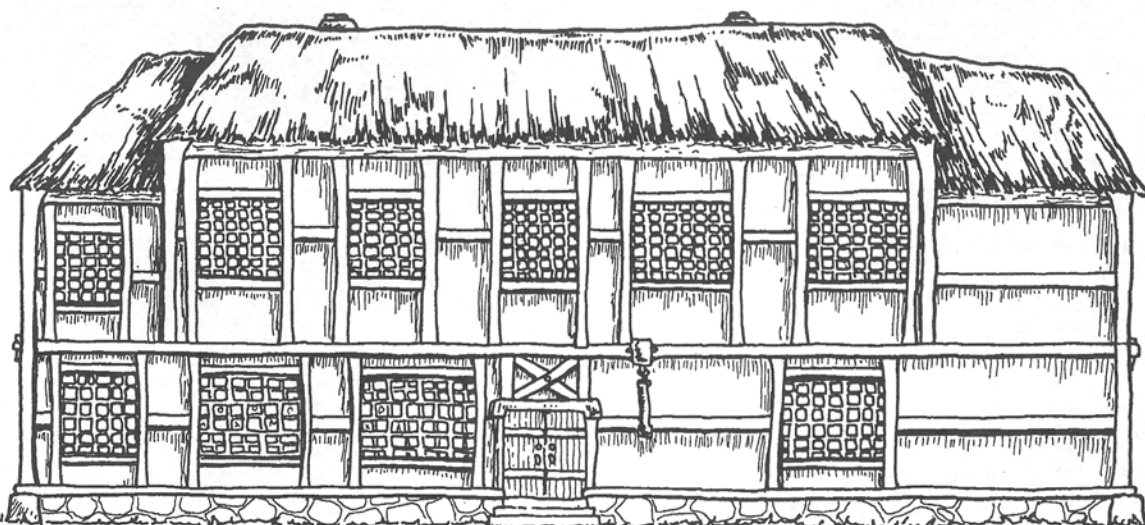
W zeszłym roku Wiktor udał się do Miragliano, aby uporządkować sprawę swoich krewnych. W czasie przedłużającego się pobytu w Tilei poznał swoją żonę Carmen, absolutną piękność, w której jest głęboko zakochany. Dzięki umiejętności czytania i pisania, a także talentowi do prowadzenia interesów, okazała się ona bardzo dobrym doradcą zarówno w życiu prywatnym, jak i w interesach. Większość mężczyzn w Kreutzhofen uważa Carmen za najpiękniejszą kobietę w mieście.

6. Sklep (mapka 8)

Miejscowy sklep prowadzony jest przez siostry Brunhildę i Selenę Diesedorff. Przejęły interes w 2507, gdy ich kuzyn Helmut przeszedł na emeryturę z powodu choroby. W zeszłym roku Helmut zmarł. Siostry mieszkają w Kreutzhofen dopiero od ośmiu lat. Przybyły z Nuln i uważane są przez niektórych starszych mieszkańców za obce. Ogólnie są jednak akceptowane i stały się ważnymi postaciami miasteczkowego życia. Umiejętne zarządzanie sklepem przez Brunhildę gwarantuje obu siostrąm dość duże dochody.

Sklep dysponuje wyjątkowo szerokim asortymentem towarów. Dodaj 20% szans na znalezienie w nim jakiegoś szczególnego przedmiotu. Nie sprzedaje się tu artykułów specjalistycznych, takich jak broń, zbroje, składniki do czarów. Jest jednak niewielki wybór sztyletów, proc, pasów i kijów. Brunhilda była niegdyś zamężna, lecz małżonek opuścił ją dla kitajskiej tancerki. Dzielna kobieta sama wychowała syna Gunthera, który pomaga jej w sklepie. W tajemnicy przed matką spędza on wiele czasu wśród tileańskich syndykalistów, którzy imponują mu swoimi przechwałkami i rzutkością. Uduje przed nimi, że jest uczniem reketera zatrudnionym w jakiejś tileańskiej organizacji. To fantazjowanie może go kiedyś wpędzić w duże kłopoty.

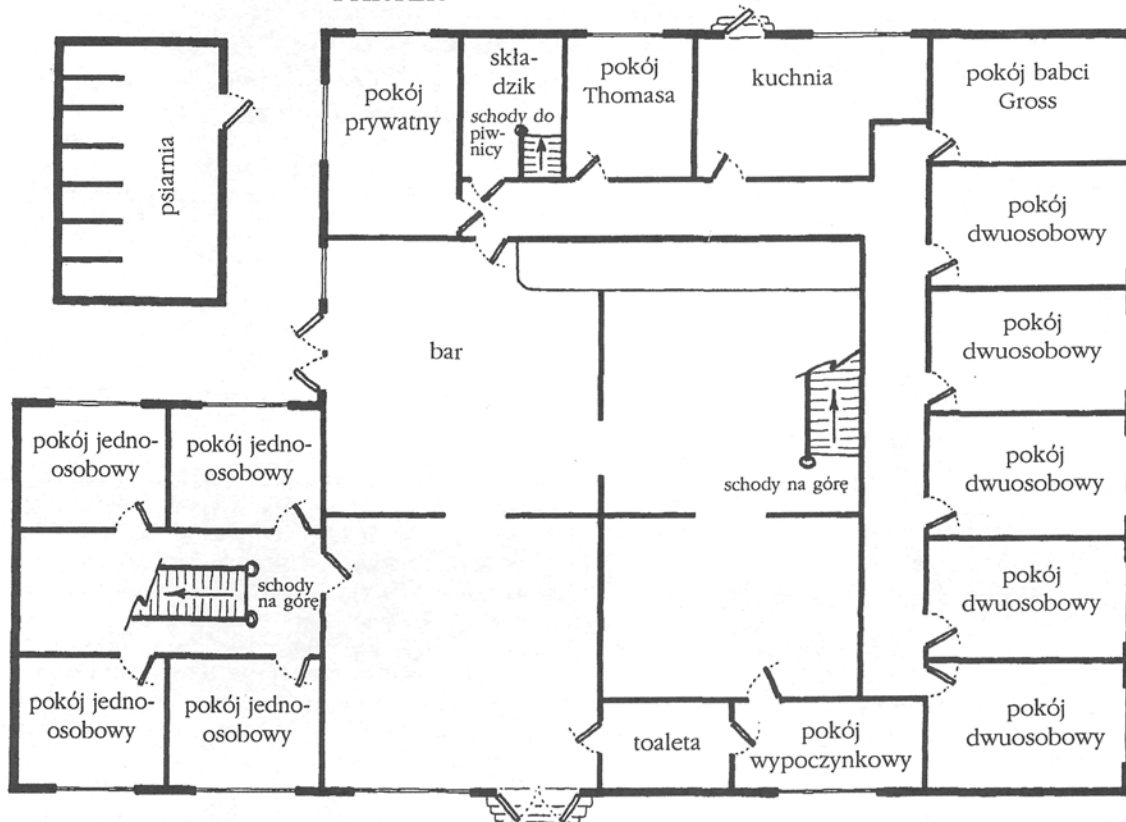
Selena jest zupełnie inna niż jej siostra – spokojna, cicha i trochę jakby „nie z tego świata”. W tajemnicy przed Brunhildą zaleca się do niej Jakob Schmidt. Gdyby siostra odkryła ich romans, prawdopodobnie uczyniłaby ich życie koszmarem.



**MAPKA 7:
POD ŻEGLARZEM 1**

WIDOK Z ZEWNĄTRZ

PARTER



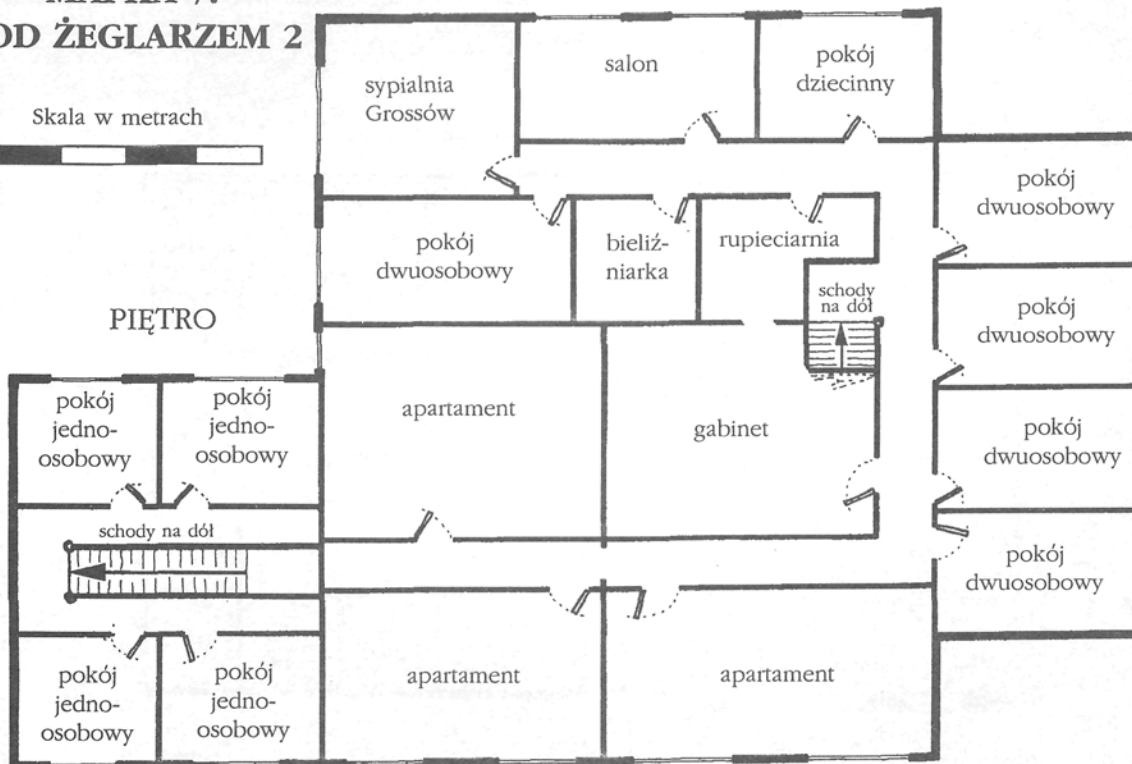
Skala w metrach

**MAPKA 7:
POD ŻEGLARZEM 2**

Skala w metrach



PIĘTRO



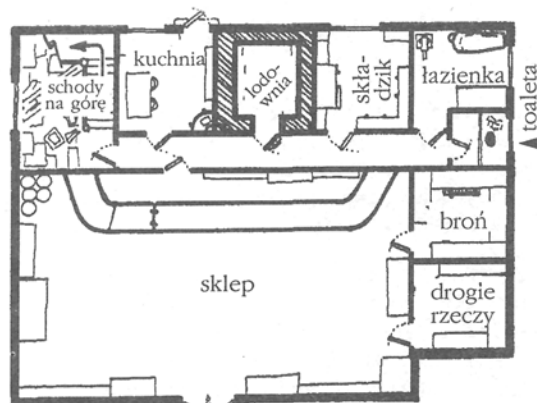
7. Młyn

Kastor Kroeber odziedziczył młyn po ojcu, Kastorze Starszym, gdy ten w 2506 zmarł na dżumę. W dzieciństwie miał wypadek, na skutek którego stał się częściowym kaleką. Zmiażdżona stopa bardzo utrudnia mu wykonywanie nawet najprostszych czynności. Pomaga mu żona Helena, kuzynka Schmidów. Oni również włączają się czasem do pracy. Kastorowi wydaje się jednak, że toczona przez niego walka o utrzymanie młyna jest z góry skazana na klęskę. Jego ułomność, w połączeniu z artretyzmem, którego nabawił się chodząc po lodowatej podłodze, upadający interes, a wreszcie bezdzietne małżeństwo sprawiły, że Kastor jest człowiekiem ponurym, wyglądającym na starego i zmęczonego życiem.

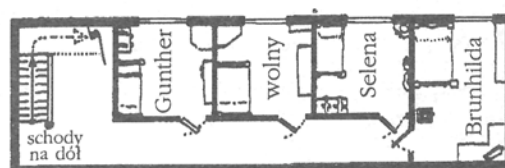
8. Piekarnia

Aż do przybycia do Kreutzhofen Armanda Boulangiera w 2511 chleb wypiekano w domach. Nowo przybyły kupił starą piekarnię, porzuconą przez poprzedniego właściciela podczas ostatniego najazdu goblinów. Obecnie robi świetny interes handlując z mieszkańcami i przejeżdżającymi przez miasto obywatelami. Armand dostarcza pieczywo do tileńskiej restauracji, a także do obu zajazdów. Dla nabywców z Mortensholm pieczone nie lubiane przez siebie, twarde, żytne chleby. Wesoły, pełen życia Bretończyk i jego żona Dominique są bardzo lubiani przez mieszkańców miasteczka. Ich bliźniaki, Alain i Jean-Paul, uważane są

MAPKA 8: SKLEP



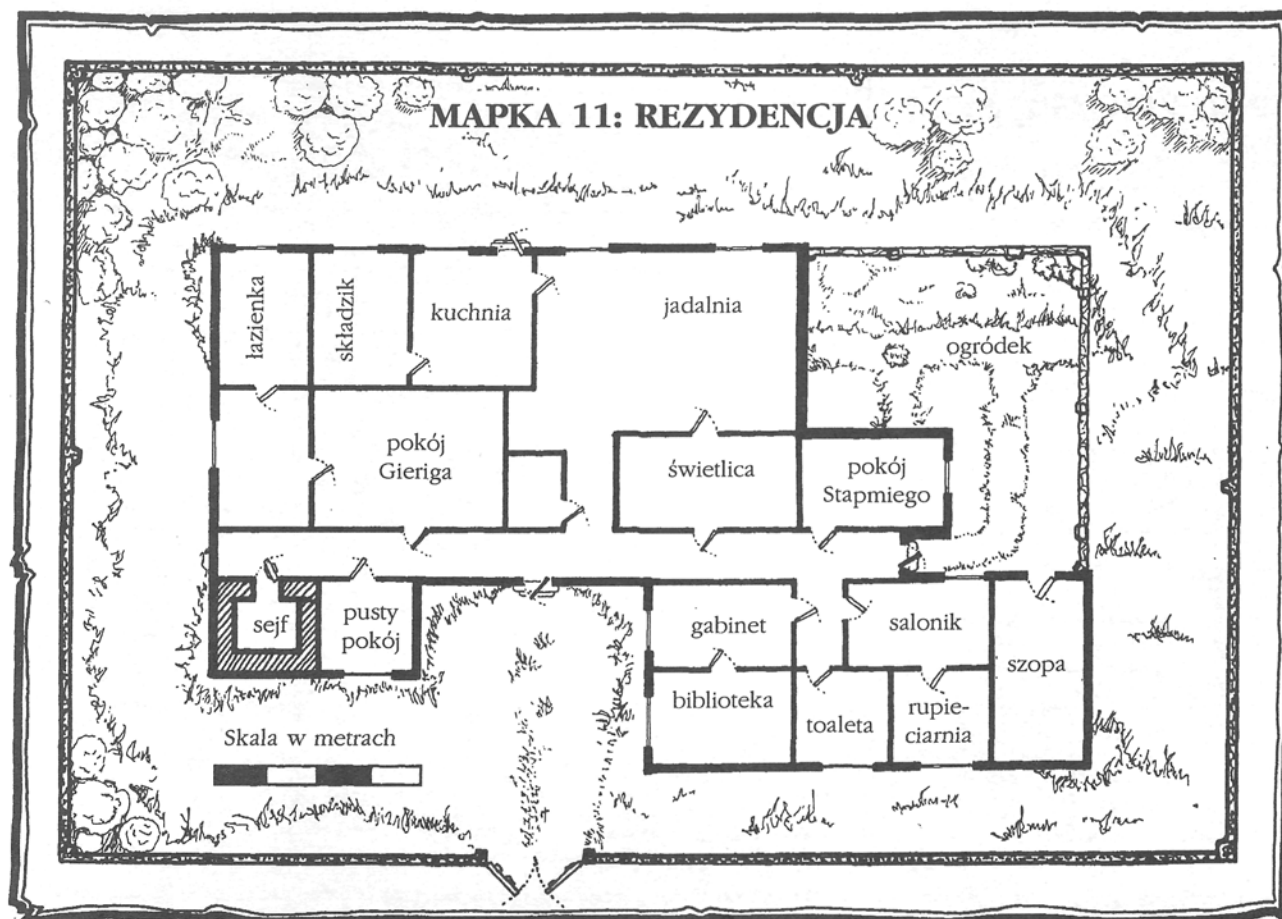
PARTER



PIĘTRO

Skala w metrach





NIERUCHOMOŚCI JOSEFA GIERIGA

Młyn: Kastor Kroeberg został zmuszony do zaciągnięcia u Gieriga pożyczki pod zastaw 25% swojej własności. Jeżeli w ciągu roku nie zdoła zwrócić długu, na co wszystko wskazuje, Gierig stanie się posiadaczem 25% udziałów w młynie.

Piekarnia: Opuszczona w czasie najazdu goblinów powróciła do rąk Pfeifraucherów, od których odkupił ją Gierig. Armand dzierżawi od niego zakład, lecz specjalna klauzula zawarta w umowie daje właścicielowi możliwość niezapowiedzianego wyeksmitowania Bretończyka.

Dom artystów: Kupiony od rodziny Lindenthalów, oddany jest Asterellionowi w roczną dzierżawę. Umowa zawiera podobną klauzulę jak w przypadku piekarni.

Rezydencja: Kupiona przez Gieriga zaraz po przybyciu do Kreutzhofen w 2506 roku.

Przystań: Sprawa własności przystani jest dość skomplikowana. Teoretycznie należy ona do Pfeifraucherów, a kontrolowana jest przez dorfrichtera. Dzierża-

wi je za symboliczny czynsz wdowa po retmanie. Jednak Gierig wykupił wszystkie przyległe budynki, łącznie z domem Gretchen. Kontroluje więc ruch barok przybijających do brzegu w Kreutzhofen. Nie wykorzystał on jednak jeszcze potencjalnej władzy, jaką mu to daje.

Restauracja: Gierig jest jej współwłaścicielem, do spółki z Sangiovesim. Chociaż nie lubią się nawzajem, a Sangiovesi oszukuje współnika, każdy z nich posiada 50% udziałów w przedsięwzięciu.

Dom Dralla: Kupiony od Helmuta Dralla, zmarłego w zeszłym roku hazardzisty i spekulanta. Wdowie po nim i ich córce Petrze grozi eksmisja, jeżeli nie zdołają opłacić wygórowanego czynszu wyznaczonego przez nowego właściciela, a dziewczyna odrzuci nie mile jej awanse Gieriga.

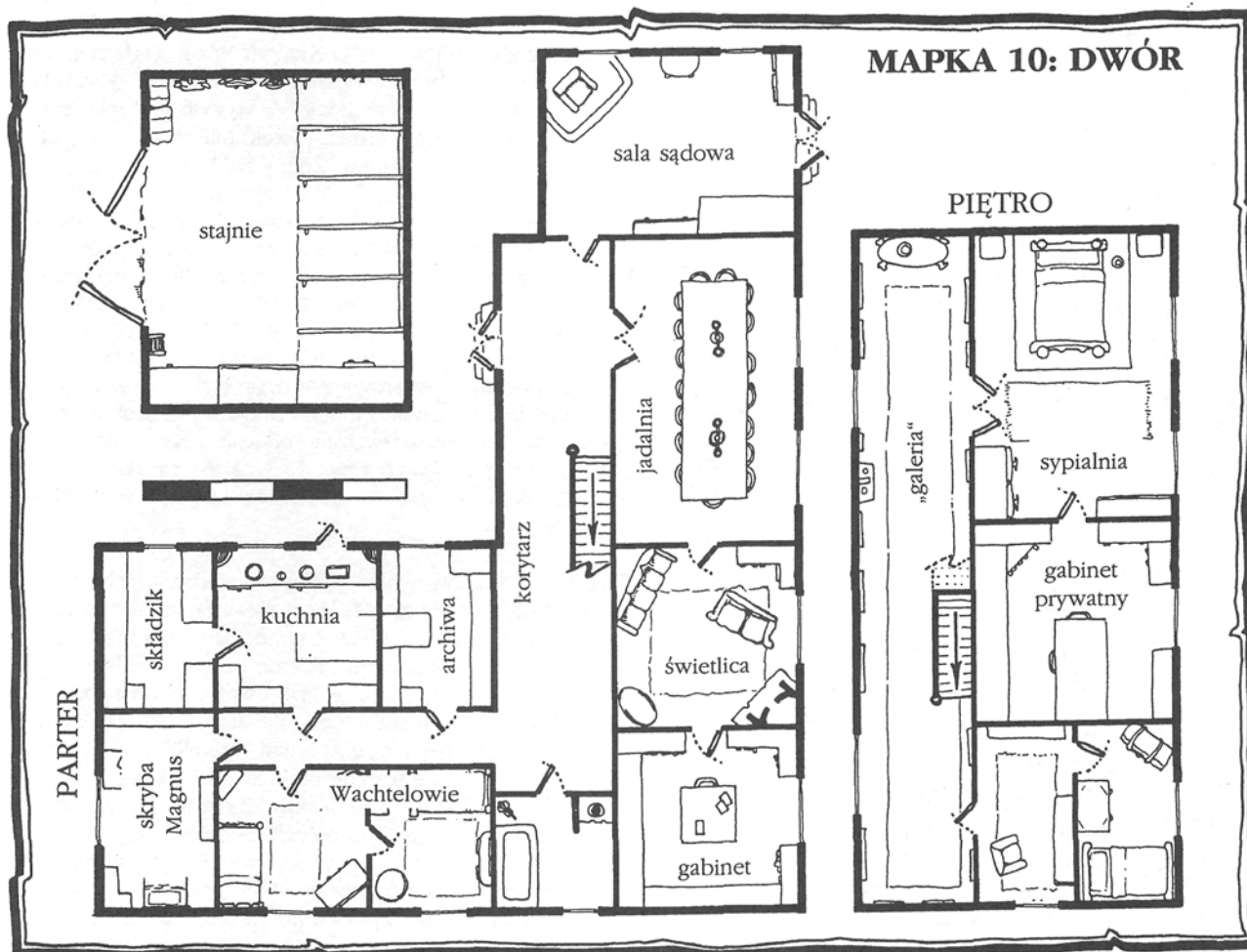
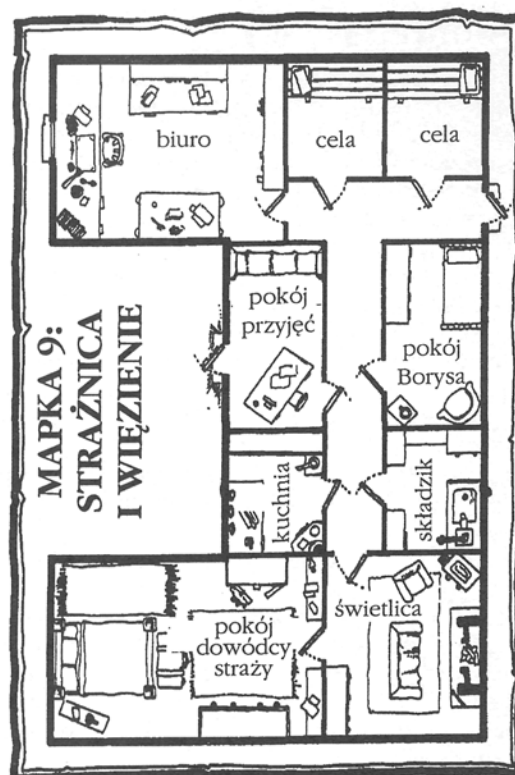
Dom Kruppela: Kupiony przez Gieriga po epidemii dżumy. Obecnie wynajęty starszemu mężczyźnie, utrzymującemu się z wojskowej emerytury.

za bardzo grzeczne i dobrze wychowane dzieci. Armand ma romans z miejscową ślicznotką Britt Stoltenberg, której bracia niechybnie dokoniliby na nim linczu, gdyby ich związek wyszedł na jaw.

9. Strażnica i więzienie (mapka 9)

Straż odpowiedzialna jest za utrzymanie porządku w mieście. W strażnicy znajduje się kilka cel, w których przetrzymywane są osoby oskarżone o poważniejsze przestępstwa, dopóki ich sprawa nie zostanie przygotowana. Potem wysła się je do Wusterburga lub Nuln.

Dowódca straży Hugo Becker dzieli budynek z Borysem Grossem, gdy ten nie jest zajęty „Pod Żeglarzem”. Inny pełnoetatowy członek straży, Kaspar Erdheim, mieszka ze swoją matką Gretchen. Stawia się w strażnicy tylko na specjalne wezwanie. Ta mała grupka jest w stanie sprostać wszystkim codziennym problemom w Kreutzhofen. Zwykle nie są to jednak sprawy poważniejsze niż odszukanie zaginionego dziecka czy uspokojenie hałasujących wieczorem pijaczków. W razie poważnego zagrożenia społeczności Hugo ma prawo powoływać nowych członków straży.



10. Dwór (mapka 10)

Ten imponujący budynek nie jest właściwie dworem, bowiem tytuł ten przysługuje ruinom rezydencji Reichenbachów. Mieszkańcy, chcąc zapomnieć o istnieniu tego rodu, tak jednak popularnie nazywają budowlę. Mieszka tu dorfrichter, wyznaczony przez hrabiów Wissenlandu urzędnik czuwający nad sytuacją w miasteczku. Sigismund Klippel jest jednym z najważniejszych ludzi w mieście. Do jego obowiązków należy między innymi nadzór nad dowódcą straży i ściąganie podatków. Klippel to uczony, lubiący spędzać wolny czas na czytaniu i pisaniu listów do innych uczonych mieszkających w Imperium, Tilei i Bretonii. Interesuje się wszelkimi egzotycznymi przedmiotami przywożonymi do miasteczka z dalekich krain. Posiada w domu sporą kolekcję antyków i starych przedmiotów. Wiele wysiłku kosztuje go powstrzymywanie swojej gospośni Leni Wachtel przed wyrzuceniem ich wszystkich na śmietnik.

W czasie przechadzek po mieście prawie zawsze towarzyszy dorfrichterowi potężny i wysoki ochroniarz Bruno Wachtel, któremu miejscowi wolą schodzić z drogi. Dzięki połączeniu jego brutalnej siły i uroku osobistego Sigismunda administrowanie miasteczkiem odbywa się bez przeszkód. Klippel może oczywiście wezwać straż, a w razie większego zagrożenia przeprowadzić zaciąg do oddziału pod swoim dowództwem.

Dorfrichter zatrudnia również młodego skrybę Magnusa Dunna, który pomaga mu uporać się z papierkową robotą związaną z zarządzaniem miasteczkiem. Magnus jest chmurnym młodzieńcem, zaczytanym w skrajnie przygnębiających traktatach filozoficznych. Niedawno złożył przypadkową wizytę w Domu Artystów i teraz pławi się radośnie w otchłani beznadziejnej miłości, którą zapalał do Mimi Abelard. Tym bardziej niemożliwej do spełnienia, że trzymanej w absolutnej tajemnicy.

11. Garnizon

Budynek ten zajmuje pompatyczny i absurdalny kapitan Trottel wraz ze swym adiutantem Halsem Rotherem, bratem Berty Saufer. Pozycja Trotella nie jest dokładnie wyjaśniona. Zaczyna świtać mu w głowie, że jakiś urzędnik na dworze Pfeifraucherów uwziął się na niego. Jego poprzednią placówką była położona na wschodzie miejscowość

Immelburg, równie cicha i spokojna jak Kreutzhofen. Bruno Trottel, posiadacz bojowego ogiera i dwóch podjezdźców, zdał sobie sprawę z tego, że jego widoki na zdobycie sławy i honoru są bardzo mizerne. Sfrustrowany kapitan z każdym dniem staje się coraz bardziej napuszony, podkreślając na każdym kroku powagę swojego stanowiska.

Liczebność stacjonującego w Kreutzhofen oddziału drastycznie zmalała. Jedną z przyczyn tego stanu było wysłanie sporego oddziału do Mortensholm, inną udział żołnierzy w poprzedzającej wstąpienie na tron cesarza Heinricha I wojnie domowej. Było to zaledwie rok temu, czyli w 2514.

Teraz w Kreutzhofen pozostał jedynie Trottel i jego adiutant. Listy z prośbami o zwiększenie liczebności garnizonu, wysyłane przez zirytowanego kapitana, nie odnoszą żadnego skutku. Planował on nawet osobiście udać się w tej sprawie do Nuln, lecz zrezygnował ze swojego zamiaru po skonstatowaniu, że jego wyjazd podzieliłby siły militarne miasteczka na pół. Stało się to dla kapitana kolejnym dylematem: czy aby mieszkańcy dadzą sobie bez niego radę w czasie jego podróży do Nuln? Odpowiedź większości z nich zapewne brzmiałaby: TAK.

12. Dom artystów

Dom stał pusty od czasu, kiedy starzy Lindenthalowie, rodzice pisarza Ludo, zmarli w czasie zarazy w 2506. Później Ludo sprzedał go Josefowi Gierigowi. Nowy właściciel dom wyremontował, a potem wynajął. Obecni lokatorzy są doprawdy bardzo dziwną grupą, która wywołała w miasteczku skandal i stała się tematem plotek. Mieszka tu leśny elf z Loren, Asterellion Leafdew. Znany był w Bretonii jako poeta i aktor, a jego zespół Trupa Sylvan odniósł wielki sukces. Asterellion zmęczony się jednak ciągłymi występami i postanowił zrobić sobie roczną przerwę dla „odpoczynku, podreperowania zdrowia i odnowienia artystycznego płomienia”. W rezydencji, jak elf nazywa swój tymczasowy dom, goście są zawsze mile widziani. Daje ci to naprawdę świetną sposobność do stworzenia kilku artystycznych typów o zmiennych, depresyjnych nastrojach. Dwoje z nich to bez mała stali rezydenci. Mimi Abelard jest drobniutką rzeźbiarką z Gisoreux, związaną obecnie z Asterellionem. Ostatnio przywieziono dla niej duży blok tileańskiego marmuru, a we wczesnych godzinach rannych słychać odgłosy wytrwałego kucia.

Jean-Marie Artaud również przybył tu niedawno, aby napisać powieść swego życia. Próbuje nawiązać kontakt z tutejszymi ludźmi, a czasami nawet w noc Angestag przesiaduje w tawernie „Pod Żeglarzem”. Jest on bardzo wrażliwym młodym człowiekiem, którego, jak uważa, nikt nie rozumie, a lubią tylko nieliczni. Ostatnim stałym mieszkańcem „rezydencji” jest tileańska gospodyni Asterelliona, Maria Gambaccini. Te dwie barwne postacie świetnie się rozumieją. Maria nawet próbuje matkować elfowi. On ze swej strony artystycznie się temu opiera, jednocześnie jej na to pozwalając. Gambaccini ma niezbyt wiele wspólnego z innymi Tileańczykami zamieszkającymi w Kreutzhofen. Jest dla nich uprzejma, a oni szepczą o porzuconym przez nią w Remas mężu. Odnoszą się do niej z grzeczną rezerwą,







co dla Tileańczyków nie jest normalne. Asterellion nie jest tak spokojny i niewinny na jakiego wygląda. Obecnie jest agentem elfów z Loren, wyczekującym na nielegalny import elfiej sztuki i artefaktów z Bretonii. Ludzcy bandyci stanowią w Loren coraz większy problem. Niektórzy z nich zabijają elfy dla samej ich biżuterii i innych cennych przedmiotów, które są następnie sprzedawane pozbawionym skrupułów bretońskim kupcom i eksportowane daleko od Loren. Asterellion przygotowuje na ten temat raport. Jeśli nie będzie groziło to ujawnieniem jego prawdziwej działalności, nie będzie się jednak wahał przed zamordowaniem każdego, kto jego zdaniem jest zamieszany w ten nieczyny proceder.

13. Rezydencja Gieriga (mapka 11)

Budynek ten zupełnie słusznie nazywany jest przez miejscowych rezydencją. Z daleka widać, że należy do człowieka zamożnego, któremu powodzi się w interesach. Tutaj właśnie mieszka znienawidzony Josef Gierig wraz ze swoim obmierzłym ochroniarzem, krasnoludem Stappim Thundergutem. Pochodzący z Talabheim Gierig jest kupcem prowadzącym interesy na terenie całego Imperium, jak również w innych częściach świata. Chętnie weźmie udział w każdym przedsięwzięciu mogącym przynieść dochód. Prowadzone przez niego nielegalne interesy jak dotąd nie wyszły jeszcze na jaw. Gierig to skąpy, pozbawiony skrupułów spekulant i paskarz. W ścianie piwnicznej izby zamurował kuferek o potrójnych zamkach, zawierający skrzynkę z tak uwielbianymi przez niego pieniędzmi. Większość posesji w Kreutzhofen należy do niego. Gierig zauważył potencjalne możliwości rozwoju miasteczka, gdy jako handlarz po raz pierwszy przybył tu ze swoimi towarami. W 2506 wykończył wybuch zarazy, aby zakupić liczne nieruchomości za bardzo niską cenę. Potem poszerzył swój stan posiadania, pożyczając mieszkańcom pieniądze pod zastaw ich domów. Mistrzowskie opanowanie sztuki naliczania odsetek sprawiło, że wiele nieruchomości znalazło się w jego posiadaniu. Pomimo protestów mieszkańców, w jego działalności nie można doszukać się niczego niezgodnego z prawem. Dorfichter pozostaje więc bezsilny i nie może podważyć legalności zawieranych przez Gieriga kontraktów.

14. Dom retmana

Funkcję i przywileje retmana Gretchen Erdheim przejęła po swoim mężu Axlu, który utonął w 2509. Jest kobietą twardą, silną, bardzo kompetentną i doświadczoną. Prawie wszyscy mieszkańcy miasteczka lubią ją za energię i pogodę ducha. Gorąco wita przybijające o każdej porze dnia

i nocy statki. Gretchen jest mistrzynią w przyrządzaniu ziołowej herbaty i zabieganiu o każdy grosz, jaki może zarobić na naprawach wykonywanych dla przepływających przez miasto szyprow. W zeszłym roku wybudowała dla jednego z tileańskich kupców barcę *Bella Viaggiatore*. Zarobiła na tym interesie sporą sumę pieniędzy. Ma około 500 ZK, które trzyma w żelaznym kufierku ukrytym pod podłogą swojego warsztatu.

Syn Gretchen, Kaspar, nadal mieszka z matką. Ma nadzieję związać się z Petrą Drall i nie rozumie jej zahamowań. Kaspar jest jednym ze strażników. Ma dobre stosunki z dowódcą straży Beckerem, a mieszkańcy miasteczka uważają go za dającego się lubić, uczciwego młodego człowieka. Na wiosnę i w lecie cierpi na katar sienny. Od miesiąca Sigmarzeit do Vorgeheim ma codziennie 25% szans na atak choroby, a 35% jeżeli atak nastąpił dnia poprzedniego. W miesiącach Nachgeheim i Erntzeit prawdopodobieństwo zachorowania spada do 15% i 25%. W czasie kataru Kaspar ma zmniejszone o -10 **WW, US, I i Zr**.

15. Przystań (mapka 12)

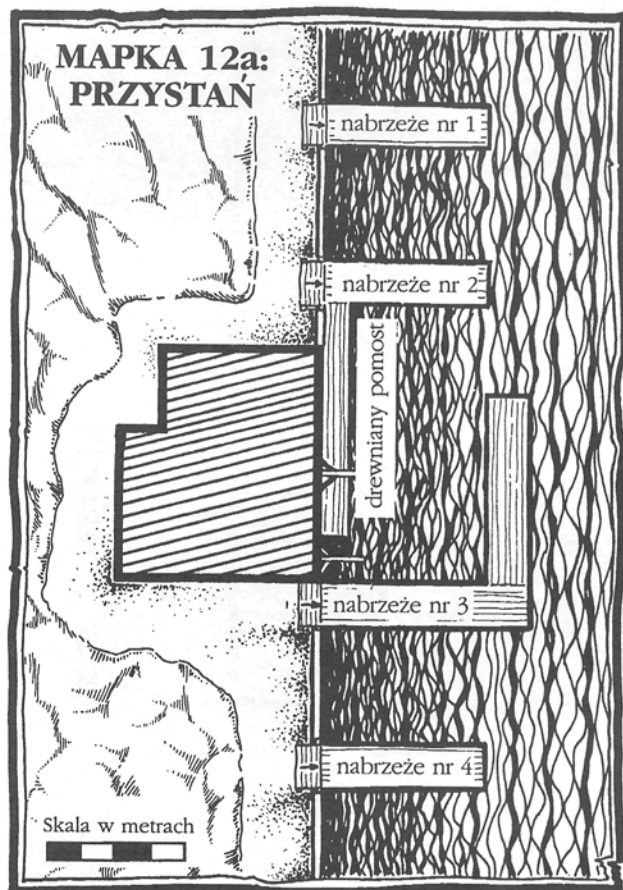
Barki płynące w kierunku Rzeki Ech lub Soll zwykle przybijają tu na dzień lub dwa, czasami na dłużej, jeżeli szyperek czeka na handlarzy z Bretonii, Mortensholm lub skądinąd. Ze względów bezpieczeństwa załogi najczęściej spędzają noc na pokładzie. Thomas Schutz regularnie patroluje przystań, pilnując przy okazji ładunku znajdującego się na statkach, kłopoty zdarzają się więc rzadko. W jakimkolwiek momencie gry do przystani może być przycumowanych 0-5 barek (K6-1).

16. II Taverna Tauro Rosso (mapka 13)

Mieszkańcy nazywają restaurację Benita Sangiovesiego po prostu „Czerwonym Bykiem”, pomimo jej efektownej, tileańskiej nazwy. Przyczyną tego jest wisząca na zewnątrz deska w kształcie głowy byka, pomalowana na czerwono. Czerwony byk jest herbem Cornutich, potężnej rodziny z Miragliano. Odwiedzający zajazd tileańscy kupcy i syndykaliści ze śmiechem patrzą na ten brak szacunku. Mieszkają tu: Benito, jego tileańska żona Eleonora i młodszy brat Guido. W gospodzie jest pięć pokoi jednoosobowych w cenie 15/- za noc i śniadanie oraz cztery dwuosobowe po 12/6 za łóżko. Obiad i kolacja mogą kosztować od 5/- za zwykły dwudaniowy posiłek składający się głównie z makaronu ze szklanką *frizzante*, aż do 5 ZK, albo i więcej, za pierwszorzędną tradycyjną tileańską bankiet z ośmioma lub więcej daniami, trwający zwykle co najmniej 5-6 godzin. Jeśli bohaterowie przejrzą kartę dań, znajdą w niej kilka takich oto typowych, tileańskich potraw, wraz z orientacyjną ceną:

Coniglio Selvaggio alla Cacciatore – zajęc pieczony w oleju z warzywami. Całkiem niezłe. Popularne wśród miejscowych ze względu na niską cenę. 8/-

Anguille del Lago Monticchio – wędzony węgorz marynowany w winie, oliwie z oliwek z cebulą. Dobrze, o ile lubisz węgorze. 10/-



Soffioncini alla Genovese – makaron na ostro podawany z jajkiem sadzonym i warzywami posypanymi tartym serem. Pyszności! 11/-

Pidocchi alla Miragliese Tartufate – rzeczne małże podawane w gęstym sosie z jajkiem, truflami, czosnkiem i pietruszką. Bardzo pożywne. Popularne wśród przybywających tu Tileańczyków. 22/6

Capretto alla spiedo – koźle mięso z rożna z warzywami i korzennymi przyprawami. Dobre w zimne dni. 18/-

Bolliti misti – mieszanka gotowanego mięsa podawana z jajkiem w sosie ziołowym, lepiej nie zastanawiać się, skąd pochodzi część mięsa. Benito przyznaje, że czasami dorzuca do potrawy koninę, lecz lokalna wieść niesie, że w skład dania wchodzi również inne, mniej smakowite ingredience. Miejscowi wolą trzymać się od tego dania z daleka. 7/-

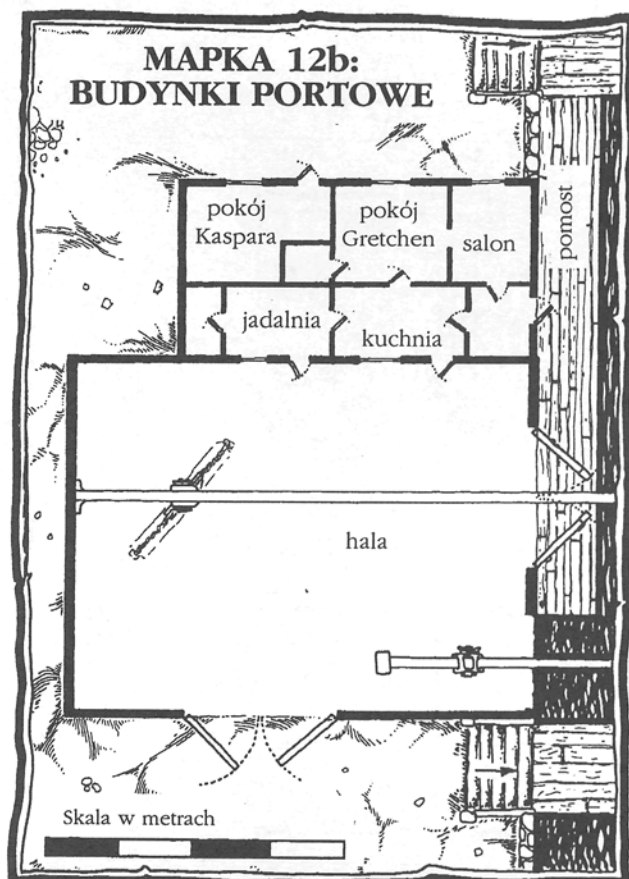
„Il Tauro Rosso” to wesoła, dobrze prosperująca restauracja. Syndykaliści wymienieni w rozdziale *Charakterystyki* nie zawsze są tu obecni, ale jest bardzo prawdopodobne, że w pewnym momencie któryś z nich się pojawi. Inni przyjezdni Tileańczycy stale się tu zatrzymują.

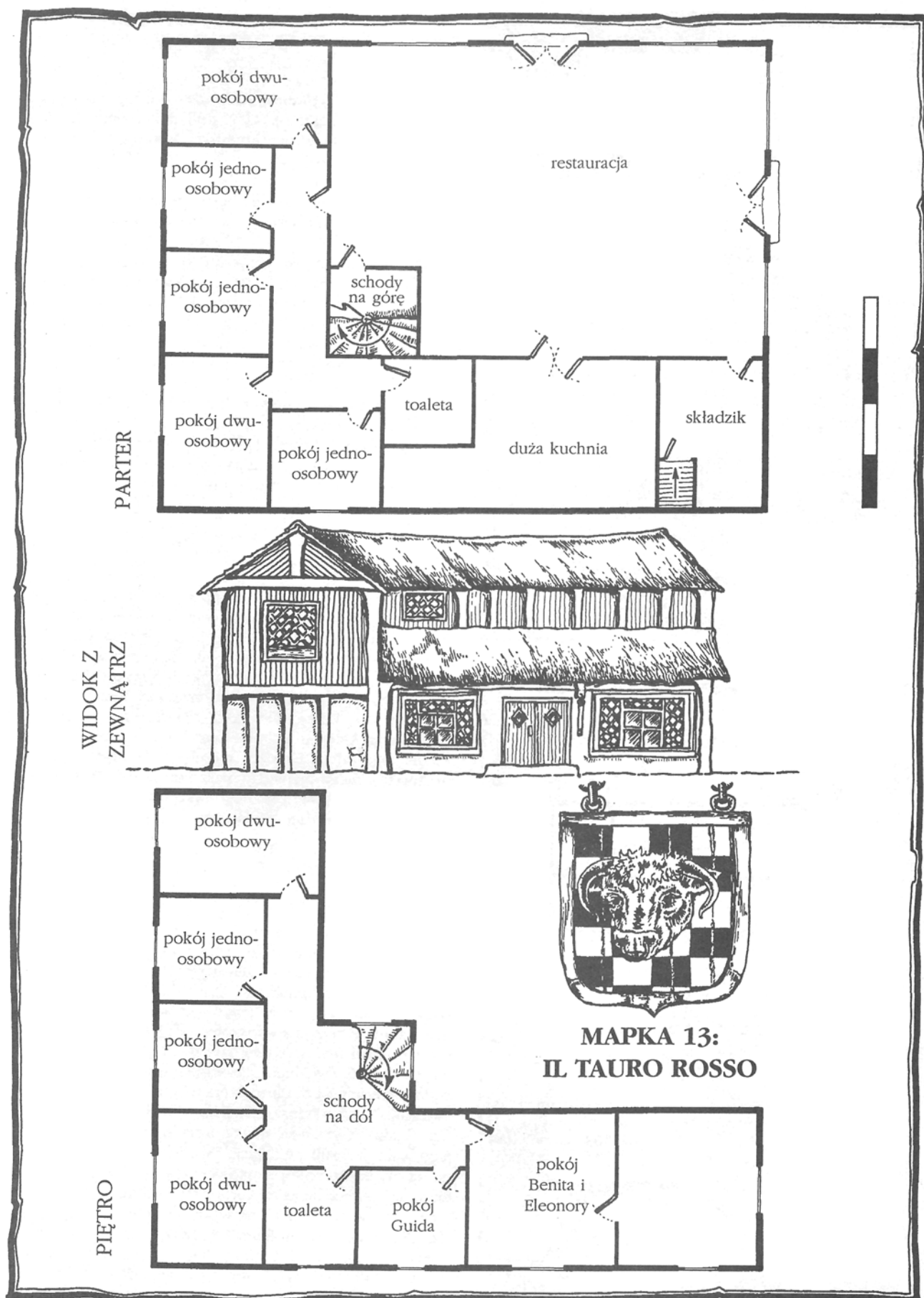
17. Wdowa Drall

Wdowa Drall jest unieruchomiona przez chroniczny bronchit i reumatyzm. Jej ukochana córka Petra jest dla niej jedyną podporą. Dziewczyna pracuje jako gospodyni u Gieriga, a czasami również dorabia jako kelnerka w „Il Tauro Rosso”. Dom ten jest uboższy od wielu innych, chociaż Petra utrzymuje go w nieskazitelnej czystości. Żaden z mieszkańców miasteczka nie wie, że właścicielem domu jest Josef Gierig, który grozi kobietom eksmisją, jeżeli Petra odrzuci jego zaloty. Ona zaś, nie mogąc zrezygnować z zarabianych u niego pieniędzy, wciąż prowadzi mu dom, unikając jednocześnie zalotnego pracodawcy. Jej sytuacja staje się coraz bardziej beznadziejna.

18. Skryba

Ludovicus Lindenthal, zwany w skrócie Ludo, mieszka tu ze swoim kotem Luigim, podarowanym mu przez tileańskiego flisaka, którego kotka urodziła w drodze małe. Ludo zatrudniony jest przez dorfrichtera, który chce mieć pewność, że wszystkie kontrakty i inne sprawy są prawidłowo i dokładnie zapisane oraz poświadczane. Jest to forma niezbędnej ewidencji, bardzo przydatnej w razie nieporozumień i kłótni. Josef Gierig świetnie zdaje sobie z tego sprawę i dlatego codziennie odwiedza dorfrichtera z raportem dotyczącym świeżo zawartych transakcji. Nierzadko zostaje też na obiedzie. Ludo fascynuje się nauką, świadomy jest jednak swojego braku formalnej edukacji. Dorfrichter lubi dyskutować na tematy historyczne i naukowe z tym gorliwym, pełnym entuzjazmu młodzieńcem. Ludo jest także trochę kobieciarzem, ma słabość do pań starszych od siebie. Szanuje bardzo pracę Gretchen Erdheim i jest wyraźnie zafascynowany tą przyziemną, rozsądną rzemieślniczką. O dziwo, brakowało mu, jak dotąd, odwagi, aby zaprosić ją do „Il Tauro Rosso”, najpopularniejszego miejsca pierwszych spotkań.







19. Cyrkowiec

Siggy Katz jest robotnikiem, a oprócz tego dorabia sobie grając w czasie świąt i nocy Angestag na mandolinie lub wygłupiając się przed publicznością, próbując zabawić ją okropnymi, starymi żartami. Siggy ma łagodny charakter, dobre maniere i ujmujący uśmiech, mimo że jego rodzina pogrąża się w coraz większym kryzysie, a on sam popada w coraz gorszą depresję. Największym pragnieniem Siggy'ego jest wyprawa do dalekich krajów, które zna tylko z opowiadań – Kitaju, Albionu, Arabii. Na początek wystarczyłaby mu nawet Estalia. Być może Siggy już niedługo opuści Kreutzhofen. Josef Gierig nakazał Stapmiemu obserwować go. Gdy uzna, że jest on już gotów do wyjazdu, będzie próbował odkupić od niego dom po znacznie zaniżonej cenie.

20. Złota rączka

Nikolaus Schmidt mieszka ze swoją córką Etelką. Dziewczynka jest jego oczkiem w głowie. Żona Gretchen w zeszłym roku odeszła z tego świata, a Nikolaus dopiero niedawno zaczął otrząsać się po jej śmierci. Ma dwóch braci – Wiktora i Jakoba. Dzięki ich wsparciu, a także dzięki Carmen, która wzięła Etelkę pod swoją opiekę, nie popadł w całkowitą depresję. Nikolaus chwytą się każdego zajęcia, jakie może znaleźć. Ta zasada odnosi się zarówno do pracy, jak i do stosunków z mieszkańcami miasteczka. Znany jest z tego, że zawsze gotów jest do pomocy drugiemu człowiekowi. Zarobione pieniądze mają zabezpieczyć przyszłość jego córki. Zaoszczędził już 55 ZK, które trzyma w swoim salonie, ukryte pod deskami.

21. Złodziej

Hans Artblant pracuje jako robotnik na farmie należącej do Theodosiusa von Eisenstadt. Swoje dochody powiększa buszując wieczorami po kieszeniach pijanych mężczyzn, szczególnie Tileańczyków. Nie jest najlepszym kieszonkowcem na świecie i parę razy wyładował już w miejscowym więzieniu za drobne kradzieże. Mieszkańcy Kreutzhofen doskonale znają jego „hobby”. Ostrzegają przed nim tych przybyszów, którzy wydają im się sympatyczni.

22. Emeryt

Dom należy do Josefa Gieriga, który wynajmuje go Eckhardowi Kruppelowi, emerytowanemu bakałarzowi z Nuln. Dzięki wieloletniej służbie dla rodu Krieglitz-Untermensch otrzymuje on sporą emeryturę, która pozwala mu na wynajęcie domu i opłacenie młodej, ładnej pielęgniarki Juliany.

Kruppel jest stary i zrędlawy. Większość czasu spędza siedząc w bujanym fotelu i narzekając na upadek moralności wśród młodzieży (czyli wszystkich ludzi poniżej pięćdziesiątki). Jest zagorzałym wyznawcą Sigmara. Każdemu, kto się nawinie, będzie usiłował zrobić wykład na temat przeświecanych zasad tej religii i wyższości swojego bóstwa nad innymi. Z Kruppelą można nawiązać kontakt tylko

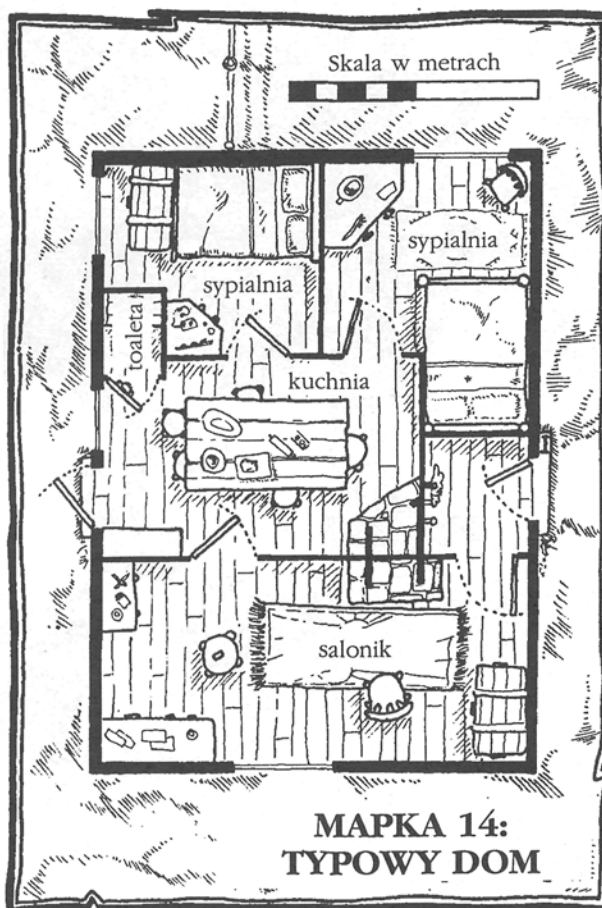
wtedy, kiedy nie jest pogrążony w starczej depresji. Jeżeli nie powiedzie się test **Ogd** (z modyfikatorem -30), dzięki któremu można przedłużyć chwile jego przytomności o 1K6 minut, będzie to zaledwie 25% czasu jaki bohater spędzi w jego towarzystwie.

Kruppel może być bardzo przydatny jako BN. Bohaterowie-Uczni mogą uzyskać od niego sporo wiadomości. Zmusz graczy, aby wytrzymali jego długie i bezładne kazań w oczekiwaniu na jakąś przydatną informację. Nigdy nie mogą okazać nawet cienia zniecierpliwienia, ani powiedzieć wprost, co myślą na temat nietolerancyjnych, bezsensownych i bigockich poglądów starca.

Zupełnym przeciwieństwem tego człowieka jest przemila i ładna Juliana. Dziewczyna uważa, że ze względu na swój podeszły wiek Kruppel ma prawo do dziwactw. Juliana nie wie, że jej pracodawca był niegdyś przełożonym rządców i przyczynił się do tego, iż wielu starych ludzi zostało wyrzuconych z domów i cierpiało głód. Juliana jest sympatyczna, pełna uroku i bardzo lubiana przez wszystkich.

23. Demonolog

Rudolf Furst wynajmuje swoją siedzibę od Gieriga. Czynsz opłacił za rok z góry prosząc, aby nikt nie przeszkadzał mu w pisaniu rozprawy teologicznej. Wydaje się, że rzeczywiście ma taki zamiar, gdyż przywiózł ze sobą spory zapas materiałów piśmienniczych i dużą kolekcję ksiąg. Prawda





jest jednak zupełnie inna. Furst studiował w Altdorfie pod okiem znanego czarodzieja, lecz wiedziony ciekawością zwrócił się ku demonologii. Prawdopodobnie, jak wielu demonologów, wezwał on demona Slaanesh, którego nie jest w stanie kontrolować ani mu rozkazywać. Dziewięć miesięcy temu demon cynicznie poinformował początkującego maga, że być może kiedyś w przyszłości go zabije, lecz na razie ma na głowie ważniejsze sprawy. Furstem zawładnął strach. Popelnił duży błąd sądząc, że przed deminem można uciec i ukryć się. Przerażony demonolog przebywa w Kreutzhofen od dwóch miesięcy i już zyskał opinię odludka. Okna jego domu są zawsze zasłonięte, a ze środka dochodzą osobliwe dźwięki. Mieszkańcy miasteczka dziwią się temu, ale, ponieważ Furst nie jest skłonny do rozmów na ten temat, starają się to zaakceptować. Furst zapamiętałe ślęczy nad wielkim stołem antycznych dzieł, rozpaczliwie poszukując sposobu na uniknięcie ciężącego nad nim fatum.

24. Dom Stoltenbergów

Jest on własnością rodu Stoltenbergów, osiadłego w Kruetzhofen od co najmniej dwóch i pół stulecia. Obecnie mieszkają tu Wilhelm i Erich oraz ich siostra Britt. Bracia to prości mężczyźni, pracujący jako robotnicy, w dni wolne od pracy upijają się. Od młodszej siostry wymagają, aby

prowadziła im dom, prała, gotowała, sprzątała itp. Britt ma burzliwy romans z Armandem Boulangeriem. Bracia z pewnością nie byłoby zachwyceni, gdyby się o tym dowiedzieli.

25. Gretchen Klatsch – plotkarka

W 2506 roku zaraza zabrała męża i dzieci Gretchen. Ta przeżyła jako jedyna z rodziny, lecz szybko znalazła pocieszenie u przyjaciół. Cały swój czas spędza na plotkowaniu z Gudrun Mangel i babcią Gross. Wszystkie trzy przesiadują w domu którejś z nich, popijając ziołową herbatkę lub popołudniowego schnapsa. Gretchen jest gorliwą wyznawczynią Sigmara, a jej ulubionym tematem rozmów jest upadek moralności wśród młodzieży. W tej kwestii całkowicie zgadza się z Eckhardem Kruppelem, jednak oboje nie znoszą się do tego stopnia, że żadne nie chce dopuścić drugiego do słowa. Pod swoim materacem przechowuje książkę, informującą o niezłej sumie pieniędzy złożonej w banku w Nuln. Ponadto w szafce w saloniku ma wypełniony monetami słój z mętnego szkła, zawierający 117 ZK 81 szylingów i 105 pensów.

26. Gudrun Mangel – plotkarka

Jej mąż zmarł dwa lata temu, a dzieci założyły własne rodziny. Gudrun, podobnie jak jej przyjaciółka Gretchen Klatsch, została w swoim domu sama. Jeden z jej synów

został uczonym i mieszka w Nuln, drugi jest kupcem w Talabheim. Żaden z nich nie pisze do matki zbyt często. Stara kobieta długo będzie na to narzekać – każdemu kto zechce jej wysłuchać. Jest najzłośliwszą plotkarką w mieście.

27. Pomnik

Trzymetrowa figura z brązu przedstawiająca hrabiego Reinwalda Pfeifrauchera w pozycji stojącej, w dramatycznym geście trzymającego zwój pergaminu. Osadzona w granitowym cokole brązowa tablica zawiera ledwie widoczną spod warstwy mchu i ptasiego łajna inskrypcję: „Dla upamiętnienia hrabiego Reinwalda Pfeifrauchera, który w 2355 roku przybył do Kreutzhofen i dopilnował wzmocnienia fortyfikacji”. Po dokładnych oględzinach można zauważyć wydrapany poniżej gwoździem napis: „i wzrostu podatków”.

28. Ruchomy most

To doskonale urządzenie wybudowali w 2509 KI krasnoludscy inżynierowie na polecenie dorfrichtera. Dzięki całemu systemowi mechanizmów i kół napędowych może się on obrócić o 90 stopni. Za przepłynięcie statku szyprowie płacą szylinga. Przejście przez most na piechotę, przejazd wozem lub mułem kosztuje 1 pensa. Konserwacją mechanizmu zajmuje się Thomas Schutz, który jest również odpowiedzialny za podtrzymywanie w nocy płomienia w lampach na moście. Światło ma zapobiec ewentualnym kolizjom. W nocy most jest zwykle zamknięty, gdyż po

zapadnięciu zmroku bardzo niewiele barek decyduje się na kontynuowanie podróży.

29. Skład celny

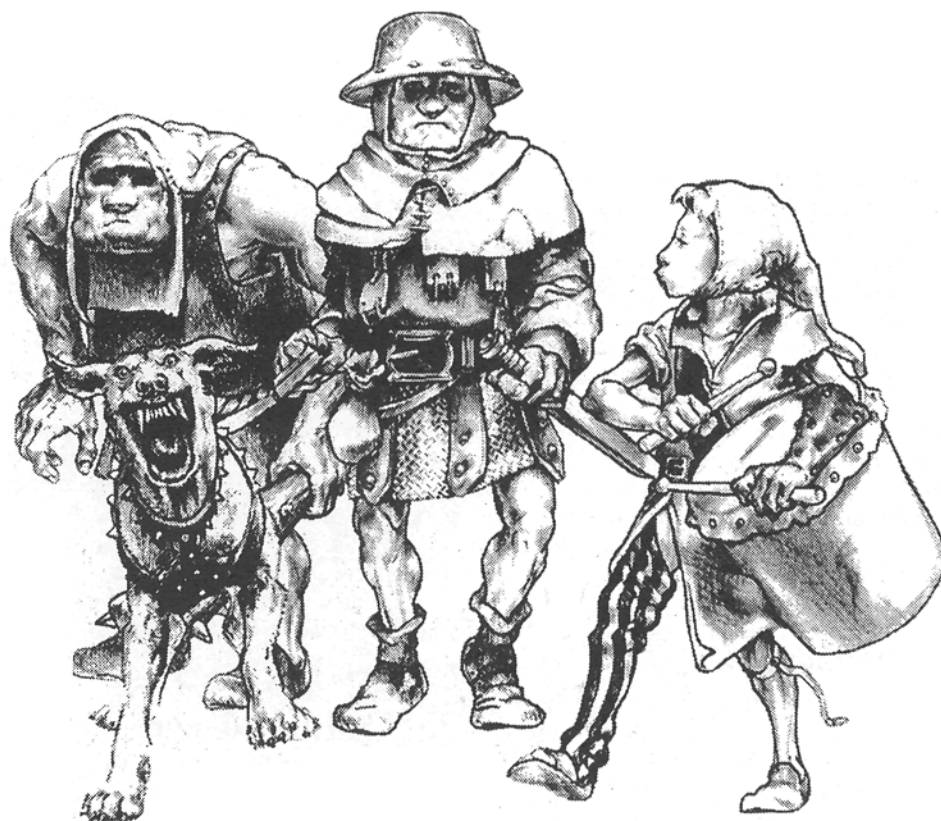
Ten mały kompleks budynków jest bardzo dobrze strzeżony. W nocy teren patrolowany jest przez Thomasa Schutza i jego psy. Jeżeli zauważy on jakieś zagrożenie, może wezwać dodatkową pomoc. Budynki mają mocne drzwi (Wt 6, 2 punktów uszkodzeń) i wysoko umieszczone okna, szereg na zaledwie dziesięć centymetrów.

30. Cmentarz

Stary grabarz August Gruber zmarł w zeszłym roku i jest tu pochowany. Jego obowiązki przejął Borys Hippler. Mieszka on w Weilerbergu, skąd przyjeżdża, gdy trzeba kogoś pochować. Raz w tygodniu sprząta on również cmentarz. Kiedy ma pewność, że nikt nie zauważy zniknięcia zwłok, nie waha się sprzedawać ich doktorowi Entesangowi.

31. Rudera

Ta walcząca się buda położona jest już właściwie poza miastem. Mieszka tam Udo Drecksplatt, prawie tak samo zniszczony jak jego szopa. Pod podłogą przechowuje on słój z 200 szylingami. Są to jego oszczędności na starość.



Bo'Pomiet.

WEILERBERG (MAPKA 4)

Nieco ponad dwie mile od Kreutzhofen, nad małą rzeczką wpadającą do Soll, między Lasem Wundta a dobrami Weilerberg, leży wioska o tej samej nazwie. Nad osadą dominuje okazały dworek, zwany przez miejscowych domem hrabiowskim.

32. Dom hrabiowski

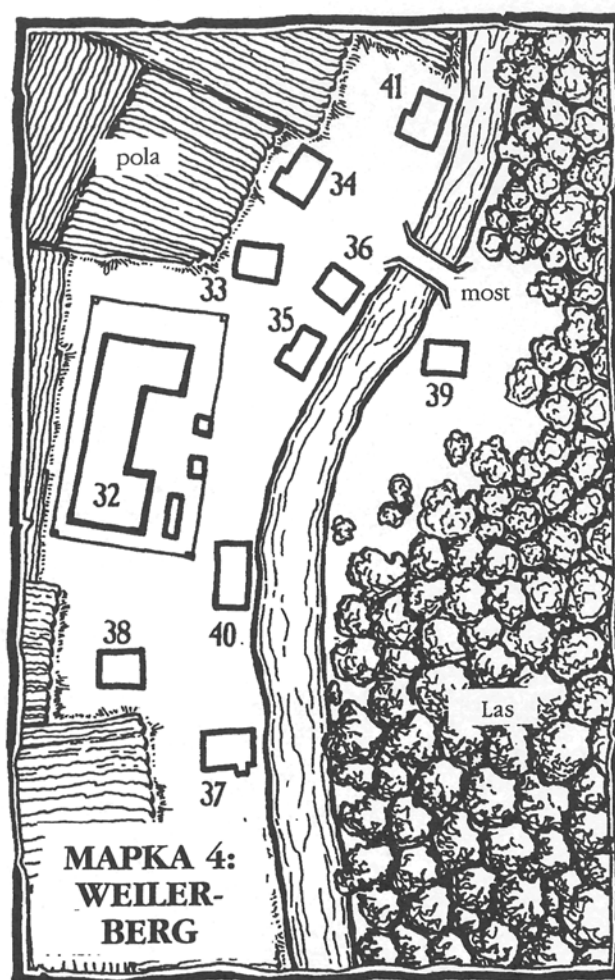
Ten duży, zniszczony dom jest rezydencją hrabiego Theodosiusa von Eisenstadta. Właściwie nie posiada on tytułu hrabiowskiego, lecz tak nazywa go okoliczna ludność. Bardzo mu to pochlebia, nie zamierza więc zmieniać aktualnego stanu rzeczy.

Drobny szlachcic z Eisenstadt, niegdyś na służbie wicehrabiego de Quenelles, jest byłym oficerem i dżentelmenem. Dużo podróżował i służył wielu panom. Obecnie, dzięki pomyłce popełnionej przez jakiegoś urzędnika w Quenelles, otrzymuje niebывale wysoką pensję. Po przeprowadzce ostatniego przedstawiciela rodu Wundtów do Tilei, skąd prowadzi on handel korzeniami, Theodosius kupił ten dom wraz z należącą do niego ziemią i Lasem Wundta. Od tej pory całkowicie wszedł w rolę właściciela ziemskiego. Większość czasu spędza przechadzając się po wiosce i odgrywając jaśnie pana. Często jeździ do swoich lasów na polowania lub łowi ryby. Każdego, kto zechce go wysłuchać, zanudza komicznymi, powtarzanymi w kółko opowieściami o swojej karierze wojskowej.

Wśród domowników hrabiego jest utalentowany sokolnik Kaspar Jenninger, gardzący swoim głupkowatym zwierzchnikiem, oraz czujny i zaradny łowczy Dieter Krankel. Dbą on, aby Theodosius miał do czego strzelać, chroniąc jednocześnie zwierzęta przed kłusownictwem wieśniaków. Dieter podejrzewa, że Gotthard Heyer, mieszkający nieopodal myśliwy, mógłby chcieć zapolować w Lesie Wundta. Zastawił kilka pułapek, aby złapać ewentualnego kłusownika lub inne osoby, które ośmieliły się wbrew zakazowi wkroczyć na teren lasu. Składu domowników von Eisenstadta dopełnia skora do kłótni i omdleń halflinśka gospodyni Hermione Lurchfoot. Zawsze kręci się tu również kilku robotników rolnych, tak mieszkających w pobliżu, jak i przyjezdnych, którzy zjawiają się tu przede wszystkim w okresie żniw.

33-37. Zagrody chłopskie

Wymienieni poniżej mieszkańcy są prostymi chłopami pracującymi w dobrach Weilerberg. Za niewielkie skrawki ziemi, z których się utrzymują, płacą symboliczny czynsz w wysokości 1 szylinga rocznie. Wynika to z bardzo starej, ale nadal obowiązującej umowy. Więcej szczegółów dotyczących weilerbergczyków znajdziesz w rozdziale *Charakterystyki*.



Mieszkańcy chat:

- 33 Stefan i Gretel Jager – młode, bezdzietne małżeństwo. Ludzie prości i nieco tępawi.
- 34 Leopold Doof – samotny wieśniak zaprzyjaźniony z Jagerami, zajęty raczej własnymi sprawami.
- 35 Kurt i Helena Lummel – syn Lummelów zamieszkujących w pobliżu i siostra Siggy Katza z Kreutzhofen. Ich bezdzietne małżeństwo jest wynikiem młodzieńczego porywu, którego Kurt teraz bardzo żałuje. Małżonkowie kłócą się niemal bez przerwy. Ich krzyki, przerywane od czasu do czasu odgłosami tłuczonych naczyń, którymi Helena ciska w męża, słychać w całej wsi.
- 36 Otto i Tileda Lummel – rodzice Kurta. Zaprzyjaźnieni z większością mieszkańców wioski, oprócz swojego syna i synowej, z którymi prawie nigdy nie rozmawiają. Smuci ich nieudane małżeństwo syna.
- 37 Bracia Buch – dwaj nieżonaci, bardzo sympatyczni i towarzyscy wieśniacy. W dni wolne od pracy lubią nadużywać alkoholu, lecz nawet pijani są bardzo miłi. Każda w miarę ładna poszukiwaczka przygód będzie narażona na ich zaloty – przyjazne, lecz i nieustraszone.



38. Grabarz

W Weilerbergu mieszka zły Borys Hippler. Do pensji, którą zarabia pracując w polu, dorabia sobie w Kreutzhofen jako grabarz. Ponadto powiększa swoje dochody sprzedając doktorowi Entesangowi porwane z cmentarza zwłoki. Liczba mieszkańców miasteczka nie jest zbyt duża, dlatego Boris pomaga niekiedy przenieść się na tamten świat za trzymającym się w tutejszych gospodach przybyszom. Zawsze wyglądają oni tak, jak gdyby utonęli w rzece. W ciągu czterech ostatnich miesięcy Hippler zamordował trzy osoby. Hippler jest bardzo ostrożny, lecz zaniepokojeni wzrastającą liczbą wypadków mieszkańcy Kreutzhofen wzmożli czujność.

39. Najemniczka

Dagmar Tausk to kobieta o frapującej urodzie, nie wyglądająca na swoje trzydzieści lat. Zamieszkała tu dopiero niedawno. Odziedziczyła po kuzynie gospodarstwo, które stało się dla niej doskonałym schronieniem. Jako najemniczka brała udział w wojnie, która wybuchła po zamordowaniu cesarza Karla-Franza I. Była zatrudniona przez wojującą sektę wyznawców Sigmara i jest odpowiedzialna za śmierć kilku ważnych osobistości, przyjaciół nowego cesarza Heinricha I, porwijających stronnictwo Ulryka. Obawa przed wyjściem na jaw popełnionych przez nią zbrodni skłoniła Dagmar do schronienia się w zacisznym Weilerbergu. W przyszłości zamierza udać się w poszukiwaniu zajęcia na zachód, do Bretonii. Planowanie nie jest jednak jej mocną stroną.

Dagmar jest z pewnością najbogatszą po hrabim Theodosiusie mieszkanką Weilerbergu. Swoje bogactwo utrzymuje w tajemnicy, jasne jest jednak, że nie musi utrzymywać się z pracy w polu. Na użytek ciekawskich wymyśliła historię o spadku odziedziczonym po wujku z Marienburga. Żyje skromnie i stara się nie zwracać na siebie uwagi, co wyraźnie ją nudzi. Aby wyrwać się na chwilę ze wsi, rozważa możliwość wybrania się na polowanie z Gotthardem Heyerem.

40. Myśliwy

Gotthard Heyer jest doskonałym myśliwym i traperem. Dla zdobycia futer odbywa długie wyprawy w góry. Jego doświadczenie w zastawianiu pułapek i dwa silne psy myśliwskie czynią go nieoficjalnym szczeniakiem w Kreutzhofen i Weilerbergu. Łowieckie wyprawy Heyera wyglądają zwykle w ten sposób, że przyłącza się jako strażnik lub wywiadowca (o ile jest taka możliwość) do karawany kupców zdążającej w kierunku Szlaku Mroźnych Kłów. Gdzieś u podnóża gór odłącza się od grupy, aby sprawdzić pułapki i zastawić nowe, a także zapolować na grubszą zwierzynę. Tygodniowa wyprawa owocuje zdobyciem tylu skór, że



po ich sprzedaniu ma z czego żyć przez kilka następnych miesięcy. W czasie ostatniej wyprawy zabił orka, którego miecz, wyjątkowo pięknie, jak na orczą broń, inkrustowany, zachował dla siebie. Myśliwy nie zdaje sobie sprawy z tego, że miecz ma właściwości magiczne.

41. Matka Eberhauer

Mieszkańcy Weilerbergu dobrze znają zgarbioną postać starej Claudii Eberhauer i prawie zawsze towarzyszącego jej czarnego kota Hetzera. Budzi ona w nich pewną obawę. Claudia jest wątłą, starą kobietą, która wciąż coś do siebie mamrocze. Utrzymuje się ze sprzedaży ziołowych specyfików, którymi można wyleczyć wszelkie dolegliwości. Krąży pogłoski, jakoby była ona wiedźmą, ale większość mieszkańców okolicy w to nie wierzy. Miejscowi ludzie nie dostrzegają nic dziwnego w tym, że staruszka rozmawia niekiedy z tutejszymi kapłanami druidzkimi. „W końcu zna się na ziołach” – mówią sobie. Tymczasem plotki te są całkiem słuszne. Matka Eberhauer jest potężną elementalistką, której wnuczka Janna jest sławną czarodziejką w Middenheim. Czarny kot również nie jest zwykłym zwierzęciem. To chowaniec, o którym możesz więcej przeczytać w *Charakterystykach*. Claudia nawiązała kontakt z młodą, dziką kapłanką druidzką, której przekazała kilka umiejętności. Używa swojej mocy tylko wówczas, gdy miejscowa społeczność jest zagrożona, jak na przykład w czasie najazdu goblinów w 2509, ale nawet wtedy stara się utrzymać ją w sekrecie. Jest kobietą skrytą, unika kontaktów z innymi ludźmi. Często wędruje Lasem Duchów lub chodzi nad Księżycowy Staw, gdzie medytuje i rozmawia z Wandą.

OKOLICE

Jak widać na mapce 2, w okolicy Kreutzhofen i Weilerbergu jest wiele interesujących miejsc. Poniżej znajdują się tylko krótkie notatki na ich temat. Więcej informacji dotyczących wymienionych miejsc znajdziesz w przygodach w dalszej części książki.

Dobra Weilerberg

Są to grunty będące własnością Theodosiusa von Eisenstadt.

Gospodarstwo Mullerów

Do tego dużego gospodarstwa należą liczne pola wokół Kreutzhofen. Jest ono własnością starego, 73-letniego, zręczliwego Ulricha Mullera, który mimo podeszłego wieku nadal ciężko pracuje w gospodarstwie. Pomagają mu dwaj synowie, Georg i Stehmar. Dwa lata temu Georg poślubił Else, dziewczynę z Wusterburga. Ich pierwsze dziecko, Holger, przyszło na świat kilka miesięcy temu. Jak na starszego człowieka, Ulrich jest w dobrej formie, lecz długi dzień pracy w gospodarstwie to dla niego zbyt wiele, bracia potrzebują więc dodatkowej pomocy.

Gospodarstwo Richthofenów

Magnus Richthofen i jego młoda żona Frida dobrze zarabiają uprawiając i sprzedając rzepę oraz inne podobne specjalty. Zatrudniają dwóch parobków, Wolmara i Ludwiga Jagerów, krewnych Jagerów z Weilerbergu. Frida często chodzi do wsi na zakupy. W drodze powrotnej zazwyczaj nie może narzekać na brak towarzystwa.

Dwór Reichenbachów

Te okazałe ruiny były niegdyś siedzibą zniechodzonego rodu Reichenbachów, którego dzieje zostały opowiedziane już wcześniej. Miejsce to odgrywa dużą rolę w scenariuszu „Kłątwa Reichenbachów”. To właśnie tutaj doktor Entesang przeprowadza swoje szalone eksperymenty.

Księżycowy Staw

Położony jest kilka mil od Weilerbergu, w górę strumienia wypływającego z Lasu Duchów, a biegnącego aż do Kreutzhofen. Miejscowi ludzie wierzą, że to miejsce obłożone jest potężną klątwą. Pamiętają, że zwłoki ostatniej osoby, która się tam udała, znaleziono następnego dnia potwornie zmasakrowane. W rzeczywistości zamordowała ją druidka Wanda, a poszarpały wilki. W obecności obcych miejscowi nigdy nie wspominają o Księżycowym Stawie.

Ten uroczy zakątek jest świętym miejscem dla Wandy. Tutaj po raz pierwszy ujrzała ją Claudia Eberhauer. Czasami druidka ma w tym miejscu wizje, ostrzegając ją przed groźnymi okolicznościami niebezpieczeństwami. Traktuje staw jak święty gaj i oddaje się tu swojemu kultowi. Nie nawidzi wszelkich intruzów i robi wszystko, co w jej mocy, aby ich od tego miejsca odciągnąć. Tego, kto podejrze zbyt blisko, może nawet zaatakować. Dla osób nie będących wyznawcami Dawnej Wiary staw jest właściwie nie do odnalezienia. Wyznawcy Chaosu lub osoby o praworządnym charakterze nie zauważą go, dopóki dosłownie nie wpadną do wody, a inne dostrzegą taflę jeziora dopiero z odległości 8 metrów. Wszelkie bezpośrednie zetknięcie ze stawem (wpadnięcie do niego, picie wody, brodzenie) natychmiast zaalarmuje Wandę, która przybędzie niezwłocznie, aby przepędzić intruza.

Las Wundta

Ten dziki i gęsty las leży w obrębie dóbr Weilerberg. Jego spójność jest niezakłócona, dopóki Theodosius von Eisenstadt nie wybierze się na polowanie.

Wspólny Las

Jest to wąski skrawek lasu będący wspólną własnością mieszkańców Weilerbergu i Kreutzhofen. Tutaj zbierają oni



grzyby, drewno na opał, łowią zające i wiewiórki, a także wypasają kozy i świny. Dorfrichter ma obowiązek czuwać nad właściwym stanem lasu.

Puszcza

Od zachodu i południa cały obszar otoczony jest dzikim i mrocznym borem, który pozostaje pod specjalną ochroną hrabiego Wissenlandu. Na jego terenie, zarówno na lądzie, jak i na wodzie, nie wolno zbaczać z wyznaczonego szlaku. W rzeczywistości tutejsi ludzie przejeżdżają przez puszcę, jak im się żywnie podoba, a w dodatku niektórzy uprawiają tu zbieractwo lub wypasają bydło.

Las Duchów

Jest to ciemna, zapomniana przez bogów i ludzi knieja, o wiele gęstsza niż inne lasy w okolicy. Miejscowi unikają jej twierdząc, że jest ona siedliskiem duchów tych, którzy zmarli nienaturalną śmiercią, oraz innych ponurych istot. Uwielbiają straszyć swoje dzieci i siebie nawzajem opowieściami o nieprawdopodobnych wydarzeniach, jakie rzekomo miały miejsce tym lesie. Druidzka kapłanka Wanda spędza tu większość swego czasu.

PRZYJEZDNI I WĘDROWCY

Oprócz stałych mieszkańców Kreutzhofen i Weilerbergu, jest też kilka postaci przemierzających okolicę, które nie są związane z żadnym konkretnym miejscem. Poniżej znajdziesz ich krótkie opisy. Dla zasięgnięcia dokładniejszych informacji zajrzyj do *Charakterystyk*.

Druidka

Wanda Elschenbeck to bardzo zagadkowa postać. Żyje w lesie i pozornie nie ma stałego miejsca pobytu. Jest bardzo młoda i dość dzika. Porozumieć się z nią można tylko w reikspielu, a i to jest raczej trudne. MG musi wykonać test na **Int** Wandy, dla sprawdzenia, czy druidka rozumiała bardziej skomplikowane zdania lub pojęcia abstrakcyjne. Jest brudna, nie uczesana i nieprzewidywalna. Wielu miejscowych uważa, że została wychowana przez dzikie zwierzę – jedni przez wilczyce, inni przez niedźwiedzie. Pomiędzy pełnych rezerwy wypowiedzi na jej temat, ludzie są zadowoleni z obecności druidki w pobliżu ich miejscowości.

Kupcy i wędrowni handlarze

W Kreutzhofen są oni stałymi gośćmi. Zwykle handlarze często przyjeżdżają w większych grupach, po dwóch lub trzech, zazwyczaj z ochraniającymi ich najmiciami. Bogatsi

od nich kupcy wiodą całe karawany z liczną świtą ochroniarzy i co najmniej jednym skrybą, który zajmuje się całą papierkową robotą. Spotyka się ich na ulicach, zaimportowanych targowiskach, w zajazdach i w porcie.

Kapitanowie barek i flisacy

Rzeczne statki odgrywają ważną rolę w miejscowym handlu. Wiele z nich wynajmowanych jest przez kupców, w zamian za stałą opłatę lub podział zysków.

Syndykaliści

To tileańscy flisacy należący do Sindica Mutuale di Nauti Fluviali, potężnej gildii skupiającej liczną rzeszę północno-ilezańskich żeglarzy. Można ich spotkać na większości barek pływających po rzece Ech.

PRAWO I PORZĄDEK

Teoretycznie podstawy prawa i porządku w Kreutzhofen i okolicy są bardzo proste i jasne. Z ramienia hrabiów Pfeifraucherów władzę sprawuje tu urzędnik zwany dorfrichterem. Mianuje on dowódcę straży miejskiej oraz wyznacza mu dwóch pomocników. Straż odpowiedzialna jest za utrzymanie porządku w mieście. Dorfrichter zajmuje się ściąganiem podatków i celi, wymiarem sprawiedliwości oraz ogólnym nadzorem nad sprawami osady. Wszystko wydaje się być oczywiste, jednak w praktyce nie jest to takie proste.

Straż i wojsko

Problemem jest tu coraz bardziej znudzony i sfrustrowany kapitan Bruno Trottell. Oddział wojska, którego teoretycznie jest dowódcą, w praktyce nie istnieje. Brakuje mu żołnierzy, których mógłby musztrować i robić im nieprzewidziane inspekcje. Nie ma również pozwolenia na pobór rekrutów ani funduszy na zakup wyposażenia. Najbardziej jednak deprymuje Trottella brak jakiegokolwiek zagrożenia. Niedawno jeden z jego przyjaciół w Wusterburgu odnalazł stare dokumenty dotyczące uprawnień dowódcy garnizonu w Kreutzhofen. Okazało się, że ma on prawo aresztować ludzi podejrzanych o szpiegostwo lub cokolwiek innego, co zagrażałoby militarnemu bezpieczeństwu miasteczka i przez tydzień przetrzymywać ich w więzieniu bez rozprawy. To dało kapitanowi nową nadzieję, a instynktowna niechęć, którą żywił do dowódcy straży, przeistoczyła się w ledwie skrywaną nienawiść. W razie zagrożenia obaj dowódcy mają prawo rekrutować do swoich oddziałów wszystkich mężczyzn zdolnych do noszenia broni. Wygląda na to, że nie zostało prawnie ustalone, któremu z nich przysługuje pierwszeństwo. Trottell napawa się myślą, że egzekwując to prawo może odebrać straży wszystkich ludzi. Nie przyszło mu do głowy, że dorfrichter może zażądać pomocy od jego oddziału.

Kolizje z prawem

Bohaterowie szybko przekonają się, że za drobny występ, jak kradzież sakiewki, pijaństwo czy naruszenie czyjegoś terytorium, czeka ich tylko ostrzeżenie. Poważniejsze wykroczenie lub powtórne popełnienie czynu mniejszej wagi przywiedzie ich przed oblicze dorfrichtera na formalne przesłuchanie. W razie poważnego przestępstwa, na przykład gwałtu albo kradzieży sumy większej niż 50 ZK, oskarżony zostaje przewieziony pod eskortą do Wusterburga, aby tam stanąć przed sądem. Eskorta zazwyczaj składa się z kapitana Trotтеля i Halsa Rothera, a w razie potrzeby wzmacniana jest przez oddział straży. Mniejsze sprawy rozpatrywane są na miejscu, chociaż oskarżony ma prawo domagać się, aby proces odbył się w Wusterburgu. Nie jest to dobre rozwiązanie, tym bardziej że dorfrichter jest wyrozumiały, a w dodatku więzień musi opłacić koszty transportu z własnej kieszeni.

Miejmy nadzieję, że bohaterowie nie wpadną na pomysł mordowania miejscowych w ich własnych łóżkach lub zrabowania wszystkich pieniędzy w mieście. Podejrzenia wywołać może nawet kręcenie się w nocy po przystani. Bohater może wówczas zostać ukarany grzywną od 10/- do 5 ZK lub pozbawieniem wolności do 14 dni, pod zarzutem włóczęgostwa. Pamiętajcie, że przystań jest źródłem bogactwa tutejszych ludzi i dlatego wyjątkowo dbają oni o jej bezpieczeństwo, a przede wszystkim o znajdujące się w pobliżu portu magazyny. Kręcenie się nocą w pobliżu tych strategicznych miejsc może mieć dla drużyny przykre konsekwencje.

RELIGIA

W Kreutzhofen nie ma żadnej kaplicy, świątyni ani kapłanów. Na ten stan rzeczy składa się kilka powodów. Po pierwsze, okolice bezpośrednio nie zagrażają gobliny, zwieroludzie ani inne potwory, a wiadomo przecie, że wraz z nadejściem dobrobytu i pokoju każda religia traci wyznawców. Po drugie, aż do 2505 roku stale przebywał w miasteczku kapłan Taala. Później w krótkich odstępach czasu zmarło ich kilku. Pierwszy z nich, Hannes Treuwald, zmarł po czterdziestu latach służby w miasteczku. Jego następca został zamordowany przez bandytów w drodze do Kreutzhofen, a następca tegoż przeżył w mieście zaledwie cztery dni – idąc przez las do Weilerbergu wpadł w potrzask, który ktoś zastawił, a potem o nim zapomniał. Miesiąc później nieszczęśnik zmarł wskutek zakażenia krwi. Następny, jak oficjalnie podano, utonął we własnej wannie. W rzeczywistości zamordowała go Berta Saufer, z którą miał romans. Dwóch kolejnych zmarło szybko po sobie w czasie zarazy w 2506. Od tej pory świątynia Taala w Wusterburgu nie chciała już wysyłać swoich sług do tej „śmiertelnej pułapki”. Listy, zawierające prośby o przysłanie kolejnego kapłana, ignorowano. Petycje stawały się coraz rzadsze, a obecnie mało który kapłan wie cokolwiek o istnieniu Kreutzhofen. Nieliczni, którzy pamiętali, odetchnęli z ulgą, gdy listy przestały przychodzić. Obecnie, podobnie jak w wielu wspólnotach wiejskich w Starym Świecie, większość mieszkańców miasteczka wyznaje Dawną Wiarę. W ciągu ostatnich dwóch lat druidka Wanda zbliżyła się do

ludzi. Czasami nawet przyjmuje od nich drobne podarunki lub jedzenie. Nadal jednak jest bardzo nieśmiała i płochliwa. Nigdy nie widziano, aby zbliżyła się do kogokolwiek na odległość mniejszą niż kilka metrów. Ostatniej zimy Wanda pozostawiła pod drzwiami domu Sauferów zioła dla ciężko chorej Berty, dzięki którym udało się ją wyleczyć. Pomogły one przezwyciężyć chorobę. Rozwiała to wiele wątpliwości dotyczących tej obcej, dzikiej dziewczyny. Mieszkańcy mają nadzieję, że wkrótce Wanda przestanie się ich obawiać i będzie mogła, jako kapłanka, brać udział w ceremoniach i świętach.

HANDEL

Kreutzhofen to dobrze rozwijające się miasto, żyjące głównie z handlu. Bohaterowie mogą chcieć tu pohandlować, zwłaszcza jeśli uczestniczyli w wydarzeniach opisanych w *Śmierci na rzece Reik*. Zasady handlu w Kreutzhofen są prawie takie same jak te opisywane w powyższej kampanii, różnice wynikają jedynie ze specyficznego położenia miasta. Niżej podano zmiany, które należy wprowadzić do tychże zasad.

Kreutzhofen należy do hrabiny Wissenlandu, Etelki Pfeifraucher. Mieszka w nim 56 ludzi, a zamożność, pochodząca z handlu i rolnictwa, równa jest 4. Stała handlu dla podaży/popytu wynosi 550/1.

Dostępność towarów

Dla określenia dostępności jakiegoś towaru potraktuj Kreutzhofen jak małe miasto. Dzięki temu szansa kupna potrzebnego towaru w dowolnym momencie będzie wynosić bazowo 70%.

Rodzaje ładunków

Użyj tabelki z kampanii *Śmierć na rzece Reik*, lecz potraktuj wyniki *metal* tak jak *towary luksusowe*. Wynik ma taką samą szansę bycia *metalem* jak *rudą*. Oto kilka wzmianek na temat specjalnych towarów.

Zboże: każdego rodzaju, może być produktem dóbr Weilerberg, lub może być spławiane z północy w górę rzeki Soll.



Ruda/metale: większość z nich przechodzi przez miasto w drodze z kopalń w Szarych i Czarnych Górach na rynki Imperium lub Bretonii. Przez Kreutzhofen przechodzą cenniejsze metale niż przez krainę Reiku. Jeśli w wyniku rzutu na metale otrzymasz, według tabeli ze **ŚnRR**, żelazo, to wtedy wykonaj losowanie ponownie. Jeśli ponownie wypadnie żelazo, niech tak pozostanie.

Towary luksusowe: przez Kreutzhofen przewijają się najróżniejsze towary tego typu. Bardziej szczegółowe informacje na ten temat znajdziesz w poniższej tabelce.

K100	Rodzaj towaru	Kraj pochodzenia	Modyfikator	Cena
01-15	wyroby rzemiosła artystycznego	Bretonia	0,25	85
16-26	działa sztuki	Bretonia	0,1	150
27-34	zioła	Bretonia	0,1	45
35-48	delikatesy	Tilea	0,25	35
49-59	luksusowe wyroby skórzone	Tilea	0,25	30
60-71	owoce cytrusowe	Tilea	0,4	25
72-78	przyprawy	Tilea	0,1	120
79-91	futra	Księstwa Graniczne	0,25	55
92-96	przyprawy	Księstwa Graniczne	0,15	115
97-00	jedwab, kadzidla itp.	Księstwa Graniczne	0,1	125

Drewno: spalwane najczęściej z Imperium. 20% drewna spalwanego przez Kreutzhofen pochodzi z Loren. Ma ono o połowę mniejszy modyfikator, a cenę dwukrotnie większą od normalnego drewna.

Wino: pochodzi z Imperium, Bretonii i Tilei. Spalwane jest we wszystkich kierunkach. Bohaterowie będą musieli uważać, aby nie sprzedać tileańskiego wina tileańskim kupcom. Zupełnie się to nie opłaca.

Sprzedaż

Kreutzhofen leży na skrzyżowaniu kilku ważnych szlaków handlowych, można więc sprzedawać tu duże ilości wszelkiego rodzaju dóbr, jest tu więc inaczej niż to opisano w **ŚnRR**. Wśród mieszkańców miasteczka nie ma zapotrzebowania na większe ilości jakiegokolwiek towaru. Wynika ono raczej z dużej liczby przejeżdżających tędy handlarzy. Oczywiście jest więc, że jeżeli w mieście nie będzie ani jednego kupca, to nie będzie komu sprzedawać towaru. Sam zdecyduj, czy w danym momencie znajdzie się tu jeden lub dwóch kupców, czy nie, oraz czy będą zainteresowani towarami, którymi handlują bohaterowie. Przeciętny kupiec opisany jest dokładnie w rozdziale *Charakterystyki*.

Zmiana zasad

Możesz z łatwością wzbogacić system handlowy o dodatkowe okoliczności i zdarzenia. Na przykład słaby urodzaj w Tilei spowoduje, że zboże z Reiklandu będzie sprzedawane po czterokrotnie wyższej cenie niż normalnie. Może to również spowodować wzrost cen zboża w całym Imperium. Kupców nie będzie obchodziło to, że gdzieś tam ludzie głodują, oni chcą na wszystkim zrobić interes. Ewentualnie sytuacja w Księstwach Granicznych może być jeszcze trudniejsza niż zwykle, w związku z czym w Mortensholm kupcy będą płacić 150% normalnej ceny broni i metali. Może się też zdarzyć, że zapanuje moda na jakiś szczególnie gatunek tileańskiego wina, w związku z czym w Imperium będzie ono kosztowało trzy razy drożej niż inne, których ceny spadną o 75%. Zmiany cen i ich przyczyny musisz



wymyślać sam. Wyobraź sobie zmartwienie grupki graczy, którzy włożyli wszystkie swoje pieniądze w ładunek przypraw, kiedy dowiadują się, że w Imperium wydano dekret, który spowodował spadek ich ceny rynkowej o połowę. Zmiany na rynku mogą być doskonałym środkiem zmuszającym bohaterów do przemieszczania się na nowe przygody. Na przykład, jeśli chcesz, żeby znaleźli się w Księstwach Granicznych, a oni właśnie kupili transport tileańskiego wina, możesz stwierdzić, że gobliny zamknęły granicę między Księstwami i Tileą. Rozchodzi się plotka, że ceny w Księstwach wzrosły pięciokrotnie w stosunku do tileańskich. Mortensholm! Nadchodzimy!

OBYCZAJE I ŚWIĘTA W KREUTZHOFEN

Dzień targowy

Kupcy handlują na przystani, korzystając ze stojących tam kramów, wtedy gdy w wiosce są jakieś towary – czyli prawie zawsze. W pierwszy Konigstag każdego miesiąca jest dzień targowy. Wówczas w miasteczku odbywa się wielki targ. Tego dnia kupcy przywożą mnóstwo ciekawych, barwnych towarów: kosztowne stroje z Arabii, jedwab, satynę, oryginalne przyprawy i wysmienity tileański chleb z rodzynkami. Nie brakuje tu również tanich świecidełek i kobiecych strojów, a także drewnianych zabawek dla dzieci. Miejscowi handlują domowymi wyrobami: dżemami i innymi przetworami, Wiktor Schmidt sprzedaje zrobione przez siebie narzędzia, a flisacy o miękkich sercach chętnie kupują szczeniaki. W ciepłych miesiącach letnich na targowisku odbywają się występy różnych sztukmistrzów i szarlatanów, a nawet walki kogutów. W ferworze zabawy zdarza się, że przy akompaniamencie ryków rozentuzjzmowanego tłumu jakiś pijany żeglarz zostaje uwięziony w pośpiesznie skleconej drewnianej klatce. Podsumowując – dzień targowy to świetna okazja do zawarcia nowych znajomości i wydania sporej sumki na kilka tanich, błyszczących drobiazgów.

Święto Mitterfruhl

W Kreutzhofen i okolicy święto wiosennego zrównania dnia z nocą obchodzone jest w dość osobliwy sposób. Znakiem zbliżającego się lata jest wylęg kijanek nad tujejszym bajorkiem i strumieniem. Mieszkańcy przetrząsają wówczas okolicę w poszukiwaniu miejscowego gatunku jadalnych żab, które zbierają w ogromnych ilościach. Dzień Mitterfruhl to wielkie żabie święto – mężczyźni rywalizują między sobą o to, który z nich zje więcej żabich udek w ciągu minuty. Zwycięzca zostaje obwołany Żabim Królem. Ubrane na żółto i zielono kobiety, Żabie Oblubienice, niosą go przez całe miasteczko na udekorowanym krześle. Żabi Król przewodniczy dalszej części święta, które późnym popołudniem kończy się tańcem Żabich Oblubienic. Kobiety pływają w nim wokół przystrojonego barwnymi wstęgami pała. W zeszłym roku Żabim Królem



został Kaspar Erdheim. Jego rekord, którego prawdopodobnie długo nikt nie zdoła pobić, to trzydzieści siedem żabich udek pożartych w ciągu minuty. W czasie święta do Kreutzhofen często przyjeżdżają naukowcy, aby przyjrzeć się z bliska tym dziwacznym obyczajom. Wzmianki dotyczące niektórych obrzędów można znaleźć w księgach mówiących o mrocznych wiejskich zwyczajach, których pierwotne znaczenie zostało zupełnie zapomniane.

Święto Sonstillnacht

Letnia równonoc jest świętem czczonym piciem dużych ilości alkoholu i dobrą zabawą. Z tym dniem wiąże się wiele osobliwych miejscowych wierzeń związanych z miłością i małżeństwem. Wedle jednego z nich, jeżeli kobieta dostanie pukiel włosów od ukochanego mężczyzny i schowa go pod swój materac, to tej nocy jej wybranek niechybnie zwróci na nią uwagę. Wedle innego przesądu, dziewczyna, która tej nocy zatańczy nago wokół spalonego piorunem dębu, ujrzy twarz mężczyzny, którego pojmie za męża. Złośliwcy powiadają, że owszem, każda z tańczących może zobaczyć nawet kilka twarzy pożądliwie wyglądających zza otaczających drzewo krzaków.

Święto urodzaju

Pierwszego dnia jesieni, 17 Konigstag, odbywają się obrzędy związane ze żniwami. Prawdopodobnie zastąpiły one dawniejsze obchody nadejścia jesieni. Święto, podczas którego nie jada się mięsa, odbywa się od południa do północy. Miejscowy przesąd ostrzega, że spożycie mięsa w ten dzień przynosi w następnym roku nieszczęście dla całego miasta. O zachodzie słońca odbywa się procesja z latarniami, w której biorą udział wszyscy mieszkańcy nie związani dotąd węzłem małżeńskim, przystrojeni w przygotowane wcześniej misterne maski dzikich zwierząt. Ostatnim rytuałem tej nocy jest złożenie duchom natury ofiary z ciepłego mleka, jasnego piwa i chleba. Wszyscy mieszkańcy wystawiają te dary przed drzwiami swoich domów. Następnego ranka nie ma po nich śladu, choć nikt



nigdy nie widział żywej istoty, która by je zabierała. Nawet Udo Drechtsplatz nie odważyłby się na to!

Święto Mondstille

Nadejście zimy obchodzone jest najhucniej. W wielu punktach miasteczka płoną ogniska. Tradycyjnym świątecznym daniem jest gęś, ale główną potrawą jest wielki pudding. Przyrządza się go z mąki, suszonych i świeżych owoców, słodyczy, brandy, orzechów i wielu innych ingrediencji. Z wyglądu przypomina jadalną kulę armatnią i tyleż waży. Puddingi robi się na miesiąc lub dwa przed świętem, a następnie wiesza u powały w solidnym muślinowym woreczku, aby dojrzały. Każda gospodyni w miasteczku ma własny, zazdrośnie strzeżony przepis na pudding. Niektóre nie zdradzają go nawet członkom najbliższej rodziny. Wszyscy mieszkańcy Kreutzhofen zgodnie twierdzą, że najlepsze puddingi robi Britt Stoltenberg z gospody „Pod Czarnym Orłem”. Istnieje tradycja, że gospodynie przyrządzają jeden pudding wspólnie i dają go w prezencie dorfrichterowi. Zwykle każda z nich dokłada po jednym składniku. Tej nocy, podobnie jak w święto urodzaju, składa się ofiary dla duchów natury.

Dzień Wymiany Mężów

Święto to obchodzi się w ostatni dzień Vorgeheim. Tego dnia przed poważniejszymi rytuałami Geheimnisnacht młode żony ze śmiechem wymieniają się mężami. Wypożyczeni mężowie muszą być posłuszni swoim tymczasowym żonom i zgodnie z obyczajem wykonywać całą pracę w domu. Mogą też zostać zmuszeni do włożenia fartucha lub podobnych symboli domowej służby. Miejscowi kawalerowie zwykle pozostają tego dnia w domu, aby uniknąć popadnięcia w „niewolę”. Młodym kobietom, zbliżającym się do wieku stosownego do zamążpójścia, wypożycza się mężczyznę na godzinę lub dwie, aby mogły się przekonać, co to znaczy mieć w domu chłopca. Zmęczonych i sponiewieranych mężów wynagradza się za ich pracę szklaneczką miodu z kawałkiem miodowego ciasta oraz jednym marnym miedziakiem. Następnie są oni odwożeni do swoich własnych domów i żon z brzoową miotłą.

Pochodzenie tego obyczaju tonie w mrokach dziejów, lecz wielu naukowców uważa, że może to być swego rodzaju rytuał związany z płodnością. Miejscowa plotka głosi, że jest to rzeczywiście świetna interpretacja, szczególnie gdy widzi się żonę piekarza wypożyczającą swojego męża Britt Stoltenberg.

MINIPRZYGODY

W tym rozdziale znajdziesz kilka krótkich scenariuszy, które będziesz mógł wykorzystać w dowolnym momencie i kolejności. Niektóre mogą zostać wprowadzone jako dodatkowy wątek do „Kłatwy Reichenbachów” lub, jeżeli wolisz, możesz je poprowadzić jako oddzielne przygody. Każda z nich jest tak skonstruowana, że można ją rozegrać w ciągu wieczora, przed rozpoczęciem całej zabawy zmusza też graczy do zasięgnięcia informacji o Kreutzhofen i jego mieszkańcach. W czasie trwania jednej przygody możesz wprowadzać drobne szczegóły, mogące się przydać w następnej. Pomoże ci w tym krótkie *Wprowadzenie* do każdej z nich.

Zauważ, że liczba punktów doświadczenia, które bohaterowie mogą zdobyć w czasie tych krótkich przygód, nie została określona. Powinny być to mniej więcej 50-125 PD. Jeżeli jednak przygotowujesz drużynę do poważniejszej, wymagającej więcej doświadczenia kampanii, możesz przyznać bohaterom tyle punktów doświadczenia, ile uznasz za stosowne.

ZDRADA NA SZLAKU MROŹNYCH KŁÓW

Wprowadzenie

Bohaterowie zostają zatrudnieni jako ochroniarze przez handlarzy wiozących cenny ładunek do Mortensholm. Podróż jest pełna niebezpiecznych wydarzeń. Jeżeli zechcesz, będziesz mógł połączyć tę przygodę z innymi, a nawet, w razie potrzeby, przenieść drużynę do Granicznych Księstw.

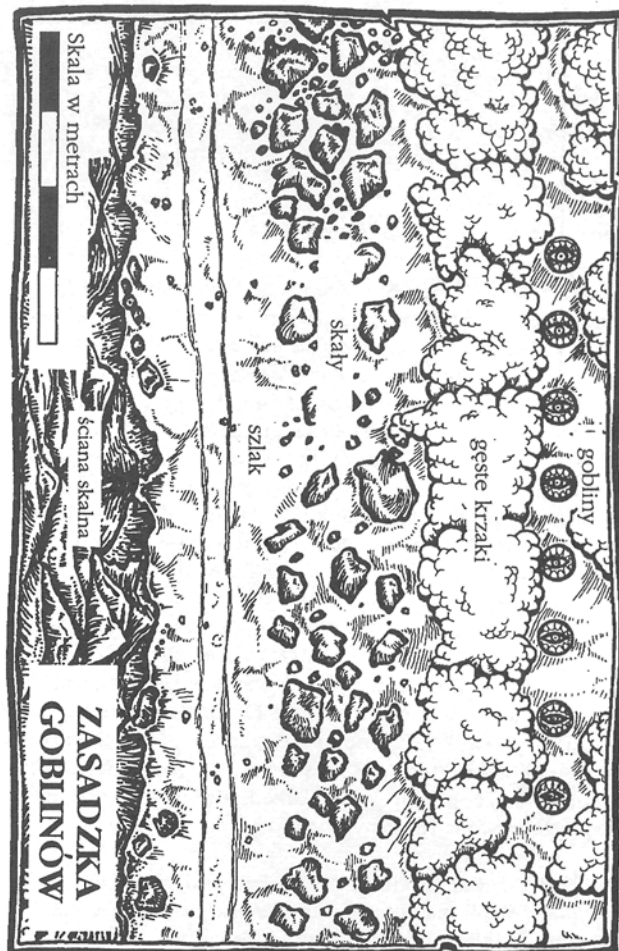
Bohaterowie uczestniczący w tej przygodzie powinni posiadać nieco doświadczenia, a najlepiej byłoby, gdyby mieli już drugą profesję. W czasie opisywanych wydarzeń przyda się obecność czarodzieja pierwszego poziomu i wojownika mającego dwa **Ataki**. Jeżeli drużyna jest słabsza, możesz zmodyfikować nieco scenariusz, dodając Rudolfowi Sammerowi dodatkowego ochroniarza lub dwóch.

Przygotowania

Wzdłuż Szlaku Mroźnych Kłów roi się od zbrojów, którzy kilkakrotnie najechali nawet włości Steinkuhlerów. Wydaje się, że jest to coś poważniejszego niż zwykłe napady, jakie czasami mają miejsce. Nie przeceniaj jednak wagi tych wydarzeń. Kilka opowieści o bandyckich wyczynach dociera do Kreutzhofen. Niepokoi to mieszkańców i kupców, lecz nie przeszkadza im w prowadzeniu zwykłych interesów.

Na początku przygody drużyna powinna być w dobrych stosunkach z władzami miasteczka, a szczególnie z dorfrichterem i dowódcą straży. Ci ostatni mogą zarekomendować bohaterów nowo przybyłym kupcom poszukującym dodatkowej, zbrojnej ochrony. Jeśli jednak tak nie jest, bohaterów może zareklamować Ralf Gross, właściciel gospody „Pod Żeglarzem”. Tak czy inaczej, zostaną oni skontaktowani z handlarzem występującym w imieniu Rudolfa Sammera. On sam przybędzie wkrótce do Kreutzhofen z Wusterburga wraz z karawaną około dwudziestu mułów i dwoma ochroniarzami: Stefanem Siemensem i Humfriedem Hoechstem. Ładunek składa się z bardzo wielu drewnianych skrzynek, zabitych gwoździami i owiniętych skórzaną taśmą, o rozmiarach 120 cm x 60 cm x 50 cm, oraz kilku mniejszych. Sammer nie ujawnia, co znajduje się wewnątrz, ale wyjaśnia bohaterom, że jest to bardzo ważny towar, który musi zostać szybko dostarczony do Mortensholm. Kilku wynajętych przez niego ochroniarzy zachorowało w Sonnefurcie. Chce zastąpić ich innymi,





a oprócz tego, z powodu częstych napadów, wynajęć dodatkowych. Za eskortowanie karawany aż do Mortensholm zaoferuje bohaterom 50 ZK. Może podnieść stawkę do 60 ZK i ani pensa więcej.

Wyjazd

Karawana mułów wyrusza następnego ranka. Podróż do Mortensholm, zależnie od pogody, będzie trwała 8-10 dni. Sammer kupuje suszone i marynowane jedzenie, a bohaterowie mają okazję zaopatrzyć się we wszystko, co będzie im potrzebne.

Siemens nie jest zainteresowany nawiązaniem kontaktu z bohaterami. Trzyma się na uboczu, robiąc nieprzychylną uwagę na temat „amatorów” itp. Oczywiście uważa on, że bohaterowie nie są wystarczająco dobrzy w swoim fachu. Z kolei Hoechst jest otwarty i przyjacielski. Wiele czasu spędza na rozmowach i żartach z drużyną. Zajmuje się mułami i przyrządzaniem posiłków. Jedzenie nie jest dobre, ale, cóż, lepsze takie niż żadne. Sammer jest zdenerwowany i podekscytowany. Przez cały czas obserwuje niebo w obawie czy pogoda się nie popsuje i buszuje w przydrożnych krzakach. Zwykle jest zbyt zajęty, żeby rozmawiać z bohaterami, lecz jeżeli znajdzie chwilę, to robi wszystko, aby być dla nich uprzejmym i wyraża wdzięczność za to, że dołączyli do jego kompanii.

Kto idzie?

Ważne jest, aby bohaterowie nabrali nawyku ustalania ścisłego porządku nocnych straży. Nie przeżyją, jeżeli nie będą tego robili. Spraw, aby od samego początku uświadomili sobie rzeczywistą potrzebę wystawiania wart. Nocami różne drapieżniki, na przykład wilki, szczury olbrzymy, gigantyczne węże i nietoperze, mogą próbować uprowadzić muły. Powinieneś nalegać, aby każdego wieczoru sporządzano konturową mapkę obozowiska – gdzie kto śpi, kto kiedy będzie trzymał straż, gdzie znajdują się naturalne osłony, takie jak drzewa, skały, krzaki itp.

Atak goblinów

To przykre spotkanie zaplanowane jest po to, by osłabić podróżników przed główną częścią przygody, która będzie miała miejsce kilka dni później. Około dwóch, trzech dni drogi za Kreutzhofen karawana zostaje zaatakowana przez bandę goblinów. Możliwości napastników pokazano w tabelce poniżej. Są oni ukryci za skałami i krzakami po jednej stronie drogi. W momencie, w którym karawana znajduje się dokładnie naprzeciwko nich, stwory zaczynają strzelać z krótkich luków. Goblinów jest osiem. Strzelają beładnie, mierząc raczej do całej grupy, niż wybierając konkretne cele, co podwaja **US** zaatakowanych. Jednak ze względu na dużą odległość, gobliny strzelają na *dlugi zasięg*, więc ostatecznie ich **US** zwiększa się tylko do 40. Pomysłny rzut na **Int** pozwoli bohaterom wykryć wroga, zanim ten zaatakuje (*bystry wzrok +10, czuły słuch +10, Ranger +10, elf +10*); każde 10 punktów nadwyżki daje bohaterowi przewagę jednej rundy w chwili rozpoczęcia ataku.

Gobliny strzelają na oślep, ciosy „rozkładają się” więc na wszystkich uczestników karawany według poniższej tabelki:

K12	Cel
1-8	Muł
9	BN: rzut K6
	1-2 Sammer
	3-4 Siemens
	5-6 Hoechst
10-12	Bohaterowie graczy – określ na chybił-trafił

Każde trafienie ma **S** 3.

Celem goblinów jest zdobycie jedzenia oraz broni, chcą więc zabić tylko kilku ludzi, a resztę zmusić do ucieczki i pozostawienia martwych i rannych towarzyszy. Skaliste podłoże liczy się jako *trudne* (redukcja **Szybkości** o połowę), a krzaki, za którymi kryją się atakujący, jako *słaba osłona* (przy strzelaniu do nich **US** powinna być zmniejszona o -10). Gobliny są tak rozmieszczone, że nie liczą się jako grupa, lecz muszą być traktowane jako cele indywidualne. Pod koniec każdej rundy zrób pozostającym jeszcze przy życiu napastnikom test **Op** z modyfikacją -5 za każdego zabitego lub zbiegłego goblina.

To spotkanie przygotowuje graczy na dalsze wydarzenia, które będą miały miejsce później, mniej więcej w połowie drogi.

Waż w trawie

Pod koniec dnia bohaterowie zauważają z daleka kilka trupów goblinów i mulów, a także leżącego na ziemi człowieka. Gdy karawana zbliża się, mężczyzna podnosi głowę i cicho woła o pomoc. Przebadawszy wzrokiem otoczenie bohaterowie mogą stwierdzić, że nie jest to zasadzka. Sammer nalega, aby niezależnie od okoliczności zabrać mężczyznę ze sobą. Nie potrafi po prostu zostawić rannego, by umarł na drodze. Mężczyzna krwawi na skutek wielu ran, jest oszołomiony i senny. Wydaje się, że nic nie widzi i ma problemy z mówieniem. Po udanym teście **Int** bohater z umiejętnością *leczenia ran* stwierdzi, że stan rannego nie może być jedynie wynikiem odniesionych przez niego obrażeń. Udany test **Int** wykonany przez bohatera z umiejętnością *zielarstwo* albo *warzenie trucizn* umożliwi odkrycie wyraźnych śladów trucizny zawierającej *jad na ludzi*. Mężczyzna podaje się za Magnusa Macha, trapera z Mortensholm. Z ledwo zrozumianego mamrotania wynika, że gobliny ograbiły jego zabitego muła z sakwy, a samego trapera pozostawiły na pewną śmierć. Prawda jest jednak znacznie bardziej przerażająca. Cała ta sytuacja została z góry zaplanowana. Stan Macha spowodowany jest kilkoma niegroźnymi ranami oraz ochotniczo przyjętą dawką *jadu na ludzi*. Atak goblinów i martwy muł są również częścią podstępów. Chodzi o to, aby bohaterowie nabrali podejrzeń w stosunku do Magnusa. Spełnia on rolę przynęty, co stanowi część ustalonego wcześniej planu. Prawdziwe zagrożenie stanowi ochroniarz Hoechst, ale drużyna nie powinna tego zbyt szybko wykryć.

Gorzka biesiada

Zaraz po rozbiciu obozu Hoechst przysiadła się do jednego z bohaterów i mówi:

– *Uważaj na tego Magnusa, nie ufam mu. Wydaje mi się, że ci zielonoskórzy zostali zabici dzień albo i więcej wcześniej, niż go spotkaliśmy, coś mi tu nie gra.*

Hoechst celowo zwraca uwagę bohaterów na inną osobę, aby nie zauważyli, jak przyprawia ich obiad *jadem na ludzi*. Obaj mężczyźni są w zмовie z bandytami, którzy później zaatakują karawanę. Zmusz graczy, aby dokładnie opowiedzieli, co robią ich bohaterowie. Podczas przygotowywania posiłku ochroniarz wyjmie ukradkiem mały skórzany woreczek i wsypie jego zawartość do garnka. Bohaterowie mają następujące szanse na zauważenie tego podstępu:

Czynności bohaterów:

Pilnujący Macha	0
Śpiący	0
Wartujący	I/3
Wartujący poza obozem	I/5
Pilnujący Hoechsta	I
Inne czynności w obrębie obozu	I/2

Szansa na nakrycie Hoechsta:

Bohater, który zauważy machinacje ochroniarza, ma kilka możliwości. Jedną z nich jest rozmowa z Hoechstem. Będzie on twierdził, że dodane do kociołka zioła to tylko przyprawy. Dzięki testowi **Int** (*gotowanie* +10, *halfing* +10) bohater przypomni sobie, że nigdy dotąd ochroniarz nie dosypywał nic do posiłków. Hoechst chętnie sam zje potrawę, aby udowodnić, że nie ma w niej nic szkodliwego. Sammer i Siemens, nie potraktują poważnie podejrzeń swoich towarzyszy w stosunku do Humfrieda. Podróżują z nim od wielu tygodni i zjedzą potrawę, nie zważając na ostrzeżenia. Bohaterowie mogą wedle wyboru zjeść lub nie. Jednak będzie wyglądało to dość dziwnie, jeżeli odmówią spożycia posiłku nie ujawniwszy swoich podejrzeń; ewentualnie mogą „przypadkowo” przewrócić garnek, zanim ktokolwiek zacznie jeść, a wtedy wszyscy będą musieli pożywić się suszonym mięsem. Hoechst będzie chmurny jak burza gradowa, ale za to nikt nie znajdzie się pod wpływem narkotyku. Będziesz musiał wnieść poprawki do opisanego poniżej przebiegu wydarzeń, aby dostosować go do postępowania drużyny.

Hoechst zażył antidotum i nie będzie pod wpływem *jadu na ludzi*. Mach nadal leczy rany i najwyraźniej nie jest w stanie przełknąć normalnego jedzenia, nie tknie więc potrawy. Wszyscy inni muszą przejść test **Wt** (*odporność na trucizny* +10), lub cierpieć na skutek zjedzenia trucizny.

K6	Skutek
1-2	Żaden
3-4	Spowolnienie: -10 WW , US , I , Zr
5-6	Utrata świadomości

Jad na ludzi Hoechsta nie jest najlepiej przyrządzony, więc jest mniej skuteczny, niż być powinien. Pamiętaj też, że elfy są na niego odporne. Efekt zaczyna być widoczny po mniej więcej godzinie. Trucizna działa powoli – bohaterowie nie będą sobie zdawali sprawy z faktu, że są pod jej wpływem, chyba że podejrzewali coś wcześniej, posiadają umiejętność *warzenie trucizn* i wykonają udany test **Int**. Będą się czuli trochę bardziej senni niż zwykle, co po kilku dniach mozolnej przeprawy przez góry nikogo nie zdziwi. Trucizna działa K4+4 godziny.

Atak

Nocą wartę trzyma Hoechst. W czasie przechadzki wokół obozu kopie kamień i krzyczy „ała” udając, że uderzył się w palec. Jest to dla bandytów sygnał do ataku. Jednak nawet jeśli nie otrzymają umówionego znaku, to i tak mniej więcej na godzinę przed świtem napadną na obozowisko. Hoechst będzie próbował zabić Siemensa we śnie – zdaje sobie sprawę, jak dobrym jest on wojownikiem. Na każdego



członka karawany, nie licząc Hoechsta i Macha, przypada jeden bandyta. Jeżeli drużyna jest szczególnie silna, to możesz dodać kilku napastników. Bohaterowie muszą stoczyć ciężką walkę, ale mają ją wygrać.

Napad zaczyna się od ataku łuczniczego (pierwsza runda), skierowanego przeciwko każdemu, kto znajduje się w odległości pięciu metrów od ogniska. Następnie bandyci odrzuca łuki, złapią za miecze i wypadną z krzaków na obozowisko. W tym czasie śpiący bohaterowie muszą wykonać test **I** (*czuły słuch* +10). Ci, którzy przejdą test pomyślnie, zaczną walczyć w trzeciej rundzie po rozpoczęciu ataku, inni w czwartej. Bohaterowie borykający się z założeniem pancerza traktowani są przez pierwsze 2K10+20 rund jako cele *nieruchome*. Osoba odurzona *jadem na ludzi* nie może zostać obudzona.

Bandyci nie będą uciekać, dopóki połowa z nich nie zostanie wyłączona z walki. Potem muszą wykonać test **CP** za każdym razem, gdy któryś z nich zostanie zabity, ranny lub zmuszony do ucieczki. Negatywny wynik testu oznacza ucieczkę danego osobnika z pola walki.

Pierchający złoczyńcy skierują się w miejsce, w którym pozostawili wierzchowce. Jest to niewielka polana, oddległa o kilkaset metrów od miejsca ataku, gdzie jeden z bandytów pilnuje koni. Ucieknie on, jeżeli ktokolwiek zbliży się bez podania hasła (hukanie sowy). Bohaterowie mogą zdobyć konie i sprzedać je w Mortensholm po 200 ZK za sztukę. Nie są to doskonałe wierzchowce, lecz osoba z umiejętnością *opieka nad zwierzętami* może, dzięki odpowiedniej opiece, w ciągu miesiąca podwoić ich wartość.

Dalsze spotkania

Pozostała część podróży może być urozmaicona różnymi przygodami. Oto przykład. Nie powinienś mieć problemów z wymyśleniem dalszych spotkań.

Przyjazny gigant

Do karawany zbliża się odziany w skóry gigant, ciągnący za sobą maczugę. Nie jest on wrogo nastawiony, ale nerwowa drużyna może go zaatakować. W takiej sytuacji będzie on walczył z determinacją. Natomiast jeżeli bohaterowie nie rzucą się na niego, gigant bardzo powoli do nich przemówi. Nie posługuje się najlepiej staroświatowym, a jego słownictwo jest bardzo ograniczone. Oto kilka zdań, które uda mu się wydukać:

– Witajcie, maluchy! Ja mieć dobry jaskinia, małe stwory ją zabrać. Wy maluchy pomóc? Wy pójść zmiażdżyć małe stwory! Dobra?

Olbrzym chce uzyskać od drużyny pomoc w odbiciu z rąk goblinów jaskini, którą niegdyś zamieszkiwał. Sam jest zbyt wielki, aby ścigać gobliny w wąskich korytarzach i chce, by bohaterowie go wsparli. W nagrodę może im ofiarować kilka niedźwiedziich skór dobrej jakości i sporo kosztowności, które zrabował niegdyś bandytom. Jeżeli chcesz, możesz określić siłę i rozmieszczenie goblinów. Sammer pragnie jednak jak najszybciej dowieźć swój towar do Mortensholm i dlatego nie chce opóźniać podróży

o więcej niż jeden dzień. Wie on jednak, że odmówienie gigantowi może być niebezpieczne. Możesz sporządzić własną mapę jaskini. Jej centrum powinno stanowić dość duże pomieszczenie główne z wejściem dostatecznie wysokim, aby gigant mógł się wczołgać do środka. Z tego pomieszczenia odchodzą liczne korytarzyki na tyle wąskie, że bohaterowie będą musieli się schylać lub czołgać, by się przez nie przedostać. Gobliny są, rzecz jasna, dostatecznie małe, aby móc stać w pozycji pionowej i skutecznie zadawać ciosy. Wartość futer i skarbu nie powinna przekraczać 100 ZK. Może on zawierać 0-3 (K4-1) magicznych przedmiotów o niedużej mocy. Rozmowa z gigantem powinna być trudna i nerwowa. Namów bohaterów, aby zabawiali się w kalambury i używali języka migowego, aż do chwili, kiedy ten się zrytuje i walnie maczugą o ziemię (podniesienie jej nie jest łatwe). Nie dopuść do tego, aby drużyna spróbowała uciec z jaskini podstępem, pojąc giganta piwem lub winem. Potrzeba ogromnej ilości alkoholu (cała beczka liczy się jako jeden drink), aby go upić. Jeżeli bohaterowie chcą przechytryć giganta, to muszą zastosować lepsze sztuczki – nie posiadają przecież odpowiednio wielkich zapasów alkoholu.

Mortensholm

Sammer dostarcza ładunek rycerzowi, który służy samemu księciu Steinkuhlerowi. Pudła zawierają najlepszej jakości broń, w tym wiele łuków i kilka sztuk broni palnej. Zostanie ona wykorzystana do trzymania w ryzach miejscowych bandytów. Jeżeli bohaterowie byli dzielni i dobrze wykonali swoje zadanie, Sammer wypłaci im premie w wysokości połowy początkowo ustalonej kwoty.

Dalsze przygody

Gdy drużyna dotrze do Mortensholm, otworzy się przed nią wiele możliwości przeżycia przygód w Granicznych Księstwach. Poniżej znajdziesz kilka pomysłów, które możesz wykorzystać.



Jeżeli bohaterowie zdecydują się zająć handlem, Sammer może doradzić im kupno towarów w Mortensholm i zabrać ich na sprzedaż do Kreutzhofen. Może on również skontaktować drużynę ze swoim znajomym handlarzem, który akurat potrzebuje eskorty. To świetna sposobność, aby rzucić niczego nie spodziewającą się drużynę na bardzo niebezpieczne tereny.

Hoechst będzie wydany w ręce władz Mortensholm. Zostanie rozpoznany jako wielokrotny zbrodniarz. Okaże się, że za jego głowę wyznaczona była nagroda w wysokości 200 ZK. Bohaterowie zwrócą na siebie uwagę ludności, w tym również wspólników Hoechsta, którzy będą próbowali odpowiednio im się zrewanżować. Mogą na przykład wynająć zamachowca, który miesiącami będzie szedł tropem drużyny.

Władze Mortensholm mogą zaproponować drużynie dostarczenie do Imperium bardzo ważnych materiałów (na przykład tajnych listów dyplomatycznych). Może być to droga do wyższych sfer Granicznych Księstw, z czego wyniknąć mogą najróżniejsze perypetie.

NIEBEZPIECZNE SMAKOŁYKI

Wprowadzenie

Piekarz Armand Boulanger popada w tarapaty. Aby go ratować, drużyna wkracza na zazdrośnie strzeżony teren Dóbr Weilerberg. W związku z tym ma okazję spotkać, niestety w nie najlepszych dla siebie okolicznościach, wszystkie miejscowe osobistości, z hrabim Teodosiusem von Eisenstadtem i dorfrichterem na czele.

Przygotowanie

Kilka dni przed rozpoczęciem przygody Armand Boulanger dostaje dużą, dobrze wyglądającą świnię. Zostaje ona przywieziona z Quenelles przez bretońskiego handlarza. Większość czasu zwierzę spędza w wybudowanym na tyłach piekarni chlewie. Po co Armand sprowadził tę świnię aż z Bretonii? W okolicy jest ich z pewnością dostatecznie dużo. Czy nie są one dla niego wystarczająco dobre? Notak, ci wszyscy Bretończycy są mimo wszystko lekko zwariowani. Plotki o wariactwach Armanda rozmnożyły się jeszcze bardziej po tym, jak zobaczono go idącego do lasu ze świnią na smyczy, zupełnie jakby to był pies. Jeżeli ktoś zapyta Boulangiera, co on właściwie wyprawia, zagadnięty uśmiechnie się tylko tajemniczo i powie, aby poczekać na wyniki. Jego rodzina jest równie małomówna. Plotki możesz wykorzystać w innej przygodzie jako tło, zabawne historyjki opowiadane przy kufelku w gospodach, gdy drużyna zajmuje się czymś zupełnie innym.

Oczy Dominique rozszerzyły się na widok Liothariela klękającego obok świni.

– Czy on ma zamiar...?

– Porozmawiać z nią? Tak. – Ferdi uśmiechnął się przekonywająco, jak gdyby to była najnormalniejsza rzecz na świecie. – Chcemy się dowiedzieć, gdzie jest Armand, a świnia na pewno to wie. Pytamy ją więc o to grzecznie. Proste, nie?

– Bardzo, bardzo grzecznie, ale... hm, do tej pory rozmawiałem tylko z dzikami, a nigdy ze świniami domowymi – stwierdził Liothariel. – Mam nadzieję, że nie powiedziałem niczego obraźliwego... Wiesz, świnię są na tym punkcie przewrażliwione.

– To może ja pójdę zrobić herbatę? – zapytała Dominique i wyszła, nie czekając na odpowiedź.

– Założę się, że wzięła nas za wariatów – Ferdi wyszczerzył zęby w uśmiechu i wyciągnął jabłko z plecaka. – Jak tam, Lio?

– Świnia chce wiedzieć, dlaczego się tak na nią gapisz.

– O, to nic specjalnego, myślę właśnie o kanapkach z bekonem...

– Widzę, że naprawdę starasz mi się pomóc. Lepiej daj jej to jabłko zanim wpadniesz na jeszcze bardziej kretyński pomysł.

Kilka dni później Armand ogłasza sprzedaż wielu nowych specjalów zawierających trufle. Postać, która pomyślnie przejdzie test **Int** (gotowanie +10, halfling +10) stwierdzi, że stało się to dzięki świni. Jest to specjalnie hodowany i tresowany gatunek świń-poszukiwaczy trufli. Najprawdopodobniej nigdy przedtem czegoś podobnego w Kreutzhofen nie widziano. Z pomocą zwierzęcia Armand odnalazł w okolicy sporą kolonię grzybków, a miejsce to zachowuje w ścisłej tajemnicy. Kilku mieszkańców, a szczególnie Guido Sangiovesi z „Il Tauro Rosso”, zaczyna dopypywać się o ten nadzwyczajny (i cenny) przysmak. Armand odmawia jednak ujawnienia miejsca, w którym on rośnie. Po jakimś czasie przestano go widywać chodzącego do lasu, i mieszkańcy Kreutzhofen stracili zainteresowanie całą sprawą.

Początek przygody

Bohaterowie, którzy pewnie dawno już zapomnieli o sprawie Armanda, zauważą go idącego w środku nocy do lasu ze świnią u boku i latarnią. Tak jednak zaaranżuj całą sytuację, żeby na pewno nie mogli go śledzić. Mogą się na przykład znajdować w budynku na piętrze i widzieć piekarza przez okno. Jeśli jednak któryś z bohaterów postanowi go śledzić, to postaraj się, aby Armand go zauważył i w związku z tym natychmiast zawrócił. Piekarz nie chce być śledzony i jest bardzo ostrożny.

Następnego ranka drużyna zostaje obudzona przez rozhisteryzowaną Dominique Boulangier, która dobija się do drzwi pokoju bohaterów i z płaczem błaga o ratunek dla jej męża.

– Porwali Armanda, zabili go!! Ratunku, pomocy!...

Po uspokojeniu kobiety bohaterowie wydobędą od niej informacje, że wieprz Giscard wrócił rano sam. Armand wyszedł z nim w nocy i na pewno został zabity...

Możliwe, że kobieta przyzna, iż nie ma na to żadnych dowodów. Jedyne, co wie, to fakt, że świnia przyszła do domu sama i że na pewno coś się Armandowi przytrafiło, gdyż w przeciwnym razie już dawno byłby w domu. Teraz może jest gdzieś w lesie sam, umierający! Bohaterowie muszą działać szybko, bo inaczej Dominique znowu wpadnie w histerię. Jedynym ich tropem jest Giscard. Jeżeli mają możliwość porozumiewania się ze zwierzętami, to wieprz wyjaśni im, że Armand utknął gdzieś w lesie i że on ich w to miejsce zaprowadzi pod warunkiem, że dostanie wszystkie trufle, jakie znaleźli tej nocy.

Jeśli bohaterowie nie mają możliwości porozumiewania się ze zwierzęciem, mogą po prostu udać się do lasu w tym samym kierunku co Armand. Wówczas świnia zaprowadzi ich na miejsce. Tak czy inaczej, drużyna powinna udać się za Giscardem. Prowadzi on bohaterów poza miasto, wzdłuż potoku, poprzez Weilerberg i dalej przez most w kierunku Lasu Wundta. Następnie kieruje się do opuszczonego gospodarstwa w głębi lasu. Jeżeli postacie spróbują powstrzymać świniaka przed wejściem do lasu, ten gwałtownie pociągnie ich w stronę zagrody. W miejscu, w którym wkraczają do lasu, widnieje przybita do drzewa tablica z napisem:

WSTĘP DO LASU WZBRONIONY POD GROŹBĄ WBICIA NA PAL

z rozkazu

Sir Theodosiusa von Eisenstadt

Las jest bardzo gęsty, więc w każdej rundzie tempo poruszania się szybsze niż *ostrożne* wymaga testu **I**. Niepomyślny test powoduje upadek bohatera, a nieudany test **Wt** oznacza skręcenie nogi (zmniejszenie tempa do połowy *ostrożnego* na 3K10 godzin). Oprócz wyjątkowo splątanego poszycia, stanowiącego zdradliwe oparcie dla stóp, znajduje się tu również dodatkowe niebezpieczeństwo w postaci pułapek przeciwko kłusownikom, zastawionych przez Dietera Krankela. Podczas każdej rundy spędzonej w lesie bohaterowie mają 5% szans na wpadnięcie w sidła. Udany test **I** (Ranger +10, elf +10, *wykrywanie pułapek* +10) pozwoli zawczasu wykryć potrzask. W innym przypadku szczęki zatrzasną się na nodze ofiary z **S 3** (równa szansa dla obu nóg). Pułapka może zostać otwarta przez dwóch bohaterów o łącznej **Sile** 5 lub więcej. W innym przypadku do otworzenia szczęki dostatecznie szeroko, aby ofiara mogła wyjąć nogę, konieczny będzie test **S**.

Przewędrowawszy około kilometra bohaterowie zauważają Dietera Krankela, patrolującego las. Mogą go dostrzec jedynie po udanym teście **Int** (Ranger +10, elf +10, *ukrywanie się na usi* +10). Krankel znajduje się mniej więcej 80 me-

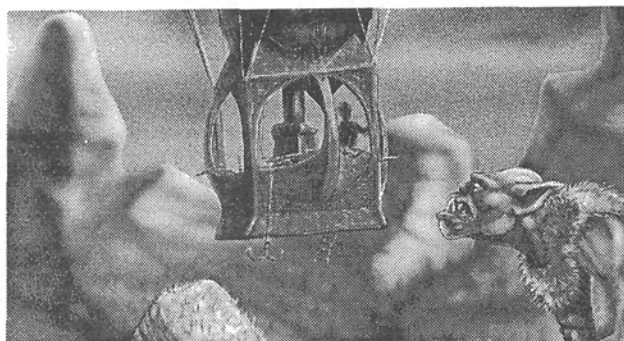
trów od drużyny i wcale nie ma zamiaru podejść bliżej. Może poruszać się w *normalnym* tempie, ponieważ knieja jest mu dobrze znana. Łowczy nakazuje bohaterom, aby natychmiast opuścili las, który jest terenem prywatnym. Nie chce słuchać wyjaśnień. Jeżeli członkowie drużyny nie zastosują się do jego polecenia (dla pewności będzie ich śledził), to zagrozi, że gorzko tego pożałują. Następnie opuszcza las.

Opuszczona chata

Jeżeli bohaterowie będą kontynuować wędrówkę, natrafią na starą, zniszczoną chałupę. Roślinność wokół niej jest wyjątkowo bujna i splątana, a las dość ciemny. Nielatwo jest więc stwierdzić, co się tutaj dzieje. Sama chata jest prawie kompletną ruiną. Armand leży w pozycji pokazanej na mapce. Jest nieprzytomny, ale żyje. Z daleka jednak bohaterowie nie są w stanie tego stwierdzić. Giscard przez kilka chwil spogląda na bohaterów wyczekująco, po czym zaczyna węszyć wokół korzeni drzew.

Nikt nie wie, że polana stała się siedzibą niewielkiej grupy snotlingów, uprawiających w pobliżu zagrody liczne gatunki grzybów i pleśni, w tym również trufle. Do tej pory, gdy przychodził tu Armand z Giscardem, snotlingi uciekały. Tym razem jednak jeden z nich rzucił w intruza grudką żółtej pleśni, która, raczej przez przypadek, wylądowała dokładnie na twarzy Bretończyka, przewracając go, a Giscarda zmuszając do ucieczki. Oszołomione tym sukcesem snotlingi będą próbowały bronić swojego niewielkiego terytorium. Wprawdzie nadal są zbyt nieśmiałe, aby się pokazać, lecz będą walczyć przy użyciu pleśni i broni strzeleckiej. Gdy tylko pierwsza postać zbliży się do Armanda, w kierunku drużyny rzuconych zostaje K6 pocisków. Wartość **US** snotlingów (17) jest podwojona, ponieważ mierzą one raczej w całą grupę niż w poszczególne osoby. Pociski, które padają w odległości metra od Bretończyka, eksplodują, rozrzucając w promieniu 10 metrów chmurę pyłu. Te, które chybiły, lądują na polanie. Wykorzystaj znajdującą się w podręczniku procedurę chybień dla bomb. Gdy zdecydujesz już, gdzie wylądowały pociski, użyj poniższej tabelki dla określenia rodzaju zarodnika.

K12	Rodzaj zarodnika
1-5	żółta pleśń
6-9	czerwona pleśń
10-11	purpurowa pleśń
12	zarodnik fluorescencyjny





Skutki działania poszczególnych rodzajów zarodników podane są w podręczniku.

Bohater, który wykona test **I**, będzie w stanie ocenić, z jakiego kierunku nadlatują pociski: mniej więcej połowa z ruin domostwa, reszta z krzaków po drugiej stronie polany. Ponieważ snotlingi są niewielkie, zielone i potrafią się dobrze schować, bohaterowie zauważą je jedynie dzięki udanemu testowi **I** -20. Ponadto są one w ciągłym ruchu, toteż testy **I** muszą być powtarzane w każdej rundzie. Osoba, która nie przejdzie testu, nie będzie mogła strzelać, gdyż nie dojrzy przeciwnika. Gdy tylko zarodniki wylądują, ze strony chaty dobiega głośnie bełkotanie i odgłos kroków oddalających się w kierunku krzaków za ruinami. Bohater na tyle nierozsądny, by przeszukać opuszczoną chałupę, stwierdzi, że jest ona pełna purpurowej i żółtej pleśni. Snotlingi mogą przebywać w chacie nie odczuwając żadnych skutków działania zarodników, ale bohaterowie nie są istotami odpornymi na działanie grzybów. Każdy, kto znajdzie

się w strefie skażonej (chata i teren w promieniu dwóch metrów wokół niej), dostanie się pod niekorzystny wpływ działania pleśni.

W międzyczasie snotlingi strzelają ze swoich krótkich łuków (Z 16/32/64, **SE** 2, czas ładowania i strzału 1) po K6 strzał na rundę, -1 za każdego zabitego snotlinga. Za każdym razem, gdy któryś z dziesięciu snotlingów padnie, jego towarzysze muszą wykonać test **Op**. Jeśli test był nieudany – zaczną uciekać. Cóż, są one wprawdzie ośmielone swoim niedawnym sukcesem, ale bez przesady.

Bohater, który uzbrojony w miecz idzie przetrząsnąć zarośla, niczego nie osiągnie oprócz skręcenia sobie nogi. Dzięki swoim niewielkim rozmiarom i umiejętnościom *ukrywania się w mieście i uników* snotlingi mogą poruszać się w gęstym poszyciu z pełną szybkością. Najlepszym wyjściem z sytuacji jest zabranie Armanda i wycofanie się na z góry upatrzone pozycje lub okopanie się, zarepetowanie broni i czekanie, aż snotlingi odejdą.

Jeżeli drużynie udało się wydobyć Armanda z opresji, można podjąć próbę ocucenia go. Gdy Bretończyk został odnaleziony, nie miał żadnych obrażeń, lecz ucierpiał na skutek późniejszych zarodnikowych

ataków. Jeżeli jeszcze żyje (staraj się go nie uśmiercić, gdyż może się przydać w trakcie dalszych przygód), można go przywrócić do przytomności, ale jest słaby, jęczy i mamrocząc coś bez sensu. Może natomiast, z niewielką pomocą, poruszać się w *wolnym* tempie.

Tymczasem Giscard gdzieś przepadł. Zaraz po rozpoczęciu ataku uciekł z polany i teraz jest w drodze powrotnej do Kreutzhofen. Bohaterowie mogą względnie spokojnie przebyć drogę do miasteczka. Jeżeli powrócą tą samą trasą, którą przyszli ich szanse na wpadnięcie w potrzask zmniejszą się do 1%.

Wstęp wzbroniony pod karą...

Około ćwierć mili od skraju lasu drużyna staje oko w oko z Theodosiusem von Eisenstadtem, łowczym Dieterem

i sokolnikiem Kasparem oraz K4 pracownikami dóbr Weilerberg, mierzącymi w bohaterów z długich łuków.

– *Mamy was, dranie!* – wrzeszczy hrabia. – *Natychmiast odrzućcie broń i zbroje! I wszystko inne! Pokażę wam, łobuzy, jak sobie radzę z takimi, co naruszają moją własność.*

Jeżeli bohaterowie usłuchają i rzucą broń, Theodosius rozkaże przywiązać ich do drzew. Dwóm z nich wymierza chłostę bykowcem (utrata 2K6 punktów **Żywotności** na osobę), a następnie odjeżdża, polecając Dieterowi, aby tak samo ukarał pozostałych bohaterów. Łowczy rozdaje kilka dodatkowych razów (utrata 1 punktu **Żywotności** na każdą z dwóch postaci). Potem rozwiązuje jednego z bohaterów i ostrzega wszystkich, aby więcej nie ważyli się wkroczyć do tego lasu.

Jeżeli bohaterowie odmówią rzucenia broni, ale zachowają się spokojnie, będą musieli natychmiast wyjaśnić, dlaczego weszli do lasu. Zabicie snotlinga (nie wystarczy powiedzieć, że go widzieli) będzie się liczyło na ich korzyść, jednak Theodosius zażąda dowodu. Wszelkie chwytaki są dozwolone, a bohater, który mówi najwięcej, będzie zmuszony przejść test **Ogd**. Możesz dodać +10 dla wojownika, +5 dla Rangera i zmodyfikować test o +/-20 w zależności od tego, jak oceniasz jego wystąpienie.

Kłamcy

Jeżeli test **Ogd** nie powiedzie się, hrabia nazwie bohaterów złoczyńcami i bandytami. Da im ostatnią szansę na złożenie broni. Na każde działanie, z wyjątkiem natychmiastowego poddania się, ludzie Eisenstadta odpowiedzą gradem strzał. W tym samym momencie drużyna zauważy kilka postaci zbliżających się od południa do miejsca bijatyki. To dorfrichter i dowódca straży, spieszący złożyć hrabiemu towarzyską wizytę. Bohaterowie jednak nie od razu ich rozpoznają. Pod koniec pierwszej rundy walki słychać krzyk:

– *Z rozkazu dorfrichtera, natychmiast przerwijcie walkę!*

Theodosius i jego towarzysze natychmiast opuszczają broń, chociaż jeśli bohaterowie nie przestaną się bić, będą odpowiadać ciosy lub robić uniki. Jeśli drużyna nie zaprzestanie walki, dorfrichter i dowódca straży dadzą im jeszcze jedno ostrzeżenie, a potem włączą się do walki po stronie hrabiego.

Niechętna akceptacja

O ile test **Ogd** wypadł pomyślnie, Theodosius nie zaatakuje, lecz zapyta bohaterów o ich imiona i miejsca, z których pochodzą. Oświadczy też, że nie po raz ostatni usłyszeli o zakazie wkraczania na teren lasu. Potem, jak opisano to wyżej, nadjeżdżają dorfrichter i dowódca straży.

Proces

Tak czy inaczej, bohaterowie wrócą do Kreutzhofen pod eskortą dowodzoną przez dorfrichtera i dowódcę straży, a złożoną z ludzi hrabiego. Jeżeli nie stawiali oporu Eisenstadtowi, następnego dnia dorfrichter zorganizuje w swoim domu nieformalne spotkanie dla rozwiązania problemu.

Natomiast jeśli bohaterowie musieli zostać ujarzmieni i przyprowadzeni siłą, spędzą noc w więzieniu, a rano odbędzie się rozprawa sądowa.

Jeżeli ani Theodosius, ani bohaterowie nie zaatakowali, cała sprawa zostanie potraktowana jako zwykłe naruszenie czyjegoś terenu. Fakt uratowania Armanda przez drużynę będzie liczył się na jej korzyść. Dorfrichter, wbrew protestom Theodosiusa, będzie wyraźnie ten fakt podkreślał. Pozwól drużynie się bronić. Niech postać o największej **Ogd** wykona test tej cechy, dodając do uzyskanego wyniku +20 (**prawo** +10).

Jeśli test wypadnie pomyślnie, dorfrichter będzie łagodny i wyrozumiały. Zaproponuje, aby Armand, który bierze udział w rozprawie, zasugerował stosowne odszkodowanie. W każdy Festag, aż do końca roku (ale najwyżej przez 6 miesięcy), Bretończyk będzie dostarczał hrabiemu pudełko trufl. Bohaterowie natomiast dostaną ostrzeżenie, aby nigdy więcej nie zapuszczali się na teren lasu. Dzięki udanemu testowi **Ogd** bohaterowie zauważą, że dorfrichter jedynie im grozi, w rzeczywistości nie traktując całej sprawy aż tak poważnie.

Jeżeli test się nie uda, dorfrichter orzeknie, iż mimo okoliczności łagodzących bohaterowie zostaną ukarani grzywną w wysokości 5 ZK i K4 dniami aresztu. Armand zapłaci podwójnie, lecz ze względu na swoją znaczącą pozycję w mieście nie zostanie zatrzymany.



Jeżeli Theodosius zaatakuje bohaterów, a oni nie odpowiedzą na atak, dorfrichter wyda wyrok przeciwko hrabiemu, ponieważ zwykle naruszenie terytorium nie usprawiedliwia takiej reakcji. Ma on zapłacić grzywnę w wysokości 100 ZK, lecz nie zostanie zamknięty w więzieniu. Hrabia będzie wściekły i odjedzie w wielkim pośpiechu.

Jeżeli bohaterowie podejmą walkę z Theodosiusem, dorfrichter nie będzie zwracał uwagi na to, kto zaatakował jako pierwszy. Stwierdzi, że nie doszłoby do starcia, gdyby drużyna nie wkroczyła do lasu. Każdy z bohaterów musi zapłacić 15 ZK kary i spędzić tydzień w więzieniu. Jeśli któryś z ludzi Theodosiusa został ranny lub zabity, jeden lub kilku bohaterów może zostać wysłanych na rozprawę do Wusterburga, co będzie oznaczało naprawdę poważne kłopoty.

Konsekwencje

Bohaterowie zyskają w Armandzie szczerego przyjaciela, a w Theodosiusie wroga (na szczęście nie na długo). Przyda się to w konstruowaniu dalszych przygód. Hrabia posiada wysoko postawionych przyjaciół, których może wykorzystać do narobienia bohaterom kłopotów. W przypadku dorfrichtera sprawy mogą potoczyć się różnie. Postacie mogą mieć z nim dobre lub złe stosunki. Dzięki dorfrichterowi mogą oni od czasu do czasu uzyskać oficjalne zlecenia kurieskie lub inne tego typu zadania. Jeśli urzędnik był zmuszony ich ukarać, może potem obserwować z daleka, mając pesymistyczny pogląd na ich dalszą działalność, to bohaterowie stają się w Kreutzhofen osobami wyraźnie niepożądanymi.

ZŁODZIEJE BYDŁA

Wprowadzenie

Bohaterowie zostają wynajęci jako nocni strażnicy. W lesie oddzielającym Kreutzhofen od Weilerbergu mają czatować na złodziei bydła, którzy niedawno pojawili się w okolicy. Dzięki licznym fałszywym alarmom odkrywają różne ciemne sprawy, które mają na sumieniu niektórzy tutejsi mieszkańcy, a dopiero potem stają twarzą w twarz ze złoczyńcami.

Przygotowanie

Od kilku dni krążą po Kreutzhofen plotki o kradzieżach bydła w Weilerbergu. Dyskretnie przeprowadzony wywiad ujawnia, że poza Theodosiusem nikt nie stracił ani jednej jałówki. Hrabia jest wściekły, a bohaterowie mogą spotkać go miotającego się i krzyczącego:

– Powieście ich wszystkich! Złodziei za kradzież, a wieśniaków za to, że pomagają im się ukryć przed każdym ramieniem sprawiedliwości! A innych chłopków za brak

obywatelskiej postawy, powinni wiedzieć, co dzieje się w ich własnej przeklętej uś! Powieście kilku z nich, to może reszta coś powie!

Hrabia najwyraźniej jest przekonany, że padł ofiarą spisku wieśniaków, podpuszczanych prawdopodobnie przez obcych agentów.

Do bohaterów przybywa Dieter Krankel. Jeżeli mieli oni wcześniej jakikolwiek zatarg z łowczym, lub samym Theodosiusem, to nieporozumienia zostały już pущzone w niepamięć. Bohaterowi są osobami obcymi, a hrabia wmówił sobie, że kradzieże są sprawką miejscowych. Dieter krótko wyjaśnia sytuację i proponuje drużynie, aby podjęła się czatowania we Wspólnym Lesie. Stawka za noc (kradzieże mają miejsce tylko w nocy) wynosi 2zk. Za schwytanie złoczyńców hrabia gotów jest zapłacić premię w wysokości 50zk. Od drugiej strony dobra hrabiego patrolują inni wynajęci przez Eisenstadta ludzie, a bohaterowie mają czuwać nad tą ich częścią, która przylega bezpośrednio do Wspólnego Lasu.

Przygoda rozpoczyna się w nocy, gdy bohaterowie pełnią wartę po raz pierwszy. Wpatrzeni w ścianę lasu stoją nieruchomo, oczekując na jakieś wydarzenie. Zanim pozwolisz im wpaść na trop prawdziwych złodziei, wywołaj parę fałszywych alarmów. Poniżej znajdziesz pomysły na kilka z nich. Większość ujawnia przed bohaterami nie znane dotąd nikomu sprawy różnych osób. Mieszkańcy miasteczka zapewne woleliby, aby pozostały one na zawsze tajemnicą. Ich ujawnienie mogłoby zachwiać ich pozycję w tutejszej społeczności, lub wręcz zniszczyć całą jej strukturę. Możesz rozciągnąć przygodę na kilka nocy. Z początku wpatrujących się w ciemności bohaterów podrywa kilka fałszywych alarmów, ale złodziei ani śladu. Dieter może trzymać ich na liście płac jeszcze przez dzień lub dwa, lecz jeżeli bohaterowie spotkają Theodosiusa, hrabia będzie wściekły i zrobi potworną awanturę, oskarżając drużynę o współpracę ze złodziejami.

– Dlaczego jeszcze ich nie złapaliście? Ja wam powiem dlaczego, bo nie chcieliście, jesteście w znowie! Powieście kilku, to może reszta zrozumie, co się do nich mówi!

Bohaterowie, a także inni wynajęci strażnicy, nie mają szczęścia – zwierzęta ciągle znikają! Dieter nie bez przyczyny jest zły i zaniepokojony, na razie jednak nie zwalnia drużyny. Prosi tylko, aby wzmogła czujność, ponieważ za parę dni hrabia będzie miał kilku ważnych gości, i do czasu ich przybycia chce odzyskać skradziony inwentarz.

Cichy romans

Późnym popołudniem bohaterowie słyszą zbliżające się kroki. Słychać męski i kobiecy głos. Nie wydaje się, aby zbliżający próbowali się kryć. Rozmawiają głośno, śmieją się, a czasami nawet podśpiewują. Bohaterowie mogą pozostać w miejscu, aby stwierdzić czy głosy się do nich zbliżą, lub samemu podejść, ukradkiem bądź jawnie. Jeżeli tego nie uczynią, głosy nieco się przybliżą. Pomyślny test słuchu (podstawa 30%, czuły słuch +10, możliwość modyfikowania o +/-20%, zależnie od okoliczności) pozwoli

stwierdzić, że męski głos ma bretoński akcent, a osoby, które spotkały wcześniej Armanda i/lub Britt Stoltengera, bez problemu rozpoznają ich głosy. Po kilku minutach głosy dochodzą tylko z jednego miejsca. Jeżeli chcesz wzmocnić ciekawość graczy, pozwól im usłyszeć dźwięk korka wyciąganego z butelki, który przy odrobinie wyobraźni może być wzięty za przytłumiony strzał z pistoletu, szczególnie przez tych, którzy nigdy strzału z pistoletu nie słyszeli. Otwarte zbliżanie się do Armanda i Britt spowoduje ich natychmiastową ucieczkę – mają oni romans już od dłuższego czasu, ale ze zrozumiałych względów nie chcą zostać przyłapani. Ciche skradanie się pozwoli bohaterom podejść ich z zaskoczenia. Kochankowie spróbują uciec, a jeśli będzie to niemożliwe, Armand zaproponuje bohaterom łapówkę w zamian za dochowanie tajemnicy. Dobrze wie, że nawet jeśli nie posiekają go bracia Stoltenberg, na pewno uczyni to jego żona. Z kolei Britt zaleje się łzami i będzie błagać bohaterów, aby jej nie wydali, twierdząc, że jej bracia są nieczuli, że romans z Armandem jest w jej szarym życiu jedyną radością itp.

Tylko od bohaterów zależy, co uczynią. Jeżeli zdradzą sekret zakochanej pary, będą mieli w Armandzie wroga do końca życia (jak tylko się pozbiera po laniu, jakie sprawią mu bracia Stoltenberg). Również żona Bretończyka i bracia Britt nie będą dla bohaterów zbyt przyjaźni – nikt nie lubi osób przynoszących złe wiadomości.

Z drugiej strony, jeżeli bohaterowie obiecują nie zdradzić sekretu, Armand będzie dla nich przyjacielski, lecz nigdy im nie będzie ufał. W końcu wiedzą o czymś, co mogłoby przysporzyć mu wielkich kłopotów. Jeżeli kiedykolwiek będzie miał okazję zmusić bohaterów, aby wyjechali z miasteczka (lub zabić ich), to na pewno ją wykorzysta. Armand nie podejmie samodzielnie bezpośrednich działań, lecz będzie na przykład zniechęcał innych mieszkańców miasteczka do członków drużyny lub powstrzyma się od uczynienia czegoś, co mogłoby uratować im życie.

W sumie najlepszym wyjściem byłoby, gdyby bohaterowie zbliżyli się do flirtującej parki bezszelestnie i, stwierdziwszy z całą pewnością, że nie ma ona nic wspólnego ze złodziejami bydła, szybko się wycofali. W ten sposób ani nikt na tym nie straci, ani też nie zyska. Bohaterowie wiedzą o romansie i będą mogli w przyszłości odpowiednio ten fakt wykorzystać, na przykład do szantażowania Armanda.

Pokrzywdzeni

Spotkanie to może mieć miejsce kilka godzin po odkryciu przez drużynę romansu Armanda z Britt. Ktoś jest na tropie kochanków, może to być Dominique lub bracia Stoltenberg. W lesie słychać odgłosy kroków. Zbliżająca się osoba najwyraźniej robi wszystko, aby zachowywać się jak najciszej. Bohaterowie znów mają trzy wyjścia: pozostać na swoich miejscach, podkraść się lub podejść otwarcie. Jeżeli nie śledzą zbliżającej się osoby, odgłosy kroków oddali się, zbliży i znowu oddali, jakby ktoś czegoś szukał. Po kilku minutach usłyszą okropny wrzask, a potem wiele gniewnych okrzyków. Kochankowie zostali przyłapani *in flagranti* i sytuacja zaczyna być bardzo nieprzyjemna.



Jeżeli drużyna zbliża się otwarcie, hałasy ucichną, zanim bohaterowie zdolają kogokolwiek dostrzec. Napastnicy ukryli się gdzieś w krzakach, aby sprawdzić, kim są nadchodzący. Jeżeli bracia Stoltenberg zostaną odkryci, okaże się, że są uzbrojeni w maczugi i sztylety. Dominique Boulanger dzierży natomiast duży, niebezpieczny nóż kuchenny. Drużyna postąpi tak, jak uzna za stosowne.

Jeśli bohaterowie podkradną się, odnajdą być może stronę pokrzywdzoną **zanim** ona odnajdzie kochanków. Możesz także spowodować, że drużyna trafi dokładnie na moment „nakrycia” kochanków na gorącym uczynku. Możliwe nawet, że bohaterowie uratują komuś życie, uspokajając obie strony i skłaniając je do rozsądnej rozmowy. W tym wypadku nie zyskają jednak niczyjej wdzięczności – oto i sprawiedliwość tego świata!

Okruchy

Inną osobą, która może potajemnie przemierzać nocą leśną gęstwinę, jest doktor Entesang. Może on mieć sekretne spotkanie z Borysem Hipplerem, grabarzem-złodziejem, na którym omawiają oni swoje ciemne interesy. Bohaterowie usłyszą być może rozmowę lub odkryją miejsce spotkań albo dziuplę wykorzystywaną przez nich jako skrytka kontaktowa, w której pozostawiają listy lub mniej przyjemne rzeczy...

Bohaterowie słyszą w lesie odgłos skradania się lub rozmowy między dwoma mężczyznami. Bądź jednak ostrożny, nie powinienes zbyt szybko zdradzić drużynie tajemnic doktora. Możesz zastosować różne chwyt, aby nie nakryli oni Entesanga. Może on na przykład rzucić na ścieżkę, prowadzącą do polanki, na której spotyka się z Hipplerem, czar *magiczny alarm*, a potem *mistyczną mgłę*, aby ułatwić sobie ucieczkę. Najlepiej, żeby bohaterowie zorientowali się, że coś się dzieje, ale nie mieli żadnych możliwości działania, dopóki nie przyjdzie odpowiedni moment na ujawnienie ciemnych spraw doktora.

Dawne porachunki

Najemniczka Dagmar Tausk przeniosła się do spokojnego Weilerbergu z obawy przed zamachowcami. Drużyna ma to szczęście, że patroluje las akurat w tym momencie, w którym morderca przedziera się w kierunku jej chaty.

Bandyta mógł już być w Kreutzhofen i zrobić mały rekonesans, dzięki któremu nie wzbudzając podejrzeń dowiedział się, że Dagmar mieszka w Weilerbergu. Bardzo prawdopodobne, że bohaterowie sami z nim rozmawiali. Mógł się przedstawić jako kupiec, z którym wcześniej robili interesy, lub jako tileański flisak, którego poznali w gospodzie, lub jakiegokolwiek inny niewinnie wyglądający podróżny.

Zabójca przekrada się przez las tak cicho, jak to tylko jest możliwe. Prawdopodobne jest, że odkryje obecność bohaterów, zanim oni wykryją jego. Będzie próbował podejść dostatecznie blisko, by móc ich obserwować, samemu pozostając niezauważonym. W razie potrzeby będzie rzucał kamieniami, żeby odwrócić uwagę bohaterów od swojej kryjówki. Stoczy walkę tylko wtedy, gdy okaże się to niezbędne. Nie chce tracić czasu na rozprawę z obcymi, jego mocodawcy płacą mu za coś innego.

Jeżeli drużyna nie jest specjalnie doświadczona ani silna, bądź ostrożny przeprowadzając to spotkanie. Poważna utarczka z mordercą może bardzo osłabić bohaterów. Z drugiej strony, jeżeli bohaterom uda się go wytropić, przejrzyć jego zamiary i uratować Dagmar od śmierci, zyskają bardzo przydatną przyjaciółkę. Może być ona wykorzystana nawet jako „zastępczyni” zabitego lub rannego bohatera. Musisz też wiedzieć, że ukrycie się w Weilerbergu i bezczynność nie wpłynęły dobrze na eks-najemniczkę. Może zdecydować się ona prowadzić życie poszukiwaczki przygód?

Słój z lekarstwem

Jak już było wcześniej powiedziane, obleśny Josef Gierig próbuje zmusić Petrę Drall, pod groźbą eksmisji, aby przyjęła jego zaloty. Pewnej ciemnej nocy bohaterowie mogą natknąć się na dziewczynę idącą w stronę Weilerbergu brzegiem rzeki. Jeżeli się do niej zbliżą – oddali się pośpiesznie. Jeśli ucieczka będzie niemożliwa, to powie bohaterom, że idzie do matki Eberhauer po ziołowe remedium na lumbago dla swojej matki. Jest to kłamstwo. W rzeczywistości Petra ma nadzieję, że uda jej się przekonać staruszkę, aby sprzedała jej truciznę, dzięki której pozbyłaby się Gieriga. Nigdy nikomu nie zdradzi prawdziwego celu swej wędrówki do Weilerbergu, ani nie wyda tajemnicy związanej z jej domem. Prędzej ulegnie niechcianym, żeby nie powiedzieć nienawistnym, zalotom Gieriga, niż ujawni mieszkańcom miasteczka niedolę swej rodziny.

Być może drużyna będzie śledzić Petrę. Bohaterowie zobaczą wówczas, że dziewczyna udała się do chaty matki Eberhauer. Kobiety rozmawiają przez mniej więcej pół godziny, a następnie Petra wychodzi z płaczem. Stara kobieta rozsądnie odmówiła dostarczenia dziewczynie trucizny. Nie uwierzyła w kłamstwa, którymi Petra próbowała ją przekonać, a poza tym od kilku miesięcy podejrzewa, że Gierig w jakiś sposób szantażuje panie Drall. Jeżeli bohaterowie będą śledzić Petrę w powrotnej drodze do Kreutzhofen, to zobaczą, że zalana łzami dziewczyna poszła spać. Jeśli będą wypytывать matkę Eberhauer, niczego się nie dowiedzą.



Prywatne śledztwo

Bohaterowie nie są jedynymi postaciami prowadzącymi poszukiwania w Kreutzhofen i okolicy. Asterellion Leafdew, mimo że sprawia wrażenie osoby pozbawionej inicjatywy i energii do jakiegokolwiek działania, zajmuje się bardzo poważnymi sprawami. Próbuje złapać bandytów, którzy bez skrępowania zajmują się sprzedawaniem zrabowanych, elfickich artefaktów. W czasie gdy drużyna wypatruje w lesie złodziei bydła, Asterellion może wyczekać tu na złoczyńców zupełnie innego rodzaju. Elf porusza się z dużą ostrożnością. Istnieje ogromna szansa, że odkryje obecność bohaterów o wiele wcześniej niż oni jego. W takim wypadku spróbuje się do nich niepostrzeżenie zbliżyć, aby sprawdzić, co robią. Przekonawszy się, że bohaterowie nie mają nic wspólnego z przemytem, Asterellion odejdzie w swoją stronę. Zaatakowany, będzie się bronił.

Możesz rozwinąć ten wątek, wprowadzając do akcji grupę 3-4 przemytników, którzy przemierzają las obarczeni wyrobami elfickich rzemieślników. Bohaterowie mogą natknąć się na nich, zanim wypatrzy ich Asterellion, ten zaś może zostać zwabiony odgłosami bójki.

Ewentualnie, drużyna może usłyszeć odgłosy walki i odnaleźć elfa ścierającego się z rzezimieszkami. Gdy odkryją, że jest on kimś więcej niż tylko fircykowatym artystą, za którego się podawał, Asterellion ujawni im swoją misję i odbierze od nich przysięgę milczenia. Jeżeli zostanie zdemaskowany, jego misja będzie musiała ulec zakończeniu.

Jeśli drużyna jest nieliczna lub bohaterowie są zbyt wyczerpani poprzednimi przygodami w Kreutzhofen, aby poradzić sobie ze złodziejami, wykorzystaj Asterelliona jako ich pomocnika. Gdy w końcu spotkają rzezimieszków (patrz poniżej), elf może zostać zaalarmowany odgłosami walki i przybyć bohaterom z odsieczą.

Niebieski księżyc

Inną osobą, którą można spotkać w nocy w lesie jest Magnus Dunn. Jest on beznadziejnie zakochany w rzeźbiarce Mimi Abelard i błąka się, zwykle lekko wstawiony, użalając się nad sobą.

Magnus nie stara się nawet poruszać ostrożnie. Jest tak pochłonięty własnymi myślami, że nie usłyszy, iż ktoś się do niego zbliża, dopóki intruz nie znajdzie się bardzo blisko (-10 od wszelkich testów *sluchania*). Magnus nie spodziewa się spotkać w lesie kogokolwiek, więc prawdopodobnie przestraszy się i ucieknie.

Aby zwiększyć zamieszanie, możesz sprawić, że Magnus natknie się w pobliżu stanowiska bohaterów na Asterelliona. Dunn zaskoczony jest nagłym pojawieniem się elfa i ucieka w kierunku kryjówki drużyny. Młodzieniec, przekonany, że las pełen jest bandytów, morderców i jeszcze gorszego elementu, ucieka ogarnięty ślepą paniką, robiąc mnóstwo hałasu i prawdopodobnie ujawniając miejsce, w którym znajdują się bohaterowie. Może to mieć bardzo niefortunne konsekwencje, szczególnie jeżeli będą oni - akurat próbowali podkraść się do kogoś.

Złodzieje bydła (nareszcie!)

W końcu, w noc przed przybyciem do Theodosiusa bardzo ważnych gości, drużyna wpadnie na trop bydłokradów.

Bohaterowie najpierw napotykają jednego złodzieja, który, ukryty za drzewem, „oddaje hold naturze”. Musisz tak zaaranżować całą sytuację, aby mieli możliwość złapania go bez większych problemów. Jeżeli sprawę chcesz bardziej skomplikować, niech bohaterowie usłyszą w lesie kroki. Złodziej oddala się od obozu (o czym bohaterowie nie wiedzą). Drużyna musi pójść jego śladem, a następnie podejść na tyle blisko, aby go schwycić, samemu nie będąc odkrytą.

W taki czy inny sposób, drużyna powinna złapać jednego z rzezimieszków. Minutę później zostaje otoczona przez całą bandę złodziei, którzy niespodziewanie wyłaniają się z mroku ze wszystkich stron. Jest ich około tuzina, dzierzga owinięte szmatami i skórą maczugi.

– *No dobra, oddajcie nam naszego kumpla* – powiedział jeden z nich – *i spadajcie stąd, a nikomu nic się nie stanie*.

Bohaterowie mają jedną rundę na podjęcie decyzji, potem zostaną zaatakowani (wszystkie ciosy mają na celu ogłuszenie intruzów, nawet jeżeli złoczyńcy nie posiadają odpowiednich umiejętności). Nawet jeżeli bohaterowie zdecydują się natychmiast wydać zakładnika, jeden ze złodziei stwierdzi:

– *No tak, ale oni nas widzieli...*

Rozlega się pomruk aprobaty i rzezimieszki atakują drużynę. Po dwóch rundach walki słychać krzyk:

– *Natychmiast przestańcie!*

Złodzieje zawahają się i w czasie następnej rundy będą jedynie robić uniki i odparowywać ciosy.

– *Przestańcie, przestańcie! Bez rozlewu krwi!*

Miejmy nadzieję, że w tym momencie bohaterowie zaprzestaną walki, chociażby po to, aby zorientować się, co jest grane. Jeśli nie przestaną się bić, rabusie wznowią atak. Bandyci uciekną, gdy połowa z nich zostanie zabita lub ranna. W takim wypadku pozostali przy życiu jeńcy przyznają bezwstydnie, że są rabusiami, lecz nie wiedzą, kto ich zatrudnił ani dlaczego rozkazał kraść bydło.

Jeżeli drużyna zaprzestanie walki, z krzaków wyłoni się młody, mniej więcej dwudziestoletni mężczyzna. Wydaje się, że wśród złodziei cieszy się dużym autorytetem i że uważają go za swojego przywódcę.

– *Sluchajcie!* – zwraca się do bohaterów. – *Zapewniam was, że wszelka przemoc jest zbędna. Osobiście brzydzę się nią, szczególnie od momentu, w którym przyszło mi podwoić moim ludziom zapłatę za ten drobny wysiłek*.

Rabusie wydają z siebie pomruk akceptacji.

– Wy zapewne chcielibyście uzyskać coś w rodzaju wyjaśnienia całej sytuacji. Mogę wam go udzielić, jeśli tylko powstrzymacie się od używania siły. Nigdy nie chciałem, aby komukolwiek stała się krzywda. Jeśli tylko macie ochotę podążyć za mną i moimi ludźmi, zapewnię wam wypoczynek i medyczną pomoc tym, którzy tego potrzebują. Proszę jednak, abyście złożyli broń. Skradzione bydło i tak wróci jutro rano do swojego prawowitego właściciela.

Kryjówka złodziei nie została przedstawiona na mapie, jej położenie nie jest bowiem ważne. Jest nią stara, opuszczona i dawno zapomniana zagroda w głębi lasu. Jej zabudowania zostały prawie zupełnie wchłonięte przez las i pnące rośliny. Gospodarstwa strzeże około dwunastu rabusiów. Skradzione bydło zamknięte jest w prowizorycznie polatanej szopie. Na miejscu czeka jadło i picie, ranni otrzymują pomoc.

– Nazywam się Konrad von Eisenstadt. Właścicielem tego bydła jest mój ojciec. Na krótko przed moimi narodzinami opuścił moją matkę. Jeżeli poznaliście hrabiego, to na pewno wiecie, jaki z niego pompatyczny, chępliwy, zawzięty, złośliwy, ograniczony idiota, nie patrzący dalej niż koniec własnego nosa, nie liczący się z nikim i niczym, dbający jedynie o własny komfort i pozycję. Mam z nim pewne porachunki i chcę je załatwić tak, aby nikt inny na tym nie ucierpiał. Bardzo żałuję, że doszło do dzisiejszego rozlewu krwi. Jutro – kontynuuje Konrad – mój umiłowany tatuścio przyjmie w swojej rezydencji swego starego, dobrego przyjaciela z wojska, generała Hinterna. Jutro dokonam mojej zemsty. Obiecuję wam, że mój ojciec odzyska swoje bydło całe i zdrowe i że w ogóle nikomu włos z głowy nie spadnie. Ponadto gotów jestem zapłacić wam dwukrotnie większą sumę niż ta, którą otrzymalibyście za złapanie bydłokradów. Poza tym jesteście otoczeni dwunastoma moimi ludźmi. Biorąc to wszystko pod uwagę, czy sądzicie, że moglibyśmy się jakoś dogadać?



Konrad nie podaje dalszych szczegółów swojego planu. Na resztę nocy zatrzyma bohaterów jako swoich gości. Pomijając fakt, że nie zezwala im na opuszczenie obozu, jest doskonałym gospodarzem. Jedzenia i picia w najlepszym gatunku jest pod dostatkiem, towarzystwo miłe (choć wy daje się, że niektórzy rabusie ze zrozumiałych powodów wystrzegają się bohaterów). Poza tym Konrad płaci każdemu członkowi drużyny 10 ZK jako rekompensatę za trudy. O świcie banda gotowa jest do wymarszu.

– Proponuję – powiedział Konrad – abyście udali się rano do Weilerbergu. Mam nadzieję, że widowisko, które przygotowałem, zrekompensuje wam częściowo niewygody, na które zostaliście narażeni.

Teraz bohaterowie mogą swobodnie odejść. Jeżeli udadzą się oni do Weilerbergu, to zobaczą generała Hinterna, który wraz z niewielkim orszakiem przybył właśnie do rezydencji hrabiego. Theodosius siedzi na swoim rumaku w pełnej zbroi, z herbem rodu powiewającym na porpcu umieszczonym na kopii, przygotowany na powitanie gościa. Służący i mieszkańcy wioski paradują przed nimi na trawniku, niczym na pokazie wojska, a dwaj weterani wojenni przez 5–10 minut wymieniają, zza warstwy żelastwa, które obaj noszą na głowach, absurdalnie oficjalne formułki pozdrowień i powitań.

Nagle z pobliskiego lasu dobiega dźwięk rogu. Słychać pokrzykiwania i ryk bydła i... pojawiają się skradzione hrabiemu zwierzęta, pędzone przez pola dokładnie w stronę ich właściciela.

Zgodnie z obietnicą Konrada krowy są całe i zdrowe, ale to nie wszystko. Zostały one pomalowane w żywe nienaturalne kolory, a każda z nich nosi wyraźnie odcinający się duży napis na temat hrabiego: o jego zdrowiu psychicznym, rodzinie, inteligencji, moralności, przyzwyczajeniach, standardzie higieny (a raczej jej braku). Znalazło się tam wszystko, co mogło postawić Eisenstadta w negatywnym świetle. Zebrani chłopcy umknęli z drogi pędzącym zwierzętom. Potrafiący czytać objaśniają pozostałym umieszczone na krowach napisy, co wywołuje powszechną wesołość. Tymczasem stado, trutując trawnik, kieruje się w stronę dwóch opancerzonych postaci. Theodosius siedzi na swoim wierzchowcu sztywno, jakby kij połknął, zupełnie sparaliżowany ze zdumienia. Pomimo wielkiego wysiłku nie jest w stanie znaleźć żadnego wyjścia z sytuacji. Generał Hintern z otwartymi ustami gapi się na to dziwne przedstawienie.

Pseudowojskowa parada rozpada się w ogólnym zgiełku i rozgardiaszu. Theodosius spada ze swojego wierzchowca. Nic mu się nie dzieje, ale ląduje wprost na krowim grzbiecie. Generał Hinterna ponosi koń, unosząc go drogą w stronę Kreutzhofen, a jego służba biegnie za nim.

Konrad i jego ludzie nie pokażą się więcej. Miejmy nadzieję, że bohaterowie nie zdradzą go. Może zarobili za swoją pracę nędzne grosze, ale za to dowiedzieli się kilku ciekawych rzeczy o niektórych tutejszych mieszkańcach. A jeśli żywili do Theodosiusa jakąś urazę, to teraz na pewno czują się usatysfakcjonowani.

SPRAWA HONORU

Wprowadzenie

Guido Sangiovesi zostaje porwany przez tileańskich syndykalistów, a bohaterowie dowiadują się o wielkiej tajemnicy związanej z „Il Tauro Rosso”. Następnie podążają wzdłuż rzeki śladem porywaczy, aby odbić z ich rąk Guida.

Przygotowanie

Kilka dni przed rozpoczęciem przygody do przystani zawija większa niż zwykle liczba tileańskich barek. Po miasteczku kręci się wielu Tileańczyków. Byłoby bardzo korzystne dla drużyny, gdyby bohaterów łączyły z Guidem i/lub Benitem Sangiovesimi co najmniej dobre stosunki.

Porwany

Dobrym zawiązaniem tej przygody może być fakt spożywania posiłku przez drużynę w „Il Tauro Rosso”. Być może jakiś znajomy lub były pracodawca zaprosił bohaterów na tileańską ucztę. W gospodzie jest spokojnie. Wielu Tileańczyków zrezygnowało tego wieczoru z kolacji, toteż bohaterowie są jedynymi gośćmi. Eleonora Sangiovesi sama obsługuje klientów. Ma dobry humor, tak wielu jej rodaków przewinięło się w ciągu ostatnich dni przez miasto, że interes szedł doskonale. Tylko, zastanawia się, gdzie, do cholery, podziewa się jej mąż? Razem z bratem spędzili cały ranek pijąc wino z grupą syndykalistów i Eleonora gotowa jest założyć się, że teraz odsypiają to w jakimś kącie.

Kilka minut później z góry dobiega potworny hałas. Ze schodów zbiega Benito, ciągnąc za sobą na sznurze fragmenty potrzaskanego krzesła. Jest w hysterii. Głośno i niewyraźnie mamrocze coś po tileańsku, dopóki go ktoś nie uspokoi. Tylko dzięki pomysłnemu testowi **Int** bohater nie-tileańczyk zrozumie całą opowieść. Inni wychwycą tylko imię Guida i przypadkowe słowa w rodzaju „syndykalista”.

Jeżeli bohaterom i Eleonorze uda się uspokoić Benita, opowie on im następującą historię.

– *Dranie, cały dzień i noc jedli moje potrawy, pili moje wino i spali pod moim dachem. Nie wiedzieliśmy, że to Fecciowie. Ja i Guido wypiliśmy z nimi ociupinkę; troszkę sobie podpiliśmy... no właściwie totalnie się urznęliśmy. Potem to nic nie pamiętam. Obudziłem się przywiązany do krzesła, z potwornym bólem głowy. Te żmije zakneblowały mnie, nie mogłem więc zawołać o pomoc. Dopiero teraz udało mi się przewrócić krzesło, roztrzaskać je i uwolnić się. A w tej chwili są pewnie w połowie drogi do Miragliano! Guido, o mamma mia!* – Benito tłucze się w czoło. – *Szybko, musimy zdobyć jakiś statek! Oni wiozą Guido do Miragliano, jego życie wisi na włosku!*

Benito wpada w panikę i rusza prosto w kierunku przystani. Eleonora błaga bohaterów, aby podążyli za nim, bo nie wiadomo do czego roztrzęsiony Benito może się posunąć.



– *On jest zdolny do zatrudnienia całej załogi bandziorów!*

W zamian za pomoc kobieta oferuje bohaterom 30 ZK.

Benito uważa, że Fecciowie muszą być w drodze od czterech godzin. Jeżeli bohaterowie zapytają się o nich na przystani, Gretchen Erdheim odpowie, że odpłynęli barką o nazwie *Canaglia*, ale wyruszyli z godzinnym opóźnieniem z powodu uszkodzenia wiosła. Mają trzy godziny przewagi, ale dogonienie ich jest nadal możliwe. Jeżeli ktoś zapyta, czy jakieś inne statki odchodziły w międzyczasie z przystani, Gretchen odpowie, że przed godziną wypłynęła barka *Fetucchini*. Tę właśnie krypę drużyna będzie miała jako pierwszą. Dzięki tej informacji powstrzymają się od łuczniczego ataku na statek niewinnych i bezbronnych tileańczyków. Temu, kto wpadł na pomysł, aby zadać to pytanie, przyznaj dodatkowo 10 punktów doświadczenia. Obecnie na przystani stoi barka *Fangio*, a jej załoga przebywa w knajpie „Pod Czarnym Orłem”. Dzięki szybkiej wymianie zdań w ojczystym języku, Benito udaje się niemal natychmiast skompletować załogę. Ci bohaterowie niezależni nie posiadają specjalnych umiejętności, dzięki którym mogliby skutecznie walczyć. Walka jest sprawą drużyny. W ładowni, pod okiem kapitana, znajduje się sześć kusz

i sto pięćdziesiąt strzał – standardowe wyposażenie barki syndykalistów. Dla wszystkich trzech jednostek, w tym dla tej, którą płynie drużyna, plan może być jednakowy (barki syndykalistów budowane są według jednego wzoru).

Brudna polityka

Gdy drużyna wyrusza w pościg, zapada już zmrok. Barka jest zaopatrzona w sześć wiosel i, aby utrzymać prędkość, wszyscy muszą wiosłować na zmianę. Benito wiosłuje jak opętany, aż do wycieńczenia. Od wiosel zostaje oderwany prawie siłą. Gdy odpoczywa, bohaterowie mają okazję zapytać go o przyczyny porwania.

– Po pierwsze, Guido nie jest tak naprawdę moim bratem, choć od urodzenia wychowywaliśmy się razem – mówi Benito. – Wiele lat temu Miragliano było rządzone przez potężną rodzinę Fulwinich. Byli oni wielkimi książętami, mądrymi i sprawiedliwymi, ludzie ich kochali. Aż kiedyś książę Emilio Fulvino, wraz z całą rodziną, padł ofiarą mordu. Tron przejął ród Cornutich (tfu!), który do dziś włada Miragliano. Cornuti nie wiedzieli, że jeden z Fulwinich ocalał. Był wówczas jeszcze niemowlęciem i jego mamka, a moja mamma, której nie ma już niestety wśród nas, woląla uznać go za własne dziecko, niż wydać w ręce oprawców. Wychowywaliśmy się razem, lecz w rzeczywistości on jest Duce Magnifico Guido Fulvini de Miragliano.

– Fecciovie (tfu!) pracują dla Cornutich. Zapewne dowiedzieli się o Guido i przybyli, aby zabrać go do Miragliano. Moja mamma, która opuściła już niestety ten świat, przez całe życie się tego obawiała. Cornuti (tfu!) tak bardzo pragną jego śmierci, że chcą zobaczyć ją na własne, kaprawe oczy.

Drobna pomyłka...

Dogonienie Canaglii zajmie osiemnaście godzin. Po około sześciu godzinach pościgu Fangio doścignie Fetucchini. Bohaterowie najpierw zobaczą światło, a gdy dystans się zmniejszy, dostrzegą barkę z latarnią na topie masztu. Jeżeli nie wiedzieli wcześniej o Fetucchini, mogą dojść do wniosku, że napotkana barka to Canaglia i już z daleka rozpoczną ostrzał. Bohaterowi posiadający umiejętność *wiedza o rzekach* mogą wykonać test **Int**. Jeśli wynik będzie pomyślny, dana osoba dojdzie do wniosku, że nie może to być ścigany statek, ponieważ spotkano go za wcześnie.

Na pokładzie Fetucchini jest czternastu syndykalistów. Odpowiedzą oni ogniem na atak, jak tylko wydobędą z ładowni kusze (lecz dopiero po upływie K4+1 rund). Bohaterowie mogą popaść w niezłe tarapaty, jeżeli przez pomyłkę zaatakują Fetucchini. Syndykaliści to potężna gildia, zdolna wynająć zamachowców, aby pomścić krzywdy uczynione jej członkom.

Zaciekły pościg

W końcu, w godzinę po wpłynięciu na podziemny odcinek rzeki Soll, drużyna dogania Canaglię. Pokonawszy kolejny zakręt rzeki wrogi statek ukazuje się w odległości około



dwustu metrów. Fangio zbliża się do niego z szybkością 10 metrów na rundę. Gdy znajduje się w odległości 60 metrów, załoga Canaglii nabiera podejrzeń i zaczyna szybciej wiosłować. Od tej chwili Fangio przybliży się już tylko o 6 metrów na rundę, przy założeniu, że bohaterowie nie zaczynają strzelać z luków.

Jeżeli drużyna zacznie strzelać, z pokładu wrogiej jednostki odpowie im w podobny sposób czterech porywaczy (posługują się kuszami). Sześciu syndykalistów będzie kontynuować wiosłowanie, czterech innych będzie osłaniać wiosłarzy tarczami (-20 do **US** atakujących) – traktuj to jako solidną osłonę, zarówno dla wiosłarzy, jak i dzierżących tarcze stanowi to dodatek do normalnej osłony (+1 punkt pancerza, wszystkie lokacje).

Ze względu na bardzo złe oświetlenie w tunelu, wszystkie osoby nie posiadające umiejętności *widzenie w ciemnościach* mają **US** zmniejszone o -10.

Wiosłarze z Fangio nie będą zachwyceni prowadzonym do nich ostrzałem. Mogą przestać wiosłować i ze strachu wskoczyć do wody. W czasie pierwszej rundy walki konieczny będzie rzut na **CP** osoby pełniące rolę przywódcy.

Jeżeli test się nie powiedzie, to wiosłarze pierzchają, a Fangio traci prędkość. Dopóki nie uda się przekonać wiosłarzy do powrotu na stanowiska, Canaglia oddala się z szybkością 15 metrów na rundę.

Strzelający do Fangio porywacze nie wybierają konkretnych celów, toteż jej załoga doznaje obrażeń losowo. Każdy zraniony wiosłarz musi być zastąpiony innym (sprawnym), albo Fangio znowu utraci prędkość.

Liczba rannych wiosłarzy	Szybkość, z jaką oddala się Canaglia
1	2 metry na rundę
2	4 metry na rundę
3	8 metrów na rundę
4 lub więcej	16 metrów na rundę

Rozpoczęcie ostrzału z dużej odległości nie jest dobrym pomysłem, szczególnie że znajdujący się na pokładzie Guido może zostać przypadkowo trafiony. Najlepiej, aby drużyna podплыnęła jak najbliżej porywaczy bez wzbudzenia podejrzeń. Gdy barka zbliży się na odległość 60 metrów, wiosłarze powinni zwiększyć tempo. Gdy drużyna prawie dogoni Canaglię, z jej pokładu dobiegnie wołanie Lorenzo Feccio, szefa porywaczy.

– Hej tam, co tak pędzicie? Miragliano się pali, czy co?

Z tonu jego głosu wynika, że coś podejrzewa. Bohaterowie będą musieli nieźle blefować. Najlepiej, żeby opowiedzieli historyjkę nie mającą nic wspólnego Feccią i *Canaglią*. Mogą na przykład oznajmić, że są poborcami akcyzy ścigającymi barkę *Fulvio*. Wykonaj test **Ogd** bohatera, który będzie mówił najwięcej. Zmodyfikuj wynik o +/- 30, zależnie od tego, jak oceniasz jego dar przekonywania (+10 dla osoby posiadającej umiejętność *gadanina*, -10 jeżeli nie pochodzi ona z Tilei). Barka *Fangio* należy do syndykalistów i obcokrajowiec w jej załodze może wzbudzić podejrzenia.

Jeżeli test wypadł pomyślnie, Lorenzo uwierzy w historię wymyśloną przez bohatera. Jeżeli do udanego testu zabraknie mniej niż 20 punktów, to będzie podejrzliwy, a bohater może jeszcze spróbować ubarwić swoją opowieść. Jeśli do udanego testu zabraknie więcej niż 20, Lorenzo rozkaże swoim ludziom przygotować kusze i ostrzeże bohaterów, aby się nie zbliżali. Gdy znajdą się w odległości 30 metrów, Feccio da im ostateczne ostrzeżenie, po czym (jeśli to nie poskutkuje) rozkaże swoim ludziom rozpocząć ostrzał.

Jeżeli bohaterowie zrobią coś równie idiotycznego, jak zawołanie: – *Oddajcie nam prawowitego księcia Miragliano!*
– Lorenzo podejmie bezpośrednie kroki zbrojne.

Abordaż

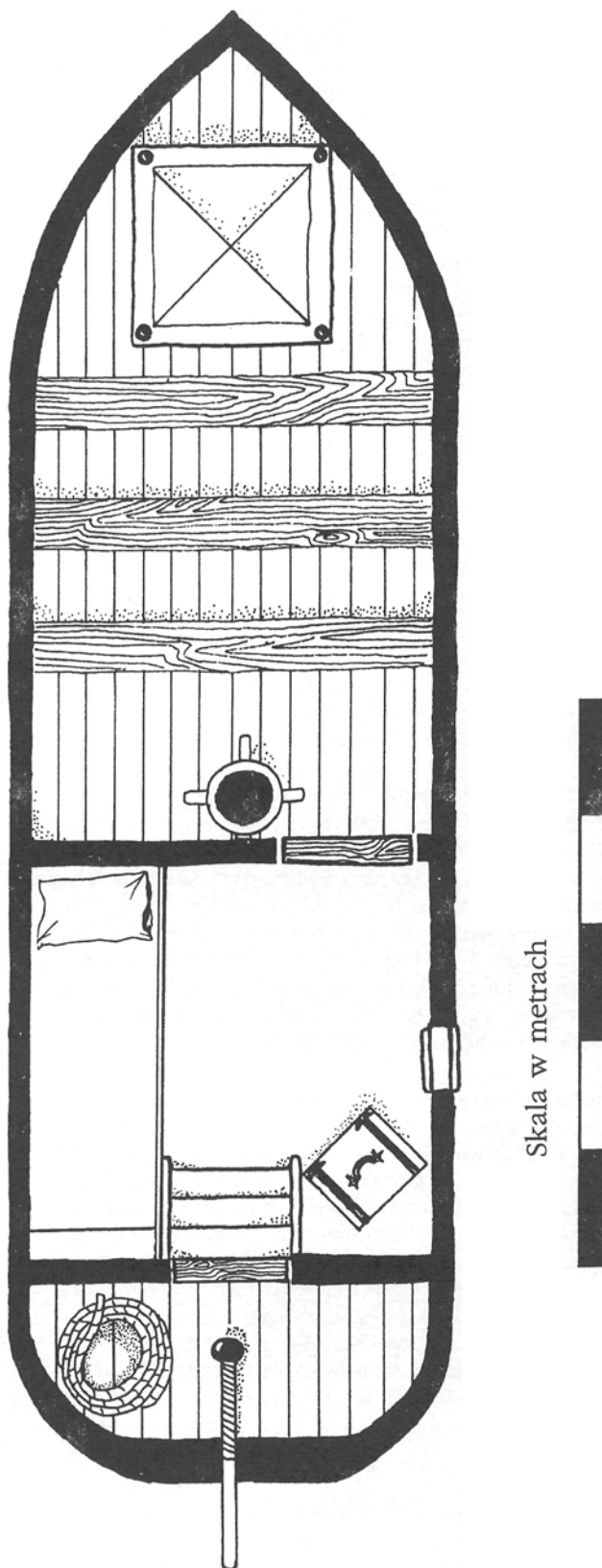
Porywacze będą rozmieszczeni głównie na tej burcie, z której zbliżają się bohaterowie. Gdy *Fangio* podpłylnie bliżej, wiosłarze rzucają wiosła i wydobędą miecze.

Bohaterowie mogą bezpiecznie skoczyć ze swojej barki na *Canaglię*, jeżeli znajduje się ona w odległości nie większej niż metr (2 metry dla posiadaczy umiejętności *akrobatyka*).

Jeżeli barki znajdują się w większej odległości, musi zostać wykonany test *skoku*. Nie ma tu miejsca na rozbieg, rzeka jest głęboka na trzy i pół metra. Bohaterowie stają twarzą w twarz z dwunastoma syndykalistami oraz Lorenzem i Isabellą Feccio. Izabella usiłuje się ukryć, a zaatakowana spróbuje użyć czaru *Uśpienie*. Bohaterom towarzyszy Benito i K3 wiosłarzy. Jeżeli walka jest nierówna a/lub drużyna za słaba, by mieć jakiegokolwiek szanse na pokonanie przeciwników, możesz zwiększyć liczbę wiosłarzy biorących udział w potyczce. Zwycięstwo nie może jednak przyjść drużynie zbyt łatwo.

Pojedynczy porywacz podda się, gdy jego **Żyw** spadnie do zera. Cała banda złoży broń, gdy do zera dojdzie **Żyw** co najmniej czterech z nich lub jeżeli Lorenzo zostanie zabity albo ranny. Kiedy szala zwycięstwa przechyli się na stronę bohaterów, Lorenzo schodzi do ładowni, gdzie jest zamknięty Guido. Wybiega na pokład zasłaniając się jeńcem i przystawiając mu sztylet do gardła. Ciało Guida liczy się jako *solidna osłona* (-20 do **US** atakujących). Lorenzo rozkazuje bohaterom rzucić broń.

Członkowie drużyny zareagują wedle własnego uznania. Lorenzo dobrze wie, że zginie, jeżeli zamorduje Guida.



PLAN CANAGLI
(kabina i wejście do ładowni)

Z drugiej strony zdaje sobie sprawę, że porwany jest jego jedynym atutem. Będzie próbował zastraszyć bohaterów. Jeżeli bohaterowie nie dadzą się przerazić, być może uda im się przejąć inicjatywę. Dobrze wymierzony strzał albo sterroryzowanie Izabelli sprawi, że Lorenzo odejmie nóż od gardła Guida na dostateczną odległość, aby ten mógł wysili-
znać się z jego rąk bez odniesienia obrażeń.

Jeżeli ktokolwiek spróbuje się rzucić na Lorenza, wykonaj dla niego test I. Jeśli wynik będzie pomyślny, oprawcy uda się poderżnąć Guidowi gardło nim zostanie powalony na pokład. Guido musi również wykonać test I (-20 z powodu odniesionych ran). Jeżeli będzie on pomyślny, uda mu się uniknąć śmierci. Guido zada cios o S 1, a jeśli nie trafi, otrzyma uderzenie o S 3 i odniesie podwójne obrażenia, ponieważ liczy się jako *cel nieruchomy*. Jeżeli wyrzucisz 6, cios Lorenzo będzie zbyt słaby, by spowodować dodatkowe obrażenia. Trafienia krytyczne powinny odnosić się do głowy. Guido może zostać ranny, lecz natychmiastowa pomoc zapobiegnie przykrym konsekwencjom.

Powrót do domu

W końcu bohaterom udaje się uratować Guido i pozabijać lub pojmać porywaczy. Mogą zdecydować o zabranii złoczyńców do Kreutzhofen i oddaniu ich w ręce dorfrichtera. W tym przypadku muszą być zawsze pewni, że jeńcy są dobrze związani, bo wykorzystają oni każdą okazję, by ześliznąć się z burtę i uciec.

Jeśli Lorenzo przeżył, będzie proponował bohaterom nagrodę równą wartości łodzi za wypuszczenie jego i siostry. W razie potrzeby obieca nawet dużo więcej, zaznaczając, że ich rodzina jest bogata i że drużyna zostanie hojnie wynagrodzona także przez nią, jeśli pozwolą im odejść w spokoju. Napomknie także o tym, iż pomści ona śmierć jego (i Izabelli), a dysponuje niemałymi możliwościami. Wypuszczony Lorenzo będzie jednak płonął chęcią zemsty, ponieważ w całej tej sprawie stracił honor i nie ma najmniejszego zamiaru płacić bohaterom za cokolwiek.

Dotarcie z powrotem do Kreutzhofen będzie trwało 21 godzin, mimo że *Fangio* płynie teraz w dół rzeki. Pamiętaj, że kilku bohaterów i wioślarzy cierpi od ran, wielu jest wyczerpanych. W drodze powrotnej nie stawiaj przed drużyną żadnych dodatkowych problemów (choć, być może, jesteś na tyle podłym MG, że dorzucisz jeszcze kilka potyczek). Eleonora Sangiovesi wypłaci drużynie obiecaną nagrodę. W dodatku Benito wyda dla wszystkich, którzy brali udział w wyprawie ratunkowej, huczne przyjęcie w „Il Tauro Rosso” (oczywiście pozwalając drużynie i wioślarzom najpierw wyspać się porządnie). Wszystko na koszt firmy – stopy jedzenia, wino lejące się strumieniami... Przez jakiś tydzień twoja drużyna będzie składać się z lokalnych bohaterów Kreutzhofen.

Podczas przyjęcia Guido wstanie i wygłosi krótkie przemówienie, w którym podziękuje tym, którzy go uratowali, i oświadczy, że rzeczywiście jest prawowitym księciem Miragliano. Ogłosi swój zamiar opuszczenia Kreutzhofen twierdząc, iż sprawił już swoim przyjaciołom dość kłopotów. Mimo protestów Benito i pozostałych będzie już

zdecydowany – jego kreutzhofeńska kryjówka została przecież zdemaskowana. Masz teraz kilka możliwości rozszerzenia tej przygody.

Po pierwsze, Benito może nalegać na towarzyszenie swemu „bratu” – jako ostatni obrońca Fulvinich nadal jest im wierny i nie może puścić prawowitego księcia Miragliano samego. Wówczas może powierzyć „Il Tauro Rosso” (a raczej jego połowę, drugą ma już przecież Gierig) bohaterowi, który jest Tileańczykiem, prosząc go, aby dobrze gotował i bronił honoru ojczyzny. Prowadzenie tawerny nie jest najlepszym zajęciem dla poszukiwacza przygód, ale może się przydać, jeżeli drużyna chciałaby na jakiś czas zapuścić tu korzenie. Obdarowany może też ją sprzedać – Gierig ucieszy się z takiej oferty – i wynieść się stąd.

Po drugie, jeśli chciałbyś rozegrać dłuższą kampanię w Tilei, bohaterowie mogą zdecydować się pomóc Guido w obaleniu uzurpatorów Cornutich i ich popleczników Fecciów oraz w odzyskaniu tronu. Drużyna będzie się musiała napracować, ale jeśli lubisz prowadzić zawile, przepełnione polityką przygody, ta jest tego warta.

Cokolwiek nastąpi, bohaterowie zyskają w Sangiovesich przyjaciół. Także syndykaliści będą spoglądać na nich przyjaźniej. Drużyna wyrobi sobie przy okazji reputację „rozwiązywaczy problemów” i będzie mogła liczyć na parę lukratywnych zleceń od kupców, a nawet od dorfrichtera, Asterelliona Leafdew, czy Josefa Gieriga. Jeżeli znajdą potężnego patrona w jakimś BNie, będą mogli przeżyć bardziej skomplikowane przygody.

Pozostaje jeszcze rodzina Feccio osiadła w Potromaggiore (małe miasteczko nieopodal Miragliano). Ten ród, niebezpieczny i znienawidzony, nie może działać w Kreutzhofen otwarcie. Może jednak przysłać tu swoich szpiegów, by dowiedzieli się czegoś o bohaterach i przygotowali grunt dla zabójców. Jeżeli Lorenzo i Isabella zginęli, rodzina Fecciów znajdzie sposób na dowiedzenie się, jak to się stało. Poza tym będą pragnęli zemsty za pokrzyżowanie ich planów porwania Guido dla Cornutich. Tileańska vendetta znana jest wszędzie, więc bohaterowie będą mieli niezły pretekst, by nie siedzieć za długo w jednym miejscu.



SZKICE PRZYGÓD

Scenariusze zawarte w tej części podręcznika przeznaczone są do rozwinięcia w krótkie przygody. Zależnie od tego, ile własnego wysiłku zechcesz włożyć w ich przygotowanie, możesz wykorzystać je na jednej sesji lub stworzyć trzy-, czterosesyjną minikampanię.

WILK MORSKI

Pewnego dnia do Kreutzhofen przybywa kapitan Jean Lemain. Wiadomo o nim tylko tyle, że przyjechał z Bretonii. Jean zatrzymuje się w gospodzie „Pod Czarnym Orłem” i mieszka tam przez jakiś czas. Jego ubrania wyglądają na znoszone i są raczej marnej jakości, ale kapitan sprawia wrażenie kogoś, kto ma dużo pieniędzy. „Pod Czarnym Orłem” cały czas pije na kredyt, a przecież wiadomo, że Johann Silber nigdy i nikomu na to nie pozwalał. Od razu też widać, że ci dwaj przyjaźnią się. Lemain opowiada, że kiedyś pływali razem na tej samej krypie.

Uważni bohaterowie, którzy wykonają test na **I**, dostrzegą, że przybysz od czasu do czasu rzuca zagadkowe spojrzenia na Annalisę Hoffer. Mniej więcej po tygodniu wszyscy zauważają zmianę w zachowaniu Annalise względem kapitana. Staje się ona oschła, nerwowa i nieuprzejma.

Sytuacja przedstawia się następująco: Annalise znalazła w kufrze Silbera zapiski mówiące o jego pirackich dniach spędzonych na pokładzie okrętu o nazwie „Frere Jacques”. Natknęła się tam na wzmiankę o jakimś Jeanie Lemain i odniosła wrażenie, że słyszała już gdzieś to nazwisko – opowiadał jej o nim przyjaciel z Quenelles. Odszukała Lemaina, ponieważ chciała przy jego pomocy wymusić od Silbera pieniądze, szantażując go ujawnieniem haniebnego przeszłości. Ubzduriała sobie bowiem, że jej pracodawca musi mieć gdzieś ukryte pirackie złoto. Jednak Lemain po przybyciu na miejsce stwierdził, że dużo przyjemniej będzie za darmo jeść, pić i mieszkać, i najwyraźniej odpowiada mu rola nic nie płacącego rezydenta.

Bohaterowie będący obecnie, lub kiedyś, żeglarzami lub żołnierzami okrętowymi po udanym teście na **Int** przypominają sobie nazwisko Lemaina. Nadal krążą przecież opowieści o jego morskich wyczynach, choć w miastach w głębi lądu, takich jak Quenelles, większość ludzi nigdy o nim nie słyszała.

Niezależnie od tego czy bohaterowie odkryją co jest grane, dobrze byłoby utrzymać ich jeszcze przez chwilę w cieniu, zwłaszcza jeśli zamierzasz poprowadzić tę przygodę na ostatniej z kilku sesji. Tak czy inaczej, po miesiącu bytności Lemaina „Pod Czarnym Orłem” bieg wydarzeń powinien ich zaniepokoić – w gospodzie pojawia się Stapmi Thundergut z jakimiś papierami. Są to dokumenty hipoteczne; Silber najwyraźniej gwałtownie potrzebuje pieniędzy. W ujawnieniu szczegółów całej sprawy pomocne byłoby włamanie do jego pokoju. Ewentualnie pewnego wieczora

Lemain upija się i zaczyna głośno kłąć. Biednemu, udręczonemu Silberowi wymyka się w obecności bohaterów odpowiedź w rodzaju „ty śmierdząca pijawko”. W najbardziej dramatycznym wariantcie Lemain może zostać zamordowany przez Borisa Hipplera, a jego zwłoki dostarczone doktorowi Entesangowi. Brak ciała, Silber jako główny podejrzany... Tej drastycznej opcji możesz użyć tylko wtedy, gdy chcesz skrajnie zawikłać intrygę!

Zadaniem bohaterów jest dowiedzenie się, o co chodzi w całej sprawie i rozwiązanie problemu. Oczywiście najlepiej byłoby, gdyby Silber był z nimi w dobrych stosunkach, a oni znali go na tyle dobrze, by chcieć mu pomóc. Mógłby on też poprosić drużynę o usunięcie kapitana, popierając swą prośbę wzmianką, że wie coś o bohaterach... A potem Lemain, jak również dorfrichter, orientuje się, że coś jest nie tak. Ta intryga może mocno zatruć życie drużynie.



CUDOWNA MACHINA RICHTHOFENA

Na kilka tygodni przed wydarzeniami opisanymi w poniższym scenariuszu w mieście pojawia się plotka, że Magnus Richthofen oszalał. Widziano go uczącego się z entuzjazmem sztuki wypłatania koszy, a niedawno kupiec dostarczył mu świńskie pęcherze w zapieczętowanych słojach. Dziwne, doprawdy dziwne...

Jeżeli bohaterowie spróbują wyjaśnić te pogłoski, to dowiedzą się, że gospodarstwo Richthofena stało się terenem zamkniętym. Każdy, kto próbuje się zbliżyć do jego domu, zostaje przepędzony przez wymachujących widłami robotników, wykrzykujących coś o naruszeniu prywatnej własności.

Mniej więcej tydzień po pierwszej plotce pojawia się kolejna. Szalony Magnus, jak zaczęli nazywać go okoliczni mieszkańcy, sprowadził kolejną wielką partię świńskich pęcherzy wraz z tuzinem szpul katgut i wozem skór. Wśród tych dóbr znajdowało się również zalakowane pudło z naklejonym adresem kupca z Nuln. Na temat jego zawartości snute są przeróżne domysły (ludzkie zwłoki? wielka suma pieniędzy? itp., itd.). Następnie przywieziona zostaje olbrzymia beczka z napisem „Olej z morsa”. Wieść o tym dociera nawet do Weilerbergu. Pewnego dnia do „Czarnego Orła” wtacza się stary Otto Lummel, mamrocząc pod nosem o ostatnich osobliwościach Szalonego Magnusa.

– *Tę-go to j-ja już zup-pelnie nie r-rozumiem.*

Wiadomości o dalszych dostawach do Richthofena lub o tym, co dziwnego on wyczynia, możesz wpieść w jakąś inną przygodę. Następnymi zastanawiającymi rzeczami, rozpalającymi wyobraźnię plotkarzy, mogą być nieprzebrane ilości lin, kilka wozów węgla drzewnego, worki piasku i tak dalej. Zjawiają się one co kilka dni i natychmiast zabierane są do stodoły, w której całymi nocami płonie światło.

Co się tam dzieje? Otóż Richthofen buduje w swej stodole wielki balon na ogrzane powietrze. Nauczył się wikliniarstwa, aby upleść kosz, a świńskie pęcherze i katgut potrzebne mu są do zrobienia samej powłoki balonu. Olej ma nadać jej giętkość, a rzemienie mają utrzymać razem całą konstrukcję.



Celem Richthofena jest przelot nad górami do Mortensholm i stworzenie tym samym nowego, wolnego od zbójów szlaku handlowego. Praca w zamkniętej stodole zapewnia mu spokój i ochronę przed wścibskimi oczami niepożądanych osób.

Gdy domorosły wynalazca sprowadza dwie wielkie skrzynie drogą i poszukiwanej broni (ma to być pierwszy ładunek, jaki zostanie przewieziony drogą powietrzną), sąsiedzi Magnusa nabierają niepokojących podejrzeń. Miejscowi, a szczególnie kapitan Trottel, obawiają się, że Richthofen przygotowuje jakieś powstanie. Trottel ogłasza stan zagrożenia i rusza „Pod Czarnego Orła” (lub w jakiegokolwiek inne odpowiednie miejsce) werbować ludzi do milicji. W tym przypadku „ludźmi” będą bohaterowie.

– *Dobra, panowie, słuchajcie uważnie!* – mówi ze swą pompatyczno-oficerską manierą (każdy podkomendny jest dla niego „panem”, niezależnie od oczywistych cech wskazujących na zupełnie odmienny stan rzeczy). – *Macie pójść do Richthofena, dowiedzieć się dokładnie, co tam się dzieje, wrócić i zameldować mi o tym. Jeżeli opuści gospodarstwo, śledzić go bez względu na to, gdzie idzie i co robi!*

Kapitan przerywa i zamyśla się na chwilę.

– *Po namyśle zdecydowałem się pójść z wami. Sytuacja może być groźna, a wówczas może być wam potrzebny doświadczony dowódca.*

Bohaterowie docierają na miejsce w chwili, gdy Richthofen właśnie odrywa się w swym balonie od ziemi. Trottel robi to, co każdy dobry dowódca wojskowy w obliczu czegoś niespodziewanego zrobić powinien – wpada w panikę

– *Zestrzelić to!* – ryczy. – *Zatrzymać to urządzenie! Aresztować tego człowieka! Odebrać mu broń! Zatrzymać go, zanim zacznie nas bombardować!*

Tymczasem balon, niesiony gorącym powietrzem z kociołka wypełnionego węglem drzewnym, wznosi się spokojnie i odpływa w stronę gór. Gdy Trottel się trochę uspokaja, rozkazuje bohaterom ruszyć w pościg za balonem i upoważnia ich do zarekwirowania broni. Teraz możesz zabawić się w decydowanie, gdzie balon polecą. Richthofen nie ma zielonego pojęcia o kierunkach wiatru i prądach powietrznych – nie wygląda na to, żeby balonem dało się w jakikolwiek sposób sterować, zapewne polecą tam, gdzie zanieśie go wiatr. To doskonała okazja do zabrania bohaterów gdzie tylko chcesz, na przykład na straszliwie niebezpieczne góry. Balon przemieszcza się powoli, drużyna nie powinna więc zbyt łatwo stracić go z oczu. Wehikuł od czasu do czasu opada, ponieważ Richthofen nie do końca opanował sztukę regulowania wysokości lotu (za pomocą kociołka z płonącym węglem), a w dodatku przez kilka dziur w powłoce przez cały czas uchodzi powietrze. Możesz więc posadzić balon gdzie chcesz, na przykład w samym środku bandy wędrownych goblinów. Bohaterowie będą musieli wyrąbać sobie drogę po Richthofena (i z powrotem). Nie mogą również dopuścić, by bardzo dobra broń (w tym kusze i samopaly) wpadła w zielone łapska. Być może jedyną szansą na wydostanie się z opresji będzie skorzystanie z transportu balonowego i przefrunięcie tuż nad głowami rozwścieczonych goblinów. Bohaterowie będą



zapewne zmuszeni do wyrzucenia ładunku i balastu, jako że w normalnych warunkach siła nośna balonu wystarczy do transportu tylko jednej osoby. Wykorzystując broń przewożoną przez Richthofena drużyna może ostrzelać kłębiące się w dole gobliny. Jeśli jednak kusze i samopaly dostaną się w ich łapska, to bohaterów czekają ciężkie chwile – jest wielce prawdopodobne, że balon zostanie strącony.

KLUB PUDDINGOWY

Ta przygoda może stać się przyczyną ostrego konfliktu między bohaterami i Josefem Gierigiem. Musisz uważnie wybrać moment jej rozpoczęcia, ponieważ człowiek ten ma ostatnio silną pozycję w miasteczku. Możesz także wprowadzić kogoś innego jako złodzieja, choć wówczas trzeba będzie zmienić również motyw kradzieży.

Petra Drall zyskuje kilka dodatkowych szylingów wyrabiając pudding na Mitterfruhl dla tych, którzy są zbyt zajęci innymi sprawami, by zajrzeć na dłużej do kuchni. Do jej klienteli należy rodzina Sangiovesich, stary Eckhard Kruppel, sam Josef Gierig oraz kawalerowie Hans Artblant i Siggy Katz. Pewnego wieczora, po dniu ciężkiej pracy w domu Gieriga, po odkurzaniu, cerowaniu i bronieniu się przed jego zalotami, biedna dziewczyna wraca do domu.

Zastaje swą kalekę, cierpiącą matkę we śnie, rozpaloną gorączką. Co gorsza, zniknęły wszystkie puddingi! Drzwi były dokładnie zamknięte, nie widać żadnych śladów włamania. Co się mogło stać?! Petra jest zrozpaczona. Ponieważ składniki są drogie, wzięła zapłatę z góry, a teraz puddingi zniknęły. Jest zrujnowana! Przechodzący obok jej domu bohaterowie słyszą ciche łkanie i, jako osoby życzliwe i dobrego serca, zapewne zajrzą do środka.

Jak wygląda prawda? Puddingi zostały skradzione przez Stapmiego Thunderguta na polecenie jego mocodawcy. Gierig, będąc właścicielem domu, w którym mieszka Petra z matką, dysponuje zapasowymi kluczami. Stapmi posłużył się nimi, by wejść do środka tylnymi drzwiami. Stał na krześle, odciął puddingi od powały, wrzucił je do worka, odstawił krzesło, wyszedł, zamknął drzwi i wrócił do swego pryncypała. Stapmi miał polecenie zniszczyć cały łup, jednakże włożył go do barylki, a tę umieścił w piwnicy Saufera mówiąc, że zawiera przednie krasnoludzkie piwo, które powinno się przechowywać w chłodzie. Ma nadzieję, że uda mu się sprzedać puddingi w Sonnenfurcie, gdy pojedzie tam po sprawunki.

Gierig ukuł ten plan jako część większej intrygi, mającej doprowadzić panie Drall do ruiny, chyba że Petra ulegnie jego niemiłym jej zalotom. Ma on nadzieję, że teraz, gdy będzie musiała zwrócić pieniądze za skradzione puddingi, nieszczęsna dziewczyna skorzysta wreszcie z jego skarbca.



Petra wyjaśnia bohaterom swe kłopotliwe położenie. Jej kaleka matka wymaga ciągłej opieki, na dodatek teraz dziewczyna musi jeszcze zapłacić klientom za nie dostarczone puddingi, a pieniędzy zwyczajnie nie ma. Nie wie, co począć. Zwróć uwagę, że nie wspomni ani słowem o załotach Gieriga, ani o tym, co doprowadziło rodzinę Dralli do potajemnego zastawienia domu u lichwiarza. Gdy Petra opowiada o swym kiepskim położeniu, zjawia się doktor Entesang i bada wdowę. Po krótkich oględzinach stwierdza, że jest to jedynie łagodna infekcja, którą można zwalczyć odpowiednimi lekami i kilkoma dniami odpoczynku. Przypomina także o nie zapłaconym rachunku za poprzednią wizytę. Petra obiecuje, że zapłaci najszybciej, jak tylko będzie mogła, i Entesang wychodzi.

Bohaterowie mogą przyjrzeć się miejscu przestępstwa, ale gracze muszą powiedzieć ci wyraźnie, że chcą to zrobić. Petra wskazuje gwoździe, na których wisiały puddingi. W pomieszczeniu można znaleźć kilka interesujących śladów. Po pierwsze: na wypastowanej podłodze, przy tylnych drzwiach, widać ślad buta. Odbita jest tylko przednia część podeszwy, ale widać, że jest ona bardzo szeroka i podkuta gwoździami. Rozmiar odcisku eliminuje z kręgu podejrzanych wszystkie kobiety z okolicy i w ogóle każdą osobę z małymi stopami; pozwól jednak graczom dojść do tego samodzielnie. Oczywiście ślad pasuje idealnie do butów Stapmiego. Po drugie: jedno z kuchennych krzeseł, to najbliższe miejsca, gdzie wisiały puddingi, nie jest ustawione dokładnie równolegle do stołu. Pozostałe stoją równo poustawiane, a Petra dba w domu o porządek z niemalże obsesyjną dokładnością, co widać już na pierwszy rzut oka. Pomyślny rzut na **I** podczas badania podłogi pozwoli bohaterowi spostrzec szereg ledwo widocznych zarysowań w miejscu, gdzie nogi nieostrożnie odstawianego krzesła otarły się mocniej o deski... zaś wokół innych krzeseł podłoga jest wypolerowana i gładka prawie jak lustro. Ten ślad wskazuje na fakt, że złodziej był niski, miał najwyżej półtora metra wzrostu, i potrzebował krzesła, aby dosięgnąć do puddingów. Pozwól graczom samodzielnie wysnuć wszystkie powyższe wnioski.

Pytania w rodzaju „czy masz konkurencję w robieniu puddingów?” nie są pozbawione sensu, lecz nie pomogą bohaterom w rozwikłaniu zagadki. Jeśli jednak zapytają, czy jest ktoś, kto mogłyby chcieć wpędzić ją w kłopoty finansowe, test na **I** pokaże, że Petra waha się, czy odpowiedzieć na to pytanie. Potrzebny będzie pomyślny rzut na **Ogd**, aby przełamać wstręt dziewczyny. Jeśli test jest udany, Petra opowie drużynie o Gierigu. Fakt, że dziewczyna cały dzień spędziła w domu Gieriga i powiedziała mu, że jej matka jest chora i cały dzień śpi, wskazuje jeszcze wyraźniej na Stapmiego. Pytania, czy ktoś poza Petrą ma klucze do domu, także doprowadzą do Gieriga. Znowu widoczne będzie wahanie, czy opowiedzieć o nieszczęściu jej ojca, przełamane dopiero po kolejnym teście **Ogd** bohatera. Fakty są jednoznaczne – oprócz Petry kluczami do domu dysponują tylko jej matka i Gierig. Dziewczyna nosi swój komplet cały czas przy sobie, a matczyne są bezpiecznie schowane w szafce w sypialni. Dowody wskazują więc jednoznacznie na Stapmiego. Jeśli bohaterowie dyskretnie rozpytają się w tawernie, to istnieje 20% szans, że spotkają kogoś, kto widział Stapmiego zmierzającego z baryłką do browaru Saufera.



Członkowie drużyny powinni zdawać sobie sprawę, że nie mają na razie żadnego dowodu na udział Gieriga czy Stapmiego w całej sprawie. Włamanie do domu Gieriga może zaowocować jedynie kilkoma dniami w więzieniu. Bohaterowie mogą zdecydować się też na porwanie Stapmiego i zmuszenie go torturami do wyjawienia prawdy. Ale taki dowód nie jest w sądzie dopuszczalny, a krasnolud może ich oskarżyć o napaść i pobicie, co, z poparciem Gieriga, również spowoduje przykre skutki. Z kolei wypytывanie „od drzwi do drzwi” jest mozolne. W ten sposób bohaterowie jedynie upewnią się, że Stapmi rzeczywiście zaniósł baryłkę do Saufera, nie uzyskując żadnych dalej idących informacji. Saufer pozwoli bohaterom obejrzeć beczulkę, ale nie będą mogli jej otworzyć. Zastanawiające, że waży o wiele mniej niż stojąca obok identyczna beczulka z piwem. Przy przechylaniu nie wydaje odgłosów chlupania, nie może więc zawierać płynu. Zamiast tego coś się w niej przesuwają i kołocze, jak gdyby w środku było jakieś pół tuzina miękkich przedmiotów, na przykład mitterfruhlowych puddingów. Bohaterowie będą musieli przekonać piwowara o prawdziwym stanie rzeczy, aby móc otworzyć baryłkę.

Gdy o beczulkę zapytają Stapmiego, ten beczelnie stwierdzi, że odebrał ją z barki przy nabrzeżu. Barka tam rzeczywiście stała, sęk w tym, że przed chwilą odpłynęła. Stapmi dodaje, że podobne oskarżenia są tylko pomówieniem mającym oczernić jego dobre imię, a nawet sugeruje, że to bohaterowie mogli ukraść puddingi i uknuć całą sprawę, aby go zniesławić.



Krasnolud jest naprawdę małym, obrzydliwym szczurem i tak też się zachowuje. Lepszym pomysłem (niż publiczne oskarżenie go) jest zwrot puddingów Petrze i zastąpienie zawartości beczulki czymś niezbyt przyjemnym, na przykład kilkoma zdechłymi szczurami, kupą gnoju, czy czymś bardziej pomysłowym, jak pułapka na szczury. Gdy Stapmi otworzy baryłkę, spotka go przykra niespodzianka. Przydałoby się, powiedzmy, 10 punktów doświadczenia dla bohatera, który wymyśli dla niego coś szczególnie rozrywkowego.

Ta historia z pewnością narobi wrogów Gierigowi i Stapiemu, a co za tym idzie, problemów bohaterom. Jednak z drugiej strony dorfrichter i kapitan straży dobrze wiedzą, kim jest Gierig i nieoficjalnie będą zadowoleni, że drużyna dołożyła łajdackiej parze.

TAJEMNICZE MORDERSTWO

Przygoda ta zaczyna się w chwili, gdy drużyna znajduje się poza Kreutzhofen, wykonując jakieś zadanie zlecone jej przez kupca lub innego pracodawcę. Człowiek ten otrzymuje list od niejakiego Etienne Bastiensa, kupca z Bretonii, który pisze, że podczas przeprawy przez góry stracił w lawinie skalnej ochroniarza. Pracodawca bohaterów nakazuje im wrócić jak najszybciej do Kreutzhofen i przejąć obowiązki ochrony Bastiensa. Obiecuje przy tym drużynie, że jeśli nie zawiedzie oczekiwań Bastiensa, to zostanie sownie wynagrodzona. Bardziej szczegółowe pytania zbywane są stwierdzeniem, że bohaterowie wiedzą dokładnie tyle, ile powinni, by wykonać tę robotę, i że lepiej byłoby, gdyby wyruszyli jak najprędzej, jeżeli chcą dotrzeć do miasteczka na czas (wyznacza konkretny termin). Drużyna stara się

zdażyć do Kreutzhofen, spóźnia się jednak o dzień. Drogi mogą stać się nieprzejezdne po niespodziewanych lawinach, podróż rzeką może opóźnić efektowna katastrofa barki – zrób wszystko, co w twojej mocy, aby bohaterowie byli w Kreutzhofen dzień po czasie. Jeśli potrzebne ci są pomysły, zajrzyj do *Śmierci na rzece Reik* (dowiesz się, jak utrudnić podróż rzeczną) lub do *Kamieni Zagłady* (gdzie znajdziesz parę sposobów na efektowne potyczki w górach i na szlaku). Gdy nie uda ci się ich opóźnić, bohaterowie, po przybyciu do Kreutzhofen, powinni dowiedzieć się, że Bastiens, na własne nieszczęście, dotarł do miasteczka dzień przed nimi.

Tak czy inaczej, w dniu przyjazdu drużyny Bastiens już nie żyje. Tego właśnie ranka znaleziono go martwego w pokoju, który zajmował w gospodzie „Pod Czarnym Orłem”. W plecy miał wbity sztylet, drzwi i okna były pozamykane, brak bezpośrednich śladów wskazujących jednoznacznie na zabójcę. Jak wiele informacji zdołają odkryć bohaterowie? Zależy to od tego, kogo będą pytać, jak dokładnie szukać itd.

Jak wyglądają fakty? Po pierwsze, Bastiens nagle zachorował w wieczór poprzedzający jego śmierć. Pokój jest już sprzątnięty, lecz nadal czuć w nim nieprzyjemny fetor. Ciało znalazła Annalise Hoffer, gdy przyszła rano zmienić pościel. Było zupełnie sztywne, a wysunięty język zmarłego – fioletowy. Podłoga była zabrudzona szarozielonymi wymiocinami. Bohater będący zielarzem, uczniem medyka, medykiem, aptekarzem albo mający umiejętności takie jak *zielarstwo*, *leczenie chorób*, *warzenie trucizn*, po udanym teście **Int** zauważy, że opis wyglądu zwłok świadczy o podaniu nieszczęśnikowi trucizny. Kilka kolejnych pytań potwierdza, że wszyscy inni, którzy jedli tego wieczora kolację w gospodzie, byli zdrowi. Osoby, które feralnego dnia spożyły tu wieczerzę to: Dagmar Tausk, Asterellion Leafdew, Anders Weber, Gerhardt Stutzer, Gudrun Manger, dwóch Tileańczyków z barki, która właśnie odpłynęła i Ludo Lindenthal. Większość z nich stołuje się tu dosyć regularnie, a Anders i Gerhardt robią to codziennie.

Jeżeli bohaterom uda się obejrzeć ciało (leży ono obecnie w piwnicy gospody, jej właściciel oczekuje na przybycie grabarza z Weilerbergu), odkryją kilka dalszych śladów. Z prawej strony głowy widoczny jest duży guz, będący efektem mocnego uderzenia tępym narzędziem. Tylko bohater, któremu nie powiedzie się test **Int** (30 lub więcej) nie zauważy tego śladu. Na plecach widoczna jest także rana po ciosie zadany sztyletem. W ustach trupa znajdują się drobne resztki wymiocin. Po prawej stronie karku dostrzec można niewielki punkcik, widoczny dopiero po udanym teście **I** (uczeń medyka +10, medyk +20, bohater z umiejętnością *leczenie ran* +10). Ranka jest czarna, a skóra wokół spalona. Postać znająca chemię zidentyfikuje to jako poparzenie kwasem.

Wszystkie przedstawione tu ślady są podstawowymi wiadomościami, jakie mogą uzyskać gracze. Co teraz się stanie, zależy tylko od ciebie i inteligencji uczestników zabawy.

Jak i dlaczego zamordowano Etienne Bastiensa? Jest to dość zawiślana sprawa. Zabito go z pięciu różnych powodów i dokonało tego, niezależnie od siebie, pięć różnych osób. Niemożliwe? No to poczytaj sobie...

Pierwszym sprawcą był doktor Entesang. Przez kilka ostatnich dni Bastiensa męczyła kolka, spowodowana prawdopodobnie stresem związanym ze śmiercią ochroniarza i samotną podróżą przez góry. Gdy doktor zauważył zbliżającego się do jego domu kupca, przestraszył się. Entesang znał Etienne jeszcze z czasów, kiedy przebywał w Marienburgu i bał się, że zostanie przez niego rozpoznany. W pośpiechu założył okulary, zgarbił się i wypił odrobinę nalewki dla zaczerwienienia i załamania oczu. Bastiens nie poznał doktora. Nie spodziewał się tu nikogo ze znajomych z Marienburga, a poza tym i tak jego myśli zaprzątnięte były bólem spowodowanym kolką. Entesang dał mu ziołową miksturę mocno doprawioną *jadem na ludzi*. Specyfik został zmieszany z olejkami, mającym opóźnić o kilka godzin działanie trucizny.

Potem na życie Bastiensa targnął się Asterellion Leafdew. Elf wiedział, że kupiec przemyczał z Loren wyroby elfich rzemieślników. Ostatnio Etienne nabył je od okradających i mordujących elfy bandytów, którzy chcieli pozbyć się łupów. Asterellion dosypał ukradkiem do jedzenia kupca kolejną dawkę *jadu na ludzi*.

Następną osobą, która próbowała uśmiercić Bastiensa, była Brunhilda Diesedorff. Rozpoznała w nim mężczyznę, który dekadę wcześniej stał się sprawcą ciąży Seleny w Nuln i jej późniejszego bolesnego poronienia. Brunhilda wyciągnęła mężczyznę na ulicę przed gospodą i mocno uderzyła go swą laską w głowę. Uderzenie spowodowało pęknięcie czaszki i wylew krwi do mózgu, co i bez pozostałych zamachów mogło przynieść fatalne skutki. Bastiens, ślaniając się na nogach, wrócił do swego pokoju i zamknął się w nim. Nie zdawał sobie sprawy za swego poważnego stanu.

Etienne czuł się bardzo słabo. Otworzył okno, chcąc wpuścić do środka świeże powietrze. Tymczasem w cieniu drzew ukrył się Umberto Siccario, rzekomy syndykalista, a w rzeczywistości zabójca opłacony przez tileńskich kupców, którym Bastiens wszedł w drogę kilka miesięcy wcześniej. Trafił on Bastiensa w kark strzałką z dmuchawki. Kupiec dowlókl się do drzwi, otworzył je, by zawołać o pomoc, i stanął twarzą w twarz ze swym piątym mordercą.

Dagmar Tausk rozpoznała go jako człowieka, który był jej winien kilkaset złotych koron za wyprawę, w której straciła dwóch dobrych przyjaciół. Gdy zaczęła swoją tyradę, Bastiens zwiomował na nią i odwrócił się. Ta potwarz przełaziła czarę gniewu rozwścieczonej kobiety – Dagmar wbiła mu nóż w plecy. Gdy pchnęła Bastiensa, usłyszała na schodach kroki – nadchodził Siccario, chcący odzyskać swoją strzałkę. Dagmar uciekła, pozostawiając sztylet w ciele ofiary.

Znalezienie noża w plecach ofiary ani trochę nie zdziwiło Umberto – był wręcz ubawiony. Odwracało to jakiekolwiek podejrzenia od jego osoby, zostawił więc w spokoju zwłoki, leżące twarzą do podłogi, i zabrał strzałkę. Wychodząc zamknął okno, a drzwi zaryglował swoim wytrychem.

Rozmieszczenie śladów wszystkich tych strasznych morderstw zależy od ciebie. Czy ktoś widział zbroczoną krwią Dagmar uciekającą w kierunku Weilerbergu? Czy zauważono ślady krwi na lasce Brunhildy? A może słyszano jej sprzeczkę z Bastiensem? Czy ruch Asterelliona zwrócił uwagę kogoś, kto mógłby go zdradzić? Odpowiedzi na te pytania zostawiamy tobie. Jedno jest pewne – ta sprawa zajmie bohaterom dużo czasu, a może im też przysporzyć kolejnych wrogów. Czy dorfrichter rzeczywiście chce poznać prawdę? Czy w ogóle, jeśli bohaterom uda się odkryć całą prawdę, ktokolwiek im uwierzy? Która próba morderstwa okazała się tą naprawdę zabójczą? To musiałoby zostać udowodnione, jeżeli sprawa miałaby zakończyć się procesem o morderstwo. Czy był to spisek? Czy komukolwiek w Kreutzhofen można ufać?... Ta przygoda wypełni koszmarami wyobraźnię twoich graczy.



POLOWANIE NA WILKOŁAKI

Coś niepokojącego dzieje się w Kreutzhofen. Zwierzęta – psy, konie, koty – od jakiegoś czasu zachowują się dziwnie. Są płochliwe, niespokojne, drażliwe. W czasie pełni, od północy, mieszkańców miasteczka dobiegają niepokojące odgłosy. Brzmiały one jak wycie wilka, lecz każdy Ranger lub kapłan druidzki, którym opiekuje się duch wilk, po udanym teście **Int** zorientuje się, że te odgłosy nie są identyczne z wilczym wyciem. Krótco potem Dieter Kramel opowiada w gospodzie „Pod Czarnym Orłem” dziwną historię. Tego popołudnia ścigał intruza w Lesie Wundta. Kiedy obcy zniknął mu za pagórką, a Dieter obiegał przeszkodę, zobaczył tylko znikającego w dali wilka. Pełnia, tajemniczy ludzie, wilki... Połączenie tych trzech elementów w jedną całość nie powinno zabrać bohaterom zbyt wiele czasu.

Ogłoszone zostaje Wielkie Polowanie Na Wilkołaki, do którego przyłączają się bohaterowie. Jeżeli widziałeś kiedyś jakiś stary horror, to wiesz dobrze, jaki klimat powinien stworzyć: tłum potrzęsający pochodniami, pochwyconymi w pośpiechu widłami i cepami, wielkie, złe psy rwące się ze smyczy, różni lokalni ważniacy i barowi mędrkowie próbujący objąć przywództwo całej tej podnieconej, rozwrzeszczanej hałastu... Kapitan Trottel obiecuje 20 złotych koron za schwytanie wilkołaków żywcem, lecz większość ludzi nie ma zamiaru skorzystać z tej oferty, chce je zwyczajnie pozabijać. Bohaterowie mogą jednakże wziąć tę propozycję pod uwagę, są przecież w tym mieście dla pieniędzy.

Niektórzy gracze mogą sądzić, iż tak banalny początek przygody ma służyć jedynie odwróceniu ich uwagi od ważniejszych problemów. Ale czy my zniżamy się do tak tandetnych chwytów? A poza tym, czy oni nigdy nie słyszeli o podwójnym blefie?

Podczas gdy tłum szaleje w Lesie Wundta, w tym czasie drużyna podąża w kierunku Lasu Duchów. Zaraz po wejściu między pierwsze drzewa drużyna natrafia na świeże ślady dwóch bestii. Wilkołaki, ukryte w zwierzęcej postaci, uciekają między drzewami przed światłem i hałasem, jak najdalej od nagonki. Jeżeli bohaterowie je zaatakują, czmychną dalej. Z prawej strony, zza drzew, wybiega młoda, bardzo rozwścieczona dziewczyna, próbująca własnym ciałem zasłonić wilki przed strzałami. Wanda, kapłanka druidzka, krzyczy na bohaterów, by zostawili niewinne zwierzęta w spokoju. W razie potrzeby uderzy swoją laską co bardziej natarczywych napastników. Jeżeli jej **Żyw** spadnie do zera, rzuci się do ucieczki – zwróć uwagę, że posiada umiejętność *ucieczka*. Sprzeciwiając się druidce drużyna czyni sobie z niej swego śmiertelnego wroga. Jeśli bohaterowie ją zabiją, rychło spotkają się ze znacznie groźniejszym przeciwnikiem – elementalistką Claudią Eberhauer. Może ona niespodziewanie pojawić się w najbliższej okolicy i użyć swych potężnych czarów w obronie Wandy, ratując ją przed śmiercią z rąk bohaterów.

Wilki zatrzymają się i staną obok Wandy, która obejmie je opiekuńczo. Wychowały ją wilki i będzie broniła wilkołaków

wielkimi dostępnymi jej środkami. W ciałach zwierząt znajdują się Johann Kline i jego siostra Matylda, zwykli chłopcy z górskiej wioski odległej o kilka mil od Kreutzhofen. Większość czasu spędzają w zwierzęcej postaci, woląc swobodne życie wilka niż nędzny los biednego chłopca.

Bohaterowie odnaleźli więc wilkołaki i zdążyli się już zorientować, że skrzywdzenie ich nie jest najlepszym pomysłem. Stają teraz przed problemem, jak przekonać je, żeby zostawiły Kreutzhofen w spokoju i pomóc im uciec przed żądnym krwi tłumem. Drużyna może np. spróbować wytłumaczyć wilkołakom, że zwierzęta w miasteczku niepokoi ich obecność. Wanda prychnie jednak pogardliwie, mówiąc, że bohaterowie niby przejmują się spokojem zwierząt domowych, a przecież gdyby rzeczywiście obchodził ich los owych nieszczęsnych istot, to wypuściliby je na wolność. Wilkołaki nie zdają sobie sprawy ze swojego wpływu na oswojone zwierzęta. Są bardzo przyzwyczajone do swych zwierzęcych postaci, a stres związany ze spotkaniem bohaterów jeszcze bardziej utrudnia im przyjęcie ludzkiego wyglądu. Drużynie nie powinno sprawić trudności przekonanie ich, aby zaszyły się głęboko w Lesie Duchów, z dala od farm i wsi – w takiej gęstwinie z pewnością znajdą obfitość zwierzyny. Bohaterowie mogą też przekonać do tego rozwiązania mieszkańców miasteczka, mając nadzieję, że uratuje to wilkołakom życie. Jednakże kapitan Trottel, jak tylko usłyszy tę wiadomość, podwoi cenę za schwytanie wilkołaków i zacznie organizować nowe polowanie, tym razem w Lesie Duchów.

– *Czas już najwyższy, by wprowadzić na te dzikie tereny cywilizację!* – oznajmi w swym najbardziej pompadycznym stylu.

Najlepiej byłoby, gdyby bohaterowie zachowali milczenie, żywiąc nadzieję, że wilkołaki posłuchają ich rady i wyniosą się w bardziej spokojną okolicę.

Jest to dobre, choć niezbyt efektowne rozwiązanie całej sprawy. Byłoby natomiast prawdziwym sukcesem, i to efektownym, gdyby bohaterom udało się skłonić wilkołaki i ludzi do życia obok siebie w pokoju. Znacząc jednak powszechny stosunek ludzi do wszelkich dzikich istot (to, co nie da się zjeść, jest zagrożeniem), z pewnością nie będzie to łatwe, jeśli w ogóle możliwe. Jeśli jednak drużyna składa się z bohaterów lubiących złożone interakcje z BNami, dyplomację, negocjacje, snucie skomplikowanych intryg, to z pewnością da się osiągnąć rozwiązanie satysfakcjonujące wszystkich zainteresowanych.

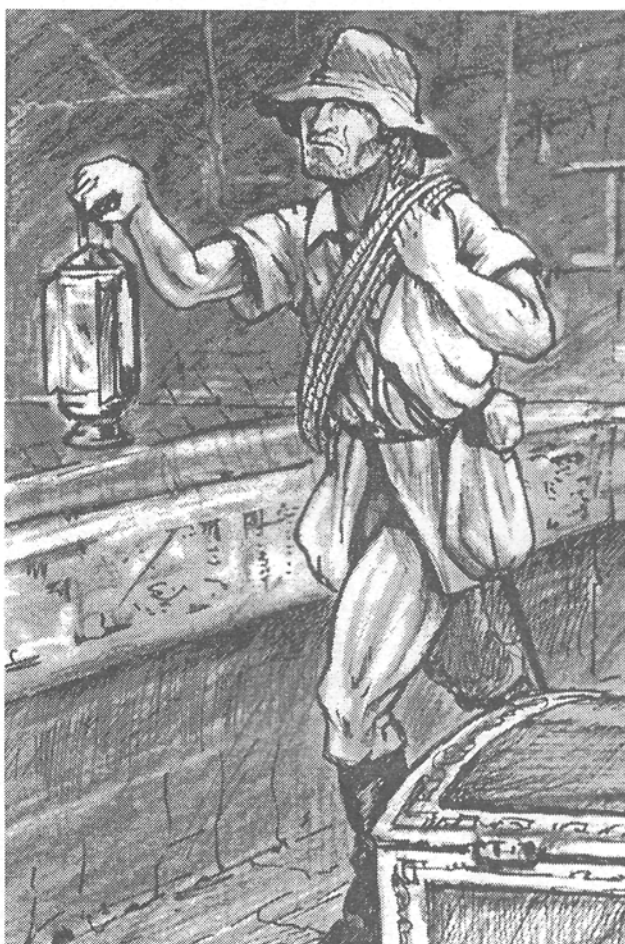
Jak na razie, wilkołaki nie są jeszcze dobrymi łowcami, potrzebują więc jedzenia. W zamian za nie, a także gdy pozwoli im się żyć w zgodzie z własną naturą, mogą odwzajemnić się jako doskonali zwiadowcy, docierający w miejsca niedostępne dla ludzi. Mogą ostrzegać drużynę np. przed grupami goblinoidów i innych złych istot, stając się wartościowymi sprzymierzeńcami. Takie rozwiązanie zbliży również druidkę Wandę do ludzi z miasteczka i w ogóle będzie miało dobre skutki dla wszystkich mieszkańców okolicy. Jeżeli bohaterom uda się przeprowadzić całą tę dyplomatyczną intrygę, ich samozadowolenie będzie całkowicie usprawiedliwione.

INNE MIEJSCA

Tych kilka krótkich scenariuszy, jakie znajdziesz w bieżącym rozdziale, różni się nieco od pozostałych, zamieszczonych w tym dodatku. Każdy z nich rozgrywa się poza Kreutzhofen, w miejscach niezbyt oddalonych od miasteczka. Żadna z tych lokalizacji nie została zaznaczona na głównej mapie okolic Kreutzhofen, ponieważ skorzystanie z poszczególnych scenariuszy zależy wyłącznie od ciebie. Opisane tu wydarzenia zaistnieją tylko wówczas, gdy tego zechcesz. Bohaterowie nie mogą dowiedzieć się o istnieniu owych miejsc dopóty, dopóki sam nie będziesz gotów do wyjawienia im odpowiednich szczegółów. Gdyby jakieś rysunki, dotyczące owych lokalizacji, znalazły się na głównej mapie, mogłoby to spowodować ciekawość graczy i skłonić ich bohaterów do udania się w te miejsca, podczas gdy ty masz dla nich lepsze zajęcia zupełnie gdzie indziej.

Proponujemy tu określone położenie dla każdego z opisanych miejsc, lecz z łatwością możesz je przenieść w zupełnie inną okolicę, gdzie tylko sobie życzysz, niekoniecznie nawet w pobliżu Kreutzhofen.

Poszczególne przygody różnią się stopniem trudności i optymalną dla nich siłą drużyny. Uwagi dotyczące tej kwestii znajdują się na początku każdego scenariusza.



WYROK WYRYTY W KAMIENIU

Drużyna

Ta przygoda rozgrywa się w katakumbach Gaetano Carnery, tileańskiego przywódcy banitów z XXI wieku. Miejsce to jest dosyć niebezpieczne, więc bohaterowie powinni być raczej doświadczeni i silni. Przydadzą się co najmniej dwaj zaprawieni w bojach Wojownicy lub Eangerzy (**A** 2 lub więcej, **WW** co najmniej 50), a większość bohaterów powinna być uzbrojona w broń magiczną o choćby niewielkiej mocy – **WW** +10, +2 do zadawanych obrażeń lub podobnie. Przydatna będzie także magia wojenna 1 lub 2 poziomu.

Doświadczenie

Po pomyślnym ukończeniu przygody każdy uczestniczący w niej bohater powinien otrzymać od 30 do 200 punktów doświadczenia.

Położenie

Bohaterowie mogą dowiedzieć się o istnieniu katakumb ze starej mapy lub od osoby, dla której pracują. Może im o nich opowiedzieć także potomek Carnery, w którego posiadaniu znajdują się zapiski podające szczegółową lokalizację podziemi, a który wynajmuje drużynę do sprawdzenia tej informacji. Powinieneś udzielić graczom podstawowych informacji o Carnerze, zwracając ich uwagę na jego przerażającą reputację i pogłoski o zgromadzonych przezeń, a nigdy nie odnalezionych, skarbach.

Najlepsze miejsce dla zbudowania katakumb to Przeskok, gdzieś na północny zachód od Campogrotty, w okolicach, z których banda Carnery mogła atakować szlaki kupieckie wiodące na południe. Najlepiej byłoby, gdyby bohaterowie poszli szlakiem do Campogrotty. Po drodze będą mogli zobaczyć Alimento – podziemne miasto – i doświadczyć trudów podróży rzeką Ech. Z Campogrotty czeka ich długa i ryzykowna podróż przez góry, a także związane z tym niebezpieczeństwa. Odkrycie wejścia do katakumb również powinno wymagać trochę wysiłku.

Katakumby

Mapka 16. pokazuje zespół komór grobowych. Wiodące w dół kamienne stopnie ukryte są pod rumowiskiem skalnym, wymagającym uprzedniego odgruzowania – bez

pomocy magii zabierze to około dwudziestu godzin. Katakomby pogrążone są w całkowitych ciemnościach: bohaterowie muszą mieć ze sobą latarnie lub jakieś inne źródło światła, aby móc cokolwiek zobaczyć. Schody prowadzą jakieś dwanaście metrów w dół.

Jest to niezwykle, magiczne miejsce. Postacie próbujące użyć *wykrywania magii* ogarne dziwne, niepokojące uczucie obecności mocy. Każdy używający tej umiejętności musi wykonać test **SW**, albo zostanie oszołomiony przytłaczającym go odczuciem siły magii, przez co do wszystkich jego testów wykonywanych we wnętrzu katakumb stosowany jest ujemny modyfikator -10. Całe to miejsce jest przychylne śmierci i wrogie życiu – jest to jeden z afektów działającej w podziemiach magii. Wszyscy ożywieńcy znajdujący się w katakumbach otrzymują modyfikator +10 do wszystkich testów **SW** przeciw magii i, za pomocą analogicznego testu, mogą próbować oprzeć się każdemu rzucanemu na nie czarowi nekromantycznemu i każdemu zaklęciu ochronnemu (jak na przykład *Strefie sanktuarium*, rzuczonej przez żywego intruza). Jeśli ożywieńcowi uda się test **SW**, zaklęcie po prostu na niego nie działa.

1. Pierwsza komora

Już w odległości 5-6 metrów od tego pomieszczenia słychać piski i skrobanie (jeżeli zostanie wykonany udany test *słuchania* – podstawa szansa 60%, *czuły słuch* +10). Założyło tu gniazdo spore stado skalnych szczurów (jest ich 22). Zwykle wyruszają na polowanie o świcie i zmierzchu, a ich szczególnym przysmakiem są skalne jaszczurki. Będą próbowały uniknąć konfrontacji z bohaterami, lecz w razie realnego zagrożenia podejmą walkę na śmierć i życie. Nie powinny stanowić zbyt wielkiego zagrożenia dla drużyny, lecz jeśli jest ona dosyć słaba (patrz ustęp **Drużyna**), to możesz ograniczyć liczbę gryzoni.

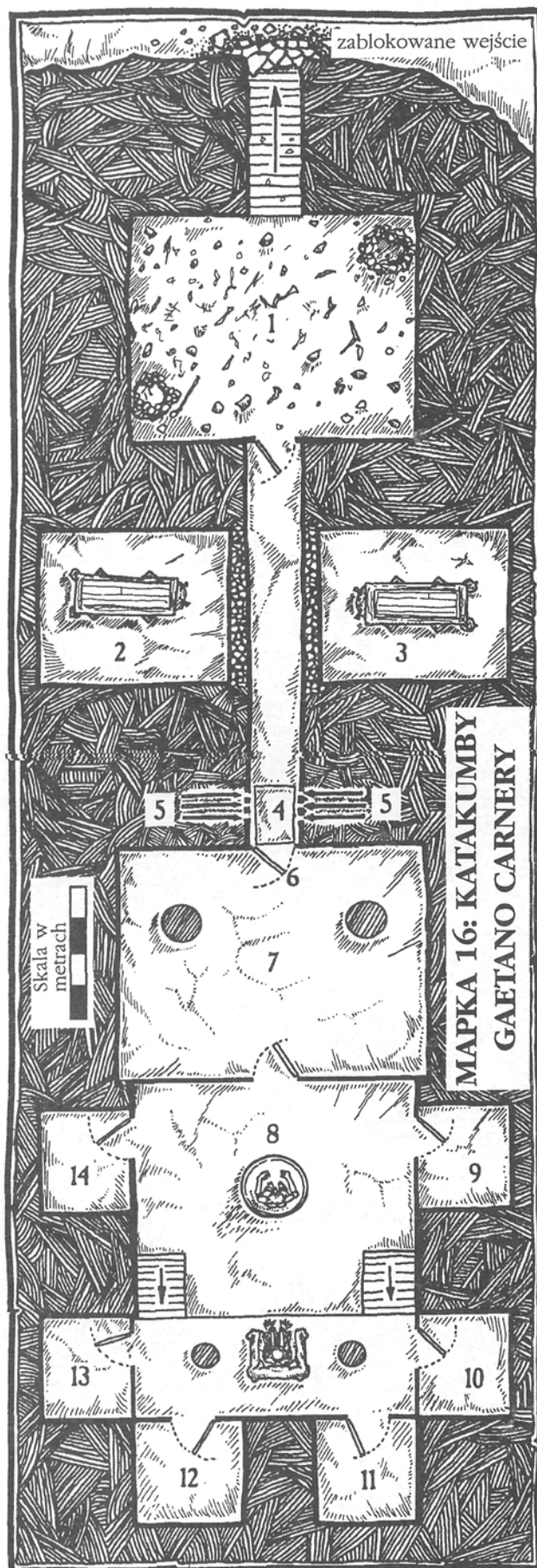
Wystrój komory jest nieco zaskakujący. Posadzka jest, co prawda, pokryta jest sięgającą kostek warstwą odłamków skalnych, zniesionych tu przez szczury, lecz przede wszystkim uwagę bohaterów zwraca wizerunek namalowany na ścianie, przedstawiający sowę siedzącą na tronie i trzymającą w szponach wagę. Osoby znające *teologię* i wyznawcy Vereny rozpoznają w niej natychmiast symbol bogini mądrości. Inni bohaterowie domyślą się tego dopiero po udanym teście **Int**.

Drzwi do następnych pomieszczeń są zaryglowane (**JZ** 30, **Wt** 4, 12 punktów uszkodzeń).

2-3. Zamurowane komory

Każda z nich zawiera ciężką drewnianą trumnę (**Wt** 5, 15 punktów uszkodzeń) z owiniętymi w całuny ludzkimi szkieletami. Jednakże, ponieważ są one oddzielone od korytarza grubym (30 cm) murem z kamieni (**Wt** 6, 10 punktów uszkodzeń), jest mało prawdopodobne, że bohaterowie odkryją te pomieszczenia. Jeśli jednak im się to uda, w trakcie przeszukiwania komór grobowych na szyi każdego szkieletu znajdą medalion z kitajskiego czerwonego złota. Medaliony te są warte 20 ZK jako czysty metal, 60 ZK jako antyki lub 150 ZK jako dopasowany komplet.

Banici pochowali tu dwóch najwierniejszych strażników Gaetano, którzy przysięgli mu wieczne oddanie i obronę. Ta przysięga zatrzymała ich duchy w katakumbach pod



postaciami upiórów. Gdy tylko drzwi 6 zostaną otwarte, upiory przenikną przez mury i zaatakują drużynę od tyłu.

4. Zapadnia

Jest to zamaskowany dół, o głębokości pięciu metrów, do którego zapada się podłoga w chwili otwarcia drzwi 6. Ponieważ jest on częściowo wypełniony spływającą tu od lat wodą, obrażenia, jakie odniosą bohaterowie, są o 1 punkt mniejsze niż po upadku na twarde podłoże.

5. Wyrzutnie włóczni

Równocześnie z otwarciem drzwi 6 z miejsc zaznaczonych na mapce wylatują włocznie. Są one umieszczone na wysokości pasa człowieka, więc trafią także w krasnoludy, a halflingom przelecą tuż nad głowami. Pociski ranią każdego, kto ma pecha stać na torze ich lotu, z **US 90** i **S 6**. Są bardzo stare i zardzewiałe, więc trafienie włócznią oznacza, że istnieje 50% szansa na *zainfekowanie* otrzymanej rany.

Pułapka ta została skonstruowana przez kogoś z umiejętnością *zastawiania pułapek*. Przy ich wykrywaniu stosowany jest ujemny modyfikator -20%.

6. Mocne drzwi

Drzwi są zaryglowane (**JZ 30**, **Wt 5**, 16 punktów uszkodzeń). Ich otwarcie spowoduje serię niemiłych niespodzianek – przeczytaj uważnie punkty 2-5. Mnóstwo rzeczy dzieje się równocześnie, więc przyciśnij graczy i zmusz ich do szybkiego działania. Nie dawaj im czasu na długie zastanawianie się nad dalszymi krokami. I nie zapomnij o teście *strachu* dla tych osób, które zobaczą upiory.

7. Dodatkowa przeszkoda

Na ścianach tej sali znajdują się freski, przedstawiające kolejne symbole Vereny, a jedynym wyposażeniem całego pomieszczenia są wielkie, ornamentowane kolumny. Są to żywiołaki ziemi (rozmiaru 5), zakłete w słupy. Gdy intruzi przejdą pomiędzy nimi, potwory nagle ożyją i zaatakują zaskoczonych bohaterów. Wówczas, co oczywiste, przestają podpierać sufit i sala zaczyna się walić. Ryzyko trafienia bohatera przez spadające kamienie przedstawia się następująco:

Runda walki	Szansa trafienia
1	0%
2	10%
3	15%
4	20%
5	25%
6	30%
7	35%
8	40%
9	45%
10	50%

Bohaterowie trafieni kamieniem otrzymują cios z **S 3**, jednak żywiołakom spadające głazy nie wyrządzają najmniejszej krzywdy. Po dziesięciu rundach sufit przestaje się walić. Komora zasypana jest odłamkami (w tej sytuacji podłogę traktowane jest jako *trudny teren*), lecz nadal da się przez nią przejść.

Zanim zostaną otwarte drzwi do sali 8, podłogę przed nimi trzeba oczyścić z odłamków. Gdy bohaterowie się tym zajmują, rzuć **K100** podczas każdej rundy. Co prawda nic się nie stanie, ale owe – pozornie bezcelowe – rzuty kośćmi znakomicie „podładują” napięcie i uwagę bohaterów. Same drzwi są zaryglowane (**JZ 45**, **Wt 6**, 18 punktów uszkodzeń).

8. Sala nawiedzeń Carnery

Ta sala jest bardzo wysoka, ma bogaty wystrój, a większość znajdujących się w niej fresków przetrwała niedawne wstrząsy. Malowidła na ścianach związane są z Vereną. Przedstawiają one wysoką na dwa i pół metra postać bogini. Bóstwo ma zawiązane oczy i trzyma przed sobą miecz. Wokół posągu namalowano sowy w locie. Wśród prawnych ksiąg, leżących w głębi sali, znaleźć można dzieła wielu uczonych jurystów. Obok posągu uwagę bohaterów zwraca wielki, rzeźbiony tron, ustawiony na podwyższeniu, po bokach którego siedzą dwie półmetrowej wysokości, kamienne sowy. Na tronie siedzi, odziany w kolczugę, szkielet samego Gaetano Carnery. Bohaterowie mają tylko krótką chwilę, by zorientować się w ogólnym rozplanowaniu pomieszczenia, jako że po chwili rozlega się jakiś dźwięk. Zdaje się on dobiegać od strony szkieletu...

– *DLACZEGO ZAKŁÓCACIE SPOKÓJ GAETANO CARNERY?!*

Głos jest cichy jak wiatr w wysokiej trawie lub szelest przewracanej karty starej księgi, ale jest w nim niezwykła moc. Wyobraź sobie, że ktoś pozbawiony strun głosowych próbuje krzyczeć... Szkielet w dodatku nawet nie porusza ustami (pardon, szczękami).

Rozwój wydarzeń zależy od zachowania bohaterów. Mają cztery najprostsze wyjścia: rzucić się na szkielet, przyszykować się do ataku (wyciągnięcie broni, próba rzucenia czaru itp.), zignorować pytanie lub odpowiedzieć na nie. Jeżeli drużyna zaatakuje, przejdź od razu do rozdziału zatytułowanego **Walka**. Jeśli bohaterowie przygotują się do ataku (lub w ogóle nie zwrócą uwagi na pytanie i zaczną przeszukiwać salę), szkielet nakaże im spokój i powstrzymanie się od jakiegokolwiek agresji. Jeżeli drużyna nie posłucha rozkazu, przejdź do **Walki**. Jeśli bohaterowie wykażą się rozsądkiem i zachowają spokój, szkielet odezwie się ponownie:

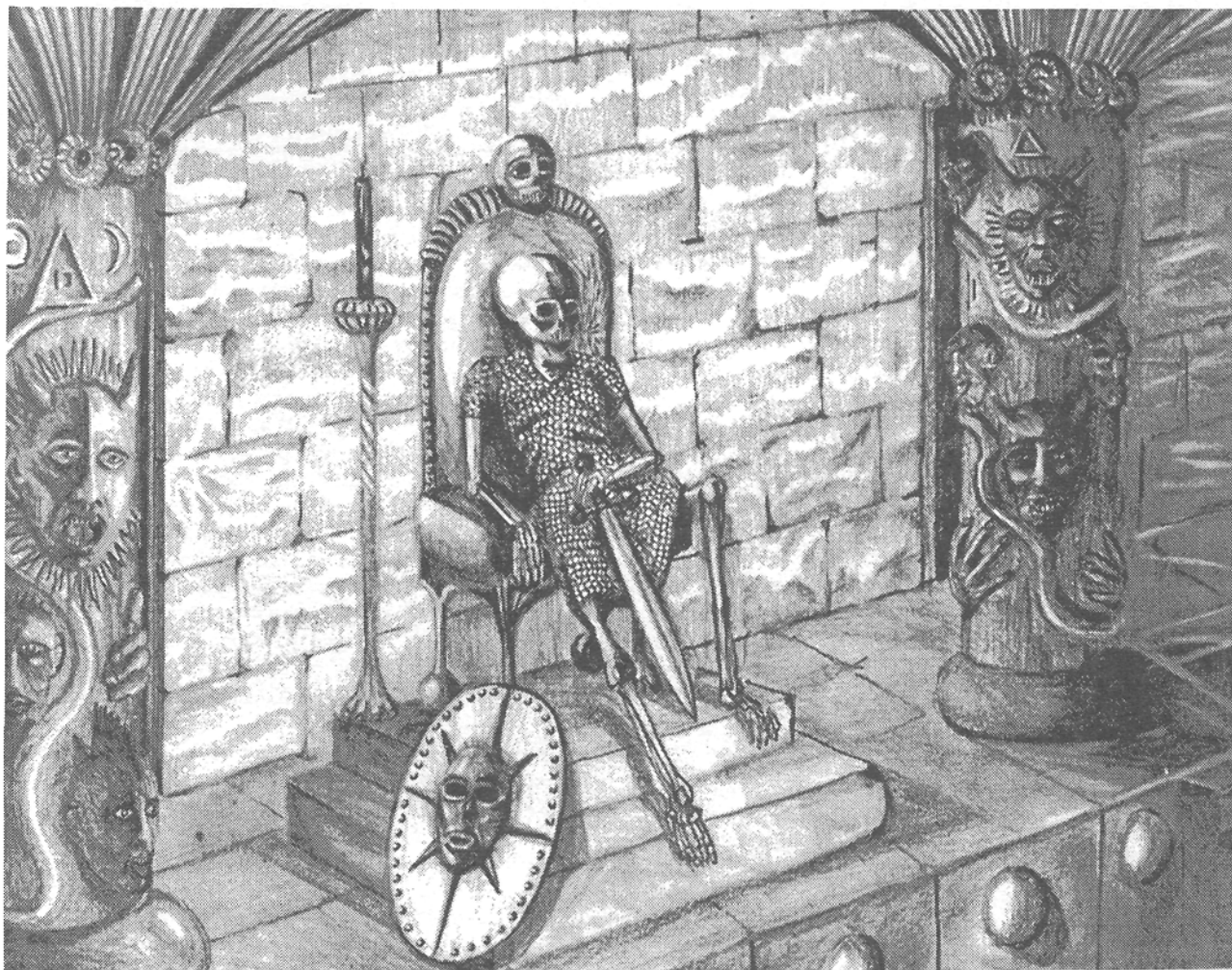
– *POKAZALIŚCIE, ŻE MACIE TROCHĘ ROZUMU. PO CO TU PRZYSZLIŚCIE?*

Jeśli bohaterowie nie przyznają się, że szukają skarbu, Gaetano odpowie:

– *KŁAMCY! PO CÓŻ INNEGO MOŻNA WDZIERAĆ SIĘ DO STAROŻYTNYCH GROBOWCÓW, JEŚLI NIE PO DROGOCENNE DOBRA? A CZYŻ O MIEJSCU SPOCZYNKU GAETANO CARNERY NIE SĄDZI SIĘ, ŻE JEST BOGATE? NIE ZDZIWIŁO WAS ME IMIĘ, JEST ONO ZATEM NADAL ZNANE ŻYWYM! TAK, TO PRAWDA – JEST TU MOJE ZŁOTO, DOBRZE STRZEŻONE. WEŹCIE, ILE TYLKO ZDOŁACIE UNIEŚĆ – JEŚLI PO-TRAFICIE TEGO DOKONAĆ!*

W tym momencie przejdź do **Walki**.

Jeżeli natomiast bohaterowie otwarciem przyznają się, iż w rzeczy samej szukają złota, Gaetano odezwie się w te słowa:



– CZYŻBY NIE TYLKO ROZUMNI, ALE I UCZCIWI? JESTEM PRAWIE ZDUMIONY. LECZ SKARB GAETANO CARNERY NIE NALEŻY SIĘ KAŻDEMU, KTO PRZYJDZIE, BY WZIĄĆ GO JAK SWOJĄ WŁASNOŚĆ. JEŚLI CHCECIE MIEĆ MÓJ SKARB, NAJSILNIEJSZY Z WAS NIECH ZŁOŻY SWĄ PRAWICĘ W PRAWĘ DŁONI BOGINI.

Najmniejsze opóźnienie w wykonaniu tego polecenia powoduje natychmiastowy atak ze strony Gaetano – przejdź do **Walki**. Postać podejmująca się tej próby musi mieć najwyższy współczynnik **S** spośród wszystkich członków drużyny (jeśli jest on np. taki sam u trzech osób, to podejść może którykolwiek z nich). Kamienna dłoń zamyka się delikatnie, lecz pewnie wokół dłoni bohatera – jego ręka nie zostaje zmiażdżona, ale nie da się jej oswobodzić. Następnie Gaetano rozkazuje mu podać imię najgroźniejszej bestii, jaką uśmiercił. Nie musi to być potwór zabity przezeń w pojedynkę, ale rola, jaką bohater odegrał w walce, musi być decydująca. Kłamstwo prowadzi do zmiażdżenia dłoni (utrata 2 punktów **Żyw**, bez względu na **Wt** i uzbrojenie). Potem Carnera nakazuje bohaterowi opowiedzieć o najpotężniejszej osobie, którą zabił (można wziąć pod uwagę wojowników Chaosu, lecz zwierzoludzie lub inni humanoidzi nie zaliczają się do tej kategorii). Ponowne kłamstwo kosztuje kolejne 2 punkty **Żyw**. Za trzecim razem Gaetano karze nazwać to, co stanowi o wartości bohatera

jako wojownika. Tu nie ma odpowiedzi prawdziwej lub niezgodnej z prawdą, ale słowa bohatera wpłyną na stosunek Carnery do jego osoby – szczegóły na ten temat znajdziesz poniżej. Za czwartym razem Gaetano chce się dowiedzieć, dlaczego bohater powinien mieć prawo do wzięcia czegośkolwiek spośród jego skarbów. Reakcja banity na tę odpowiedź również opisana jest poniżej. Ostatnie pytanie jest bardzo proste: czy jest dobrze i sprawiedliwie kraść bogatemu, by oddać biednemu?

Słuchając tłumaczeń bohatera będziesz musiał zabawić się w interpretatora, zastanowić się nad reakcją Carnery na poszczególne odpowiedzi.

Co do pytania pierwszego, to im zabity przeciwnik będzie silniejszy, tym większe wrażenie zrobi to na Gaetano. Chimera, smok, gryfon, dżabersmok, hydra, licz, wampir czy mantikora – to są odpowiedzi doskonałe, dobry też będzie bazyliżek, hipogryf lub pająk gigant (jest przecież jadowity). Każda inna odpowiedź nie usatysfakcjonuje Gaetano. W ten sam sposób oceń drugą odpowiedź. Tu w sam raz będzie na przykład wojownik Chaosu – złodziej czy przepatorywacz nie są najefektowniejszymi przeciwnikami. Z odpowiedzią trzecią sprawa jest trudniejsza. Gaetano usatysfakcjonuje jej poetyckość lub wzniosłość (jak w zdaniach typu: „Jedność z mym mieczem czyni mnie niezwykłym”, czy

„Czułość triumfująca nad złością”) – głupie odzywki będą zdecydowanie nie na miejscu. Zadając pytanie czwarte Carnera poszukuje w bohaterze uczciwości, rzutkości lub innej zalety charakteru. Za odpowiednie uznać stwierdzenia takie, jak: „*Magiczna broń lepiej sprawi się w rękach żywego, niżli martwego wojownika*”, „*Po przebrnięciu przez tyle niebezpieczeństw godzien jestem nagrody*”, „*Czuję, że mam do tego prawo równe temu, które ty miałeś, gdy je rabowałeś*”. Kluczem do sukcesu jest tu uczciwość, doprawiona szczyptą usprawiedliwionej dumy, a blef i kłamstwo to pewny błąd. Na ostatnie pytanie najlepiej odpowiedzieć „*Tak*”. Można też powiedzieć coś bardziej dyplomatycznego, na przykład: „*Czasami tak, lecz każdy przypadek należy osądzić oddzielnie*”. Wszystkie inne odpowiedzi, dwuznaczności, pseudoprawniczy bełkot lub proste „*Nie*” – są niewłaściwe. W każdym przypadku wątpliwości działają na niekorzyść bohatera.

Po tym przesłuchaniu Verena uwalnia jego dłoń. Wykonaj tajny test na średnią **CP** i **Ogd** bohatera. Zmodyfikuj je o +/-10 za każdą odpowiedź, biorąc pod uwagę wrażenie, jakie wywarła ona na Carnerze. Jeżeli bohater jest Tileańczykiem, dodaj +10; jeśli jest wiernym wyznawcą Vereny, również dodaj +10. Jeżeli tak zmodyfikowany test był pomyślny, szkielet wstaje i ruchem ręki wskazuje sześcioro drzwi znajdujących się w sali.

– W NAGRODĘ DOSTANIESZ TO, CO ZNAJDUJE SIĘ ZA TYMI DRZWIAMI.

Bohater wybiera jedno z nich i te otwierają się. Stojący za nimi nieśmiertelny strażnik, zwolniony ze swego posterunku, znika. Drużyna może zabrać skarby znajdujące się w pomieszczeniu.

Jeśli test nie powiedzie się, Gaetano wstaje.

– JESTEŚ MARNYM WOJOWNIKIEM, NIC NIE WARTYM TCHÓRZEM I HIENĄ CMENTARNĄ! CZAS, BYŚ OKAZAŁ WRESZCIE MĘSTWO LUB PRZYGOTOWAŁ SIĘ NA ŚMIERĆ!

W tym momencie Gaetano wydaje swoim sługom rozkaz ataku – przejdź do **Walki**.

Jeżeli pierwszemu śmiałkowi uda się przejść przez tę próbę, Carnera może pozwolić, by podjęła ją także następna osoba. Nie mogą tego jednak uczynić więcej niż dwaj bohaterowie, a drugiemu z nich Gaetano nie zadaje ostatniego pytania. Gdy i jemu uda się udzielić dobrych odpowiedzi, rozmowa zbliża się ku końcowi.

– WASZA UCZCIWOŚĆ ZOSTAŁA NAGRODZONA – mówi Gaetano. – HOJNIEJ BYĆ MOŻE, NIŻ NA TO ZASŁUŻYLIŚCIE. ODEJDZCIE WIĘC W POKOJU.

W tym momencie do sali przenikają wieczni strażnicy, każdy z nich staje przed swymi drzwiami. Drużyna powinna zabrać łup i natychmiast wyjść – każda chwila zwłoki lub odmowa opuszczenia tego miejsca zakończy się **Walką**.

9-14. Boczne komory

W każdej z nich znajduje się szkielet w całunie, z zawieszonym na szyi medalionem z czerwonego złota, wartym 50 ZK jako antyk. Są w nich także odpowiednio:

9. Widmo, kompletna *zbroja* +1, torba z różnymi antycznymi złotymi monetami tileańskimi, dla kolekcjonera wartymi 150 ZK, a jako czysty metal 35 ZK.

10. Widmo, *kaftan kolczy z rękawami* +1, *klejnot mocy* w pierścieniu (8 punktów magii), *eliksir siły* w proszku (wystarczy dolać wody), złoty pierścień (35 ZK).

11. Zjawa, miecz magiczny (**WW** +5, +1 do zadawanych obrażeń) z *poniższym runem śmierci przeciw skavenom*, dodatkowo, jeśli użytkownik miecza walczy przeciw krasnoludowi, staje się *podatny na szal*, łamacz mieczy (+10 przy wszelkich testach **WW** przy parowaniu, łamaniu miecza itp.), *rękawice kobry*, torba z 250 ZK (w monetach imperialnych).

12. Zjawa, *tarcza* +1, *amulet prawa*, *buty cisy*.

13. Upiór, kufer z klejnotami i antycznymi monetami o wartości 3500 ZK.

14. Upiór, *szata przebrania* (wariant z czarem *Powielenie obrazu*), *pierścień ochrony* przeciw goblinoidom, *różdżka z jadeitu*, magiczny kij (gdy właściciel ma go przy sobie – **Op** +15, **SW** +15, niszczy broń magiczną), kościana tuba zawierająca pergamin z 3 zaklęciami magii wojennej 3 poziomu (wybranymi przez ciebie).

Walka

Gaetano wstaje, by zaatakować bohaterów, a z bocznych sal wychodzą wieczni strażnicy. Nie zapominaj o możliwościach, jakie dają Gaetano jego specjalne umiejętności. Na przykład sparaliżowane osoby mogą stać się celami dla zarodników i przerażająco łatwo można z nich wyssać *Siłę*, powodując śmierć danego nieszczęśnika. Carnera i jego strażnicy walczyć do końca, nie litując się nad nikim... Będą ścigać bohaterów aż do wyjścia, nie mogą jednakże opuścić katakumb.

Walka z eterycznymi ożywioncami jest rozwiązaniem, którego rozsądni bohaterowie woleliby raczej uniknąć. Zauważ, że dobrym pomysłem byłoby poddanie się „przesłuchaniu”, wyjście na zewnątrz, jak najszybsza regeneracja sił, powrót do walki z Carnerą i pozostałymi czterema strażnikami i w końcu zdobycie reszty skarbów. Jednak taka bitwa będzie, mimo wszystko, trudna i niebezpieczna. Nagroda jest wielka, ale trzeba na nią rzeczywiście zasłużyć!



WIEŻA KRUKÓW

Ta przygoda jest przeznaczona dla bohaterów dopiero zaczynających swoje przygody w świecie Warhammera. Może być jednak dość trudna również dla doświadczonej drużyny, zwłaszcza gdy zwiększysz dotkliwość pułapek lub liczbę kruków.

Doświadczenie

Po pomyślnym ukończeniu przygody każdy uczestniczący w niej bohater powinien otrzymać od 15 do 125 punktów doświadczenia.

Położenie

Zrujnowana wieża powinna stać głęboko w Lesie Duchów. Bohaterowie mogą się na nią natknąć wykonując jakieś zadanie, zleczone im przez druidkę Wandę, wymagające udania się głęboko w leśne ostępy. Drużyna może też dotrzeć do wieży np. w trakcie jakiegoś pościgu.

Na zewnątrz

Tynki i kamienie zaczęły się już kruszyć, ale cała wieża jest jeszcze w dobrym stanie. Wiekowe mury porośnięte są mchem, porostami, bluszczem i dzikim winem. Stare drzwi wejściowe leżą wyłamane na ziemi przed wieżą, a przy furtynie wyrta jest podobizna kruka. Wszystkie szyby są całe, nie zrobiono ich jednak ze zwykłego szkła. Są wzmocnione magicznie (**Wt** 8, 5 punktów uszkodzeń) i jeżeli zostaną stłuczone, wydają wysoki, drażniący uszy gwizd, słyszalny tylko na zewnątrz wieży. Ów przeraźliwy dźwięk jest słyszalny przez 2 rundy. Każdy, kto znajdzie się w promieniu 8 metrów od wieży, musi wykonać test **I** (*czuły słuch* -10). Jeśli rzut był nieudany, bohater głuchnie częściowo na okres K6 rund. Ogłuszonemu dzwoni w uszach (*stuchanie* -40) i jest lekko zdezorientowany (-5 do wszystkich testów, z wyjątkiem **S** i **Wt**). Okna mają jeszcze jedną dziwną właściwość – osoby będące w środku widzą przez nie wszystko, co dzieje się na dworze, natomiast z zewnątrz nie widać niczego, co jest w wieży. Do budynku można wejść przez zniszczone drzwi lub przez dziurę w dachu. Otwór ma jednak tylko czterdzieści centymetrów, więc krasnoludy, halflingi i ludzie w zbrojach będą musieli go powiększyć, by móc się przecisnąć do wnętrza wieży. Próba powiększenia otworu spowoduje pojawienie się kruków w ciągu K3 rund (patrz: rozdział **Kruki atakują!**). Próby wspinaczki po ścianie wieży powinny być testowane bez żadnych modyfikatorów

Wewnątrz

Niebezpieczne podłogi

Mapka pokazuje miejsca, gdzie w podłodze brakuje desek (co łatwo zauważyć), oraz te, gdzie jest zbutwiała i niebezpieczna (test **I**, włamywacz +10, porywacz zwłok +10,

stolarstwo +10, inżynieria +10). Podłoga taka zapadnie się pod odpowiednio dużym ciężarem. Szansa na to wynosi odpowiednio 25% dla halflinga, 50% dla elfa i 70% dla krasnoluda lub człowieka. Jeżeli w tym samym miejscu stoi więcej niż jedna osoba, prawdopodobieństwo nieszczęśliwego wypadku zwiększa się do 95%. Powyższe wartości możesz oczywiście zmodyfikować w górę lub w dół, zależnie od wagi bohatera.

Światło

Wieża jest nie oświetlona, ale na pierwszym i drugim piętrze trochę dziennego blasku wpada przez okna. W całym Lesie Duchów światło jest przyćmione, a w środku wieży jego intensywność porównywalna jest ze światłem świecy (w opisach konkretnych pomieszczeń możesz znaleźć więcej szczegółów na ten temat).

1. Główna izba

Jest ona zawalona gałęziami, patykami, zeschniętymi liśćmi i gruzem. Test połowy **Int** (przyjmij pełną wysokość cechy, jeżeli bohater jest lub był Rangerem lub druidem) pozwoli bohaterom zorientować się, że śmieci te zostały zniesione do izby w konkretnym celu, najprawdopodobniej jako budulec na gniazdo jakiejś istoty. Wiodą stąd na górę kręcone schody, gęsto oplecione pajęczynami. Pająk gigant, który je utkał, kryje się pod stertą liści i patyków, leżącą prawie dokładnie na klapie przykrywającej schody do piwnic. Potwór zaatakuje bohaterów w rundę po ich wejściu do pomieszczenia. Jeśli skierują się oni ku schodom, pająk uderzy z zaskoczenia (zaskoczone osoby do końca rundy mają **Inicjatywę** zmniejszoną o -20). Pająk nie zaskoczy bohaterów, którzy dobrze widzą miejsce, z którego nadejdzie atak.

W izbie nie ma niczego wartościowego, jest tu tylko mnóstwo brudu i błota oraz martwy już skalny szczur, złapany przez pająka w sieć. Przedarcie się przez pajęczyny zajmie idącemu na przodzie bohaterowi całą rundę. Osoby podążające za nim poruszają się z połową swej normalnej szybkości. Pajęczyny można również wypalić pochodniami, co zajmuje wprawdzie 3 rundy, ale oczyszcza całe schody.

Kłapę do piwnicy można zauważyć dopiero po poruszeniu się pająka. Nadal jednak jest ona częściowo przykryta kamykami i patykami, więc nie można jej dostrzec zbyt łatwo.

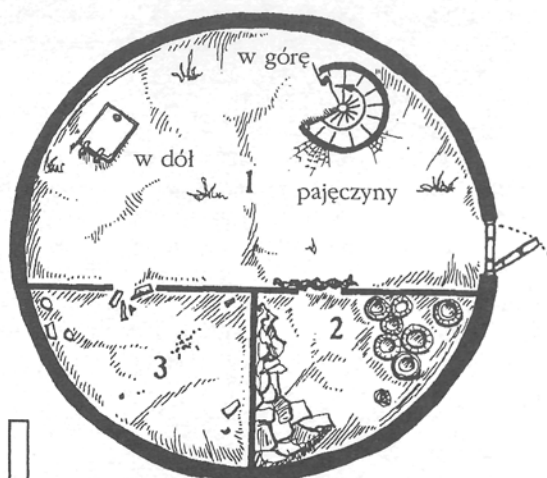
2. Składowizna

Drzwi do tego pomieszczenia są zbutwiałe i ledwo trzymają się na zawiasach. Poza resztkami starych beczek, brudnymi workami i innymi śmieciami, znajduje się tu para oszalałych ze strachu szczurów. Uciekły one do składowizny krótko po tym, jak w sieć pająka wpadł ich towarzysz, i dotąd nie odważyły się wyjść. Jeżeli będą mogły się wydostać – uciekną, jeżeli nie – podejmą walkę.

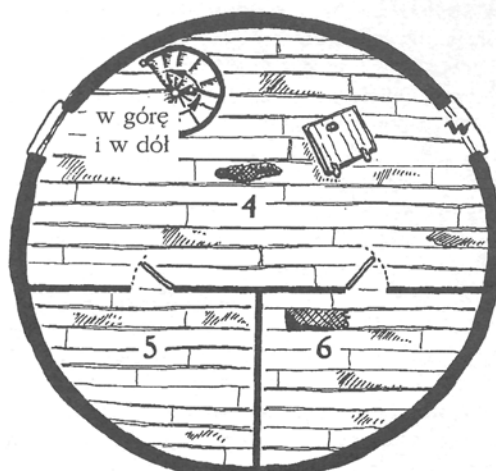
3. Garderoba

Drzwi są zupełnie przegniłe. Wzdłuż ściany wisi zbutwiała deska z wystającymi z niej zardzewiałymi hakami, na podłodze leży bela pokrytego pleśnią materiału, a tu i ówdzie wiszą ubrania, dziwnym trafem prawie nietknięte przez wilgoć. Obok tkaniny stoi para butów w dobrym stanie. Są one obdarzone niewielką mocą magiczną, umożliwiającą ich właścicielowi poruszanie się po *trudnym terenie* z normalną szybkością, a po *bardzo trudnym* tylko o połowę wolniej niż zwykle. Dzieje się to jedynie wtedy, gdy podłoga jest

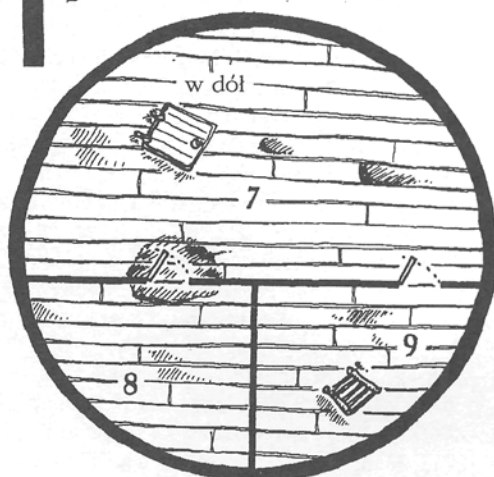
MAPKA 17: WIEŻA CZARODZIEJA



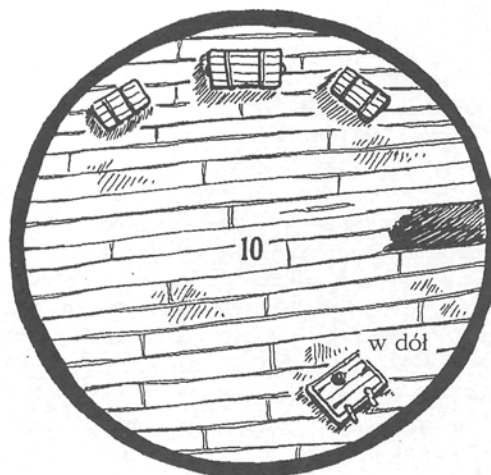
PARTER



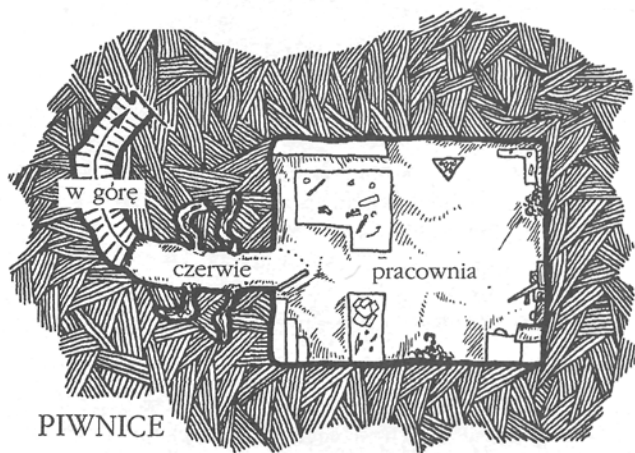
1 PIĘTRO



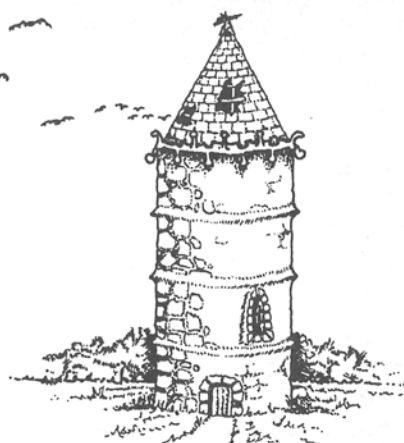
2 PIĘTRO



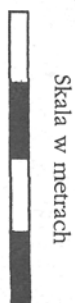
STRYCH



PIWNICE



WIDOK Z ZEWNĄTRZ



blotniste lub podmokłe. W dodatku stopy osoby mającej je na nogach są zawsze suche i ciepłe.

4. Gabinet

Kłapa w podłodze otwiera się dość łatwo. Nie jest w żaden sposób zaryglowana, wypaczyła się tylko z wiekiem i lekko zaklinowała. W pomieszczeniu leżą sterty zbutwiałego papieru, pergaminy i księgi, stoi też trochę mebli. Stare biurko jest w dobrym stanie, lecz wygląda na to, że już wcześniej zostało dokładnie przeszukane – szuflady wyciągnięto i rzucono na blat. Jedna z szuflad ma w tylnej ścianie schowek, istnieje standardowa szansa odnalezienia kryjówki, jeśli mebel zostanie dokładnie obejrzany. Przegródkę można otworzyć wytrychem, nożem lub sztylblem. Po otwarciu skrytki z jej wnętrza wylatuje, z **US 50**, **SE 1** i obrażenia -2, mała strzałka. Wbija się ona w dłoń osoby otwierającej schowek (rękawica liczy się jako 1 punkt pancera). Trucizna, którą była natarta strzałka, dawno wywiezła i już nie działa. Jeśli trafiona postać straciła 1 lub więcej punktów **Żyw**, istnieje 20% szansa na wywiązanie się *infekcji* rany.

5. Biblioteczka

Pierwotnie poukładane w niej były księgi i przeróżne, luźne papiery. Teraz wszystko to jest przegniłe i rozwłócone po podłodze przez złodziei.

6. Pokój ochroniarza

Drzwi do tego pomieszczenia są zamknięte na zardzewiałą zasuwkę i nie dają się otworzyć, deski zbutwiały jednak na tyle, że można je łatwo wyważyć (**Wt 1**, 6 punktów uszkodzeń). Na zewnętrznej stronie drzwi (od strony pokoju 4) napisano słowa: „KWARRANTANNA – OSPA”. Przez lata farba zatarła się i napis można odczytać jedynie przy bliższych oględzinach lub gdy bohaterowi uda się test **I** (*czytanie/pisanie – staroświatowy* +10). Oględziny muszą być przeprowadzone przed próbą otwarcia drzwi. Będący w trakcie ich wyłamywania bohater musi, po zauważeniu liter, przeprowadzić kolejny test **I**, aby zdążyć się zatrzymać przed zupełnym zniszczeniem napisu.

Na prostym, drewnianym łóżku, pośród resztek brudnej pościeli, leżą zwłoki ochroniarza czarodzieja. Złośliwa odmiana czerwonej ospy zabrała i pana, i sługę. Na stole obok leży kaftan kolczy i miecz, teraz zardzewiałe i bezużyteczne. Złodzieje, którzy byli w wieży przed drużyną, nie ośmielili się tu wejść. Osoba wchodząca do pokoju jako pierwsza ma 1% szans na zakażenie się zgnilizną grobową. Jeśli ktoś zbliży się do szkieletu, ma 10% szansę na zarażenie się nadal aktywnym, zmutowanym wirusem czerwonej ospy, który zabił czarodzieja i jego ochroniarza. Jest to taka sama choroba, jak ta opisana w podręczniku **WFRP**, ale straty cech są większe o K4 punkty.

7. Sypialnia

Tu także otwarcie klapy nie wymaga wysiłku, potrzebny jest natomiast test **Zr**, żeby zapobiec jej zamknięciu się z powrotem. Na łóżku leży ciało czarodzieja (a właściwie to, co z niego zostało). Ryzyko przeniesienia się choroby jest takie samo, jak w pokoju ochroniarza. Nogi łóżka połały się i przechyliło się ono tak bardzo, że ciała nie widać dokładnie – aby je lepiej obejrzeć, bohaterowie muszą podejść bliżej łóża.

W tej izbie można znaleźć kilka wartościowych rzeczy. Szkielet ma na sobie okrągły wisiołek na łańcuchu (wart 7 ZK). Na stoliku obok łóża leży sakiewka z 17 ZK (za które od kolekcjonera można dostać pięć razy tyle, ponieważ monety mają po 200 lat). Znajduje się tu także kilka innych przedmiotów. Są to głównie rzeczy osobiste, nie mające żadnej materialnej wartości.

8. Pokój kąpielowy

Stoi tu zwykła, cynowa wanna i dwie duże, miedziane misy. Pod jedną z nich leży zardzewiały termometr. Przy przeszukiwaniu izby bohaterowie mogą odkryć ruchomą ściankę, która odgradza łazienkę od małej pochyłni prowadzącej do rury w ścianie. Nikomu zapewne nie spieszo do sprawdzenia, dokąd ona wiedzie. Jeżeli jednak ktoś to robi, to odkryje, że rura wpada do zbiornika, znajdującego się jakieś 160 cm niżej, kilka metrów od ściany.

9. Pusty pokój

Nie ma tu nic ciekawego. Za pomocą drabiny można stąd dostać się na strych.

10. Strych

Jeśli ktoś wejdzie do wieży przez dziurę w dachu, to w pierwszej kolejności trafi właśnie do tego pomieszczenia. Kłapa w podłodze jest spaczona i zaklinowana, ale można ją otworzyć, używając do tego odrobiny siły. Trzy stare i zniszczone kufry stoją obok siebie, w odległości mniej więcej metra. Prawdziwym kufrem jest tylko ten środkowy. Skrzynie po bokach to kameleopije, udające rzecz, którą tu znalazły. Zaatakują każdego intruza, który tylko spróbuje dotknąć któreś ze skrzyń (prawdziwą lub nie). Osoby próbujące „otworzyć” wieko „kameleopij-skrzyni” są dla celów tego ataku uważane za *cel nieruchomy*. Kameleopij w pierwszej rundzie walki automatycznie zyskuje przewagę zaskoczenia. Prawdziwy kufer zawiera tylko trochę starych ubrań (poszarpane kapelusze, długi, kolorowy szal, nadgryzione przez mole bryczesy z krecich skórek, podobnie zniszczona krecia kamizelka itp.), które pasowałyby na jakąś bardzo chudą osobę. Widocznie czarodziej za bardzo utył i schował je tutaj, gdy stały się za małe. Poza tym nie ma tu nic ciekawego czy wartościowego.

Piwnice

Tę część wieży da się najłatwiej rozbudować, więc bez trudu możesz dodać dalsze pomieszczenia pracowni – salę wezwań, laboratorium alchemiczne, sekretną bibliotekę itd. Wszelkie dodatkowe miejsca i lokalizacje zostawiamy twojej wyobraźni. Muszą być one jednak przygotowane na miarę doświadczenia twoich graczy – nie wpuszczaj drużyny do zbyt rozległego labiryntu pomieszczeń, jeśli nie ma ona doświadczenia w tego rodzaju wyprawach.

11. Korytarz

Znalazła tu schronienie rodzina czerwioń bagiennych, siedzą one w jamach zaznaczonych na planie. Bohaterowie, którzy będą spróbować przejść obok tych szkodników, zostaną przez nie zaatakowani.

12. Pracownia

Drzwi są zaryglowane (JZ 25, Wt 4, 12 punktów uszkodzeń), ale w pomieszczeniu znajduje się doskonale wyposażona pracownia. Tuzin dużych, nieprzezroczystych butelek zawiera substancje, które już dawno utraciły wszelkie swoje naturalne właściwości, wszystkie przedmioty są mocno zakurzone i obrosłe brudem. Po przeszukaniu szafek i skrzyń można natknąć się na kilka innych ciekawych rzeczy. Są to: zakorkowana gliniana butelka z ręką (25 ZK), zestaw brązowych odważników, które zachowały swoją idealną wagę (po oczyszczeniu – 15 ZK) i słój startego na proszek szmaragdu (wart 75 ZK). Wzrok przyciągają lśniąco, szklane kule leżące na małym, stojącym z boku stoliku. Każda z nich ma 9 cm średnicy. Przy bliższych oględzinach wygląda na to, że zostały zrobione ze szkła centymetrowej grubości. W środku każdego z tych przedmiotów wiruje coś w rodzaju lśniącego, kolorowego płynu lub gazu. Wykrywanie magii wykaże, że zawartość kul jest silnie magiczna. Jeśli ktoś weźmie kulę do ręki, to stwierdzi, że jest ona cięższa, niż można by się spodziewać oceniając jej wielkość. Możesz zażądać testu I, by sprawdzić, czy bohater to zauważył (czarodziej +10 na poziom, czeladnik +10, rzemieślnik +20, inżynier +20). Gdy któraś z kul zostanie stłuczona, zamknięta w niej magia zacznie działać. Kule mogą być użyte także jako pociski do procy lub rzucone jak kamienie. Każda jest w innym kolorze, zawierają następujące czary:

Kolor kuli

czerwona

niebieska

żółta

brązowa

szara

Czar

Ognista kula

Świełisty piorun

Wymuszenie ucieczki

Cuchnąca chmura

Mistyczna mgła

Jeżeli się je upuści lub rzuci w coś twardego (również w ziemię), kule rozpadają się na miliony drobnych kawałeczków. Efekt czaru skoncentrowany jest wokół miejsca uderzenia (w przypadku „pudła” skorzystaj z procedury niecelnego rzutu bombą lub bombą zapalającą) i swym działaniem wypełnia obszar o średnicy 5 metrów. Zaklęcie działa na każdą istotę znajdującą się w jego zasięgu.

Kruki atakują!

Kruki-giganty, żyjące w Lesie Duchów, pozostają w pogotowiu na wypadek wejścia intruzów do wieży. Gdy bohater próbuje dostać się do niej przez dach, nadlatują K3 kruki i atakują wspinającą się osobę. To samo dzieje się, gdy bohaterowie wydostaną się na dach ze strychu. Ptaki nie mogą dostać się do wnętrza wieży, ale atakują wszystkich znajdujących się na zewnątrz.



Ich pochodzenie nie jest całkowicie naturalne. Są one kilkakrotnie większe od zwykłych kruków – stojąc w pełni wyprostowane mają wzrost człowieka, a rozpiętość ich skrzydeł przekracza trzy metry. Dawno temu przodkowie tych ptaków zostali sprowadzeni przez mieszkającego w wieży czarodzieja, aby służyli mu jako strażnicy jego siedziby. Czarodziej nie żyje już od wielu lat, lecz kruki nadal pilnują jego domu i zaatakują każdego, kto się do niego zbliży.

Zakończenie przygody

Masz do wyboru kilka różnych wariantów. Magiczne kule są przedmiotami unikatowymi, a bohaterowie mogliby zyskać sporą nagrodę oraz wielu wysoko postawionych przyjaciół, gdyby zanieśli kule potężnym gildiom czarodziejskim w Nuln, Middenheim lub Altdorfie. Sam pomysł zamykania czarów w przedmiotach (magię można uwolnić niemal natychmiast, wystarczy rozbić kulę) jest całkiem nowatorski i praktycznie w ogóle nie spotykany – jeśli ktoś znajdzie sposób na jego szersze wykorzystanie, z pewnością szybko zbije fortunę...

A kim był mieszkający tu niegdyś czarodziej? Nie daliśmy mu imienia, przeszłości, nie podaliśmy nawet czasu śmierci. Jest to zamierzone – te informacje możesz przemyśleć i przygotować je samodzielnie. Jeżeli bohaterowie znajdą coś, co pozwoli go zidentyfikować, być może zastanowią się nad tym faktem i rozpoczną poszukiwania dalszych informacji. Po złożeniu w całość wszystkich elementów tej układanki mogliby dowiedzieć się czegoś o zmarłym czarodzieju. Jeśli chcesz zachęcić ich do tego, po prostu pozwól im odkryć w gabinecie (pomieszczenie 4) starą księgę, w której znaleźć można informacje o domach posiadanych przez czarodzieja w różnych miastach i o skarbach ukrytych na terenie tych posiadłości. Gdy drużyna zacznie ich szukać, możesz skierować ją wszędzie, gdzie tylko zechcesz. To przecież takie łatwe!

ARABSKI KAPŁAN

Drużyna

Scenariusz ten przeznaczony jest dla niezbyt doświadczonych bohaterów, którzy jak dotąd zdobyli jedynie kilka rozwinieć w swej pierwszej profesji. Dla takiej drużyny finałowa bitwa będzie bardzo trudna, przydałby się więc choć jeden Wojownik lub Ranger, który zyskał już dwa **Ataki**.

Doświadczenie

Po pomyślnym ukończeniu przygody każdy uczestniczący w niej bohater powinien otrzymać od 75 do 125 punktów doświadczenia.



Położenie

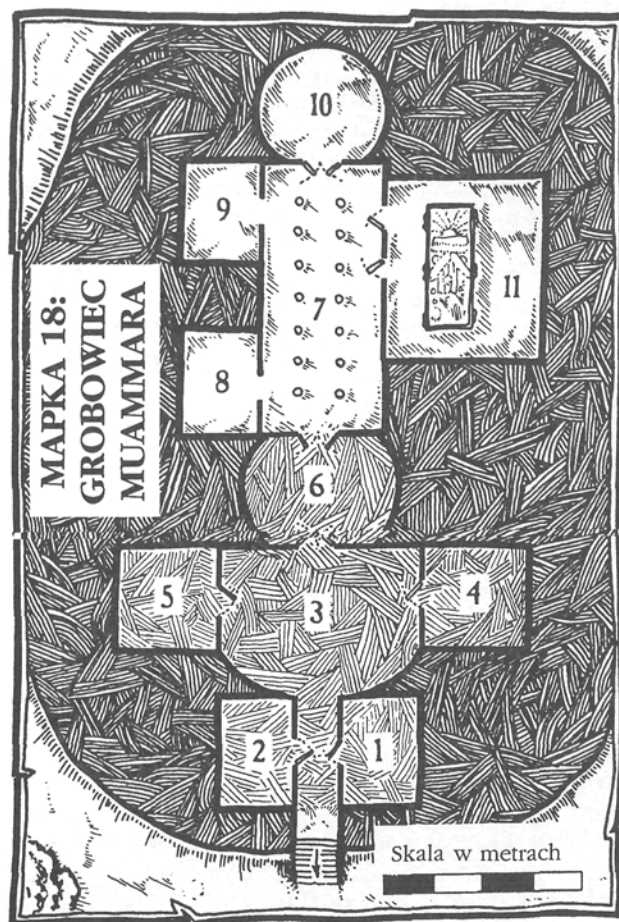
Przygoda zaczyna się mniej więcej w chwili, gdy w Kreutzhofen pojawia się wybitny uczony z Tilei, Mortimo Pabo. Zatrzymuje się w tawernie „Pod Żeglarzem” i natychmiast rozpoczyna wieść, że szuka ludzi do pracy. Potrzebni są mu tragarze i ochrona na małą wyprawę. Bohaterowie zaliczają się prawdopodobnie do tej drugiej grupy, a Tileańczyk oferuje 2 ZK dziennie na głowę (choć *targowaniem* można zwiększyć wynagrodzenie do 3 ZK). Bohaterowie, powodowani ciekawością, zapytają Mortimo o pracę w charakterze ochrony. Jeśli tak się nie stanie, nie przejmują się. Poprowadzą jakąś inną przygodę, wspominając od czasu do czasu o postępach poszukiwań Pabo. Bohaterowie mogą o nich usłyszeć np. wpadając na kufelek do jednej z gospód w Kreutzhofen. Gdy usłyszą, że robota jest dobrze płatna i że można się spodziewać znalezienia jakichś skarbów, zdecydują się prawdopodobnie na wejście w ten interes. W ostateczności Pabo może sam do nich przyjść, zachęcony opowieściami o ich wcześniejszych wyczynach.

Opowieść Mortimo

Oto, co usłyszą bohaterowie, gdy od razu przyjdą do Mortimo w sprawie pracy. Jeśli zignorują wieści o poszukującym ludzi naukowcu, i ten będzie musiał przyjść do nich sam, dodaj kilka szczegółów o tym, jak posuwają się wykopaliska.

– Nazywam się Mortimo Pabo, z tych Pabo z Remas. Słyszeliście już zapewne to nazwisko. Nie? Nie szkodzi, usłyszeliście teraz. Z wykształcenia jestem historykiem i antykwariuszem. W te strony sprowadziły mnie moje badania. Odkryłem mianowicie, że niedaleko stąd znajduje się grobowiec samego – zniża głos. – Muammara Szalonego! Kim on był? Nie słyszeliście nigdy o Szalonym Muammarze?! Cóż, nie każdy ma czas lub chęci, żeby chodzić do szkoły... Wystarczy, że będziecie wiedzieć, iż Muammar Szalony był wielkim arabskim kapłanem żyjącym 1600 lat temu. Przed świętą wojną Arabii ze Starym Światem nie było niczym niezwykłym, że arabscy kupcy docierali ze swymi ładunkami jedwabiu, korzeni i innych uśpiałości aż do Imperium. Tu właśnie, w grobowcu wypełnionym precudnymi skarbami, pochowali swego znamienitego Najwyższego Kapłana. Tak przynajmniej twierdzą ich historycy. Chcę odnaleźć grobowiec wraz ze znajdującymi się w nim bogactwami. Wówczas ja, Mortimo Pabo, nie będę miał sobie równych wśród badaczy pradawnych dziejów!!! Zapłata i obowiązek? Ach tak, czas przejść do interesów...

Mortimo wynajmuje ochronę częściowo dla obrony miejsca poszukiwań przed łupieżcami i zbrojami, a po części także dlatego, że obawia się swego odwiecznego rywala, tileańskiego historyka Gordino Bambiniego, który mógł się już dowiedzieć o efektach jego pracy. Rywalizacja między tymi dwoma uczonymi jest tak ostra, że Pabo boi się, iż Bambini wynajmie zbirów, którzy zaatakują robotników, a jego samego zabiją. Potem Gordino przejmie jego wykopaliska i to na niego spłynie blask chwały. Oczywiście sam Mortimo postąpiłby tak samo, gdyby tylko miał ku temu okazję, jednakże zdecydowanym tonem odrzuci wszelkie sugestie na ten temat. Chce on, aby dwaj bohaterowie z ochraniającej go drużyny byli cały czas w pobliżu jego osoby. Drużyna może pracować na zmianę, na przykład w ośmiogodzinnych dyżurach. Jako dodatek do podstawowej zapłaty Mortimo doda 50 ZK każdemu, to będzie walczył w jego



obronie, oczywiście jeśli obaj (Gordino i ochroniarz) przeżyją starcie. Po takim incydencie da się wytargować nawet większą zapłatę, jeśli Pabo bardzo się przestraszy.

Możesz usytuować grobowiec w dowolnym miejscu. Nie ma znaczenia, czy jest to zwykły las, czy dzika puszcza. Najlepiej byłoby umieścić go z dala od siedzib ludzkich, co tłumaczyłoby fakt, że nie został on dotąd odkryty i ograbiony, odizolowałoby to również wyprawę od pomocy. Łatwiej jest budować napięcie, gdy bohaterowie nie mogą się wycofać do miasta po zapasy i posiłki – tydzień drogi przez góry lub w głąb puszczy będzie w sam raz.

Otwarcie grobowca

Grobowiec, aż do drzwi między komorami 6 i 7, jest zasypany mocno ubitą ziemią, kamieniami i gruzem. Pomieszczenia 7-11 nie są zawalone, znajdują się mniej więcej w takim stanie, w jakim je pozostawiono. Mortimo wynajął około pół tuzina robotników pracujących dzień i noc. Dużo czasu traci na tłumaczenie im, że jeżeli nie będą ostrożni, to mogą coś przeoczyć lub uszkodzić. Przy oczyszczaniu pierwszych komnat robotnicy natrafiają na kilka znalezisk, nie są to jednak przedmioty o szczególnej wartości. Mimo to Pabo ogląda z entuzjazmem każde z nich, dokładnie bada, czasem nawet płaci znalazcy 5 ZK ekstra. Wśród tych rzeczy znajdują się resztki naczyń, części żelaznych narzędzi, fragmenty mozaiki, odłamki marmuru, dobrze zachowana

ceramika i małe naczynka, ozdoby ze szlachetnych metali i brązu oraz drobne przedmioty z jadeitu, gagatu i koralu. Jeżeli chcesz, możesz wśród tych rupieci umieścić coś interesującego. Istnieje 50% szans na to, że w każdej z sześciu pierwszych komór (test wykonywany jest indywidualnie dla każdego pomieszczenia) znajduje się K4 wartościowych przedmiotów – nietknięta ceramika, drogie ozdoby z metalu, rzeczy rzadko spotykane. Jeżeli bohater zdecyduje się na zbrukanie swych rąk pracą razem z robotnikami, ma 25% szans na znalezienie czegoś takiego. Lecz Mortimo czuwa jak jastrząb. Próba ukrycia przedmiotu musi zostać przeprowadzona z ujemnym modyfikatorem -20. W dodatku umowa między Pabo i drużyną szczególnie wyraźnie wyklucza jakiegokolwiek kradzieże i przywłaszczenia.

Staranne poszukiwania nie posuwają się zbyt szybko. Robotnikom płaci się od dnia, nie mają więc zbyt wielkiej ochoty na szybkie zakończenie prac. Choć to drobiazgowa i żmudna robota, porównywalna z najbardziej wyczerpującymi zajęciami, to jednak jest łatwa nieporównanie lepiej niż np. wykopki u chłopca. Oczyszczenie każdej komnaty zabiera K4+6 dni, z wyjątkiem pomieszczeń 4 i 5, które zajmą K4+3 dni pracy.

Oprócz niewielkich znalezisk, w komorze 6 znajduje się wspaniała, prawie nienaruszona marmurowa fontanna i kilka unikatowych fresków, przedstawiających Najwyższego Kapłana Arabii podczas różnych rytuałów i obrzędów. Mortimo będzie się nimi napawał i cieszył, chociaż pozostałym pracownikom nie wydają się one w żaden sposób niezwykle.

Mortimo jest zawsze tam, gdzie coś się dzieje, cały czas coś notuje i szkicuje. Zgodnie ze swą obietnicą, płaci bohaterom po zakończeniu każdego dnia pracy. Przez kilka pierwszych dni nie dzieje się nic specjalnego.

Możliwe starcia

Jeżeli dojdiesz do wniosku, że pierwsze dni pracy są zbyt spokojne, możesz dodać kilka ciekawych wydarzeń i potyczek. W lesie mogą zostać wykryci np. szpiedzi Gordino Bambiniego. Gdy zostaną schwytani żywcem i przyznają się, dla kogo pracują, Mortimo wpadnie w rodzaj paranoi. Prawdopodobnie podwoi gaże swojej ochrony, jeśli bohaterowie poproszą go w tym momencie o podwyżkę. Może nawet nastąpić próba zamachu, przeprowadzona przez człowieka Bambiniego. Mógłbyś także przeprowadzić utarczkę z zabłąkanymi potworami, jeśli tylko wykopaliska prowadzone są w odpowiednio dzikiej okolicy. Na przykład do obozu wpadnie wielki dzik i wśród krzyków bojącego się zniszczeń Mortimo będzie się rzucał między znaleziskami, ewentualnie banda zbójów odwiedzi kwatery kopaczy. Ich herszt jest ciężko ranny i w zamian za skuteczną pomoc medyczną zbójcy mogą nawet podjąć się ochrony karawany, kiedy po zakończeniu wykopalisk Mortimo będzie wracał ze skarbami do Kreutzhofen.

Rosnący niepokój

Zbliżamy się już do punktu kulminacyjnego wydarzenia. W czasie kiedy odkopywana jest komora 6, dwóch robotników przysięga, że widzieli jakieś ruchy w krzakach na skraju obozowiska. Próby wywabienia tajemniczego „ktoś” na otwarty teren spelzają na niczym. Dziwne nocne odgłosy zwierząt, gwałtowna gorączka, szerząca się wśród robotników, ślady stóp pojawiające się wokół grobowca –

to wszystko może posłużyć ci do wzmożenia napięcia i wytworzenia nastroju nerwowego oczekiwania na nieuchronne wydarzenia, jakie wkrótce staną się udziałem uczestników ekspedycji.

Drzwi

W końcu przychodzi długo oczekiwany dzień, gdy sale 1-6 są wreszcie oczyszczone, przeczesane, opisane, rozrysowane, zmierzone i w ogóle dokładnie obejrzone. Mortimo jest gotów do otwarcia drzwi do siódmego pomieszczenia, kolumnowej Sali Tronowej. Z tej komory jest przejście do Sali Szat (8), Sali Skupienia (9), Kaplicy (10) i miejsca, w którym złożono ciało (11). Drzwi do tego pomieszczenia są mocne (**Wt** 7, 22 punkty uszkodzeń) i zaklinowane. Do ich otwarcia, ku rozpaczy Mortimo, potrzebne będą łomy i ciężkie młoty. Uczony chce, aby w tym momencie byli przy nim wszyscy bohaterowie, ponieważ właśnie teraz najbardziej obawia się ataku. Jeżeli któregoś poszukiwacza przygód nie będzie, bohaterów będzie zbyt mało, albo będą zbyt słabi, aby przeżyć nadchodzące wydarzenia. W takim wypadku będziesz musiał dołączyć do grupy eksploratorów kogoś z miejscowych, na przykład Dagmar Tausk.

Po otwarciu drzwi do sali 7 z wnętrza pomieszczenia napływa zapach stęchlizny i niski, przerażający jęk. Robotnicy rozglądają się nerwowo i chyłkiem wycofują do wyjścia. Dla kilku z nich będziesz musiał wykonać testy *strachu*. Mortimo podejmuje ryzyko wejścia do środka, za nim podążają bohaterowie. Z tyłu czają się robotnicy, każdy z nich trzyma w dłoni pochodnię (bohaterowie również powinni je mieć). Sala Tronowa jest przepiękna – wielki pozłacany tron na precyzyjnie rzeźbionym bazaltowym cokole, freski nawet wspanialsze od tych z sali 6...

Między komorą 7, a salami 8 i 9 nie ma drzwi. Na ścianach Sali Szat namalowano wizerunki starożytnych kapłanów, przygotowujących się do przeróżnych obrzędów. Znajduje się tu także skrzynia z jedwabnymi szatami, które razem mogą być warte 500 ZK, a dla kolekcjonera antyków nawet więcej. Sala Skupienia jest zupełnie pusta, a fryz na ścianach ukazuje arabskich kapłanów podczas modlitwy. Drzwi do sali 10. są zamknięte, ale nie zaryglowane. Zawiasy „chodzą” trochę ciężko, ale można je otworzyć łączną **Silą** 11 lub więcej. Kaplica zawiera nadnaturalnej wielkości posąg kapłana, po bokach którego stoją dwa żelazne lichtarze (mają materialną wartość tylko dla antykwariusza).

Po zorientowaniu się w sytuacji Mortimo kieruje się na południe, do sali 11., gdzie prawdopodobnie złożono ciało kapłana. Na drodze poszukiwaczy ponownie pojawiają się ciężkie drzwi i robotnicy znów muszą użyć ciężkich młotów i łomów. W tym momencie sprawy się komplikują. Gdy uwaga wszystkich zwrócona jest na drzwi, z tyłu, z prawej strony, słychać nagle niesamowite, ohydne zawođenje. Za chwilę z wnętrza grobu odpowiadają mu podobne odgłosy, ale nieco cichsze.

Mściciele umarłych

Gdy do uszu bohaterów dobiega jęk, z pewnością odwrócą się w tę stronę. Ich oczom ukazuje się scena przedstawiona na pomocy dla graczy numer 1. Jeden z odzianych w dziwne szaty Arabów zaczyna wypowiadać zaklęcia, a jego pas zmienia się w węża i spada na podłogę. Drugi rzuca się



do przodu ze sztyletem, na którego ostrzu lśni krew. Przytrzymaj pomoc dla graczy numer 1 przed ich oczami, policz do pięciu i zabierz ją. Powiedz im teraz, że coś uderzyło ze straszliwą siłą w drzwi od strony sali 11. Nim zdążą pomyśleć, dochodzi stamtąd drugie uderzenie i drzwi rozdierają się, jakby zrobiono je z papieru. Każda osoba stojąca w odległości metra od tego wejścia musi przeprowadzić udany test **I** (*uniki* +10) lub z chwilą rozerwania się drzwi otrzyma cios o **S** 4. W progu staje Muammar Szalony, będący teraz Muammarem Mumią, pragnący, podobnie jak dwaj Arabowie, rozerwać na strzępy tych, którzy zbezczeszcili jego grobowiec. Wszystkich, z wyjątkiem Arabów, którzy spodziewali się nadejścia Muammara, ogarnia *strach*.

Kapłan Tauseef rzucił już *aurę ochrony* i *rękę-młot*, ma więc **S** 6, **A** 2 i 2 punkty pancerza na wszystkich lokacjach. Straci dodatkowe współczynniki **S** i **A**, gdy tylko odniesie jakąś ranę. Tauseef zużywa 5 punktów magii, więc suma jego PM powinna zostać odpowiednio zmniejszona. Zaklęcie, które recytuje w tej chwili, ma ożywić jego *pas-kobry*, nowy przedmiot magiczny opisany w rozdziale **Charakterystyki**. Tauseef jest teraz ważnym BNem – będzie próbował użyć czarów takich jak *kradzież rozumu*, woląc w ten sposób unieszkodliwić przeciwnika, niż walczyć z nim wręcz. Oczywiście może przystąpić do walki wręcz, jako że ma *rękę-młot* i *rękawice kobry*. Abdul, wąż i Muammar będą walczyć ręką w rękę (a raczej ręką w szczękę).

Robotnicy wpadną w panikę i czmychną na zewnątrz grobowca – w końcu nie płaci im się za narażanie życia. Zresztą i tak, sparaliżowani strachem, nie są zdolni do czegośkolwiek innego. Tylko od umiejętności i waleczności bohaterów zależy, czy uda im się wyjść cało z opresji. Mortimo, jeśli tylko będzie mógł, uniknie starcia. Gdy sprawy przybiorą wyjątkowo zły obrót, wprowadź do walki zdesperowanego Mortimo wraz z kilkoma robotnikami. Nie pomagaj jednak bohaterom, jeśli nie jest to konieczne.

Nawet jeśli bohaterowie wezmą któregoś z Arabów żywcem, to i tak niczego się odeń nie dowiedzą. Są oni wyznawcami fanatycznego kultu i raczej umrą, niż zdradzą jego tajemnice niewiernym. Spróbują się zabić, jeśli będą mieli ku temu choćby najmniejszą okazję. Pamiętaj, że są to wyszkoleni zabójcy, którzy mogą być równie pomysłodawcami pozbawiając życia innych, jak i siebie. Ale nawet będąc pod stałą obserwacją mogą odebrać sobie życie, posługując się na przykład sztucznym zębem wypełnionym trucizną. Bohaterowie będą musieli się postarać i być naprawdę sprytni, aby tak krnąbrnych jeńców utrzymać przy życiu.

Po walce

Jeśli bohaterowie nie dali się przegonić z grobowca, z pewnością będą mieli kilka rzeczy do przemyślenia. Najważniejszy problem dotyczy zatrutych ran. Mortimo ma małą fiołkę odtrutki na *jad na ludzi*, której wystarczy dla trzech osób (pod warunkiem, że jeszcze żyją) – przechowywał ją na wypadek ataku pachołków Giordano Bambiniego. W pierwszej kolejności wyleczy siebie, a potem dwóch spośród swych cierpiących ochroniarzy. Jeżeli

będzie musiał wybierać komu pomóc, zdecyduje się na tych, o których odwadze i oddaniu będzie miał najlepsze mniemanie. Oceniając postępowanie bohaterów będzie miał przede wszystkim na uwadze niedawną walkę, osoby które uratowały mu życie będą więc w wyrażnie lepszym położeniu. Jeżeli ktoś został zraniony przez mumię, to mamy również problem grobowej zgnilizny – konieczna będzie pomoc medyczna. Prawdopodobnie bohaterowie będą musieli poprosić matkę Eberhauer, aby użyła swych ziołowych środków. Jeżeli należysz do okrutnych MG, zioła mogą jedynie powstrzymać rozwój choroby, a w takiej sytuacji dotknięta nią postać będzie musiała mieć pod ręką zapas mikstury, dopóki nie zdobędzie skuteczniejszego leku.

Oczywiście wypłacona zostaje nagroda w wysokości 50 ZK za zabicie każdego przeciwnika. Mortimo może również zostać zmuszony do wzięcia pod uwagę mumii i węża. Jeżeli rola bohaterów w zapobiegzeniu katastrofie była rzeczywiście znacząca, mogą oni nawet namówić historyka do wypłacenia dodatkowych 500 ZK w złocie, klejnotach i innych znalezionych w grobowcu kosztownościach. Jeśli wpadną na pomysł zabicia Mortimo i przywłaszczenia sobie całego skarbu, władze nie przyjmą tego najlepiej, a sprowadzenie znalezisk do Kreutzhofen będzie raczej trudne. Poza tym potrzebny byłby spory wóz, żeby wszystko zabrać, a wieść o karawanie ze skarbami szybko rozsłaby się wśród zbójów w promieniu wielu mil.

Rozszerzenie przygody

Możesz, jeśli chcesz, nękać drużynę następstwami tej przygody. Użyj starego numeru z „kłatwą faraonów”. Niech Mortimo da każdemu bohaterowi na pamiątkę tej wyprawy po małym przedmiocie. Niestety, każda rzecz wyniesiona z grobowca nosi w sobie przekleństwo, o czym nikt nie wie. Jeżeli bohaterowie zatrzymają te pamiątki, zaczną ich trapić seria nieszczęść i niepowodzeń. Każdego pechowego członka drużyny może dotknąć losowo wybrana plaga, działająca jak *przekleństwo* – czar magii prostej. Możesz jednak zadziałać bardziej subtelnie, odejmując codziennie bohaterom -1 punkt przy wszystkich testach, i – analogicznie – powiększając stratę również o -1. Gracze szybko zorientują się, że coś jest nie tak. Kłątwa zostanie zdjęta z bohaterów tylko wtedy, gdy pozbędą się pechowych przedmiotów. Wówczas usłyszą o nie wyjaśnionych pożarach domów lub innych nieszczęściach ludzi, którzy je kupili, dostali, znaleźli itp.

Oczywiście Arabowie z grobowca nie są sami na świecie. Zanim kultysty przyślą kogoś, by zbadał sprawę ich zaginięcia, minie trochę czasu. Lecz kiedy wyznawcy dowiedzą się prawdy, zapalają chęcią zemsty, odpowiednio wyrafinowanej i bolesnej, na tych, którzy zbezczeszcili grobowiec Wielkiego Kapłana. Załóżmy, że w sekcie nie brak zabójców, zawsze potrafiących, w jakiś im jedynie znany sposób, wytropić bohaterów. Nie utrudniaj jednak życia drużynie zbyt długo, nie przekraczaj granicy zdrowego rozsądku. Poza tym Arabia to w końcu dobre trzy miesiące drogi od Kreutzhofen.

KLĄTWA REICHENBACHÓW

WPROWADZENIE

Kłątwa Reichenbachów jest rozszerzonym zestawem scenariuszy, których akcja rozgrywa się w samym Kreutzhofen lub jego bezpośredniej okolicy. Bohaterowie wpadają na trop czegoś, co zagraża istnieniu całego miasteczka. W miarę jak przeszłość zaczyna coraz wyraźniej brać odwet na teraźniejszości, odkrywają też kilka mrocznych tajemnic.

Jak wspomnieliśmy w **Almanachu**, Josef Gierig prowadzi w Kreutzhofen rozliczne, jawne lub nie, interesy. Zamierza on zostać właścicielem jak największej części miasta. Mógłby wówczas usunąć kłopotliwych mieszkańców, stworzyć wielki, prywatny ośrodek handlu i zostać prawdziwie, obrzydliwie wręcz bogatym człowiekiem. Gierig odkrył jednak coś, co może pokrzyżować jego plany.

Opisując pokrótce historię Kreutzhofen wspomnieliśmy despotyczną rodzinę Reichenbachów oraz to, jak marnie skończyli z rąk swych poddanych. Mimo że wydarzenia te

rozegrały się ponad dwieście lat temu, to jednak nadal kładą się cieniem na miasteczku. Niektórzy mówią, że ruiny siedziby Reichenbachów są nawiedzone, a mieszkańcy znający prawdę szepczą o zemście, która z pewnością spadnie na Kreutzhofen.

Koniec Reichenbachów

Większa część tej przygody związana jest ze śmiercią Reichenbachów, więc może ci się przydać bardziej szczegółowa wiedza o wydarzeniach sprzed dwóch stuleci.

Reichenbachowie stopniowo stawali się coraz większymi tyranami. Ich despotyzm sięgnął szczytu w czasie panowania Vladimira Reichenbacha, syna na wpół szalonego Wala demara i jego znenawidzonej, pochodzącej z Kisleva żony Natalii. Vladimir był gorszy niż którykolwiek z jego poprzedników. Mieszczanie i przyjezdni znikali w niewyjaśnionych okolicznościach, zaś jego samego podejrzewano



o to, że jest nekromantą, demonologiem, albo nawet jeszcze kimś gorszym. Opowieści o wyczynianych przez niego okropnościach dotarły nawet do Wusterburga, a mieszkańcy miasteczka próbowali wysłać posłów do Nuln, jednak żołnierze Vladimira złapali i zaszlachtowali nieszczęśników, zanim ci dotarli nawet do Sonnenfurtu.

Chaos przelewał się przez granice Starego Świata, w Imperium wrzało. Rodzina Reichenbachów została porzucona przez swe oddziały, które ruszyły na północ, by wesprzeć walczące tam armie. Ludzie w Kreutzhofen mieli dość. Ruszyli na siedzibę okrutnego rodu, uzbrojeni w rolnicze narzędzia i paliki do pomidorów, chcąc pomścić straszliwe zbrodnie. Dwór zrównano z ziemią, a Reichenbachów wymordowano. Nawet dzieciom nie pozwolono żyć, żeby nie przekazały drżmiącego w nich zła następnym pokoleniom. Wybito także garstkę żołnierzy, którzy pozostali przy Reichenbachach. Mieszkańcy miasta, chcąc ukryć swą zbrodnię, wymyślili historię o napadzie zbójów. Wielu uciekło z miasta, zabierając ze sobą tę tajemnicę, a w niespokojnym Imperium nikt nie wątpił w jej prawdziwość. Choć rebelia była usprawiedliwiona, pozostawiła trwałą ślad wśród jej uczestników. Obawiali się oni mściwych duchów tyranów, a ruiny ich siedziby omijano z daleka. Najmniejszy szelest w zaroślach uważany był za ducha Reichenbacha, a kwaśnienie mleka przypisywano działaniom wymordowanej rodziny. Zmaza morderstwa na całe pokolenia zawisła cieniem nad Kreutzhofen. Nawet teraz, gdy tylko kilku mieszkańców miasteczka zna prawdziwe kulisy całej tej historii, wszyscy czują strach przed Reichenbachami, porównywalny z tym, jaki wywoływali za życia.

Podstępny spisek

Kilka miesięcy przed wydarzeniami opisywanymi w tym scenariuszu w Nuln umiera niejaki Gerhardt Katz. Władze miasta nie odnalazły jakichkolwiek spadkobierców zmarłego, więc zgodnie z prawem jego majątek sprzedano na licytacji, a dochód przeznaczono na pokrycie kosztów pogrzebu i uiszczenie nałożonego przez prawo podatku spadkowego. Wśród sprzedanych na aukcji rzeczy znajdował się piękny, antyczny sekretarzyk z palisandru. Kupił go ambitny młody kupiec o nazwisku Martin Schnapp, który widział w nim doskonały symbol dla wschodzącej gwiazdy finansjery, za jaką się uważał. Schnapp znalazł w tym biurku tajną szufladę, którą bez namysłu, wiedziony ciekawością, otworzył. Nie zawierała ona, jak się spodziewał, ukrytego skarbu, lecz mały, mocno podniszczony dziennik, datowany na jakieś dwa stulecia wstecz. Na karcie tytułowej znajdowało się nazwisko Jurgen Katz, a na jego stronach spisała była historia końca Reichenbachów. Jurgen zanotował też wzmianki o zwierzolutkach, które pojawiły się wkrótce potem w okolicznych lasach, o osobliwych znakach na niebie i o dniu, w którym, według praczek, rzeka zacerwieniła się jak krew. Notatki wspominają także o znalezieniu dwóch poranionych, ledwie żywych wieśniaków, mających ślady nakłuć na gardłach – znów w okolicy powstał i grasował wampir! Relacja Jurgena była poplątana i miejscami przypominała nawet opowieść szaleńca. Wspomniano w niej o przekleństwie sprowadzonym na Kreutzhofen na skutek zamordowania tyranów, od którego to nieszczęścia miasteczko nigdy się nie uwolni.

Będąc człowiekiem obeznanym z księgami, Martin przeprowadził mały wywiad w sprawie historii Reichenbachów. Odnalazł „oficjalną” wersję o zbójach, a także biografię hrabiego Reinwalda Pfeifrauchera, który wypowiadał się na temat ponurego i przepełnionego strachem sposobu bycia mieszkańców Kreutzhofen. Kupiec udał się do tego miasta wraz z małym ładunkiem swych towarów, rozwinął tam interes oraz zorientował się w sytuacji. Poznał położenie miasteczka i usłyszał kilka opowieści o rodzie Reichenbachów, nadal krążących w okolicy. Zobaczył się także z Siggy Katzem, będącym akurat w swych minstrelskich, chwiejnych i depresyjnych nastrojach. W głowie Martina zaczął kiełkować chytry plan...

Przeglądając oficjalne archiwa w Wusterburgu kupiec natknął się na kogoś, kto już rozpoczął działania zmierzające do przejęcia kontroli nad Kreutzhofen – na Josefa Gieriga. Nazwisko to było mu znane, doszedł więc do wniosku, że rywalizacja z nim nie byłaby najlepszym pomysłem. Zamiast tego wszedł z nim we wspólne interesy i razem przygotowali plan, który miał umożliwić im przejęcie kontroli nad Kreutzhofen i wszystkimi dobrami przezeń przepływającymi.

Postanowili mianowicie na powrót sprowadzić na miasto Klątwę Reichenbachów. Znowu pojawi się wampir, rzeka spłynie krwią, w lasach będą się spustoszenie zwierzolutdzie, ukaże się wiele innych znaków i cudów. Przebiegłość, podstęp i pomoc wynajętego iluzjonisty wypędzą mieszkańców z ich domów i dwaj konspiratorzy pozostaną sami na placu boju.

Streszczenie przygody

Spiskowcy orientują się, że większość mieszkańców miasteczka nic nie wie o rebelii sprzed dwustu lat i morderstwie Reichenbachów. Oczywiście jest jednak, że aby uwieńczyć w powrót klątwy, ludzie muszą znać prawdę. Pierwszym ruchem spiskowców jest wysłanie dziennika Jurgena do Siggy Katza. W międzyczasie Josef Gierig sprowadza, przez swego człowieka w Talabheim, środek pobudzający. Dysponuje olbrzymią ilością tego specyfiku, o nazwie sprengwort. Stąpi ukradkiem dosypuje go do wody w beczkach i studniach całego miasteczka. W tej chwili dawka jest jeszcze nieznaczna, istnieje jednak 5% szans na wykrycie delikatnej zmiany smaku wody – możesz pozwolić bohaterowi-zielnarzowi wykonać test **Int** dla zorientowania się, co jest grane. Mimo słabego stężenia, cały czas środek ten odkłada się w organizmach ludzi – co dzień każdy człowiek przebywający w miasteczku powinien wykonać test **Wt** (*odporność na trucizny* +10), a jeśli któregoś dnia wynik testu będzie niepomyślny, oznacza to, iż specyfik zaczął działać na daną osobę. Dobrym pomysłem byłoby przeprowadzanie tajnych testów dla bohaterów prowadzonych przez graczy, musisz też dokładnie pamiętać, kto znajduje się pod wpływem narkotyku. Wygodniej będzie raczej sprawdzać BNów przed każdym spotkaniem, niż codziennie wykonywać testy dla wszystkich mieszkańców. Osoba spędzająca dzień poza Kreutzhofen testuje ponownie **Wt**, by sprawdzić, czy organizm poradził sobie z działaniem zatrutej wody.

Z upływem czasu, wraz z kolejnymi dziwnymi wydarzeniami, w miasteczku narasta atmosfera strachu. Nie wszystkie zdarzenia mają związek ze spiskowcami, ale większość tych incydentów pomaga im w realizacji planu.

Sprengwort

Dostępność: przeciętna, wiosną i latem, na górskich łąkach.

Cena: 1 ZK i 5 ZK

Sposób przyrządzania: napar

Przygotowanie: 3 dni

Czas działania: 6 godzin

Umiejętności: nie ma

Testy: nie ma

Działanie: ziele to jest łagodnym środkiem pobudzającym, ale ma również efekty uboczne, objawiające się podenerwowaniem i niepokojem; **I** osoby pijącej napar ze sprengwortu zwiększa się o +10, lecz jednocześnie musi ona przeprowadzić test **Wt** (odporność na trucizny +10), gdyż w przeciwnym wypadku otrzymuje ujemny modyfikator -10 do **Op** i **CP**.

Szalone eksperymenty Entesanga

Jakby sprawy były jeszcze zbyt mało skomplikowane, doktor Entesang przeprowadza w ruinach dworu Reichenbachów jakieś podejrzane eksperymenty. Jego złowieszczy, garbaty sługa Igor czai się w starych piwnicach, pilnując przedziwnego sprzętu, jaki zgromadził tam doktor. Entesang płaci Borisowi Hipplerowi za dostarczanie ciał nieboszczyków, potrzebnych mu do stworzenia, za pomocą środków chirurgicznych i naukowych, żywej istoty z martwej tkanki. Jak się wkrótce przekonasz, wykreowane przez niego potwory dodadzą całej sprawie nieco pikanterii.

Prowadzenie przygody

Zanim spróbujesz prowadzić tę przygodę, przeczytaj dokładnie scenariusz, aby zaznajomić się z kluczowymi zdarzeniami. Wydarzenia mogą być rozłożone na dni, a nawet na całe tygodnie. Bohaterowie mogą wyjeżdżać z miasta na krótkie okresy i słyszeć tylko relacje o cudach, dziejących się w Kreutzhofen podczas ich nieobecności. Możesz w ten sposób budować odpowiednie tło i atmosferę napięcia, nie dopuszczając jednocześnie do przedwczesnego włączenia się drużyny do akcji i przedwczesnego zdemaskowania przez nią całej misternej intrygi oraz chroniąc ją przed działaniem narkotyku. Pierwsze z opisywanych wydarzeń mogą rozpocząć się już w chwili, gdy bohaterowie uwikłani są w inną historię (np. uczestniczą w jednej z krótkich przygód, jakich kilka opisano w niniejszym dodatku) i jedynie od czasu do czasu słyszą niepokojące plotki o sytuacji w Kreutzhofen. Taki stan rzeczy nie powinien oczywiście przeciągać się ponad miarę – po powrocie do miasteczka drużyna znajdzie się w centrum opisywanych tu wypadków.

Spiskowcy

Kupiec Martin Schnapp, razem ze swoją ochroniarką Seleną i wynajętym iluzjonistą Frederikiem, ukrywa się w domu Gieriga. Od czasu do czasu cała trójka opuszcza dom i udaje się do lasu, gdzie przygotowują się do realizacji następnej części swego planu. Zawsze dbają o to, by nikt ich nie widział i nikt w Kreutzhofen nie wie, że ludzie ci w ogóle są w miasteczku. Poruszają się tylko nocą i za każdym razem starają się nie zostawić widocznych śladów. Martin ma *buty bezśladowe*. Są one zaczarowane w ten sposób, że nie pozostawiają absolutnie żadnych śladów. Frederik używa klejnotu czaru zawierającego zaklęcie *Lot*, więc praktycznie nie dotyka stopami ziemi. Seleną polega na swej umiejętności *ukrywania się na usi* i starannie zacierania własne tropy. Z tych też powodów bohaterowie prawie nigdy nie będą mogli natknąć się na żadne ślady spiskowców. A jeśli nawet drużynie uda się znaleźć coś podejrzanego, to tropy będą tak słabe, że niemagiczne próby ich rozpoznania dokonywane są z ujemnym modyfikatorem -50%.

EPIZODY WPROWADZAJĄCE

Wydarzenia powinny następować po sobie w podanej kolejności. Dokładne ich rozplanowanie w czasie należy do ciebie, uzależnione jest to od tego, co bohaterowie akurat robią. Jeśli są w trakcie jakiejś krótkiej przygody, opisywanej w tym dodatku, wspomniane poniżej epizody mogą się rozgrywać w kilkudniowych odstępach czasu. Będzie to powolny, stopniowy rozwój wydarzeń, wiodący do prawdziwie miazdzącego finału! Z drugiej jednak strony, jeżeli bohaterowie przez cały czas przebywają w Kreutzhofen, powinieneś poprowadzić wszystkie epizody razem, jeden po drugim – nagle, ledwie pozwalająca złapać oddech nawalnica dziwnych zdarzeń!

Epizod 1: Samobójstwo

Pewnego ranka bohaterowie zauważają przed chatą Siggy Katza małe zbiegowisko. Kilka osób kręci się przed drzwiami, ale nikt nie jest skory do wejścia do środka. Jeśli bohaterowie zagadną kogoś lub zajrzą przez okno (przebijając się uprzednio przez ciekawski tłumek), to dowiedzą się, że Siggy zwisa z belki pod sufitem. Wszyscy wokół mówią, że był on przez kilka ostatnich dni mocno zasmucony, może nawet bardziej niż zwykle, nikt nie wątpi też, iż Katz powiesił się pod wpływem samobójczych myśli. Wewnątrz domu przebywa kapitan straży, z pomocą kilku mieszkańców odcina właśnie wisielca od powały. Ciało zostaje odwiezione na przechowanie do doktora Entesanga, gdzie będzie leżeć do czasu przybycia grabarza Borisa Hipplera z Weilerbergu. Kapitan zabiera także list ze stołu i małą, oprawną w skórę książeczkę, jako dowody potrzebne w śledztwie, które trzeba będzie przeprowadzić. Rzeczy te przekazuje dorfrichterowi i nikt inny nie może ich oglądać. Dzieje się tak dlatego, że są one materiałem dowodowym,

Gretchen odstawiała filiżankę i z satysfakcją rozejrzała się po twarzach ludzi skupionych wokół kuchennego stołu, na których malowało się pełne napięcia oczekiwanie.

– Cóż, jak wiecie, nie jestem jakś tam plotkarą...

– Nie, oczywiście, że nie jesteś, moja droga! – Gudrun przytaknęła skwapliwie, dolewając herbaty do filiżanek. – Jest w tym mieście kilka zbyt długich jęzorów, ale ty nigdy do nich nie należałaś.

Głowy wokół skinęły potakująco.

– Więc – Gretchen zaczęła swą opowieść – wyobraźcie to sobie! Słam sobie, myśląc jak zawsze tylko o swoich sprawach, i nagle kątem oka dostrzegłam przez okno, że coś się buja. Wiecie, że nie jestem z tych, co pakują swój nos w nie swoje sprawy...

– Oczywiście, że nie, moja droga, ty nigdy nie byłaś wścibska. Nie to, co parę innych osób.

– W każdym razie podeszłam bliżej, nie żeby podglądać, co to, to nie, i zobaczyłam... – zawiesiła znacząco głos. Skupienia jej słuchaczy można było niemal dołknąć, miała więc czym się rozkoszować.

– ...I wyobraźcie tylko sobie! Wisiał tam, bujał się w przód i w tył, w przód i w tył... I ta jego twarz... Nie skłamię, jeżeli powiem, że była purpurowa jak kapelusz Gretel! Serce podeszło mi do gardła, tak, a jego oczy całkiem mu na wierzch wylażyły. Odwróciłam się, jak je zobaczyłam, ostrożności przecież nigdy dość.

– Co zrobiłaś?

– Odwróciłam się oczywiście! Nie można patrzeć trupowi w oczy, bo jego duch wtedy przyczepi się do ciebie! Myślałam, że wszyscy to wiedzą.

– A co z tą książką, co ją kapitan zabrał?

– Tak, i list. Prawda to, że zostawił list?

– Taak. Nie jestem wścibska, jak wiecie, ale widziałam na stole list, czy coś. Myślałam, że to ważne, wiecie no, chłopak się powiesił i w ogóle... Chciałam go przynieść bliżej okna, moje oczy już nie są takie jak kiedyś, podniosłam go, a pod nim był ten stary notes. Nie jestem jakaś taka, co do wszystkiego zagląda, sprawy innych, jak wiecie, mnie nie interesują, dopóki mnie nie dotyczą, ale on leżał otwarty i mój wzrok padł prosto na jego stronicę. A było tam wszystko o Reichenbachach, jak wieśniacy, a wśród nich prapradziadek Siggy'ego, jak oni poszli do starego pałacu, jak go spalili i wymordowali całą rodzinę. Straszne! Niełatwo mnie przestraszyć, ale tam były rzeczy mrożące krew w żyłach. A ci, co tam umarli, nie spoczywają w pokoju, tego możecie być pewni.

Szmer cichych komentarzy przebiegł pomiędzy słuchaczami. To było to, co chcieli usłyszeć.

– Nad miastem wisi klątwa. Tak mówi książka. Po zamordowaniu Reichenbachów w Kreutzhofen pojawił się wampir, a w lasach zwierzoludzie! Pisało tam, że jednego dnia w rzece płynęła krew! Na oczach wszystkich! Więcej niż tuzin ludzi to widziało! To było wtedy, kiedy prapradziadek Siggy'ego wyjechał do Nuln. To była klątwa, był tego pewien. Wyjechał, mając nadzieję, że zdąży uciec, nim plaga zniszczy miasto wraz z ludźmi. A teraz klątwa wraca. Zobaczcie, że się nie mylę! Dzisiejsza młodzież nie ma pojęcia, co dobre, a co złe, nie szanuje nikogo, bogów ni ludzi. To wystarczający powód do powrotu klątwy. Zapamiętajcie moje słowa – Siggy nie był ostatni. Nie na długo.

jednak Klippel uważa również, iż nie powinno się ujawniać mieszkańcom miasteczka prawdziwych okoliczności śmierci rodziny Reichenbachów, opowiedzianej w dzienniku. Wszyscy są już wystarczająco podenerwowani, a zbiorowa histeria jest ostatnią rzeczą, jakiej w tej chwili pragnie kapitan.

Ludzie w mieście są wstrząśnięci śmiercią młodego Siggy'ego Katza. Stapmi już od kilku dni zatrąwa wodę sprengworem, który także zaczyna wpływać na stopień ich zdenerwowania. Dorfrichter uważnie czyta znaleziony dziennik i dochodzi do wniosku, że kapitan postąpił słusznie, nie ujawniając go. Niestety, stara Gretchen Klatsch, która znalazła ciało, miała wystarczająco dużo czasu, by doń zajrzeć. To całkiem ładna sensacja, obchodzi więc pracownicy miasteczka opowiadając tę historię każdemu, kto tylko zechce jej wysłuchać. I, jak to mają w zwyczaju plotkarze, dodaje od siebie kilka szczegółów. Efekt jest gorszy, niż gdyby ci wszyscy ludzie osobiście przeczytali sam dziennik.

Bohaterowie mogą odwiedzić dorfrichtera i spróbować zajrzeć do książki. Przed zakończeniem śledztwa urzędnik będzie temu bardzo niechętny – postępuje zgodnie z przepisami, a te mówią bardzo wyraźnie, że nikomu nie można udostępniać dowodów przestępstwa. Dorfrichter zasłania się regułami postępowania karnego, próbując odwiec decyzję, co do dalszego postępowania. Obawia się niepokoju wywołanego wśród ludzi samobójstwem Siggy'ego i chce wyciszyć całą sprawę, przynajmniej na jakiś czas.

Epizod 2: Zwierzoludzie w lasach

W lesie pojawili się zwierzoludzie! Wieść ta z prędkością błyskawicy rozchodzi się wśród mieszkańców miasteczka. Kapitan Trottel chodzi tam i z powrotem po głównej ulicy, krzycząc najgłośniej, jak tylko może, aby wszyscy mężczyźni między szesnastym a sześćdziesiątym rokiem życia wstępowali do oddziałów ochotniczych. Dowódca straży, kapitan Becker, próbuje utrzymać porządek i uspokoić ludzi, co nieuchronnie musi doprowadzić do awantury z kapitanem Trottelem, dotyczącej prymatu jurysdykcji jednego nad drugim oraz tego, czy pojawienie się zwierzoludzi jest stanem zagrożenia, czy też nie jest. Tymczasem mieszkańcy miasteczka zmierzają do tawerny „Pod Czarnym Orłem”, by tam usłyszeć najświeższe wiadomości.

Anders i Stutzer nie wspominają o tym, że przyszli prosto z Lasu Duchów, gdzie widziano bestie – nie chcą być pośądzeni o przyniesienie klątwy do miasteczka. Mogą jednak przyznać się do tego druzynie, jeżeli bohater, który ich o to zapyta, przeprowadzi udany test **Ogd**.

Zwierzoludzie to iluzja, kombinacja *Halucynacji* i *Iluzorycznego wroga*, wywołana przez iluzjonistę Frederika. Gdy bohaterowie obejrzą miejsce, gdzie widziano potwory, znajdą prawdopodobnie ślady, jednak ewidentnie ludzkie. Tropy te znikają po kilku metrach w miejscu, gdzie Frederik użył swego czaru *Lot* dla niepostrzeżonego oddalenia się w bezpieczne miejsce. Jeśli jednak Anders lub Gerhardt nie wyjawia żadnych szczegółów swej wyprawy, to bohaterowie nie dowiedzą się wiele na ten temat. Na wyjątkową tajemniczość całej historii wskazuje fakt, że, dziwnym



trafem, nie można znaleźć żadnych śladów bestii. Tam, gdzie zgodnie z relacją Andersa i Gerhardta powinny one być, grunt jest suchy i twardy, i rzeczywiście nie powinno być zbyt wielu tropów – ale tu nie ma zupełnie NIC! Pojawienie się zwierzolidzi może się powtórzyć raz lub dwa, Frederik bowiem użyje jeszcze kilkakrotnie swych zaklęć, by przestraszyć także inne osoby. Na dodatek może on z łatwością tworzyć wizerunki innych potworów, posługując się w tym celu *Halucynacją*.

Epizod 3: Rzeki krwią płynące

Tak, pewnego dnia woda w rzece zmienia się w krew! Na mieszkańców Kreutzhofen widok ten podziała niesamowicie – na dwa dni zmniejsza ich **CP**, **Op** i **SW** o -5 punktów więcej, niż najmocniejsza nawet dawka sprengwortu. Krew w rzece płynie przez jakieś 15-20 minut i najlepiej by było, gdyby tego dnia rano bohaterowie wyjechali z miasta. Efekt krwawej rzeki jest bardzo łatwy do osiągnięcia. Frederik wrzucił po prostu do wody powyżej Kreutzhofen dużą ilość czerwonego barwnika. Jeśli chcesz jeszcze bardziej udukatyzować sytuację, świadkowie mogą ujrzyć ducha w pobliżu rzeki, na krótko przed tym, nim spłynie ona krwią. Duchem tym był okryty *calunową szatą* Frederik, zmierzający do miejsca, w którym wrzucił farbę do rzeki. Jeśli bohaterowie przeszukają brzeg powyżej miejsca zdarzenia, to możliwe, że znajdą kilka odcisków stóp i odrobinę czerwonego proszku na trzinach. Jest to jednak trudne

do zauważenia, musieliby bowiem przejrzeć dosłownie centymetr po centymetrze cały brzeg powyżej Kreutzhofen. Frederik jak zwykle posłużył się *Lotem*, więc jego ślady znikają po kilku metrach. Jeżeli bohaterowie odnajdą czerwony proszek i powiedzą o nim mieszkańcom, nie uspokoi to atmosfery. Ludzie będą sądzić, że to zakrzepła krew, a niektórzy zaczną twierdzić, że w okolicy znów ktoś uprawia czarną magię. Gretchen modli się do Sigmara, ludzie szepczą o Starych Grzechach, histeria narasta...

Epizod 4: Wampir uderza!

Któryś z mieszkańców Kreutzhofen zostaje znaleziony w krzakach w pobliżu miasteczka. Osoba ta jest nieprzytomna, bardzo słaba, a na jej szyi znajdują się dwie niewielkie ranki – typowe ślady ukąszenia przez wampira. Ofiarą powinna być młoda dziewczyna, ulubiona, jak wiadomo, zdobycz wampirów. Idealnymi kandydatkami są Britt Stoltenberg lub Julianna Hennig.

Ofiara w ogóle nie może sobie przypomnieć momentu ataku. W pobliże miejsca zdarzenia udała się wraz z przyjaciółmi, nic poza tym nie pamięta. Mieszkańcy miasta są już naprawdę przerażeni. Gdy bohaterowie przepytują dziewczynę, ludzie szykują właśnie pałki, cepy, narzędzia ogrodnicze itp. dla odparcia ataku potwora. Przy bliższych oględzinach niedoszłej ofiary zauważyć można dwa ważne szczegóły. Po pierwsze, ma ona dużego guza z tyłu głowy, tuż za prawym

uchem. Wygląda to na efekt uderzenia jakimś tępym narzędziem. Po drugie, jeżeli ranom dziewczyny przyjrzy się osoba z umiejętnością *leczenia ran* i powiedzie się jej test I, to stwierdzi, że zęby wampira ominęły tętnicę szyjną o jakiś centymetr. Natomiast każdy, kto przyjrzy się temu miejscu z bliska, po udanym teście I dostrzeże, że krwawienia było powierzchowne. Jaki wampir może, wgrzyzając się w szyję ofiary, nie trafić na tętnicę? Tylko fałszywy.

Oddzielnym problemem jest przekonanie o tym ludzi. Znajdują się oni w stanie ledwo tłumionej hysterii. Osoba, która spróbuje przemówić zgromadzonemu do rozsądku i uspokoić nastroje, otrzymuje ujemny modyfikator -10 do wszystkich koniecznych do tego testów **CP** i **Ogd**. Bohaterowie muszą uchronić biedną dziewczynę przed mieszkańcami miasta, chcącymi spalić ją na stosie!

Jeżeli bohaterowie przyjrzą się ostatniemu miejscu zapamiętanemu przez ofiarę ataku, wąskiej drodze przez las, udane użycie *tropienia* pozwoli im odkryć ślady dziewczyny, a także drugi trop, widoczny w poszyciu obok ścieżki. Wskazuje on na to, że napastnik zaszedł ofiarę od tyłu, ogłuszył ją i zaciągnął w krzaki, w których została znaleziona. Osoba posiadająca umiejętność *tropienia* po udanym teście **Int** z łatwością zauważy, że te drugie ślady pozostawił niezbyt wysoki człowiek, prawdopodobnie kobieta w twardech, wojskowych butach.

To świadectwo obecności kłutwy przygotowała Selena. Podkraǳła się do dziewczyny, ogłuszyła ją ręką sztyletu, a ślady pokąsania przez wampira zrobiła szpilą do włosów. Gdy bohater znający umiejętność *leczenia ran* spostrzeże, że ślady te ominęły tętnicę, może wykonać drugi test I (z ujemnym modyfikatorem -20). Po udanym teście może zauważyć, że rany dziewczyny powstały na skutek użycia ostrego, najprawdopodobniej metalowego przedmiotu. Osoby, które miały już do czynienia z ranami zadawanymi przez wampira, pomijają modyfikację testu (-20), ponieważ dla nich te obrażenia wyglądają zupełnie inaczej niż ukąszenie krwiopijcy.

Jeśli chcesz wzmocnić w tym momencie nacisk na drużynę, możesz „przeprowadzić” kolejny atak wampira w czasie, gdy bohaterów nie będzie w okolicy. Po ich powrocie okaże się, że jeden z mieszkańców już został spalony, a na ludzi padł błądliwy strach. Kolejny atak „wampira” wydarzy się w chwili, gdy bohaterowie są w pobliżu miasteczka i mogą podjąć w tej sprawie aktywne działania.

Epizod 5: Zemsta z za grobu?

To zdarzenie, jak się przekonasz, nie ma nic wspólnego z knowaniami spiskowców. Ale wygląda to tak, jakby Kłątwa Reichenbachów zażądała swej pierwszej ofiary... Przy najmniej wygląda to tak dla mieszkańców Kreutzhofen.

Od strony Szlaku Montdidiera wjeżdża do miasta karawana wozów zaprzęgniętych w muły. Kupiec natychmiast udaje się do domu dorfrichtera, a za nim podążają dwaj woźnice, niosący duży, zawinięty w worki toboł. Mniej więcej pół godziny później wezwani tam zostają Wilhelm i Erich Stoltenbergowie. Po chwili we wnętrzu rozlega się głośny lament, a kiedy kręcący się nieopodal ludzie podbiegają, zaciekawie-

ni, bliżej, z domu dorfrichtera wychodzi Wilhelm, trzymając na rękach Britt. Spod częściowo zakrywających ją worków wyraźnie widać czerwoną plamę na piersiach kobiety.

Cóż się dzieje? Britt zbierała zioła na skraju Lasu Duchów i na jednej z polan miała nieszczęście spotkać zbiegłego z zamknięcia potwora, stworzonego przez Entesanga. Kobieta stanęła sparaliżowana strachem. Kiedy potwór ją dotknął, zaczęła z krzykiem uciekać. Biegąc na oślep przez las potknęła się i upadła przypadkowo na ostrą gałąź leżącą przy drodze. W tym czasie Igor złapał stworzenie i nie przejmując się faktem, że dziewczyna umiera, zabrał monstrum do dworu. Karawana znalazła potem ciało biedaczki i przewiozła je do miasteczka.

Śmierć Britt jest dla mieszkańców miasteczka strasliwym szokiem. Szeptano, że w rodzinie Reichenbachów także była jakaś Britt, młodsza siostra hrabiego Władymira, która zginęła w tym samym wieku i w ten sam sposób, co jej współczesna imienniczka. Czyż może być to coś innego, niż przeżająca zemsta z za grobu po trzykroć przeklętego rodu?

Dorfrichter organizuje cichy pogrzeb Britt. Tej samej nocy pogrążeni w rozpacz Stoltenbergowie odpływają z miasteczka na barce, zabierając tylko tyle ze swego dobytku, ile mogli unieść.

Szok spowodowany śmiercią Britt udziela się także spiskowcom. Każdy z nich zaprzecza, jakoby miał cokolwiek wspólnego z tym smutnym faktem, ale wszyscy podejrzewają siebie nawzajem. Selena jest przerażona. Ma ona nieco więcej skrupułów niż pozostali i nie chce mieć nic wspólnego z zabijaniem. Schnapp i Gierig zaczynają się obawiać stryczka za morderstwo, którego nie popełnili, a poza tym taki obrót sprawy krzyżuje im misternie zaplanowaną intrygę. Frederik natomiast boi się w duchu, że on i jego towarzysze swoimi działaniami niechcący sprowadzili na Kreutzhofen prawdziwą kławę.

To wydarzenie zasiewa obawę i nieufność między spiskowcami. Nie prowadzi to do otwartych waśni, ale, jak zauważa przebiegły Schnapp, jeżeli którekolwiek z nich pójdzie z całą sprawą do władz, wszyscy razem wyładują w więzieniu – i to na długo! Każdy zaczyna już myśleć o odłączeniu się od spisku albo o wyeliminowaniu pozostałych kompanów. Od jakiegoś czasu zarówno Schnapp, jak i Gierig, zastanawiają się nad sposobem pozbycia się współnika zanim nadejdzie czas dzielenia zysków lub nastąpi jakaś niespodziewana, a wymagająca tego, okoliczność. To niespodziewane wydarzenie przyszło jednak szybciej, niż którykolwiek z nich się spodziewał.

Bohaterowie będą prawdopodobnie chcieli obejrzeć miejsce, w którym znaleziono ciało Britt. Natkną się tam na jej ślady prowadzące do puszczy, a następnie mogą odkryć trop potwora, który zawiódłby ich do pałacu. Później czy później i tak się tam znajdą, ale to na pewno nie jest odpowiednią chwilą. Jak tylko zaczną rozmyślać nad dokładnym zbadaniem tej sprawy, rozpocznij następny epizod, aby odwrócić ich uwagę od detektywistycznych pomysłów.

– *Macie, chłopaki* – dudniący głos Silbera brzmiał prawie łagodnie – *na koszt firmy. Chłapnijcie sobie i powiedzcie, co się stało.*

Ręka Gerhardta Stutzerza zadrżała, gdy podniósł szklanę z brandy. Wypił ją jednym łykiem, krzywiąc twarz. Tłum stał wokół, pogrążony w nieprzyjemnej ciszy. Ludzie czekali na nowiny.

– *Straszne to było – zaczął. – Zbieraliśmy z Andersem drewno w lesie, na opał dla Johanna. To było w Lesie Duchów, koło traktu...* – Spojrzył na kompana, który skinał głową, potwierdzając jego słowa. – *Uślyszeliśmy za plecami balas. Obróciłem się, patrzę... Było ich koło tuzina, wiem, bom liczył, i waliły prosto na nas. Rzuciliśmy z Andersem drwa i w nogi!*

– *Gdzie mogą być teraz?* – w głosie Borysa Grossa, niepewnie opierającego się na lasce, drżała ledwie skrywana panika.

– *Nie wiem. Nie goniły nas chyba, zresztą nie mieliśmy zamiaru tego sprawdzać. Tak se myślę, że pewno ciągle tam siedzą.*

Epizod 6: Umarli powstają z grobów

Wiadomość o śmierci Britt skłania Schnappa i Gieriga do przyspieszenia działań. Przekonują się nawzajem o konieczności wykorzystania sytuacji. W duchu każdy z nich myśli, że ponaglenie wydarzeń odwróci uwagę współnika od niebezpiecznych myśli, a wtedy znajdzie się sposób na uwolnienie się od niewygodnego już towarzysza. Frederik zostaje wysłany na cmentarz, aby przy pomocy swego magicznego pierścienia rzucił czar *Ożywienie zmarłych*. Ma to spowodować, jak kupcy wyjaśnili swym bojaźliwym sługom, ostateczną ucieczkę mieszkańców. Niektórzy już się wyprowadzają, a akcja Frederika powinna napędzić pozostałym dostatecznie dużego stracha, by zmyli się na dobre. Ożywieńcy mają tylko wyjść z grobów i wyglądać przerażająco. Wszyscy uciekają, nikomu nie dzieje się krzywda... Proste. W rzeczywistości obaj kupcy dopuszczają jednak myśl o rozlewie krwi. Dobrze wiedzą, że jeśli im się nie uda, zostaną oskarżeni o spowodowanie śmierci Britt, coż więc mają do stracenia? A jeżeli dojdzie do starcia, Frederik zrobi wszystko dla ocalenia swej skóry i wolności. Zbyt dobrze wie, że po publicznym rzuceniu nekromantycznego czaru jego życie zależeć będzie od skutecznej ucieczki. Oczywiście odkryje się *całunową szatą*, nadającą mu wygląd ducha, ale mimo to nadal chce uniknąć jakiegokolwiek walki.

Najpierw od strony cmentarza dobiegają głośnie wrzaski. Kilku mieszkańców nadbiega przez most krzycząc, że umarli wstają z grobów. I rzeczywiście, na całym cmentarzu widać szkielety przedzierające się przez ziemię. Pośrodku stoi niewyraźna, słabo jaśniejąca postać z uniesionymi rękami. Wykopawszy się z grobów szkielety przystają na moment, a potem biegną w stronę miasteczka. Pędzeni strachem i skutkami działania sprengwotu ludzie uciekną, jak tylko ożywieńcy dotrą na rynek. Tylko bohaterowie mogą obronić Kreutzhofen, jeśli udadzą im się testy **Op**. Na każdego z nich przypadają K3+1 szkielety. Jeżeli drużyna znajdzie się w prawdziwych opałach (na przykład dlatego, że ledwie kilku bohaterom powiedzie się test *strachu*), wówczas może ją wspomóc kilku co odważniejszych mieszkańców miasta, jak np. Johann Silber czy Asterellion Leafdew. Do walki może się też włączyć Rudolf Furst, ale ten człowiek dobrze wie, że nawet jeśli uda mu się własnymi metodami ocalić miasteczko, to i tak może być pewien rychłej śmierci – niektórzy ludzie nie znają pojęcia wdzięczności.

Gdy opadnie bitewny kurz, okaże się, że zginęło kilku miejscowych. Dopilnuj jednak, by nie zginął nikt ważny, na przykład dorfrichter. Niektórzy ludzie mają *zainfekowane* rany, doktor Entesang będzie miał więc sporo pracy.

Z wdzięcznością przyjmie on pomoc oferowaną przez bohaterów posiadających odpowiednie umiejętności lub czary.

Nigdzie nie widać milicjantów. Hals Rother zginął w walce, a do drzwi posterunku milicji przybita jest kartka z nabażgranym „*Pojechałem po pomoc do NULN*“. W stajni brakuje rumaka Trotтеля.

Gdy tylko walka ustanie, osoby mogące jeszcze poruszać się o własnych siłach zaczynają pakować swój dobytek – ludzie postanowili opuścić Kreutzhofen, zanim wydarzy się coś jeszcze gorszego. Stąpami Thundergut kręci się wśród wyjeżdżających, pomaga im i wypytuje, dokąd chcą się przenieść. Jego dzisiejsze zachowanie jest tak sprzeczne ze zwykłym postępowaniem, że bohaterowie powinni nabrać podejrzeń co do tego pana. Stąpami działa z polecenia Gieriga – ma dowiedzieć się, gdzie szukać tych ludzi, gdyby szef chciał kupić ich domy.

Kapitan straży, z ręką na temblaku, krąży po miasteczku próbując zaprowadzić względny porządek. Na nogach jest też dorfrichter i jego pisarz. Krążą oni między ludźmi, rozmawiają... Nie widać tylko Brunona Wachtela – leży w łóżku, złożony ciężką gorączką od zainfekowanej rany.

Pod koniec dnia wydarza się wreszcie coś, co może być pierwszym krokiem do rozwiązania tajemnicy.

Epizod 7: Nieudane morderstwo

Podczas gdy wszyscy szykują się do wyjazdu, jakiś obcy wkracza chwiejnym krokiem do miasta od strony Szlaku Montdidiera. Jest to Selena Kuchen. Schnapp postanowił pozbyć się jej na wypadek, gdyby zaczęła mówić i zatrul jej posiłek *jadem na ludzi*. Jak tylko najemniczka zorientowała się, że została otruta, zażyła antidotum, które zawsze nosi przy sobie. Nadal ścisła w dłoni pustą fiolkę, gdy pada zemdlna kilka metrów od domu Hansa Artblanta. Osoba znająca umiejętność *warzenie rucizn* lub *leczenie ran* może wykonać test **Int**, aby rozpoznać objawy zatrucia *jadem na ludzi*. Martin i Frederik mają nadzieję, że kobieta nie wywinie się już śmierci. Ukrywają się oni poza miasteczkiem, czekając na efekty swych działań (a właściwie na efekt działania trucizny).

Oddech Seleny jest płytki i wydaje się oczywiste, że może ona w każdej chwili umrzeć. Mała dawka odtrutki, którą wzięła, pomogła jej tylko na tyle, że mogła dowieść się do miasteczka. Selena zostaje zabrana do doktora Entesanga, ale w jego domu nikt nie odpowiada na pukanie. W tej chwili przebywa on w starym dworze Reichenbachów, badając swego potwora po jego ucieczce (patrz epizod 5). Zdesperowani mieszkańcy wylamują drzwi do domu doktora i niosą Selenę do gabinetu. Nie mają jednak pojęcia, co można jej zaaplikować. Jeżeli jest z nimi bohater o umiejętnościach medycznych, który wie, że Selenę otruto *jadem na ludzi*, to bez trudu znajdzie odpowiednie antidotum. Osoby nie umiejące ani *leczyć ran*, ani *warzyć trucizn*,

muszą wykonać test połowy **Int**, by znaleźć właściwy specyfik. Jeżeli Seleną dostanie lek, zapadnie w głęboką śpiączkę, z której nie obudzi się przez najbliższe 24 godziny. Jest bardzo słaba i potrzebuje 3-4 dni zupełnego spokoju i odpoczynku. Jeżeli jednak nie dostanie odtrutki, umrze po mniej więcej godzinie od przyniesienia jej do gabinetu Entesanga. Tak czy inaczej, przed utratą przytomności lub w chwili śmierci, kobieta mamrocze tajemnicze zdanie: „Czarny pień...”. Potem zapada w delirium i omdlenie, traci przytomność itp. – jednym słowem, nie da się z niej wyciągnąć żadnych dalszych informacji.

Bohaterowie mają teraz dwie możliwości. Zataczając się i przewracając Seleną zostawiła wyraźne ślady, wiodące do Lasu Duchów. Każdy kto umie *tropić*, a widział miejsce ataku wampira, może wykonać test **Int**. Jego pomysły wynik doprowadzi bohatera do wniosku, że to Seleną była owym rzekomym „wampirem”, który zaatakował jedną z młodych mieszkanki Kreutzhofen. Jeśli natomiast bohaterowie zapytają ludzi o czarny pień, to istnieje 50%, że dowolny BN może pamiętać zwęglone resztki dębu spalonego kilka lat temu przez błyskawicę, stojące na granicy Lasu Duchów i dóbr Weilerberg. Seleną próbowała wskazać bohaterom miejsce, gdzie spiskowcy rozbili swój obóz.

Krótką dygresja: wiedza tajemna

Dzięki temu, że drzwi do domu doktora zostały wylamane (przez ludzi, którzy przynieśli Seleną), bohaterowie mają okazję przeszukać budynek pod nieobecność gospodarza. Nie jest to ani zgodne z prawem, ani etyczne, ale w ten sposób bohaterowie mogą dowiedzieć się kilku interesujących rzeczy i znaleźć pretekst (jeżeli go jeszcze nie mają) do wizyty w ruinach dworu Reichenbachów. Drzwi do biblioteki są zamknięte (**Wt** 4, **JZ** 30, 10 punktów uszkodzeń). W tym pomieszczeniu, obok innych, zwykłych przedmiotów, po udanym teście **I** (wykonywanym indywidualnie dla każdego przedmiotu lub ich grupy), bohaterowie mogą znaleźć następujące rzeczy:

- ☐ Składniki do przeróżnych czarów magii wojennej 1 i 2 poziomu. Nikt nie wiedział, że Entesang jest magiem...
- ☐ Zamkniętą skrzynię (**Wt** 4, **Z** 6, **JZ** 35), zawierającą rozmaite książki o śmierci, gniciu ciał, balsamowaniu, nekromancji (ale nic nie wskazuje na to, by doktor był nekromantą), magii elementarnej, nauce i błyskawicach. Wśród ubrań znajduje się piękne, oporne w skórę wydanie „Sił witalnych” – książki François’a Enfertiera z Mo-sillon, opisującej eksperyment, w którym wywoływano naturalne ruchy nóg martwej żaby za pomocą zestawu, składającego się z silnego kwasu, ołowianych płytek i miedzianego drutu. Entesang podkreślił niektóre fragmenty książki – większość z nich dotyczy budowy samego urządzenia i wykorzystywania błyskawicy dla osiągnięcia efektów podobnych do opisanego.
- ☐ List przewoźowy (pomoc dla graczy numer 4) od niejakiego Hugo Glasbechera z Nuln, dotyczący należności za różne przedmioty, składające się na wyposażenie pracowni naukowej. Suma faktury, wynosząca prawie 300 ZK, a także długa lista dostarczonych towarów, nie ma

związku z niczym, co znajduje się w domu doktora. Wy-mienione przedmioty znajdują się w tej chwili w labora-torium pod dworem Reichenbachów.

- ☐ Bardzo stara mapa okolic Kreutzhofen z zakreślonym dworem (pomoc dla graczy numer 5).

Czas działać

Możliwe, że bohaterowie chcieli udać się do dworu Rei-chenbachów już wcześniej, ale, manipulując wcześniejszy-mi wydarzeniami, nie pozwoliłeś im na to. Teraz jednak nadszedł ich czas.

Zobaczywszy Seleną, dorfrichter wzywa bohaterów i prosi ich o zbadanie sprawy „czarnego pnia”. Powie im o uderze-niu pioruna w dąb na skraju Lasu Duchów. Jeżeli bohatero-wie nie zorientowali się jeszcze, że ślady Seleny pasują do śladów rzekomego wampira, fakt ten uświadomi im Becker, kapitan straży. Seleną ma więc, bez wątplenia, coś wspólnego z dziwnymi wydarzeniami w Kreutzhofen. W dodatku ciało Britt Stoltenberg znaleziono na skraju Lasu Duchów, a okoliczności jej śmierci nie zostały jeszcze wyjaśnione.

Dorfrichter i ocaleli strażnicy muszą pozostać w miastecz-ku, by zapewnić w nim choć minimum porządku, więc do wykonania powyższego zadania wybrana zostaje właśnie drużyna naszych bohaterów. Jeżeli będzie to konieczne, dorfrichter użyje swej władzy dla wcielenia ich do straży. Każdy członek grupy dostanie mosiężną odznakę i zaliczkę w wysokości 2 ZK.

Musisz starannie rozważyć dołączenie jakiegoś BN’a do bo-haterów. Czekają ich przecież spotkanie z iluzjonistą 2 poziomu i z czarodziejem (także 2 poziom), ta przygoda nie bę-dzie więc majówką. Jeżeli drużyna jest poważnie osłabiona, możesz posłać z nią Johanna Silbera, Jakoba Schmidta i kil-ku innych ludzi z miasteczka. Ktoś może nawet pojechać po pomoc do Weilerbergu, sprowadzając Dagmar Tausk i/lub Gottharda Heyera. Mogą oni zastąpić bohaterów, je-żeli któryś z nich został zabity lub w inny sposób trwale wyłączony z uczestnictwa w dalszych wydarzeniach.

– *Ten czarny pień jest jedynym śladem, jaki mamy* – powie dorfrichter. – *Prawdopodobnie znajdziecie tam coś, co ma związek z naszymi obecnymi problemami. Wstrzymywałem się dotąd przed wysłaniem kogokolwiek do dawnej siedziby Reichenbachów, bo nie chciałem wierzyć plotkom o duchach i klątwie, ale teraz, w świetle ostatnich wydarzeń, nie możemy lekceważyć żadnej hipotezy. Ktośkolwiek za tym stoi – śmiertel-nik, duch, czy cokolwiek innego – my musimy go znaleźć i powstrzymać. Nie mogę wam obiecać wielkich nagród natu-ry finansowej, ale zapewniam was, że Pfeifraucherowie do-wiedzą się o całej sprawie i waszym w niej udziale.*

Początek polowania

Jeżeli nie będzie z nimi żadnego mieszkańca miasteczka, bohaterowie dostaną szczegółowe wskazówki, jak dojść do spalonego dębu. Powinni udać się Szlakiem Montdidiera do skraju dóbr Weilerberg, następnie iść wzdłuż granicy mię-



dzy nimi a Lasem Duchów do miejsca, gdzie zakręca ona na południowy wschód. Dąb stoi kilka metrów od tego miejsca, na skraju lasu. Bohaterowie, jeśli chcą, mogą też pójść śladami Seleny, która przecież nie miała nawet siły, by je zacierać. Te tropy doprowadzą ich prosto do dębu.

Rozglądając się po lesie, w pobliżu pnia bohaterowie natkną się na dużą polanę, którą wyrównano sztucznie, co jest oczywiste nawet dla kogoś nie posiadającego umiejętności *tropienie*. Są tam ślady ogniska, a dokładne obejrzenie terenu pozwoli dostrzec nawet zagłębienia po kolkach od namiotów. Był tu pewnego rodzaju obóz, lecz został on przeniesiony gdzieś dalej. Ślady dwóch osób wiodą z tego miejsca na północ, w głąb Lasu Duchów. Po trzech, czterech kilometrach marszu, idący tym tropem bohaterowie docierają do nowego obozowiska spiskowców. Wszyscy powinni przeprowadzić test *sluchu* (szansa podstawowa 20%, *czuły sluch* +10, elf +10, Ranger +10). Ci, którym się test się powiedzie, usłyszą słabe dźwięki kogoś poruszającego się w lesie i, być może, dwa ciche głosy. Gdy drużyna zbliży się do obozu, trzymający wartę Frederik może usłyszeć zbliżających się intruzów – wykonaj dla niego test *sluchu*. Ma 40% szans na usłyszenie członków drużyny, przy czym szansę tę zmodyfikuj o -20, jeżeli bohaterowie przeprowadzili już wcześniej swoje testy i skradają się z zachowaniem ostrożności. Szansa ta podlega również modyfikacji o +5 dla każdej osoby ponad dwuosobową grupkę (+5 dla trzech osób, +10 dla czterech itd.). Bohaterowie udanie posługujący się umiejętnością *cichy*

chód na wsi nie są brani pod uwagę przy wprowadzaniu tej modyfikacji. Jeżeli do obozu podkrada się jeden poszukiwacz, używający tej umiejętności, postępuj zgodnie ze zwykłymi zasadami.

Martin znajduje się w namiocie, a Frederik siedzi na zewnątrz. Obaj uciekną, gdy tylko zorientują się, że ktoś się zbliża – nie poskutkują tu żadne podstępny i blefy. Frederik nie może posłużyć się swym czarem *Lot*, ponieważ już go dzisiaj użył uciekając przed dzikiem, ale użyje innych zaklęć, by się ukryć i/lub uciec. Martin zaś po prostu pobiegnie. Obaj będą walczyć, jeśli zostaną otoczeni i zmuszeni do konfrontacji. Nie będzie to walka na śmierć i życie; spiskowcy poddadzą się, gdy ich *Żyw* spadnie do zera (weź jednak pod uwagę czar *Dezorientacja wroga*, będący w dyspozycji Frederika). Schwytni żywcem, będą utrzymywać, że są zielarzami. Frederik nie omieszką wspomnieć, że jest także iluzjonistą. Posłużą się *gadaniną* o ziołach, ale bohater o odpowiednich umiejętnościach (*zielarstwo*, *rozpoznawanie roślin*) po teście *Int* (+10 za każdą umiejętność) zorientuje się, że jego rozmówcy kłamią. Nie ma jednak żadnych dowodów na to, że ci ludzie robią coś złego. Można jedynie zgadywać, że Frederik był autorem iluzji zwierzolidzi w lesie, ale nie da się tego udowodnić. Podobne wątpliwości związane są z ożywieniem zmarłych przez iluzjonistę, bo przecież jak miałby tego dokonać? Nie zapominać, że *pierścień czaru* Frederika był jednorazowego użytku i nie posiada już punktów magii, jest więc bezużyteczny i niemagiczny.

Wyciągnięcie zeznań z obu gagatków nie powinno drużynie przysporzyć problemów. Jedynym, co przesłuchiwanie zataja, będzie sprawa śmierci Britt Stoltenberg. Jeśli bohaterowie zasugerują, że to oni zabili dziewczynę, Frederik musi przeprowadzić test **Op**. Jeżeli mu się nie powiedzie, nagle zaczyna mówić.

– *To nie ja!* – paple. – *Śłuchajcie! Musicie mi uwierzyć, my jej nie zabiliśmy! Nigdy nie chciałem zrobić komukolwiek krzywdy, uwierzcie mi!*

W jego głosie słychać strach, a bohaterowie mają teraz okazję do „popracowania” nad nim, by wyciągnąć z przerażonego człowieka więcej szczegółów. Martin tylko siedzi i popatruje groźnie na swego towarzysza.

Obu podejrzanych można by w tym momencie zabrać do Kreutzhofen, gdzie zostaną przekazani dorfrichterowi. Przy odrobinie szczęścia i umiejętnym przesłuchaniu da się wyciągnąć z Frederika dość obszerne zeznania. Będzie przyznawał się do wszystkiego dopóty, dopóki będzie mu się wierzyć, że nie ma nic wspólnego ze śmiercią dziewczyny. Nie przyzna się jedynie do wskrzeszenia zmarłych – nekromancja jest raczej brudnym interesem, a kary za nią są surowe, by nie powiedzieć bolesne.

Martin zacznie swoje zeznania od wypierania się wszystkiego i domagania się sprowadzenia adwokata z Nuln. Gdy jednak dowie się, że Seleną żyje i wszyscy są gotowi świadczyć przeciwko niemu, zmieni taktykę i spróbuje przeciągnąć na swoją stronę jak najwięcej ludzi. Oczywiście

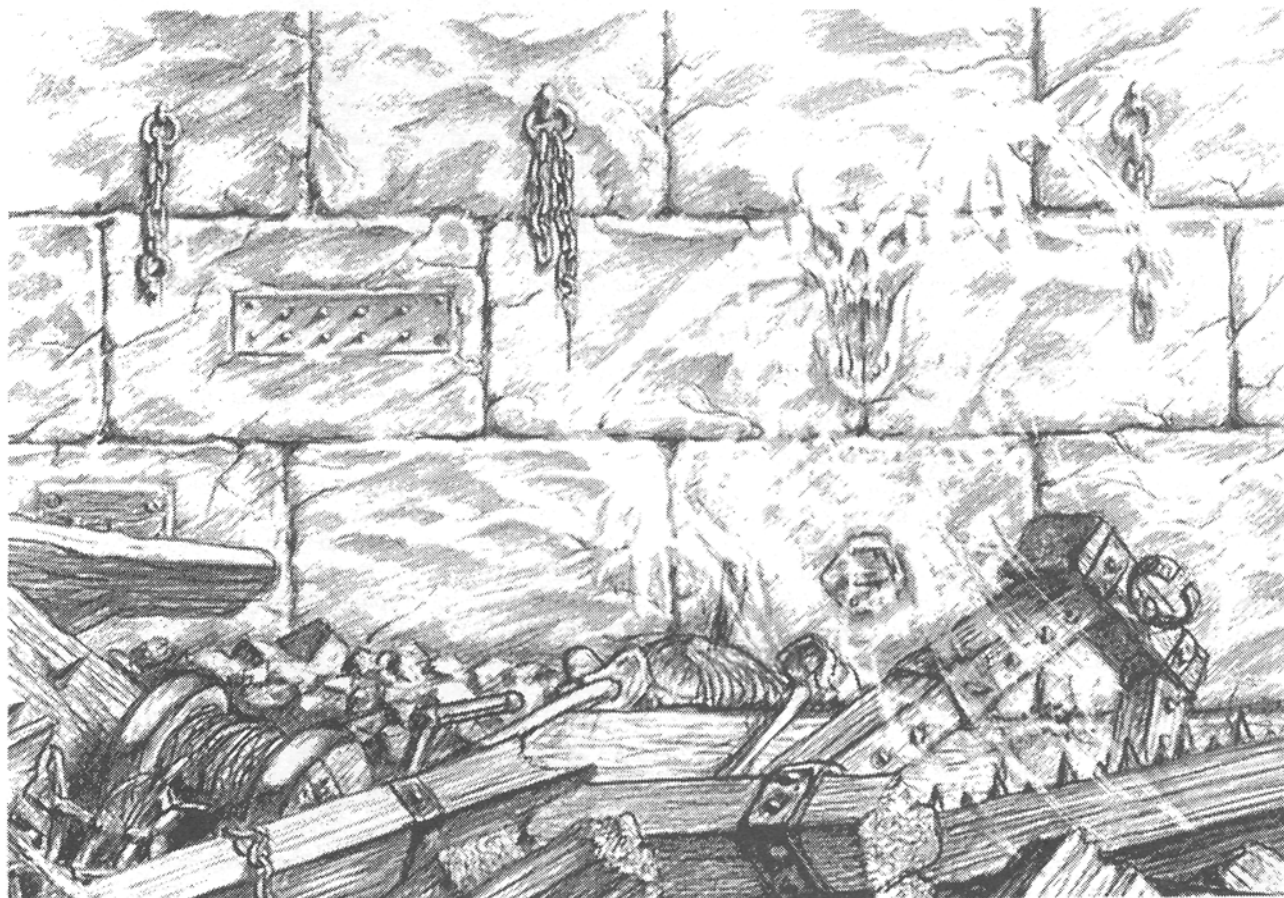
wsypie Gieriga i Stapmiego – jeśli nie będzie mógł uczestniczyć w podziale łupów, to na pewno nie pozwoli, aby Gierig położył na nich łapę.

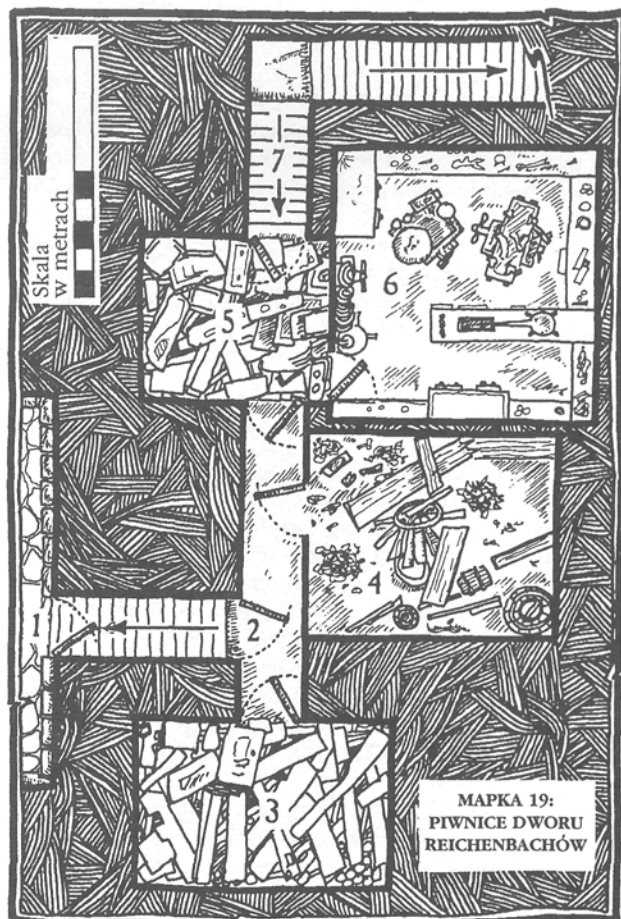
Wszyscy spiskowcy zostają uwięzieni w Kreutzhofen i dorfrichter zaczyna przygotowywać akta sprawy dla sądu Pfeifraucherów. Pozostaje jednak nadal kilka nie rozwiązanych zagadek, jak sprawa śmierci Britt Stoltenberg, do której nikt się nie przyznaje, czy miejsce pobytu doktora Entesanga. Są dwie rzeczy mogące ułatwić rozwiązanie tych tajemnic – mapa z domu doktora i dziwne ślady, mające, jak się zdaje, związek ze śmiercią Britt.

Ślad Reichenbachów

Jeśli bohaterowie zdecydują się pójść od razu do dworu zaznaczonego na mapie Entesanga, pozwól im na to. Przejdź od razu do następnej części scenariusza i wróć do tego rozdziału, jeżeli zawrócą i pójdą obejrzeć miejsce śmierci Britt.

Dorfrichter zna to miejsce z opisu podanego przez kupca, który znalazł ciało. Gdy bohaterowie dokładnie je obejrzą, znajdą ślady wiodące do miejsca, gdzie natknęła się ona na potwora Entesanga. Jest to mała polanka w Lesie Duchów, na której ślady dziewczyny miesza się z innymi – głębokimi, kwadratowymi odciskami, odbitymi w gruncie tak mocno, że musiały być pozostawione przez istotę o wadze ogra (przynajmniej).





Wyraźny trop prowadzi w stronę dworu Reichenbachów. Obok śladów widać drugie, mniejsze, wyglądające tak, jakby zostawił je dorosły mężczyzna (człowiek). Osoba posiadająca umiejętność *tropienie* może stwierdzić ponadto po teście **Int** udanym o 20% lub więcej, że osoba ta wyraźnie utykała.

Na polanie nie ma śladów walki i tylko trop dziewczyny łączy ją z miejscem znalezienia ciała. Ale zdarzyło się tu coś dziwnego, a rozwiązanie tej zagadki znajduje się w dawnej siedzibie Reichenbachów.

A poza tym bohaterów zapewne już od dawna korci, żeby tam pobuszować.

DWÓR REICHENBACHÓW

Powinieneś bardzo precyzyjnie umiejscowić w czasie wydarzenia zawarte w tej części przygody. Gdy bohaterowie docierają do dworu, powinien zapadać już zmrok. Da ci to szansę stworzenia odpowiedniej atmosfery. Zaczyna świstać wiatr, niebo zasnuwa się ciemnoszarymi chmurami, wokół bohaterów wirują zeschłe liście... Pierwsze ciężkie krople deszczu uderzają w poszycie lasu. W pobliżu słychać ogłuszający huk grzmotu, piorun rozrywa drzewo na dwoje ledwie trzydzieści metrów od drużyny.

Dwór został prawie całkowicie zburzony 200 lat temu, a jego nędzne ruiny porośnięte są płataniną roślinności. Stoi tu jeszcze trochę murów, wysokich na ok. 1,5 metra, ale poza nimi do dzisiejszych czasów dotrwało niewiele więcej. Do jednego z wyższych fragmentów muru przymocowany jest metalowy pręt, grubości mniej więcej drzewca piki, sterzący na jakieś sześć metrów w górę. Jest to piorunochron, którego Entesang używa w swych eksperymentach. Jeśli zechcesz, możesz podsunąć graczom małą, subtelną wskazówkę co do przeznaczenia pręta. Niech uderzy weń piorun, gdy bohaterowie będą w odległości zaledwie metra lub dwóch. Jeżeli zdarzy się to, gdy prętu dotyka ktoś z drużyny, osoba ta dozna K10 obrażeń z S 4 (jak przy trafieniu *Świetlistym piorunem*). Ponad odgłosy burzy wybija się dźwięk łomoczących na wietrze ciężkich drzwi (jeśli chcesz, może to być *równie* głośnie jak burza). Idąc w kierunku hałasu, bohaterowie odkryją schody, prowadzące gdzieś w dół. Wiodą do nich drzwi w starym murze, zarośnięte, jak wszystko wokół, lecz najwyraźniej niedawno otwierane.

1. Łomoczące drzwi

Obracają się one tam i z powrotem na wietrze, skrzypiąc zawiasami. Znajdujące się za nimi schody prowadzą do podziemi. Stopnie są nie oświetlone, ale pomieszczenia w samych podziemiach (już za następnymi drzwiami) rozświetlają nierównomiernie rozwieszane lampki oliwne. Drzwi między tymi pomieszczeniami są jednak zamknięte.

2. Magicznie zamknięte drzwi

Te drzwi mają **Wt** 3, **JZ** 25 i 8 punktów uszkodzeń, a Entesang rzucił na nie czar *Magiczne zamknięcie*. Jeżeli wśród bohaterów nie ma czarodzieja, ani nikt nie posiada magicznego przedmiotu mogącego *rozproszyc magię*, drużynie nie pozostanie nic innego, jak tylko wyłamanie drzwi. Spowodowany tym hałas usłyszy Igor – będzie miał wówczas wystarczająco dużo czasu, by przygotować pułapkę.

3. Loch

Drzwi są zamknięte i zardzewiałe (**Wt** 4, 20 punktów uszkodzeń), najwyraźniej od lat nikt ich nie otwierał. Pomieszczenie to było używane przez sadystycznego Hansa Dietricha Reichenbacha do jego „rozrywek” i tu właśnie zginął on dwa wieki temu. Sala jest całkowicie zawałona kamieniami i różnymi gratami. Na podłodze wciąż jeszcze leży szkielet okrutnego hrabiego, przebity kółkiem.

Pomieszczenie to nawiedza duch Hansa Dietricha. Zaatakuje on każdego, kto przestąpi próg sali, i ruszy w pościg, jeżeli bohaterowie zaczną uciekać, jednakże przebywając w innych pomieszczeniach staje się *podatny na niestabilność*. Duch Dietricha wyczuwa, że Entesang jest równie zły, jak on sam i dlatego nie atakuje doktora – czeka na wyniki jego pracy... Bohaterowie natomiast nie przedstawiają dla niego żadnej wartości, po prostu chce ich zabić.

4. Piwnica

Ta duża sala wypełniona jest masą połamanego drewna i potłuczonego szkła. Z pogromu ocalało kilka butelek bardzo starego wina, ale ich zawartość skwaśniała i do niczego się już nie nadaje. Nie ma tu nic interesującego.

5. Izba-pułapka

Jeżeli Igor usłyszy nadchodzących bohaterów, przygotuje tu pułapkę. Jeśli nie chcesz rozszerzać podziemi, nie musisz umieszczać w nich północnych drzwi (7). Za nimi może znajdować się, powiedzmy, uwięziony wampir, w każdej chwili gotowy do wyjścia i zaatakowania zaskoczonych bohaterów...

Pułapka należy do tych najprostszych. Drzwi są zamknięte (**Wt** 4, **JZ** 25, 15 punktów uszkodzeń), a za nimi Igor zrzucił na kupę meble i inne graty. Po otwarciu lub wyważeniu drzwi sterta zwali się na wchodzących, zadając z **S** 2 K3 ciosy każdemu bohaterowi znajdującemu się w promieniu trzech metrów od tego miejsca. Igor wycofał się w międzyczasie do laboratorium (6), gdzie, wraz z doktorem Entesangiem, przygotowuje się na przyjęcie bohaterów.

Jeśli Igor nie usłyszał nadchodzącej drużyny, to drzwi są po prostu zamknięte, a on siedzi sobie tu spokojnie, paląc fajkę i delektując się młodym winem.

6. Sekretne laboratorium

Jeśli drużyna hałasowała na tyle głośno, by Igor ją usłyszał, drzwi do tego pomieszczenia są zamknięte (**Wt** 5, **JZ** 35, 12 punktów uszkodzeń) i zabezpieczone *Magicznym zamknięciem*. Jeśli Igor nic nie słyszał, są zamknięte w zwykły sposób.

Jeżeli Entesang miał czas na przygotowanie się do obrony, rzucił na siebie *Aurę oporu* (+2 punkty pancerza we wszystkich lokacjach). Nie miał smoczej krwi, nie mógł więc w obecnych warunkach użyć *Strefy wytrwałości*. Igor natomiast manipuluje przy jakimś dziwnym urządzeniu. Gdy bohaterowie dostaną się do wewnątrz, opisz im następującą scenę:

W tej dużej i ponurej sali roztacza się przed waszymi oczami przedziwny widok. W kryształowych kulach i wzdłuż miedzianych prętów trzaskają i iskrzą błyskawice, a wokoło stoją urządzenia, których nigdy przedtem nie widzieliście. Przy tej niesamowitej maszynierii gmera odziany w skóry garbus. Człowiek stojący za nim musi być jego pryncypałem – doktorem Entesangiem we własnej osobie. Mamrocze on zaklęcie, wyciągając ręce w waszą stronę. Ale dostrzegacie coś gorszego, dużo gorszego... Z wielkiej, drewnianej płyty podnosi się ogromny humanoid. Ta parodia człowieka, odziana tylko w brudne łachmany, rusza, powłócząc nogami, w waszym kierunku!

Decydująca walka

Walka z Entesangiem, Igorem i potworem w sekretnym laboratorium jest punktem kulminacyjnym tej przygody,

poprowadź ją więc jak najlepiej. Oto kilka uwag, które mogą ci w tym pomóc:

Igor i potwór będą walczyć do końca, ale działania doktora zależą od bohaterów. Jeżeli jest ich sześciu lub więcej, Entesang posłuży się *Świetlistym piorunem*. Jeśli jednak przeciwników jest pięciu lub mniej, czarodziej rzuci zaklęcie *Wywołanie paniki*, będzie też chciał pomieszać atakującym szyki, rzucając na niektórych z nich *Kradzież rozumu*. Przez całą walkę będzie się starał udaremnić wszystkie ataki zaplanowane przez bohaterów. W końcu Entesang bardziej jest zainteresowany ucieczką niż zniszczeniem drużyny, nie po raz pierwszy bowiem jego badania przerywane są w taki właśnie sposób. Będzie zadowolony, jeśli uda mu się zbiec i rozpocząć eksperymenty od nowa, w innym, nie znanym nikomu miejscu.

Zwracaj szczególną uwagę na magiczną ochronę i premie Entesanga w walce wręcz. Ma on 2 PP na każdej lokacji ciała, wynikające z jego *Aury oporu* i następne 3 PP z kija. Jego *amulet z trzykrotnie błogosławionej miedzi* powoduje, że odnosi o jeden punkt obrażeń mniej, jeśli zostanie zraniony dowolną niemagiczną bronią. Kij chroni go przed wszelkimi obrażeniami wynikającymi z dowolnego ataku ogniem. Wreszcie jego kij powoduje dodatkowe K3 obrażenia u celnie trafionej ofiary, w związku z magicznym atakiem mrozu. Bohaterom nie uda się sięgnąć Entesanga bronią, jeżeli ten będzie unikał walki wręcz.

Doktor będzie walczył do chwili, gdy jego *Żyw* spadnie do zera. Wówczas spróbuje użyć *Iluzji mroku* z zatkniętego za pasem pergaminu, sądząc, że pod jej osłoną zdoła się wyknąć w bezpieczne miejsce. W razie pościgu postara się go powstrzymać jednym lub dwoma *Świetlistymi piorunami*. Po pierwszym tego rodzaju czarze bohaterowie będą ostrożnie sprawdzać każdy zakręt i skrzyżowanie korytarzy, co da doktorowi pewną przewagę. Jeśli Entesang zginie, Igor wpadnie w *szal*, walcząc zapamiętale, dopóki sam nie zostanie pokonany lub obezwładniony.

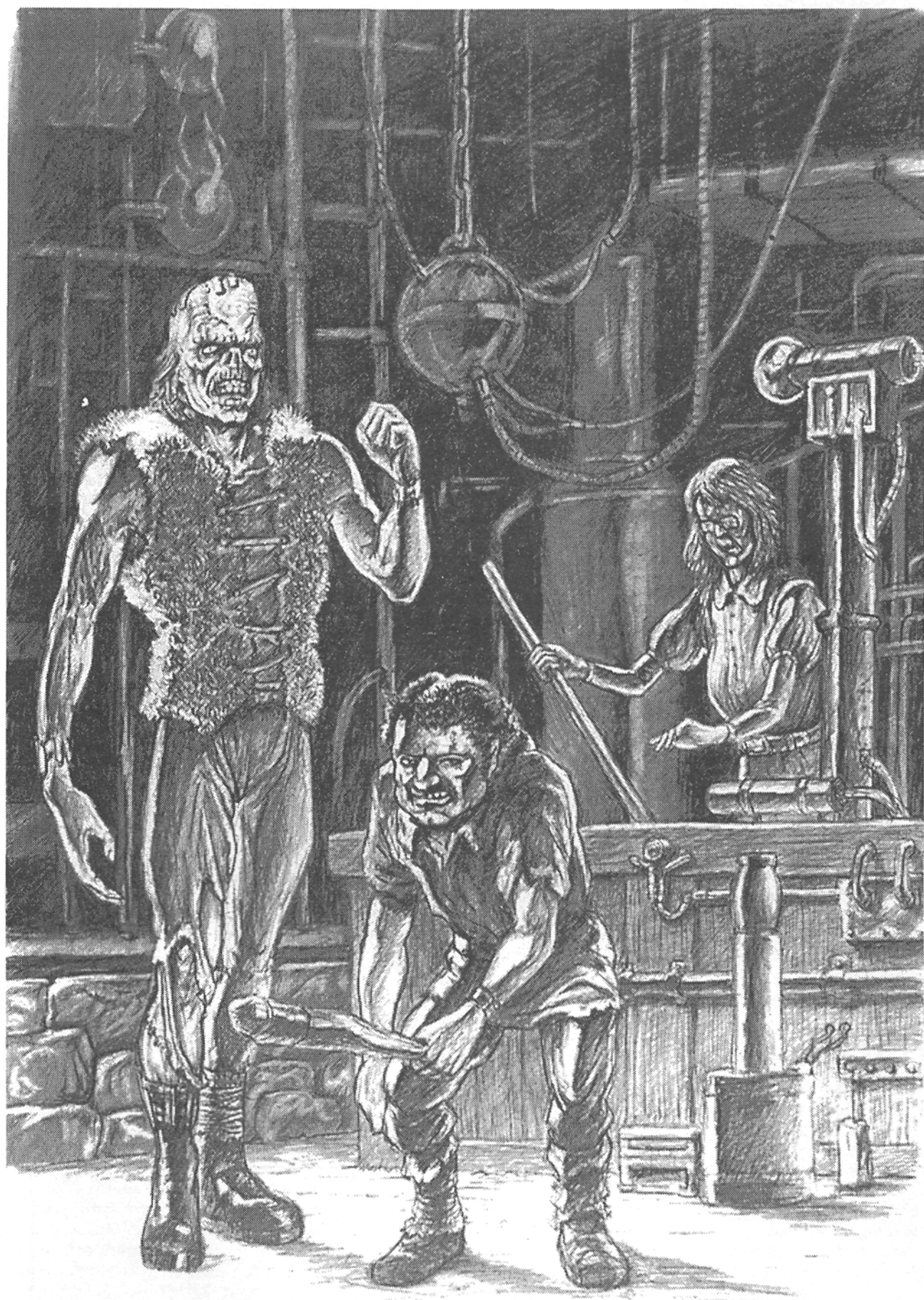
Potwór doktora po śmierci lub ucieczce Entesanga stanie się podatny na *głupotę*.

Zabawa z elektrycznością

Jak już zauważyliśmy, w laboratorium znajduje się dość dużo urządzeń pod wysokim napięciem, nie jest to więc wymarzone miejsce dla wywijających mieczami i odzianych w stal bohaterów. Plan laboratorium zawiera rozmieszczenie poszczególnych sprzętów. Jeśli któryś z bohaterów zostanie pchnięty na jeden z aparatów, musi przeprowadzić udany test I (-10, jeżeli był już w tej walce w analogicznej sytuacji) lub automatycznie otrzyma trafienie z **S** 4; osoby mające na sobie metalowe przedmioty odniosą dodatkowo K8 punktów obrażeń. Zniweluje je specjalna magiczna ochrona.

Zwróciłeś już zapewne uwagę, że Entesang przejawia szczególne zamięłowanie do rzucania *Świetlistego pioruna* – w laboratorium może to mieć ciekawe efekty! Każdy taki *piorun* ma 20% szans na trafienie (nieszkodliwie, acz z wielkim hukiem) w stojące obok wyposażenie, zamiast w swój pierwotny cel. Dotyczy to także piorunów tworzonych przez magiczne przedmioty.

Istnieje pewne utrudnienie, które, jeżeli chcesz, możesz uwzględnić w trakcie walki. Po K3 rundach długi miedziany



drut odrywa się przypadkiem od jednego z urządzeń. Zwi-
sa teraz nad ziemią, iskrząc obficie, i istnieje szansa, że
w ferworze walki ktoś się z nim zetknie. W każdej rundzie
przytrafia się to losowo wybranej postaci (oczywiście musi
się ona znajdować w tym pomieszczeniu), z **WW** równą 50
i ze skutkiem w postaci K3 ciosów o S 3 oraz K8 dodatko-
wych obrażeń dla osób odzianych w metal.

Poważny problem

Jeżeli bohaterom nie wiedzie się w walce, masz kilka możli-
wości przywrócenia równowagi. Po pierwsze, Entesang nie
bierze raczej pod uwagę zgładzenia kogoś z bohaterów –
za bardzo zależy mu na wydostaniu się z opresji i kontynu-
owaniu prac gdzieś indziej. Przede wszystkim jednak nic
nie przeszkodzi mu w rozbiciu szyków drużyny, przedarcie
się do wyjścia i ucieczce. Jeśli na dodatek uda mu się wy-
ciągnąć z opresji Igora i potwora, będzie szczęśliwy.

Bohaterowie nie muszą koniecznie schwytać Entesanga.
Możesz nawet pozwolić mu na udaną ucieczkę. Doktor za-
cznie gdzieś wszystko od nowa i stanie na drodze bohate-
rów w zupełnie innym miejscu i okolicznościach. Jeśli wbi-
jesz sobie do głowy, że Entesang chce tylko uciec, nikomu
nie powinna stać się krzywda (zbyt duża, ma się rozumieć).

Jeśli konieczna dla przeżycia drużyny okaże się odsiecz,
możesz skorzystać z hordy rozwścieczonych mieszkańców
miasteczka, podążającej za bohaterami. Przydatni mogą się
tu okazać Dagmar Tausk i Gotthard Heyer (jeśli nie towa-
rzyszą drużynie od początku), oraz Asterellion Leafdew,
który zjawić się może w krytycznej chwili, skierowawszy
się do ruin z jakichś własnych powodów. Możesz też sk-
rzystać z tłumu prowadzącego psy, mającego pochodnie
i narzędzia rolnicze, nadciągającego pod wodzą dorfrichtera
i/lub kapitana straży.

Pamiętaj, że wyciąganie bohaterów z kłopotów nie powin-
no być czymś oczywistym. Jeśli nagle okaże się, że Ente-
sang i jego słudzy właśnie przystępują do siekania i ćwie-
towania bohaterów, wyszczerz się, poskrob po głowie,
rzuc kostką, zajrzyj do książki, zaklnij i oświadczyć: „Kurza
dupa, myślałem, że wyjdzie inaczej!”. A potem sprowadź
niespodziewaną pomoc. Albo pozwól bohaterom cierpieć.
W końcu poszukiwanie przygód to dość ryzykowne zaję-
cie, a nie zawsze można liczyć na przyjaznego MG, który
uratuje tylek giniącym bohaterom.

Rzeczy godne zainteresowania

Po skończonej walce bohaterowie prawdopodobnie będą
chcieli rozejrzeć się trochę w laboratorium (a raczej w tym,
co z niego zostało). Większość sprzętu powinna być tak
porozbijana, by nie można było go odtworzyć i wznowić
eksperymentów Entesanga, ale można tu znaleźć kilka cie-
kawych rzeczy. Jest tu, przede wszystkim, wielka masa roz-
bitego szkła, jednakże część naczyń pozostała nietknięta.
Mogą się w nich znajdować np. *eliksiry uzdrowienia*,
których doktor potrzebował do wzmocnienia efektu zabie-
gów chirurgicznych i elektrycznych, użytych do stworzenia
potwora. W zaistniałych okolicznościach drużynie może się

przydać odrobina tego rodzaju znalezisk. Będą się tam
znajdować także przeróżne sprzęty i materiały alchemiczne,
warte razem 4K10x10 ZK, jeśli uda się znaleźć alchemika,
który zechce kupić wszystko hurtem.

PO WSZYSTKIM

Walka jest już za nami, spiskowcy zostali schwytani, a dok-
tor Entesang uciekł, lub także dał się złapać. Mamy dla cie-
bie kilka propozycji zakończenia całej przygody.

Spiskowcy

Jak już wspomnieliśmy, spiskowcy zostają złapani. Trochę
czasu zajmie im wzajemne obwinianie się, a z przedstawi-
onych zeznań i oskarżeń bohaterowie mogą dowiedzieć się,
jak wyglądała cała sprawa. Martin szybko dochodzi do
wniosku, że nie wywinie się od odpowiedzialności, wyzna-
je więc wszystko, obciążając przy okazji Gieriga i Stapmie-
go – jeśli ma utonąć, to z pewnością nie sam.

Jeżeli Martina i Frederika nie schwytano (lub nie udało się
wziąć ich żywcem), możesz poczekać kilka dni, aż wyzdro-
wieje Selenia. Ona opowie całą historię, nie pomijając
udziału Gieriga i Stapmiego.

Tak czy inaczej, spisek zostaje ujawniony, wraz ze wszystki-
mi jego diabelskimi szczegółami. Po uzyskaniu zaprzysiężo-
nych zeznań od wszystkich osób zamieszanych w tę spra-
wę, w tym od bohaterów, dorfrichter przygotowuje nakaz
aresztowania Josefa Gieriga i Stapmiego Thunderguta. Gie-
rig jest znanym obywatelem miejscowej społeczności, a po-
za tym aresztowanie tej dwójki może być przedsięwzięciem
niebezpiecznym, dorfrichter prosi więc bohaterów o wystą-
pienie w roli strażników i dokonanie aresztowania. Zależnie
od tego, czy chcesz zakończyć przygodę zadymą, czy długi-
mi korowodami i dyskusjami pomiędzy drużyną a BNami
(z rozszerzeniem na następne sesje), możesz zdecydować
się na jeden z dwóch poniższych wariantów.

Opór

Najprostszy sposób jest następujący: bohaterowie docierają
pod dom Gieriga i orientują się, że został on zamieniony
w twierdzę, a Gierig i Stapmi szykują się do obrony. Podej-
mą oni ciężką walkę, ale gdy już uda się ich aresztować,
będzie to prawie koniec przygody. Biorąc pod uwagę za-
przysiężone zeznania współspiskowców i opór przy zatrzy-
maniu należy się spodziewać, że obaj posiedzą dość długo.
Możesz jeszcze wysłać bohaterów do Wusterburga, jako
eskortę transportowanych tam więźniów, a reszta wydarzeń
będzie już zwykłą formalnością.

Zwykle nieporozumienie

Druga możliwość jest bardziej skomplikowana. Stapmiego nie
można nigdzie znaleźć – pojechał do Nuln, by wynająć naj-
przebieglejszych prawników, jakich można tam znaleźć. Gie-
rig pozwala się aresztować i nie stawia żadnego oporu, thu-
macząc z uśmiechem, że to na pewno pomyłka i że niedługo
wszystko z pewnością się wyjaśni. Może nawet twierdzić, że

Martin rzeczywiście przyszedł doń z propozycją takiego planu, ale on, Gierig, ją odrzucił. Przez ostatnie dni zajmował się porządkowaniem ksiąg rachunkowych i nie miał zielonego pojęcia, co się dzieje na zewnątrz, w przeciwnym bowiem razie na pewno przyszedłby z tą sprawą do dorfrichtera. Niedługo potem wraca Stapmi w towarzystwie stada prawników, którzy zatrzymują się „Pod Żeglarzem” i natychmiast przystępują do przytaczania przed dorfrichterem kruczków prawnych i precedensów sprzed wieków. W końcu obaj lotrowie przekazani zostają, możliwe, że pod eskortą drużyny (jeśli na przykład chciałbyś przenieść ją na miejsce następnej przygody), do sądu w Wusterburgu, przed którym rozpoczyna się proces. Martin, Frederik i Selenia zostają skazani, ale istnieje szansa, że sąd uwolni Gieriga i Stapmiego z powodu braku dowodów na to, iż byli oni zamieszani w całą sprawę. Bohaterowie prawdopodobnie będą powołani na świadków i dostaną się w krzyżowy ogień pytań adwokatów Gieriga. Mogą w ten sposób doczekać do ogłoszenia wyroku. Jeżeli twoi gracze lubią przygody z mnóstwem negocjacji i spotkań z BNami, możesz im zafundować trzy czy cztery sesje z procesem w roli głównej, gdzie ich bohaterowie ujrzą z bliska magiel, jakim, w majestacie prawa Imperium, są tejsze sądy. Jakkolwiek się to jednak nie skończy, drużyna zyska potężnego wroga w osobie Gieriga.

Potwór

Ten wariant rozwiązuje sprawę doktora Entesanga. Jeżeli został wzięty żywcem, także będzie przesłuchany przez dorfrichtera i wysłany na proces do Wusterburga. Czy jednak na pewno? Jeśli Igor i/lub potwór są nadal na wolności, mogą pojawić się w mieście ciemną nocą i odbić doktora z więzienia – potwór wyrwie kraty razem z kawałem muru, robiąc dostatecznie dużą dziurę, by Entesang mógł się przez nią przecisnąć. Możesz posłużyć się tym zakończeniem nawet wtedy, gdy Igor i potwór zginęli w finałowej bitwie. Daj po prostu garbusowi punkt przeznaczenia i pozwól mu obudzić się w zrujnowanym laboratorium. Złoży on wówczas do kupy sprzęt i reanimuje potwora. Oczywiście możesz użyć tego rozwiązania tylko wówczas, gdy ciało Igora pozostawiono własnemu losowi. Jeżeli jego doczesnym szczątkom oddano ostatnią posługę, doktor będzie musiał biernie poddać się wyrokom przeznaczenia.

Miasteczko

W trakcie strasznych wydarzeń, które ostatnio miały miejsce, wielu mieszkańców miasteczka zginęło lub wyjechało w spokojniejsze okolice. Część z nich niedługo wróci, a z upływem czasu Kreutzhofen znów zacznie żyć swoim normalnym rytmem. Będzie ono zaludnione na nowo przez spadkobierców tych, którzy zginęli, oraz przez nabywców domów emigrantów. To da ci szansę zapelnienia Kreutzhofen nowymi postaciami, tajemnicami i ponownego zamienienia go w arenę przygód, które staną się również udziałem bohaterów. Może np. zdecyduje się spędzić tu resztę swych dni zmęczony zbójckim życiem rabuś z Granicznych Księstw? Niewykluczone, że zna on miejsce, w którym ukryte są skarby jego szajki – będzie snuł opowieści o czerwonym złocie, kości słoniowej, sznurach pereł wielkich jak gołębie jaja...

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Po sesji możesz przyznać każdemu bohaterowi od 0 do 25 lub nawet 50 punktów doświadczenia, jeśli ktoś grał naprawdę dobrze. Wyliczone poniżej punkty doświadczenia mogą być przyznane każdemu, kto aktywnie brał udział w całej przygodzie. Tam, gdzie zostały określone jedynie granice wysokości premii (np. 0-20), musisz sam ocenić, jak spisali się poszczególni członkowie drużyny i – stosownie do tej oceny – odpowiednio rozdzielić punkty.

Nie dziel punktów między bohaterów – są one przeznaczone dla wszystkich, którzy brali udział w grze. Nie przyznawaj również punktów za wydarzenia, które nie miały miejsca. Jeśli na przykład bohaterowie nie przeszukali domu doktora, nie powinni dostać punktów za ten fragment przygody.

Epizody wprowadzające

Samobójstwo

15 za dowiedzenie się szczegółów od Gretchen Klatsch.

Zwierzoludzie w lasach

10-20 za wydobycie informacji od Andersa i Gerhardta.
20 za ustalenie, że zwierzoludzie nie zostawili śladów.

Rzeki krwią płynące

30 za odkrycie powodu, dla którego rzeka zmieniła kolor.

Wampir uderza!

0-20 za zbadanie „ofiary”.
20 za odkrycie, że atak był sfingowany.

Umarli powstają z grobów

50 za zniszczenie atakujących szkieletów.
20 za pomoc ofiarom ataku.

Nieudane morderstwo

50 za znalezienie odtrutki dla Seleny.
30 za przeszukanie domu Entesanga.

Początek polowania

20 za schwytanie Martina.
20 za schwytanie Frederika.
10 za zabicie Martina.
10 za zabicie Frederika.
50 za dowiedzenie się prawdy o całej historii.

Dwór Reichenbachów

100 za zniszczenie ducha Hansa Dietricha.
50 za schwytanie lub zabicie Igora.
100 za schwytanie Entesanga.
75 za zabicie Entesanga.
100 za zniszczenie potwora.

CHARAKTERYSTYKI

W tej części książki opisano charakterystyki ważnych BNów i innych istot, wzmiankowanych w tekście książki. Do wszystkich charakterystyk odnoszą się następujące uwagi:

- ☐ Wszyscy BNowie są mają charakter *neutralny*, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.
- ☐ Charakterystyki uwzględniają działanie takich umiejętności jak np. *bardzo silny*. Po szczegóły dotyczące umiejętności i czarów sięgnij do podręcznika **WFRP**. Zauważ także, że niektóre czary i przedmioty magiczne pochodzą z podręcznika **Potępieniec**.
- ☐ *Przedmioty* wyliczone przy każdym BNie są dla niego typowe lub są to rzeczy, które może otrzymać w razie potrzeby (na przykład pancerz, którego zwykle nie nosi). W domach BNów mogą się też znajdować dodatkowe przedmioty – wyliczono je w *Almanachu*.

Niektórych BNów opisano po prostu jako *robotnika*, *mieszkańca* lub *dziecko*. Oznacza to, że nie mają oni indywidualnej charakterystyki (choć, jeśli chcesz, możesz ją stworzyć), lecz standardową. Sylwetki standardowe są następujące:

Robotnik

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	29	4	4	6	25	1	34	25	25	29	29	29

Umiejętności: *mocna głowa* (75% szans); *stolarstwo* (50%); *powożenie* (50%); *inżynieria* (25%); *śpiew* (75%).

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP, korpus), maczuga (broń ręczna), nóż (I +10, P -20), oszczędności – 2K6 ZK i 2K10 szylingów, schowanych w domu.

Mieszkaniec Kreutzhofen

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	29	29	4	3	6	29	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: według uznania MG; np. gospodyni może posiadać *gotowanie* itd.

Przedmioty: według uznania MG, ale zawsze dołącz przynajmniej sztylet (I +20, P -20, obrażenia -2) i jakąś broń ręczną: wszystko jedno czy noszoną przy sobie, czy pozostawioną w domu.

Dziecko

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	21	21	3	3	5	25	1	25	18	21	25	25	18

Umiejętności/Przedmioty: bez znaczenia, chyba że zaznaczono inaczej.

MIESZKAŃCY KREUTZHOFEN

Doktor

Doktor Jakob Entesang, medyk (były czarodziej, były bakałarz, były aptekarz)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	37	27	3	3	9	61*	1	61	45	59	51	53	38

Charakter: zły.

Umiejętności: *chemia*; *czytanie/pisanie*; *język tajemny* – magiczny; *leczenie chorób*; *leczenie ran*; *medytacja*; *odporność na trucizny*; *znajomość runów*; *rozpoznawanie roślin*; *rzucanie czarów* – patrz niżej; *sekretnie języki* – klasyczny, gildii; *szacowanie*; *szybki refleks*; *warzenie trucizn*; *wiedza o magicznych pergaminach*; *wykrywanie istot magicznych*; *wykrywanie magii*; *wytwarzanie eliksirów*; *zielarstwo*.

Czary: 23 PM

Magia prosta: *Przekleństwo*, *Magiczny alarm*, *Magiczne zamknięcie*, *Otwarcie*, *Strefa ciszy*.

Magia wojenna 1 poziomu: *Wykrycie magii*, *Kradzież rozumu*, *Leczenie lekkich zranień*, *Ognista kula*, *Wywołanie niechęci*.

Magia wojenna 2 poziomu: *Aura ochrony*, *Mistyczna mgła*, *Strefa wytrwałości*, *Uderzenie*, *Wywołanie paniki*.

Przedmioty: magiczny kij (1 punkt pancerza *ochrony* we wszystkich miejscach, *atak mrozu* – +1K3 punktów obrażeń, chyba że ofiara jest odporna na ataki zimna, *odporność na ogień* – żadnych obrażeń od zwykłego lub magicznego ognia), *amulet z trzykrotnie błogosławionej miedzi*, czarna torba lekarska z przyrządami, buteleczka z 4 pijawkami, kościana tuba z magicznymi pergaminami (*Iluzja mroku*, *Leczenie lekkich zranień*, *Kradzież mocy magicznej*), torba ze składnikami do czarów, sakiewka z 7 ZK, 4/-.

Opis postaci: 53 lata, 183 cm wzrostu, chudy, szpakowaty (włosy długie, zmierzwiłone, łysina na czubku głowy), bladoszare oczy, nosi binokle. Chodzi lekko przygarbiony, ma długie, kościste palce. Zwykle ubiera się w porządną, choć stary kubrak, a gdy przyjmuje pacjentów lub wykonuje eksperymenty, ma ponadto na sobie biały płaszcz i fartuch.

Igor, asystent Entesanga (uczeń medyka, były ochroniarz)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	50	33	6*	5*	9	46	2	15#	22	20#	38	38	25#

Uwagi (#): te cechy są obniżone z powodu deformacji Igora; jeżeli Igor jest niewidoczny, wszelkie testy **Ogd** należy zmodyfikować o +10.



Umiejętności: *bardzo silny**; *bardzo wytrzymały**; *bijatyka*; *leczenie ran*; *ogłuszenie*; *rozbicie*; *silny cios*; *specjalna broń* – broń uliczna; *warzenie trucizn*.

Przedmioty: maczuga (broń ręczna), sztylet (I +10, P -20, obrażenia -2), skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona).

Opis postaci: 33 lata, 159 cm wzrostu, garb, mocna budowa ciała, grube, czarne, matowe włosy, brązowe oczy. Odziany jest w brudne, brązowe lachy.

Gospoda „Pod Czarnym Orłem”

Johann Silber, właściciel gospody (służący, były kapitan okrętu)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	57	41	4	5	11	47	2	51	54	41	55	50	60

Umiejętności: *bijatyka*; *czuły słuch*; *gawędziarstwo*; *mocna głowa*; *monetoznaustwo*; *oburęczność*; *plywanie*; *silny cios*; *szkutnictwo*; *specjalna broń* – rapier; *tresura* – papuga; *uniki*; *wiosłowanie*; *wspinaczka*; *znajomość języka obcego* – norński; *żeglowanie*.

Przedmioty: skórzany kaftan (0/1 PP, korpus/ramiona), magiczny kord (WW + 5, +10 przeciwko istotom wodnym), amulet z trzykrotnie błogosławionej miedzi w kształcie konika morskiego, zawieszony na miedzianym łańcuszku.

Opis postaci: 42 lata, 189 cm wzrostu, w miarę silna budowa ciała, grube, kręcone, czarne włosy, zarost, brązowe oczy. Silber zawsze ubiera się w prostą koszulę i bryczesy.

Ma tatuaże: na lewym ramieniu syrenę, a na prawym pluącego wodą smoka morskiego, ale zwykle stara się je ukryć przed wzrokiem postronnych – jego koszule mają przeważnie długie rękawy i zrobione są z grubej bawełny.

Annalise Hoffer, barmanka (służąca)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	28	35	3	3	6	33	1	37	26	28	33	36	47

Umiejętności: *gotowanie*; *mocna głowa*; *taniec*; *uniki*; *urok osobisty*.

Przedmioty: sztylet (I +10, P -20, obrażenia -2), srebrny naszyjnik z wisiorkami z chryzoberylu i lapis lazuli (10 ZK).

Opis postaci: 27 lat, 175 cm wzrostu, średnia budowa ciała, długie, jasne włosy, niebieskie oczy. Chód i figura Annalise są często przedmiotem uwielbienia; ubiera się ona w proste rzeczy, aby uniknąć niepożądanych adoracji.

Anders Weber, robotnik

26 lat, 175 cm wzrostu, średnia budowa ciała, krótkie, rude włosy, brązowozielone oczy, ciemna skóra (opalona), zepsute zęby. Przez większość czasu chodzi w skórzanym ubraniu roboczym.

Gerhardt Stutzer, robotnik

30 lat, 170 cm wzrostu, silna budowa ciała, jasnobrązowe włosy, ciemnobrązowe oczy, krótki zarost, zasłaniający częściowoającą wargę (powodującą wadę wymowy). Przez większość czasu chodzi w skórzanym ubraniu roboczym.

Tawerna „Pod Żeglarzem”

Ralf Gross, szynkarz

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	29	35	4	4	6	33	1	35	33	29	27	34	37

Umiejętności: blaznowanie, mocna głowa; piwownarstwo; targowanie się, urok osobisty.

Przedmioty: skórzany kaftan (0/1 PP, korpus/ramiona), broń ręczna (miecz), sztylet (I +10, P -20, obrażenia -2).

Opis postaci: 39 lat, 175 cm wzrostu, średnia budowa ciała, niewielki brzuszec od piwa, rudobrzazowe włosy, łysina na czubku głowy, piwnozielone oczy. Lekko zezuje lewym okiem (by to zauważyć, konieczny jest test I wykonywany z ujemnym modyfikatorem -5). Ubiiera się w praktyczne, proste rzeczy.

Thomas Schutz, strażnik

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	42	41	5	3	8	43	2	35	25	31	33	25	35

Umiejętności: ogłuszenie, rozbrojenie, silny cios, uniki; widzenie w ciemnościach.

Przedmioty: koszulka kołcza (1 PP, korpus/ramiona), maczuga, latarnia i żerdź, kółko z kluczami (do magazynów), dwa psy bojowe (Fritzy, Schnauzer) na długich smyczach.

Fritzy i Schnauzer, psy bojowe

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	41	0	3	3	7	30	1	-	43	14	43	43	-

Zasady specjalne: atak *ugryzieniem*; jeżeli Thomas żyje i znajduje się w odległości 12 metrów od psów, wszystkie testy I, Int i Op wykonuj korzystając z jego charakterystyki.

Ewa Gross, właścicielka (mieszkanka)

34 lata, 159 cm wzrostu, średnia budowa ciała, jasnobrązowe włosy, spięte z tyłu głowy, piwnozielone oczy, brzo-skwinioowa cera. Zwykle ubrana jest w proste, kremowe lub płowóżłte bluzki itp.

Edgar Gross (dziecko)

10 lat, 136 cm wzrostu, średnia budowa ciała, rudobrzazowe włosy, piwne oczy, okrągła twarz. Jest to pierwszy rok, kiedy Edgar nosi długie spodnie, z czego jest bardzo dumny.

Konrad Gross (dziecko)

7 lat, 120 cm wzrostu, szczupła budowa ciała, jasnobrązowe włosy, brązowe oczy, piegi na twarzy i przedramionach. Konrad ma żółty nalot na zębach, co nadaje mu nieco szorstki wygląd.

Frau (Grossmutter) Gretel Gross, mieszkanka

71 lat, 155 cm wzrostu, szczupła budowa ciała, siwe włosy, mętne, szare oczy, nosi okulary z bardzo grubymi szklami. Ubiiera się na czarno, z białymi koronkowymi krezami, szalami itp. Zawsze ma przy sobie ciężką, czarną laskę.

Browar Saufera

Andreas Saufer, piwowar

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	31	23	4	3	6	26	1	25	28	26	37	36	39

Umiejętności: oburęczność; piwownarstwo; powożenie; rozpoznawanie roślin; uniki; zielarstwo.

Przedmioty: skórzany kaftan (0/1 PP, korpus), maczuga (broń ręczna), nóż (I +10, P -20, obrażenia -2), ciężki złoty sygnet na palcu wskazującym (8 ZK).

Opis postaci: 41 lat, 175 cm wzrostu, w miarę silna budowa ciała, krótkie blond włosy, lekka łysina z przodu głowy, szaroniebieskie oczy. Andreas wygląda na starszego, niż jest w rzeczywistości, a to ze względu na spaloną wiatrem skórę i duży brzuch, który jest atrybutem jego zawodu. Brakuje mu również dwóch przednich górnych zębów. Andreas prawie zawsze ubiera się w znoszony stój roboczy – skóry i grube materiałowe spodnie.

Emmerich Saufer, dziecko (złodziej)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	22	22	3	3	5	31	1	37	22	25	18	21	25

Umiejętności: doliniarstwo; gadanina; zwinne palce.

Przedmioty: sztylet (I +10, P -20, obrażenia -2), 2K4 szylingi zawinięte w chusteczkę wsuniętą za kaftan, proca.

Opis postaci: 11 lat, 145 cm wzrostu, szczupła budowa ciała, rzadkie, brązowe włosy, piwnozielone oczy. Nos Emmericha sprawia wrażenie, jakby był rozlany po całej twarzy. Emmerich jest dosłownie obsypyany piegami. Często pociąga nosem.

Berta Saufer, mieszkanka

40 lat, 165 cm wzrostu, okrągła twarz, siwiejąca, brązowe oczy, wygląda na gderliwą i cierpką w obejściu. Zawsze ubiera się w o wiele za duże ubrania o nieokreślonym odcieniu szarości lub brązu.

Gottfried Saufer (dziecko)

9 lat, 135 cm wzrostu, średnia budowa ciała, jasnobrązowe włosy, szare oczy. Gottfried nosi krótkie spodnie, prostą kremową lub płowóżłtą koszulę i skózaną kurtkę, w której ukrywa swojego ukochanego szczura Rudolfa.

Karin Saufer (dziecko)

8 lat, 132 cm wzrostu, średnia budowa ciała (z odrobiną dziecięcego tłuszczu), kręcone rude włosy związane niebieskimi kokardkami, jasnoniebieskie oczy, piegowata skóra. Karin nosi okropne, kwieciste sukienki i często siąka nosem.

Kuźnia

Wiktor Schmidt, kowal/stajenny

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	35	27	6*	5*	8	41	1	48	36	32	33	35	44

Umiejętności: *bardzo silny**; *bardzo wytrzymały**; *bystry wzrok*; *kowalstwo*; *powożenie*; *sekretnie znaki* – rzemieślników; *sekretny język* – gildii.

Przedmioty: skórzana kurtka i fartuch (0/1 PP, korpus/ramiona/nogi), broń ręczna (miecz/maczuga), nóż (I +10, P -20, obrażenia -2), kusza ukryta w kuźni.

Uwaga: odkąd Wiktor zajmuje się oprócz kowalstwa także płatnerstwem, ma zwykle w kuźni jeden lub dwa miecze lub włócznie, może nawet miecz dwuręczny albo podobną broń. W każdej chwili może dysponować tym orężem, jednakże nie nosi go przy sobie.

Opis postaci: 34 lata, 180 cm wzrostu, silna budowa ciała, grube, krótko obcięte, czarne włosy, obfite owłosienie na całym ciele, brązowe oczy, na lewym przedramieniu czerwony ślad po oparzeniu, półokrągła blizna na prawej stronie podbródka. Wiktor ubiera się w dobrym guście – gdy jest z Carmen, wkłada nawet jedwabne koszule i świetne, bawełniane bryczesy.

Jakob Schmidt, stajenny

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	35	4	4	7	49*	2	27	28	32	39	30	34

Umiejętności: *cichy chód na wsi*; *czytanie/pisanie*; *ogłuszenie*; *opieka nad zwierzętami*; *powożenie*; *rozbrojenie*; *sekretny język* – bitewny; *silny cios*; *szybki refleks**; *tresura* – koń; *ukrywanie się na wsi*; *unik*; *wspinaczka*; *wykrywanie pułapek*; *zastawianie pułapek*.

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona), bicz, sztylet (I +10, P -20, obrażenia -2).

Opis postaci: 31 lat, 183 cm wzrostu, dość silna budowa ciała, cienkie, czarne włosy, zarost, brązowe oczy, piętno między łopatkami – trójkąt wpisany w koło (Jakob zawsze je ukrywa). Podobieństwo rodzinne do jego brata Wiktora jest widoczne na pierwszy rzut oka, Jakob jest jednakże niechlujnym kołesiem, zawsze chodzi ubrany w strój roboczy.

Carmen Schmidt

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	30	4	3	6	38	1	35	38	36	28	31	32

Umiejętności: *czytanie/pisanie*; *geniusz arytmetyczny*; *śpiew*; *szacowanie*; *taniec*; *targowanie się*; *urok osobisty*.

Przedmioty: sztylet (I +10, P -20, obrażenia -2), biżuteria i ubrania warte 2K10+20 ZK. Carmen ma złoty pierścień z przepięknym rubinem, który jako wyrób jubilerski wart jest 70 ZK, ale jest on (o czym nikt nie wie) *klejnotem energii* zawierającym 10 PM.

Opis postaci: 35 lat, 175 cm wzrostu, silna budowa ciała, zaokrąglone kształty, ciemnorude włosy (ufarbowane henną), błyszczące, ciemnobrązowe oczy, perłowobiałe zęby. Carmen jest piękna na swój specyficzny, zuchwały sposób. Wśród jej drogich ubrań znajdują się zachwycające, cimmarońskie jedwabie z Kitaju.

Sklep

Brunhilda Diesedorff, sprzedawczyni (handlarka)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	29	29	3	3	6	35	1	35	32	44	38	29	32

Umiejętności: *cichy chód w mieście*; *czytanie/pisanie*; *bis-toria*; *powożenie*; *szacowanie*; *targowanie się*; *zielarstwo*.

Przedmioty: broń ręczna (gruba, rogowo-drewniana pałka), nóż w sklepie (I +10, P -20, obrażenia -2).

Opis postaci: 40 lat, 170 cm wzrostu, średnia budowa ciała, siwiejąca, włosy zaczesane do tyłu, szaroniebieskie oczy. Brunhilda chodzi w białej bluzce, tak nakrochmalonej, że mogłaby sama stać, i w bardzo surowej, prostej, szarej spódnicy. Wygląda schludnie, ostro pachnie mydłem.

Selena Diesedorff, sprzedawczyni

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	3	6	33	1	38	24	35	24	31	37

Umiejętności: *monetoznawstwo*, *szacowanie*.

Przedmioty: złota bransoletka (12 ZK), złoty łańcuszek (7 ZK), broń ukryta pod ręką w sklepie (broń ręczna, nóż).

Opis postaci: 36 lat, 172 cm wzrostu, średnia budowa ciała, czarne włosy ze śladami siwizny na skroniach, szare oczy. Selena ubiera się w brązy i zieleń – praktycznie, ale zważając na styl i krój.

Gunter Diesedorff, subiekt

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	31	25	3	3	5	27	1	26	18	33	27	21	28

Umiejętności: *powożenie*; *unik*; *uzdolnienia językowe*.

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP, korpus), nóż (I +10, P -20, obrażenia -2), miecz w sklepie.

Opis postaci: 14 lat, 169 cm wzrostu, raczej szczupła budowa ciała, ciemnobrązowe włosy, brązowe oczy. Gunter ma z tyłu głowy, poniżej ucha, czerwone znamię.

Młyn

Kastor Kroeber, młynarz

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
2*	28	22	3	3	6	29	1	34	28	32	33	36	34

Umiejętności: *powożenie*; *stolarstwo*.

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP, korpus), maczuga (broń ręczna), nóż (I +10, P -20, obrażenia -2).

Opis postaci: 44 lata, 170 cm wzrostu, średnia budowa ciała, ciemnobrązowe włosy i oczy, lekko zniekształcone

artretyzmem ręce. Kastor, w wyniku wypadku, jakiemu uległ kilka lat temu, ma zdeformowaną lewą stopę. Z tego właśnie powodu wyraźnie nią powłóczy i utyka – stąd jego zmniejszona **Sz**. Ubrania Kastora są proste, zwykle brązowe lub szare, często bardzo znoszone.

Helena Kroeber, mieszkanka

45 lat, 159 cm wzrostu, średnia budowa ciała, brązowe włosy, zielone oczy, ubiory proste.

Piekarnia

Armand Boulanger, piekarz

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	37	32	3	3	6	36	1	33	37	36	25	37	31

Umiejętności: czytanie/pisanie, gotowanie, targowanie się, uwodzenie.

Przedmioty: skórzany kaftan i fartuch (0/1 PP korpus/nogi), broń ręczna (ciężki wałek do ciasta, traktowany jako maczuga), nóż (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2), srebrna piersiówka (4 ZK) z brandy.

Opis postaci: 30 lat, 165 cm wzrostu, szczupła budowa ciała, czarne, kręcone włosy, ciemnobrązowe oczy. Armand jest przystojnym hultajem, lubiącym kolorowe ubrania.

Dominique Boulanger, była cyrkówka (aktorka)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	29	36	3	3	5	35	1	47	35	33	28	31	46

Umiejętności: aktorstwo, śpiew, uniki, urok osobisty, uwodzenie.

Przedmioty: nóż (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2), biżuteria (40 ZK).

Opis postaci: 28 lat, 165 cm wzrostu, średnia budowa ciała, długie, falujące, czarne włosy, szmaragdowozielone oczy, jasna cera. Dominique nie przywiązuje większej wagi do stroju, ubiera się na kremowo, niebiesko, a nawet różowo.

Alain i Jean-Paul Boulanger (dzieci)

Bratniacy, 2 lata, brązowe włosy, piwne oczy, najczęściej odziani są w niebieskie ubranka.

Strażnica

Hugo Becker, dowódca straży

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	48	33	4	4*	7	40	2	29	41	25	27	31	32

Umiejętności: bardzo wytrzymały*; bijatyka; jeździectwo; rozbrojenie; sekretny język – bitewny; silny cios; specjalna broń – sieć; uniki.

Przedmioty: kaftan kolczy i hełm (1 PP korpus/nogi/głowa), miecz, dwa komplety kajdanek, liberia Pfeifraucherów.

Opis postaci: 35 lat, 180 cm wzrostu, dość silna budowa ciała, falujące, brązowe włosy, ciemnobrązowe oczy, brak małego palca u lewej ręki. Ubrany jest w granatowe sztylpy i buty do kolan, zrobione z bardzo dobrej skóry.

Boris Gross, strażnik

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	35	4	3	7	38	1	32	23	26	32	31	23

Umiejętności: bijatyka; powożenie; rozbrojenie; uniki.

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona), maczuga (broń ręczna), sztylet (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2), kajdanki.

Opis postaci: 34 lata, 175 cm wzrostu, średnia budowa ciała, mały brzuszec od piwa, nijakie, brązowe włosy i oczy. Boris jest dalekowidzem i nosi okulary, odziedziczone po bogatym krewnym, powodujące u niego, dla odmiany, krótkowzroczność.

Dwór

Sigismund Klippel, dorfrichter (prawnik)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	34	3	4	8	44	1	42	57	67	43	72	43

Umiejętności: czytanie/pisanie; etykieta; gadanina; historia; język tajemny – magiczny; krasomówstwo; prawo; sekretne znaki – prawników; sekretny język – klasyczny.

Przedmioty: magiczny kij (obrażenia -1, jego użytkownik otrzymuje dodatni modyfikator **SW** +30), klejnot czaru (topaz) osadzony w pierścieniu (czar *Aura oporu*, 1 PP wszystkie lokacje), posrebrzany sztylet z wysadzana kamieniami rękojeścią (55 ZK, **I** -10, obrażenia -2, **P** -20), inne przedmioty należne dorfrichterowi z racji jego urzędu.

Opis postaci: 46 lat, 184 cm wzrostu, raczej szczupła budowa ciała, krótkie, czarne włosy, siwiejący na skroniach, jasnoszare oczy. Klippel jest bardzo wybredny, ubiera się z pedantyczną starannością w nieskazitelnie czarne togi, czasem nawet w surdut.

Bruno Wachtel, ochroniarz/służący

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	44	38	5*	3	8	41	2	34	27	36	33	31	28

Umiejętności: bardzo silny*; bijatyka; bystry wzrok, czuły słuch; ogłuszenie; rozbrojenie; specjalna broń – broń uliczna; uniki.

Przedmioty: kaftan kolczy z rękawami, napierśnik, hełm i tarcza (3 PP – głowa, 2 PP – wszystkie inne lokacje), miecz, sztylet (**I** -10, **P** -20, obrażenia -2), kastety, sakiewka z 8 ZK, 10/-.

Opis postaci: 26 lat, 189 cm wzrostu, silna budowa ciała, krótkie, kręcone włosy, jasnoniebieskie oczy. Bruno rzadko nosi swój pancerz. Zwykle ma na sobie niezbyt formalne, czarne ubranie. Zawsze wygląda na bardzo czujnego, na jego twarzy najczęściej widać skupienie.

Magnus Dunn, skryba

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	22	24	3	3	5	39	1	27	26	41	28	37	27

Umiejętności: czytanie/pisanie; geniusz arytmetyczny; język tajemny – magiczny; sekretny język – klasyczny.

Przedmioty: przybory do pisania, księgi, notatniki, mroczne, ponure księgi filozoficzne.

Opis postaci: 25 lat, 180 cm wzrostu, bardzo chudy, okulary z cienkimi szklami (– 10 do I przy testach obserwacji), rzadkie, proste, brązowe włosy, piwne oczy, szara cera. Magnus nosi rzeczy bezkształtne, szare lub brązowe, za duże sandały oraz skarpety z koziej wełny.

Leni Wachtel, gospośia

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	30	24	3	3	5	33	1	38	22	34	37	31	37

Umiejętności: gotowanie; komedianctwo; piwowarstwo; rozpoznawanie roślin; zielarstwo.

Przedmioty: ciężki walek (traktowany jako maczuga), nóż (I -10, P -20, obrażenia -2).

Opis postaci: 27 lat, 173 cm wzrostu, szczupła budowa ciała, długie, jasne włosy zaplecione w warkocz, chabrowo-niebieskie oczy. Leni jest ładna i nosi się poważnie, choć ze smakiem, głównie na jasnoniebiesko i kremowo.

Garnizon**Herr kapitan Bruno Trottel**

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	51	40	4	4	9	40	2	25	41	23	27	27	28

Umiejętności: bijatyka; heraldyka; jeździectwo; mocna głowa; opieka nad zwierzętami; rozbrojenie; sekretny język – bitewny; silny cios; specjalna broń – dwuręczna, kopia; szulerstwo; uniki.

Przedmioty: kompletna zbroja paradna (1 PP wszystkie lokacje), dwuręczny miecz magiczny (I -10, obrażenia +2, pomniejszy run śmierci przeciwko halflingom), kij (obrażenia -1). Trottel ma także dwa konie, które zwykle stoją w stajni Wiktora Schmidta.

Opis postaci: 37 lat, 180 cm wzrostu, dość silna budowa ciała, krótko przycięte, jasne włosy, niebieskie oczy. Bruno ma grube, okrągłe palce i walek tłuszczu wokół karku, powoli zaczyna się zaniedbywać.

Hals Rotter, adiutant

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	39	28	3	4	7	41	2	24	30	28	32	36	36

Umiejętności: bijatyka; jeździectwo; sekretny język – bitewny; silny cios; rozbrojenie; uniki.

Przedmioty: grubo podszyta skórzana kurtka (1 PP korpus – noszona obniża z powodu swej grubości I o -10), kij (obrażenia -1), miecz, sztylet (I -10, P -20, obrażenia -2).

Opis postaci: 30 lat, 175 cm wzrostu, średnia budowa ciała, rzędzące, jasnobrązowe włosy, brązowe oczy, bardzo ogorzała cera. Hals prawie w ogóle nie ma owłosienia na ciele, nie ma wcale brwi.

Dom artystów**Asterellion Leafdew, artysta (były łowca nagród, były zabójca, były szpieg)**

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	54	4	4	8	81	2	66	44	71	73	61	68

Charakter: dobry (z tendencjami neutralnymi).

Umiejętności: aktorstwo; bystry wzrok; celne strzelanie – elfi luk; cichy chód w mieście; cichy chód na wsi; czytanie/pisanie – eltharin, staroświatowy; czytanie z warg; etykieta; gawędziarstwo; komedianctwo; krasomówstwo; silny cios; specjalna broń – nóż do rzucania, broń parująca; sztuka; śledzenie; śpiew; taniec; tropienie; ukrywanie się w mieście; ukrywanie się na wsi; urok osobisty; uwodzenie; uzdolnienia językowe; wspinaczka; znajomość języka obcego – staroświatowy.

Przedmioty: zielona, obszyta srebrną nicią szata wytrzymałości+2 (2 PP, wszystkie lokacje), amulet z czystego srebra, buty bezśladowe, miecz, sztylet (I -10, P -20, obrażenia -2), mnóstwo drogich ubrań, sporo osobistej biżuterii (łączna jej wartość wynosi 550 ZK).

Opis postaci: 44 lata (ludzki odpowiednik około dwudziestu pięciu), 195 cm wzrostu, szczupła budowa ciała, długie, miękkie blond włosy (często związane w kucyk), fioletowoniebieskie oczy, szczupłe, długie palce z długimi paznokciami, krzaczaste brwi. Asterellion zawsze ubrany jest ekstrawagancko. Do jego ulubionych strojów należą te w kolorach zielonym, złotym, kremowym i srebrnym.

Mimi Abelard, rzeźbiarka

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	28	23	3	3	5	44	1	66	28	32	25	27	42

Umiejętności: kamieniarstwo; mimika; sztuka; taniec; urok osobisty.

Przedmioty: sztylet (I -10, P -20, obrażenia -2), zestaw narzędzi rzeźbiarskich, pudełko z osobistą biżuterią (80 ZK).

Opis postaci: 159 cm wzrostu, szczupła budowa ciała, proste, czarne włosy obcięte „na chłopaka”, duże, ciemnobrązowe oczy, jasna skóra, pieprzyk na prawym policzku. Mimi nie przywiązuje żadnej wagi do swego stroju – jednego dnia może paradować we wspaniałej, niepraktycznej sukni balowej, by następnego pokazać się w szmacianym ubraniu rzeźbiarskim.

Jean-Marie Artaud, pisarz

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	22	3	3	5	28	1	33	28	50	26	27	37



Umiejętności: czytanie/pisanie – staroświatowy, eltharin; historia; mocna głowa; sekretny język – klasyczny; uzdolnienia językowe, znajomość języka obcego – eltharin.

Przedmioty: nie uzbrojony; pudła z książkami, piórami, cienkim pergaminem, atramentem itd.

Opis postaci: 25 lat, 175 cm wzrostu, długie, proste, jasno-brązowe włosy, zielone oczy, jasna skóra. Jean-Marie ma bardzo wydatne jabłko Adama, wystające zęby i mówi piskliwym głosem, lekko sepleniąc. Nosi obszerne, źle dobrane stroje w nieokreślonym stylu, lecz zawsze stara się mieć świeży kwiat w butonierce.

Maria Gambaccini, gospodyni

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	4	7	37	1	33	27	39	29	36	33

Umiejętności: gotowanie; piwowarstwo; rozpoznawanie roślin; śpiew; zielarstwo.

Przedmioty: ciężki wałek do ciasta lub miedziany rondel (broń improwizowana), sakiewka z 10 ZK i 15/-, szczurza łapka na złotym łańcuszku (na szczęście), osobista biżuteria (35 ZK).

Opis postaci: 40 lat, 171 cm wzrostu, tęga budowa ciała, kruczoczarne włosy, duże i bardzo ciemnobrązowe oczy, oliwkowa skóra, perłowobiałe zęby. Maria ubiera się w fałdziaste stroje, zwykle w białą bluzkę i bardzo kolorową, wzorzystą, bawełnianą spódnicę.

Rezydencja

Josef Gierig, lichwiarz

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	32	27	3	4	9	47	1	33	42	60	46	44	15

Charakter: zły.

Umiejętności: czuły słuch; czytanie/pisanie; defraudacja; etykieta; gadanina; geniusz arytmetyczny; beraldyka; monetoznaństwo; odporność na trucizny; otwieranie zamków; prawo; targowanie się.

Przedmioty: kij (obrażenia -1), sztylet (I -10, P -20, obrażenia -2), magiczne buty szybkości, niesamowite sumy pieniędzy (patrz zasadniczy tekst), dobre ubrania (tweedowe, szare itd.), inne przedmioty według uznania MG.

Opis postaci: 51 lat, 177 cm wzrostu, średnia budowa ciała, czarne włosy natarte perfumowanym olejkiem, duże zakola skroniowe. Wąsy. Małe, świńskie, brązowe oczka, tłusta skóra, popsute zęby. Gierig ma powalająco śmierdzący oddech i ohydny grymas, o którym sądzi, że jest to uśmiech. Zwykle publicznie pokazuje się w oficjalnych, ciemnych ubraniach, a gdy udaje się do swych wiejskich posiadłości (np. gdzieś w Weilerbergu), podróżuje w tweedach.

Stapmi Thundergut, ochroniarz

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	44	23	4*	4	8	27	2	24	26	22	43	54	15

Charakter: zły.

Umiejętności: bardzo silny*, górnictwo; metalurgia; ogłuszenie; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń – broń uliczna.

Przedmioty: kaftan kolczy z rękawami, czepiec kolczy (1 PP wszystkie lokacje), tarcza (nie zawsze przy sobie, 1 PP wszystkie lokacje), topór, sakiewka z 6 ZK 10/-.

Opis postaci: 80 lat (ludzki odpowiednik wczesnej czterdziestki), 140 cm wzrostu, czarne włosy i broda, ciemnobrązowe oczy, wąsy pożółkłe od palenia i żucia fajkowego ziela, stalowy pierścień w nosie.

Retman

Gretchen Erdheim, retmanka

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	37	4	4	8	38	1	47	44	47	54	42	36

Umiejętności: czytanie/pisanie, rybactwo; stolarstwo; szkutnictwo (na poziomie mistrzowskim – +20 do wszystkich związanych z tym testów); szósty zmysł; wiedza o rzekach; wiosłowanie; wyczucie kierunku.

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP, korpus/ramiona), magiczny miecz (WW +5, obrażenia +1), sztylet (I -10, P -20, obrażenia -2), narzędzia i przybory stolarskie.

Opis postaci: 38 lat, 174 cm wzrostu, dość silna budowa ciała, grube, krótko obcięte włosy ciemnobłond, piwne oczy, świeża cera, skóra ogorzała. Gretchen zwykle chodzi w ubraaniu roboczym, pokrytym grubą warstwą trocin i smoły.

Kaspar Erdheim, Wachter (posterunkowy)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	32	25	3	4	6	44*	1	33	28	29	29	31	34

Umiejętności: bijatyka; bystry wzrok; rozbicie; silny cios; specjalna broń – broń uliczna; stolarstwo; szkutnictwo; szybki refleks; uniki.

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona), hełm (1 PP głowa), kij (obrażenia -1), sztylet (I -10, P -20, obrażenia -2), kastety.

Opis postaci: 18 lat, 175 cm wzrostu, średnia budowa ciała, jasnobrązowe włosy i oczy. Jeśli Kaspar nie ma akurat na sobie munduru, ubrany jest w ciuchy robocze. Kaspar, jak to wspomniano w zasadniczym tekście, cierpi na katar sienny.

Il Taverna Tauro Rosso

Benito Sangiovesi, restaurator

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	37	33	3	4	7	44	1	41	37	43	32	38	46

Umiejętności: cichy chód w mieście; czytanie/pisanie; gadanina; gotowanie; mocna głowa; piwowarstwo; odporność na trucizny; uniki; urok osobisty.

Przedmioty: sztylet (I -10, P -20, obrażenia -2), kilka ciemnych ubrań i kapeluszy, futerał na skrzypce (z instrumentem w środku), osobista biżuteria (150 ZK).

Opis postaci: 40 lat, 175 cm wzrostu, średnia budowa ciała (troszkę „obwisły” wygląd), falujące, czarne włosy, ciemnobrązowe oczy, wydatny nos. Zamiłowanie do złotej biżuterii.

Guido Sangiovesi, kelner

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	28	33	3	3	5	27	1	37	32	36	30	35	37

Umiejętności: gotowanie; rozpoznawanie roślin; uwodzenie; widzenie w ciemnościach; zielarstwo.

Przedmioty: sztylet (I -10, P -20, obrażenia -2), ubranie służbowe, kilka kompletów bardzo surowych (w kroju) strojów, biżuteria osobista (35 ZK).

Opis postaci: 22 lata, 170 cm wzrostu, średnia budowa ciała, falujące, czarne włosy, ciemnobrązowe oczy, orli profil.

Eleonora Sangiovesi, mieszkanka

23 lata, 171 cm wzrostu, średnia budowa ciała, ale Eleonora zaczyna już tyć, długie, czarne, zaczesane do tyłu włosy, ciemnobrązowe oczy, oliwkowa skóra. Ubra się na czarno, białe i szaro, a jedynym kolorowym akcentem jej stroju jest czerwona chusteczka lub wyszywana srebrem apaszka.

Giovanni Mancini, Lorenzo Vialli, Niccolo Bagni, Marco Bagni – syndykaliści

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	29	3	4	6	33	1	29	29	25	25	33	29

Umiejętności: bijatyka; sekretne znaki – syndykalistów; specjalna broń – broń uliczna; uniki; wiedza o rzekach; wiosłowanie; wyczucie kierunku.

Przedmioty: skórzana kurtka (0/ PP korpus/ramiona), maczuga, kastety, sztylet (I -10, P -20, obrażenia -2), butelka frizzante, sakiewka z 1K4 ZK i monetami tileańskimi.

Opisy postaci: Giovanni ma 24 lata, mierzy 180 cm wzrostu, jest szczupłej budowy, ma czarne, długie włosy, ciemnobrązowe oczy. Lorenzo ma 25 lat, 165 cm wzrostu (i przeświadczenie o tym, że jest wyjątkowo niski), budowę średnią, krótkie, falujące, czarne włosy, brązowe oczy, w lewym uchu złote kółko (1 ZK). Niccolo ma 22 lata, 176 cm wzrostu, szczupłą budowę ciała, czarne, kręcone włosy i zielone oczy, zwykle jest wystrojony. Marco, brat Niccolo, ma 25 lat, nijakie brązowe włosy i oczy oraz okrągłą twarz, ubiera się w sposób równie nijaki.

Paolo Prosciutti, przywódca syndykalistów

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	38	33	3	4	8	40	2	37	37	28	29	29	26

Umiejętności: bijatyka; bystry wzrok; defraudacja; mocna głowa; rozbicie; sekretne znaki – syndykalistów; silny cios; targowanie się; uniki; wiedza o rzekach; wiosłowanie; wyczucie kierunku.

Przedmioty: koszulka kolcza z rękawami (1 PP korpus/ramiona), miecz, sztylet (I -10, P -20, obrażenia -2), skórzane bryczesy (0/1 PP nogi), mała fiołka tileańskiej wody kolońskiej, grzebień z kości słoniowej i srebrne lustro (2 ZK) w kieszeni, osobista biżuteria (20 ZK).

Opis postaci: 31 lat, 178 cm wzrostu, czarne, przedwcześnie przypłoszone siwizną włosy, srebrna broda, szare oczy. Paolo ubiera się bardzo barwnie, w skórzane bryczesy i bluzę, zakładając kolczugę tylko do pracy. Wśród jego biżuterii znajduje się kilka fałszywych kamieni, które, w swej naiwności, kupił swego czasu.

Panie Drall

Marlene Drall, wdowa

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
1	15	0	1	1	4	15	1	05	15	42	36	27	34

Umiejętności: *żadnych* (z powodu całkowitej utraty sił).

Przedmioty: życiowe oszczędności (24/6) schowane w starym dzbanku pod łóżkiem.

Opis postaci: 51 lat, 158 cm wzrostu, siwe włosy, szare, kaprawe oczy, chodzi zgarbiona, jest schorowaną reumatyczną. Marlene jest prawie zupełnie niezdolna do zajmowania się swoją osobą i całkowicie zależna od swej córki.

Petra Drall

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	27	4	3	5	36	1	39	32	26	30	30	31

Charakter: *dobry*.

Umiejętności: *gotowanie, śpiew, taniec*.

Przedmioty: tylko ubranie robocze i szmaty, ściereczki itd., trzymane w torbie.

Opis postaci: 19 lat, 165 cm wzrostu, kręcone, popielato-blond włosy, jasnoniebieskie oczy, dołeczki w policzkach, czarujący uśmiech. W mieście toczy się zażarty spór o to, kto jest najpiękniejszą dziewczyną w okolicy – Petra czy Britt Stoltenberg. Opinie na ten temat są podzielone. Choć Petry nie stać na dobre stroje, dziewczyna zawsze stara się być czysta i starannie ubrana.

Skryba

Ludo(vicius) Lindenthal, skryba

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5*	43	39	3	4	8	43	1	40	37	36	38	34	37

Umiejętności: *bardzo szybki*, czytanie/pisanie, język tajemny – magiczny; powożenie, sekretny język – klasyczny; znajomość języka obcego – eltharin*.

Przedmioty: przybory do pisania, kolekcja kodeksów i spisów praw, trochę drobnych monet, łaciaty kot o imieniu Luigi.

Opis postaci: 30 lat, 179 cm wzrostu, żylasty, ale mocno zbudowany, włosy rudoblond, zielone oczy. Ludo ubiera się w sposób dość konserwatywny, chcąc ukryć fakt, że jest bardzo przystojnym człowiekiem.

Minstrel

Siggy (Sigismund) Katz, cyrkowiec/robotnik

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	37	35	4	3	8	31	1	38	25	30	27	30	30

Umiejętności: *gawędziarstwo; komedianctwo; krasomówstwo; muzykalność – instrumenty strunowe; powożenie; wspinaczka*.

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP korpus), maczuga, sztylet (I -10, P -20, obrażenia -2), poobijana, stara mandolina.

Opis postaci: 28 lat, 178 cm wzrostu, średnia budowa ciała, włosy popielatoblond, niebieskozielone oczy, wory pod oczami, gładko ogolony. Zmuszony przez okoliczności ubiera się w strój roboczy, ale zwykle nosi elegancką, ciemnoniebieską kurtkę i kremowożółtą koszulę.

Złota rączka

Nikolaus Schmidt, złota rączka

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	28	33	4	3	5	26	1	44	25	28	29	26	37

Umiejętności: *kamieniarstwo; krawiectwo; kowalstwo; stolarstwo; wspinaczka*.

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP korpus), maczuga, sztylet (I -10, P -20, obrażenia -2), narzędzia, teczka.

Opis postaci: 31 lat, 180 cm wzrostu, silna budowa ciała, kręcone, czarne włosy, ciemnobrązowe oczy, gęste owłosienie na przedramionach i grzbietach dłoni. Nikolaus, od kiedy bez przerwy szuka pracy, zawsze chodzi w ubraniu roboczym.

Etelka Schmidt (dziecko)

12 lat, 148 cm wzrostu, szczupła budowa ciała, falujące, czarne włosy, dołeczek w brodzie. Etelka jest zawsze dobrze ubrana, w stroje eleganckie i praktyczne, najczęściej w kolorach niebieskim i brązowym.

Złodziej

Hans Artblant, złota rączka/złodziej

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	26	27	3	3	5	32	1	36	22	25	28	25	37

Umiejętności: *dolinarstwo, stolarstwo; ucieczka; ukrywanie się w mieście; wspinaczka; zwinne palce*.

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP korpus), sztylet (I -10, P -20, obrażenia -2)

Opis postaci: 22 lata, 162 cm wzrostu, szczupła budowa ciała, jasnobrązowe włosy, szare oczy, brodawka na nosie. Hans nosi zwykle duży, brązowy płaszcz, sięgający mu aż do kolan.

Dom emeryta

Eckhard Kruppel, emerytowany bakałarz

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
1	15	01	2	2	5	15	1	05	20	50	36	42	35

albo jak wyżej, oprócz Int 20, Ogd 25

Umiejętności: *astronomia; czytanie/pisanie; historia; język tajemny – magiczny; kartografia; znajomość runów; rozpoznawanie roślin; uzdolnienia językowe; wykrywanie magii; znajomość języka obcego – eltharin, khazalid.*

Przedmioty: żadnego uzbrojenia ani pancerza, wózek inwalidzki, koc i trąbka do słuchania.

Opis postaci: wyższe z podanych cech (podwójnych) Eckhard ma wówczas, gdy jest w pełni sił. Może on używać swoich umiejętności również tylko wtedy, gdy jest przytomny. Kruppel ma 77 lat, 160 cm wzrostu, jest pokurczony, pomarszczony i prawie zupełnie łysy, ma kaprawe niebieskie oczy. Dalsze szczegóły: patrz tekst zasadniczy.

Juliane Hennig, pielęgniarka

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	26	36	3	3	6	37	1	31	25	31	29	36	34

Charakter: *dobry.*

Umiejętności: *leczenie chorób; leczenie ran; urok osobisty; taniec; zielarstwo.*

Przedmioty: sztylet (I -10, P -20, obrażenia -2), torba zawierająca buteleczki z różnymi specyfikami (środek przeczyszczający, na krążenie itp.), sakiewka z 14 ZK, 14/-.

Opis postaci: 20 lat, 176 cm wzrostu, włosy popielato-blond, jasnoniebieskie oczy, bardzo małe stopy. Juliane nosi proste, niebieskie sukienki i kremowe bluzki, stroje te podkreślają jej naturalne piękno.

Demonolog

Rudolf Furst, demonolog 1 poziomu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	40	26	4	3	7	55*	1	32	31	45	29	43	31

Charakter: *zły.*

Umiejętności: *czytanie/pisanie; jeździectwo; język tajemny – magiczny, demonologiczny; rzucanie czarów (patrz niżej); sekretny język – klasyczny; szybki refleks*; wiedza o demonach; wiedza o pergaminach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii.*

Czary: 14 PM

Magia prosta: *Dar języków, Magiczny alarm, Magiczne zamknięcie, Przekleństwo, Strefa ciszy, Wzmocnienie drzwi.*

Magia wojenna 1 poziomu: *Aura oporu, Kradzież rozumu, Leczenie lekkich zranień, Lot, Odporność na trucizny.*

Magia demoniczna 1 poziomu: *Strefa demonicznej ochrony, Odesłanie małego demona, Wezwanie strażnika, Związanie demona.*

Przedmioty: kij (obrażenia -1), sztylet (I -10, P -20, obrażenia -2), magiczny *klejnot energii* (osadzony w mosiężnym pierścieniu, zawiera 8 PM), sakiewka z 10 ZK. Sprzęty domowe – patrz tekst zasadniczy; inne przedmioty według uznania MG.

Opis postaci: 27 lat, 173 cm wzrostu, średnia budowa ciała, pomarszczona łysina, wydatny nos, duże, brązowe oczy, mięsiste wargi, mocne szczęki. Rudolf zwykle jest ubrany w proste, brązowe szaty. Na skutek przeprowadzonych „wezwań” cierpi na 1 stadium *niechęci zwierząt*.

Stoltenbergowie

Wilhelm Stoltenberg, robotnik

28 lat, 174 cm wzrostu, średnia budowa ciała, włosy w kolorze słomy, zakola skroniowe, jasnoniebieskie oczy, gładka skóra, zawsze dokładnie ogolony. Wilhelm zwykle stara się wyglądać elegancko nawet wówczas, gdy ma na sobie strój roboczy, dba o swój wygląd.

Erich Stoltenberg, robotnik

27 lat, 176 cm wzrostu, niezbyt silna budowa ciała, włosy w kolorze słomy, szaroniebieskie oczy. Erich przywiązuje małą wagę do swego wyglądu, przez większość czasu ma na sobie robocze skóry.

Britt Stoltenberg, mieszkanka

19 lat, 171 cm wzrostu, raczej szczupła budowa ciała, włosy w kolorze słomy, niebieskie oczy. Britt ma okrągłą twarz, wygląda na bardzo naiwną osobę. Ubiera się z prostotą, prawie dziecinnie, w letnie sukienki, bawełniane bluzki itp.

Plotkarki

Gretchen Klatsch, mieszkanka

77 lat, 150 cm wzrostu, koścista, włosy srebrnosiwe, jasne, szaroniebieskie oczy, mocno zgarbiona nad swoją łaską. Ubiera się w czarny płaszcz do kostek, z bezkształtnymi biało-kremowo-żółtymi strojami pod spodem. **Uwaga:** Gretchen jest co prawda stara, ale ma *czuły słuch*.

Gudrun Mangel, mieszkanka

78 lat, 155 cm wzrostu, gruba i przysadzista, włosy szare, jasnobrązowe oczy. Gudrun ma kilka wielkich, pokrytych kępkami włosów brodawek oraz wąsy. Ubiera się podobnie do swej przyjaciółki, Gretchen Klatsch. **Uwaga:** mimo podeszłego wieku, kobieta ma *bystry wzrok*.

Rudera

Udo Drecksplatz, żebrak

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	42	3	6*	6	40*	1	28	27	28	35	36	31

Umiejętności: *bardzo wytrzymały*, cichy chód w mieście, sekretne znaki – złodziei; sekretny język – złodziei; szybki refleks*, ukrywanie się w mieście; uniki; żebractwo.*

Przedmioty: sztylet (I -10, P -20, obrażenia -2), ciężka gałąź (maczuga), żebraczy kubek, butelka bimbrowa.

Opis postaci: 39 lat, 168 cm wzrostu, szczupła budowa ciała (bardzo żyłasty), rzędzące, brudne, brązowe włosy, Drecksplatz ma duszę artysty – wie, że szanse wyciągnięcia pieniędzy od ludzi zależą od tego, jak bardzo go oni załują, albo jak bardzo boją się „złapać” coś od niego. Udo

hoduje na sobie świerzb i wrzody, bardzo dbając, by nie straciły na urodzie. Nie zaczepia miejscowych, co jest bardzo miłe z jego strony. Zarabia wystarczająco dużo pieniędzy, by przez większość czasu być pijanym.

MIESZKAŃCY WEILERBERGU

Dom hrabiowski

„Hrabia“ Theodosius von Eisenstadt

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	52	56	4	5	12	59	2	43	47	36	32	40	40

Umiejętności: broń dwuręczna; czytanie/pisanie; heraldyka; mocna głowa; odporność na choroby; ogłuszenie; opieka nad zwierzętami; rozbrojenie; sekretny język – bitewny; silny cios; specjalna broń – kopia; celny cios.

Przedmioty: kompletna zbroja (1 PP wszystkie lokacje), berdysz z pomniejszym runem śmierci (przeciwno gobli-

nom – topór jest krasnoludzkiej roboty), kopie, koń bojowy, dwór wraz z całym wyposażeniem, inne przedmioty według uznania MG.

Opis postaci: 47 lat, 185 cm wzrostu, silna budowa ciała, siwiejące, krótko przycięte włosy, stalowoszare oczy, zapadnięte policzki, gładko ogolony. Jeśli nie jest w zbroi, ma na sobie szarą tunikę i gruby, skórzany pas.

Kaspar Jenninger, sokolnik

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5*	38	38	3	3	6	47*	1	40	25	31	30	29	34

Umiejętności: bardzo szybki*; bystry wzrok; cichy chód na wsi; łowiectwo; opieka nad zwierzętami; szybki refleks*; tresura – sokoły, psy; ukrywanie się na wsi.

Przedmioty: skórzana kurtka i czepiec (0/1 PP głowa/ /korpus/ramiona), grube skórzane rękawice, sztylet (I +10, P -20, obrażenia -2), siódła, sakiewka z 2 ZK, 7/-.

Opis postaci: 29 lat, 180 cm wzrostu, szczupły, brązowe włosy i oczy, ogorzały. Kaspar ubiera się zwykle w zielenie i brązy, nigdy nie jest zbyt elegancki. Nie interesuje go towarzystwo ludzi.



Dieter Krankel, łowczy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	33	4	3	7	29	1	31	27	30	46	38	27

Umiejętności: *celne strzelanie* – łuk; *cichy chód na wsi*; *czytanie/pisanie*; *sekretny język* – Rangerów; *ukrywanie się na wsi*; *widzenie w ciemnościach*; *wykrywanie pułapek*.

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona), miecz, łuk (Z 28/48/250, SE 3, czas ładowania i strzału 1) z kołczanem i 15 strzałami, siódła, potrzask, bukłak.

Opis postaci: 33 lata, 170 cm wzrostu, przeciętna budowa ciała, jasnobrązowe włosy, piwne oczy, dość długa broda, mocno ogorzały. Dieter ubiera się w barwach lasu, na oficjalne okazje zakłada płaszcz wyszywany srebrem oraz granatową kurtkę i bryczesy.

Hermione „Pudden” Lurchfoot, halflińska kucharka

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	12	34	1	3	5	54	1	37	17	34	20	40	44

Umiejętności: *astronomia*; *etykieta*; *gotowanie*; *rozpoznanie roślin*; *widzenie w ciemnościach*; *zielarstwo*.

Przedmioty: fartuch, kucharska czapka, nóż kuchenny (I +10, P -20, obrażenia -2), luneta i księgi astronomiczne (w pokoju), osobista biżuteria (12 ZK).

Opis postaci: 73 lata (ludzki odpowiednik około czterdziestu), okrągła twarz, rudobrzęde włosy, piwne oczy, zwykle ubrana jest w bawełnianą bluzkę z kryzą i fartuch.

Wieśniacy**Stephan Jager, robotnik**

20 lat, 170 cm wzrostu, średnia budowa ciała, brązowe włosy i oczy, wydatny, haczykowany nos. Stephan nie należy do najinteligentniejszych (Int 10) osób i nie przejmuje się swoim wyglądem.

Gretel Jager, robotnica

23 lata, 169 cm wzrostu, dość silna budowa ciała, ciemnobrązowe włosy, szare oczy, puciołowata. Jest równie bystra jak jej brat (Int 13)... i tak samo nędznie ubrana.

Leopold Jager, robotnik

54 lata, 157 cm wzrostu, średnia budowa ciała, rzędnące, czarne włosy, ciemnobrązowe oczy, brodawki, plamy wątrobowe na grzbietach dłoni. Leopold nosi bezkształtną, brudną, czarną kurtkę i okropnie śmierdzi. Jest wujem młodszych Jagerów i osobą równie bystrą jak oni (Int 14).

Kurt Lummel, robotnik

33 lata, 162 cm wzrostu, średnia budowa ciała, brązowe włosy (łysina na skroniach i czubku głowy), piwne oczy, broda. Kurt stara się być elegancki i czysty nawet w trakcie pracy. Jest przekonany, że nadal może być dla pań smacznym kąskem.

Helena Lummel, mieszkanka

25 lat, 176 cm wzrostu, dość silna budowa, włosy popielatoblonde, zielone oczy. Helena jest siostrą Siggy'ego Katza z Kreutzhofen. Chodzi w praktycznych, prostych, szarych i niebieskich strojach.

Otto Lummel, robotnik

54 lata, 160 cm wzrostu, brzuchaty, resztki brązowych włosów, brązowe oczy, wąsiki. Otto ma zwykle na sobie obszerną, a mimo to opiętą na brzuchu, brązową kurtkę i grube, skórzane sztylpy (0/1 punkt pancerza, nogi). Jest ojcem Kurta.

Tileda Lummel, mieszkanka

50 lat, 151 cm wzrostu, przeciętna budowa ciała, jasnobrązowe włosy, uczesane w niezbyt twarzowe mysie ogonki, ciemnobrązowe oczy, chodzi w szarych i brązowych bluzach i fartuchu.

Adolf Buch, robotnik

31 lat, 180 cm wzrostu, przeciętna budowa ciała, mocno falujące, jasnobrązowe włosy, szaroniebieskie oczy, gładko ogolony. Adolf jest mocno ogorzały, przystojny, zdrowy i na swój sposób czysty – nawet jego robocze ubrania lśnią czystością.

Anders Buch, robotnik

28 lat, 175 cm wzrostu, przeciętna budowa ciała, brązowe włosy i oczy, mnóstwo blizn na prawym przedramieniu. Anders nie posiada niczego poza dwoma zestawami ubrań.

Grabarz**Boris Hippler, porywacz zwłok**

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	36	34	3	3	7	40	1	38	23	33	44	44	24

Charakter: *zły*.

Umiejętności: *cichy chód w mieście*; *cichy chód na wsi*; *gadania*; *powożenie*; *sekretnie znaki* – złodziei; *ukrywanie się w mieście*; *ukrywanie się na wsi*; *wspinaczka*; *wykrywanie pułapek*.

Przedmioty: maczuga, skórzana kurtka (0/1 punkt pancerza, korpus/ramiona), latarnia, łom, łopata, 10 metrów liny, wór.

Opis postaci: 28 lat, 174 cm wzrostu, przeciętna budowa ciała, krótkie, czarne włosy, ciemnobrązowe oczy, ospowata cera. Boris zazwyczaj ubiera się do pracy w robocze skóry, a przed swymi nocnymi eskapadami zakłada bardzo ciemne ubrania.

Najemniczka**Dagmar Tausk, najemniczka (była ochroniarka, była robotnica, była banitka)**

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	47	46	4	4	9	48	2	31	46	33	45	38	37

Umiejętności: *bijatyka*; *jeździectwo*; *oburęczność*; *ogłuszenie*; *powożenie*; *rozbrowienie*; *sekretny język* – bitewny; *silny cios*; *specjalna broń* – broń uliczna; *unik*.

Przedmioty: magiczny +1 kaftan kolczy i czepiec (2 punkty pancerza, wszystkie miejsca), miecz magiczny (*zgrabna broń* – orki, +2 punkty pancerza *ochrony*, wszystkie miejsca), *amulet z węgla*, *torba z Middenheim* z oszczędnościami (255 ZK), sztylet (I +10, O -2, P -20).



Opis postaci: 30 lat, 178 cm wzrostu, przeciętna budowa ciała, krótko obcięte blond włosy, chabrowe (niebieskie) oczy, biała, bawełniana opaska na włosy. Zwykle ubrana jest w skózaną kurtkę (0/1 punkt pancerza, korpus), mocne, bawełniane spodnie i wysokie buty z doskonałej skóry.

Myśliwy

Gotthard Heyer, myśliwy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	37	50	3	4	8	44	1	36	37	37	36	29	40

Umiejętności: *cichy chód na wsi; cichy chód w mieście; krawiectwo* (tylko futra); *łowiectwo; odporność na choroby; sekretny język* – Rangerów; *sekretnie znaki* – drwali; *specjalna broń* – proca; *tresura* – pies; *tropienie; ukrywanie się na wsi; ukrywanie się w mieście; wykrywanie pułapek; zastawianie pułapek.*

Przedmioty: kaftan kolczy z rękawami (zakładany tylko wtedy, gdy Gotthard wybiera się na dłuższą wyprawę, 1 PP korpus/ramiona/nogi), skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona), elfi miecz magiczny (**WW** +5, przeciwko ludziom +15), długi łuk (**Z** 32/64/300, **SE** 3, czas ładowania i strzału 1), kołczan z 15 strzałami, kij na szczury, proca + woreczek kamieni, 10 sidła, muł, buklaki, noże do zdejmowania skór, plecak, torba na skóry, torebka soli, 4 szczurze spaniele.

Opis postaci: 28 lat, 190 cm wzrostu, przeciętna budowa ciała, krótkie, falujące, czarne włosy, zielone oczy, ogorzała cera, trójkąt białych włosów na karku. Jeśli Gotthard nie jest na polowaniu, nosi niedźwiedzią kurtkę, kamizelkę z kretów i skórzane bryczesy.

Szczurze spaniele

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	49	0	3	6	8	59	1	-	51	14	14	55	-

Zasady specjalne: szczurze spaniele to bardzo ostre, złe psy. Są całkowicie odporne na jakikolwiek *strach* czy *grozę*, ponadto *widzą w ciemnościach* na odległość 10 metrów. Zostały wytresowane do polowań na wszelkiego rodzaju szczury i podczas walki z nimi otrzymują dodatni modyfikator +10 do **WW** i +1 do **A** oraz modyfikator +20 do wszystkich testów **Wt** wykonywanych ze względu na *zainfekowane rany* zadane przez szczury.

Matka Eberhauer

Claudia Eberhauer, elementalista 3 poziomu (była czarodziejka)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	44	32	3	6*	11	67	1	43	49	64	45	57	28

Umiejętności: *bardzo wytrzymała; czytanie/pisanie; język tajemny* – magiczny, magii elementarnej; *medytacja; meta-lurgia; rozpoznawanie żywiołów; rozpoznawanie roślin; rozpoznawanie przedmiotów magicznych; różdżkarstwo; rzucanie czarów* (patrz niżej); *sekretny język* – klasyczny; *wiedza o demonach; wiedza o pergaminach; wykrywanie magii; zielarstwo.*



Czary: 41 PM

Magia prosta: *Dar języków, Magiczny alarm, Magiczne zamknięcie, Płonące światło, Przekleństwo, Usunięcie przekleństwa, Uśpienie.*

Magia wojenna 1 poziomu: *Aura oporu, Wykrycie magii, Leczenie lekkich zranień, Zapalenie pocisków, Ognista kula, Podmucha wiatru, Ręka-młot.*

Magia elementalna 1 poziomu: *Chmura dymu, Grad kamieni, Oddychanie pod wodą, Ręka ognia, Spacer po wodzie, Strefa ukrycia.*

Magia elementalna 2 poziomu: *Gaszenie ognia, Odporność na ogień, Przemieszczenie przedmiotu, Rozstąpienie wód, Rozniecenie ognia, Wywołanie deszczu.*

Magia elementalna 3 poziomu: *Burza pyłowa, Kruszenie kamieni, Odesłanie żywiołaka, Ściana ognia, Zionięcie ogniem.*

Przedmioty: sztylet (I +10, P -20, obrażenia -2, atak płomieni i niewidzialność), amulet z trzykrotnie błogosławionej miedzi, różdżka z jadeitu, pierścień hartu ducha (diament oprawny w złoto) – patrz niżej, pierścień wielu odparć (Uśpienie, Kradzież rozumu, Świelisty piorun), magiczne pergaminy – *Przywołanie żywiołaka, Przywołanie roju; bezśladowe buty.*

Opis postaci: 88 lat (wygląda na 65), 174 cm wzrostu, siwe włosy, szare oczy, przenikliwe spojrzenie. Claudia cały czas chodzi ubrana na czarno, w obszernym płaszczu i luźnych strojach, w których może ukryć różne przedmioty.

Hetzer, domowy kot

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
7	55	0	4	4	10	55	3	89	-	15	89	89	-

Zasady specjalne: Hetzer „działa” jak *klejnot energii* zawierający 12 PM, które Claudia może wykorzystać będąc w promieniu 64 metrów od zwierzęcia. Dopóki Hetzer ma choć 1 PM i znajduje się do 64 metrów od swej pani, kobieta może poruszać się z jego szybkością (Sz 7), nawet po lesie i wodzie! Poza tym Claudia używa raczej SW Hetzera niż własnej, szczególnie przy testach przeciwko czarom i oddziaływaniom magicznym.

Jeżeli wszystkie punkty magii Hetzera zostaną zużyte, „kot” znika, by pojawić się ponownie po 24 godzinach. Nie da się go „zabić”, dopóki Claudia ma na palcu *pierścień hartu ducha*. Wynik 8 w Tabeli naglej śmierci powoduje jedynie jego zniknięcie i odrodzenie się dobie później. Hetzer zostanie ostatecznie zniszczony dopiero z chwilą śmierci Claudii.

Hetzer posiada następujące umiejętności: *cichy chód w mieście, cichy chód na wsi, ukrywanie się na wsi, ukrywanie się w mieście, widzenie w ciemnościach*. Claudia może również wykorzystywać te umiejętności, jeśli przebywa w jego pobliżu (do 64 metrów).

BOGACI CHŁOPI

Gospodarstwo Mullera

Ulrich Muller, robotnik

73 lata, 173 cm wzrostu, silna budowa ciała, zaawansowana łysina (resztki brązowych włosów), brązowe oczy, mocno

pomarszczony i ogorzały. Ulrich nosi bardzo staroświeckie ubrania. Widać po nim wyraźnie, że pali zanieczyszczone mieszkanki halflingów ziela.

Georg Muller, robotnik

40 lat, 180 cm wzrostu, silna budowa ciała, brązowe, rzadzące na czubku głowy włosy, piwne oczy, znamie nad prawym policzkiem. Georg jest uprzejmy, rubaszny, towarzyski i zawsze uśmiechnięty.

Stehmar Muller, robotnik

36 lat, 188 cm wzrostu, silna (S 4) budowa ciała, jasnobrązowe włosy, szare oczy, prawie zupełnie nie ma płatków usznych. Stehmar jest bardzo poważny, rzadko się uśmiecha, a dobrze się ubiera tylko na pogrzeby i inne oficjalne okazje.

Elsa Muller, mieszkanka

33 lata, 172 cm wzrostu, przeciętna budowa ciała, włosy blond, ciemnoniebieskie oczy. Elsa jest dość przysadzista, z natury przyjacielska i niefrasobliwa. Lubi prowadzić dom dla swych mężczyzn. Ubiera się bardzo skromnie.

Gospodarstwo Richthofena

Frida Richthofen, mieszkanka

26 lat, 176 cm wzrostu, średnia budowa ciała, włosy popielatoblon, jasnoniebieskie oczy. Frida jest olśniewająco piękna. Do ekscentryczności swego męża podchodzi z rozbawieniem – jest zakochana przede wszystkim w jego niemałych oszczędnościach, ulokowanych w bankach w Nuln i Wusterburgu. Nosi rzeczy proste, ale zawsze nowe i eleganckie.

Ludwig Jaeger, robotnik

25 lat, 173 cm wzrostu, przeciętna budowa ciała, jasnobrązowe włosy, ciemnobrązowe oczy, obrzydliwa narośl na karku. Ludwig jest tępakiem (Int 11), zawsze śmierdzi potem i brudem. Prawie wszędzie nosi ze sobą rzepe.

Gunnar Jaeger, robotnik

28 lat, 179 cm wzrostu, dość silna budowa ciała, czarne, rzadzące na czubku głowy włosy, piwne oczy, dłonie jak szufle. Gunnar jest póldiotą (Int 8) i większość czasu spędza wpatrując się w dal.

PRZYJEZDNI I WĘDROWCY

Druidka

Wanda Elschenbeck, kapłanka druidzka 1 poziomu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	38	2	4	6	36	1	26	34	47	40	40	30

Umiejętności: *język tajemny* – druidyczny; *leczenie ran; medytacja; opieka nad zwierzętami; rozpoznawanie roślin; rzucanie czarów* (patrz niżej); *różdżkarstwo; sekretne znaki* – druidów; *tropienie; ucieczka; zielarstwo.*

Czary: 15 PM

Magia druidyczna 1 poziomu: *Rozpoznawanie przyrody, Leczenie zwierząt, Odrzuwanie, Władza nad zwierzętami.*

Przedmioty: sierp (broń ręczna), cisowa laska (zadawane obrażenia -1), kamienny nóż (I +10, zadawane obrażenia -2, P -20), różdżki, torba z ziołami leczniczymi, woreczki na pasku, brązowa szata.

Duch opiekuńczy: królik.

Opis postaci: 15 lat, 149 cm wzrostu, bardzo szczupła budowa ciała, włosy złociste, piwnozielone oczy. Ubranie Wandy jest zazwyczaj brudne.

Kupcy i handlarze

Handlarz

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	29	3	3	7	29	1	29	32	39	29	29	35

Umiejętności: monetoznawstwo; szacowanie; targowanie się, 25% szans na gadaninę i prawo.

Przedmioty: towar określony przez MG i/lub fundusze na jego zakup (K10+2)x100 ZK. Skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona), broń ręczna, sztylet (I +10, zadawane obrażenia -2, P -20), sakiewka z 3K10 ZK.

Kupiec

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	39	35	4	4	8	45	1	31	51	51	41	41	45

Umiejętności: czytanie/pisanie; geniusz arytmetyczny; jeździectwo; monetoznawstwo; sekretny język – gildii; szacowanie; targowanie się; wykrywanie magii; znajomość języka obcego – do wyboru; 50% szans na gadaninę i prawo.

Przedmioty: barka lub K6+2 muły/konie, towar określony przez MG i/lub 6K6x100 ZK przeznaczonych na handel (10% szans na torbę z Middenheim albo worek zębów do noszenia dużej ilości pieniędzy/klejnótów), K4 służących (skrybów lub ochroniarzy, w każdej karawanie jest przynajmniej po jednym), drogie stroje.

Skryba (ze świty kupieckiej)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	29	3	3	6	35	1	31	31	45	31	35	35

Umiejętności: język tajemny – magiczny; czytanie/pisanie; znajomość języka obcego – do wyboru; 25% szans na szacowanie i geniusz arytmetyczny.

Przedmioty: sztylet (I +10, zadawane obrażenia -2, P -20), przybory do pisania, księgi lub pergaminy w torbie.

Ochroniarz (ze świty kupieckiej)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	31	4	3	8	41	2	31	29	26	29	31	31

Umiejętności: bijatyka; ogłuszenie; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń – broń uliczna, 50% szans na bardzo silnego.

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona), hełm (1 PP głowa), tarcza (1 PP wszystkie lokacje), broń ręczna (miecz lub ciężka pałka), kastety.

Kapitan barki

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	51	41	4	4	9	51	2	41	41	31	51	41	41

Umiejętności: mocna głowa; silny cios; rybactwo; wiedza o rzekach; wiosłowanie; wyczucie kierunku.

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona), broń ręczna (najczęściej miecz), sztylet (I +10, zadawane obrażenia -2, P -20), udział w barce lub statku (10-100% według uznania MG), sakiewka z pieniędzmi na podróż (według uznania MG, maksimum 50 ZK). Inne przedmioty według uznania MG.

Załogant

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	36	3	4	7	36	1	31	27	27	36	31	31

Umiejętności: rybactwo; wiedza o rzekach; wiosłowanie; wyczucie kierunku; 25% szans na mocną głowę, bardzo silnego i bardzo wytrzymałego.

Przedmioty: skórzana kurtka, (0/1 PP korpus/ramiona), broń ręczna (najczęściej pałka), K4 szylingi, 3K6 pensów.

ZDRADA NA SZLAKU MROŹNYCH KŁÓW

Kupcy

Rudolf Sammer, kupiec

Skorzystaj ze standardowej charakterystyki kupca. Sammer ma około 40 lat, proste, lekko falujące, ciemne włosy do ramion, jasnoniebieskie oczy i bladą, niezdrową cerę. Jest szczupły (ale z widocznym już niewielkim brzuszkiem). Gwałtowny i nerwowy w mowie i ruchach, może być zgryźliwy i niesympatyczny.

Udo Pfensch, skryba

Skorzystaj ze standardowej charakterystyki skryby. Pfensch ma mniej więcej 20 lat, jest wysoki i chudy, ma jasne włosy i oczy. Jest cichy, rozsądny, dokładny i drobiazgowy, a także bardzo zrównoważony, nie ma skłonności do wpadania w panikę (dodaj mu +10 Op do standardowej wysokości tej cechy). On i jego pryncypał tworzą doskonale uzupełniający się duet.

Stefan Siemens, ochroniarz

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	39	3	4	9	45	2	37	33	39	34	28	29

Umiejętności: bijatyka; jeździectwo; ogłuszenie; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń – broń uliczna.

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona), hełm (1 PP głowa), tarcza (1 PP wszystkie lokacje), miecz,

sztylet (I +10, zadawane obrażenia -2, P -20), kastety, zapas jedzenia na 12 dni, 2 bukłaki, 6 metrów liny, plecak, latarnia, inne przedmioty według uznania MG.

Opis postaci: 27 lat, 186 cm wzrostu, dość silna budowa ciała, czarne włosy, ciemnobrązowe oczy, krzywe zęby, tatuaż (wąż morski) na lewym przedramieniu. Stefan pochodzi z Nuln, jest spokojnym, cichym introwertykiem. Dobrze wykonuje swoją pracę, nie rozmawiając z nikim na ten temat. Intrygują go jednakże leśne elfy, z chęcią zaprzyjaźniłby się z elfim wojownikiem.

Humfried Hoechst, ochroniarz

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	39	3	3	8	46	1	38	27	25	23	32	27

Charakter: zły.

Umiejętności: *bijatyka; jeździectwo; ogłuszenie; opieka nad zwierzętami; powołenie; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń* – broń uliczna.

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona), hełm (1 PP głowa), tarcza (1 PP wszystkie lokacje), miecz, sztylet (I +10, zadawane obrażenia -2, P -20), kastety, zapas jedzenia na 12 dni, 2 bukłaki, 6 metrów liny, plecak, latarnia, inne przedmioty według uznania MG. Szczegóły dotyczące *jadu na ludzi* znajdziesz w tekście zasadniczym.

Opis postaci: 23 lata, 180 cm wzrostu, przeciętna budowa ciała, jasnobrązowe włosy, piwne oczy, ukryte znamię (w kształcie pazura, nad lewą łopatką). „Humfried Hoechst” to przybrane nazwisko, mężczyzna naprawdę nazywa się Adolf Splatzen i jest członkiem gangu okrutnych zbrojów.

Gobliny (mniejsze)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	25	2	2	5	40	1	24	18	18	18	18	18

Charakter: zły.

Przedmioty: krótkie łuki (zasięg 16/32/150, SE 3, czas ładowania i strzału 1), 15 strzał każdy, broń ręczna (pałki, dwaj mają miecze), cztery gobliny mają tarcze (1 PP, nie trzymają ich podczas strzelania z luków), łącznie mają 8/6.

Zasady specjalne: podatne na *niechęć* względem innych goblinoidów, *nienawidzą* krasnoludów, *boją się* elfów, jeżeli nie mają nad nimi przewagi liczebnej w stosunku 2:1 (albo większej), *widzą w ciemnościach* na odległość 10 metrów.

Zbóje (w tym także Magnus Mach)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	36	36	3	3	7	36	1	31	31	31	36	31	31

Charakter: zły.

Umiejętności: *cichy chód na wsi; jeździectwo; ogłuszenie; rozbrojenie; sekretny język* – bitewny lub złodziei (50% szans na każdy); *silny cios; ukrywanie się na wsi; unik; wspinaczka; wykrywanie pułapek; zastawianie pułapek*.

Przedmioty: kusza (zasięg 32/64/300, SE 4), 4 belty w małym kołczanie, skórzana kurtka (0/1 PP korpus), tarcza (1 PP wszystkie lokacje), pałka lub miecz (z równą szansą na każde), sztylet (I +10, zadawane obrażenia -2, P -20), woreczki przy pasie lub małe plecaki z żywnością, bukłak, inne, mniejsze przedmioty – według uznania MG.

Gigant Hermann

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	33	25	9	9	30	20	7	14	24	14	24	24	14

Charakter: dobry.

Przedmioty: wielka maczuga, wielka proca (zasięg 32/64/300, SE 5, czas ładowania i strzału 1), torba futer, fajka z halflńskim zielem.

Opis postaci: Hermann ma 3,5 metra wzrostu, długie, falujące, brązowe włosy i wspaniałą brodę. Jak na giganta jest całkiem przystojny i miły. Lubi wypalić od czasu do czasu dobrą fajeczkę.

Zasady specjalne: wywołuje *strach* we wszystkich istotach o wzroście poniżej trzech metrów. Jest podatny na *głupotę* i *alkoholizm*. Jeżeli zostanie zmuszony do walki, sięgnij do podręcznika **WFRP** po bardziej szczegółowy opis gigantów.

NIEBEZPIECZNE SMAKOŁYKI

Snotlingi

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	17	17	1	1	3	30	1	14	14	14	14	14	14

Zasady specjalne: broń zarodnikowa (patrz tekst) i małe krótkie łuki. Odporne na pleśń oraz na *niechęć* panującą pomiędzy goblinoidami. Są za to podatne na *strach* przed przeciwnikami, których nie przewyższają liczebnie w stosunku co najmniej 10:1.

ZŁODZIEJE BYDŁA

Konrad von Eisenstadt, żak

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	35	4	3	6	44	1	36	32	43	40	26	39

Umiejętności: *astronomia; czuły słuch; czytanie/pisanie; etykieta; historia; język tajemny* – magiczny; *mocna głowa; kartografia; ogłuszenie; sekretny język* – klasyczny; *urok osobisty*.

Przedmioty: owinięta w szmaty pałka (patrz tekst zasadniczy), sztylet (I +10, zadawane obrażenia -2, P -20), sakiewka z 45 ZK, koń.



Bydłokrady

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	36	36	4	3	7	41	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: *powożenie, widzenie w ciemnościach; cichy chód na wsi; specjalna broń – lasso; 50% szans na sekretny język – Rangerów, 20% na opiekę nad zwierzętami, rozbrowienie i silny cios.*

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona), pałka owinięta szmatami (patrz tekst), lasso, sztylet (I +10, zadawane obrażenia -2, P -20), 10 metrów liny, koń.

SPRAWA HONORU

Lorenzo Faccio, zwierzchnik syndykalistów

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	30	3	4	9	43	1	38	33	30	37	36	36

Umiejętności: *bijatyka; rozbrowienie; sekretne znaki – syndykalistów, złodziei; uniki; wiedza o rzekach; wiosłowanie; wyczucie kierunku.*

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona), hełm (1 PP głowa), tarcza (1 PP wszystkie miejsca), miecz magiczny (WS +5, zadawane obrażenia +1), torba lekkości z 214 ZK, butelka *frizzante*, sakiewka z 11 ZK, 15/4.

Opis postaci: 32 lata, 175 cm wzrostu, przeciętna budowa ciała, tłuste, czarne włosy, ciemnopiwe oczy, krzaczaste, zrosnięte nad wielkim nosem brwi. Jest tchórzem, wprost zięjącym nienawiścią do wszystkich i wszystkiego, złośliwym i szydercą.

Isabella Faccio, uczennica czarodzieja

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	27	32	3	3	5	40*	1	32	29	45	31	45	32

Umiejętności: *astronomia; czytanie/pisanie; doliniarstwo; język tajemny – magiczny; otwieranie zamków; rzucanie czarów – magia prosta; sekretny język – klasyczny; szybki refleks*; wiedza o pergaminach; zwinne palce.*

Czary: 7 PM

Magia prosta: *Przekleństwo, Strefa ciepła, Usunięcie przekleństwa, Uśpienie.*

Przedmioty: sztylet (I +10, zadawane obrażenia -2, P -20), rękawice zręczności, woreczek ze składnikami do czarów, sakiewka z 5 ZK.

Opis postaci: 24 lata, 160 cm wzrostu, przeciętna budowa ciała, długie, falujące, czarne włosy, duże, ciemnobrązowe oczy, ubiera się w proste, płowe rzeczy.

WILK MORSKI

Kapitan Jean Lemain, były kapitan okrętu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	56	42	4	4	12	48	3	55	60	43	55	49	62

Umiejętności: *bijatyka; gawędziarstwo; mocna głowa; pływanie; silny cios; specjalna broń – rapier; skutnictwo; uniki; wiosłowanie; wspinaczka; znajomość języka obcego – noriski, arabski; żeglarsstwo.*

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona), bogate stroje, rapier, sztylet (I +10, zadawane obrażenia -2, P -20), inne – według uznania MG.

CUDOWNNA MACHINA RICHTHOFENA

Manfred Richthofen, farmer, pilot balonu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	28	32	4	3	7	44	1	47	41	40	37	32	36

Umiejętności: *astronomia; budowanie balonów; gadanina; krawiectwo; stolarstwo; szacowanie; wiedza o roślinach.*

Przedmioty: grubo podszyta skórzana kurtka, (1 PP korpus/ramiona, I -10), duży blaszany hełm (1 PP głowa), grube okulary, kij (zadawane obrażenia -1), szczelnie zapakowany obiad, 3 skrzynie doskonałej broni, duży balon.

Opis postaci: 29 lat, 198 cm wzrostu, bardzo chudy, krzywe nogi, wystające kolana, cienkie, jasne włosy, niebieskie oczy, piegi, szczurzy wyraz twarzy. Manfred jest człowiekiem radosnym, rozentuzjasmowanym, ale jakby „nie z tego świata”.

TAJEMNICZE MORDERSTWO

Umberto Siccario, zabójca

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	44	4	4	11	57	2	51	46	44	58	46	43

Charakter: zły.

Umiejętności: celne strzelanie; cichy chód w mieście; charakterystyka; czuły słuch; czytanie/pisanie – reikspiel, tile-ański; defraudacja; oburęczność; przekupstwo; sekretne znaki – syndykalistów; specjalna broń – dmuchawka, broń uliczna, broń parująca, nóż do rzucania; śledzenie; ukrywanie się w mieście; unik; targowanie się; warzenie trucizn; wspinalaczka.

Przedmioty: magiczna kurtka skórzana +1 (1/2 PP korpus/ramiona), magiczny kolczyk pancerza +1 (1 PP głowa), magiczna dmuchawka (zasięg 24/38/100, **US** +10), kusza (zasięg 32/64/300, **SE** 4, czas ładowania i strzału 2) z kołczanem zawierającym 10 bełtów, fiolka z silną trucizną (jad na ludzi 3 porcje po sześć dawek), 2 sztylety (**I** +10, zadawane obrażenia -2, **P** -20), eliksir uzdrowienia, sakiewka z 20 ZK, 17/6.

Opis postaci: 27 lat, 174 cm wzrostu, przeciętna budowa ciała, czarne włosy do ramion, bardzo ciemne, czarnobrzowe oczy, śnieżnobiałe zęby. Strój Umberta nie wyróżnia się niczym szczególnym – wygląda on jak jeden z syndykalistów, regularnie przewijających się przez miasto.

POLOWANIE NA WILKOŁAKI

Johann i Maylda Kline, wilkołaki

Gdy są w postaci ludzkiej, skorzystaj ze standardowej charakterystyki mieszkańca. Jako wilki mają cechy wielkich wilków i podlegają wszystkim regułom dotyczącym zwierząt. Oboje mają po dwadzieścia parę lat. Johann ma okrągłą twarz, jasnobrązowe włosy i niebieskie oczy. Maylda ma włosy brązowe, a oczy piwne. Oboje są nerwowi i łatwo ich przestraszyć, doświadczyli bowiem od ludzi jedynie wrogości i nienawiści.

WYROK WYRYTY W KAMIENIU

Szczury skalne

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	25	0	2	2	5	30	1	-	14	14	18	18	-

Zasady specjalne: 35% szans na zatrute rany, widzenie w ciemnościach 15 metrów. Te szczury nie przenoszą dżumy.

Upiory

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	17	0	3	4	11	30	2	-	18	18	18	18	-

Zasady specjalne: poza obrębem katakumb są podatne na niestabilność. Odporne na oddziaływania psychologiczne i każdą niemagiczną broń. Ich ciosy powodują u ofiary utratę 1 punktu **S**; ofiara z **S** 0 umiera; każdy stracony punkt **S** odzyskuje się po jednym dniu odpoczynku. Mogą przenikać przez ciała stałe, wywołują *strach* we wszystkich istotach żywych.

Żywiołaki ziemi

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	50	50	5	5	5	50	5	50	50	50	50	50	50

Zasady specjalne: patrz podręcznik **WFRP**. Mogą raz na rundę rzucić czar *Grad kamieni*.

Gaetano Carnera, szkielet, większy heros

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	55	47	4	4	17	50	3	38	38	38	38	38	38

Zasady specjalne: poza obrębem katakumb jest podatny na niestabilność. Odporny na oddziaływania psychologiczne. 35% szans na *zainfekowanie* zadanych ran.

Przedmioty: magiczna koszulka kolcza +2 (3 PP korpus), magiczna tarcza +1 (2 PP wszystkie lokacje), magiczny miecz (**WW** +10, zadawane obrażenia +1, *atak degeneracji*), osobista biżuteria z czerwonego złota i klejnotów, warta 150 ZK (jako antyki – 350 ZK).

Zjawy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	0	3	4	17	30	1	18	18	18	18	18	-

Zasady specjalne: poza obrębem katakumb są podatne na niestabilność. Odporne na oddziaływania psychologiczne i każdą niemagiczną broń. Ich ciosy powodują u ofiary utratę 1 punktu **S**; ofiara z **S** 0 umiera; każdy stracony punkt **S** odzyskuje się po jednym dniu odpoczynku. Zjawy zyskują po każdym udanym ciosie ciosie **S** i 10 PM (szczegóły dotyczące kosztów działania w PM: patrz podręcznik **WFRP**). Zjawy, których PM zostaną zredukowane do zera, stają się duchami. Mogą przenikać przez ciała stałe. Wywołują *strach* we wszystkich żywych istotach. Początkowe PM: 8.

Widma

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	0	0	4	23	40	4	18	18	18	18	29	-

Zasady specjalne: poza obrębem katakumb są podatne na niestabilność. Odporne na oddziaływania psychologiczne i każdą niemagiczną broń. Wywołują *strach* we wszystkich żywych istotach; jeśli chcą, mogą wywołać w nich *grozę*. Ich ciosy nie powodują żadnych szkód, poza paraliżem, który następuje po nieudanych teście **SW** ofiary. Paraliż trwa 2K6 rund, postaci nim dotknięte stają się *celami nieruchomymi*. Widma mogą przenikać przez ciała stałe.

WIEŻA KRUKÓW

Pająk gigant

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	33	0	5	4	17	10	2	-	43	2	24	6	-

Zasady specjalne: wywołuje *strach* we wszystkich żywych istotach mających poniżej trzech metrów wzrostu, a u postaci z arachnofobią – *grozę*. *Boi się* ognia, jest odporny na wszystkie pozostałe oddziaływania psychologiczne. Atakuje dwoma *ugryzieniami*, jest *jadowity* – konieczny jest test **Wt** albo następuje paraliż ofiary, a po K6 rundach, jeśli nie uda się drugi test **Wt**, śmierć. Szkielet zewnętrzny daje mu 2 PP na wszystkich lokacjach.

Kameleopij

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	33	0	2	2	5	30	1	-	14	02	14	14	-

Zasady specjalne: Kameleopije *boją się* ognia, ale są odporne na inne oddziaływania psychologiczne. Atakują *ugryzieniem*. Jeżeli ich pierwszy cios powoduje jakies obrażenia, zakrzywione zęby zahaczają o ciało i zadają K6 obrażeń na rundę (bez testów **WW**) – przy wyniku 6 kameleopij nasycą się i wypuszcza ofiarę. Istnieje 40% szans, że udany atak potwora spowoduje *infekcję ranę*.

Kruki giganty z Lasu Duchów

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
2	41	-	4	3	10	41	1	-	29	41	43	43	-

Charakter: *zły*.

Zasady specjalne: Latają jak istoty *pikujące*. Podana wyżej **Sz** odnosi się do poruszania się po ziemi. Atakują dziobami (*ugryzieniem*), ciosem krytycznym w głowę wylupują oko (skutek: -20 **US**, -5 **Ogd**, utrata *bystrego wzroku* i *celnego strzelania*, jeżeli ofiara je posiadała).

Czerwie bagienne

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
0	33	0	1	3	5	*	1	-	0	0	0	0	-

Zasady specjalne: zawsze atakują pierwsze, niezależnie od wyników **I**. Są odporne na oddziaływania psychologiczne. Gdy zadadzą udany cios, dla określenia obrażeń rzucą K4, nie K6.

ARABSKI KAPŁAN

Kapłani

Ci dwaj Arabowie – przybyli, aby ukarać każdego, kto zbezczeszczy miejsce wiecznego spoczynku Muammara – są członkami strasznego starożytnego kultu – Bractwa Węża. Należący do niego kapłani-zabójcy zostali wyjęci spod prawa w całej Arabii i Starym Świecie, lecz Bractwo Węża nadal jest aktywne i bardzo wpływowe. Chodzą słuchy, że jego długie macki sięgają nawet do najwspanialszych pałaców Arabii.

Tauseef Assad, zabójca-kapłan 2 poziomu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	37	35	4	3	10	51	1	37	35	44	46	55	27

Umiejętności: *czytanie/pisanie*, *język tajemny* – magiczny; *krasomówstwo*; *medytacja*; *rozpoznawanie ożywieńców*; *rzucanie czarów* – patrz niżej; *sekretny język* – staroarabski; *śpiew*; *teologia*; *wiedza o pergaminach*; *wykrywanie magii*; *znajomość języka obcego* – staroświatowy.

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona) noszona pod brązowymi szatami, zatruty magiczny szylet +3 (**I** +10, zadawane obrażenia -2, **P**-20, trucizna – patrz niżej), magiczny *pierścień ochrony przed mieczami* (miecze zadają Tauseefowi tylko połowę zwykłych obrażeń), zapas żywności.

Opis postaci: 44 lata, 173 cm wzrostu, dość szczupła budowa ciała, czarne włosy, ciemnobrązowe oczy, jasnobrązowe szaty.

Zatruta broń: szylety należące do kapłanów-zabójców mają K3 dawki *jadu na ludzi* na ostrzu. Dla uniknięcia efektów działania trucizny konieczny jest test **Wt** (+10). Trucizna zaczyna działać po 4 rundach, a jej skutki są następujące: po 4 rundach -10 do testów **WW**, **US** i **I**; w 5. rundzie dalsze -10 do **WW**, **US** i **I** oraz -1 do **S**; w rundzie 6 utrata przytomności. Potem następuje śpiączka, a po następnych K4 rundach – śmierć. Trucizna ściera się z ostrza po K4+1 rundzie od wyciągnięcia szyletu z pochwy. Od tego momentu ciosy nie powodują wyżej wymienionych następstw.

Pas-kobra: ten magiczny pas został wykonany z przepięknie splecionych złotych nici, tworzących wzór przypominający fakturę skórę węża. Oba jego końce wysadzone są drogimi kamieniami i złotem, mają kształt głowy i ogona kobry. Jakość oraz sposób wykonania wskazują jednoznacznie, że przedmiot ten wyszedł spod ręki starożytnego arabskiego mistrza. Wiadomo o istnieniu tylko kilku takich pasów. Wszystkie znajdują się w posiadaniu kapłanów Bractwa Węża. Do każdego pasa przypisane jest zaklęcie, które, wypowiedziane po staroarabsku, ożywia go i zmienia w żywego węża, atakującego osobę wskazaną przez jego pana. Wąż, w chwili jego „zabicia” lub po 6 rundach, zamienia się na powrót w wysadzany klejnotami złoty pas. Może zostać ożywiony tylko raz dziennie.

Jadowity wąż

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	33	-	2	3	6	41	1	-	18	10	43	43	-

Zasady specjalne: atakuje *jadowitym ugryzieniem*. *Boi się* ognia, na inne oddziaływania psychologiczne jest odporny.

Abdul Jumblatt, zabójca

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	57	63	4	5	12	53	2	52	41	43	52	50	41

Umiejętności: *charakteryzacja*; *cichy chód na wsi*; *cichy chód w mieście*; *silny cios*; *specjalna broń* – dmuchawka, łąso, sieć, broń parująca; *śledzenie*; *tropienie*; *ukrywanie*

się w mieście; ukrywanie się na wsi; uniki; warzenie truciźn; wspinaaczka.

Przedmioty: magiczny sztylet (WW +5), szata wytrzymałości +1, dmuchawka z pudełeczkiem zawierającym 4 zatrute strzałki, fiołka z 14 dawkami *jadu na ludzi* (koncentrat), buty czyste.

Opis postaci: 26 lat, 180 cm wzrostu, dość silna budowa ciała, czarne, falujące włosy (lekka łysina na skroniach i czubku głowy), ciemnobrązowe oczy, oliwkowa cera, niezwykłe duże uszy. Magiczna szata Abdula jest kruczoczarą, pozostałe ubrania – brązowe.

Muammar Mumia

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	33	0	4	4	23	30	2	24	89	43	43	89	-

Zasady specjalne: wywołuje *strach* we wszystkich żywych istotach, a w mających poniżej trzech metrów wzrostu – *grozę*. Jest *łatwo palny*. Dopóki żyje Tauseef, nie jest podatny na *głupotę*. Istnieje 40% szans, że zadane przez niego ciosy wywołają *grobową zgniliznę*.

KLĄTWA REICHENBACHÓW

Martin Schnapp, kupiec

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	42	3	6*	9	51	1	34	41	61	47	52	47

Umiejętności: *bardzo wytrzymały**; czytanie/pisanie, gadanina; jeździectwo; monetoznaustwo; sekretny język – gildi; szacowanie; targowanie się; widzenie w ciemnościach; wykrywanie magii.

Przedmioty: kaftan kolczy z rękawami (1 PP korpus/ramiona/nogi), tarcza (1 PP wszystkie lokacje), miecz, sztylet (I +10, zadawane obrażenia -2, P -20), amulet czujności, róg ogarów, torba lekkości z 250 ZK, buty czyste, mały plecak, bukłak, mniejsze przedmioty – według uznania MG.

Opis postaci: 33 lata, 178 cm wzrostu, przeciętna budowa ciała (jest bardzo żylasty), brązowe włosy i oczy, wysokie czoło. Podczas przygody, w której spotykają go bohaterowie, nosi proste, praktyczne ubrania w barwach ułatwiających skuteczne ukrycie się w lesie (zielenie i brązy).

Selena Keuchen, najemniczka

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	52	45	5	4	10	46	2	43	31	41	42	37	38

Umiejętności: *bijatyka*; cichy chód na wsi; jeździectwo; mocna głowa; ogłuszenie; rozbicie; sekretny język – bi-tewny; silny cios; specjalna broń – broń uliczna, korbacz, broń parująca; celny cios; szulerstwo; ukrywanie się na wsi; uniki.

Przedmioty: kaftan kolczy z rękawami (1 PP wszystkie lokacje), kusza (zasięg 32/64/300, SE 4) z kołczanem zawierającym 18 bełtów, magiczny miecz z mocą *niestabilności* i *pochłaniania czarów*, magiczny sztylet (WW +10), mały namiot, plecak, bukłak, mniejsze przedmioty – według uznania MG.

Opis postaci: 28 lat, 180 cm wzrostu, barczysta i silnie zbudowana, krótko obcięte, falujące, czarne włosy, zielonobrązowe oczy, lekka opalenizna. Selena zawsze ubiera się w skóry i grube, bawełniane spodnie oraz mocne buty.

Frederik Herkenrath, iluzjonista 2 poziomu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	40	23	3	4	9	51	1	43	30	56	41	41	32

Umiejętności: czytanie/pisanie; hipnoza; język tajemny – magiczny; medytacja; rzucanie czarów – patrz niżej; sekretny język – klasyczny; szacowanie; widzenie w ciemnościach; wiedza o pergaminach.





Czary: 28 PM

Magia prosta: *Magiczny alarm, Przekleństwo, Płonące światło, Uśpienie, Zabezpieczenie przed deszczem.*

Magia iluzyjna 1 poziomu: *Iluzja fantomu, Oslona działalności, Powielanie obrazu, Przybranie iluzorycznego wyglądu, Dezorientacja wroga.*

Magia iluzyjna 2 poziomu: *Halucynacja, Iluzoryczne lasy.*

Przedmioty: magiczny kij (WW+5), nóż (I +10, zadawane obrażenia -20, P-20), *szata przebrania, buty ciszy, torba zasobności, eliksir uzdrowienia, klejnot wielu czarów (iluzoryczny wróg, lot raz dziennie), pierścień czaru (ożywienie zmarłych, do jednorazowego użytku), plecak, woreczki ze składnikami do czarów, mniejsze przedmioty* – według uznania MG.

Opis postaci: 31 lat, 178 cm wzrostu, szczupła budowa ciała, lekko kręcone, jasnobrązowe, rzadzące na skroniach włosy, zielone oczy, ubrany w szarą szatę (*szatę przebrania*) lub bardziej nadający się do lasu brązowy strój.

Hans-Dietrich Reichenbach, duch

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	0	0	3	17	30	1	-	18	18	18	18	29

Charakter: zły.

Zasady specjalne: odporny na oddziaływania psychologiczne. Poza piwnicami dworu jest podatny na *niestabilność*. Dotknięciem powoduje *strach*. Odporny na każdą niemagiczną broń. Może przenikać przez ciała stałe i na życzenie stawać się widzialny lub nie.

Hans-Dietrich jest szczególnie okropnym duchem. Jego umysł przepełniony jest wizjami zbrodni złego rodzaju Reichenbachów. Przez dotyk może przenosić to szaleństwo na swoje ofiary. Efekt takiego dotknięcia zależy od rezultatu testu na **Op**, który osoba dotknięta przez ducha musi przeprowadzić:

Udany

Nieudany o 0-20

Nieudany o 21-30

Nieudany o 31-40

Nieudany o 41-50

Nieudany o 51+

bez efektu

zwykły *strach*

groza

groza, K4 punktów obłądu

groza, K6 punktów obłądu

groza, 2K6 punktów obłądu,

test **Wt** – nieudany oznacza śmierć na atak serca.

Potwór Entesanga

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	39	12	5	5	17	29	2	05	05	05	89	89	-

Potwór Entesanga został pozszywany, pozbijany i posklejany z kilku różnych ciał. Szwy, nity i inne tego typu ozdoby są wyraźnie widoczne na jego przerażającym ciele. Jego oczy są żółte i mają czerwone obwódki, skóra jest szara. Ma ponad 2 m wzrostu. Czuć od niego straszny smród grobu. Monstrum pozbawione jest zdolności wydawania jakichkolwiek dźwięków.

Zasady specjalne: Doktorowi Entesangowi, mimo najlepszych chęci, nie udało się pozbawić potwora śladów jego pochodzenia (stworzono go z ludzkich zwłok). Każdy cios tego monstrum może spowodować u ofiary (10% szans) *grobową zgniliznę*. Potwór jest całkowicie odporny na oddziaływania psychologiczne, ale jest podatny na *głupotę*.

BOHATEROWIE OPOWIADAŃ

W opowiadaniach i powieściach publikowanych przez Wydawnictwo MAG występuje wielu wspaniałych bohaterów. Czyż można wyobrazić sobie lepsze miejsce na ich spotkanie niż Kreutzhofen? Oto opisy kilku takich osób, wraz z pomysłami na wprowadzenie ich do świata Warhammera. Opisy te zaczerpnięto z *Wilczych jeźdźców* Williama Kinga oraz z *Czarnoksiężnika Drachenfelsa*, *Czerwonego pragnienia* i *Śmiech mrocznych bogów* Jacka Yeovila (ta ostatnia pozycja zostanie wydana w najbliższym czasie).

ZABÓJCA TROLLI

W *Wilczych jeźdźcach* Gotrek Gurnisson, zabójca trolli, oraz jego towarzysz, człowiek, niejaki Felix Jaegar, wraz z kilkoma wygnanymi z Imperium szlachcicami i ich świtami palają się po Księstwach Granicznych. Choć tak naprawdę główni bohaterowie docierają tam przez tajemne tunele krasnoludzkie, a reszta przedziera się przez Przełęcz Czarnego Ognia, ty możesz to zmienić i przeprowadzić wszystkich razem, przez Kreutzhofen, do Szlaku Mroźnych Kłów. Felix i Gotrek mogą się tu również znaleźć w drodze powrotnej po wydarzeniach opisanych w *Mroku pod światem*.

Ci dwaj mogą być doskonałym „wzmocnieniem” dla zbyt słabej drużyny, zwłaszcza gdy sprawy przybierają dramatycznie zły obrót. Musisz jednak uważać, by bohaterowie nie zrzucili na Gotreka całego ciężaru walki. Pilnuj także, żeby traktowali go z należnym szacunkiem, bo inaczej...

Jeśli chcesz osnuć całą przygodę wokół Felixa i Gotreka, możesz wprowadzić ich do niej tak: krasnolud mógł dowiedzieć się o starożytnym krasnoludzkim skarbie, ukrytym w okolicy, gdzie obecnie leży Alimento. Podróż przez tunele, odkrywanie bocznych przejść i ukrytych miejsc, wiekowe pułapki, przemykający chylkiem skaveni – to emocjonujące elementy wspaniałej, podziemnej przygody.

Gotrek Gurnisson

To typowy zabójca trolli: jest dumny, wojowniczy, lojalny wobec przyjaciół, bezwzględny dla wrogów. Śmierć jest dla niego niczym. Szuka jej, z radością witając każdą okazję, która pozwoli mu zginąć. Z biegiem czasu wprawił się w walce przeciwko nieprawdopodobnie potężnym siłom. Śmierć jest jedyną rzeczą, jakiej dotąd nie zaznał, ma być pokutą za jego przeszłe grzechy. Jest tylko jeden problem: Gotrek ma zbyt dużo szczęścia, jest zbyt silny albo zbyt mocno pragnie śmierci. Staje twarzą w twarz z wszelkimi niebezpieczeństwami i, uzbrojony w swój ukochany topór, przezwycięża je.

W chwilach wytchnienia Gotrek jest osobą bardzo melancholijną, oddającą się głębiom depresji i cudownym otchłonom pijaństwa. Za swą szorstką powierzchownością ukrywa zaskakująco światły umysł – zna doskonale krasnoludzką historię, ma talent do wszelkich rzemiosł. Przy wielu okazjach widać, jak dobrze zna się na krasnoludzkiej inżynierii. Wpadł jednak w szpony gorzkiej samotności – utracił rodzinę i klan, co jest rzeczą straszną dla każdego krasnoluda. Jego jedynym prawdziwym przyjacielem jest Felix Jaegar, ludzki poeta.

Gdy Gotrek znajdzie się w centrum wydarzeń – to znaczy w samym środku bitwy – staje się jednym z najgroźniejszych wojowników Starego Świata. Wówczas nic nie jest w stanie go zatrzymać. Jego pogarda dla niebezpieczeństwa, połączona z umiejętnościami, jakimi niewiele może się poszczycić, powoduje, że dla większości wrogów jest on ostatnim przeciwnikiem w życiu. Nawet bez swego topora oddaje ciosy ze sporą nawiązką. Jak każdemu zabójcy trolli, brak mu również subtelności – „finezyna taktyka” to dla niego „SZARŻA”.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	89	09	8	8	16	49	4	59	89	59	89	89	19

Umiejętności: astronomia; bardzo silny; bardzo wytrzymały; broń specjalna – broń dwuręczna, broń uliczna; cichy chód w mieście, cichy chód na uści; czuły słuch; czytanie/





/pisanie – khazalid i staroświatowy; górnictwo; historia; inżynieria; język tajemny – tajemny krasnoludzki; jubilerstwo; kamieniarstwo; kartografia; kowalstwo; łowiectwo; metalurgia; mocna głowa; monetoznawstwo; ogluszenie; powożenie; rozbrojenie; rozpoznawanie magicznych przedmiotów; sekretne znaki – inżynierów krasnoludzkich i gildii; sekretny język – bitewny i klasyczny; silny cios; celny cios; stolarstwo; szacowanie; szaleńczy atak; szczęście; sztuka; szybki refleks; targowanie się; tropienie; ukrywanie się w mieście; ukrywanie się na wsi; uniki; wspinaczka; wyczucie kierunku; wykrywanie pułapek; znajomość języka obcego – staroświatowy.

Przedmioty: dwuręczny topór (I -10, zadawane obrażenia +2), koszulka kolcza (1 PP tylko korpus), znoszone ubrania, w tym także zimowe i na złą pogodę, 20 ZK, 12 SS, 3 pensy, baryłka piwa, kamienna butelka z piwem (używa jej tylko pomiędzy posiłkami).

Felix Jaegar

Felix Jaegar wie, że prędzej czy później zginie. Przyjaźń z Gotrekiem Gurnissonem powoduje, że jest to jeszcze pewniejsze. Felix przemierza z krasnoludem dzikie obszary Starego Świata, szukając niechybnej zguby – jak dotąd, idzie mu całkiem nieźle.

Jakkolwiek by na to spojrzeć, sytuacja ta jest wyłącznie jego winą. Gotrek uratował go przed bliskim spotkaniem z przedstawicielami władzy w Altdorfie. Potem, podczas pijackiej wyprawy po knajpach, Felix poprzysiął swemu nowemu towarzyszkowi, że opisz jego czyny we wspaniałym poemacie. Gdy tylko wytrzeźwiał, Jaegar zdał sobie sprawę, że śmierć zabójcy trolli może być ostatnią rzeczą, jaką zobaczy w swym życiu. Od tego czasu jego losy są, delikatnie mówiąc, ciekawe. Często tęskni za czasami, gdy był poetą i żakiem w Altdorfie, a nawet za nudnym życiem sprzedawcy wełny, jakie wiódł jego ojciec.

Felix jest spokojny i przyjacielski. Mimo to jego twarz stale wykrzywia grymas strachu, co jest raczej zaskakujące w przypadku oczekującego rychłej śmierci przyjaciela Gotreka Gurnissona. Mówi z akcentem altdorfskim i z tego powodu ludzie często go nie doceniają. Życie u boku Gotreka zrobiło z niego twardego człowieka. Nie należy on jednak do tych, którzy szukają kłopotów – po prostu nauczył się radzić sobie z nimi.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	49	39	4	4	8	49	2	39	35	39	39	39	39

Umiejętności: bijatyka; bystry wzrok; cichy chód w mieście; cichy chód na wsi; czytanie/pisanie – staroświatowy; etykieta; heraldyka; historia; jeździectwo; język tajemny – magiczny; kartografia; komedianctwo; krasomówstwo; łowiectwo; monetoznawstwo; ogluszenie; pływanie; powożenie; rozbrojenie; sekretny język – klasyczny; silny cios; specjalna broń – rapier, broń uliczna; celny cios; szybki refleks; tropienie; ukrywanie się w mieście; ukrywanie się na wsi; uniki; wykrywanie pułapek.

Przedmioty: miecz, leworęczny sztylet (zadawane obrażenia -2, P -10), koszulka kolcza (1 PP tylko korpus), znoszone ubrania, przybory do pisania, książka (albo dwie) z biblioteki, torba z pieniędzmi (47 ZK, 23 szylingi, 7 pensów).

WAMPIRZYCA

Odkąd sześćset pięćdziesiąt lat temu stała się wampirzycą, Genevieve Sandrine du Pointe du Lac Dieudonna cały czas podróżuje – dotarła nawet do dalekiego Kitaju. Miejsce takie jak Kreutzhofen, gdzie krzyżują się szlaki, powinno być jej znane – z pewnością od czasu do czasu je odwiedza. Choć Genevieve stara się nie rzucać w oczy, podróżująca samotnie szesnastoletnia dziewczyna (na taką wygląda) nie może nie zwracać na siebie uwagi.

Być może znajdzie się ona w Kreutzhofen przypadkiem... albo też z jakiegoś określonego powodu. Genevieve może, na przykład, zechcieć zbadać doniesienia o przypadkach wampiryzmu w rodzinie Reichenbachów. Dla wampira czas niewiele znaczy, nie przejmie się więc faktem, że jest spóźniona o jakieś dwa stulecia. Jeśli przybędzie do miasteczka w trakcie wydarzeń wprowadzających do „Kłutwy Reichenbachów”, może spowodować taki zamęt, że tylko nieliczne osoby zdołają się w tym połapać.

Ewentualnie Genevieve mogłaby pojawić się przy odkrywaniu grobowca Muammara – interesuje się przecież egzotyczną magią, studiowała ją nawet pod okiem chińskiego mistrza; może także odwiedzić katakumby Gaetano Carnery. Po sześciuset latach krążenia po świecie nie ma już wielu rzeczy, których wampirzyca by nie robiła i miejsc, w których jeszcze nie była. Nie potrzebuje więc żadnego powodu, by gdzieś się udać.

Genevieve Sandrine du Pointe du Lac Dieudonna, wampirzyca

Genevieve, wyglądająca na szesnastoletnią, szalenie atrakcyjną dziewczynę, ma jasnokasztanowate włosy i promienne, ale poważne spojrzenie. Najczęściej jest cicha i spokojna, gra grzeczną, dobrze wychowaną młodą damę, którą zresztą była, zanim ponad sześćset lat temu otrzymała Mroczny Pocałunek. Czasem jednak przebija z niej śmiałość, zrodzona z nadludzkiej mocy i stuleci doświadczeń. Wówczas widać, że jest kimś więcej, niż wydaje się to na pierwszy rzut oka.

Przez wieki Genevieve nasłuchiwała się plotek, półprawd i mitów o wampirach, i jest już tym wszystkim zmęczona. To prawda, że istnieją przerażające wampiry wiedzione jedynie żądzą krwi, znane jako Prawdziwie Martwi, lecz dziewczyna nie przepada za nimi tak samo, jak za śmiertelnikami. Genevieve jest w stanie półśmierci, nie starzeje się, ani nie zmienia, ale nie musi unikać światła dnia i innych rzeczy odstraszaających ponoć wampiry. Rzeczywiście żywi się krwią, ale nie jest morderczynią. Bierze tylko to, co jest jej dane dobrowolnie – odrobinę z każdego aktualnego kochanka, raz, dwa razy w tygodniu.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	52	48	7	7	22	65	2	53	58	64	66	58	55

Umiejętności: bystry wzrok; chirurgia; czytanie/pisanie; etykieta; heraldyka; historia; jeździectwo; krasomówstwo; komedianctwo; leczenie ran; muzykalność; odporność na

choroby; odporność na trucizny; ogluszenie; prawo; przepustwo; sekretny język – klasyczny; silny cios; celny cios; szacowanie; śpiew; tropienie; urok osobisty; uwodzenie; uzdolnienia językowe; znajomość języka obcego – arabski, chiński. Inne umiejętności – jakie tylko MG uzna za stosowne – miała przecież czas, by spróbować i nauczyć się wszystkiego.

Przedmioty: Genevieve ma specjalne okulary o przeciśmionych szklach, które chronią ją przed blaskiem słońca. Ułatwiają jej życie za dnia, gdyż dzięki nim nie cierpi od światła słonecznego. Inne przedmioty pozostawiamy decyzji MG. Wampiryzca ma niemal nieograniczone możliwości, może znaleźć i zdobyć prawie wszystko.

Zasady specjalne: odporna na broń niemagiczną, broń magiczna zadaje jej zwykłe obrażenia, a broń ze srebra – podwójne, parzy ją (K4 obrażeń o S4) każde dotknięcie srebra w jakiegokolwiek postaci; może, jeśli zechce, wywołać strach w każdej żywej istocie; nie działa na nią słońce, symbole religijne i czosnek.

POSZUKIWACZE

W opowiadaniu Jacka Yeovila *Nieświadome armie* baron Johann von Mecklenberg i jego mentor, Vukotich, krążą po świecie w poszukiwaniu wyznawców Chaosu, którzy wymordowali rodzinę Johanna. Krótko przed rozpoczęciem akcji opowiadania dwójka ta mogłaby znaleźć się w Kreutzhofen, przejeżdżając tędy do doliny Yetzin i Złych Ziem (o których możesz dowiedzieć się więcej z kampanii Kamienie Zagłady) po śladach Szramy – Wojownika Chaosu i jego towarzyszy.

Vukotich, tym razem sam, pojawia się znów w *Czerwonym pragnieniu*. Jest najemnikiem i podróżuje w poszukiwaniu przygód i pracy. Odkąd Kreutzhofen stało się bramą Imperium na Bretonię, Tileę i Księstwa Graniczne, jest dość prawdopodobne, że kiedyś się zjawi się i tutaj.

Podobnie jak Felix i Gotrek, Johann i Vukotich są potężnymi bohaterami niezależnymi. Możesz wykorzystać ich dla wzmocnienia zbyt słabej drużyny. Uważaj jednak, by to nie oni wykonywali całą robotę i podejmowali całe ryzyko. Żaden z nich nie jest głupcem, a Vukotich szczególnie szybko zorientuje się, że jest wykorzystywany w charakterze mięsa amarnego.

Możesz sprawić, by banda Szramy ukryła się w Lesie Duchów i od czasu do czasu, dopóki nie przepędzą jej bohaterowie, najeżdżała Kreutzhofen. Krótko potem mogą zjawić się Johann i Vukotich, przywabieni wiadomościami o pojawieniu się tej hordy. Jeżeli bohaterom uda się zabić Szramę i rozbić jego bandę, Johann może być wdzięczny (albo wściekły, że pozbawili go prawa do rodowej zemsty). Możesz także dać Szramie 1 lub 2 punkty przeznaczenia, a wtedy pościg zacznie się od nowa.

Baron Johann von Mecklenberg

Baron jest młodym, bardzo przystojnym mężczyzną, ma prawie 180 cm wzrostu i zupełnie nie wygląda na kogoś

wysoko urodzonego. Nosi praktyczny, zwłaszcza w podróży, stój Rangera, i nie używa publicznie swego tytułu, mimo że sprawiałoby mu to przyjemność.

Johann był najstarszym synem barona Sudenlandu i mógł spodziewać się miłego, łatwego życia. W perspektywie miał urząd elektorski, który przeszedłby na niego po śmierci ojca. Lecz dziesięć lat temu jego dom i rodzina zostały unicestwione przez hordę czcicieli Chaosu. Zagłada nie była jednak całkowita – ocalał Johann i jego młodszy brat, uprowadzony przez napastników. Wraz z Vukotichem, z zemstą w sercu, von Mecklenberg przemierza od dziesięciu lat Stary Świat w poszukiwaniu bandy Chaosu. Jako że nie dał znaku życia, baronostwo Sudenlandu przeszło w ręce rodu Toppeneimerów.

Johannem kieruje nienawiść i pragnienie zemsty, jeszcze silniejsze od czasu, gdy dowiedział się o przystaniu swego brata Wolfa do bandy. Nic innego właściwie go nie interesuje, nie dba też o przywileje, związane ze szlacheckim pochodzeniem. Zawsze sprawia wrażenie nieobecnego duchem, jakby coś mocno zaprzętało jego myśli.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	55	40	3	3	12	50	3	40	65	55	50	40	55

Umiejętności: cichy chód na wsi; czytanie/pisanie; etykieta; gotowanie; heraldyka; historia; jeździectwo; komedianstwo; krasomówstwo; łowiectwo; ogluszenie; opieka nad zwierzętami – sokół, koń; powożenie; prawo; rozbrownienie; rozpoznawanie roślin; sekretny język – klasyczny; silny cios; specjalna broń – rapier, długi łuk, broń parująca, broń do rzucania; celny cios; szacowanie; szósty zmysł; szczęście; targowanie się; teologia; tresura – sokół, koń; tropienie; ukrywanie się na wsi; unik; urok osobisty; wyczucie kierunku; zapasy; zastawianie pułapek; zielerstwo.

Przedmioty: skórzana kurtka i sztylpy (0/1 PP korpus/ramiona/nogi), miecz, dwa sztylpy (I +10, zadawane obrażenia -2, P -20), kusza (zasięg 32/64/300), kołczan z dwunastoma beltami, koń, mata i ekwipunek w torbach przy siodle, inne przedmioty według uznania MG.

Vukotich Najemnik

Vukotich stał się sługą von Mecklenbergów po tym, jak ojciec Johanna pojął go w bitwie. Spędził na służbie u barona wiele lat, ucząc jego synów łowiectwa i obchodzenia się z bronią, a po rzezi rodziny przystał do szukającego zemsty Johanna.

Vukotich jest wysoki i potężnie zbudowany. Trudno określić jego wiek, ale prawdopodobnie ma mniej więcej trzydzieści do pięćdziesięciu lat. Ma liczne blizny – pamiątki po ranach, odniesionych w wielu bitwach. Jest cichy i spokojny, nigdy nie daje po sobie poznać, że coś mu nie odpowiada. Może wyglądać jak zwykły towarzysz Johanna, jest jednak zarazem jego ochroniarzem i opiekunem. To Johann bardziej potrzebuje jego niż on Johann.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	65	55	4	6*	14	60	3	45	45	40	55	60	45

Umiejętności: *bardzo wytrzymały**; *bijatyka*; *celne strzelanie* – kusza; *cichy chód na wsi*; *czytanie/pisanie*; *gotowanie*; *heraldyka*; *jeździectwo*; *łowiectwo*; *odporność na choroby*; *odporność na trucizny*; *ogłuszenie*; *opieka nad zwierzętami* – sokół, koń; *powożenie*; *rozbrojenie*; *rozpoznawanie roślin*; *sekretny język* – bitewny; *silny cios*; *specjalna broń* – rapier, długi łuk, broń parująca, broń do rzucań, broń dwuręczna; *celny cios*; *szacowanie*; *szósty zmysł*; *targowanie się*; *tresura* – sokół, koń; *tropienie*; *ukrywanie się na wsi*; *unik*; *wyczucie kierunku*; *zastawianie pułapek*; *zapas*; *zielarstwo*.

Przedmioty: skórzana kurtka i sztylpy (0/1 PP korpus/ramiona/nogi), miecz dwuręczny (I -10, zadawane obrażenia +2), sztylet (I +10, zadawane obrażenia -2, P -20), kusza (zasięg 32/64/300), kołczan z 12 bełtami, koń, mata i ekwipunek w torbach przy siodle, inne przedmioty według uznania MG.

Szrama i horda Chaosu

Szrama jest Bohaterem Slaanesh. Jego wielkim sukcesem jest fakt, że dowodzi swoją bandą już od ponad dziesięciu lat, a nie tylko nie zginął, ale też nie stał się Pomiotem Chaosu. Poniżej podano kilka szczegółów dotyczących Szramy i jego towarzyszy. Jeśli chcesz, żeby banda była większa, możesz dodać kilku zwierzoluździ i mutantów.

Znakiem Szramy jest czerwona, krzywa blizna, biegnąca ukośnie od prawej skroni do lewego policzka. Każdy z jego towarzyszy nosi gdzieś na sobie podobny znak, a wielu maluje twarze ukośnym maźnięciem farby, żeby upodobnić się do swego wodza.

Szrama, Bohater Slaanesh

Daleki krewny księcia-elektora Ostlandu, wygnany na Pustkowią przez rywala w rodowej wojnie, teraz zmieniony nie do poznania... Postarzał się, jego policzki się zapadły, a z zębów pozostały mu już tylko dwa żółte kły, które porały mu usta. Jego włosy były białe i rzadkie, splecione w warkoczki przełożone tak, aby zasłonić czaszkę odartą częściowo ze skóry. I jeszcze czerwona blizna biegnąca przez twarz, wykrzywiona lekko nad nosem...

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	53	31	4	3*	16	54	3	11	63	52	41	52	33

Mutacje: *bardzo chudy* (Wt/2), *szczęki* (atak ugryzieniem, A +1), *dodatkowe stawy* (ramiona – I +10), *skrzydła* (średniej wielkości, lata jak istota pikująca), *ostre pazury* (A +1, atak szponami z S 5), *mnijšie mutacje* (dodatkowe oczy na barkach, na piersiach narosł w kształcie wici, sześciopalczyste dłonie).

Umiejętności: *bardzo wytrzymały**; *silny cios*; *specjalna broń* – dwuręczna; *celny cios*; *unik*.

Zbroja Chaosu (tylko hełm – 3 PP głowa, + 10 SW przeciw magii), magiczny miecz dwuręczny (I -10, zadawane obrażenia +2, przed jego ciosem zwykły pancerz nie stanowi żadnej ochrony, zadawane obrażenia są zwiększane o K4, przy kontakcie rozprasza każdą aurę – po rzucie K6 3+).

Reeeskakk, zabójca ze skaveńskiego klanu Eshin

Będąc całkowicie oddanym Szramie, Reeeskakk porzucił swój klan. Nadal jednak nosi na plecach swej brudnej i podartej kurtki symbol klanu Eshin – oko pośrodku zwróconego jednym ramieniem w dół trójkąta. Obok tego znaku namalował jednak przeoraną czerwoną blizną twarz – znak swego wodza.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	33	55	3	4	13	61	2	54	44	44	38	49	14

Umiejętności: *celne strzelanie* – łuk; *cichy chód w mieście*; *cichy chód na wsi*; *ukrywanie się w mieście*; *ukrywanie się na wsi*; *warzenie trucizn*; *widzenie w ciemnościach* (30 metrów).

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP korpus), sztylet (I +10, zadawane obrażenia -2, P -20), krótki łuk (zasięg 16/32/150, SE 3, czas ładowania i strzału 1), kołczan z dwudziestoma strzałami, butelka silnego koncentratu jadu na ludzi (5 porcji po 6 dawek każda).

Chodzące zwłoki, mumia

Weszła pomiędzy płomienie i oczom Johanna ukazały się zgniłe resztki twarzy. Z karku spływała ropa. To coś musiało być kiedyś kobietą. Teraz nie było człowiekiem, tylko czymś na kształt kukły... Na twarzy miało skośną czerwoną linie, odbicie blizny wodza.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	33	0	4	5	23	30	2	24	89	4	43	89	-

Zasady specjalne: chodzące zwłoki nie są zbyt inteligentne. Rozumieją, że towarzysze Szramy są przyjaciółmi, a pozostali to wrogowie. Nikt ich właściwie nie kontroluje, mogą więc przeprowadzić test SW, by pokonać próby magicznego zawładnięcia nimi. Idą jednak tam, gdzie pójdzie Szrama i walczą, gdy walczy on i jego towarzysze. Są łatwo palne, ale każdy celny zadany przez nie cios ma 40% szans na spowodowanie u ofiary grobowej zgnilizny. W żywych istotach wywołują strach, lecz same są odporne na oddziaływanie psychologiczne.

Andreas, Wojownik Chaosu

Dawny stajenny w dobrach Mecklenberg. Przeszedł na stronę swoich porywaczy i stał się potężnym Wojownikiem Chaosu. Jak wszyscy towarzysze Szramy, nosi jego symbol – twarz z blizną jest wytatuowana na jego piersi i namalowana na napierśniku. Wydaje się, że ma siedmioro oczu, umieszczonych na czole w jednym szeregu. Nie jest to jednak dar Chaosu. Pięcioro z nich to szklane galki, wtopione w żywe mięso przez samego Andreasa, lubiącego różne dziwne i/lub przerażające ekstrawagancje.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	59	49	7	4	10	60	2	89	89	89	89	89	18

Mutacje: *szybka regeneracja*, *potężny dźwięk* (śmiech), *siła* (S +3).

Przedmioty: bardzo ciężka zbroja płytowa (2 PP wszystkie lokacje, *Szybkość* i *Inicjatywa* zredukowane), dwuręczny miecz (I -10, zadawane obrażenia +2).

Zasada dodatkowa: gdy w *Śmiech mrocznych bogów* Johann ściera się z Andreasem, Wojownik przechodzi w czasie walki dwie kolejne mutacje: *długie kolce* i *stalową skórę*. Jeśli chcesz, możesz w każdej rundzie walki (w której uczestniczy Andreas) rzucić K10. Przy wyniku 0 Wojownik zaczyna mutować – tym czasie nie może ruszać się ani atakować przez 6. rund. Jego zbroja drży i opada na ziemię, ale sam Andreas, w wyniku działania *stalowej skóry*, otrzymuje 5. punktów pancerza na każdej lokacji ciała, wedle następującego schematu:

Runda	Punkty pancerza
1	0
2	1
3	2
4	3
5	4
6	5

W ciągu dwóch pierwszych rund przemiany Andreas jest osłabiony i bohaterowie mają szansę szybko zakończyć tę walkę.

Widok postępującej mutacji jest tak zaskakujący, że wywołuje *strach* we wszystkich żyjących istotach (z wyjątkiem wyznawców Chaosu), które obserwują ten proces.

Ropuszy Łeb

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	28	39	3	5	12	40	3	53	36	31	63	35	10

Mutacje: *zwielokrotnienie ramion* (dwa – A +2, Wt +1), *głowa bestii* (ropucha), *zmiana krwi* (jad – Wt +1, gdy mutant zostanie ranny, jego przeciwnicy muszą wykonać udany test Wt – test trucizny – truciznie lub do chwili wyleczenia tracą po jednym punkcie S i Wt dziennie).

Przedmioty: sztylet (I +10, zadawane obrażenia -2, P -20), krótki łuk (zasięg 16/32/150, SE 3, czas ładowania i strzału 1), dwanaście strzał (trzy z nich przygotowane są jako strzały zapalające).

Uwaga: Ropuszy Łeb ma tylko jeden sztylet, pozostałe dwa ataki to uderzenia *szponami* z S 2 (są dość cienkie i słabe).

Wolf von Mecklenberg, Bohater Chaosu

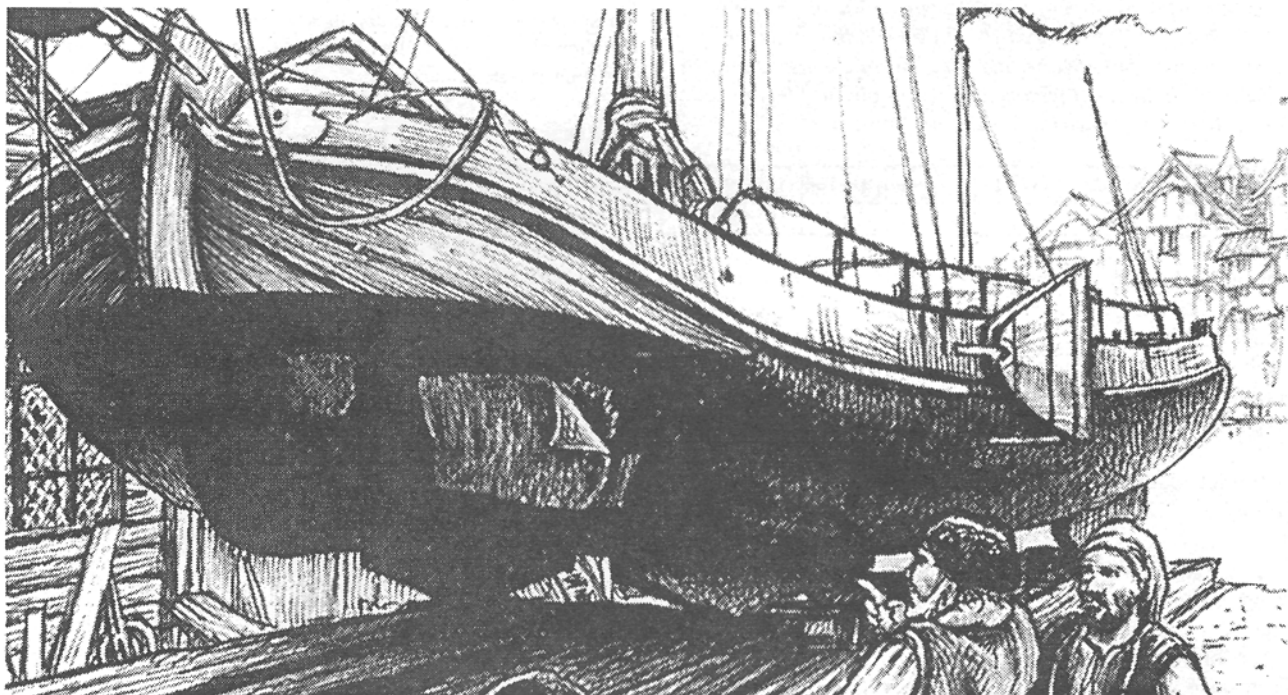
Każdy z nich nosił bliznę. Jeden, gigant o wspaniałej grzywie, czerwonych oczach i olbrzymich szczękach, miał na twarzy krwisty tatuaż... Nie miał żadnej broni poza dwoma rzędami mocnych zębów i długimi na dziesięć centymetrów, ostrymi jak brzytwy szponami.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	53	0	4	7	17	41	3	41	53	30	45	43	18

Mutacje: *szczęki* (A +1, ugryzienie), *grzywa*, *ostre pazury* (A +1), *wytrzymałość* (Wt +2 – Wolf otrzymał ten dar dwukrotnie), *przebarwiona skóra* (złotożółta).

Ekwipunek: resztki zbroi (1 PP korpus/nogi).

Zasady dodatkowe: wedle fabuły powieści, Johann przypadkowo zranił Wolfa, gdy obaj byli jeszcze dziećmi. Kiedy spotykają się ponownie, Wolf ma na prawym ramieniu (dokładnie tam, gdzie został wtedy uderzony) wielką, ropiejącą ranę, skrytą pod pancerzem – postronny obserwator nie może jej zobaczyć. Za każdym razem, gdy Wolf otrzymuje jakiś cios w ramię lub korpus, rzuć K10, żeby sprawdzić, czy trafił on w tę właśnie część zbroi, pod którą ukryty jest ropień (0 – trafienie). Choć nie widać żadnej rany, Wolf traci K4-1 **Żyw** i musi rzucić na **SW**, aby w następnej rundzie nie wyć z bólu (traci wtedy wszystkie ruchy i staje się łatwym celem). Sprytny przeciwnik może zechcieć wykorzystać tę jego słabość i spróbuje trafić Wolfa w feralne miejsce (**WW** -25). Jeśli spadnie odpowiedni fragment pancerza, miejsce to ma **Wt** 0 zamiast 7 (tak jak reszta jego ciała).





**Mroczny
cień śmierci:
Pomoc 1**

Przyjaciele!

Przeczytałem właśnie pamiętnik mego przodka. Opowiada on o upadku rodu Reichenbachów. Nie mogę przestać o tym myśleć. Dzieciątka! Niech Shallya i Sigmar nam wybaczą! Nawet dzieci! Dwa wieki temu nasi dziadowie popełnili rzecz straszną i niewybaczalną. Wspomnienie ich czynu prześladowuje mnie dzień i noc. Koszmary odebrały mi spokojny sen. Cóż możemy zrobić?! Jakżeż możemy odpokutować tę zbrodnię?! Nie wiem, doprawdy nie wiem... Wszędzie, gdzie spojrzę, widzę małe dzieci spoglądające na mnie. Nie mam siły, by udźwignąć jarzmo tego grzechu. O, jak bardzo chciałbym, by ktoś oczyścił mój umysł, tak jak oczyszcza się ciało z gangreny, odejmując palec! Możecie mnie nazwać tchórzem, ale nie mogę z tym żyć.

Siggy

...a gdy dotarliśmy do tego przeklętego miejsca, zastaliśmy pustkę, nigdzie nie było widać śladu życia. Nie mając żołnierzy, którzy mogliby ich chronić, Reichenbachowie nie zrobili nic dla swej obrony. Może mieli nas za zbyt uległych? A może po prostu nie dopuszczali do siebie myśli, że może stać im się coś złego?

Prawe skrzydło pałacu zapłonęło dzikim ogniem. Wtedy dopiero wyszedł Uładimir, niech imię jego będzie przeklęte na wieki, i zapytał, czego chcemy, po cośmy tu przyszli? Dla niego byliśmy raczej rozbrykanymi, niegrzecznymi dziećmi, niż hordą pięćdziesięciu żądnych krwi mężczyzn i kobiet. Najbliżsi ludzie powalili go, a uderzenie kija zakończyło zbrodniczy żywot tyrana. Płomienie, szybko pochłaniające dwór, wypędziły ze środka następnych Reichenbachów. Wszystkich ich spotkał ten sam los. Wszystkich – starych, młodych, dzieci... O bogowie!!! Dlaczego pozwoliliście na to?! Odtąd zawsze, gdy zamykam oczy...

**Mroczny
cień śmierci:
Pomoc 2**

**Mroczny
cień śmierci:
Pomoc 3**

HUGO GLASBECHER

MITRZ SZKLARSKI

i DOSTAWCA SZKŁA *Alchemicznego i Magicznego*
spod znaku CZERWONEJ RETORTY, Salzlee, przy Zauberstrasse,
w ALTDORFIE, stołecznym mieście IMPERIUM

CZŁONEK CZCIGODNEJ GILDII SZKLARZY

*Do doktora Jakoba Entesanga, w mieście Kreutzhofen, nad
rzeką Soll, powyżej Wusterburga.*

Drogi panie!

*Oto zamówione przez pana przyrządy i szkła. Łączna ich ce-
na wynosi 297 Złotych Koron, w tym cla, podatki, dostawa
i inne konieczne opłaty.*

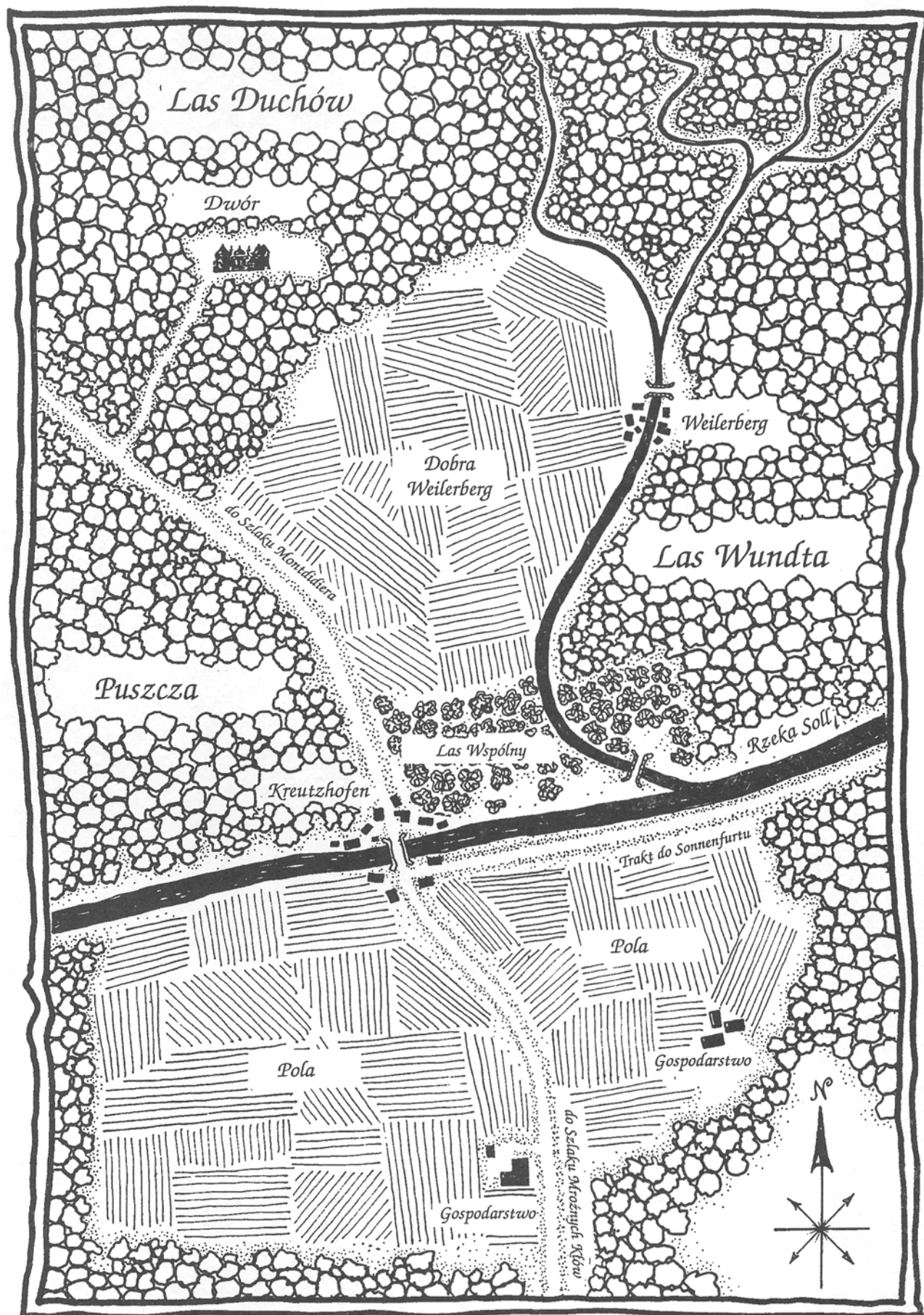
*W ciągu dwóch miesięcy oczekujemy zapłaty lub zwrotu to-
warów.*

Edvard Bunsen

(za Mistrza Glasbechera)

NAKŁADEM DRUKARNI MARKUSA WEBERA, AUFSEIT 16, ALTDORF

**Mroczny
cień śmierci:
Pomoc 4**



**Mroczny
cień śmierci:
Pomoc 5**

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA



W cieniu szczytów Przeskoku kryje się miasteczko Kreutzhofen, gdzie spotykają się szlaki, wiodące do Bretonii i Księstw Granicznych. Rzeką, leśnymi duktami i górskimi ścieżkami przybywają tu elfy z Lasu Loren, reiklandzcy flisacy, najemnicy o zawziętych twarzach, tileańscy syndykaliści o surowym wzroku i grupy młodych poszukiwaczy przygód. Mieszkańcy wydają się szczęśliwi i zadowoleni z życia, lecz zza zamkniętych okiennic wyzierają mroczne tajemnice...

Mroczny cień śmierci to zbiór przygód i informacji, przeznaczony zarówno dla początkujących, jak i dla zaawansowanych miłośników gry

Warhammer Fantasy Roleplay.

Poza almanachem Kreutzhofen i mniejszej osady Weilerberg, książka ta zawiera cztery krótkie przygody, szkice sześciu dalszych, opisy dodatkowych miejsc wraz ze scenariuszami oraz jedną dłuższą, pełną mrocznych intryg i niebezpieczeństw przygodę, zatytułowaną *Kłątwa Reichenbachów*. Znajdziesz tu także rozdział, poświęcony wykorzystywaniu w przygodach bohaterów najsłynniejszych opowieści ze świata Warhammera.

Każdy miłośnik gry **Warhammer Fantasy Roleplay** musi odwiedzić ekscytujące miejsca, poznać ciekawe, intrygujące osoby i przeżyć wspaniałe przygody, które znajdzie w *Mrocznym cieniu śmierci*!

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.



**GAMES
WORKSHOP**

696

12.00

