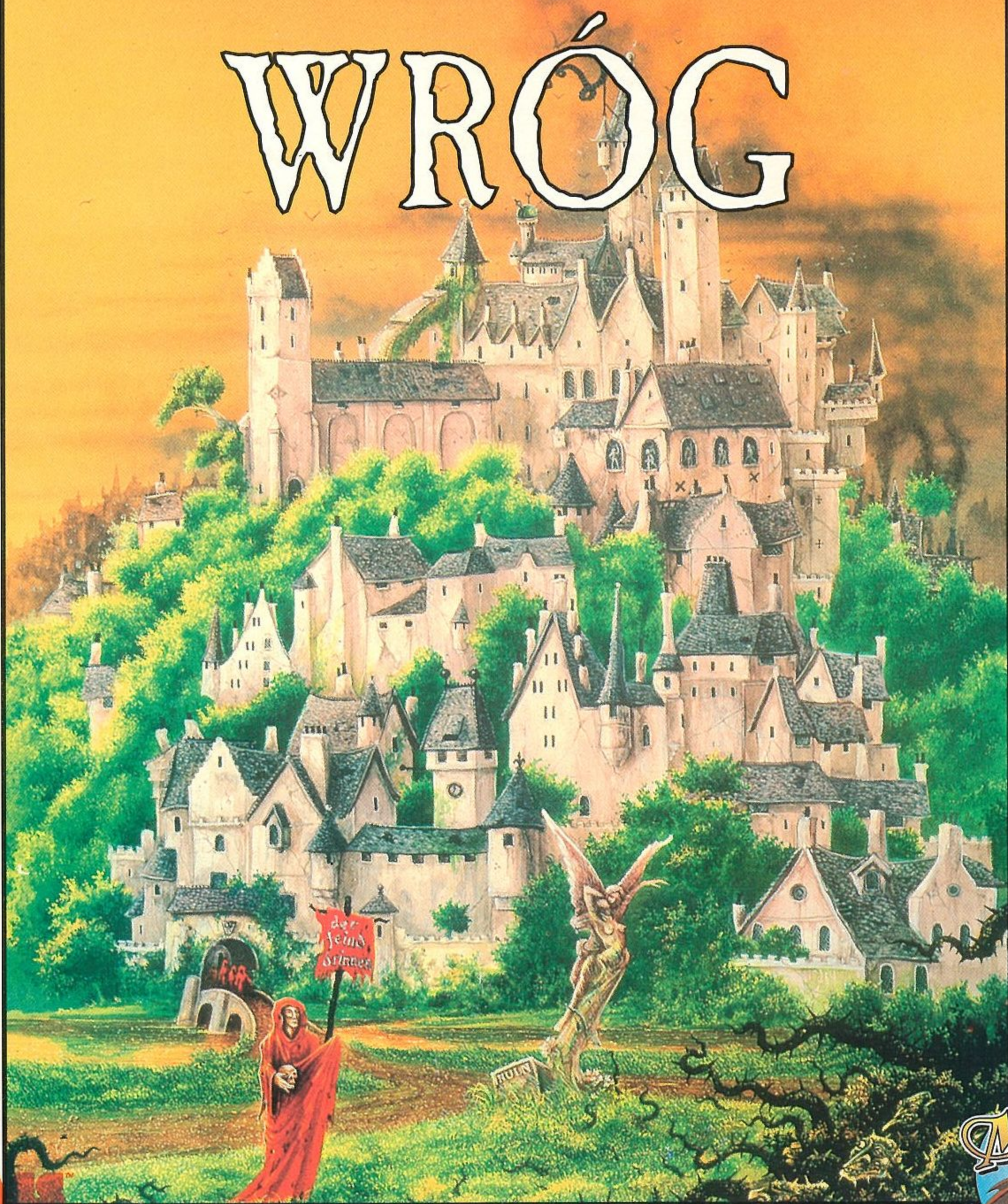


WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

WEWNĘTRZNY WRÓG





Jim Bamba, Phil Gallagher & Graeme Davis

WEWNĘTRZNY WRÓG

Część pierwsza – Pomyłona tożsamość

**WARHAMMER™
FANTASY ROLE PLAY**

EDYCJA POLSKA

WERSJA ORYGINALNA

- ILUSTRACJA NA OKŁADCE
John Blanche
- ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE
Will Rees, Ian Miller, Martin McKenna,
Tim Sell, Euan Smith, Dave Andrews,
Tony Ackland, John Blanche
- MAPA
Geoff Wingate
- NOTKI I POMOCE DLA MG
Dave Andrews, Charles Elliot

WERSJA POLSKA

- PRZEKŁAD
Artur Marciniak
- REDAKCJA
Jarosław Grzędowicz
- KOREKTA
Elżbieta Szelest
- OPRACOWANIE GRAFIKI
Jarosław Musiał
- SKŁAD KOMPUTEROWY
Tomek Kreczmar
- PRODUKCJA
Wydawnictwo MAG, Jacek Rodek

Warhammer Fantasy Roleplay is copyright
© 1986, 1995 Games Workshop Ltd. All
rights reserved.

Warhammer Fantasy Roleplay is trade-
mark of Games Workshop Ltd. used under
license.

The Enemy Within is copyright © 1986, 1995
Games Workshop Ltd. All rights reserved.

Ta książka w całości ani w żadnej części nie
może być kopiowana lub powielana w jaki-
kolwiek sposób mechanicznie, chemicznie
lub elektronicznie bez zgody wydawcy.
Wszystkie postacie, opisane w tej książce, są
fikcyjne. Jakiegokolwiek podobieństwo do osób
żyjących lub zmarłych jest całkowicie przy-
padkowe.

Wydawca: Wydawnictwo MAG, Jacek
Rodek, 00-657 Warszawa,
pl. Konstytucji 5/10,
tel. (022) 41-60-42,
fax (022) 41-58-94

ISBN 83-86572-20-5

Cena detaliczna 19,50 Zł (195 000 zł)

SPIS TREŚCI

WEWNĘTRZNY WRÓG2	Semafor23
Ludność Imperium2	Komunikacja magiczna23
Imperium2	SILY ZBROJNE W IMPERIUM24
Czym jest kampania?3	Gwardia cesarska24
Bohaterowie prowadzeni przez graczy3	1. Kawaleria24
Prowadzenie kampanii3	2. Piechota24
Bądź dowcipny3	3 & 4. Najemnicy24
Prezentacja5	5. Rycerze zakonnicy24
Płynność5	6. Piechota halflinska26
Wzucie się w bohatera a walka5	Oddziały Imperium26
Bohaterowie niezależni5	TYPOWE UBRANIA SPOTYKANE W IMPERIUM28
Zmiana profesji6	ZIOŁA I ICH UŻYWANIE34
Śmierć bohatera prowadzonego przez gracza6	Zdobycie ziół34
Podróżowanie w Imperium6	Szansa znalezienia danego zioła34
Szybkość podróżowania6	Opisy ziół34
Przedstawianie podróży7	POMYLONA TOŻSAMOŚĆ36
Podróż lądem8	Skaza Chaosu36
Linie przewozowe8	Purpurowa Dłoń36
Podróż wodą8	Przygoda36
KRÓTKA HISTORIA IMPERIUM8	Rozpoczęcie przygody37
Legenda o Sigmarze Młotodzierzycy8	Koniec37
Bitwa na Przękcy Czarne Ognia9	Przydział doświadczenia37
Odejście Sigmara9	Zajazd „Dylizans i Koniec”38
Elektorzy9	BN38
Wick Wojen10	Ceny38
Wick Trzech Cesarzy10	Pokoje38
Wicki Ciemności11	Zbliżając się do zajazdu38
Inwazja Chaosu11	Podwórze38
Odrodzenie Imperium11	W zajazdzie38
Chronologia Imperium12	Plotki39
POLITYCZNA STRUKTURA IMPERIUM ...14	Bar39
Cesarz i jego doradcy14	Bohaterowie Niezależni40
Rada stanu14	Podróż42
Cesarscy plenipotenci14	Zasadzka43
Elektorzy14	Sobowtór45
Rada najwyższa15	Dalsza podróż45
Prowincje15	Altdorf46
Miasta15	Zajazd przewoźników48
Gildie17	Strzały w ciemności50
Rodzaje gildii17	Nocne morderstwo50
Struktura gildii17	Podróż do Weissbrucku50
Podatki i opłaty17	Kanał Weissbrucki50
Prawo w Imperium18	Do Bögenhafen53
Ludność18	MUTANCI W IMPERIUM53
Rody szlacheckie18	TWOJA OJCZYZNA - IMPERIUM61
Prośbi ludzkie18	Imperium61
Tytuły18	Poradnik łowcy przygód61
Zakony rycerskie18	Używanie kalendarza61
Rodziny19	Wskazówki taktyczne61
RELIGIA W IMPERIUM19	Kalendarz imperialny61
Kult Sigmara19	MIESIĄCE I ŚWIĘTA62
Zakony kultu19	Uwagi do Kalendarza62
Sigmar Młotodzierzca - bóg patronujący Imperium19	Miesiące i Święta62
Wiera w innych bogów21	Dni tygodnia62
Podkulty21	INDEKS MIEJSCOWOŚCI REIKLANDU ...63
Kulty zabronione w Imperium21	POMOC DLA MISTRZA GRY64
Khaine21	Standardowi BN64
Bogowie Chaosu22	
GEOGRAFIA IMPERIUM23	
Lasy23	
Prowincje23	
Komunikacja23	

**GAMES
WORKSHOP**



Wewnętrzny wróg

„Gdy nadejdzie czas, wyjdziemy z ukrycia i zdobędziemy miasta Imperium. Nasi bracia opuszczają lasy, by palić i zabijać. Chaos ogarnie ziemię, a my, wybrani słudzy, zostaniemy wyniesieni w JEGO oczach.

Niech będzie pozdrowiony Tzeentch, Ten Który Zmienia Drogi – Njawrr'thakh 'Lzimbarr Tzeentch.”

Fragment z *Księgi Transmutacji*

Imperium, największy kraj Starego Świata, jest stale zagrożone, nie z powodu wrogów czyhających na jego granicach, ale od wewnątrz. W splecionej gęstwinie lasów czają się mutanci, zwieroludzie i budzący grozę Wojownicy Chaosu. Od czasu do czasu ogarnia ich szaleństwo, a wtedy mordują, dopóki krew nie ostudzi ich żądy. Większość z nich czeka jednak na dzień, w którym wychyną z ostępów, by palić miasta i zdobyć Imperium dla Chaosu. Zgodnie z przepowiedniami, ten dzień nadchodzi; spaczeniowe Bramy Dawnych Slannów wkrótce otworzą się po raz kolejny, a Bogowie Chaosu szczerze nagrodzą swych wybrańców. Tymczasem czekają w lasach, zabijając tych, którzy zapuścili się zbyt daleko od dróg i walcząc między sobą.

Mimo iż bandy te są niebezpieczne, jednak nie są tak groźne, jak słudzy Chaosu, którzy czcąc swych bogów ukrywają się w miastach, gdzie planują upadek Imperium. Tych bowiem nie można odróżnić od zwykłych obywateli – kontrolują całe miasta i gildie handlowe, mają wpływy nawet na Cesarskim Dworze.

Wielu kultystów, omamionych obietnicami bogactwa i władzy, pada ofiarą własnej głupoty. Ci czciele w działalności kultu widzą jedynie osobisty zysk i spełnienie zdeprawowanych pragnień cielesnych. Zaślepieni własnymi żądzami nie dostrzegają prawdziwej natury kultów, bezwolnie poddając się manipulacji. Inni nie są tak naiwni, znając cel istnienia swych organizacji i robią co mogą, by zwiększyć ich władzę. Chaos niesie ze sobą moc, a ci, którzy nią władają mogą rozbić Imperium i skapać się w chwale mrocznych bogów.

Zwyccyliby już dawno, gdyby nie to, że Chaos nie jest jednolitą siłą, gdyby

nie czas tracony w bratobójczych walkach, które bezustannie wybuchają pomiędzy wyznawcami różnych bogów. Wyznawcy Tzeentcha niestrudzenie tropią i niszczą czcicieli Nurgla, gdyż uważają, że ci zbyt afiszują się ze swą działalnością i nie określają celów dla rozsiewanych przez siebie odrażających chorób. Kultysty Slaaneshy pogrążają się w narkotycznych orgiach, za nic mając konsekwencje i żyją wyłącznie dla przyjemności.

Konflikt nie rozgrywa się jedynie pomiędzy wyznawcami różnych bogów. Gwałtowne walki toczą się między wieloma kultami czczącymi tego samego boga. Mimo to, bogowie Chaosu są zadowoleni z działań swych wyznawców. Jakby nie dość tego wszystkiego, na Imperium pada jeszcze cień straszliwego Rogatego Szczura i jego skavenów; makabrycznych szczuroludzi, którzy podgryzają korzenie państwa i rozsiewają zarazy.

LUDNOŚĆ IMPERIUM

Większość obywateli Imperium, choć żywi zdecydowaną niechęć do wszelkich form Chaosu, nie zdaje sobie sprawy z tego, jak głęboko przenika on całe społeczeństwo. Gdyby o tym wiedzieli, prawdopodobnie nie byłoby z siebie tak zadowoleni – podjęto by zdecydowane kroki, by ograniczyć jego rozszerzanie się, a łowcy czarownic otrzymaliby wsparcie znacznie większe niż ma to miejsce obecnie. Życie w Imperium toczy się jak gdyby nigdy nic, władze zadowolają się sporadycznymi procesami demonologów lub nekromantów i zgodą na zniszczenie wiosek, które podejrzewa się o wspieranie agentów Chaosu.

Chaos rośnie w siłę, a szlachta Imperium znakomicie bawi się na balach i rozmaitych imprezach towarzyskich. Klasy średnie radośnie bogacą się i usiłują dostać się w szeregi arystokracji. Na samym dole społeczeństwa zwykli ludzie żyją najlepiej jak potrafią, czczą swych bogów i modlą się o urodzaj. Ale czasy się zmieniają. Coraz więcej ludzi przystępuje do sekt Chaosu i z każdym rokiem zwiększa się liczba zdeformowanych noworodków.

W takich oto czasach rozpoczyna się kampania **Wewnętrzny wróg**. Twoi gracze mają okazję brać udział w misji, której celem jest uratowanie Imperium.

Zaczyna się ona dość niewinnie, lecz stopniowo przemienia się w desperacką walkę z Siłami Chaosu. Z początku wydarzenia koncentrują się na rozmaitych, istniejących w Imperium kultach wyznawców zakazanych bogów, lecz wraz z rozwojem fabuły gracze odkrywają, że całe Imperium jest w niebezpieczeństwie. Nikt ich jednak nie słucha. Nieco później wybuchają wojny domowe – dzięki knowaniom Chaosu dochodzą do głosu zadawnione i nowe spory. Tak więc doświadczeni bohaterowie muszą przeżyć rozdzierający Imperium konflikt wewnętrzny, a później stworzyć nowy początek.

Lecz wszystkie te wydarzenia są na razie odległe. Bohaterowie, prowadzeni przez graczy, na razie dopiero wstępują na obronę przez siebie drogę. Oczekuje ich wiele nowych profesji i przygód. Pierwsza rozpoczyna się na stronie 36. Dzięki niej zetkną się z codziennym życiem Imperium oraz zostaną wciągnięci pomiędzy kult Chaosu i jego wrogów. Przygoda ta została tak pomyślana, by możliwe gładko zapoznać ciebie i twoich graczy z zasadami i światem gry. Kolejne przygody składające się na tę kampanię będą zbudowane nieco inaczej, bardziej swobodnie, co pozwoli zarówno tobie, jak i twym graczom na swobodniejsze działanie, choć oczywiście twoje zadanie stanie się przez to nieco trudniejsze.

IMPERIUM

Dodatek, który trzymasz w ręku, to nie tylko przygoda. Zawiera również informacje na temat historii, polityki, religii, ludności i geografii Imperium. Dzięki tym wiadomościom będziesz dysponował rozległą wiedzą na temat tego państwa, która – jak się przekonasz – w trakcie kampanii okaże się bezcenna.

Nie musisz od razu czytać całej książki. Zamiast tego po prostu ją przejrzyj i przeczytaj jedynie te części, które cię zainteresują. Przed grą musisz jednak przeczytać ten dodatek w całości, ponieważ dalszy ciąg tego wprowadzenia okaże się pomocny. Inne części książki można czytać w miarę potrzeby lub wtedy, gdy najdzie cię ochota.

Przygotowanych przez nas bohaterów, rozdział **Siły zbrojne Imperium** i kalendarz dla graczy należy mieć zawsze pod ręką. Notki i inne pomoce do gry,

które w czasie przygody będziesz wręczał swym graczom, powinieneś usunąć z książki. Gracze powinni również zapoznać się z dużą, kolorową mapą zachodniej części Imperium, można ją też powiesić na ścianie.

CZYM JEST KAMPANIA?

Kampania składa się z szeregu powiązanych ze sobą przygód, ułożonych w określonym porządku czasowym i toczących się mniej więcej w tym samym miejscu. Choć większość z tych przygód jest bezpośrednio powiązana z głównym wątkiem, niektóre nie mają z nim absolutnie nic wspólnego. Te wątki uboczne mają na celu zarówno odciągnięcie graczy od głównego nurtu fabuły, jak i sprawienie wrażenia, że świat przygody jest rzeczywisty, taki w którym niezależnie od działań bohaterów graczy mają miejsce również inne wydarzenia.

W przeciwieństwie do pojedynczych, nie powiązanych ze sobą przygód, mających wyraźne zakończenie, przygody składające się na kampanię zawierają wątki kontynuowane w późniejszych scenariuszach. Wątki te ulegają rozwiązaniu dopiero na końcu kampanii, chociaż zanim to nastąpi wiele z nich zostanie chwilowo porzuconych, a na ich miejsce, by utrzymać zainteresowanie graczy rozgrywką, pojawiają się nowe.

Na bieg kampanii bezpośredni wpływ mają również działania poszukiwaczy przygód. Twoi gracze często będą musieli zdecydować w jaki sposób poradzą sobie ze stawianymi przed nimi wyzwaniami. Czasami te decyzje w dramatyczny sposób wpłyną na kształt kampanii, lecz znacznie częściej będą miały mniej ważne konsekwencje. Powinieneś postarać się, by wpływ BG na przebieg kampanii był wyraźnie wyczuwalny, by czuli, że dokonane przez nich wybory wpływają bezpośrednio na bieg wydarzeń – a nawet na otaczający ich świat.

BOHATEROWIE PROWADZENI PRZEZ GRACZY

W książce umieściliśmy sylwetki sześciu gotowych bohaterów, do dyspozycji graczy, którzy rozpoczynają właśnie kampanię **Wewnętrzny wróg**. Sugerujemy, byś w swej rozgrywce skorzystał

właśnie z nich, bądź przynajmniej z uwagą im się przyjrzał i użył ich jako podstawy do tworzenia bohaterów, których wylosują twoi gracze. Scenariusze składające się na kampanię zostały napisane z myślą o bohaterach dysponujących określonymi profesjami i umiejętnościami, a w kolejnych dodatkach umieściliśmy bohaterów niezależnych, przy pomocy których bohaterowie będą mogli zdobyć którąś ze swych profesji wyjściowych. Jeśli nie wykorzystasz przygotowanych przez nas postaci – mających w dodatku szczegółowy życiorys, będziesz musiał włożyć sporo pracy w przystosowanie scenariuszy do potrzeb twojej drużyny,

Twoi gracze mogą zmienić osobowości, imiona i pleć swoich bohaterów. Zwróć uwagę, że dla każdego z nich podaliśmy jedynie *charakterystykę początkową*. Ty lub twoi gracze będziecie musieli wypełnić karty bohaterów i wybrać dla każdego z nich wolne rozwinięcie. Umiejętności zaznaczone gwiazdką (*) znalazły już swe odzwierciedlenie w wysokości cech.

Jeśli masz mniej niż sześciu graczy, wykorzystaj gotowych bohaterów według podanej przez nas kolejności. Być może stwierdzisz, że niezbędne stanie się dostosowanie charakterystyk niektórych z napotkanych istot bądź bohaterów niezależnych do możliwości prowadzonej przez ciebie drużyny – zwłaszcza gdy popadnie ona w kłopoty. Możesz zmniejszyć ilość tych spotkań i/lub pomniejszyć wielkość jednej bądź kilku cech tych istot.

Możesz również zdublować bohaterów, przydzielając niektórym graczom dwie postacie do gry. Radzimy tak zrobić zwłaszcza wtedy, gdy masz tylko 2 lub 3 graczy. By twoi gracze nie popadli w schizofrenię, dobrze jest, by każdy, który prowadzi więcej niż jednego bohatera, pierwszego z nich traktował jako swego bohatera podstawowego, a drugiego używał wtedy, kiedy potrzebuje dodatkowej pary rąk, czy którejś z umiejętności. Można to nieźle rozegrać, jeśli ty będziesz odgrywał tych mniej ważnych bohaterów, tak jakby byli normalnymi BN. Dzięki temu gracze jasno zdają sobie sprawę, że w razie jakichś wątpliwości to do ciebie należy ostatnie słowo na temat działań tych osób. Dodatkowo jest to również przydatna sztuczka z arsenału Mistrza Gry, umożliwiającą mu podsuwanie wskazówek ustami jednego z mniej ważnych bohaterów.

PROWADZENIE KAMPANII

Udane prowadzenie kampanii wymaga poczynienia pewnych wstępnych przygotowań, lecz twoje wysiłki nie pójdą na marne. Sesje gry będą dla twych graczy dużą przyjemnością, a wraz ze wzrostem twego doświadczenia i pewności, ty też stwierdzisz, że gra jest zabawna i łatwa w prowadzeniu.

Podczas czytania przygody zastanów się nad sposobem, w jaki przedstawiś swym graczom poszczególne informacje. Jak zareagują na nie ich bohaterowie? Jak najlepiej przedstawić walkę? Jeśli chcesz, by twoi gracze czerpali z gry przyjemność, przećwicz role bohaterów niezależnych, pomyśl o ich osobowościach, o tym, w jaki sposób ich przedstawiś.

Jeśli będzie to możliwe, przed pierwszą sesją gry przydziel graczom ich bohaterów i opis historii ich postaci – jeśli chcesz możesz je skopiować. Dzięki temu, zaraz po udzieleniu odpowiedzi na ewentualne pytania, możesz od razu przejść do przygody. Na początku staraj się unikać nadmiernego skoncentrowania się na tle opowieści. Będzie ono znacznie ciekawsze, jeśli odkryje się je stopniowo, w trakcie kampanii.

Jeśli gracze się pogubią, z początku możesz trochę podpowiadać. Później, gdy gracze nabiorą już doświadczenia, nie będzie to potrzebne zbyt często, jednak nie pozwól, by przygoda straciła swój impet. Kilka celnych podpowiedzi często może ją uratować. Nieźle jest też przyzwyczaić graczy, by o działaniach swych bohaterów informowali cię zgodnie z wielkością **Inicjatywy**. Gra jest płynniejsza, jeśli gracze wiedzą, który z nich zadaje pierwszy cios i działają zgodnie z tą kolejnością.

BĄDŹ DOWCIPNY

Świat Warhammera jest mroczny i ponury, ale twoja gra nie musi być taka. W kampanii **Wewnętrzny wróg** zdarzają się sytuacje śmieszne, więc postaraj się je wykorzystać: przesadź nieco i rozweśl graczy. Dzięki temu gra jest zabawna – a oprócz tego, chwila wytchnienia podkreśla makabryczny i groźny aspekt twojej kampanii. Pod koniec każdej sesji twoi gracze powinni rwać się do następnej podróży w trapiiony Chaosem świat gry. Postaraj się jednak nie nadużyć dowcipu; niektóre sceny są celowo opisane jako budzące grozę i przerażenie. Obrócenie ich wszystkich w żart niesłychanie osłabi dramaturgię gry.





PREZENTACJA

Kiedy opowiadasz graczom przygodę, powiedz im co widzą i przygotuj się na rozszerzenie podanych opisów. Gracze mają prawo wiedzieć, co ich bohaterowie widzą, słyszą i czują, a ty jesteś jedyną osobą, która może im to powiedzieć.

Kiedy nie masz już nic do dodania, powiedz graczom, że nie widzą nic ponad to, co już im opisałeś i przejdź do następnej części przygody. To, co bohaterowie mogą zobaczyć, różni się w zależności od sytuacji – w czasie spaceru po mieście mogą, oczywiście, rozglądać się po okolicy, ale jest to mało prawdopodobne, jeśli szarżuje na nich rozjuszony ogr.

Podczas opisywania rozmaitych sytuacji wczuj się w swoją rolę, unikaj opisywania poszczególnych scen za pomocą terminologii pochodzącej z mechaniki gry. Omawiając bohaterów niezależnych, ożyw ich jak tylko potrafisz. Machaj rękoma, a dla każdego z nich przyjmij inną wymowę. Zróżnicowanie głosów jest doskonałą zabawą i pozwala twoim graczom zidentyfikować się ze światem gry. Gra stanie się bardzo zabawna i barwna, jeśli gracze przedstawią swych bohaterów w podobny sposób.

Używaj opisów i barwnego języka, gdy tylko możesz. Zamiast stwierdzić: Mutant ma gnijącą skórę i rusza do ataku – powiedz: W twoim kierunku biegnie straszliwa istota, okryta gnijącą skórą zwisającą płatami z monstrualnego cielska. Czuję zapach twojej krwi! Taki opis z pewnością przyciągnie uwagę graczy! W opisach walki staraj się nie używać wyrażen związanych z mechaniką gry. Stwierdzenie: Potworna istota rzuca się w twym kierunku i tnie nożem, na szczęście chybia o włos! – jest o wiele bardziej ekscytujące niż, powiedzmy: Zobaczymy, tak... Mutant ma 32% szansę trafienia, wyrzuciłem 76% więc nic ci się nie stało. Od czasu do czasu bardzo przydatny okaże się wrzask wydany w odpowiednim momencie, czy uderzenie pięścią w stół. Tego rodzaju środków nie należy jednak nadużywać. W przeciwnym razie twoi gracze przyzwyczają się do nich i już nie będą tak podskakiwać!

Atmosferę gry wielce wspomagają rozmaite pomoce wizualne. W odpowiednim miejscu przygody pokaż swym graczom ilustrację (upewnij się jednak, że nie widzą żadnych informacji, których nie powinni poznać). Innym sposobem jest odbicie ilustracji (wyłącznie do twojego osobistego użytku) i wręczenie ich współuczestnikom zabawy.

PLYNNOŚĆ

Na twoich barkach spoczywa odpowiedzialność za zapoznanie graczy z fabułą scenariusza, za delikatne sterowanie nimi w czasie przygody. Czasami, na przykład wtedy, gdy gracze zdecydują się skierować w całkowicie nieoczekiwanym kierunku lub podejmą fałszywy trop, będziesz zmuszony radzić sobie z sytuacjami, na które nie jesteś przygotowany.

Gdy tak się stanie **NIE ULEGAJ PANICE!** Spróbuj wyglądać pewnie, a niezbędne informacje wymyślaj na poczekaniu. Z początku wyda ci się to trudne, jednak po pewnym czasie stanie się to twą drugą naturą. Bawisz się przecież ze swymi przyjaciółmi, którzy (miejmy nadzieję) przejdą do porządku dziennego nad popełnionymi przez ciebie małymi nieręcznościami (ci mniej wyrozumiali niech sami poprowadzą kilka sesji!). Dzięki wykorzystaniu subtelnych wskazówek i podpowiedzi, bez specjalnych kłopotów powinno dać się na powrót sprowadzić graczy do głównego wątku przygody.

Ogólne wiadomości na temat budynków i wiosek znajdziesz w podręczniku **WFRP** na stronie 328. Użyj ich po prostu jako podstawy, a wszelkie potrzebne ci dodatkowe informacje wymyśl w czasie gry wtedy, gdy będą ci potrzebne. W podobny sposób można poradzić sobie z miastami i osadami. Jeśli nie prowadzisz szczegółowej przygody osadzonej w mieście, potrzebne są ci jedynie informacje ogólne. W przypadku, gdy w kampanii zdarzą się scenariusze „miejskie”, potrzebne miasto czy osada będą opisywane tak szczegółowo, na ile to będzie potrzebne w przygodzie. Scenariusze takie będą się różnić sposobem ich prezentacji. Altdorf opisany jest bardzo pobieżnie na stronach 46-50; jedynie obszar wokół którego koncentruje się akcja przygody jest wypełniony nieco bardziej szczegółowo. Wygląd reszty miasta można wymyślić na podstawie mapy i opisu z 285 strony **WFRP**. W drugiej przygodzie tej kampanii, zatytułowanej Cienie nad Bögenhafen, to miasto opisano znacznie bardziej szczegółowo, choć i tam nie podano szczegółów każdego budynku – jedynie tych, które są bezpośrednio związane z przygodą.

WCZUCIE SIĘ W BOHATERA A WALKA

Bohaterowie są jednakowo dobrze przygotowani do gry wymagającej od gracza umiejętności subtelnej wczucia się w prowadzoną postać, jak i do takich rozgrywek, w których dominować będą gwałtowne konfrontacje fizyczne. Niektóre scenariusze gier fabularnych, których akcja toczy się w światach fantasy, przywiązują wielką wagę do walki, często do tego stopnia, że wykluczają inne elementy. Choć w kampanii **Wewnętrzny wróg** jest wiele walk, nie wszy-



stkie problemy dadzą się rozwiązać w ten sposób. Bardzo często, by wydostać od jakiegoś bohatera niezależnego ważną informację, bohaterowie będą musieli z nim porozmawiać, przekupić go lub oszukać. Gadanie do martwego strażnika nie przyniesie rezultatu, choć być może zainteresuje miejscową Straż i jednego czy dwóch łowców nagród.

Powinieneś zachęcić poszukiwaczy przygód, by rozmawiali, a nie walczyli z bohaterami niezależnymi. Czasami nie będą mieli wyboru, na przykład, gdy staną twarzą w twarz z szalonym, żadnym krwi mutantem. W większości przypadków walka nie powinna jednak być pierwszą reakcją. Łowcy przygód, którzy za każdym razem, gdy spotkają kogoś nowego sięgają instynktownie po broń, będą się cieszyć prawdopodobnie bardzo krótkim życiem. Uciekanie się do gwałtów z pewnością wywoła konflikt pomiędzy bohaterami a reprezentantami władz – które nie lubią morderców. Częste utarczki mogą też uparcie kończyć się zgonami bohaterów.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI

W tej kampanii bardzo ważni są bohaterowie niezależni. Niektórzy służą jako informatorzy, przyjaciele lub wrogowie bohaterów, prowadzonych przez graczy, a inni służą jedynie efektownemu scenerium bądź rozbawieniu graczy. Ważni bohaterowie niezależni, tacy, którzy mają do odegrania istotną rolę, są w przygodach szczegółowo opisani: zapewniliśmy ci pełne opisy ich osobowości, wyglądu i umiejętności. Oprócz tego przekazujemy ci również pewne wskazówki dotyczące sposobu ich wykorzystania. Pomimo to, nie wszyscy BN są potraktowani w ten sposób. Wiele osób spotkanych przez bohaterów nie odgrywa żadnej istotnej roli, dostarczają jedynie kolorytu, są kimś w rodzaju filmowych statystów. Dla nich nie podajemy szczegółowych charakterystyk, jeśli będą ci potrzebne, skorzystaj z tych zamieszczonych w dziale **Pomocy dla Mistrza Gry**. W większości przygód, tego rodzaju BN stanowią jedynie tło i nie odgrywają w nich istotnej roli.

W czasie gry prawdopodobnie często będziesz zmuszony do wymyślenia *ad hoc* jakiegoś BN. W takim wypadku, zatrzymaj stworzoną przez siebie charakterystykę, gdyż być może później będziesz jeszcze wykorzystywał tę osobę. Większość ważnych bohaterów niezależnych można wykorzystać w różnych sytuacjach, trzeba jedynie zmienić im nazwiska i osobowości. Zawsze możesz przecieżyć użyć podstawowego opisu Maxa Ernsta ze strony 48 dla dowolnego, potrzebnego ci kiedy indziej zabijaki.

Od czasu do czasu bohaterowie zechcą o coś zapytać jakiegoś mało ważnego bohatera niezależnego – na przykład, gdzie jest zajazd lub świątynia. Wtedy wystarczy po prostu przyjąć rolę tego osobnika i powiedzieć graczom to,

czego chcą się dowiedzieć ich bohaterowie, stwierdzić, że się tego nie wie, czy też po prostu wprowadzić ich w błąd: *Kawalek dalej, w dół ulicy jest zajazd*. Tacy mało ważni bohaterowie niezależni nie wiedzą z reguły zbyt wiele, a ich informacje są bardzo ogólne. Czasami w scenariuszu będzie napisane, że dysponują oni pewną określoną wiedzą, można też ich wykorzystać do dostarczenia graczom jakiejś ważnej, a wcześniej przez nich przeoczonej informacji. Siły wojskowe Imperium są szczegółowo opisane na stronach 27 – 30. Podane tam informacje możesz wykorzystać wtedy, gdy twoi gracze spotkają się z żołnierzami.

ZMIANA PROFESJI

Z bohaterami zmieniającymi w czasie kampanii profesję można sobie poradzić na kilka sposobów. Niektóre profesje, takie jak łowca nagród czy ochroniarz, można wprowadzić do gry bez specjalnych problemów. Wszystko, czego bohaterowie potrzebują, to odpowiednie wyposażenie i ktoś do ochrony (w przypadku ochroniarza) lub jakaś ofiara (dla łowcy nagród). Dla bardziej wyspecjalizowanych bohaterów, takich jak kapłan druidzki czy czarodziej, o wiele lepsze i bardziej zabawne jest wcześniejsze znalezienie nauczyciela. W profesjach takich jak: najemnik, żołnierz czy balistyk wymagany jest pewien okres spędzony w służbie wojskowej. W wielu miejscach w kampanii **Wewnętrzny wróg** pojawiają się okoliczności dogodne do zmiany profesji i obiecujący nauczyciele.

Dla przykładu, stworzony przez nas bohater, Werner Murrmann, w dowolnym czasie po zgromadzeniu 100 PD może zostać ochroniarzem Josefa lub któregoś z bohaterów – ta zmiana profesji doskonale współgra z ogólnym biegiem kampanii. Z drugiej strony, ponieważ Harbull Furfoot jako halfling nie może zostać druidem, w pewnym momencie na scenie pojawi się bohater niezależny – aptekarz, dzięki któremu niziołek będzie mógł starać się o zdobycie tej profesji.

Nie musisz pozwolić bohaterowi na zdobycie profesji, która ci nie odpowiada. Bohaterowie muszą szukać oferowanych im możliwości i chwycić je, gdy się pojawiają. Zmiana profesji może być również wynikiem przygody – *No cóż, zabiliście rajców miejskich i uciekliście z miasta, więc jedyną dostępną dla was profesją jest profesja banity!*

Uczenie się nowych umiejętności

Kiedy bohater zdobędzie nową profesję, by wykupić nowe rozwinięcia musi, za nie jedynie zapłacić, ale co dzieje się z umiejętnościami? Możemy przyjąć, że podczas zmiany profesji zostają one w jakimś szacunkowym stopniu nabyte od nauczyciela lub też, że zostają wypracowane w czasie praktykowania profesji. W pierwszym przypadku, bohater

zostający kapłanem druidzkim zostanie nauczony podstaw profesji, jednak nie do tego stopnia, by pozwoliło mu to na używanie nowych umiejętności. Jednak dzięki wydaniu Punktów Doświadczenia bohater jest w stanie „kupić” i skutecznie używać jakiejś zdolności. W drugim wypadku, powinniśmy przyjąć, że ochroniarz ćwiczy umiejętności, takie jak *rozbrajanie* lub *silny cios*. Robi to aż do momentu, jest pewien swych reakcji, czyli wtedy, gdy wyda PD, by nabyć którąś z umiejętności.

Przy umiejętnościach wymagających miejsca i niezbędnego wyposażenia, takich jak na przykład *warzenie trucizn* czy *sztuknictwo*, bohater nie może praktykować, dopóki ich sobie jakoś nie zapewni.

Możesz też zechcieć, by twoi gracze spędzali trochę czasu na nauce każdej nowej umiejętności, być może nawet pod kierunkiem jakiegoś nauczyciela, ale ta forma ogranicza czasami bieg kampanii. Podany wcześniej system jest znacznie bardziej elastyczny.

ŚMIERĆ BOHATERA PROWADZONEGO PRZEZ GRACZA

Śmierć przychodzi do wszystkich i nie można jej wiecznie unikać. Poszukiwacze przygód znacznie częściej niż zwykli ludzie stawiają jej czoło i czasami giną – nikt nie ma niewyczerpalnego zapasu Punktów Przeznaczenia! Gdy ginie bohater prowadzony przez gracza, konieczne jest jego zastąpienie. Nowy bohater może zostać stworzony w normalny sposób, ale równie dobrze możesz zdecydować, że poszukiwacze przygód potrzebują w swym gronie pewnego specyficznego typu bohatera (np. takiego jak nowicjusz). W takim razie powiedz graczowi, że jego bohater ma taką, a taką profesję, a następnie wylosuj go w zwykły sposób. Upewnij się jednak, czy gracz chce prowadzić takiego poszukiwacza przygód! W późniejszych fazach kampanii, gdy bohaterowie są już bardzo doświadczeni, możesz pozwolić, by nowo wchodzący do gry bohater przed jej rozpoczęciem skorzystał z kilku „wolnych” rozwinięć.

Gdy wprowadzasz do kampanii nowego bohatera, przyda się określenie jego historii, podobnej do tych, w które są zaopatrzone sylwetki łowców przygód w tym dodatku. Spytaj gracza jak postrzega swego bohatera i wspólnie ustalcie jego życiorys. Nowy bohater powinien zostać wprowadzony do gry w odpowiednim czasie i z konkretnego powodu. Świeżo wprowadzane do gry postacie można spotkać w wielu miejscach – mogą być więźniami, podróżnikami spotkanymi na drodze, bywalcami zajazdu itd.

ZNALEZIENIE MEDYKA

Śmierć z wykrwawienia jest przeznaczeniem wielu poszukiwaczy przygód. Bohaterowie z krwawiącymi ranami i nie mogący otrzymać natychmiastowej pomocy lekarskiej prawie na pewno

udadzą się na poszukiwania medyka posiadającego umiejętność *chirurgia*. Chirurdzy są rzadziej spotykani niż zwykli medycy, dlatego jeśli korzystasz z *Podręcznika konsumenta* (WFRP str. 292) ich dostępność określ jako *małą*.

PODRÓŻOWANIE W IMPERIUM

Imperium jest wielkim krajem, a jesteśmy pewni, iż w czasie swych przygód bohaterowie będą podróżować po drogach tak lądowych, jak i wodnych. W tym rozdziale opowiemy, jak uczynić te wędrówki interesującymi i ekscytującymi dla graczy.

SZYBKOŚĆ PODRÓŻOWANIA

Kiedy bohaterowie przemierzają duże połacie kraju, znacznie wygodniejsze jest przyjęcie dziennej prędkości poruszania się, zamiast prędkości mierzonej na minutę (turę) czy godzinę. Dzienna prędkość poruszania się podaje przeciętną liczbę przebytych kilometrów. Dane odnoszą się do ośmiogodzinnej podróży, w którą wliczono odpowiednią ilość odpoczynków dla zwierząt. Przebyta odległość różni się w zależności od terenu, po którym się podróżuje.

	Droga	Bezdroże	Wzgórza	Góry
Dyliżans bądź wóz	48	-	-	-
Koń pociągowy	48	32	16	8
Koń	64	48	32	16
Kucyk/Muł	57	37	32	16
Furgon	28	16	8	-

Pojazdy pływające *

Łódź wiosłowa	32
Mała łódź z żaglem	48
Barka handlowa lub duża łódź rzeczna	32
Statek żaglowy	64

* Podane wielkości są prawidłowe przy odpowiednim wietrze i dość powolnej rzece, takiej jak Reik na odcinku od Marienburga do Altdorfu. Do podanych wyżej wielkości trzeba dodać 25% jeśli statek płynie z bystrym prądem, a odjąć 25% w przeciwnym wypadku. Podobnie należy dodać lub odjąć do 25% z uwagi na silny wiatr (w przypadku jednostek posługujących się żaglami). Uzależnione jest to od kierunku wiatru.

FORSOWANIE ZWIERZĄT

W pewne dni bohaterowie będą się poruszać nieco szybciej, w inne nieco wolniej, dlatego można zróżnicować dzienne wielkości przebytej odległości. Jeźdźcy mogą forsować swoje wierzchowce poza granice ich wytrzymałości, należy jednak pamiętać, że może się to skończyć ich okaleczeniem, a nawet śmiercią. Mówiąc ogólnie, każdy wierzchowiec czy zwierzę pociągowe, które zostanie sforsowane (zmuszone do przebycia większego niż normalnie dystansu), ulegnie wyczerpaniu. Stan taki będzie trwał aż do chwili, w której zwierzę będzie miało okazję wypocząć.

Określając skutki dodatkowej podróży, do określenia momentu, w którym zwierzę zostanie zranione bądź, w krańcowych wypadkach padnie, używa się jego **Wytrzymałości**. Za każde dodatkowe 10% przebytej odległości, dla każdego zwierzęcia wykonywany jest test **Wt**, pierwszy z dodatnim modyfikatorem +20, drugi +10. Bohaterowie mający umiejętność *jeździectwo* bądź *powożenie* wykonują ten test z dodatkowym modyfikatorem +10. Pozytywne wykonanie testu oznacza, że zwierzęciu nic się nie stało, w przeciwnym wypadku traci ono 1 punkt **Wytrzymałości**. Zwierzę, które nie przejdzie testu o więcej niż 50% automatycznie zostaje okulacone, może poruszać się z jedynie jedną czwartą swej normalnej prędkości. Jeśli **Wt** zwierzęcia zostanie zmniejszona do 0, zwierzę pada i natychmiast umiera; jeździec spada, i jeśli nie wykona udanego testu swej **Inicjatywy**, odnosi obrażenia z S3.

Podczas podróży testy **Wytrzymałości** powinny być rozłożone w równych odinkach, tak by nie wystąpiły wszystkie naraz. Dla zwiększenia efektu, ostatni test powinien być wykonany na końcu podróży! Podróżni, zdecydowani na kontynuowanie podróży przez więcej niż 8 godzin, w każdej godzinie dodatkowej podróży wykonują test **Wt** swych zwierząt (patrz wyżej). Zwierzę odzyskuje 1 punkt **Wytrzymałości** po każdym 12 godzinach wypoczynku.

PRZYKŁAD

Hans Wurtbad jest oddalony o 96 kilometrów od Altdorfu, a chce dotrzeć do stolicy jeszcze wieczorem tego samego dnia. W ciągu 8 godzin jego wierzchowiec może pokonać drogą tylko 64 kilometry, dlatego nasz bohater decyduje

się sforsować swego konia. By w 8 godzin pokonać odległość 96 kilometrów, Hans musi podnieść szybkość swego konia o 50%. MG decyduje, iż pięć testów **Wytrzymałości** wierzchowca zostanie rozrzuconych wzdłuż całej drogi. Pierwszy z testów jest wykonywany po półtorej godziny z dodatnim modyfikatorem +30 (10 za umiejętność *jeździectwo*, 20 gdyż jest to pierwszy test). Hans pechowo rzuca 89, więc jego koń traci punkt **Wt**. Następny test ma miejsce po podobnym okresie, tym razem zredukowana **Wytrzymałość** konia wynosi 2, a test wykonywany jest z modyfikatorem +20 (10 za *jeździectwo*, 10 za drugi test). Hans musi wyrzucić 30% lub mniej, wyrzuca 23, więc tym razem jego koniowi się nic nie stało. Trzeci test jest wykonywany bez żadnych modyfikatorów i też jest udany. Przy czwartym z kolei Wurtbad musi wylosować 30% lub mniej, wyrzuca 35. To niepowodzenie oznacza, że jego wierzchowiec traci kolejny punkt **Wt**, co oznacza, że pozostał mu już tylko jeden. Ostatni test jest wykonywany w chwili, gdy koń dobiega do bram miasta. Hans wyrzuca 55, a jego koń umiera i pada. Wurtbad wykonuje udany test swej **Inicjatywy** i bezpiecznie spada na nogi.

Gdyby nasz bohater nie spieszył się tak bardzo, mógłby zdecydować się na pokonanie tych 96 kilometrów w przeciągu 12 godzin. W tym przypadku testy **Wt** byłyby wykonywane co godzinę, począwszy od dziewiątej godziny podróży.

PRZEDSTAWIANIE PODRÓŻY

Podróż może być przedstawiona na wiele sposobów. Kiedy bohaterowie pokonują duże odległości, a ty nie masz gotowych żadnych przygód lub wydarzeń, możesz ich po prostu poinformować, że

podróż dyliżansem z Middenheim do Altdorfu zabierze im 15 dni, albo że potrzeba 12 dni, by dopłynąć barką z Nuln do Altdorfu (z prądem) lub 20 w przeciwnym kierunku (pod prąd). Z drugiej strony, jeżeli trzeba zbadać fragment drogi czy rzeki w poszukiwaniu śladów grupy bandytów czy goblinów, podróż można rozegrać niezwykle szczegółowo, opisując każdy widziany przez bohaterów mostek, każde gospodarstwo, boczną drożkę czy ścieżkę. Choć obie metody, zależnie od okoliczności, są równie dobre, najczęściej powinien stosować coś pośredniego, co zapewni dobre odtworzenie podróży, a jednocześnie nie zabierze zbyt dużo czasu.

Używając tej trzeciej metody opisz graczom teren widziany oczami ich bohaterów, to, czy podróżują pustą drogą, czy są w lesie, czy w dolinie, a może wśród wzgórz lub górskich szczytów? Na indywidualne szczegóły terenu nie powinien kłaść wielkiego nacisku, chyba że na niektóre z nich, takie jak opuszczone domostwa, rozbity furgon lub coś równie interesującego, chcesz specjalnie zwrócić uwagę graczy. W ten sposób można sobie szybko poradzić z długimi podróżami, a jednocześnie nie jesteś zbyt nudny. MG w dowolnym momencie podróży może umieścić jakieś ciekawe wydarzenie, mające pomóc w rozwoju fabuły kampanii lub ustrzec graczy przed popadnięciem w samozachwyty.

Dzięki tej metodzie możesz po prostu powiedzieć graczom, że w czasie podróży mijają kilka zajazdów, a jednocześnie nie musisz szczegółowo ich opisywać. Z łatwością możesz być bardziej dokładny, jeśli bohaterowie zechcą wstąpić do któregoś z nich i porozmawiać z przebywającymi tam bohaterami niezależnymi.



PODRÓŻE ŁADEM

Ludność mieszkająca z dala od rzek podróżuje ładem. Podróżowanie drogami w pobliżu dużych miast i miasteczek jest stosunkowo bezpieczne, jednak z dala od dużych skupisk miejskich podróżni mogą stać się ofiarami rozbójników, bandytów, a nawet straszliwych zwierzolidzi Chaosu, którzy czają się w mrocznych partiach lasów.

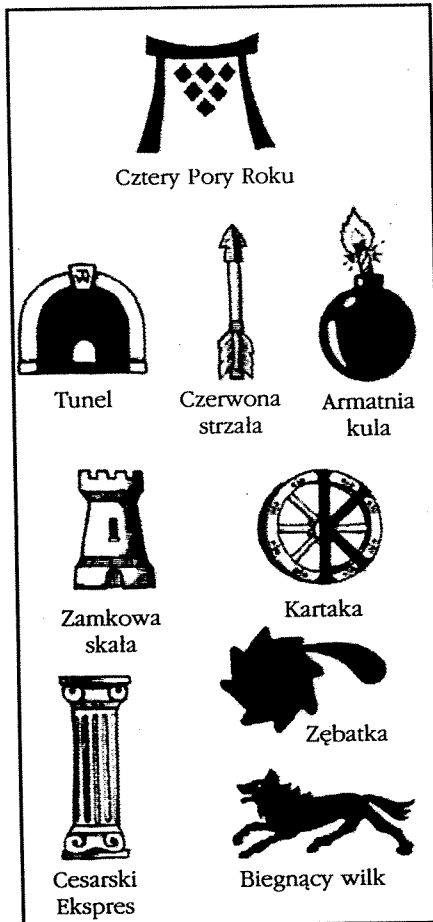
LINIE PRZEWÓZOWE

Obsługą podróżnych zajmują się liczne linie przewozowe. Najstawniejszą z nich jest linia Cztery Pory Roku, przeżywająca w chwili obecnej okres świetności. Jej główna baza mieści się w Altdorfu. Linia obsługuje wszystkie główne drogi, a wzdłuż najważniejszych traktów wiodących ze stolicy założyła sieć zajazdów, obsługujących wyłącznie jej dyliżanse. Na mniej ważnych trasach Cztery Pory Roku wciąż korzystają z usług niezależnych gospód, ale jest jedynie kwestią czasu, kiedy zrujnują je otwierając sieć własnych zajazdów.

Do innych, działających w Imperium, linii przewozowych należą:

- Linie Kartak z Altdorfu
- Linie Zębata z Altdorfu
- Linie Czerwona Strzała z Averheim
- Linie Biegnący Wilk z Middenheim
- Linie Zamkowa Skała z Middenheim
- Linie Armatnia Kula z Nuln
- Linie Cesarski Ekspres z Nuln
- Linie Tunel z Talabheim.

Poza nimi istnieją jeszcze setki mniejszych firm przewozowych, których pojazdy krążą pomiędzy miasteczkami i wsiami Imperium.



PODRÓŻE WODĄ

Podróży wodnych, w przeciwieństwie do lądowych, nie zdominowała pojedyncza firma. Na wodnych szlakach Imperium operują liczne kompanie kupieckie i dosłownie tysiące niewielkich firm. Ludzi z Jałowej Krainy można znaleźć wzdłuż Reiku i jej dopływów aż do Kisleva i południowego Averlandu.

KRÓTKA HISTORIA IMPERIUM

LEGENDA O SIGMARZE MŁOTODZIERZCY

Okolo 2500 lat temu północno-wschodnie krainy Starego Świata zamieszkiwały liczne, walczące ze sobą, plemiona barbarzyńców. Gwałtowny rozwój tych prymitywnych kultur wkrótce został zahamowany przez międzyplemienne waśnie i ataki ze strony wszechobecnych hord goblinoidów, w tym czasie od stuleci zaangażowanych już w wojnę z krasnoludami z Gór Krańca Świata.

Legenda powiada, że urodziny Sigmara – pierwszego syna wodza Unborogenów – zwiastowane były gwałtownymi burzami i przelotem komety o dwóch warkoczach. Niezależnie od tego, jak było naprawdę, pewne jest, że człowiek znany później pod imieniem Młotodzierzcy już od najmłodszych lat był przeznaczony przez Los. Mając 15 lat dał się poznać jako wojownik – w pojedynkę pokonał gobliniński oddział łupieżczy. Przypadek zrzucił, że gobliny eskortowały do swej ukrytej w głębi Wielkiego Lasu siedziby grupę pojmanych i rannych krasnoludów. Wśród jeńców znajdował się Kargan Żelazna Broda, w tym czasie król wielu krasnoludów Starego Świata. Po bezpiecznym powrocie do swej twierdzy wydał on wielką ucztę na cześć Sigmara, a w podziękę za uratowanie życia dał mu swój własny młot, Ghal-maraz (Rozbijacz czaszek). Dzięki magicznej mocy tej broni Sigmar stał się najpotężniejszym wojownikiem wśród swego ludu. Rosta jego sława, a wraz z nią powiększały się zastępy wojowników, pragnących walczyć u jego boku.



Po śmierci ojca Sigmar został wodzem Unborogenów, a zaraz potem pokonał w pojedynku wodza Teutongenów, odwiecznych wrogów jego plemienia – tryumf był zupełny. Na drodze do zjednoczenia plemion w jeden naród stały jedynie gobliny. Pragnąc osiągnąć ten cel, Sigmar zwołał wodzów wszystkich plemion i wyruszył na wojnę, której celem było ostateczne starcie goblinoidów z powierzchni ziemi. Z początku nie wszyscy chcieli przyłączyć się do młodego wodza, ale po kolejnych zwycięstwach coraz więcej ludzi wspierało jego sprawę. W końcu, po wielkiej bitwie stoczonej na równinach Stirlandu, rozbite gobliniskie hordy uciekły w panice ku odległemu szczytom Gór Krańca Świata.





BITWA NA PRZEŁĘCZY CZARNEGO OGNI

Lecz wojna jeszcze się nie skończyła. Wkrótce potem do obozu Sigmara u zbiegu rzek Söll i Górnej Reik dotarł wygłodzony i ciężko ranny krasnolud. Przebył wiele lig z dworu króla Kargana w północnym paśmie Gór Czarnych, by przynieść desperacką prośbę o pomoc. Krasnoludy z Przełęczy Czarne Ognia poniosły niedawno straszną porażkę z rąk połączonych armii goblinów, hobgoblinów i czarnych orków. Rozbite resztki ich armii wycofywały się ku północy z zamiarem przegrupowania się w Karak-Varn. Jedynie na przełęczy pozostało kilkuset odważnych żołnierzy mających powstrzymać marsz wroga. Sigmar natychmiast kazał rozwinąć swój sztandar...

Pod wodzą Sigmara ludzka armia była nie do pokonania. On sam, trzymając oburącz Ghal-maraza, niczym Żniwiarz Śmierci przebiegał się przez szeregi goblinów. Kiedy zielonoskórzy zaczęli się cofać, zza swych umocnień ruszyły do ataku krasnoludy, odcinając wrogom drogę ucieczki. Rzeź tego dnia była straszliwa, a jedynie nieliczne orki czy gobliny zdołały umknąć i opowiedzieć swym pobratymcom o bitwie na Przełęczy Czarne Ognia i śmiertelnych umiejętnościach Sigmara Młotodzierżcy. Od tego dnia Sigmar był znany jako „Młot na gobliny”.

Zwycięstwo na Przełęczy Czarne Ognia zakończyło trwającą od 1500 lat wojnę pomiędzy krasnoludami i goblinami.

Główne szlaki do Mrocznych Krain, skąd niegdyś nadeszli najeźdźcy, zostały przecięte, a kilka pozostałych, odosobnionych band, kryjących się w lasach, można było dość łatwo wytepić. Niektórzy z przegranych wybrali jednak życie w ukryciu, w najciemniejszych zakątkach lasu, gdzie czekali na okazję do zemsty...

Wraz z końcem wojen goblinów, Sigmar mógł zrealizować marzenie o założeniu potężnego imperium. Bez najmniejszych wahań wodzowie pozostałych plemion złożyli mu przysięgę wierności, a kapłan Ulryka koronował go na Cesarza. Działo się to w małym miasteczku Reikdorf – w miejscu, gdzie później wyrósł Altdorf.

ODEJŚCIE SIGMARA

Sigmar Młotodzierżca nie panował najdłużej w dziejach Imperium, ale w ciągu kilku lat tradycje i podstawy państwa zostały umocnione. Wodzom plemennym przydzielono kontrolę nad obszarami takimi jak Middenland, Talabecland itd. Choć cieszyły się one daleko idącą autonomią, Sigmar robił co mógł, by zaszczerpić w nich potrzebę jedności. Mówił: *Sila Imperium ma podłoże w różnorodności, nie w podziale. Razem zdołamy utrzymać nasz kraj wolny od znienawidzonych goblinów, lecz podzieleni z pewnością przegramy!*

W tym czasie dużo budowano, powstało wiele osad. Karczowano puszczę pod

uprawy, jednak pozostawiono ich wystarczająco dużo. Wybudowano miasta, które zostały późniejszymi stolicami prowincji – Nuln, Talabheim i Middenheim.

Zapisy mówią, że ledwie pięćdziesiąt lat po koronacji Sigmara nagle porzucił władzę. – *Nadszedł czas, by Rozbijacz Czaszek wrócił do swych twórców, lecz na tę drogę muszę wkroczyć samotnie...* Co powiedziawszy, opuścił swój pałac w Altdorfie i wyruszył w kierunku krasnoludzką cytadelą Karaz-a-Karak. Nie pozwolił, by ktokolwiek towarzyszył mu dalej niż do Przełęczy Czarne Ognia. Krasnoludowie nigdy nie powiedzieli, czy Sigmar dotarł do celu swej podróży. Żadna wiadomość o pierwszym Cesarzu Imperium, Sigmarze Młotodzierżcy, nie dotarła już do jego poddanych. Ludzie wierzą jednak, że w godzinie największej potrzeby, Sigmar powróci, a jego przyjście będzie zwiastować przelot komety o dwóch warkoczach...

ELEKTORZY

Pozbawieni Cesarza (który pozostał kawalerem i nie miał potomka) władcy prowincji pośpiesznie zwołali Radę Stanu, która miała zadecydować, co należy uczynić. Po długotrwałych debatach radni ustalili, że wybiorą następcę ze swego grona. Zgodzili się również, że przyszli władcy także powinni być wybierani w ten sam sposób i że każda Prowincja zawsze będzie miała jeden głos. W ten sposób stworzono Elektorów.

Lata miały, osady stały się miastami. Wybudowano nowe osiedla, powstały również nowe prowincje, nie dysponujące prawem głosu, a będące skutkiem podziału dawnych. Wraz z wyborami kolejnych Cesarzy, w zamian za obietnice głosowania na konkretnego kandydata, poszczególne prowincje uzyskiwały coraz większą niezależność i ulgi podatkowe.

Umocnił się również Kult Sigmara-boga. W pewną letnią równonoc przybył do Altdorfu samotny pustelnik. Mówił, że objawił mu się Sigmar w otoczeniu innych bogów. Niezwłocznie wzniesiono świątynię poświęconą najnowszemu bogu Imperium, a siła jego legendy była tak wielka, że kult przyciągnął wielu wyznawców. Po pewnym czasie Najwyższy Kapłan (lub „Wielki Teogonista”, jak brzmi jego prawidłowa nazwa) został nawet Cesarskim Elektorem i najbliższym doradcą Cesarza – ku wielkiemu niezadowoleniu Najwyższego Kapłana Ulryka.

Mniej więcej w tym samym czasie Cesarz Ludwиг Wspaniały (którego historia przemianowała później na Ludwiga Grubego) nadał żyjącym w Imperium halflingom cesarski przywilej: *W uznaniu nieocenionych zasług dla Jego Cesarskiej Wysokości, Władcy Wyżyn i Głębin etc. etc.* Przywilej przyznawał halflingom część Stirlandu – znaną odtąd jako Kraina Zgromadzenia – i stwierdzał, że halflingi mogą się tam rządzić własnymi prawami. Co więcej, przyznano im również głos w czasie elekcji Cesarza, którym dysponuje odtąd Pierwszy Starszy. Przywilej ten został nadany w uznaniu zasług halflingów dla cesarskiej kuchni. Prawdą

jest bowiem, iż przed zatrudnieniem halflingów kucharzy trucizna w jedzeniu była częstą przyprawą nawet w rodzinie cesarskiej. Fakt, iż Ludwиг chciał odegrać się na Wielkiej Hrabini Stirlandu – która nie tylko odrzuciła jego propozycję małżeństwa, lecz pozwoliła sobie również na obraźliwe skomentowanie kształtu cesarskiej osoby – był prawdopodobnie nie mniej znaczącym czynnikiem. Niezależnie od tego, co leżało u podstaw tej decyzji, stworzenie Krainy Zgromadzenia zabrało Stirlandowi dużą część terytorium.



Stale pomniejszanie kontroli cesarskiej nad prowincjami osiągnęło apogeum za rządów Borysa Nieudolnego (1053-1115). Olbrzymia administracja była tak skorumpowana, że poprzez rozmaite machinacje i nieuczciwości poborców, uszczuplono nawet zawartość cesarskiej szkatuły. Po razka, jaką odniosły władze miejskie w walce z przeludnieniem miast miała następstwo w pamiętnym roku 1111 w postaci epidemii Czarnej Plagi. Groźna choroba uśmierciła większość populacji, a w cztery lata później samego Cesarza.

WIEK WOJEN

W tym czasie wielu z władców Prowincji miało już dosyć „*slabych Cesarzy zabierających nasze pieniądze*”, dlatego kolejne elekcje odbywały się w coraz gorętszej atmosferze. Niektórzy z Elektorów chcieli całkowitej niezależności, inni, w próbie cofnięcia przywilejów widzianych przez nich jako zagrożenie dla bytu Imperium, odwoływali się do Sigmara. Gdy w 1152 Rada Elektorów nie zdołała zająć wspólnego stanowiska, Wielki Książę Talabeclandu powrócił do swego pałacu, zebrał armię i rozpoczął wojnę ze Stirlandem. Na ten pretekst tylko czekali inni Elektorzy. Przez ponad 200 kolejnych lat Imperium było rozdarte serią zacieklých wojen domowych, a żaden z Cesarzy nie zdołał utrzymać korony dłużej niż przez 10 lat.

WIEK TRZECH CESARZY

W roku 1360 Otilia, Wielka Księżna Talabeclandu, *bez elekcji* ogłosiła się Cesarzową. Wspierał ją Najwyższy Kapłan kultu Ulryka, który wcześniej został Elektorem, co miało przełamać impas polityczny i stanowić przeciwwagę dla wpływów Wielkiego Teogonisty. Od czasu, gdy na skutek rywalizacji pomiędzy prowincjami Wielki Teogonista otrzymał prawo głosu w czasie wyborów Cesarza, stosunki pomiędzy dwoma kultami były napięte. W roku 1359 Cesarzem został wybrany wróg Otilii – Wielki Hrabia Stirlandu. Otilia udała się do Najwyższego kapłana Ulryka do Talabheim i zdołała go przekonać, iż posiada



niezbite dowody wskazujące na to, że założyciel kultu Sigmara był szaleńcem. Tak zwana „wizja pustelnika”, mająca miejsce lata wcześniej, została błędnie zrozumiana – Sigmar nie dostąpił boskości, był to po prostu znak, iż jego panowanie zostało osobiście pobłogosławione przez Ulyka. Ta wersja odpowiadała Najwyższemu Kapłanowi, dlatego natychmiast ogłosił wszystkich wyznawców Sigmara heretykami. Otilia zakazała wyznawania Sigmara w Talabeclandzie, jego świątynie zbezczeszczono, a kapłanów ścigali łowcy czarownic.

W tym samym czasie *wybrany* Cesarz przebywał w Nuln, skąd próbował prowadzić wojnę przeciwko „*piekielnej diablity z Talabheim*”, jednak sam był wówczas w stanie wojny z Middenlandem, a poza tym lata wcześniejszych wojen mocno wyszczerbiły cesarskie armie. Impas trwał prawie 200 lat. Otilia przekazywała „koronę” swym potomkom, a w Nuln wciąż wybierano „prawdziwych” Cesarzy. Wybory te stały się jednak jedynie formalnymi spotkaniami, gdzie automatycznie wybierano kandydata wskazanego przez Wielkiego Teogonistę – osoby o odmiennych poglądach wyprowadzano z błędu za pomocą mieczy rycerzy zakonnych strzegących zgromadzenia!

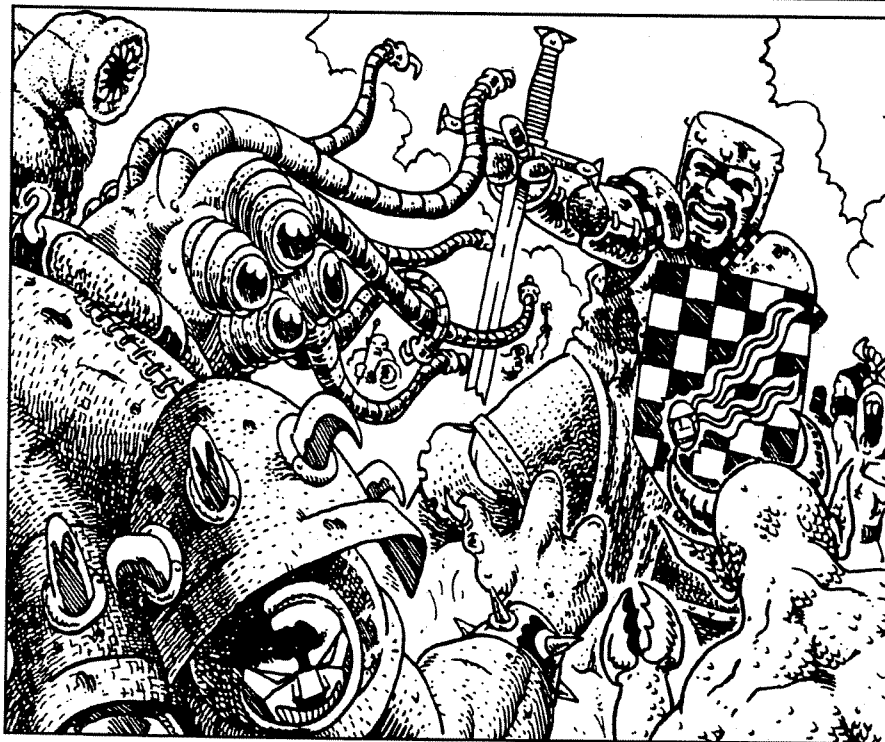
W 1547 roku Wielki Książę Middenlandu – który wierzył, iż zostanie wybrany na Cesarza – dowiedział się, próbując oddać głos na samego siebie, że stoi po niewłaściwej stronie kuszy. Powrócił do Middenheim pełen furii, gdzie wydrukował i rozprowadził pamflet, głoszący, że elekcja jest oszustwem i sam ogłosił się prawowitym Cesarzem!

W ten sposób imperium Sigmara rządziło trzech pograżonych w wojnie Cesarzy. Ci z Middenheim i Talabheim przekazywali tytuł swym potomkom, a w Nuln, jak dawniej, elekcje odbywały się pod dyktando Wielkiego Teogonisty.



WIEKI CIEMNOŚCI

Rządy Trzech Cesarzy trwały praktycznie bez zmian przez ponad 400 lat. Lata wojny wycisnęły swe piętno, a i Chaos nie pozostawał bezczynny. Stopniowo nawet zwaśnione prowincje zaczęły się dzielić, a samozwańczy Cesarzowie mieli



wkrótce pełne ręce roboty z problemami wewnątrz swych własnych granic. W okresie Wieków Ciemności znacznie zwiększyła się liczba demonologów i nekromantów, w gajach ukrytych głęboko w puszczach Imperium postawiono wiele świątyń ku czci bogów Chaosu, a wielu zmarłych miało niespokojny sen.

W roku 1979, po wyborze Cesarzowej Margarithy, nawet Wielki Teogonista zdecydował się odrzucić pozory elekcji i aż do 2303 roku nie odbyły się żadne wybory.

INWAZJA CHAOSU

Przez cały ten czas postępowało rozdrobnienie Imperium, aż w mniej więcej 2000 roku nie istniało już ono jako połączona całość. Nie było Cesarza, w lasach mnożyły się gobliny, a granice najeżdżały coraz większe bandy orków. Wydawało się, że powtórne zdobycie tej części Starego Świata przez siły ciemności jest jedynie kwestią czasu.

I rzeczywiście. W 2302 roku stare Bramy Chaosu wkroczyły w nową fazę gwałtownej aktywności, a granice Pustkowi Chaosu po raz kolejny zaczęły się rozszerzać – zagarniając Norskę i Północne Stepy. Pomiędzy ludźmi i krasnoludami zaczęły się szerzyć straszliwe mutacje, krążyły pogłoski o czających się w puszczach zwierzoludziach i o Wojownikach Chaosu zdążających ku ziemiom Imperium. Wydawało się, że dni państwa są już policzone.

Lecz wtedy w Nuln pojawił się pewien szlachcic, znany jako Magnus Pobożny, ze znakiem komety o dwóch warkoczach na tarczy. W czasie, gdy armie

Chaosu nacierały na Kislev, wezwał on ludność Imperium, by zgromadziła się przy jego boku. Młodzi mężczyźni i kobiety masowo przyłączali się do jego armii. Wkraczając do Talabeclandu, w którym zaprzestano łowów na wyznawców Sigmara, wysłał posłańców niosących przesłanie dobrej woli do wszystkich władców prowincji. Wzywał w nim do zjednoczenia „*wszystkich prawdziwych synów i córek Sigmara*”. Głosił: „*musimy razem chwycić za broń, by hordy Chaosu nie ogarnęły nas bez reszty i aby ostateczne ciemności nie okryły ziemi*”.

I ludzie odpowiedzieli. Niczym jeden potężny naród, Imperium wyruszyło na wojnę przeciw Chaosowi. Magnus sprzymierzył się z Carem Kisleva, po czym na czele swych wojsk stanął niczym skała, o którą rozbiło się morze Chaosu.

ODRODZENIE IMPERIUM

Zaraz po wojnie Magnus został wybrany Cesarzem i, z błogosławieństwem Wielkiego Teogonisty, koronowany w Nuln. Władał przez 65 lat, a pod jego panowaniem przywrócono wiele z dawnej chwały Imperium. Magnus zmarł jednak bezpotomnie, a jego brat Gunthar, wyznawca Ulyka – w normalnych warunkach pewny następcy – uczynił błąd występując przeciwko Wielkiemu Teogonistcie. W tym czasie kult Sigmara miał już trzech Elektorów (po jednym w Talabheim, Nuln i Altdorfie), więc następcą Magnusa wybrano Hrabiego Leopolda ze Stirlandu. Gunthar musiał udać się do Middenheim, gdzie po dziś dzień żyją jego potomkowie.

Przez następne 60 lat urząd cesarski pisała rodzina Cesarza Leopolda von Krieglitz. W tym czasie przywileje i zezwolenia otrzymane przez Burmistrzów Marienburga w zamian za dostęp do portu, pozwoliły im wpięć zadeklarować niezależność Jałowej Krainy, a następnie ogłosić jej secesję od Imperium. Pogłoski o tym, że w zмовie z Burmistrzami działał wnuk Leopolda, Cesarz Dieter IV, niemal doprowadziły go przed sąd. Ostatecznie, niewielką przewagą głosów, Elektorowie zdecydowali się na wybór nowego władcy – Wilhelma II, Księcia Altdorfu – i zgodzili się na ukaranie rodziny byłego Cesarza odebraniem jej prawa głosu i wygnaniem w nielase do Talabheim. W tym mieście wciąż jeszcze pozostało kilku radykalnych wyznawców Ulryka, którzy wszystkich czcicieli Sigmara uważali za heretyków i którzy byli szczęśliwi mogąc poprzeć Dietera. Po pewnym czasie rodzina von Krieglitz odzyskała część dawnej władzy – głównie dzięki przyznaniu jej urzędu Wielkiego Księcia Talabeclandu.

W tym samym czasie, nowy Cesarz – Wilhelm Holswig-Schliestein – nie chcąc przeprowadzać się do Nuln, zdecydował się na ponowne przeniesienie stolicy do Altdorfu, gdzie pozostaje ona do dnia dzisiejszego. W czasie rządów Wilhelma, który został później obdarzony przydomkiem „Mądry”, Imperium rozwinęło się technologicznie. Największy postęp dokonał się oczywiście w sztuce wojennej. Rozwinął się handel, a komunikację znacznie poprawiła sieć nowych dróg. Utrzymano bliskie stosunki z Kislevem, a do Bretoni posłano nawet ambasadora.



Obecny Cesarz – Karl-Franz I – jest bezpośrednim spadkobiercą Wilhelma. Choć prawdopodobnie nie jest tak znanym władcą, jak jego sławny poprzednik, jest raczej lubiany przez swych poddanych.



CHRONOLOGIA IMPERIUM

Data (Kalendarz Imperium – KI)	Wydarzenie	Data (Kalendarz Imperium – KI)	Wydarzenie
-30	Narodziny Sigmara	1360-1547	Rozpoczyna się wojna domowa – brak wyraźnego zwycięzcy.
-15	Sigmar ratuje króla Kargana i otrzymuje magiczny młot bojowy Ghal-maraz (Rozbijacz czaszek).	1547	Wielki Książę Middenlandu ogłasza się prawowitym Cesarzem, rozpoczynając tym samym Wiek Trzech Cesarzy.
-8	Sigmar zostaje wodzem swego plemienia i jednoczy inne plemiona w wojnie przeciw goblinom.	1550-1978	Powolne rozdrobnienie Imperium. Wzrost liczby nekromantów i demonologów; rozpowszechnienie kultów bogów Chaosu.
-1	Sigmar w bitwie na Przełęczy Czarnego Ognia zmienia losy wojny.	1979	Cesarzowa Magritta zostaje wybrana Cesarzem. Jest to przez blisko 400 lat ostatni władca.
0	W Reikdorfie Najwyższy Kapłan Ulryka koronuje Sigmara na Cesarza.	1980-2300	Całkowity upadek władzy centralnej.
0-49	Założenie Imperium; wyrąb lasów pod pola uprawne; budowa pierwszych osiedli.	2302	Inwazja sił Chaosu na Stary Świat. W Nuln pojawia się Magnus Pobożny. Jego apel o zjednoczenie przeciwko groźbie Chaosu okazuje się skutecznym.
50	Sigmar abdykuje i wyrusza do Karaz-a-Karak zwrócić Ghal-maraz jego krasnoludzkim twórcom.	2303	W wyniku zdeterminowanej obrony sojuszu Kislevsko – Imperialnego, którego przywódcą jest Magnus Pobożny, załamuje się najazd Chaosu.
100-500	Stworzenie systemu elekcji; osady stają się miastami; upowszechnia się kult Sigmara.	2304	Magnus zostaje wybrany Cesarzem. Przywrócono dawną chwałę Imperium.
ok. 1000	Ludwig Gruby wydaje przywilej, na mocy którego część Stirlandu zostaje przekazana halflingom. W tym samym edykie przyznaje im prawo autonomii administracyjnej i głos w czasie elekcji.	2369	Po śmierci Magnusa Pobożnego Imperium wbrew powszechnym przewidywaniom przechodzi nie w ręce jego brata, Gunthera, lecz Hrabiego Leopolda ze Stirlandu.
1053-1115	Rządy Borysa Nieudolnego; szerzy się korupcja.	2429	Burmistrzowie Marienburga ogłaszają najpierw niezależność, a wkrótce potem secesję Jałowej Krainy od Imperium. Cesarz Dieter IV przekazuje tron Księciu Wilhelmowi z Altdorfu.
1111	Wielka zaraza. Czarna Plaga zabija większość ludności państwa.	2502-	Karl-Franz – praprawnuk Wilhelma zostaje wybrany Cesarzem.
1152	Elekcja Cesarza nie przynosi wyboru władcy, Rozpoczyna się Wiek Wojen.		
1359	Wielki Książę Stirlandu wybrany w Nuln na Cesarza.		
1360	Wielka Hrabini Otilia bez elekcji ogłasza się w Talabheim Cesarzową. W Talabheim kult Sigmara zostaje wyjęty spod prawa.		



POLITYCZNA STRUKTURA IMPERIUM

(Patrz także – Przewodnik po świecie – Imperium, WFRP str. 281)

CESARZ I JEGO DORADCY

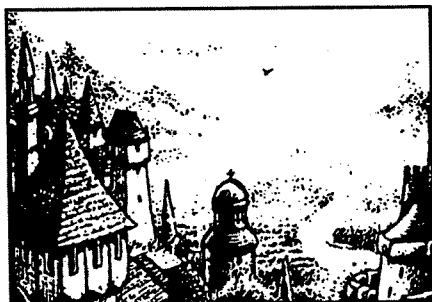
Teoretycznie Cesarz Karl-Franz I ma absolutną kontrolę nad społeczeństwem Imperium, jednak w praktyce jego władza jest ograniczona wieloma przywilejami, które rozmaite urzędy otrzymały edyktami jego poprzedników. W rzeczywistości Korona jest utrzymywana jedynie dla tradycji i ciągłości historycznej – nie tak dawno temu, gdy zabrakło silnego władcy, państwo prawie uległo inwazji Chaosu (patrz *Krótką historią Imperium*). Gdy cesarz wstąpił na tron, przysiągł, iż „zawsze będzie strzegł całości i majestatu Imperium”. Okazało się to niełatwym zadaniem...

RADA STANU

Mówiąc ogólnie, Cesarz jest władny nakładać podatki, tworzyć armie i wydawać edykty. W codziennych obowiązkach i w sprawach finansowych, wojskowych i podobnych doradza mu wyznaczona przez niego Rada Stanu. W skład tego ciała wchodzi przedstawiciele rodzin chlubiących się najbardziej starożytnym pochodzeniem i Wielki Teogonista Kultu Sigmara. Rada nie ma żadnych uprawnień konstytucyjnych, ale mimo to dysponuje wielką władzą, gdyż jej członkowie kontrolują dostęp do Cesarza i – jeśli zdołają osiągnąć jednogłośnie – wywierają na niego znaczący wpływ. Za szczególnie zdecydowanymi posunięciami rady stoi zwykle Wielki Teogonista, który jest prawdopodobnie najpotężniejszym człowiekiem w Imperium.

Cesarz Matheus II, dziad Karla-Franza I, był zdecydowanym zwolennikiem demokracji i spróbował nawet nakreślić konstytucję, której założenia miały się opierać na Radzie Stanu.

Spowodowało to jedynie podejrzenia ze strony Elektorów (patrz niżej), wskutek czego pomysł został szybko zarzucony.



Mimo to, tylko wyjątkowo silny Cesarz mógłby postąpić wbrew głosom zjednoczonej rady.

CESARSCY PLENIPOTENCI

Od czasu do czasu Cesarz wyznacza w jakiejś Prowincji lub, nieco rzadziej, w mieście, swego przedstawiciela (nosi on nazwę cesarskiego plenipotenty). Przedstawiciele ci mogą spełniać dowolne zadania; plenipotent może być lojalnym urzędnikiem pilnującym cesarskich interesów i mającym oko na jego podwładnych, lecz równie dobrze może to być tajny wysłannik, który zostaje oddelegowany do rozbicia spisku lub intryg i szpiegostwem przyczynia się do wykrycia wicherzycieli. Niezależnie od przyczyn stojących za ich nominacją, powszechnie wiadomo, że cesarscy plenipotenci najczęściej są po prostu ulubieńcami dworu, dlatego niewielu ludzi się nimi przejmuje.



ELEKTORZY

Prawdziwa władza w Prowincjach spoczywa w rękach 14 Elektorów Prowincji (do których, wyłącznie po to, by skomplikować sprawę, należy również Cesarz). Na ich barkach spoczywa obowiązek wyboru następcy obecnego Cesarza. Względem polityczne wymagają, by ich wybór padł na kogoś, kto nie zdoła wykorzystać władzy. W efekcie Cesarzem zwykle zostaje najmniej odpowiedni kandydat. Praktycznie oznacza to, że w dającej się przewidzieć przyszłości nieco ekscentryczna rodzina Holswig-Schliestein może liczyć na utrzymanie tego tytułu. Inni Elektorzy uważają ich za mało ambitnych i sądzą, że są oni najlepszą gwarancją utrzymania własnych przywilejów. Wynika to z tego, iż funkcja Elektora jest drugorzędna w stosunku do ich właściwej pozycji. Wszyscy oni są władcami Prowincji i wielmożami Kultu Sigmara lub Ulyryka. Jak naucza nas historia, pomiędzy prowincjami istnieje duża rywalizacja, a dwa kultury są ze sobą skłócone – Wielki Teogonista i kult Sigmara przechylał jednak szalę na swoją stronę, gdyż przyjęto na Elektorów dwóch „pomocników” Teogonisty, gdy tymczasem Kult Ulyryka reprezentuje jedynie jego Najwyższy Kapłan.

Obecnie urzęduje piętnastu następujących Elektorów:

1. Cesarz Karl-Franz I, Wielki Książę Reiklandu. Mieszka w Altdorfie, ma 35 lat, jego spadkobiercą jest Książę Wolfgang Holswig-Abenauer, najstarszy syn jego siostry.
2. Wielki Teogonista Yorri XV z Kultu Sigmara – mieszka w Altdorfie.
3. Arcylektor Aglim z Kultu Sigmara – mieszka w Talabheim.
4. Arcylektor Kaslain z Kultu Sigmara – mieszka w Nuln.
5. Najwyższy Kapłan Ar-Ulyryk z Kultu Ulyryka – mieszka w Middenheim.
6. Wielki Książę Hals von Tasseninck z Ostlandu – mieszka w Wolfenburgu, ma 63 lata, jego spadkobiercą jest jedyny syn, Książę Hergard.
7. Wielki Diuk Leopold von Bildhofen z Middenlandu – mieszka w Carroburgu, ma 46 lat, jego spadkobiercą jest młodszy brat, baron Siegfried.
8. Wielki Diuk Gustav von Krieglitz z Talabeclandu – mieszka na zamku Schloss (tuż przy mieście Herzig), 22 lata, nie ma wyznaczonego spadkobiercy.
9. Wielka Baronowa Etelka Toppenheimer z Sudenlandu – mieszka w Pfeildorfie, ma 51 lat, jej spadkobiercą jest zaadoptowany przez nią syn dalekiego krewnego, baron Olaf Sektliebe.
10. Graf Alberich Haupt-Anderssen ze Stirlandu – mieszka w Wurtbad, ma 15 lat i nie wyznaczył jeszcze swego spadkobiercy.
11. Wielka Hrabini Ludmila von Alptraum z Averlandu – mieszka w Averheim, ma 77 lat, spadkobiercą jest jej najstarsza córka, baronowa Marlene.
12. Graf Boris Todbringer z Middenheim – mieszka w Middenheim w Middenpalaz, ma 57 lat, spadkobiercą jest najmłodszy syn, baron Stefan.
13. Księżna Elise Krieglitz Untermensch z Talabheim – mieszka w Talabheim, ma 31 lat i nie ma wyznaczonego spadkobiercy.
14. Hrabini Emmanuelle von Liebewitz z Nuln – mieszka w Nuln, ma 27 lat i nie ma wyznaczonego spadkobiercy.
15. Starszy Hisme Stoutheart z Krainy Zgromadzenia – Elektor halfiński.



Choć przez większość czasu Elektorzy współzawodniczą ze sobą, pozycja jaką zajmują jednocy ich przeciwko Cesarzowi, niezależnym miastom i gildiom (niżej znajdziesz bardziej szczegółowy opis tych dwóch ostatnich). Ponieważ władza Elektorów pochodzi z Prowincji/Niezależnych Miast, tytuł jest dziedzinny – chociaż nie ma ścisłych reguł dotyczących wyboru następcy. Teoretycznie Cesarz może wnieść *veto*, lecz w praktyce – bez wsparcia ze strony większości Elektorów – nie ma szans go przełamać. Ostatnim Cesarzem, który spróbował takiego posunięcia był Cesarz Leopold. W jego wypadku groźba wojny domowej wystarczyła, by wycofał swój sprzeciw.

RADA NAJWYŻSZA

Kiedy Borys Nieudolny próbował nadać swemu ulubionemu koniowi wyścigowemu tytuł diuka, pozostali Elektorzy jednogłośnie stwierdzili, że muszą mieć w pobliżu cesarskiej osoby zaufanych ludzi, którzy będą ich ostrzegać o podobnych „głupstwach”. Zgodnie ze swym postanowieniem każdy z nich wysłał do Altdorfu swego przedstawiciela. W ten sposób utworzono ciało zwane Radą Najwyższą. Zgromadzenie to spotyka się we wspólnym budynku w stolicy Imperium, który jest ostentacyjnie otwarty dla wszystkich legitymujących się szlacheckim pochodzeniem, choć poplecznicy Cesarza są zwykle uprzejmie zwracani. *De facto* Rada Najwyższa stała się obecnie Sądem Najwyższym – jej członkowie studiują wszelkie edykty cesarskie (dla dobra Państwa), po czym wysyłają raporty do władców poszczególnych Prowincji. Ponieważ ci ostatni mogą odmówić zatwierdzenia nie odpowiadającego im edyktu, oznacza to, że Rada Najwyższa może zablokować jego wydanie.

Istnienie Rady Najwyższej blokującej wprowadzanie edyktów przysparza Cesarzowi wielu kłopotów. Można rzecz jasna powiedzieć, że od czasu do czasu funkcja Rady jest niezwykle przydatna, gdyż Karl-Franz – jak wszyscy władcy – miewa raczej szalone pomysły, a niektóre z nich mogą być brzemienne w skutki. Do najbardziej kontrowersyjnych edyktów historycznych należy Proklamacja Halflinśka, mówiąca, że każda osoba pragnąca zatrudnić kucharza-halflinga musi uzyskać na to zgodę (ponieważ 99% rodzin szlacheckich zatrudnia takich kucharzy i ze względu na liczne protesty halflingów, edyktu tego nigdy specjalnie nie nagłaśniano). Innym tego rodzaju edyktem był podatek kotwicowy nałożony przez Cesarzową Margarithę na statki cumujące na rzekach Imperium. Nakładał on na kapitanów obowiązek zapłaty 15 ZK podatku za każdą kotwicę (przez trzy miesiące Rada Najwyższa nie ingerowała, ale gdy właściciele okrętów nie chcieli płacić opłaty poodcinał

i wyrzucili za burty swe kotwice, przez co postój w jakimkolwiek porcie stał się niebezpieczny z powodu dryfujących statków, zaniechano ściągania tego podatku).

PROWINCJE

Jak już wcześniej wspomnieliśmy, wielkie Niezależne Miasta, takie jak Middenheim, Talabheim i Nuln są traktowane jak wszystkie pozostałe Prowincje Imperium. Tak naprawdę różnią się jedynie tym, że ich ludność jest bardziej skupiona. Pozostałe, składające się na resztę Imperium Prowincje, są związane z tą czy inną Prowincją Elektoralną (dysponującą prawem głosu). Oto one:

– Hrabstwo Wissenlandu
(powiązane z Nuln)

– Hrabstwo Sylvania
(powiązane ze Stirlandem)

– Liga Ostermarku
(powiązana z Talabeclandem)

– Baronia Hochlandu
(powiązana z Talabheim)

– Baronia Nordlandu
(powiązana z Middenheim)

Władcy tych obszarów są odpowiedzialni przede wszystkim przed odpowiedzialnym Elektorem, a dopiero później przed Cesarzem. Innymi słowy, jeśli Karl-Franz chce rozpatrzyć sprawę działalności Kanclerza Dachsa z Ostermarku, musi przedstawić tę sprawę Wielkiemu Diukowi Gustawowi z Talabeclandu.

Niezależnie od statusu powyższych Prowincji, w praktyce cieszą się one tymi samymi przywilejami i nadaniami, co prowincje „macierzyste”.

Większe Prowincje są podzielone na wiele mniejszych hrabstw, baronii i lig. Rządcy tych mniejszych obszarów są wyznaczani przez władcę Prowincji. Z kolei rządcy mają prawo wyznaczyć namiestników miast, choć nie robi się tego dla każdego miasta, niektóre z nich same wybierają sobie własną radę miejską.

Pomiędzy Prowincjami Elektoralnymi wciąż istnieją poważne antagonizmy. Jedynie władcy Averlandu i Sudenlandu mogą z ręką na sercu zareczyć, iż nie zgłaszają pretensji do korony cesarskiej i do granic swych ziem. Jednak na szczęście dla jedności Imperium, ambicje są powstrzymywane – ważnym czynnikiem są wspomnienia zacieklej wojny domowej – a intrzygi polityczne są przeprowadzane *niezwykle* dyskretnie.

Na obszarze swych ziem większość władców poszczególnych Prowincji może rządzić tak, jak im to odpowiada. Wskutek rozmaitych przywilejów nadanych poszczególnym Prowincjom przez

poprzednich Cesarzy, niektórzy z władców są bardziej niezależni od innych. Na przykład, Niezależne Miasta Middenheim i Talabheim nie wnoszą podatków do Imperialnego skarbcza, a żołnierzy do armii cesarskiej wysyłają wyłącznie wtedy, gdy pozostałe Prowincje wyczerpią już swe możliwości w tej dziedzinie. Z kolei hrabstwo Wissenlandu jest praktycznie obszarem administracyjnym Niezależnego Miasta Nuln.

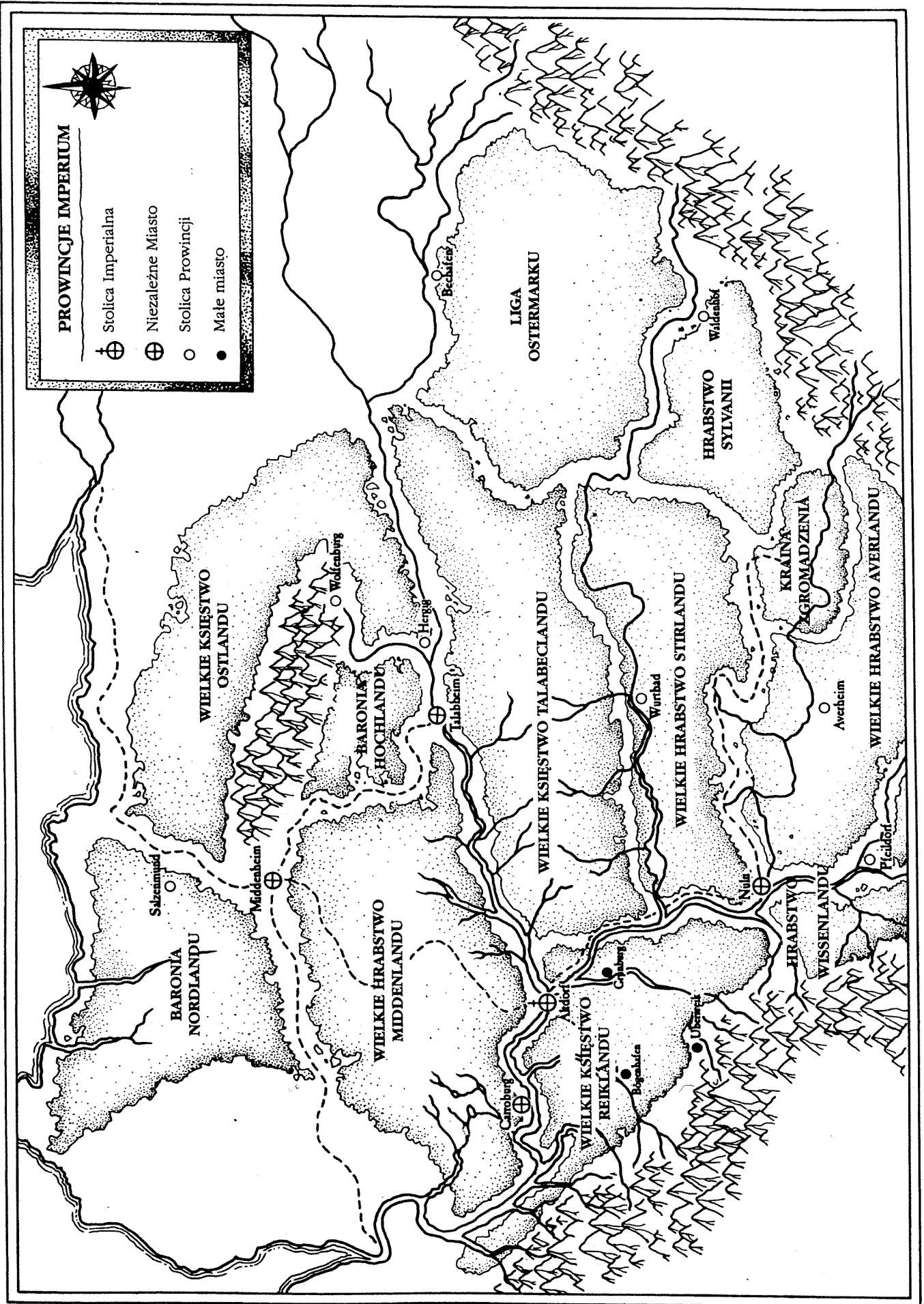
W zależności od Prowincji różna jest również forma zarządzania. Na przykład Talabecland jest rządzony autokratycznie, a w Sudenlandzie występuje wiele instytucji demokratycznych. Dla przeciętnego obywatela Imperium różnice te mają jednak bardzo małe znaczenie: bogaci są tak czy owak najbardziej uprzywilejowani, a biedni wykonują całą robotę!

MIASTA

W przypadku większości obywateli Imperium, urzędnicy którzy mają największy wpływ na ich życie rezydują w najbliższym mieście. Tam właśnie zbiera się podatki, odbywa służbę wojskową, tam mają miejsce procesy sądowe, tam wreszcie prowadzi się handel. Struktura rządów różni się jednak w zależności od miasta. Niektóre z nich mają autokratycznych namiestników wyznaczonych przez władców Prowincji, a w innych rządy może sprawować wybrana rada miejska; niektórymi miastami włada cesarski plenipotent – bezpośredni reprezentant Cesarza, jeszcze inne wydają się obywać bez ściśle określonych struktur administracyjnych.

Najczęściej o nadaniu praw miejskich decyduje Cesarz – najlepszym tego przykładem jest Kemperbad w Reiklandzie – choć często wynika to z politycznej struktury danej Prowincji. Niektóre z większych miast mają jednak niezależne przywileje i nadania, dzięki którym nie podlegają władzy Korony ani Prowincji. Miasta tego rodzaju są cierniem w oku wszystkich władz wyższych. W takich miejscowościach nie można zbierać podatków, nie wystawiają one również żołnierzy. Wiadomo nawet o miastach, które były na tyle potężne, że wdawały się w wojnę z władcami prowincji: wszystkie posiadają silne oddziały wojskowe, składające się przede





wszystkim z członków Straży Miejskiej. Ponieważ żaden magnat ziemski nie może znieść w swym dominium takiego miasta, wielokrotnie zdarzało się, że władcy wyczekiwali jedynie jakiegoś pretekstu, dzięki któremu mogliby je przejąć. W roku wstąpienia na tron obecnego Cesarza, na skutek wyjątkowo złych zbiorów, w mieście Streissen wybuchły zamieszki głodowe. Wielka Hrabini Ludmila z Averlandu stwierdziła wówczas, że spacyfikuje zamieszki dopiero wtedy, gdy władze miejskie przekażą na jej rzecz wszystkie swe uprawnienia i wszelkie przywileje miasta. Masakra towarzysząca przejściu miasta jest jednym z najbardziej niesławnych fragmentów historii ostatnich lat.

Zasięg władzy ciał rządzących miastami (niezależnie od ich struktury) nie kończy się na murach miejskich. Wszystkie wioski i gospodarstwa w promieniu 15 – 35 kilometrów cieszą się ochroną miasta, w zamian za to podlegają pod jego prawa i wnoszą podatki do jego kasy. W te ostatnie sprawy często wtrąca się jednak władza wyższego rzędu.

GILDIE

Czwartą „siłą” w społeczeństwie Imperium są gildie. We wszystkich miastach są one zaliczane do najważniejszych instytucji. Zwykle mają monopol na usługi wykonywane przez ich członków, a należność do gildii jest obowiązkowa dla każdego, kto chce parać się daną działalnością. W zamian za to, zwykli członkowie gildii dostają prawo głosu, z którym muszą się liczyć władze ich stowarzyszenia. W przypadkach, gdy do wykonania jest jakaś szczególnie duża praca – zwłaszcza taka, która zostaje zlecona przez radę miasta bądź inną gildię – tradycyjnie zwraca się z tym nie do poszczególnych rzemieślników, tylko do właściwej gildii. To ona negocjuje warunki zapłaty, ustala koszty i na zasadzie kontraktów niższego rzędu rozdziela pracę wśród swoich członków.

RODZAJE GILDII

Istnieją gildie dla praktycznie każdej profesji – alchemików i rzemieślników, kupców i żeglarzy i oczywiście dla złodziei i prawników.

Gildie rzemieślnicze, takie jak gildia kowali, stolarzy, kołodziejów, murarzy, jubilerów, krawców i im podobnych sprawują kontrolę nad jakością usług. Każdy czeladnik, zanim zostanie mu nadane prawo założenia własnego zakładu jest egzaminowany przez urzędnika gildii. Gildie rzemieślnicze wymagają, by ci, którzy twierdzą iż terminowali w innym mieście przedstawili odpowiednie referencje z gildii, do której wcześniej należeli.

Inne gildie (na przykład gildia robotników, przewoźników i dokerów) nie mają tak rygorystycznych wymagań, gdyż do ich usług nie stosują się kryteria jakościowe. Utrzymują jednak ścisłą kontrolę działalności swych członków i bezwzględnie chronią swój monopol.

Gildia kupiecka działa w sposób zbliżony do gildii rzemieślniczych, nadzoruje czeladników itd., ale jej członkowie mogą robić interesy tam, gdzie mają na to ochotę. Większość operacji handlowych jest wykonywana przez rodziny zajmujące się tym od stuleci, dlatego rzadko przyjmuje się kogoś, kto nie może wykazać się właściwym pochodzeniem. Od czasu do czasu, gildia interweniuje w wypadkach ostrej konkurencji bądź sporów pomiędzy domami, gdyż grozi to jednoci organizacji i jej reputacji. Mimo to, w większości wypadków gildia ta pozwala prowadzić działalność handlową w sposób, który najbardziej odpowiada jej członkom.

Wszyscy stowarzyszeni w gildii płacą coroczną opłatę członkowską, z której pokrywane są wydatki na nieruchomości. Nieruchomości gildii mogą to być równie dobrze bogate kamienice, jak i małe pokoiki na tyłach warsztatu rzemieślniczego.

Dodatkowo wszyscy czeladnicy zanim staną przed egzaminatorem i uzyskają zgodę na otworenie własnego interesu muszą uiścić z tego tytułu opłatę. W niektórych miejscach od członków gildii rzemieślniczych wymaga się, by raz w roku przepracowali jeden dzień na rzecz gildii nie biorąc za to wynagrodzenia.

Ktoś na tyle głupi, by pracować bez zgody gildii, może spodziewać się kłopotów. Najpierw następuje ostrzeżenie słowne, a później groźba użycia siły fizycznej, która w razie braku współpracy zostaje szybko wykonana.

STRUKTURA GILDII

Wewnętrzna struktura każdej gildii różni się zależnie od miasta, w którym działa, chociaż gildie występujące w Reiklandzie mają zbliżoną budowę, a różnią się jedynie drugorzędnymi szczegółami. Rada gildii składająca się z około tuzina jej najstarszych członków wybiera Mistrza gildii, który przewodniczy zebraniom, na których podejmowane są wszelkie znaczące decyzje, od ustalenia wysokości opłat członkowskich, do przeprowadzanych *ad hoc* procesów osób, które złamały zasady obowiązujące w gildii. Zmiany w radzie gildii są rzadkością – zwykle są rezultatem śmierci któregoś z jej członków – i zapelniane są zwykle według uznania pozostałych, którzy decyzję podejmują na zamkniętym spotkaniu. Pomimo to, w małych miasteczkach i wioskach do utworzenia

takiego formalnego organu może nie być wystarczającej liczby osób, dlatego bardzo często gildia miejska rozciąga swą działalność na pobliskie osady.

Wpływy gildii są subtelne, lecz duże. Ponieważ reprezentują one wyszkolonych robotników i bogatych ludzi, wielokrotnie zdołały zmienić wolę Cesarza, władców Prowincji i miast. Wiadomo, że gildie były zamieszane w bunty, rewolty i strajki, które miały być demonstracją ich siły. Powszechnie wiadomo też, że są one zamieszane w zmagania pomiędzy właścicielami ziemskimi – reprezentowanymi przez szlachtę i, do pewnego stopnia, Koronę oraz oligarchiami, które rządzą miastami. Dzieje się tak zwłaszcza tam, gdzie gildiom odmawia się udziału w rządach i przywilejach, będących udziałami pozostałych frakcji.

PODATKI I OPŁATY

Podatki mogą zostać narzucone przez rozmaite władze. Cesarz ustanawia je, by mieć z czego utrzymać swój dwór i wojsko, władcy Prowincji nakładają podatki, żeby utrzymać swoje dwory i swoje wojsko, a dodatkowo sfinansować budowę dróg, kanałów i innych urządzeń. Rady miejskie również nakładają podatki, z których opłacają patrole straży miejskiej i drogowej, utrzymanie murów miejskich i budynków municypalnych.

Nie dziwnego, że lista rzeczy nadających się do opodatkowania nie ma końca – obywatele Imperium płacą doroczne podgłówne w wysokości jednej Korony, za używanie dróg i rzecznych śluz pobiera się opłaty, wszystkie osoby nie będące mieszkańcami danego miasta muszą płacić przy bramie za wejście/wyjście, kupcy płacą podatek od sprzedanych towarów itd.

Ponieważ wiadomo jest, że jedynie biedni, nie stowarzyszeni w gildiach ludzie pracy płacą *wszystkie* podatki, obarczający ich ciężar jest niezwykle duży. Szlachta w ogóle nie płaci podatków, a z obowiązku płacenia niektórych są zwolnione rozliczne miasta i gildie, które zawdzięczają to rozmaitym przywilejom. Właśnie dlatego Cesarz zmuszony jest tak często wprowadzać nowe opłaty.

W rzeczywistości jest tak wiele osób, Prowincji, miast i urzędów, które są zwolnione z obowiązku płacenia podatków i dostarczania żołnierzy, iż zdarzały się długie okresy, w których poważnie zagrożona była obronność państwa. Podobnie jak wielu z jego poprzedników, Karl-Franz najpierw kazał swym urzędnikom opracować nowe podatki (od druku, prochu, burdeli i walk gladiatorskich), po czym został zmuszony do nadania kolejnych przywilejów wyłączających pewne grupy od obowiązku ich płacenia. Było to możliwe, gdyż zainteresowane grupy zjednoczyły się, a ich połączone głosu Cesarz nie mógł

zlekceważyć. Nowe podatki są wprowadzane każdego miesiąca, istnieje nawet grupa zawodowych oszustów, którzy podróżują z miejsca na miejsce zbierając podatki, których Cesarz wcale jeszcze nie ustanowił...

PRAWO W IMPERIUM

Rozmaite organizacje policyjne – strażnicy dróg, lokalna straż miejska itd. – mają wystarczająco dużo pracy, często więc działają w myśl zasady – jesteś winny, dopóki nie udowodnisz swej niewinności – charakterystyki osób parających się takimi profesjami możesz znaleźć w dziale *Pomocy dla Mistrza Gry*. Bohaterowie muszą być niezwykle ostrożni, gdy mają do czynienia z prawem. Arogancja i okazywanie wyższości to najpewniejsze sposoby trafienia do aresztu, nawet jeśli jest się niewinnym.

Winni zarzucanych im czynów powinni być jeszcze bardziej ostrożni. W przypadku mało istotnego przestępstwa możliwe jest przekupstwo – zwłaszcza jeśli pieniądze zostaną wręczone jako natychmiastowa „grzywna”. Rzeczy będą się jednak miały o wiele gorzej, jeśli próba przekupstwa się nie powiedzie. Przestępstwa poważniejsze – jak np. kradzież, włamanie itd. – często (lecz nie zawsze) mają swój epilog w procesie przed najbliższym sądem. Lecz jeśli bohaterowie próbują uniknąć aresztowania, całkiem prawdopodobna jest sytuacja, w której przedstawiciele prawa postanowią wymierzyć sprawiedliwość na miejscu, co zazwyczaj kończy się pogrzebem bohatera w nie oznakowanym grobie! Zbrodnie w rodzaju kradzieży koni, morderstw i im podobnych, są uważane za tak poważne, że bardzo często kończą się natychmiastową śmiercią przestępcy.

Aresztowani bohaterowie mogą, w zależności od swego statusu społecznego i istniejących przeciw nim dowodów, być sądzeni lub nie. W przypadku szlachty i bogatych kupców, jeśli nie ma przeciw nim niezbitych dowodów, często w ogóle

nie dochodzi do procesu, wystarczy kilka koron przekazanych komu trzeba, by w ogóle zaniechać dochodzenia. Również najbiedniejsi zwykle nie docierają do sądu – albo całymi latami siedzą w więzieniu, albo kończą w kamieniołomach łupiąc materiał do budowy dróg. Od czasu do czasu jakiś biedak jest sądzony za czyny popełnione przez szlachcica, który przekupił urzędników. Zdarza się też, że stojącym przed sądem biednym ludziom zarzuca się popełnienie wielu innych czynów (w ten sposób rozwiązuje się jak największą liczbę zadawnionych spraw).

Bohaterów, którzy zostaną postawieni przed sądem, czeka zwykle długotrwały i kosztowny proces. Niezależnie od dowodów, osoby bez reputacji bądź funduszy są zwykle uznawane winnymi zarzucanych im czynów, chyba że znajdzie się inny podejrzany (najlepiej, by miał niższą pozycję społeczną). W zależności od rodzaju przestępstwa, karą jest zwykle egzekucja bądź długotrwałe uwięzienie. Czasami zdarza się oczywiście, że biedni, niewinni bohaterowie wyjdą na wolność, jednak znacznie częściej zostaną ukarani za zbrodnie, których nie popełnili.

LUDNOŚĆ

RODY SZLACHECKIE

W skład szlachty Imperium wchodzi zarówno potężna cesarska rodzina Holswig-Schliestein, jak i wielu pomniejszych baronów i rycerzy, których można znaleźć w każdej Prowincji. Waga przykładana do rozmaitych tytułów także wielce się różni – dla przykładu, hrabina Averlandu włada rozległym obszarem leżącym między rzeką Aver, Górnym Reikiem, a Górami Czarnymi, zaś hrabina Sylvani rządzi na obszarze, który z trudnością utrzymałby biednego baroneta z zachodniego Imperium. Różnice te odbijają się na majątku ważniejszych rodów – zwłaszcza tych, które dysponują głosami w czasie elekcji Cesarza. Członków bogatych rodzin można zawsze rozpoznać po bogatym, mieniącym się od klejnotów stroju. Według popularnego powiedzenia, w bezksiężycową noc Cesarzski Dwór można zobaczyć nawet z Nuln. Dla kontrastu, szlachta mieszkająca we wschodniej części Imperium miałaby trudności z przekonaniem gości, iż należy do okolicznej warstwy wyższej.

PROŚCI LUDZIE

Nie powinienś jednak odnieść wrażenia, że w Imperium roi się od odzianych w zbroje arystokratów. Większa część ludności – ta, z której wywodzą się bohaterowie, prowadzeni przez graczy – to biedni, prości ludzie. Choć w miastach i miasteczkach powiększa się klasa

„średnia”, złożona z kupców i rzemieślników, to i tak większość podatków płacą ubodzy, oni też giną na wojnach.

TYTUŁY

Cesarz nosi następujący tytuł – Jego Cesarska Wysokość – Cesarz Karl Franz. Władcy księstw to Książęta, Diukowie lub Księżne. Dodatek „Wielki” wskazuje, że osoba nosząca tytuł jest jednocześnie Elektorem – dlatego Cesarz Karl-Franz jest równocześnie Wielkim Księciem Reiklandu. Władcy hrabstw są znani jako Hrabiowie lub Hrabinie, Niezależnych Miast jako Wielcy Książęta lub Grafowie. Na czele baronii stoją Baronowie lub Baronowe, jest to zresztą również tytuł używany przez potomków rodzin hrabiowskich lub niektórych książęcych. Dzieci z rodzin baronów noszą tytuł baronetów, a z książęcych tytuł Koronowanego Księcia. Władca Ligi Ostermarku nosi tytuł Kanclerza.

Uwaga: Tytuł Księcia odnosi się do tytułu dziedzicznego (który w Polsce bywa nazywany Księciem Krwi), natomiast tytuł Diuka do osoby, której tytuł nie podlega dziedziczeniu, gdyż został nadany. Stąd też bierze się różnica w tytułach przysługujących potomkom poszczególnych rodów. Dziecko pochodzące z rodu, którego ojciec jest Księciem, nosi tytuł Koronowanego Księcia, natomiast takie, którego rodzice noszą tytuł Diuka jest baronem (przyp. tłum.).

ZAKONY RYCERSKIE

Szlachcice cieszący się dobrą opinią lub którzy wykazali się w służbie Cesarza lub jednego z Elektorów otrzymują prawo wstąpienia do jednego z Zakonów Rycerskich. Jest to wielki zaszczyt, dlatego jedynie najbardziej wyjątkowi mogą mieć nadzieję osiągnięcia takiej pozycji. Najśłynniejszymi z zakonów są:

Rycerze Pantery – zakon, którego celem jest wytępienie mutantów i zachowanie wewnątrz Imperium czystości rasowej. Tworzą elitarny trzon stałej armii w Talabheim.

Zakon Płonącego Serca – elitarna jednostka kawalerii zakonnego rycerstwa Sigmara. Ich celem jest zniszczenie wszelkich goblinoidów. Mają długą i chwalebną historię, sięgającą wojen domowych, w czasie których kult Sigmara był w Talabeclandzie wyjęty spod prawa.

Zakon Białego Wilka – stworzony przez rycerzy zakonnych Ulyrka. Tworzy elitarną jednostkę stałej armii Middenheim. Członkowie tego zakonu są jednymi z najbardziej agresywnych i gwałtownych wojowników Imperium. Niestety, ich skłonność do szaleńczych ataków, bez względu na warunki pola boju, nie czyni z nich idealnych żołnierzy.

Zakon Wysokich Helmów – jest to nowo sformowany zakon, założony przez Cesarza, który chciał stworzyć elitarną jednostkę kawalerii. Rycerze tego zakonu są niezwykle silni i wysocy. Członków



wybiera się według kryteriów fizycznych (muszą mieć co najmniej 195 cm wzrostu). Obecnie są szkoleni w Altdorfie.

RODZINY

Poniżej zamieściliśmy kilka krótkich uwag na temat najważniejszych rodzin szlacheckich.

Rodzina Todbringerów z Middenheim: odlegli kuzynowie rodziny von Bildhofen (patrz niżej), obecną głową rodziny jest Graf Boris – Elektor i Władca Prowincji – Niezależnego Miasta Middenheim.

Rodzina Krieglitz – Untermenschen z Talabheim: potomkowie Cesarza Dietera von Krieglitz (który abdykował po secesji Jałowej Krainy) i Wielkiej Księżnej Ottili Untermensch (która w 1360 bez

elekcji ogłosiła się Cesarzową). Obecną głową rodziny jest Księżna Elise – Elektor i władca Niezależnego Miasta Talabheim.

Rodzina von Krieglitz z Talabeclandu, którą również tworzą potomkowie Cesarza Dietera von Krieglitz. Obecną głową rodziny jest Wielki Diuk Gustav – Elektor i Władca Prowincji Talabeclandu (mieszka w Zamku Schloss).

Rodzina von Tassenincków z Ostlandu. Rodzinie obecnie przewodniczy Wielki Książę Hals. Jego syn, Hergard, przebywa w tej chwili w Altdorfie i szuka grupy poszukiwaczy przygód. Ze względu na wschodnie pochodzenie, von Tasseninckowie są postrzegani przez ich bardziej wyrobionych kuzynów z zachodu jako ludzie niewiele lepsi od wieśniaków.

Rodzina von Bildhofenów z Middenlandu: potomkowie Wielkiego Diuka Gunthara von Bildhofena (młodszego brata Cesarza Magnusa Pobożnego), który popadł w konflikt z Wielkim Teogonistą i został zmuszony do osiedlenia się w Middenheim. Obecną głową rodziny jest Wielki Diuk Leopold – Elektor i Władca Prowincji Middenlandu.



RELIGIA W IMPERIUM

KULT SIGMARA

Wielkość Imperium pozwala sądzić, że w zależności od miejsca praktyki religijnej poważnie różnią się pomiędzy sobą; jest tylko jeden poważny wyjątek: kult Sigmara jest rozpowszechniony w całym kraju i dominuje nad pozostałymi. Jest on zorganizowany według ścisłych zasad hierarchicznych, duchowo przewodzi mu Wielki Teogonista z Altdorfu. O szczybel niżej na drabinie władzy stoją dwaj Arcylektorzy, z siedzibami w Nuln i Talabheim. Bezpośrednio pod nimi jest 18 zwykłych Lektorów – po jednym dla każdej Prowincji, wyłączając Krainę Zgromadzenia. Wszystkich Lektorów wyznacza Wielki Teogonista, a ci po jego śmierci spotykają się pod Katedrą w Altdorfie na tajnym konklawe, podczas którego wybierają jego lub jej następcę. Ze względu na znaczną rolę odgrywaną przez krasnoludy w legendzie Sigmara (patrz *Krótką historię Imperium* – strona 8), z chwilą objęcia urzędu Wielki Teogonista i Arcylektorzy zwyczajowo przyjmują imiona krasnoludzkie.

ZAKONY KULTU

Kapłani Sigmara przynależą do jednego z trzech zakonów, określa to ich zadania wewnątrz organizacji. Kapłani – bohaterowie, prowadzeni przez graczy należą do Zakonu Srebrnego Młota, którego członkowie przemierzają Imperium, wzmacniając wiarę, tropiąc heretyków i przynosząc chwałę Kultowi. Jako kapłani wędrowni są zobowiązani płacić Kultowi czwartą część swych dochodów, dodatkowo można od nich wymagać, by jeden tydzień w roku spędzili jako strażnicy świątyni lub ochroniarze dygnitarza Kultu. Kapłani ci są zdolni do wykonywania posług religijnych, lecz spowiedzi wysłuchują jedynie wtedy, gdy brak jest przedstawiciela zakonu eklezjastycznego (patrz niżej).

Innymi zakonami są Zakon Pochodni, z którego szeregow wywodzą się zarządcy świątyni Kultu i kapłani, którzy prowadzą ceremonie religijne oraz Zakon Kowadła, będący zakonem klasztornym, którego członkowie żyją w odosobnieniu od reszty społeczeństwa, poświęcając się medytacjom i modlitwom. Zakon Pochodni jest głównym elementem Kultu, podlegają mu oba pozostałe. Jego członkowie są przydzielani do lokalnych świątyni – nowicjusze i osoby o małym doświadczeniu są wioskowymi kapłanami, świątynie miejskie mają zwykle kapłana poziomu 1 lub wyższego. Z kolei główną funkcją Zakonu Kowadła jest studiowanie i interpretacja nauk Sigmara, które są podstawą prawa Imperialnego. Członków tego zakonu można spotkać w szkołach prawa, a wyżsi dostojnicy są doradcami prawnymi Wielkiego Teogonisty i Cesarza. Proszę jednak zwrócić uwagę, że ten zakon i Kult Vereny są oddzielnymi formacjami religijnymi. Zakon Kowadła skupia się na literze prawa,

Kultowi Vereny pozostawiając troskę o sprawiedliwość.

Kult posiada również własny zakon rycerski – Rycerzy Płonącego Serca – którego członkowie nie muszą być kapłanami i którzy tworzą fanatyczne, militarne skrzydło Kultu, w razie wojny walczące u boku cesarskich oddziałów (patrz strona 27 – *Żołnierze Imperium*).



SIGMAR MŁOTODZIERŻCA – BÓG PATRONUJĄCY IMPERIUM

Opis: Sigmar jest legendarnym założycielem Imperium, który został uznany bogiem (patrz *Krótką historię Imperium* – strona 8). Jak można się spodziewać po tak potężnym wojowniku, Sigmar jest czczony zarówno za swe umiejętności wojskowe, jak i za zjednoczenie państwa – jest syntezą wszystkich sprzecznych interesów rozmaitych imperialnych grup nacisku. Posągi i obrazy przedstawiają go zazwyczaj jako muskularnego, brodatego giganta, o długich jasnych włosach. Niezmiennie trzyma potężny, dwuręczny młot krasnoludzkiej roboty, a często siedzi na prostym tronie, u którego stóp leżą stosy goblinskich głów.

Charakter: Neutralny.

Symbol: Kult Sigmara wiąże się zwykle z dwoma symbolami: stylizowanym krasnoludzkim młotem bojowym i ośmiokątem utworzonym przez dwa nakładające się na





siebie kwadraty, których wierzchołki są połączone. Pierwszy symbol odnosi się, oczywiście, do magicznego młota bojowego Sigmara, Ghal-maraza, a drugi jest symbolem zjednoczenia ośmiu plemion ludzkich, spośród których wywodzili się pierwsi ludzcy mieszkańcy tej części Starego Świata.

Zasięg kultu: Chociaż technicznie rzecz biorąc Sigmar jest tylko pomniejszym bóstwem, jest on wyznawany na całym terenie Imperium. Jedynie w Niezależnym Mieście Middenheim – miejscu, w którym znajduje się główna świątynia Ulryka – jego świątynie są mniej liczne od świątyń innych bogów. Nie ma praktycznie miejscowości, w której nie stałaby poświęcona mu świątynia lub przynajmniej kapliczka. Poza Imperium, wyznają go jednak tylko nieliczni wygnańcy i emigranci.

Świątynie: Świątynie Sigmara różnią się znacznie pomiędzy sobą zarówno zdobieniami, jak i budową, w dużym stopniu zależną od upodobań fundatora, który wspomagał ich budowę. Pomimo tego, wszystkie są do siebie dość podobne, gdyż naśladują niebotyczną katedrę w Altdorffie. Jest ona zbudowana na planie ośmiokąta, utworzonego przez centralną komnatę, zwieńczonego złożoną kopułą podpartą kolumnami. Wewnątrz jest ona bogato udekorowana jasnymi freskami, dużym posągami i złotym ołtarzem. Wszystkie świątynie Sigmara mają dwa wspólne elementy: nie mają siedzeń dla wiernych, po których spodziewa się, że będą stać i/lub klęczeć na twardej, zimnej, kamiennej podłodze i wszystkie zwrócone są ku Karaz-a-Karak, krasnoludzkiej twierdzy, do której, jak się wierzy, udał się Sigmar w czasie swej ostatniej podróży w ciele śmiertelnika.

Przyjaciele i wrogowie: Kult utrzymuje przyjazne stosunki z krasnoludzkim Kultem Grungniego, a w stosunku do innych wyznań jest neutralny (oczywiście, poza kultami Chaosu i tymi, które są w Imperium zakazane, wobec których jest otwarcie wrogi).

Rywalizacja pomiędzy Kultem Sigmara i Ulryka jest opisana w *Krótkiej historii Imperium* (strona 8). W tej chwili rywalizacja jest utrzymywana na bardzo sformalizowanym poziomie, a stara dysputa o prawie Sigmara do boskości została porzucona. Mimo to wciąż istnieje grupa fanatycznych wyznawców Ulryka, która usiłuje nagłośnić sprawę Herezji Sigmarskiej. Mówiąc w skrócie, twierdzą oni, że Sigmar nie jest bogiem, lecz apoteozą zbioru idei jedności, siły i nadrzędności Imperium. Według nich, kapłani Sigmara są nie lepsi od demonologów. Dzięki sytuacji politycznej i wpływom Wielkiego Teogonisty, fanatycy ci są zmuszeni do ukrywania swych tożsamości i spotykają się w sekrecie. Niezależnie jednak od tego, krążą plotki, że niektórzy z dostojników Kultu Ulryka należą do tej grupy.

Dni świąt: Głównym świętem Kultu jest pierwszy dzień lata – 18 Sigmargeit. Upamiętnia on zarówno dzień, w którym koronowano Sigmara, jak i datę jego abdykacji, gdy, jak napisano w *Geistbuch*, najświętszej księdze Kultu, „opuszczył świat śmiertelników, by powiększyć szeregi bogów”. Święto jest obchodzone w całym Imperium, wydawane są wtedy radosne uczty, a w Altdorffie dookoła murów miasta Wielki Teogonista osobiście prowadzi procesję.

Wymagania kultu: Jedynym warunkiem przyjęcia kogoś na nowicjusza Sigmara jest posiadanie charakteru dobrego lub neutralnego, krwi wolnej od skazy gobliniejskiej i brak mutacji będących oznaką Chaosu.

Przykazania: Wszyscy nowicjusze i kapłani Sigmara muszą przestrzegać następujących reguł:

- I) wykonywać bez pytania rozkazy swoich przełożonych w strukturze Kultu;
- II) nigdy nie odmawiać pomocy krasnoludowi (chyba że ma on charakter zły bądź chaotyczny);
- III) działać na rzecz jedności Imperium – nawet za cenę wolności osobistej;
- IV) być prawdziwie i całkowicie lojalnym wobec Jego Cesarskiej Wysokości;
- V) niszczyć i zabijać goblinoidów i sługi Chaosu, niezależnie od tego, gdzie się kryją.

Używane czary: Kapłani Sigmara mogą używać jedynie czarów *magii wojennej* i – w przeciwieństwie do kapłanów innych bóstw – czary otrzymują od swoich zwierzchników; przypuszcza się, że jedynie Wielki Teogonista może kłopotać boga takimi błahostkami. Kiedy kapłan chce nauczyć się nowego czaru, on lub ona w normalny sposób musi wykonać rytuał opisany w podręczniku **WFRP**, lecz dodatkowo musi poprosić innego kapłana Kultu, by przekazał czar. Jeśli akurat nie ma BN – kapłana, lub jeśli on czy ona nie zna pożądanego zaklęcia, czaru tego nie można się nauczyć. Zwróć również uwagę, że BN – kapłan może odmówić przekazania czaru, jeśli sądzi, że ma ku temu usprawiedliwione przyczyny.

Opisany poniżej specjalny czar jest dostępny wyłącznie dla wyznawców Sigmara, można się go nauczyć (pod warunkiem, że spełnione zostaną opisane wyżej wymagania) w dowolnym czasie po zdobyciu 1 poziomu profesji kapłańskiej.

Zgromadzenie mocy

Poziom czaru: 1

Punkty magii: 1 na kapłana na turę (patrz niżej)

Zasięg: 1 grupa

Czas trwania: 1+ tur

Składniki: Łańcuch z czystej miedzi, wystarczająco długi, by można nim było połączyć wszystkich uczestników.

Rzut obronny: Nie stosuje się

Ten czar może zostać rzucony przez grupę 3 lub więcej kapłanów, z których każdy wydaje 1 punkt magii na każdą turę działania zaklęcia. Gdy czar zostanie rzucony, liczby aktualnie posiadanych punktów magii wszystkich uczestniczących w zaklęciu kapłanów jest sumowana. Z tej całości może czerpać jeden z kapłanów, który spełnia rolę „soczewki” mocy zaklęcia. Musi on pozostać w odległości do 4 metrów od grupy, ale poza tym może się poruszać, walczyć, rzucać czary itd. Pozostali kapłani w czasie trwania czaru nie mogą nic robić. Dodatkowo, wszystkie czary rzucone przez kapłana korzystającego ze zgromadzonych punktów magii są traktowane tak, jakby zostały rzucone przez kapłana o poziomie równym sumie poziomów wszystkich uczestniczących w zaklęciu osób (aż do maksymalnego poziomu 4). Kapłan – „soczewka” nie może rzucać zaklęć, których sam nie zna.

Przykład: Trzech kapłanów, z których wszyscy są na 1 poziomie (obecna liczba punktów magii wynosi odpowiednio 4, 5 i 6) rzucają czar *Zgromadzenie mocy*. Dwóch z nich musi pozostać w bezruchu, a trzeci dysponuje obecnie 12 PM. Gdyby teraz osoba ta chciała rzucić czar *Ognista kula*, mogłaby w jednej turze rzucić do 3 kul, tak, jak gdyby była kapłanem 3 poziomu. Zwróć uwagę, że grupa 8 kapłanów 1 poziomu nie może rzucać czarów jako „kapłan 8 poziomu” – maksymalnie można osiągnąć 4 poziom.

Zdolności specjalne: Po osiągnięciu 1 poziomu, kapłan Sigmara może zostać przeszkolony w użyciu *Młota Sigmara*. Szkolenie jest przeprowadzane w ten sam sposób, jak nabycie umiejętności i kosztuje 100 PD. Podobnie jak w wypadku czarów, BN-kapłani Sigmara mogą odmówić przeprowadzenia tego szkolenia, jeśli sądzą, że istnieje po temu uzasadniona przyczyna. Młot Sigmara jest specjalną zdolnością, można jej użyć w powiązaniu z jakimkolwiek rodzajem młotem bojowym; pozwala ona kapłanowi na jednokrotny atak z efektywną siłą równą 10 (patrz *WFRP* str. 190). Zdolności tej można użyć w ciągu jednego dnia tyle razy, ile wynosi poziom kapłana (np. kapłan 3 poziomu może jej użyć do 3 razy dziennie).

Umiejętności: Umiejętności dostępne dla kapłana Sigmara są uzależnione od zakonu, do którego on lub ona należy. Na każdym poziomie kapłan może zdobyć jedną z następujących umiejętności:

ZAKON

MŁOTA	POCHODNI	KOWADŁA
Rozbrajanie	Leczenie chorób	Astronomia
Uniki	Etykieta	Wiedza o demonach
Specjalna broń	Heraldyka	Historia
– korbacze	Prawo	Chirurgia
Silny cios		

Próby: Praktycznie zawsze, zamiast bezpośredniej wskazówki od boga, próby są wyznaczane przez hierarchię Kultu i powiązane są z obroną Imperium

– bądź to duchową, bądź to fizyczną. Typowe próby to odnalezienie i zniszczenie leżącej w Lesie Cieni jaskini goblinów lub zwierzoludzi; pomoc dla obleganej twierdzy krasnoludzkiej lub nawet wstąpienie na pewien czas do zakonu klasztorowego (przez co na pewien czas usuwamy z gry kapłana, prowadzonego przez gracza).

Błogosławieństwa: Do umiejętności faworyzowanych przez Sigmara należą: *urok osobisty, bystry wzrok, hipnoza, szybki refleks, bardzo wytrzymałość, bardzo silny, zapasy*. Ulubionymi testami są: test *strachu, przesłuchania, reakcji, siły i grozy*.

WIARA W INNYCH BOGÓW

Oprócz czczenia rozmaitych bogów opisanych w rozdziale **Religie i wierzenia** w głównym podręczniku *WFRP*, mieszkańcy Imperium uznają wiele innych, pomniejszych bóstw. Nie są to Kulty w prawdziwym znaczeniu tego słowa, a ich wpływy mogą być ograniczone do jakiegoś szczególnego miejsca czy obszaru. Typowymi przykładami mogą być Bögenauer, bóg miasta Bögenhafen, i Handrich, bóg kupców i handlu (patrz przygoda *Cienie nad Bögenhafen*). Bogowie do nich podobni nie mają własnych kapłanów, w zamian polegają na kapłanach innych, powiązanych Kultów lub czynią użytek z wiernych – w przypadku Bögenauera z rajców miejskich, a członków gildii kupieckiej w przypadku Handricha.

PODKULTY

Wielu z głównych bogów jest czczonych w różnych miejscach, pod różnymi nazwami i w różny sposób. Niektóre takie podkulty wyznają boga pod innym imieniem, inne z kolei czczą tylko pojedynczy aspekt konkretnego bóstwa. Istnieje wiele takich podkultów i nie wszystkie z nich pozostają w przyjacielskich stosunkach z głównym nurtem religii, z której wyrosły. W niektórych przypadkach kapłan podkultu może być zupełnie nieświadom, iż jego bóg i bóg innego kultu jest jednym i tym samym; kiedy indziej kapłani obu kultów mogą się wzajemnie uważać za heretyków. Poniżej podano przykłady kilku podkultów głównych bogów.

Mannan, bóg mórz, jest czczony przez elfy pod imieniem Mathlanna, boga burz, a pod imieniem Stromfelsa, boga raf i prądów morskich przez niektórych piratów i sztranderów, żyjących na północnych wybrzeżach Imperium. W Imperium wyznawanie Stromfelsa jest nielegalne. Mannan jest również czczony pod wieloma nazwami i tytułami przez ludzi żyjących z pracy na rzekach.



Morr, bóg śmierci i snów, jest czczony przez niektórych iluzjonistów, podaje to zresztą główny podręcznik *WFRP*. Przez elfów jest znany pod imieniem Sarriela, boga snów, a krasnoludy wyznają go jako Gazula, boga podziemi. Niektórzy jasnowidzowie i wieszczkowie czczą go pod imieniem Forsagha, boga przepowiedni.

Taal, bóg natury, znany jest elfom jako Torothal, bogini deszczu i rzek, a niektórym rybakom jako Karog, bóg rzek. W niektórych częściach Middenlandu i Talebeclandu jest wyznawany pod imieniem Karnosa, pana zwierząt, czczą go tam myśliwi i traperzy.

Rhya, bogini-matka, w dzikich ostępach północnego Imperium jest wyznawana także jako Haleth, bogini łowów, lub Dyrath, bogini płodności na wiejskich, rolniczych obszarach Reiklandu.

Są to jedynie przykłady; większość z bogów Starego Świata w poszczególnych częściach Imperium jest wyznawana pod różnymi postaciami.

KULTY ZABRONIONE W IMPERIUM

Khaine

W całym Imperium zabronione jest wyznawanie Khaina, w tajemnicy czczą go jedynie mordercy. W niektórych z większych miast Imperium działają tajne kultы wyznawców Pana Mordu, lecz rzadko działają one otwarcie, a władze ścigają ich bezlitośnie. Trzeba jednak wspomnieć, że w niektórych miastach urzędnicy znani z zaciekłości w ściganiu kultów są czasami odnajdywani martwi, często zostają zabici w łóżu, podczas gdy ich małżonek smacznie śpi.

Kolorami Khàina są czern i czerwien, które symbolizują noc, śmierć i krew. Jego symbole – skorpion i falisty sztylet – rzadko są noszone otwarcie, ale czasami czynią tak bardziej zagorzali wyznawcy, wpłatając symbol w biżuterię lub ozdoby na broni.

BOGOWIE CHAOSU

Choć w granicach Imperium wyznawanie bogów Chaosu jest oficjalnie zakazane, w sekrecie wciąż ma to miejsce. Ludzkość rozwinęła się pod wpływem Chaosu, dlatego jego cechy są nierozdzielnie związane z ludzką naturą.

Nie musimy chyba mówić, że kultury Chaosu są wyjątkowo tajnymi stowarzyszeniami i nie dają się łatwo zinfiltrować. Wyznanie mutantów do głębokich lasów, gdzie czają się bandy zwierzoludzi i czasami można spotkać Wojownika Chaosu, służy tylko zwiększeniu szeregow wyznawców Chaosu. Nawet w bardziej cywilizowanych obszarach działają tajne stowarzyszenia kierowane, być może, przez demonologa czy nekromantę. Wcześniej, czy później wszyscy ci, którzy przedkładają władzę i moc rządzenia nad wolność i braterstwo (a ich liczba jest zadziwiająco duża) zostają złapani w sieć. W rzeczy samej moc bogów Chaosu wolno i nieubłagane rozprzestrzenia się po Imperium, niczym macki jakiegoś obrzydliwego, trującego pasożyta, a rozprzestrzenianie się tej choroby jest trudne do powstrzymania.

Poniżej przedstawiamy nieco uwag na temat rozmiarów kultu każdego z chaotycznych bóstw, więcej szczegółów na temat bogów i ich wyznawców (poza Imperium) można będzie znaleźć z dodatku **Królestwa Chaosu**. Jak łatwo się domyślić, wiara w bogów Chaosu może przybrać wiele form, a grupy kultystów mogą być wrogie wobec siebie, nawet jeśli czczą tego samego boga.

Rogaty Szczur

Symbol:



Rogaty Szczur jest straszliwym bogiem skavenów. Ten potężny bóg Chaosu żywi się materią wszechświata, czczą go wszystkie skaveny, choć wśród jego wyznawców są również członkowie innych ras – wielu ludzi również modli się do niego i składa mu ofiary. Ludzkich wyznawców można znaleźć w wielu miastach Imperium. Działają tam jako skawenscy szpiedzi i dostawcy ofiar. Wielu ma nadzieję, że zostanie im oszczędzony los ich pobratymców, lecz nie mają pojęcia, iż dla Szerzyciela Rozkładu

wszyscy ludzie są równi – żaden nie zostanie oszczędzony, kiedy miasta i wsie Imperium padną pod skaveneską potęgą.

Organizacja kultów jest niezwykle różna. Niektóre z nich kierowane są przez skavenów odprowadzających rytuały w głębokich podmiejskich katakumbach, a innymi rządzą ludzie, czasami jedynie spotykający się ze skavenami, od których otrzymują polecenia w imieniu Rogatego. Wyznawcy posiadający wpływy robią co tylko w ich mocy, by powstrzymać rozwój miast i próbują powstrzymać lub ograniczyć jakiekolwiek operacje związane z utrzymaniem kanałów i innych urządzeń publicznych.

Jak dotąd, duch Rogatego Szczura nie zdziałał w Imperium zbyt wiele. Niewiele ludzi nie związanych z kultami wierzy w istnienie skavenów – a ci, którzy wiedzą, próbują o tym zapomnieć.

Khorne

Symbol:



Finezja nigdy nie była najmocniejszą stroną wyznawców Khorne'a. Mają oni skłonności do masowych mordów. Nie jest więc dziwne, że czciciele Krwawego Boga łatwo jest zauważyć, przez co ci nieliczni, którym udało się przekroczyć granice Imperium nie żyli wystarczająco długo, by założyć jakiś podziemny kult. Pomimo to, wielu z mutantów i zwierzoludzi, którzy ocaleli w ostępach imperialnych lasów czci Khorne'a i gdy przyjdzie im na to ochota nurzają się w orgiach mordu.

Nurgla

Symbol:



Podobnie rzadko spotykani są w Imperium wyznawcy Boga Chorób, ale nieliczni trwają w głębinach kanałów większych miast, gdzie dokonują swych brudnych ceremonii. Grupy takie rzadko liczą więcej niż pięćdziesięciu członków i zwykle są izolowane od kultów działających w innych miastach. Od czasu do czasu władze organizują ekspedycje, których celem jest zabicie zdeprawowanych wyznawców Nurgla, lecz ze względu na niemożliwość podpalenia własnych osiedli, zawsze znajdzie się kilku, którzy uciekną, by później zwiększyć szeregi wyznawców Boga Rozkładu.

Kolorami Nurgla są zielenie, żółcie i brązy w zgnitych, chorobliwych odcieniach – noszone zwykle w postaci prostych, geometrycznych wzorów. Wyznawcy tego boga uważają, że noszenie jego znaków – w postaci przedstawionego powyżej symbolu bądź sylwetki muchy –

jest niekonieczne, lecz większość z nich chodzi zakapturzona – aby albo ukryć deformacje spowodowane przez zgniliznę Nurgla (patrz str. 318 **WFRP**), albo by wzniecić strach i wątpliwości.

Slaanesha

Symbol:



Wyznawcy obojaczego, pożądlivego boga Slaanesha są znani ze swych skłonności do wszelakiego rodzaju zбочeń i zaspokajania swych hedonistycznych żądz. Z tego względu zajmują się nie tyle zwiększaniem swej potęgi, ile syceniem swego nałogu narkotycznych orgii. Mimo to, kult ten jest dość rozpowszechniony – zwłaszcza wśród przedstawicieli klas wyższych. W wielu większych miastach istnieje przynajmniej jedna grupa kultystów tego boga. Typowe zgromadzenie liczy sobie do 20 członków. Spotykają się nieregularnie, na przykład w piwnicach domu należącego do pozornie nienagannego szlachcica. Czasami grupy z różnych terenów spotykają się na jakiejś odosobnionej polanie leśnej, by cieszyć się całonocną orgią deprawacji.

Kompletny strój ceremonialny wyznawcy Slaanesha odsłania prawą pierś i jest w kolorach tęczy. Czcciele bardzo często mają twarze upudrowane na biało, tylko oczy i usta umalowane są jaskrawo. Z oczywistych przyczyn symbol Slaanesha rzadko noszony jest otwarcie, ale co bardziej śmiali wyznawcy noszą broszkę lub jakąś inną ozdobę, zawierającą treści i wyobrażenia erotyczne.

Tzeentch

Symbol:



Tzeentch jest najbardziej tajemniczym z bogów Chaosu. Jego sympatie są bezpośrednio powiązane z Mocami Chaosu – odzwierciedlają je zaburzenia praw przyrody powstałe na skutek mutacji i magii.

Kult Tzeentcha jest w Imperium najbardziej rozpowszechniony. Popularny jest zwłaszcza wśród mutantów, ale jego wyznawcy są spotykani równie często w miastach, jak w lasach. Wszystkie ich grupy poświęcają się zadaniu obalenia i rozbicia Imperium, dysponują rozległymi sieciami szpiegów i informatorów – niektórzy z nich zajmują naprawdę ważne stanowiska. Działalność tego kultu skryta jest pod płaszczykiem wrogości wobec kultu Nurgla: któż podejrzałby tych, którzy są najbardziej zaciekli w tropieniu wyznawców Boga Zarazy, iż sami są wyznawcami Chaosu? Wielkość poszczególnych grup kultystów różni się

w zależności od miejsca ich działania, największe są zlokalizowane w wielkich miastach lub w głębi lasów. W razie konieczności spotykają się gdziekolwiek i kiedykolwiek, gdyż są znacznie lepiej zorganizowani i ostrożni od wyznawców Slaanesha.

Kolorami Tzeencha są róża i purpura, które w delikatny sposób wykorzystywane są w codziennych ubraniach. Podczas formalnych spotkań i rytuałów ubrania są jednak bardziej ozdobne i jaskrawe zarówno w kroju, jak i w kolorze.

GEOGRAFIA IMPERIUM

Główne elementy krajobrazu są przedstawione w podręczniku **WFRP** (str. 281). Poniższe informacje mają je uzupełnić i pomóc ci w stworzeniu w czasie gry atmosfery rozległych, zalesionych krajobrazów Imperium.

LASY

Najbardziej znaczącymi elementami krajobrazu Imperium są olbrzymie, w większości nie zbadane lasy, rosnące na rozległych obszarach kraju. Leśne ostępy dostarczają schronienia bandytom, mutantom i zwierzoluździom, dlatego nie można się dziwić, że większość ludzi odmawia wejścia w głąb lasu.

Wiele obszarów zostało oczyszczonych pod uprawę lub budynki, miało to miejsce zwłaszcza w pobliżu miast i miasteczek. Same lasy różnią się znacząco:

Las Reikwald rośnie na obszarze pomiędzy rzeką Reik a Górą Szarymi, rozciąga się od południowych rogatki Altdorfu aż poza Carroburg, gdzie rzeka dopływa prawie do podnóża gór. Las jest głównie iglasty, zwłaszcza na wyżynach, ale wzdłuż rzek występują obszary pokryte drzewami liściastymi.

Wielki Las jest ograniczony z trzech stron rzekami Stir, Reik i Talabek. Jest to las mieszany. O starożytnym pochodzeniu lasu świadczą potężne rozmiary niektórych drzew. W Wielkim Lesie dominują potężne dęby „cesarskie” i stare, pokryte porostami wierzbę.

Las Laurelorn, miejsce, w którym znajduje się najlepiej znana w Imperium osada leśnych elfów, leży pomiędzy Górą Środkowymi a granicami Jałowej Krainy. Podobnie jak Wielki Las, jest to mieszany las liściasty, jednak jest w nim jaśniej i przyjemniej, nie mówiąc już, że bezpieczniejszej. Ten las jest domem gigantycznych *lornalimów* – prostych, mających srebrną korę drzew, których mięsiste, żółte liście są tak ukochane przez elfy.

Las Drak Wald leży pomiędzy rzekami Talabek i Reik a Górą Środkowymi. Większość puszczy stanowią pasma rozmaitych drzew liściastych, lecz na wzgórzach i górskich stokach rosną drzewa iglaste, a w głębi lasu, tam gdzie rzadko zapuszczają się ludzie, rosną grupy jasnolornalimów.

Las Cieni rośnie na większości terenu księstwa Ostlandu; jego granice wytyczają rzeka Talabek, Góry Środkowe i północne wybrzeże. Jest to miejsce dziwne i straszne; drzewa rosnące w tym lesie nie przypominają tych z innych lasów, są poskręcane w groteskowe kształty i pokryte zasłonami wiszącego mchu i porostów. Rosną tam dziwne, bulwiaste grzyby – wielkie, obrzmiałe purchawki i jaskrawo ubarwione muchomory, a na wielu drzewach widać czarne i purpurowe pasożytnicze narośla.

PROWINCJE

Poniżej, dla przypomnienia, wyliczyliśmy Prowincje Imperium wraz z ich stolicami:

Averlandu, Wielkie Hrabstwo	Averheim
Hochlandu, Baronía	Bergsburg
Kraina Zgromadzenia	Brak
Middenheim, Niezależne Miasto	Middenheim
Nordlandu, Baronía	Salzenmund
Nuln, Niezależne Miasto	Nuln
Ostmarku, Liga	Bechafen
Ostlandu, Wielkie Księstwo	Wolfenburg
Reiklandu, Wielkie Księstwo	Altdorf
Stirlund, Wielkie Hrabstwo	Wurtbad
Sudenlandu, Wielka Baronía	Pfeildorf
Sylvania, Hrabstwo	Waldenhof
Talabeclandu, Wielkie Księstwo	Zamek Schloss
Talabheim, Niezależne Miasto	Talabheim
Wissenlandu, Hrabstwo	Wissenburg

KOMUNIKACJA

Bez wątpienia najczęściej używane połączenia pomiędzy osadami ciągną się wzdłuż rzek, gdzieś tam te drogi komunikacji zostały skrócone dzięki budowie kanałów. Kanał Weissbrucki (*mapa 1*) jest ich najlepszym przykładem, został wybudowany przez krasnoludzkich inżynierów około 50 lat temu. Mimo to rozmiary Imperium w połączeniu z niewielką prędkością większości rzecznych łodzi oznaczają, że wiadomości są znacznie opóźnione. W razie wojny takie opóźnienie może być bardzo groźne, dlatego w roku 2453 Cesarz Wilhelm Mądry wprowadził system Cesarskich Posłańców. W razie potrzeby mogą oni prawie bez przerwy jechać do stolicy z każdej granicy Imperium, wymieniając konie w zajazdach. Mają prawo zarekwirować każdego konia z dowolnej karety, czy dyliżansu lub od podróżnika, jeśli nie mogą go dostać w zajeździe.



SEMAFORY

Samotni, porozstawiani jeźdźcy mogą podróżować dość szybko, lecz są łatwym celem dla bandytów i rozbójników, dlatego Cesarz Karl-Franz zdecydował się niedawno na założenie sieci skomplikowanych semaforów. Właśnie teraz są one budowane na odpowiednich do tego celu wzgórzach. Rozchodzą się promienie od Altdorfu, a w zamierzeniach mają pozwolić na połączenie najdalszych zakątków kraju z jego stolicą.

Maszyny, zaprojektowane i obsługiwane przez wyznaczonych przez Cesarza członków krasnoludzkiej Gildii Inżynierów, składają się z masywnej wieży, na której szczycie zamontowany jest drewniany wspornik. Na nim mieści się niewielka kabina, zawierająca mechanizmy i teleskop dla obserwatora. Sam semafor składa się z dwóch drewnianych „flag” poruszanych skomplikowanym systemem łańcuchów, naciągów i dźwigni. W porze nocnej wiadomości są wysyłane za pomocą ogniska rozpalanego w niższej części wieży. Obsługa odpowiednio zamknięta i otwiera wielkie, żelazne zasłony umieszczone w jednej ze ścian pokoju, w którym płonie ogień. Wieże są wybudowane od siebie w takiej odległości, by przekazywana wiadomość mogła zostać odczytana przez dysponującego teleskopem operatora sąsiedniego posterunku.

KOMUNIKACJA MAGICZNA

W bezustannym kontakcie ze sobą pozostają świątynie Vereny, zbierają i przekazują one informacje, mają też możliwości przekazywania ich magicznie. Niektórzy czarodzieje mają kryształowe kule i podobne wyposażenie magiczne, które może zostać wykorzystane do celów komunikacji. Mimo wszystko, te kanały informacyjne są rzadko wykorzystywane przez władze, a to ze względu na głęboką nieufność, jaką magia wzbudza w osobach, które nic na jej temat nie wiedzą.



SIŁY ZBROJNE W IMPERIUM

Imperium dysponuje wieloma różnymi rodzajami wojsk. Żołnierze przedstawieni poniżej to członkowie formacji, jakie mogą spotkać na swej drodze poszukiwacze przygód. Na przykład, mogą ich minąć podczas podróży traktem lub spotkać w jakimś zajeździe. Na ogół nie są oni przeciwnikami, służą dodaniu kolorytu i stworzeniu głębi kampanii. Większość żołnierzy nie jest uzbrojona w broń strzelecką, ale możesz ich w nią zaopatrzyć, jeśli sobie tego życzysz.

GWARDIA CESARSKA

Gwardia Cesarska tworzy osobistą ochronę Cesarza. Jej oddziały zawsze podróżują wraz z nim, są również odpowiedzialne za bezpieczeństwo wszystkich pałaców i zamków należących do rodziny cesarskiej. W czasie wojny podążają na pole bitwy u cesarskiego boku, tworzą wówczas elitarną jednostkę w centrum cesarskiej armii. W chwili obecnej Cesarz tworzy i wyposaża Zakon Wysokich Hełmów, jednostkę „gigantów” (składającą się z żołnierzy mierzących ponad 195 cm wzrostu). Spowodowało to pewne niezadowolenie wśród reszty Gwardii, gdyż powszechnie sądzi się, że „giganci” dysponują jednym mózgiem na cztery osoby!

1. KAWALERIA

Poszczególne oddziały są dowodzone przez szlachtę i zwykle rekrutowane są w ojczystej prowincji Cesarza. Służba w Gwardii Cesarskiej jest postrzegana jako dobre i odpowiednie zajęcie dla młodszych synów szlacheckich domów Imperium. Wielu z nich wykorzystuje to zajęcie, by przyćmić swych starszych braci, dowodzących armiami i milicją rodzimych prowincji. Pomiędzy poszczególnymi oddziałami kawalerii istnieje duża rywalizacja.

Oficer kawalerii

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	65	50	5	5	13	50	3	49	69	39	69	40	50

Kawalerzysta

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	38	4	4	11	50	3	39	39	29	40	29	30

Umiejętności: rozbrojenie, unik, etykieta, jeździectwo, sekretny język – bitewny, specjalna broń – kopia, specjalna broń – dwuręczna, celny cios, silny cios, ogłuszenie.

Przedmioty: pełna zbroja płytowa, tarcza, sztylet, miecz lub młot, kopia, włócznia.

Wszyscy żołnierze Gwardii Cesarskiej mają tarczę ozdobioną wizerunkiem czaszki i inicjałem obecnego Cesarza (w chwili obecnej KF). Powszechne są, różniące się w zależności od oddziału, ekstrawaganckie ozdoby na hełmach, które zwykle są rozwinięciem motywów występujących w herbie dowódcy oddziału. Jeździec przedstawiony obok jest oficerem w oddziale Grafa Albericha Haupta Andurssena – „Sokoła z Wurtbadu”.

2. PIECHOTA

Piechota Cesarska stanowi drugi człon Gwardii. Chociaż nie wyglądają równie wspaniale, co Cesarska Kawaleria, mimo to są doskonałą jednostką uderzeniową.

Oficer

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	60	45	5	5	13	60	3	49	69	40	60	40	50

Żołnierz

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	40	4	4	11	50	2	39	39	29	40	29	30

*Łucznicy Gwardii Cesarskiej mają US 60 i WW 50.

Umiejętności: rozbrojenie, unik, sekretny język – bitewny, specjalna broń – broń dwuręczna, silny cios, celny cios, ogłuszenie.

Przedmioty: pełna zbroja płytowa, tarcza, halabarda, miecz, miecz dwuręczny – tylko oficerowie.

3 & 4. NAJEMNICY

W Imperium najemnicy są używani powszechnie. Niektórzy są rdzennymi obywatelami kraju, inni to obcokrajowcy. Jednostki najemne różnią się znacznie pomiędzy sobą wyposażeniem, wyszkoleniem i jakością. Niektóre są niewiele lepsze od pospolitego ruszenia, a inne są dobrze wyszkolone i zdyscyplinowane. Niektóre z jednostek najemników zostały praktycznie wpisane w strukturę wojskową Imperium, działały one już w czasie wojen domowych podczas Wieku Trzech Cesarzy.

Przedstawiliśmy kapitana Legionu Gryfa (3), regimentu kawalerii pochodzącego z Kisleva, który służy rodzinie cesarskiej już od kilku pokoleń, i żołnierza Wolnej Kompanii Stirlandu (4). Ci ostatni powstałi do walki z mającą miejsce 200 lat temu Inwazją Chaosu i po jej zakończeniu wybrali życie najemników, woląc to od rozwiązywania się lub zamienienia w bandytów. W Imperium walczyli w kilku konfliktach granicznych pomiędzy szlachetkami, działali również w Granicznych Księstwach i w Tilei.

Poniższe charakterystyki odzwierciedlają przedstawicieli przeciętnej jednostki najemniczej, by oddać jakość oddziału należy je zmniejszyć bądź zwiększyć.

Kapitan najemników

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	55	45	4	4	11	55	2	39	55	39	50	35	45

Najemnik

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	35	3	4	8	45	2	29	39	29	35	25	30

Umiejętności: rozbrojenie, unik, jeździectwo (w przypadku kawalerii), sekretny język – bitewny, silny cios, ogłuszenie.

Przedmioty: pancerz różni się od skózanego od płytowego, broń – dowolna.

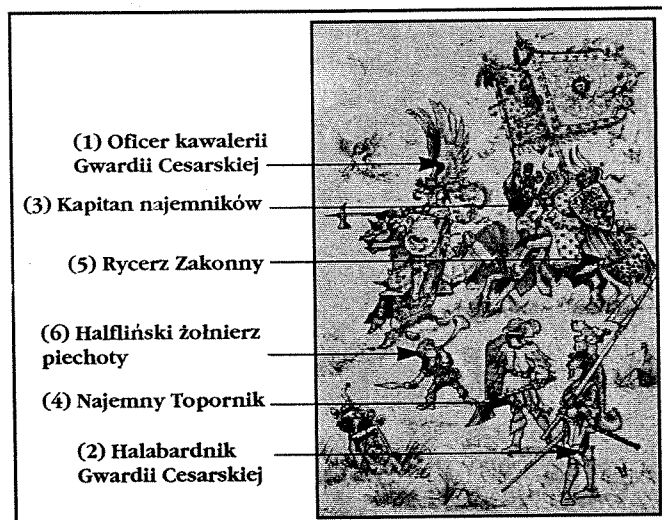
5. RYCERZE ZAKONNI

Do kilku z głównych kultów religijnych Imperium, zwłaszcza Ulryka, Myrmidii i Sigmara przynależą zakony rycerskie. Oprócz walki w armii cesarskiej, do ich obowiązków zalicza się strzeżenie świątyń i walkę w wojnach religijnych. Rycerze zakonni są doskonałymi żołnierzami, wyszkolonymi i wyposażonymi według najwyższych standardów, a ich zaciekłość budzi powszechną trwogę. Na ilustracji pokazujemy rycerza z Zakonu Płonącego Serca, jednego z licznych zakonów w służbie świątyni Sigmara.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	70	55	5	5	15	70	3	59	59	50	65	60	59

Umiejętności: rozbrojenie, unik, jeździectwo, sekretny język – bitewny, sekretne znaki – rycerzy zakonnych, silny cios, celny cios, ogłuszenie.

Przedmioty: pełna zbroja płytowa, tarcza, kopia, broń ręczna.





6. PIECHOTA HALFLIŃSKA

Mieszkańcy Krainy Zgromadzenia są lepiej znani z wkładu, jaki wnieśli do sztuki kulinarnej niż z umiejętności bojowych. Większość z tych nielicznych niziołków, którzy służą w armii cesarskiej zajmuje się sprawami zaopatrzenia i wyżywienia, a nie walką. Mimo to w razie konieczności biorą udział w boju. Na ilustracji pokazano Kwaternistrza-Trębaczę z Cesarskiego Korpusu Zaopatrzeniowego.

Żołnierz piechoty halflifińskiej

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	38	45	3	3	8	60	2	49	30	29	34	55	53

Umiejętności: gotowanie, rozbrajanie, unik, silny cios.

Przedmioty: koszulka kolcza, tarcza, broń ręczna.

ODDZIAŁY IMPERIUM

Oprócz Gwardii Cesarskiej, przybocznych oddziałów moźnych i rozlicznych milicji prowincjonalnych i miejskich, w Imperium istnieją stałe oddziały, wywodzące się zazwyczaj z wielkich miast, takich jak Altdorf, Nuln, Talabheim czy Middenheim. Większość z nich istnieje od Wieku Trzech Cesarzy, kiedy to każdy z rywalizujących ze sobą Cesarzy wystawiał i utrzymywał olbrzymie armie, przy pomocy których realizował swe „prawo do tronu”. Każde duże miasto ma własne oddziały, dowodzone przez miejscowego Elektora (w przypadku altdorfskiej piechoty jest to sam Cesarz). Wyposażenie różni się w zależności od oddziału, ale zazwyczaj składa się z koszulki kolczej, otwartego hełmu i broni drzewcowej dla piechoty lub zbroi płytowej, hełmu, tarczy i broni ręcznej dla oficerów.

1.3. ODDZIAŁY ALTDORFU

Na ilustracji (1) pokazano chorążego jednego z regimentów piechoty altdorfskiej, trzymającego Sztandar Cesarski, co oznacza, że oddział znajduje się pod bezpośrednim dowództwem Cesarza. Umieszczony na chorągwi napis w języku klasycznym „Pontifex Maximus” wskazuje, że kampania otrzymała błogosławieństwo Wielkiego Teogonisty. Chorążych wybiera się zwykle spośród sierżantów z największym stażem; mają za zadanie nieść sztandar w zamęt bitwy, zachęcając w ten sposób żołnierzy do natarcia i ochrony chorągwi. Chorąży nosi na pancerzu skórę zwierzocleka Chaosu.

Motyw smoka piechoty altdorfskiej jest powtórzony na tunice sierżanta (2). Żołnierz oznaczony numerem 3 trzyma smycz maskotki oddziału wybranej na czas trwającej kampanii. Jest to zaszczyt przypadający zwykle najdłużej służącemu żołnierzowi pierwszej kompanii pierwszego regimentu. Maskotka została wybrana tak, by przedstawić przywódcę strony przeciwnej jako psa i kłowna. Zwyczaj wybierania na czas trwania kampanii maskotki jest powszechny pomiędzy imperialnymi oddziałami piechoty.

Sierżant

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	30	4	4	11	50	2	39	55	40	50	35	40



(1) Chorąży piechoty altdorfskiej

(5) Najemny kusznik tileański

(2) Sierżant z Altdorfu

(4) Pikinier z Nuln

(6) Kapitan artylerii

(3) Żołnierz z Altdorfu

Żołnierz

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	30	3	3	7	40	1	29	39	29	29	25	30

Umiejętności: rozbrajanie, unik, sekretny język – bitewny, silny cios, ogluszenie.

Przedmioty: pancerz od skórzanego do płytowego, broń od ręcznej do dwuręcznej.

4.6. ODDZIAŁY NULN

Oddziały pochodzące z miasta Nuln były tradycyjnie siłami obronnymi Stirlandu i Averlandu. Słyną one z doskonałych pikinierów, z których jednego przedstawiliśmy na ilustracji. Nosi on charakterystyczne wysokie buty i rzucające się w oczy spodnie w pasy 17 Regimentu Pieszego (dowódcą jest sam baron Olf), stacjonującego w Pfeildorfie. Pochodzący ze Stirlandu i Averlandu najemnicy służą w armiach kilku wojujących ze sobą tileańskich miast-państw. Czasami zaciągają się też na służbę w Imperium.

Pikinier

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	30	3	3	7	40	1	29	40	29	30	26	29

Umiejętności: rozbrojenie, unik, sekretny język – bitewny, specjalna broń – pika, silny cios, ogluszenie.

Przedmioty: koszulka kolcza, pika (I +10 tylko w pierwszej rundzie, +20 jeśli przeciwnik jest konno, w innych przypadkach -20).

Wymiana najemników jest dwustronna. Nuln szeroko wykorzystuje najemników pochodzących z południa Starego Świata, takich jak pokazany na sąsiednim rysunku tileański kusznik. Pomimo wyszytych na tunice insygni Nuln, jego ubranie i wyposażenie jest wyraźnie tileańskie; nosi krótką pelerynkę i krótki miecz o szerokim jelicu, co jest typowe dla oddziałów pochodzących z Miragliano i Remasu.

Najemny kusznik

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	50	3	4	9	45	2	39	39	29	35	30	35

Umiejętności: silny cios, ogluszenie.

Przedmioty: kolczuga, hełm, kuśza, krótki miecz.

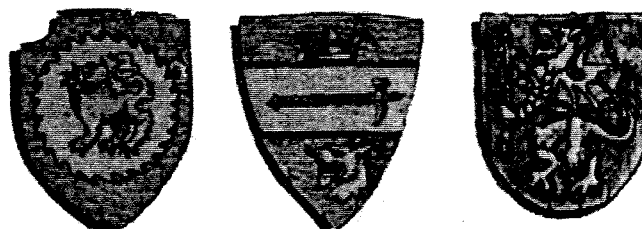
Pierwsze wykorzystujące bombardy oddziały, pochodziły z Nuln, a wkrótce po powrocie zjednoczeniu Imperium w mieście założono Cesarską Szkołę Artylerii. Poza niewielkim oddziałem bombard stacjonującym w Altdorfie i wykorzystywanym wyłącznie do celów protokolarnych, Cesarski Korpus Artylerii w całości stacjonuje w Nuln. Na rysunku pokazano Kapitana-Instruktora Cesarskiej Szkoły Artylerii, miecz jest oznaką jego szarży, ponieważ niższe stopnie są zazwyczaj uzbrojone jedynie w sztylet. Oficer dzierży księgę artyleryjskich tabel i kart, które służą do obliczania zasięgów i trajektorii.

Kapitan artylerii

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	54	30	3	3	9	45	1	29	50	29	30	26	32

Umiejętności: powożenie, inżynieria, specjalna broń – rusznica, bombard, pistolet, bomby.

Przedmioty: artyleryjskie tabele i karty, pistolet.





TYPOWE UBRANIA SPOTYKANE W IMPERIUM



KAPŁANI

Pancerze noszą członkowie jedynie najbardziej agresywnych zbrojnych zakonów rozmaitych wyznań. Nawet kapłani Ulryka i Myrmidii wkładają zbroję tylko wtedy, gdy szykują się do walki. Znaczna większość kapłanów zadowala się prostymi szatami – w zależności od ich pozycji wykonanymi z wełny, lnu lub jedwabiu – ozdobionymi symbolami kultu. Na ilustracji pokazano od lewej do prawej – kapłana Mananna w szatach, w jakich można ich spotkać w tleńskich miastach-państwach; członka klasztornej zakonu Taala, wędrownego kapłana Vereny i kapłankę Shallyi, której nakrycie głowy, wskazuje iż jest ona nowicjuszką.

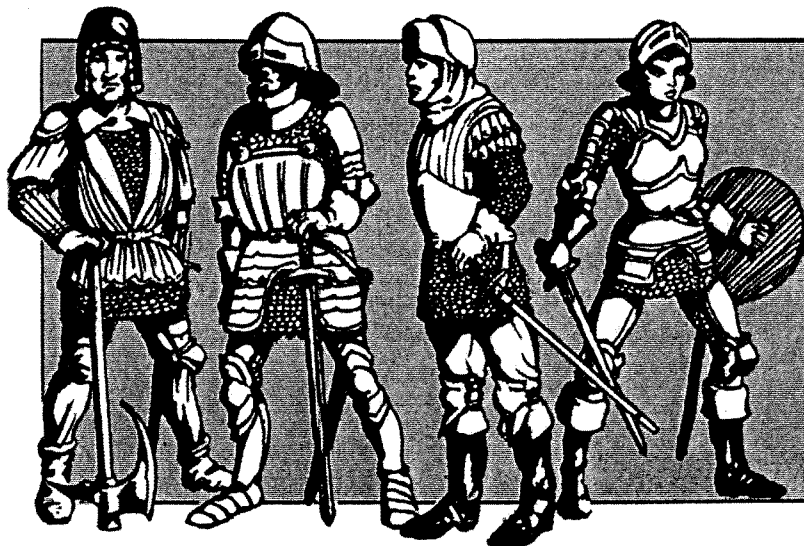
MAGOWIE

Chyba nie trzeba mówić, że magowie noszą pancerz jeszcze rzadziej niż kapłani. Większość osób parających się magią wybiera sobie ubranie zgodnie z własną profesją i temperamentem – elfowie preferują proste, nieozdobne szaty (postać pierwsza od lewej), z kolei wielu iluzjonistów ubiera się w wielobarwne szaty wykonane z falistych jedwabiu (drugi od lewej). Elementaliści (trzecia od lewej osoba na rysunku) często noszą proste, praktyczne ubranie podróżne, gdy tymczasem nekromanci i demonologowie – kiedy nie ukrywają swego odpychającego wyglądu pod grubymi ubraniami – zwykli nosić wyszukane szaty w ciemnych kolorach, przyozdobione wieloma znakami. Prawdopodobnie jednak istnieje tyle typów ubrań, ilu magów!



WOJOWNICY

W przeciwieństwie do dwóch opisanych powyżej grup, wojownicy czują się półnagimi, jeśli nie ciężą im kolczuga czy płyty hartowanej stali. W najgorszym razie noszą grube, skorzone kaftany, które wzmocniono i utwardzono tak, by wytrzymywały lekkie uderzenia. Powyższe uwagi są prawdziwe zwłaszcza w odniesieniu do pokazanych na ilustracji najemników i żołnierzy zawodowych. Oczywiście, pancerze niezbyt długo wyglądają jak nowe – dwie czy trzy ciężkie walki i zbroja płytowa jest pognięta, prują się ogniwa kolczugi, a pancerz skórzany jest podziurawiony i pilnie potrzebuje latania. Od lewej do prawej – bretoński najemnik w kolczudze i płytowych osłonach nóg; estaliński strażnik w pełnej zbroi płytowej; tleński lekki kawalerzysta w kaftanie kolczym i skorzonych spodniach; stirlandzka najemniczka z legionu Myrmidii, nosząca zbroję płytową i tarczę.





UBRANIE MIEJSKIE (klasa niższa i średnia)

Zwykły męski ubiór miejski składa się z koszuli, kaftana w jasnym kolorze, spodni i pary lekkich skórzanych butów. Kaftan przewiązany jest sukienną szarfą lub skórzanym pasem, na którym wisi sztylet lub krótki mieczyk i sukienna bądź skórzana sakiewka. Koszule mogą mieć bufiaste rękawy i duże kołnierze, czasami ozdobione koronkami lub haftami. Kaftany mogą być zdobione haftami lub przeszyciami. Kapelusze są wykonane z filcu bądź sukna. Ubiór kobiety składa się z ciężkiej, szerokiej spódnicy, pod którą noszone jest kilka warstw hałek, wyszywanego stanika i lnianej bluzki. Na dworze noszona jest jeszcze duża chusta lub kurtka. Niektóre kobiety, jeśli wymaga tego ich zajęcie i styl życia lub ze względów praktycznych, ubierają się w strój męski.

RANGERZY

Są trzy podstawowe i niezbędne elementy ubioru rangersa. Szerokoskrzydły kapelusz chroniący przed deszczem i słońcem, długi, nieprzemakalny płaszcz i para mocnych butów. Kapelusze mogą być zrobione zarówno z filcu, jak i ze skóry, a płaszcze są wykonane z tej ostatniej bądź z nieprzemakalnego materiału. Najbardziej popularnym materiałem jest skóra, gdyż przepuszcza ona mniej wody niż każdy inny materiał, choć jest od nich droższa. Buty są zrobione z mocnej skóry. Ponieważ rangerzy nie mają ani chęci, ani ochoty na noszenie jaskrawych kolorów miejskich ubrań, ich szaty są zwykle w kolorach stonowanych, a często jedyną dekoracją są futrzane wykończenia i ozdoby z piór. Rangerki zamiast ciężkiego, wielowarstwowego ubioru noszonego przez większość wieśniaczek wybierają zwykle strój męski.



UBRANIE MIEJSKIE (klasa wyższa)

Ubranie noszone w miastach przez przedstawicieli wyższej klasy jest zbliżone do opisanego przy klasie niższej, jednak wykonane staranniej i z kosztowniejszych materiałów. Bez przerwy są do niego wprowadzane jakieś małe zmiany podyktowane aktualną modą. Koszule, bluzki i kapelusze są zrobione z jedwabiu bądź atlasu, a kaftany z dobrej jakości skóry cięcej lub aksamitu. Częściej niż ciężkie buty noszone jest lekkie, skórzane obuwie. Ubrania przyozdobione są złotymi bądź srebrnymi szamerowaniami, delikatnymi wykończeniami z płótna, a często również perłami i małymi klejnotami. Zapinki, guziki i podobne im elementy są srebrne, złoczone, bądź złote, często również wysadzone kamieniami szlachetnymi. Kobiety pochodzące z tej klasy rzadko noszą ubranie męskie; ich tryb życia rzadko wymaga praktycznego ubrania, a nacisk społeczny zniechęca do noszenia ubrań płci przeciwnej.



BG1 – Harball Furfoot

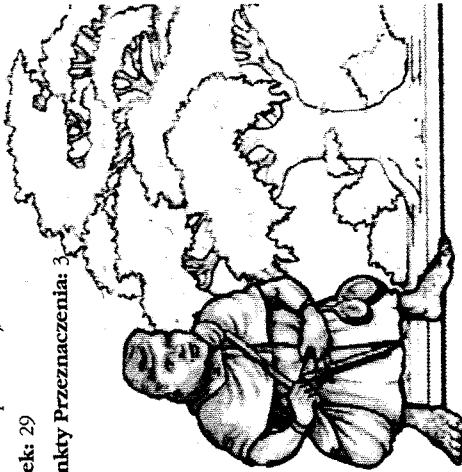
– halfling, mężczyzna, Uczony (zielnarz)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	23	33	2	2	5	50	1	42	22	30	23	44	40

Umiejętności: *język tajemny* – *druideczny* (zna rzadki język Starych Druidów), *gotowanie* (jest doskonałym kucharzem, +10 modyfikator do testów zauważenia truciźny/narkotyku w jedzeniu), *leczenie chorób* (po udanym teście **Int**, modyfikowanym przez **Wt** pacjenta może rozpoznać i wyleczyć większość chorób), *leczenie ran* (po udanym teście **Int** może udzielić pierwszej pomocy, potrafi również przyspieszyć rekonwalescencję pacjenta), *zieltarstwo* (rozpoznaje większość ziół, zna ich właściwości, po udanym teście **Int** wie gdzie znaleźć konkretne zioło), *rozpoznawanie roślin* (jak wyżej, jedynie odnosi się do roślin), *widzenie w ciemnościach* (widzi w nocy na odległość do 20 metrów, ale **nie** w całkowitych ciemnościach), *czytanie i pisanie* (umie czytać i pisać w języku Starego Świata), *sekretny język – klasyczny* (zna starożytny język Starego Świata – odpowiednik łaciny bądź greki), *sekretny język – gildii* (zna sekretny język gildii zielarzy – nie nauczany osobom spoza niej).

Wiek: 29

Punkty Przeznaczenia: 3



BG2 – Wanda Weltschmerz

– Cebowik, kobieta, Uczony (uczeń czarnoksięża)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	34	31	2	3	6	33	1	29	33	36	30	34	31

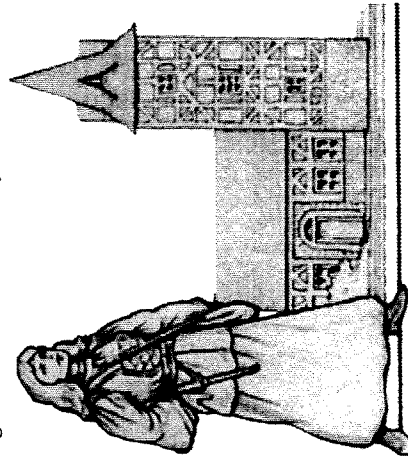
Umiejętności: *język tajemny* – *magiczny* (potrafi mówić, czytać i pisać w magicznym języku wykorzystywanym przez magów), *astronomia* (nieobce są jej cykle ciał niebieskich, po udanym teście **Int** może orientować się według gwiazd), *gadania* (potrafi wypowiedzieć ciąg absurdalnych zdań i wyznań, które po udanym teście **Ogd** skonfundują na chwilę osobę słuchającą), *rzucanie czarów* – *magia prosta* (potrafi rzucić każdy znany jej czar magii prostej), *heraldyka* (po udanym teście **Int** rozpoznaje znaki heraldyczne i przypomina sobie nieco odpowiednich wiadomości o genealogii i historii), *czytanie i pisanie* (stosuje się tylko do starożytności), *sekretny język – klasyczny* (zna starożytny magiczny), *sekretny język – klasyczny* (zna starożytny magiczny), *sekretny język – klasyczny* (zna starożytny magiczny).

Czary: *otwarcie* (3 PM – działa na dowolny zamek, zasuwa błąd sztabę w odległości do 1 metra), *uśpienie* (2 PM – każda dotknięta osoba zasypia na K6 tur, chyba, że wykona udany test **SW**).

Punkty magii: 6

Wiek: 24

Punkty Przeznaczenia: 2



BG3 – JOHANN „DULKA” DASSBÜT

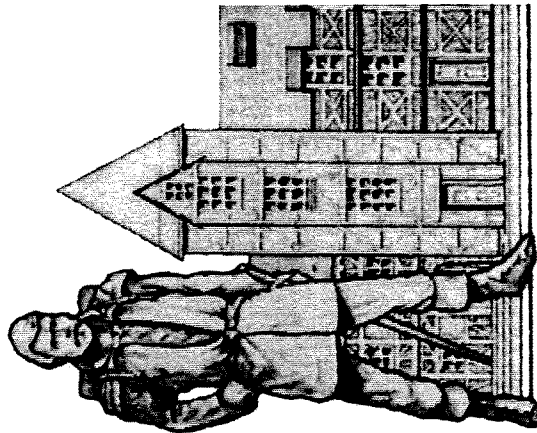
– cebowik, mężczyzna, Rzeźnik (przerobcał)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	34	35	4	3	6	47	1	34	30	29	35	31	30

Umiejętności: *obuęczność* (równie dobrze używa obu rąk, modyfikator +10 do wszystkich testów *ryzyka* związanych ze **Zr**), *rybactwo* (jest sprawnym rybakiem), *szybki refleks* (+10 do **I**), *wyczuwanie kierunku* (zazwyczaj potrafi odnaleźć Północ, może to wymagać testu **Int**), *wiedza o rzekach* (zna niebezpieczeństwa rzecznych podróży), *wiosnowanie* (umie używać łodzi wiosłowych bez żadnego ryzyka), *cichy chód na usi* (w warunkach większych -10 modyfikator do testów *sluchania* wykonywanych przeciwko niemu), *bardzo silny* (+1 do **S**).

Wiek: 35

Punkty Przeznaczenia: 2



Przedmioty: proca (zasieg - 24/36/150 ES 3, czas ładowania/strzału 1 runda), szylet (1 +10, obrażenia - 2, parowanie -20), przewieszona przez ramię torba z ziołami, móżdżer i tłuczek, ubranie podróżne, kociolek etc, 11 ZK.

Osobowość: Podobnie jak większość halflingów, Harbull jest ogromnie ciekawy i dziecięco dobitliwy. Mimo to jest pewna rzecz, która doprowadza go do wściekłości, a mianowicie przekonanie większości ludzi, że niziołki nadają się jedynie do kucharzenia...

Historia: Harbull dorastał w Barlitionie, małej wiosce halflingów na pograniczu Krainy Zgromadzenia. Jego matka jest zielarką, a ojciec piekarzem, co doprowadziło do wielu rozmów na temat jego przyszłości. Bez wątpienia Harbull kocha przede wszystkim jedzenie, ale woli jeśli przyrządzają je inni! Ostatecznie zdecydował się opuścić dom, by zobaczyć Imperium i pozwolić, by przyszłość sama się przed nim odsłoniła. Był w Wurtbadzie, ale nie zabawił tam długo, gdyż prawie każda spotkana przez niego osoba usiłowała zatrudnić go jako kucharza. Później przez krótki czas pracował jako pomocnik zielarza w Käserburgu, ale ponieważ o wiele częściej gotował obiad, niż zajmował się ziołami, po kilku tygodniach porzucił to zajęcie. Kiedy przechodził przez Delberz, nie mógł nie zauważyć ogłoszenia skierowanego do poszukiwaczy przygód, a ponieważ niezłomnie twierdził, że „nie widziane, nie poznane”, zdecydował się iść do Altdorfu, by nająć się do tego zadania. W czasie podróży zatrzymał się w zajezdzie „Odpoczynek wędrowca”, gdzie poznał Wernera, młodego, potężnie zbudowanego robotnika, który zniecierpliwił się swym nudnym zajęciem i zapragnął przygody. Obaj błyskawicznie przyłączyli się do siebie i zdecydowali, że szczęścia poszukają we dwójkę...

Przedmioty: szylet (1 +10, obrażenia -2, parowanie -20), normalne ubranie, torba na ramieniu ze komponentami czarów - 3 srebrne klucze, ilość puchu wystarczająca do sześciokrotnego rzużenia *uśpienia*, 10 ZK.

Osobowość: Wanda jest sprytna i bardzo niezależna. Nie lubi głupców i szybko niecierpliwi się wobec tych, którzy nie pojmują różnych rzeczy tak szybko jak ona. Pomimo to może być uprzejma wobec tych, którym powiodło się gorzej od niej.

Historia: Wanda urodziła się w mieście Delberz w rodzinie pochodzącej z klasy średniej. Już od wczesnego dzieciństwa była zafascynowana magią. Jako dziecko miewała ataki furii, jeżeli nie zaspokajano natychmiast jej kaprysów. Jej rodzice uwielbiali swą pociechę i w miarę możliwości starali się odgadywać jej życzenia, więc uzyskanie pozwolenia na podjęcie nauki u Heironymusa Blitzena, dobrze znanego miejscowego czarodzieja, przyszło jej z łatwością. Wykazała się naturalnym talentem magicznym i dowiodła, że jest bardzo pojętna. Nie zniechędziło jej też wypełnianie nudnych, codziennych obowiązków. Po rocznym terminowaniu Heironymus wezwał do siebie swą najzdolniejszą uczennicę, po czym powiedział jej, że nadszedł czas, by wyruszyła w świat i wypróbowała swe umiejętności w praktyce. By jej pomóc, czarodziej nauczył ją jednego dodatkowego czaru. Kiedy nadejdzie czas, by wstąpiła w krąg pełnoprawnych czarodziejów, może do niego powrócić, a jeśli jej mistrz stwierdzi, że jest tego warta, nauczy jej wszystkiego, co będzie potrzebne. Do tej chwili musi znaleźć jakichś przyjaciół i strzec się niszczącej mocy Chaosu...

Przedmioty: miecz, skórzana kurtka (0/1 pp korpus, ramiona), plecak, podróżne ubranie, 60 ZK.

Osobowość: Choć Johann jest zazwyczaj pogodnie usposobiony, woli swe własne towarzystwo. Zwykle mówi bardzo mało, chyba że jest absolutnie pewien wypowiedzianych sądów. Woli wyciągać własne wnioski, nawet jeśli zabiera mu to nieco więcej czasu niż innym.

Historia: Johann od dziecka wędrował w dół i w górę rzeki Reik i jej dopływów. Kiedy był mały, jego rodzina została zabita przez bandytów, dlatego przywykł ufać jedynie własnym umiejętnościom. Życie przewoźnika, otoczenie przyrody i wieczna wędrowka, odpowiadały jego temperamentowi. Ale w tym zawodzie sposobność zarobienia pieniędzy jest nieco ograniczona, dlatego Johann, który nigdy nie miał niczego więcej poza wiosłową łódką, musiał zatrudnić się u właścicieli barek, dla których przewoził pasażerów i niewielkie ładunki pomiędzy osiedlami Reiklandu. Teraz, w wieku 35 lat, Johann stwierdził, że ma już dosyć nabijania kabzy komuś innemu; nadszedł czas zdania się na własne siły, zdobycia sławy i pieniędzy. Dlatego sprzedał łódkę swemu byłemu pracodawcy i przyłączył się do zmierzającej do Altdorfu grupy poszukiwaczy przygód...



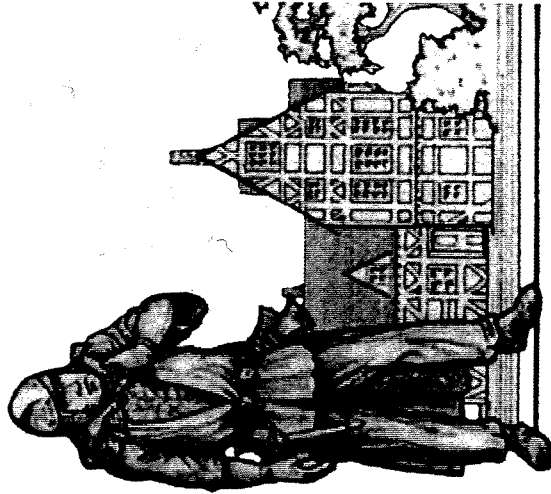
BG 4 - WERNER „SIEKERKA” MURRMANN
- człowiek, mężczyzna, Wojownik (robotnik)

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	37	32	4	4	7	31	1	32	37	27	31	35	38

Umiejętności: *stolarstwo* (+10 do testów *budowy* jeśli używa do tego drewna), *rozbrajanie* (zamiast zadania obrażeń może dwoma udanymi trafieniami rozbroić przeciwnika), *unik* (po udanym testie I, raz na rundę może uniknąć jednego ataku w walce wręcz), *powożenie* (może powozić dowolnym pojazdem bez wykonywania testu *ryzyka*), *wspinaczka* (doskonale się wspina - test *ryzyka* wykonuje jedynie podczas trudnej wspinaczki), *śpiew* (+10 do testów *improvizacji* i *zatrudnienia* jeśli są one związane ze śpiewem), *bardzo wytrzymały* (+1 do *Wt*).

Wiek: 20

Punkty Przeznaczenia: 3



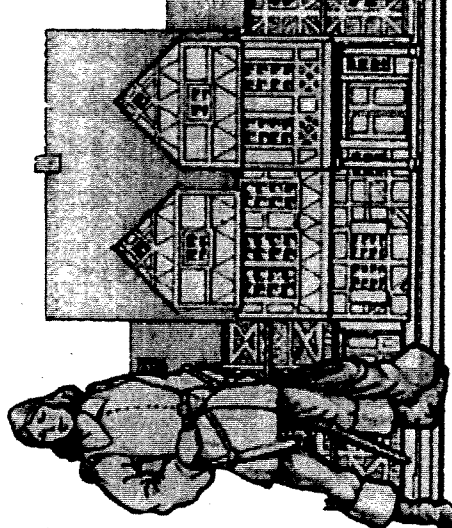
BG 5 - KIRSTEN KRANK
- człowiek, kobieta, Łotr (złodziej, zwykły)

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	30	3	3	6	38	1	35	28	33	34	29	30

Umiejętności: *czuły słuch* (+10 do testów *sluchu*), *przekupstwo* (+20 do testów *przekupstwa* = 100% -SW przekupywanej osoby), *ukrywanie się w mieście* (+20, -5 jeśli się porusza - testy *ukrywania się* = I plus *Op* minus I osoby, przed którą się kryje), *sekretny język* - *język złodziei* (zna specjalne techniki porozumiewania używane przez złodziei), *sekretnie znaki* - *złodziei* (może odczytać/zapisać proste, liczące do 3 słów wiadomości, wiadomość jest zrozumiała tylko dla złodziei), *ciężby chód na usi* (w warunkach wiejskich -10 modyfikator do testów *sluchania* wykonywanych przeciwko niej), *ciężby chód w mieście* (jak wyżej, jedynie odnosi się do terenu miejskiego), *szorsty zmysł* (po udanym testie *Int* orientuje się, że jest śledzona lub obserwowana).

Wiek: 18

Punkty Przeznaczenia: 2



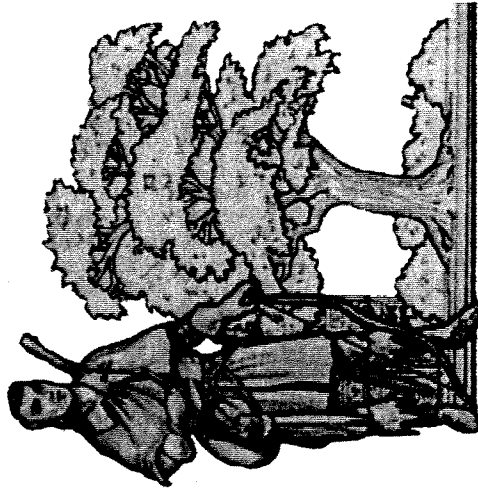
BG 6 - MALMR GILUVIEL
- elf, mężczyzna, Łotr (mistrz)

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	33	3	3	5	65	1	45	36	52	57	42	44

Umiejętności: *urok osobisty* (+10 do testów *Oglady*), *etykieta* (+10 do wszystkich testów związanych z przebywaniem w lepszym towarzystwie), *bystry wzrok* (+50% do zasięgu wzroku), *bardzo szybki* (we wszelkich okolicznościach +2 metry do *Sz*), *muzykalność* (potrafi grać na instrumentach szarpanych, grając otrzymuje dodatkni modyfikator +10 do testów *improvizacji* i *zatrudnienia*), *widzenie w ciemnościach* (w nocy widzi na odległość 30 metrów, **nie** widzi w całkowitych ciemnościach), *krasomówstwo* (wśród tłumu do 36 osób może próbować oszustwa lub *plotkowania*), *śpiew* (+10 do testów *improvizacji* i *zatrudnienia* jeśli są one związane ze śpiewem).

Wiek: 55

Punkty Przeznaczenia: 1



Przedmłoty: 2 topory ręczne/do rzucania (Z - 4/8/20, ES jak osoby rzucające, czas przeladowania 0), szylet (I +10, obrażenia -2, parowanie -20), skórzana kurtka (0/1 pp korpus, ramiona), hełm (1PP głowa), plecak (a w nim butelka herbaty ziołowej), znoszone ubranie robocze i płaszcz z kapturem, 6 ZK.

Osobowość: Werner jest ufnym, bezwzględnie uczciwym człowiekiem, zawsze jest gotów w dwójnasób odplacić za jakąś przysługę. Uwielbia mocne reiklandzkie ale, ciężko go rozłazić, ale kiedy już do tego dojdzie, okaże się w gorącej wodzie kąpany.

Historia: Werner dorastał w zajeździe swych rodziców - w „Odpoczynku podródnego” - w pobliżu wioski Mittelmund. Żył mu się łatwo, choć mało ciekawie. Pomagał w zajeździe, doglądał koni, obsługiwał gości za barem, naprawiał stoły rozbite po bójkach jakichś pijanych poszukiwaczy przygód. Niedawno jednak zmęczony się *sluchaniem* opowieści o przygodach innych ludzi, a ponieważ jego rodzice byli w stanie zapłacić komuś, by wykonywał jego pracę, rwał się do opuszczenia domu i za życia przygód. Przypadkowo do zajazdu przybył niedawno młody halfiński zielarz. Miał ze sobą kopię ogłoszenia wydane przez jakiegoś szlachcica, który poszukiwał odważnych ludzi. Wernerowi wydawało się, iż jest to doskonała okazja, dlatego zapytał halflinga, czy ten będzie miał coś przeciwko temu, by towarzyszył mu w drodze. Zielarz z zadowoleniem przyjął jego propozycję, tak więc wyruszyli razem do sławnego miasta Altdorfu - Islnięcej stolicy Imperium.

Przedmłoty: miecz, 3 noże do rzucania (Z - 4/8/20), zwykłe ubranie, duży worek, 12 ZK.

Osobowość: Kirsten jest łotrem z urodzenia, jest pewna siebie, ma dziwne - niektórzy mówią, że groźne - poczucie humoru. Kocha głupie żarty, co często wpędza ją w kłopoty. Nie ma również wyrzutów sumienia. Tak naprawdę nie jest nieuczciwa, ale jeśli nadarzy się okazja, nie zawaha się jej wykorzystać. Jej ulubione powiedzenie brzmi: „Darowanemu koniowi nie zagląda się w zęby”.

Historia: Dorastała w jednej z biedniejszych dzielnic miasta Delberz, jako najmłodsza córka bardzo dużej i bardzo biednej rodziny. Jej rodzice nie mieli czasu zająć się jej wykształceniem, gdyż zbyt dużo wysiłku musieli włożyć w wyкарmienie swych pociech. Na szczęście Kirsten zawsze potrafiła sobie poradzić. Szybko nauczyła się, że życie biedaka jest niekończącą się bitwą z głodem, chorobami i wyzyskiem ze strony bogatych. Postanowiła więc, że ponieważ jedynym celem „zasad gry” było utrzymanie status quo, musi je po prostu złamać. Nie ma się więc co dziwić, że wkrótce wielu właścicieli okolicznych sklepików i straganów zaczęło uważać ją za *persona non grata*. Nieco później, kiedy zamontowała małą pułapkę w krześle przewodniczącego miejscowej gildii kupieckiej, na którym miał siedzieć podczas miejscowego święta, zdala sobie sprawę, że Delberz jest zbyt małym miastem dla kogoś z jej ambicjami. Tak więc „pomogła” sobie, biorąc jakieś ulotki, które „platały się pod nogami” i udala się do Altdorfu. Myślała sobie „moje zdolności zostaną tam docenione”. Dziwnym trafem dowiedziała się później (pytając jakiegoś obcego o inteligentnym wyglądzie), że niesione przez nią ulotki, były ogłoszeniem o pracy dla poszukiwaczy przygód...

Przedmłoty: krótki luk (Z - 16/32/150, ES 3 czas przeladowania 0), koltczan z 30 strzałami, miecz, man-dolina, jaskrawo ubarwione ubranie podróżne, 12 ZK.

Osobowość: Malmir jest rzadko spotykanym typem elfa. Stwierdził, że życie w lesie przyprawia go o klaustrofobię, a jego rodzina i przyjaciele zbyt odsunęli się od otaczającego ich świata. Nieżyłcie wiele wie o ludzkim społeczeństwie, ale to co usłyszał, zafascynowało go. Bardzo chce ujrzeć więcej Imperium, jego szerokie lasy i bystro płynące rzeki.

Historia: Od małości Malmir wykazywał niewłaściwe zainteresowanie życiem toczącym się poza lasem Laurelori. Chociaż zajął się muzyką i szybko przyjął zwyczaj wykształconej części społeczeństwa elfów, nie zaprzestał rozmyślania o ludziach i o ich dziwnych, wybudowanych z kamienia miastach. Nie opuszcza go jego obsesja związana z rzeczami materialnymi. Ostatecznie jego leśny dom wydal mu się zbyt znajomy. Jego rodzina nie chciała go puścić, ale Malmir był nieugięty. Jego krewni nie pojeźdźli go, w zamian, jeden po drugim odwrócili się od niego, gdy odchodził z lasu, gdyż wszyscy elfowie, porzucający swe domy dla przygody są traktowani jakby już umarli. Ostatnie, słyszane przez niego elfie słowa były ostrzeżeniem od Kapłanki Liadrieli: „Idź więc Malmirze. I nie wracaj, chyba że w największej potrzebie. Lecz zapamiętaj, jeśli ktokolwiek dokniety Chaosem odnajdzie dzięki tobie drogę do tego miejsca, nie spocznijmy, nim doprowadzimy cię do sprawiedliwości”.

Najpierw Malmir udał się do miasta - forticy, do Middenheim, ale wkrótce stwierdził, że miasto to jest zbyt ponure i zimne jak na jego upodobania. Zdecydował się więc na podróż do Altdorfu, miasta ze złota. Tak oto znalazł się przed zajazdem znanym jako „Dylizans i konie”...

ZIOŁA I ICH UŻYWANIE

Poniżej opisanych jest kilka ziół. Mogą być one rozpoznane i zebrane przez bohatera graczy mających umiejętność *zielarstwo* i/lub *rozpoznawanie roślin*. Zwróć uwagę, że jeśli bohater ma tylko tę drugą umiejętność, wszystkie testy są wykonywane z ujemnym -10 modyfikatorem. Oprócz tego, wielu z ziół nie można stosować bez znajomości jakiejś innej umiejętności. Takie przypadki są wymienione w opisie zioła.



ZDOBYCIE ZIOŁ

Każdemu z ziół, tak samo jak w przypadku dóbr wymienionych w Podręczniku Konsumenta (patrz WFRP str. 292), przydzieliliśmy wskaźnik dostępności. Podano również porę roku, w której występuje w największej obfitości, oraz typ środowiska, w którym najczęściej rośnie. Jeśli bohater szuka zioła poza tą porą roku, dostępność spada o dwie kategorie (np. *przeciętna* staje się *niewielka*, *mała* zamienia się w *znikoma*, a ziół o dostępności *niewielkiej* i *znikomej* nie można znaleźć w ogóle). Do poniższej tabeli można się odnieść, jeśli chcemy ustalić procentową szansę odnalezienia danego zioła, zgodnie z tym, czy przeszukiwane miejsce jest *idealne* (takie samo jak środowisko podane w opisie); *podobne* do tego środowiska; lub *niewłaściwe* (różniące się od tego podanego w opisie).

Istnieją dwie metody zdobycia ziół; można je kupić od zielarza – bohatera niezależnego, bądź też bohater gracza, mający umiejętności *zielarstwo* bądź *rozpoznawanie roślin* może je znaleźć i zebrać. W pierwszym przypadku należy zwrócić uwagę jedynie na dostępność i cenę zioła (patrz niżej) i użyć tabeli podanej w Podręczniku Konsumenta (WFRP str. 292). W przypadku drugim, bohater który zamierza szukać ziół powinien wykonać test *Int*. Jeśli

będzie on udany, może sprawdzić opis, by stwierdzić, czy warto szukać w tej okolicy. Z chwilą podjęcia poszukiwań, powinien odnieść się do poniższej tabeli, dzięki której odczytasz procentową szansę znalezienia zioła, po czym rzuci K100. Jeśli wynik jest mniejszy bądź równy procentowej szansie, bohater znajdzie zióło w ilości wystarczającej na przygotowanie K4 dawek. Zabierze to ilość tur równą wynikowi rzutu K100 pomnożonej przez *modyfikator czasu* odczytany z poniższej tabeli. W przypadku, gdy rezultat rzutu będzie nieudany o 40 lub więcej, możesz zdecydować, że bohater pomylił szukane zióło z jakimś innym i wymyślić jakieś odpowiadające ci konsekwencje tej pomyłki.



SZANSA ZNALEZIENIA DANEGO ZIOŁA

Dostępność	Przeszukiwane środowisko		
	Czas idealny	Czas podobny	Czas niewłaściwy
znikoma	5%/x30	1%/x100	-
niewielka	15%/x20	3%/x50	-
mała	30%/x10	6%/x30	1%/x100
przeciętna	50%/x5	15%/x20	5%/x50
duża	70%/x2	30%/x10	10%/x20
powszechna	95%/x1	60%/x5	20%/x10

UWAGI NA TEMAT OPISU ZIOŁ

Cena: Dla jednej dawki zioła podano dwie ceny (mają zastosowanie, jeśli kupuje się je od zielarza). Pierwsza odnosi się do pory roku właściwej dla zioła, druga do niewłaściwej.

Sposób podawania: Istnieją cztery sposoby podawania zioła:

Napar: przez kilka minut ziele musi gotować się w wodzie, po czym wywar należy wypić.

Zjedzenie: ziele musi zostać zjedzone.

Wdychanie: ziele należy zanurzyć we wrzącej wodzie, po czym trzeba wdychać opary.

Smarowanie: ziele należy przetworzyć w papkę lub masę, którą nakłada się na zranione miejsce.

Przygotowanie: Jest to czas potrzebny do wysuszenia i przygotowania zioła do użycia. Nie wymaga to żadnego specjalnego wyposażenia i urządzeń, poza moździerzem i tłuczkiem. Raz przygotowane ziele działa przez czas równy czasowi przygotowania. Później istnieje kumulatywna, 10% szansa, że ziele straci swą skuteczność (sprawdza się to raz na tydzień).

Dawkowanie: Jest to najkrótszy czas, jaki musi upłynąć przed zaaplikowaniem drugiej dawki. Nieprzestrzeganie tego wymagania oznacza, że następna dawka nie odnosi zamierzonego efektu, a przed zadziałaniem

kolejnej dawki musi upłynąć podwójny taki okres. Efekt ten jest kumulatywny.

Umiejętności: Oprócz *zielarstwa* i *rozpoznawania roślin*, osoba podająca ziele musi posiadać wszystkie wyliczone w tym miejscu umiejętności.

Testy: Wyliczono tu wszystkie testy, jakie musi wykonać podający ziele.

OPISY ZIOŁ

Alfuna

Dostępność: mała, lato & jesień. Lasy iglaste (Reikwald, Drak Wald).

Cena: 1 ZK i 10 ZK

Sposób podawania: smarowanie

Przygotowanie: 2 tygodnie

Dawkowanie: 1 tydzień

Umiejętności: *leczenie ran*

Testy: *Int*

Działanie: skraca o połowę czas leczenia zwichnięć i złamań kości.

Ziemny Korzeń

Dostępność: przeciętna, lato. Pastwiska (Stirland, Kraina Zgromadzenia, itp.)

Cena: 1 ZK i 10 ZK

Sposób podawania: zjedzenie

Przygotowanie: 3 tygodnie

Dawkowanie: 1 dzień

Umiejętności: *leczenie chorób*

Testy: *Int*

Działanie: zióło to jest skutecznym środkiem przeciwko *czarnej pladze* (WFRP str. 82). W czasie aktywnej fazy choroby, każdego dnia, w ciągu którego pacjent otrzyma dawkę zioła, otrzymuje on dodatni modyfikator +10 do wszystkich testów, określających działanie choroby. Zastosowanie tego zioła na początku okresu rekonwalescencji daje modyfikator +20 do obu testów *ryzyka*.

Faxyryll

Dostępność: *znikoma*. Wiosna. Góry.

Cena: 5 ZK i 20 ZK

Sposób podawania: smarowanie

Przygotowanie: 4 tygodnie

Dawkowanie: 3 dni

Umiejętności: *leczenie ran*

Testy: żaden

Działanie: zastosowanie tego zioła automatycznie powstrzymuje krwawienie, dodatkowo jeśli pacjent potrzebuje chirurgii, zióło utrzyma go w niepogarszającej się formie przez okres do 48 godzin.

Gesundheit

Dostępność: mała, zima i wiosna. Lasy mieszane (Reikwald, Wielki Las, Las Drak Wald).

Cena: 15/- i 3 ZK

Sposób podawania: smarowanie

Przygotowanie: 2 tygodnie



Dawkowanie: 1 dzień
Umiejętności: leczenie chorób

Testy: Int

Działanie: jeżeli ziele to zostanie zastosowane na ranę *zainfekowaną* (patrz *Choroby – WFRP*, str. 83), zatrzyma skutki zakażenia, w ciągu K6x10 tur czasu gry przywracając wszystkie utracone punkty **Zr**. Nie przywraca żadnych punktów **Żywności**.

Wilcza jagoda, zwana także Nocnym cieniem

Dostępność: niewielka, jesień, lasy iglaste (Reikwald, Drak Wald).

Cena: 2 ZK i 8 ZK

Sposób podawania: zjedzenie

Przygotowanie: 4 tygodnie

Dawkowanie: 1 tydzień

Umiejętności: żadna

Testy: żadne

Działanie: K4 godziny po zjedzeniu dawki tego ziele, bohater musi wykonać *test zatrucia*. Jeżeli będzie on nieudany zapada na K6+6 godzin w głęboki sen.

Salvori

Dostępność: powszechna, jesień i zima. Lasy mieszane (Reikwald, Wielki Las, Drak Wald)

Cena: 5/- i 1 ZK

Sposób podawania: wdychanie

Przygotowanie: 2 tygodnie

Dawkowanie: 12 godzin

Umiejętności: żadna

Testy: Wytrzymałość pacjenta

Działanie: trzymanie wysuszonej wiązki tego ziele pod nozdrzami osoby ogłuszonej/nieprzytomnej przywróci jej w ciągu 1K4 rund przytomność, jeśli wykona ona udany test **Wytrzymałości**.

Sigmafoil

Dostępność: duża, lato. Bagna i teren podmokły.

Cena: 5/- i 1 ZK

Sposób podawania: wdychanie

Przygotowanie: 2 tygodnie

Dawkowanie: 1 dzień

Umiejętności: leczenie ran

Testy: żaden

Działanie: lekko ranne osoby poddane działaniu tego ziele, niezależnie od tego jak wyczerpujący będzie dla nich ten dzień, odzyskają 1 punkt **Żywności**, jednak pod warunkiem, że w dniu tym nie stracą już ani jednego punktu **Żyw** więcej.



Plamiaste ziele

Dostępność: niewielka, wiosna, wzgórze.

Cena: 2 ZK i 8 ZK

Sposób podawania: zjedzenie

Przygotowanie: 4 tygodnie

Dawkowanie: 1 dzień

Umiejętności: leczenie chorób

Testy: Int

Działanie: ziele tego można użyć do leczenia *czerwonej ospy* (patrz *WFRP* str. 83). Jeżeli pacjent będzie otrzymywał jedną dawkę ziele dziennie przez cały czas trwania choroby, czas jej trwania zostanie skrócony o 50%.

Pajęczy liść

Dostępność: duża, jesień. Lasy iglaste (Reikwald, Drak Wald).

Cena: 15/- i 5 ZK

Sposób podawania: smarowanie (zewnętrznie) i napar (wewnętrznie)

Przygotowanie: 3 tygodnie

Dawkowanie: 1 tydzień

Umiejętności: leczenie ran

Testy: Inteligencja i patrz niżej

Działanie: za pomocą tego ziele można pomóc bohaterowi cierpiącemu z powodu trafienia krytycznego, a konkretnie z powodu krwawienia (zewnętrznego i wewnętrznego). Jeżeli osoba podająca ziele wykona udany test **Int**, krwawienie zostanie powstrzymane natychmiast, natomiast po K4+1 rundach jeśli test będzie nieudany.

Tarrabeth

Dostępność: przeciętna, lato. Lasy mieszane (Reikwald, Wielki Las, Drak Wald).

Cena: 10/- i 3 ZK

Sposób podawania: smarowanie

Przygotowanie: 3 tygodnie

Dawkowanie: 1 tydzień

Umiejętności: leczenie ran

Testy: Inteligencja

Działanie: osoby ranne ciężko i bardzo ciężko (patrz *Rany i rekonwalescencja*, *WFRP* str. 129) zapadną w 24 godzinny sen, a po przebudzeniu odzyskają 1 (ranne bardzo ciężko) lub 1K3 (ranne ciężko) punktów **Żywności**. Po upływie tego czasu traktuje się je jako lekko ranne (przyjmując, że osoby ranne bardzo ciężko nie mają połamanych kości itp. – ziele nie wpływa na tego rodzaju obrażenia).

Waleriana

Dostępność: duża, wiosna. Lasy mieszane (Reikwald, Wielki Las, Drak Wald).

Cena: 5/- i 1 ZK

Sposób podawania: napar

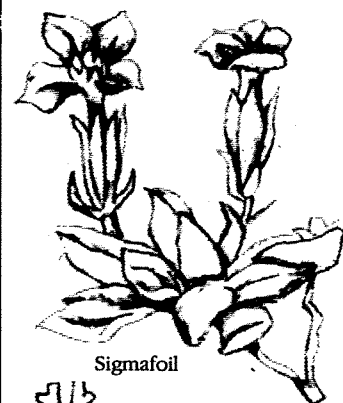
Przygotowanie: 1 tydzień

Dawkowanie: 1 dzień

Umiejętności: leczenie ran

Testy: Inteligencja

Działanie: lekko rannym osobom przywraca 1 punkt **Żywności**.



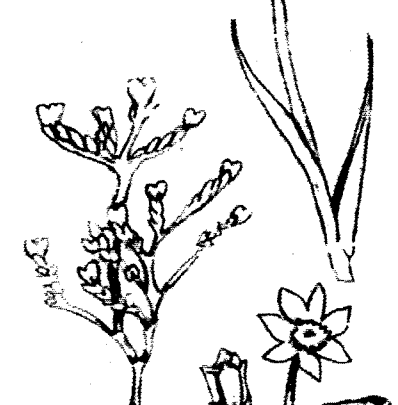
Sigmafoil



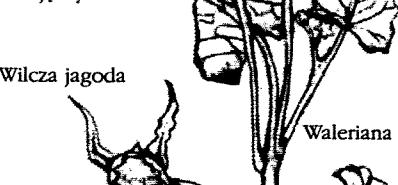
Tarrabeth



Plamiaste ziele



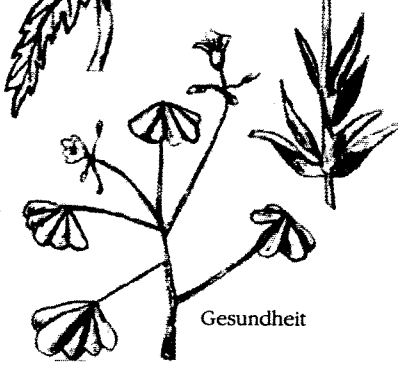
Pajęczy liść



Wilcza jagoda

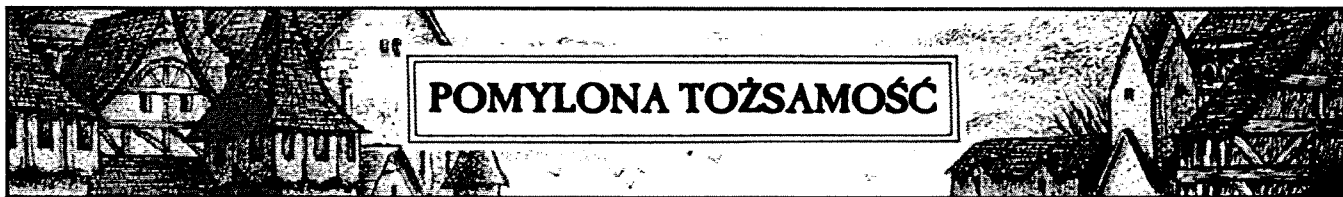


Waleriana



Faxtoryll

Gesundheit



POMYLONA TOŻSAMOŚĆ

SKAZA CHAOSU

Celem tej pierwszej przygody jest pomoc w nauce zasad gry i stworzenie odpowiedniego tła dla kampanii **Wewnętrzny wróg**. Przygoda zaczyna się w chwili, gdy bohaterowie próbują znaleźć jakiś środek transportu do stolicy Imperium – Altdorfu. Mają nadzieję, że uda im się zaciągnąć na wyprawę organizowaną przez Księcia von Tasseninck. W czasie podróży wpłatają się w sidła Chaosu. Odnajdują ciało pewnego kultysty, który jest sobowtorem jednego z bohaterów. Trup ściska w dłoni poplamiony krwią pergamin, z którego wynika, że jest on dziedzicem nieruchomości położonej w pobliżu miasta Bögenhafen. Najprawdopodobniej bohaterowie spróbują podszyc się pod znalezione nieboszczyka i w ten sposób zdobyć posiadłość. Nawet jeśli tego nie zrobią, zostaną zamieszani w tajemnicze wydarzenia, gdyż zabitym jest Kastor Lieberung – wpływowy wyznawca Chaosu, znany jako Magister Impedimentae (Mistrz Pochwyceń) kultu Purpurowej Dłoni.

PURPUROWA DŁOŃ

Purpurowa Dłoń to nazwa jednego z wielu kultów wyznawców Chaosu, istniejących w Imperium. Jego członkowie oddają cześć Tzeentchowi i starają się doprowadzić do upadku państwa, infiltrując jego władze. Organizacja umieściła swych agentów w Kultach Sigmara i Ulryka i stara się doprowadzić do tego, by dwie zwalczające się frakcje z czasów Herezji Sigmarskiej (patrz rozdział *Religia w Imperium* str. 19) skoczyły sobie do gardeł. Jednak, jak na razie, spełnienie tych zamierzeń jest wciąż odległe, a kult musi radzić sobie z innymi grupami wyznawców Chaosu.

KASTOR LIEBERUNG

Przez większą część swego złego i zepsutego żywota, Lieberung był członkiem kultu Purpurowej Dłoni. Dzięki swym umiejętnościom dość szybko osiągnął silną pozycję – został Magistrem Impedimentae w Nuln. Jego zadaniem była organizacja porwań dzieci, koniecznych do rytuałów kultu. W czasie próby porwania córki pewnego kupca, Straż Miejska pochwyciła jednego z kultystów, który na torturach złożył zeznania. Na szczęście dla Herr Lieberunga, jego podwładny znalazł jedynie tytuł swego

przełożonego. Bojąc się o swe bezpieczeństwo, Kastor opuścił Nuln i ruszył do Middenheim, gdzie przyłączył się do innej grupy i kontynuował działalność.

Władze Nuln czyniły niemrawe wysiłki, których celem było stwierdzenie tożsamości Magistra Impedimentae, ale wkrótce zamknęły dochodzenie. Mimo to, w mieście były osoby, które nie zamierzały pozostawić sprawy w tym stanie. Za głowę tajemniczego Magistra Impedimentae wyznaczono nagrodę, która skusiła wielu łowców nagród. Niektórzy z nich zniknęli, gdyż wniknęli zbyt głęboko w działalność kultu, inni – nie widząc możliwości pojmania nieuchwytnego kultysty – zaniechali pościgu i wybrali łatwiejsze zadania. Mimo to, jeden z nich się nie poddał. Adolphusowi Kuftsosowi udało się przeniknąć do niższych kręgów kultu, gdzie odkrył, że Magister Impedimentae opuścił Nuln i kieruje się do Altdorfu.

Podążając jego śladem, Adolphus nawiązał kontakt z Quintusem Fassbinderem, profesorem na Uniwersytecie w Altdorfie. Prowadząc swe badania dowiedział się on o Purpurowej Dłoni i był niezwykle chętny do pomocy w wysłedzeniu Kastora. Plan Adolphusa polegał na wywabieniu Magistra w kierunku miasta Bögenhafen, co miano osiągnąć podsuwając mu fałszywy spadek. Dzięki swym informacjom Quintus mógł potwierdzić, że Magistrem Impedimentae był niejaki Kastor Lieberung, rzemieślnik, który niedawno wyruszył w kierunku Middenheim. Plan wprowadzono w życie.

SPADEK

Do Nuln posłano list na ostatni znany adres Kastora. W krótkim czasie został on zawieszony przez jakiegoś kultystę do Middenheim, gdzie przekazano go Wewnętrznej Radzie kultu. Jej członkowie, widząc w tym uśmiech losu, nakazali Kastorowi Lieberungowi udać się do Bögenhafen i objąć spadek. Snuty przez kult plan powalenia Imperium byłby znacznie łatwiejszy, gdyby Kastor został szlachcicem. Lieberung wyruszył do Altdorfu, gdzie miał nawiązać kontakt z działającym w stolicy odłamek organizacji. Tam miał uzyskać wszelką potrzebną mu pomoc.

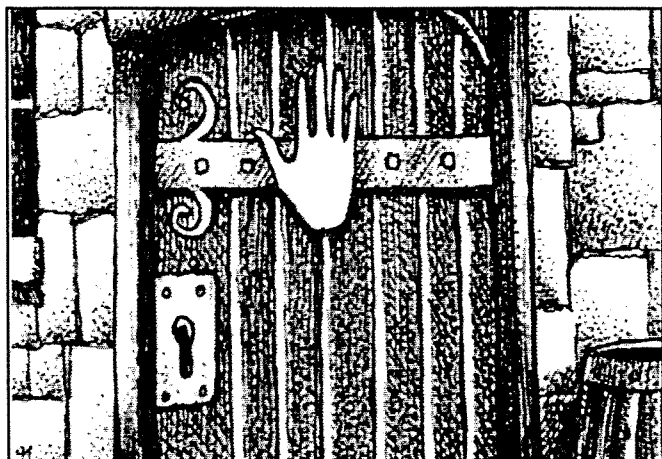
SOBOWTÓR

Kastor nigdy nie dojechał do stolicy. Zginął w przypadkowym napadzie na dylizans, zabity przez jakiegoś mutantą. Jego ciało czeka na znalezienie przez łowców przygód.

Sobowtór Kastora odziedziczył jego problemy. W Altdorfie czeka na niego Adolphus, który spróbuje pojąć go lub zabić, gdy tylko opuści miasto. Brak kontaktu z altdorfskim ośrodkiem kultu, spowoduje, że jego członkowie będą sądzić, iż Lieberung planuje zagarnięcie pieniędzy dla siebie, co uznają za zdradę. W tym samym czasie poszukiwania Kastora Lieberunga będą kontynuowane zarówno przez Quintusa Fassbindera, jak i przez osoby, które wynajęty w Nuln Adolphus.

PRZYGODA

„Wewnętrzny wróg” nie jest samodzielną przygodą. Niektóre z głównych wątków, pozostaną jeszcze przez jakiś czas zagadką dla bohaterów. Pozostawiono je, by wtopiły się w tło, lecz pojawiają się w późniejszych przygodach. Pod koniec tego



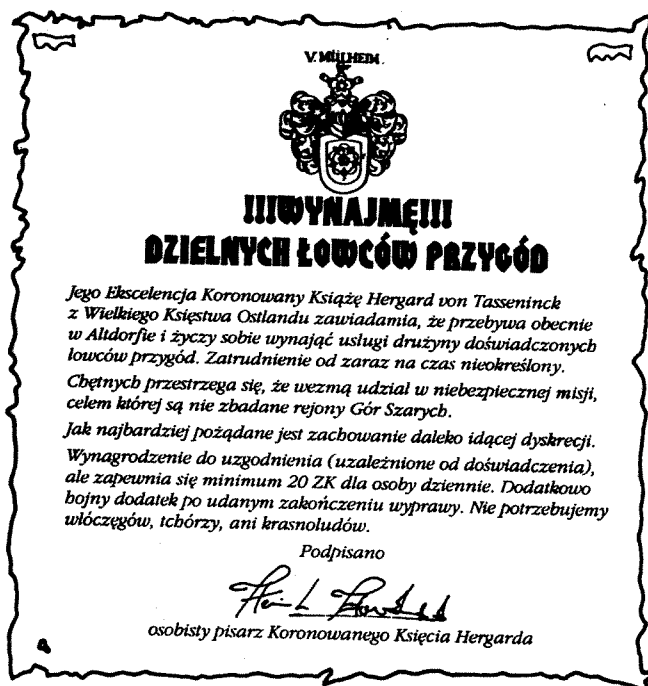
scenariusza BG będą wiedzieli, że Kastor nie był tym, za kogo się podawał, i że są ludzie, którym zależy na jego schwytaniu lub zabiciu. Mimo to, tożsamość i cele zamachowców pozostaną dla nich tajemnicą. Miejmy jednak nadzieję, że łowcy przygód poradzą sobie z Adolphusem – łowcą nagród, i że zorientują się, że spadek jest jedynie wyszukaną przynętą.

Następną częścią kampanii jest scenariusz „Cienie nad Bögenhafen”, w którym wprowadzono nowe elementy fabuły. Z chwilą zakończenia przygód w tym mieście, bohaterowie znów zostaną wciągnięci w tajemnice Kastora Lieberunga, co będzie miało miejsce w przygodzie „Śmierć na rzece Reik”.

ROZPOCZĘCIE PRZYGODY

Przygoda rozpoczyna się w chwili, gdy bohaterowie próbują znaleźć dyliżans, którym mogliby dostać się do Altdorfu. Na początku gry daj każdemu z graczy Kartę Bohatera i upewnij się, czy każdy z nich widział *notkę numer 1 – Wynajmę dzielnych łowców przygód*. Daj im też strony z kalendarzem i informacjami o Imperium.

Dla twojej wygody zamieściliśmy poniżej kopię *notki numer 1*.



Kiedy bohaterowie dotrą do rezydencji Księcia Hergarda, w składzie ekspedycji nie będzie już wolnych miejsc, ale do chwili przybycia do Altdorfu bohaterowie nie powinni się o tym dowiedzieć.

Bohaterowie widzą zajazd, choć jeszcze do niego nie dotarli. Nigdy wcześniej się nie spotkali, więc jest okazja, by zapoznali się teraz ze sobą. Rozegraj to w ten sposób, by gracze wczuli się w swych bohaterów, zachęć ich do wykorzystania charakterystyk postaci i przemienienia ich w istoty z krwi i kości. Gdy bohaterowie się już ze sobą poznają, rozpoczyna się przygoda.

KONE

Jest ważne, by bohaterowie aż do Bögenhafen nie mieli ani koni, ani dostępu do nich. W tej chwili nie jest to problemem, gdyż raczej nie stać ich na zakup wierzchowców, a inne sposoby ich zdobycia, takie jak kradzież, możesz im bardzo

utrudnić. Możesz przypomnieć im o związanym z tym ryzyku (patrz *Prawo w Imperium* str. 18), jeśli będą rozważać jakiekolwiek nielegalne działania.

PRZYDZIAŁ DOŚWIADCZENIA

W odpowiednich miejscach w czasie przygody – zwykle pod koniec rozgrywki, gdy bohaterowie są bezpieczni – powinno przyznać się im poniższe punkty doświadczenia.

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

- 50-70 punktów dla każdego za dobre wczucie się w rolę w zajeździe i w czasie podróży dyliżansem.
- 30 punktów dla każdego za znalezienie listu z wiadomością o spadku.
- 50-70 punktów dla każdego za dobre wczucie się w rolę w Altdorfie i w czasie podróży rzeką.
- 50 punktów dla każdego za pokonanie Adolphusa.

Punkty doświadczenia przyznawane są wszystkim członkom drużyny, **NIE** tylko tym, którzy brali bezpośredni udział w jakimś wydarzeniu. Dla przykładu, 30 punktów za znalezienie listu jest przydzielane wszystkim graczom, niezależnie od tego kto go znalazł.

SKRÓTY

A	= ilość ataków w walce wręcz (zarówno przy użyciu broni, jak i bez niej)
BG	= Bohater, prowadzony przez gracza
BN	= Bohaterowie niezależni
CL	= Czas ładowania (broń strzelcza)
CP	= Cechy Przywódcze
ES	= Efektywna Siła (broni strzeleckiej)
I	= Inicjatywa
Int	= Inteligencja
JZ	= Jakość zamka
MG	= Mistrz Gry
O	= Obrażenia
Ogd	= Ogląda
Op	= Opanowanie
P	= Parowanie
PD	= Punkty Doświadczenia
PM	= Punkty magii
PP	= Punkty Pancerza
S	= Sila
SW	= Sila Woli
Sz	= Szybkość
US	= Umiejętności Strzeleckie
WFRP	= podręcznik główny Warhammer Fantasy Role Play
Wt	= Wytrzymałość
WW	= Walka Wręcz
Z	= Zasięg (broń strzelcza)
ZK	= Złota Korona
Zr	= Zręczność
Żyw	= Żywotność

Uwaga: broń wyliczona w spisie przedmiotów BN jest opisana poprzez modyfikatory **Inicjatywy**, **obrażeń** i **parowania**. Zwróć uwagę, że broń ręczna (topory jednoręczne, miecze, pałki, maczugi i młoty) nie mają żadnych modyfikatorów odnoszących się do tych współczynników.

Gwiazdka (*) przy którejś z cech bohatera niezależnego oznacza, że w jej wysokość wliczono efekty działania umiejętności, takich jak *bardzo silny*.

ZAJAZD „DYLIŻANS I KONIE”

Zajazd „Dyliżans i Konie” jest podobny do tysięcy innych zajazdów, jakie możemy znaleźć na ziemiach Imperium. Jego dokładna lokalizacja nie ma znaczenia. My umieściliśmy go przy bocznej drodze, łączącej Delberz z Altdorfem (patrz *mapa 1*), gdyż jest to droga, którą podróżują przykładowi bohaterowie, opisani w tej książce, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by był to jakikolwiek inny zajazd leżący o dwa dni drogi od stolicy.

Chociaż *bohaterowie* prawdopodobnie odwiedzili już kiedyś jakiś zajazd, dla *graczy* będzie to nowe doświadczenie. Dlatego, gdy bohaterowie się już do niego zbliżą, warto poświęcić nieco czasu na jego opisanie.

BN

Mało ważni BN pracujący w zajęzdzie, tacy jak stajenni, kucharze, pomywacze i t.m. podobni, w tej przygodzie nie odgrywają żadnej roli. Gdyby potrzebne byłyby ci ich charakterystyki, użyj charakterystyki pomniejszego bohatera niezależnego, która zamieszczona jest w dziale *Pomocy dla MG*. Główni BN, których bohaterowie spotkają w karczmie są przedstawieni na stronach 40, 41 i 42.

CENY

Ceny w „Dyliżansie i koniach” są całkiem normalne – patrz tabelka *Utrzymanie w Przewodniku Konsumenta* w podręczniku *WFRP* na stronie 293. Posiłki kosztują od 2 do 5 szylingów i w ich skład wchodzi dania takie jak zupa myśliwska, pieczony kurczak, pieczone prosie i wołowina, jakieś ciasta, owoce i warzywa itp. Za dwa szylingi kupisz chleb z serem, natomiast wydając 5 szylingów zjesz pierwszorzędną obiad.

POKOJE

Pokoje można wynająć za 30/- za noc. W każdym z nich mogą spać cztery osoby, ale Gustav bardzo chętnie pozwoli, by spały dodatkowe osoby, choć zażąda od nich 5/-. Sypialnie są wyposażone jedynie dwa łóżka, dlatego każda dodatkowa osoba musi spać na podłodze. Wspólna sypialnia kosztuje 3/- (2/- bez łóżka) na osobę.

Cztery pokoje zajmują pasażerowie dyliżansu. W jednym z nich nocuje Lady Isolde wraz ze swą służącą Janną, sąsiedni zajmuje ich ochroniarka Marie. Phillipe – szuler i student Ernest zajmują po jednym pokoju dla siebie. W ten sposób bohaterom pozostały dwie sypialnie i wspólne dormitorium, w którym mogą spać wraz z dwoma woźnicami.

Wszystkie sypialnie są zamykane na klucze, które przechowują ich mieszkańcy lub Gustav. Zamki są normalne – **JZ 5%**.

ZBLIŻAJĄC SIĘ DO ZAJAZDU

Przyjmujemy, że bohaterowie przybywają do zajazdu wczesnym wieczorem. Sam będziesz musiał dokonać koniecznych zmian w tekście, jeżeli chcesz, by twoi gracze przybyli o innej porze.

Kiedy bohaterowie zbliżają się do gospody, z jej wrót wyjeżdża właśnie dyliżans. Należy on do Linii Cztery Pory Roku i jedzie do Middenheim lub jakiegos innego miasta. Właśnie naprawiono w nim koło, dlatego woźnica poganiania konie, by nadrobić stracony czas. Po wyjechaniu z podwórza zajazdu konie przechodzą w galop.

Woźnica nie zatrzymuje pojazdu dla nikogo, a każdego bohatera, który wejdzie mu w drogę chłoszcze swym batem. Jeśli bohaterowie zechcą zatrzymać powóz, strażnik wyceluje do nich z rusznicy i wrześnie, by zeszli z drogi. Nie zawaha się strzelić (**US 32** – uwzględniono ruch pojazdu, **ES 3**), jeśli bohaterowie nie posłuchają wezwania. Woźnica przejedzie każdego bohatera, głupiego na tyle, by wejść koniom w drogę. Bohater, któremu nie udało się wykonać testu **Inicjatywy**, którego celem jest uskoczenie w bok, traci K6+4 punkty **Żywotności** (modyfikowane przez **Wytrzymałość**, ale nie przez pancerz).

PODWÓRZE

Dziadziniec zajazdu tętni życiem. W powietrzu czuć słodki zapach świeżego nawozu, a obok stajni widać kilku chłopców stajennych, którzy zaciekle wycierają czwórkę koni. Z samego zajazdu dochodzi wspaniały zapach przygotowywanych potraw i odgłosy śmiechu.

DYLIŻANS

Osoba, która podejdzie do stajennych zauważy dyliżans stojący przy powozowni. Należy on do Linii Zębata z Altdorfu, starej firmy, która usiłuje przetrwać konkurencję Linii Cztery Pory Roku. Przybył tego wieczora, a rankiem odjeżdża w kierunku Altdorfu. Jego pasażerowie i obsługa odświeżają się teraz w barze gospody.

Powóz wydaje się być w dobrym stanie, ale jeśli przyjrzeć się mu bliżej, można zauważyć, że jest bardzo stary i zniszczony. Drewno pokryte warstwą świeżej farby i lakieru jest zepsute i stoczone przez korniki.

W ZAJĘZDZIE

PROWADZENIE PRZYCODY W ZAJĘZDZIE

W tej części przygody bohaterowie głównie rozmawiają z obecnymi bohaterami niezależnymi. By to dobrze przedstawić, musisz sprawić, by „ożyli”, co w większości wypadków będzie bardzo proste, gdyż nie pytani milczą. Spośród nich wyróżniają się szuler i gospodarz, gdyż to oni przejmują inicjatywę.

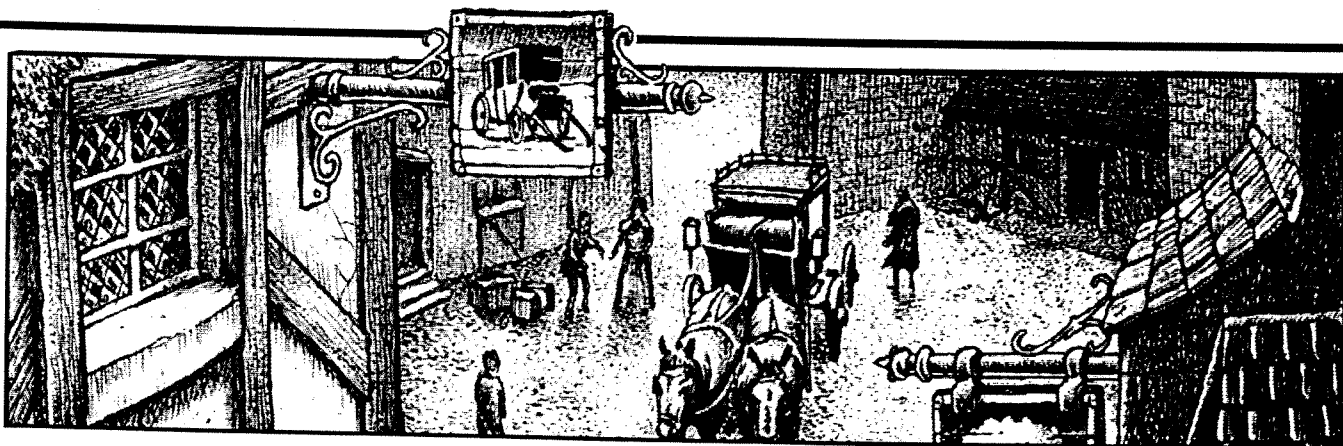
Kluczową postacią w gospodzie jest jej właściciel – Gustav. Gdy tylko bohaterowie wejdą do środka, gospodarz ich powita. Jest bardzo gadatliwy, cały czas powinien dopytywać się o zdrowie bohaterów, cel ich podróży, o to, czy chcą wynająć pokoje i temu podobne rzeczy. Gustav przestaje mówić tylko po to, by usłyszeć odpowiedź, po czym natychmiast znowu zaczyna gadać.

Bretonski szuler ma inną rolę do odegrania. Wciągnie bohaterów do gry w karty, a jeśli przyłapią go na oszukiwaniu, w walkę. Odgrywając szulera możesz mówić z francuskim akcentem i z ożywieniem gestykulować.

Innych BN wprowadź wtedy, gdy zaistnieje taka potrzeba, lub wtedy, gdy będziesz miał na to ochotę. Dla przykładu, jeżeli łowcy przygód poproszą woźniców, by ci zabrali ich do Altdorfu, będziesz musiał odegrać tę dwójkę. W innym przypadku zwróć uwagę bohaterów jedynie na ich pijaństwo, śmiech i śpiewaną od czasu do czasu piosenkę.

Szczegółowe informacje na temat wszystkich bohaterów niezależnych znajdziesz na stronie 40. Powinieneś podać ich tak dużo, lub tak mało, jak odpowiada to tobie, twym graczom i sytuacji.

Twoi gracze mogą jednak zechcieć zrobić coś, czego tu nie opisaliśmy. Mogą spróbować ograbić w nocy któregoś z BN



lub spróbować zatrudnić się jako ochroniarze u Lady Isolde. Podaliśmy ci wystarczająco wiele informacji, byś przy minimalnym wysiłku ze swej strony mógł poprowadzić tego rodzaju wydarzenia. Potrzebujesz jedynie znajomości zasad gry i odrobiny wyobraźni, by określić w jaki sposób BN reagują na działania twych bohaterów.

PLOTKI

W czasie tej przygody bohaterowie mogą usłyszeć rozmaite plotki. Nie przydzieliliśmy ich żadnym konkretnym BN, by nie ograniczać cię w czasie gry. Najbardziej oczywistymi źródłami tych pogłosek są Gustav – właściciel gospody lub Phillipe – szuler. Celem tych plotek jest dostarczenie graczom informacji o tej kampanii, a jeśli bohaterowie nie usłyszą ich w zajeździe, można je z łatwością wykorzystać w jakimś innym miejscu. Plotki mają za zadanie przekonać graczy, że świat, w którym żyją ich bohaterowie jest rzeczywisty, że dzieją się w nim rzeczy niezależne od ich działań. Bohaterowie niezależni mogą wspomnieć którąś z poniższych plotek wtedy, gdy to ci odpowiada, lub też możesz zarządzić, że bohaterowie muszą wcześniej wykonać udany test *plotkowania* (test Ogd).

Podobnie jak większość plotek w rzeczywistym świecie, tak i te prezentowane niżej nie są ani całkowicie prawdziwe, ani całkowicie fałszywe. Są przeznaczonym i wyolbrzymionym sprawozdaniem z rzeczywistych wydarzeń. Ten świat jest pełen przesądów, a ludzie są skłonni dać wiarę nawet najbardziej nieprawdopodobnym pogłoskom – osoba, która mówi którąś z tych plotek może w nią naprawdę wierzyć i jeśli jej historia spotka się z niedowierzaniem, potraktuje to jako obrazę.

1. Wszyscy mieszkańcy wsi Blutroch umarli na jakąś tajemniczą chorobę, która powodowała, że skóra zarażonych pokrywała się czerwonymi plamami. Trzymaj się z daleka od każdego, kto ma na skórze takie ślady.
2. Na drodze do Altdorfu grasują bandyci. Nie dalej jak w zeszłym tygodniu zniknął tam dyliżans. Naprawdę ciężko jest żyć, i czas już chyba, by Cesarz zaczął troszczyć się o zwykłych ludzi.
3. Fabergus Heinzdork, łowca czarownic, spalił niedawno wieś Teufelfeuer. Fabergus odkrył, że wieśniacy byli sprzymierzani z demonami – niektórzy z nich jedli surowe mięso!
4. Drogi są w coraz gorszym stanie, ponieważ Cesarz nie przejmując się już ich naprawą – jest zbyt zajęty wydawaniem pieniędzy na swoje wojsko.
5. W Silberwurt jakaś kobieta urodziła dziecko z rogami i kopytami. Miejscowy kapłan Sigmara rozkazał je spalić.
6. Pogoda się pogarsza, a jutro będzie chyba padać.

BAR

Wnętrze zajazdu jest jasne i gościnne. Po otwarciu drzwi, bohaterowie czują smakowity zapach gotujących się potraw i słyszą śmiech dwóch opowiadających sobie dowcipy woźniców. Z drugiego końca pomieszczenia dostrzegają lodowate spojrzenie wytwornie ubranej, młodej kobiety (Lady Isolde von Strudeldorf). Wraz z nią przy stole siedzą dwie inne kobiety, jedna wysoka i mocno zbudowana (Marie, jej strażniczka), a druga niska, wyglądem przypominająca mysz (Janna, służąca szlachcianki). Przy innym stole siedzi jakiś młody mężczyzna (Ernst Heidelmann), który wydaje się być całkowicie pochłonięty leżącą przed nim książką. O bar opiera się ubrany z przesadną elegancją gentleman (Phillipe Descartes), który zanim spuści wzrok dokładnie przygląda się wchodzącym bohaterom. Za kontuarem stoją chudy barman i tusty właściciel.

Zanim bohaterowie będą mieli szansę cokolwiek uczynić, kołyszającym się krokiem podejdzie do nich Gustav, tłusty i wylewny właściciel zajazdu. Serdecznie się do nich uśmiechnie i zasypie ich potokiem słów. „Witamy w Dylizansie i Koniach. Usiądźcie sobie, może tam, przy ogniu, będzie wam tam przyjemnie i ciepło. Czy chcecie jeść i pić? Tak? Ależ oczywiście, najpierw picie, ależ ze mnie głupiec”.

Siadając do stołu, bohaterowie zauważą, że są bacznie obserwowani przez Phillipe'a Descartesa. Zauważywszy, że został dostrzeżony, Bretończyk zaczyna wpatrywać się w swój kufel. Inni pasażerowie nie zwracają na bohaterów uwagi – Isolde skubie niechętnie swój posiłek, a jej służąca wpatruje się w przestrzeń. Marie, ochroniarka Isolde, spokojnie pije swoje wino. Ernst Heidelmann czyta książkę, co też będzie robił przez całą wieczór.

Woźnice, Gunnar i Hultz, upijają się, wykorzystując okazję zabawienia się przed porannym wyjazdem.

7. W lesie nie oddalaj się od drogi. Ci, którzy tak zrobili nigdy nie powracają. Zjadają ich zwieroludzie lub coś jeszcze gorszego...
8. Kilka miesięcy temu spalono na stosie burmistrza Grunburga. Oskarżono go o sprzymierzanie się z Pomiotem Chaosu. Wielu świadków słyszało, jak mówił do swojego kota – *Ty diabelny kocurze, wypij w końcu to piekielne mleko!*
9. Na wschodniej stronie nieba było widać dziwne światła. Wyglądały niczym tańczące po niebie ogniste demony.
10. Wszyscy strażnicy dróg są skorumpowani i nie można im ufać.

(Tą plotką nie podzielił się Gustav).

MOŻE PARTYJKĘ?

Kiedy bohaterowie wchodzą do środka zajazdu, Phillipe Descartes taksuje ich wzrokiem, a później przygląda się im, kiedy sądzą, że na niego nie patrzą. Zagadany, zachowuje się przyjaźnie, choć nieco z dystansem. W przypadku, gdy bohaterowie go zignorują, mniej więcej pół godziny po ich przybyciu podejdzie do ich stolika i wda się z nimi w rozmowę, próbując zaskarbić sobie ich zaufanie. Skrobiąc się w nos (taki mały nawyk), proponuje wszystkim kolejkę.

Po uprzejmym zapytaniu, co ich sprowadza w to miejsce, Phillipe dla zabicia czasu proponuje grę w karty. Każdy gracz, którego bohater bierze w niej udział, rzuca K100, wygrana przypada temu, kto wyrzucił najwięcej. Descartes gra o dowolne stawki, ale uważa za stratę czasu grę o mniej niż 10/-. Dobrowolnie przegrywa dwa pierwsze rozdania (zignoruj jego rzuty). Później zaczyna grać na poważnie, używając swej umiejętności *szulerstwo* do zwiększenia szansy swej wygranej o 17% (połowa jego *Int*). Dodatkowo będzie korzystał ze swego *szczęścia*, co pozwoli mu zmienić do 10% wynik rzutów kością. Zanim jego *szczęście* się nie wyczerpie, może skorzystać z tej umiejętności trzy razy. Za każdym razem, gdy będzie uważał, że podniesienie stawek będzie korzystne, spróbuje to zrobić.



Jeśli Phillipe nie wygra trzech rozdań pod rząd za pomocą uczciwych środków, odwoła się do oszustwa. Ze swojego rękawa będzie wyciągał asy. Zwiększa to jego modyfikator do 34%, ale można go na tym przylapać. Powinienesz wykonać w tajemnicy test *Inicjatywy* bohaterów, do którego ma zastosowanie ujemny modyfikator -10, by zobaczyć, czy któryś z nich zauważy oszustwo. Po wygraniu od bohaterów tylu pieniędzy, ile się da, Phillipe dziękuje za grę i idzie spać.

Oskarżony o oszukiwanie, szuler gorąco temu zaprzeczy, sprawiając wrażenie niezwykle poruszonego tym, że ktoś śmie tak twierdzić. Spróbuje wyłgać się z takiej sytuacji, ale jeśli sprawy przybiorą dla niego zły obrót, wyciągnie pistolet i strzeli do najbliższego bohatera. Następnie odwróci się i wbiegnie na szczyt schodów.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI



Gustav Fondleburger – właściciel

Gustav jest dużym i wesołym facetem, który zawsze ma coś do powiedzenia, niezależnie od tego, czy ktoś go słucha, czy nie. Na ogół upewnia się, że goście są dobrze obsługiwani, mówi o pogodzie, stanie dróg i o wszystkim, co przyjdzie mu na myśl. Gustav będzie gadał godzinami, jeśli tylko da mu się po temu okazję, dlatego może stanowić bardzo cenne źródło informacji (patrz *Plotki*, strona 39).

Gustava powinno się odegrać w ten sposób, by był dla graczy przychylny, choć uciążliwy. Każdej prośbie o jedzenie, picie czy pokoje towarzyszyć będzie bezmyślne głędzenie na jeden z ulubionych tematów karczmarza. Bardzo trudno go obrazić, ale rozłości się, jeśli ktoś będzie mu groził. Wyrzuci BG z zajazdu, jeśli nie będą „potrafili trzymać języka na wodzy”.

Pod kontuarem baru Gustav trzyma naładowaną rusznicę, ot tak, „na wszelki wypadek”.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	28	42	3	4	5	24	1	29	29	29	29	29	52

GRAD OŁOWIU

Bohaterom ścigającym po schodach Phillipe'a, stawi czoło rozszluszczony i nieorientowany w sytuacji Gustav, trzymający w dłoniach rusznicę. Krzyknie, by się zatrzymali. Gustav strzela do tego, kto nie posłucha wezwania i na skutek odrzutu pada na podłogę. Oczywiście, z chwilą gdy zda sobie sprawę z rzeczywistego stanu rzeczy, bardzo wszystkim przeprosi.

Po dotarciu na szczyt schodów, Phillipe wyskoczy przez okno na dach stajni – wysokość wynosi 4 metry (wykonaj rzut K6, a jego wynik odejmij od 4, jeżeli rezultat jest dodatni, szuler dostanie taką ilość obrażeń).

Descartes odwróci się, stawiając czoło pościgowi, jeżeli ten będzie deptał mu po piętach. Miast zabijać swoich przeciwników woli ich *rozbroić*, lecz jeżeli zaatakuje go dwóch lub więcej bohaterów, będzie walczył na śmierć i życie. Kiedy jego *Żywotność* spadnie do 1 lub 0, Phillipe podda się i odda wszystkie pieniądze, które wygrał od członków drużyny.

Jeżeli nie zostanie schwytany, ucieknie do Altdorfu na grzbiecie skradzionego właścicielowi gospody konia. Bohaterowie, którzy będą próbować go konno ścigać, muszą wykonać udany test umiejętności *jeździectwo*, gdyż w przeciwnym wypadku Phillipe zostawi ich z tyłu.

WITAMY W WIEZIENIU

Co bohaterowie zrobią z Descartsem, jeżeli go złapią, jest pozostawione ich wyłącznemu uznaniu. Gustav nie ma ochoty trzymać go w swym zajęzdzie i wypuści go, gdy tylko BG wyjadą. Członkowie drużyny mogą nalegać na doprowadzenie szulera przed oblicze sprawiedliwości, ale wpłacze ich to w długi (K3 tygodni) i kosztowny (70ZK-100ZK na tydzień) spór prawny w Altdorfie. Prawdopodobnie i tak nie wygrają tej sprawy. Phillipe będzie utrzymywał, że działał w samoobronie, a tak się nieszczęśliwie składa, że dwójka woźniców i pasażerowie dyliżansu widzieli, że to oni grozili Descartesowi. Szuler nie będzie żywił urazy, o ile zostanie wypuszczony wolno – możliwość schwytania jest ryzykiem zawodowym, do którego zresztą przywykł. Rozłości go jednak, jeżeli zostanie skazany. Wówczas spróbuje zemścić się przy pierwszej, nadarzającej się okazji. Jaką formę przybierze jego zemsta i kiedy nastąpi, zależy tylko od ciebie. Może na przykład wynająć bandę opryszków, którzy mają zaatakować bohaterów, może też spróbować zamordować któregoś z nich, gdy ten będzie sam.

Umiejętności: *piwowarstwo, mocna głowa, szacowanie, czytanie/pisanie, specjalna broń – rusznica.*

Przedmioty: rusznica (pod barem) (Z 24/48/250): ES 3, CŁ 3), Czarnuś – jego kruk-maskotka. Czarnuś siedzi na drążku nad barem i często naśladuje Gustava, choć to co mówi nie ma zupełnie sensu. „Tak, witamy, tak szybko nas opuszczacie, jak miło was widzieć, czy może chcecie drogę do pójścia skąd przyszlizie? Och, oczywiście, że chcecie, a może lyczek kurczaka?”

Wiek: 56

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
7	20	0	0	1	1	25	1	-	2	2	2	2	-



Herpin Stiggerwurt – barman

Herpin jest prawie całkowitym przeciwieństwem Gustava. Jest wysoki, chudy i mrukliwy. Nie zbiera zamówień przy stołach, chyba że w zajęzdzie jest dużo gości. Zwykle stoi za barem lub jest w piwniczce, gdzie nalewa drinki zamawiane przez Gustava. Jeżeli BG chcą, by ktoś ich obsługiwał, będzie to Gustav, przez co bohaterowie narażeni są na niekończące się marudzenie karczmarza, chyba że są naprawdę sprytni.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	32	3	3	4	36	1	36	20	20	18	24	25

Umiejętności: *piwosiarstwo.*

Wiek: 28

Powóz

Więcej informacji na temat pojazdu znajduje się w podręczniku głównym **WFRP**.



Gunnar i Hulz – woźnice

Ci dwaj woźnice nie mają wiele do powiedzenia naszym bohaterom. Gdy BG wkroczą do zajazdu, obaj będą już pijani. Choć dyliżans jest prawie pełny, zgodzą się zabrać bohaterów do następnego zajazdu (odległość 40 kilometrów), gdzie będą mogli złapać inny dyliżans do Altdorfu. Od każdego z bohaterów zażądają 7 ZK, ale sumę tę można targować do marnych 2 ZK. Woźnice domagają się zapłaty z góry, a wszystkie pieniądze przekazane im przez członków drużyny wydadzą na alkohol.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	42	42	3	3	6	36	1	29	29	29	40	30	32

Umiejętności: *opieka nad zwierzętami, powożenie, muzykalność – róg dyliżansowy, jeździectwo – koń, specjalna broń – rusznica.*

Wiek: 27 i 32

Przedmioty: róg dyliżansowy, rusznica (Z 24/48/250): ES 3, CŁ 3), miecz, koszulka kolcza (1PP korpus).



Lady Isolde von Strudeldorf – młoda szlachcianka

Isolde to niezwykle samolubna i snobistyczna młoda dama. Ubiera się w rzeczy najlepszego gatunku, posiada także wiele niezwykłych, eleganckich kapeluszy (pudełka z nimi zajmują wiele miejsca na dachu dyliżansu). Isolde nie odezwie się do bohaterów, wierząc, że rozmowa z pospółstwem jest poniżej jej godności. Jeśli ci będą nalegać na rozmowę, Isolde będzie sprawiać wrażenie niezwykle rozgniewanej, a jej strażniczka będzie groźnie spoglądać na intruzów. Jeżeli w czasie pobytu w zajazdzie ktoś zbliży się do niej, ona i jej służący wycofają się do swoich pokoi.

W czasie podróży dyliżansem siedzi trzymając kurczowo lutnie w futerale. Będzie bardzo gwałtownie protestować, jeżeli bohaterowie spróbują zdobyć miejsca wewnątrz pojazdu za pomocą siły, grożąc im wszelkiego rodzaju odpłatą ze strony jej ważnych krewniaków z Altdorfu.

Podczas wszystkich rozmów z Lady Isolde, testy **Oglady** są dokonywane z ujemnym modyfikatorem -20.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	36	32	3	3	5	35	1	43	42	30	28	33	28

Umiejętności: *urok osobisty, etykieta, heraldyka, szczęście, muzykalność – lutnia, czytanie/pisanie, jeździectwo, błyskotliwość.*

Wiek: 21

Przedmioty: 32 złote korony, skrzynia w jej pokoju. Zamknięta (zamek ma **JZ** 30 i zawiera drogie ubrania i biżuterię wartę 250 ZK).



Janna – służąca

Janna niewiele mówi, a Isolde nigdy nie daje jej okazji do porozmawiania z bohaterami. Jeżeli ktoś zagadnie ją na osobności, nie ma nic interesującego do powiedzenia. Ma taką samą charakterystykę, co służący w dodatku *Pomoce dla Mistrza Gry*.



Marie – ochroniarz

Marie jest niezwykle wysoką i muskularną kobietą. Nosi ciemne, ponure ubrania i nigdy się nie uśmiecha. Służy w rodzinie von Strudeldorfów od 15 lat i można powiedzieć, że potrafi wykonywać swe obowiązki. Mówi mało, najczęściej odzywa się do ludzi, by „nie męczyli Pani”.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	55	32	5	4	8	45	2	43	42	30	28	33	28

Umiejętności: *rozbrajanie, bójka, silny cios, ogłuszenie, bardzo silna*.*

Wiek: 33

Przedmioty: miecz, kastety, skórzana kurtka (0/1 PP korpus, ramiona).



Ernst Heidleman – uczeń medyka (uczeń czarodzieja)

Ernst jest uczniem czarodzieja i mało znaczącym członkiem Czerwonej Korony – kultu Chaosu poświęconego Tzeentchowi, który jest wrogi Purpurowej Dłoni (patrz strona 36). Więcej informacji o tym kulcie pojawi się w *Śmierci na rzece Reik*, dodatku który zostanie opublikowany już wkrótce. Ernst udaje studenta medycyny, który zdąży do Altdorfu, by kontynuować swe studia na tamtejszym uniwersytecie. Tak naprawdę, jedzie do stolicy, by dostarczyć pewnemu demonologowi jakieś ważne przedmioty i by kontynuować swą naukę czarostwa.

Zapytany, odpowiada prawie mechanicznie, ale jeśli tylko jest to możliwe próbuje unikać rozmów. Ernsta powinno się przedstawić jako mało interesującą postać, która nie ma nic ważnego do powiedzenia. Każdego bohatera, który próbuje go o coś zapytać, poprosi, by zostawił go samego, ponieważ musi się jeszcze dużo uczyć, by zdać egzaminy na uniwersytet.

Gdyby bohaterowie odkryli prawdziwy cel jego podróży, Ernst spróbuje ich zabić osobiście albo z pomocą wynajętych opryszków.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	30	32	3	2	6	31	1	44	28	33	27	30	29

Umiejętności: *język tajemny – magiczny, rzucanie czarów – magia prosta, czytanie/pisanie, sekretny język – klasyczny.*

Wiek: 22

Czary:

Punkty magii: 7

Przekleństwo – 1PM

Dar języków – 1 PM na turę

Przedmioty: miecz, torba podróżna (patrz niżej), 14 ZK, książka z fałszywą okładką. Widnieje na niej tytuł *Pijawki i ich właściwości lecznicze*, ale w rzeczywistości jest to *Tajemne życie demonów*, napisane w klasycznym. Bohater, który przeczyta tę książkę pozna podstawowe wiadomości o *Mniejszych Demonach*, które podane są w *Bestiariuszu WFRP* na stronie 257.

Torba podróżna Ernsta zawiera pieniądze, rzeczy osobiste i przedmioty dla demonologa – 6 fiolek pienistego, zielonego płynu, kolorowe proszki etc. Ernst nie wie do czego służą, wie tylko, że musi dostarczyć je na uniwersytet do doktora Schmidta. Płyn i proszki są składnikami preparatów służących do *przywrócenia siły i lagodzenia paraliżu*. Gdyby BG zdobyli te składniki i tak nie będą potrafili ich użyć, a nawet mogą się przypadkowo zatruć. Spożycie dwóch różnych substancji daje takie same efekty, jak zjedzenie jednej dawki *jadu na ludzi* (patrz *Trucizny* – **WFRP**, strona 81).



Phillipe Descartes – szuler (eks – sierżant najemników)

Phillipe pochodzi z miasta Parravon w Bretonii, a po Imperium podróżuje od 6 miesięcy. Poprzednio był sierżantem najemników w armii miejscowego księcia, ale zdezerterował i uciekł do Imperium. Utrzymuje, że zdąży do Altdorfu, gdzie ma zamiar odwiedzić starego przyjaciela; w rzeczywistości „pracuje” po prostu w zajazdach stojących przy drogach.

Phillipe nosi bardzo modne ubranie. Nosi wykończoną koronką koszulę, szamerowaną kurtkę i bryczesy. Ma długie, kręcone włosy i sztuczny „pieprzyk” na lewym policzku. Pomimo swego wyglądu, Phillipe potrafi zadbać o siebie i nie obawia się niebezpieczeństwa.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	48	45	4	3	9	40	2	30	38	34	28	30	34

Umiejętności: *rozbrajanie, uniki, szulerstwo, szczęście, zwinne palce, jeździectwo – koń, sekretny język – bitewny, specjalna broń – pistolet, bijatyka, silny cios, ogłuszenie.*

Wiek: 43

Przedmioty: Pistolet (Z 8/16/50; ES 3; CŁ 2), miecz, talia znaczonych kart i zapasowe asy, para kości do gry, para kości obciążonych ołowiem, 29 ZK.



PODRÓŻ

O PORANKU...

Poranek następnego dnia jest mglisty, a niebo zachmurzone. Pasażerowie dyliżansu (Lady Isolde, Janna, Marie, Ernst Heideleimann i być może Phillipe) zbierają się we wspólnej sali zajazdu o godzinie 8 rano, gdy Gustav podaje śniadanie. Woźniców nigdzie nie widać – wciąż odspiają pijanstwo z ostatniej nocy. O 9 stanie się jasne, że nie mają zamiaru wstawać. Szybkie obejrzenie dyliżansu pozwoli stwierdzić, że pojazd nie został nawet przygotowany do podróży. Obudzenie woźniców jest proste, ale wydostanie od nich jakiegokolwiek sensownego odpowiedzi nie jest rzeczą łatwą. Obaj cierpią z powodu gigantycznego kaca i wydobywają z siebie jedynie pomruki. Podczas przygotowywania dyliżansu i oporządzania koni, często potykają się i łapią się za głowy, głośno przy tym jęcząc.

W końcu dyliżans jest gotowy i bohaterowie mogą wsiąść do środka. Pojawiają się nowe kłopoty, gdyż w środku może wygodnie jechać tylko sześć osób. Lady Isolde zdecydowanie odmawia „gniecenia się z pospółstwem”, mówiąc, że „wystarczająco zła jest już sama podróż z motłochem”. Z woźniców w sporze nie ma żadnego pożytku; chwile wspięli się na swoje miejsca i siedzą tam trzymając swe głowy. Nie wydaje się, by spieszyli się z odjazdem.

Bohaterowie, nie obawiający się pogody, mogą podróżować na dachu. Żaden z BN nie zgodzi się na taką propozycję. Próba wcisnięcia do środka dodatkowych osób spotka się ze zdecydowanym sprzeciwem Lady Isolde, która zagrozi konsekwencjami ze strony swych *bardzo* ważnych krewnych z Altdorfu. Wydostanie pieniędzy od woźniców jest niemożliwe, ponieważ ich obecny stan jest wynikiem wydania ich poprzedniego wieczora.

Sytuacja może zostać rozwiązana na wiele sposobów – bohater-minstrel może zawiądnąć sercem szlachcianki za pomocą pięknej pieśni (wykonując udany test **Ogd**), można też użyć

umiejętności w rodzaju *uroku osobistego*. Należy pamiętać, że podczas rozmów z Lady Isolde, wszelkie testy porozumiewania się są wykonywane z ujemnym modyfikatorem -20%.

W przypadku, gdy bohaterom nie uda się przekonać szlachcianki, każdy z bohaterów, który nie zmieści się wewnątrz pojazdu, będzie musiał jechać na dachu.

W razie gdyby bohaterowie rozważali możliwość poczekania na następny dyliżans, Gustav powie, że „nie będzie żadnego dyliżansu przez jakieś dwa dni, a prawie na pewno ten następny będzie również zatłoczony jak ten. Ha, tak naprawdę to zatłoczony był ten poprzedni – ludzie czepiali się nawet ścian...”.

Gdyby, co jest wielce nieprawdopodobne, bohaterowie przekonali Lady Isolde i stłoczyli się wewnątrz dyliżansu, młoda szlachcianka wkrótce pożałuje swej decyzji i rozkaże im wynieść się z wozu. Jeśli wyjdą, to wszystko będzie w porządku, jeśli nie, przez resztę podróży Lady Isolde będzie w bardzo złym humorze, a odzywać będzie się tylko po to, by obrazić BG.

Krótką przerwą

Kiedy wszyscy są już gotowi do drogi, woźnice nie mogą odjechać. Jakies 20 minut temu jeden z nich poszedł do ubikacji i nie można go namówić do wyjścia. Drugi woźnica głośno chrapie. Gdyby BG zdecydowali się na kradzież dyliżansu, będą musieli poradzić sobie z pasażerami, a później będą ich poszukiwać strażnicy dróg. Znajdą się w **DUŻYCH** kłopotach, jeśli kiedykolwiek zostaną złapani (patrz *Prawo w Imperium*, strona 18).

ROZPOCZĘCIE PODRÓŻY

W końcu woźnice są gotowi do rozpoczęcia podróży, strzelają z bata i konie z wolna ruszają – z prędkością jakichś 3 kilometrów na godzinę. Gdyby ktoś kazał woźnikom przyspieszyć, ci pogonią zwierzęta, ale wkrótce znów pozwolą im iść nogą za nogą. Jest oczywiste, że w tym tempie dyliżans nie dotrze do następnego zajazdu przed zmrokiem!

Gdyby bohaterowie przejechali leżąc dyliżansu, woźnice nie będą protestować, skorzystają z okazji i pójdą spać. Z prowadzącymi go bohaterami, dyliżans będzie jechał dość szybko przez jakąś

godzinę, gdyż później odpadnie jedno z kół. Odczeka się ono po zbieżności, a dyliżans gwałtownie skręci w przeciwną stronę. Jest 25% szans, że pojazd się przewróci, zadając wszystkim bohaterom 1xS3 obrażeń (modyfikowane tylko przez **Wt**). Bohaterowie siedzący na dachu, po wykonaniu udanego testu **Inicjatywy**, mogą bezpiecznie zeskoczyć – w przeciwnym razie otrzymują jeden cios z S2. Podniesienie dyliżansu wymaga ogółem co najmniej 12 punktów **Sily** (na przykład 4 bohaterów, każdy z S3), a wymiana koła trwa 10 minut.

PADA DESZCZ

Gdy dyliżans już wróci na drogę, po 20 minutach zaczyna padać. Drobny deszczyk zamienia się wkrótce w ulewę, która dokładnie moczy osoby jadące na zewnątrz. Lady Isolde ostro sprzeciwia się wpuszczeniu mokrego motłochu do środka dyliżansu, a jej ochroniarka postara się wyegzekwować jej wolę. Próba dostania się do wnętrza jadącego pojazdu wymaga udanego testu **Inicjatywy** dla ześlizgnięcia się na bok wozu i następującego po nim testu **Sily**, służącego do otwarcia drzwi. Niepowodzenie podczas schodzenia z dachu oznacza upadek na drogę i jedno uderzenie o S3. Woźnica jednak zatrzyma się, by zabrać upadłego nieszczęśnika.

Próby otwarcia drzwi można powtarzać, ale ochroniarka będzie kopała (1xS5) każdego, kto spróbuje to zrobić, a dodatkowo

osoba ta musi wykonać udany test **Sily**, by nie spaść na drogę. Bohaterowie, którym się uda, wdrą się siłą do wnętrza dyliżansu, gdzie wywiąże się walka. Wszyscy siedzący wewnątrz BN zrobią co tylko w ich mocy, by wypchnąć intruzów. Walka w dyliżansie jest możliwa przy użyciu jedynie noży, sztyletów i pięści, a i tak stosuje się ujemny modyfikator – 20 do testów **WW**. Walka kończy się albo po tym, jak wszyscy stoczą się wewnątrz i nie będzie już miejsca, by walczyć, albo gdy bohaterowie będą mieli dość i wyjdą jechać na zewnątrz, w deszczu.

SKRZYŻOWANIE

Deszcz przestaje padać po kilku godzinach, a w jakiś czas później dyliżans dociera do skrzyżowania z główną drogą Middenheim-Altldorf. Na stojącym na poboczu kamieniu milowym widnieje czytelny napis, stwierdzający, że do Altldorfu jest 70 kilometrów.

Przy skrzyżowaniu stoi zajazd należący do Czterech Pór Roku. Dyliżans się tu nie zatrzymuje. Gdyby BG chcieli tu wysiąść, będą musieli czekać dwie godziny na przyjazd następnego wozu – będzie pełen i nie zatrzyma się. Kolejny dyliżans przyjeżdża po następnych czterech godzinach, bohaterowie mogą nim jechać na dachu – każdego z nich kosztuje to 3 ZK.

ZASADZKA

Niedawno w te okolice przybyła poszukująca jakiegoś pożywienia grupa wygłodzonych mutantów (patrz *Mutanci w Imperium*). Dowodzi nimi Knud Cratinx, były złodziej bydła, który został ostatnio dotknięty mutacją Chaosu w postaci łusek na skórze. Knud i jego zmutowani towarzysze napadli na jadący do Altldorfu dyliżans Czterech Pór Roku i obecnie zajmują się patroszeniem podróżnych. W czasie spotkania bohaterowie odkrywają ciało Kastora Lieberunga (patrz strona 36) i zostaną nieświadomie wciągnięci w rozciągającą się nad Imperium sieć knowań Chaosu. Jeden z bohaterów (najlepiej Kirsten lub Łotr/Złodziej, jeżeli nie używasz gotowych bohaterów) dostrzeże także swego starego towarzysza, w tej chwili zmutowanego – jest to przypomnienie, że skaza Chaosu jest wszechobecna wśród rodzaju ludzkiego.



KREW NA DRODZE (MAPA 2)

Wydarzenie to ma miejsce kilka godzin po wjechaniu dyliżansu na główną drogę. Trakt właśnie zakręca, w połowie wirażu oczom bohaterów ukazuje się przerażający widok. Na drodze, zwrócona plecami do pojazdu, kłęczy jakaś ludzka postać, pochylająca się nad ciałem woźnicy odzianego w kolory Czterech Pór. Stwór obraca się i łowcy przygód widzą, że z obrzydliwej paszczki potwora zwisa odgryziona ludzka dłoń. Postać jest niewątpliwie człowiekiem, ale potwornie zniekształconym. Ciało zwisa płatanami z twarzy i rąk, a z oczu wypływa zielony śluz. Istota wypływa dłoń i rusza w kierunku dyliżansu wymachując zakrwawionym sztykletem.

Kirsten – lub bohater, którego wybrałeś – dozna w tym momencie szoku, ponieważ mutantem jest Rolf Hurtsis, stary przyjaciel i złodziej z Delberz (rodzinnego miasta bohatera). Wręcz graczowi *Notkę numer 2* (dla twego użytku zamieszcza my obok jej kopię).

Postać biegnie w twoim kierunku z szalonym błyskiem w oczach, wygląda niezwykle znajomo. Nagle zdajesz sobie sprawę, że to Rolf Hurtsis z Delberz, twój stary złodziejski towarzysz. Ale zmienili się diametralnie, skóra zwisa płatanami z jego ciała, a z otwartych ust spływa krew. Rok temu Rolf zapadł na dziwną chorobę skóry i zaczął się dziwnie zachowywać. By ukryć swe coraz wyraźniejsze zmiany, zaczął nosić na głowie worek. Była to jednak praktyka, która często zwracała na niego uwagę Straży i ułatwiała złodzieństwo. Rolf został aresztowany i wrzuty do więzienia. Ostatnie wieści o nim, jakie dotarły do ciebie, były nowiny o jego ucieczce z więzienia i miasta jakieś pół roku temu.

Rolf cierpi z powodu gnijącego ciała – mutacji Chaosu (patrz *Mutanci*, str. 53), która wywołuje *strach*. Wszyscy ci, którzy zobaczą Rolfa muszą wykonać test **Opanowania** albo nie będą mogli robić nic, poza parowaniem ciosów. Osoby, którym test się nie powiodł, mogą go powtarzać co rundę. W tej chwili Rolf jest jedynie dzikim zwierzęciem. Atakuje dyliżans nie zważając na własne bezpieczeństwo. Biegnie ku pojazdowi, skacząc na jednego z woźniców, którzy, jak ostatnio stwierdził, wybornie smakują. By powstrzymać jego atak, trzeba go zabić; potwór ignoruje rezultaty trafień krytycznych, które zmuszają go do ucieczki. Będzie walczył gołymi rękoma i nogami, jeśli zostanie rozbrojony (-20 do **WW** i -2 do wszystkich rzutów obrażeń).



ROLF HULTSIS

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	32	25	2	2	4	40	1	39	29	29	29	25	10

Kiedy Rolf rzuci się w stronę dyliżansu, konie wpadną w panikę i uciekną, zrywając przy tym uprzęż. Trzymający lejce Heinz pada na ziemię, a konie wloką go po drodze. Gunnar usilnie stara się włączyć hamulce i powstrzymać dyliżans przed rozbiciem się o drzewa. Uda mu się to, ale mrozi go widok skaczącego ku niemu Rolfa. Cała nadzieja w łowcach przygód. Rolf zaatakuj Gunnara, który aż do następnej rundy nie będzie mógł się bronić, jeśli bohaterowie nic nie zrobią.

Pasażerowie dyliżansu nie uczynią nic, chyba że sami staną w obliczu niebezpieczeństwa. Jeżeli wśród nich jest wciąż Phillipe, wyjdzie z pojazdu, by pomóc bohaterom, używając do tego miecza miast pistoletu, gdyż boi się, że w zamieszaniu mógłby trafić któregoś z nich.

Ogledziny ciała zabitego woźnicy pozwolą ustalić, że został zabity beltem z kuszy, który przebił mu szyję. Zabity wciąż ma na sobie kolczugę, która pasuje na każdego człowieka – Wojownika. Ślady dyliżansu, którym powoził, są widoczne wzdłuż drogi i nikną za zakretem.

UPIORNE WYCIE

Kiedy bohaterowie zastanawiają się nad tym, co mają teraz zrobić, powietrze przedziera zwierzęcy skowyt dobiegający zza zakrętu, słychać też trzask łamanych krzaków. Coś bardzo szybko przedziera się przez las w ich kierunku. W tym momencie bohaterowie powinni być bardzo spięci i mogą wystrzelić w kierunku Hultza, gdy ten przybiegnie ku dyliżansowi wołając: „To ja – Hultz! Nie strzelaj!”. Jeśli któryś z bohaterów wystrzeli, jest wielce prawdopodobne, że go zabije, gdyż po włóczeniu końmi woźnicy pozostały jedynie 2 punkty **Żyw**.

Niezależnie od tego, czy Hultz żyje, czy nie, bohaterowie i tak mają problem w postaci zbiegłych koni i dobiegających od czoła wrzasków. Powinno się ich zachęcić do zbadania przyczyn tych krzyków. Lady Isolde rozkaże im pójść w kierunku

źródła okrzyków, jeżeli sami nie będą żywić takiej ochoty. W żadnym razie ani ona sama, ani jej słudzy nie oddalą się od dyliżansu. Woźnice (jeśli wciąż jeszcze żyją) zgłoszą się do odszukania koni, ale z łatwością można ich przekonać, by z tym poczekali. Nie podejść w pobliże źródła wrzasków. Ernst również wolałby pozostać na uboczu, mówiąc, że wyzwał się przemocy.

KOSZMARNY WYCIECZKA

Po przejściu zakrętu lub prześliznięciu się lasem, oczom łowców przygód ukazuje się straszny widok. Na drodze leży przewrócony dyliżans, dwa konie desperacko usiłują wyrwać się z więzów uprzęży, podczas gdy jakiś stwór o wielkim ciele i bardzo małej głowie szaleńczo rąbie je toporem. Przy pojeździe leży i wrzeszczy człowiek o głowie przypominającej psa. Krew tryska ze zranionej nogi, którą usiłuje opatrzyć mutant ze spiczastą głową. Jeszcze inny, opatrzony raciami, pożywia się ciałem małego dziecka. Rozrzucone po drodze ciała zabitych przeszukuje jakiś człowiek, którego skóra jest pokryta łuskami. Trzyma on w rękach naładowaną kuszę.

Łowcom przygód udało się zaskoczyć mutantów. Ci nie zauważają ich aż do momentu ataku. Zanim potwory zareagują, bohaterowie powinni mieć dwie rundy na strzelanie. Później mutantci ruszą do ataku, a zza ich pleców, trzymający się na uboczu Knud, będzie strzelał do poszukiwaczy przygód. Po zabiciu dwóch mutantów, reszta z nich rzuci się do ucieczki i zniknie w lesie. Ich ślad jest widoczny przez jakiś kilometr, po czym znika i nie można go odszukać. Jeżeli bohaterowie wejdą do lasu, spraw, by poczuli się nieswojo zwracając ich uwagę na dziwne szelesty w leśnym podszyciu, mroczne cienie czające się po bokach, a wreszcie całkowity brak jakichkolwiek zwierząt czy owadów. W tej chwili bohaterowie są bezpieczni, ale nie powinni się tego domyślać!

MUTANCI

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	-	3	3	*	30	1	29	29	29	29	25	10



* Wszyscy mutanci, poza Knudem, zostali ranni w walce. Ich **Żywotność** i broń wyglądają tak:

Małogłowy – 3 punkty **Żywotności**; uzbrojony w topór; podatny na głupotę.

Kopytonogi – 2 punkty **Żywotności**; uzbrojony we włócznię.

Spiczastogłowy – 4 punkty **Żywotności**; uzbrojony w miecz.

Zwierzęca twarz – ranny krytycznie, umrze po dwóch rundach.

Obok niego leży miecz.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	36	38	3	3	6	33	1	29	34	33	32	35	20

Knud jest uzbrojony w kuszę (Z 32/64/300; ES 4; CL 1) i w miecz. Jego pokryta łuskami skóra daje mu 1 PP na korpusie, rękach i głowie.

Leżący na drodze zabici to drugi woźnica, małe dziecko i jego rodzice (oboje rzemieślnicy), nowicjusz Sigmara (patrz strona 19) i robotnik. Woźnica wciąż jest odziany w swoją kolczugę, a przy jego ciele leży rusznica i woreczek prochu. Przy żadnym z pozostałych ciał nie ma niczego interesującego, ponieważ wszystko zabrał Knud. Jeżeli bohaterowie go zabiją i przeskakują jego trupa, znajdą 43 ZK, pierścionek warty 40 ZK i srebrny medalion (8ZK) z namalowanym wewnątrz miniaturowym portretem jednego z rzemieślników.

SOBOWTÓR

Kiedy bohaterowie oglądają miejsce zasadzki lub ścigają mutantów w lesie, zauważą skulone ciało człowieka leżące pod jakimś krzakiem. Jego dostrzeżenie jest bardzo ważne, dlatego powinienś zadbać, by go nie przeoczono. W plecach nieboszczyka tkwią dwa belty, a jego ubranie wskazuje na mieszczaństwo, być może jakiegoś rzemieślnika.

Ciało należy do niejakiego Kastora Lieberunga z Middenheim, członka kultu Chaosu noszącego miano Purpurowej Dłoni. Kastor jechał właśnie do Bögenhafen, gdzie miał objąć spadek – patrz *Skaza Chaosu* – str. 36. Gdy dyliżans został zaatakowany, Lieberung uległ panice i uciekł, ale ścięły go strzały Knuda.

Panowie Lock, Stöck & Barl
Adwokaci, Prawnicy Oaths, etc.
Garten Weg
Bägenhafen

Przy Hov Lieberung.

*To ategotrywne postulatantach
nada nam tjs ustale, że jest Pan jedynym żyjącym krewnym
Baroneta Lieberunga, ostatnie zamieszkałego w halsbale Ubersveik.
Z tego powodu, nie znaję innych żyjących krewnych, jakże zobowiązany
zawdzięczać Panu, że jest Pan jedynym spadkobiercą Baroneta,
z którym wspomniany on w swoim testamentie
(który w dalszej części pisma będzie nazywany dokumentem).*

*Ten, więcej podpisany, doświadczył jako legalny
reprezentant wspomnianego dokumentu, zobowiązując
tym samym Pana, do jak najwcześniejszego przybycia do mojego biura
w piątym mieście Bögenhafen. Jeżeli będzie Pan w stanie
przedstawić dokument podpisany przez dwóch świadków,
który potwierdzi Pańską tożsamość, będzie Pan mógł
wznieść Pana tytuł własności do dworu Baroneta.
Tytuł obejmujący również zawartość domostwa, uliczące u do
niezwykle dobra zapłatę pieniężną, należną niewinności
- sumę dwadzieścia tysięcy złotych Koron.*

Prasując Pańskim najwzorniejszym klugą

Diabrich Barl, K.L., L.L. B. (Att)

*Podpisano 10 Nanthoxana, w dwa tysiące pięćset dwadzieścia
roku istnienia Imperium*

nakładem Schulz & Friedman, Bägenhafen

Po przewróceniu ciała, bohaterowie doznają szoku, ponieważ trup wygląda tak samo jak jeden z nich! Od ciebie zależy który, ale powinien być to jeden z ludzi. Idealną osobą jest ten bohater, do którego przemówi pomysł podszycia się pod Kastora w celu objęcia jego spadku (nie żeby do tego doszło, o nie!).

Z kieszeni kurtki wystaje zakrwawiony kawałek pergaminu. Daj graczom *Notkę numer 3 – Spadek*. Poniżej zamieściliśmy dla ciebie jej kopię. Plamy krwi przesłaniają niektóre fragmenty. Po przeczytaniu pergaminu, bohaterowie powinni rwać się do podróży ku Bögenhafen, gdzie będą mogli uzyskać nieruchomości.

W wewnętrznej kieszeni jest kolejna, tym razem nie poplamiona kartka (*Notka numer 4*), którą również zamieszczamy poniżej.

PRZYBYCIE STRÓŻÓW PRAWA

Po tym, jak łowcy przygód zbadać miejsce zasadzki, zauważą grupę jeźdźców zbliżających się od strony Altdorfu. Jest to grupa 5 strażników dróg dowodzonych przez Magnusa Athrecta (szczegóły na ich temat znajdują się w *Pomocach dla Mistrza Gry*). Są oni bardzo podejrzliwi w stosunku do bohaterów i mają się na baczności. Żądają wiadomości na temat ostatnich wydarzeń i z niezwykłą uwagą przyglądają się zastanej scenie. Strażnicy nie sprawią bohaterom kłopotów, jeśli bohaterowie będą zachowywać się uprzejmie i odpowiedzą na ich pytania. Jeśli jednak będą zachowywać się obraźliwie, strażnicy wezmą to do siebie i aresztują ich, po czym zabiorą do najbliższego zajazdu, gdzie przesłuchają ich bardziej szczegółowo.

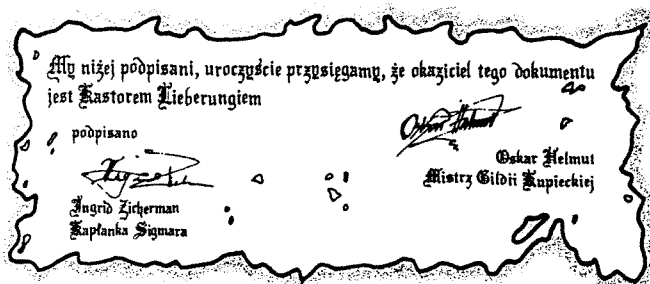
Strażnicy dróg nie są zainteresowani Kastorem i w ogóle o niego nie pytają. W przypadku, gdy zarówno Gunnar, jak i Hultz zostali zabici lub są ciężko ranni, strażnicy będą eskortować dyliżans aż do następnego zajazdu.

Zanim odjadą, strażnicy wrzucą ciała do powozu, zapręgną do niego kilka swych koni i poprowadzą go do następnego zajazdu, gdzie pochowają trupy.

DALSZA PODRÓŻ

Konie z dyliżansu, którym jechali bohaterowie, pasą się na niezbyt odległej od traktu polanie. Jeśli podejdziesz do nich bohater nie mający umiejętności *jeździectwo – koń*, opieka nad zwierzętami lub *posłuch u zwierząt*, konie wciąż będą narowiście i odskoczą. Bohater(owie) musi wykonać test *Inicjatywy*, by podejść na tyle blisko, by wystarczyło to do uchwycenia resztek uprzęży i opanowania nerwowego zwierzęcia. Później konie nie będą już sprawiać żadnych kłopotów. Jeżeli bohaterowie zostaną aresztowani, dyliżans dojedzie do zajazdu, skąd łowcy przygód będą mogli ponownie się nim zabrać.

Reszta podróży upływa bez żadnych problemów. Dyliżans mija kilka podobnych wozów zdążających do Nuln i oddział kawalerii Gwardii Cesarskiej (patrz strona 27). Gdy zapada ciemność, wóz dojeżdża do ostatniego zajazdu przez Altdorfem.



ZAJAZD POD SIEDMIOMA SZPRYCHAMI

„Zajazd pod Siedmioma Szprychami” jest podobny do „Dyliżansu i Koni”. Obecnie jest w nim dość tłoczno, ponieważ nocują w nim pasażerowie trzech powozów. Będzie to cichy i spokojny przystanek, chyba że bohaterowie chcą trochę pogadać z klientami, z których żaden nie jest specjalnie interesujący. Gdyby jednak łowcy przygód potrzebowali chirurga, okaże się nim jeden z innych podróżnych, który udzieli im pomocy za 4 ZK od osoby. Każdy, z kim bohaterowie będą chcieli porozmawiać może powiedzieć dowolną z plotek. Ogólnie rzecz biorąc, „Pod Siedmioma Szprychami” jest spokojnym miejscem do spędzenia nocy, a poranna podróż nie powinna przysporzyć problemów. Woźnice jednak będą pić tak samo dużo, jak dzień wcześniej i podobnie jak wtedy mogą mieć następnego ranka potwornego kaca.

Lady Isolde, Janna i Marie zrezygnują w zajeździe z dalszej podróży dyliżansem bohaterów i wykupią miejsca w powozie należącym do Czterech Pór Roku, który rankiem odjeżdża do stolicy. Bohaterowie również mogą opuścić swój dotychczasowy pojazd i poszukać sobie innego.

PRZED NAMI ALTDORF

Dalsza podróż do stolicy przebiega bez żadnych wydarzeń, choć możesz zapoznać bohaterów z jakimiś plotkami lub opisać im jednostkę kawalerii lub wędrownego handlarza, którego mijają w czasie jazdy, co doda kolorytu całej podróży.

ALTDORF – MAPA 3

Altdorf jest stolicą Imperium i zarazem najbogatszym miastem tego państwa. Pałac Cesarski wznosi się nad rzeką Reik, górując nad miastem. Przez cały rok Altdorf jest placem zabaw dla szlachty. Wielu młodych szlachciców przybywa do miasta z dziedzin swoich rodziców, by pić i wydawać swe bogactwo na ulicach grodu. Wielu jest zapisanych na Uniwersytet, ale nieliczni jedynie uczęszczają na wykłady – ku zadowoleniu profesorów, należy dodać, którzy mogą się skoncentrować na swych pilniejszych uczniach lub też, w przypadku nielicznych szczęśliwców, poświęcić się całkowicie badaniom lub po prostu wydawaniu pieniędzy.

Ponieważ Altdorf jest dużym miastem, można w nim kupić wszelkiego rodzaju usługi i prawie wszystkie towary – za

odpowiednią cenę, oczywiście. Sprawdzając dostępność rozmaitych dóbr w Altdorfie powinniśmy dodać 10% do dostępności podanej w *Podręczniku Konsumenta* (WFRP str. 292), a dla bohaterów gotowych zapłacić podwójną cenę, wszelkie towary i usługi są o kategorię bardziej dostępne – dostępność *niewielka* zamienia się w *małą*, *przeciętna* w *dużą* itd.

POBYT W ALTDORFIE

Schematyczna mapa Altdorfu, przeznaczona dla Twego użytku, została dołączona do książki. Ukazano na niej główne dzielnice miasta i kilka ważniejszych budynków. Jeżeli nie chcesz, by bohaterowie spędzili w stolicy więcej czasu, najlepiej będzie jeżeli zachęcisz graczy do jak najszybszego podjęcia śladu wiodącego do Bögenhafen; nie daj się wciągnąć w przygody w Altdorfie.

PRZYBYCIE DO MIASTA

Dyliżans zaraz po zmroku wjeżdża na nadbrzeżny Königplatz (Plac Królewski). Przy pasażerach kłębi się tłum naganiaczy z rozmaitych karczm i zajazdów, oferując noclegi w najlepszych hotelach miasta po bardzo atrakcyjnych cenach. Dobry czas i miejsce na spotkanie przyjaciół, zarówno dawnych, jak i nowych.

Po wyjściu z dyliżansu, bohaterowie zostaną powitani okrzykami typu: „U Angelina – najlepszy zajazd w mieście!” i „Zatrzymaj się w Kocie i Skrzypkach – najlepsze jedzenie i najwygodniejsze łóżka!”. Okrzykom towarzyszą naganiacze próbujący zabrać bagaże bohaterów i prowadzący ich w kierunku danego zajazdu. Pomiędzy rozmaitymi agentami wybucha wkrótce kłótnia, gdyż każdy z nich chce zaprowadzić ich do swego hotelu. Pomiędzy nimi przemyka kilku złodziei, próbujących złapać czyjś bagaż i zniknąć w tłumie. Jeżeli chcesz, może być to bagaż któregoś z bohaterów (oczywiście, jeśli wypuści go z rąk), lub też któregoś z jadących dyliżansem BN. Jeśli już złodziej coś zabierze, nie ma sposobu na odzyskanie tego – tłum jest zbyt gęsty, by ścigać rabusia, a kiedy bohaterowie się w końcu od niego uwolnią, po złodzieju nie będzie już śladu.

Książę von Tasseninck

Być może BG najpierw zechcą udać się do rezydencji księcia Von Tassenincka. Książę mieszka w imponującym budynku nad rzeką – każdy, kogo bohaterowie zapytają, wskaże im drogę. Jeżeli bohaterowie powiedzą komuś, po co tam idą, zapytany odpowie im, że tracą jedynie czas – wyjazd Księcia jest powszechnie znany. Po przyjeździe na miejsce, strażnicy stojący przy bramie powiedzą bohaterom, że Książę opuścił miasto wczorajszego ranka i że kieruje się ku Góróm Szarym.

Witamy w Altdorfie, Herr Lieberung

Pomimo zamieszania panującego na placu, bohaterowie zauważą zbliżających się do nich dwóch mężczyzn. Wyglądają na przeciętnych Altdorfczyków, ale zachowują się dziwnie. Podczas gdy jeden obserwuje tłum, drugi drapie się w lewo ucho małym palcem prawej ręki. Robiąc to, patrzy prosto na osobę, o której sądzi, iż jest Kastorem Lieberungiem. Powtarza się to kilka razy, za każdym razem wyraźniej niż poprzednio. Tę epizod powinno się przedstawić w śmieszny sposób, skrobanie powinno być coraz bardziej przesadzone, a dwaj mężczyźni coraz bardziej zafrasowani, gdy BG nie będą dawać właściwej odpowiedzi – jest ona opisana poniżej, ale jest wysoce nieprawdopodobne, by łowcy przygód przypadkowo udzielili właściwego odezwu.

Są to kultysty znający misję Kastora. Miejscowy oddział Purpurowej Dłoni nakazał im nawiązać z nim kontakt. Wyznawcy Chaosu dysponują opisem Lieberunga, ale nigdy wcześniej go nie widzieli. By się zidentyfikować używają jednego z tajnych



gestów kultu – drapania się w lewo ucho małym palcem prawej dłoni. Prawidłową odpowiedzią na takie hasło jest nieznaczne podniesienie prawej brwi i przeczesanie włosów z tyłu głowy palcami lewej ręki. Ponieważ BG nie mają o tym pojęcia, kultyści zaczną się tym martwić i będą wykonywać swe ruchy w przesadny i komiczny sposób. Jeżeli się do nich zagada, zmiszają się i nie udzielią żadnej odpowiedzi. Coś jest najwyraźniej nie w porządku – może spotkali niewłaściwą osobę?

Po chwili wyraz napięcia na twarzy kultystów zmienia się w ulgę. Pospiesznie podchodzą do stojącego obok wejścia do jakiegoś domu mężczyzny. Idąc za nim znikają za drzwiami, które zaraz potem się zamykają (BG nie mają żadnej szansy dopadnięcia tej trójki). Mężczyzną tym jest Adolphus Kuftsos, łowca nagród (patrz *Skaza Chaosu* str. 36.). Ważne jest, by bohaterowie zauważyli teraz Adolphusa; pojawi się niezależnie od tego, czy bohaterowie zagadają do dwóch wynawców Chaosu, czy też nie. Łowca nagród obserwował plac, czekając na przyjazd Lieberunga i zauważył usiłujących nawiązać kontakt kultystów. Mając niejaki pojęcie o działalności kultu, Adolphus zaprezentował mężczyznom inny znak rozpoznawczy, a ci wpadli w jego sidła. Pełna charakterystyka łowcy nagród jest podana na stronie 51, choć prawie na pewno nie będziesz jej teraz potrzebował.

STARY PRZYJACIEL

Wylącznie od ciebie zależy, kiedy zdecydujesz się wykorzystać następne spotkanie, choć musi mieć ono miejsce wieczorem bądź późnym popołudniem. Powinieneś pozwolić bohaterom dokonać jakichś zakupów, jeżeli wyrażą zainteresowanie tą formą działalności. Gdyby poszli wraz z którymś agentem do zajazdu, nadchodzące spotkanie możesz rozegrać podczas drogi lub w ciągu następnego dnia, po zakupach. Ostatecznie, Josef może po prostu przechodzić przez plac po zakończeniu incydentu z kultystami.

W czasie gdy bohaterowie spacerują ulicami Altdorfu, wpadają na starego przyjaciela Johanna. Gdybyś nie używał tej postaci lub Johann zostałby wcześniej zabity, konieczne stanie się wprowadzenie Josefa do gry w jakiś inny sposób. Praktycznie wszystko co wymyślisz będzie dobre – główną przeszkodą, którą trzeba pokonać, jest konieczność zaufania Josefowi przez BG i przekonanie ich, że przewoźnik nie zamierza wpędzić ich w kłopoty.

„Dulka! Co za niespodzianka! To ja, Josef!” – Spoglądając w kierunku źródła wrzasków, bohaterowie dostrzegą idącego w ich stronę wysokiego, potężnie zbudowanego, brodatego mężczyzny. Jest to Josef Quartjin, przewoźnik z rzeki Reik i dawny towarzysz bohatera – przewoźnika. Wręcz graczowi *Notkę numer 5 – Josef Quartjin*, której kopię zamieściliśmy poniżej.



Josef Quartjin

Nareszcie jakaś przyjazna twarz. Nigdy nie pomyliłbyś tej brody, ani potężnego brzucha. To twój stary przyjaciel Josef Quartjin. Znasz go od ponad dziesięciu lat. Spędziłeś z nim wiele szczęśliwych godzin w nabrzeżnych karczmach. Josef ma niesamowity pociąg do alkoholu, poza tym, niezależnie dokąd skieruje swe kroki, zawsze znajduje najlepsze bary.

JOSEF QUARTJIN – PRZEWÓZNIK

Josef jest wysoki i dobrze umięśniony. Nosi długą, zmierzwiłą brodę, która przesłania jego wielki brzuch. Przewoźnik ma wesoły charakter i cieszy się z dobrego towarzystwa.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	48	38	4	4	8	42	1	29	32	30	41	24	38

Umiejętności: *sztuknictwo, mocna głowa, rybactwo, wyczuwanie kierunku, wiedza o rzekach, bardzo silny*.*

Wiek: 40

Przedmioty: 34 ZK, topór, kusza (Z 32/64/300; ES 4; CE 1), skórzana kurtka (0/1 PP korpus i ramiona, skórzany czepiec (0/1 PP głowa), łódź rzeczna – **Berebeli**.

Łódź Josefa nosi miano Berebeli. Jest to standardowa łódź tego typu, jakich wiele pływa po rzekach Imperium (patrz **WFRP** str. 290 i *Mapa 5*). Łódź jest również domem dla załogi Josefa – Wolmara i Gildy i ich małej córeczki Elsy. Wolmar i Gilda pracują dla Josefa od prawie dwóch lat i bardzo się z nim żyli. Są niezwykle lojalnymi przyjaciółmi przewoźnika, gdyż ten wyłowil ich z rzeki po zatonięciu ich łodzi. W razie gdybyś potrzebował ich charakterystyk, skorzystaj z normalnej charakterystyki przewoźnika, która podana jest w dziale *Pomocy dla Mistrza Gry*.

BG powinno się zachęcić do pójścia z Josefem, ponieważ może służyć jako przewoźnik po zatłoczonej metropolii. Być może konieczne okaże się znalezienie jakiegoś innego sposobu zaokrętowania się na łodzi wypływającej z Altdorfu, jeżeli bohaterowie nie będą chcieli iść z przewoźnikiem. (patrz *Podróż do Weissbrucku*, strona 50).

Josef pływa w górę i w dół Reiku od przeszło 20 lat. Cieszy się ze spotkania starego przyjaciela i proponuje natychmiastowe odwiedzenie jakiejś karczmy, gdzie będzie można opróżnić butelkę czy dwie wina. Gdyby ktokolwiek narzekał, że nie jest to zbyt wiele dla tak liczego towarzystwa, Josef puści do niego oko i powie: „Butelkę lub dwie na osobę, rzecz jasna”. Grubas obejmie swego przyjaciela i poprowadzi całą drużynę w kierunku brzegu rzeki. Jest mu miło, że poznał przyjaciół swego przyjaciela i spieszo mu usłyszeć nowe wieści ze świata.

Gdyby ktoś zapytał go o dziwne wydarzenia na Königplatz, Josef wzruszy ramionami i powie: „Na rzece mamy takie powiedzenie: miastowi są dziwni, ale któż by nie był, gdyby musiał żyć ściśnięty pomiędzy budynkami?”

Przewoźnik zna poniższe plotki, które powie bohaterom w ciągu wieczoru:

Cała szlachta jest szalona – zawierają kaziroidcze związki i są skażeni Chaosem.

Coś dziwnego dzieje się na Uniwersytecie. Jest w nim wielu demonologów i nekromantów, babrających się w rzeczach, które lepiej jest pozostawić w spokoju. Josef nie wie, co się dzieje – powtarza jedynie jakieś sensacyjne pogłoski, jak na przykład historie o dziwnie ubranych postaciach krążących późno w nocy kruzgankami uczelni, którym towarzyszy odgłos jakichś pieśni i wycia.

Mutacje mogą cię dotknąć nawet w dorosłym wieku. Skóra pewnego przewoźnika, pracującego na rzece od 20 lat, zrobiła się nagle tłusta i żółta, a oczy stały się wylupiaсте. Oczywiście, gość już nie żyje, został utopiony przez swych towarzyszy.

ZAJAZD PRZEWOŹNIKÓW - MAPA 4

Josef prowadzi drużynę ku rzece. Wzdłuż brzegów cumują liczne łodzie – od statków żaglowych o wysokich masztach, poprzez mniejsze barki, aż do zupełnie małych łódek. Zajazd Przewoźników jest jednym z licznych podobnych przybytków stojących na nabrzeżu. Wydaje się być przyjemnym miejscem, nieco nieporządnym, ale gościnnym.

Wewnątrz zajazdu kłębi się tłum ludzi pracujących na rzece. Są to głównie przewoźnicy, ale oprócz nich można spotkać również żeglarzy. Panuje atmosfera ciepła i serdeczności, jedzenie i picie jest dobre, a ceny umiarkowane. Josef zamawia tyle butelek wina, ilu jest bohaterów (najwyraźniej ma ochotę na zabawę) i prowadzi ich do stołu.

Nikt nie przejawia specjalnego zainteresowania osobami bohaterów, wczesny wieczór powinien upłynąć bez żadnych kłopotów. Josef opowie kilka plotek i stwierdzi, że szuka kogoś do pomocy w czasie rejsu do Bögenhafen, gdzie podczas lokalnego święta i targu, znanego jako Schaffenfest, ma nadzieję sprzedać trochę reiklandzkiego wina. Johann ma przy sobie ulotkę reklamującą święto (daj graczom *Notkę numer 6 - Schaffenfest*). Przewoźnik jest gotów zapłacić czterem osobom po 10/- dziennie, a pozostali mogą przewieźć za darmo. Chciałby wyruszyć już następnego ranka i proponuje bohaterom nocleg na łodzi, po to by z samego rana mogli wypłynąć na wody Kanału Weissbrucki'ego.

CZŁOWIEK W CZERNI

W pewnym momencie, gdy bohaterowie bawią się w najlepsze, drzwi zajazdu otwierają się z hukiem i stają w nich wysoki i smukły mężczyzna o orlej twarzy, która przecięta jest głęboką blizną na lewym policzku. Spojrzenia wszystkich obecnych zwracają się na niego, a ten odpowiada pogardliwym grymasem. Mężczyzna to Max Ernst, zabijaka. Kiedy przechodzi

przez karczmę, światła błyszczą na jego zrobionym z czarnej skóry ubraniu. Goście widocznie wzdrgają się, gdy Ernst przechodzi w ich pobliżu. Max żąda od właściciela butelki brandy i rzuca na kontuar garść złotych monet. Podchodzi następnie do stolika w kącie pomieszczenia, przy którym raptownie robi się pusto, siada i pije.

Dziś wieczór zabijaka ma szczęście – grupka młodych szlachciców spoza stolicy (patrz *Brawa dla Henry'ego* poniżej) wyszła na miasto, zdecydowana napuścić Maxa na kogoś z gminu. Zabijkę powinno przedstawić się w taki sposób, by bohaterowie poczuli się nieswojo – w tej chwili nie wykonuje jeszcze żadnych wrogich ruchów, ale wokół jego stołu jest zdecydowanie pusto. Ernst patrzy zimno na każdego, kto ma dość odwagi, by rozpocząć z nim rozmowę, ale sam nie mówi nic.

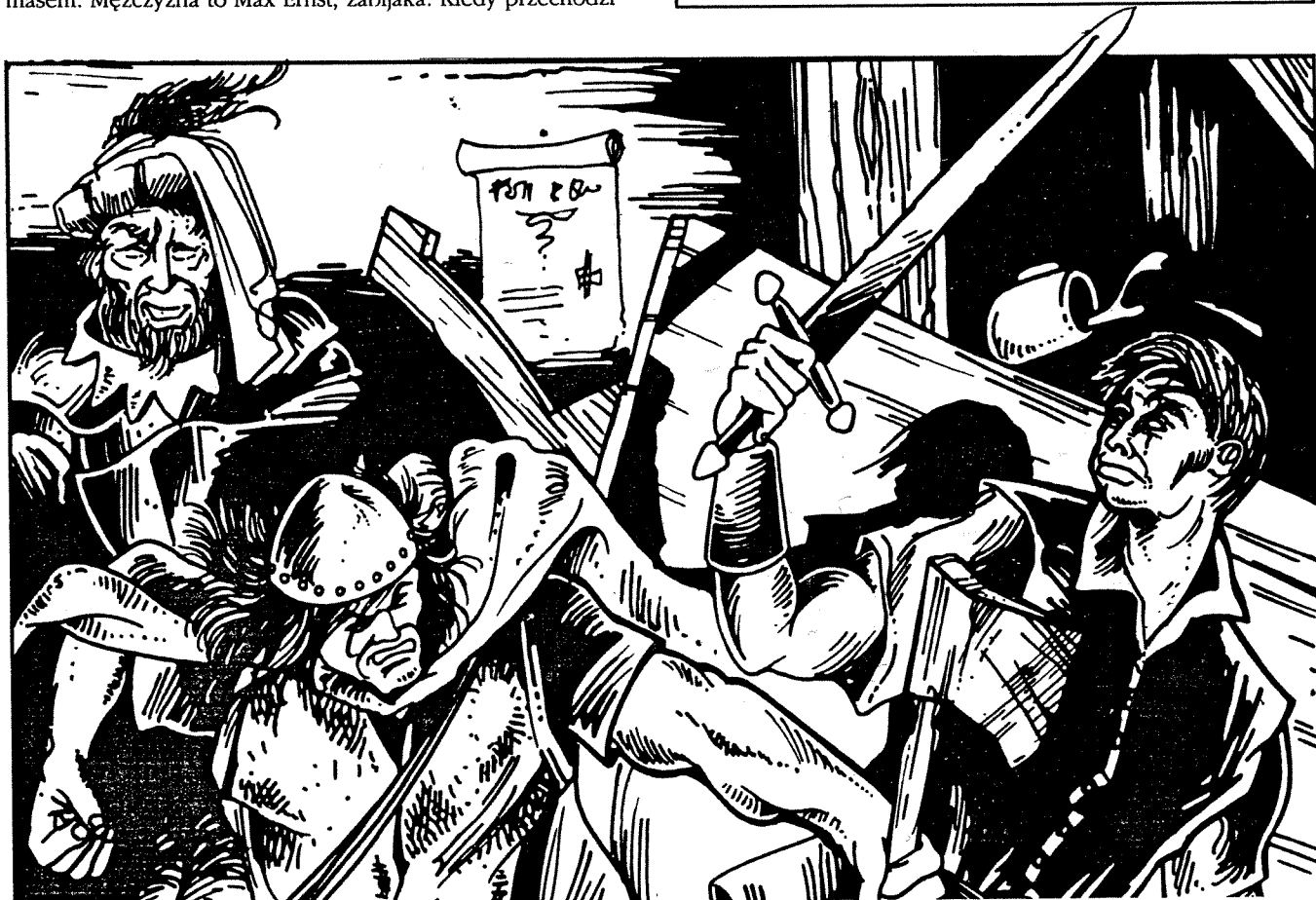
MAX ERNST - ZABIJAKA

Ernst cieszy się w Altdorfie opinią niezwykle solidnego zabijaki, znany jest jako osoba, której za wszelką cenę należy unikać. Jest groźnie wyglądającym, zimnokrwistym sadystą. Zawsze ubiera się tylko w czerni i rzadko mówi coś, co nie jest jakiegoś rodzaju obrazą. Ci, którzy go znają, robią co tylko mogą, by nie wejść mu w drogę. Josef słyszał o nim jakieś opowieści i opisze go jako „pozbawionego serca i brutalnego łobuza”.

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	42	23	4	3	8	45	2	24	26	34	56	30	24

Umiejętności: *rozbrajanie, uniki, jeździectwo – koń, bijatyka, silny cios, celny cios, ogluszenie.*

Przedmioty: skórzany pancerz (0/1 PP na wszystkich lokacjach ciała z wyjątkiem głowy), 50 ZK.

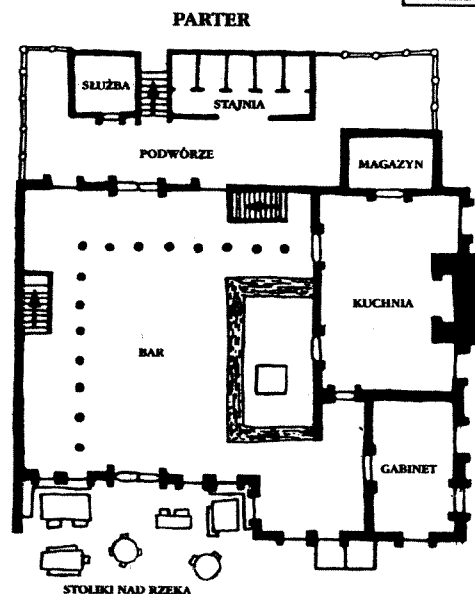
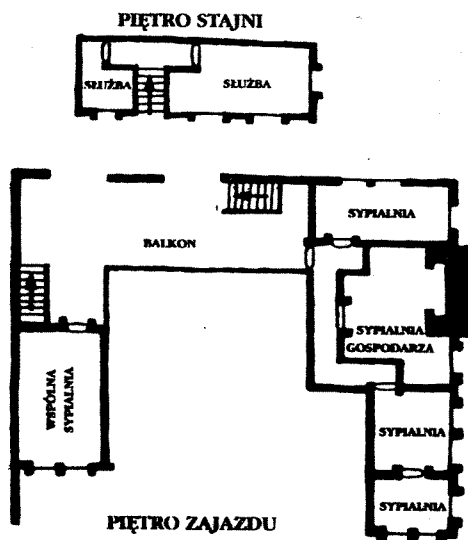


• ZAJAZD "U PRZEWOŹNIKA" •
 TYPOWY ZAJAZD PRZYBRZEŻNY

MAPA 4

METRY
 skala przybliżona
 0 1 2 3 4 5

LEGENDA	
	ściana
	drzwi
	ukryte drzwi
	okno
	drabina
	schody
	kominach
	palenisko
	plot
	kłosa
	stół
	krzesło



BRAWA DLA HENRY'EGO

Jakiś czas po wejściu Maxa, trochę wcześniej, gdy wyglądało na to, że drużyna zbiera się do wyjścia, do zajazdu wchodzi dwaj młodzi szlachcice i czwórka ich ochroniarzy przypominających goryli. „Mówię ci bracie! Co za wspaniały przybytek!” Szczebioczą do siebie wysokimi, arystokratycznymi głosami. Jeden z nich nonszalancko podchodzi do baru i mówi: „Dwa razy najlepszy trunek, gospodarzu!”

Obaj są już pijani. Śmieją się sami do siebie. Są bardzo nieuprzejmi i obraźliwi w stosunku do pozostałych gości, nazywają ich „brudnym motłochem” i „śmierdzącym pospółstwem”. Nie upływa dużo czasu, a już wdają się w rodzaj pijackiej zabawy, polegającej na wychylaniu kufla piwa i wypływaniu napitku na każdego, kto znajdzie się w ich pobliżu. Tak się nieszcześliwie składa, że jedną z tych osób jest któryś z BG (wybrany losowo). Obaj młodzi szlachcice uważają to za niezwykle zabawne, a któryś z nich rozlewa kolejny kufel na innego, znajdującego się w zasięgu bohatera. Każdy bohater, żywiący jakieś gwałtowne zamiary, będzie musiał sobie poradzić z czwórką trzęsących i groźnie wyglądających ochroniarzy (użyj charakterystyki Marie ze strony 41).

Josef spróbuje powstrzymać bohaterów, mówiąc, że nie najsmartiej jest zadzierać z jakąkolwiek szlachecką rodziną, zwłaszcza, że ochroniarze wyglądają na chętnych do walki. Wyjście z karczmy nie jest proste, ponieważ drzwi są zablokowane przez dwóch osiłków. Gdyby BG nie mogli się powstrzymać i wykonali jakikolwiek groźny ruch, Max Ernst odepchnie swoje krzesło i podskoczy ku nim. Powie: „Na waszym miejscu nie robiłbym tego, kurcze mózdziki. Dlaczego po prostu nie siadacie i się nie zabawicie?”. Cały zajazd zastyga w oczekiwaniu na odpowiedź bohaterów. Szlachcice chowają się za plecami swych ochroniarzy, zaśmiewając się ze swego żartu. Od tej pory Max już nie będzie grzeczny – każdego usiłującego powstać bohatera pchnie z powrotem na krzesło i powie coś obraźliwego w stylu: „Czemu wieśniaku przed wejściem do cywilizowanego miasta nie obmyłeś się z gnoju?”.

Max będzie obrażał bohaterów aż do chwili, w której zareagują fizycznie, lub gdy ty stwierdzisz, że już wystarczy. W pierwszym przypadku Max spróbuje *rozbroić* lub *ogłuszyć* przeciwnika – pod warunkiem, że walka będzie uczciwa. Gdyby

stanął do walki przeciwko więcej niż jednemu przeciwnikowi, Ernst rzuci mimochodem zgryźliwy komentarz, w rodzaju: „potrzeba więcej niż jednego wiejskiego głupka, by sobie ze mną poradzić”, i zacznie walczyć na poważnie. Aby szybko wszystko zakończyć będzie używał *celnego* lub *silnego ciosu*. Tak naprawdę nie zamierza nikogo zabijać, ale jeśli będzie walczył z wieloma przeciwnikami, nie zawaha się przed tym. Nie pomogą mu ani dwaj szlachcice, ani ich ochroniarze, którzy uważają całą sprawę za niesłychanie zabawną.

Po walce, lub jeśli do walki nie doszło, paniczekowicie wychodzą z karczmy głośno się śmiejąc, kierując się ku kolejnemu barowi. Każdy, kto spróbuje za nimi pójść, musi sobie wpięć poradzić z czwórką ochroniarzy.



RADA MIEJSKA I BURMISTRZ Bogenhafen

Ogłaszają, że wielkie otwarcie dorocznej
Schaffenfest

będzie miało miejsce na błoniach miejskich w dzień
Mitterfrühl

Zabawa będzie trwała trzy dni, w godzinach dziennych
 Dzięki łaskawemu przyzwoleniu Jego Ekscelencji
Grafa Wilhelma von Saponatheima
 i Jego Miłości

Wielkiego Diuka Leopolda z Middenlandu

odbędzie się

WIELKI TURNIEJ

między rycerzami i giermkami obu domów.

Wszystko to będzie dodatkiem do zwykłych atrakcji naszego
 sławnego

TARGU ZWIERZĄT



Jeżeli bohaterowie pokonali Maxa, bywalcy karczmy traktują ich niczym bohaterów. Gdyby przegrali walkę, wszyscy współczują im pecha. Max nie zostaje w karczmie. Jeżeli został zabity, miejscowi wrzucają jego ciało do rzeki.

STRZAŁY W CIEMNOŚCI

Po wyjściu z zajazdu, Josef prowadzi bohaterów ku swej barce. W czasie drogi łowcy przygód uświadamiają sobie, że ktoś za nimi idzie. Jako pierwsze zorientują się osoby, które posiadają umiejętność *szósty zmysł*. Pozostali nieco później usłyszą dochodzący z tyłu odgłos kroków. Drużyna jest śledzona przez dwóch kultystów z placu, za którymi z kolei idzie Adolphus. Ten epizod dla graczy może nie mieć żadnego sensu – łowca nagród zdecydował się zabić wyznawców Chaosu i przesłać ich ciała, o których sądzi, że jak na razie są zbyt silni, by się z nimi rozprawić.

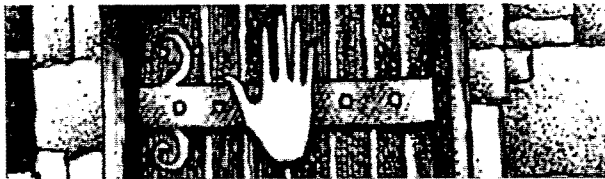
Adolphus jest obecnie na tropie Kastora Lieberunga, tak przynajmniej sądzi. Nie mając pojęcia o śmierci Kastora, śledzi jego sobowtóra. Bohaterowie nie mają żadnej możliwości, aby poznać jego tożsamość. Kuftos wie co nieco o związkach, jakie łączą Lieberunga z kultem i wykorzystuje swój pobyt w stolicy do pozbycia się kilku członków tego stowarzyszenia.

Miejmy nadzieję, że łowcy przygód zareagują na odgłosy kroków i ułożą jakiś plan. Mogą, na przykład, zasadzić się w oczekiwaniu na śledzące ich osoby lub spróbować zgubić je w jakiejś uliczce.

Czekając w zasadzce, bohaterowie dostrzegą, że dwaj śledzący ich mężczyźni nagle padają na ziemię – belt z kuszy trafia najpierw w plecy pierwszego, a gdy drugi odwraca się, kolejny belt wbija mu się w gardło. Oba strzały oddał Adolphus. Kultysty giną na miejscu, a łowca nagród cicho rozplywa się w mroku nocy. Jeżeli bohaterowie spróbują śledzić go przy użyciu umiejętności *tropienie*, będą mogli odnaleźć jego ślady jedynie na krótkim odcinku, po czym stracą trop. Jest bardzo ważne, by w tej chwili bohaterowie nie złapali Kuftosa.

Próba zgubienia kultystów w jakiejś ciemnej uliczce będzie udana, ale gdy bohaterowie dojdą do barki, znajdą ich martwych na jej pokładzie. Obaj zginęli zastrzeleni z kuszy.

Gdyby bohaterowie po prostu poszli w kierunku łodzi, dwaj kultysty będą ich śledzić, ale nasi herosi zauważą, że zostaną oni zabici przez Adolphusa. Gdyby spróbowali śledzić łowcę nagród, nie osiągną niczego więcej, niż to napisano powyżej.



Przeszukanie ciał martwych wyznawców Chaosu przyniesie skutek w postaci odnalezienia dwóch sztyletów i 10 ZK i 18/-. Oba ciała nie mają żadnych znaków szczególnych, poza małym, umieszczonym na prawej piersi tatuażem purpurowej dłoni. Bohaterowie znajdują je tylko wtedy, gdy bardzo dokładnie przeszukają ciała – co nie jest specjalnie przyjemne, ponieważ oba trupy mają brudną bieliznę!

NOCNE MORDERSTWO

Po wyjściu z karczmy, młodzi szlachcice kontynuowali swoją wyprawę, obrażając kolejne osoby, aż do momentu, w którym wywołali poważną bójkę. Ich ochroniarze uciekli, a jeden

z paniczek został zabity. Rankiem cała okolica aż huczy o tym wydarzeniu, a do Josefa dociera wiadomość, że bohaterów poszukuje Straż. Powinni czym prędzej udać się do Bögenhafen, chyba że są naprawdę głupi.

Do czasu ich powrotu do Altdorfu władze pochwyć prawdziwych sprawców i całe zamieszanie się wyjaśni. Na razie jednak powinieneś zachęcić ich do jak najszybszego opuszczenia miasta, w którym zagraża im szybki proces i egzekucja.

PODRÓŻ DO WEISSBRUCKU

Podróż do Bögenhafen wymaga spływu Kanałem Weissbruckim, a następnie rzeką Bögen do samego miasta. Josef steruje łodzią ku wielkiej słuzie przy wejściu do kanału. Tu uiszcza opłatę (5 ZK) i barka wpływa najpierw do słuzi, a później do kanału.

KANAŁ WEISSBRUCKI

Kanał został wybudowany w 2462 roku. Służy do przewozu węgla i żelaza z kopalni w Delfgruber. Ma 8 metrów szerokości i wiele mijanek rozmieszczonych wzdłuż całej jego długości. Kanał należy do weissbruckiej rodziny Gruberów, którą za korzystanie z niego pobiera opłatę, uiszczaną albo w Altdorfie, albo w Weissbrucku. Wzdłuż kanału nie ma innych punktów poboru opłat.

WITAJCIE PODRÓŻNI

Rankiem pierwszego dnia podróży, bohaterowie dostrzegą grupkę strażników dróg, którzy jadą za nimi od Altdorfu nabrzeżną drogą. Oddział jedzie do najbliższej rogatki zbadać doniesienia o bandytach, rzekomo przebywających w okolicy. Nie szukają BG, ale oni nie będą tego wiedzieć. Patrol kieruje się prostu ku łódce i przez jakiś czas jedzie obok niej. Dowódca jest w dobrym humorze i pogawędzi przez chwilę z osobami na pokładzie, informując ich, że w okolicy mogą grasować bandyci i że zeszłej nocy w Altdorfie zabito młodego szlachcica i dwóch rzemieślników. Strażnicy nie podejrzewają bohaterów i po krótkiej chwili odjeżdżają.

Celem tego spotkania jest stworzenie wśród bohaterów nerwowej atmosfery, zmuszenie ich do ukrycia się lub oszukania strażników. Josef odradza użycie przemocy, ponieważ wpędziłoby to ich i jego w jeszcze większe kłopoty. Gdyby BG zaatakowali patrol, strażnicy wycofają się do stolicy w celu ściągnięcia posiłków, jeżeli walka przybierze niekorzystny dla nich obrót. Od tej pory bohaterowie będą ścigani przez strażników dróg w całym Reiklandzie.

DO WEISSBRUCKU

Podróż kanałem trwa prawie trzy dni i powinna być zupełnie spokojna, chyba że masz jakieś inne plany. W nocy barka cumuje przy jednym z nabrzeżnych zajazdów, gdzie bohaterowie mogą odpocząć, bezpieczni przed pościgiem i wolni od innych problemów.

WEISSBRUCK – MAPA 6

Weissbruck to rozwijająca się wioska, licząca sobie 272 mieszkańców. Wieś należy do rodziny Gruberów. Z początku była niewielką osadą, ale wraz z budową kanału gwałtownie się rozrosła. W tej chwili jest to tętniący życiem punkt przystankowy na drodze do Bögenhafen. Wzdłuż brzegów kanału i rzeki stoją liczne magazyny, w których składa się węgiel i rudę żelaza z pobliskich kopalni, wino i welnę z Bögenhafen i wszelkiego rodzaju towary z Altdorfu.

PRZYBYCIE DO WEISSBRUCKU

Do Weissbrucku można wpłynąć przez służę i punkt pobierania opłat. Ponieważ bohaterowie opłacili już myto w Altdorfie, po prostu przepływają przez służę. Przy pomocy tkwią przycumowane liczne barki i łodzie, widać też ruch na rzece Bögen. Wzdłuż kanału i rzeki stoi wiele zajazdów i gospód. Gdy bohaterowie przy płyną do wioski, będzie prawdopodobnie wczesny wieczór.

Podczas cumowania, łowcy przygód zauważą ukrytego w cieniu, ubranego w zakurzone ubranie podróżnego człowieka. Stoi on w drzwiach pobliskiej gospody „Czarne Złoto” (A). To Adolphus, który wyjechał za nimi z Altdorfu, wyprzedził ich i przyjechał do Weissbrucku przed nimi. Możesz powiedzieć bohaterom, że rozpoznają w nim tego wysokiego mężczyznę, którego widzieli na Königsplatz zaraz po przyjeździe do Altdorfu. Dostrzegają również, że przez plecy ma przewieszoną kuszę. Jest zupełnie oczywiste, że obserwuje ich, ale zanim bohaterowie zdążą do niego podejść, Adolphus obraca się i znika wewnątrz gospody. Jeżeli bohaterowie wejdą za nim do środka, wewnątrz go nie widać, ponieważ wysłiznął się tylnymi drzwiami. Zdobyć jakieś informacji od bywalców lokalu wymaga wykonania udanego testu *przekupstwa* bądź *plotkowania* (dla celów przekupstwa przyjmij, że klienci karczmy mają **SW** równą 33). Osoba, która pomyślnie wykonała test, dowie się, że Adolphus jest łowcą nagród, który przybył do wioski wczoraj późno w nocy. To czy łowcy przygód dowiedzą się, gdzie się zatrzymał, zależy od tego, w jaki sposób chcesz poprowadzić tę część przygody (patrz poniżej *Polując na myśliwego*).

Adolphus na razie nie chce konfrontacji z poszukiwaczami przygód. Planuje zaatakować i zaskoczyć ich w nocy. Do pomocy wynajął grupę miejscowych bandziorów. Po dostrzeżeniu Kuftsosa, bohaterowie mogą zdecydować się na odszukanie go, podróż do Bögenhafen lub w ogóle nie zwrócić na niego uwagi. Następna część przygody została podzielona na dwie części – pierwsza opisuje bieg wydarzeń, jeżeli bohaterowie zdecydują się na odszukanie łowcy nagród, w drugiej przedstawiono to, co może się wydarzyć, jeśli plany Adolphusa dojdą do skutku.



POLUJĄC NA MYŚLIWEGO

Adolphus zatrzymał się w zajazdzie „Pod Trąbką” (B). Łowcy przygód mogą się tego dowiedzieć, rozpytując o niego w miejscowych lokalach. Większość wieśniaków wie o jego przyjeździe i jeżeli bohaterowie wykonają udane testy *przekupstwa* lub *plotkowania*, albo wykorzystają umiejętność *urok osobisty*, powiadomią ich o miejscu, w którym się zatrzymał. Przy kiepskim wyniku testu, możesz zdecydować, że osoba, z którą rozmawiają bohaterowie, zareaguje źle i nawyzywa lub nawet zaatakuje bohaterów. W przypadku, gdyby wywiązała się walka, użyj charakterystyki *bandziora* zamieszczonej w dziale *Pomocy dla Mistrza Gry*.

W zależności od twoich zamierzeń, co do czasu trwania tej części przygody, bohaterowie mogą odnaleźć Adolphusa prawie natychmiast lub też mogą podążać za nim do następnego zajazdu. W pierwszym przypadku dowiedzą się, że łowca nagród zatrzymał się w zajazdzie „Pod Trąbką”. W drugim zostaną powiadomieni, że Adolphusa widziano idącego do zajazdu „Pod Szczęśliwym Mężczyzną” (C). Po dotarciu do tej gospody, bohaterowie ponownie muszą porozmawiać z klientami, by dowiedzieć się, że Kuftsos mieszka „Pod Trąbką”.

B. Zajazd „Pod Trąbką”

Jeżeli bohaterowie przyjdą tu prosto z „Czarnego Złota” (A), gdzie po raz pierwszy zobaczyli Adolphusa, dostrzegą, że siedzi on przy kontuarze. Rozmawia z trzema opryszkami. Bohaterowie nie będą jednak mogli dowiedzieć się, o czym rozmawiają, chyba że posiadają umiejętność *czytanie z warg* lub *czuły słuch*. Bohater może wśliznąć się do sali wykonując udany test *skradania się*. W tym przypadku zbliży się na tyle, że usłyszy rozmowę i jednocześnie nie zostanie zauważony. Jeżeli próba się nie powiedzie, sam musisz zdecydować, co zrobi Adolphus i jego banda. Będzie to zresztą uzależnione od poczyną bohaterów. Na pewno przestaną rozmawiać, ale jeżeli nie zostaną zaatakowani, sami też nie uciekną się do przemocy. Będą się przyglądać bohaterowi, gotowi do samobrony i czekając na to, aż to on wykona pierwszy ruch.

Gdyby bohaterom udało się podsłuchać konwersację, dowiedzą się, że Adolphus każe opryszkom obserwować łódź poszukiwaczy przygód i śledzić ją, gdyby odpłynęła. W takim razie mają mu o tym natychmiast zameldować. Po tej naradzie poinstruowany bandzior wychodzi z karczmy i zajmuje pozycję na brzegu, skąd może obserwować barkę nie rzucając się jednocześnie w oczy. Pozostałe łobuzy wychodzą 5 minut później, z rozkazem ponownego przyścia wieczorem. Ta dwójka uda się do innej karczmy, gdzie przez następne kilka godzin będzie pić.

Jeżeli łowca nagród zorientuje się, że poszukiwacze przygód wiedzą, gdzie się zatrzymał, opuści gospodę tylnymi drzwiami i przeniesie się do innego zajazdu. Bohaterowie mogą pójść za nim, jeśli obserwowali karczmy i skutecznie użyli odpowiednich umiejętności. Jeżeli Kuftsos dostrzeże jakąś samotną, śledzącą go osobę, to spróbuje ją zabić, ale będzie się starał unikać walki z dwoma i więcej bohaterami. Mimo to, bez trudności może ich zgubić wśród zaułków Weissbrucku (automatyczny sukces).

ADOLPHUS KUFTSOS – ŁOWCA NAGRÓD



Adolphus jest łowcą nagród od 6 lat. W tym czasie schwytal bądź zabił wielu przestępców. Za swą ofiarą podąża bardzo wytrwale i używa wszystkich dostępnych środków, by doprowadzić ją przed oblicze sprawiedliwości lub do piekła. W przeciwieństwie do wielu innych łowców, nie spocznie, póki nie złapie swej ofiary. Kuftsos podążał tropem „Kastora” od Altdorfu do Weissbrucku, gdzie chce się z nim zmierzyć, by go albo schwycić, albo zabić. Odnosi się to również do wszystkich wchodzących mu w drogę.

Adolphus jest średniego wzrostu i jest dobrze zbudowany. Od czasu, gdy prawie zlinczowała go grupa bandytów, ma na szyi szeroką szramę. Jego gardło ucierpiał w trakcie tej awantury i ma teraz trudności z prawidłowym oddychaniem, co powoduje, że mówi wolno, świszczącym, dość dziwnym głosem.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	38	58*	4	3	8	45	1	35	29	30	47	34	27

Umiejętności: *tropienie, celne strzelanie*, cichy chód na uci, cichy chód w mieście, silny cios, śledzenie.*

Przedmioty: kusza i 40 bełtów (**Z** 32/64/300; **ES** 4; **CL** 1), miecz, kolczuga (1 PP na korpusie i ramionach), sznur – 20 metrów, 3 pary żelaznych kajdan i klucze do nich, koń wierzchowy.

TRZECH BANDZIORÓW



Bengt, Gurt i Willie – trzech bandziorów wynajętych przez Kuftsosa – pracuje czasami w weissbruckich przystaniach jako robotnicy. Cała trójka nie jest ani specjalnie bystra, ani lojalna. W przypadku schwytania ich przez bohaterów, można ich z łatwością przekonać do wyjawienia planu łowcy nagród. W każdej walce, w której udział bierze Adolphus, jeżeli jeden z bandziorów zostanie ranny, należy wykonać test jego **Cech Przywódczych**, by sprawdzić czy opryszek zostanie, czy ucieknie.

Sz	WW	US	S	Wt	Zyw	I	A	Zr	CP	Inf	Op	SW	Ogd
3	28	-33/4	6	32	1	32	22	23	32	28	29	29	

Umiejętności: *mocna głowa, wspinaczka*, *dwóch z bandziorów jest *bardzo wytrzymałych*.



Przedmioty: chlebak ze śniadaniem, flaszka herbaty, skórzana kurtka (0/1 PP na korpucie i ramionach), miecz, 1-6 ZK każdy.

2 PLAN ADOLPHUSA

W nocy Adolphus zamierza przeprowadzić atak na zacumowaną barkę. Gdyby bohaterowie się pospieszyli i odpłynęli do Bögenhafen, łowca nagród podąży za nimi i zaatakuje ich w jakimś dogodnym miejscu w czasie rejsu.

Jeżeli barka zostanie pozostawiona sama sobie, Adolphus i jego trzech bandziorów poczekają na powrót BG, po czym napadną na nich z zaskoczenia, przez co bohaterowie przez jedną rundę nie będą mogli nic zrobić.

DYMEM W OCZY

Jeżeli BG zostaną na pokładzie i nie wystawią straży, Adolphus i jego wynajęci pomocnicy wślizną się na pokład. Gdyby w palenisku palił się ogień, nałożą na komin wiadro, próbując wykurzyć bohaterów. W przeciwnym wypadku wrzucą przez komin nasączone olejem i później podpalone szmaty. Osoby, które znajdą się w gęstym dymie, niezależnie od tego skąd się on wziął, muszą co rundę wykonywać udany test **Wt**, gdyż w przeciwnym wypadku ich **WW**, **US**, **I** i **Zr** są kumulatywnie zmniejszane o -10, a **S** i **Wt** o -1. Negatywne modyfikatory są zmniejszane po wydostaniu się na świeże powietrze o 1/10 punktów na rundę. Bohater, któremu nie udało się wykonać dwóch testów **Wt**, i który zdoła wydostać się na świeże powietrze, odzyska w ten sposób całkowitą sprawność po 2 rundach.

Bohaterowie, chcący otworzyć drzwi lub bulaje, by wpuścić czyste powietrze, zostają powitani płonącym olejem, który wylewają na nich opryszki. Istnieje 50% szansa, że rzeźmieszek coś sknoci i obleje się sam. W takim przypadku istnieje kolejna 50% szansa, że olej będzie płonął. Podobnie olej, którym obłani zostaną bohaterowie, ma 50% szansę zapalenia się. Każda osoba może uchylić się przed bryzgami płynu, wykonując udany test **Inicjatywy**. Płonący olej zadaje 2K4 obrażenia na rundę (patrz **WFRP**, str. 80).

Osoby, którym uda się wydostać na pokład zostają zaatakowane przez Adolphusa i jego pomocników.

Gdyby bohaterowie *wystawili* straż na barce, Adolphus strzeli do niej lub jego ze swej kuszy. Będzie strzelał z ukrycia, a w tym czasie trójka wynajętych bandziorów podbiegnie z innej strony do łodzi, niosąc ze sobą garnki płonącej cieczy. Podstawy planu są identyczne – polegają na podpaleniu barki i napaści na jej załogę, gdy tylko ta, otumaniona dymem, wyjdzie na pokład.

GASZENIE OGNI

W czasie, gdy bohaterowie walczą z łowcą nagród i jego towarzyszami, Josef, Wolmar i Gilda próbują ugasić ogień i/lub odbić od brzegu. Normalnie manewr ten trwa przynajmniej 20 rund, ale dzięki przecięciu cum można ten czas znacznie skrócić. Cumy mają 6 punktów uszkodzeń i **Wt** równą 4. Wspomniana wyżej trójka powinna móc dość szybko ugasić ogień – łódź musi pozostać nietknięta. Wszelkie, spowodowane w czasie walki uszkodzenia Josef naprawi następnego dnia stosując przy tym swą umiejętność *sztuknictwo*.

Adolphus nie podda się, a dla biegu przygody jest ważne, by zginął w czasie tej walki – zadanie mu śmiertelnego ciosu jest łatwe dzięki manipulowaniu *Tabelą Ciosów Krytycznych* (**WFRP**, str. 122). Niezwykle istotne jest to, by bohaterowie, niezależnie od tego jak przeprowadzą cały bój, nie mogli z nim porozmawiać.

Po przeszukaniu ciała łowcy nagród, poszukiwacze przygód odnajdą list od Q.F., w którym jest napisane, by Adolphus rozglądał się za Kastorem Lieberungiem. Wręcz graczom *Notkę numer 7*, której kopię prezentujemy poniżej.

*Do ręk. Mistrza Herr Adolphusa Kluftosa
Zajad. Dzielwiec Gwiazd
Droga. Middelheim - Alldorf*

Drogi Herr Kluftos.
Być może przypomniał Pan sobie pewny wieczór, jakby pęknięcie
ostatniego dnia Browneith w publikacji leży karzący flak i tpe
w Mulu. Wypomniał Pan wtedy, iż jest zainteresowany
dotychczasowego stworzenia, którego nazywa to wie
wymienię. Szczególnie zależało Panu na odwołaniu śladów
pewnej wysoko stojącej w hierarchii tej organizacji osoby.
Znamy jedynie jako Magister Impedimentae.

Opcnie mogę potwierdzić kradzież z Pańskich przypuszczeń.
To Pańskim wyśledziło posągnięcie prawa delikatno kradki
i zdołałem potwierdzić, że „gwałtan”, którego Pan poszukuje,
używa nazwiska Kastor Lieberung. Zgodnie z Pańskim planem,
pod koniec miesiąca Jahrdunga Herr Lieberung będzie
jechał drogą

do Alldorfu drogą z Middelheim.
Zdobytym również podobnie Herr Lieberunga,
który dotychczas do listu.

Pozostaje, Sir, Pańskim miłym stęgi

Q.F.

Załączony rysunek przedstawia osobę przypominającą Kastora Lieberunga. Nie ma żadnych śladów, które wskazywałyby na źródło pochodzenia listu.

DO BÖGENHAFEN

Po zakończeniu walki, bohaterów powinno zachęcić się do popłynięcia do Bögenhafen, ku kolejnej przygodzie, noszącej tytuł **Cienie nad Bögenhafen**. Josef wciąż chce sprzedać swoje wino, a BG powinni być wystarczająco zainteresowani objęciem spadku, by kontynuowali podróż. Gdyby mimo wszystko nie przejawiali specjalnej ochoty, może być konieczna niewielka ingerencja ze strony Mistrza Gry. Może ona być rzuconą mimochodem wzmianką, że Bögenhafen jest o wiele bezpieczniejszym miejscem dla kogoś podejrzanego o morderstwo, możesz też powiedzieć bohaterom, że do ich uszu doszła wiadomość, że do Weissbruck przybyła grupa strażników dróg, która o nich wypytuje.



PODROŻ

Rejs do Bögenhafen trwa 4 dni. W jego trakcie nic się nie dzieje. Dramatyczne wydarzenia, które zajądą w mieście, są opisane w kolejnej części kampanii, zatytułowanej **Cienie nad Bögenhafen**.

MUTAŃCI W IMPERIUM

Gdy upadły międzywymiarowe przejścia Starych Slannów i Chaos wkroczył na ziemię, natchnął on ludzką pragnieniem zmian i chęcią rozwoju. Podczas gdy większość ludzi skorzystała z tego wpływu, byli i tacy, którzy zostali skorumpowani zarówno umysłowo, jak i fizycznie. W ten sposób powstała nowa rasa – zwierzolutdzie Chaosu, a także inne, bardziej straszliwe istoty. Mimo to, zdecydowana większość ludzi pozostała ludźmi i wiodło się im dobrze. Zwierzolutdzi przeganiano lub zabijano i powstało Imperium. Lecz wpływ Chaosu nigdy nie opuścił ludzkiej rasy, a z każdym rokiem pojawia się więcej mutacji.

W miastach i wsiach Imperium, od czasu do czasu rodzą się zniekształcone dzieci, co wyrzuca je poza nawias społeczeństwa. Wiele z nich jest tak zmutowanych, że nie może żyć po narodzeniu, inne jeszcze są tak przerażające, że zostają zaraz zabite. Wielu jednak rodziców nie potrafi pozbyć się swego potomstwa w tak zimnokrwisty sposób i ukrywa je lub porzuca w lasach, gdzie padają one ofiarą dzikich bestii lub zwierzolutdzi. Lecz nie wszystkie tak porzucone dzieci giną w ten sposób. Niektóre są wychowywane przez zwierzolutdzi, którzy dostrzegają w nich pokrewne dusze, inne są odnajdywane przez innych mutantów, którzy zabierają je do tajnych obozów. Istoty te prowadzą zwierzęce życie, współzawodnicząc ze zwierzętami i potworami, żyjącymi w tych samych puszcach.

Jednak skaza Chaosu nie zawsze jest widoczna od razu po narodzinach. Często rozwija się powoli, stając się widoczna dopiero po wkroczeniu w wiek dojrzały lub nawet później. Wielu ludzi żyje przeklinając Chaos, jedynie po to, by stwierdzić, że sami znajdują się wśród jego ofiar. Część z nich stara się ukryć swe mutacje i prowadzić normalne życie, ale większość ucieka do lasów. Tam silni i inteligentni uzyskują przewagę nad innymi mutantami, czasem nawet nad zwierzolutdmi. Niektórzy z mutantów zaciągają się w szeregi Wojowników Chaosu, ukrywających się nieczym wrzód w sercu Imperium, przygotowujących się do zmiecenia Imperium w orgii gwałtów i płomieni.

Lecz nie wszyscy mutanci są wygnańcami, gdyż są tacy, którym udaje się umiejętnie ukryć swe zniekształcenia, a nawet objąć odpowiedzialne stanowiska państwowe. Mutanci ci nienawidzą otaczającego ich społeczeństwa i przyspieszają jego upadek, działając wraz z siłami Chaosu. Często ich grupy są ze sobą ściśle powiązane, a w ich skład wchodzi kilka rodzajów mutantów. Ci, których mutacje nie są zbyt widoczne, normalnie działają w społeczności ludzkiej, natomiast pozostali, których zniekształceń nie da się ukryć, są ukryci lub żyją w lasach wraz z innymi im podobnymi.

Budowa ciała: Niezwykle różnorodna. Niektórych mutantów prawie nie można odróżnić od normalnych ludzi, a inni są tak przerażająco zmutowani, że trudno jest się nawet domyślić, że byli kiedyś ludźmi.

Mutacje: Różne pomiędzy poszczególnymi mutantami. Niektórzy są jedynie częściowo zmutowani – ich tułów może być na przykład pokryty piórkami, a kończyny nie. Inni są z kolei tak straszliwie zmutowani, że w ogóle nie przypominają ludzi. Dlatego, kiedy przydzielasz mutacje, powinieneś rozważyć, do jakiego stopnia wpłyną one na przebieg stworzonej przez ciebie przygody. Dla przykładu, burmistrz jakiegoś miasta nie zwiedzi nikogo, jeśli będzie przypominał srebrnego pajaka, ale tak wyglądający mutant będzie całkowicie na miejscu w głębi lasów Imperium.

Każdy mutant ma K4 mutacje. Podczas ich tworzenia możesz je wybrać bądź wylosować wykonując rzut K4, a później K10. Poniżej podano informacje na temat niektórych z możliwych rezultatów, ale możesz je zmieniać tak, by odpowiadały twoim przygodom.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	16



Charakter: Charakter mutantów waha się od chaotycznego, poprzez zły do neutralnego. Większość mutantów jest neutralna, ale ci, którzy w pełni akceptują swe zmiany i cieszą się z nich, mają charakter chaotyczny i są wyznawcami bogów Chaosu.

Cechy psychologiczne: Wśród osób, które je zauważą, mutacje oznaczone* wywołują *strach*, a te oznaczone ** wywołują *grozę*.

Zasady specjalne: Większość mutantów chce jedynie przeżyć, od czasu do czasu chcą zemścić się na normalnych członkach społeczeństwa. Ci, których mutacje rozwinęły się w późniejszych okresach życia, mogą sobie z tym nie radzić, ponieważ ich normalne życie zostało przerwane przez te zmiany. W rezultacie, niektórzy mutanci są szaleńcami i zachowują się w dziwny, nieprzewidywalny sposób. Wiadomo także o bliskich krewnych mutantów, którzy oszaleli próbując pomóc swemu zmutowanemu bratu lub siostrze w ucieczce przed uważnymi oczami łowców wiedźm.

K4	K10	
1	1	niezwykle chudy
	2	zwierzęcy wygląd
	3	twarz z dziobem
	4	zwierzęca twarz
	5	wielkie uszy
	6	ptasie stopy
	7	wytrzeszczone oczy
	8	chitynowy pancerz – wybierz pokryty nim obszar(y) ciała. 2 PP
	9	pazury – na rękach i/lub dłoniach. Dzięki nim można wykonać atak <i>pazurami</i>
	10	racice
2	1	głowa opatrzona grzebieniowatym wyrostkiem
	2	demoniczny wygląd**
	3	oczy na szypułkach
	4	dodatkowe stawy
	5	niezwykle gruby – 1 PP na wszystkie lokacje ciała
	6	obrzydliwy smród – redukuje WW przeciwników o -10
	7	futro – pokrywa część lub całość ciała
	8	straszny wygląd – pajęczy, owadzi itp.
	9	skoczek – Sz zmniejszona do 2
	10	bardzo twarda skóra – określ lokację ciała, 2 PP
3	1	jaszczurzy wygląd
	2	długa szyja
	3	debilowaty – podatny na <i>głupotę</i>
	4	zwielokrotnione kończyny – trzy nogi, cztery ręce itp. – mogą zwiększyć Sz lub A
	5	brak szyi
	6	mała głowa – podatny na <i>głupotę</i>
	7	spiczasta głowa
	8	gnijąca skóra*
	9	łuski – wybierz pokryty nimi obszar ciała – 1 PP
	10	krótkie nogi – Sz zmniejszona do 2
4	1	czaszka zamiast twarzy*
	2	ssawki na dłoniach i stopach – dają <i>wspinaczkę</i>
	3	ogon – owłosiony, jaszczurczy, kolczasty itp. – może umożliwić <i>uderzenie ogonem</i>
	4	macki – zamiast jednej lub większej liczby kończyn
	5	troje oczu
	6	przeźroczysta skóra*
	7	wykřęczone ciało
	8	dziwny kolor skóry – srebrny, złoty, purpurowy, w czerwono-żółte paski, kropki itp.
	9	mnóstwo pryszczycy
	10	skrzydła – mogą umożliwić latanie jak <i>istota przyziemna</i>

KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

Notki dla graczy

Rozciąć wzdłuż linii

© GAMES WORKSHOP 1988-1995

© Wydawnictwo „MAG” 1995

Panowie Lock, Stöck & Barl
Adwokaci, Prawnicy etc.
Garten Weg
Bägenhafen

Prüfung der Lieferung.

[illegible]

Dieblich, Bawl, K's

David, K.C., Ltd. B. (Att.)

makladem Schulza & F.

...umana, Bögenhafen

Wszystko niżej podpisani, uroczyście przysięgamy, że okazując tego dokumentu jest kasztorem zbiegającym

our signature

Ministry of Education

Ingrid Zicherman
Mappanka Siquara



!!!WYNAJMĘ!!! DZIELNYCH ŁOWCÓW PRZYGÓD

Jego Ekscelencja Koronowany Książę Hergard von Tasseninck z Wielkiego Księstwa Ostlandu zawiadamia, że przebywa obecnie w Altidorfie i życzy sobie wynająć usługi drużyny doświadczonych łowców przygód. Zatrudnienie od zaraz na czas nieokreślony.

Cbętnych przestrzega się, że wezmą udział w niebezpiecznej misji, celem której są nie zbadane rejony Gór Szarych.

Jak najbardziej pożądane jest zachowanie daleko idącej dyskrecji.

Wynagrodzenie do uzgodnienia (uzależnione od doświadczenia), ale zapewnia się minimum 20 ZK dla osoby dziennie. Dodatkowo bojny dodatek po udanym zakończeniu wyprawy. Nie potrzebujemy włóczęgów, tchórzy, ani krasnoludów.

Podpisano

Podpisano
Henk L. Looij

osobisty pisarz Koronowanego Księcia Hergarda

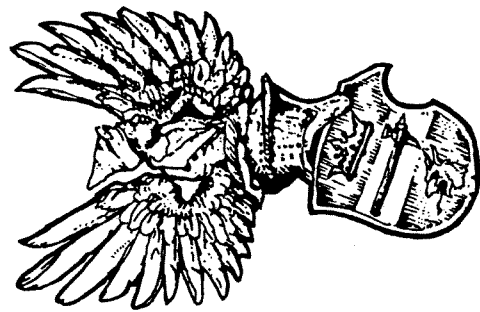
Rudolf Hurler

Postać biegnąca w twoim kierunku z szaleńczym błyskiem w oczach wygląda niezwykle znajomo. Nagle zdajesz sobie sprawę, że to Rolf Hurtis z Delberz, twój stary złodziejski towarzysz. Ale zmienił się diametralnie, a z otwartych ust spływa krew.

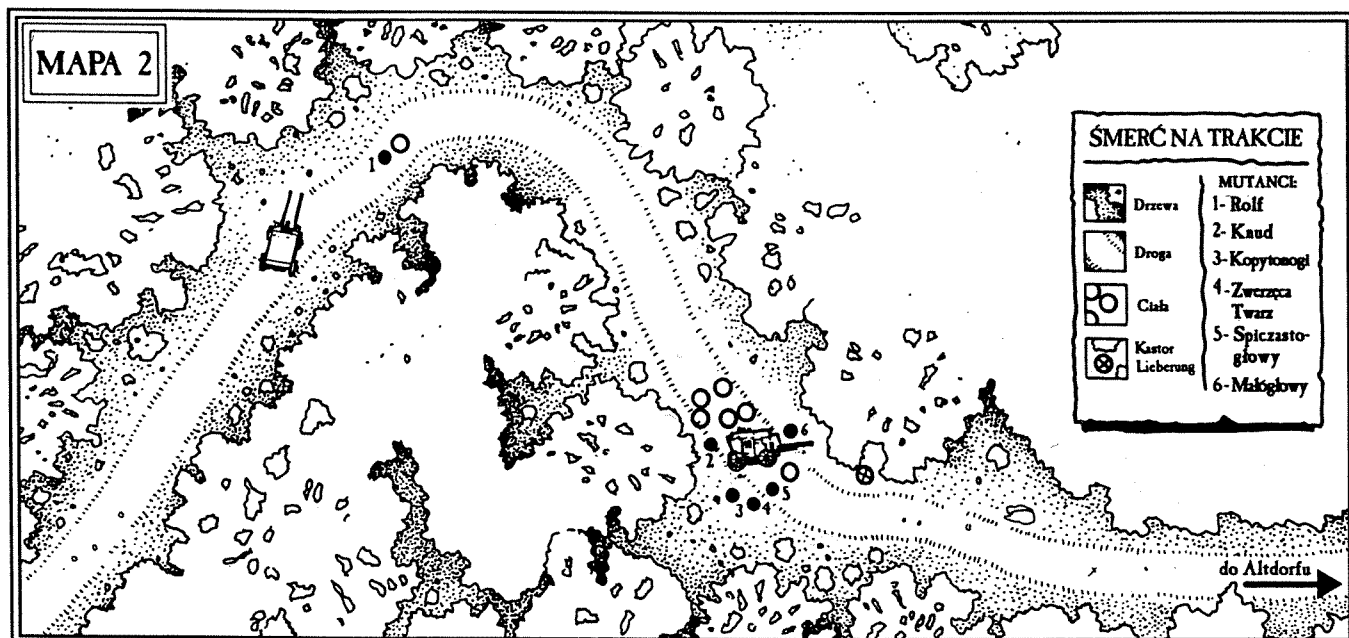
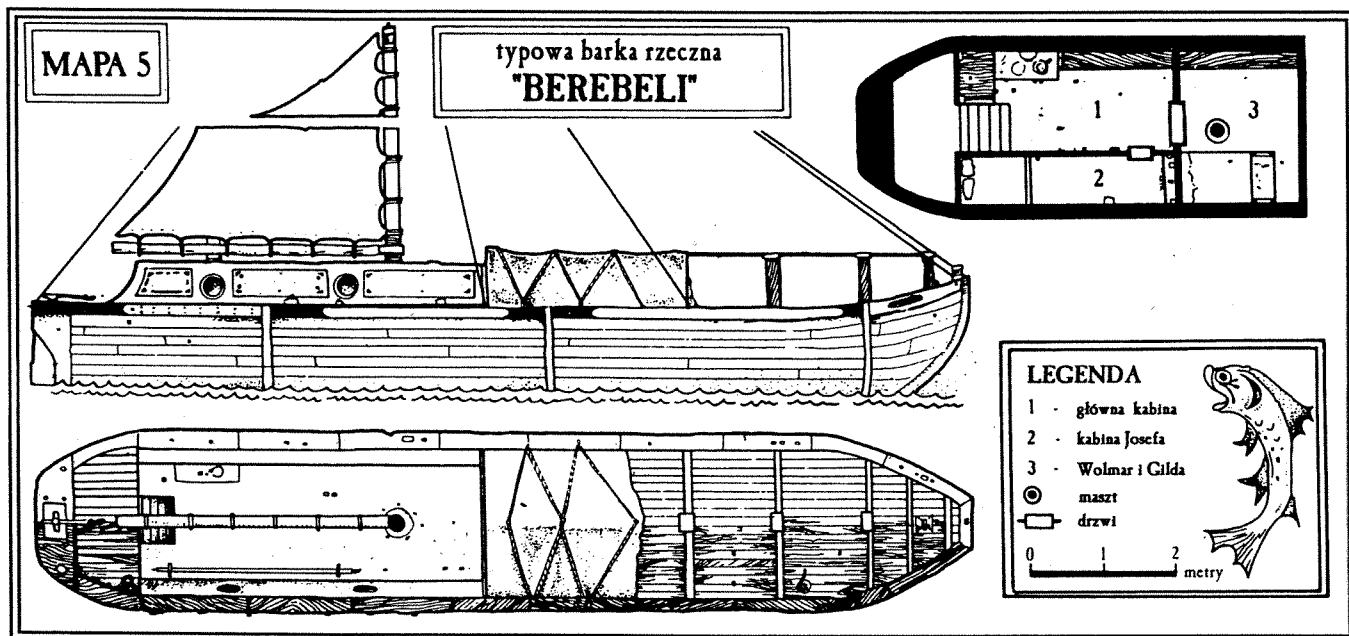
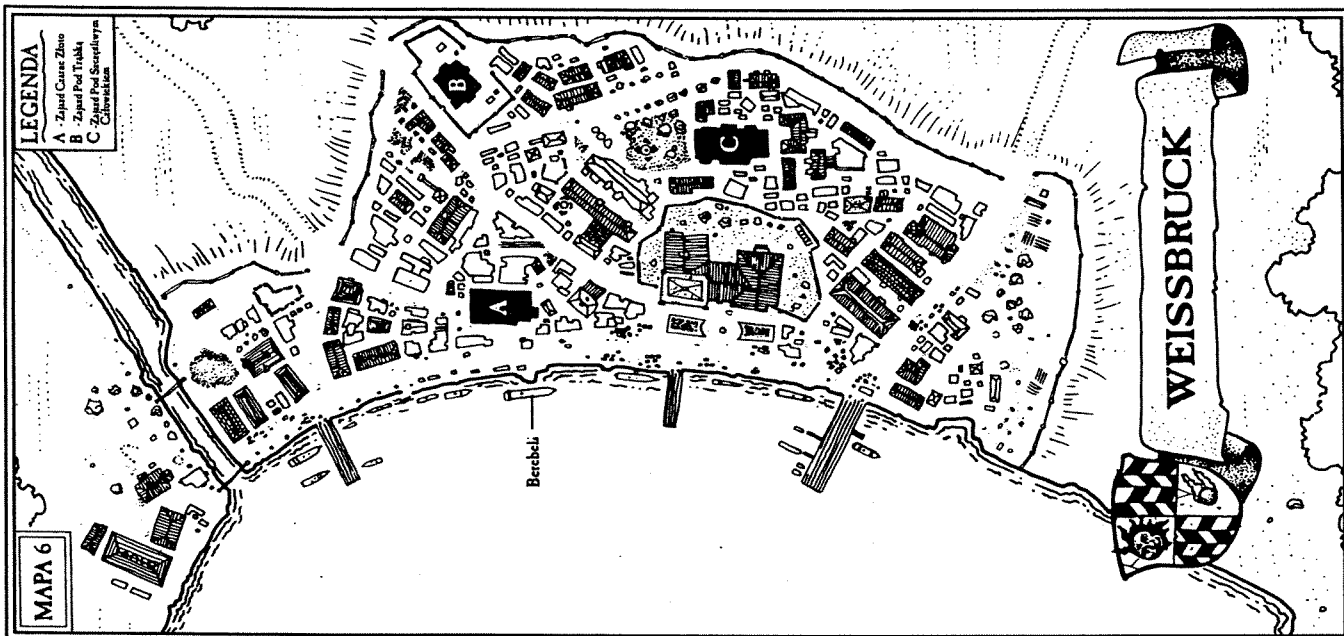
Rok temu Rolf zapadł na dziwną chorobę skóry i zaczął się dziwnie zachowywać. Był ułkryś swej coraz wyraźniejszej zmiany, zaczął nosić na sobie dziwne, nieprzystające do pogody ubrania, które często zwracała na niego uwagę Straży i utrudniała złodziejstwo. Rolf został aresztowany i wrzucony do więzienia. Ostatnie wieści o nim, jakie dotarły do ciebie, były o jego ucieczce z więzienia i niema jakiegoś pół roku temu.

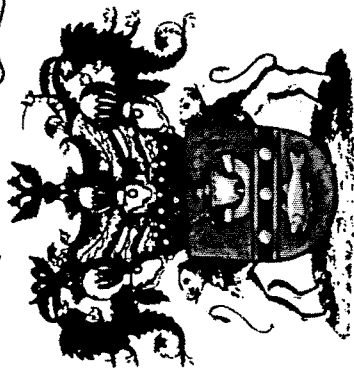
ALTDORF

- 1 - Königplatz
- 2 - Pałac Imperatora
- 3 - Świątynia Sigmara
- 4 - Dzielnica biedoty
- 5 - Dzielnica Kupiecka
- 6 - Doki
- 7 - Uniwersytet Altdorfski



MAPA 3





RADA MIEJSKA I BURMISTRZ Bögenhafen

Ogłaszają, że wielkie otwarcie dorocznej

SCHAFFENFEST

będzie miało miejsce na błoniach miejskich w dzień
Mitterfrühl

Zabawa będzie trwała trzy dni, w godzinach dziennych

Dzięki łaskawemu przyzwoleniu Jego Ekscelencji

Grafa Wilhelma von Saponatheima

i Jego Miłości

Wielkiego Diuka Leopolda z Middenlandu

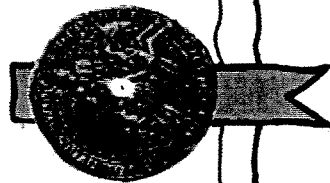
odbędzie się

WIELKI TURNIEJ

między rycerzami i giermkami obu domów.

Wszystko to będzie dodatkiem do zwykłych atrakcji naszego sławnego

TARGU ZWIERZĄT



NOTKA 6

NOTKA 7

Do ręk wstępnym Herr Adolpha Kuftrsa
Zjazd Delegatów Gniazd
Droga Middenheim - Altdorf

Drogi Herr Kuftrsa.

Być może przypomina Pan sobie pewną rozmowę, jaką odbyliśmy
ostatniego dnia Brewecitu w publicznej łóż karczmy Haki i Taper
w Nulu. Wspomniał Pan wtedy, iż jest zainteresowany
działalnością pewnego stowarzyszenia, którego nazwy tu nie
wymienił. Szczególnie zależało Panu na odnalezieniu śladów
pewnej wysocho stojącej w hierarchii tej organizacji osoby,
znanej jedynie jako Magister Impedimentae.

Obecnie mogę potwierdzić każde z Pańskich przypuszczeń.
Po Pańskim wyjeździe poszukiwaniem pewnie delikatnie kroki
i zdołałem potwierdzić, że „gentelman”, którego Pan poszukuje,
używa nazwiska Kaster Lieborung. Zgodnie z Pańskim planem,
pod koniec miesiąca Jahrdnunga Herr Lieborung będzie
jechał drogą

do Altdorfu drogą z Middenheim.

Zdobytam również podobiznę Herr Lieborunga,
którą dołączam do listu.

Pozostaję, Sir, Pańskim uniżonym sługą

Q.F.

NOTKA 5

Josef Quartijn

Nareszcie jakaś przyjazna twarz. Nigdy nie pomylił-
byś tej brody, ani potężnego brzucha. To twój stary
przyjaciel Josef Quartijn. Znasz go od ponad dziesię-
ciu lat. Spędziłeś z nim wiele szczęśliwych godzin
w nabrażonych karczmach. Josef ma niesamowity
pociąg do alkoholu, poza tym niezależnie dokąd
skieruje swe kroki, zawsze znajduje najlepsze bary.

KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

Notki dla graczy

Rozciąć wzdłuż linii

© GAMES WORKSHOP 1988-1995

© Wydawnictwo „MAG” 1995

TWOJA OJCZYZNA - IMPERIUM

IMPERIUM

Twoją ojczyzną jest największe i najpotężniejsze ze wszystkich państw Starego Świata – Imperium. Jego historia liczy sobie ponad dwa i pół tysiąca lat, zaczyna się w najwcześniejszych dniach rozwoju ludzkości. Założycielem państwa był legendarny Sigmar Heldenhammer, Młot na Goblina, który zjednoczył wojujące ze sobą plemiona ludzi i w sojuszu z krasnoludami ze Starego Świata wygnał hordy goblinów ku Mrocznym Krajom, poza Góry Krańca Świata. Później, jak mówi legenda, Sigmar wstąpił do grona bogów, a w chwili obecnej jego religia jest najpotężniejsza spośród wielu kultów Imperium. Najwyższy Kapłan kultu, Wielki Teogonista, jest najbliższym doradcą Cesarza.

Obecny Cesarz, Karl-Franz I, został wybrany (przez kilku władców Prowincji, znanych jako Elektorzy) 10 lat temu. Koronacja miała miejsce w Altdorfie, a dokonał jej Wielki Teogonista. Cesarz wciąż jest młodym człowiekiem, a ludzie mają nadzieję, że pod jego mądrym przywództwem, Imperium wkroczy w nowy okres świetności.

Z tej lub innej przyczyny, twoja drużyna spotkała się nie opodal zajazdu znanego jako „Dylizans i Konie”, stojącego w pobliżu miasta Delberz. Każdy z was ma własne powody, by zakosztować życia poszukiwacza przygód, ale nikt nie ma doświadczenia, którym mógłby się pochwalić. Mimo to, świetna stolica cesarstwa leży o zaledwie dwa dni drogi stąd, a gdzie lepiej zacząć przygody?



PORADNIK ŁOWCY PRZYGÓD

Imperium to olbrzymi, gęsto zaludniony kraj, można spotkać tam wiele różnych dziwnych stworzeń i trafić w niesamowite miejsca. Wielu obywateli to po prostu chłopcy, inni zaś, sprzedadzą wam wyposażenie, obsłużą w karczmie itd. Spotkasz też szlachtę oraz bogatych awanturników, którzy nie będą mieli czasu dla takiego pospólstwa jak wy. Mimo to, musicie rozmawiać z ludźmi i zdobywać sobie ich przyjaźń, gdyż bez tego wasza kariera będzie bardzo krótka! Kosmopolityczne miasta Imperium przyciągają zarówno śmietankę towarzyską, jak i najgorsze męty. Napotkacie na swej drodze złodziei i bandytów. Jeżeli jednak każdego będziecie traktowali jako potencjalnego wroga, możecie stracić użytecznych przyjaciół, którzy mogliby dostarczyć wam cenne wiadomości.

Jak możesz się zorientować z mapy, w Imperium łatwo natknąć się na wielkie lasy. Powszechnie uważane są za niebezpieczne i mroczne, a bez ważnego powodu pójście tam jedynie samobójca bądź wariat. Podróże są niebezpieczne nawet dla tych, którzy trzymają się dróg, a byłoby jeszcze groźniejsze, gdyby nie dobrze bronione zajazdy, postawione przy drogach w regularnych odstępach. Patrole strażników dróg robią co tylko w ich mocy, by chronić podróżnych przed bandytami, ale mają dużo roboty i nie mogą być wszędzie naraz. Strażnicy są zbyt zajęci, by zwracać sobie głowę formalnymi procesami. Dlatego sprawiedliwość jest często wymierzana szybko i na miejscu.

UŻYWANIE KALENDARZA

Obok tego tekstu znajdziecie kopię kalendarza Imperium na rok 2512. Ważne jest, byście śledzili i notowali upływ czasu, co pozwoli wam określić na przykład ilość pozostałego prowiantu i czas trwania podróży. Wasz MG powie wam, od którego dnia należy zacząć zaliczać dni. Jeżeli będziecie pamiętać, że po każdym noclegu należy zakreślić kolejny dzień, nie będziecie mieli żadnych trudności ze śledzeniem upływu czasu.

WSKAZÓWKI TAKTYCZNE

Ponieważ jesteście początkującymi poszukiwaczami przygód, będziecie musieli działać wspólnie, by zwiększyć szanse przeżycia. Kluczem do sukcesu jest współdziałanie, które łatwiej osiągnąć, jeśli bardziej doświadczeni gracze dopuszczą do gry nowicjuszy i ich nie zagadają. Nie powinniście również dopuszczać się zdrady – nawet jeśli myślicie, że zaszytowanie własnego kolegi leży w „charakterze” waszego bohatera. Inni gracze zapamiętają waszą zdradę i w przyszłości mogą nie zechcieć z wami grać. Jeszcze inni na ogień odpowiadają ogniem – będą chcieli się zemścić nawet kosztem jedności drużyny. Do obowiązków każdego gracza należy rozmowa z innymi graczami – dyskusja, planowanie i wymiana informacji – nie może się to jednak przerodzić w chaotyczne gadanie. Musicie również uważnie słuchać własnego Mistrza Gry, który jest, mimo wszystko, jedynym źródłem wiadomości o przygodzie i świecie gry. Jeżeli przeoczycie kluczową informację, gdyż nie słuchaliście tego co powiedział, nie możecie obciążać MG winą za śmierć swego bohatera!

Najlepiej, byście trzymali się razem, chyba że podział jest absolutnie niezbędny. Dzielenie drużyny nie tylko zmniejsza wasz potencjał obronny, ale sprawia

również, że praca MG staje się trudniejsza. Część graczy musi siedzieć beczynie, podczas gdy MG zajmuje się resztą.

Próbujcie unikać zbędnych walk. Przy najmniej początkowo wasi bohaterowie będą silni raczej w gębie. Rany leczą się powoli i unieruchamiają bohaterów. Jeżeli przy pierwszej lepszej okazji będziecie się rzucać w wir walki, ryzykujecie utratę **Żywotności** i Punktów Magii. Znacznie lepiej jest zachować swe siły na te okazje, kiedy po prostu będziecie musieli zmierzyć się z siłami Chaosu. Z tego samego powodu powinniście aż do zakończenia walki nie zwracać uwagi na skarby. Monety i kosztowności są bezużyteczne w czasie boju, jedynie obciążają, a przedmioty magiczne mogą być przeklęte albo do ich uruchomienia potrzebne mogą być jakieś specjalne techniki.



UWAGI NA TEMAT KALENDARZA

Obrót Znanego Świata dookoła słońca trwa 400 dni. Słońce jest znacznie większe i bardziej gorące niż nasze. Dookoła świata krążą dwa księżycy. Pełny cykl większego z nich – w Imperium znanego jako Mannsleiba („Ukochany Mananna”) – trwa 25 dni od pełni do pełni. Mannsleib jest podobny do księżyca naszego własnego świata. Drugi – noszący nazwę Morrsleib („Ukochany Morra”) – nie ma ustalonego cyklu. Czasami jest bliżej planety, kiedy indziej się od niej oddala.

Istnieją dwie legendy mówiące o naturze i pochodzeniu Morrsleiba. Według pierwszej z nich, w niebieskich istniała kiedyś brama, przez którą wkroczyły demony, które zaczęły zabijać mieszkańców na planecie ludzi. Morr pozabijał je w okrutny sposób, a ze szczątków bramy utworzył drugi księżyc, po to, by śmiertelni nigdy nie zapomnieli o tym, jak bóg ich uratował. Druga legenda mówi, że gdy Chaos przeniknął w Znany Świat, wielka bryła spaczenia wystrzeliła w niebo, gdzie nieprzerwanie krąży po dziś dzień, zalewając Chaosem kraje, nad którymi przelatuje. W tę legendę wierzą głównie wyznawcy Chaosu, którzy obchodzą święta w czasie, gdy Morrsleib jest w pełni.

KALENDARZ IMPERIALNY

Hexenstag – Nowy Rok
(HEX-ens-tag)

1. Nachexen (nach-HEKS-en)

Wallentag	1	9	*17	25
Aubentag	2	10	18	26
Marktag	3	11	19	27
Beckertag	4	12	20	28
Bezahltag	5	13	21	29
Konigstag	6	14	22	30
Angestag	7	15	23	31
Festag	8	16	24	32

* = pierwszy dzień WIOSNY

2. Jahrdung (JAAR-drung)

Wallentag		9	17	25	33
Aubentag	2	10	18	26	1
Marktag	3	11	19	27	
Beckertag	4	12	20	28	
Bezahltag	5	13	21	29	
Konigstag	6	14	22	30	
Angestag	7	15	23	31	
Festag	8	16	24	32	

Mitterfruhl – wiosenne zrównanie dnia z nocą (MITT-er-fruul)

3. Pflugzeit (pFLUUG-cajt)

Wallentag	-	8	16	24	32
Aubentag	1	9	17	25	33
Marktag	2	10	18	26	
Beckertag	3	11	19	27	
Bezahltag	4	12	20	28	
Konigstag	5	13	21	29	
Angestag	6	14	22	30	
Festag	7	15	23	31	

4. Sigmarzeit (ZIGG-mar-cajt)

Wallentag	-	7	15	23	31
Aubentag	-	8	16	24	32
Marktag	1	9	17	25	33
Beckertag	2	10	*18	26	
Bezahltag	3	11	19	27	
Konigstag	4	12	20	28	
Angestag	5	13	21	29	
Festag	6	14	22	30	

* = Pierwszy dzień LATA

5. Sommerzeit (ZOMMER-cajt)

Wallentag	-	6	14	22	30
Aubentag	-	7	15	23	31
Marktag	-	8	16	24	32
Beckertag	1	9	17	25	33
Bezahltag	2	10	18	26	
Konigstag	3	11	19	27	
Angestag	4	12	20	28	
Festag	5	13	21	29	

SonnstillLetnie przesilenie (ZONN-sztill)

6. Vorgeheim (FORR-g-hajm)

Wallentag	-	5	13	21	29
Aubentag	-	6	14	22	30
Marktag	-	7	15	23	31
Beckertag	-	8	16	24	32
Bezahltag	1	9	17	25	33
Konigstag	2	10	18	26	
Angestag	3	11	19	27	
Festag	4	12	20	28	

Geheimnistag Noc Tajemnicy (g'-HAJM-niss-tag)

7. Nachgeheim (NACH-g'-hajm)

Wallentag	-	4	12	20	28
Aubentag	-	5	13	21	29
Marktag	-	6	14	22	30
Beckertag	-	7	15	23	31
Bezahltag	-	8	16	24	32
Konigstag	1	9	*17	25	
Angestag	2	10	18	26	
Festag	3	11	19	27	

* = Pierwszy dzień JESIENI

8. Erntezeit (ERN-t'-cajt)

Wallentag	-	4	12	20	28
Aubentag	-	5	13	21	29
Marktag	-	6	14	22	30
Beckertag	-	7	15	23	31
Bezahltag	-	8	16	24	32
Konigstag	1	9	17	25	33
Angestag	2	10	18	26	
Festag	3	11	19	27	

Mittherbst – Jesienne zrównanie dnia z nocą

9. Brauzeit (BRAU-cajt)

Wallentag	-	3	11	19	27
Aubentag	-	4	12	20	28
Marktag	-	5	13	21	29
Beckertag	-	6	14	22	30
Bezahltag	-	7	15	23	31
Konigstag	-	8	16	24	32
Angestag	1	9	17	25	33
Festag	2	10	18	26	

10. Kaldezeit (KAL-t'-cajt)

Wallentag	-	2	10	*18	26
Aubentag	-	3	11	19	27
Marktag	-	4	12	20	28
Beckertag	-	5	13	21	29
Bezahltag	-	6	14	22	30
Konigstag	-	7	15	23	31
Angestag	-	8	16	24	32
Festag	1	9	17	25	33

* = Pierwszy dzień ZIMY

11. Ulriczeit (UL-ric-cajt)

Wallentag	1	9	17	25	33
Aubentag	2	10	18	26	
Marktag	3	11	19	27	
Beckertag	4	12	20	28	
Bezahltag	5	13	21	29	
Konigstag	6	14	22	30	
Angestag	7	15	23	31	
Festag	8	16	24	32	

Mondstille Zimowe Przesilenie (MONTE-sztill-e)

12. Vorhexen (FORR-hex-en)

Wallentag	-	8	16	24	32
Aubentag	1	9	17	25	33
Marktag	2	10	18	26	
Beckertag	3	11	19	27	
Bezahltag	4	12	20	28	
Konigstag	5	13	21	29	
Angestag	6	14	22	30	
Festag	7	15	23	31	



MIESIĄCE I ŚWIĘTA

W Znanym Świecie funkcjonuje tyle kalendarzy, ile ras i kultur, lecz ten przedstawiony powyżej jest w powszechnym użyciu w całym Imperium. W Kalendarzu Imperialnym rok jest podzielony na 12 miesięcy po 32 lub 33 dni i sześć osobnych świąt umieszczonych pomiędzy miesiącami. Cztery to święta związane z porami roku – letnim i zimowym przesileniem i wiosenną i jesienną równonocą. Pozostałe dwa przypadają na dni, w których oba księżycy są w pełni. Ludzie obawiają się nadejścia tych dwóch dni i w czasie Hexensnacht (Nocy Wiedźm) i Geheimnisnacht (Nocy Tajemnicy) nawet najwięksi niedowiarzowie starają się unikać nieziemskiego światła księżyców. Nazwy miesięcy można przetłumaczyć jako Powiedźmie, Zmianę Roku, Czas Orki, Czas Sigmara, Czas Lata, Przed

Tajemnicą, Po Tajemnicy, Czas Zbiorów, Miesiąc Warzenia, Miesiąc Mrozów, Czas Ulryka i Przedwiedźmie.

Główne święta religijne – wspomniane w podręczniku WFRP – są podane poniżej.

Data	Bóstwo
Hexenstag	Dawna Wiara, Liadrel
1 Nachexen	Verena
Mitterfruhl	Mannan, Taal, Ulryk, Dawna Wiara
33 Pflugzeit	Grungni
18 Sigmarzeit	Sigmar
Sonnstill	Dawna Wiara
33 Vorgeheim	Grungni
Geheimnistag	Dawna Wiara, Liadrel
1-8 Erntezeit	Esmeralda („Ciasteczkowy tydzień”)
Mittherbst	Ulryk, Dawna Wiara
33 Brauzeit	Grungni
Mondstille	Ulryk, Dawna Wiara
33 Vorhexen	Grungni

DNI TYGODNIA

Tydzień w kalendarzu Imperialnym liczy osiem dni, których nazwy prawdopodobnie pochodzą jeszcze z czasów przed powstaniem państwa. Można je przetłumaczyć jako: Dzień Pracy, Dzień Poboru, Dzień Targowy, Dzień Wypieków, Dzień Podatków, Dzień Królewski, Początek Tygodnia i Święto. W tej chwili jednak, przyczyny dla których nadano im takie nazwy uległy zapomnieniu – w zależności od miejsca, dzień targowy może przypadać w dowolny dzień tygodnia, a daty świąt różnią się w zależności do miejscowego bóstwa.

Gracze powinni używać wydrukowanego powyżej kalendarza do śledzenia upływu czasu. Kampania zaczyna się w Festag, 24 Jahrdunga wieczorem.

INDEKS MIEJSCOWOŚCI REIKLANDU

Miejscowość	Rozmiar ^①	Władca ^②	Ludność	Zamoż- ność ^③	Źródła zamożności	Garnizon/ milicja ^④	Uwagi
Altdorf	C	Cesarz	15.000	5	handel, rząd	500a/8000c	Stolica Imperium. Miejsce, w którym stoi Katedra Sigmara.
Anseldorf	V	Wielki Diuk Leopold z Middenlandu	56	1	rolnictwo	-	W pobliżu Carroburga
Ardlich	V	Graf Wilhelm von Saponatheim	72	2	rolnictwo	-/5c	W pobliżu Bögenhafen
Aussen	V	Cesarz	43	1	brak	-	W pobliżu Grunburga
Autler	V	Cesarz	81	2	drewno	-/10c	W pobliżu Altdorfu
Blutroch	ST	Cesarz	0	0	-	-	Ludność wymarła na zarazę
Bögenhafen	T	Cesarz	4500	3	handel, wino, drewno	-/500c	patrz Cienie nad Bögenhafen
Braunwurt	V	Cesarz	52	1	tekstylia	-	W pobliżu Altdorfu
Bundesmarkt	V	Cesarz	77	1	rolnictwo	-/5c	W pobliżu Altdorfu
Carroburg	C	Wielki Diuk Leopold z Middenlandu	8,000	4	handel, rząd, szkło i garncarstwo	200b/1250c	Stolica Diuka
Delberz	ST	Wielki Diuk Leopold z Middenlandu	2000	3	wino, drewno	20b/75c	Miejsce urodzin niektórych BG
Delfgruber	M	Cesarz	650	4	węgiel, żelazo	50b/200c	Kopalnia
Dorchen	V	Cesarz	75	2	rolnictwo	-	W pobliżu Altdorfu
Dunkelbild	V	Wielki Diuk Leopold z Middenlandu	67	2	drewno	-/5b	W pobliżu Carroburga
Finsterbad	V	Graf Wilhelm von Saponetheim	82	3	wino	-/10c	W pobliżu Bögenhafen
Furtild	V	Cesarz	53	1	brak	-	W pobliżu Altdorfu
Geldrecht	V	Cesarz	49	1	drewno	-	W pobliżu Altdorfu
Gluckshalt	V	Cesarz	72	2	rolnictwo	-/10c	W pobliżu Altdorfu
Grossbad	V	Cesarz	69	2	rolnictwo	-	W pobliżu Altdorfu
Grubevon	V	Graf Wilhelm von Saponetheim	57	2	rolnictwo	-/5c	W pobliżu Bögenhafen
Grunburg	ST	Cesarz	1200	2	handel, szkutnictwo	25b/100c	Prom przez rzekę Teufel
Hartsklein	V	Cesarz	65	1	garncarstwo	-	W pobliżu Altdorfu
Heiligen	V	Cesarz	58	2	rolnictwo	-	W pobliżu Altdorfu
Herzhald	V	Graf Wilhelm von Saponetheim	73	2	drewno	-	W pobliżu Bögenhafen
Hochloff	V	Cesarz	81	2	rolnictwo	-/10b	W pobliżu Altdorfu
Hornlach	V	Cesarz	74	2	drewno	-/5b	W pobliżu Grunburga
Kaldach	V	Cesarz	52	1	brak	-	W pobliżu Altdorfu
Kleindorf	V	Cesarz	35	1	rolnictwo	-	W pobliżu Grunburga
Mittelmund	V	Wielki Diuk Leopold z Middenlandu	35	2	rolnictwo	-	W pobliżu Delberz
Punzen	V	Wielki Diuk Leopold z Middenlandu	57	1	rolnictwo	-	W pobliżu Carroburga
Rechtlich	V	Cesarz	42	1	brak	-	W pobliżu Altdorfu
Rottefach	V	Cesarz	88	2	wino	-	W pobliżu Altdorfu
Schattenlas	V	Wielki Diuk Leopold z Middenlandu	54	2	brak	-	W pobliżu Carroburga. Prom przez rzekę Reik.
Schlafebild	V	Cesarz	38	1	rolnictwo	-	W pobliżu Altdorfu
Schwarzmarkt	V	Wielki Diuk Leopold z Middenlandu	61	2	rolnictwo	-/5c	W pobliżu Delberz
Silberwurt	V	Cesarz	85	2	rolnictwo	-/5c	W pobliżu Grunburga
Teufelfeuer	V	Cesarz	0	2	wino	-	Spalone przez łowców czarownic
Turmgever	V	Wielki Diuk Leopold z Middenlandu	53	1	drewno	-	W pobliżu Delberz
Walfen	V	Cesarz	52	2	wypalanie cegły	-	W pobliżu Altdorfu
Weidemarkt	V	Wielki Diuk Leopold z Middenlandu	61	2	wino	-/5c	W pobliżu Carroburga
Weissbruck	V	Cesarz	72	2	handel i transport	-	Osada górnicza, prom przez rzekę Bögen
Zamek Grauenberg	F	Graf Wilhelm	200	4	rząd	50a,100b/-	Forteca
Zamek Reikguard	F	Koronowany Książę Wolfgang Holswig-Abenauer	300	4	rząd	200c/-	Forteca

Uwagi

① Osiedla opisano jako miasta (C), miasteczka (ST), wsie (V), fortece (F).

② Władcy to Suzerenowie Prowincji. Miasta mają również lokalne rady, a wsie mniej lub bardziej formalne spotkania starszyzny itd.

③ Zamożność oceniono od 1 (bieda) do 5 (bardzo bogate).

④ Garnizon odnosi się do stacjonujących w osadzie zawodowych żołnierzy. Milicja to ochotnicy lub oddziały, które są zazwyczaj odpowiedzialne za przestrzeganie prawa. Jakość żołnierzy została oceniona jako *doskonała* (a), *przeciętna* (b) i *słaba* (c).

Pomoc dla Mistrza Gry

STANDARDOWI BN

W czasie trwania kampanii łowcy przygód spotkają na swej drodze wielu mniej ważnych bohaterów niezależnych. Poniżej znajdziecie charakterystyki tych najczęściej spotykanych, z których możecie korzystać w razie potrzeby.

CZELADNIK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	3	6	40	1	39	29	29	29	29	29

Umiejętności: powożenie, 25% na *bardzo wytrzymały*, 25% na *bardzo silny*, inne umiejętności odpowiadające zajęciu.

Przedmioty: nóż, broń ręczna, odpowiednie narzędzia.

ŻEBRAK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	35	3	4	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: żebractwo, ukrywanie się w mieście, sekretny język – złodziei, sekretne znaki – złodziei, cichy chód w mieście.

Przedmioty: miska żebracza, nędzne odzienie, kij, pchły, nóż.

PRZEWOŹNIK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	35	3	3	7	40	1	29	29	29	39	29	29

Umiejętności: rybactwo, wyczucie kierunku, wiedza o rzekach, wiosłowanie, 50% na *bardzo silny*, 25% na *szkutnictwo*, 25% na *mocną głowę*.

Przedmioty: broń ręczna, skórzana kurtka.

OCHRONIARZ

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	4	3	8	40	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: specjalna broń – uliczna, bijatyka, silny cios, ogłuszenie.

Przedmioty: skórzany kaftan, kastety, sztylet lub pałka.

WOŹNICA

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	42	42	3	3	6	40	1	29	29	29	40	30	32

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, powożenie, muzykalność – róg dylizansowy, jeździectwo – koń, specjalna broń – broń palna.

Przedmioty: róg dylizansowy, rusznica, broń ręczna, koszulka kolcza.

KUCHARZ (człowiek)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	39	29

KUCHARZ (halfling)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	25	31	2	2	5	50	1	39	19	29	19	39	39

Umiejętności: gotowanie.

Przedmioty: nóż kuchenny, inny ekwipunek pozostawiamy uznaniu MG.

ZIELARZ

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: język tajemny – druidyczny, leczenie chorób, leczenie ran, zielarstwo.

Przedmioty: moździerz z tłuczkiem, woreczek z ususzonymi ziołami, nóż.

SZLACHCIC

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	3	6	30	1	29	39	29	39	29	39

Umiejętności: urok osobisty, szczęście, specjalna broń – miecz szermierczy.

Przedmioty: drogie ubranie, miecz szermierczy, 10K6 ZK w kosztownościach.

MEDYK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	4	8	40	1	49	39	49	39	39	29

Umiejętności: leczenie chorób, leczenie ran, farmacja, warzenie trucizn, czytanie/pisanie, wiedza o magicznych pergaminach, sekretny język – klasyczny, chirurgia (tej umiejętności nie posiada każdy medyk – patrz strona 5).

Przedmioty: torba, instrumenty medyczne, broń ręczna, słój z K6 pijawkami.

STRAŻNIK DRÓG

Strażnicy dróg są zazwyczaj spotykani w grupach po czterech plus sierżant.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	35	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: jeździectwo – koń.

Przedmioty: luk albo kusza, koń, siodło z uprzężą, koszulka kolcza, lina – 10 metrów, tarcza, miecz, hełm.

SIERŻANT STRAŻNIKÓW DRÓG

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	51	45	4	4	9	40	2	29	39	29	39	29	29

Umiejętności: jeździectwo – koń, bijatyka, silny cios, ogłuszenie.

Przedmioty: luk albo kusza, koń, siodło z uprzężą, kolczuga, lina – 10 metrów, tarcza, miecz, hełm.

SŁUŻĄCY

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: według uznania MG.

Przedmioty: według uznania MG.

BANDZIOR

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	4	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: 25% na *bijatykę*, 25% na *silny cios*.

Przedmioty: skórzany kaftan, sztylet lub pałka.

MYTNIK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: szacowanie, targowanie się.

Przedmioty: luk lub kusza, koszulka kolcza, tarcza, miecz, hełm.

STRAŻNIK MIEJSKI

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	4	3	7	40	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: silny cios, ogłuszenie, specjalna broń – broń dwuręczna.

Przedmioty: skórzany kaftan, halabarda lub pałka, sztylet, latarnia na kiju (jedynie w nocy! Jedna latarnia na czteroosobowy patrol), hełm.

SIERŻANT STRAŻY

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	51	35	4	3	8	40	2	29	39	29	29	29	29

Umiejętności: rozbrajanie, uniki, silny cios, ogłuszanie.

WIEŚNIAK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	4	4	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: opieka nad zwierzętami, powożenie, 25% na *bijatykę*.

Przedmioty: sztylet lub pałka.

Broń ręczna

Sztylet lub nóż (I +10, obrażenia -2, parowanie -20)
Miecz szermierczy (I +20, obrażenia -1)
Halabarda (I -10/lub +10 w pierwszej rundzie i jeśli władająca nią osoba zwycięża/ +20 przeciwko przeciwnikom konnym)
Broń ręczna
Kastety

Broń strzelcza

Rusznica (Z 24/48/250, ES 3 CŁ 3)
Luk (Z 24/48/250, ES 3 CŁ 0)
Kusza (Z 32/64/300, ES 4 CŁ 1)

Pancerz

Hełm (1 PP głowa)
Skórzana kurtka (0/1 PP korpus/ramiona)
Skórzany kaftan (0/1 PP korpus)
Koszulka kolcza (1 PP korpus)
Tarcza (1 PP wszystkie lokacje)
Kolczuga (1 PP korpus/ramiona)

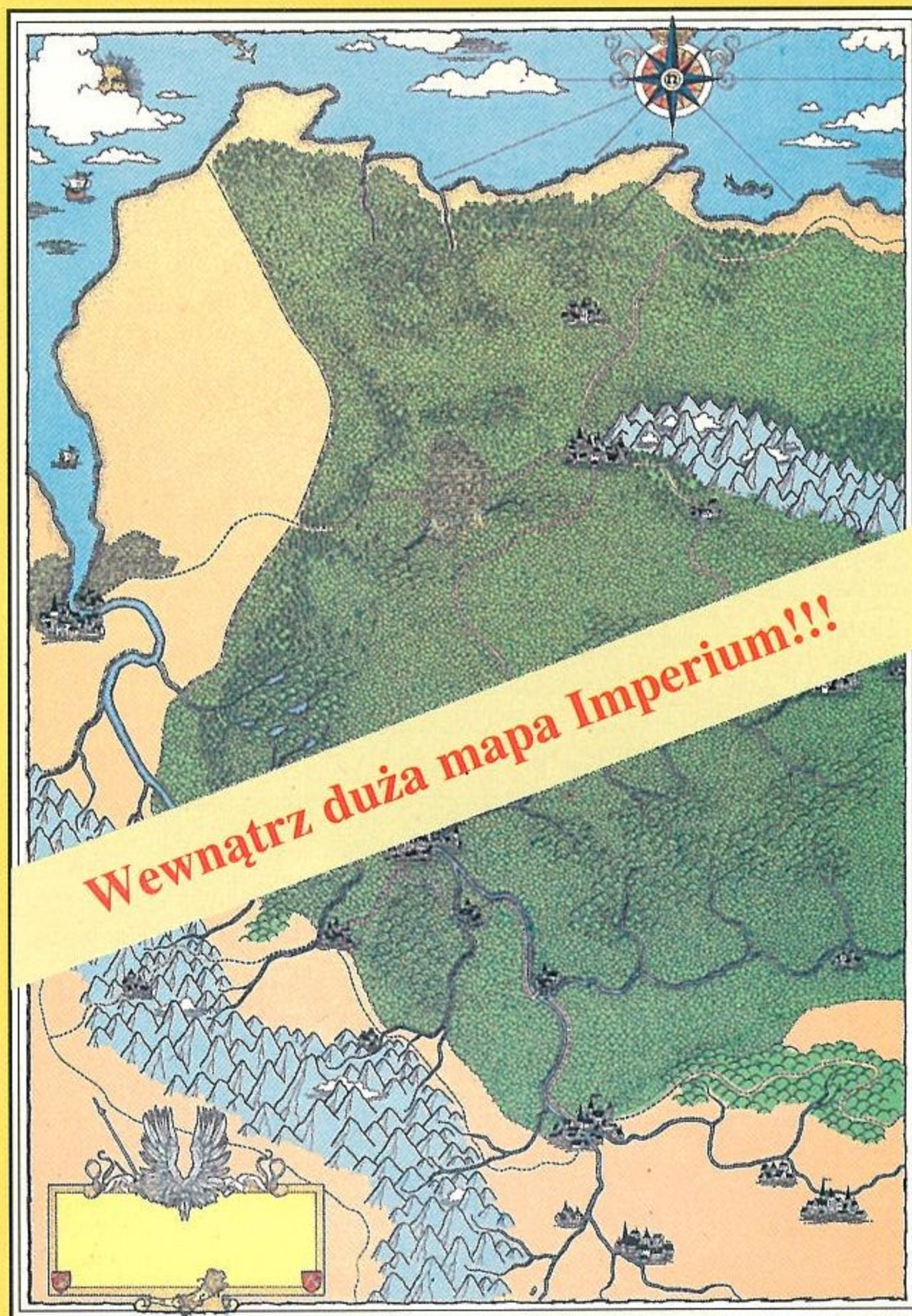
DODATEK DO GRY

cena det. 19,50 (195 000) zł

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

KAMPAANIA WEWNĘTRZNY WRÓG



**Wkrocz w rzeczywistość gry Warhammer Fantasy Roleplay -
w ponury świat niebezpiecznych przygód.**

**„I w wyznaczonym czasie powstanjemy z naszych miejsc
ukrycia i zdobędziemy miasta i osady Imperium.
Nasi bracia wyjdą z lasów, by zabijać i palić. Chaos ogarnie
ziemię, a my, wybrani słudzy, zostaniemy wyniesieni
w JEGO oczach.**

**Niech będzie pozdrowiony Tzeentch,
Ten Który Zmienia Drogi.“**

**W dodatku „Wewnętrzny Wróg“ zamieszczono dokładny opis
Imperium i scenariusz będący pierwszą częścią kampanii
„Wewnętrzny Wróg“.**

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.

ISBN 83-86572-20-5

