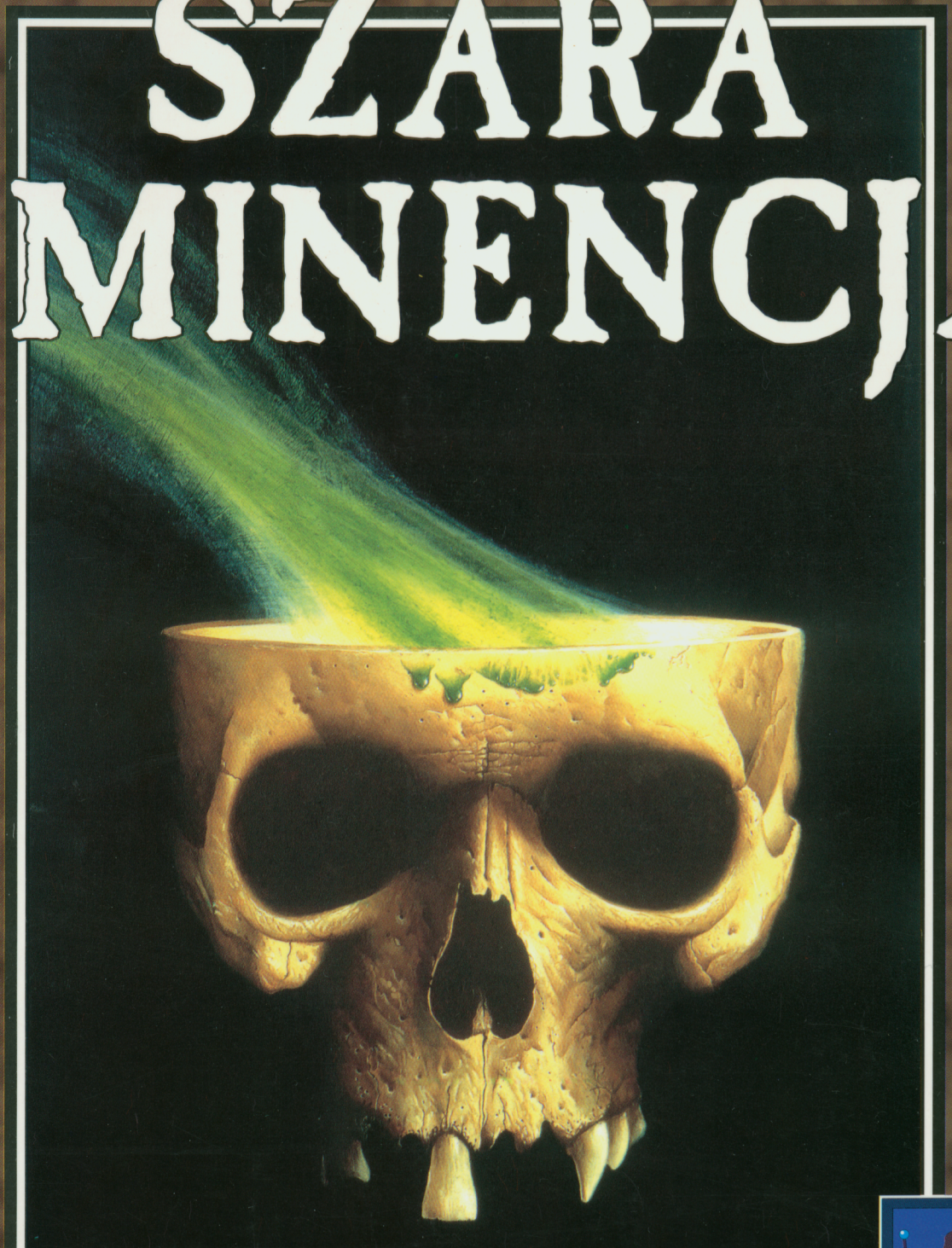
WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

SZARA EMINENCJA



GAMES WORKSHOP

MAG

WEWNĘTRZNY WRÓG

CZĘŚĆ CZWARTA – SZARA EMINENCJA

WERSJA ORYGINALNA

- TEKST
  Carl Sargent
- REDAKCJA
  Phil Gallagher
- DODATKOWY MATERIAŁ
  Jim Bambra, Paul Cockburn, Graeme Davis, Phil Gallagher, Sean Masterson, Derrick Norton
- ILUSTRACJA NA OKŁADCE
  Les Edwards
- ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE I MAPY
  Tony Ackland, Paul Bonner, Charles Elliot, H. Tony Hough, Martin McKenna, Russ Nicholson, Stephen Tappin

WERSJA POLSKA

- PRZEKŁAD
  Maciej Nowak
- REDAKCJA
  Joanna Gałecka, Rafał Gałecki
- REDAKCJA MERYTORYCZNA
  Artur Marciniak
- KOREKTA
  Piotr Szelest
- OPRACOWANIE GRAFIKI
  Jarosław Musiał
- SKŁAD KOMPUTEROWY
  Tomek Kreczmar
- PRODUKCJA
  Wydawnictwo MAG

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

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

Castle Drachenfels is copyright © 1992, 1997 *Games Workshop Ltd.* All rights reserved

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

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

ISBN 83-86572-37-X

SPIS TREŚCI

SZARA EMINENCJA 3
Wstęp 3
Miasto Middenheim 5
Nikczemny spisek 8
Rodzina Todbringerów 10
Karnawał w Middenheim 11

ROZPOCZĘCIE PRZYGODY 13
Przybycie do Middenheim 13
Pogłoski oraz wieści z Imperium 14
Nocleg 16
„Oręż Templariusza"; mapa 1 18

KARNAWAŁ 19
Mniej ważne spotkania 19
Główne atrakcje tygodnia Karnawału 22

ZDOBYWANIE INFORMACJI 27

CI, KTÓRZY DZIERŻĄ WŁADZĘ 32
Jak używać kart BN oraz Karty Atrakcji 32
Kanclerz: Josef Sparsam 36
Szampierz grafa: Dieter Schmiedehammer 38
Nadworny minstrel: Rallane Lafarel 40
„Księżniczka": Katarina Todbringer 42
Piastunka: Hildegarde Zimperlich 44
Middenmarszałkowie 46
Arcymag i jego zastępca 49
Arcykapłan Ulryka: Ar-Ulryk 51
Faworyta grafa: Emmanuelle Schlagen 54
Damy dworu 56
Wieczny Rycerz: Siegfried Prunkvoll 59
Łowczy: Allavandrel Fanmaris 61
Przewodniczący komisji: Gotthard Goebbels 63
Dworski medyk: Luigi Pavarotti 65
Magistrowie Praw Middenheim 68

LUDZIE I WYDARZENIA 71
„Przygody poboczne" 71
Pierwsze spotkania 71
Szpieg 72
Robisz się senny... 73
Chaos uderza nocą 75
Handlarz narkotykami 78
„Jaskinia"; mapa 2 79

ZDEMASKOWANIE ZDRAJCY 80
Pionki złego czarodzieja 80
Kryjówka pionków; mapa 3 83
Kulminacja 84
Pałac; mapa 4 85
Zdemaskowany zdrajca 88
Dom Wasmeiera; mapa 5 89

PUNKTY DOŚWIADCZENIA I ZAKOŃCZENIE 93

STANDARDOWI BN 94

POMOCE DLA GRACZY 97

MAPA MIASTA MIDDENHEIM; MAPA 6 115

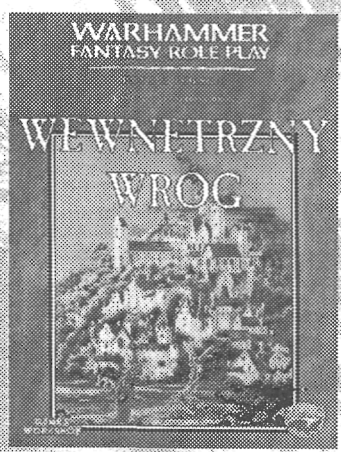
GAMES WORKSHOP

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY
EDYCJA POLSKA

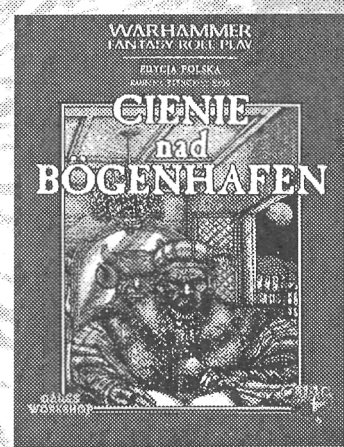
MAG

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

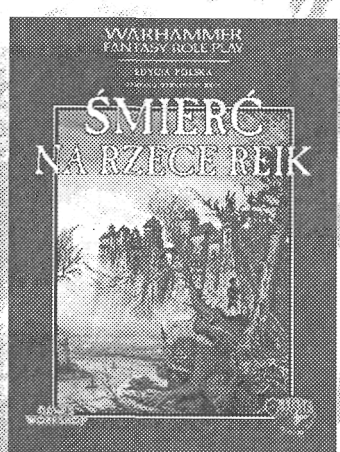
KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG



Wprowadzenie do kampanii. Podręcznik zawiera dokładny opis Imperium, dużą mapę i scenariusz.



Bohaterowie odkrywają machinacje potężnego kultu wyznawców Chaosu. W aferę zamieszane są wysoko postawione osobistości... Podręcznik zawiera duży, kolorowy plan miasta Bogenhafen.



Trzecia część kampanii. Tajemnica starego astronoma, nawiedzony zamek, liczne wątki poboczne. Dodatkowo podręcznik zawiera broszurkę opisującą zasady rządzące handlem na rzekach Imperium.

SZARA EMINENCJA

WSTĘP

Trzymacie w rękach **Szarą eminencję**, czwartą przygodę epickiej kampanii **Wewnętrzny wróg**.

Bohaterowie przemierzyli połowę Imperium śladami sług Chaosu i obecnie znajdują się w wielkiej twierdzy Middenheim, drugim co do wielkości mieście Cesarstwa, siedzibie potężnego kultu Ulryka, miejscu, w którym odbywa się największy karnawał Starego Świata. Middenheim istnieje już od 2500 lat: miasto przetrwało zarazę i odparło oblegające je armie – czy poradzi sobie również z drążącymi je od wewnątrz zepsuciem i zdradą?

Wydarzenia opisane w scenariuszu dzieją się podczas słynnego karnawału w Middenheim: zapewne jeszcze nie raz ów festyn ucieszy oczy i uszy bohaterów. W wirze zabaw nikt nie narzeka na brak zajęć: pospólstwo tańczy i śpiewa, zaś krasnoludy z Middenheim przygotowują się do odejścia. W czasie gdy możni ucztują, czarodzieje układają plany likwidacji obrony miasta. Nocami złodzieje przemierzają ulice, a kapłani modlą się o radę. Nadszedł długo oczekiwany przez Kult Purpurowej Dłoni Czas Zmian – knute przez dziesięciolecia plany wreszcie przynoszą owoce. Pozornie wszystko wygląda na zwykły zbieg okoliczności, zaledwie kilku członków sekty zdaje sobie sprawę z tego, co się naprawdę dzieje. Pewien człowiek, pewien geniusz wie, iż każdy nowy dzień przybliża jego wielki tryumf. Ze spokojem obserwuje mieszkańców Middenheim, odgrywających role wyznaczone im przez niego przed laty. Jest pewien siebie, jest arogancki, to: **Szara eminencja**.

Ponieważ poniższa przygoda łączy się z kampanią **Wewnętrzny wróg**, lepiej i ciekawiej będzie rozegrać ją po scenariuszach **Wewnętrzny wróg**, **Cienie nad Bögenhafen** oraz **Śmierć na rzece Reik**. Naturalnie, scenariusz ten można prowadzić również jako samodzielną przygodę, jednak wtedy uczestniczący w niej bohaterowie muszą mieć już za sobą *co najmniej* dwie skompletowane profesje.

Do rozegrania **Szarej eminencji** potrzebny jest jedynie podręcznik do **WFRP** oraz kostki. Wszystkie wydarzenia opisane w szczegółach w dalszej części książki mają związek z wielkim karnawałem w Middenheim. Może się zdarzyć, iż po zakończeniu przygody łowcy przygód zapragną kontynuować zwiedzanie miasta (a jest tam co zwiedzać!), w takim razie będziesz musiał skorzystać z podręcznika **Middenheim – Miasto Białego Wilka**. Oczywiście, **Middenheim** oraz **Szara eminencja** wzajemnie się uzupełniają, jeżeli więc zdecydujesz się wykorzystać oba te podręczniki, kampania **Wewnętrzny wróg** stanie się jeszcze bardziej interesująca.

INTRYGA W MIDDENHEIM: STRESZCZENIE

Od wielu lat członkowie Kultu Purpurowej Dłoni starają się zdobyć znaczące wpływy we wszystkich dużych miastach Imperium. Najbliżej celu są w Middenheim, a to przede wszystkim za sprawą genialnego umysłu swego przywódcy, Karla-Heinza Wasmeiera; ongiś utalentowanego i ambitnego czarodzieja, zdeprawowanego przez niepohamowaną żądzę władzy.

Odznaczający się przenikliwym umysłem czarodziej w szybkim tempie wspinał się na kolejne szczeble hierarchii kultu i ostatecznie został jego przywódcą. Po pewnym czasie zorientował się, iż czarodzieje – mimo że niezbędni do obrony Middenheim – nie odgrywają na dworze grafa większej roli. Porzucił więc swą profesję i poświęcił się studiowaniu prawa. I znów, dzięki swemu niebywałemu intelektowi, błyskawicznie opanował wszystkie tajniki tej nauki. W ciągu dekady osiągnął upragnioną pozycję – został jednym z trzech rezydujących przy grafie Magistrów Praw. Wykorzystując uzyskane w ten sposób wpływy obsadzał członków swej sekty na znaczących stanowiskach, cały czas umiejętnie przygotowując ich na dzień, w którym uderzą na Imperium. Wszystko szło zgodnie z planem, aż do chwili, w której Wasmeier spostrzegł okazję zbyt niezwykłą, aby z niej nie skorzystać...

Po śmierci swej drugiej żony graf Boris popadł w apatię i w kwestiach prawnych zdał się wyłącznie na opinie swej Rady. Wasmeier doszedł do wniosku, iż poprzez rajców będzie mógł skutecznie kontrolować grafa, a w ten sposób cały Middenheim. Wkrótce osiągnął cel, posuwając się do morderstw, zdrady, szantażu i hipnozy. Korzystając z władzy nad członkami Rady w pośredni sposób przyczynił się do nałożenia nowego podatku na krasnoludy, czarodziejów oraz kapłanów. Opłaty te wywołały wśród zainteresowanych grup wiele protestów. Zmiany te nie dotyczą prostych ludzi, więc większość mieszkańców Middenheim nie zawraca sobie nimi głowy. W trakcie przygody, podczas Tygodnia Karnawału, pełne oburzenia głosy krasnoludów, czarodziejów oraz kapłanów giną wśród ogólnej zabawy. Poza tym każdy członek



sekty otrzymał instrukcje poparcia zmian: połączone głosy wyznawców kultu w znacznym stopniu wpływają na opinię publiczną. Oczywiście, Karnawał nie będzie trwał wiecznie, ale gdy się skończy, będzie już za późno na jakiekolwiek zmiany. Sekretny plan Wasmeiera zmierza do przemiany Middenheim w ropiejący wrzód Chaosu, mający przez wiele przyszłych stuleci zatruwać Imperium swym jadem!

Zadanie drużyny

Bohaterowie mają przede wszystkim uzyskać wpływ na poczynania grafa i tym samym skłonić go do zniesienia nowych podatków, a także odkryć, kto doprowadził do ich nałożenia i, co za tym idzie, powstrzymać ekspansję Chaosu w Middenheim. Operacja ta dzieli się na kilka etapów.

Na początku bohaterowie będą musieli zdobyć jak najwięcej informacji o tym, co złego dzieje się w mieście. Następnie muszą dowiedzieć się, które z ważnych osobistości mają wpływ na grafa Borisa i spotkać się z nimi. Wielu BN – na przykład Arcymag – chętnie udzieli im pomocy, jednak jest też kilku ludzi, którzy wiele stracą, jeśli drużynie się nie powiedzie. Okażą oni swe poparcie dopiero wówczas, gdy przekonają się o umiejętnościach bohaterów i uwierzą, że mogą oni skutecznie powstrzymać zagrażającego im Wasmeiera (oraz jego sługi). Owi BN również pragną uczynić coś w sprawie podatków, niestety, boją się mówić o tym otwarcie. Przykładowo: Podskarbi obawia się odcięcia dostaw narkotyków, Arcykapłan lęka się, iż ujawnione zostaną jego listy miłosne do faworyty grafa, Magister Praw nie chce narażać porwanej siostrzenicy, i tak dalej, w podobnym tonie. Uzyskawszy odpowiednie wpływy, BG będą mogli spotkać się z grafem, skłonić go do cofnięcia podatków oraz, miejmy nadzieję, zdemaskować zdrajcę.

Przewidywana kolejność zdarzeń

Na początku BG będą zapewne błądzić po omacku, próbując dowiedzieć się, o co właściwie chodzi w tej przygodzie. Stopniowo ułożą się wszystkie fragmenty łamigłówki i bohaterowie będą w stanie wykorzystać zdobyte wpływy, by doprowadzić do decydującego spotkania z grafem Borisem.
W związku z powyższym, niektórzy BN są szczególnie ważni. Tak jak podano na Kartach BN, największy wpływ na grafa mają *Magistrowie Praw, Podskarbi, faworyta* oraz *„Księżniczka"*. Co najmniej dwoje z nich musi znaleźć się po stronie drużyny. Pozostali Bohaterowie Niezależni są znacznie łatwiejsi do prowadzenia, drużynie też łatwiej się z nimi spotkać (szczególnie na początku). Ważniejsze spotkania MG może odłożyć do chwili, w której BG (oraz gracze) zaczną w miarę dobrze rozumieć rozgrywające się wokół nich sprawy.

Jeśli drużyna rozegrała już **Śmierć na rzece Reik**, zapewne zechce odnaleźć Gottharda von Wittgensteina. Poszukiwania prawdopodobnie zakończą się fiaskiem – młody Gotthard zmienił swój wygląd i obecnie służy Kultowi Nefrytowego Berła jako głowa Gildii Kupieckiej oraz Komisji Handlu i Podatków, co być może skłoni BG do uznania intrygi za jeszcze bardziej pogmatwaną i tajemniczą.

Pierwszej wskazówki udzieli drużynie BN minstrel. Kierując się intuicją oraz, w niewielkim stopniu, wiedzą, odnosi on dziwne wrażenie, iż w mieście dzieje się coś bardzo złego. Spotkanie z Rallanem Minstrelem szybko powinno naprowadzić drużynę na odpowiedni trop.

Odkrywszy prawdziwy sens przygody, gracze mogą dojść do wniosku, że mieszanie się w rozgrywki polityków z góry skazane jest na niepowodzenie. W sytuacji, gdy zewsząd otaczają ich potencjalni zdrajcy, jeden fałszywy krok może zaprowadzić ich do więzienia lub nawet ku czemuś znacznie gorszemu. Obawy te są uzasadnione, dlatego też drużyna powinna unikać zwracania na siebie zbytniej uwagi.

Jednakże chwały i bogactw nie zdobywa się bezczynnością, tak więc mottem drużyny powinny być słowa: „kto niczego nie ryzykuje, ten niczego nie osiąga". Pierwsze spotkania mają za zadanie zmniejszyć strach przed konsekwencjami mieszania się w sprawy miasta. Do próby zniesienia nowych podatków powinny też zachęcić bohaterów wysokie opłaty, jakie przyjdzie im uiścić na rogatkach Middenheim. Na różne sposoby można skierować uwagę graczy na główny wątek przygody. Zaś gdy to już nastąpi, reszta powinna przyjść sama.

Przez większą część scenariusza gracze będą przede wszystkim odgrywać role swych bohaterów. Powinieneś przygotować się na to, iż wiele godzin realnego czasu uczestnicy zabawy spędzą na planowaniu i dyskusjach. Podczas rozgrywania spotkań staraj się unikać określania reakcji uczestniczących w nim osób przy pomocy testów **Ogd** – pozwól bohaterom samodzielnie działać i mówić. Poziom tej cechy nie powinien mieć większego wpływu na przebieg przygody.

Dzięki swym poczynaniom poszukiwacze przygód powinni w końcu zdobyć na tyle dużą siłę przebicia, by uzyskać audiencję u grafa. Jednak nie oznacza to jeszcze końca ich misji. Prawdopodobnie wszystko wskazywać będzie na to, że przyczyną całego zła jest Magister Praw Hoflich (obecnie doppelganger kontrolowany przez Wasmeiera) – patrz *Nikczemny spisek*, strona 8. Jeżeli tak się stanie, zdemaskowanie Wasmeiera jako prawdziwego przywódcy kultu stanie się możliwe dopiero po spotkaniu z grafem.

Jeśli graf i jego rada uwierzą BG, Wasmeier ucieknie z Pałacu. Kiedy prawda wyjdzie już na jaw, przed łowcami przygód stoi szansa zostania prawdziwymi bohaterami – mogą uczestniczyć w pościgu za Wasmeierem, prowadzonym przez samego grafa Borisa! W przypadku powodzenia nagrodzi ich, zaliczając w poczet miejskiej elity oraz członków szlachetnego Zakonu Rycerzy Panter.

SKRÓTY

A = Liczba ataków (walka wręcz lub bronią)
BG = Bohaterowie Graczy
BN = Bohaterowie Niezależni
ład = Czas ładowania broni strzeleckiej
CP = Cechy przywódcze
ES = Efektywna siła broni strzeleckiej
I = Inicjatywa
Int = Inteligencja
JZ = Jakość zamka
MG = Mistrz Gry
Obr = Obrażenia
Ogd = Ogłada
Op = Opanowanie
P = Parowanie
PD = Punkty doświadczenia
PM = Punkty magii
PP = Punkty pancerza
S = Siła
SW = Siła woli
Sz = Szybkość
US = Umiejętności strzeleckie
WewW = Przygoda Wewnętrzny wróg
WFRP = Podręcznik Warhammer Fantasy Roleplay
M-MBW = Middenheim – Miasto Białego Wilka
Wt = Wytrzymałość
WW = Walka wręcz
Z = Zasięg broni strzeleckiej
ZK = Złota korona
Zr = Zręczność
Żyw = Żywotność

Uwaga: broń stanowiąca własność BN opisana została modyfikatorami **Inicjatywy**, **Walki Wręcz**, **Obrażeń** i **Parowania**. Pamiętaj, że broń ręczna (jednoręczne topory, miecze, pałki, maczugi i młoty) pozbawiona jest tych modyfikatorów.

Gwiazdka (*) przy cesze w charakterystyce BN oznacza, że uwzględniono podwyższenie jej wartości przez odpowiednią umiejętność.

Miasto Middenheim

Wiadomości ogólne

Wedle legendy, sam Ulryk wybrał Middenheim na główną siedzibę swego kultu. Niezależnie od tego, ile jest w tym prawdy, faktem pozostaje, że zbudowane z pomocą krasnoludów miasto istnieje już przeszło 2000 lat.

Wkrótce po założeniu Middenheim Ulryk zwrócił się do czarodziejów z prośbą o pomoc w obronie i rozbudowie miasta. Pomysł ten spotkał się z powszechną aprobatą. W niedługim czasie do miasta zaczęli tłumnie przybywać alchemicy i magowie, ciągnąc za sobą czeredy zdolnych czeladników. Tak jest po dzień dzisiejszy.

Pierwotna forteca, dzięki swemu korzystnemu położeniu na skrzyżowaniu szlaków handlowych między Altdorfem i Salzenmund oraz Talabheim i Marienburgiem, prędko zamieniła się w bogate miasto. W Middenheim ulokowano najważniejszą świątynię kultu Ulryka w Starym Świecie. Od samego początku Gród Białego Wilka dawał schronienie rozmaitym uciekinierom, którzy, aby przetrwać, musieli nauczyć się samodzielności oraz zasad pokojowego współistnienia. Dzięki działalności czarodziejów, miasto stało się też ośrodkiem nauki. Wymienione powyżej czynniki spowodowały powstanie w nim dosyć specyficznego społeczeństwa: tolerancyjnego i jednocześnie niezwykle zachowawczego.

Miejsce

Middenheim to drugie co do wielkości (wedle ostatnich szacunków 13 224 mieszkańców) i najdalej wysunięte na północ miasto Imperium. Miasto miało służyć przede wszystkim celom obronnym, dlatego ulokowano je na szczycie stromej, liczącej sto sześćdziesiąt metrów wysokości skały i otoczono kamiennymi, ośmiometrowymi murami. Stanowi ono bastion broniący Cesarstwa przed złem północnych krain oraz wędrownymi bandami Chaosu i goblinoidów z lasu Drak Wald.

Do grodu można wejść na dwa sposoby. Większość podróżnych wkracza tam jedną z czterech bram, do których prowadzą cztery łagodnie wznoszące się wiadukty. Każdy z nich ma długość około półtora kilometra i szerokość mniej więcej 30 metrów, są więc na tyle rozległe, że jadące po nich wozy mogą swobodnie się wymijać. Mimo tego między woźnicami często dochodzi do kłótni (szczególne w wietrzne dni) – każdy bowiem chce jechać bezpiecznym środkiem drogi, tym bardziej iż wysoka na metr kamienna barierka raczej nie wzbudza zaufania. Drugim, znacznie bardziej stresującym sposobem przekroczenia bram, jest skorzystanie z jednej z dwóch wind krzesełkowych. Zapewniają one pieszym szybką, choć odrobinę „rozkołysaną" podróż do miasta.

Mówi się, że skała, na której stoi Middenheim, podziurawiona jest przez kopalnie i tunele zbudowane przez wczesnych krasnoludzkich osadników. Chociaż prawda zawarta w owej legendzie nie ma wpływu na poniższą przygodę, zainteresowanych szczegółami MG odsyłamy do jednego z rozdziałów dodatku **Middenheim – Miasto Białego Wilka**, noszącego nazwę *Podziemne miasto.*

Middenheim szczyci się imponującymi zabudowaniami, noszącymi charakterystyczne cechy tradycyjnej, krasnoludzkiej architektury. Do ich wzniesienia użyto przede wszystkim drewna z Drak Waldu i kamieni z Fauschlag (skały, na której leży miasto) oraz niewielkiej ilości importowanego budulca. Większość tutejszych kamienic utrzymana jest w podobnym stylu. Miasto słynie ze swych kamieniarzy i architektów. Rozpiera ich (zarówno ludzi, jak i krasnoludów) duma ze swych dzieł: mówi się, że w Middenheim wszystkie budynki posiadają tabliczki informujące o tym, kto i kiedy postawił dany gmach. Przywiązanie do tradycji widać szczególnie w sposobie wznoszenia nowych domów, które są po prostu dobudowywane do starszych budowli. Mówi o tym stary, altdorfski dowcip:

– Co jest największą zaletą domów w Middenheim?
– Trwają wiecznie.

– A co jest ich największą wadą?
– Trwają wiecznie!

Oczywiście, nie trzeba dodawać, iż mieszkańcom Middenheim powyższy dowcip wcale nie wydaje się śmieszny!

Ludzie

Panuje opinia (także w samym grodzie), że mieszkańcy Middenheim są tacy jak ich miasto: dumni, twardzi i pragmatyczni. Cechuje ich praktyczne podejście do życia. Nawet krasnoludy uważają Middenheim za dobre miejsce na spędzenie wakacji. Ta specyficzna cecha charakteru sprawia, że przybysze często uważają mieszkańców Middenheim za nieokrzesanych gburów. Oczywiście oni sami widzą te sprawy w zupełnie innym świetle. Przyczynę braku wzajemnego zrozumienia łatwo można dostrzec, gdy wyobrazi się sobie następująca sytuację:

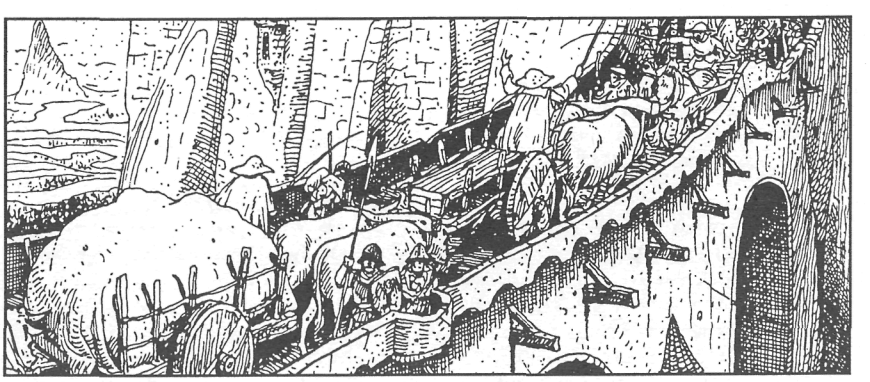
Obcy pyta o drogę: *Najmocniej przepraszam, wygląda na to, że się zgubiłem. Czy byłby pan tak łaskawy i wskazał mi drogę do Królewskiej Akademii Muzycznej?*

Dla zajętego swymi sprawami mieszczanina cała ta piękna przemowa jest zupełnie zbędna. Odpowiedzią będzie chwila namysłu i krótkie słowo *nie.* Gdyby podróżnik zapytał po prostu *Królewska Akademia Muzyczna?*, usłyszałby: *Najpierw w lewo, potem w prawo.*

Mieszkańcy Middenheim znani są z umiłowania prywatności i pod żadnym pozorem nie pozwolą, aby ktokolwiek wtrącał się w ich sprawy. Wynika to z faktu, iż gród tradycyjnie stanowił azyl dla uciekinierów i w świadomości mieszkańców uchodził za miasto wolności (oczywiście wedle zasady, że wolność jednego człowieka kończy się, gdzie zaczyna się wolność drugiego). Toleruje się tu więc nawet największych dziwaków, naturalnie póki nie stanowią zagrożenia dla innych mieszczan Wszystko zmienia się podczas Tygodnia Karnawału, kiedy to mieszkańcy Middenheim przyjmują najrozmaitszych gości z różnych stron świata. O tym jednak później.

Jak już wspomniano, Middenheim chętnie odwiedzają krasnoludzcy podróżnicy. Wędrują po mieście grupami, szukają budynków postawionych przez swoich przodków. Ponadto wielu krasnoludów (około 600) stale pracuje w mieście w charakterze inżynierów, budowniczych oraz innych wykwalifikowanych rzemieślników. Przedstawiciele tej rasy bardzo zasłużyli się miastu, w związku z czym zaskarbili sobie powszechne uznanie i szacunek.

Inne rasy nie czują się tu tak dobrze. Najwięcej jest niziołków (około 300). W większości są oni, jak zwykle, kucharzami. W dzielnicy zwanej Kleinmoot mieszka także sporo halflińskich rzemieślników.





W Middenheim mieszka mniej niż setka elfów. Jak można się spodziewać, przeciętnemu elfowi miasto ma niewiele do zaoferowania, chyba że jest on czarodziejem.

W grodzie przebywa bardzo niewielu gnomów. Przepaść dzieląca gnomie i middenheimskie poczucie humoru sprawia, że żaden przedstawiciel tej rasy nie przebywa w mieście dłużej niż jest to konieczne.

Władze

Władcą Middenheim jest Cesarski Elektor, graf Boris Todbringer. Zasięg jego wpływów nie kończy się na murach obronnych: Middenheim to miasto-państwo, władające także wszystkimi ziemiami w promieniu 45 kilometrów od właściwego grodu.

Middenheim jest miastem akademickim, co wpłynęło na sposób sprawowania w nim władzy. Choć ród Todbringerów posiada władzę absolutną, jego członkowie od wielu lat otaczają się gromadą doradców. Doradcy ci orientują się w sprawach zwykłych mieszczan (zarówno z pierwszej, jak i z drugiej ręki), dzięki czemu graf zna punkt widzenia i nastroje panujące wśród ludu. Mechanizm rządzenia grodem (stanowiący ważny element poniższej przygody) opisano dokładnie na str. 8.

W ostatnich miesiącach znacznie wrosła rola książęcych doradców. Grafa dręczy żal po stracie drugiej żony, księżnej Anike-Elise. Jego pierwsza żona umarła wiele lat temu, wydając na świat Stefana – drugiego syna grafa i oficjalnego następcę tronu.

W normalnych okolicznościach władza powinna zostać przekazana w ręce barona Stefana. Niestety, w miarę upływu lat popadał on w coraz większy obłęd i obecnie jest już tylko śliniącym się imbecylem. Pierwszy syn grafa, baron Heinrich, choć obdarzony odpowiednimi predyspozycjami fizycznymi i psychicznymi, nie ma, niestety, żadnych praw do tronu, gdyż pochodzi z nieprawego łoża. Więcej szczegółów o rodzinie Todbringerów podano na stronie 10.

Jeżeli chodzi o sprawy publiczne, warto wiedzieć, iż Middenheim został „pobłogosławiony" (lub też przeklęty) masą rozmaitych organizacji. Teoretycznie istnieją one po to, by służyć miastu (jeżeli „służba" to odpowiednie słowo). Prawdopodobnie BG wykorzystają owe organizacje jako główne źródła informacji. Opisów tych stowarzyszeń szukaj na stronie 28. Tak jak w innych miastach, w Middenheim działa wiele gildii, najważniejsze z nich to Gildia Czarodziejów i Alchemików oraz potężna Gildia Kupiecka. Zwracaj uwagę na momenty, w których łowcy przygód wchodzą w drogę członkom gildii, bowiem owe instytucje nie przepadają za kłopotliwymi intruzami.

Religia

Tak jak można się spodziewać, w Middenheim głównym bogiem jest Ulryk. Ważną osobistością jest Arcykapłan miejskiej świątyni – pełni on zarówno funkcje Cesarskiego Elektora, jak i głowy Kościoła Boga Wilków. Kult Ulryka odgrywa dużą rolę w polityce, zaś przeciętni mieszczanie nie interesują się zbytnio sprawami religii. Istotne są również kulty Sigmara oraz Shallyi. Z powodu zaszłości historycznych, wyznawcy Sigmara i Ulryka nie przepadają za sobą. Tak więc, przebywający tu kapłani Młotodzierżcy muszą baczyć na to, komu stają na drodze.

Prawo i porządek

W Middenheim panuje skomplikowany porządek prawny, w związku z czym zajmowanie się naukami prawniczymi jest całkiem dochodowym zajęciem. Podczas prowadzenia przygody MG nie powinien jednak zbytnio przejmować się jurysdykcją. W trakcie Tygodnia Karnawałowego prawo w Middenheim jest w pewnym stopniu ignorowane. Podczas Karnawału do miasta przyjeżdża zbyt wielu ludzi, by władze mogły bawić się w skomplikowane procedury sądowe. Drobnych przestępców po prostu zamyka się na tydzień w lochu lub wypędza z grodu (w razie powrotu grozi im kara śmierci). Metoda ta nie skutkuje jedynie w stosunku do bardzo zapamiętałych wichrzycieli.

Kapitanowie Straży mają dużą swobodę działania, której często nadużywają, szczególnie jeżeli chodzi o drobniejsze przestępstwa. Jeśli przyjmiemy, że BG nie zamierzają zrobić czegoś naprawdę złego (na przykład ubliżyć kapitanowi), powinni ze szczególną ostrożnością unikać wszelkich bójek. Zabójstwo (nawet w obronie własnej) to poważne przestępstwo. Jeżeli dowody świadczyć będą na korzyść drużyny, jej członkowie zostaną natychmiast zwolnieni z aresztu, zdarzenie jednak przyciągnie uwagę pospólstwa i władz.

Każdy incydent związany z naruszeniem prawa postawi na nogi 1k4+2 strażników miejskich, prowadzonych przez jednego elitarnego strażnika. W zamożniejszych dzielnicach patrol będzie składał się z odpowiedniej liczby elitarnych strażników, pod dowództwem rycerza Zakonu Pantery – osobistej gwardii grafa. Szczęśliwie, w trakcie festynu wszyscy są bardziej niż zwykle wyrozumiali (nawet Rycerze Pantery).

Dzielnice miasta

Plan Middenheim znajdziesz na *Mapie nr 6* (str. 115). Zaznaczono tam również wszystkie ważniejsze miejsca grodu. Niżej opisano pokrótce każdą z głównych dzielnic, podając także istotne dla przygody lokacje. Powinieneś wykorzystać te informacje przy opisywaniu poszczególnych regionów miasta oraz ich mieszkańców.

Dzielnica Pałacowa

Jest to najlepiej strzeżony region miasta. Znajduje się tu *Middenpalaz*, siedziba grafa Borisa, w którym mieszka on sam oraz większość jego doradców. Co więcej, naprzeciwko koszar przy placu Broni mieszczą się rezydencje trzech dowódców wojskowych. Szczegóły znajdziesz na stronie 70.

N1 Komendant Ulrich Schutzmann
N2 Generał Johann Schwermutt
N3 Marszałek Maximilian von Genscher

Kręci się tu wiele patroli Straży Miejskiej. Jeżeli BG nie przebiorą się za zamożnych mieszkańców dzielnicy, natychmiast zwrócą na siebie uwagę strażników i będą musieli dokładnie wyjaśnić, czego szukają w tej części miasta.

Dystrykt Grafsmund-Nordgarten

Jest to drugi co do zamożności dystrykt miasta, rozciągający się dookoła Middenpalaz. Bezpieczeństwa mieszkańców strzegą liczne patrole Straży. Spotkać tu można ludzi różnego pokroju: szlachtę, kupców, rzemieślników itd. Łączy ich tylko jedna cecha – wszyscy są bogaci. W dzielnicy mieszka też dwóch najbardziej szanowanych urzędników Middenheim:

N4 Magister Praw Reiner Ehrlich
N5 Magister Praw Karl-Heinz Wasmeier

Trzeci Magister Praw, Joachim Hoflich, mieszka w Pałacu Wewnętrznym (patrz dzielnica Pałacowa).

Dzielnica Ulricsmund

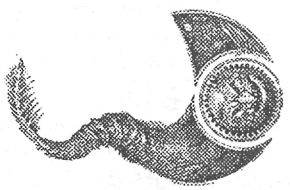
Jest to dzielnica willowa, zamieszkana przez ludzi preferujących luksusowy styl życia. Swe rezydencje mają tu także wysoko postawieni członkowie Gildii Czarodziejów i Alchemików.

N6 Zastępca Arcymaga Janna Eberhauer

Dystrykt Altmarkt-Altquartier

Altmarkt to centrum handlu żywnością, w związku z czym mieszka tu wielu halflingów. Zupełnie innym miejscem jest Altquartier, gdzie mieszka większość miejskich szumowin. Jeżeli BG wdadzą się tam w jakąś walkę, będą mogli liczyć tylko na siebie: Straż Miejska rzadko zapuszcza się w ciemne zaułki obfitującego w zagrożenia rejonu. Miejscowi kryminaliści zabijają bez namysłu, wychodząc z założenia, że lepiej być szybkim niż martwym. W dzielnicy tej kwitnie też handel narkotykami. Dla akcji przygody ważne jest jedynie to, że w Altquartier znajduje się mnóstwo narkotykowych melin.

N7 *Jaskinia*



Dzielnica Południowej Bramy i Ostwald

Ten ubogi obszar, sąsiadujący z południową bramą, jest domem większości szanowanych członków pospólstwa. Choć mieszkających tam ludzi ciężko doświadczyła bieda, nie stracili oni nic ze swej osobistej godności. Niestety, nie można tego powiedzieć o Ostwald.

Mówi się, iż szansa na zadźganie nożem w Ostwald jest taka sama jak w Altquartier; miejscowi bandyci unikają jednak zabijania swych ofiar. Straż Miejska rzadko patroluje ten region, a jeśli to już się zdarzy, porusza się zawsze w dużych grupach. Ponieważ miejscowi umieją trzymać język za zębami (chyba że dostaną odpowiednią łapówkę), jeden z głównych BN znalazł tam idealną kryjówkę:

N8 Kryjówka Brunhilde Klaglich

Dzielnica Neumarkt-Osttor

W Neumarkt znajduje się drugi wielki targ Middenheim, na którym handluje się wszystkim *oprócz* żywności. Spotkać tu można różnych rzemieślników, panuje tam atmosfera ogólnego podniecenia.

Zupełnie inny nastrój panuje w Osttor, zwłaszcza od czasu, gdy zaczęli osiedlać się tam mniej zamożni urzędnicy. Jednak, mimo wszystko, jego mieszkańcy prowadzą dość aktywne życie towarzyskie, co sprawia, że jest to idealny rejon dla miejskiego elfa, takiego jak Łowczy:

N9 Allavandrel Fanmaris

Dzielnica Freiburg

To kolejna dzielnica zamieszkana przez klasę średnią, a przede wszystkim przez uczonych (łącznie z czarodziejami i kapłanami). Panuje tam dość swobodna atmosfera, można powiedzieć: atmosfera cyganerii. Wszędzie kręci się wielu żaków, co oznacza, iż większość tubylców zajmuje się tym, co zazwyczaj robi elita intelektualna: śpiewa do późnej nocy, rzyga o poranku, a potem jęczy dręczona kacem!

Dzielnica Wynd

Większość kamienic tej dzielnicy pełni jednocześnie funkcję sklepu i domu. Mieszkają tu zwykli rzemieślnicy, jak szewcy i kowale. Wszędzie panuje atmosfera pracy. Tubylcy przestrzegają zasad lokalnej solidarności – brutalni awanturnicy prędko przekonają się, że jeśli któryś z handlarzy znajdzie się w opałach, reszta ulicy *nie zajmie się* swymi sprawami.

Dzielnica Westort-Sudgarten

Największa dzielnica willowa miasta. Mieszka tu wielu kapłanów, w pobliżu bowiem znajdują się aż trzy świątynie. Mieszkańcy zdają się być odrobinę bardziej świątobliwi niż przeciętni Middenheimczycy – ale bez przesady.

Geldmund-Kaufseit-Brotkopfs

To handlowe centrum miasta. W Geldmund znajduje się większość kupieckich rezydencji, jako że przedstawiciele tej profesji zawsze starają się mieszkać w pobliżu miejsca pracy. Mieszka tu też (lecz niezmiernie trudno go spotkać) głowa Gildii Kupieckiej (oraz Komisji Handlu i Podatków):

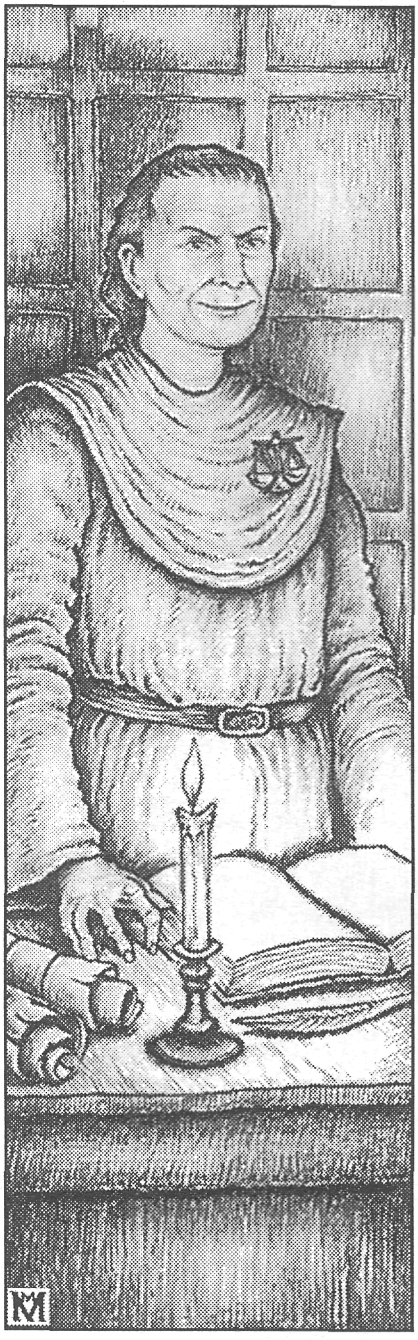
N10 Gotthard Goebbels



NIKCZEMNY SPISEK

WSTĘP

Bohaterowie odkryją, iż na mieszkańców Middenheim oraz przybyszów nałożono kilka dziwnych podatków: *podatek od krasnoludów*, *podatek od świątyń* oraz *podatek od zwojów* (ostatnie dwa wymierzone są w kapłanów i czarodziejów). Jak wkrótce zobaczysz, owe daniny niezmiernie irytują obciążone nimi grupy. Opłaty te są częścią skomplikowanej intrygi politycznej, której rozwikłanie stanowi główny wątek poniższej przygody.



Przez ostatnie miesiące władca miasta, graf Boris Todbringer (strona 10), stopniowo tracił wpływ na rządy w Middenheim. Ponad rok temu umarła jego druga żona – księżna Anike-Elise Todbringer. Rozpacz, która wówczas ogarnęła władcę miasta, przemieniła się z początkowej melancholii w głęboką apatię. Graf nie wie, iż jeden z trzech Magistrów Praw jest równocześnie przywódcą Kultu Purpurowej Dłoni, pragnącym wykorzystać bezsilność Todbringera, by zrealizować swoje niecne plany. Owym człowiekiem jest Karl-Heinz Wasmeier.

Magistrowie Praw są ważnymi osobistościami w mieście, do nich należy wydawanie nowych ustaw oraz poprawianie starych (więcej szczegółów znajdziesz w rozdziale *Magistrowie Praw*, str. 68). Wasmeiera (ongiś uczonego, błyskotliwego i sumiennego człowieka) zmieniła żądza władzy. Siły Chaosu skłoniły go do zdradzenia przyjaciół i współpracowników. To właśnie on odpowiada za zmiany prawa podatkowego, chociaż nie on je wprowadził. Do urzeczywistnienia swoich zamierzeń wykorzystał innych doradców grafa (dokonał tego przy pomocy całej gamy różnych nieczystych metod). Zrozumiesz jak to się stało, gdy przyjrzysz się sposobowi funkcjonowania władz Middenheim.

WPŁYW NA GRAFA

Graf Middenheim sprawuje władzę absolutną. Tylko on może zatwierdzać prawa. Służy mu Podskarbi, dbający o skarbiec oraz trzech Magistrów Praw, pomagających przekładać życzenia władcy na język prawny oraz udzielających mu rad. Oczywiście, w mieście jest jeszcze kilka innych ośrodków władzy (kulty Ulryka i Sigmara, kupcy i reszta gildii, drobniejsza szlachta itp.), które dzięki swym powiązaniom z Pałacem są dość dobrze poinformowane o tym, co się dzieje na dworze władcy.

Jedenaście „ciał", mających wpływ na grafa – czy to drogą urzędową przez urzędników i rady, czy też po prostu dzięki ścisłym powiązaniom z osobą panującego – uzyskało 17 tzw. „głosów wpływu". Mają je następujące grupy i osobistości (pełne zestawienie znajdziesz na *Karcie BN*):

1. Podskarbi Sparsam	2 głosy
2. szampierz Schmiedehammer	1 głos
3. nadworny minstrel Lafarel	1 głos
4. „Księżniczka" Katarina	3 głosy
5. piastunka Zimperlich	1głos
6. wojskowi	1 głos
7. czarodzieje	1 głos
8. Arcykapłan Ulryka	1 głos
9. faworyta grafa	2 głosy
10. dworski medyk Pavarotti	1 głos
11. Magistrowie Praw	3 głosy

CO SIĘ WYDARZYŁO WCZEŚNIEJ

Kiedy Wasmeier spostrzegł, iż władza grafa słabnie, zamierzał tylko nieznacznie zwiększyć swe wpływy. Z pomocą swych sług (str. 91) uzależnił Podskarbiego od stymulującego narkotyku (szczegóły na str. 37), po czym zaczął szantażować go wstrzymaniem dostaw specyfiku. Co więcej, udało mu się także odkryć pewną wstrząsającą prawdę: Arcykapłan Ulryka i faworyta grafa sypiają ze sobą! Kapłanów Ulryka obowiązuje celibat, ujawnienie tego romansu miałoby dla kultu katastrofalne skutki. Znalazłszy haczyk na Arcykapłana, Wasmeier uznał, iż nadszedł już Czas Zmian. Dwa miesiące później jego plany sfinalizowały się i zaczęły przynosić efekty...

Magister Praw Hoflich został brutalnie zamordowany i zastąpiony przez doppelgangera. Następnie zaatakowano krewnych Magistra Ehrlich – banda stworów Chaosu napadła na dom jego siostrzenicy, porwała ją i zabiła jej rodziców.

Dwa miesiące temu, podczas prywatnego spotkania Magistrów przyjęto zmiany podatków zaproponowane przez „Hoflicha". Ehrlich był wówczas szantażowany przez porywaczy kuzynki. Magistrowie Praw zawsze reprezentowali jednolity front, ale tym razem Wasmeier głosował *przeciw* podatkom (oddalając w ten sposób od siebie wszelkie podejrzenia). Wskutek przewagi zwolenników, wniosek został przyjęty (**3 głosy**).

Wkrótce po tym szampierz grafa, Dieter Schmiedehammer (**1 głos**) za pomocą hipnozy (str. 39) został zmuszony do opowiedzenia się za podatkami. Następnie skradziono miłosne listy i zaszantażowano Arcykapłana (**1 głos**) i faworytę (**2 głosy**) – str. 53. Wasmeier mógł również zaszantażować Podskarbiego (**2 głosy**), nie było jednak takiej potrzeby. Sparsam z chęcią poparł projekt ustawy mogącej podreperować finanse miasta.

W ten sposób, uzyskawszy dziewięć z siedemnastu „głosów wpływu", Wasmeier zagwarantował sukces swojemu przedsięwzięciu. Miesiąc temu graf Boris zatwierdził nową, radykalną podwyżkę podatków.

MOTYWY WASMEIERA

Z pozoru wszystko wskazuje na to, iż Wasmeier chciał doprowadzić do wywołania zamętu wśród mieszkańców miasta. Zastanawiający jest jednak fakt, iż podatki godzą w stosunkowo nieliczne grupy ludności. Czyż uderzenie w ogół mieszkańców grodu nie spowodowałoby większego zamieszania? Jednakże, jeśli przyjrzeć się wszystkiemu dokładniej, od razu widać, iż nowe prawa mogą poważnie osłabić miasto. Czarodzieje,

krasnoludy (i niektórzy kapłani) pełnią ważną rolę w systemie obronnym Middenheim. Dyskryminujące ich podatki sprawią, że gród stanie się o wiele mniej odporny na zagrożenia.

Wasmeier pragnie jednak czegoś więcej niż opanowania miasta siłą. Ów owładnięty żądzą władzy szalony geniusz chce zdobyć kontrolę nad Middenheim, obalając system od wewnątrz, realizując tym samym marzenia wszystkich członków sekty Purpurowej Dłoni!

Dzięki utkanej przez siebie sieci zależności, Wasmeier przejął kontrolę nad miastem. Wie jednak, że stan ten nie może trwać wiecznie – wystarczy, by wyłamał się tylko jeden ze sprzymierzeńców, a straci wszelki wpływ na poczynania grafa. Postanowił więc zastąpić grafa doppelgangerem! Jest to jednak niezmiernie ryzykowne przedsięwzięcie, albowiem bliscy doradcy Todbringera natychmiast mogliby dostrzec zamianę. Tak więc Wasmeier zdecydował się usunąć *wszystkie* potencjalnie niebezpieczne osoby.

Zbieranie podatków rozpocznie się pod koniec Tygodnia Karnawału. Ostatniej nocy festynu, Hoflich-doppelganger zamorduje grafa i przybierze jego postać. Wasmeier sądzi, że wtedy też osiągnie swe apogeum spór z krasnoludami, czarodziejami i kapłanami, co zaowocuje ich masowym eksodusem z miasta lub ogólną odmową płacenia daniny.

Wówczas to, ku uldze wszystkich, „graf" otrząśnie się z przedłużającej apatii, wściekły, iż sprawy wymykają mu się spod kontroli. Wkrótce zorientuje się, iż nowe podatki były pomysłem Hoflicha i natychmiast wezwie go przed swoje oblicze. Kiedy ów się nie zjawi, nakaże przeszukać jego apartamenty. Na jaw wyjdzie wtedy „upiorny spisek". W komnatach znaleziony zostanie gnijący trup Hoflicha, z wyjedzonym mózgiem. Będzie tam też adres miejsca, w którym znajdują się listy miłosne oraz ciało siostrzenicy Ehrlicha. Nikczemny spisek zostanie ujawniony, a wszystko wskazywać będzie, iż winnym jest doppelganger udający Hoflicha, który zbiegł wkrótce po zdemaskowaniu.

Jaka będzie przyszłość Middenheim?

„Graf", odzyskawszy wreszcie pełnię sił, wybierze nową faworytę oraz wyznaczy nowego Magistra Praw, następcę doppelgangera Hoflicha.

Wkrótce potem Podskarbi Sparsam umrze wskutek przedawkowania narkotyku (słudzy Wasmeiera przyprawią specyfik bardzo silnym stymulantem). Graf mianuje nowego Podskarbiego, niedługo potem także nowego Magistra Praw: Ehrlich umrze nagle podczas prywatnego spotkania z pozostałymi prawnikami.

Ból po stracie siostrzenicy okaże się dlań nie do zniesienia.

Każde z wolnych stanowisk zajmie członek Kultu Purpurowej Dłoni. W ten sposób sekta przestanie być *Szarą eminencją*!

Podatki

Wasmeier zadbał, by prawo o nowych daninach było na tyle niesprawiedliwe, aby wywołało wielkie niezadowolenie zainteresowanych grup, a jednocześnie nie tak krzywdzące, żeby sprowokować je do zbrojnej rebelii. Obciążenie krasnoludów i czarodziejów dodatkowymi podatkami uważane jest za skandal – obie grupy wiernie służyły miastu od setek lat. Odrobinę mniej zamieszania wprowadziła danina nałożona na kapłanów. Większość z nich to czciciele Ulryka – zaś Arcykapłan tego kultu wydał milczącą zgodę na nowe opłaty.

Wszystkie trzy daniny dzielą się na dwa rodzaje: podatki obciążające osoby fizyczne i podatki ściągane z instytucji. Wprowadzająca je ustawa została opracowana przez doświadczonych prawników – tak więc, choć są niesprawiedliwe, nie da się ich legalnie obalić.

Przygoda rozpoczyna się w miesiąc po ogłoszeniu zmian. Pierwszy termin płatności nadejdzie w dzień po zakończeniu Karnawału.

Podatki płacone przez osoby fizyczne

Kapłani, krasnoludy i czarodzieje muszą płacić za każdorazowe wejście i wyjście z miasta (w drugim wypadku, niezależnie od tego, czy wcześniej do niego wchodzili) oraz pod koniec każdego miesiąca. Wysokość opłat liczona jest wedle aktualnego stanu majętności danej osoby. Tak więc, wchodzący i wychodzący z Middenheim muszą powiedzieć, ile warte są posiadane przez nich rzeczy, następnie zaś odpowiednio zapłacić w gotówce lub naturze.

Ważnym aspektem tego prawa, jest to, że *osoby uznane za podlegające wymienionemu wyżej podatkowi, płacą go także podczas przekraczania granic Wolnego Miasta Middenheim.* Płacić więc muszą nawet ci, którzy nie wchodzą w obręb murów.

Poniższa tabela pokazuje opłaty ściągane przy bramach:

Majątek (ZK)	Stawka procentowa podatku
0-100	5%
101-500	10%
501-1000	20%
1001-5000	40%
5001-10000+	80%

Co miesiąc zbiera się również opłatę wynoszącą 10% wartości całego posiadanego mienia.

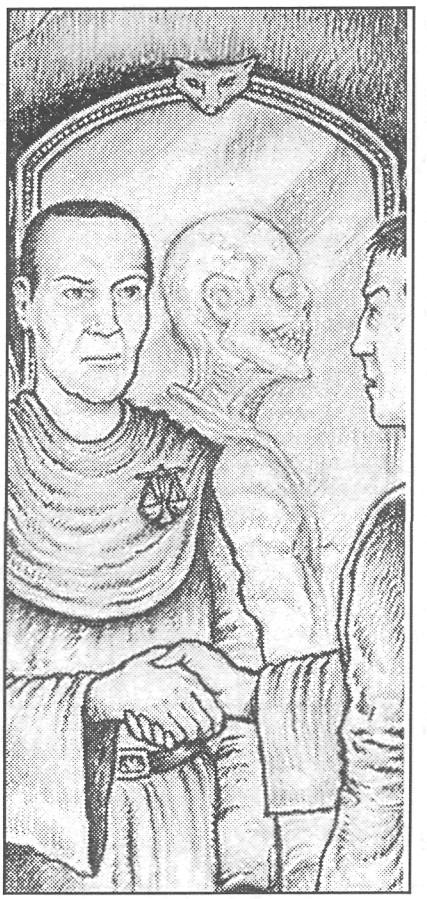
Powyższe sumy to tylko wskazówki – powinieneś odebrać BG tyle pieniędzy, by poczuli się tym mocno zirytowani. Nie ograbiaj ich jednak ze wszystkiego – z pustymi sakiewkami nigdy nie ukończą tej przygody!

Podatki płacone przez instytucje

Podatek od świątyń: Co miesiąc świątynie płacą 1/2 ZK od każdego metra kwadratowego zajmowanej parceli.

Podatek od krasnoludów: Middenheimska Gildia Krasnoludzkich Inżynierów liczy sobie trzystu członków i należy do największych w Imperium. W związku z tym Wasmeier zdecydował się uzależnić podatek od liczby członków, ustalając go na 1ZK od głowy (płatne co miesiąc).

Podatek od czarodziejów: czarodzieje i alchemicy muszą płacić myto od wnoszonego do miasta potrzebnego im wyposażenia: papieru, inkaustu, probówek, chemikaliów itd. Innymi słowy, płacić należy za wszystko, co niezbędne do funkcjonowania gildii. Ocleniu podlega też papier, dlatego owa opłata znana jest również pod nazwą „podatku od zwojów".



Rodzina Todbringerów

Ród Todbringerów to wielce szacowna familia. Nazwisko to pojawia się już w najstarszych zapiskach ludu Teutognenów. Graf Boris w bardzo młodym wieku poślubił uroczą Marię von Richthofen. Rok później Maria umarła, wydając na świat Stefana, którego młody graf wyznaczył na swojego następcę. Było to konieczne, ponieważ kilka miesięcy wcześniej Boris stał się ojcem Heinricha, syna jednej z dwórek. Plotka głosi, iż Heinrich został poczęty w nocy przed ślubem z Marią.

W 2502 roku czterdziestosiedmioletni graf ożenił się ponownie. Wybranką była śliczna Anike-Elise Nikse, córka barona Nordlandu. Niestety, nie była w stanie wydać na świat dziecka i dziesięć lat później umarła na jakąś straszną chorobę (zajrzyj również do **Middenheim – Miasto Białego Wilka**, str. 61).

Graf ma jeszcze jedno dziecko z jedną z dwórek – „Księżniczkę" Katarinę. Urodziła się ona jeszcze zanim graf poślubił swą drugą żonę.

GRAF BORIS TODBRINGER: Cesarski Elektor

Wygląd i osobowość: Ma ponad metr osiemdziesiąt wzrostu, jest średniej budowy ciała (z tendencjami do tycia). Ma przerzedzone brązowe włosy i brązowe oczy. Grafa ogarnęła apatia, nic więc dziwnego, że wygląda bardzo posępnie. Mówi chaotycznie, jest roztargniony, nie potrafi skoncentrować się na jednej sprawie dłużej niż kilka sekund. Większość czasu spędza w łóżku, a na sali tronowej pojawia się zakutany w koc.

Uwaga: Wskutek apatii wysokość wszystkich cech Borisa zmniejszyła się o połowę. Zmianę tę uwzględniono w poniższej charakterystyce.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
2	30	32	3	3	5	27	1	32	35	30	30	35	36

Wiek: 57 **Charakter:** dobry

Umiejętności: *specjalna broń* – broń dwuręczna; *celny cios*; *czytanie/pisanie*; *etykieta*; *heraldyka*; *historia*; *krasomówstwo*; *ogłuszenie*; *silny cios*; *teologia*; *urok osobisty*.

BARON STEFAN TODBRINGER

Wygląd i osobowość: Ma 175 centymetrów wzrostu, jest przeciętnej budowy ciała. Ma brązowe oczy i włosy. Jego wygląd szokuje: to śliniący się, na wpół sparaliżowany inwalida, ulegający nagłym napadom szaleństwa. Przejawia skłonność do samookaleczeń – uszkodził sobie lewą rękę (stąd niska wartość **Zr**). Od kiedy funkcję osobistego medyka barona przyjął Luigi Pavarotti, stan Stefana nieco się poprawił.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
2	10	00	2	2	4	15	1	02	00	05	05	19	05

Wiek: 40 **Charakter**: neutralny – szalony

Umiejętności: brak

Ekwipunek: wedle życzenia MG.

BARON HEINRICH TODBRINGER

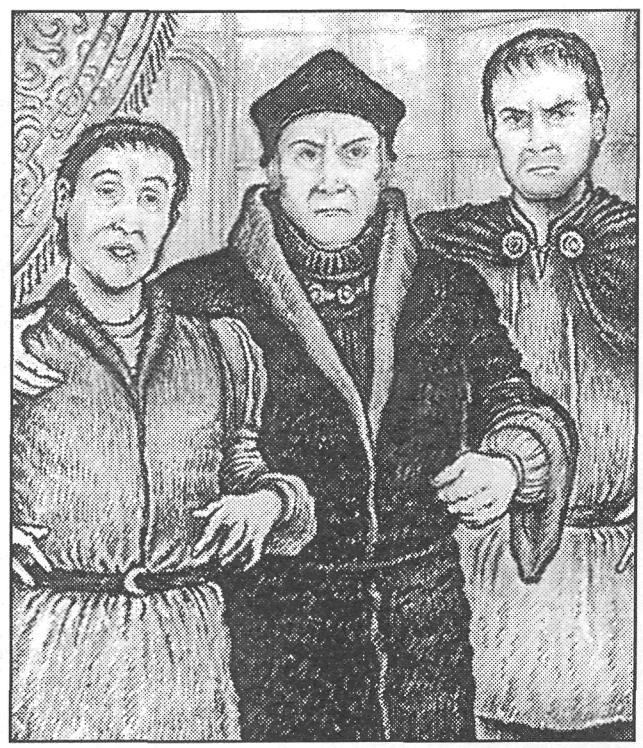
Wygląd i osobowość: Wysoki (ponad dwa metry), potężnej budowy ciała (125 kg wagi). Ma ciemne, kasztanowe włosy i szaroniebieskie oczy. Heinrich to olbrzymi mężczyzna, obdarzony także wielką inteligencją i intuicją. Mimo nienagannych manier i dyplomatycznego podejścia, emanuje aurą siły. Onieśmiela nawet wtedy, kiedy milczy. Nie da się łatwo oszukać! Jest pewnym siebie, przezornym człowiekiem. Martwi go choroba ojca i brata, niepokoi się też o przyszłość Middenheim. Dysponuje tylko ograniczonymi uprawnieniami, co może ulec zmianie jedynie wtedy, gdy graf zmieni edykt o sukcesji i wyznaczy go na swojego następcę. Obecnie służy miastu, angażując się w misje dyplomatyczne w innych prowincjach.

Sz	WW	US	S	Wyt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	65	60	6*	5	14	55	3	58	75	45	60	55	70

Wiek: 41 **Charakter:** neutralny

Umiejętności: *bardzo silny*; *błyskotliwość*; *specjalna broń* – lanca, broń dwuręczna; *bystry wzrok*; *celny cios*; *czuły słuch*; *czytanie/pisanie* – Eltharin; *czytanie/pisanie* – staroświatowy; *etykieta*; *gawędziarstwo*; *heraldyka*; *jeździectwo*; *krasomówstwo*; *kryptografia*; *mocna głowa*; *oburęczność*; *odporność na choroby*; *ogłuszenie*; *rozbrajanie*; *sekretny język* – bitewny; *silny cios*; *szacowanie*; *szczęście*; *szósty zmysł*; *teologia*; *uniki*; *urok osobisty*; *widzenie w ciemnościach*; *wyczucie kierunku*; *znajomość języka obcego* – Eltharin.

Ekwipunek: Wedle życzenia MG, ponadto Heinrich posiada pełną *magiczną zbroję płytową +1* (3 PP wszystkie lokacje) oraz *magiczny miecz dwuręczny, Zgubę Skavenów* (pozbawiony jednak innych specjalnych właściwości). Broń tę zdobył przypuszczalnie w trakcie przedłużającej się misji dyplomatycznej w Wolnym Mieście Miragliano. Tam też po raz pierwszy usłyszał o niezwykłych zdolnościach Luigi Pavarottiego, któremu zaproponował stanowisko miejskiego medyka i opiekę nad „stukniętym" Stefanem (patrz str. 65).



Karnawał w Middenheim

Zapomnij o szalonych majówkach swojej młodości. Przestań wracać myślami do minionych, barwnych hulanek. Nie wspominaj nawet ostatniego sylwestra, bowiem tylko *jeden* Karnawał wart jest swego miana!

Podczas Karnawału do Middenheim ściągają goście z całego Imperium. Spotkać tu można również wielu przybyszów spoza granic Cesarstwa: wykwintnych bretońskich arystokratów, śniadych kupców z Estalii, małomównych, lubiących wypić Norsów oraz bystrych kupców z Jałowej Krainy. Podczas festynu w mieście przebywa zwykle ponad 5000 przyjezdnych, a bywały ponoć i lata, w których liczba gości równała się liczbie stałych mieszkańców.

Pamiętaj, iż Karnawał stanowić będzie tło większości poczynań BG. Nawet jeśli przybędą do Middenheim na dwa, trzy dni przed rozpoczęciem fety, nie znajdą już miejsca w zatłoczonych gospodach, a na ulicach będzie już pełno kupieckich wozów. Atmosfera ogólnego podniecenia stanie się niemal namacalna.

Na czas Karnawału mieszkańcy Middenheim porzucają wszystkie swe codzienne troski. Nastaje tydzień błazeństwa, niefrasobliwej hulanki, pijaństwa, życzliwości dla obcych – w owych dniach nawet gnomy dobrze czują się w tym mieście! Nie zapomnij o tym w trakcie rozgrywania mniej ważnych spotkań; choć oczywiście niektóre z nich (ze złodziejami, szarlatanami, żebrakami itd.) nadal zaliczać się będą do mało przyjemnych.

Postaraj się jak najlepiej oddać karnawałowe szaleństwo: bogactwo obrazów i dźwięków atakujące zmysły – tłum na ulicach, handlarze głośno zachwalający swe towary, szarlatani otumaniający naiwnych słuchaczy, poeci recytujący swe dzieła, komedianci (a może również ich tresowane małpy i psy), paplające dzieci, krzyk i tłum, wiszący w powietrzu zapach piwa i ciasteczek. Wszyscy bawią się od świtu do świtu – Middenheim żyje pełną piersią i staje się naprawdę ekscytującym miejscem!

Uświadom graczom, że podczas Karnawału nikt nie dyskryminuje obcych, a miejscowi są bardzo przyjaźni. Być może dzięki temu drużyna uwierzy, iż naprawdę jest w stanie dowiedzieć się czegoś (albo nawet coś uczynić) w sprawie dziwnych, nowych podatków. Choć napotkani mieszczanie nie będą zbyt dobrze orientować się w niuansach polityki, przekażą bohaterom kilka przydatnych informacji (patrz *Pogłoski*, str. 14).

Historia

Niektórzy mieszkańcy Middenheim wierzą, że Karnawał ma tyle lat, co samo miasto. Wedle powtarzanej przez nich legendy, już Artur (przywódca Teutognenów i założyciel Middenheim) rzekł: *Wędrowaliśmy długo i wiele wycierpieliśmy. W tym miejscu będzie nasz dom – pora więc się zabawić!*

Nie trzeba chyba mówić, że jest to kompletna bzdura. Pierwszy Karnawał odbył się w roku 1812, a uczczono nim odstąpienie Middenlandczyków od oblężenia miasta. Przez przeszło dziewięć miesięcy Middenheim było kompletnie odcięte od świata zewnętrznego. Przetrwało wówczas jedynie dzięki krasnoludzkim podziemnym wojownikom, którzy aż do zimy mężnie odpierali kolejne szturmy. Mrozy zmusiły oblegających do odejścia – co wywołało wśród mieszczan wybuch szaleńczej radości. Niestety, zapasy żywności już się kończyły, dlatego większość dań przyrządzano wówczas ze szczurów oraz innych, mało apetycznych rzeczy. Wszystko solidnie solono i wędzono. Po dziś dzień zdarzenie to wspomina się jako „Wielkie Wędzenie 1812".

Przez następne lata mało kto przybywał do świętującego Middenheim – podróż zimą nigdy nie należała do łatwych i przyjemnych wypraw. Gdy zrozumiano, iż na przybyszach można zarobić sporo pieniędzy, przesunięto Karnawał na okres wiosenny. Rok później zaproponowano (być może żartem) ponowną zmianę terminu festynu, tym razem było to lato.

Uznano to za dobry pomysł i tak rozpoczęła się znana w całym Imperium tradycja: każdy kolejny Karnawał odbywa się w innej porze roku. W ten sposób, raz na cztery lata podczas Karnawału Zimowego, miasto może celebrować swe prywatne święto, goszcząc wówczas zaledwie kilku przybyszy. (Termin tegorocznego Karnawału ustal stosownie do pory roku, w której bohaterowie przybędą do Wolnego Miasta). W pozostałych porach roku Middenheim szeroko otwiera swe bramy (i sakiewki) dla każdego, kto zechce uczestniczyć w festynie.

Istnieje jeszcze druga wersja powyższej opowieści. Złośliwi mówią, że termin Karnawału zmieniany jest głównie po to, aby można było też wycisnąć pieniądze z tych, którzy pomylą porę roku i przybędą w złym terminie. Skoro przewędrowali już tyle mil po to, by dobrze się zabawić, na pewno są zdecydowani uczynić to niezależnie od okoliczności (a przy tym wydać trochę gotówki).

Czas Karnawału

Ostatni dzień przed rozpoczęciem Karnawału jest dniem postu. Co prawda nie obowiązuje wówczas żaden zakaz spożywania posiłków, jednak tradycja nakazuje jedzenie tylko tego, co było dostępne mieszkańcom Middenheim po zakończeniu oblężenia. Nic więc dziwnego, że większość mieszczan woli pościć, przygotowując się w ten sposób do czekającego ich tygodniowego obżarstwa.

Karnawał trwa cały tydzień. Atmosferę tej zabawy opisaliśmy już wyżej – ważne, aby gracze dobrze się w nią wczuli. Stanowi ona tło przygody, wpłynie też na przebieg prowadzonego przez BG śledztwa w sprawie nowych podatków. Podczas festynu mieszczanie stają się bardziej przyjaźni i chętniej niż zwykle rozmawiają z obcymi.

Jednak gdy nadejdzie koniec Karnawału, łowcy przygód zaobserwują, że mieszkańcy Middenheim ponownie stają się pragmatycznymi, trzeźwo myślącymi ludźmi. Oczywiście, wraz z Karnawałem, skończy się też „praca" BG – bohaterowie nie muszą o tym jednak wiedzieć.

Przedstawienia

Na stronie 19 znajdziesz kilka wymyślonych przez nas spotkań, mających uatrakcyjnić Tydzień Karnawału. Ponadto na stronie 22 dokładnie opisano wszystkie główne atrakcje festynu. Niewykluczone, iż niektórzy członkowie drużyny zechcą zdobyć trochę grosza dzięki swym artystycznym i/lub złodziejskim umiejętnościom.

Jednak nie tylko BG będą próbować zarobić podczas Karnawału. Prezentowane tam improwizacje i przedstawienia stoją zazwyczaj na wysokim poziomie – tak więc to, co pokażą bohaterowie, zamiast pieniędzy może przynieść im tylko grad zgniłych owoców. Z drugiej strony całkiem dobrym pomysłem jest prowadzenie sprzedaży takich właśnie owoców – na tyle twardych, by dało się nimi rzucić, zarazem na tyle miękkich, aby pięknie rozchlapywały się po trafieniu w cel.

Z powodu wielkiej konkurencji improwizatorów i komediantów zmniejsza się szansa sukcesu przedstawienia (co oddawane jest przez ujemny modyfikator testów umiejętności wykorzystywanej w przedstawieniu):

Grupa 1: sukces *improwizacji* -20%
komedianctwo, szyderstwo, mimika, muzykalność, śpiew, gawędziarstwo

Grupa 2: sukces *improwizacji* -10%
akrobatyka, aktorstwo, sztuka, błaznowanie, żonglerka, mimika

Grupa 3: sukces *improwizacji* bez zmian
człowiek-guma, wyzwalanie się z więzów, połykanie ognia, chiromancja, siłacz

Poza obrzuceniem zgniłymi owocami, szczególnie pechowych komediantów czeka również spotkanie z *Sędziami Improwizacji*: grupą urzędników wynajętych do kontroli poziomu ulicznych przedstawień.

Sędziowie zostaną wezwani, jeżeli „artysta" *...znieważył profesję lub umiejętność, którą usiłował wykonywać i wywołał zażenowanie u obserwujących go osób* – czyli, innymi słowy, jeśli w teście *improwizacji* doznał 30% fiaska (lub wyrzucił 00). Tłum przytrzyma nieszczęśnika aż do nadejścia arbitrów. Urzędnicy rozkażą mu powtórzyć w swej obecności całe przedstawienie – ponowna wpadka karana jest zakuciem w dyby na 6 godzin. Drugie takie wykroczenie oznacza już całą noc w dybach, trzecie – wygnanie z miasta.

Tym, którzy zaryzykują spotkanie z Sędziami Improwizacji, cztery godziny przedstawienia przyniosą k6+1 ZK (jeśli będzie ono udane) lub k8 szylingów (jeśli będzie nieudane). Komedianci wykorzystujący umiejętności z Grupy 3 zarobią owe pieniądze już po 30 minutach (ale mogą dawać tylko jeden pokaz na dwie godziny).

Poruszanie się w tłumie

Podczas Karnawału w Middenheim jest bardzo tłoczno. W miejscach publicznych i w pobliżu rozmaitych atrakcji szybkość poruszania trzeba zmniejszyć do poziomu *ostrożnie*. W bliskiej odległości szczególnie ciekawych wydarzeń może być ona jeszcze mniejsza, zaś z dala od nich da się już chodzić normalnie, chociaż ryzykuje się zderzenia z przechodniami. W bardzo spokojnych regionach (trudno je jednak znaleźć) możliwy jest nawet bieg. Nocą dzieje się znacznie mniej – jednak bawiący się na ulicach tłum rzednie dopiero około trzeciej nad ranem, a o świcie ponownie gęstnieje.

Bieg

Nie polecamy biegnięcia w tłumie, zdarzyć się jednak może, iż BG zostaną zmuszeni do tego w wyniku szczególnych okoliczności lub po prostu przez goniącą ich Straż. Wówczas należy użyć następujących reguł:

Na początku każdej rundy wszyscy zainteresowani (łącznie z BN) ustalają rzutem k6, z jaką szybkością będą mogli się poruszać. Posiadacze *błyskawicznego refleksu* zmieniają rezultat o +1. Wyniki odczytuje się z podanej niżej tabeli.

Przy poruszaniu się każdy bohater musi wykonać odpowiednio zmodyfikowany test *ryzyka*, przy czym MG wolno uwzględnić każdą umiejętność przydatną w danej sytuacji (np. *akrobatykę*).

Nieudany sprawdzian oznacza potknięcie się, wpadnięcie na żonglera (czy kogokolwiek innego) oraz konieczność wygrzebywania się spod stosu ciał. Co więcej, ci którzy *biegli*, otrzymują wtedy K3 punkty obrażeń.

Przykładem zdarzenia, podczas którego znajduje zastosowanie powyższy system, jest sytuacja, kiedy w tłumie rozlega się okrzyk „łapać złodzieja!". Połowa obecnych próbuje wówczas złapać lub gonić rabusia, podczas gdy reszta stara się oddalić, zanim spotka ją coś nieprzyjemnego.

Śledzenie

Śledzenie kogoś w tłumie nie należy do łatwych zadań – jednak, z drugiej strony, bardzo trudno jest wykryć czyniącego to człowieka (tak więc nie trzeba wówczas wykonywać testów *ukrycia*).

Pod koniec każdej tury śledzący musi wykonać test *inicjatywy*, sprawdzający czy śledzona osoba nie zniknęła mu z pola widzenia. Umiejętność *śledzenia* pozwala na zmianę wyniku o +10.

Praca zespołowa znacznie zmniejsza ryzyko zgubienia szpiegowanej persony. Sprawdziany **I** wykonuje się jak wyżej, z tym, że kontakt wzrokowy ze śledzonym traci się dopiero wtedy, gdy zniknie on z pola widzenia *wszystkich* tropiących.

Ten, kto straci z oczu tropioną osobę, wykonuje drugi test **I** oznaczający próbę nawiązania kontaktu z kolegą (osobny rzut dla każdego z towarzyszy) – i za jego pośrednictwem z samym śledzonym.

Jeżeli tropiony jest posiadaczem *szóstego zmysłu*, może wykonać test **Int**. Sukces pozwala mu na wykonywanie co turę testu *obserwacji* – każde *dwa kolejne* udane rzuty oznaczają odkrycie jednego ze szpiclów.

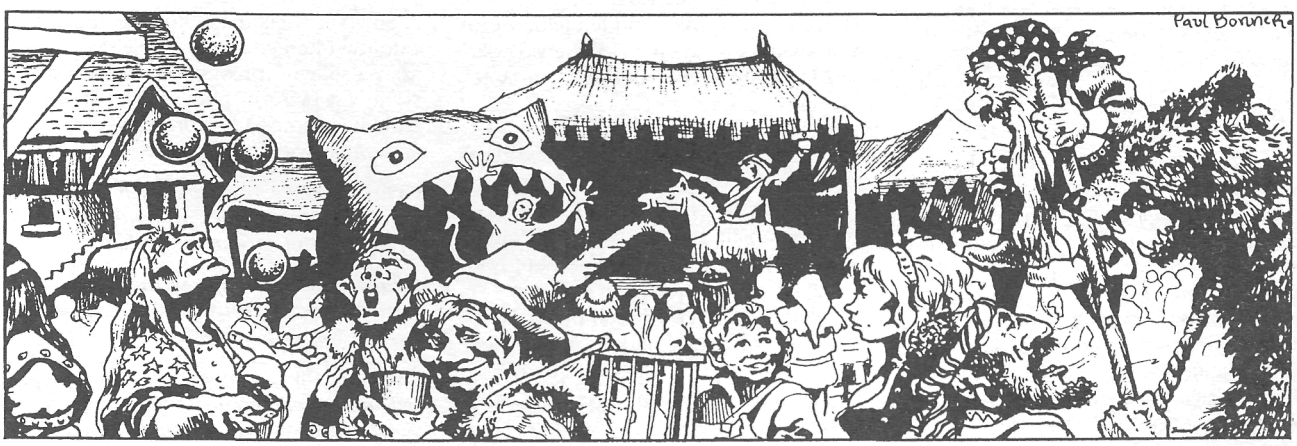
Rzut	Warunki	Szybkość	Modyfikator ryzyka
1-3	duży tłok	ostrożnie	0%
4-5	tłok	normalna	-10%
6+	nagła luka w tłumie	bieg	-20%

Uwagi:

1. Kilka kolejnych rund biegu powoduje utratę szybkości (patrz **WFRP**, str. 73).

2. Szybkość podana w tabeli to szybkość *maksymalna*. Bohaterowie mogą poruszać się wolniej i dzięki temu używać mniejszych modyfikatorów *ryzyka*.

3. Modyfikatory *ryzyka* odnoszą się do aktualnej (a nie maksymalnej) szybkości bohatera. Tak więc ci, którzy poruszają się z *normalną* szybkością, *zawsze* odejmują 10 – nawet wtedy, gdy możliwy jest bieg.



ROZPOCZĘCIE PRZYGODY

Jeżeli rozgrywasz **Szarą eminencję** jako część kampanii **Wewnętrzny wróg**, najprawdopodobniej BG przybędą do Middenheim w poszukiwaniu Gottharda von Wittgensteina (**ŚnRR**, str. 81).

Ostatni ocalały członek rodu Wittgensteinów całkiem nieźle radzi sobie w wielkim mieście. Obecnie, pod nazwiskiem Gottharda Goebbelsa, pełni obowiązki przewodniczącego Komisji Handlu i Podatków oraz szefa Gildii Kupców. Jego rola w spisku jest znikoma (szczegóły na str. 63). Ufarbował swe ciemne włosy na brązowo (z kilkoma pasmami siwizny) i zapuścił krótką brodę – różniącą się znacznie od jasnego zarostu von Wittgensteinów.

Prawdopodobnie wszystkie próby śledzenia Gottharda zakończą się niepowodzeniem – mogą jednak naprowadzić BG na właściwy wątek przygody.

Jeżeli wykorzystujesz stworzonych przez nas bohaterów, pamiętaj o tym, iż elf Malmir Ginuviel był już kiedyś w Middenheim (**WewW**, str. 32). Jego wspomnienia o tym mieście nie są zbyt miłe, zatem wielce go zdziwi to, co ujrzy podczas Karnawału.

Jeśli rozgrywasz poniższy scenariusz jako samodzielną przygodę (lub wcześniej BG po prostu przegapili odniesienia do ocalałego von Wittgensteina), najlepszym sposobem sprowadzenia drużyny do Middenheim będzie sam Karnawał. Wszak żaden prawdziwy poszukiwacz przygód nie zignoruje największej hulanki w Imperium! Sugerujemy, aby bohaterowie przybyli do miasta na dzień lub dwa przed rozpoczęciem festynu. Pozwoli im to znaleźć jakiś nocleg i zaznajomić się z normalnym stosunkiem mieszczan do obcych (i wszystkich innych).

Przybycie do Middenheim

Wynurzywszy się z leśnych ostępów, BG ujrzą w oddali mury Middenheim, słynnego miasta – twierdzy.

Widać przygotowania do Karnawału – po linach spuszczają się robotnicy wieszający na szarych murach kolorowe flagi i proporce.

Jeżeli drużyna jedzie dyliżansem lub konno, spotka milicjanta, który skieruje ją w stronę jednego z wiaduktów. Jeśli łowcy przygód wędrują pieszo, członek milicji spyta ich oschłym tonem: *Wiadukt czy winda?*

Najmniejsza zwłoka w odpowiedzi spowoduje, że doda: *Szybciej, szybciej. Nigdy wcześniej nie byliście w mieście? Chcecie iść **drogą** czy jechać **windą**?* Ostatnie pytanie (szczególnie słowa napisane tłustym drukiem) wypowiedziane będzie wolno, protekcjonalnym tonem. W zależności od udzielonej odpowiedzi, bohaterowie zostaną skierowani do najbliższej windy krzesełkowej lub wiaduktu.

Każdy wiadukt rozpoczyna się rogatką. Miejscowi (rozpoznani) farmerzy oraz ludzie w służbie miasta wchodzą bez przeszkód. Pozostali płacą „koronę za nogę". Opłatę za korzystanie z windy krzesełkowej oblicza się w następujący sposób: 1/– za pasażera, plus od 1 do 20/– za bagaż (w zależności od jego rozmiarów).

Przed każdą rogatką i windą zawsze ciągnie się długa kolejka. Drużyna będzie w niej stać około godziny – możesz urozmaicić jej czas jakimś drobnym spotkaniem...

Rolfus Haffenvest

Do członka drużyny wyglądającego na maga podchodzi jakiś czarodziej.

– *Middenheim!* – spluwa. – Posłuchaj mojej rady i idź wszędzie, *byle nie tam*, gdzie musisz płacić tylko za to, że żyjesz!

Rolfus Haffenvest mieszkał w mieście przez 10 lat, a teraz zdecydował się je opuścić. Wciągnięty w dłuższą rozmowę zacznie narzekać na nowy „podatek od zwojów". Winą za jego wprowadzenie obciąży Podskarbiego Sparsama.

Hungur Brimbeard

Jeśli wśród awanturników znajduje się jakiś krasnolud, podejdzie do niego Hungur Brimbeard w towarzystwie żony i dwóch młodych synów.

– Posłuchaj mojej rady i nie idź tam – powie. – Tygodnie podróży tylko po to, by pokazać dzieciakom Karnawał i co nas spotyka? Gdy tylko podejdziesz do bramy, każą ci zapłacić za to, że przeszedłeś po ich ziemi czterdzieści kilometrów. Wstyd i hańba – oto co o tym sądzę. Widzisz tamtą wieżę? Mój ojciec ją zbudował! Dobrze, możemy płacić, ale noga Brimbeardów więcej tu nie postanie!

Hungura rozzłościł „podatek od krasnoludów". Po jego uiszczeniu na znak protestu opuszcza miasto.

Kilka drobnych formalności

Kiedy drużyna dotrze wreszcie do rogatek, rezydujący tam sierżant obliczy sumę, jaką powinna zapłacić za wejście w obręb murów. Bohaterowie spostrzegą, iż pobiera on daninę także od tych, którzy opuszczają miasto.

Krasnoludy oraz kapłani i magowie zostaną skierowani do osobnego pomieszczenia. Pozostali ludzie przejdą przez rogatkę bez przeszkód – oczywiście po uprzednim sprawdzeniu.

Każdy, kto nie jest krasnoludem, usłyszy od straży następujące pytanie:

– Czy jesteś lub kiedykolwiek byłeś czarodziejem albo kapłanem?

Bohaterów, którzy odpowiedzą „tak", mytnik poprosi do sąsiedniej komnaty, gdzie wraz z innymi oczekiwać będą na obliczenie podatku. Ich majątek zostanie wyceniony przez zawodowego kupca (wykorzystującego umiejętność *szacowania*), co da podstawę do określenia przypadających na nich opłat.

Ci, którzy odpowiedzą „nie", zostaną zabrani do innego pokoju i dokładnie sprawdzeni. Każdy, u którego zostaną wykryte magiczne zdolności, komponenty do czarów itp., będzie musiał zapłacić myto ustalone wedle podanej wyżej procedury. Ci, którzy będą zachowywać się agresywnie, zostaną aresztowani i będą musieli zapłacić grzywnę równą podwójnemu podatkowi. Takich delikwentów wyprowadza się pod eskortą za granicę Wolnego Miasta z rocznym zakazem jej przekraczania.

Ostatni etap, jaki trzeba pokonać przy przechodzeniu przez rogatki, to kilka biurokratycznych formalności. Wszyscy czarodzieje, kapłani i krasnoludy muszą podać skrybie swe imiona, który ma również za zadanie pobieżnie opisać ich wygląd. Po wysłuchaniu ostrzeżenia przed zapuszczaniem się na Altquartier (*wiedzcie, że obszary ciągnące się na południe od wschodniej bramy to istne gniazdo bandytów*) łowcy przygód będą mogli wreszcie wejść na teren miasta.

Jeżeli w momencie rozpoczęcia przygody Twoja grupa przebywa już w Middenheim, również musi zapłacić podatek – tak jakby właśnie przekraczała bramy. Prawo to działa do jednego roku wstecz. Danina ta nie obejmuje osób oznaczonych w ewidencji skrótem NTL/c2s3plsp4. Nieposłusznych zmusza do uiszczania zaległych opłat sześcioosobowy oddział Straży Miejskiej.



Pogłoski oraz wieści z Imperium

Poniższe informacje bohaterowie powinni zdobyć (w rozmaitych okolicznościach) podczas pobytu w mieście. Prawdopodobnie BG po prostu zasłyszą je w czyjejś rozmowie albo też wydobędą od kogoś po długim wypytywaniu. Tylko od Ciebie zależy, jak wiele się dowiedzą i z jakich źródeł.

Niektóre z wieści dotyczą spraw lokalnych, inne zaś traktują o wydarzeniach znacznie większej wagi. Pamiętaj, iż to, czy bohaterowie uwierzą w opowiadane im historie (nawet jeśli nie są one prawdziwe), zależy od wiarygodności przekazującej je osoby. Prostacki, krasnoludzki włóczęga raczej nie powinien dużo wiedzieć o jakichś odległych, cesarskich intrygach. Wątpliwe również, by członek patrycjatu dobrze orientował się w sprawach pospólstwa.

Wydarzenia oznaczone gwiazdką (*) to rozwinięcia zdarzeń wspomnianych po raz pierwszy na kartach **„Śmierci na rzece Reik"** (str. 9). BG nie powinni poznać tych nowin, jeżeli nie znają wcześniejszych pogłosek.

Wieści

*1. Stan naszego sławnego cesarza Karla-Franza jest bardzo ciężki. O jego chorobie wiadomo było już od dawna, wygląda jednak na to, iż ostatnio mu się pogorszyło. Mimo starań najlepszych medyków i magów, nadal nie można odkryć przyczyn owego dziwnego schorzenia. Kto zajmuje się sprawami państwa w czasie kryzysu? Nikt. W stolicy i prowincjach stale rośnie niezadowolenie.

*2. Wielki Diuk Gustav von Krieglitz z Talabeklandu wysłał emisariuszy do Pałacu Wielkiego Księcia von Tasseninckа. Tasseninck oskarża Diuka o ukartowanie zabójstwa jego syna, które to zarzuty Gustav zdecydowanie odrzuca. Von Krieglitz jest także rozzłoszczony ostatnimi atakami żołnierzy księcia na swoje patrole graniczne.

*3. Elitarna jednostka najemników „Baumanns Blitztruppen" najęła rekrutów do jakiejś tajemniczej misji we wschodniej części Imperium. Sam Baumann opuścił miasto już kilka tygodni temu. Nikt nie potrafi powiedzieć, czy ma to związek z nagłym wzrostem liczby podpaleń pól na granicy Ostlandu, z kradzieżami bydła oraz zbrojnymi rajdami na sioła. Tamtejsza milicja ma pełne ręce roboty. Musi pilnować porządku wśród coraz liczniejszych uciekinierów. Napięcie w tym regionie stale rośnie.

*4. Cesarski edykt zabraniający mordowania i wypędzania mutantów nie wszędzie jest respektowany. W związku z tym powieszono już kilku wieśniaków oskarżonych o morderstwo. Zaledwie kilka tygodni temu chłopi z Reiklandu rozpoczęli zamieszki, gdy pewnego karczmarza skazano za zabójstwo jednego z gości gospody (który na swoje nieszczęście miał plecy pokryte łuskami).

*5. W mieście przebywał Dietrich Hoffman, główny reprezentant Stowarzyszenia Farmerów Middenlandu. W rozmowie z władzami zapowiadał, iż tegoroczne plony będą niezwykle niskie. Podobne opinie dochodzą z niemal całego Imperium. Zdaniem Dietricha, jest to wina pogody: mroźnej zimy i zbyt deszczowej wiosny. Farmerzy narzekali jednak od zawsze i nikt nie pamięta, aby ich proroctwa kiedykolwiek się sprawdziły.

6. Marienburg to teraz wymarzone miejsce dla kupców. Interesy idą znakomicie i wszystko wskazuje na to, że w nadchodzących miesiącach obroty jeszcze się zwiększą. W porcie praca wre od rana do wieczora, tegoroczne dostawy zboża z Bordeleaux są rekordowo wysokie.

7. Graf Boris Todbringer zwolnił swego nadwornego kartografa, Gulheina Tobwursta. Jest to kara za poważny błąd, jaki uczony popełnił przy opracowywaniu mapy okolic. Mieszkańcy Schoninghagen odkryli bowiem nagle, że ich wioska jest pasmem wzgórz w Middenlandzie.

Pogłoski

Poniższe informacje można zdobywać w ten sam sposób, co wieści. Możliwe, że któryś z informatorów drużyny okrasi przekazywane przez siebie nowiny garścią owych pogłosek. Pamiętaj jednak, że w przeciwieństwie do zwykłych nowin, większość plotek będzie krążyć w dziesiątkach różnych wersji. Tylko część pogłosek odnosi się do aktualnych zdarzeń. Informacje te podzieliliśmy na *specyficzne* i *ogólne*.

Plotki *specyficzne* rozpowszechniane są tylko wśród członków danej klasy zawodowej (choć nic nie stoi na przeszkodzie, by przypadkiem usłyszały je także inne osoby). Pogłoski *ogólne* przekazują sobie wszyscy mieszczanie.

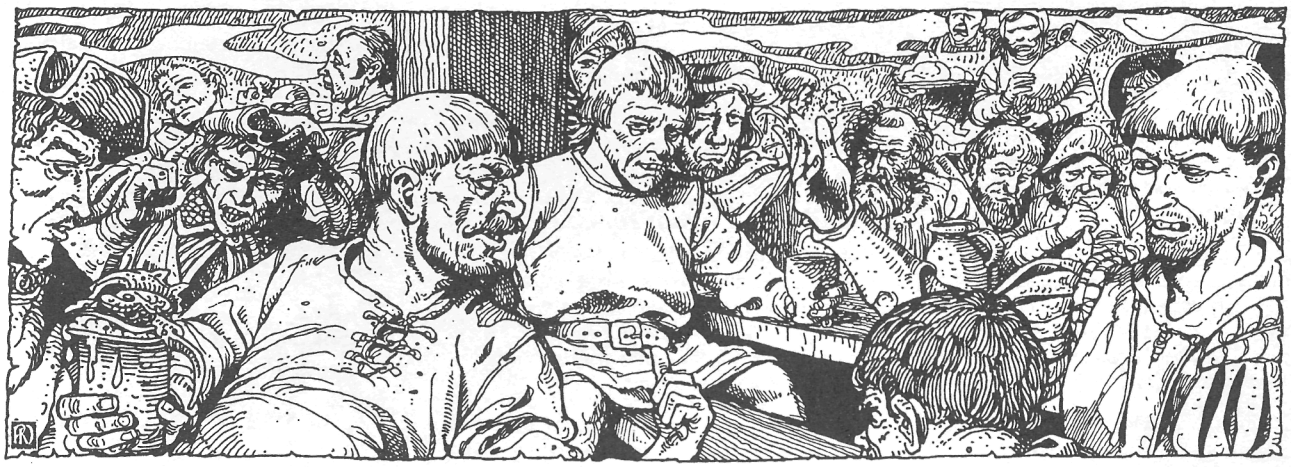
Zastanów się, jak długo poniższe wieści będą krążyć po mieście. Które z nich bohaterowie usłyszą, jeśli jeszcze kiedyś zawitają do Middenheim?

Pamiętaj, że plotki nie zawierają dokładnych informacji. Trzeba podchodzić do nich z dużą rezerwą – choć opierają się na autentycznych wydarzeniach, często są mocno przesadzone.

Ogólne pogłoski

1. Tegoroczne pokazy sztucznych ogni mogą być znacznie gorsze od poprzednich. Ten podatek od zwojów był raczej kiepskim posunięciem i przysporzył wielu kłopotów. Co więcej, właśnie opuścił miasto Peter Kramer, popularny czarodziej, który od lat organizował coroczne pokazy lotnicze.

2. Czy zauważyłeś, jak wielu krasnoludów zaczęło zamykać swe interesy od czasu wprowadzenia tego rasistowskiego



podatku? Ostatnio jest ich jakby mniej niż zwykle. Co dziwniejsze, nie zauważono, aby nagminnie opuszczali Middenheim – przynajmniej windą czy wiaduktami. Ludzie mówią, że skryli się w starożytnych tunelach pod miastem.

MG: Ta plotka może pochodzić z wielu źródeł i prawdopodobnie pojawi się przy okazji rozmowy o architekturze miasta.

3. Zauważyłeś, jak ostatnio odnoszą się do siebie kapłani Sigmara i Ulryka? Niedawno pod „Orężem Templariusza" odbyła się niezła bijatyka. Rozpoczęła się, gdy kilku kapłanów Sigmara obarczyło Arcykapłana Ulryka odpowiedzialnością za wprowadzenie podatku od świątyń.

4. Gród można obronić i bez pomocy czarowników. Za dużą wagę przywiązywano do wątpliwych zalet magii. Poza tym krasnoludy podkopały całą twierdzę, budując te swoje tunele. Teraz, gdy wojskowi odkryli, jak mało warta jest pomoc czarodziejów, nareszcie dobrano się magikom do skóry.

5. Jeśli jesteś wędrownym grajkiem, możesz teraz zarobić sporo grosza. O tej porze roku nawet największy matoł zarobi na życie śpiewem i popiskiwaniem *na fujarce*.

6. Właściwie nie powinienem o tym mówić, ale słyszałem, że graf wprowadził te nowe podatki, aby zrobić na złość cesarzowi – prawdopodobnie w odwecie za ostatni edykt o mutantach. Graf uważa, że na starość Karl-Franz zupełnie zdziwaczał.

Specyficzne pogłoski

Poniższe informacje to jedynie rady i ogólne wskazówki. Pogłoski te mogą usłyszeć postacie o konkretnych profesjach przy różnych okazjach. Na przykład, bardziej prawdopodobne jest, że wojownik dowie się czegoś o sytuacji w policji, a nie inni bohaterowie. W każdym przypadku winieneś odwołać się do własnego sądu.

Wojownicy

7. Chcesz zarobić trochę grosza? Tak? Niestety, możesz zapomnieć o zaciągnięciu się do milicji. Po zeszłorocznych zamieszkach po finale Snotballu Schutzmann „Żelazny Łeb" wzmocnił siły policji o 400 rekrutów.

8. Szukasz roboty? Nie odchodź. Słyszałeś w jaki sposób krasnoludy wychodzą z miasta? Dobra, ciekaw jestem, kto po ich odejściu zajmie się tymi wszystkimi tunelami. Zobaczysz, jeszcze będą błagać o żołnierzy, którzy nie boją się ciemności i mają jakiś metr pięćdziesiąt wzrostu.

9. Nie wiem, czy to prawda, ale słyszałem, że Marszałek von Genscher szuka kilku mężczyzn, którzy dobrze władają bronią. Przy ich pomocy zamierza przepędzić middenlandzkich poborców podatków, którzy przyjdą zebrać daniny od mieszkańców Schoninghagen. Oczywiście, oficjalnie Marszałek nie ma z tym nic wspólnego, tym bardziej że jego zamek stoi niedaleko traktu.

10. Jeśli chcesz zasmakować dworskiego życia, możesz spróbować zdobyć rękę „Księżniczki". Mówią, że graf Boris chce ją jak najszybciej wydać za mąż. Widziałeś ją kiedyś? Jest całkiem niezła i ponoć tak tępa, jak młot krasnoluda. Nie wiem jak ty, ale ja nie lubię inteligentnych kobiet.

Rangerzy

11. Jeśli lubisz podróże, to na pewno znajdziesz dla siebie jakąś robotę. Wielu przepatrywaczy i strażników dróg najęło się do ochrony karawan do Marienburga, Erengardu i kilku północnych, nadmorskich wiosek. Nigdy nie było lekko, ale tym razem już drugi raz w miesiącu nie przybył oczekiwany transport kislevskiej wódki. Z miesiąca na miesiąc pogarsza się bezpieczeństwo na drogach.

12. Znasz się na łapaniu szczurów? Zauważyłeś jak się ostatnio podpasły? Chcesz wiedzieć czemu? Dobrały się do zapasów żywności krasnoludów ukrytych w tunelach!

Łotrowie

13. W czasie Karnawału Middenheim odwiedza mnóstwo nadzianych gości. To okazja do zarobienia niezłej forsy – szczególnie teraz, kiedy prawie cała Straż Miejska zajęta jest ściąganiem podatków.

14. Powiem ci, jak szybko zarobić kilka koron. Przebierz się za strażnika, zapukaj do drzwi jakiegoś kupca i zażądaj zapłacenia podatku. Jeśli zjawisz się u niego wczesnym rankiem, będzie on tak zaspany, że zgodzi się oddać nawet swoją córkę.

15. Jest sporo szmalu. Paru młodziaków sądzi, że Podskarbi Sparsam przywłaszcza sobie część pieniędzy z podatków i przechowuje to wszystko w domu. Uważają oni, że zarobił na czysto już ponad pięć patoli. Sami również z przyjemnością zarobiliby kilka pensów; Sparsam jest tak skąpy, że na pewno zamknął wszystkie swoje pieniądze tam, gdzie nawet sam Ranald by ich nie znalazł.

Uczeni

16. Powiadają, że ostatnio polepszył się nieco stan „stukniętego" Stefana. Ulryk raczy wiedzieć, co też zaaplikował mu ten „szalony doktor". Barona przestały dręczyć ataki szaleństwa, nie wygląda jednak na naszpikowanego środkami uspokajającymi – a co innego można zaordynować takiemu śliniącemu się idiocie?



17. Chciałbyś może zarobić trochę pieniędzy? Mówię ci, zatrudnij się w Komisji Podatkowej. Mają za mało skrybów, nie dają sobie rady z papierkową robotą związaną z tymi nowymi opłatami. Oczywiście płaca, którą oferują, jest śmiesznie niska, ale zawsze można dorobić nadgodzinami. Pamiętaj tylko, nie mów o tym krasnoludom: prawdopodobnie z chęcią powiesiłyby każdego, kto ma jakiś związek z tymi podatkami!

18. Znasz się na prawie? Jeśli stary Ehrlich nie zdoła pozbierać się do kupy, to pewnie już niedługo na jego miejsce zostanie wyznaczony nowy Magister Praw. To już chyba trzeci atak depresji odkąd zaczął piastować ten urząd. Nie zdziwiłbym się, gdyby Hoflich wreszcie się wkurzył i złajał go za niezgulstwo. Nieprzyjemny typ z tego Hoflicha.

Nocleg

Jedną z ważniejszych rzeczy, które bohaterowie muszą zrobić po wejściu do miasta, jest znalezienie noclegu. W Middenheim jest kilka dobrych (drogich!) gospód, ale teraz w żadnej z nich nie ma już wolnych miejsc. BG będą więc zmuszeni wybierać między średnimi, a tanimi zajazdami. W dalszej części opisaliśmy „Oręż Templariusza" – typową karczmę średniej jakości. Przyjęliśmy, iż drużyna nie zechce raczej nocować w jakiejś podejrzanej ruderze. Skieruj ją do „Oręża", mówiąc, że nigdzie nie ma już wolnych pokojów. Jeśli mimo wszystko łowcy przygód zechcą udać się do innej gospody, po prostu zmień nazwę i nadal używaj planu tego samego budynku.

Gdyby drużyna jednak zdecydowała się zatrzymać w jakieś spelunce, wystarczy, że obniżysz ceny o połowę i dodasz wspólną izbę pełną zgniłej słomy, plwocin i innych nieprzyjemnych rzeczy. Jeśli zechcesz, bohaterowie będą musieli wykonywać test *choroby* po każdych dwóch nocach spędzonych w tych niehigienicznych warunkach. Niezależnie od tego, jaki typ gospody wybiorą BG, nie mają oni **żadnych** szans na *wytargowanie* niższych cen. O tej porze roku wolny pokój w gospodzie to prawdziwy rarytas. Jeśli nie zgodzą się na proponowaną przez karczmarza opłatę, szynkarz nie będzie starał się ich zatrzymać. Bez trudu znajdzie innych chętnych.

Oręż Templariusza – lokacja nr 43

Gospoda ma dwa piętra, a jej plan znajdziesz na *Mapie nr 1* (str. 18). Konie można zostawić w Stajniach Stallera, parę kroków za karczmą (lokacja nr 47). Dzienna opłata wynosi 11/– (włączając w to obrok) i zazwyczaj dodaje się ją do rachunku za nocleg.

Właścicielem gospody jest Uli Breitner – wesoły i sympatyczny człowiek, zajmujący się tym spokojnym, przytulnym przybytkiem razem z oddanym personelem: barmanem Kurtem Gruberem; drugim barmanem i posługaczem Kurtem Alpigerem; służką Renatą Hoeflehner; halflińską kucharką Tiasmarą Flarett (przygotowuje ona jednak tylko obiady i kolacje, robieniem śniadań zajmuje się Uli). Opłaty za nocleg (bez wyżywienia) wynoszą: 1 ZK (za pokój jednoosobowy), 27/6 (za dwuosobowy) oraz 37/6 (za czteroosobowy). Ceny te mogą w każdej chwili wzrosnąć.

Sławetne jadło!

Obsługa jest znakomita, zaś jedzenie smaczne. Po kilku dniach, kiedy awanturnicy lepiej poznają Ulego, a on zdąży ich odrobinę polubić (przyjmując, że będą się dobrze sprawować i regularnie płacić rachunki), pozwoli im chadzać na zaplecze – tam gdzie sam zwykł pijać. Dzięki temu, za dodatkowe 2 ZK, BG będą mogli wieczerzać w zacisznym, odosobnionym alkierzu.

Oręż Templariusza
Jadło

Śniadanie – 7/6

Podajemy je od siódmej do dziewiątej rano. Składa się ze świeżego chleba z masłem, owsianki, jajek na bekonie, konfitur, miodu oraz ziołowej herbaty.

Obiad – 12/6

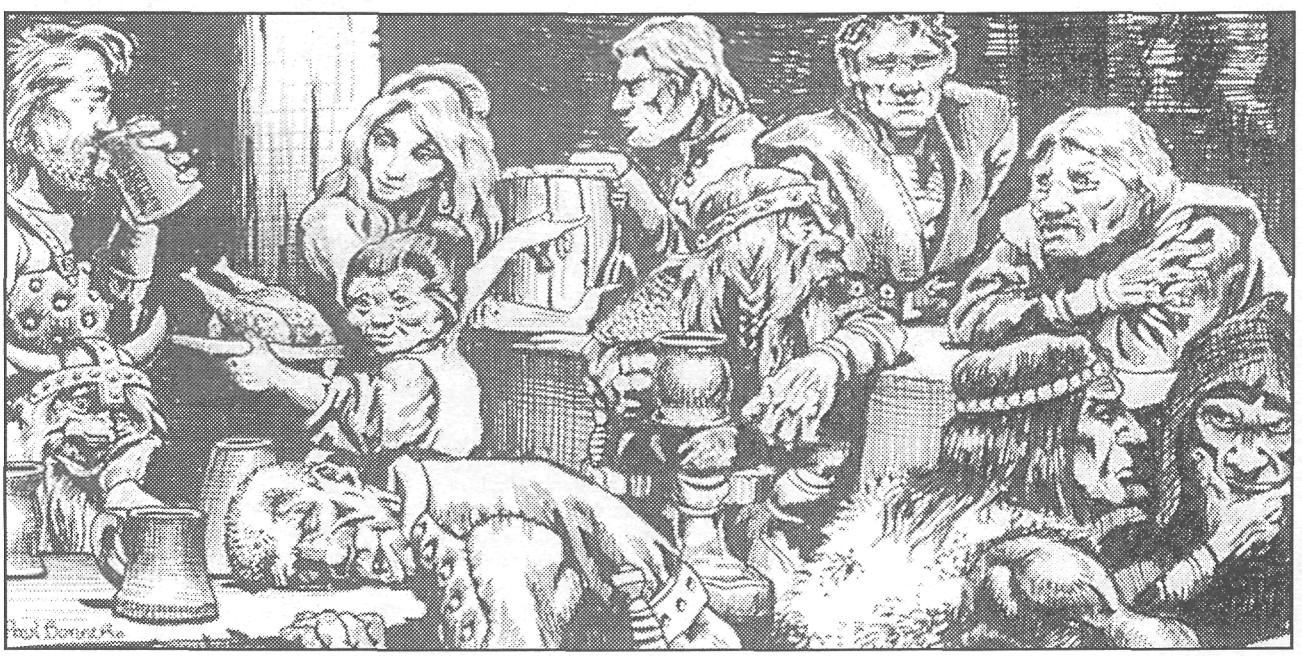
Podajemy go od dwunastej do drugiej po południu. Składa się z rosołu z chlebem, pasztecików z mięsem na zimno lub na ciepło, sera, kwaszonych ogórków oraz świeżych owoców. Do tego dodajemy kufelek zacnego piwa.

Wieczerza – 15/-

Podajemy ją od siódmej do dziesiątej wieczorem. Składa się z lekkiej polewki, pieczeni z jarzynami, jednego ze wspaniałych deserów Tiasmary, świeżych owoców, sera i szklaneczki krzepkiego wina.

Napitki

Piwo (kufelek)	od 9 pensów do 1/-
Miód (pół kufelka)	1/-
Wino domowej roboty (butelka)	6/-
Markowe Bordeleaux (butelka)	23/-
Markowe Białe Reiklandzkie (butelka)	1 ZK
Markowa Tileańska Policella (butelka)	19/-
Markowa Brandy (butelka)	37/-



PERSONEL „ORĘŻA TEMPLARIUSZA"

ULI BREITNER – właściciel

człowiek, mężczyzna, były rajfur

Wygląd i osobowość: Wysoki (metr osiemdziesiąt); średniej budowy ciała; czarne, kędzierzawe włosy, brązowe oczy. Uli to miły, uprzejmy i towarzyski człowiek. Lubi swoją pracę, jest dumny ze swej gospody i bardzo lubiany przez personel. Po dwóch, trzech kolejkach staje się jowialnym, skorym do pomocy facetem. Jako były rajfur wie wiele o ciemniejszych stronach życia w Middenheim.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	39	4	4	9	47	1	29	31	32	28	32	50

Wiek: 40 **Charakter:** neutralny

Umiejętności: *bijatyka*; *błyskotliwość*; *specjalna broń* – broń dwuręczna; *czytanie/pisanie*; *gotowanie*; *mocna głowa*; *mocny cios*; *piwowarstwo*; *przekupstwo*; *sekretny język* – język złodziei; *uniki*.

Ekwipunek: kastet, sakiewka z 30 ZK; pałka, tarcza (1PP, wszystkie lokacje) – pod barem; miecz dwuręczny (**I** -10, Obr +2); skórzany kaftan (0/1 PP, tułów) – w pokoju prywatnym.

KURT GRUBER, barman

człowiek, mężczyzna, były milicjant

Wygląd i osobowość: Ponad metr siedemdziesiąt wzrostu; przeciętnej budowy; krótkie, falujące, jasnobrązowe włosy, piwne oczy, wąsy. Kurt jest miły i uprzejmy. Opowiada świetne dowcipy. To także wielki optymista – zawsze uważa, że wszystko dobrze się ułoży. Gdy usłyszy się już wszystkie jego najlepsze dowcipy, staje się trochę nudny, zawsze jednak ma pod ręką kilka dobrych żartów (Tiasmarę bardzo denerwują jego kawały o halflingach).

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	46	42	5	5*	8	45	2	30	29	35	30	32	35

Wiek: 36 **Charakter:** neutralny

Umiejętności: *bardzo wytrzymały**; *komedianctwo*; *mocna głowa*; *piwowarstwo*; *potężny cios*; *targowanie się*; *uniki*.

Ekwipunek: skórzany kaftan (0/1 PP, tułów); dwa sztylety (**I** +10, Obr -2, P -20); sakiewka z 8 ZK, 12/-.

KONRAD ALPIGER, posługacz/barman

człowiek, mężczyzna, robotnik

Wygląd i osobowość: Wysoki (ponad metr osiemdziesiąt); potężnie zbudowany; krótkie szpakowate włosy, krótka broda; szare oczy. Konrad to spokojny, skoncentrowany na pracy człowiek. Zajmuje się dostawami, stolarką, czasem bierze też jakieś dodatkowe prace. Pije raczej niewiele, nie przepada za trunkami. Z tego powodu staje za barem tylko wtedy, gdy Kurt nie daje rady sam obsłużyć wszystkich gości. Po śmierci żony (dwa lata temu) zamknął się w sobie.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	28	29	5*	4	7	34	1	35	25	27	25	32	32

Wiek: 44 **Charakter:** neutralny

Umiejętności: *bardzo silny**; *powożenie*; *stolarstwo*; *wspinaczka*.

Ekwipunek: skórzany kaftan (0/1 PP, tułów); sztylet (**I** +10, Obr -2; P -20); pałka (w piwnicy); 8 ZK.

RENATA HOEFLEHNER, służka

człowiek, kobieta, służąca

Wygląd i osobowość: Ponad metr siedemdziesiąt wzrostu, szczupła, płowe włosy, jasnoniebieskie oczy. Renata to sumienna i inteligentna osoba. Chętnie żartuje ze stojącymi przy barze ludźmi. Nigdy nie daje sobie wmówić jakichś głupot. Jest przyjaźnie usposobiona, cechuje ją jednak spora ostrożność. Ma słabość do Ulego. Ciągle czeka na swego księcia z bajki – każdy przystojny bohater, który w szarmancki sposób zaproponuje jej wspólne spędzenie wieczoru, na pewno zostanie uznany za uroczego dżentelmena (oczywiście pod warunkiem, iż będzie się odpowiednio zachowywał!).

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	29	28	3	3	7	35	1	39	24	38	27	38	40

Wiek: 27 **Charakter:** neutralny

Umiejętności: *czuły słuch*; *czytanie z warg*; *etykieta*; *gotowanie*; *taniec*; *uniki*; *urok osobisty*.

Ekwipunek: sztylet (**I** +10, Obr -2; P -20); złoty łańcuszek na szyi (wart 2 ZK); złoty sygnet (wart 1 ZK); szkatułka z 29 ZK (w pokoju).

TIASMARA FLARETT, kucharka

kobieta, halfling

Wygląd i osobowość: Wygląda jak ludzka kobieta, dobiegająca czterdziestki. Mierzy ponad metr wzrostu, ma piękne, kasztanowe włosy i brązowe oczy. Jest raczej szczupłej budowy ciała (oczywiście jak na halflinga!). Tiasmara to przemiła, pełna wigoru osoba, całkowicie oddana sztuce kucharskiej (i bardzo dumna ze swych kulinarnych umiejętności!). Lubi czasem wymknąć się z kuchni i pogawędzić z gośćmi. Opowiada im wtedy niesamowite historie o sześciometrowych ciastach i innych, podobnych rzeczach. Pracuje u Ulego już od ośmiu lat. Uważa go za dobrego i szlachetnego człowieka. Jeśli w drużynie znajdzie się jakaś halflińska kobieta, Tiasmara na pewno będzie próbowała zaciągnąć ją do kuchni i pochwalić się swoimi przepisami. Mężczyzna – niziołek dostanie dodatkową porcję jedzenia i zostanie otoczony troskliwą, niemal matczyną opieką (no, chyba że będzie starszy od swej dobrodziejki).

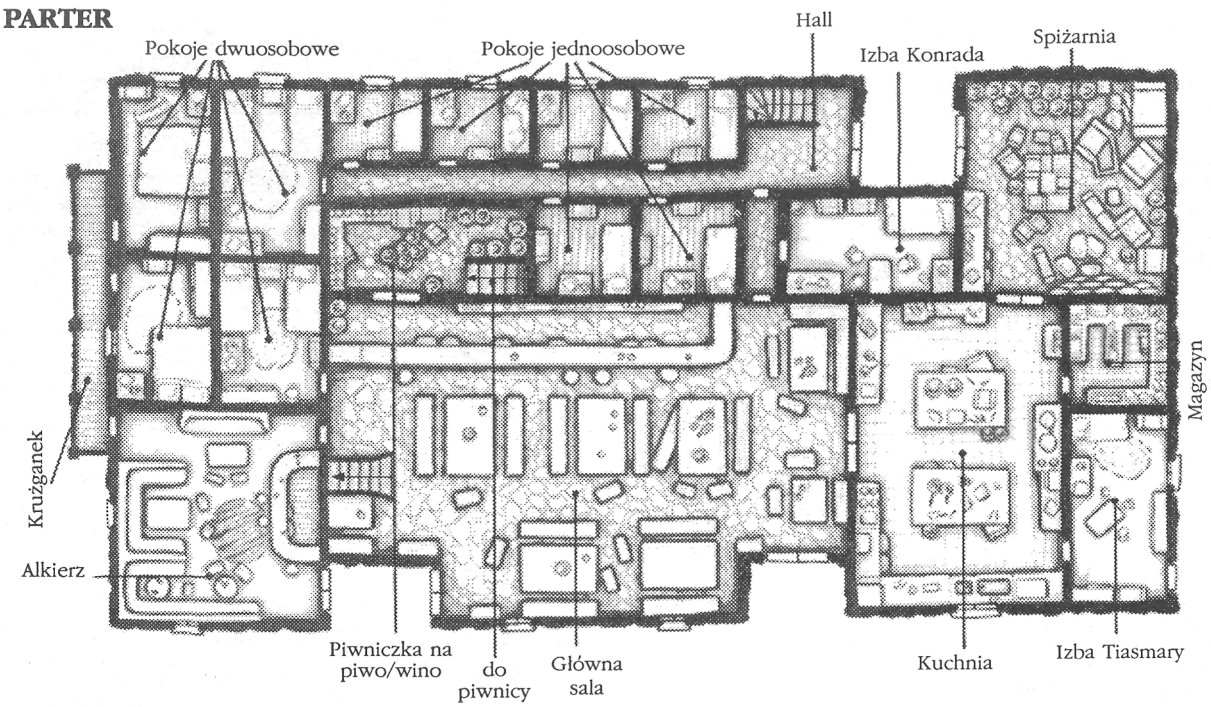
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	21	26	2	2	5	57	1	48	23	33	26	41	47

Wiek: 81 **Charakter:** dobry

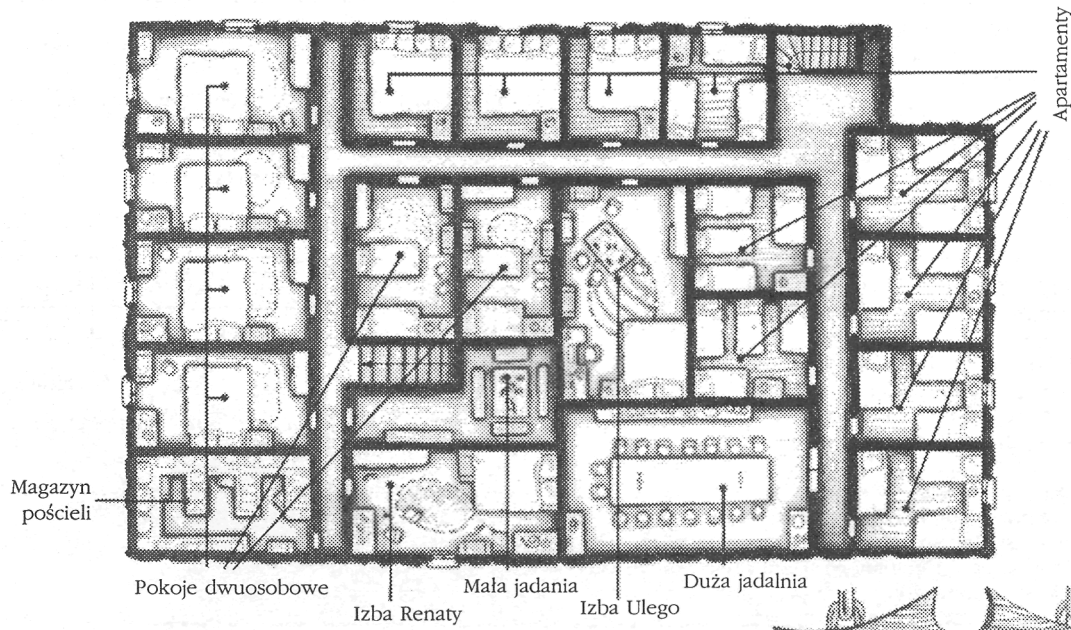
Umiejętności: *bardzo szybka*; *gawędziarstwo*; *gotowanie*; *komedianctwo*; *zielarstwo*.

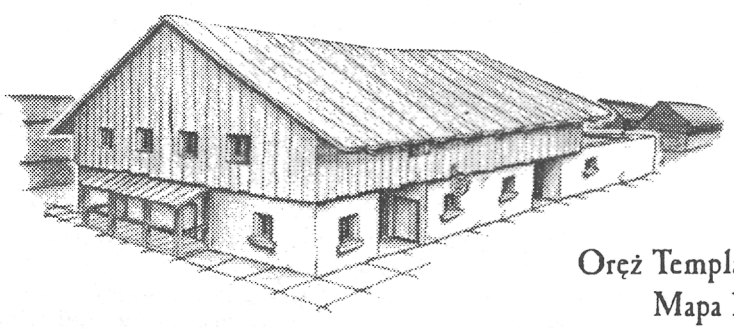
Ekwipunek: sztylet (**I** +10, Obr -2; P -20); srebrny medalion na łańcuszku (wart 2 ZK); szkatułka z 77 ZK (schowana w pokoju).

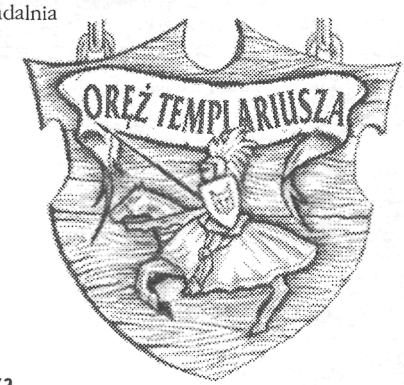
PARTER



PIĘTRO







Oręż Templariusza
Mapa 1

0 1 2 3 4 metry

KARNAWAŁ

Mniej ważne spotkania

Podczas Karnawału ulice Middenheim pełne są zgiełku i szaleństwa. Przechadzający się nimi BG mogą zostać uwikłani w wiele wydarzeń. Poniżej podaliśmy kilka przykładowych incydentów, abyś mniej więcej zorientował się, jak powinny wyglądać podobne spotkania. To, czy Twoja drużyna weźmie w nich udział, zależy już tylko od Ciebie. Radzimy jednak, aby owych zdarzeń było niewiele (chyba że łowcy przygód szybko wypełnią kilka celów scenariusza i będziesz musiał wypełnić im czymś czas). Za dużo wrażeń odsunie ich uwagę od właściwego tematu przygody.

Dręczenie kmiotka

„Dręczenie kmiotka" to stary, karnawałowy zwyczaj. Odbywa się zawsze pierwszego dnia festynu. Mimo manifestowanej życzliwości do obcych, mieszkańcy Middenheim nie mogą powstrzymać się od złośliwych żartów z co biedniejszych przybyszów. Mianem *kmiotka* określa się tu każdego, kto urodził się i wychował poza murami miasta. W dawnych latach dowcipy owe często przyjmowały postać makabreski – na przykład udawanej egzekucji bretońskiego kupca, skazanego na śmierć za rozsypanie śmieci. Niefortunnie, nieszczęśnik ten zmarł ze strachu na widok kata ostrzącego topór (atrapę zrobioną z przejrzystego karmelu). W tym roku powrócono do starego, dobrego „Kawału z kieszonkowcem".

„Kieszonkowiec" wybiera sobie z tłumu jakąś ofiarę, coś jej kradnie, po czym rzuca się do ucieczki. Pogoń za nim kończy się na placu Broni (lokacja nr 3), gdzie zwraca się właścicielowi skradziony przedmiot, wśród śmiechu i szyderstw gawiedzi. Rzadko kiedy zdarza się, by kieszonkowiec został złapany: do tej roli wybiera się zawsze młodych, szybkich mieszczan (posiadaczy takich umiejętności jak *uniki, bardzo szybki, ucieczka* oraz *błyskawiczny refleks*).

„Rabuś" ubrany jest w tradycyjny, pstrokaty kostium. Strój gwarantuje mu szybką ucieczkę – mieszczanie, rozpoznawszy przebranie, schodzą mu z drogi, przeszkadzają w pościgu i podążają za goniącymi „złodzieja" ofiarami dowcipu. Jeśli „kieszonkowiec" zostanie złapany, wzywa się Straż. W przeszłości od razu go uwalniano stwierdzając, iż to dopiero jego „pierwsze wykroczenie". Dowcip ujawniany jest tylko wtedy, gdy ofiara wpada w furię.

Jeżeli na ofiarę dowcipu zostanie wybrany jeden z BG, rozegraj pościg według reguł z 12 strony scenariusza. Pamiętaj jednak, że niezależnie od tego, jaką liczbę wylosuje gracz podczas określania prędkości swego bohatera, „rabuś" prawie zawsze będzie szybszy. Ofiarami zostają zazwyczaj krasnoludy i gnomy – ze względu na ich zamiłowanie do kawałów oraz to, iż rzadko można ujrzeć ich w tak zabawnych sytuacjach (a poza tym są prześmieszni, kiedy się złoszczą!).

Przejście zabójcy trolli

Wydarzenie to może mieć miejsce w każdym publicznym punkcie miasta. Bohaterowie widzą zbliżającego się do nich wytatuowanego krasnoluda o ufarbowanych na pomarańczowo, splecionych w warkocze włosach. Wojownik idzie nie zatrzymując się, a tłum rozstępuje się przed nim. W miarę jak się zbliża, BG dostrzegają (po udanym teście **I**), że wygląda dziwnie, nawet jak na zabójcę trolli i że jest nienaturalnie podekscytowany. Mięśnie twarzy ściągnięte ma w niesamowitym grymasie, a wybałuszone oczy błyszczą chorobliwym blaskiem.

Jeżeli łowcy przygód zejdą mu z drogi, krasnolud minie ich nie zwróciwszy najmniejszej uwagi. Jednak jeśli nie ruszą się z miejsca, stanie i wbije wzrok w stojącą przed nim osobę. Po chwili napnie mięśnie i dobędzie topora. Gdy ostrzeżenie nie przyniesie efektów, zaatakuje.

Glugnur – mężczyzna, krasnolud, zabójca trolli

Wygląd i osobowość: Wzrost około metra pięćdziesięciu, krępej budowy ciała. Za jedyną rzecz godną uwagi Glugnur uważa walkę ze stworami zła. Podczas spotkania z BG jest pod wpływem bardzo silnego, stymulującego narkotyku zdobytego w Jaskini (str. 79). Specyfik działa przez cztery godziny, po upływie których każdy, kto go użył, powinien zapaść w dwunastogodzinny sen. Glugnur pochłonął już trzy dawki preparatu.

W poniższym zestawieniu podano normalne wartości cech przed (górny rząd) oraz po zażyciu narkotyku (dolny rząd).

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	55	32	5	4	11	32	2	34	54	33	72	50	21
4	65	42	6	5	12	42	2	44	54	33	82	50	21

Wiek: 71 **Charakter:** neutralny

Umiejętności: *bijatyka*; *specjalna broń* – broń dwuręczna; *czytanie/pisanie*; *górnictwo*; *kowalstwo*; *rozbrajanie*; *silny cios*; *uniki*.

Ekwipunek: dwuręczny topór (**I** -10, Obr +2); sakiewka z 32 ZK, 15/-.



Glugnur przybył do Middenheim, by wziąć udział w walkach minotaurów (str. 22), więc spotkanie z nim prawdopodobnie odbędzie się w okolicach stadionu Bernabau (lokacja nr 4). Będący pod wpływem narkotyku wojownik z rozkoszą zaatakuje każdego, kto odważy się stanąć mu na drodze – nawet innego krasnoluda. Jeśli jednak ziomek ustąpi miejsca zabójcy trolli, ten pozdrowi go jak brata i zaproponuje uczczenie spotkania. Skutkiem ubocznym stymulantu jest wilczy apetyt, więc berserker powinien urządzić całkiem niezłą wyżerkę. Po uczcie narkotyk przestanie działać, a krasnolud przez następne 12 godzin będzie spał kamiennym snem. Spytany o źródło specyfiku, powie po prostu „Jaskinia", po czym natychmiast wróci do przerwanego posiłku.

Atak na handlarza

To wydarzenie będzie miało miejsce na targu lub w dzielnicy handlowej, niedaleko od siedlisk biedoty, na przykład slumsów lub Starego Kwartału (Altquartier). Bohaterowie, minąwszy róg ulicy, ujrzą dwóch młodych mężczyzn w skórzanych kaftanach demolujących mały stragan. Obok wymachujących pałkami zbirów stać będzie dwójka przestraszonych ludzi: stary handlarz i jego żona. Właśnie spotyka ich kara za to, iż nie zapłacili miejscowym zbirom za „ochronę".

GUSTAV HOLSCHTWEIG – mężczyzna, człowiek, kramarz

Wygląd i osobowość: Wzrost około metra sześćdziesięciu, wątłej budowy; łysiejący, siwe włosy, kozia bródka, jasnoniebieskie oczy. Sympatyczny i uczciwy (dlatego ubogi!) wędrowny kramarz. Biedakom sprzedaje towary po obniżonych cenach, a na dodatek rozdaje pieniądze bezdomnym. Przybył do Middenheim specjalnie po to, by wziąć udział w Karnawale.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	33	25	3	2	6	38	1	37	24	36	32	24	39

Wiek: 61 **Charakter:** dobry

Umiejętności: *specjalna broń* – broń uliczna; *gadanina*; *opieka nad zwierzętami*; *powożenie*; *sekretne znaki* – wędrownych kramarzy; *szacowanie*; *targowanie się*; *zielarstwo*.

Ekwipunek: sztylet (**I** +10, Obr -2; P -20); 20 rondli i patelni; 4 kotły; 12 chochli; 20 kompletów sztućców; 12 metrów jedwabiu; 70 jedwabnych wstążek; 4 wygarbowane skóry; 24 pary futrzanych rękawic; mieszek z 20 ZK i 17/-; kufer z czterema worami zawierającymi 136 ZK i 250/-. (**Uwaga** – jeśli zdarzenie ma miejsce w Altmarkt, wśród towarów powinny znaleźć się również artykuły żywnościowe).

HILDI HOLSCHTWEIG – kobieta, człowiek

Wygląd i osobowość: Wzrost około metra sześćdziesięciu; szczupłej budowy; siwiejące ciemne włosy (związane w kok), brązowe oczy. Spokojna, mówi wolno. Jest miła i dobroduszna, podobnie jak jej mąż.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	25	25	2	2	5	30	1	37	29	34	27	26	45

Wiek: 56 **Charakter:** dobry

Umiejętności: *etykieta*; *gotowanie*; *monetoznawstwo*; *szacowanie*.

Ekwipunek: sztylet (**I** +10, Obr -2; P -20); złoty łańcuszek na szyi (wart 6 ZK); złoty pierścionek zaręczynowy (wart 2 ZK), sakiewka z 11 ZK i 16/-.

ANTON FEIGLING – mężczyzna, człowiek, zbir

Wygląd i osobowość: Ponad metr osiemdziesiąt wzrostu, przeciętnej budowy; krótko przystrzyżone, ciemnobrązowe włosy, brązowe oczy. Anton to złośliwy i okrutny człowiek.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	46	32	4	4	9	45	2	39	29	27	30	33	33

Wiek: 33 **Charakter:** zły

Umiejętności: *bijatyka*; *specjalna broń* – broń uliczna; *powożenie*; *silny cios*; *szaleńczy atak*.

Ekwipunek: skórzany kaftan (0/1 PP, tułów); pałka; kastet; złoty pierścień z opalem (wart 8 ZK); sakiewka z 38 ZK.

BRUNO HANSGORP – mężczyzna, człowiek, zbir

Wygląd i osobowość: Ponad metr osiemdziesiąt wzrostu; przeciętnej budowy; brązowe falujące włosy, wąsy, piwne oczy, piegowata twarz i przedramiona. Głupi i nieokrzesany osiłek, uważający przestępstwa za świetny sposób na zarabianie pieniędzy.

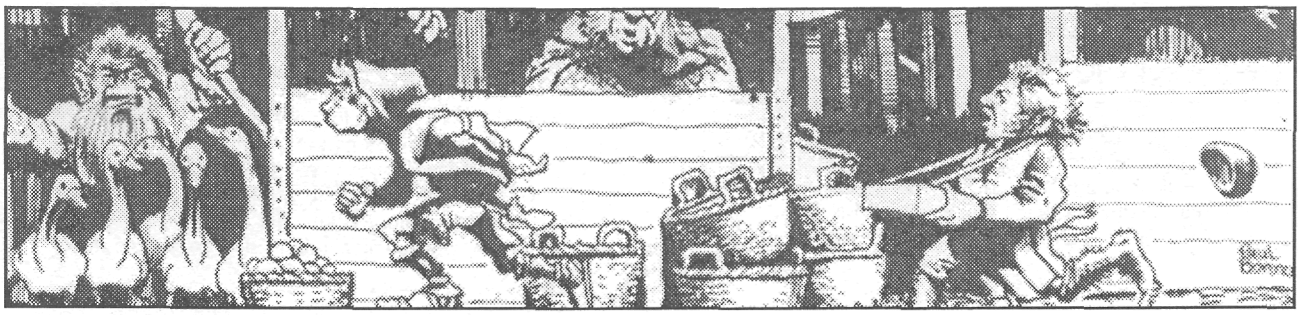
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	41	25	3	3	7	35	1	24	31	19	28	28	19

Wiek: 32 **Charakter:** neutralny

Umiejętności: *bijatyka*; *rozbrajanie*.

Ekwipunek: skórzany kaftan (0/1 PP, tułów); pałka; sztylet (**I** +10, Obr -2; P -20); kastet; sakiewka z 30 ZK.





Jeśli bohaterowie każą Antonowi i Brunowi zostawić handlarzy w spokoju, zbiry zaśmieją się tylko szyderczo, po czym Anton uderzy Gustava w twarz. Jeśli drużyna nie zainterweniuje, bandyci będą dalej bić starca, zaczną też go obszukiwać. Zaatakowani przez łowców przygód, podejmą walkę. Każdy z nich będzie się bił, póki nie utraci 3 lub więcej punktów **Żyw**. Otrzymawszy tak poważne rany, natychmiast rzucą się do ucieczki.

Uratowany handlarz będzie bardzo wdzięczny wybawcom. Zawstydzeni swą nieudolnością gapie zaczną bić brawo. Jeżeli któryś z BG zapłaci staruszkowi za zniszczone dobra, nagródź go dodatkowymi punktami doświadczenia (patrz str. 93).

Po około 5-10 minutach na miejsce zdarzenia przybędzie patrol Straży Miejskiej. Strażnicy przesłuchają wszystkie osoby obecne przy bijatyce. Jeżeli bandyci zostali zabici, gwardziści będą chcieli aresztować członków drużyny. Na szczęście zeznania Gustava i innych świadków prędko oczyszczą bohaterów z wszelkich zarzutów. Mimo wszystko sierżant poradzi BG, aby na przyszłość, zamiast pozbawiać kryminalistów życia, starali się ich schwytać. Naturalnie nie ma nic przeciw obywatelskiej samoobronie, nie pochwala jednak samosądów. Raport z całego wydarzenia trafi na biurko komendanta Schutzmanna (str. 46). Gdy Strażnicy odejdą, Gustav zaprosi łowców przygód na małą przekąskę. Hildi pozostanie przy straganie, on zaś zabierze drużynę do jakieś przeciętnej gospody (ceny takie jak w „Orężu Templariusza" – str. 16).

Jeżeli zbirom uda się uciec, kilka dni później może spotkać drużynę niemiła niespodzianka. Anton i Bruno dowiedzą się, gdzie mieszkają bohaterowie i wraz z czterema kamratami napadną na nich w jakieś ciemnej uliczce. Wszyscy będą zamaskowani. Do tego czasu BG mogą zagłębić się już w główny wątek przygody i w związku z tym obciążyć odpowiedzialnością za napad zupełnie inne osoby.

Ulicznicy

Poniższe spotkanie powinno odbyć się na jakimś zatłoczonym targowisku. Bohaterowie usłyszą okrzyk „łapać złodzieja!", po czym ujrzą biegnącego ku nim małego ulicznika. Goni go halfliński przekupień, pragnący odzyskać skradzione ciastko. Kilka metrów od BG chłopiec potknie się i upadnie wprost pod ich nogi. Zaraz się podniesie, jednak niemal w tej samej chwili dopadnie go wściekły niziołek.

– *W czym rzecz, szefie?* – mówi spokojnie, odgryzając kęs ciastka (po to, aby go nie oddać). – *Moi kumple zaraz za to zapłacą* – znacząco spogląda na bohaterów, gotów do ucieczki, jeżeli spotka go odmowa.

Jeśli drużyna stanie po stronie Karla, zyska wdzięcznego i użytecznego przyjaciela. Chłopak jest bystry, więc domyśli się, iż jego wybawiciele są łowcami przygód i dopiero co przybyli do miasta. Zacznie się im przypochlebiać, łechtać ich próżność i udawać strach. Jednocześnie cały czas będzie mówił o tym, jak bardzo może się im przydać: *Dzięki chłopaki, jesteście niesamowici. Jak mogę się wam odwdzięczyć? Może załatwić wam jakieś fajne panienki?*

KARL MATTHAUS – człowiek, chłopiec, ulicznik

Wygląd i osobowość: Około metra sześćdziesięciu wzrostu, szczupły, krótkie rudawe włosy, piwne oczy. Karl jest sierotą i wraz ze swym „gangiem" (patrz dalej) mieszka w opuszczonym domu w slumsach. Od trzynastu lat wychowuje się na ulicy, jest więc cyniczny i przedwcześnie dojrzały. Potrafi dać sobie radę w każdej sytuacji, a co ważne, można mu zaufać, umie bowiem trzymać język za zębami (jeśli mu się odpowiednio zapłaci).

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5*	39	39	3	4	6	45	1	48	49	51	37	29	44

Wiek: 13 **Charakter:** neutralny

Umiejętności: *bardzo szybki*; *błaznowanie*; *specjalna broń* – proca; *czuły słuch*; *doliniarstwo*; *oburęczność*; *uniki*; *urok osobisty*; *zwinne palce*; *żebractwo.*

Ekwipunek: sztylet (**I** +10, Obr -2; P -20); proca (zasięg 24/36/150, **SE** 3, ład 1); sakiewka z ośmioma dużymi odłamkami marmuru; dobrze ukryty mieszek z ośmioma srebrnymi szylingami i siedemnastoma miedziakami.

Karl wyjaśni drużynie, że choć sam mógłby pracować dla nich za darmo, musi dbać o swoich czterech przyjaciół: Ulego Mullera, Gunnara Kammerera, Carinę Adenauer i Claudię Dietz: *Jakby na to nie spojrzeć, jestem za nich odpowiedzialny. Sami zobaczcie.*

Wszystkie dzieciaki to obdarte sieroty, a ich charakterystyki i umiejętności nie różnią się zbytnio od cech Karla. Ulicznicy są spostrzegawczy i sprytni, mogą przydać się drużynie jako szpiedzy i gońcy. Jeśli BG sami na to nie wpadną, podsunie im tę myśl Karl – *Mistrzowie, jak będziecie chcieli się czegoś dowiedzieć, to pamiętajcie o jednym: niesamowite, jak odrobina srebra poprawia ludziom wzrok i pamięć.* Nie zapomnij o tym, iż grupka małych obdartusów będzie raczej dziwnie wyglądać w środku jakieś zamożnej dzielnicy (jeśli bohaterowie nie zwrócą uwagi na ów problem, z politowaniem przypomni im o nim Karl). Ulicznicy znają jednak wielu służących, robotników, posługaczy w karczmach itd. Stanowią bardzo zgraną grupę – będą pracować razem albo wcale.

Usługi uliczników nie są drogie: zechcą 10/- za każdy dzień pracy, można wytargować u nich obniżkę do 5/-. Za szczególnie ważne informacje zażądają dodatkowych pieniędzy. Karl przyjmuje jedynie zapłatę w srebrze – jeśli zaoferuje mu się złoto, odpowie: *Kochani, nie możecie mi tego rozmienić na jakieś drobne? Nie chcę, aby ktoś pomyślał, ze zwinąłem tę forsę.*

Od Ciebie zależy, jakie informacje zdobędzie drużyna dzięki współpracy z Karlem i jego przyjaciółmi.

Jeśli BG po prostu wydadzą dzieciaka halflingowi, zapewne w przyszłości Karl odpłaci im kilkoma strzałami z procy.

Główne atrakcje Tygodnia Karnawału

Na ulicach i placach Middenheim stoi mnóstwo kolorowych kramów. O każdej porze dnia i nocy czekają na uczestników festynu niezliczone atrakcje (str. 19). Co więcej, w wielu miejscach grodu można spotkać teraz ważnych BN. Parki, duże tawerny i inne miejsca tego typu oblepione są plakatami.

Śledzenie poczynań BN

Na każdej Karcie BN znajduje się „rozkład zajęć" danej osoby, informujący, w jakich wydarzeniach Karnawału zamierza ona wziąć udział. Zdarzenia wypisano w porządku chronologicznym na *Karcie Głównych Atrakcji,* z której możesz dowiedzieć się, gdzie można spotkać głównych Bohaterów Niezależnych.

Na przykład: jeśli chcesz wiedzieć, co Podskarbi Sparsam zamierza robić w Bezahltag o piątej po południu, spójrz na jego Kartę BN, a dowiesz się, że obejrzy wówczas *wystawę sztuki heraldycznej* na placu Broni. Gdy spojrzysz na listę atrakcji, okaże się, iż wystawę odwiedzi również Johann Schwermutt, Ar-Ulryk, Siegfried Prunkvoll, Gotthard Goebbels, itp.

Wydarzenia

Poniżej znajduje się spis głównych atrakcji Tygodnia Karnawału. Zwróć uwagę na to, iż ostatniego, dziewiątego dnia festynu nic się nie dzieje. Nastaje wtedy czas odpoczynku, pakowania się i robienia porządków – krótko mówiąc – czas dochodzenia do siebie po ośmiodniowej hulance. Wszystkie wymienione w scenariuszu miejsca odnajdziesz bez trudu na mapie miasta (*Mapa nr 6,* str. 115). O niektórych atrakcjach wiele mówią ich nazwy, na wszelki wypadek podano jednak również ich dokładne opisy. Naturalnie nic nie stoi na przeszkodzie, abyś dowolnie zmieniał przebieg zdarzeń, jeśli zechcesz, możesz też dodać nowe. W czasie Karnawału stać się może dosłownie wszystko (na przykład wielu ma nadzieje, iż w tym roku wróci z Albionu gnom Bamber i jego Niesamowite Śpiewające Żaby).

Wielki Park – obszar B

DZIEŃ	CZAS	WYDARZENIE
1-3	Południe – 23	Festiwal Piwny karczmarzy i browarników
4	2-6 po południu	Targ koński
5	3-4 po południu	Pokazy lotnicze
6-8	2-6 po południu	Turniej rycerski
6-7	9-11 wieczorem	Pokazy sztucznych ogni
8	Północ – 2 nad ranem	Pokazy sztucznych ogni (Wielki Finał)

Pokazy lotnicze

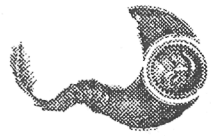
Organizują je miejscowi czarodzieje. Magowie unoszą się w powietrze, po czym wykonują rozmaite manewry lotnicze (w pojedynkę lub w towarzystwie kolegów). Wielu gapiów przychodzi wyłącznie w nadziei na ujrzenie podniebnej kolizji. Powiadają, że w czasie tegorocznego pokazu czarodzieje zamierzają zamanifestować swój sprzeciw wobec nowych podatków. Będą ciągnąć po niebie transparenty z hasłami protestującymi przeciw niesprawiedliwym daninom.

Turniej rycerski

Do tego turnieju nie stają profesjonalni wojownicy, lecz podchmieleni szlachcice – jak zwykle robiący z siebie głupków. Wstęp mają jedynie zaproszone osoby. Wysoko urodzeni BG mogą zdobyć inwitację, zaprzyjaźniając się z jakimś arystokratą (stawiając mu w barze kilka kolejek). Wiele także można zdziałać łapówką. W ten sposób mogą zdobyć zaproszenie również bohaterowie niższego stanu (rzecz jasna, w tym wypadku łapówka musi być znacznie większa). Podczas turnieju zwraca się uwagę nie tylko na samą walkę (niezbyt groźną), lecz także na maniery przybyłych – tak więc ten, kto nie zna się na *etykiecie,* może znaleźć się w nader nieprzyjemnej sytuacji. Najprawdopodobniej na „kmiotka" rzuci się banda młodych szlachciców, która natychmiast odda go w ręce milicji.

Pamiętaj, że każdy, kto chce uczestniczyć w turnieju, musi posiadać bojowego rumaka, pełną (błyszczącą) zbroję płytową, kopię, broń ręczną oraz proporzec z herbem. Mile widziana jest także dama serca, w imieniu której rycerz stawać będzie w szranki.

Zbrojni mężowie szarżujący na bojowych koniach wyglądają bardzo widowiskowo, jednak potyczki nie są zbyt niebezpieczne. Szarżę powtarza się aż do upadku któregoś z walczących – czyli do chwili, kiedy jeden z rycerzy zdoła dosięgnąć przeciwnika i jednocześnie uchylić się przed jego kopią (rzuty na **WW**). Kopie zostały tak przygotowane, aby pękały w momencie uderzenia, nie wyrządzając poważnej krzywdy.



Pokazy sztucznych ogni

Cieszą się wielką sławą. Biorą w nich udział prawie wszyscy miejscowi czarodzieje. Magowie tworzą na niebie olbrzymie, świetlne obrazy. Niektórzy z czarowników latają wśród świateł, ciągnąc za sobą barwne, czarodziejskie smugi. Wystrzeliwuje się też zwyczajne race (nigdy, gdy w powietrzu znajduje się jakiś czarodziej) – wszyscy jednak wiedzą, że nic nie jest w stanie dorównać Prawdziwej Magii. Większość fajerwerków po prostu wybucha z hukiem feerią barw. Ostatnie odkrycia pozwoliły na skonstruowanie przepięknych *„Gwiezdnych spirali"* oraz *„Smoczych zionięć".* Pokazy to także okres wzmożonej czujności Straży Miejskiej, gotowej w każdej chwili ugasić ewentualny pożar.

Stadion Bernabau – lokacja nr 4

DZIEŃ	CZAS	WYDARZENIE
1-3	4-5 po południu	Walki minotaurów
3-5	południe – 13	Połykacze ognia z Carroburga
4-5	3-5 i 6-8 po południu	Ćwierćfinały snotballu
6	2-4 i 5-7 po południu	Półfinały snotballu
7	2-4 po południu	Snotball, finałowy mecz o puchar

Walki minotaurów

Przypominają walkę z bykiem, nawet odbywają się na podobnej arenie. Minotaury robią wszystko co mogą, aby podczas starcia zabić swych dręczycieli. Przeciwnikom potworów wolno jedynie próbować je ogłuszyć (obrażenia zadawane przez nich należy zmniejszyć o 1).

Bestia pada pokonana, gdy jej **Żyw** spada do 0 – traci wówczas przytomność na 1-10 rund. Po pół godzinie odpoczynku i rekonwalescencji odzyskuje wszystkie „stracone" punkty obrażeń. Teoretycznie minotaury mogą stawać do walki co 30 minut – w praktyce jednak rzadko zmusza się je do tak dużego wysiłku. Zwycięską bestię nagradza się jedzeniem. Tak jak wspomniano w **WFRP** (str. 221), głodny minotaur jest zdolny do dwukrotnie większej liczby ataków.

Walka odbywa się na arenie o średnicy około 40 metrów. Jedyną dozwoloną zbroją są tarcze – na bój decydują się więc tylko najodważniejsi wojownicy i gladiatorzy. Minotaur uzbrojony jest w dwuręczną pałkę (-10 **I**, +2 obr). Tego roku w pojedynkach biorą udział trzy potwory. W przerwach między właściwymi walkami odbywają się potyczki okaleczonych zwierzoludzi i miejscowych gladiatorów. Jak dotąd, zarezerwowano już dwa minotaury: dla krasnoluda Glugnura (str. 19) i Alchreda von Hintza, młodego, ubogiego szlachcica z Altdorfu. „Wolny" pozostał już tylko jeden potwór – w sam raz dla któregoś z członków drużyny.

Minotaur

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	41	25	4	4	17	30	2	18	66	18	29	24	10

Nagrodą za zwycięstwo jest sakwa z liczbą koron równą 10% liczby widzów na trybunach. Walkę obserwuje zazwyczaj 2000 + (k10x100) kibiców – tak więc łączna suma wygranej kształtuje w granicach 210-300 ZK. Pogromca minotaura przez resztę Karnawału cieszyć się będzie wielkim respektem, zapamiętają go także wyżsi rangą wojskowi.

Jeśli śmiałek przegra walkę (jego **Żyw** spadnie do 0), na ring wybiegnie kilku pachołków, aby odciągnąć minotaura zanim podda się *żądzy krwi* i zacznie pożerać swoją ofiarę. Podczas walk robi się zakłady. Dla cudzoziemców stawki określa się wedle rasy: krasnoludy 2:1, ludzie 3:1, elfy 5:1 i halflingi 15:1. Zazwyczaj nie spotyka się większych stawek – wyzwanie podejmują bowiem tylko najlepsi wojownicy.

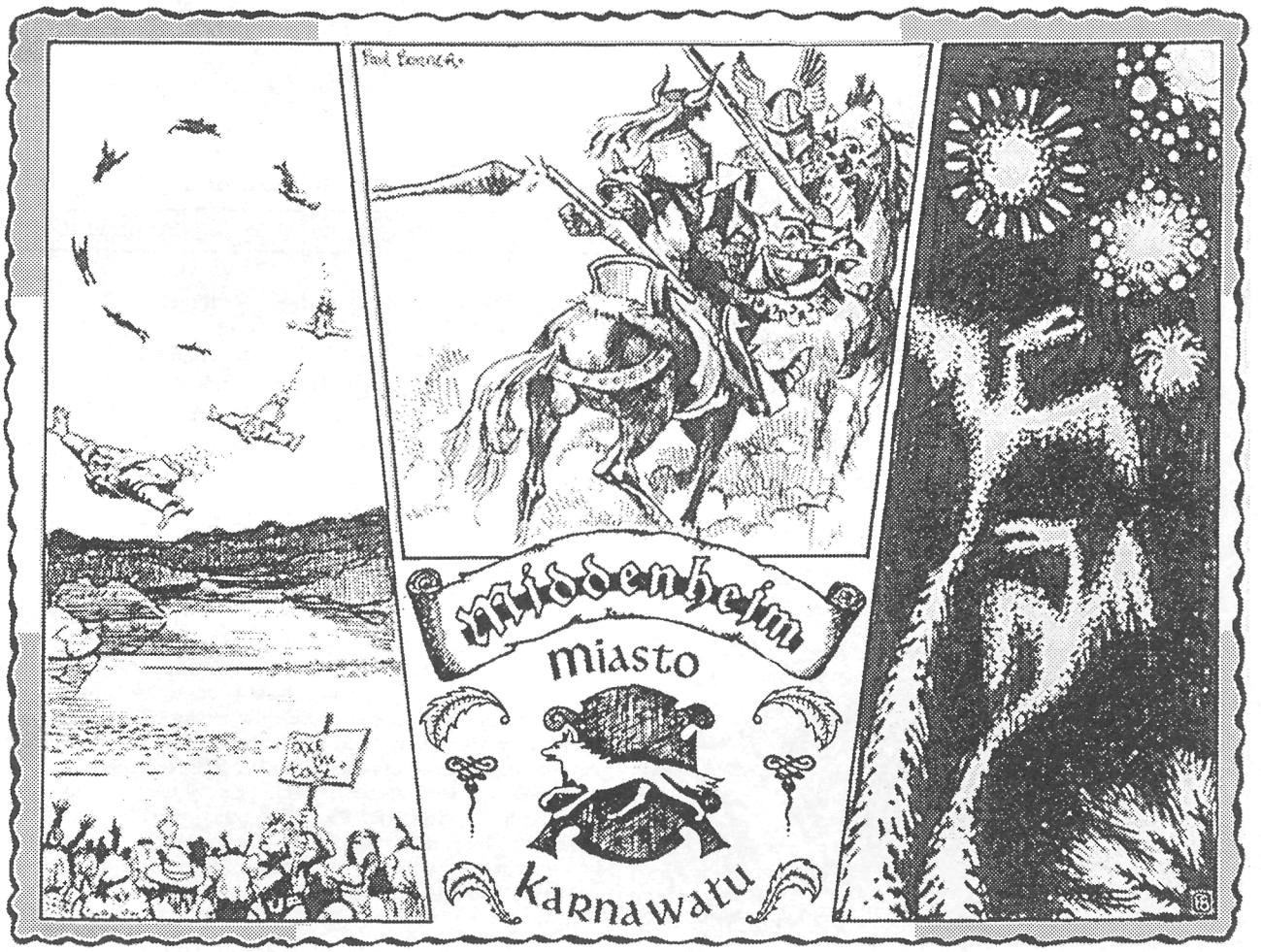
Snotball

Piłka snotlingowa lub *snotball* to mania mieszkańców Middenheim. Są tacy, którzy przybywają na Karnawał tylko po to, by obejrzeć rozgrywki tego starożytnego sportu. W grze biorą udział dwie jedenastoosobowe drużyny, których członkowie na wszelkie możliwe sposoby usiłują umieścić piłkę (snotlinga zamkniętego w kulistym, wiklinowym koszu) w bramce przeciwnika.

Podczas gry przestrzega się trzech podstawowych reguł. Po pierwsze, nie wolno używać żadnej broni i czarów. Po drugie, piłka wpadająca do bramki nie może być trzymana przez gracza. Po trzecie, nie wolno stosować nieczystych chwytów. Pojęcie to jest dosyć szerokie, chodzi przede wszystkim o to, by gracze nie stosowali zbytniej przemocy: wydłubywania oczu, duszenia itp.

Gracze noszą skórzane kaftany w barwach swoich drużyn, skórzane spodnie z ochraniaczami goleni, mocne skórzane buty oraz czepce kolcze. Na plecach mają wymalowane numery identyfikacyjne. W dawnych latach używano piłki z żywym snotlingiem w środku, dziś jednak nawet najwięksi tradycjonaliści uważają to za zbędne okrucieństwo.

Mecze ćwierćfinałów ogląda zazwyczaj 2000-3000 widzów, półfinały 4000, finał ponad 5000 (stadion Bernabau może swobodnie pomieścić 4800 osób, podczas meczu pucharowego jest ich zawsze około 5200). Niestety, mecze przyciągają też żądnych bijatyk chuliganów. Zdarza się więc, że rozgrywkom towarzyszą zamieszki. Z tego powodu na czas zawodów Straż i milicja stawiane są w stan pełnej gotowości bojowej.



Ceny biletów na rozgrywki:

Etap	Miejsca stojące	Miejsca siedzące
Ćwierćfinały	2 zk	2 zk 10/-
Półfinały	2 zk 5/-	3 zk
Finał	3 zk	4 zk

Bilety na finał są już wyprzedane, kupić je można jedynie u „koników" (użyj charakterystyki zwykłego złodzieja) lub otrzymać od zaprzyjaźnionych BN. „Konik" oferować będzie bilet za pięciokrotnie wyższą cenę, można *wytargować* obniżkę o 50%; istnieje 10% szansy na to, że kupione bilety są podrobione. Bilet na mecz o puchar to prawdziwy rarytas i nikt łatwo się z nim nie rozstaje.

Tak jak podczas walk minotaurów, tutaj również czyni się zakłady. Oto stawki i wyniki meczów.

Ćwierćfinały

Dyliżansy „Biegnący Wilk" (33:1)	1 – 0	Dyliżansy „Zamkowa Skała" (50:1)
Woźnice z Bergsburga (10:1)	2 – 1	Krawcy i Tkacze z Middenheim (100:1)
Stolarze z Middenheim (9:2)	0 – 5	Wschodni Dozorcy (25:1)
Garownicy spod Południowej Bramy (9:2)	2 – 1	Rangerzy z Beeckerhoven (25:1)

Półfinały

Dyliżansy „Biegnący Wilk" (25:1)	1 -3	Wschodni Dozorcy (4:1)
Woźnice z Bergsburga (5:1)	0 – 1	Garownicy spod Południowej Bramy (5:1)

Finały

Garownicy spod Południowej Bramy (3:1)	2 – 3	Wschodni Dozorcy (po równo)



Królewska Akademia Muzyczna – lokacja nr 23

DZIEŃ	CZAS	WYDARZENIE
1	2-5 po południu	Koncert bardów i poetów
1	7-10 wieczorem	Recitale operowe
2-3	4-6 po południu	Koncert bardów i poetów
2-6	7-10 wieczorem	Opera *„Cyrkulik sewilski"*
3	2-4 po południu	Występy chórów z Doliny Krasnoludzkiej
4	3-5 po południu	Występy chórów z Doliny Krasnoludzkiej
5	3-5 po południu	Występy elfich śpiewaków
6-7	2-4 po południu	Występ Kościelnego Chóru Kastratów Guiseppe Pastrami Lucciniana
7-8	18-24 w nocy	Opera *„Pierścień Nibbleungerów"* (w dwóch częściach)



Ogrody Królewskie – lokacja nr 1

DZIEŃ	CZAS	WYDARZENIE
codziennie		Stała wystawa rzeźb
1-2	2-4 po południu	Występ elfich gimnastyków
1	7-9 wieczorem	Przedstawienie: *„Rycerski sen nocy letniej"*
2	8-10 wieczorem	Występ elfich śpiewaków
3	14-20 wieczorem	Turniej komediantów, improwizacja teatralna, uczta w ogrodzie
4-5	2-4 po południu	Pokaz druidycznych żywych rzeźb

Uczta w ogrodzie

W owym prestiżowym przyjęciu biorą udział wszystkie znaczniejsze osobistości. BG mogą zostać zaproszeni wyłącznie przez BN mających wpływ na grafa Borisa. Uczta to znakomita okazja spotkania i zamienienia kilku słów z większością głównych Bohaterów Niezależnych. Poncz przygotowany przez Luigiego Pavarottiego jest raczej mocny (po każdej szklaneczce konieczny jest test *trucizny*; niepowodzenie oznacza utratę pięciu punktów z każdej cechy procentowej lub utratę przytomności, jeśli któraś z nich spadnie do zera; punkty odzyskuje się w ciągu k10 godzin od ostatniego łyku trunku). Jeżeli specyfiku tego napije się jakaś młoda, delikatna dama, zapewne szybko zapadnie w sen.

Plac Broni – lokacja nr 3

DZIEŃ	CZAS	WYDARZENIE
1-4	11-13 po południu	Walki o tytuł szampierza grafa
1-3	2-4 po południu	Turniej łuczniczy
3-4	5-7 po południu	Niesamowity Słoń Barnumbela – pokaz tresury
5-6	5-7 po południu	Wystawa sztuki heraldycznej
5-6	11-2 po południu	Mistrzostwa tańców na lodzie
7	11-12.30	Turniej wodnego poło

Walki o tytuł szampierza grafa

Od 11 rano do pół do pierwszej odbędą się dwie walki między Dieterem Schmiedehammerem, szampierzem grafa, oraz pretendentami do tego tytułu. Każdy może rzucić wyzwanie, jednak Straż Miejska nie dopuszcza, aby czyniły to osoby nie mające żadnych szans na zwycięstwo (halflingi, postacie o **S** poniżej 3 oraz **WW** mniejszej niż 30). Codziennie losowane są dwie osoby spośród wszystkich pragnących zmierzyć się z wojownikiem grafa. Opłata za wejście wynosi 10 ZK.

Przed pojedynkiem rywal Schmiedehammera musi podpisać specjalny dokument, w którym zobowiązuje się, że w razie zwycięstwa – jak długo będzie nosić tytuł szampierza grafa – nie zwróci swej broni przeciw rodzinie Todbringerów (oraz jej sługom i poddanym). Obowiązki szampierza przedstawiono w podrozdziale *Zwycięstwo*.

Dieter wygrywa już od czterech lat – mało kto więc waży się rzucić mu wyzwanie. Jeśli chcesz, do pojedynku może zostać wybrany jeden z BG (na przykład dzięki odpowiedniemu rzutowi kostką) – ostateczna decyzja należy jednak do Ciebie. Walkę obserwować będzie spory tłum gapiów, dopingujących Schmiedehammera, chyba że jego przegrana będzie oczywista.

Oto reguły pojedynków:

1. Żadnej magii. Szampierz i jego rywal zostaną zbadani przez czarodzieja. Posługuje się on specjalną, czarną różdżką wysadzaną srebrem, która rozbłyskuje błękitnym światłem w razie użycia magii. Kontroli dokonuje się przed i po walce. Osoba używająca czarów jest dyskwalifikowana i zostaje obrzucona przez tłum gradem zgniłych owoców.

2. Pancerz. Walczący mają na sobie kolczugi oraz czepce kolcze (2 PP na głowie, 1 PP wszystkie pozostałe lokacje). Jeżeli obaj zgodzą się na używanie broni jednoręcznej (patrz niżej), dopuszczalne jest także używanie tarczy lub puklerza.

3. Broń. Używać można każdej broni ręcznej, jednak obaj przeciwnicy muszą posługiwać się taką samą. Zazwyczaj walczy się na miecze lub kije. Jeżeli adwersarze nie są w stanie ustalić rodzaju broni, spór rozsądza starszy członek Straży Miejskiej (zazwyczaj na korzyść szampierza). W związku z powyższym przyjmij, że Dieter każdy oręż traktuje jako *broń specjalną*.

4. Bezkrwawa walka. Pojedynek nie jest walką na śmierć i życie. Jeżeli cios niesie ryzyko zabicia lub okaleczenia przeciwnika, adwersarzy rozdziela natychmiast pół tuzina Strażników. Niedoszły zabójca zostaje wtrącony do lochu. „Bezpieczną walkę" opisano w rozdziale *Walki minotaurów* (str. 22).

Choć Dieter nie należy do osiłków, ma wysoką **Żyw** i zwykle wygrywa, wykorzystując zmęczenie przeciwnika. Jeśli bohaterowie wezmą się za robienie zakładów i wpadną na pomysł „kupienia" wyniku pojedynku, będą mieli poważne kłopoty. Schmiedehammer nigdy nie pójdzie na taki układ, co więcej, poczuje nieodpartą odrazę do każdego, kto zaproponuje mu tę ohydną transakcję!

Przegrana

Przegrany (pod warunkiem, że walczył mężnie) nadal ma szansę otrzymania oklasków od gawiedzi. Jednak przez najbliższe dwa lata nie wolno mu rzucać wyzwania szampierzowi. Pamiętaj o tym, że jak dotąd Dieter nie przegrał jeszcze z żadnym BN.

Zwycięstwo

Dieter nie zmartwi się zbytnio ewentualną przegraną. Chce się wkrótce ożenić, w związku z czym myśli o rezygnacji z zajmowanego stanowiska. Jeżeli zwycięski BG okaże się wielkoduszny i skromny – przypisze swą wygraną szczęściu i pogratuluje Schmiedehammerowi wspaniałej walki i dawnych tryumfów – Dieter poczuje do niego sympatię i zaproponuje mu spotkanie przy szklaneczce mocnego trunku. Jeśli chcesz, przyjdzie w towarzystwie Kirsten Jung, Rallane'a i Allavandrela.

Zwycięzca otrzyma wspaniały srebrny medalion (15 ZK) oraz puchar (60 ZK). Medalion dostaje na zawsze, puchar zaś będzie musiał zwrócić, jeśli w przyszłości przegra walkę. Imię tryumfatora zostanie również wyryte na wielkiej kopii pucharu, przechowywanej w skarbcu i wystawianej na placu podczas pojedynków. Zwycięzca dostanie też niewielką sumę w gotówce, zebraną od widzów (2k6 ZK).

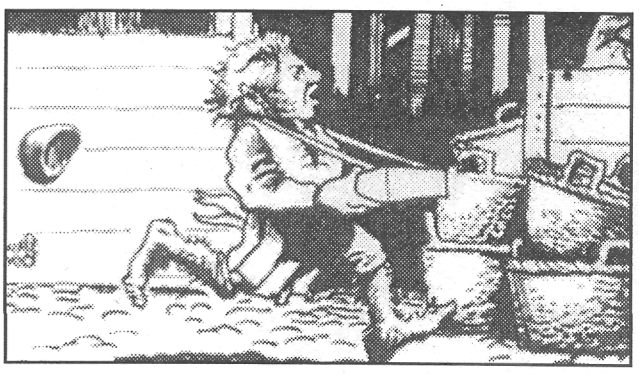
Możliwe, iż zwycięzca będzie musiał zmierzyć się jeszcze z innym pretendentem do tytułu szampierza (o takich samych lub mniejszych uzdolnieniach – jeśli masz dobry humor, nieznacznie obniż jedną lub dwie cechy przeciwnika). Dietera najlepiej więc wyzwać dopiero ostatniego dnia pojedynków.

Zwycięzca ósmej, finałowej walki zostanie ogłoszony tegorocznym szampierzem grafa. Będzie musiał podpisać dokument zobowiązujący go do wiernej służby – aż do momentu przegranej lub rezygnacji ze stanowiska. Jeśli chcesz, może też od tej chwili rozpocząć karierę *szampierza* (**WFRP**, str. 105). Wypada również, aby tryumfator wygłosił mowę: zachęć do niej swojego gracza i odpowiednio odgrywaj reakcje tłumu. Zwycięstwo będzie miało wszak jeszcze inne następstwa...

Rozmowa z Marszałkami

Nowy szampierz po zakończeniu walk zostanie wezwany na krótkie spotkanie z Schwermuttem, Schutzmannem i von Genscherem (str. 46-48). Jeśli chcesz, dowódcy zaproszą również tych bohaterów, którzy wzbudzili ich zainteresowanie (wygrali walkę z Dieterem lub inne pojedynki).

Spotkanie będzie jedynie wymianą uprzejmości i gratulacji, von Genscher jednak dyskretnie zapyta zwycięzcę, skąd pochodzi. Marszałkowie zaakcentują szacowność stanowiska szampierza, jego czysto honorową naturę, brak uciążliwych obowiązków, możliwości awansu społecznego itp. Audiencja jest też oczywiście doskonałą okazją wypytania Middenmarszałków, ale trzeba to robić umiejętnie. Wojskowym nie spodoba się bezczelne ciągnięcie za język. Jeżeli łowcy przygód mieszali się już wcześniej w sprawy polityki, von Genscher może zapytać, do czego właściwie zmierzają.



Jeśli BG wywrą na Marszałkach dobre wrażenie, atmosfera spotkania nieco się rozluźni. Być może wojskowi zaoferują śmiałkom swoją pomoc. Uprzedzą ich jednak, że ze względu na zajmowane stanowiska, nie mogą sobie pozwolić na zbytnie zaangażowanie w politykę.

Jeżeli drużyna wzięła wcześniej udział w walce ze stworami Chaosu (patrz „Chaos uderza nocą", str. 75), dowódcy będą jej znacznie przychylniejsi.

Audiencja u grafa

Będzie miała miejsce tylko wtedy, gdy jeden z BG wygra wszystkie walki i zostanie nowym szampierzem. Wówczas otrzyma odpowiednie zaproszenie (będące w istocie wezwaniem). Graf udzieli zwycięzcy krótkiej audiencji; pogratuluje mu wygranej, zaznaczy jak wielkim honorem jest służba miastu itp. Jeśli sobie życzysz, przy spotkaniu mogą być obecni inni Bohaterowie Niezależni: „Księżniczka", co najmniej jeden Marszałek, Podskarbi, a nawet Magister Praw. Audiencja ma charakter wyłącznie formalny, jeżeli awanturnicy zechcą poruszyć sprawę podatków, narobią jedynie niepotrzebnego zamieszania. Drużyna wyniesie inną korzyść z tego spotkania – dowie się jak wygląda Pałac Wewnętrzny, zobaczy kilku BN, zauważy także, jak przytłoczony niemocą graf błąka się po komnatach, mówi do siebie, traci wątek w połowie wypowiedzi itp.

Turniej łuczniczy

Wstęp jest darmowy – wpuszcza się jednak tylko osoby wyglądające na obyte z łukiem. Ponadto między strzelcami przejdzie także kapłanka Shallyi z miską na jałmużnę. Bohaterowie spostrzegą, że zawodnicy wrzucają do naczynia po 2-12 ZK (najmniej wojownicy, najwięcej szlachta i hulacy). Turniej przebiega w wesołej atmosferze, wśród radosnego gwaru i poklepywania po plecach. Nikt nie usiłuje za wszelką cenę udowodnić swego mistrzostwa – choć Allavandrelowi (str. 61) zależy na utrzymaniu tytułu.

Zasady są bardzo proste: każdy uczestnik strzela ze zwykłego łuku do celu umieszczonego w odległości około 30 metrów (-10 do **US**). Okrągła tarcza podzielona jest na pięć stref: białą (znajdującą się pośrodku), czerwoną, żółtą, niebieską i zieloną. Każdy łucznik wypuszcza po 3 strzały, potem sumuje uzyskane wyniki. Osoba, która w danym dniu uzyska najwięcej punktów, otrzymuje mały srebrny medalion na niebieskiej wstążce. Zwycięzca całego turnieju (najlepsze wyniki w ciągu trzech dni) zostaje obdarowany złotym, mistrzowskim medalem (15 ZK).

Kiedy pocisk uderza w tarczę, gracz rzuca K100 i spogląda do poniższej tabeli:

US zawodnika								Krąg i wynik
01-30	31-40	41-50	51-60	61-70	71-80	81-90	91+	
01-03	01-04	01-05	01-06	01-07	01-08	01-09	01-10	biały (100)
04-15	05-20	06-25	07-30	08-35	09-40	10-45	11-50	czerwony (90)
16-30	21-40	26-50	31-60	36-70	41-75	46-80	51-85	żółty (60)
31-45	41-60	51-70	61-80	71-85	76-90	81-93	86-96	niebieski (40)
46-90	61-92	71-94	81-95	86-96	91-97	94-98	97-99	zielony (20)
91-00	93-00	95-00	96-00	97-00	98-00	99-00	00	pudło (0)



Każdego dnia zawodów szczęścia próbuje około k10 + 10 BN (nie licząc Allavandrela). Otacza ich tłum 8k10 gapiów. Jeśli łowcy przygód zdecydują się wziąć udział w turnieju, gracze muszą określić uzyskane rezultaty (wykorzystując do tego powyższą tabelę). Powinieneś wykonać też osobne rzuty dla Allavandrela i Rallane'a. Pozostałe wyniki to:

> 220, 180, 280, 220, 260, 340, 300, 180, 180, 300, 180, 280, 240, 260, 220, 220, 220, 200, 340, 320, 120, 180, 280, 200, 200, 180, 240, 160, 240, 220.

BG przyciągną uwagę Allavandrela tylko wtedy, gdy będą nieźle strzelać (lub też bardzo kiepsko) albo gdy pochwalą go za świetny występ (prawdopodobnie to on zostanie zwycięzcą). Na turnieju panuje dość luźna atmosfera, więc nawiązanie rozmowy z elfem nie powinno sprawić większych trudności. Gdy zawodnicy wystrzelą już swe ostatnie strzały, posługacze rozniosą czerwone wino i piwo oraz owoce i paszteciki z mięsem – po czym wszyscy łucznicy powędrują do tawerny. Nie zapomnij o tym, że na konkurs mogą przybyć także inni Bohaterowie Niezależni.

Mistrzostwa tańców na lodzie

Odbywają się na lodowisku powstałym po magicznym oziębieniu wody (przyzwanej druidzkim zaklęciem *Burza gradowa*). Prawie zawsze zwyciężają elfy (tegoroczny faworyt to Torvyll Undean). W nocy lód topnieje, a na powstałym w ten sposób jeziorku rozgrywany jest turniej wodnego polo (najczęściej wygrywa go pełna wigoru drużyna marienburskich żołnierzy okrętowych).



ZDOBYWANIE INFORMACJI

WSTĘP

Bohaterowie mogą zdobywać informacje o nowych podatkach podczas swych wędrówek po mieście (może to ich kosztować kilka sztuk złota). Niewykluczone, że dopiero zmartwienia minstrela Rallane'a (str. 40) naprowadzą drużynę na właściwy wątek przygody. Większość tubylców i przyjezdnych rozmawia głównie o ostatnich daninach, jest więc bardzo prawdopodobne, że bohaterowie zainteresują się tą sprawą przez zwykłą ciekawość.

Krasnoludy wręcz rozsadza wściekłość, zirytowani są również czarodzieje, alchemicy i kapłani. Znawcy magii i duchowni rzadko pojawiają się teraz na ulicach miasta, zaś nieliczni, których można tam spotkać, nie chcą przyznać się do swej profesji. Czasem tylko między domami przemknie incognito przedstawiciel któregoś z powyższych zawodów, podjudzający mieszczan przeciw nowym, niesprawiedliwym podatkom.

Jednak większość mniej ważnych BN ograniczy się do stwierdzenia, iż daniny są raczej dziwnie i że płacące je osoby na pewno ich nie pochwalają (kilku z Bohaterów Niezależnych może mieć na przykład przyjaciół krasnoludów). Pamiętaj też, że wszyscy członkowie Kultu Purpurowej Dłoni (str. 69) otrzymali polecenie popierania nowych podatków (nie bardzo wiedzą dlaczego).

BG powinni się prędko zorientować, że te dziwaczne daniny dotyczą tylko niewielkiej części mieszczan, w związku z czym pozostali nie zawracają sobie nimi głowy. Krasnoludy, kapłani i czarodzieje twierdzą zaś, że natychmiast trzeba coś z nimi zrobić!

Zdobywszy powyższe wiadomości, łowcy przygód będą mogli rozpocząć śledztwo w sprawie tajemniczych podatków. Jest wiele źródeł informacji: począwszy od przechodniów, kupców, przez rozmaite gildie i komisje, świątynie, aż po wysoko usytuowanych BN.

Członkowie ostatniej grupy zostali szczegółowo opisani na str. 36-70 (charakterystyki ważnych BN). Poniższy rozdział to także kopalnia wiadomości. Możliwe, iż z nich będzie pochodzić kilka pogłosek oraz wieści z Imperium (patrz str. 14). Nie powinieneś wykonywać zbyt wielu testów **Ogłady** (chyba że znajdziesz w tekście przygody wyraźny nakaz) – w trakcie Karnawału mieszkańcy Middenheim są mili dla obcych. Ich stosunek do BG określaj na podstawie zachowania członków drużyny.

SPOTKANIA ZE ZWYKŁYMI LUDŹMI

Proponujemy rozegranie dużej liczby drobnych spotkań, dzięki którym w umysłach bohaterów powinien zarysować się obraz sytuacji panującej w mieście. W zależności od osoby, z którą rozmawia drużyna, modyfikuj odpowiednio wszystkie poniższe wiadomości – pijaczek powie raczej niewiele, barman trochę więcej, a średnio wykształcony kupiec jeszcze więcej! Ludzie wykształceni, jeżeli nie będą w stanie odpowiedzieć na stawiane im pytania, skierują BG do odpowiedniego urzędu.

Nowe podatki

Podczas rozmów ze zwykłymi przechodniami BG dowiedzą się, że nowe podatki wprowadzono niecały miesiąc temu. Wszyscy wiedzą też, iż instytucje i osoby fizyczne muszą płacić je co trzydzieści trzy dni. Osoby fizyczne zobowiązane są również do oddawania myta za każde przekroczenie bram miejskich. Wielu uważa, że podatki z premedytacją wprowadzono przed samym Karnawałem, aby podczas jego trwania zarobić sporą sumę. Władze nie przepuszczą wszak żadnej okazji zdobycia pieniędzy.

Kto nałożył nowe podatki?

Zwykły mieszczanin poda tylko cząstkowe (czasem błędne) informacje. Najczęściej jako pomysłodawca podatków wskazywany będzie Podskarbi (z racji swego zaangażowania w politykę fiskalną). Innymi kandydatami są sam graf oraz Magistrowie Praw, uważani za najpotężniejsze osobistości Middenheim. Osoby lepiej obeznane z sytuacją po bardziej szczegółowe wiadomości skierują BG do Gildii Prawników (lokacja nr 15).

Graf Boris i jego doradcy

Wszyscy wiedzą, że graf Boris popadł w depresję i zdał się w zupełności na swych doradców. Tylko kilku z nich – Podskarbiego, Magistrów Praw, „Księżniczkę" – uważa się za wpływowych. Nikt na przykład nie wie, iż graf ma faworytę. Pamiętaj też, że mieszczanie nie znają dobrze każdego z BN. Mało kto potrafi powiedzieć coś konkretnego o stroniącym od ludzi Podskarbim, zaś niemal każdy słyszał o nadwornym minstrelu (niektórzy mogą nawet go opisać).

Synowie grafa

Zwyczajni ludzie zdają sobie sprawę z tego, że Stefan jest inwalidą. Poza tym jednak niewiele o nim wiedzą i nigdy nie widzieli go na własne oczy. Znacznie bardziej znany jest Heinrich. Choć nie udziela się towarzysko (żyje skromnie i często przebywa poza miastem), przeciętny mieszczanin będzie potrafił opisać jego wygląd („wielki mężczyzna, to prawdziwy olbrzym!").

Plotki

Niektórzy mieszczanie wierzą w różne dziwaczne opowieści: w to, że grafa opętał demon, że o przyszłość pyta magiczną szklaną kulę i w wiele innych, równie niewiarygodnych pogłosek. Indywidua rozpowszechniające takie informacje uważają również, że Ziemia jest okrągła, Księżyc zrobiony ze sera itd. BG powinni dobrze się zastanowić, zanim zdecydują się zaufać takim osobom. Po Middenheim krążą też plotki przekazujące mocno zniekształconą prawdę. Na przykład, obciąża się Rallane'a odpowiedzialnością za podatek od krasnoludów (choć nie za pozostałe), wojsku zaś przypisuje się większy niż w rzeczywistości wpływ na sprawy polityki.



Urzędy miejskie

Budynki urzędów to kwatery główne miejskich biurokratów. Jedną z funkcji mieszczących się tam instytucji jest udzielanie informacji interesantom (oczywiście w godzinach pracy danego biura: od 10 rano do 4 po południu).

W tej przygodzie ważne są tylko trzy urzędy: Czcigodna Gildia Prawników, Komisja Handlu i Podatków oraz Komisja Do Spraw Elfów, Krasnoludów i Halflingów.

Wszystkie pracują wedle tych samych zasad: interesant przedstawia powody swej wizyty urzędnikowi, skryba udaje się do najbardziej kompetentnej w tej kwestii osoby i wraca z odpowiednimi wiadomościami. Wszystko to trwać może nawet godzinę. Jednak najczęściej odpowiedź otrzymuje się już po 15 minutach. Oczywiście, gdy nasunie się kolejne pytanie (lub wcześniejsze zostało sformułowane niejasno), cała procedura zostaje powtórzona.

Często urzędnik podaje imię i nazwisko osoby mogącej udzielić petentom szczegółowych informacji. Poznawszy te personalia, BG następnym razem będą mogli skierować swe pytanie do konkretnego oficjela (co skróci czas oczekiwania na odpowiedź przeciętnie do 10 minut).

Czcigodna Gildia Prawników (lokacja nr 15)

Gildia działa w służbie prawawa. To tutaj opracowano nowe podatki, jednak nie tu je ustanowiono. Praca kancelarzystów polegała na dopracowaniu szczegółów i przygotowaniu „oficjalnego", gotowego do ogłoszenia tekstu ustawy.

Urzędnicy udzielą wyczerpujących informacji wyłącznie na pytania bezpośrednio związane z daninami.

Nowe podatki

Pisarz Hubergreiber wygląda na człowieka dobrze obeznanego z nowym prawem. Przekaże drużynie wszystkie informacje ze strony 9: od kogo ściąga się opłaty, kiedy, jak często i w jakiej wysokości. Zapytany, powie także, że podatki wprowadzono niecały miesiąc temu oraz że pierwszy termin płatności przypada dzień po zakończeniu Karnawału. Gildia szuka też skrybów, którzy podjęliby się zadania sporządzenia wszystkich list, których wymaga nowe prawo. Prawdopodobnie Hubergreiber zaoferuje tę posadę wszystkim bohaterom potrafiącym czytać i pisać.

Kto wprowadził nowe podatki?

Starszy pisarz Wahnsinnige wyjaśni to wykorzystując suche, biurokratyczne formuły. Przeczytaj lub streść graczom poniższe informacje.

- Interesy osób zajmujących się handlem reprezentuje przewodniczący Gildii Kupieckiej, który przesyła swe zalecenia do miejskiej Komisji Handlu i Podatków. Przypadek sprawił, iż przewodniczący gildii, Herr Gotthard Goebbels, jest również przewodniczącym komisji.
- Pozostali zainteresowani (jak świątynie oraz Collegium Theologica) przesyłają postulaty do komisji za pośrednictwem urzędów miejskich (w zależności od natury sprawy przez: Komisję Zdrowia, Edukacji i Opieki Społecznej, Komisję Prac Publicznych itd.).
- Komisja Handlu i Podatków przekazuje postulaty Magistrom Praw. Rozważają oni przedstawione im propozycje ustaw, następnie członkowie Czcigodnej Gildii Prawników ubierają owe koncepty w odpowiednie, urzędowe formuły. Otrzymany w ten sposób dokument przekazywany jest Podskarbiemu (który może zgłosić swe własne sugestie, co do treści rozporządzenia) oraz grafowi. Władca rzadko odrzuca proponowaną legislację, zwykle akceptuje ją po zasięgnięciu opinii doradców i odsyła wraz ze wskazaniami poprawek.
- Naturalnie, gildia nie odgrywa większej roli w powyższym procesie – opracowuje prawa zgodnie z wskazówkami Magistrów Praw.
- Graf może poprosić o komentarz propozycji zmian prawnych każdego, kogo tylko uzna za kompetentnego.

Magistrowie Praw

Wypytywanie o rolę Magistrów Praw przyciągnie uwagę pisarza Valberika, który przedstawi ich tak, jak opisani zostali na stronie 68. Ujawni też, że Magistrowie decydują w tajnym głosowaniu, czy dany projekt ustawy zostanie skierowany do grafa.



Komisja Do Spraw Elfów, Krasnoludów i Halflingów (lokacja nr 13)

Urząd został założony ponad sto lat temu, w odpowiedzi na niesnaski między krasnoludami i elfami oraz wysuwane przez obie rasy zarzuty dyskryminowania przez ludzi. Ówczesny władca miasta zdecydował się ustanowić ciało, które będzie dbało o interesy nieludzi. Nie chcąc urazić halflingów, ich także objął opieką nowo powstałej komisji. Obecnie pracujący tu urzędnicy niewiele mają do roboty. Są przede wszystkim odpowiedzialni za organizację kilku punktów programu Karnawału, mających związek z nieludźmi. Na informacje czeka się tu stosunkowo krótko.

Pytania ogólne
Bohater-nieczłowiek, bez trudu otrzyma tu potrzebne wiadomości. Interesantów kieruje się zazwyczaj do urzędników tej samej co oni rasy: z krasnoludami rozmawia pisarz Thognar, z elfami pisarz Malondel, z niziołkami pisarz Huggins. Elf i halfling niewiele powiedzą o nowych daninach – tyle tylko, iż stanowią one niepokojący precedens. Malondel zauważy również, że podatek od zwojów uderzył w wielu jego ziomków parających się magią. Ludzie mogą porozmawiać z Thognarem (o podatku od krasnoludów) lub z Malondelem (o podatku od zwojów), wcześniej jednak muszą dać im do zrozumienia, iż pragną doprowadzić do likwidacji nowych danin.

Rallane a podatek od krasnoludów
Jeśli awanturnicy zapytają Malondela o przypisywany Rallanowi związek z wprowadzeniem podatku od krasnoludów, pisarz skrzywi się z niesmakiem i powie, iż jest to bzdurna plotka, rozpowszechniana przez ignorantów. Według elfów i halflingów, nowe daniny to sprawka łasego na grosiwo Podskarbiego.

Zapytany o nowe podatki Thognar z trudem hamując wściekłość odpowie, iż przygotowywana jest właśnie oficjalna skarga w tej sprawie, która zostanie przekazana na ręce grafa Borisa – „naturalnie, liczymy na *wasze* podpisy..." Jeśli bohaterowie zaproponują skrybie, by po pracy wypił z nimi kilka kolejek w jakieś knajpie, karzeł okaże im wiele sympatii (chyba że wśród BG znajdują się elfy). Winę za wprowadzenie danin zrzuci na Rallane'a, elfiego nadwornego minstrela. Dlaczego danina od krasnoludów? „On nienawidzi naszego ludu. Nie znosi też tych, którzy sądzą, iż do bogactwa doszliśmy wyłącznie dzięki swej ciężkiej pracy. Dlatego właśnie poparł ten pomysł".

Komisja Handlu i Podatków (lokacja nr 46)

Wbrew pozorom nie można się tu zbyt wiele dowiedzieć. Przewodniczący komisji, Gotthard Goebbels ciągle załatwia jakieś sprawy na mieście, podobnie starszy pisarz Franz-Christoph Becker. Drużynę przyjmie skryba Udiller, który, zgodnie ze wskazówkami przełożonych, trzymać będzie język za zębami. Spróbuje odesłać BG do innego urzędu lub gildii. Powie im, że komisja dba jedynie o sprawne zbieranie podatków. „Poza tym, nie robimy niczego szczególnego".

Mówi się, iż komisja *robi coś* wyłącznie w interesie kupców.

Miejskie gildie

Zadaniem tych instytucji jest ochrona interesów należących do nich osób. W Middenheim, tak jak w innych dużych miastach, funkcjonuje wiele gildii. Dla bohaterów ważne są jednak tylko cztery, które zostały opisane poniżej. Każdy, kto wchodzi do siedziby organizacji, musi podać swój numer identyfikacyjny. Jeśli nie jest jej członkiem, na czas Karnawału może uzyskać czasową akredytację. Kosztuje ona 3 ZK, poza uiszczeniem należności delikwent musi zdać krótki egzamin sprawdzający jego kompetencje. Członkowie stowarzyszenia nie zechcą rozmawiać z nie należącymi doń osobami.

Gildia Czarodziejów i Alchemików (lokacja nr 31)

Na tym etapie przygody żaden BG (nawet czarodziej lub alchemik) nie może się jeszcze spotkać z Arcymagiem lub jego zastępcą (str. 49). Łowcy przygód mogą próbować zaaranżować publiczne spotkanie z którymś z tych dostojników, przy użyciu formalnej procedury.

Po kilku godzinach spędzonych w palarni każdy czarodziej, alchemik lub uczeń dowie się co nieco. Atmosfera gęstnieje. Kilku czarodziejów i alchemików opuściło już Middenheim, chcąc uniknąć płacenia miesięcznej daniny – jednak większość pozostała w mieście wierząc, iż uda się w końcu osiągnąć jakieś porozumienie. Członkowie gildii są zszokowani nałożeniem na nich podatków. W swojej krytyce wskazują na ważną rolę magów w systemie obrony grodu (informacja ta może być nowością dla drużyny).

Gildia Kupiecka (lokacja nr 45)

Główna sala zawsze jest pełna kupców dyskutujących na różne tematy. Szczęśliwym trafem teraz rozmawiają o nowych podatkach. Zbytnio się nimi nie martwią: „Dobrze, że nie dotyczą one wszystkich" – niektórzy są jednak zaniepokojeni – *te daniny mogą przysporzyć wielu kłopotów, krasnoludy to przecież dobrzy robotnicy i klienci* – oto typowe wypowiedzi na temat wprowadzonych ostatnio opłat. Niektórzy kupcy podejrzewają, że za podatkami stoi Podskarbi (szczególnie za podatkiem od zwojów). „On byłby zdolny do czegoś takiego. Nie orientuje się w sprawach zwykłych ludzi. To samotnik".

Gildia Krasnoludzkich Inżynierów

Pytania dotyczące podatków wzbudzają tu podobne reakcje jak w Komisji Do Spraw Elfów, Krasnoludów i Halflingów. Bohaterom zostanie podsunięta do podpisania petycja w sprawie opłat. Nawet jeśli drużyna któremuś z urzędników postawi kilka piw, nie dowie się od niego niczego nowego. Krasnoludy głównie narzekają i planują opuszczenie miasta. Niemal wszystkie są przekonane, że pomysłodawcą nowych opłat był Rallane lub Podskarbi...

Półświatek

W Middenheim nie ma Gildii Złodziei. Za większość popełnianych tu przestępstw odpowiedzialne są dwa duże gangi: jeden z Ostwald, drugi z Altquartier.

Z półświatkiem można skontaktować się na kilka sposobów. Najprościej jest odnaleźć jakiegoś miejscowego rabusia (test *obserwacji*, powtarzany co godzinę aż do skutku). Niewykluczone też, że BG sam zostanie zaczepiony przez któregoś z tutejszych przestępców.





BN wykona w stronę łowcy przygód gest będący znakiem rozpoznawczym middenheimskich złodziei. Jeśli bohater nań nie odpowie, rabuś (standardowa charakterystyka) dyskretnie zaproponuje mu małą pogawędkę („bo przecież trudno jest utrzymywać się z pracy obciętych dłoni").

Po wstępnym przesłuchaniu, gdy tubylcy przekonają się, iż BG to prawdziwy złodziej, a nie szpicel na usługach władz, zaproszą go na nocne spotkanie. Tam zaoferują mu za 5 ZK „tymczasowe członkostwo" na czas Tygodnia Karnawału oraz naukę miejscowego dialektu *języka złodziei* (bohater musi posiadać bazową umiejętność). Poinformują go także o swych punktach kontaktowych. Jeśli masz czas na poprowadzenie przygody dla jednego gracza, możesz też odegrać sprawdzian, przy pomocy którego rzezimieszki sprawdzą intencje i „kwalifikacje" przybysza.

Pytania o podatki oraz życie dworu wywołają zdziwienie, ciekawski zostanie zbyty jakąś zdawkową odpowiedzią, np.: „ot, taka ciekawostka – są trochę dziwne". Później któryś ze złodziei mruknie, że zna „kogoś, kto za odpowiednią cenę mógłby się wiele dowiedzieć. Naturalnie, jeśli jesteś zainteresowany". Jeżeli BG będzie zainteresowany, po upływie mniej więcej 12 godzin spotka się z ową osobą w jakieś karczmie, zapłaciwszy wcześniej 2 ZK „akredytacji".

Bohater zostanie przestawiony „Josefowi" – znerwicowanemu mężczyźnie w wieku około 40 lat (standardowa charakterystyka). Josef żyje ze zbierania i sprzedaży informacji. Póki dostaje swoje honorarium (5 ZK, ani grosza mniej), nie martwi się niczym. Za każdą kolejną informację zażąda dodatkowej opłaty (może też chcieć ją podwyższyć). Josef nigdy nie wyjawia źródeł przekazywanych wiadomości.

Wiadomości Josefa

Prawdopodobnie Rallane nie ma nic wspólnego z podatkiem od krasnoludów – to nie w jego stylu. Poza tym sam był zdziwiony jego wprowadzeniem (1 ZK).

Wpływy wojskowych nie są tak wielkie, jak sądzą ludzie. Wieczny Rycerz nie ma żadnych wpływów (2 ZK).

W dniu, w którym graf Boris zatwierdził nowe podatki, widziano jak z Pałacu wychodził mocno zaniepokojony Magister Praw Ehrlich. Wkrótce potem rozpoczęła się jego depresja (5 ZK).

Po przekazaniu ostatniej informacji Josef chytrze zmruży oczy. Gracze mogą się wówczas zorientować, że wie znacznie więcej. Jeśli będą nalegać, nachyli się i wyszepcze:



– W porządku, ale jeśli powtórzycie to komuś niepowołanemu, czeka was stos albo coś jeszcze gorszego. Za 20 ZK dowiecie się czegoś o Arcykapłanie Ulryka. Nie guzdrajcie się – tak czy nie? Można wytargować obniżkę do 15 ZK. Po zainkasowaniu opłaty Josef powie, że ostatnio widziano jak Arcykapłan Ar-Ulryk późną nocą opuszczał apartamenty dam dworu. – Pewnie robił tam jakieś świństwa, co podaje w wątpliwość jego śluby czystości i całą resztę.

Jeśli chcesz, Josef może przekazać drużynie jeszcze kilka innych informacji. Cena będzie zależna od pozycji społecznej grup lub osób, których będą dotyczyć.

Świątynie

Każdy kapłan-BG, który odwiedzi w Middenheim świątynię swojego boga, od opiekujących się nią duchownych usłyszy skargi na nowe podatki.

Wszystkich zastanawiają też stosunki między grafem i Kościołem Ulryka. Dlaczego Boris zniechęca do siebie Kult Białego Wilka? (wiedząc, że takim posunięciem nie zdobędzie poparcia Sigmarian). Dlaczego czciciele boga bitwy nie interweniują w sprawie nowych danin (mimo że ich Arcykapłan to doradca władcy)?

Wedle plotek czynią tak, bowiem mają zbyt wiele do stracenia. Świątynia Ulryka jest najbogatsza w mieście: dlatego, gdy inni jęczą pod jarzmem danin, jej kapłani siedzą cicho.

Przedstawiciele poszczególnych kultów nie znają przyczyn nałożenia podatków ani celów, na które przeznaczone zostaną uzyskane dzięki nim pieniądze. Wiedzą jednak, że daniny nie wpłynęły zbytnio na zaostrzenie nastrojów społecznych. Ich wprowadzenie zaskoczyło jednak wszystkich mieszczan...

Pamiętaj, że jeśli bohater-kapłan odwiedza świątynię innego bóstwa, musi okazać mu odpowiedni szacunek. Nie zapomnij też, iż pojawienie się kapłana Sigmara w przybytku Ulryka (lub na odwrót) zostanie najpewniej uznane za prowokację.

Świątynia Ulryka (lokacja nr 10)

Ar-Ulryk jest zazwyczaj nieobecny z powodu „ważnych spraw", świątynią zajmuje się dwójka młodszych duchownych: Franz Fassbinder i Gilda Heinzer.

Kapłani mówią niewiele. Choć nie są zadowoleni z podatków, nie narzekają na nie tak, jak można byłoby się spodziewać (udany test **Ogłady** pozwoli odkryć, że rozmówca nie może się zdecydować, co ma powiedzieć bohaterom).

Słudzy Ulryka znajdują się w ciężkiej sytuacji – nie chcą otwarcie potępiać

nowych podatków, bowiem oznaczałoby to również szkalowanie przywódcy kultu: jednocześnie nie chcą też ich uznać, bo chwaliliby wtedy oczywisty błąd Ar-Ulryka. Podczas rozmowy często próbują zmienić niewygodny temat. Mówią, iż prości ludzie nie powinni zagłębiać się w sprawy, których nie rozumieją. Bardziej otwarci staną się dopiero wtedy, gdy któryś z łowców przygód zdoła zdobyć ich zaufanie (*i nie będzie* zadawał zbyt kłopotliwych pytań).

Jeśli BG-kapłani Ulryka zdołają zaaranżować spotkanie z Fassbinderem lub Heinzer (co zajmie k3 dni), udany test **Ogłady** skłoni Franza i Gildę do wyjawienia niektórych przyczyn milczącej zgody na nowe podatki. Do spotkania z kapłanami zostaną dopuszczeni jedynie duchowni boga wilków.

Świątynia Sigmara (lokacja nr 28)

Tu emocje są znacznie większe i choć kapłani starają się powstrzymywać, ich złość jest aż nadto widoczna. Być może (jeśli drużyna wykona udany sprawdzian **Ogłady**) jakiś młody kleryk otwarcie stwierdzi, że nowe podatki wprowadził sam Ar-Ulryk, pragnąc w ten sposób zaszkodzić innym wyznawanym w Middenheim religiom. Co więcej, zapalczywy młodzian oskarży przybytek Białego Wilka o uchylanie się od płacenia daniny.

Kapłani Sigmara stwierdzą, że podatek od krasnoludów również godzi w ich kult. Powołają się przy tym na historyczne więzi łączące Kościół Młotodzierżcy z ludem krasnoludów (patrz **WewW**, str. 19).

Arcykapłan Werner Stolz (nie podajemy charakterystyki, ponieważ z pewnością nie spotka się on z drużyną) przygotowuje właśnie raport dla Wielkiego Teogonisty, w którym w ostrych słowach potępia Ar-Ulryka oraz grafa Borisa. Nietrudno przewidzieć, iż narobi tym sporego zamieszania.

Jeśli bohater będzie ochoczo przytakiwał swojemu rozmówcy (lub będzie czcicielem Sigmara), duchowny zapomni się na chwilę i powie mu też, że po zakończeniu Karnawału Arcykapłan Stolz zamierza osobiście wyruszyć do Altdorfu i przedstawić sprawę cesarzowi!

Powinieneś uświadomić graczom wielką wagę tej wiadomości, której beztroskie rozpowszechniane mogłoby ściągnąć na ich bohaterów wielkie kłopoty. Ponadto, dzięki owej informacji stanie się jasne, że pierwsze urzędowe kroki zmierzające do cofnięcia nowych opłat zostaną podjęte dopiero po zakończeniu Karnawału.

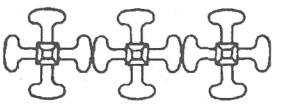
Świątynia Shallyi (lokacja nr 38)

Członkowie drużyny nie powinni mieć problemów z nawiązaniem rozmowy z młodymi służkami Shallyi. Jednak jeśli zechcą uzyskać audiencję u Arcykapłanki, Isoldy Begegnen, będą musieli dobrze umotywować swą prośbę.

Kapłanki otwarcie krytykują wprowadzenie nowych podatków, uważając, że te pieniądze przydałyby się raczej biednym i chorym. Daniny ściągane od kranoludów i magów wymierzone są zaś w wielu dobroczyńców kultu Shallyi. Świątynia jest urządzona bardzo skromnie i aż do chwili obecnej koszty jej utrzymania nie były zbyt wysokie...

Kościół Shallyi potępia również bierność Ar-Ulryka. Wszak Biały Wilk powinien bronić interesów *wszystkich* świątyń *podlegających władzom miasta*. Arcykapłan boga bitwy bardzo wszystkich zawiódł. Niektórzy Sigmarianie bez namysłu rzucają nań potwarze, uważając że spiskował wraz z grafem przeciw ich kultowi. Oczywiście to bzdura, bowiem świątynia Ulryka płaci ten sam podatek, co pozostałe święte przybytki.

BG mogą ponownie trafić do świątyni, jeśli w czasie pobytu w mieście zostaną ranni. Dlatego na wszelki wypadek podaliśmy charakterystykę Isolde Begegnen (poznawszy jej umiejętności będziesz mógł określić, jaką pomoc medyczną otrzymają tu członkowie drużyny). Oczywiście, zazwyczaj chorymi zajmują się pomocnice Isoldy. Mile widziane (choć nie obowiązkowe) są datki od wdzięcznych pacjentów.



Posumowanie

Podawaj BG tylko strzępy informacji – niech zdobywają je krok po kroku. Nie wahaj się wielokrotnie podawać tych samych wiadomości – inteligentni gracze zdają sobie sprawę, że żadne źródło nie jest w pełni wiarygodne.

Pierwsze próby zdobywania informacji drużyna podejmie prawdopodobnie w ciągu dwóch dni poprzedzających Karnawał. Jeśli zechcesz, już wówczas możesz wprowadzić do gry kilku bardziej towarzyskich BN, na przykład: szampierza grafa, damy dworu, łowczego i nadwornego minstrela. Zapewne zjawią się oni w którejś z gospód, parku, na placu – lub w innym, podobnym miejscu. Nic nie stoi wszak na przeszkodzie, aby spotkania z głównymi BN zaczęły się jeszcze przed festynem, szczególnie gdy bohaterowie skończą już rutynowe wypytywanie zwyczajnych mieszczan. Propozycje spotkań znajdziesz w rozdziale *Pierwsze spotkania* na stronie 71.

ISOLDE BEGEGNEN – Arcykapłanka Shallyi

Kapłan 3. poziomu

Wygląd i osobowość: Wysoka (około metra siedemdziesięciu), przeciętnej budowy, długie, falujące, czarne włosy, brązowe oczy. Isolde ubiera się w skromne białe szaty z błękitnymi wykończeniami. To spokojna, wrażliwa kobieta, przepełniona sympatią i współczuciem dla wszystkich starych, chorych i ubogich. Nie angażuje się w politykę, bardzo też jej nie lubi. Uważa, że ci, którzy się nią zajmują, zbyt często zapominają o problemach zwykłych mieszkańców Middenheim.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	40	5	4	10	50	1	55	60	50	50	65	50

Wiek: 44 **Charakter:** dobry

Umiejętności: *chirurgia*; *etykieta*; *leczenie chorób*; *medytacja*; *rozpoznawanie ożywieńców*; *rozpoznawanie roślin*; *rzucanie czarów* (magia prosta, kapłańska poziomów 1-3); *tajemny język* – język magiczny; *teologia*; *tworzenie magicznych pergaminów*; *wykrywanie istot magicznych*; *wykrywanie magii*; *zielarstwo*.

Ekwipunek: wedle życzenia MG.

Punkty magii: 44

Czary: *Magia prosta:* zna wszystkie czary magii prostej

Magia kapłańska: *Poziom 1:* Aura oporu; Leczenie lekkich zranień; Odtruwanie.

Poziom 2: Aura ochrony; Leczenie choroby.

Poziom 3: Leczenie obłędu, Uzdrawianie, Przekazanie aury.

CI, KTÓRZY DZIERŻĄ WŁADZĘ

Jak używać Kart BN oraz Karty Atrakcji

Na końcu książki znajdziesz *Karty BN, Kartę BN dla Mistrza Gry* oraz *Kartę Atrakcji.* Przed rozpoczęciem gry wydrzyj je stamtąd lub skopiuj (niniejszym wyrażamy na to zgodę). Każda karta BN ma swój awers i rewers.

Karty BN

Są one nieocenioną pomocą dla MG. Każda z nich opisuje jednego spośród 22 Bohaterów Niezależnych (z wyjątkiem Magistra Praw Ehrlicha, który nie weźmie udziału w żadnym z wydarzeń Karnawału). Na kartach przedstawiono pokrótce role danej postaci, wpływ na grafa, cele oraz wiek, rasę, płeć i charakter. Znajdziesz tam również jej „rozkład zajęć" na dziewięć dni festynu. Przy ostatnim dniu nie ma żadnego zapisu, ponieważ jest to czas porządków i odpoczynku. Obok reszty dni zaznaczono wydarzenia, w których będzie uczestniczyć dany bohater (chyba że coś nieoczekiwanego zmusi go do zmiany planów).

Pamiętaj, że:

1. W kilku miejscach kalendarium znajdują się odniesienia do innych BN (podanie inicjałów, np.: +KT). Oznacza to, że omawiana postać przebywa w towarzystwie jakiegoś innego bohatera. Na przykład: *Dieter Schmiedehammer* (DS) na Festiwalu Piwnym będzie bawił się wraz z narzeczoną *Kirsten Jung* (KS) oraz przyjaciółmi: *Rallanem Lafarelem* (RL) i *Allavandrelem Fanmarisem.* Oczywiście nie oznacza to, że nie rozstaną się nawet na chwilę, lecz że przybyli razem i spędzą ze sobą większość czasu.
2. Lista z kalendarium obejmuje tylko główne wydarzenia Karnawału (poza kartą „Księżniczki", gdzie zaznaczono także jej powinności), możesz więc wprowadzić do niej kilka innych zdarzeń. Najprawdopodobniej będą uczestniczyć w nich osoby żonate i zamężne (jak na przykład *Maximilian von Genscher*), zaangażowane w pracę naukową (*Arcymag Albrecht Helseher*) oraz wypełniające obowiązki publiczne (*Podskarbi Josef Sparsam*). Na kartach masz pod dostatkiem miejsca na ewentualne uzupełnienia.

Zapisy na Kartach BN nie są ostateczne. Możliwe, że niektórzy z Bohaterów Niezależnych, aby pomóc drużynie, zmienią przynajmniej część swoich planów (i nie wezmą udziału w którymś z wymienionych na karcie zdarzeń lub wezmą udział w wydarzeniu, które nie zostało tam umieszczone).

Jednak pamiętaj, że jeśli zmieniasz coś na Karcie BN, tej samej poprawki musisz dokonać na Karcie Atrakcji (patrz dalej).

Karta BN dla Mistrza Gry

W kontrolowaniu poczynań Bohaterów Niezależnych powinna pomóc MG *Karta BN dla Mistrza Gry,* umieszczona pod koniec książki. Podsumowano tam działania i rolę wszystkich ważniejszych bohaterów. Dane te nie są uporządkowane alfabetycznie, ale według zaangażowania poszczególnych osób w politykę i sprawy społeczne.

Dzięki tej karcie poznasz również dokładną liczbę „głosów wpływu" na grafa. Ma je 16 postaci spośród 22 głównych BN. Są to zarówno osoby fizyczne (np. „Księżniczka", Podskarbi itp.), jak również reprezentujące grupy nacisku (trzech dowódców wojskowych, Magistrowie Praw). Uwaga – jeśli, na przykład, trzyosobowa grupa posiada 3 „głosy wpływu", nie oznacza to wcale, że każdy jej członek ma po jednym „głosie". Swoje głosy mogą wykorzystać tylko do przeforsowania decyzji ustalonej wewnątrz swojego zespołu.

Karta Atrakcji

Zawiera ona informacje o tym, w jakich wydarzeniach Karnawału zamierzają wziąć udział poszczególni Bohaterowie Niezależni. Jeżeli, na przykład, zechcesz dowiedzieć się, co Rallane Lafarel będzie robił o godz. 9 wieczorem w Aubentag, wystarczy byś spojrzał na *Kartę Atrakcji,* a odkryjesz, iż elf wraz z przyjaciółmi (Dieterem, Allavandrelem oraz Kirsten) zabawi się wówczas na Festiwalu Piwnym. Co więcej, w wydarzeniu tym weźmie udział także Johann Schwermutt, pragnący wypić kufelek miejscowego piwa (nie będący jednak w towarzystwie wymienionych wyżej osób).

Pamiętaj, że:

> Jeśli przy nazwie któregoś z wydarzeń widnieje gwiazdka, oznacza to, iż jeden z wymienionych obok BN weźmie *bardzo* aktywny udział w tym zdarzeniu – na przykład szampierz grafa będzie walczyć w obronie swojego tytułu! Bohaterowie ci zrobią wszystko, aby przybyć na miejsce „specjalnej" atrakcji. Niektóre z towarzyskich imprez nie są oznaczone gwiazdką (np. Festiwal Piwny), gdyż obecność na nich nie stanowi obowiązku (w przeciwieństwie do, dajmy na to, walk o tytuł szampierza, które o prostu **nie mogą** odbyć się bez udziału Dietera Schmiedehammera). Wiadomości z Karty Atrakcji oraz kart BN pozwolą Ci szybko określić, kogo bohaterowie mogą spotkać w trakcie ważniejszych wydarzeń Karnawału.

Szczegóły dotyczące głównych BN

Głównych BN opisano przy pomocy następujących informacji:

Tytuł oraz *Imię*

Rasa, Płeć i *Profesja*

Wygląd i osobowość

Prezentacja wyglądu danej osoby, skrótowe przedstawienie jej osobowości (towarzyski, pesymista, impulsywny itp.), różne nawyki i kaprysy.

Charakterystyka, Umiejętności oraz Ekwipunek

Charakterystyki podano tylko dla formalności. Większość głównych BN nie weźmie udziału w żadnej walce (z wyjątkiem Dietera). Możliwe jednak, iż w trakcie przygody wykorzystają którąś ze swych umiejętności. Przedmioty wymienione przy opisach to ekwipunek wynikający z wykonywanej przez postać profesji. Z braku miejsca nie zamieszczono pełnej listy posiadanych przez BN przedmiotów – dla swej wygody przyjmij, iż posiadają wszystko, co jest potrzebne w danej sytuacji (naturalnie w granicach rozsądku).

Rola

Pozycja postaci w kręgach dworskich oraz wpływ na grafa Borisa.

Lokacje

Znajdziesz tu informacje dotyczące miejsca zamieszkania Bohaterów Niezależnych oraz obszarów, w których najczęściej przebywają. Na *Kartach BN* podano także, gdzie oni będą się znajdowali w czasie Karnawału. Wiadomości te drużyna powinna poznawać stopniowo, zdobywać je w trakcie rozmów, wypytywania itp. Czasem zaaranżowanie spotkania awanturników z Bohaterem Niezależnym nie będzie stanowiło większego problemu, czasem zaś będzie bardzo trudne. O tym, jakie postaci wezmą udział w poszczególnych wydarzeniach festynu, dowiesz się z *Karty Atrakcji.*

Pamiętaj, że zlokalizowanie danego BN nie powinno sprawić drużynie większych kłopotów. Nie rzucaj łowcom przygód kłód pod nogi, problemy mają zacząć się dopiero wtedy, gdy zechcą zamienić z „upolowaną" postacią kilka słów.

Na przykład: powszechnie wiadomo, iż towarzyski *nadworny minstrel* często bywa w parkach, dobrych gospodach i innych, podobnych miejscach, gdzie ku uciesze gawiedzi (a szczególnie pięknych dam) śpiewa swoje pełne uroku pieśni. Co więcej, nigdy nie przepuści kilku ulubionych wydarzeń Karnawału (zajrzyj do Karty BN). Osoba znana jako *Łowczy* z pewnością przyjdzie na turniej łuczniczy, zaś „Księżniczka" jest tak popularna, iż niemal każdy mieszczanin wie, jakie atrakcje festynu zaszczyci swoją obecnością.



Zapewne w trakcie przygody nieraz będziesz musiał sięgać po informacje z paragrafu poświęconego *lokacjom* danego Bohatera Niezależnego – uzupełniając je wiadomościami z *Kart BN* oraz sekcji poświęconej wydarzeniom Karnawału (str. 19-26).

Na przykład: *Podskarbi Josef Sparsam* to zapalony kolekcjoner starożytności. Prawdopodobnie jakiś kupiec-BN pochwali się drużynie, iż załatwia interesy z samym Podskarbim. W ten sposób da jej szansę dotarcia do Sparsama, gdy będzie on oglądał na osobności jakieś antyki. Inny sposób odnalezienia owego Bohatera Niezależnego podano w rozdziale *Pierwsze spotkania* (str. 71).

Nie zapominaj jednak, że *odnalezienie postaci* nie zawsze równa się *możliwości porozmawiania z nią*.

Choć łatwo jest zlokalizować *nadwornego minstrela, szampierza grafa, Łowczego* oraz *damy dworu*, osoby te będzie odgradzał od pospólstwa kordon wielbicieli, pachołków, przyjaciół oraz kompanów do kielicha (ponadto „Księżniczka" prawie zawsze porusza się w towarzystwie silnej eskorty). Nie podano tu dokładnego opisu towarzyszy Bohaterów. Zależnie od okoliczności, ważnym BN asystują różne osoby (np.: Rallane'a podczas występów otaczają wierni słuchacze, w gospodzie gromada hulaków, a w zamtuzie miłe niewiasty). Strzeż się nonsensów przy ustalaniu, kto w danej chwili przebywa w pobliżu interesującej Cię postaci. Na przykład: choć strażnicy towarzyszą córce grafa podczas przechadzek, to na pewno nie będą z nią siedzieć w loży Opery Królewskiej! Na końcu książki znajdziesz charakterystyki postaci mogących być towarzyszami ważnych BN.

Nie zapomnij też, że czasem awanturnicy mogą po prostu nie rozpoznać Bohaterów Niezależnych!

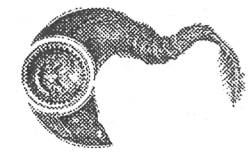
Dajmy na to: *Gotthard Goebbels, starszy Gildii Kupieckiej*, wygląda jak setki innych handlowców. Wątpliwe, aby ktoś nie znający jego rysopisu rozpoznał go np. podczas przypadkowego spotkania w gospodzie.

Reakcje

Zebrano tu wszystkie modyfikatory do testów **Ogłady**, określających pierwszą reakcję danego BN na inne osoby (w tym i BG). Modyfikatory te oddają między innymi wrodzoną elfom niechęć do krasnoludów.

Kiedy rozgrywasz spotkania bohaterów z Bohaterami Niezależnymi, nie zdawaj się zbytnio na rzuty kostką. Oprzyj się raczej na odgrywaniu ról i każ graczom mówić ustami swych postaci.

Do testu **Ogłady** odwołaj się wtedy, gdy podczas rozmowy z BN któryś z członków drużyny wyrwie się z jakimś niestosownym komentarzem (nie będącym jednak poważną gafą). Jeśli test się powiedzie, BN potraktuje niezręczną wypowiedź jako żart, jeżeli nie – okaże dezaprobatę. Być może zapyta wprost, kto jest autorem nieszczęsnego stwierdzenia!



Wiedza

W tym rozdziale podano, co dany BN wie o sprawach polityki Middenheim oraz o miejscowych intrygach i tajemnicach. Znajdziesz tu także wskazówki, w jaki sposób łowcy przygód mogą wyciągnąć z niego informacje.

Na przykład: *dama dworu, Petra Liebkosen*, wie, że kuzyn piastunki *Hildegardy Zimperlich* to wielki nikczemnik (informacja ta może przydać się drużynie). Za wiadomość tę zażąda jednak zapłaty. Cenę znajdziesz w opisie Petry (str. 56). Wątpliwe jednak, aby Liebkosen po prostu podeszła do łowców przygód i powiedziała: „Wiem o piastunce, coś co wam się przyda i powiem to za kilka koron". Powyższa propozycja powinna zostać wysunięta dopiero po rozmowie z członkami drużyny (podczas której dowiodą oni, że warto przekazać im powyższą informację).

Bohaterowie Niezależni prawdopodobnie podzielą się swą wiedzą dopiero wtedy, gdy przekonają się, iż bohaterowie są rozsądni, dyskretni i godni zaufania.

Na przykład: *minstrel Rallane* podejrzewa, iż *Emmanuelle Schlagen* i *Ar-Ulryk* mają romans (nikomu jednak nie powie o tym otwarcie). Prawdopodobnie, zasugeruje zaufanemu BG baczne obserwowanie kapłana. Gdy boahter opowie elfowi o dziwnym zachowaniu duchownego i zarzuci mu, że skrywa jakąś informację (i przy tym go nie obrazi), Rallane zdradzi mu swoje domysły.

W Pałacu tajemnicą poliszynela jest, że graf ma faworytę. W pewnym sensie, kochanka władcy stanowi element miejscowej tradycji... Jednak nikt nie wie, kim ona jest. *Emmanuelle* to ważny BN – drużyna może spotykać się z nią nawet kilka razy, zupełnie nie wiedząc, z kim naprawdę ma do czynienia.

Fałszywe tropy

W tym podrozdziale przedstawiono różne fałszywe podejrzenia, jakie mogą żywić BN (dotyczą one głównie wpływu, jaki mają na grafa oni sami oraz inne osoby).

> Na przykład: *Rallane Lafarel*, nadworny minstrel, sądzi, że jego elfi przyjaciel, *Allavandrel Fanmaris*, ma jakiś wpływ na Borisa (co jest nieprawdą).

Nie podawaj fałszywych tropów odnoszących się do spraw, o których Bohaterowie Niezależni nie mają pojęcia.

> Na przykład: *Rallane* nic nie wie o Middenmarszałkach, nie zna też ich wpływów (nigdy bowiem nie miał z nimi do czynienia). Pamiętaj: brak informacji na jakiś temat nie równa się błędnej opinii o owej sprawie.

Naturalnie, Bohaterowie Niezależni potrafią wyciągać wnioski (choć nie zawsze słuszne).

> Na przykład: choć Rallane nie wie nic o Middenmarszałkach oraz o ich ewentualnym wpływie na grafa Borisa, jako osoba inteligentna wydedukował, że prawdopodobnie wywierają oni na władcę znaczący nacisk.

Luki w podawanych przez siebie informacjach BN zapełnią przypuszczeniami (o treści zależnej od ich poziomu **Int**). Zawsze jednak zaznaczą, iż wyrażają tylko swoją prywatną opinię.

Cele

Dzięki tej rubryce poznasz stosunek BN do nowych podatków oraz ewentualne pomysły na ich zniesienie. Dowiesz się również, czego chce każdy z Bohaterów Niezależnych i co może zyskać dzięki działaniom awanturników. Na przykład motywacją *Petry Liebkosen*, damy dworu, są kosztowności. Swoje informacje sprzeda jednak tylko zaufanym osobom. *Arcykapłan Ar-Ulryk* zamierza odzyskać skradzione listy, będące podstawą do szantażu. Kilku BN po prostu pragnie przywrócenia porządku, wiedzą bowiem, że w Middenheim dzieje się coś bardzo złego.

Niektórych Bohaterów Niezależnych łatwo jest usatysfakcjonować – wystarczy im na przykład, że zarobią trochę pieniędzy. Jednak nie zawsze będzie tak prosto. Szukająca romantycznych przeżyć „Księżniczka" będzie wymagać od bohaterów taktu, rycerskości, dyskrecji oraz dobrych manier. Co gorsza, cele niektórych Bohaterów Niezależnych kłócą się ze sobą, co zapewne przysporzy drużynie wielu kłopotów.

Stosunek do innych BN

Z tej rubryki dowiesz się, co dany BN sądzi o innych Bohaterach Niezależnych (zarówno o dworzanach, jak i o mieszczanach). Z braku miejsca nie podano wszystkich informacji – niektórych będziesz musiał domyślić się sam. Na przykład stwierdzenie, iż jedna z postaci „od lat jest bliskim przyjacielem" drugiej, oznacza, że obie osoby wiele wiedzą o swej przeszłości – nawet jeśli nie wspomniano tego w opisie.

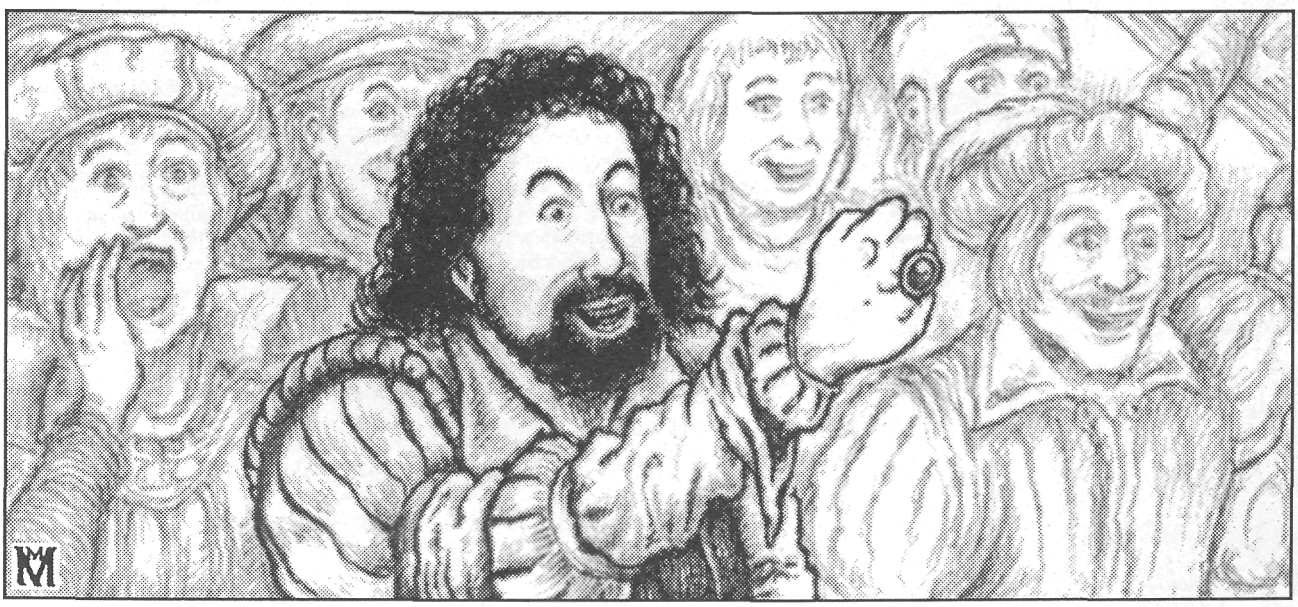
Czasem będziesz musiał też określić, jak BN skomentuje nowiny o którymś z pozostałych Bohaterów Niezależnych.

> Na przykład: *Dieter Schmiedehammer*, szampierz grafa, oraz jego narzeczona, *Kirsten Jung*, nie wiedzą o romansie faworyty Borisa, *Emmanuelle Schlagen* i *Arcykapłana Ar-Ulryka*. Jeśli BG wyjawią im ową tajemnicę, reakcję Kirsten i Dietera ustal na podstawie wiadomości podanych w opisie ich osobowości, charakteru oraz opinii na temat Schlagen i Ar-Ulryka. Reakcja na wiadomość może być także uzależniona od źródła, z którego bohaterowie zaczerpnęli tę informację. Jeśli będzie ono niewiarygodne, szampierz i jego narzeczona po prostu nie uwierzą drużynie.

Pamiętaj jednak, że ostateczna decyzja zawsze należy do Ciebie. Szczegóły podane w opisie bohaterów, mają jedynie ułatwić Ci jej podjęcie.

Słudzy i lokaje

Nie zapominaj o tym, iż główni BN często poruszają się w towarzystwie sług. Na przykład w komnatach Podskarbiego w Pałacu przebywa także jego sekretarz, lokaj oraz kamerdyner. Ich charakterystyki znajdziesz na karcie *Standardowych BN* (*lokaj, bakałarz* itp.). Zapewne będą oni utrudniać drużynie dostęp do swoich chlebodawców. Istnieje kilka sposobów na pokonanie owej przeszkody. Najpopularniejszym (i najbardziej ryzykownym) jest przekupstwo. Pamiętaj, iż drużyna ma do czynienia ze sługami wysoko usytuowanych osób. Wielu służących może wchodzić do Pałacu, często też są wtajemniczani w sekrety swych przełożonych. W związku z powyższym test *przekupstwa* (100 minus **SW** ofiary) należy wykonywać z ujemnym modyfikatorem wynoszącym 10-30% (zależnie od okoliczności). Pamiętaj, że jeśli sprawdzian zakończy się niepowodzeniem, sługa nie wezwie od razu Straży. Najprawdopodobniej uzna, że bohaterowie nie mają złych zamiarów, więc jedynie odmówi im zorganizowania audiencji. Uwaga – sługę łatwiej da się przekupić, jeśli pomoc, której zażądają od niego łowcy przygód, nie będzie wiązać się ze





zbyt dużym ryzykiem. Wszak czy może zaszkodzić mu poinformowanie drużyny, gdzie pan zamierza spędzić dzisiejsze popołudnie?

Podsumowując, przekupstwo częściej przynosi pożądane efekty, jeśli ma skłonić sługę do *powiedzenia* (a nie *zrobienia*) czegoś.

Innym (mniej ryzykownym) sposobem wydobywania informacji od lokajów jest *oszustwo*. Słudzy nie muszą przecież wiedzieć, że to co słyszą z ust BG jest kłamstwem. Członkowie drużyny powinni iść *va banque*. Lokaj wart swego miana zapewne odprawi z kwitkiem osoby podające się za lekarzy czy gońców. Jednak co wtedy, jeśli jego rozmówca jest naprawdę cesarzem padyszachem całej Arabii?!

Naturalnie nie wystarczy przybyć przed oblicze lokaja i modlić się o udany test *oszustwa*. Łowcy przygód winni wyglądać i zachowywać się stosownie do odgrywanej roli (dajmy na to być eskortowani przez gromadę „sług").

Na przykład: jeśli łowcy przygód wiedzą o zamiłowaniu Podskarbiego do antyków, mogą namówić go do spotkania, przedstawiając się jako kupcy lub kolekcjonerzy (oczywiście pod warunkiem, że znają się trochę na antykach). Zaś gdy staną już przed obliczem Josefa, nikt nie będzie mógł im zabronić poruszenia w rozmowie problemu nowych podatków...

Członkowie drużyny mogą też spróbować pogawędzić ze sługą (czyli osobą, która przebywa najbliżej ważnego BN). Taką rozmowę warto przeprowadzić na początku przygody – może ona bowiem naprowadzić graczy na właściwy wątek scenariusza.

A oto pomysł na rozpoczęcie konwersacji : „Przepraszam najmocniej, ale wygląda na to, iż twój pan nie czuje się najlepiej. Mógłbyś powiedzieć mi, czy mam rację? Przypuszczam (zapewne niesłusznie), iż przydałaby mu się jakaś pomoc. Tak się składa, że znam się trochę na medycynie..." Słysząc to, sługa prawdopodobnie odprawi „filantropa" z kwitkiem (nawet jeśli podziela jego przypuszczenia). Jednak jeśli łowcy przygód zaproszą lokaja na kilka szklaneczek wina, zgodzi się on porozmawiać o stanie zdrowia swojego pracodawcy. Nic też nie stoi na przeszkodzie, by członkowie drużyny zapytali o inne sprawy związane z jego przełożonym (i, na przykład, usłyszeli o odwiedzinach pewnej damy...).

Podsumowanie kontaktów BG/BN

Członkowie drużyny będą się spotykać z BN głównie po to, by zdobyć informacje na temat nowych podatków. Choć Ty już wiesz, co myślą Bohaterowie Niezależni o zmianach, gracze będą musieli znaleźć sposób na zdobycie tych informacji.

Powszechnie wiadomo, że w sprawach fiskalnych najwięcej do powiedzenia mają Podskarbi, Magistrowie Praw oraz Gildia Kupiecka (nie oznacza to jednak, że tylko oni mogą podejmować decyzje w sprawie podatków).

Powinieneś prędko uświadomić drużynie (w razie konieczności przemawiając ustami życzliwego BN), że o nowe daniny należy wypytywać bardzo delikatnie, prostackie przesłuchiwanie nie przyniesie bowiem żadnych rezultatów. Jednak jeśli członkowie drużyny nadal będą zachowywać się jak gbury, nie wahaj się ich za to ukarać. Pamiętaj, że żaden Bohater Niezależny nie puści płazem bezczelności lub gwałtu doznanego ze strony jakiś przybłędów.

Pamiętaj również, iż nachodzenie BN w ich domach to także kiepski pomysł (choć istnieje taka konieczność w wypadku Magistra Praw, Ehrlicha). Łowcy przygód powinni zawrzeć znajomość z Bohaterami Niezależnymi i czekać na zaproszenie. Nakłoń graczy do tego, aby ich bohaterowie aranżowali spotkania przy użyciu **konwencjonalnych** sposobów.

Kanclerz: Josef Sparsam

człowiek, mężczyzna, prawnik

Wygląd i osobowość

Około metra osiemdziesięciu wzrostu. Przeciętnej budowy ciała. Siwe włosy (łysiejący, zakola). Bursztynowe oczy. Stąpa powoli i ostrożnie. Ubiera się skromnie w ciemnoniebieskie lub brązowe szaty. Nie nosi żadnych insygniów swego urzędu.

Sparsam to typowy buchalter. Odciął się od świata zewnętrznego, interesują go jedynie liczby na blankietach i w księgach rachunkowych. Jest zamknięty w sobie i niespokojny, ale mimo to uprzejmy. Zupełnie nie ma poczucia humoru, nie szuka też rozrywek. Boi się wystąpień publicznych, do których jednak bywa czasem zmuszony. Ma niewielu przyjaciół. Jest w stosunku do nich lojalny, uczciwy oraz honorowy.

Niestety, ostatnio uzależnił się od stymulującego narkotyku (patrz niżej), który musi zażywać 2-5 razy dziennie. Specyfik wywołuje u niego nadpobudliwość i drgawki: każdy, kto wykona udany test **Ogd** dostrzeże, iż Sparsam zachowuje się odrobinę dziwnie (naturalnie tylko wtedy, gdy znajduje się pod wpływem preparatu). W towarzystwie kobiety Josef może (20% szans) zacząć czynić nieprzyzwoite sugestie i gesty. Zielarz lub medyk (po wykonaniu następnego testu **Int** z modyfikatorem +20) uzna to za efekty działania narkotyku.

Sz	WW	US	S	Wyt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	28	4	5	7	42	1	41	46	72	52	46	44

Wiek: 57 **Charakter:** neutralny

Umiejętności: *etykieta*; *geniusz arytmetyczny*; *historia*; *monetoznawstwo*; *prawo*; *sekretne znaki* – prawników; *sekretny język* – język klasyczny; *szacowanie*; *targowanie się*.

Rola

Jako opiekun skarbca Middenheim i przełożony urzędów podatkowych, Sparsam otrzymuje regularne sprawozdania od wszystkich osób związanych z tymi urzędami. Ma średni wpływ na grafa Borisa (2 „głosy").

Lokacje

Sparsam mieszka w Pałacu (patrz *Mapa nr 4*), jednak trudno jest się z nim spotkać. Sporo trzeba się nabiedzić, nim stanie się przed jego obliczem. BG mogą podać się za bogatych kupców lub sprzedawców antyków.

Reakcje

Kobiety: +10 do wszystkich testów **Ogd**, gdy jest pod wpływem narkotyku; w pozostałych wypadkach -10. Płeć przeciwna onieśmiela Sparsama.

Uczeni: BG, których **Int** jest wyższa niż 40, mogą jej używać zamiast **Ogd** – Sparsama łatwo bowiem oczarować elokwencją.

Krasnoludy: -10 do wszystkich testów **Ogd** (Sparsam obawia się reakcji na nowe podatki).

Wiedza

Dosyć dobrze orientuje się we wzajemnych zależnościach mieszkańców i bywalców Pałacu, jednak zupełnie nie zna się na ludziach. Będzie dla BG niezastąpionym nauczycielem protokołu. Może poinstruować ich, w jaki sposób uzyskać audiencję u pozostałych Bohaterów Niezależnych oraz jak najłatwiej w oficjalny sposób dostać się do Pałacu Wewnętrznego.



Fałszywe tropy

Sparsam wierzy, że Pavarotti (str. 65) ma wpływ na grafa Borisa, ale wiara ta jest bezpodstawna i tak naprawdę jest jedynie jego pobożnym życzeniem.

Cele

Głównym celem Sparsama jest zwiększenie funduszy publicznych – cieszą go więc nowe podatki. Jednak, o ile nie będzie szantażowany przez Wasmeiera (patrz *Problem z narkotykami*), prawdopodobnie pomoże je zmienić. Kanclerz jest także zapalonym kolekcjonerem antyków (dzieł sztuki, w tym także użytkowej, monet itp.). Bohaterom łatwiej będzie skłonić go do rozmowy (również na inne tematy), jeśli okażą wielkie zainteresowanie przedmiotami tego typu.

Stosunek do innych BN

Dieter Schmiedehammer – szampierz: Słabo go zna i jest mu on obojętny.

Katarina Todbringer – „Księżniczka": Raczej jej nie schlebia. Wie, że Katarina czuje do niego niechęć, więc przy nadarzającej okazji nie zawaha się wytknąć jej głupotę.

Hildegarde Zimperlich – piastunka: Nienawidzi jej, obawia się złośliwego języka Hildegarde i plotek, które o nim rozsiewa. Ich obopólna irracjonalna niechęć jest łatwo zauważalna, mimo że w miejscach publicznych starają się hamować. Najdelikatniejsze miano, którym Sparsam określa Hildegarde, to „stara, wredna jędza".

Dowódcy wojskowi: Spotykał się z nimi tylko w sprawach służbowych. Są mu raczej obojętni. Armia zawsze chce więcej pieniędzy, a to jest powodem narzekań Podskarbiego.

Czarodzieje: Zazwyczaj nie miał z nimi do czynienia, jednak niedawno musiał wysłuchać pełnej złości skargi na podatki od zwojów przekazanej mu przez zastępcę Arcymaga, Jannę Eberhauer (str. 49). Miał nieprzyjemny incydent z Janną, która rozwścieczona amorami Sparsama, będącego pod wpływem narkotyków, zagroziła mu przemienieniem go w szczura. Teraz czuje przed nią respekt, drży również na widok Arcymaga Albrechta Helsehera.

Arcykapłan Ar-Ulryk: Nie lubi go. Ma wrażenie, iż Arcykapłan powoli zmierza w stronę Chaosu, na co wskazuje brak stanowczego sprzeciwu wobec nowych podatków. Sparsam nie ma czasu, by uczestniczyć w życiu religijnym. Kanclerz zauważył, że duchownego ogarnęło ostatnio dziwne podniecenie (choć nie tak dziwne, jak jego samego). Podejrzewa, że jest ono wynikiem jakiegoś stymulatora (Josef snuje czasem dzikie fantazje o powszechności zażywania narkotyków w kręgach dworskich...).

Emmanuelle Schlagen – faworyta: Bardzo jej nie lubi. Uważa ją za próżną i złą kobietę. Wie też, iż za jego plecami opowiada o nim złośliwe dowcipy. Chętnie nałożyłby na Emmanuelle jakiś podatek od biżuterii. Nie ma pojęcia o jej romansie z Ar-Ulrykiem i nie wie, że jest ona faworytą grafa Borisa.

Damy dworu: One również są złymi i próżnymi kobietami. Z niesmakiem myśli o funduszach przydzielanych im ze skarbca (nie może ich ujawnić, wynoszą one jednak 1600 koron rocznie). Wyjątek stanowi „chłodna i opanowana" Natasha Sinnlich, która jest obiektem jego niewybrednych fantazji erotycznych. Podczas ostatniej uczty zalecał się też do Petry Liebkosen – jednak teraz już o tym nie pamięta.

Siegfried Prunkvoll – Wieczny Rycerz: Zna go słabo. Łączy ich wspólna pasja kolekcjonowania antyków. Uważa Siegfrieda za głupca, stara się jednak myśleć o nim jako o symbolu silnej, praworządnej władzy, który należy chronić. A poza tym Siegfried nie jest próżniakiem...

Allavandrel Fanmaris – Łowczy: Łączą ich dosyć dziwne stosunki. Allavandrel zawsze był przyjazny Podskarbiemu, często stawał w jego obronie podczas ulicznych konwersacji. Josef jest dość powściągliwy w wyrażaniu swej sympatii do Fanmarisa, lubi jednak, gdy elf przebywa w pobliżu.

Gotthard Goebbels – przewodniczący komisji: Ceni go za poświęcenie i twardą obronę interesów kupców. Czasem wypija z nim jeden lub dwa kieliszki sherry i dyskutuje o cenach towarów. Uważa Goebbelsa za „twardego chłopa", nie wie o jego związkach z Kultem Nefrytowego Berła.

Luigi Pavarotti – medyk nadworny: Ten człowiek go niepokoi. Sparsama przeraża impulsywność i otwartość Luigiego, więc mu nie ufa. Lęka się go do tego stopnia, że nie odważy się go skrytykować, dopóki nie będzie miał pewności, że Luigi nie jest w stanie niczym mu zagrozić.

Magistrowie Praw: Uważa, że przez lata wykonywali dobrą robotę. Często odbywał z nimi oficjalne narady na temat podatków i dotyczącego ich prawa fiskalnego. Jego zdaniem, wszyscy trzej to „inteligentni faceci".

Problem z narkotykami

Ów problem rozpoczął się jakieś 10 miesięcy temu, kiedy to Sparsam zobaczył jak Magister Praw Wasmeier wdycha tajemniczy biały proszek. Wasmeier wyjaśnił mu, że jest to tylko środek wzmacniający i natychmiast zaproponował skosztowanie specyfiku. Sparsam spróbował i na własnej skórze odczuł zbawienny wpływ narkotyku. Magister Praw, poproszony o dalsze szczegóły, podał mu nazwisko Frau Kenner (pseudonim Brunhilde Klaglich, str. 82) zapewniając, że sam nie ma już ani grama preparatu. Mijały miesiące, a Josef coraz częściej odwiedzał panią Kenner. Kanclerz nie wie jednak, iż jego narkotyk przyprawiono silnie uzależniającymi substancjami. Kiedy pełen obaw zapytał Wasmeiera o możliwość uzależnienia, dostał odpowiedź, iż ma ono wyłącznie psychiczne podłoże i wynika ze zbytniego folgowania własnym zachciankom. Wasmeier sprytnie wykorzystał purytański charakter Josefa – udręczony Podskarbi wierzy, że jedyną przyczyną problemu z nadużywaniem specyfiku jest jego moralna słabość.

Sparsam nie obarcza Wasmeiera odpowiedzialnością za uzależnienie, w związku z czym nie dostrzega związku między narkotykami a Magistrem. Nie życzy sobie też, by robił to ktokolwiek inny. Zapytany o źródło narkotyków, Podskarbi opowie o dawnych dostawcach stymulatora, wymieni również nazwisko Frau Kenner.

Sparsam początkowo z entuzjazmem przyjął nowe podatki. Zmienił jednak zdanie, gdy spostrzegł, jak wielkie wywołały one oburzenie. Po wyrażeniu swojej krytycznej opinii dowiedział się od Frau Kenner, że kolejne dostawy narkotyku zależą od tego, czy poprze wprowadzone daniny. Jeżeli drużyna będzie niegrzeczna lub agresywna, Podskarbi po prostu każe jej odejść (i nigdy nie wracać). Sparsama martwi zamieszanie, które wywołało wprowadzenie danin i z wdzięcznością przyjmie każde słowa otuchy. Odpowiednio potraktowany, Sparsam być może przełamie się i szlochając opowie o wykorzystywaniu jego uzależnienia od narkotyków w celu zmuszenia go do *popierania nowych danin, którym w gruncie rzeczy jest przeciwny*. Jeśli BG sami nie zaoferują mu pomocy, Josef zacznie błagać ich o ratunek.

Podskarbi nie wie nic na temat Frau Kenner. Odwiedza go ona raz w tygodniu, a termin następnej wizyty przypada na ostatni dzień Karnawału. Opisze ją jako „wysoką, długowłosą blondynkę około trzydziestki". Sparsam powie również, że zapewnił jej wolny wstęp do Pałacu Wewnętrznego. Rozmowę ze strażami pałacowymi opisano w rozdziale *Frau Kenner* (str. 82).

Szampierz grafa: Dieter Schmiedehammer

człowiek, mężczyzna, szampierz

Wygląd i osobowość

Około stu dziewięćdziesięciu centymetrów wzrostu, dobrze zbudowany (98 kg wagi). Kasztanowe włosy, zielonoorzechowe oczy. Złamany nos.

Dieter jest bardzo bystry jak na wojownika. Przyjaźnie odnosi się do młodych, zdolnych zbrojnych i chętnie służy im pomocą. Jest również rycerski i dobrze wychowany. Mówi zaskakująco łagodnym głosem, pod warunkiem, że nie jest podchmielony (nigdy jednak nie pije więcej niż tylko trochę). Cechuje go wielka uczciwość – za nic nie weźmie udziału w jakichś podejrzanych sprawach. Krótko mówiąc: całkiem przyzwoity facet.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	61	51	5	6	14	55	2	66	51	55	66	32	58

Wiek: 35 **Charakter:** dobry

Umiejętności: *mocna głowa*; *specjalna broń* – każda (łącznie z dwuręczną); *celny cios*; *etykieta*; *hazard*; *ogłuszanie*; *sekretny język* – język bitewny; *silny cios*; *uniki*.

Rola

Szampierz to stanowisko wyłącznie honorowe, wywodzące się z czasów, gdy spory rozstrzygała walka dwóch mężów (a nie wojny i spotkania armii). Dieter dostał się na wyżyny społeczne dzięki temu *czym*, a nie *kim* jest. Graf Boris zawsze go lubił, więc ma on na niego niewielki wpływ (1 „głos").

Lokacje

Szampierza najłatwiej spotkać rzucając mu wyzwanie (patrz dalej). Dieter weźmie udział także w wielu innych wydarzeniach Karnawału (patrz karta BN). Spotkać można go na targach, w gospodach itp. Krótko mówiąc: Dieter to BN, na którego łatwo się natknąć.

Reakcje

Krasnoludy dodają +5 do wszystkich testów **Ogłady** wykonywanych podczas spotkań z Dieterem (uważa je za znakomitych, wartych szacunku wojowników). Osoby o **CP** niższych od 40 muszą w jego obecności odejmować 5 od swych testów **Ogłady**. **CP** wyższe od 60 umożliwia wykonywanie owych sprawdzianów z modyfikatorem +5.

Wiedza

Pamiętaj, iż Dieter i Kirsten są zaręczeni, nic więc dziwnego, że często dyskutują ze sobą o ludziach i zdarzeniach (dzięki czemu Schmiedehammer wie, o czym plotkują damy dworu). Nie zapomnij też, że poparł podatki tylko dlatego, że zmuszono go tego hipnozą (patrz: *Wiedza* Kirsten – znajdziesz tam jej reakcje na wypowiedzi narzeczonego). Dieter nie pamięta, aby minstrel Rallane kiedykolwiek cieszył się z nałożenia podatków na krasnoludy.

Fałszywe tropy

Dieter przecenia wpływ wojskowych na grafa. Graf, zanim wpadł w apatię, rozmawiał z wojskowymi wyłącznie o sprawach wojny (łącznie z historią konfliktów).



Cele

Dieter pragnie przede wszystkim poślubić *Kirsten Jung* (jedną z dam dworu, patrz str. 56), co wpływa na większość jego poczynań.

Dieter poparł nowo wprowadzone podatki, ponieważ został zahipnotyzowany. Zwróć uwagę, iż poparcie dla opłat jest sprzeczne z jego szczerą sympatią dla krasnoludów. Więcej szczegółów znajdziesz w paragrafach *Zahipnotyzowany* oraz *Robisz się senny...* (ten ostatni na stronie 73).

Marzy o małżeństwie, ustatkowaniu się i zajęciu kowalstwem oraz handlem końmi (na czym zna się najlepiej). Dlatego nie zmartwi się zbytnio, gdy przegra w pojedynku i utraci tytuł oraz pozycję społeczną (patrz *Walki o tytuł szampierza grafa*, str. 25). Poza tym źle czuje się wśród wyższych sfer... Ponieważ Dieter pragnie spokojnego życia, wciągnięcie go w rozwijającą się intrygę wymaga od bohaterów odwołania się do jego zasad moralnych. Schmiedehammer to dobry człowiek, wrażliwy na niesprawiedliwość, nienawidzący korupcji i machinacji.

Stosunek do innych BN

Josef Sparsam – Podskarbi: Jest mu obojętny, słabo go zna.

Rallane Lafarel – minstrel: Przyjaciel i dobry kompan do kielicha. Dieter lubi też słuchać muzyki minstrela. Stara się rozweselić elfa, gdy jest smutny i współczuje mu, gdy przeżywa kolejną niespełnioną miłość. Obaj często piją w towarzystwie łowczego *Allavandrela*.

Katarina Todbringer – „Księżniczka": Jest dla niej uprzejmy i lubi ją, choć uważa ją za głupią. Będzie trochę zazdrosny, jeśli któryś z BG zdobędzie jej względy, choć raczej tego nie okaże. Widują się rzadko.

Hildegarde Zimperlich – piastunka: Lubi tę „starą smoczycę" i jest dla niej niezwykle uprzejmy. Zna jej zamiłowanie do obowiązków, wie jak wiele uczyniła dla rodziny Todbringerów. Uważa ją za bezinteresownego, pełnego poświęcenia sługę. Czasem delikatnie się z nią droczy, z czego później oboje serdecznie się śmieją.

Dowódcy wojskowi: Ma przyjaciół wśród wojskowych, jednak nie w wyższych kręgach. Wyszkolił wielu znakomitych wojowników, z którymi wciąż utrzymuje dobre kontakty. Wie, iż dowódczy „triumwirat" (który widuje rzadko i tylko służbowo) to mądrzy, uzdolnieni ludzie.

Czarodzieje: Nie kontaktuje się z nimi i nic o nich nie wie.

Arcykapłan Ar-Ulryk: Zna go głównie z widzenia. Mimo że kilku wojowników nawróciło się na kult Ulryka, Dieter nie przykłada większej wagi do spraw religii. Schmiedehammer nie dostrzegł niczego dziwnego w zachowaniu kapłana, więc nie zwraca na niego większej uwagi. Ma o nim raczej dobrą opinię.

Emmanuelle Schlagen – faworyta: Przez kilka ostatnich lat często towarzyszył jej podczas spacerów (podobnie jak pozostałym damom dworu), raczej ją lubi. Nic nie wie o jej związku z grafem oraz romansie z Ar-Ulrykiem.

Damy dworu: Często towarzyszył im w czasie spacerów, raczej je lubi. Bardzo rozzłości go próba wmieszania ich w jakikolwiek skandal, nie będzie chciał słuchać żadnych pomówień. Zamierza poślubić Kirsten Jung. Bardzo ją kocha i zrobi dla niej wszystko.

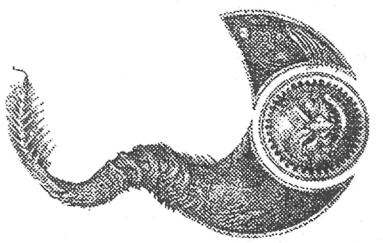
Siegfried Prunkvoll – Wieczny Rycerz: Uważa go za pyszałka i kiepskiego wojownika, ale nie lubi otwarcie wyrażać tej opinii. Zapytany o stosunek do Rycerza, spróbuje wykręcić się sianem. Obecnie nie ma czasu dla niego, więc go unika.

Allavandrel Fanmaris – Łowczy: Są dobrymi przyjaciółmi. Lubią po przyjacielsku ze sobą rywalizować; mierzą się podczas turniejów i zawodów łuczniczych. Często biorą udział w tych samych wydarzeniach Karnawału, na ogół towarzyszy im Kirsten Jung lub (oraz) Rallan Lafarel. Dieter uważa, że Allavandrel reaguje chwilami trochę zbyt impulsywnie.

Gotthard Goebbels – przewodniczący Komisji: Dwa miesiące temu został oszukany przezeń przy kupnie dwóch koni. Wciąż o tym pamięta (choć nie potrafi udowodnić jego winy). Po owym incydencie dyskretnie wypytał różnych ludzi o poczynania Goebbelsa, podejrzewa bowiem, iż jest skorumpowany. Niestety, nie wie jak tego dowieść.

Luigi Pavarotti – dworski medyk: Słabo go zna i to głównie z opowieści. Ma do niego neutralny stosunek. Jest odrobinę zaskoczony tym, że taki hulaka opiekuje się Stefanem Todbringerem. Podejrzewa go o szarlatanerię.

Magistrowie Praw: Uważa, że Reiner Ehrlich jest chorobliwie nieśmiały i jest mu go żal. Nie ma wyrobionej opinii o pozostałej dwójce. Rzadko się z nimi spotykał (o czym nie omieszka wspomnieć). Uważa, że są kompetentni.



Zahipnotyzowany!

Dwa miesiące temu podczas pijatyki Dieter spędził trochę czasu na rozmowie z uroczą damą o imieniu Charlotte. Owa Charlotte – to przebrana Brunhilde Klaglich (str. 82). Zahipnotyzowała go w odosobnionym pokoju, nakazując mu popierać nowe podatki. Jeśli w rozmowie pojawi się problem danin, szampierz po prostu wyrecytuje jedną z poniższych kwestii:

– Tak, myślę, że mieli dobry pomysł. Kapłani od lat zbierali złoto. Spójrzcie tylko na świątynie!

– Znakomite prawa! Każdy wie, że magowie zgromadzili skrzynie złota, nie wspominając już o bogactwach alchemików.

– Bardzo dobrze. Krasnoludy są gospodarne, mogą płacić.

– Miasto potrzebuje pieniędzy, ci którzy mogą płacić, powinni to robić.

– Znowu mówisz o tych podatkach. Może zmienimy temat? Co robisz jutro?

Niezależnie od tego, jak wiele razy Dieter wypowie powyższe zdania, ton jego głosu nie ulegnie zmianie.

Jeżeli członkom drużyny uda się odhipnotyzować szampierza (patrz *Robisz się senny...*, str. 73), zyskają w ten sposób cennego sprzymierzeńca. Jeśli zaś któryś z członków drużyny zwycięży w walkach o tytuł szampierza grafa (patrz **Główne Atrakcje**, rozdział *Walki o tytuł szampierza grafa*, str. 25) i dzięki temu uzyska dostęp do grafa, nie przyniesie to śmiałkom tak wielkich korzyści, jak przyjaźń z odhipnotyzowanym Schmiedehammerem.

Nadworny minstrel: Rallane Lafarel

elf, mężczyzna, minstrel

Wygląd i osobowość

Wygląda na trzydziestoletniego człowieka, około stu siedemdziesięciu sześciu centymetrów wzrostu, o smukłej budowie ciała, włosach srebrzystoblond i jasnozielonych oczy. Rallane jest przyjacielskim elfem, czasem jednak bywa smutny i kapryśny, momentami nawet sarkastyczny. Ma piękny, czysty głos, znakomicie gra na instrumentach strunowych. Jest również świetnym gawędziarzem, parodystą i mimem (+15 % do wszystkich testów związanych z tymi umiejętnościami). Rallane to *niepoprawny romantyk, który idealizuje kobiety i często się* nimi rozczarowuje... Ubiera się w bogate i wykwintne stroje z jedwabiu oraz aksamitu, czasem oblamowane futrem. Jest bardzo wrażliwy na punkcie swojego i cudzego wyglądu.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	40	62	5	6	9	73	1	62	39	55	49	40	71

Wiek: 96 **Charakter:** dobry

Umiejętności: *mocna głowa*; *błyskotliwość*; *bystry wzrok*; *charakteryzacja*; *czuły słuch*; *czytanie/pisanie* – eltharin, staroświatowy; *gadanina*; *komedianctwo*; *mimika*; *muzykalność*; *naśladownictwo*; *oburęczność*; *szósty zmysł*; *szyderstwo*; *śpiew*; *taniec*; *targowanie się*; *ukrywanie się w mieście*; *uniki*; *uwodzenie*; *żonglerka*.

Rola

Jak przystało na nadwornego minstrela, Rallane śpiewa i błaznuje dla grafa i jego otoczenia. Ma niewielki wpływ na Borisa (1 „głos").

Lokacje

Rallane mieszka w Pałacu Zewnętrznym (patrz *Mapa nr 4*, str. 85), jego dom jest ośrodkiem życia towarzyskiego. Weźmie udział w wielu wydarzeniach Karnawału (spójrz na jego kartę BN), bowiem jego osoba wszędzie jest mile widziana. Za odpowiednią opłatą zagra również w luksusowych gospodach, nierzadko też śpiewa w parku improwizowane serenady dla spacerujących ludzi. BG mogą także zobaczyć, jak ściga go i obrzuca odpadkami grupa rozsierdzonych krasnoludów. W takiej sytuacji z wdzięcznością przyjmie pomoc bohaterów.

Podsumowując: Lafarel to BN, którego jest bardzo łatwo spotkać.

Reakcje

Podczas spotkań z Rallanem wszystkie kobiety oraz elfy dodają 10 do testów **Ogłady** (elfy-kobiety +15). Krasnoludy muszą odejmować – 15: Lafarel uważa członków tej rasy za prymitywnych i pozbawionych gustu prostaków.

Wiedza

Rallane jest jednym z niewielu BN, którzy wiedzą, że faworytą grafa jest Emmanuelle Schlagen. Podejrzewa ją również o romans z Ar-Ulrykiem. Pierwsze oznaki rodzącej się namiętności zauważył pół roku temu. Cztery miesiące później był już świadkiem rozkwitającego uczucia. Początkowo całą winą za ową grzeszną miłość obarczał Arcykapłana. Teraz jednak intuicja podpowiada mu, iż na dworze dzieje się coś znacznie gorszego – nie zdziwi się, jeśli ma z tym związek zachowanie duchownego.

Dziwi go, że Dieter Schmiedehammer popiera podatek od krasnoludów. Jeżeli BG zaprzyjaźnili się z szampierzem (tak dobrze jak z Rallanem), minstrel pewnie ostrożnie napomknie, że



zachwycający się krasnoludami Dieter jest jednocześnie zwolennikiem wymierzonych w nich danin. Prawdopodobnie zechce porozmawiać z drużyną o owym dziwactwie.

Podsumowując: Lafarel to bardzo użyteczny BN. Nie ma wielkiego wpływu na grafa Borisa, posiada za to wiele przydatnych kontaktów. Dobrze zna Middenheim i pogłoski krążące wśród jego mieszkańców. Ważny jest też dlatego, iż dzięki jego intuicyjnym odczuciom drużyna może zainteresować się głównym celem przygody.

Fałszywe tropy

Rallane sądzi, iż Allavandrel (Łowczy) ma wpływ na grafa. Kiedyś w rozmowie z Fanmarisem Lafarel powiedział, że cieszy się z tego, iż aż dwóch elfów może wywierać nacisk na władcę Middenheim. Allavandrel nie wyprowadził go z błędu, ponieważ nie miał serca odbierać złudzeń przyjacielowi cierpiącemu z powodu kolejnej niespełnionej miłości.

Cele

Rallane cieszy się z wprowadzenia podatku od krasnoludów, a pozostałe daniny mało go obchodzą. Wedle plotek (krążących głównie wśród krasnoludów) to właśnie on zaproponował grafowi Borisowi finansowe obciążenie członków tej rasy. Jego próżność i niechęć do krasnoludów są tak wielkie, że (przynajmniej początkowo) potwierdzi powyższą pogłoskę. Jednak, tak naprawdę, martwią go te zarzuty i chciałby się od nich uwolnić.

Jego zdaniem nowe podatki wprowadzono zgodnie z prawem, zdaje sobie jednak sprawę z tego, jak bardzo podzieliły mieszczan. Intuicyjnie obawia się, że wkrótce w Middenheim zacznie się źle dziać. Zamierza dotrzeć do źródła swego niepokoju i podjąć środki zaradcze. W związku z powyższym może być niezwykle użytecznym sprzymierzeńcem drużyny.

Nie kierują nim żadne prywatne zachcianki (poza pragnieniem utrzymania swej ulubionej posady), może jednak łatwo zakochać się w każdej miłej członkini drużyny o wysokiej **Ogładzie**.

Stosunek do innych BN

Josef Sparsam – podskarbi: Spotkał się z nim kilkakrotnie. Razi go oschłość Podskarbiego, ale nie zauważył, aby zachowywał się dziwnie. Nie ma pojęcia o uzależnieniu Josefa.

Dieter Schmiedehammer – szampierz: Bardzo go lubi. Od wielu lat są kompanami do kielicha. Rallane podziwia uczciwość i otwartość Dietera, cieszy go, że lubi słuchać muzyki. Uważa, że Schmiedehammer i Kirsten Jung to bardzo dobrana para. Martwi się jednak, że Dieter po ślubie się ustatkuje, a on straci towarzysza nocnych eskapad do karczmy. Rallane nie rozumie, dlaczego szampierz popiera nowe podatki. Dziwi go zwłaszcza akceptacja podatku od krasnoludów, wie bowiem, jak bardzo Dieter podziwia ten lud. Jak dotąd, nie rozmawiał jeszcze o tym z Dieterem. Nie powie też niczego, co mogłoby rzucić cień na jego osobę.

Katarina Todbringer – „Księżniczka": Nawet nie myśli o zalecaniu się do niej. Dobrze wie, że z przyczyn politycznych niemożliwe jest małżeństwo elfa z członkiem rodu Todbringerów. Są chwile, gdy smuci się z tego powodu, pocieszając się romantycznymi fantazjami o pięknej Katarinie. Widuje ją raczej często, grywa dla niej na lutni w jej komnacie.

Hildegarde Zimperlich – piastunka: Nie lubi tego „zrzędliwego starego babska", wie jednak o jej ofiarności i, mimo niechęci, podziwia ją za to.

Dowódcy wojskowi: Nie spotykał się z nimi. Sądzi, iż Emmanuelle Schlagen (obecna faworyta grafa) miała kiedyś kochanka wśród wysokich rangą oficerów (to prawda, ale Rallane nie wie, kim był ten człowiek – patrz Ulrich Schutzmann, str. 48).



Czarodzieje: Nie spotykał się z nimi, wie jednak, iż Arcymag Albrecht Helseher cieszy się opinią bardzo inteligentnego człowieka. Na dworze grafa widział także wypełniającą swe obowiązki zastępczynię Arcymaga – Jannę Eberhauer. Spodobała mu się, jednak nie czynił jej na razie żadnych awansów.

Arcykapłan Ar-Ulryk: Początkowo Rallane będzie powtarzał starą śpiewkę o odpowiedzialności i kompetencji duchownego. Jednak BG, któremu powiedzie się test **Inteligencji** z modyfikatorem -10 (Lafarela trudno jest rozgryźć), odkryje, że elf mówi to wszystko jakoś bez przekonania – znika śpiewny ton jego głosu. Minstrel podejrzewa Ar-Ulryka o romans z faworytą grafa, a winę za ów grzech zrzuca na kapłana, który „powinien się bardziej zastanawiać" (Rallane nigdy nie rzuci potwarzy na kobietę). Złości go ludzka głupota, boi się jednak o swe bezpieczeństwo, lęka się też politycznych konsekwencji ujawnienia całej afery. Sądzi, iż oczywistą przyczyną niepokoju duchownego jest strach przed ujawnieniem jego zakazanej miłości (na przykład przez któregoś z młodszych kapłanów).

Emmanuelle Schlagen – faworyta: Przez kilka lat byli przyjaciółmi. Lubi ją i nie da powiedzieć o niej złego słowa. Gotów jest jej wszystko wybaczyć. Cztery lata temu miał z nią romans, jednak nie powie o tym drużynie.

Damy dworu: Bardzo lubi *Kirsten Jung* i aprobuje wszystko, co ona robi. Wie, że *Petra Liebkosen* jest bardzo towarzyska i lubi flirtować. Uważa również (zupełnie niesłusznie), iż kryje ona w sobie wrażliwą i delikatną duszę. Nie cierpi *Natashy Sinnlich* – twierdzi, że to zła i okrutna osoba (w tym wypadku ma rację), ale przyzna się do tego dopiero po dłuższym czasie.

Siegfried Prunkvoll – Wieczny Rycerz: Uważa go za zupełnego idiotę, a prywatnie stale się z niego naigrywa. Bezlitośnie parodiuje jego zachowanie.

Allavandrel Fanmaris – łowczy: Bliski przyjaciel; jego elfi „brat broni". Lubią razem wspominać stare czasy, śpiewać (Allavandrel ma ładny głos), próbować się na turnieju łuczniczym (Rallane ma wysokie **US**), pić i hulać, nie wspominając już o przebywaniu w towarzystwie pięknych niewiast.

Gotthard Goebbels – przewodniczący Komisji: Jego wiedza na temat Gotthardа opiera się tylko na relacjach innych osób. Wie, że Gotthard bardzo dba o interesy kupców i całkiem dobrze żyje. Nie podejrzewa go o nieuczciwość lub jakieś knowania.

Luigi Pavarotti – dworski medyk: Rzadko go widywał, ma jednak o nim dobrą opinię. Rallane wie o fatalnej reputacji Luigiego, ale akceptuje go, ponieważ nie uważa impulsywności i zamiłowania do zabawy za naganne cechy.

Zauważył, że od kiedy „Herr Doktor" zajął się Stefanem Todbringerem (str. 10), stał się on nieco spokojniejszy i szczęśliwszy. Rallane raczej rzadko widuje Luigiego.

Magistrowie Praw: Rallane nie spotykał się z nimi, uważa ich jednak za kompetentnych. Nie podoba mu się tylko to, iż są tak sztywni. O nic ich nie podejrzewa.

„Księżniczka": Katarina Todbringer

człowiek, kobieta, szlachcianka

Wygląd i osobowość

Ponad metr sześćdziesiąt wzrostu, przeciętna budowa ciała, jasne, rudawe włosy, jasnoniebieskie oczy, niewielki dołeczek w podbródku oraz małe, delikatne dłonie i stopy.

Katarina to prawdziwa „głupia blondynka", jest jednak miła i życzliwa, ma wyrafinowany smak i nienaganne maniery. Kocha muzykę, posągi, ogrody, kwiaty oraz wszystko co ładne i miłe. Dobrze śpiewa i gra na lutni. Jest naiwna i marzycielska, nie interesuje się sprawami państwa. Cechuje ją jednak silne poczucie sprawiedliwości, ma również sporo odwagi. Zawsze ubiera się gustownie, nosi lekki makijaż i niewiele biżuterii (jednak o wielkiej wartości). Chętnie skrapia się lekkimi, kwiatowymi pachnidłami.

Sz	WW	US	S	Wyt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	27	3	3	6	37	1	33	45	25	48	35	66

Wiek: 19 **Charakter:** dobry

Umiejętności: *trwonienie czasu*; *czytanie/pisanie*; *etykieta*; *gotowanie*; *jeździectwo*; *krasomówstwo*; *oburęczność*; *podatność na wpływy*; *sztuka*; *taniec*; *urok osobisty*.

Uwaga: Podczas wszystkich wystąpień publicznych Katarinę chroni dwudziestoosobowy oddział Rycerzy Panter (użyj standardowej charakterystyki ze strony 95). Ponadto „Księżniczka" nosi magiczny złoty naszyjnik, który osłania jej ciało pancerzem o sile 3 PP oraz modyfikujący o +30 wszystkie testy *magii*.

Rola

Córka grafa ma wszystko, co powinna posiadać księżniczka – oprócz praw do tego tytułu! Czasami uczestniczy w dworskich uroczystościach, jest też patronką wielu organizacji artystycznych i charytatywnych. Może wywierać wielki nacisk na grafa (3 „głosy").

Lokacje

Bardzo trudno jest spotkać się z nią w cztery oczy. Mieszka w Pałacu, wraz ze swą piastunką (*Mapa nr 4* na stronie 85). Weźmie udział w kilku wydarzeniach Karnawału (spójrz do jej Karty BN). Jeśli BG zaprzyjaźnili się z minstrelem (str. 40), Rallane zaprosi ich na jeden ze swych słynnych bankietów i podczas uczty przedstawi któregoś z nich dziewczynie (najprzystojniejszego). W Pałacu i podczas wystąpień publicznych „Księżniczkę" otacza zawsze dwudziestu Rycerzy Panter. Bohaterowie mogą ubiegać się o oficjalną prezentację lub o uzyskanie audiencji za pośrednictwem jednego z głównych BN (jednak muszą wymyślić ku temu jakiś wiarygodny powód). Szlachetnie urodzonym łowcom przygód wolno także ubiegać się o zezwolenie na złożenie kurtuazyjnej wizyty. Prawdziwi dżentelmeni nie powinni mieć zbytnich problemów z uzyskaniem zaproszenia.

Reakcje

Podczas spotkań z Katariną krasnoludy muszą stosować ujemny modyfikator – 10 do testów swojej **Ogłady** (elfy dodają 5). Mężczyźni o **CP** równych co najmniej 50, jeśli chcą, mogą używać ich do testów zamiast **Ogd**.

Wiedza

Choć Katarina niewiele wie o sprawach bezpośrednio związanych z intrygą przygody, nie oznacza to, iż jest bezużyteczna.



„Księżniczka" to jedyna osoba o tak wielkim wpływie na grafa. Może wprowadzić drużynę do Pałacu i (przynajmniej teoretycznie), wezwać przed oblicza bohaterów niemal każdego BN (jednak nie pozwól graczom nadużywać jej uprzejmości). Przeciągnięcie dziewczyny na stronę drużyny to bardzo trudne zadanie: wymaga bowiem umiejętnego odgrywania ról, ostrożnej i wyważonej konwersacji. Katarina nie interesuje się sprawami państwowymi. Wszak polityka nie jest odpowiednim zajęciem dla młodych księżniczek!

Córka grafa to BN stworzony z myślą o ciemnowłosych, wysokich, przystojnych i pewnych siebie mężczyznach. Zadbaj o to, aby stale mieli oni ręce pełne roboty. Jeżeli nawet Katarina przejdzie na stronę drużyny, nadal będzie pragnęła adoracji (ba, może nawet jej żądać!). Członek drużyny, do którego zapała uczuciem, musi spędzać z nią wiele czasu i stale obsypywać ją niezwykłymi i zachwycającymi podarunkami (nie wspominając już o nieustannym zapewnianiu jej w pięknych słowach o sile swego uczucia). Katarina ma potężny wpływ na grafa, dlatego zdobycie jej przychylności nie może przyjść BG zbyt łatwo!

Fałszywe tropy

Nie wie, kto ma wpływ na grafa. Po prostu ojciec nigdy nie rozmawia z nią o polityce. Katarina sądzi, iż poprzez głośne wyrażanie swojego niezadowolenia z jakiejś rzeczy, może wywrzeć na władcę niewielki nacisk (w rzeczywistości ma na niego olbrzymi wpływ).

Cele

Katarina nie interesuje się zmianami podatków i wcale nie zamierza niczego robić w tej sprawie. Martwi ją jednak to, iż świątynia Shallyi (którą wspiera) straciła fundusze przeznaczone na pomoc biednym, chorym i potrzebującym. Ma nadzieję, że zanim (ewentualnie) zwróci się z owym problemem do grafa (który, wedle niej, jest nieco sztywny i zbyt pobłażliwy), zdoła porozmawiać o tym ze swym przyrodnim bratem, Heinrichem.

Jak to w baśniach bywa, „Księżniczka" jest panną na wydaniu, a do tej pory żaden z zalotników nie przypadł jej do gustu. Ewentualni adoratorzy przekonają się, iż szanse u Kataríny mają tylko wysocy, przystojni bruneci (posiadający duży majątek, znający się na *etykiecie* i obdarzeni *urokiem osobistym*). Do uwiedzenia Kataríny niezbędna jest również umiejętna gra aktorska: dramatyczne (ale bez przesady) wyznania o wiecznej namiętności, drogie i piękne upominki, wynajmowanie najlepszych minstreli do śpiewania serenad w ciepłe, księżycowe noce... Oto czego trzeba do osiągnięcia sukcesu!

Nawet jeśli żaden z łowców przygód nie nadaje się na męża Todbringerówny, nic nie stoi na przeszkodzie, aby któryś z nich zawrócił jej w głowie. Oczarowanie „Księżniczki" to klucz do sukcesu, jednak jej uwiedzenie (rozumiane jako spędzenie z nią nocy) musi zakończyć się małżeństwem lub wtrąceniem do lochu (w zależności od pozycji społecznej BG). Innymi słowy, dla romansującego bohatera kampania już się zakończy. Uczynek taki wzbudzi także zajadłą nienawiść piastunki (naturalnie, jeśli się o nim dowie). Jednym z marzeń Zimperlich jest bowiem znalezienie odpowiedniego męża dla „Księżniczki".

Stosunek do innych BN

Josef Sparsam – podskarbi: Zna go słabo i jest jej obojętny.

Dieter Schmiedehammer – szampierz: Zna go słabo, ale podziwia jego siłę, miłe usposobienie oraz nienaganne maniery, a także zamiłowanie do muzyki. Oczywiście, pochodzi on z gminu, poza tym jest już zaręczony...

Rallane Lafarel – minstrel: Lubi go. Podoba się jej jego gra na lutni. Beszta go za parodiowanie dworzan, jednak bawią ją te żarty. Wie, iż czasem bywa ponury i samotny. Żywi do niego sporo sympatii.

Hildegarde Zimperlich – piastunka: Jest do niej bardzo przywiązana, jednak powoli zaczyna ją denerwować to, że Hildegarde ciągle traktuje ją jak małą dziewczynkę. Jeszcze trochę i może zapragnąć głowy piastunki. Całkiem prawdopodobne, że żądanie to zostanie spełnione...

Dowódcy wojskowi: Nie miała z nimi kontaktu. Nudzi ją ten cały militarny szwargot o taktyce i strategii.

Czarodzieje: Nie miała z nimi kontaktów, jest jednak oczarowana potęgą i pięknem magii.

Arcykapłan Ar-Ulryk: Lubi go za jego życzliwe usposobienie, samarytanizm oraz nienaganne maniery. Uważa go za dobrego człowieka i ufa mu. Nie wie nic o jego romansie z faworytą grafa (str. 54), a jeśli się o nim dowie, będzie zszokowana.

Faworyta grafa i pozostałe damy dworu: Czasem bywa dla nich arogancka i złośliwa, a czasem pobłażliwa. Wie, że ojciec ma romans z jedną z nich, nie wie jednak z którą. Gdy jest w złym humorze, zdarza jej się nazwać dwórki „dziwkami".

Siegfried Prunkvoll – Wieczny Rycerz: Uważa go za głupka. Uwielbia, gdy Rallane go parodiuje. Bardzo rzadko się z nim widuje.

Allandrel Fanmaris – łowczy: Spotkała się z nim tylko kilka razy, jednak lubi go za wdzięk osobisty i nienaganne maniery. Uważa go za nieskalane dziecko natury. Poza tym jest on przecież przyjacielem Rallane'a Minstrela...

Gotthard Goebbels – przewodniczący Komisji: Nawet o nim nie słyszała.

Luigi Pavarotti – medyk barona: Ten człowiek fascynuje ją i przeraża. Luigi to osoba śmiała, ekscytująca, pełna życia, lecz także trochę szokująca. Katarina wie jednak, że sumiennie opiekuje się baronem Stefanem i na pewno zrobił dlań wiele dobrego. Dlatego patrzy przez palce na wybryki Tileańczyka.

Magistrowie Praw: Spotkała się z nimi tylko kilka razy, bowiem prawo nie leży w sferze jej zainteresowań. Ma o nich dobra opinię, wie też o ich nienagannej reputacji.



PIASTUNKA: HILDEGARDE ZIMPERLICH

człowiek, kobieta, szlachcianka

Wygląd i osobowość



Prawie metr sześćdziesiąt wzrostu, przeciętna i raczej krucha budowa ciała, siwe włosy i szare oczy, chodzi bardzo wolno, podpierając się rzeźbioną, mahoniową laską.

Choć Hildegarde jest słaba fizycznie, nie brak jej energii i spostrzegawczości. Bardzo trudno ją oszukać. Jest dobrze wychowana, nienawidzi chamstwa i prostactwa. Polubi każdego eleganckiego mężczyznę o wysokim poziomie **Ogłady** i **Cech Przywódczych**, początkowo jednak odnosić będzie się do niego z nieufnością, podejrzewając, iż pragnie on skrzywdzić jej ukochaną podopieczną.

Hildegarde uwielbia grę w karty (wista, brydża, zaproszenie na partyjkę pokera uzna za grubiaństwo). Lubi też czasem wypić jeden lub dwa kieliszki sherry (gdy wypije odrobinę za dużo, wtedy tylko udany test **SW** może uratować ją przed jakąś małą niedyskrecją w rozmowie). Interesuje się sztuką i operą, ubiera się skromnie i staroświecko – w biel i błękit z koronkowymi akcentami.

Sz	WW	US	S	Wyt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	23	27	3	3	5	30	1	32	52	55	66	30	52

Wiek: 78 **Charakter:** praworządny

Umiejętności: *czytanie z warg*; *czytanie/pisanie*; *etykieta*; *hazard*; *heraldyka*; *mocna głowa**; *sekretny język* – język klasyczny; *urok osobisty*; *znajomość języka obcego* – eltharin.

* odnosi się do sherry i porteru (jej ulubionych trunków). Pozostałe napitki działają na nią, tak jak na każdego innego!

Rola

Piastunka „Księżniczki" była wcześniej nianią samego Borisa, pomagała też w opiece nad małymi baronami (Stefanem i Heinrichem). Ma niewielki wpływ na grafa (1 „głos").

Lokacje

Prawie zawsze towarzyszy „Księżniczce", mieszka w pokoju przylegającym do jej komnaty (*Mapa nr 4*). Podobnie jak Katarina, jest prawie nieuchwytna. Weźmie jednak udział w kilku wydarzeniach Karnawału (w jednym lub dwóch sama – patrz Karta BN oraz *Karta Atrakcji*). Lubi obracać się wśród wyższych sfer oraz oglądać niezwykłe widowiska (na przykład połykaczy ognia lub śpiewające żaby).

Reakcje

Mężczyźni o **Ogd** lub **CP** niższych niż 40 stoją od razu na straconej pozycji – Hildegarde nigdy ich nie polubi. Spotykające się z nią elfy mogą odejmować 5 od swych testów **Ogłady**, bowiem piastunka ceni wykwintność tego ludu. Niestety, krasnoludy (bardzo prostackie) muszą w tych samych sytuacjach dodawać 10. Halfling, który zna się na gotowaniu (i potrafi to udowodnić, na przykład chwaląc ciasteczka wypiekane przez Hildegarde), otrzyma dodatni modyfikator 5-10 punktów do wszystkich testów **Ogd**.

Wiedza

Hildegarde wie wiele o przeszłości miasta i familii Todbringerów, jednak informacje te dotyczą głównie prywatnych spraw członków rodziny. Drużyna raczej nie dowie się od niej o wojennych doświadczeniach Heinricha (choć na pewno pamięta, jakiego koloru śliniaczek nosił jako dziecko). Piastunka po prostu nie jest osobistością ze świata polityki, a samą politykę (a szczególnie ściąganie podatków) uważa za niegodziwe zajęcie. Przekazywane przez nią informacje to w dużej mierze niewiarygodne plotki. Nie zwódź jednak zbytnio swoich graczy i nie każ piastunce paplać zupełnych bzdur (z wyjątkiem sugestii, iż Podskarbi to niezły kanciarz). Około 10% z tego, co mówi Hildegare, jest szczerą prawdą, reszta zaś to przesadzone pogłoski. Plotki te mogą rzucać podejrzenia na niektórych BN: o tym, czy informacje te przydadzą się na coś drużynie, zadecyduje już dalszy rozwój wypadków. Hildegarde nie wie nic o knowaniach złego Magistra Praw.

Podsumowując: Hildegarde Zimperlich to sprytny Bohater Niezależny. Jej rola polega przede wszystkim na utrudnianiu bohaterom spotkań z „Księżniczką" (szczególnie tych w „cztery oczy"). Trzeba się nieźle nabiedzić, aby pokonać stawiane przez nią przeszkody.

Przykład: Jeśli któryś z BG znajdzie kilka śpiewających żab i wystawi na ulicy mały spektakl, przykuje tym uwagę piastunki, pozwalając reszcie drużyny na w miarę swobodną rozmowę z „Księżniczką". Do odciągnięcia Hildegarde wystarczy też, by jakiś łowca przygód po prostu powiedział jej, iż w mieście odbyło się przedstawienie ze śpiewającymi żabami (przyjmując, iż drużyna rzeczywiście kiedyś takowe zorganizowała). Zimperlich przepada za opowieściami o niezwykłych wydarzeniach i na pewno zażąda, aby ze szczegółami opowiedzieć jej o tym widowisku. Gdy jej uwaga będzie zajęta pogawędką z łowcą przygód, reszta drużyny bez przeszkód dotrze blisko Katariny.

Nie zapominaj o praworządnym charakterze piastunki: nie jest zadowolona z nowych podatków. Jeżeli z ich powodu graf znajdzie się w niebezpieczeństwie (a ona dowie się, że istnieją przepisy pozwalające na cofnięcie prawa o nowych opłatach), natychmiast stanie po stronie drużyny (jednak nadal na pierwszym miejscu stawiać będzie dobro „Księżniczki"). Zimperlich to osoba taktowna, potrafiąca dochować tajemnicy.

Skrywa jednak pewien wstydliwy sekret: jej siostrzeniec, Bruno Kohl, to bardzo zły człowiek. Szczegóły na jego temat znajdziesz w rozdziale *Handlarz narkotykami* (str. 78). Bruno jest synem młodszej siostry Hildegardy. Jego matka umarła przy porodzie, więc wychowała go ciotka. Obecnie Zimperlich zerwała z nim wszelkie kontakty. Nie chce nawet o nim wspominać, bowiem dręczą ją wyrzuty sumienia (wszak Kohl pozostawał pod jej opieką), obawia się też ujawnienia swych koligacji z tym niegodziwcem (co niewątpliwie rzuciłoby cień na jej nieskalaną reputację). Jeśli sekret wyjdzie na jaw, BG mogą wykorzystać go do wywarcia nacisku na piastunkę (oczywiście pod warunkiem, że zrobią to w odpowiednio subtelny sposób).

Przykład: Śmiałkowie mogą wspomnieć staruszce, że wiedzą, iż w rodzinie któregoś z dworzan znajduje się straszliwy niegodziwiec. Jeśli zaraz potem szepną coś w rodzaju: „ale nie powiemy o tym nikomu", „choćby rwali nas końmi – ani mru mru" itd., Hildegarde odrzeknie, iż „źle jest mieć niespokojnych i nikczemnych krewnych...", po czym opowie drużynie o swych kłopotach z kuzynem.

Fałszywe tropy

Hildegarde chciałaby, by Wieczny Rycerz miał jakiś wpływ na grafa – między innymi dlatego, iż wiele razy chwaliła Prunkvolla przed władcą. Życzenie zaś to matka przekonania... Jest zupełnie pewna, że Siegfried może wywierać nacisk na władcę miasta. Stanowczo odrzuca tezę o posiadaniu takiego wpływu przez którąś z dam dworu.

Cele

Trochę martwi ją podatek od świątyń, cieszy zaś podatek od krasnoludów (przecież to „takie prostaki"), do podatku od zwojów ma obojętny stosunek. Nie uważa jednak nowych danin za odpowiedni temat do rozmowy.

Jest absolutnie lojalna wobec grafa (którego wychowała). Przerazi ją każde niebezpieczeństwo grożące Borisowi (prawdziwe lub wyimaginowane) i za wszelką cenę będzie chciała go przed nim ochronić (co naturalnie mogą wykorzystać BG).

Teraz jednak zajmuje się przede wszystkim „Księżniczką". Jej główne zajęcie to odprawianie potencjalnych zalotników (mało kogo uważa za godnego swojej wychowanki). Marzy o tym, aby znaleźć dla Katariny odpowiedniego męża. Niestety, nie nadaje się nań żaden z bohaterów (chyba że jest wysokim, przystojnym, pełnym charyzmy, silnym, utytułowanym, szanowanym, mężnym i bardzo bogatym człowiekiem).

Niesmakiem i przerażeniem napawa ją osoba Luigiego Pavarottiego, medyka barona. Zacznie współpracować z drużyną dopiero wtedy, gdy łowcy przygód dowiodą szarlatanerii „lekarza" i doprowadzą do wypędzenia Tileańczyka z dworu (więcej szczegółów znajdziesz w podrozdziale *Stosunek do innych BN*). Może to sprawić wiele problemów. Hildegarde nie jest głupia, zechce, aby łowcy przygód dokładnie wyjaśnili, w jaki sposób zamierzają skompromitować Pavarottiego. Każe im również informować się na bieżąco o każdym zdobytym dowodzie oszukańczych praktyk Luigiego. Naturalnie, nikt nie zabrania drużynie nękania cudzoziemskiego medyka. Pamiętaj jednak, iż Pavarotti potrafi odhipnotyzować Dietera (*Robisz się senny...* – str. 74). Poza tym posiada wpływ na grafa. Sposób na wyjście impasu znajdziesz w opisie „Herr Doktora" (str. 65).

Stosunek do innych BN

Josef Sparsam – Podskarbi: Nienawidzi go z przyczyn osobistych. Da do zrozumienia, iż jest on oszustem defraudującym państwowe pieniądze. Nie zauważyła jego dziwnego zachowania, bowiem zawsze gdy się spotkają (stara się, by zdarzało się to jak najrzadziej) Podskarbi jest bardzo rozdrażniony.

Dieter Schmiedehammer – szampierz: Szanuje go za jego „poprawny" stosunek do „Księżniczki" oraz rycerskość i nienaganne maniery, choć patrzy nań odrobinę z góry (wszak szampierz pochodzi z gminu). Cieszy się z jego zaręczyn i rychłego ślubu (gdyż po zawarciu małżeństwa nie będzie mógł zalecać się do Katariny).

Rallane Lafarel – minstrel: Jest jej raczej obojętny. Czasem tylko razi ją jego beztroska i chimeryczna natura, lubi bowiem ustatkowanych i przewidywalnych ludzi. Nie wie, iż żywi on skrywane uczucie do Katariny.

Katarina Todbringer – „Księżniczka": jest do niej przywiązana całym sercem. Nie dostrzega wad swojej podopiecznej (nawet jej niskiej inteligencji). Córka grafa zawsze była pilną uczennicą piastunki i dzięki naukom Hildegarde stała się Nienagannie Wychowaną Młodą Damą. Zimperlich nigdy nie pozwoli, aby ktoś wyrządził jej krzywdę.

Dowódcy wojskowi: Nie spotykała się z nimi. Kiepsko zna nawet ich imiona.

Arcykapłan Ar-Ulryk: Zawsze uważała go za człowieka o rozchwianej osobowości. Jej zdaniem wykazuje on zbyt mało zapału w tępieniu ludzkiej niegodziwości, niemoralnego życia, młodych degeneratów itp. Hildegarde zaczyna coraz bardziej zastanawiać dręczący go niepokój. Straciła zaufanie do Arcykapłana, jednak nie potrafi wskazać przyczyny (poza tym, iż „jest chytry i niespokojny"). Nie wie o jego romansie z faworytą grafa.

Faworyta grafa i pozostałe damy dworu: Uważa je za „dziwki i ladacznice", publicznie szkaluje i nie chce o nich rozmawiać.

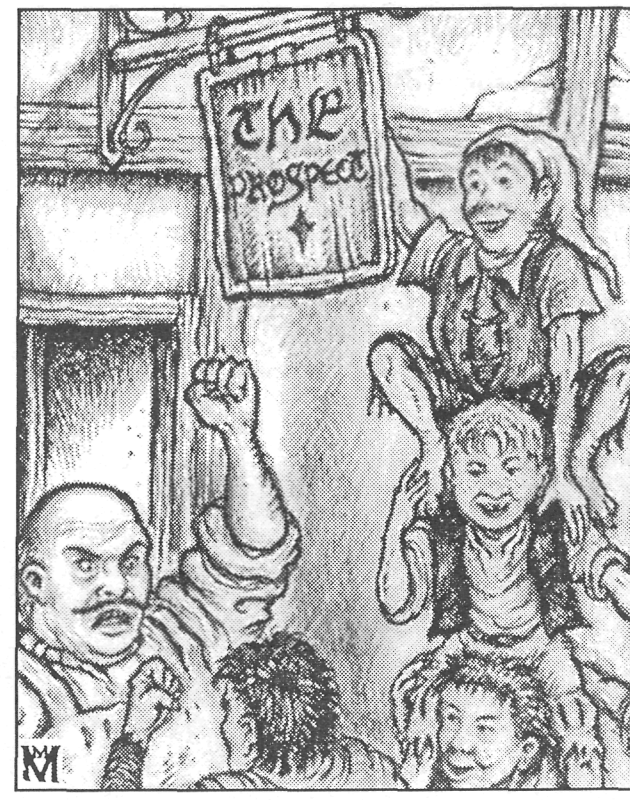
Siegfried Prunkvoll – Wieczny Rycerz: Uważa, że dwór potrzebuje kogoś takiego jak on, tyle że nieco bardziej bystrego. Łączą ich wyłącznie formalne stosunki, oparte na oficjalnych wymianach uprzejmości.

Allavandrel Fanmaris – łowczy: Zna go bardzo słabo. Ceni jego nienaganne maniery, ale razi ją to, iż brata się z pospólstwem. Słyszała plotki o jego zamiłowaniu do trunków i nie pochwala tego (choć gani Łowczego bardzo delikatnie). Wie, że jest lojalnym elfem, uczciwym, prawym i zaprzyjaźnionym z dworzanami.

Gotthard Goebbels – przewodniczący komisji: Nigdy o nim nie słyszała. Poza tym nie uważa handlu za odpowiedni temat do rozmów.

Luigi Pavarotti – medyk barona: Czuje do niego odrazę. Jest oburzona, że ów człowiek mieszka w tym samym budynku, co „Księżniczka". Gdyby nie bała się, iż ktoś ją podsłucha, zapewne domagałaby się głośno włóczenia go końmi i ćwiartowania. Swego czasu Luigi okrutnie zażartował sobie z piastunki, składając jej nieprzyzwoite propozycje (dobrze wiedział, jaki to będzie szok dla staruszki). Zimperlich zemdlała i chorowała przez wiele dni. Boi się Pavarottiego, czuje doń obrzydzenie i niechęć – czyli, innymi słowy, bardzo nie lubi Tileańczyka.

Magistrowie Praw: Rzadko się z nimi widuje, jednak żywi dla nich wiele szacunku. Ceni ich powagę i postawę wobec prawa, choć z drugiej strony uważa, iż mogliby wreszcie ustanowić jakieś surowsze kary dla społecznych degeneratów, których ostatnimi czasy pojawia się coraz więcej.



MIDDENMARSZAŁKOWIE

Opisano ich wszystkich razem, ponieważ w trakcie przygody cała trójka będzie działać jako *jeden zespół.*

Na czas audiencji i wystąpień publicznych wojskowi przywdziewają szaty urzędowe (piękne, ciemnoniebieskie uniformy, czarne płaszcze oblamowane czerwonym jedwabiem itp.).

KOMENDANT STRAŻY: ULRICH SCHUTZMANN

człowiek, mężczyzna

Wygląd i osobowość

Prawie metr dziewięćdziesiąt wzrostu, mocna budowa ciała, krótko obcięte siwe włosy, łysinka na szczycie głowy i zakola, starannie przystrzyżona broda.

Schutzmann to szorstki oraz nieugięty człowiek. Jest ostrożny i raczej poważny, nie jest jednak głupcem, dobrze zna się na strategii i taktyce. Często zwleka z wyrażaniem swojej opinii. Mówi niewiele.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	60	53	5	6	11	49	2	47	55	41	48	55	50

Wiek: 48 **Charakter**: neutralny

Umiejętności: *bijatyka*; *broń specjalna* (1); *cichy chód w mieście*; *czuły słuch*; *jeździectwo*; *mocna głowa*; *ogłuszanie*; *rozbrajanie*; *sekretny język* – bitewny; *silny cios*; *uniki.*

GENERAŁ JOHANN SCHWERMUTT

człowiek, mężczyzna

Wygląd i osobowość

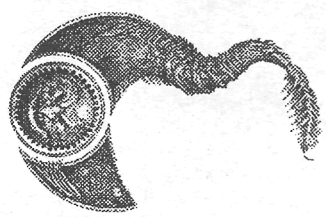
Ponad metr osiemdziesiąt wzrostu, przeciętna budowa ciała, brązowe włosy, piwne oczy, długa blizna na lewym przedramieniu, biegnąca od środka nadgarstka do stawu łokciowego.

Schwermutt jest sympatyczny, impulsywny, energicznie gestykuluje, tryska pomysłami. W niejednoznacznej sytuacji skłonny jest przeważyć szalę na korzyść którejś ze stron.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	62	47	6	6	12	57	2	41	57	52	68	50	47

Wiek: 50 **Charakter:** neutralny

Umiejętności: *bardzo silny*; *bardzo szybki*; *broń specjalna* (1); *celny cios*; *czytanie/pisanie*; *heraldyka*; *jeździectwo*; *odporność na choroby*; *rozbrajanie*; *sekretny język* – język bitewny; *silny cios*; *uniki.*



MARSZAŁEK MAXIMILIAN VON GENSCHER

człowiek, mężczyzna

Wygląd i osobowość

Ponad dwa metry wzrostu, „chłop jak dąb" (około 150 kg wagi, ani grama tłuszczu), czarne włosy, brązowe oczy, blizna w poprzek lewego łuku brwiowego.

Von Genscher wygląda najokazalej z całej trójki, zaś siła jego osobowości dorównuje (jeśli nie przewyższa) sile fizycznej. To uczciwy, szalenie odważny i charyzmatyczny człowiek; urodzony przywódca. Waży każde słowo (jednak myśli szybko), jest obdarzony analitycznym umysłem, bezbłędnie wyłapuje wszystkie pomyłki i nieścisłości swego rozmówcy.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	77	71	7	7	13	77	3	62	74	74	60	61	65

Wiek: 43 **Charakter:** dobry

Umiejętności: *broń specjalna* (1); *bystry wzrok*; *celne strzelanie*; *celny cios*; *czuły słuch*; *czytanie/pisanie*; *etykieta*; *heraldyka*; *kartografia*; *krasomówstwo*; *oburęczność*; *odporność na choroby*; *odporność na trucizny*; *ogłuszenie*; *rozbrajanie*; *sekretny język* – język bitewny, język rangerów; *silny cios*; *szósty zmysł*; *sztuka*; *uniki*; *urok osobisty*; *uzdolnienia językowe.*

Uwagi odnośnie ekwipunku: Całą trójkę chronią fragmenty magicznych pancerzy (+1, von Genscher ma kompletną zbroję). Schwermutt i von Genscher noszą również magiczne miecze. Nie opisujemy tej broni, gdyż Marszałkowie prawdopodobnie ani razu w trakcie przygody się nią nie posłużą. Jeżeli jednak z jakichś powodów stanie się inaczej, sam musisz ustalić właściwości owego oręża.

(1) wątpliwe, aby któryś z dowódców wykorzystał tę umiejętność w trakcie niniejszej przygody. Na wszelki wypadek przyjmij jednak, iż dowódcy potrafią dobrze walczyć każdą bronią, jaka będzie Ci potrzebna w danej sytuacji.

Rola

Głównym zadaniem wojskowych doradców grafa jest dbanie o bezpieczeństwo miasta. Ponadto Schwermutt jest odpowiedzialny za całość umocnień (mury, wały itp.). Dowódcy stoją również na czele Gildii Wojowników, a podczas pokoju mają mały wpływ na władcę.

Najbardziej rozmowny jest von Genscher, jego wypowiedzi uzupełnia Schwermutt.

Lokacje

Wszyscy dowódcy mieszkają poza Pałacem w dzielnicach willowych. Schutzmann jest żonaty (z Agnethą), nie ma dzieci. Potomkami von Genschera i jego żony Eriki są: Hermann (21 lat), Anton (19 lat) oraz córka Elise (16 lat). Schwermutt jest kawalerem. Podajemy te szczegóły na wypadek, gdyby BG zechcieli porozmawiać z Marszałkami w ich domach (o ile uda im się dowiedzieć się, gdzie mieszkają i przekonująco uzasadnić, dlaczego zakłócają im spokój). Wojskowi wezmą udział w kilku wydarzeniach Karnawału, w niektórych razem, w innych zaś pojedynczo.

Reakcje

Podczas spotkań z wojskowymi wszystkie testy **Ogłady** wykonywane przez bohaterów opieraj na sumie 1/2 **Ogd** i 1/2 **CP** bohaterów (jeśli chcesz, możesz dodać jeszcze 1/5 **Int**). Wszyscy

krasnoludzcy BG rozmawiający wyłącznie z samym Schutzmannem dodają do swoich sprawdzianów 5% w rozmowie (Ulrich bardzo szanuje tę twardą rasę).

Wiedza

Żaden z dowódców nie zajmuje się polityką, czują bowiem do niej odrazę. Nie martwi ich zbytnio wprowadzenie nowych podatków. Oczywiście, nie są świadomi intryg Wasmeiera. Bardzo się smucą zniedołężnieniem grafa (szczególnie von Genscher), a o sprawach bezpieczeństwa wolą teraz rozmawiać z baronem Heinrichem.

Więcej szczegółów dotyczących sposobów uzyskania audiencji u Middenmarszałków, znajdziesz w rozdziale *Chaos uderza nocą*.

Musimy również rozczarować mniej subtelnych graczy: nie ma absolutnie ŻADNEJ SZANSY, aby dowódcy zechcieli wykorzystać armię do rozwiązywania problemów Middenheim (nawet po nocnym napadzie stworów Chaosu). Uważają oni bowiem, iż zbrojna interwencja grozi rozpętaniem wojny domowej i nie zamierzają do tego przykładać ręki. Będą trwać w tym postanowieniu niezależnie od dalszego rozwoju wypadków.

Cele

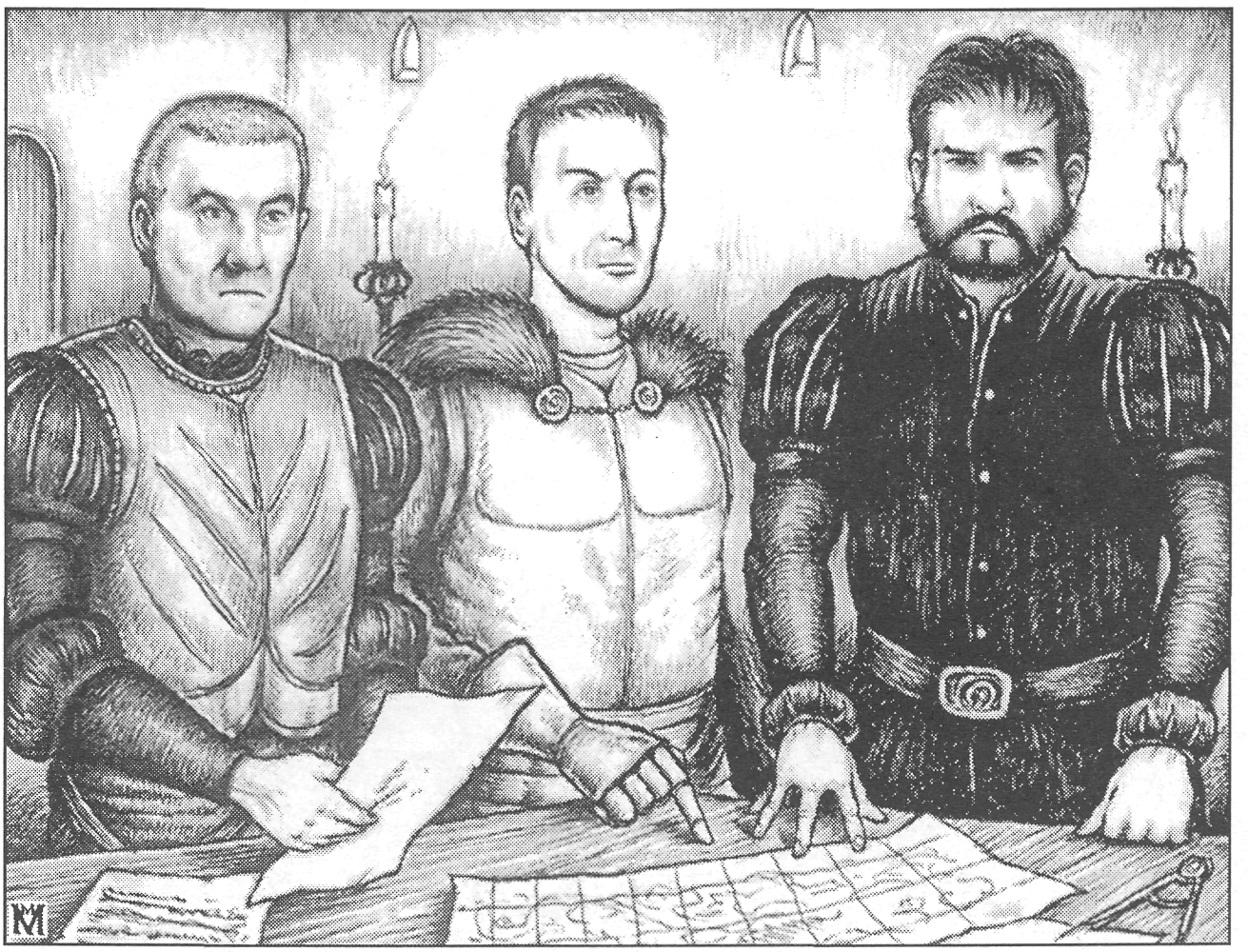
Bezpieczeństwo Middenheim i zachowanie jego dobrej reputacji. Spójrz też do rozdziału *Chaos uderza nocą* – znajdziesz tam sporo dodatkowych informacji dotyczących celów i zainteresowań sił zbrojnych. Dowódcy nie są zadowoleni z nowych danin. Martwi ich podatek od krasnoludów, obawiają się, że przedstawiciele tej rasy opuszczą miasto, co pozbawi Middenheim wielu cennych obrońców. Podobny stosunek mają do podatku od zwojów. Schutzmann i Schwermutt, z przyczyn osobistych (praktyki religijne), nie popierają też podatku od świątyń. Wojskowi są jednak świadomi chwiejnej równowagi panującej między kultami Ulryka i Sigmara oraz tego, że nagła likwidacja opłat mogłaby zakłócić obecną stabilizację.

Stosunek do innych BN

Uwaga: Z większością BN łączą ich wyłącznie stosunki formalne. Marszałkowie obawiają się, że BN mogliby się zaangażować w sprawy polityki. W dziejach Imperium wydarzyło się tak wiele przewrotów, interwencji i krwawych powstań, że Middenmarszałkowie nie mają ochoty uczestniczyć w dworskich intrygach. Za wszelką cenę chcą uniknąć mieszania się armii do polityki.

Josef Sparsam – podskarbi: Trudno ustala się z nim budżet armii. To przebiegły i inteligentny człowiek. Zawsze żąda dokładnych kosztorysów. Ostatnio się z nim nie widywali, więc nie mogli zauważyć zmian w jego zachowaniu.

Dieter Schmiedehammer – szampierz: Lubią go i szanują. Ów nie pokonany od czterech lat wojownik to znakomity instruktor middenheimskich żołnierzy. Uczył on również z dobrym skutkiem syna von Genschera, Antona. Dowódcy wiedzą na temat Schmiedehammera znacznie więcej niż pozostali BN i polecają go jako przyzwoitego człowieka oraz znakomitego wojownika.





Rallane Lafarel – minstrel: Nie utrzymują z nim kontaktów. Do Schutzmanna dochodzą głosy o nieodpowiedzialności śpiewaka (którym daje wiarę), nie zna jednak szczegółów. Von Genscher lubi muzykę Lafarela. Sądzi, iż cały dwór odnosi się do elfa z sympatią. Schwermutt odwiedza czasem gospody, w których Rallane parodiuje Wiecznego Rycerza. Bawi go to, więc raczej lubi minstrela.

Katarina Todbringer – „Księżniczka": Nie utrzymują z nią kontaktów, spotykają się rzadko i tylko w sprawach służbowych. Uważają ją za miłą, ale głupiutką dziewczynę.

Hildegarde Zimperlich – piastunka: Nie utrzymują z nią kontaktów, znają jednak jej nienaganną reputację. Von Genscher chwali jej oddanie dla pracy.

Czarodzieje: Obie grupy spotykały się czasem, aby podyskutować o sprawach obronności miasta (nic specjalnego, rutynowa rozmowa). Uwaga, z jaką słuchał ich Albrecht Helseher (Arcymag) oraz okazywana przezeń chęć współpracy w realizacji planów obrony miasta, wywarły na dowódcach wielkie wrażenie (podobnie jak jego inteligencja). Ponadto Schwermutt lubi Jannę Eberhauer – uważa ją za wschodzącą gwiazdę magii.

Arcykapłan Ar-Ulryk: Łączą ich wyłącznie formalne stosunki. Uważają go za dobrego człowieka, nie zamierzają jednak dyskutować z nim o sprawach religii. Schwermutt to czciciel Ulryka, Schutzmann – Sigmara, zaś von Genscher nie przyznaje się do żadnego wyznania (ponadto uważa, że jeśli armia poprze jakiś konkretny kult, nie zdoła uniknąć zaangażowania się w politykę). Marszałkowie są ostrożni w swych wypowiedziach na temat Ar-Ulryka (choć i tak wiedzą o nim niewiele).

Faworyta grafa i pozostałe damy dworu: Żaden z dowódców nie wie o tym, iż Emmanuelle Schlagen jest faworytą grafa. Nie zdają sobie też sprawy z tego, że romansuje z Ar-Ulrykiem. Wojskowych łączą ze Emmanuelle wyłącznie oficjalne stosunki (z jednym wyjątkiem). Marszałkowie uważają damy za element „wystroju" dworu. Wiedzą, iż zgodnie z tradycją powinny być w Pałacu damy dworu, jednak nie uważają, aby ich obecność była niezbędna. Anton von Genscher spędził kiedyś kilka upojnych nocy z Petrą Liebkosen (bez wiedzy ojca, jednak przypuszczalnie Maximilian nie byłby tym zmartwiony). Schutzmann kilka lat temu przeżył nieudaną przygodę z Emmanuelle Schlagen. Trzyma to jednak w głębokim sekrecie i pragnie jak najprędzej zapomnieć o tym zdarzeniu. Jeżeli ktoś zada mu pytanie związane z Emmanuelle, udany test **Ogłady** pozwoli odkryć, że komendant nie lubi, gdy wymienia się przy nim jej imię.

Siegfried Prunkvoll – Wieczny Rycerz: Marszałkowie uważają go za głupca. Wiedzą, że jest powszechnie wyśmiewany, co irytuje wszystkich wojskowych w mieście. Dowódcy zaaprobują każde działanie, które pozwoli usunąć Prunkvolla ze stanowiska (z wyjątkiem morderstwa lub pohańbienia).

Allavandrel Fanmaris – łowczy: Lubią go i podziwiają jego umiejętności. Schwermutt jest w stosunku do niego dosyć powściągliwy, rzadko chadzają wspólnie do gospody. Cała trójka uważa Fanmarisa za uczciwego i inteligentnego elfa.

Gotthard Goebbels – przewodniczący komisji: Nie utrzymują z nim kontaktów, nie przepadają za tym człowiekiem. Schwermutt wie, że Gotthard dobrze dba o interesy kupców. Schutzmann słyszał jednak pogłoski o oszustwach popełnianych przez Goebbelsa. Doszła do niego również plotka, iż przewodniczący zajmuje się handlem niewolnikami. Von Genscher twierdzi, że skoro niczego nie udowodniono, nie powinno się wysuwać oskarżeń. Tak naprawdę to nie wie, co powinien sadzić o tym człowieku.

Luigi Pavarotti – medyk barona: Wiedzą. jaką ma opinię. Von Genscher spostrzegł jednak, że pod opieką Luigiego baron Stefan stał się znacznie spokojniejszy. Niechętnie przyznają, że sprowadzenie Pavarottiego do Middenheim nie jest wcale takim złym pomysłem.

Magistrowie Praw: Prawnicy i wojskowi starają się spotykać jak najrzadziej, chcą bowiem utrzymać rozgraniczenie sił zbrojnych i wymiaru sprawiedliwości. Marszałkowie wierzą, iż Magistrowie to wybrani, mądrzy, uczciwi i bardzo odpowiedzialni ludzie. Wiedzą, że Ehrlich z powodu depresji musiał się wycofać z życia publicznego.



ARCYMAG I JEGO ZASTĘPCA

Opisano ich razem, nic nie stoi jednak na przeszkodzie, aby z każdym drużyna spotykała się osobno (jest to znacznie prostsze niż w przypadku dowódców wojskowych).

ARCYMAG: ALBRECHT HELSEHER

człowiek, mężczyzna, czarodziej 3. poziomu

Wygląd i osobowość



177 cm wzrostu, wątła budowa ciała, gęstwina czarnych włosów z pasmami siwizny na skroniach, ciemnoniebieskie oczy, wyjątkowo długie i delikatne palce.

Helseher nie zwraca zbytniej uwagi na swój strój – lubi nosić długie i powiewne szaty (czarne lub szare). Ten niezwykle inteligentny człowiek dopiero niedawno zainteresował się polityką. Podatek od zwojów tak go rozwścieczył, że interweniował w tej sprawie u grafa Borisa. Albrecht to osoba raczej ostrożna, ważąca słowa, trudno go oszukać. Nie interesują go zwykli ludzie, NIE JEST TAKŻE ROZTARGNIONY.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	42	32	4	6	8	66	1	44	48	88	61	85	44

Wiek: 64 **Charakter:** neutralny

Umiejętności: *czuły słuch*; *czytanie/pisanie* – język klasyczny, staroświatowy; *medytacja*; *rozpoznawanie magicznych przedmiotów*; *rozpoznawanie ożywieńców*; *rozpoznawanie roślin*; *rzucanie czarów*: magia prosta; magia wojenna (poziomy 1, 2 i 3); *sekretny język* – język klasyczny; *szacowanie*; *język tajemny* – język magiczny; *warzenie trucizn*; *wiedza o demonach*; *wiedza o pergaminach*; *wiedza o runach*; *rozpoznawanie istot magicznych*; *wykrywanie magii*; *zielarstwo.*

Punkty magii: 46

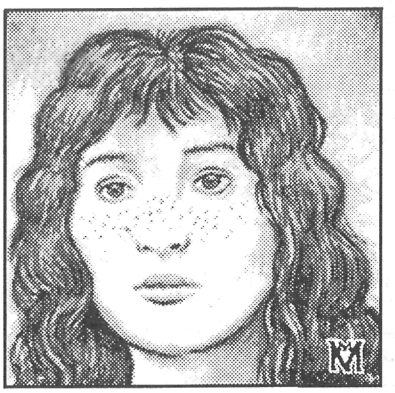
Nie wymieniliśmy, jakie zna czary. Przyjmij więc, iż umie on rzucić każde zaklęcie, które jest Ci w danym momencie potrzebne. Tę samą zasadę stosuj w odniesieniu do przedmiotów magicznych (oczywiście, bez przesady!). Helseher może korzystać zarówno ze swoich własnych artefaktów, jak i z zasobów gildii.



ZASTĘPCA ARCYMAGA: JANNA EBERHAUER

człowiek, kobieta, czarodziej 2. poziomu

Wygląd i osobowość



Wygląda na 26 lat i jest ładnie zbudowana. Ma ponad metr siedemdziesiąt wzrostu, kasztanowe włosy, piwne oczy, piegi na nosie i policzkach. Ubiera się skromnie, ale gustownie.

Janna to utalentowana czarodziejka. Helseher żywi do niej spory szacunek. Jest inteligentna i sympatyczna, łatwo nawiązuje kontakty z ludźmi, jednak trudno wydobyć z niej jakieś informacje. Często z rozmysłem wyraża ambiwalentne poglądy.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	44	40	5	6	8	55	1	43	60	73	70	69	55

Wiek: 33 **Charakter**: dobry

Umiejętności: *czytanie/pisanie* – język klasyczny, staroświatowy; *etykieta*; *jeździectwo*; *medytacja*; *oburęczność*; *odporność na trucizny*; *rzucanie czarów* – magia prosta, magia wojenna (poziomy 1 i 2); *sekretny język* – język klasyczny; *szacowanie*; *język tajemny* – język magiczny; *urok osobisty*; *uwodzenie*; *wiedza o runach*; *wykrywanie magii*; *zielarstwo.*

Punkty magii: 31

Wyposażając Jannę w czary i magiczne przedmioty, stosuj się do tych samych zasad, co w przypadku Helsehera.

Rola

Starsi Gildii Czarodziejów radzą grafowi Borisowi we wszystkich sprawach związanych z magią (szczególnie w kwestiach dotyczących obronności miasta). W dawnych latach czarodzieje własną piersią chronili gród przed najeźdźcami, zrozumiałe więc, że ceni się ich tutaj znacznie bardziej niż w innych częściach kraju. Miejscowi magowie rzadko mieszają się do dworskich intryg.

Lokacje

Janna i Albrecht mieszkają w siedzibie gildii. Eberhauer posiada ponadto małą kamienicę w dobrym punkcie miasta. Żadne z nich nie zawarło dotąd małżeństwa. Wezmą udział w kilku wydarzeniach Karnawału (na pewno w pokazie sztucznych ogni – są odpowiedzialni za jego organizację: spójrz do Kart BN). Janna prowadzi dosyć intensywne życie towarzyskie (w przeciwieństwie do Helsehera), więc łatwo przypadkiem natknąć się na nią na ulicy.

Reakcje

Bohaterowie, którzy okażą magom należyty szacunek, mogą oprzeć swoje testy **Ogłady** na sumie 1/2 **Ogd** i 1/2 **Int**. BG-czarodzieje zwiększają ów wynik o dodatkowe 10% (nawet jeśli są iluzjonistami, niestety nie dotyczy to pozostałych „podklas" oraz uczniów).

Wiedza

Czarodzieje nie zajmują się raczej polityką (Janna lepiej niż Helseher wie, *co dzieje się poza gildią*). Magowie mają jednak niewielki wpływ na grafa. Jedyne przydatne informacje, które mogą przekazać awanturnikom, to wiadomości dotyczące sposobu, w jaki Magistrowie głosują nad nowymi ustawami (patrz str. 69). Zasugerują, że Wasmeier (jako czarodziej) mógł sprzeciwić się podatkowi od zwojów.

Fałszywe tropy

Oboje sądzą, iż mają znacznie większy niż w rzeczywistości wpływ na grafa (podobnie jak wojsko). Helseher zaczyna się jednak dziwić, dlaczego jego gwałtowny protest przeciw podatkom nie przyniósł jak dotąd żadnych rezultatów. Graf Boris wygląda wszak tak, jakby podzielał jego opinię...

Cele

Zamierzają obalić nowe prawo o podatkach udowadniając, iż znacznie osłabi ono obronność miasta (czemu trudno zaprzeczyć, zważywszy ilu magów ucieka przed daniną). Jeśli BG udowodnią, iż mogą w dyskretny sposób rozwiązać sprawę podatków od zwojów (czarodzieje nie przejmują się pozostałymi opłatami), magowie postarają się im pomóc, zachowując jednak przy tym szczególne środki ostrożności (szczególnie Helseher). Podczas pierwszego spotkania Arcymag będzie starał się wycisnąć z BG jak najwięcej informacji, sam jednak powie niewiele.

Oboje będą bardzo ostrożni i za wszelką cenę będą unikali bezpośredniego zaangażowania gildii w sprawy polityki. Po stronie drużyny staną dopiero wtedy, gdy przekonają się, że śmiałkowie mają za sobą większość ważnych osobistości Middenheim. Pamiętaj też, że zwykli mieszczanie nie interesują się problemem podatku od zwojów (podobnie jak innymi nowymi daninami), nie będą więc w tym wypadku wstawiać się za magami.

Uwaga!

Nawet jeśli czarodzieje zgodzą się pomóc drużynie, nie oznacza to wcale, iż oddadzą jej do dyspozycji wszystkie zasoby gildii (magiczne artefakty itp.). Coś takiego mogliby uczynić wyłącznie w stosunku do członków swojego stowarzyszenia (BG nie zostaną przyjęci!). Pomogą jednak bohaterom w identyfikacji odnalezionych przez drużynę przedmiotów oraz będą im wyświadczać różne drobne przysługi.

Stosunek do innych BN

Josef Sparsam – Podskarbi: Oboje uważają, że jest winien wprowadzenia podatku od zwojów. Tylko on mógłby wpaść na taki pomysł. Janna Eberhauer nadal z wściekłością wspomina swoje ostatnie spotkanie z Podskarbim (zajrzyj do opisu Sparsama na stronie 36). Helseher uważa Josefa za zdolnego i mądrego człowieka, jednak zbytnio odizolowanego od otaczającej go rzeczywistości (raczej go lubi, choć nie zdradza swych uczuć). Obecnie magowie prawie się z nim nie kontaktują. W trakcie rozmowy z drużyną zgodnie stwierdzą, iż propozycje, jakie Podskarbi czynił Jannie, w ogóle doń nie pasowały (Eberhauer powiedziała o nich Arcymagowi), są więc zdziwieni jego zachowaniem.



Dieter Schmiedehammer – szampierz: Nie utrzymują z nim stosunków. Janna wie jednak, iż jest zaręczony z Kirsten Jung.

Rallane Lafarel – minstrel: Nie utrzymują z nim kontaktów, jednak Eberhauer (która potrafi trochę grać na flecie) lubi jego muzykę i uważa go za całkiem przystojnego elfa (Rallane nic o tym nie wie).

Katarina Todbringer – „Księżniczka": Brak kontaktów. Spytani o swój stosunek do niej będą udzielać wymijających, bezceremonialnych odpowiedzi.

Hildegarde Zimperlich – piastunka: Brak kontaktów. Helseher szanuje ją jednak za długoletnią, wierną służbę u rodziny Todbringerów.

Dowódcy wojskowi: Służbowe, nieregularne spotkania, na których dyskutowali o bezpieczeństwie miasta. Helsehera mile zaskoczyła inteligencja Middenmarszałków, jednak nie utrzymuje z nimi kontaktów towarzyskich.

Arcykapłan Ar-Ulryk: Rzadkie spotkania. Helseher uważa, że jest słabym człowiekiem, Janna nie zgadza się z nim, sądzi że Ar-Uklryk jest dobry, mądry i życzliwy. Oboje twierdzą, że Arcykapłan to osoba tolerancyjna i przyzwoita. Od pewnego czasu zupełnie go nie widują, nic nie wiedzą o jego romansie i przeżywanych niepokojach.

Faworyta grafa i pozostałe damy dworu: Żadne z nich nie wie, która z dam dworu jest faworytą grafa. Helseher nie zdaje sobie nawet sprawy, że Boris ma takową. Prawdę powiedziawszy, Arcymag nie wie zbyt dobrze, jak owe damy wyglądają. Są mu one zupełnie obojętne. Janna spotyka się czasem na nocnych bankietach z Petrą Liebkosen, z którą się przyjaźni (choć tak wiele je różni). Petra wygadała się czarodziejce, że jedna z dam dworu jest faworytą grafa, nie powiedziała jednak która (bowiem sama niewiele o tym wie). Z pozostałymi damami Eberhauer widuje się bardzo rzadko. Przypuszcza jednak, że Kirsten Jung musi być dobrym człowiekiem, skoro zaręczył się z nią ktoś tak przyzwoity, jak Dieter Schmiedehammer.

Siegfried Prunkvoll – Wieczny Rycerz: Oboje uważają go za głupka, krytykują przy każdej okazji.

Allavandrel Fanmaris – łowczy: brak kontaktów. Helseher nic o nim nie wie. Eberhauer widziała go późnym wieczorem w jakiejś gospodzie, gdy sama chciała się tam czegoś napić. Wie, jaką cieszy się reputacją, mimo to chciałaby go poznać bliżej.

Gotthard Goebbels – przewodniczący komisji: Brak kontaktów. Magowie nie mają powiązań ze światem handlu, nie słyszeli też żadnych plotek o Goebbelsie.

Luigi Pavarotti – dworski medyk: Nie widzieli go, znają jednak krążące o nim niesamowite plotki. Traktują je z przymrużeniem oka, gdyż Luigi niewiele ich obchodzi.

Magistrowie Praw: Nie znają Ehrlicha ani Hoflicha, uważają ich jednak za podejrzane indywidua. Są przekonani, że Karl-Heiz Wasmeier (ich człowiek – przecież to też mag) głosował przeciwko podatkowi od zwojów, z czego wnioskują, że pozostała dwójka poparła wprowadzenie owych opłat. Wasmeier nie ujawnił im swojej opinii na temat podatków (zgodnie z tradycją, wynik głosowania jest tajny), ale jest dla nich oczywiste, że Karl-Heinz nie popierałby danin godzących w niego i w jego gildię. Helseher gorąco zachwala go jako znakomitego czarodzieja, utalentowanego, zdolnego i bardzo inteligentnego. Z pozostałą dwójką Magistrów magowie spotykają się rzadko i tylko w sprawach służbowych.

Arcykapłan Ulryka: Ar-Ulryk

człowiek, mężczyzna, kapłan poziomu 4.

Wygląd i osobowość

Około metra osiemdziesięciu wzrostu, muskularny (lecz smukły), silny, ciemnokasztanowe włosy, piwne oczy, długie rzęsy, orli nos, wyraźne kości policzkowe.

Ar-Ulryk to tolerancyjny, życzliwy i przyzwoity człowiek o szlachetnej duszy, niestety obecnie sterany troskami. Kilka miesięcy temu nawiązał grzeszny romans z faworytą grafa. Teraz jest przez to szantażowany przez Wasmeiera (w czym pośredniczył „pionek" czarodzieja: Brunhilde Klaglich – więcej szczegółów poniżej). Niemal każdy dostrzega dręczący kapłana niepokój (BG odkryją go po udanym sprawdzianie **Ogłady** + 10%); Ar-Ulryk mówi łamiącym się głosem, drżą mu ręce, unika patrzenia w oczy, trochę się jąka, czasem coś upuści. Krótko mówiąc, wygląda jak człowiek u kresu wytrzymałości nerwowej. Stwarza wrażenie roztargnionego.



Sz	WW	US	S	Wyt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	42	43	6	7	9	60	1	77	72	55	61	66	62

Wiek: 48 **Charakter:** neutralny

Umiejętności: *specjalna broń* – korbacz, dwuręczna; *celny cios*; *czytanie/pisanie* – klasyczny; *etykieta*; *krasomówstwo*; *rzucanie czarów* – magia prosta i magia kapłańska: poziomy: 1,2,3 i 4; *medytacja*; *odporność na choroby*; *odporność na trucizny*; *rozbrajanie*; *silny cios*; *język tajemny* – magiczny; *teologia*; *tworzenie magicznych pergaminów*; *uniki*; *urok osobisty*; *warzenie trucizn*; *wiedza o pergaminach*; *wykrywanie magii.*

Punkty magii: 49

Nie zamieszczono listy czarów znanych, które zna Ar-Ulryk. W razie konieczności uznaj, iż potrafi on rzucić każde zaklęcie przydatne w danej sytuacji. To samo uczyń odnośnie mniejszych, magicznych przedmiotów. Ar-Ulryk jest także posiadaczem białej zbroi płytowej +1 oraz dwuręcznego korbacza +5 (+5% do testów trafienia).

Rola

To właśnie Ar-Ulryk jest nadwornym kapelanem, jednak graf Boris stara się utrzymać równowagę między interesami kultów Sigmara i Ulryka. Kapłan jest również reprezentantem władcy miasta w kontaktach z innymi Kościołami. Ponadto wchodzi w skład rady 14 Elektorów Prowincji wybierających nowego cesarza. Fakt, iż Ar-Ulryk to ważna osobistość w całym Imperium, głowa wielkiego kultu, w pełni tłumaczy jego obawy. Wszak każde nieszczęście, które mu się przydarzy, może mieć katastrofalne skutki dla całego Kościoła Ulryka! Arcykapłan ma jednak zaskakująco mały wpływ na grafa. Boris zawsze



uważał, iż Ar-Ulryk jest zbyt mocno zaangażowany w sprawy cesarstwa, aby całą swą energię i ambicję poświęcić interesom Middenheim.

Lokacje

Ar-Ulryk mieszka w Pałacu Wewnętrznym (spójrz na mapę miasta), sporo czasu spędza jednak w świątyni Ulryka (także spójrz na mapę miasta). Weźmie udział w kilku wydarzeniach Tygodnia Karnawału (patrz Karta BN). Podczas festynu nie będzie przebywać w świątyni żadnego innego bóstwa.

Reakcje

Obecnie boi się kobiet (-10% do testów **Ogłady** podczas pierwszych spotkań). W rozmowie z nimi plącze mu się język, stara się więc ich unikać. Jednak mężczyzna-kapłan Ulryka może dodać do swego sprawdzianu **Ogłady** 5%.

Wiedza

Oczywiście, Ar-Ulryk wie, kto ma wpływ na grafa. Jeśli uznasz to za stosowne, może także przedstawić drużynę innym BN (pamiętaj, jakie ma z nimi układy). Obecnie najważniejsza jest dla niego oczywiście sprawa szantażu. Doszedł do wniosku, że musi się za tym kryć jakaś potężna persona. Wszak zwykły złodziej lub oprych nie odważyłby się podnieść ręki na Elektora. Arcykapłan boi się, że jeśli zacznie dociekać kim jest szantażysta, sprowokuje go do ujawnienia prawdy o romansie z Emmanuelle.

Fałszywe tropy

Żadnych. Ar-Ulryk wie, kto (i jaki) ma wpływ na grafa.

Cele

Ar-Ulryk rozpaczliwie pragnie odzyskać listy do faworyty, stanowiące podstawę szantażu. Więcej szczegółów na ten temat znajdziesz dalej, a także w rozdziale *Pionki złego czarodzieja*. Ten, kto odsunie od duchownego groźbę ujawnienia jego związku z kochanką władcy, zyska przyjaźń i wdzięczność Arcykapłana. Ar-Ulryk jest bardzo niezadowolony z podatku od świątyń, na szczęście kult Ulryka jest bardzo potężny (i bogaty), dlatego może bez większych problemów zapłacić tę daninę. Jeśli zdarzy się okazja, Biały Wilk chętnie wystąpi przeciw nowym podatkom. Uważa, że podatek od krasnoludów doprowadzi do niepotrzebnych podziałów. Sądzi też, iż podatek od zwojów podważa jeden z filarów bezpieczeństwa miasta (czarodzieje masowo opuszczają Middenheim). Niestety, Ar-Ulryk musi popierać wszystkie daniny. Jeżeli zostanie spytany o przyczyny owego postępowania, nie będzie potrafił ich podać. Jeśli zdoła odzyskać obciążające go listy, zakończy również swój romans z Emmanuelle Schlagen (mimo że jest do niej mocno przywiązany).

Stosunek do innych BN

Josef Sparsam – podskarbi: Nie lubi go i uważa za osobę zimną, wyrachowaną, nie przejmującą się dobrem ogółu oraz społecznymi skutkami nowych podatków. W pewnym sensie stara się w ten sposób uciszyć wyrzuty sumienia związane z tym, iż on sam przyczynił się do wprowadzenia tych niesprawiedliwych danin.

Dieter Schmiedehammer – szampierz: Słabo go zna. Wie jednak, iż cieszy się on opinią dobrego, uczciwego człowieka. Jeżeli nawiąże z nim kiedyś bliższą znajomość prawdopodobnie staną się przyjaciółmi.

Rallane Lafarel – minstrel: Lubi go, choć słabo zna. Podziwia jego muzykę, zastanawia się, czy śpiewak nie jest „mądrym trefnisiem". Nie zdaje sobie sprawy z tego, że Rallane domyślił się prawdy o jego romansie z Emmanuelle Schlagen. Jeżeli się o tym dowie, będzie przerażony.

Katarina Todbringer – „Księżniczka": Jest do niej przywiązany. Katarina zdaje się uważnie słuchać jego poważnych kazań o potrzebie mądrości i tolerancji oraz konieczności nieustannej czujności wobec zła i Chaosu. Uważa, że jest życzliwa ludziom i ma dobre serce.

Hildegarde Zimperlich – piastunka: Wie, że sumiennie wypełnia obowiązki, jednak obecnie trochę się jej lęka. Sądzi, iż jest zbyt surowa, sztywna i nie wykazuje zrozumienia dla problemów młodych ludzi.

Dowódcy wojskowi: Kilka razy spotkali się, ale prawie nic o nich nie wie.

Czarodzieje: Kilka spotkań, neutralny stosunek.



Emmanuelle Schlagen – faworyta grafa: Ponoć to ona go uwiodła. Był w niej zakochany do szaleństwa, jednak teraz dopadł go strach przed ujawnieniem romansu. Zdał sobie sprawę, jak wielki popełnił błąd. Wciąż ją kocha i w żadnym wypadku nie zdradzi jej ani nie narazi na poważne niebezpieczeństwo.

Damy dworu: Jest bardzo ostrożny w kontaktach z nimi, ponieważ wie, iż są przyjaciółkami Emmanuelle. Zastanawia się, co wiedzą lub podejrzewają. Emmanuelle powiedziała mu, iż boi się, że Petra Liebkosen domyśla się prawdy. Ar-Ulryk obawia się więc wścibskiej Petry. Nie sądzi jednak, by dwórka była w zmowie z szantażystą...

Gotthard Goebbels – przewodniczący komisji: Choć ich spotkania trwały krótko, instynktownie wyczuwa zło drzemiące w tym człowieku (jednak w obecnym stanie psychicznym trudno mu uwierzyć w jakiekolwiek przeczucia). Mimo wszystko nie ufa Gotthardowi i wierzy w krążące o nim plotki (że jest on skorumpowanym oszustem). Poważnie się zastanawia, czy to przypadkiem nie on stoi za szantażem...

Luigi Pavarotti – medyk barona: Spotkał go kilka razy. Ar-Ulryk i pozostali kapłani często (i niestety bezskutecznie) próbowali ulżyć schorowanemu Stefanowi. Arcykapłan doprawdy nie wie, co sądzić o medycznych sukcesach Pavarottiego. Obawia się Luigiego, którego zupełnie pochłaniają cielesne uciechy: picie, jedzenie, zażywanie narkotyków, seks i bogowie wiedzą co jeszcze. Ludzie, tacy jak Pavarotti, potrafią rozpoznać u innych problemy związane z owymi sprawami. Czy Pavarotti odkrył jego sekret? Ar-Ulryk żywi głęboką nadzieję, iż nic takiego się nie stało, ale na wszelki wypadek unika tego człowieka.

Magistrowie Praw: Ar-Ulryk słabo zna Reinera Ehrlicha, mało z nim rozmawiał (Reiner to bardzo skryty człowiek). Gdyby nie zajmowały go teraz własne problemy, być może pomógłby Magistrowi przezwyciężyć depresję.

Szantaż

Oczywiście, niezwykle trudno nakłonić będzie Ar-Ulryka do podzielenia się poniższymi informacjami. Starając się o uzyskanie od niego jakichś informacji, BG powinni zachować maksymalną ostrożność – chyba że uda im się wcześniej zdobyć obciążające Arcykapłana listy.

Podano tutaj wiadomości, które Ar-Ulryk *może* przekazać drużynie, do Ciebie zaś należy decyzja, kiedy i jak wiele powie. Kierując poczynaniami duchownego musisz pamiętać o jego przywiązaniu do Emmanuelle Schlagen oraz o jego obecnym stanie psychicznym. Niezmiernie lęka się zdemaskowania. Obawia się reakcji grafa i jej konsekwencji dla kultu. Arcykapłan wie, iż to, że był tak nierozsądny, by romansować z faworytą władcy miasta, zostanie poczytane za przejaw jego niezmiernej głupoty (niezależnie od potępienia tak wielkiego grzechu). BG muszą więc postępować z nim w niesłychanie dyplomatyczny sposób. Na przykład, jeżeli bohater-kapłan Ulryka (lub boga przyjaźnie nastawionego do tego kultu) współczująco zapyta Ar-Ulryka o przyczynę dręczących go zmartwień, natychmiast zyska przychylność Arcykapłana. Jednakże Ar-Ulryk za wszelką cenę będzie starał się ukryć przed drużyną swój niemoralny postępek. Może kierować ich uwagę na mylne tropy, na przykład mówić, iż Goebbels jest skorumpowany i należy go śledzić itp. Z drugiej strony, jeżeli opór duchownego zostanie złagodzony i BG uda się nakłonić go do szczerej rozmowy, staną się oni świadkami szokującej sceny: Arcykapłan zupełnie się załamie i łkając przeklnie swoją głupotę i łajdactwo. Zachowanie Ar-Ulryka uzależnij od poczynań łowców przygód oraz rozwoju akcji.

Romans z Emmanuelle Schlagen rozpoczął się jakieś osiem miesięcy temu. Przed dwoma miesiącami duchowny otrzymał pisemną wiadomość informującą go o tym, iż niektóre z napisanych przez niego listów miłosnych dostały się w ręce osoby trzeciej (niestety, Ar-Ulryk zniszczył to pismo, nie może więc pokazać go drużynie). Treść tych listów jest jednoznaczna, przedstawia zajęcia, którym oddawać mogłoby się jedynie dwoje ludzi o bardzo wysokiej **Zręczności**. Nie sposób określić, kiedy zostały skradzione. Następnego dnia po otrzymaniu zawiadomienia do duchownego przybyła Frau Elise Kaltblutig przynosząc zaproszenie na rozmowę dotyczącą listów. Przyjmując owo zaproszenie dowiedział się, że warunkiem zwrotu korespondencji jest udzielenie przezeń poparcia dla nowych podatków. Jeśli zaś nie uda mu się przeforsować zmian danin, zostanie zdemaskowany i okryty hańbą. Nie miał więc wyboru. Poproszony o opisanie wyglądu Elise powie, iż podczas konwersacji miała na sobie obszerny płaszcz i zasłaniający twarz kaptur. Oceni jej wzrost na 165-175 cm. Pamięta też, że bardzo starała się, aby jej głos był beznamiętny i monotonny.

Po wprowadzeniu nowych podatków Elise Kaltblutig odwiedziła Arcykapłana po raz drugi. Obiecała zwrot listów w przeciągu dwóch miesięcy, naturalnie pod warunkiem, że zmiany danin zostaną utrzymane. Jeżeli BG spytają duchownego, czy szantażystka udowodniła mu, że jest w posiadaniu jego korespondencji, Ar-Ulryk odpowie, że na pierwsze spotkanie przyniosła jeden z listów (nie, BG nie mogą go zobaczyć). Elise dała też wyraźnie do zrozumienia, że jej ewentualne uwięzienie w żaden sposób nie przeszkodzi ujawnieniu kompromitujących epistoł. To wszystko, co Arcykapłan może powiedzieć drużynie. Naturalnie nic nie stoi na przeszkodzie, aby bohaterowie wypytali o „Frau Kaltblutig" wśród strażników pałacowych. Co prawda, żołnierze nie pamiętają wszystkich osób wchodzących do budynku (przynajmniej tych, które ostatni raz wkraczały do gmachu przed miesiącem), jednak prawdopodobnie jeden z nich, Josef Gropius, powie BG o spotkaniu z kobietą noszącą nazwisko zaczynające się na „K". Josef ma na myśli Brunhilde Klaglich (przebraną za „Frau Kenner") składającą wizytę Podskarbiemu. Więcej informacji znajdziesz w paragrafie *„Frau Kenner"* (str. 82).

Jeżeli BG zdołają odzyskać kompromitujące listy, Ar-Ulryk z pewnością będzie im bardzo wdzięczny i pomoże w uzyskaniu ewentualnej audiencji u grafa Borisa. Poza tym chętnie też wyświadczy łowcom przygód inne usługi (np. jeśli zostaną zranieni podczas starcia ze sługami złego czarodzieja, zrobi wszystko, co w jego mocy, aby uleczyć ich obrażenia – wszystko jednakże i tak zależy od Ciebie). Nie da się jednak nakłonić do wędrowania wraz z nimi i rzucania czarów na ich życzenie, ponieważ nie pozwalają mu na to jego obowiązki. Ar-Ulryk zobowiąże boahterów do absolutnej dyskrecji i aby mieć pewność, nakłoni ich do złożenia uroczystej przysięgi w świątyni Ulryka. Arcykapłan oczywiście może pomagać drużynie również innymi sposobami: na przykład przedstawiając ją pozostałym BN oraz wspierając finansowo, czerpiąc z bogatego skarbca kultu.



Faworyta grafa: Emmanuelle Schlagen

człowiek, kobieta

Wygląd i osobowość

Ponad metr siedemdziesiąt wzrostu, przeciętna budowa ciała, kędzierzawe, popielate włosy, jasnozielone oczy, delikatne palce.

Emmanuelle to kobieta bystra, przebiegła, potrafiąca dać sobie radę w każdej sytuacji. Niegdyś była aktorką, damą dworu stała się dzięki protekcji dawnego kochanka (Ulricha Schutzmanna, którego wykorzystywała jako źródło wiadomości o wydarzeniach na dworze). Jest piękną damą, o subtelnych ruchach i wyrazistych rysach. Swych wrodzonych talentów używa głównie do wykorzystywania mężczyzn. Mimo że bez ogródek można nazwać ją rozpustnicą, jest również taktowna i roztropna. To również sprytna i zręczna manipulantka.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	37	34	3	4	6	51	1	80	35	69	54	38	69

Wiek: 28 **Charakter:** neutralny

Umiejętności: *aktorstwo*; *bardzo szybka*; *charakteryzacja*; *człowiek-guma*; *gadanina*; *mimika*; *mocna głowa*; *oburęczność*; *sztuka*; *taniec*; *targowanie się*; *urok osobisty*; *uwodzenie.*

Rola

Jest jedną z dam dworu, a od piętnastu miesięcy również faworytą grafa (jednak obecnie nie dzieli z nim łoża). Ma niewielki wpływ na Borisa.

Lokacje

Mieszka w Pałacu Zewnętrznym i weźmie udział w wielu wydarzeniach Karnawału. Przebywać będzie w towarzystwie innej damy lub pod opieką jednego z głównych BN (albo dowódcy Straży Miejskiej). Lubi odwiedzać wieczorami luksusowe gospody. Pije tam wino, ucztuje, tańczy, czasem uprawia hazard. Chętnie przygląda się też przedstawieniom teatralnym (szczególnie sztukom wystawianym przez ulicznych komediantów – spójrz na jej kartę BN).

Reakcje

Wszyscy mężczyźni spotykający się z Emmanuelle swoje testy **Ogłady** opierają na sumie 1/3 **Ogd** + 1/3 **Op** + 1/3 **Zr**. BG nie znający się na *etykiecie* modyfikują ów sprawdzian o -10%. Elfy mogą dodawać do niego 5%.

Wiedza

Emmanuelle znakomicie orientuje się w systemie wpływów na grafa Borisa. Potwierdzi pogłoski o niemocy władcy oraz o tym, że (bardziej lub mniej) ugina się on przed żądaniami większości. Nie zdoła jednak dowiedzieć się, co sugerowali mu poszczególni BN. Nie wykorzysta też swych niewielkich wpływów, by włączyć się w sprawy polityki. Boi się, że wścibianie nosa w sprawy państwowe mogłoby kosztować ją utratę zajmowanej pozycji społecznej. Zapewne powie bohaterom, iż kiedyś graf wspomniał jej o wyrażonym przez Podskarbiego zadowoleniu ze zmian podatków. Czarodzieje i wojskowi zgodnie wystąpili przeciw nowym daninom. Emmanuelle wie też, że do obalenia podatków trzeba uzyskać poparcie zdecydowanej większości doradców.

Schlagen sądzi, iż Petra Liebkosen zna wiele plotek o kręgach towarzyskich wyższych sfer. Jeśli BG odkryli, że Ar-Ulryk jest szantażowany, a przy tym są uprzejmi i dyskretni, faworyta poradzi im, aby udali się do Petry i sprawdzili, jakie informacje





można z niej wydobyć. Jej zdaniem listy skradł ktoś mający wolny wstęp do Wewnętrznego Pałacu, na co wskazuje brak śladów włamania.

Emmanuelle może także powiedzieć drużynie o awansach czynionych jej przez Luigiego Pavarottiego (ujawnienie tej informacji zależy od Twojej decyzji, Ar-Ulryk nie ma pojęcia o tych zalotach). Szczególną uwagę zwróci na to, co mówił jej o narkotykach. Podejrzewa, że jest on uzależniony. Jeśli bohaterowie wiedzą o narkotykowych problemach Podskarbiego (lub je podejrzewają), prawdopodobnie dojdą do błędnego przekonania, że winę za nie ponosi medyk barona!

Emmanuelle to bardzo ważny BN. Ma spory wpływ na grafa Borisa, cenna jest również jej wiedza o tym, kto poza nią może wywierać nacisk na władcę. Zdobycie jej poparcia będzie okupione sporym wysiłkiem i wielką ostrożnością.

Fałszywe tropy

Brak. Dzięki rozmowom z grafem Borisem, wie kto ma na niego wpływ.

Cele

Przetrwanie i pieniądze. Nie interesuje się polityką, a w sprawy podatków wciągnął ją szantaż. Zastanawia się nad ucieczką z Middenheim, jednak nie chce zostawić Ar-Ulryka samego (on po prostu *nie może* uciec). Jednak jeśli nadal nic się nie zmieni, odrzuci te skrupuły. Jeżeli bohaterowie wspomną przy niej o kompromitujących listach, może spanikować i wziąć nogi za pas, zanim Ar-Ulryk zdąży powiedzieć jej, iż drużyna tylko prowadzi śledztwo w tej sprawie. Arcykapłan poinstruował ją, jak ma postępować w stosunku do BG: jeśli uzna łowców przygód za godnych zaufania, powie im wszystko, co wie. Jeżeli jednak dojdzie do wniosku, że są oni dyletantami, za informacje zażąda pieniędzy (a potem zniknie przy pierwszej okazji).

Jeśli Emmanuelle ucieknie, Ar-Ulryk może wpaść w panikę, a graf Boris rozpocząć prywatne śledztwo. Wasmeier zaś uczyni wszystko, co w jego mocy, aby odnaleźć i zlikwidować drużynę (patrz *Pionki złego czarodzieja*, str. 80). Całkiem prawdopodobne, iż BG zostaną zmuszeni do ścigania Emmanuelle i sprowadzenia jej z powrotem. Wątki te wprowadź do przygody tylko wtedy, jeżeli łowcom przygód świetnie się wiedzie. W przeciwnym wypadku Schlagen powinna pozostać w mieście i pomagać drużynie na tyle, na ile pozwoli dyskrecja i umiejętności bohaterów. Dopóki nie zostaną odzyskane kompromitujące ją listy, Emmanuelle nie będzie mogła wykorzystać swojego wpływu na grafa. Swój sprzeciw wobec nowych podatków wyrazi dopiero wtedy, gdy przekona się, że ma sojuszników wśród dworzan.

Stosunek do innych BN

Josef Sparsam – podskarbi: Nie cierpi go. Uważa, że jest sztywny i niesympatyczny. Chętnie prawi mu wątpliwe komplementy.

Dieter Schmiedehammer – szampierz: Zna go głównie z opowieści Kirsten Jung, sama spotkała go zaledwie kilka razy. Uważa Dietera za miłego, silnego i atrakcyjnego (choć też i dosyć nudnego) mężczyznę.

Rallane Lafarel – minstrel: Zna go od lat. Obecnie jest on jej zaufanym, platonicznym przyjacielem (chociaż cztery lata temu mieli krótki romans). Nie wspominała Ar-Ulrykowi o tym związku (jednak on o tym wie), ponieważ sądziła, że jest zbyt ufny, aby mógł cokolwiek podejrzewać. Lubi elfa i uważa go za świetnego kompana.

Katarina Todbringer – „Księżniczka": Czuje do niej urazę. Wie bowiem, iż Katarina nie lubi dam dworu. Poprosiła Borisa, aby nie zmuszał jej do spotykania się ze swoją córką (prośbę uzasadniła tym, iż jej obecność mogłaby sprawić przykrość „Księżniczce").

Hildegarde Zimperlich – piastunka: Nienawidzi jej. Piastunka zawsze odnosi się do Emmanuelle z nieskrywaną pogardą. Faworyta z chęcią utarłaby jej nosa.

Dowódcy wojskowi: Jak już wspomniano, Schutzmann był kiedyś kochankiem Emmanuelle, teraz jednak nie utrzymują ze sobą żadnych kontaktów. Schlagen wie też o romansie Antona, syna von Genchera, z Petrą Liebkosen. Ojca młodziana uważa za całkiem przystojnego mężczyznę. Jednak w gruncie rzeczy wszyscy Middenmarszałkowie są jej obojętni.

Czarodzieje: Brak kontaktów, obojętność.

Arcykapłan Ar-Ulryk: Słabnący graf nie potrafi już jej w pełni zaspokoić. Poza tym chętnie zmienia kochanków, a Ar-Ulryk ma w sobie niemal tyle temperamentu, ile ona (poza tym to zdrowy, silny mężczyzna). Bardzo się doń przywiązała, uważa się jednak za stronę dominującą. Jej zdaniem kapłan jest naiwny i ma zbyt miękkie serce (w przeciwieństwie do niej).

Damy dworu: Nie przyjaźni się z żadną z nich. Uważa, że Kirsten Jung jest miła i dobra (choć odrobinę za sztywna). Bliższe stosunki łączą ją jedynie z Petrą Liebkosen (podobieństwo charakterów). Zachowuje jednak ostrożność w kontaktach z tą osobą. Nie wie, kto odkrył jej romans z Ar-Ulrykiem, ale podejrzewa Petrę o rozpowszechnianie plotek. Nie sądzi jednak, aby Liebkosen miała jakikolwiek związek z szantażem. Nie lubi Natashy, drażni ją jej arogancja i pyszałkowatość.

Siegfried Prunkvoll – Wieczny Rycerz: Szydzi z niego, jednak tylko za jego plecami (unika spotkań z Prunkvollem). Uważa, że jest wyjątkowo naiwny i głupi.

Allavandrel Fanmaris – łowczy: Lubi go. Allavandrel był przyjacielem dyrektora teatru, który umożliwił jej debiut sceniczny (posłuchawszy rady elfa). Uważa Łowczego za miłego i godnego zaufania kompana. Nigdy nie miała z nim romansu, ale kiedyś, zanim została kochanką grafa, spędzili ze sobą jedną upojną noc.

Gotthard Goebbels – przewodniczący komisji: Nie lubi go, a nawet gardzi nim za próbę kupienia jej wdzięków (zanim jeszcze została damą dworu). Chętnie rozpowszechnia o nim złośliwe plotki, dotyczące zarówno spraw zawodowych (jest oszustem), jak i osobistych (lubi chłopców).

Luigi Pavarotti – medyk barona: Obawia się i unika go. Niedawno czynił jej awanse (to ostatnia rzecz, na jaką teraz ma ochotę). Uważa Tileańczyka za nieopanowanego, lubieżnego i niebezpiecznego mężczyznę (szczególnie po tym, jak chwalił jej się swymi ziołowymi środkami na potencję). Stanowi on dla niej prawdziwe utrapienie.

Magistrowie Praw: Słyszała o nich od Ar-Ulryka, ale nie zna żadnego. Uważa ich za kompetentnych ludzi o nienagannych manierach, dbających o poszanowanie prawa.

DAMY DWORU

Choć opisano je tu razem, znacznie różnią się od siebie charakterami! Nie mają wpływu na grafa Borisa, ale Petra może wyświadczyć bohaterom kilka cennych przysług.

KIRSTEN JUNG

człowiek, kobieta

Wygląd i osobowość

Metr siedemdziesiąt wzrostu, przeciętna budowa ciała, popielata blondynka, ciemnoniebieskie oczy.

Kirsten to mądra i pomysłowa kobieta. Potrafi trafnie oceniać innych, ale potrzebuje dużo czasu na sformułowanie swojej opinii. Jest obdarzona intuicją, ale nie należy do szczególnie rozmownych osób. Ubiera się skromnie, w starym dobrym stylu, nie baczy na modę.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	34	30	4	4	6	40	1	51	37	51	37	35	58

Wiek: 26 **Charakter:** dobry

Umiejętności: *sztuka; urok osobisty; etykieta; zielarstwo; chiromancja; jeździectwo; śpiew.*

PETRA LIEBKOSEN

człowiek, kobieta

Wygląd i osobowość

Metr siedemdziesiąt wzrostu, przeciętna budowa ciała, długie, brązowe kędziory, ciemnobrązowe oczy, dołeczek w podbródku, pieprzyk na lewym policzku.

Petra to bardzo żywa osóbka, ale kiedy plotkuje, bardzo uważa co i do kogo mówi. Jest bardzo atrakcyjną kobietą, a swoją urodę podkreśla bogatym i wykwintnym strojem. Lubi oryginalne i eleganckie perfumy (zwykle na bazie piżma, rzadko kwiatowe). Nie stara się ukryć swego materialistycznego i hedonistycznego stosunku do życia.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	44	25	4	4	6	41	1	57	43	44	44	36	62

Wiek: 25 **Charakter:** neutralny

Umiejętności: *błyskotliwość; brzuchomówstwo; charakteryzacja; czytanie z warg; doliniarstwo; etykieta; hazard; mocna głowa; plotki; szczęście; taniec; urok osobisty; uwodzenie; widzenie w ciemnościach.*

NATASHA SINNLICH

człowiek, kobieta

Wygląd i osobowość

Ponad sto osiemdziesiąt centymetrów wzrostu, delikatna budowa ciała, platynowa blondynka ostrzyżona na pazia, lodowate, niebieskie oczy.

Natasha to wysoka, zimna piękność. Ubiera się w czarne, ciemnobłękitne i srebrne suknie. Jest bardzo poważna, ma nienaganne maniery. Kocha władzę.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	46	33	5	5	6	44	1	44	50	43	57	27	50

Wiek: 26 **Charakter:** zły

Umiejętności: *bardzo szybka; błyskawiczny refleks; czytanie/pisanie; etykieta; hazard; mocna głowa; odporność na choroby; przekupstwo; sztuka; taniec; urok osobisty; uwodzenie; znajomość języka obcego* – eltharin.

Rola

Damy dworu ozdabiają Pałac swą elegancją i urodą. Mogą towarzyszyć ważnym osobistościom odwiedzającym Middenheim, oczywiście nie przekraczając przy tym granic przyzwoitości. To, co robią w czasie wolnym, jest ich prywatną sprawą (choć rozpustna dwórka prawdopodobnie szybko zostanie pozbawiona posady).

Lokacje

Wszystkie damy dworu mieszkają w Pałacu Zewnętrznym (*Mapa nr 4*) i wezmą udział w wielu wydarzenia Karnawału (patrz karty BN).

Na większości imprez festynu (i nie tylko) Kirsten pojawi się w towarzystwie Dietera.

Petrę łatwo można znaleźć w jakimś nocnym lokalu w towarzystwie bogatego hulaki lub zamożnego, starszego pana.

Najtrudniej znaleźć Natashę, ponieważ towarzyszy ona osobistościom przebywającym wewnątrz Pałacu lub uczestniczy w kulturalnych imprezach Tygodnia Karnawału.

Reakcje

Reakcja Kirsten zależy od charakteru rozmówcy, który wyczuwa intuicyjnie (+10% do testów **Ogłady** dla wszystkich osób o dobrym charakterze, -20% dla złych lub chaotycznych). Testy wykonywane przez wszystkich mężczyzn spotykających się z Petrą bazują na sumie ich **Ogd** i 1/5 **Zr**. W przypadku Natashy testy wykonuje się normalnie, ale kobieta ta nigdy nie okazuje swych uczuć.

Wiedza

Wiedza Kirsten niezbyt przyda się bohaterom. Jung jest jednak ważnym BN ze względu na związek z Dieterem i wpływ, jaki ma na niego (oraz na jego przyjaciół: Rallane'a i Allavandrela). Nie zapomnij o jej dobrym charakterze!

Natasha wie tylko, kto ma wpływ na grafa. Nie jest szczególnie przydatna, posiada informacje, które z powodzeniem można uzyskać od innych osób.

Najważniejsza z całej trójki jest Petra. Po pierwsze, może opowiedzieć drużynie o niedawnych zalotach Josefa Sparsama (jeżeli łowcy przygód poznali już Podskarbiego, powinno ich to zdziwić). Po drugie, wie kto ma wpływ na grafa. Po trzecie, zgaduje iż Emmanuelle Schlagen jest faworytą Borisa, przyszło jej też na myśl, że może ona mieć romans z Ar-Ulrykiem (prędko jednak uznała ten pomysł za niedorzeczny). Jednak jeśli BG zasugerują coś takiego, Liebkosen stwierdzi: „nie zdziwiłabym się tym". Po czwarte, zna wstydliwy sekret piastunki. Bruno Kohl, kuzyn Hildegardy Zimperlich to bardzo zły człowiek; pije i jest zamieszany w handel narkotykami, stręczycielstwo i inne podejrzane interesy. Petra wie także, gdzie jest jego melina (patrz *Handlarz narkotykami* w „przygodach pobocznych"), wie również o wpływie, jaki Rallane ma na „Księżniczkę" i choć nie poda źródła swych informacji, stwierdzi że elf na pewno nie miał nic wspólnego z wprowadzeniem podatku od krasnoludów. Minstrel nie lubi przedstawicieli tej rasy, ale taka machinacja po prostu nie jest w jego stylu. Niestety, nikt nie chce pomóc mu w oczyszczeniu się z zarzutów.

Większość dworzan uważa śpiewaka jedynie za ozdobę dworu (– *Podobnie jak nas* – Petra doda sarkastycznie.) i nie traktuje go poważnie.

Niektóre z posiadanych informacji (albo nawet wszystkie) Liebkosen przekaże drużynie w zamian za drobne „upominki" (złoto uważa za zbyt wulgarne, woli piękne klejnoty). Cała transakcja musi być przeprowadzona bardzo delikatnie, z zachowaniem dobrych manier. Petra nie „sprzedaje wiadomości" – ona je po prostu wymienia na różne dobra... Choć dwórka nie ma wpływu na grafa (tak jak pozostała dwójka), wie wiele, a wiedzę swą przekazuje stopniowo, kawałek po kawałku, najsmaczniejsze kąski zostawiając na koniec.

Fałszywe tropy

Petra dzięki swemu towarzyskiemu obyciu całkiem nieźle orientuje się w systemie wpływów na grafa. Podobnie Natasha, tyle że ona zdobyła te wiadomości po długim i trudnym śledztwie (jakie to informacje, zależy tylko od Ciebie, ich ilość i wagę dostosuj do stopnia zaawansowania śledztwa prowadzonego przez BG). Kirsten wie raczej mało, ponadto przypisuje Ar-Ulrykowi większy wpływ niż ma on w rzeczywistości.

Cele

Kirsten wkrótce poślubi Dietera Schmiedehammera i opuści dwór. Tak jak pozostałe damy, nie miesza się do polityki. Pragnie jedynie spokojnego życia. Wyczuwa jednak panujące w Pałacu napięcie, co wzbudza jej obawy.

Petra to materialistka. Wie, że miłość, piękno i pokój trwają krócej niż diamenty. Swych wdzięków używa zatem do oczarowania bogatych dworzan i panów w średnim wieku, którzy obdarowują ją klejnotami i piękną biżuterią.

Natasha także pragnie bogactw, jednak bardziej od nich pożąda władzy (pieniądze uważa jedynie za źródło potęgi). Pragnie zdobyć wpływy na dworze lub przynajmniej udawać, że je posiada.

Stosunek do innych BN

Josef Sparsam – Podskarbi: Kirsten i Natasha ignorują go i jest on im obojętny. Podczas ostatniej uczty zalecał się do Petry (czym bardzo ją zaskoczył), ma ona więc nadzieję, iż okaże się kolejnym źródłem biżuterii (jednak go nie lubi). Josef zapomniał już o swym afekcie do niej, teraz pożąda Natashy (ta nic o tym nie wie).

Dieter Schmiedehammer – szampierz: Jego narzeczona, Kirsten, bardzo go kocha. Jest z niego niezmiernie dumna. Zaskoczyło ją, że poparł nowe podatki, a zwłaszcza podatek od krasnoludów. Uważa, że dziwnie się zachowuje. Próbowała z nim o tym porozmawiać, jednak Schmiedehammer, mimo początkowej zgody, za każdym razem wycofywał się z dyskusji. Więcej szczegółów znajdziesz w części *Robisz się senny...*, str. 73.

Petra lubi szampierza, ze względu na Kirsten, chociaż nie jest on w jej typie.

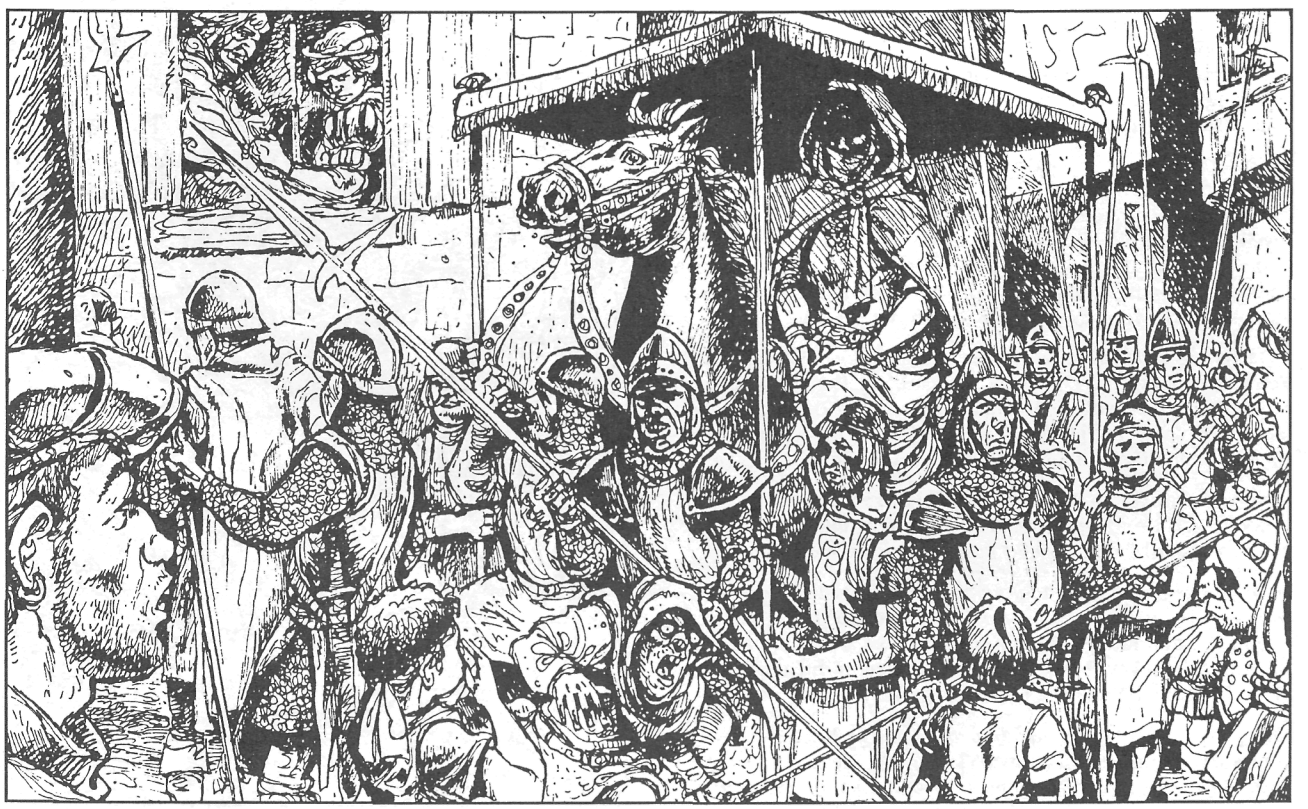
Natasha jest w stosunku do niego dosyć arogancka. Uważa, że jest słaby, skoro nie wykorzystał swojego stanowiska do zdobycia władzy.

Rallane Lafarel – minstrel: Kirsten lubi go; może dlatego, że często towarzyszy on Dieterowi.

Petrze podoba się jego muzyka, wie jak wielkim jest romantykiem i widzi w nim ewentualne źródło klejnotów. Lubi chodzić na urządzane przezeń przyjęcia, na których może spotkać wielu bogatych i łasych na jej wdzięki ludzi.

Natashę drażni jego frywolność i niefrasobliwość. Ma wrażenie, że on odwzajemnia jej antypatię.

Katarina Todbringer – „Księżniczka": Każdą z nich dotyka niechęć Katariny. Ich reakcje jednak różnią się nieco; u Kirsten jest to irytacja, u Petry – szyderstwo ze stylu „Księżniczki", u Natashy – zimna niechęć.



Hidegarde Zimperlich – piastunka: Bardzo nie lubiana przez dwórki. Natasha zastanawia się czasem, czy do pitej przez staruszkę sherry nie dosypać trucizny.

Dowódcy wojskowi: Dzięki rozmowom z Dieterem, Kirsten wie dużo o tych ludziach. Widziała się kiedyś z von Genscherem, jednak poza tym Middenmarszałków spotyka rzadko i są jej raczej obojętni

Petra często pokazuje się w towarzystwie któregoś z wojskowych. Obecnie flirtuje z synem von Genschera („jest młody i impulsywny, ale i zabawny").

Natasha patrzy na dowódców z góry. Nie gardzi nimi za ich grubiaństwo, lecz za zbyt daleko posuniętą ostrożność (żeby nie powiedzieć tchórzostwo), która nie pozwala im na wykorzystanie posiadanych wpływów politycznych. Nie ma ochoty na utrzymywanie bliższych kontaktów z takimi ludźmi.

Czarodzieje: Brak kontaktów i obojętność. Jednak niedawno Petra wypiła kilka szklaneczek wina z Janną Eberhauer (zastępczynią Arcymaga). Ku jej zdumieniu, czarodziejka okazała się wesołą, czarującą osobą.

Arcykapłan Ar-Ulryk: Kirsten jest wyznawczynią Shallyi, nie obchodzą jej sprawy Kościoła Białego Wilka. Nie ma nic przeciwko Ar-Ulrykowi, po prostu go nie zauważa.

Petra dostrzegła ostatnio zaniepokojenie Arcykapłana i zastanawia się czy przypadkiem nie zakochał się on w kimś, w kim nie powinien. Przez chwilę myślała, iż jego wybranką jest Emmanuelle, doszła jednak do wniosku, że żadne z nich nie byłoby na tyle głupie, by ryzykować taki romans.

Natasha nie przepada za Ar-Ulrykiem i chętnie ujrzałaby jego upadek. Oczywiście, pod warunkiem, że nie przyczyniłby się doń Werner Stolz, Arcykapłan Sigmara. Natasha bowiem nienawidzi kultu Sigmara bardziej niż Białego Wilka.

Faworyta i damy dworu: Choć wiele je dzieli, cztery damy dworu zawsze „trzymają się razem". Mimo wzajemnej niechęci, nigdy nie spiskują przeciw sobie. MG powinien o tym pamiętać.

Kirsten lubi Emmanuelle, nie domyśla się, że jest ona faworytą grafa i obiektem westchnień Ar-Ulryka. Podobne stosunki łączą ją z Petrą. Czuje antypatię do Natashy, stara się jej unikać. Gdyby nie ignorowała tej kobiety, prawdopodobnie prędko domyśliłaby się, jak złym jest ona człowiekiem.

Petra lubi Emmanuelle, jednak ostatnio rzadko się z nią widuje. Uważa, że mają podobne charaktery. Petra jest prawie pewna, iż Emmanuelle jest faworytą grafa, ale nie dopuszcza myśli, że może nią być zainteresowany również Ar-Ulryk. Czuje sympatię do Kirsten, szanuje Natashę. Postrzega Sinnlich jako osobę zimną, wyniosłą i pozbawioną humoru, podziwia jednak jej zdecydowanie i upór w dążeniu do celu.

Natasha nie lubi żadnej z dwórek, chociaż docenia wytrwałość Petry w zdobywaniu bogactwa. Natasha przekonana jest, że Emmanuelle odwiedza łoże grafa Borisa i zazdrości jej wpływu, jaki może wywierać na grafa. Nie ma jednak pojęcia o tym, iż piękną Emmanuelle interesuje się także Ar-Ulryk.

Siegfried Prunkvoll – Wieczny Rycerz: Kirsten uważa go za nieszkodliwego i nudnego pyszałka, Petra – za głupca i niedojdę, a Natasha gardzi nim za jego konformizm i słabość umysłu.

Allavandrel Fanmaris – łowczy: Kirsten i Petra lubią go i czasem wypijają w jego towarzystwie szklaneczkę lub dwie. Petra spędziła z nim kiedyś kilka upojnych chwil. Natasha czuje do niego niechęć. Uważa, że gdyby nie był takim hulaką, cieszyłby się większymi wpływami na dworze

Gotthard Goebbels – przewodniczący komisji: Kirsten nie wie o nim prawie nic. Petra zauważyła, że jeśli nie zgodzi się na zaspokajanie jego perwersyjnych żądz (ani jej to w głowie) nie wyciśnie zeń ani grosza (nawet równowartości kubka wina). Ma go za sknerę i kutwę.

Po kilku spotkaniach z Gothardem także Natasha czuje doń sporą antypatię

Luigi Pavarotti – medyk barona: Kirsten lęka się tego człowieka, unika go. Być może dlatego, że gdy go spotykała własnie hulał sobie w najlepsze...

Petra uważa go za mężczyznę o dużym temperamencie i niespożytej witalności. Przeżyła z nim małą miłosną przygodę, ale nie zamierza jej powtarzać. Była ona dla niej zbyt wyczerpująca...

Natasha nienawidzi Luigiego. Kiedyś udało mu się ją uwieść i po dziś dzień Sinnlich nie potrafi wybaczyć sobie tamtej chwili słabości.

Magistrowie Prawa: Brak kontaktów, obojętność, chociaż Natasha wolałaby być w bliższych stosunkach z tak wpływowymi ludźmi.



Wieczny Rycerz: Siegfried Prunkvoll

człowiek, mężczyzna, rycerz zakonny

Wygląd i osobowość

Ponad metr osiemdziesiąt wzrostu, przeciętna budowa ciała, brązowe włosy i szare oczy, wypielęgnowane dłonie.

Siegfried chodzi zawsze w pełnej zbroi płytowej (po niej rozpoznaje go Straż Miejska). Pancerz nie waży wiele, jednak latem jest w nim dość gorąco. Prunkvoll to zupełny głupek. Jest też wielkim nudziarzem i pyszałkiem. Jedyne co potrafi, to opisywanie swego herbu i objaśnianie jego symboliki ludziom na tyle głupim, by go słuchać (złośliwi mówią, że ma ten herb nawet na skarpetkach). Kocha heraldykę, turnieje i historię wojskowości, zna się na tych rzeczach całkiem nieźle.

Prunkvoll jest również straszliwym szowinistą.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	47	30	4	4	9	36	1	45	40	23	47	34	33

Wiek: 34 **Charakter:** praworządny

Umiejętności: *broń specjalna* – rapier, dwuręczna, lanca; *czytanie/pisanie*; *etykieta*; *heraldyka*; *historia* (tylko wojskowości); *kartografia*; *ogłuszanie*; *prawo*; *sztuka*.

Rola

Początki zwyczaju ustanawiania Wiecznych Rycerzy giną w pomrokach dziejów. Wedle legendy, wkrótce po zbudowaniu Middenheim pewien stary wieszcz przepowiedział, że miasto nie zostanie zdobyte, póki strzec go będzie rycerz pełen cnót i poświęcenia, wybrany spośród najlepszych obywateli. Wtedy z tłumu wystąpił ochotnik, pragnący oddać się służbie swojemu grodowi. Zgromadzeni mieszczanie uczcili go owacją i szczodrze obdarowali ze swych szkatuł. On i jego następcy otrzymali miano Wiecznych Rycerzy, jako że przybywali z pomocą na każde wezwanie oraz nosili przekazywaną z pokolenia na pokolenie magiczną białą zbroję. Poszczególni zbrojni mogli umrzeć, ale idea wciąż trwała.

Ongiś Wieczni Rycerze byli znakomitymi wojownikami (zaś pierwszy z nich, syn wieszcza, był ponadto ubogi). Przez lata jednak wiele się zmieniło. Obecnie mało kto przypisuje temu stanowisku dawne znaczenie. Większość sądzi, iż graf i jego doradcy utrzymują je tylko ze względu na tradycję. Poprzednik Siegfrieda legł powalony dziwną chorobą. Prunkvoll był jedynym kandydatem na to stanowisko, nikt inny nie chciał go objąć (choć nie wiąże się ono z żadnymi obowiązkami). Rycerzowi nie wolno jednak wychodzić poza mury miasta, bowiem w przeciwnym razie w Middenheim może stać się coś złego. Siegfried nie ma wpływu na grafa Borisa.

Lokacje

Siegfried mieszka w Pałacu Zewnętrznym. Weźmie udział w kilku wydarzeniach kulturalnych Karnawału (patrz Karta BN). Łatwo spotkać go przypadkowo w pobliżu kupieckich straganów itp.

Reakcje

Ważną rolę odgrywa pochodzenie społeczne oraz ubiór. BG należący do wyższych sfer (np. szlachty), wykwintnie odziani i używający wyrafinowanego języka, podczas spotkań z Siegfriedem mogą dodać 20% do swych testów **Ogłady**. Ktoś w rodzaju krasnoludzkiego złodzieja, noszącego łachmany i mówiącego grypserą, wywoła u Prunkvolla tak wielką odrazę, iż



gracz prowadzący owego bohatera nie będzie musiał nawet sprawdzać jego **Ogd**.

Wiedza

Siegfried nie wie niczego, co mogłoby się przydać bohaterom. Spotkanie z nim to strata czasu, jednak nierozsądni (lub przesadnie podejrzliwi) gracze mogą próbować (bezskutecznie) wyciągnąć z niego jakieś użyteczne informacje. Z drugiej jednak strony, pamiętaj, że Prunkvoll bardzo przejmuje się sprawami obronności miasta – jeżeli wykryje jakieś niebezpieczeństwo (grożące zarówno Middenheim, jak i grafowi), za swój święty obowiązek uzna natychmiastowe powiadomienie władcy. O swoich zamiarach oznajmi BG żądając aby wraz z nim stawili się przed obliczem Borisa. Przysporzy to drużynie wielu problemów. Być może jedynym sposobem powstrzymania Wiecznego Rycerza będzie jego obezwładnienie...

Fałszywe tropy

Siegfried niezbyt dobrze orientuje się w systemie wpływów na grafa. Sądzi, iż sam może wywierać nacisk na władcę (myli się), przypuszcza, iż podobnie jest z wojskowymi. Z uporem godnym lepszej sprawy będzie pomniejszał rolę kobiet na dworze i zaprzeczał temu, że jakoby miały one wpływ na Borisa. Użyje przy tym dość niewybrednego słownictwa.

Cele

Bezpieczeństwo królestwa, ochrona grafa Borisa, ocalenie ideałów rycerskości od zapomnienia. Nie popiera podatku od świątyń, ale nie ma nic przeciwko pozostałym dwóm. Nie uważa nowych danin za odpowiedni temat do rozmowy.

Stosunek do innych BN

Uwaga: Większość BN unika Siegfrieda, on jednak nie zdaje sobie sprawy ze swej niepopularności. W większości przypadków jego opinia opiera się na tym, *czym* (a nie *kim*) jest dana osoba.

Josef Sparsam – podskarbi: Całkiem równy chłop, rzetelny – jednak finanse to nudna sprawa. Pewnie jest mu ciężko. Pochwala zainteresowanie Josefa antykami, historią i pamiątkami.

Dieter Schmiedehammer – szampierz: Równy chłop i szlachetny wojownik. Bardzo go podziwia. Gdy spotyka się z nim, zawsze okazuje mu wielką sympatię. Żałuje, że tak wspaniały człowiek pochodzi z gminu.

Rallane Lafarel – minstrel: Pochwala zwyczaj utrzymywania nadwornych minstreli, jednak nie przepada za Rallanem. Ma wrażenie, że Lafarel czuje to samo i chętnie się z niego naśmiewa.

Katarina Todbringer – „Księżniczka": Wychwala ją pod niebiosa. Uważa Katarinę za czarującą i delikatną młodą damę (jednak rzadko się z nią spotyka).

Hildegarde Zimperlich – piastunka: Uważa ją za dobrą, obowiązkową kobietę. Łączą ich jedynie formalne stosunki, oparte na nieco wymuszonej uprzejmości.

Dowódcy wojskowi: Wspaniali faceci, kwiat Middenheim itp. Nie zdaje sobie sprawy, że go nie znoszą.

Czarodzieje: Siegfried raczej nie przepada za magią i uważa, że czary są niehonorowe (choć oczywiście wie, iż to właśnie mag jest twórcą jego pięknej zbroi). Nie podoba mu się również to, iż zastępcą Arcymaga jest kobieta.

Arcykapłan Ar-Ulryk: Siegfried jest żarliwym wyznawcą Sigmara, dlatego niezbyt podoba mu się to, iż kapłan Ulryka ma tak wielkie wpływy na dworze (mimo tego, że jest on Elektorem Cesarskim). Słabo zna Ar-Ulryka, dlatego nie będzie plotkował na jego temat.

Faworyta i damy dworu: Siegfried nie wie o tym, iż graf ma faworytę, więc tym bardziej nie ma pojęcia o jej romansie z Ar-Ulrykiem. Ogólnie rzecz biorąc, uważa dwórki za urocze damy, kwiat niewieściego rodu itp. Dziwi się, że żadna z nich nie poprosiła go, by towarzyszył jej podczas przechadzki. Sądzi, iż to dlatego, że złożył śluby czystości (przez co raczej nie nadaje się na męża). Ze wszystkich sił stara się zapomnieć o bardzo grubiańskiej propozycji, którą złożyła mu Petra Liebkosen, a której to zresztą do końca nie zrozumiał. Stara się jej wybaczyć, tłumacząc sobie, iż naganne zachowanie dwórki wynikało z przejściowego szaleństwa, zaćmienia umysłu itp.

Allavandrel Fanmaris – łowczy: Uważa go nuworysza, bękarta, prostaka – po prostu dno. Allavandrel stale z niego szydzi, a Siegfried nienawidzi go za to.

Gotthard Goebbels – przewodniczący komisji: Brak kontaktów, zupełna obojętność.

Luigi Pavarotti – medyk barona: nawet o nim nie słyszał.

Magistrowie Praw: Brak kontaktów. Wie, co się o nich mówi, uważa ich za twardych i wartościowych facetów.



Łowczy: Allavandrel Fanmaris

elf, mężczyzna, myśliwy

Wygląd i osobowość

Wygląda jak trzydziestoletni człowiek. Ma 177 cm wzrostu i jest smukłej budowy ciała (bardzo zwinny, stalowe mięśnie). Długie, falujące włosy w kolorze jasnego brązu. Szmaragdowe oczy.

Allavandrel to sympatyczny elf o dużym poczuciu humoru, mający na wszystko ciętą, dowcipną odpowiedź. Lubi wypić i od czasu do czasu bierze udział w szalonych libacjach. Alkohol nie osłabił jednak bystrości jego umysłu – bez trudu rozpoznaje głupków i pyszałków i jest dla nich bardzo złośliwy. Nie przepuści żadnej hulanki (szczególnie podczas Karnawału), choć zależy mu na utrzymaniu tytułu najlepszego łucznika. Ubiera się skromnie, w zielenie i brązy.

Podsumowując: Allavandrel to birbant i kobieciarz. Żaden ze znajomych elfa nie nudzi się w jego towarzystwie, jednak aby dotrzymać mu kroku, trzeba mieć zasobną kiesę i żelazną kondycję!

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
7	40	77	6	7	10	75	2	66	47	64	59	54	61

Wiek: 61 **Charakter**: dobry

Umiejętności: *woltyżerka*; *broń specjalna* – rapier, lanca, lasso, długi łuk, kusza samopowtarzalna; *bystry wzrok*; *celne strzelanie*; *cichy chód na wsi*; *etykieta*; *heraldyka*; *jeździectwo*; *łowiectwo*; *mocna głowa*; *oburęczność*; *ogłuszenie*; *opieka nad zwierzętami*; *orientacja*; *silny cios*; *szczęście*; *tresura*; *tropienie*; *uniki*; *zakładanie pułapek*.

Rola

Allavandrel pełni funkcje Łowczego grafa i jest odpowiedzialny za dozór i utrzymanie ludzi oraz wierzchowców biorących udział w konnych wyprawach do okolicznych lasów. Ponieważ Boris już od kilku miesięcy nie rusza na polowanie, Fanmaris bardzo się nudzi. Nie ma wpływu na władcę (choć gdyby zechciał, mógłby go mieć – nie zamierza jednak wplątywać się w polityczne intrygi). Często widuje się z grafem.

Lokacje

Allavandrel mieszka w jednym z domów dzielnicy Osttor (spójrz na *Mapę nr 6*). Weźmie udział w wielu wydarzeniach Karnawału (patrz Karta BN), a spotkać go można na turnieju łuczniczym i w nocnych lokalach.

Reakcje

Podczas spotkań z Allavandrelem wszystkie elfy mogą dodać 10% do swoich testów **Ogłady** (krasnoludy muszą odjąć 10%). Niziołki dodają 5%: Fanmaris ma słabość do tego ludu, bowiem jego kamerdynerem i kucharzem jest wesoły, sympatyczny halfling.

Wiedza

Allavandrel nie wie o niczym, co mogłoby mieć dla drużyny jakieś szczególne znaczenie – zna jednak osoby mające wpływ na grafa. Potwierdzi też wiadomości, które bohaterowie uzyskali z innych źródeł. Dobrze zna pozostałych BN i jeśli chcesz, przedstawi łowców przygód kilkorgu z nich (np. Dieterowi, Rallane'owi, dwórkom, a nawet Podskarbiemu). Powie im również, gdzie zdobyć narkotyki (patrz *Handlarz narkotykami* – str. 78). Jeśli zdradzą, że potrzebują tego specyfiku dla Podskarbiego, będzie chciał poznać szczegóły.





Fałszywe tropy

Choć dzięki rozmowom z grafem dość dobrze wie, kto ma na niego wpływ, przecenia wpływy wojskowych i Ar-Ulryka.

Cele

Allavandrelowi spodobał się pomysł opodatkowania krasnoludów, uważa jednak, iż na dłuższą metę może to spowodować wiele kłopotów. Nie obchodzi go danina świątynna ani od pergaminów. Zastanawia się, czy nie nadszedł właśnie moment, kiedy powinien zaangażować się w sprawy polityki. Widzi, że graf pogrążony jest w niemocy, a Middenheim wystawione na ciosy wrogów. Pragnie też przeżyć jakąś przygodę. Martwi się tym, iż Rallane oskarżany jest o przyczynienie się do wprowadzenia podatku od krasnoludów. Nie chce, by ktoś mieszał jego przyjaciół w takie sprawy. Elf wie, że Heinrich (syn grafa, str. 10) lubi go. Doszedł też do wniosku, że jeśli pomoże łowcom przygód, baron nagrodzi go za to po dojściu do władzy (prawdopodobnie nie później niż za rok lub dwa). Fanmaris nie przyłoży jednak ręki do próby detronizacji Borisa.

W trakcie przygody głównym zajęciem Allavandrela będą hulanki oraz (ewentualnie) pomoc BG: przekazywanie im zdobytych przez siebie informacji oraz przedstawianie bohaterów pozostałym Bohaterom Niezależnym. Pamiętaj jednak, że elf nie stanie po stronie drużyny zaraz po pierwszym spotkaniu. Początkowo będzie jedynie obserwował, czy śledztwo posuwa się do przodu, zasięgnie również w tej sprawie rady Rallane'a.

Stosunek do innych BN

Josef Sparsam – podskarbi: Allavandrelowi zawsze było go trochę żal. Sądzi, że człowiek ten jest chorobliwie wstydliwy i gdyby tylko dało mu się szansę, okazałby się całkiem sympatycznym facetem. Raz czy dwa wybawił Sparsama od kłopotliwych publicznych wystąpień. Nadal jednak łączą ich wyłącznie formalne stosunki. Nie dostrzegł u niego żadnych objawów używania narkotyków ani dziwnego zachowania (choć z drugiej strony nie wiadomo, kiedy mógłby mieć ku temu okazję). Uważa, iż Podskarbi jest bardzo uczciwym człowiekiem i wiernym sługą Middenheim. Nie chce, by stało mu się coś złego.

Dieter Schmiedehammer – szampierz: Dobrzy przyjaciele, ale nie dyskutują ze sobą o zmianach podatków. Od Rallane'a wie o opinii szampierza na temat nowych podatków – obaj bardzo się jej dziwią.

Rallane Lafarel – minstrel: Od wielu lat są dobrymi przyjaciółmi, razem piją, jedzą, śpiewają i uganiają się za kobietami. Allavandrel jest nieco stateczniejszy od minstrela – często odprowadza go do domu po nocnych pijatykach. Dopiero wtedy naprawdę się upija (no, chyba że zdarzy mu się zrobić to już wcześniej).

Katarina Todbringer – „Księżniczka": Miło mu, że dzięki swemu wrodzonemu wdziękowi zyskał jej sympatię – nie zamierza jednak posunąć się zbyt daleko. Uważa dziewczynę za trochę tępawą, ale miłą i dobroduszną.

Hildegarde Zimperlich – piastunka: Robi to, co do niej należy. Jest mu obojętna, pozostają jednak ze sobą w poprawnych stosunkach.

Dowódcy wojskowi: Utrzymuje z nimi w poprawne stosunki, ale słabo zna von Genschera. Zasadniczo są mu obojętni.

Czarodzieje: Brak kontaktów; obojętność – choć z przyjemnością spędziłby trochę czasu z Janną Eberhauer. Byłby zadowolony, gdyby okazało się, że wpadł jej w oko.

Arcykapłan Ar-Ulryk: Brak kontaktów; obojętność. Allavandrel nie jest zbyt religijnym elfem, a poza tym i tak bliżsi są mu druidzi.

Emmanuelle Schlagen – faworyta: Od kilku lat są przyjaciółmi, ale nie mieli romansu (co nie znaczy, iż nie spędzili kilku upojnych chwil). Teraz jednak ich związek jest wyłącznie platoniczny – Allavandrel czuje, iż jeśli zechciałby sięgnąć po coś więcej, mógłby się sparzyć. Podejrzewa, że Emmanuelle odwiedza teraz łoże grafa, nie wie jednak o jej przygodzie z Ar-Ulrykiem. Fanmaris bez trudu rozpoznaje niewierne kobiety.

Damy dworu: Lubi Kirsten i Petrę (z tą ostatnią spędza czasem noc). Wiele razy towarzyszył im w spacerach po mieście. Niezbyt przepada za Natashą – uważa, że jest oziębła i pozbawiona poczucia humoru.

Siegfried Prunkvoll – Wieczny Rycerz: Allavandrel go nie cierpi (cóż, konflikt osobowości) i jeśli znajdzie chętnego słuchacza, obrzuci tego biednego i niegroźnego człowieka stekiem obelg.

Gotthard Goebbels – przewodniczący komisji: Wie od Dietera, że człowiek ten jest oszustem. Słyszał też, że źle traktuje kobiety (czego elf bardzo nie lubi). Nie zna go jednak osobiście.

Luigi Pavarotti – medyk barona: Spotkali się tylko raz, Luigi był wówczas bardzo spokojny, odbyli krótka rozmowę o wydarzeniach na dworze. Allavandrel raczej go lubi, sądzi iż w rzeczywistości nie jest on tak zły, jak jego reputacja. Od czasu owej pogawędki nie spotkali się ani razu.

Magistrowie Praw: Brak kontaktów. Uważa, że ich praca jest ciężka i nudna. Oczywiście wie, jaką cieszą się opinią.



Przewodniczący Komisji: Gotthard Goebbels:

człowiek, mężczyzna, kupiec

Nota dotycząca kampanii

Jeżeli grałeś w **Śmierć na rzece Reik** oraz masz dostęp do podręcznika **Middenheim – Miasto Białego Wilka**, na pewno wiele wiesz o Herr Goebbelsie. Wszak jego prawdziwe imię brzmi Gotthard von Wittgenstein... Ów na wskroś zepsuty człowiek jest przywódcą jednej z większych sekt Chaosu w mieście: Kultu Nefrytowego Berła. Jeśli zechcesz wprowadzić do poniższej przygody kilka komplikacji, pozwól, by jeden z bohaterów (tych, którzy widzieli portrety Wittgensteinów – **ŚnrR**, str. 78) rozpoznał w kupcu ostatniego członka przeklętego rodu. Zajrzawszy do książki **Middenheim – Miasto Białego Wilka** dowiesz się, skąd Gotthard wziął się w grodzie Białego Wilka i co zamierza tu uczynić (oczywiście możesz wymyślić dlań swoje własne powody i cele). Naturalnie możesz też przyjąć, że BG *nie zdołają* go rozpoznać, a on sam nie zrobi czegoś szczególnie spektakularnego w trakcie przygody (możesz nawet przyjąć, że będzie zblazowanym, niesympatycznym typem).

Jeżeli drużyna przywędrowała do Middenheim, rozpoznała i zabiła Gotthardа jeszcze przed rozegraniem **Szarej eminencji**, po prostu zastąp go inną postacią (nie zmieniając charakterystyk i większości poniższych informacji, ale „poprawiając" rzeczy ważne dla Twojej kampanii). Przestanie on wówczas być ważnym BN i rychło straci wartość jako źródło informacji oraz obiekt podejrzeń.

Wygląd i osobowość

177 cm wzrostu, przeciętna budowa ciała, ciemne, przyprószone siwizną włosy, brązowe oczy, krótka broda.

Gotthard jest bardzo przebiegłym skąpcem. Zajmuje się przemytem, nawet handlem niewolnikami, a jednym z jego pokątnych interesów jest fałszowanie nadzienia paszteciков z mięsem przez wypychanie ich starą koniną lub nawet czymś jeszcze gorszym. Uprzejmy (a raczej obrzydliwie służalczy) jest tylko w stosunku do osób, których się boi lub które mogą być dlań użyteczne. Rzadko bywa w domu i nie jest zbyt punktualny. Na co dzień ubiera się w używane, podniszczone rzeczy w barwach błękitu i szarości. Robi wszystko, co w jego mocy, aby nie wzbudzać podejrzeń.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	32	25	4	5	7	35	1	42	49	29	44	30	38

Wiek: 31 **Charakter:** chaotyczny

Umiejętności: *cichy chód w mieście*; *czytanie/pisanie*; *defraudacja*; *doliniarstwo*; *gadanina*; *mocna głowa*; *monetoznawstwo*; *prawo*; *przekupstwo*; *sekretny język* – język gildii (kupców i złodziei); *szacowanie*; *targowanie się*; *ucieczka*; *zwinne palce*; *żebractwo*.

Rola

Goebbels przewodniczy Gildii Kupieckiej oraz Miejskiej Komisji Do Spraw Handlu i Podatków. Pierwsza z owych funkcji pozwala mu kierować organizacją chroniącą interesy wszystkich handlowców Middenheim, druga zaś stawia go na czele rady proponującej Magistrom Praw modyfikacje i uaktualnienia prawa handlowego (zmiany podatków, zmiany prawa związanego z obrotem towarowym itp.). Stanowiska te (zazwyczaj obsadzane drogą na wpół demokratycznych wyborów) Goebbels uzyskał dzięki przekupstwu, zastraszeniom oraz pochlebstwom.



Lokacje

Goebbels mieszka w skromnym domu w dzielnicy kupieckiej (*Mapa nr 6*). Z zewnątrz dom wygląda skromnie, jednak jego wnętrza cechuje ogromny przepych. Jest to dosyć dziwne, tym bardziej iż Goebbels (chociaż bardzo zamożny) nie należy do osób, które marnowałyby pieniądze na luksusowe wyposażenie mieszkania. Stale przebywa poza domem, a drzwi do jego rezydencji otwierane są (na bardzo krótkim łańcuszku) dopiero po dłuższym kołataniu. W progu stanie garbaty sługa imieniem Adolf, który powie bohaterom, iż jego pan właśnie wyszedł w interesach (co nie zawsze jest prawdą). Nie sposób również odnaleźć Gottharda w jednym z licznych miejskich magazynów i kantorów. Goebbels weźmie udział w kilku wydarzeniach Karnawału (spójrz do jego Karty BN). Chce podczas nich pochwalić się gawiedzi swą zażyłością z członkami miejskiej elity. Można także spotkać go wszędzie tam, gdzie zwykli zbierać się kupcy. Nie pojawia się natomiast w podłych dzielnicach Middenheim obawiając się śmierci z rąk jednej z oszukanych przezeń osób.

Podsumowując, postać Goebbelsa nie ma zbyt wielkiego wpływu na przebieg przygody (patrz *Nota dotycząca kampanii,* wcześniej) i śledzenie go jest zwykłą stratą czasu.

Reakcje

Brak szczególnych modyfikatorów. Łapówki są zawsze są mile widziane.

Fałszywe tropy

Goebbels niezbyt dobrze orientuje się w systemie wpływów na grafa, przecenia znaczenie Podskarbiego i Magistrów Praw.



Cele

Goebbels jest bardzo zadowolony ze zmian podatków. Cieszy się też, iż skarbiec nie ściąga żadnych pieniędzy od kupców. Oczywiście będzie mamił innych handlowców, iż zwolnienie z podatków zawdzięczają wyłącznie jego interwencji u władz. Twierdzi, że jego determinacja w obronie interesów kupców oraz mądre i przekonywające argumenty wprawiły rządzących w zdumienie. Takie wypowiedzi zapewnią mu popularność wśród miejscowych przedsiębiorców. Głównymi motywami postępowania Gottharda są skąpstwo oraz troska o własną pozycję.

Stosunek do innych BN

Josef Sparsam – podskarbi: Zyskał jego sympatię dzięki stałemu przypochlebianiu się. Uważa Podskarbiego za niegłupiego człowieka i stara się pozostawać z nim w dobrych stosunkach. Sądzi jednak, że Josef jest za mało przebiegły.

Dieter Schmiedehammer – szampierz: Raczej się go obawia. Kilka miesięcy temu oszukał go na kilka koron, teraz tego żałuje. Zna reputację Dietera, więc stara się nie wchodzić szampierzowi w drogę.

Rallane Lafarel – minstrel: Unika go, bowiem jest on przyjacielem Dietera. Wie też o jego wielkiej spostrzegawczości (typowej dla elfów).

Katarina Todbringer – „Księżniczka": Nigdy jej nie spotkał. Czasem myśli, że jest „dobroduszną naiwniaczką", snuje też na jej temat nieprzyzwoite fantazje.

Hildegarde Zimperlich – piastunka: Nigdy jej nie spotkał i nic o niej nie wie.

Dowódcy wojskowi: Nie miał z nimi bezpośredniego kontaktu (jedynie prowadził interesy, starannie unikając nieczystych machinacji związanych z handlem końmi). Zdaje sobie sprawę z wielkiej uczciwości Marszałków.

Czarodzieje: Nie utrzymuje z nimi kontaktów. Obawia się, iż magowie mogliby odkryć jego mroczne sekrety, czuje niemal zabobonny lęk przed magią.

Arcykapłan Ar-Ulryk: Widział się z nim tylko przez parę chwil. Duchowny jest Gotthardowi zupełnie obojętny. Jak każdy zły człowiek, Goebbels nie lubi kapłanów Ulryka, nie uważa jednak, aby Elektor zdołał mu kiedyś zaszkodzić.

Emmanuelle Schlagen – faworyta: Pamięta ją jeszcze z czasów, kiedy była młodą aktoreczką. Próbował (bezskutecznie) kupić jej wdzięki. Nie cierpi Emmanuelle, ucieszyłby się z jej upadku.

Damy dworu: Spotyka się z nimi rzadko. Stara się być wobec nich uprzejmy (nieudolnie naśladując przy tym dworskie maniery). Lubi myśleć, iż dwórki żywią do niego sympatię (z wyjątkiem Natashy, którą uważa za oziębłą).

Siegfried Prunkvoll – Wieczny Rycerz: Nie utrzymuje z nim kontaktów. Wie, iż powszechnie uważa się go za głupka. Lubi sobie z niego kpić.

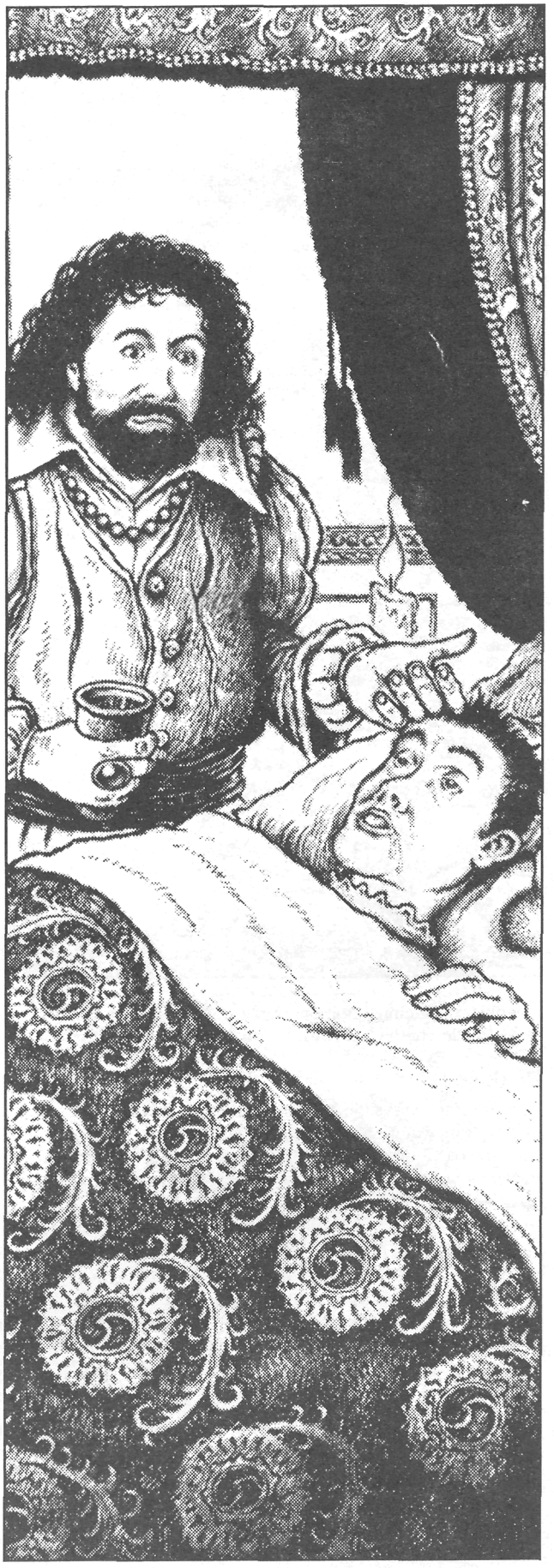
Allavandrel Fanmaris: Prawie nie utrzymuje z nim kontaktów. Jest mu obojętny.

Luigi Pavarotti – medyk barona: Nawet nie słyszał o takim człowieku.

Magistrowie Praw: Regularnie (co dwa miesiące) spotyka się z nimi jako przewodniczący Komisji i rozprawia o sprawach podatkowych. Ostatnio Hoflich zaczął okazywać mu większą niż zwykle sympatię (Goebbels uznał to za dowód tego, iż dysponuje już dużymi wpływami na dworze). Zapewne wkrótce będzie głosił, że pozostaje w zażyłych stosunkach ze wszystkimi Magistrami Praw.

Dworski medyk: „Herr Doktor" Luigi Pavarotti

człowiek, mężczyzna, szarlatan



Wygląd i osobowość

Luigi jest potężnie zbudowany i ma prawie metr dziewięćdziesiąt wzrostu. Jest brunetem o gęstych, kędzierzawych włosach i nosi bujną, czarną brodę. Ma brązowe oczy i duże dłonie.

Luigi to zdumiewająco energiczny człowiek. Prawie zawsze mówi podniesionym głosem, mocno przy tym gestykulując. Czasem sprawia wrażenie kogoś na wpół obłąkanego. Niekiedy zdarza mu się przeoczyć jakieś ważne sprawy. Nie lubi patosu i napuszenia, życie traktuje na wesoło, jednak potrafi zachować śmiertelną powagę, gdy wymagają tego okoliczności. Luigi za wszelką cenę stara się wyróżniać z szarego tłumu: odziewa się w ekscentryczne stroje (jakie – wymyśl sam), je i pije bez umiaru. Zażywa narkotyki, popija nalewki oraz dobrą i niezwykle mocną gorzałkę, nie przepuści też żadnej dziewce. W przerwach między jedną a drugą rozrywką, na cały głos śpiewa arie ze swych ulubionych, miragliańskich oper. Pochodzi z Miragliano, jednego z tileańskich państw-miast. Przybył do Middenheim, gdyż uważa, że „podróże kształcą". Sprawia wrażenie zupełnie nieodpowiedzialnej osoby, jednak, jeśli uzna to za konieczne, potrafi trzymać język za zębami. Krótko mówiąc – nie jest nawet w połowie tak impulsywny i szalony, na jakiego wygląda.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	40	27	8	8	14	44	2	48	45	50	55	81	55

Wiek: 40 **Charakter**: neutralny

Umiejętności: *aktorstwo*; *astronomia*; *bardzo odporny* (*); *bardzo silny* (*); *chemia*; *chiromancja*; *czuły słuch*; *czytanie/pisanie*; *eskapologia*; *gadanina*; *hazard*; *hipnoza*; *leczenie chorób*; *leczenie ran*; *mocna głowa* (1); *muzykalność*; *odporność na choroby*; *odporność na trucizny*; *ogłuszanie*; *piwowarstwo*; *rozpoznawanie roślin*; *siłacz*; *szczęście*; *śpiew*; *język tajemny* – język druidów; *uniki*; *urok osobisty*; *uwodzenie* (2); *wykrywanie istot magicznych*; *wykrywanie magii*; *zielarstwo*.

(1) Współczynników Luigiego nie obniży żaden alkohol. Pavarotti to po prostu najtęższy pijak w całym Imperium.

(2) W tej dziedzinie Luigi jest prawdziwym mistrzem, dlatego dodaje aż 20% do wszystkich testów *oszustwa*, *przekupstwa* lub *plotek* wykonywanych podczas rozmów z kobietami (niewiasty oprą się urokowi Tileańczyka dopiero po udanym sprawdzianie **SW** -10%).

(*) te umiejętności uwzględniono w charakterystyce.

Rola

Luigi opiekuje się chorym baronem Stefanem Todbringerem. Jego kuracje są skuteczne, dzięki czemu zdobył on sobie uznanie grafa (1 „głos").

Lokacje

Luigi mieszka w Pałacu Wewnętrznym, niedaleko komnat Stefana (*Mapa nr 4*, str. 85). Weźmie udział w wielu wydarzeniach Karnawału (patrz: Karta BN). Z niecierpliwością czeka na swoje występy w gmachu Opery Królewskiej. Ponieważ zamierza na stałe osiedlić się w Middenheim, BG mogą spotkać go na targu (kiedy będzie robił zakupy – głównie jedzenie



i trunki), w dzielnicy domów publicznych lub w którejś z gospód (gdzie chętnie śpiewa). Pavarottiego wszędzie pełno...

Reakcje

Luigi adoruje wszystkie kobiety i elfki (zasadniczo nie muszą one wykonywać testów **Ogłady**, jednak jeżeli z jakichś względów trzeba to uczynić, niech dodadzą do nich 20%). Pavarotti miał z nimi wiele udanych przygód erotycznych...

Wiedza

Luigi nie wie nic, co by się przydało drużynie (no, może oprócz spostrzeżeń na temat Ar-Ulryka). Użytecznym czyni Tileańczyka posiadany przezeń wpływ na grafa oraz zdolność hipnotyzowania (dzięki której będzie mógł uwolnić Dietera Schmiedehammera od nakazu popierania nowych podatków – szczegółów szukaj w rozdziale *Robisz się senny...*, str. 73).

Luigi może także pomóc bohaterom swymi umiejętnościami medycznymi.

Na początku BG będą prawdopodobnie odnosić się do Pavarottiego z dużą dozą podejrzliwości. Ich nieufność pogłębi pewnie hedonizm i cudzoziemskie pochodzenie medyka. W rzeczywistości jednak Luigi to dobry człowiek. Gdy przekona się, iż łowcy przygód mogą pomóc mu w realizacji jego celów (nie czyniąc przy tym szkody rodzinie Todbringerów – jego dobroczyńcom), z pewnością zaoferuje im w zamian swoje usługi. Pamiętaj jednak, że publiczne pokazywanie się w towarzystwie tego hulaki może znacznie zaszkodzić opinii śmiałków w oczach większości wykwintnych dworzan. Co więcej, libacje z Luigim są kosztowne i rozpustne...

Nie zapomnij też o konflikcie Pavarottiego z Hildegarde. Zimperlich postawi sprawę jasno: nie wspomoże drużyny, póki „ta bestia, to zwierzę, pozostaje na dworze". BG mają go skompromitować (obojętnie w jaki sposób). Naturalnie, bohaterowie mogą spróbować spełnić żądania piastunki. Wtedy jednak stracą cennego sprzymierzeńca (posiadającego wpływ na grafa i potrafiącego odhipnotyzować szampierza). Jak rozwiązać ten problem? Oto sposób.

Jeżeli BG powiedzą Luigiemu o żądaniach piastunki, Tileańczyk zamyśli się, po czym stwierdzi, że powinien uważać na tę kobietę. Przygotuje bardzo silny środek usypiający, który powali Hildegarde na dwa dni. Łowcy przygód muszą go tylko wsypać do jej sherry – po wypiciu trunku Zimperlich uśnie jak dziecko (i przy okazji nie będzie już stać na drodze do „Księżniczki"). Jeśli bohaterowie przystaną na ów plan, jego powodzenie zależeć będzie już tylko od sprytu graczy – a właściwie od momentu, który wybiorą na całą akcję. Powinni przeprowadzić ją pod koniec tygodnia, tak aby piastunka obudziła się ostatniego dnia Karnawału, na krótko przed decydującą audiencją u grafa Borisa. Po przebudzeniu będzie zdezorientowana – to znakomity moment, aby wywrzeć na nią nacisk. Jeżeli BG do tego czasu przeciągną „Księżniczkę" na swoją stronę, może uda się im ją przekonać, aby wyjaśniła Hildegardzie, jak bardzo potrzebują jej poparcia („dla dobra tatusia"). Ponadto nic nie stoi na przeszkodzie, aby łowcy przygód skłamali piastunce, iż są w stanie skompromitować Pavarottiego: uczynią to jednak dopiero po audiencji (bowiem potrzebują teraz pomocy każdej wpływowej osoby, w tym i Luigiego).

Zimperlich, otumaniona i przekonana powyższymi argumentami, stanie po stronie drużyny.

Powyższe rozwiązanie jest tylko przykładem. Twoi gracze mogą wpaść na inny, być może lepszy pomysł, który także powinieneś zaaprobować.

Fałszywe tropy

Luigi na dobrą sprawę nie wie, kto ma i jaki wpływ na grafa Borisa. Nie jest nawet pewny, czy sam może wywierać na niego jakiś nacisk (może, choć niewielki – władca dopuszcza go do dyskusji o sprawach miasta, bowiem jest wdzięczny za troskliwą opiekę nad Stefanem). Tileańczyk po prostu nie interesuje się sprawami polityki.

Cele

Luigi jest egocentrykiem. Ostatnimi wydarzeniami w Middenheim zainteresuje się dopiero wtedy, gdy zaczną one dotyczyć jego osoby. Jego interesuje tylko jedno – więcej jedzenia, alkoholu, narkotyków i... chętnych panienek. Nie zaniedbuje jednak swojego pacjenta, Stefana Todbringera. Bardzo przywiązał się do tego nieszczęsnego kaleki, czasem nawet modli się o jego ozdrowienie. Ataki barona uśmierza przy pomocy hipnozy.

Stosunek do innych BN

Josef Sparsam – podskarbi: Wstydliwy i zakompleksiony. Luigi snuje czasem barwne fantazje o tym, czego ten człowiek mógłby dokonać, gdyby kiedyś udało mu się przełamać zahamowania. Pavarotti spostrzegł zmianę w zachowaniu Podskarbiego

i zastawania się, czy przypadkiem nie spowodowały jej narkotyki. Tileańczyk nie ma jednak żadnych dowodów, dlatego nie wspomni bohaterom o swych podejrzeniach (chyba że oni wcześniej wspomną mu o swoich).

Dieter Schmiedehammer – szampierz: Nie zna go, ale wydaje mu się, że kiedyś miał okazję go spotkać. Nie pochwala jego planów ożenku (w ogóle nie pochwala zawierania małżeństw).

Katarina Todbringer – „Księżniczka": Luigi ma wystarczająco dużo rozsądku, by trzymać się z dala od tej dziewczyny (poza tym, *nie chce się żenić*). Uważa jednak, iż edukacja każdej młodej księżniczki powinna obejmować seks i sztukę sprawiania przyjemności mężczyznom. Edukację ową pojmuje w dość specyficzny sposób. Uważa Katarinę za czarującą, piękną i godną pożądania kobietę – zasugeruje więc jakiemuś przystojnemu bohaterowi, aby nauczył ją tego i owego... (*naturalnie, z całym szacunkiem dla „Księżniczki"*).

Hildegarde Zimperlich – piastunka: Bardzo jej nie lubi. Uważa ją za ponurą, ograniczoną wiedźmę, która, gdyby tylko mogła, zakazałaby wszelkich uciech cielesnych. Mówiąc o piastunce, będzie czynił wiele nieprzystojnych sugestii co do jej osoby.

Dowódcy wojskowi: Nigdy nie spotkał się z żadnym z nich i nic o nich nie wie. Gdy jednak BG wspomną o nich w rozmowie, zachęci go to do długiej opowieści o czynach wracających do domu sartosańskich piratów i ich potyczkach z Tileańską Flotą Wojenną. Opisze wielką, epicką bitwę z bukanierami, w której brał udział jako admirał floty miast-państw (co zresztą jest prawdą). Walkę opisze z detalami, posługując się barwnym językiem. Jeśli nikt mu nie przerwie, będzie gawędzić godzinami. Jednak nie obrazi się, gdy ktoś zmieni temat.

Czarodzieje: Nic o nich nie wie, jednak podczas którejś z uczt widział chyba Jannę Eberhauer. Będzie błagał BG, by przedstawili go czarodziejce (chce ją uwieść). Luigi wie sporo o magii druidów, choć nie będzie tego rozgłaszał. Pamiętaj jednak, że Sztuka Tajemna nie jest dlań sekretem...

Arcykapłan Ar-Ulryk: Choć Luigi nie przyzna się do tego od razu, spostrzegł niepokojące zachowanie duchownego i trafnie odgadł jego przyczynę. Krótko mówiąc: sądzi, że kapłan zabawia się z kimś, z kim nie wolno mu tego robić. Nie próbuje jednak zgadywać kimże mogłaby być kochanka Ar-Ulryka. Swą opinię wyrazi w charakterystyczny dla siebie, ekspresywny i szczery sposób. Poza tym, Ar-Ulryk jest mu obojętny.

Emmanuelle Schlagen – faworyta: Niezmiernie zaskoczyło go, że Emmanuelle odrzuciła jego zaloty; jest tym szczerze zakłopotany. W rozmowie z BG, z miną niewiniątka i bez owijania w bawełnę wyzna, że nie podziałały na nią nawet opowieści o posiadanych przez niego ziołowych preparatach na potencję. Luigi nie wie, że Emmanuelle jest faworytą grafa. Jeśli dowie się o tym, natychmiast przestanie ją uwodzić.

Siegfried Prunkvoll – Wieczny Rycerz: Nigdy o nim nie słyszał. Raczej nie polubiłby tego człowieka.

Allavandrel Fanmaris – łowczy: Kiedyś go poznał. Elf miał chandrę i śpiewał partię chóru z jakieś tragicznej opery. Lubi elfa i ma nadzieję, że jeszcze się z nim spotka. Ucieszy się, gdy dowie się o upodobaniu Łowczego do hulanek. Chętnie urządzi przyjęcie, na które mógłby zaprosić Allavandrela wraz z kilkoma przyjaciółmi (głównie płci żeńskiej).

Gotthard Goebbels – przewodniczący komisji: Nigdy o nim nie słyszał i nie pamięta, by go spotkał.

Magistrowie Praw: Nigdy się z nimi nie spotkał. Zna ich reputację i sądzi, że Middenheim potrzebuje takich ludzi. Cieszy się jednak, że sam nie wykonuje tak nudnej pracy. Zdaniem Luigiego, Magistrowie powinni złagodzić tutejsze zasady przyznawania koncesji na wyszynk, Pavarotti chciałby bowiem móc hulać o każdej porze dnia i nocy – tak jak robił to w Miragliano.

Damy dworu: Usłyszawszy o nich, skrzywi usta w chytrym uśmieszku. Niezbyt chętnie przyzna się, iż zawarł „dogłębną" znajomość z Petrą i Natashą (choć da się to z niego wycisnąć). Wie, że Kirsten Jung jest zaręczona (nie wie jednak z kim), dlatego nie stara się jej uwieść (*mężatki, owszem, ale nie zaręczone – one wciąż kochają swoich mężczyzn*). Lubi wszystkie dwórki. *Wszystkie wszak są bardzo piękne, ich istnienie samo w sobie jest cudowne. Powinniśmy dziękować dobrym bogom, że zesłali nam takie kobiety.* Chwali je bez umiaru.



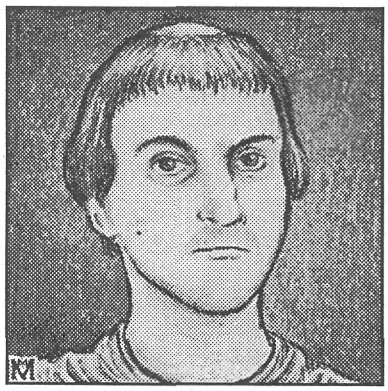
Magistrowie Praw Middenheim

Wszyscy trzej noszą szare togi. Na piersi mają wpięte złote, filigranowe brosze w kształcie wagi – oznaki swego urzędu.

REINER EHRLICH

człowiek, mężczyzna, prawnik

Wygląd i osobowość



Ma ponad metr siedemdziesiąt wzrostu i jest wątłej budowy ciała. Ma brązowe włosy (łysina na czubku głowy) i piwne oczy. Reiner Ehrlich zawsze był bardzo spokojnym człowiekiem, wstydliwym i pełnym rezerwy – choć o dobrym sercu. Uważa, że nie powinno się ustanawiać praw mogących zaszkodzić biednym, kalekim i niewolnym mieszkańcom miasta. Niestety, choć ma nienaganne maniery i dobre chęci, łatwo się denerwuje (ku uciesze swych wrogów). Zawsze o coś się martwi i łatwo wpada w depresję.

Niektórzy ludzie uważają, że bystry, lecz powolny Ehrlich nie nadaje się na nadwornego prawnika!

Chociaż Reiner ma kłopoty w kontaktach z ludźmi, świetnie rozumie się ze zwierzętami. W domu trzyma wiele stworzeń, głównie psów, kotów i śpiewających ptaków. Prawie cały wolny czas poświęca opiece nad swym zwierzyńcem.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	30	25	2	4	8	45	1	46	44	65	48	44	46

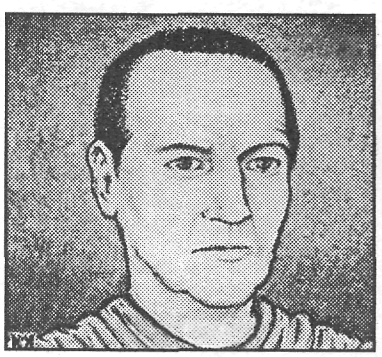
Wiek: 41 **Charakter**: dobry

Umiejętności: *astronomia*; *czytanie/pisanie*; *etykieta*; *krasomówstwo*; *opieka nad zwierzętami*; *prawo*; *sekretne znaki* – prawników; *sekretny język* – klasyczny; *język tajemny* – język magiczny; *urok osobisty* w stosunku do zwierząt.

JOACHIM HOFLICH – Doppelganger

człowiek, mężczyzna, prawnik

Wygląd i osobowość



Ma ponad metr siedemdziesiąt wzrostu i jest przeciętnej budowy ciała. Jest brunetem, zawsze krótko obciętym i ma szarozielone oczy. Ponoć Hoflich to największy ponurak i cynik z całej trójki (to efekt jego abstynencji i celibatu). Jest bardzo spostrzegawczy i niezbyt tolerancyjny wobec ludzkich słabości (swego czasu, kiedy pełnił funkcję miejskiego prokuratora, wszystkie prowadzone przezeń sprawy kończyły się uznaniem winy). Jest stanowczy w działaniu i nie cierpi ludzi niezdecydowanych.

Niestety, autentyczny Hoflich nie żyje, a doppelganger potrafi perfekcyjnie naśladować jego zachowanie. Przyczyną usunięcia prawdziwego Joachima była jego przenikliwość i umiejętność szybkiego podejmowania decyzji. Wasmeier wiedział, że nie uda mu się oszukać Magistra Hoflicha ani też zastraszyć, przekupić lub zaszantażować.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	35	4	5	11	30	2	33	43	29	29	25	36

Wiek: wygląda na 45 **Charakter**: neutralny

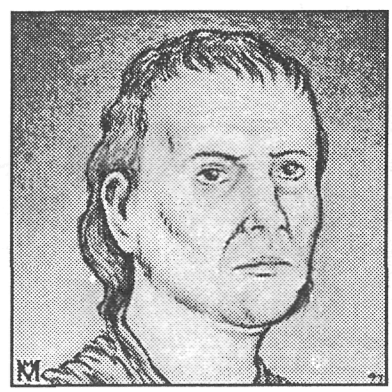
Umiejętności: *czytanie/pisanie*; *etykieta*; *gadanina*; *geniusz arytmetyczny*; *historia*; *jeździectwo*; *krasomówstwo*; *monetoznawstwo*; *prawo*; *sekretne znaki* – prawników; *sekretny język* – język klasyczny; *szacowanie*.

Uwaga: Powyższe współczynniki (z wyjątkiem **Ogd**) to cechy doppelgangera. Umiejętności Magistra stwór poznał tylko powierzchownie (podstawę sprawdzianu umiejętności stanowi jedynie połowa wykorzystywanej zwykle do tego cechy; wykorzystanie znajomości *prawa* wymaga udanego testu 1/2**Int**). Doppelganger będzie unikał wszystkich sytuacji, w których jego niewiedza mogłaby wyjść na jaw.

KARL-HEINZ WASMEIER

człowiek, mężczyzna, prawnik i czarodziej

Wygląd i osobowość



Ma ponad metr siedemdziesiąt wzrostu i jest przeciętnej budowy ciała. Ma lekko falujące, brązowe włosy i piwne oczy. Wasmeier cieszy się reputacją znakomitego naukowca. Jest mądry i spostrzegawczy, ciężko pracuje. Kiedy nad czymś się zastanawia, ma zwyczaj chwytać się prawą dłonią za podbródek. Szybko myśli i nie lęka się niczego (póki sprawy nie wymykają mu się spod kontroli). Lata służby Chaosowi uczyniły z Wasmeiera okrutnego i bezwzględnego człowieka. Żżera go chciwość i żądza władzy. To właśnie pragnienie potęgi leży u podłoża większości jego podłych czynów. Mimo że wierzy w swe zdolności, dawno już przygotował się na wypadek konieczności szybkiego opuszczenia Middenheim. Nie ma wszak ochoty na długą i męczącą „rozmowę" z Łowcą Czarownic! Jeśli zostanie zmuszony do ucieczki, zajrzyj do rozdziału *Zdemaskowany zdrajca* (str. 80).

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	45	42	4	5	11	74	1	53	58	69	56	57	38

Wiek: 39 **Charakter**: zły

Umiejętności: *bardzo wytrzymały**; *błyskawiczny refleks**; *czytanie/pisanie*; *jeździectwo*; *medytacja*; *rozpoznawanie magicznych przedmiotów*; *rozpoznawanie ożywieńców*;

rozpoznawanie roślin; *rozpoznawanie runów*; *rzucanie czarów* – magia prosta, magia wojenna (poziomy 1-3); *sekretny język* – język klasyczny; *szacowanie*; *szósty zmysł*; *język tajemny* – magiczny; *wiedza o demonach*; *wiedza o pergaminach*; *wykrywanie istot magicznych*; *wykrywanie magii*; *warzenie trucizn*; *zielarstwo*.

Punkty magii: 44

Magia prosta
Bagienne ogniki; Dar języków; Dźwięki; Magiczne zamknięcie; Magiczny alarm; Magiczny płomień; Przekleństwo; Strefa ciszy; Strefa zimna; Tworzenie małej istoty; Usunięcie przekleństwa; Wzmocnienie drzwi.

Magia wojenna – poziom 1.
Aura oporu; Kradzież rozumu; Odporność na trucizny; Ognista kula; Podmuch wiatru; Wywołanie niechęci.

Magia wojenna – poziom 2.
Mistyczna mgła; Strefa wytrwałości; Uderzenie; Wywołanie paniki.

Magia wojenna – poziom 3.
Magiczny most; Odporność na strzały; Ożywienie miecza.

Uwaga

Wasmeier jest ostrożny i stale nosi przy sobie woreczek z prostymi składnikami do czarów oraz jednym smoczym zębem (ingrediencją czaru *Wywołanie paniki*). W domu ma jeszcze trzy inne smocze zęby, litr smoczej krwi (*Strefa wytrwałości*) oraz osiem kosmyków włosów olbrzyma (*Uderzenie*).

Rola

Graf wyznacza Magistrów Praw co siedem lat. Ich zadaniem jest doradzanie władcy w kwestiach legislacyjnych. Wiele miejskich komisji śle do nich prośby i zabiega o ich względy. W pracy pomaga Magistrom Czcigodna Gildia Prawników. Projekty ustaw opracowane przez Magistrów Praw są przedkładane władcy, który zazwyczaj zatwierdza je po rozmowie ze swymi doradcami (wolno mu jednak wprowadzić własne poprawki lub odesłać projekt dekretu do ponownego rozpatrzenia).

O tym, czy poprą jakieś zaproponowane im zarządzenie, Magistrowie decydują podczas tajnego głosowania (wymagana jest większość głosów). Od 358 lat funkcjonuje niepisana zasada, że w przypadku braku jednomyślności, przeciwnik zaaprobowanego przez radę pomysłu ustawy nigdy publicznie nie zdradza swej opinii. Do pozostałych mieszczan prawnicy odnoszą się z dystansem, nie nawiązują z nimi bliższych kontaktów (pragną bowiem zachować neutralność sądów). Stanowią grupę, która ma wielki wpływ na grafa (3 „głosy")

Wasmeier i Purpurowa Dłoń

Wasmeier jest nie tylko Magistrem Praw, to również Magister Magistri Kultu Purpurowej Dłoni. W sekcie jest jeszcze dwóch podobnych dostojników, którzy razem z Karlem-Heinzem tworzą Wewnętrzny Krąg organizacji. Owymi osobami są: Gottfried Karmund (znany i ceniony prawnik) oraz Erich Kalzbad (zdolny asystent Podskarbiego). Choć Krąg nie reguluje życia codziennego kultu, przy pomocy wynajętych zbirów może w krótkim czasie wyegzekwować każde swe zarządzenie. Członkowie Kultu Purpurowej Dłoni mają obsesję na punkcie konspiracji – co sprawia, iż wszystkie bardziej skomplikowane działania (na przykład zaaranżowanie jakiegoś spotkania) zajmują im co najmniej dwa dni. W związku z tym prawie niemożliwe jest ustalenie dokładnego kalendarium działalności.

Jako głowa Wewnętrznego Kręgu Wasmeier jest najpotężniejszą osobą w sekcie. Pozostali przywódcy nie znają jego planów. Powiedział im jedynie, iż wszyscy członkowie, niezależnie od konsekwencji, powinni entuzjastycznie poprzeć nowe podatki. Gottfried i Erich nie zdają sobie też sprawy, że Hoflich to doppelganger i że jeśli powiodą się plany Karla-Heinza, obejmą ważne urzędy w mieście.

Lokacje

Wszyscy trzej Magistrowie Praw pracują w Pałacu Wewnętrznym, (spójrz na mapę na stronie 85), mają tam też swoje komnaty. Są również właścicielami kamienic na terenie miasta (lokacje N1, N2 i N3 na planie Middenheim). Plan domu Wasmeiera znajdziesz na *Mapie nr 4*.

Przez cały Karnawał Ehrlich przebywa w swojej kamienicy. Ze światem zewnętrznym kontaktuje się jedynie za pośrednictwem dostawców żywności.

W przeciwieństwie do niego, Wasmeier większość czasu spędza poza domem. Spotkać można go w Pałacu (gdzie wydaje instrukcje swym sługom) lub w mieście, uczestniczącego w którymś z wydarzeń Tygodnia Karnawału (patrz Karty BN oraz Karta BN dla Mistrza Gry). Podobnie zachowuje się Hoflich. Podczas wszystkich wystąpień publicznych Magistrowie mają silną ochronę.

Pamiętaj, że Magistrowie są najwyższym autorytetem w sprawach dotyczących prawa. To pełni rezerwy ludzie, żyjący w dobrowolnej separacji od pozostałych mieszczan. Audiencji udzielają wyłącznie osobom reprezentującym ważne interesy Middenheim (BG jako obcym trudno będzie udowodnić, że przybywają w sprawach ważnych dla miasta).

Reakcje

Magistrowie Praw starają się nie utrzymywać z nikim osobistych kontaktów, trzymają każdego na dystans. Nikomu nie okazują przyjaźni lub antypatii. Przy spotkaniach z prawnikami zbędne są testy **Ogłady**.

Wiedza

Ehrlich jest pogrążony w rozpaczy. Dwa miesiące temu Hoflich z kamienną twarzą poinformował Reinera, że porwał jego kuzynkę Reyę i zabije ją, jeśli Magister nie poprze podatków, które Joachim ma zamiar zaproponować na najbliższym zebraniu rady. Zdumiony i przerażony Ehrlich wypełnił żądania swego kolegi. W ten sposób podczas głosowania (mimo sprzeciwu Wasmeiera) uzyskano większość i ustawa o nowych daninach została skierowana do grafa. Teraz, gdy Boris ją zatwierdził, Ehrlich pozostaje w domu, wypełniając dalsze instrukcje Hoflicha. Szantażysta zakazał Reinerowi spotykania się i rozmawiania z kimkolwiek przed upływem Tygodnia Karnawału. Po zakończeniu festynu zwolni kuzynkę całą i zdrową (tak przynajmniej przyrzekł Joachim).

Wszystko wskazuje więc na to, że to Hoflich jest zdrajcą (dokładnie tego chciał Wasmeier).

Hoflich-doppelganger wie, którzy BN są pod kontrolą Wasmeiera (Karl-Heinz powiedział mu o tym, aby uniknąć niepotrzebnych nieporozumień) oraz jaką rolę odegra w przyszłym zabójstwie grafa Borisa. Nie wie jednak nic o planowanym zastąpieniu doradców władcy członkami Purpurowej Dłoni.

Wasmeier, oczywiście, wie wszystko. Poza szczegółami dotyczącymi swych jawnych i sekretnych machinacji, zna także tożsamość wysokich rangą członków Kultu Purpurowej Dłoni.

Jeśli łowcom przygód przyjdzie na myśl pomysł uzyskania audiencji u Hoflicha lub Wasmeiera, możesz nazwać ich pechowcami. Czyniąc podobne głupstwo, natychmiast wzbudzą podejrzenia Karla-Heinza (jeżeli odwiedzą doppelgangera, oczywiście powie on o wszystkim swojemu mistrzowi). „Wygadanie" się przed sekciarzami może ściągnąć na głowy bohaterów mnóstwo problemów. Dlatego jeśli chcesz, pozwól „Hoflichowi" niechcący zdradzić się ze złymi zamiarami wobec drużyny (na przykład przez zadanie pytania *„Kto jeszcze wie o tym wszystkim?"*– inteligentni gracze powinni natychmiast się domyślić, że stwór chce sprawdzić, czy może opłaca mu się zamordować bohaterów). Doppelganger nie należy do szczególnie bystrych stworzeń i być może zechce zasłużyć się swemu panu zgładzeniem bohaterów. Z kolei Wasmeier w żaden sposób nie zdradzi swoich intencji, nie będzie też starał się

powstrzymywać bohaterów (oczywiście, póki nie nadarzy się okazja do zgładzenia ich wszystkich za jednym zamachem).

Fałszywe tropy

Brak. Magistrowie Praw doskonale wiedzą, kto może wywierać nacisk na grafa. Oczywiście, nie doceniają wpływów „Księżniczki".

Cele

Ehrlich: Jego podstawowym celem jest dokładne wypełnianie instrukcji Hoflicha (póki nie skończy się Karnawał). Jeśli BG zdołają wejść do domu Magistra, ten otrze łzy i poprosi ich, aby odeszli. Nawet gdy odgadną przyczynę zmartwienia Ehrlicha, Reiner nadal nie będzie chciał im niczego powiedzieć. Zacznie działać dopiero wtedy, gdy upewni się, że jego kuzynce nie grozi już żadne niebezpieczeństwo. Oczywiście, wybawiciele Rei zyskają jego dozgonną wdzięczność.

Milczenie Ehrlicha to niezmiernie ważny element przygody. Posiadana przezeń wiedza na temat działań Hoflicha przedwcześnie zakończyłaby prowadzone przez drużynę śledztwo. Więcej szczegółów o roli Reinera znajdziesz w *Pionkach złego czarodzieja* (str. 80).

Hoflich: Doppelgangerowi podoba się pomysł przemiany w grafa Borisa. Wyczekuje tej chwili z niecierpliwością. Jednak już teraz myśli o tym, jak uratować skórę w przypadku niepowodzenia planu. Ze spotkania z nim BG nie wyniosą żadnych konkretnych korzyści. Co więcej, jeśli w jakiś sposób poznają zamierzenia Wasmeiera, mogą zacząć podejrzewać Ehrlicha o współudział w knowaniach (zachowując dobrą opinię o Hoflichu). Jeżeli zdradzą się swą wiedzą o spisku przed doppelgangerem, ten uzna, iż plan Karla-Heinza się nie udał i ucieknie z miasta.

Jeśli tak się stanie, Karl-Heinz utraci posiadane dotąd wpływy. Niemożliwe jest wszak, by o nowych prawach decydował tylko jeden Magister. Póki do rady nie wróci Ehrlich, wpływy Wasmeiera będą się liczyć jako 1 „głos" (co zapewne pomoże drużynie w udaremnieniu intrygi).

Wasmeier: Cele Wasmeiera dotyczące miasta przedstawiono już wcześniej. Drugim zadaniem, jakie przed sobą postawił, jest udaremnienie wszelkich ewentualnych prób pokrzyżowania jego planów. To Ty zadecydujesz o tym, które działania BG wzbudzą podejrzliwość złego czarodzieja. Na przykład zwróci on uwagę na drużynę, gdy jeden z BG pokona szampierza (Magister straci w ten sposób swój środek wpływu na grafa) lub bohaterowie publicznie spotkają się z „ofiarami" Wasmeiera (np. Podskarbim). Karl-Heinz dokładnie wypyta wówczas o obcych (tzn. łowców przygód) i jeśli wydadzą mu się potencjalnie niebezpieczni, zacznie ich śledzić. Swe dalsze postępowanie uzależni od tego, czego dowie się o poczynaniach drużyny.

Karl-Heinz może za pośrednictwem swych sług przekazać drużynie ostrzeżenie w rodzaju: „nie wtykajcie nosa w nie swoje sprawy" – jeden z łowców przygód zostanie odciągnięty na bok i pobity (próba zabójstwa nastąpi później, jeśli przestroga nie poskutkuje). Oczywiście, zły Magister postąpi w opisany wyżej sposób tylko wtedy, gdy będzie przekonany, że łowcy przygód są jedynie nieudolnymi amatorami.

Jeśli jednak dowie się (lub sam uzna), iż BG to wytrawni detektywi, rozkaże swym sługom urządzić na nich zasadzkę i zabić wszystkich. Atak nastąpi pod koniec Karnawału (Wasmeier rozkaże uciszyć śmiałków dopiero wtedy, gdy jego plany będą bliskie realizacji). Karl-Heinz to bardzo inteligentny człowiek, nie podejmie żadnych niepotrzebnych i ryzykownych posunięć.

Podsumowując: gdy BG zaczną węszyć wokół sprawy nowych podatków, musisz określić, co Karl-Heinz wie o ich poczynaniach i jak zamierza na nie zareagować.

Stosunek do innych BN

Uwaga: Pamiętaj o tym, że Magistrowie Praw do wszystkich innych osób są nastawieni neutralnie.

Josef Sparsam – podskarbi: Utrzymają z nim wyłącznie formalne stosunki (choć odrobinę serdeczniejsze niż z pozostałymi mieszczanami). Pamiętaj, że Wasmeier trzyma go w garści

Dieter Schmiedehammer – szampierz: Rzadkie kontakty, są sobie wzajemnie przychylni (jednak nic poza tym). Wasmeier rozkazał jednej ze swych sług zahipnotyzowanie Dietera. W związku z tym szampierz nieświadomie stoi po stronie złego czarodzieja (*Robisz się senny...*, str. 73).

Rallane Lafarel – minstrel: Wasmeier i Hoflich nie wiedzą wiele na jego temat, ale mają się względem niego na baczności. Przypuszczają, że nie jest wcale taki głupi, na jakiego wygląda, i niewykluczone, że w przyszłości zacznie sprawiać kłopoty.

Katarina Todbringer – „Księżniczka": Jest tak czarującą osobą, że w jej obecności Magistrowie z trudem zachowują dystans. Wasmeier uważa ją za słaby środek wpływu na grafa.

Hildegarde Zimperlich – piastunka: Magistrowie Praw odnoszą się do niej uprzejmie, ale chłodno.

Dowódcy wojskowi: Obie grupy separują się od siebie, dlatego kontakty między nimi są incydentalne i wyłącznie formalne. Wasmeier nie docenia inteligencji Marszałków i nie sądzi, by stanowili zagrożenie dla jego planów (wie bowiem o ich niechęci do polityki).

Czarodzieje: Wyłącznie formalne spotkania (choć teoretycznie Wasmeier nadal jest członkiem Gildii Czarodziejów). Karl-Heinz bardzo stara się o zachowanie dobrych stosunków z Albrechtem Helseherem. Daje mu do zrozumienia, że on, Wasmeier, nie głosował za podatkiem od zwojów. Magister wie, że choć magom nie brakuje przenikliwości, żaden z nich nie podejrzewa go o jakieś knowania.

Arcykapłan Ar-Ulryk: Wszyscy trzej utrzymują z nim wyłącznie formalne stosunki (Ehrlichowi jest jednak nieco bliższy niż reszcie Magistrów). Wasmeier przypuszcza, że Reiner i duchowny są przyjaciółmi (nie są) i że Ar-Ulryk mógłby się załamać pod naciskiem szantażu (ujawnienie korespondencji z faworytą grafa) oraz pod wpływem depresji Ehrlicha, a to byłoby mu nie na rękę.

Emmanuelle Schlagen – faworyta: Brak kontaktów, obojętność (wyjąwszy fakt, że Wasmeier skrycie ją szantażuje). Karl-Heinz uważa Schlagen za niegłupią kobietę, podtrzymującą Ar-Ulryka na duchu.

Damy dworu: Brak kontaktów, obojętność.

Siegfried Prunkvoll – Wieczny Rycerz: Brak kontaktów, wiedzą o jego reputacji, zbytnio się nim nie przejmują.

Allavandrel Fanmaris – łowczy: Słabo go znają, jest im obojętny. Wasmeiera trochę niepokoi jego przyjaźń z Rallanem (dwa elfy to niebezpieczna kombinacja), pociesza się jednak tym, iż Fanmaris i Lafarel mają na grafa bardzo nikły wpływ.

Gotthard Goebbels – przewodniczący komisji: Gotthard co dwa miesiące spotyka się z Magistrami jako przewodniczący miejskiej Komisji Handlu i Podatków. Ehrlich nie lubi tego człowieka za jego służalczość i egoizm. Czuje, iż Goebbels to oszust (co zresztą jest prawdą). Wasmeierowi i Hoflichowi-doppelgangerowi przewodniczący był początkowo zupełnie obojętny, teraz jednak starają się podtrzymywać tę znajomość. Karl-Heinz doszedł do wniosku, że w przypadku gwałtownego zaostrzenia protestów przeciw podatkom Goebbelsa można wykorzystać jako kozła ofiarnego. Oczywiście, jeśli nie znajdzie się jakieś inne, lepsze wyjście – stawka, o którą gra Wasmeier, jest zbyt wysoka, by od razu wykładał wszystkie karty...

Luigi Pavarotti – medyk barona: Ehrlich nigdy się z nim nie spotkał i jest on mu obojętny. Odrobinę interesują się nim Wasmeier i Hoflich. Nawet jeśli Pavarotti to tylko zwykły głupek, jego zupełnie nieprzewidywalne postępowanie może im sprawić niemiłą niespodziankę. W razie czego, Karl-Heinz zleci Brunhilde Klaglich i jej ludziom (patrz *Pionki złego czarodzieja*, str. 80) zamordowanie Luigiego.

LUDZIE I WYDARZENIA

„Przygody poboczne"

W tym rozdziale znajdziesz szczegółowe opisy kilku ważnych wydarzeń i postaci. Poniższy materiał możesz wykorzystać w celu ubarwienia akcji przygody. Przebieg większości przedstawionych tu zdarzeń nie zależy od BG, jakkolwiek ich skutki mogą graczy zainteresować.

Pierwsze spotkania

Na początku przygody poczynania drużyny koncentrować się będą na próbach uzyskania audiencji u wysoko postawionych mieszkańców Middenheim. Pierwsze wrażenie, jakie bohaterowie wywrą na danym BN, będzie rzutować na wszystkie późniejsze kontakty z ową osobą. Wcześniej jednak bohaterowie muszą znaleźć jakiś sposób, by się do niej zbliżyć.

Pierwszy sposób to tzw. kanały oficjalne. Wielu Bohaterów Niezależnych sprawuje urzędy związane z administracją miasta i teoretycznie powinno przyjmować wszystkich interesantów przybywających w ważnych dla Middenheim sprawach. W praktyce jednak załatwianie audiencji drogą urzędową trwa 2-9 dni, czyli raczej długo.



Drugą metodą jest spotkanie się z BN przy okazji jakiegoś wydarzenia towarzyskiego (na przykład w operze lub na Turnieju Łuczniczym). Najprawdopodobniej drużyna obierze tę właśnie taktykę, jako że wówczas nie będzie musiała wymyślać historyjek tłumaczących chęć uzyskania audiencji. Dlatego właśnie oferujemy Ci dokładne informacje o planach BN na Tydzień Karnawału.

Trzecim sposobem jest zwykły przypadek: łowcy przygód po prostu natkną się na wędrującego po mieście Bohatera Niezależnego. Poniżej podano przykłady owych „przypadkowych" spotkań. Choć takie zdarzenia mogą ożywić nudnawą sesję, nie rozgrywaj ich zbyt często. Drużyna nie może po prostu usiąść pod murem i czekać na przechodzących BN. Raczej nie korzystaj z tej metody, aby ułatwić drużynie spotkanie z osobami takimi jak szampierz grafa, którego bohaterowie mogą poznać sami, jeśli tylko zechcą.

Podskarbi Sparsam

Podczas Karnawału Podskarbi nie będzie zbyt często wychodził z Pałacu. Większość atrakcji niezbyt go interesuje, boi się także pokazywać tam, gdzie mogą rozpoznać go jakieś krasnoludy. Co prawda skargi otrzymał od wszystkich grup dotkniętych nowymi daninami, lecz ci byli szczególnie agresywni.

Drużyna może go ujrzeć, jak ucieka przed zgrają wściekłych krasnoludów. Uwagę członków drużyny przyciągną wrzaski bandy lub widok Podskarbiego biegnącego ulicą i uchylającego się przed ciskanymi weń zgniłymi owocami. Jeśli BG uratują Sparsama, Josef będzie im bardzo wdzięczny. Oczywiście, jeżeli wśród bohaterów znajduje się krasnolud, nic nie stoi na przeszkodzie, aby nawrzeszczał na Podskarbiego.

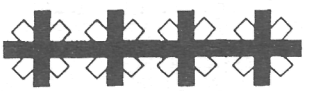
Sparsam zbiera antyki. Jeśli drużyna wie jak wygląda Podskarbi, może rozpoznać go w jednym z uczestników jakieś aukcji lub jako klienta sklepu ze starociami. Choć Josef będzie chciał kupić tylko jeden, upatrzony przedmiot, dla niepoznaki będzie także brał udział w licytacji o inne szpargały. Licytacja ze Sparsamem nie powinna okazać się zbyt kosztowna. Choć Podskarbi jest bogaty, jest również skąpy i wycofa się walki, gdy cena przekroczy 110% pierwotnej wartości towaru. Miła pogawędka o antykach (poprowadzona ze znawstwem tematu) może zaowocować zaproszeniem BG do obejrzenia domowej kolekcji Podskarbiego.

„Księżniczka" Katarina

Stale otacza ją silna ochrona, dlatego raczej trudno jest porozmawiać z nią w cztery oczy. Katarinę można spotkać bez rycerzy tylko w bardzo bezpiecznych obszarach miasta (bogatych, nawiedzanych przez członków klasy wyższej).



Nigdy jednak nie opuszcza jej piastunka, która uczyni wszystko, co w jej mocy, by nie dopuścić do dziewczyny żadnych natrętów. Jeśli BG są w dobrych układach z minstrelem, może urządzić on małe przyjęcie, na które zaprosi drużynę i „Księżniczkę" (córka grafa wpadnie jednak tylko na pół godziny). Jeżeli Rallane zaprzyjaźnił się z jakimś przystojnym bohaterem, postara się na chwilę odwrócić uwagę Hildegardy, dając tym samym bohaterowi sposobność porozmawiania z dziewczyną (bohater będzie miał mało czasu, lepiej więc, aby wcześniej ustalił, co chce powiedzieć Katarinie!). Piastunka wróci po pięciu minutach. Jak „Księżniczka" zareaguje na BG, zależy wyłącznie od Ciebie. Pamiętaj jednak, że miłość od pierwszego wejrzenia przysporzy obu stronom wielu kłopotów.



Piastunka Zimperlich

Większość czasu spędza ze swoją wychowanką. Zamiłowanie do widowisk zaprowadzi ją jednak również (tak jak już bywało w przeszłości) na pokazy połykaczy ognia w Backertag (dzień 4.).

Wieczny Rycerz Prunkvoll

Siegfried często wędruje po ulicach, rzadko mając sposobność wykazania się swą rycerską walecznością. Jeśli drużyna uwikła się w jakąś bójkę (poza terenem slumsów), pozwól mu interweniować. Pamiętaj jednak, aby incydent nie kolidował z jego planami odnośnie Karnawału (patrz Karta BN).

Rycerz będzie też użyteczny, jeśli drużyna znajdzie się w poważnych opałach: na przykład wpadnie w pułapkę zastawioną przez sługi Wasmeiera (widok Siegfrieda skłoni zbirów do ucieczki). Na początku bohaterowie zapewne ucieszą się ze spotkania z Prunkvollem – jednak po kilkuminutowej rozmowie powinni się przekonać, że znajomość z nim na nic im się nie przyda...

„Herr Doktor" Pavarotti

Na owego postrzeleńca drużyna może natknąć się podczas nocnych wędrówek po mieście. Luigi będzie właśnie wracał z jakieś pijatyki. Natychmiast zwróci uwagę na każdą atrakcyjną łowczynię przygód (nawet krasnoludkę). Jeśli BG wykażą się inwencją (na przykład zaoferują Tileańczykowi jadło i napoje), mogą zostać zaproszeni na ucztę w Ogrodach Królewskich!

Szpieg: Nastassia Hess

Podano tu charakterystykę tej osoby oraz wskazówki, kiedy (i czy w ogóle) wprowadzić ją do przygody.

Wygląd i osobowość: Ma około metra siedemdziesięciu wzrostu, kasztanowe włosy i szare oczy. Nastassia to osoba bystra i spostrzegawcza. Nie brakuje jej czujności, jest też mistrzynią w skłanianiu innych do zwierzeń. Będąc osobą przebiegłą, swoje zdanie zawsze zachowuje dla siebie. Potrafi bez wysiłku manipulować ludźmi tak, by się nie spostrzegli. Imała się wielu zajęć, podróżowała po całym Starym Świecie. Potrafi mówić w każdym dialekcie kontynentu.

Nastassia to jednak przede wszystkim zaufany sługa barona Heinricha Todbringera, pierworodnego syna grafa Borisa. Od kiedy ojciec zachorował, Heinrich zajął się misjami dyplomatycznymi. W trakcie przygody przebywa na delegacji w Salzburgu. Nastassię pozostawił w Middenheim, nakazując jej baczną obserwację wydarzeń.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	51	57	3	5	11	54	2	53	47	59	72	34	77

Wiek: 37 (wygląda na 32) **Charakter**: neutralny

Umiejętności: *bijatyka*; *błyskotliwość*; *specjalna broń* – broń parująca; *charakteryzacja*; *cichy chód na wsi*; *czytanie/pisanie*; *etykieta*; *gadanina*; *hazard*; *jeździectwo*; *krasomówstwo*; *kryptografia*; *mimika*; *otwieranie zamków*; *przekupstwo*; *szacowanie*; *szczęście*; *szósty zmysł*; *sztuka*; *ucieczka*; *ukrywanie się w mieście*; *uniki*; *urok osobisty*; *uwodzenie*; uzdolnienia językowe; *wspinaczka*; *zwinne palce*.

Ekwipunek:

kaftan kolczy z rękawami +2 (3PP, tułów/ramiona/nogi); magiczny czepiec kolczy +2 (3 PP, głowa); magiczny sztylet +10 do trafienia i +2 do zadawanych obrażeń (+10 **I**, +10 do trafienia, brak ujemnego modyfikatora do Obr, -20 do parowania); łamacz mieczy (-2 do zadawanych obrażeń, -10 do parowania); *amulet z trzykrotnie błogosławionej miedzi* (-1 do trafienia przez każdą niemagiczną broń, +20 do wszystkich testów *trucizny*, w odległości 3 centymetrów od źródła trucizny przybiera kolor zielony); *eliksir języków*; *eliksir niewidzialności*; 20 ZK (przy sobie, zaś razie potrzeby w ciągu godziny może mieć do dyspozycji 1000 ZK); gołębie pocztowe (w prywatnej komnacie), autentyczny glejt pozwalający na wejście do Pałacu Wewnętrznego

Nastassia a akcja przygody

Nikt nie wspomni BG o Nastassi. Powód jest dość zwyczajny – po prostu nikt nic o niej nie wie. Nastassia ma dom w Middenheim, lecz nigdy nie widziano jej w towarzystwie Heinricha. Jej zadanie to nocne wyprawy do miasta, zawieranie kontaktów z ludźmi z kręgów dyplomacji i administracji oraz zbieranie wszystkich przydatnych wiadomości. Sporo czasu spędza w towarzystwie niższych rangą urzędników, którzy chętnie opowiadają o swej pracy, ciesząc się, iż w ten sposób mogą wywrzeć wrażenie na tak atrakcyjnej kobiecie. Hess ma kontakty i szpiegów także w innych grodach Imperium oraz w tileańskich Państwach-Miastach. W razie konieczności, potrafi kraść dokumenty oraz podejmować inne, konspiracyjne działania.

Przyczyna wprowadzenia Nastassii do przygody jest bardzo prosta: jeśli gracze utkną w martwym punkcie, uczyń z niej „niewidzialnego" pomocnika drużyny. Hess zna wiele plotek, w tym pogłoski o poczynaniach drużyny. Intuicja podpowie jej, że w mieście dzieje się coś niezwykle ważnego. Zacznie ostrożnie węszyć, w miarę możliwości wykorzystując do tego łowców przygód. Każdą ważniejszą wiadomość przekaże Heinrichowi.

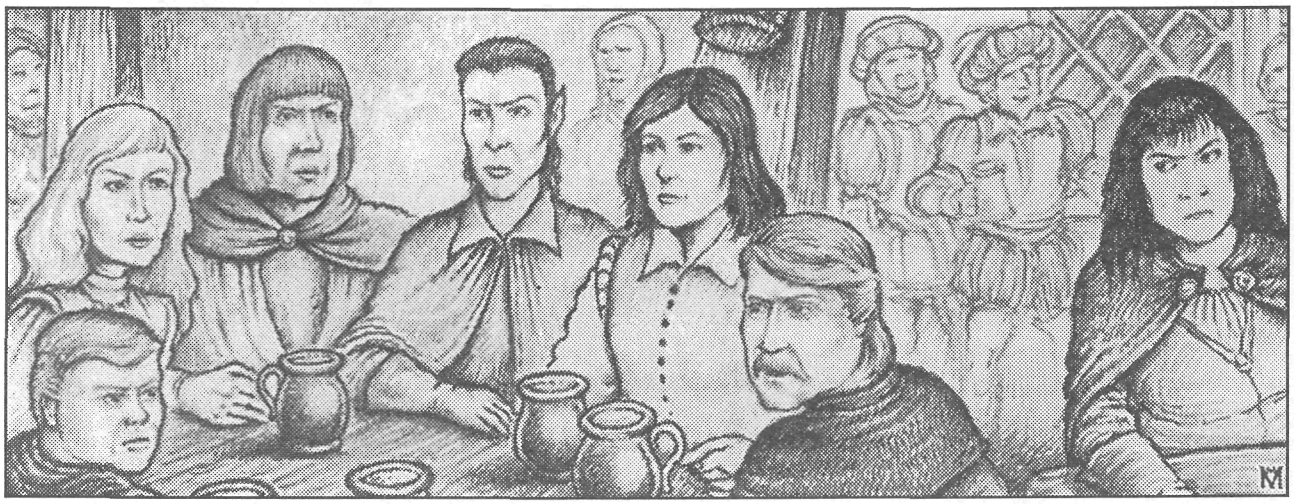
Zacznie wspomagać śmiałków, czyniąc to przy pomocy anonimowych wiadomości, listów itp. Pamiętaj, aby zostawić BG *kilka* tajemnic do rozwikłania – Hess nie wie o głównych intrygach, spostrzegła tylko dziwne zachowanie niektórych głównych Bohaterów Niezależnych. Pomoc Nastassii dawkuj z umiarem – nie zapominaj, że drużyna zapłaci za nią punktami doświadczenia (str. 93).

Hess może wiedzieć, że:

> Ar-Ulryk i faworyta mają romans. Arcykapłan zrobił się nerwowy.
>
> Podskarbi jest uzależniony od narkotyków, jego dostawcą jest Brunhilde Klaglich alias „Frau Kenner" (która zaopatruje się w miejscu zwanym „Jaskinią").
>
> Można ufać Luigiemu Pavarottiemu (Nastassia spotkała się z nim podczas podróży do tileańskich Państw-Miast).
>
> I tak dalej.

Przekazuj jak najmniej wiadomości. Mamy nadzieję, że gracze szybko znajdą właściwy trop i dalsza pomoc okaże się zbędna.

Oczywiście, Hess zacznie pomagać bohaterom dopiero wtedy, gdy przekona się, że naprawdę starają się oni rozwiązać problemy trapiące miasto. Przyjmij, iż czasami siada w tawernie niedaleko drużyny i podsłuchuje jej rozmowy. Nastassia może także wynająć pokój znajdujący się w pobliżu ich kwater i podsłuchiwać śmiałków przez ścianę. Pieniądze nie grają dla niej roli!



Robisz się senny...

Dzięki lekturze tego rozdziału dowiesz się, w jaki sposób bohaterowie mogą dowiedzieć się o zahipnotyzowaniu Dietera i uwolnić go od zaszczepionego mu nakazu popierania podatków.

Jeśli Schmiedehammer pozostanie szampierzem grafa i bohaterom uda się usunąć skutki hipnozy, zyskają w ten sposób bardzo użytecznego sprzymierzeńca (nie mającego jednak dużego wpływu na Borisa).

Odkrycie

Gracze odkryją sprzeczności w opinii Dietera na temat nowych podatków dopiero wtedy, gdy z nim porozmawiają.

Tak jak przedstawiono w opisie postaci (patrz str. 38), Schmiedehammera zmuszono za pomocą hipnozy do wygłaszania określonych wypowiedzi na temat danin. Zapoznaj się z ich treścią przed grą.

Gdy szampierz mówi o sprawach nie związanych bezpośrednio z podatkami (na przykład o krasnoludach jako takich), może wypowiadać się swobodnie. Gracze spostrzegą wówczas, że zaprzecza sam sobie (na przykład chwali krasnoludów, mimo że jeszcze przed chwilą cieszył się z wymierzonych przeciw nim danin). Dieter poproszony o wyjaśnienia odpowie, iż nie widzi żadnych rozbieżności między swymi opiniami.

Choć ktoś manipulował umysłem Schmiedehammera, niełatwo jest dostrzec tego skutki. Jeśli gracze będą mieli z tym kłopoty, niech najbystrzejszy z BG wykona test **Int**. Sukces pozwoli mu dostrzec niewielką zmianę w zachowaniu Dietera, gdy zaczyna mówić o podatkach (mętne spojrzenie, beznamiętny głos itp.). Jeżeli któryś z bohaterów zna się na *hipnozie*, uzna, iż wszystko wskazuje na to, że szampierz znajduje się pod działaniem magnetyzmu. Śmiałek ten będzie też pewnie wiedział, jak można pomóc Schmiedehammerowi (patrz: *Odhipnotyzowanie Dietera*, str. 74).

Gdy Twoi gracze będą wyjątkowo niemrawi, każ Schmiedehammerowi się upić. Na moment przed utratą przytomności alkohol zniweluje skutki hipnozy. Wówczas Dieter wybełkocze, co naprawdę sądzi o daninach. Gdy wytrzeźwieje, znowu zacznie wypowiadać tylko *zaszczepione mu opinie*.

Co robić?

Gdy drużyna zorientuje się, że Schmiedehammer znajduje się pod wpływem jakiegoś uroku lub pod psychiczną kontrolą, zapewne zechce coś z tym zrobić.

Przepytywanie pijanego Dietera nie przyniesie efektów. Z ust szampierza wydobywać będzie się tylko niezrozumiały bełkot. Jeśli któryś z BG zna się na *hipnozie* lub jest medykiem, powinieneś powiedzieć mu, że zachowanie Schmiedehammera wskazuje na to, że został on poddany działaniu magnetyzmu (oczywiście powiedz to tylko wówczas, gdy gracz sam wcześniej na to nie wpadnie). Drużyna nie uwolni wojownika bez współpracy z jakimś doświadczonym hipnotyzerem. O pomoc śmiałkowie mogą się zwrócić do:

Karnawałowych komediantów

Pociąga to za sobą spore ryzyko, bowiem wybrana przez łowców przygód osoba może okazać się niegodną zaufania. Chęć szybkiego zarobku sprawia, że wielu hipnotyzerów para się też szarlatanerią. Nie zmienia to jednak faktu, iż wśród komediantów o magnetyzera nietrudno (taki „cudotwórca" to cyrkowiec lub szarlatan posiadający umiejętność *hipnozy*). Jednym z owych artystów jest dr Woldo Zeggesmund. Pierwotna cena odhipnotyzowania wynosi 10 ZK. Wzrośnie do 20 ZK, kiedy Woldo odkryje, kim jest zahipnotyzowany lub nawet do 80 ZK, jeśli Dieter będzie niechętny zabiegowi (patrz niżej).

Gildii Medyków

Członkowie Middenheimskiej Gildii Medyków (lokacja nr 12) dosyć sceptycznie podejdą do opowieści łowców przygód. W oczach lekarzy, hipnotyzm bliski jest szarlatanerii. Jednak jeśli BG szczerze porozmawiają z lekarzami, zdołają w końcu zyskać ich pomoc (szczególnie jeśli nie uzyskają jej nigdzie indziej). Podstawowa cena wynosi 20 ZK i ulegnie podwojeniu, gdy medyk zorientuje się, z kim ma do czynienia.

Świątyni Shallyi

Odpowiednio przeprowadzona rozmowa (na przykład opowieść o przyjacielu cierpiącym na mentalne schorzenie, prawdopodobnie wywołane wskutek hipnozy) sprawi, iż drużyna zyska pomoc nowicjuszki Marii Ferberg, obdarzonej wielkim talentem magnetycznym (-10 do testu **SW** Dietera, +10 do jej testu). Za swe usługi kapłanka nie żąda zapłaty, oczekuje jednak datku na świątynię.

Dobrego doktora

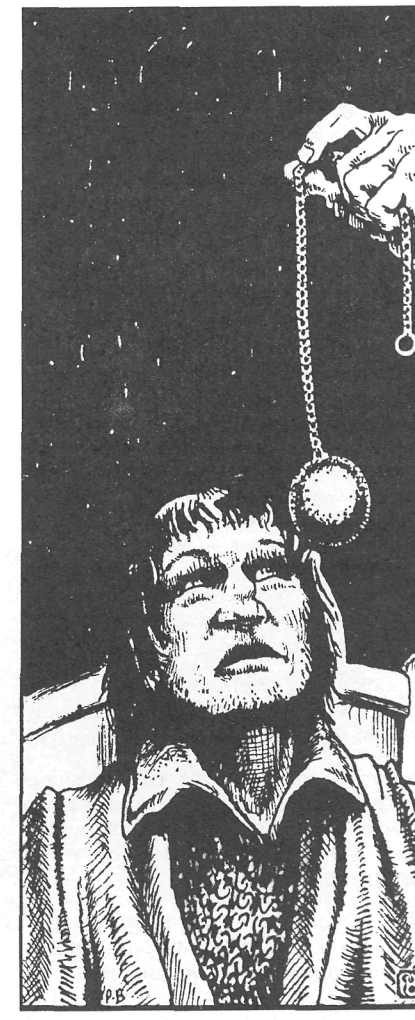
Gdy łowcy przygód zaczną rozglądać się za osobą potrafiącą pomóc Schmiedehammerowi, jeden z nich może usłyszeć plotkę (na przykład w Gildii Medyków), że polepszenie się stanu barona Stefana jest efektem silnego, hipnotycznego wpływu, wywieranego nań przez Luigiego Pavarottiego. Bohaterowie staną wówczas w obliczu sporego dylematu.

Po pierwsze, niewykluczone, iż dojdą do mylnego wniosku, że Pavarotti odpowiedzialny jest za obecne zachowanie Dietera. Co więcej, mogą nawet wykoncypować, iż to właśnie Tileańczyk stoi za całym spiskiem i – co gorsza – spróbować rozprawić się z nieszczęsnym Luigim. Jeśli to uczynią, stracą potencjalnego potężnego sprzymierzeńca. Na szczęście nie uniemożliwi to im pomyślnego ukończenia przygody.

Jeśli BG nie podążą fałszywym tropem, mogą zaaranżować spotkanie z „Herr Doktorem" i spróbować namówić go do uleczenia Schmiedehammera (a przy okazji przepytać). Jeżeli Pavarotti odkryje, iż Dieter został zahipnotyzowany, żywo zainteresuje się całą sprawą i chętnie udzieli drużynie pomocy.

Innych głównych BN

Nic nie stoi też na przeszkodzie, aby o problemie Dietera łowcy przygód porozmawiali z którymś z jego przyjaciół:



Rallanem, Allavandrelem lub narzeczoną Kirsten Jung. Prawdopodobnie osoby te przystaną na wszystko, co zaproponuje drużyna (oczywiście pod warunkiem, iż w związku z poczynaniami bohaterów Schmiedehammerowi nie zagrozi jakieś niebezpieczeństwo). Żaden z bliskich szampierza nie pozwoli, by zajął się nim jakiś ściągnięty z Karnawału jarmarczny hipnotyzer. Z całej trójki tylko Kirsten wie, iż medyk barona posiada jakieś zdolności magnetyczne. Wolałaby jednak, żeby Dieter nie zdawał się na łaskę tego człowieka (trzeba będzie przekonać ją do Luigiego).

Odhipnotyzowanie Dietera

Dieter niezbyt zachwyci się perspektywą zahipnotyzowania. Jednak jeśli BG przekonali do tego jego przyjaciół (Rallane'a, Allavandrela i Kirsten), wymogą na nim niechętną zgodę.

Jeżeli jednak namowy nie dadzą żadnych rezultatów, członkowie drużyny mogą upić Schmiedehammera. Nie zauważy on wówczas, iż jest hipnotyzowany. Pamiętaj, że Maria Ferberg nie użyje swych mocy w stosunku do osoby, która nie wyraziła zgody na zabieg (chyba że nowicjuszce nakażą to jej zwierzchnicy). W poniższym opisie przyjęto, iż magnetyzerem jest Pavarotti. Luigi to ważny BN, znający się na rzeczy. Podobnie wyglądać będą poczynania każdego innego hipnotyzera.

Do przeprowadzenia hipnozy niezbędny jest cichy, zaciemniony pokój. Znalezienie go nie powinno stanowić problemu. Rallane, na przykład, chętnie przeznaczy na to swoją komórkę. Luigi posadzi Dietera na wygodnym krześle i każe mu skoncentrować uwagę na złotym medalionie, którym będzie kołysał mu przed oczyma. Ton głosu Tileańczyka stanie się monotonny...

Spójrz na krążek i słuchaj mojego głosu. Słuchaj mojego głosu. Całą uwagę skoncentruj na krążku, obserwuj jego ruchy, nie możesz odrywać od niego wzroku. Słuchaj też mojego głosu. Gdy patrzysz na krążek, twoje powieki stają się coraz cięższe, robisz się senny. Jesteś zrelaksowany, słuchasz mojego głosu i robisz się senny...

Monolog trwa przez kilka minut. Po jego zakończeniu Dieter pogrąży się w transie. Reagować będzie tylko na głos Luigiego.

Teraz Pavarotti uczyni to, o co prosiła go drużyna. Zada szampierzowi kilka pytań, a potem spróbuje zniwelować wszystkie obce wpływy w jego umyśle (patrz **WFRP**, str. 52).

Wszczepione nakazy nie są już tak silne, ich zlikwidowanie zakończy się sukcesem. Informacje, które Luigi może



wyciągnąć z Schmiedehammera, zależą wyłącznie od rodzaju pytań, które mu się zada. Przyjęto, iż BG zastanawiali się wcześniej nad tym, czego chcieliby się dowiedzieć (bo przecież i tak musieli jakoś uzasadnić przed Luigim swą prośbę o zahipnotyzowanie Dietera).

Niżej podano przykłady kilku możliwych pytań. Zapewne jednak niektóre wypowiedzi szampierza będziesz musiał improwizować. Użyteczne informacje zapisano kursywą.

Kiedy? „Prawie dwa miesiące temu".

Gdzie? „Łódź Cyrkowa" (Wielki Park).

Dieter wyszedł na miasto i lekko podpity trafił do tego luksusowego przybytku. Gdy samotnie siedział w kącie, podeszła do niego młoda kobieta. Jeśli Kirsten będzie w pobliżu, skrzywi się.

Co kazano mu mówić? Dieter powtórzy po kolei wszystkie sentencje ze strony 38.

Kto do niego mówił? „Charlotte".

Jak wyglądała? „Była niezła".

Kirsten skrzywi się jeszcze bardziej.

Opisz „Charlotte": „Rude włosy, zielone oczy, około 25 lat, około 165 cm wzrostu, przeciętnej budowy ciała. Mówiła z bretońskim akcentem".

Była to przebrana Brunhilde Klaglich.

Kiedy Dieter nie będzie już mógł odpowiedzieć na więcej pytań, Luigi wymaże skutki poprzedniej hipnozy oraz założy w umyśle Schmiedehammera silną barierę uniemożliwiającą ponowne zahipnotyzowanie przez Klaglich (w całym Middenheim tylko Pavarotti potrafi dokonać tej sztuki). Bariera zniknie po 1-4 tygodniach. Kirsten (jeśli będzie w pobliżu) nie będzie miała nic przeciwko założeniu owej blokady. Cała operacja zabierze Luigiemu kilka minut.

Po hipnozie

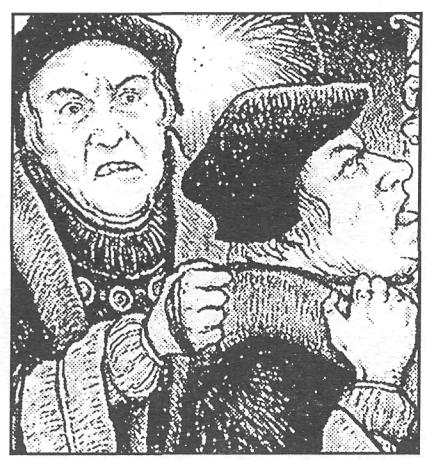
Dieter nie będzie pamiętał seansu, zachowa jednak nikłe wspomnienie o tym, iż już wcześniej był hipnotyzowany

Jeśli magnetyzerem była Maria, nowicjuszka wróci do świątyni i nie powie nikomu o zabiegu. Woldo (lub inny cyrkowiec) prawdopodobnie też nie puści pary z ust – mieszanie się w dworskie intrygi jest zbyt niebezpieczne. Jednak możliwe, że każe sobie zapłacić za milczenie.

Uzyskane wiadomości niezwykle zaintrygują Luigiego. Nie będzie zadowolony z tego, że ktoś hipnotycznie kontrolował tak przyzwoitego człowieka (choć jest pełen podziwu dla kunsztu tajemniczego magnetyzera). Pavarotti domyśli się, że w mieście dzieje się coś niedobrego – co przychylniej nastawi go do bohaterów. Nie zrezygnuje jednak z żadnego ze swych celów (str. 65).

Dietera niezmiernie rozwścieczy świadomość, że był hipnotycznie zmuszony do popierania nowych, niesprawiedliwych podatków. Teraz już na pewno stanie po stronie drużyny (i jeśli nadal jest szampierzem, doda wywierany przez siebie nacisk na grafa do zbieranej przez drużynę „Puli wpływów"). Podobnie uczyni każdy BN będący przyjacielem Schmiedehammera, który widział lub dowiedział się o powyższych wydarzeniach.

Poszukiwania w „Łodzi Cyrkowej" nie przyniosą rezultatów. Dieter często tam bywa, toteż nikt nie zdziwi się jego przybyciem. Będąc osobą ostrożną i nie chcąc przyciągać zbytniej uwagi, „Charlotte" podejdzie do Schmiedehammera dopiero wtedy, gdy siądzie on w zamkniętym przed ciekawskimi oczami alkierzu. Jedynym pożytecznym efektem wizyty na łodzi jest odkrycie, że to nie Luigi Pavarotti zahipnotyzował Dietera. Jeśli drużyna wcześniej podejrzewała Tileańczyka, teraz powinna uwierzyć w jego niewinność. Wszak gdyby to on stał za tym wszystkim, na pewno zająłby się Dieterem osobiście i w jakimś mniej ludnym miejscu.



Chaos uderza nocą

Poniższy epizod jest opcjonalny, rozegraj go tylko wtedy, gdy Twej drużynie wszystko idzie zbyt łatwo lub dyszy ona żądzą walki. Jeśli zdecydujesz się na wprowadzenie opisanych tu zdarzeń, pamiętaj o tym, że całe zajście ma miejsce na godzinę przed świtem któregoś z dni Karnawału (oprócz Festagu). Banda potworów, z którą przyjdzie zmierzyć się drużynie, jest liczna i silna. Jeżeli uznasz to za stosowne, osłab ją – wszak kreatury mają być tylko wyzwaniem dla łowców przygód, nie zaś niepokonanymi przeciwnikami.

Co się stało?

W mieście znajduje banda stworów Chaosu! Kilka ostatnich tygodni spędziły one w swym obozowisku nieopodal Middenheim, czekając na rozkaz dostarczenia do miasta Rei Ehrlich, jedenastoletniej kuzynki Magistra Praw. Tak jak napisano w *Nikczemnym spisku* (str. 8), potwory porwały dziewczynkę z farmy rodziców. Wasmeier planuje, że trup dziewczynki zostanie znaleziony w kryjówce Klaglich (str. 83). Wcześniej jednak trzeba wnieść dziecko do miasta.

Wykonania tego zadania podjął się przywódca bandy, skaven imieniem Snikkit. W zamian zażądał 100 ZK. Reszta sług Chaosu nie uwierzyła, że szczurolud podzieli się z nimi pieniędzmi, dlatego postanowiła mu towarzyszyć. Stwory dotarły kanałami do kryjówki Klaglich i podrzuciły dziewczynkę. Zostały jednak zauważone i rzuciły się do ucieczki. Powietrze rozdarł krzyk: *Bestie w kanałach!*, a Straż Miejska popędziła w ślad za zmykającymi tunelami potworami.

Rozpoczął się szaleńczy wyścig. Banda przedzierała się przez miasto, jednak pętla stale się zaciskała. Jedynym ratunkiem dla stworów było wyjście na powierzchnię, wzięcie zakładników i wykorzystanie ich w celu bezpiecznego opuszczenia Middenheim. Potwory wylazły przez studzienkę ściekową i skierowały się ku najbliższemu budynkowi: do „Oręża Templariusza".

Walka w gospodzie

BG usłyszą najpierw krzyki dochodzące z głównej sali gospody. Po upływie minuty (10 rund) zostaną wyważone drzwi do komnaty drużyny. W progu stanie dwóch zwierzoludzi.

Niech w realnym świecie również upłynie minuta Dokładnie odmierzaj czas, opisz graczom dźwięki, jakie słyszą bohaterowie: ryki, łomot, odgłosy stąpania po schodach itp. Niech czują wzrastające napięcie. Jeśli Twoja drużyna zacznie drżeć ze strachu, znaczy to, że stanąłeś na wysokości zadania...

Tych 10 rund wystarczy BG na dobycie broni i chwycenie tarczy, hełmu czy misiurki. Łowcy przygód nie zdążą jednak nałożyć pełnej zbroi albo rzucić więcej niż jeden czar.

Potwory podzieliły się na dwójki i przeczesują karczmę w poszukiwaniu zakładników. Jeśli drużyna szybko zorientuje się w sytuacji, będzie mogła rozprawić się z napastnikami przez kolejne wyłapywanie dwójek.

Każdą schwytaną osobę potwory wiążą i wrzucają za bar. Nie skrzywdzą nikogo, kto zaniecha stawiania oporu (potrzebują jeńców). Większość gości woli uciekać niż walczyć. Tylko od Ciebie zależy, komu uda się zbiec. Sugerujemy, by stwory Chaosu złapały Tiasmarę, halflińską kucharkę (str. 17). Powstrzyma to pozostały personel od natychmiastowego zaatakowania agresorów.

Wypadki toczą się błyskawicznie, dlatego wiele zdarzeń będziesz musiał zaimprowizować. Większość potworów jest tak samo przerażona jak ich jeńcy, w każdej chwili któryś ze stworów może wybuchnąć wściekłością lub po prostu nie wytrzymać nerwowo. Snikkit będzie walczył aż do śmierci lub ucieknie do kanałów. Nie pozwól go pojmać!

Banda Chaosu

Snikkit – skaveński przywódca

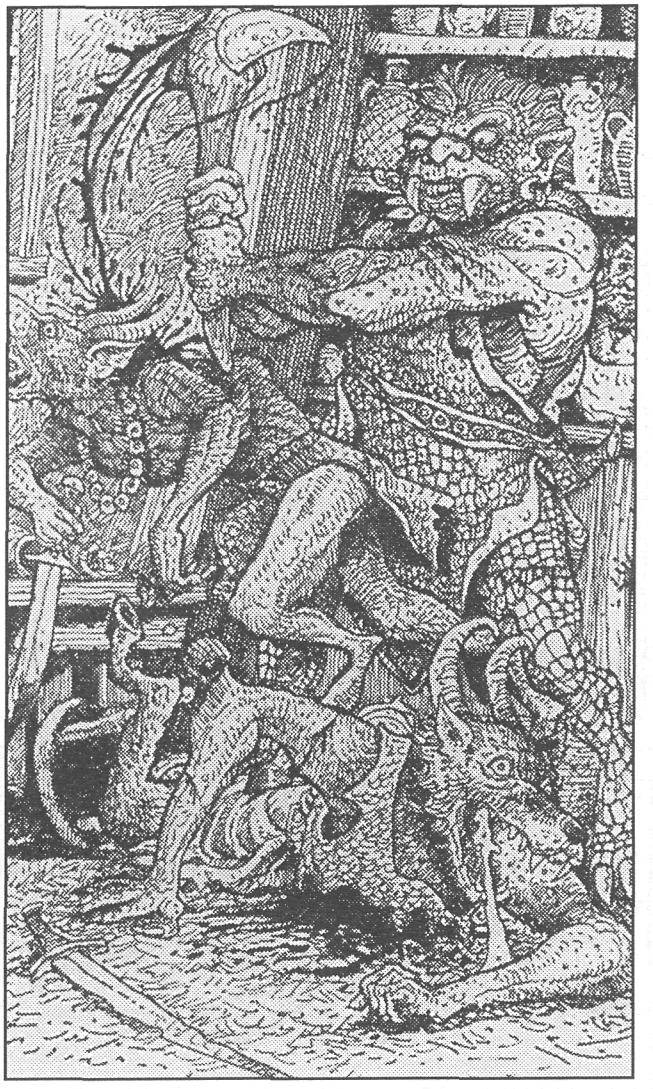
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	43	17	4	3	7	50	1	24	24	24	18	29	14

Snikkit nosi koszulkę kolczą (1PP, tułów), dzierży tarczę (1PP wszystkie lokacje), walczy włócznią i sztyletem. Ma tylko jedno oko (co zmniejsza jego **US).**

3 skaveńscy wojownicy

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

Dwóch wojowników walczy halabardami, trzeci pałką i sztyletem. Nie noszą zbroi.





8 zwierzoludzi

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Ekwipunek zwierzoludzi:

zwierzoczłek nr 1: dwa miecze, brak zbroi;
zwierzoczłek nr 2: dwa miecze, brak zbroi;
zwierzoczłek nr 3: koszulka kolcza (1PP tułów), pałka, rogi*;
zwierzoczłek nr 4: miecz, brak zbroi;
zwierzoczłek nr 5: skórzany kaftan (0/1 PP, tułów), dwuręczny topór;
zwierzoczłek nr 6: halabarda, dwa sztylety, brak zbroi;
zwierzoczłek nr 7: miecz, brak zbroi;
zwierzoczłek nr 8: napierśnik (1PP, tułów), tarcza (1PP, wszędzie), miecz.

* oprócz zwykłego ataku bronią, ten zwierzoczłek może również wykonać atak rogami

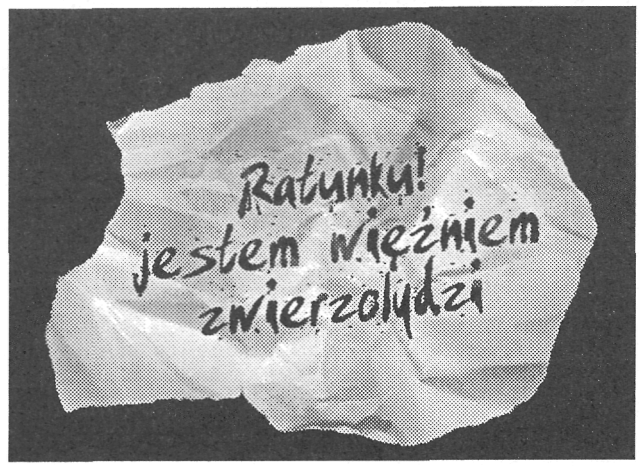
3 gobliny

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	18	18

Ekwipunek goblinów:

goblin nr 1: kaftan kolczy z rękawami, tarcza i hełm (2 PP wszystkie lokacje), miecz;
goblin nr 2: koszulka kocza i hełm (1 PP, tułów/głowa), włócznia;
goblin nr 3: skórzany kaftan (0/1 PP, tułów), hełm (1PP, głowa), włócznia

Goblin nr 1 ma także szmacianą lalkę należącą do porwanej dziewczynki. Wewnątrz ubranka zabawki ukryty jest kawałek papieru zapisany dziecięcą ręką (*Pomoc nr 1*):



Uwaga odnośnie broni: w ograniczonej przestrzeni gospody trudno jest manewrować włóczniami i halabardami: -20 do **I** i -10 do testu trafienia. Modyfikatory pozostałych broni nie różnią się od podanych w **WFRP** na str. 120.

Pomocna dłoń

Jeżeli BG będą mieli problemy z pokonaniem potworów, do akcji wkroczą inni goście gospody. Masz do wyboru dwie osoby:

Erina Eberhauer, czarodziej 1. poziomu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	27	33	4	2	7	38	1	35	32	51	51	44	46

Wiek: 27 **Charakter**: neutralny

Umiejętności: *język tajemny* – magiczny; *astronomia*; *rzucanie czarów* – magia prosta oraz wojenna 1. poziomu; *plotkowanie*; *rozpoznawanie roślin*; *wykrywanie magii*; *rozpoznawanie runów*; *czytanie/pisanie*; *wiedza o magicznych pergaminach*; *sekretny język* – język klasyczny; *znajomość języka obcego* – eltharin;

Punkty magii: 18

Czary
Magia prosta: Magiczne zamknięcie; Magiczny alarm; Przekleństwo; Uśpienie.
Magia wojenna 1. poziomu: Aura oporu; Kradzież rozumu; Leczenie lekkich zranień; Ognista kula.
Ekwipunek: wszystko zostało w jej pokoju. Zdążyła jedynie narzucić na siebie koszulę nocną i chwycić torbę ze składnikami do czarów.

Erina nie lubi ryzyka, dlatego zaatakuje napastników zaklęciami takimi jak *Kradzież rozumu* oraz dobrze wycelowana *Ognista kula*. W razie potrzeby szybko rzuci *Leczenie lekkich zranień*.

Przed zwierzoludźmi uciekła używając czaru *Lot*.

Po walce bohaterowie spostrzegą, iż Erina niezwykle przypomina Jannę Eberhauer (Zastępcę Arcymaga – str. 49). Podobieństwo zauważy każdy, kto wcześniej widział Jannę i wykona udany test **Int**.

Czarodziejka jest młodszą siostrą Janny. Zatrzymała się w „Orężu Templariusza", aby odpocząć przed złożeniem krewniaczce niespodziewanej wizyty. Erina nie przyzna się do swych koligacji z zastępcą Arcymaga (chce uniknąć rozgłosu). Jednak jeśli drużyna pokona potwory Chaosu, dziewczyna nie omieszka wspomnieć o tym siostrze.

Golthog – ogr najemnik

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	33	17	4	5	17	30	2	18	18	14	18	29	10

Wiek: 14 **Charakter**: neutralny

Umiejętności: *specjalna broń* – broń uliczna; *ogłuszanie*; *rozbrajanie*; *sekretny język* – język bitewny; *silny cios*; *uniki*; *znajomość języka obcego* – staroświatowy.

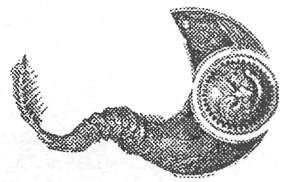
Ekwipunek:
koszulka kolcza (śpi w niej!) oraz hełm (1PP tułów/głowa), kastet, maczuga, 25 ZK, 17/4.

Golthog przybył do Middenheim, by zaciągnąć się do Baumanns Blitztruppen (patrz *Pogłoski*, str. 14). W „Orężu Templariusza" zatrzymał się zaś dlatego, iż Uli był jedynym karczmarzem, który zechciał przyjąć go pod dach swej gospody. Zanim ogr da znać o sobie, bawić się będzie na Karnawale – szczególnie tam, gdzie można dobrze zjeść i wypić.

Golthog walczy do zwycięstwa lub śmierci. Bije się ogarnięty radosnym uniesieniem, wykrzykuje w stronę BG słowa zachęty „Żywo chopy, dopieprzcie im!". Jeśli sposób, w jaki „chopy" rozprawiają się z napastnikami, wywrze na nim wrażenie, być może zechce przyłączyć się do drużyny. Sugerujemy jednak, żeby uczynił to tylko wtedy, gdy boahterowie będą musieli zastąpić kimś poległego towarzysza.

Podczas tej przygody Golthog na wiele się nie przyda. Od większości spraw trzeba go będzie nawet trzymać z daleka!

Ogr może też przystąpić do bohaterów dopiero pod koniec przygody, z jakieś przyczyny rezygnując z zaciągnięcia się do Baumanns Blitztruppen. Jeśli najemnik stanie się BG, pamiętaj o tym, że może on tylko zdobywać profesje Wojownika. Jego wyżywienie jest trzykrotnie droższe niż aprowizacja zwykłego człowieka. Ciekawe też, jak będą nań reagować napotkani przez drużynę ludzie...



Konkluzja

Bohaterowie mają dwa wyjścia: uciec lub stanąć do walki. Niezależnie od podjętej decyzji, powinni przetrwać. Mogą zostać ranni, stracić jeden lub dwa Punkty Przeznaczenia – ale muszą pozostać przy życiu. Oczywiście, jeśli zrobią coś zupełnie idiotycznego (na przykład, któryś z nich stanie w pojedynkę przeciw całej bandzie), wtedy zasłużą sobie na najgorsze.

Po 5 minutach (50 tur) do gospody przybędzie oddział Straży Miejskiej (2K6+6 strażników wraz z sierżantami i kapitanem). Jeśli do tego czasu drużyna poradzi sobie z potworami, może spodziewać się wielu słów uznania! Kapitan poprosi łowców przygód, by się przedstawili i pochwali ich męstwo. Po południu następnego dnia członkowie drużyny (oraz każdy BN, który pomagał im podczas potyczki) zostaną wezwani do Komendanta Straży, Schutzmanna (str. 46), który osobiście pogratuluje im zwycięstwa. To bardzo dobry sposób na nawiązanie z nim znajomości.

Jeśli bohaterowie zawiodą, słudzy Chaosu opuszczą gospodę i zostaną przepuszczeni do bram. Na szczęście miejscy magowie nie będą próżnować – rzucą na stwory wiele czarów: *Wywołanie paniki* i *Wywołanie głupoty*. Dzięki temu banda zostanie wkrótce pojmana lub zlikwidowana.

Jeżeli bohaterowie wezmą jakichś jeńców, będą musieli ich przepytać, zanim nadejdzie Straż (żołnierze zabiorą stwory ze sobą). Żaden członek bandy nie wie, gdzie znajduje się wejście do miasta (zgubili drogę podczas ucieczki kanałami). Każdy stwór powie jednak, że szajka porwała z podmiejskiej farmy jakiegoś „małego człowieka", trzymała go pod strażą w lesie Drak Wald, a potem przyniosła do Middenheim. Żaden z nich nie potrafi udzielić na ten temat dokładniejszych odpowiedzi. Nic poza tym nie wiedzą.



HANDLARZ NARKOTYKAMI

MIEJSCE

„Jaskinia" to typowa karczma Altquartier, jednego z najniebezpieczniejszych regionów Middenheim. BG trafią tu, jeśli będą szukać narkotyków dla Podskarbiego. Do oberży może ich też przyciągnąć chęć spotkania się z Brunem Kohlem lub śledzenia Klaglich (str. 82). Na *Mapie nr 1* znajdziesz plany parteru i pierwszego piętra tawerny. Pod gospodą znajdują się też piwnice (nie zaznaczone na mapce). W loszku stoi kilka beczek z piwem, ściany oplatają pajęczyny itp. Pokoje na piętrze to meliny narkomanów.

Bar to bardzo nieprzyjemne miejsce. Ściany i sufit pokryte są sadzą i brudem. Podłoga wygląda jeszcze gorzej. Na szczęście wysypano ją trocinami (przez które jednak gdzieniegdzie prześwitują kałuże piwa, czasem już przetrawionego...). Powietrze jest prawie niebieskie od dymu, zaś smród łatwiej sobie wyobrazić niż go opisać. Doprawdy, „Jaskinia" to najlepsze miano, jakie można było nadać temu przybytkowi!

Klientela oberży jest równie niesympatyczna. Zawsze będzie tu topić smutki 3-18 *szumowin* (patrz *Standardowi BN*, str. 95). K6 z nich to pijane *szumowiny*, zamroczone alkoholem lub czymś gorszym. Właściciel zazwyczaj przebywa w głównej sali, towarzyszy mu dwóch pomocników (choć czasem jeden z nich ucina sobie drzemkę gdzieś na piętrze).

PERSONEL

FRITZ SCHWANGER – właściciel

Wygląd i osobowość: Ma ponad metr dziewięćdziesiąt wzrostu, jest przeciętnej budowy ciała, ma tłuste, krótkie i czarne włosy, brązowe oczy i bliznę po lewej stronie twarzy. Fritz to brutalny prostak. Nienawidzi elfów, uważa je za „chochliki". Żuje tytoń. Często pluje na tych klientów, którzy z jakiegoś względu mu się nie spodobają. Podczas takiego „ataku" śliną dodaj 20 do jego **US** – ma w tym wprawę! Wynik 05 lub niżej oznacza, że trafił dokładnie w twarz, oślepiając swoją ofiarę na 1 rundę.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	48	27	5	4	9	40	2	37	33	22	30	37	27

Wiek: 43 **Charakter:** zły

Umiejętności: *specjalna broń* – korbacz; *mocna głowa* (podwójnie); *odporność na trucizny*; *piwowarstwo*; *przekupstwo*; *silny cios*; *uniki*; *walka wręcz*; *zapasy*.

Ekwipunek:
skórzany kaftan (0/1 PP, tułów); miecz (na murze, nad barem); korbacz (-10 do trafienia, +1 do Obr, -10 Parowanie – pod barem); lewak (-2 Obr, -10 do Parowania).

Za barem Fritz trzyma też kubełek z pieniędzmi, zawierający (oprócz wielu innych rzeczy) 53 korony, 43 szylingi i 81 pensów. Stąd personel bierze drobne.

OTTO GESCHWUR – barman

Wygląd i osobowość: Ma ponad metr osiemdziesiąt wzrostu, jest silnej budowy ciała, ma brązowe oczy i włosy. Otto jest głupi, gburowaty i rozpustny. Uważa się za przystojniaka.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	25	5	5*	7	36	1	30	25	26	37	33	29

Wiek: 22 **Charakter:** neutralny

Umiejętności: *bardzo wytrzymały**; *defraudacja*; *gawędziarstwo*; *gotowanie*; *mocna głowa*; *piwowarstwo*; *szaleńczy atak*; *targowanie się*.

Ekwipunek:
pałka (pod barem), sztylet (+10 **I**, -2 Obr, -20 Parowanie)

SELENA – kelnerka i barmanka

Wygląd i osobowość: Ma metr pięćdziesiąt wzrostu, jest przeciętnej budowy ciała (choć ma duży biust), włosy farbuje na blond. Selena jest głupią, rozchichotaną materialistką.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	22	22	3	3	6	40	1	49	20	10	27	20	41

Wiek: 22 **Charakter:** neutralny

Umiejętności: *mocna głowa*; *odporność na choroby*; *taniec*; *urok osobisty*.

Ekwipunek:
sztylet (+10 **I**, -20 Obr, -20 Parowanie); złote bransolety (4 ZK), fiolka perfum; ma amulet na łańcuszku (2 ZK 10/-)

Jeśli w barze rozpocznie się jakąś bójka, Fritz i reszta personelu z pewnością wezmą w niej udział. Ponieważ wewnątrz gospody jest mało wolnej przestrzeni (za to mnóstwo pijanych szumowin), bijatyka spowoduje nieopisane zamieszanie.

Łowcy przygód nie przyjdą tu jednak po to, by walczyć. Jeśli szukają narkotyków, zostaną skierowani do Brunona Kohla (niezależnie od tego, czy już wcześniej o nim słyszeli). Bruno przebywa w „Jaskini" przez większość dnia.

BRUNO KOHL – sprzedawca narkotyków

Wygląd i osobowość: Ma ponad metr osiemdziesiąt wzrostu i jest wątłej budowy ciała. Ma rude włosy z farbowanymi na niebiesko pasemkami i przekrwione, zielone oczy. Stale jest naćpany, narkotyk wywołuje u niego lekkie drżenie ciała. Przy stroju Kohla ubrania Pavarottiego wydają się bardzo skromne. Bruno maluje sobie twarz na biało (wygląda to upiornie), farbuje włosy, odziewa się w kolorowe łachmany. Krótko mówiąc, wygląda dziwnie. Kohl to kuzyn piastunki Zimperlich (patrz str. 44). Swoje koligacje z Hildegarde wykorzysta do powstrzymania osób, które będą chciały go skrzywdzić. *Zabij mnie, to gorzko tego pożałujesz. Mam krewnych na dworze.*

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	35	3	4	7	41	1	43	28	44	41	30	34

Wiek: 28 **Charakter:** neutralny

Umiejętności: *aktorstwo*; *chemia*; *doliniarstwo*; *gadanina*; *mocna głowa*; *odporność na trucizny*; *przekupstwo*; *targowanie się*; *ukrywanie się w mieście*; *urok osobisty*; *zielarstwo*.

Ekwipunek:
sztylet (+10 **I**, -2 Obr, -20 Parowanie); złoty naszyjnik (wart 2 ZK); 2 złote pierścienie (każdy wart 2 ZK); 7 gramów Kopa (patrz niżej); 2 gramy Wesołego proszku (patrz niżej); 2 fiolki z trucizną (trucizna na ostrza); butelka wódki.

Marie-Astrid Platini – dziewczyna Bruna

Wygląd i osobowość: Ma ponad metr sześćdziesiąt wzrostu, jest raczej drobna, ma smagłą cerę i kruczoczarne włosy. Pochodzi z regionu Bordeleaux w Bretonii, mówi z bardzo silnym, obcym akcentem. Kocha Bruna (choć nikt poza nią nie wie dlaczego). Nie odmówi sobie jednak flirtu z jakimś przystojnym mężczyzną.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	22	27	3	3	5	37	1	44	22	27	35	28	46

Wiek: 19 **Charakter**: neutralny

Umiejętności: *aktorstwo*; *charakteryzacja*; *hazard*; *taniec*; *uwodzenie*; *zwinne palce*.

Ekwipunek:
sztylet (+10 **I**, -2 Obr, -20 Parowanie); srebrny naszyjnik wysadzany perłami (wart 10 ZK); 1 gram Wesołego proszku (patrz niżej); złota bransoleta (warta 4 ZK); flakonik z piżmowymi perfumami; 2 jedwabne chusteczki; 2 ZK, 5 szylingów.

Bruno sprzeda narkotyki każdemu chętnemu. Podskarbi jest uzależniony od *Wesołesgo proszku* – aby wytłumaczyć sprzedawcy, o jaki specyfik im chodzi bohaterowie pewnie będą musieli wziąć ze sobą próbkę stymulantu używanego przez Josefa.

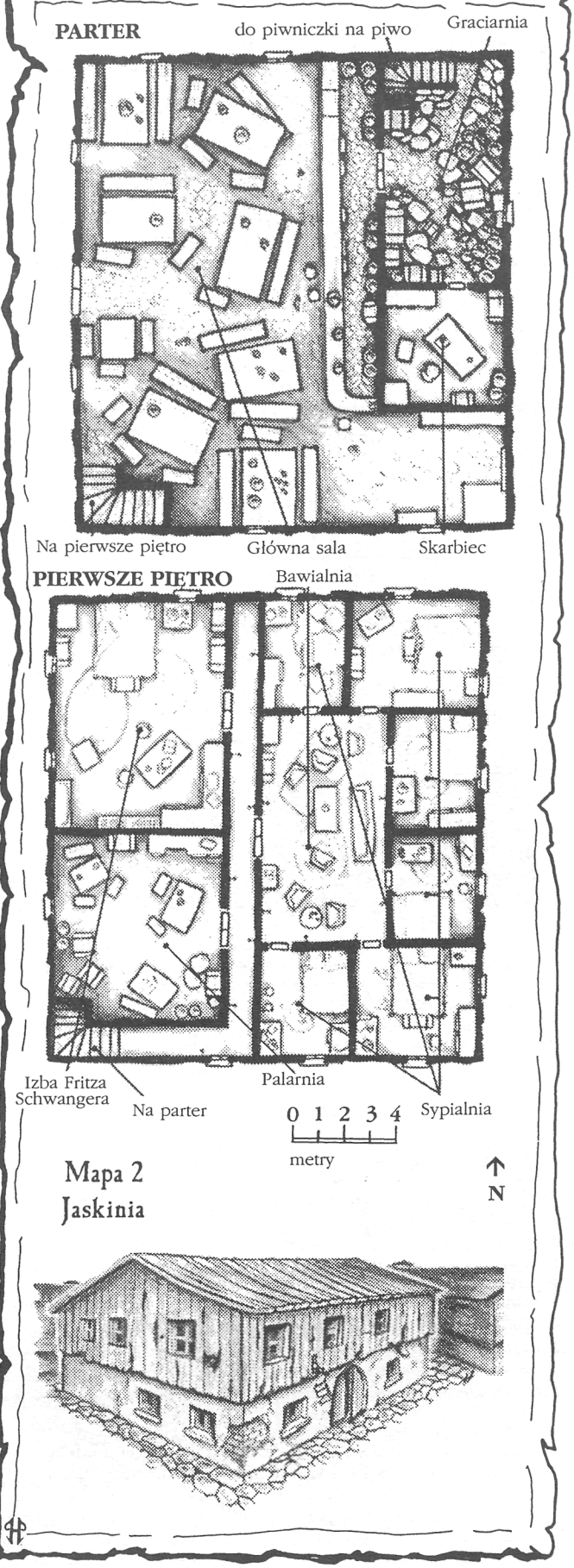
Cena tygodniowej porcji (około 4,5 uncji) wynosi 12 koron – jednak udany test *przekupstwa* zmniejszy ją do 10 ZK. Podskarbi bierze dziennie 4 dawki po 1/8 uncji (5/– za jedną). Jedynym sposobem na przekonanie się, czy kupowany towar to naprawdę *Wesoły proszek*, jest spróbowanie odrobiny narkotyku Josefa i porównanie go z tym, co oferuje Bruno. Po udanym teście **Int** +20% łowcy przygód odkryją, że mają do czynienia z tą samą substancją. Potwierdzi to również ewentualna analiza chemiczna.

Oczywiście, Kohl nie będzie chciał załatwiać interesów przy barze. Na piętrze znajdują się pokoje wynajmowane na godziny (2 ZK) i dopiero tam Bruno dobije targu z drużyną.

Jeśli podniesiona zostanie kwestia regularnych dostaw, Bruno powie, że stale przebywa w tej oberży. Za każdym razem może załatwić do 8 uncji proszku. Wyjdzie z pokoju i po 30-60 minutach wróci ze specyfikiem. Każe sobie zapłacić z góry – po udanym teście *przekupstwa*, w ramach sprzedaży hurtowej obniży cenę o 10%.

Śmiałkowie mogą spytać Kohla o kobietę regularnie kupującą *Wesoły proszek*. Gdy Bruno usłyszy opis Klaglich (podany drużynie przez Sparsama), pokiwa twierdząco głową. Brunhilde jest jednym z jego najlepszych klientów. Domyśli się, że kobieta ta ma na pieńku z bohaterami i zapewne już wkrótce przestanie kupować narkotyki. Dlatego zanim cokolwiek o niej powie, zażąda od łowców przygód trochę grosza (najlepiej 50 ZK). Zainkasowawszy pieniądze powie, że owa osoba odwiedza go raz w tygodniu. Jej następnej wizyty spodziewa się w noc Festagu.

„Jaskinia" może być także miejscem kilku drobniejszych wydarzeń: od bójki w barze po nalot elitarnej jednostki Straży, szukającej jakiejś porwanej, ważnej osobistości. Jeśli BG zachowają spokój, nic im się nie stanie. Pozostałych klientów ogarnie jednak panika, zapewne wyniknie spore zamieszanie – niewykluczone, że obejmie ono również drużynę, która – co gorsza – ma przy sobie narkotyki...



Mapa 2
Jaskinia

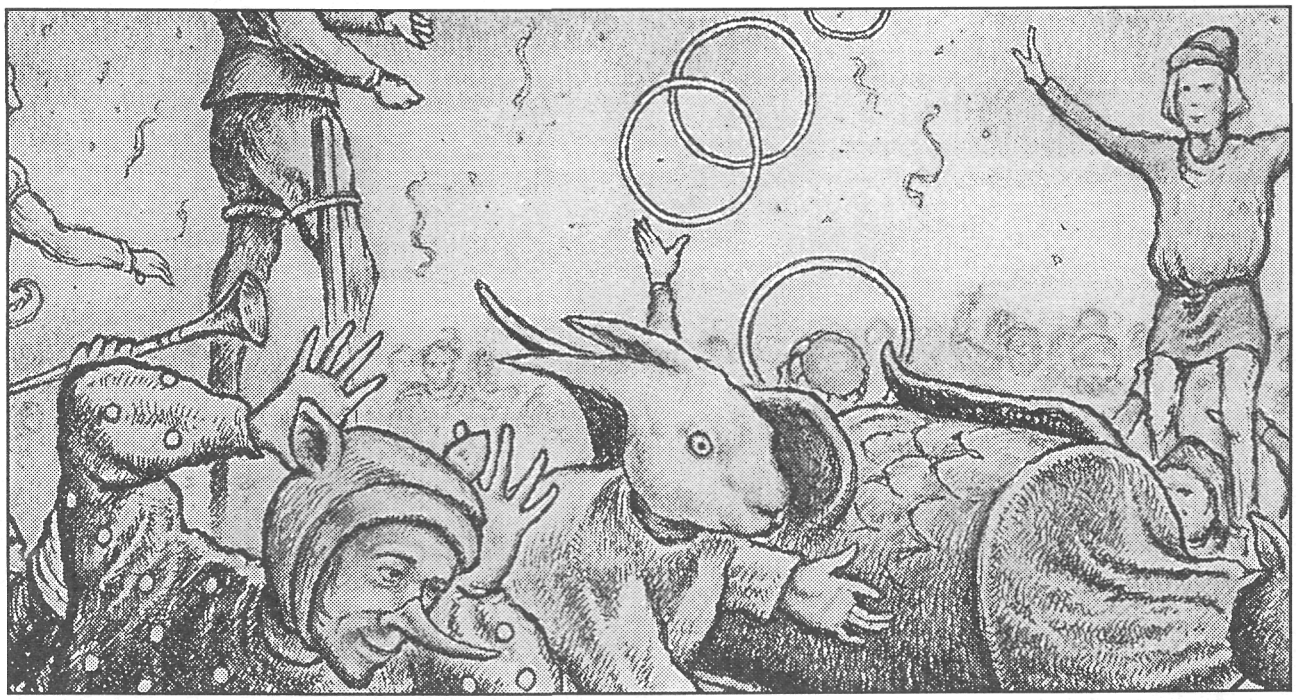
ZDEMASKOWANY ZDRAJCA

PIONKI ZŁEGO CZARODZIEJA

Wydarzenia opisane w poniższym rozdziale mogą przebiegać w różnoraki sposób – w zależności od tego, kiedy drużyna odnajdzie kryjówkę bandytów. Dlatego zanim rozpoczniesz grę, dokładnie zapoznaj się z treścią owej części scenariusza.

Opisani tu BN to osobiści słudzy Wasmeiera. Wyjąwszy ich przywódczynię (Brunhilde Klaglich), nie są członkami kultu, lecz opłaconymi przez Karla-Heinza specami od brudnej roboty. Większość czasu spędzają w swojej melinie, grając w karty i pijąc. Jeśli nie przygotowują się właśnie do jakieś akcji, najprawdopodobniej (90%) śpią.

Wasmeier może użyć swych zbirów do śledzenia BG (po tym, jak bohaterowie zaczną mieszać się w sprawy miasta). Jeśli czarodziej zdecyduje się rozprawić z drużyną, musisz ustalić dokładne okoliczności ataku na śmiałków. Pamiętaj, że Klaglich to sprytna kobieta i jeżeli któryś z jej kompanów zostanie schwytany, natychmiast zaszyje się w swej drugiej kryjówce (na mapie wyznacz nową lokację). Jeśli łowcy przygód zwrócą się o pomoc do władz, zostanie przeprowadzone dochodzenie, którego jedynym efektem będzie wzmożone zainteresowanie Straży poczynaniami drużyny.



Brunhilde Klaglich (alias Elise Kaltblutig i Frau Kenner)

Wygląd i osobowość: Ma metr siedemdziesiąt wzrostu i jest przeciętnej budowy ciała. Ma płowe włosy, zielone oczy, pełne usta i długie nogi. Brunhilde jest bardzo spostrzegawcza, szybka i bystra. Nie zbywa jej też na błyskotliwości i cynizmie. Lubuje się w okrucieństwie, nie przejmuje się nikim ani niczym. Jest mistrzynią charakteryzacji.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	44	42	4	5	10	55	2	51	43	47	50	41	60

Wiek: 28 **Charakter**: zły

Umiejętności: *bardzo szybka*; *błyskotliwość*; *charakteryzacja*; *czuły słuch*; *czytanie/pisanie*; *doliniarstwo*; *eskapologia*; *gadanina*; *hipnoza*; *kryptografia*; *mimika*; *mocna głowa*; *odporność na trucizny* (jad na ludzi); *otwieranie zamków*; *broń specjalna* – lasso, broń miotana; *torturowanie*; *tropienie*; *ukrywanie się w mieście*; *uniki*; *urok osobisty*; *warzenie trucizn*; *wspinaczka.*

Ekwipunek:
kaftan kolczy z rękawami (1 PP tułów/ramiona/nogi); magiczna opaska na czoło (pod szerokoskrzydłym kapeluszem, 1PP głowa); magiczny miecz (+1 Obr), 2 sztylety (+10 **I**, -2 Obr, -20 Parowanie); 2 fiolki trucizny (jad na ludzi); eliksir Brassa (patrz niżej), 2 opale (każdy wart 50 ZK); sakiewka z 22 ZK, 11/-.

Dagmar Mitschuldige

Wygląd i osobowość: Ma 186 cm wzrostu, jest silna i muskularna. Ma jasnobrązowe włosy, piwne oczy, piegi na nosie oraz na dłoniach i przedramionach. Nie ma dwóch przednich siekaczy. Dagmar to najemniczka, posępna i cyniczna kobieta, lojalna tylko wobec tych, od których otrzymuje godziwą zapłatę. Nie podoba jej się w kryjówce, jest znudzona i rozdrażniona. Ostatnio zaprzyjaźniła się z Reyą Ehrlich (kuzynką Magistra Praw), przyniesioną tu przez bandę stworów Chaosu (patrz str. 75).

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	46	29	5	5	10	41	2	35	22	22	25	29	27

Wiek: 30 **Charakter**: neutralny

Umiejętności: *bijatyka*; *specjalna broń* – broń uliczna, dwuręczna; *mocna głowa*; *otwieranie zamków*; *rozbrajanie*; *sekretny język* – język bitewny; *silny cios*; *szaleńczy atak.*

Ekwipunek:
koszulka kolcza (1PP, tułów); naramienniki (1PP, ramiona); hełm (1PP, głowa); miecz dwuręczny (-10 **I**, +2 Obr), krótki miecz (+10 **I**, -1 Obr); łamacz mieczy (-2 Obr, +1– Parowanie); kastety; 15 ZK; złoty pierścień (wart 5 ZK).

Hulz Fleischer

Wygląd i osobowość: Ma ponad metr osiemdziesiąt wzrostu, jest przeciętnej budowy ciała, ma długie czarne włosy, zielone oczy, dłonie i palce poryte kurzajkami. To zły i nikczemny próżniak. Zachowuje się jak szaleniec. Pod maską obłąkańca kryje się jednak przebiegła i występna natura. Jeśli Hulz uzna, iż od walki lepsza będzie ucieczka, podda się i spróbuje zbiec przy pierwszej sposobności.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	42	32	4	4	9	50	1	41	33	32	36	35	27

Wiek: 26 **Charakter**: zły

Umiejętności: *bijatyka*; *specjalna broń* – broń uliczna, parująca; *hazard*; *mocna głowa*; *ogłuszanie*; *sekretny język* – język bitewny; *uniki*.

Ekwipunek:
kaftan kolczy (1PP, tułów/ramiona); ciężka pałka (-10 **I**, +1 Obr); lewak (-2 Obr, -10 Parowanie); kastety; 14 ZK; 11/-.

Anton Hundisch – (uczeń czarodzieja)

Wygląd i osobowość: Ma niecały metr sześćdziesiąt wzrostu i jest wątły. Ma długie i proste czarne włosy, wielkie, brązowe, kaprawe oczy. Często wpada w depresję, większość czasu spędza bujając się w fotelu. Gdy dochodzi do walki, sił dodaje mu głównie zwykły strach. Anton to tchórzliwy, żałosny łajdak. Jego mistrz porzucił go kilka tygodni temu. Brunhilde spotkała Antona, kiedy wałęsał się po mieście. Przygarnęła go, bowiem sądziła, iż może być użyteczny dla jej bandy. Teraz jednak nie jest już tego taka pewna...

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	25	2	3	7	38*	1	32	32	44	37	37	24

Wiek: 19 **Charakter:** chaotyczny

Umiejętności: *błyskawiczny refleks**; *brzuchomówstwo*; *język tajemny* – magiczny; *rzucanie czarów* – magia prosta; *sekretny język* – język klasyczny; *uniki*; *wiedza o pergaminach*.

Ekwipunek:
magiczny Sztylet Mrozu (+10 I, -2 Obr, -20 Parowanie, plus K3 obrażeń od zimna, jeśli nie powiedzie się test **Wt**); pergamin z czterema czarami: Aurą oporu, Leczeniem lekkich zranień (x3); 4 ZK, 9/8.

Punkty magii: 7

Czary magii prostej: Przekleństwo; Dar języków; Magiczne zamknięcie; Sen; Strefa milczenia.

Uwaga odnośnie ekwipunku: Ekwipunek opisanych wyżej BN to przedmioty, które mają przy sobie zazwyczaj tylko wtedy, gdy przebywają w kryjówce. Na przykład Klaglich podczas wędrówek po mieście nie nosi zbroi.





Rola Klaglich

Ta inteligentna kobieta jest zaufanym sługą Wasmeiera. Tylko ona wie, kim naprawdę jest jej mistrz – i nigdy go nie zdradzi. Jeśli zostanie schwytana, Karl-Heinz będzie jej ostatnią nadzieją na odzyskanie wolności. W beznadziejnej sytuacji wypije eliksir Brassa. Specyfik zacznie działać po 1K6 rundach i sprawi, że Klaglich stanie się zupełnie pijana i przestanie odczuwać ból. Wszystko minie po 2-12 godzinach. Jednak do tego czasu w żaden sposób nie da się jej zmusić do składania zeznań (nawet używając tortur).

Wasmeier kontaktuje się z Brunhilde przy pomocy zaszyfrowanych instrukcji przenoszonych przez gołębie pocztowe. Klaglich pali każdą wiadomość po przeczytaniu. Jeśli drużyna przechwyci jakieś listy, odcyfruje je po 2K6 tur i udanym teście **Int** (-20%, modyfikowanym przez umiejętność *kryptografii*). Szyfr nie opiera się na alfabecie, lecz symbolach. Jeśli Klaglich musi pilnie zobaczyć się z Magistrem, zakłada przebranie i odwiedza go w domu. Bardzo uważa na to, by nikt jej nie śledził (-10 do wszystkich testów ukrycia wykonywanych przez ewentualnych *tropicieli*).

Klaglich zrobiła wiele złego, o czym drużyna mogła się już przekonać. Jako „Charlotte" Brunhilde hipnotycznie zmusiła szampierza do popierania nowych podatków (str. 38). Ukradła tez listy miłosne Ar-Ulryka do faworyty grafa i pod przebraniem „Elise Kaltblutig" (str. 51) wykorzystała je do szantażowania kapłana. Jako „Frau Kenner"(str. 82) dostarcza narkotyki Podskarbiemu i naciska go, aby utrzymał swe poarcie dla danin. To ostatnie przebranie jest najważniejszym z wcieleń pomocnicy Wasmeiera. „Kenner" regularnie kontaktuje się ze Sparsamem, dzięki czemu można ją łatwo odnaleźć (i podążyć za nią do kryjówki bandytów).

„Frau Kenner"

Raz w tygodniu, w noc Festag, przebrana Klaglich odwiedza Pałac Wewnętrzny, przynosząc Podskarbiemu nową porcję narkotyków. Otrzymała od niego glejt pozwalający jej na swobodne poruszanie się po parterze budynku (dzięki glejtowi przez ogród dostała się do apartamentów dam dworu i skradła listy miłosne Ar-Ulryka).

Podczas swych wizyt Brunhilde wpadła w oko Josefowi Gropiusowi, jednemu z pałacowych strażników. Cztery tygodnie temu kierowany ciekawością gwardzista podążył za nią, gdy wracała do domu. Zdziwił się, kiedy ujrzał, iż kobieta zmierza w stronę Altquartier – a gdy wkroczyła w progi „Jaskini", doszedł do wniosku, że jest ona tajnym sługą jakiejś ważnej osobistości z Pałacu. Postanowił zostawić ją w spokoju. Jak każdy dobry strażnik, Josef jest dyskretny i powyższe informacje wyjawi tylko przedstawicielowi władz (na przykład któremuś z głównych BN).

Gracze powinni dojść do wniosku, iż najlepszym sposobem na odnalezienie drogi do kryjówki sług Wasmeiera jest śledzenie „Kenner" po jej wizycie u Sparsama w noc Festagu. Śledzona kobieta zaprowadzi drużynę wprost do schronienia bandytów, co będzie kulminacyjnym punktem przygody.

Powinieneś dać śmiałkom do zrozumienia, że jeśli Brunhilde będzie śledzona tylko przez jedną osobę, prędko zniknie w wielkim tłumie, który ostatniej nocy Karnawału wypełnia bulwary Middenheim. Więcej tropicieli oznacza większą szansę na odnalezienie drogi do kryjówki. W szpiegowaniu Brunhilde mogą pomóc łowcom przygód zaprzyjaźnieni z nimi ulicznicy (str. 21). W pobliżu Altquartier tłum nieco się przerzedzi – jednak nawet tam po ulicach wałęsać się będzie sporo pijanych birbantów.



Jeśli „kluczem" do kryjówki bandytów jest Podskarbi, drużyna powinna zaczekać na najbliższą dostawę narkotyków. Nastąpi ona w ostatnią noc Karnawału, około dziewiątej wieczorem. Tego wieczora Sparsam wybiera się do opery, jednak podczas przerwy wpadnie do domu, aby odebrać specyfik.

Jeśli łowcy przygód rozmawiali z Josefem Gropiusem, zapewne wiedzą o miejscu zwanym „Jaskinią". Być może nawet już tam byli i od Bruna Kohla dowiedzieli się czegoś na temat „Frau Kenner" (str. 78). Jeżeli zdecydują się na obstawienie tego miejsca, około 8.30 wieczorem ujrzą „Frau Kenner" przybywającą po kolejną porcję narkotyków. Mogą podążyć za nią do Pałacu, a potem, gdy spotka się już ze Sparsamem, do jej kryjówki. W drodze do schronienia Brunhilde wstąpi do kilku gospód i na miejscu znajdzie się dopiero około 11.30 w nocy.

Jeśli BG będą mieli problemy ze śledzeniem Brunhilde, niech jeden z Bohaterów Niezależnych opisanych w *Handlarzu narkotykami* zaoferuje im informacje o kryjówce „Frau Kenner". Za usługę ową zażyczy sobie „podarunku" w wysokości do 100 ZK. Akcja przygody nabierze szybszego tempa, jeżeli ową wiadomość śmiałkowie otrzymają dopiero w ostatnią noc Karnawału (patrz *Kulminacja*, str. 84).

Ostatnią możliwością odnalezienia Brunhilde jest rekrutacja. Wystarczy, by podczas rozmów z nikczemnymi BN członkowie drużyny wspomnieli mimochodem o tym, iż chcą zatrudnić jakąś kobietę dobrze znającą się na charakteryzacji. Zapewne na ofertę odpowie kilka nieprzyjemnych babsztyli, niewykluczone jednak, iż zainteresuje ona również „Frau Kenner". Klaglich, choć pracuje dla Wasmeiera, nie chce rezygnować z innych źródeł dochodu. Jednak na wszelki wypadek spotkanie zaaranżuje w jakimś bezpiecznym miejscu, z którego w razie potrzeby zdoła szybko uciec.

Kryjówka

Odnalezienie kryjówki

Jeśli drużyna podąży za „Frau Kenner" po jej spotkaniu ze Sparsamem, do kryjówki bandytów dotrze około 11.30 w nocy (lokacja N8). Być może BG wpadną na pomysł wezwania Straży – jednak to, co ujrzą, powinno skłonić ich do zmiany planów. Po kilku chwilach oczekiwania „Frau Kenner" wejdzie do zrujnowanego domu, przed którym stoi wóz załadowany jakimiś gratami (meble, koce itp.). Wszystko wskazuje na to, iż mieszkańcy rudery zamierzają się wkrótce wyprowadzić (bohaterowie powinni więc działać szybko). W pobliżu nie ma żadnego patrolu Straży.

Czworo ludzi Wasmeiera mieszka w podziemiach zrujnowanego domu. Nie zamieszczono planu tej kamienicy, bowiem najprawdopodobniej żaden z jej wyższych poziomów nie będzie tłem wydarzeń ważnych dla akcji przygody. W pokojach na parterze znajduje się tylko kurz, gruz i zbutwiałe drewno. Okna są zabite deskami (jednak w każdym z nich wykonano otwór o szerokości 15 centymetrów, służący do wypuszczania gołębi). Udany test obserwacji pozwoli dostrzec piórka wyszarpane przez krawędzie dziury oraz rozsypane na podłodze ziarno i guano. Drzwi wejściowe i kuchenne są zamknięte na klucz (JZ 10%). Drzwi kuchenne zostały dodatkowo zabezpieczone pułapką. Na tego, kto je otworzy, spadnie kawałek cegły (**S**4, rzuć K6, by określić miejsce trafienia: 1-2 lewa ręka; 3-4 prawa ręka; 5-6 głowa).

W podłodze drugiego pokoju znajduje się zamykana od wewnątrz klapa. Skrywający się w piwnicy bandyci otwierają ją po usłyszeniu umówionego sygnału (dwa puknięcia, pięć sekund przerwy, znowu dwa puknięcia). Kod ten zna tylko Klaglich i jej pomocnicy. Ponieważ wszyscy znajdują się w kryjówce, bardzo się zdziwią, jeśli któryś z bohaterów użyje owego szyfru. Pod klapą znajdują się drewniane schody prowadzące jakieś pięć metrów w dół. Sufit podziemnych komnat znajduje się na wysokości dwóch i pół metra. Wnętrza pokojów oświetlają lampy olejowe. Patrz *Mapa nr 3.*

Suterena

Sień: Pusta, surowa, półmrok.

Komnata Dagmar: Dagmar spędza tutaj czas na rzeźbieniu w drewnie i układaniu pasjansów. W pokoju znajduje się siennik, szafa z ubraniem na zmianę (nic specjalnego), mały stół i dwa krzesła oraz inne, zwyczajne sprzęty.

Komnata Hultza: Podobna do pokoju Dagmar. Na podłodze leży jednak nieco (choć niewiele) ładniejsza wykładzina, zaś łoże przykryte jest futrem.

Spiżarnia: Znajdują się w niej zapasy piwa, wina, owoców, słodyczy, pikli, sera, ziemniaków, suszonego mięsa, solonych ryb itd. Słudzy Wasmeiera jadają całkiem nieźle.

Latryna: Płytki szyb do kanału ściekowego.

Magazyn: Znajduje się tu olej, zapasowe lampy, liny, świece, bela sznurka, drewniane belki, zwój drutu, rozmaite narzędzia itp. Pomieszczenie nie jest oświetlone. W zamkniętym magazynie znajduje się również związana i zakneblowana Reya Ehrlich, przyniesiona do kryjówki przez stwory Chaosu (str. 75). Klaglich otrzymała polecenie zabicia dziecka tuż przed ewakuacją z meliny. Rozkaz ów bardzo zdziwił Dagmar, która zdążyła się już trochę przywiązać do dziewczynki. Reszta bandy myśli, iż Reya trzymana jest dla okupu (który, wedle słów Brunhilde, zostanie już wkrótce dostarczony).

Komnata Brunhilde: Skromnie umeblowana. Znajduje się tu tylko siennik, mała szafa, stół i krzesło oraz dwa postrzępione, futrzane dywaniki. Pokój jest zagracony różnymi sprzętami (sztućcami, talerzami itp.). W kącie stoi mała klatka z K4-2 gołębiami pocztowymi (wytresowanymi do przenoszenia informacji dla Wasmeiera). Po dokładnym przeszukaniu izby bohaterowie odnajdą kupkę popiołu, która powstała po spaleniu ostatniej wiadomości.

Pod łóżkiem znajduje się skrytka, a w niej mieszek ze 126 ZK oraz woreczek z dwoma naszyjnikami i dwiema parami kolczyków. Biżuterię wykonano ze srebra wysadzanego chryzoberylem oraz lapis lazuli (każdy komplet wart 50 ZK). Jest tam także solidny, złoty pierścień (warty 80 ZK). Kosztowności pochodzą z kradzieży. Jeśli BG zechcą sprzedać je na terenie miasta, mogą wpaść w niezłe tarapaty. W skrytce leżą również miłosne listy Ar-Ulryka do faworyty grafa. Każdy z nich zaadresowany jest do *Em* i opatrzony podpisem *Wielkiego Złego Wilka*. Każdy oglądający je *Uczony* dostrzeże bardzo wysoką jakość pergaminu i atramentu. Treść korespondecji to przeraźliwie sentymentalne zapewnienia o nieśmiertelnym uczuciu, poematy itd. W schowku znajduje się także książka kodów używanych przez Brunhilde do porozumiewania się z Wasmeierem.

Łaźnia: Drewniana balia, obok niej pompa. Na stoliku leży mydło, ręcznik oraz lusterko. Przybory toaletowe nie noszą jednak śladów częstego używania.

Komnata Antona: Wygląda podobnie jak pozostałe pokoje. Znajduje się w niej kilka książek (zwykłych, nie magicznych) wartych w sumie 20 ZK oraz trochę komponentów do czarów prostej magii – na przykład butla, w której jest szesnaście języków szczurów (do zaklęcia *Dar języków*).

Strategia BN

Zależeć będzie od tego, czy zostaną ostrzeżeni o nadejściu drużyny. Jeśli bandyci mieli już wcześniej do czynienia z łowcami przygód, na pewno nie zaniedbają podstawowych środków ostrożności. Jeśli bohaterowie hałaśliwie wkroczą do kryjówki, na przykład wyłamując któreś drzwi (chyba że rzucą czar *Strefa ciszy*), słudzy Wasmeiera wyjdą im na spotkanie odpowiednio przygotowani. Bandytom nie brak odwagi (wyjąwszy Antona): Brunhilde i Dagmar będą walczyć do końca, Hultz podda się dopiero wtedy, gdy zagwarantuje mu się nietykalność. Wątpliwe, by którykolwiek ze sług Karla-Heinza zdołał uciec (choć Klaglich za wszelką cenę będzie chciała ostrzec Wasmeiera). Na nieszczęście dla niej, nawet jeśli jakimś cudem uda jej się zbiec, nie zastanie Magistra w domu. Większość nocy Festagu zły czarodziej spędzi na mieście – ma tam bowiem do załatwienia wiele ważnych spraw (patrz *Kulminacja*, str. 84).

Rozwój wypadków

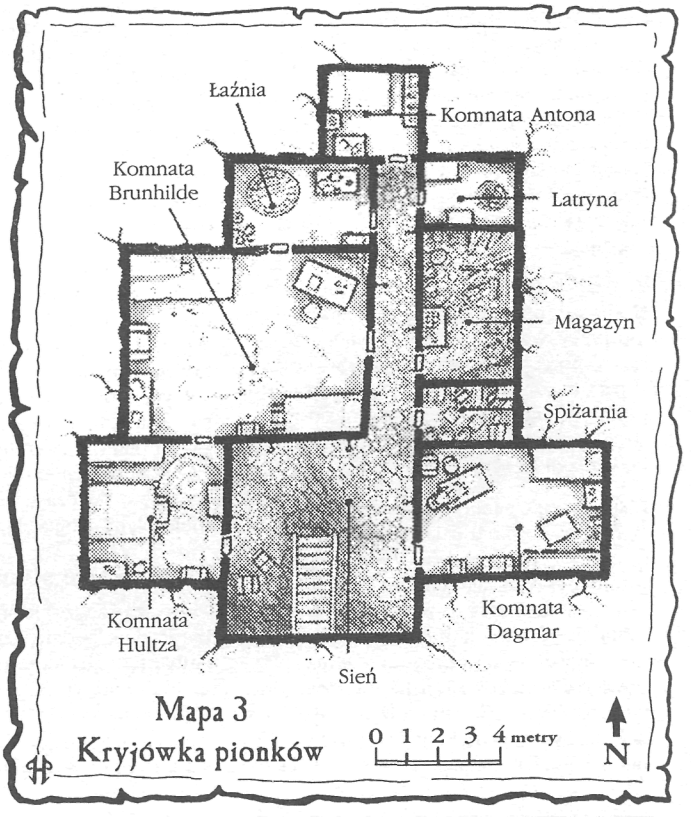
Jeśli drużyna odkryje kryjówkę w noc Festagu, wydarzenia zaczną toczyć się w błyskawicznym tempie. Po znalezieniu listów miłosnych, bohaterowie zapewne domyślą się ich autorstwa i wagi. Nawet jeśli nie wiedzieli o szantażowaniu Ar-Ulryka, teraz już sami odgadną, czemu nie protestował on przeciw podatkom.

Najważniejszą zdobyczą jest jednak kuzynka Magistra Praw Ehrlicha. Oswobodzona Reya okaże się niezależną i porywczą osóbką. Natychmiast zażąda, by zaprowadzono ją do jakiegoś przedstawiciela władz. Prawdopodobnie członkowie drużyny nie będą wiedzieli o porwaniu i odnalezienie dziewczynki bardzo ich zaskoczy. Przywrócenie Rei Wujkowi opisano w rozdziale *Kulminacja* (str. 84).

Jeżeli drużyna rozprawi się ze sługami Wasmeiera przed Festagiem, powinieneś wprowadzić kilka drobnych modyfikacji. W kryjówce nie będzie Rei Ehrlich, zamiast listów miłosnych, drużyna znajdzie na wpół spalony kawałek papieru leżący obok klatki na gołębie. Wszystko co można odczytać z kartki (po złamaniu kodu) to: namiary jakiegoś miejsca (sam wybierz jakiego, musi się ono znajdować w Altquartier) oraz czas (11.30 wieczorem w Festag). Są to współrzędne przekazania bandytom Rei oraz korespondencji Ar-Ulryka. W owej operacji weźmie udział tylko jeden czciciel Chaosu – drużyna powinna rozprawić się z nim bez trudu.

Jeśli Brunhilde zostanie zabita, Wasmeier domyśli się tego dopiero wtedy, gdy nie dostanie od niej wiadomości o umówionej porze. Natychmiast rozpocznie śledztwo (wykorzystując do tego pośledniejszych członków kultu). Jeżeli odkryje, że kryjówka została zaatakowana, zadania bandy Klaglich przekaże *drugiej* grupie (która znajdzie sobie inne siedlisko).

Jeżeli Klaglich zdoła uciec, Wasmeier zostanie natychmiast ostrzeżony. Ponieważ nie będzie wiedział, że bohaterowie zdobyli współrzędne przekazania bandytom Rei oraz korespondencji, nie odwoła tej operacji. Pamiętaj, że zamiast sług Wasmeiera, na dziecko i listy czekać będzie Brunhilde. Reszta potoczy się tak, jak opisano wyżej. W *Kulminacji* (str. 84) znajdziesz wyjaśnienie, dlaczego dziecko i listy są tak ważne.



Mapa 3
Kryjówka pionków

Kulminacja

Niszczycielskie plany Wasmeiera mają wypełnić się ostatniej nocy Karnawału. Gdy nieświadomi niczego mieszczanie będą hulać i podziwiać pokazy sztucznych ogni, zły Magister Praw zasiądzie w swej komnacie w Pałacu Wewnętrznym, oczekując na wezwanie od grafa Borisa. Jeśli zostanie wezwany, będzie to oznaczało, że spisek zakończył się sukcesem, a dla Kultu Purpurowej Dłoni nadszedł długo oczekiwany Czas Zmian.

Plan Wasmeiera

Spaczony, lecz genialny Magister Praw zaplanował następujący przebieg wydarzeń nocy Festagu:

Około dziewiątej wieczorem prawa ręka Wasmeiera, Brunhilde Klaglich, odwiedzi Podskarbiego Sparsama i przyniesie mu kolejną porcję narkotyku. Następnie wróci do swej kryjówki, aby nadzorować ostatnie przygotowania do ewakuacji. Dopilnuje, by schronienie wyglądało na opuszczone w pośpiechu. Potem zabije kuzynkę Magistra Ehrlicha.

W tym samym czasie Wasmeier i Hoflich oglądać będą operę *„Pierścień Nibbleungerów"*, wystawianą w Królewskiej Akademii Muzycznej. Przedstawienie zakończy się o północy. Pół godziny później obaj mężczyźni powrócą do Pałacu.

Wasmeier uda się do swojej komnaty, a Hoflich-doppelganger wyruszy do grafa rzekomo z prośbą o udzielenie natychmiastowej audiencji. Niezależnie od pory dnia (czy nocy), gwardziści nie odważą się zatrzymać Magistra Praw – szczególnie tak surowego, jak Hoflich. Zabicie przebywającego w pojedynkę grafa nie sprawi żadnego problemu. Następnie stwór ucieknie przez okno (wcześniej nakazawszy strażnikom, by nie niepokoili władcy przez najbliższą godzinę).

Znalazłszy się w swoich apartamentach Hoflich-doppelganer wypije dostarczony mu przez Wasmeiera *Eliksir niewidzialności*, po czym tą samą drogą, wykorzystując linę zakończoną hakiem, wróci do pokoju grafa. Straż pałacowa nie dostrzeże go, bowiem jej uwagę zaprzątał będzie pokaz sztucznych ogni.

Potem doppelganger przybierze kształty Borisa i po ustaniu działania eliksiru (mniej więcej po godzinie) rozkaże, by gwardziści wezwali Magistra Praw Wasmeiera. Obaj uczczą swe zwycięstwo i z południowego okna komnaty obejrzą ostatnie fajerwerki. Następnie Karl-Heinz odwiedzi komnaty Hoflicha, po czym wróci do domu. Wizyta ta będzie tylko na pokaz, zły czarodziej chce sprawić wrażenie, że Hoflich nadal przebywa w Pałacu.

Rankiem następnego dnia graf Boris zaskoczy wszystkich poleceniem zwołania doradców. W zebraniu nie weźmie udziału tylko Magister Praw Hoflich. Nie czekając na niego, władca oznajmi, iż wie kto maczał palce we wprowadzeniu nowych podatków. Dzięki staraniom Wasmeiera większość Rady przyjmie tę wiadomość milczeniem. Wówczas „Boris" wymieni nazwisko Hoflicha.

Graf zażąda, aby sprowadzono Hoflicha. Okaże się, że doradca przepadł jak kamień w wodę. Poszukiwania przeprowadzone w jego komnacie dadzą nieoczekiwane rezultaty. Tak jak opisano w *Nikczemnym spisku* (str. 8), znajdować się tam będą dowody przestępstwa: gnijące ciało prawdziwego Hoflicha, diagram pokazujący sieć wpływów oraz adres kryjówki sług złego czarodzieja. W schronieniu bandytów leżeć będzie już ciało Rei Ehrlich i listy miłosne Ar-Ulryka. Dworzanie zaczną domyślać się straszliwej „prawdy"...

Zarówno pokój Hoflicha, jak i kryjówka zbirów wyglądać będą na opuszczane w pośpiechu. Odpowiedzialność za ucieczkę zbrodniarzy publicznie przyjmie na siebie Magister Wasmeier. Wyzna, iż po rozmowie z Borisem powiedział Hoflichowi (nieświadom, iż to on jest zdrajcą), że graf sprzeciwił się nowym podatkom i zamierza je cofnąć.

Noc Festagu

Choć bohaterowie mogą o tym nie wiedzieć, ich działania pomieszały Wasmeierowi szyki.

Oczywiście, mimo podjęcia wszelkich starań, nawet bardzo dobra drużyna nie zdobędzie otwartego poparcia Ar-Ulryka, faworyty grafa lub Magistra Praw Ehrlicha (przynajmniej do nocy Festagu). Ehrlich ujawni posiadane przez siebie informacje dopiero wtedy, gdy upewni się, że Rei nie grozi już żadne niebezpieczeństwo.

Nawet jeśli drużyna zna już wszystkie słabe i mocne strony ważnych BN, będzie mogła zadziałać dopiero w noc Festagu. Podąży wówczas za Klaglich do kryjówki bandytów albo przechwyci listy i Reyę Ehrlich (patrz str. 83). Stanie się to około 11.30 wieczorem – godzinę przed planowanym morderstwem grafa. BG powinni więc mieć jeszcze wystarczająco dużo czasu, aby zdążyć udaremnić plany złego Magistra.

Potyczka ze sługami Wasmeiera

Pierwszą rzeczą, którą muszą zrobić bohaterowie, będzie rozprawienie się ze sługami złego Magistra. Ewentualna zwłoka sprawi, że kilku pomocników Karla-Heinza (ale nie Brunhilde!) zdoła opuścić kryjówkę. Drużyna będzie musiała ich powstrzymać. Po wkroczeniu drużyny do schronienia Klaglich zacznie walczyć lub, jeśli bohaterom coś się nie powiedzie, spróbuje wyważyć drzwi do celi Rei (Dagmar domyśliła się, że dziewczynka nie jest trzymana dla okupu, lecz ma zostać zabita; by temu przeszkodzić, zaryglowała wejście do magazynu).

Jednak jeśli chcesz, pozwól jednemu z BN uciec. Łowcy przygód będą musieli zwijać się jak w ukropie, aby uratować grafa, zanim zbieg ostrzeże szefa (nie muszą wszak wiedzieć, że uciekinier nigdy nie dotrze do Wasmeiera).

Po pokonaniu bandytów drużyna odkryje miłosne listy Ar-Ulryka oraz kuzynkę Ehrlicha. Prawdopodobnie zechce wówczas odwiedzić Arcykapłana albo Magistra.

Jeśli bohaterowie złożą najpierw wizytę Ar-Ulrykowi, po drodze będą musieli użerać się z Reyą żądającą, aby natychmiast zabrać ją do wujka! Tego wieczora kapłan nie bierze udziału w żadnym wydarzeniu Karnawału, dlatego dość trudno będzie go odnaleźć.

Pamiętaj, że tej nocy na ulice wylegli prawie wszyscy mieszkańcy Middenheim. Mieszczanie zmierzają do Wielkiego Parku, gdzie odbędzie się finałowy pokaz magii i sztucznych ogni. Starannie odmierzaj minuty stracone przez bohaterów na przedzieraniu się przez tłum.

Prędzej czy później, drużyna przybędzie do domu Ehrlicha. Dotarcie do drzwi domostwa zajmie kolejną minutę (znowu marnotrawstwo cennego czasu). Na widok swej kuzynki, Magister rozpłacze się z radości.

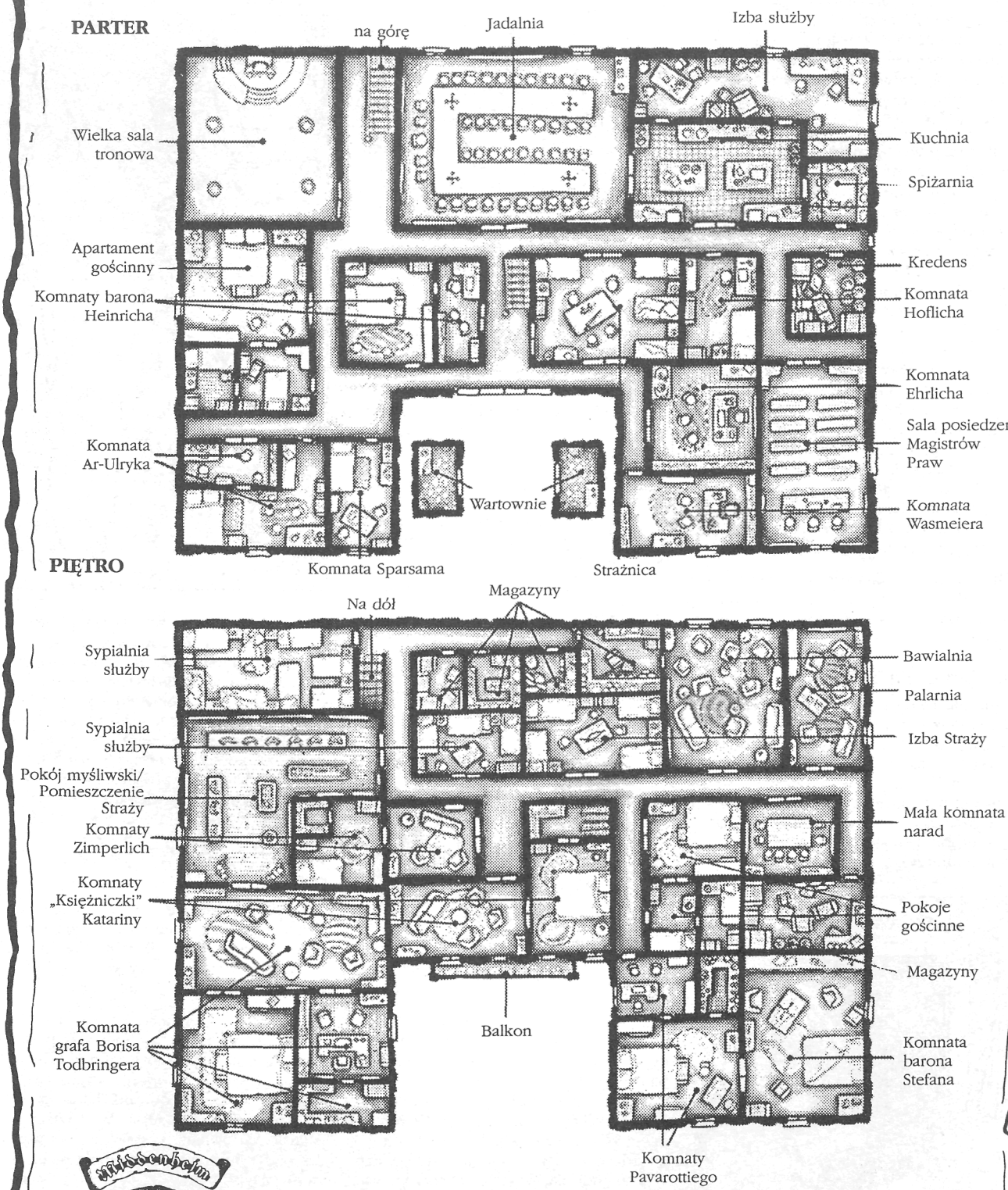
– *Niechaj będą dzięki Shallyi i Sigmarowi!* – wykrzyknie Ehrlich, tuląc do siebie dziewczynkę. Obetrze łzy i wciąż trzymając Reyę, powie BG:

– *To był Hoflich! Porwał Reyę, by zmusić mnie do poparcia podatków! Przyjaciele, nie ma czasu do stracenia! Straże! Szybko!*

Rozgrywka się rozpoczęła!

Po odzyskaniu kuzynki Ehrlich stanie się zupełnie innym człowiekiem. Wezwie patrol Straży i pod jej eskortą wraz z Reyą oraz drużyną wyruszy rozprawić się z Hoflichem.

Dalszy rozwój wypadków zależy od tego, czy bohaterowie przybędą do Ehrlicha przed czy po północy Jeśli będzie już po dwunastej w nocy, Magister zaprowadzi drużynę wprost do Pałacu. Jeżeli nie, podąży do Królewskiej Akademii Muzycznej. Wie, że Hoflich chętnie chadza do opery (w Festag wystawiany jest tam *„Pierścień Nibbleungerów"*). *Jeśli się pospieszymy, dostaniemy Hoflicha, zanim się zorientuje, że jego plan się posypał! Szybko!*


PARTER
na górę
Jadalnia
Izba służby
Wielka sala tronowa
Kuchnia
Spiżarnia
Apartament gościnny
Komnaty barona Heinricha
Kredens
Komnata Hoflicha
Komnata Ehrlicha
Sala posiedzeń Magistrów Praw
Komnata Ar-Ulryka
Wartownie
Komnata Wasmeiera
PIĘTRO
Komnata Sparsama
Strażnica
Na dół
Magazyny
Sypialnia służby
Bawialnia
Palarnia
Sypialnia służby
Izba Straży
Pokój myśliwski/ Pomieszczenie Straży
Komnaty Zimperlich
Mała komnata narad
Komnaty „Księżniczki" Katariny
Pokoje gościnne
Magazyny
Balkon
Komnata grafa Borisa Todbringera
Komnata barona Stefana
Komnaty Pavarottiego
Mapa 4
Pałac
0 5 10
metry
N

Bieg przez miasto odegraj z maksymalną ekspresją (skorzystaj z mapy Middenheim). Niech gracze czują, jak mało mają czasu. Dokładnie określ, ile czasu zajmie drużynie przemierzenie każdego kolejnego etapu wędrówki. Pytaj graczy, jaką trasę wybrali, często rzucaj kostką. Na przykład:

– *W porządku, zaczynacie tutaj, a tu jest Królewska Akademia Muzyczna* (MG wskazuje miejsce na mapie). *Teraz możecie iść Fursten Allee i okrążyć Wielki Park od północy albo... Ta droga? Dobra. Przejście Fursten Allee zajmie wam około trzech minut* (MG zapisuje liczbę 3, rzuca kostką, kartkuje scenariusz) ...*Tak, tłum nie jest zbyt wielki, ludzie usuwają się z drogi, gdy tylko słyszą okrzyki strażników* (rzut kostką i ponowne zerknięcie do książki) ...*koło parku jest straszny tłok* (znowu rzut kostką). *Wygląda na to, że przedarcie się przez Garten Ring do Ost Weg zajmie wam około sześciu minut. Oczywiście, możecie skierować się ku Promenadzie Pantery, a potem biec Palast Strasse – to dłuższa droga, ale pewnie jest tam mniej ludzi...* (zerknięcie do *Zestawienia Atrakcji Karnawału*, rzut kostką, przekartkowywanie scenariusza).

Choć szybkość marszruty nie wpłynie na generalny przebieg wypadków, postaraj się, by gracze poczuli, że ścigają się z czasem.

Królewska Akademia Muzyczna

Drużyna przybędzie do Królewskiej Akademii Muzycznej wkrótce po wyjściu ostatniego widza. Minie kilka minut zanim bohaterowie dowiedzą się, iż Magister Praw Hoflich właśnie odjechał swym powozem w stronę Pałacu. Łowcy przygód muszą udać się tam najszybciej, jak tylko zdołają (tracąc przy okazji kolejne cenne minuty).



Middenpalaz

Przybywszy do Middenpalaz drużyna dowie się, że Hoflich przyjechał tu około 12.30 w nocy. Dzięki wstawiennictwu Ehrlicha, łowcy przygód zostaną wpuszczeni do Pałacu Wewnętrznego. Wkrótce po wejściu do gmachu usłyszą, iż przed kilkoma minutami Hoflich poszedł spotkać się z grafem. Jeśli bohaterowie są spóźnieni, przyjmij, iż po powrocie z opery doppelganger spędził kilka chwil w swych prywatnych apartamentach.

W bohaterach powinny obudzić się teraz bardzo złe przeczucia. Ehrlich wezwie oficera – Rycerza Panterę – i poinformuje go o zdradzie.

– *Zdrada!* – krzyknie. – *Hoflich to zdrajca. Strzeżcie teraz mojej kuzynki, jak oka w głowie, i natychmiast wezwijcie wszystkich doradców grafa. Za wszelką cenę nie pozwólcie Hoflichowi opuścić Pałacu!*

Potem Magister poprowadzi bohaerów na piętro, do komnat Borisa. Tam zastąpi im drogę osobista Straż władcy: dziesięciu Rycerzy Pantery, obstawiających pokój myśliwski oraz galerię sztuki.

– *Zdrada!* – wrzaśnie Ehrlich. – *Hoflich jest zdrajcą! Natychmiast muszę mówić z grafem!* Następnie, nie bacząc na gwardzistów, Magister otworzy drzwi do pokoju władcy – i stanie w progu z zastygłym na twarzy grymasem najwyższego zdziwienia.

Na środku pomieszczenia walczy ze sobą dwóch identycznych grafów. Jeden Boris dusi drugiego kawałkiem sznurka! Każdy bohater musi wykonać test **I** – niepowodzenie oznacza, że na jedną rundę zamarł ze zdumienia.

Z prawdziwego grafa ucieka już życie. Od śmierci dzielą go tylko dwie rundy.

Doppelganger nie po raz pierwszy znalazł się w podobnej sytuacji. Już w przeszłości zdarzało mu się być przyłapanym na próbie morderstwa. Wie, w jaki sposób uciec. Rozluźni garotę, nie puści jednak Borisa, lecz uczyni go swym zakładnikiem. Zszokowany graf nie stawi mu oporu. Stwór wycofa się w stronę najbliższego, południowego pokoju. Zagrozi, że jeśli ktoś spróbuje mu przeszkodzić, natychmiast zabije jeńca. Otworzy drzwi wolną ręką, popchnie grafa ku gwardzistom, sam zaś skoczy do komnaty i zanim ktokolwiek zdąży zareagować, zarygluje się w niej.

Jeśli ktokolwiek uczyni fałszywy ruch (na przykład spróbuje rzucić czar) doppelganger uzna, że nie ma już nic do stracenia i zaciśnie garotę. Po dwóch rundach graf Middenheim wyzionie ducha!

Jeżeli jednak nic takiego się nie zdarzy, bliski śmierci graf upadnie pod nogi



BG, a doppelganger w sąsiedniej komnacie zacznie przygotowywać się do ucieczki. Mimo entuzjazmu wywołanego zdemaskowaniem fałszywego Borisa, BG (lub przynajmniej jeden z nich) powinni zająć się prawdziwym władcą. Pamiętaj, iż starzec nie jest jakimś pastuchem, za którego życie nie warto dać nawet funta kłaków. To Cesarski Elektor, człowiek mający większe bogactwa i wpływy niż bohaterowie są zdolni sobie wyobrazić. Na wpół żywemu grafowi pomóc można wykorzystując umiejętność *leczenia ran*.

Zabarykadowanie się w komnacie zajmie doppelgangerowi rundę. Czas potrzebny do wyważenia drzwi (**Wyt** 4, **Obr** 10) potwór wykorzysta na wyskoczenie oknem do ogrodów (5 metrów).

Zniknąwszy w ciemnościach, stwór przybierze kształty Hoflicha (ponieważ pod postacią grafa ubrany był tylko w koszulę nocną) i spróbuje opuścić Pałac. Pamiętaj, że polecenia od Ehrlicha otrzymała tylko Straż rezydująca wewnątrz Pałacu. Wartownicy przy bramie nie wiedzą o niczym i prawdopodobnie przepuszczą „Magistra".

Gdy ścigający doppelgangera bohaterowie dotrą do bram, tamtejsi żołnierze naturalnie staną po stronie „Hoflicha". Powstanie wielkie zamieszanie. Sprawę rozstrzygnie dopiero przybycie osobistej gwardii grafa (której członkowie widzieli potwora). Jeśli kreatura zostanie zabita, po śmierci natychmiast przybierze swoją naturalną postać.

Po ataku

Napaść na grafa najprawdopodobniej zakończy się zabiciem lub schwytaniem doppelgangera lub ucieczką stwora w kłębiący się na ulicach tłum. W całym Pałacu zawrze jak w ulu. Rycerze Pantery obstawią wszystkie newralgiczne punkty budynku, wzmocnią też straże strzegące członków rodziny grafa. Rozpocznie się dokładne przeszukiwanie gmachu. Specjalne oddziały gwardii otrzymają rozkazy sprowadzenia wszystkich bliskich współpracowników grafa (szczególnie Luigiego Pavarottiego, medyka barona).

BG pozostaną pod strażą, póki nie zostaną przesłuchani przez Middenmarszałków. Do tego czasu bohaterom nie będzie wolno opuścić Pałacu ani chodzić po nim. Kroki te zostaną podjęte dla bezpieczeństwa drużyny. Pozbawieni eskorty łowcy przygód mogliby zostać omyłkowo zaatakowani przez jedną z grup gwardzistów.

Marszałkowie zażądają dokładnych wyjaśnień: zarówno od Rycerzy Panter, jak i od członków drużyny. Dopiero po ich wysłuchaniu (pod warunkiem, iż będą zadowoleni z poczynań bohaterów) przestaną traktować łowców przygód jak potencjalnych przestępców i zaczną odnosić się do nich z szacunkiem i podziwem. Do tego czasu w Pałacu zjawią się wszyscy główni BN (poza Wasmeierem). Większość z nich nie będzie miała pojęcia, co się dzieje.

Członkowie drużyny mogą być urażeni sposobem, w jaki się ich traktuje (zwłaszcza że to oni uratowali grafowi życie). Niestety, rozkaz to rozkaz. Podczas kryzysów militarnych całe dowództwo przypada najstarszemu oficerowi, który musi przepytać każdego, kto jest zamieszany w krytyczne wydarzenia. Co prawda Magister Praw Ehrlich poręczy za drużynę, ale jego słowo nie załatwi wszystkiego. Wszystkie wiadomości podane przez Magistra i łowców przygód zostaną dokładnie sprawdzone.

Straszliwe znalezisko

Gdy Marszałkowie skończą już rozmawiać z bohaterami, do komendanta Schutzmanna podejdzie Rycerz Pantera. Powie mu coś ściszonym głosem. Oficer pokiwa głową, potem odwróci się w stronę drużyny, mówiąc: *Chodźcie ze mną.* Zaprowadzi śmiałków do apartamentu Hoflicha, w którym jest właśnie przeprowadzana gruntowna rewizja.

Pośrodku komnaty stać będzie otwarty kufer, w którym umieszczono szczelnie zawiązany worek z woskowanego płótna. Gdy bohaterowie wejdą do pokoju, worek będzie już rozpruty i oczom zgromadzonych ukaże się rozkładające się ciało Joachima Hoflicha!

Ktoś poda Schutzmannowi trzy karty papieru znalezione obok skrzyni. Na największym arkuszu (*Pomoc nr 4*) narysowano dziwny diagram. Jest to graficzne przedstawienie sieci wpływów Wasmeiera. Przy pomocy tej kartki zły czarodziej zamierzał udowodnić zdradę Hoflicha (patrz *Plan Wasmeiera*, wyżej). Na drugiej fiszce widnieje adres kryjówki sług Karla-Heinza, na trzeciej zaś zostały skreślone następujące słowa (*Pomoc nr 2*):

Przerysuj ten diagram swoim charakterem pisma i zostaw go obok ciała Hoflicha. Potem zniszcz oryginał.

List ten napisał Wasmeier. Magister dołączył go do wykonanego przez siebie rysunku sieci wpływów. Doppelganger spalił oryginał diagramu, niestety, zapomniał o krótkiej notce, która upadła za skrzynię. Niewątpliwie autor listu to przełożony zdradzieckiego doppelgangera i genialny pomysłodawca całego spisku. Śmiałkowie muszą teraz znaleźć kogoś, kto jest w stanie rozpoznać charakter pisma (osoba taka to na przykład Magister Praw Ehrlich.) Drużyna uganiająca się po Pałacu i prosząca napotkane osoby o próbkę pisma, niewątpliwie wyglądać będzie dość dziwacznie. Jeśli łowcy przygód nie zdołają odkryć twórcy notatki, uczyni to jeden z wojskowych. Potem wszyscy rzucą się ku komnatom Wasmeiera...

Wasmeier ucieka!

Tak jak wspomniano wcześniej, zły Magister Praw czeka w swym pokoju na audiencję u grafa-doppelgangera. O tym, że coś poszło źle dowie się, gdy w progu jego komnaty stanie Rycerz Pantera, który oznajmi mu, że Magister Praw Hoflich dopuścił się zdrady, zaś on, Karl-Heinz Wasmeier, jest wzywany przed oblicze Magistra Ehrlicha.

Wasmeier domyśli się, że jego plan legł w gruzach. Zdecyduje się na ucieczkę. Wypije *eliksir niewidzialności* i z pergaminu rzuci na siebie czar *Lot*. Potem niepostrzeżenie wyfrunie przez okno. Miksturę i zwój trzymał w swoim pokoju specjalnie na taką okazję.

Gdy BG wpadną do komnaty Karla-Heinza, chcąc rozprawić się ze zdrajcą, w pomieszczeniu nie zastaną już nikogo. Opis rezultatów ewentualnej rewizji znajdziesz w rozdziale *Zdemaskowany zdrajca* (str. 88).

Audiencja u grafa

Tymczasem graf dojdzie do siebie i otrzyma od swych podwładnych skróconą relację ostatnich wydarzeń. Wysłuchawszy jej, pośle po śmiałków. Zostaną oni przyprowadzeni do sypialni władcy. Boris, choć śmiertelnie blady i przykuty do łóżka, odzyskuje dawne siły. U wezgłowia łoża staną „Księżniczka" oraz Pavarotti. W komnacie znajdzie się większość wpływowych BN (wyjąwszy Emmanuelle i Wasmeiera). Całe zgromadzenie zostanie otoczone zbrojnym pierścieniem Rycerzy Pantery. Dwórki, Wieczny Rycerz, Allavandrel i Goebbels czekać będą w galerii sztuki.

Graf powie drużynie następujące słowa (początkowo będzie mówił dość sarkastycznym tonem):

Moi doradcy powiedzieli mi, że wy, wolni poszukiwacze przygód, wiecie więcej niż oni na temat ostatnich zdarzeń. Jakkolwiek by na to spojrzeć, to właśnie wy (a nie moi rycerze) uratowaliście mi życie. Dziękuję wam, zostaniecie za ten czyn sowicie wynagrodzeni. Wiem, że winowajca zbiegł z Pałacu, być może nawet z miasta. Tak być nie może. Rozkazuję wam przeto odnaleźć zdrajcę Wasmeiera i przynieść mi jego głowę!

Graf drżącą ręką odprawi wszystkich obecnych (z wyjątkiem córki). BG zyskają uznanie u wszystkich głównych BN: wygląda na to, że wstrząs dobrze zrobił grafowi, pozwolił mu otrząsnąć się z depresji. Trzeba teraz odnaleźć Wasmeiera. Szczegóły dotyczące polowania na złego Magistra znajdziesz w rozdziale pod tytułem *Zdemaskowany zdrajca.*



ZDEMASKOWANY ZDRAJCA

Karl-Heinz Wasmeier, Magister Praw miasta Middenheim oraz Magister Magistri Kultu Purpurowej Dłoni, zdecydował się na ucieczkę.

Początkowo, mimo iż sprawy przybrały zły obrót, zamierzał pozostać w Pałacu. Miał nadzieję, że doppelgangerowi udało się przynajmniej zamordować grafa. W głębi umysłu czarodzieja zakiełkowało jednak podejrzenie, że schwytano też Brunhilde Klaglich (co oznaczałoby, iż został zdekonspirowany).

Opuścił więc Pałac i udał się do swego domu, licząc na to, iż znajdzie tam bezpieczne schronienie oraz dowie się czegoś o zdarzeniach w Pałacu i w mieście. Karl-Heinz wie, że jeśli został zdemaskowany, jego tropem wysłano już oddział uzbrojonych gwardzistów. Jednak jeżeli graf zginął, a Klaglich została zabita lub pozostaje na wolności, nic mu nie grozi. Gdy całe zamieszanie ucichnie, on jak gdyby nigdy nic wróci na stanowisko Magistra Praw.

Apartament Wasmeiera

Nie ma tu żadnych dowodów winy Wasmeiera (z wyjątkiem próbek jego pisma, które porównać można z notką adresowaną do doppelgangera Hoflicha). Po udanym teście obserwacji przeszukujący odnajdą też leżącą w kącie małą kupkę popiołu i pustą fiolkę. Są to pozostałości pergaminu z czarem oraz *eliksiru niewidzialności*.

Rozkaz grafa

BG otrzymali polecenie rozprawienia się ze zdradzieckim Wasmeierem. Gdy przystąpią do wykonywania owej misji, będą musieli poradzić sobie z kilkoma małymi problemami.

Po pierwsze: Możliwe, iż któryś z bohaterów został tego wieczora ranny. Zastępca Arcymaga, Janna Eberhauer pomoże mu czarem *Leczenie lekkich zranień*. Jeśli chcesz, rzuci również na drużynę kilka zaklęć ochronnych.

Po drugie: Jeśli BG potrzebują broni i pancerzy, pożyczą im je członkowie straży pałacowej (gwardziści nie dadzą jednak drużynie zbroi cięższej niż kolcza).

Ostatni problem to odnalezienie domu Wasmeiera – wszak żaden z BG nie wie, gdzie się on znajduje. Przewodnikami łowców przygód będą strażnicy miejscy.

Magister Praw Ehrlich da śmiałkom glejt oznajmiający, że wykonują oni ważną misję w służbie miasta. Bohaterowie nie otrzymają jednak żadnej innej pomocy (ani od wojskowych, ani od magów).

A oto powody:

Wojsko jest zajęte pilnowaniem porządku w czasie Karnawału. Dowódcy boją się, że otoczenie kamienicy Wasmeiera (co oznacza odcięcie wielu mieszczanom drogi do domu) wywołałoby zamieszki. Obawiają się też, iż próba zamordowania grafa była wstępem do szturmu na miasto. Dlatego potrzebują teraz każdego żołnierza.

Czarodzieje w pośpiechu udadzą się do siedziby swej glidii. Wasmeier był wpływowym członkiem rady stowarzyszenia. Magowie boją się, że wyrządził im jakieś szkody.

Jednak jeśli chcesz, do drużyny przyłączy się któryś z BN (np. Rallane albo Allavandrel). Oczywiście, zrobi to tylko wtedy, jeżeli wcześniej zaprzyjaźnił się z bohaterami.

DOM WASMEIERA

Znajduje się w dystrykcie Grafsmund-Nordgarten (lokacja N5). Jak można było się spodziewać, wygląda bardzo ładnie i gustownie (na oko wart jest jakieś 4000 ZK). Wszystkie okna są zasłonięte okiennicami (**Wyt** 3, **Obr** 6). Drzwi wejściowe zostały zaryglowane.



Parter

Ogród: Zadbany, rośnie w nim wiele gatunków roślin. W pobliżu kuchni rośnie mnóstwo rozmaitych ziół. Furtka do ogrodu jest zamknięta, wejść można tylko przez bramę w dwuipółmetrowym murze (o grubości 45 centymetrów). Obok stajni znajduje się ścieżka wysypana żwirem, którą codziennie grabi ogrodnik Sokół. Żwir uniemożliwia ciche poruszanie się (-12 do umiejętności *cichego chodu*). Nocą, po ogrodzie włóczy się pies kucharza. Kundel obszczeka każdego intruza.

Ogródek: Rosną tu tylko róże. Ścianę stajni oplata pnącze. W dużym stawie pływa 12 karpi. Furtka do ogrodu zaopatrzona jest w solidny rygiel (nie zasunięty). Do drzwi wejściowych domostwa prowadzi żwirowa ścieżka.

Hall: Dostępu doń bronią solidne drzwi z mosiężną kołatką. Hall ma kamienną podłogę, ściany zaś są wyłożone boazerią. Pomieszczenie zdobią dwie zbroje płytowe, porozwieszana na murach broń oraz duże landszafty. Zimą sień ogrzewa niewielki kominek.

Pierwsza ze zbroi pasuje na osobę o wzroście przekraczającym sto osiemdziesiąt centymetrów, przeciętnej budowie i wadze większej niż siedemdziesiąt kilogramów. W drugi z pancerzy zmieści się potężny osiłek mierzący około metra dziewięćdziesięciu i ważący ponad osiemdziesiąt kilogramów. Zbroje to tylko dekoracja: dlatego, choć sporo ważą, zapewniają jedynie 0/1 PP (tak, jakby wykonano je ze skóry).

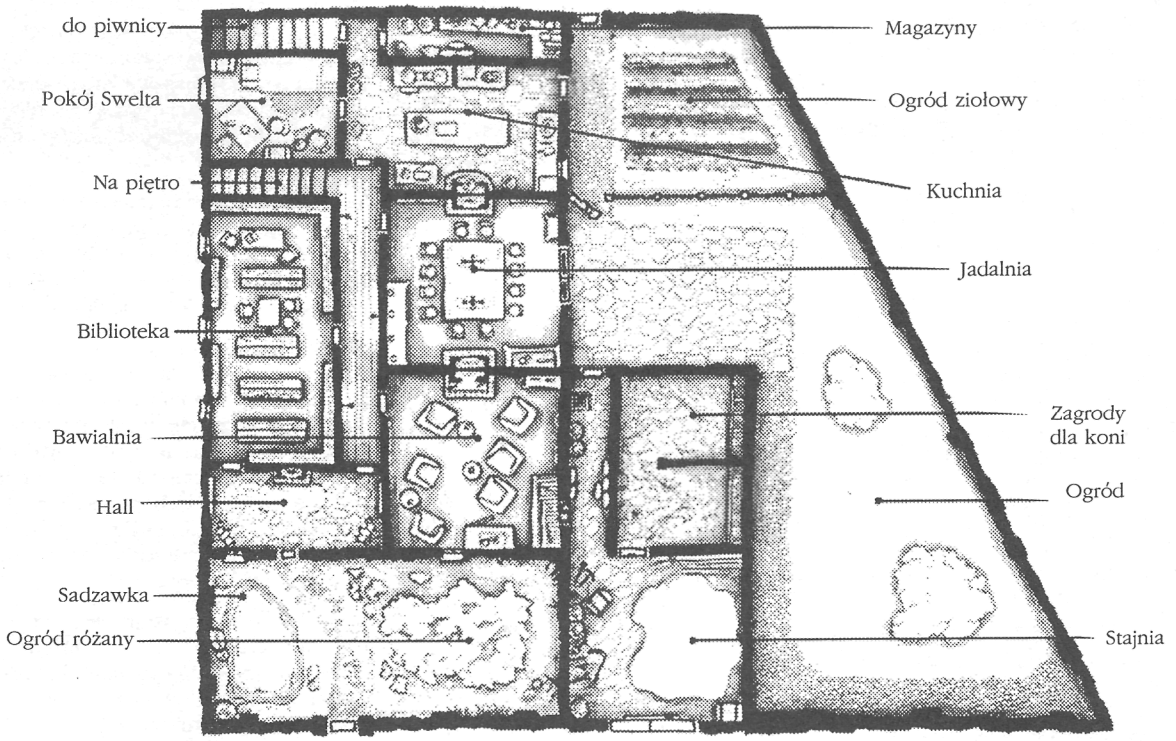
Na ścianie wiszą dwa miecze dwuręczne, jeden dwuręczny topór oraz korbacz. Oręż także jest dekoracją (-10 do trafienia i -1 do zadawanych obrażeń).

Biblioteka: Pełna książek naukowych (prawniczych, historycznych, geograficznych). Nie ma w niej żadnych powieści. Drzwi do tego pomieszczenia wyposażone są w zamek (JZ 20). Szczęśliwie, nie jest on zamknięty W powietrzu unosi się zapach pokostu, wydobywający się z wypolerowanej, drewnianej podłogi.

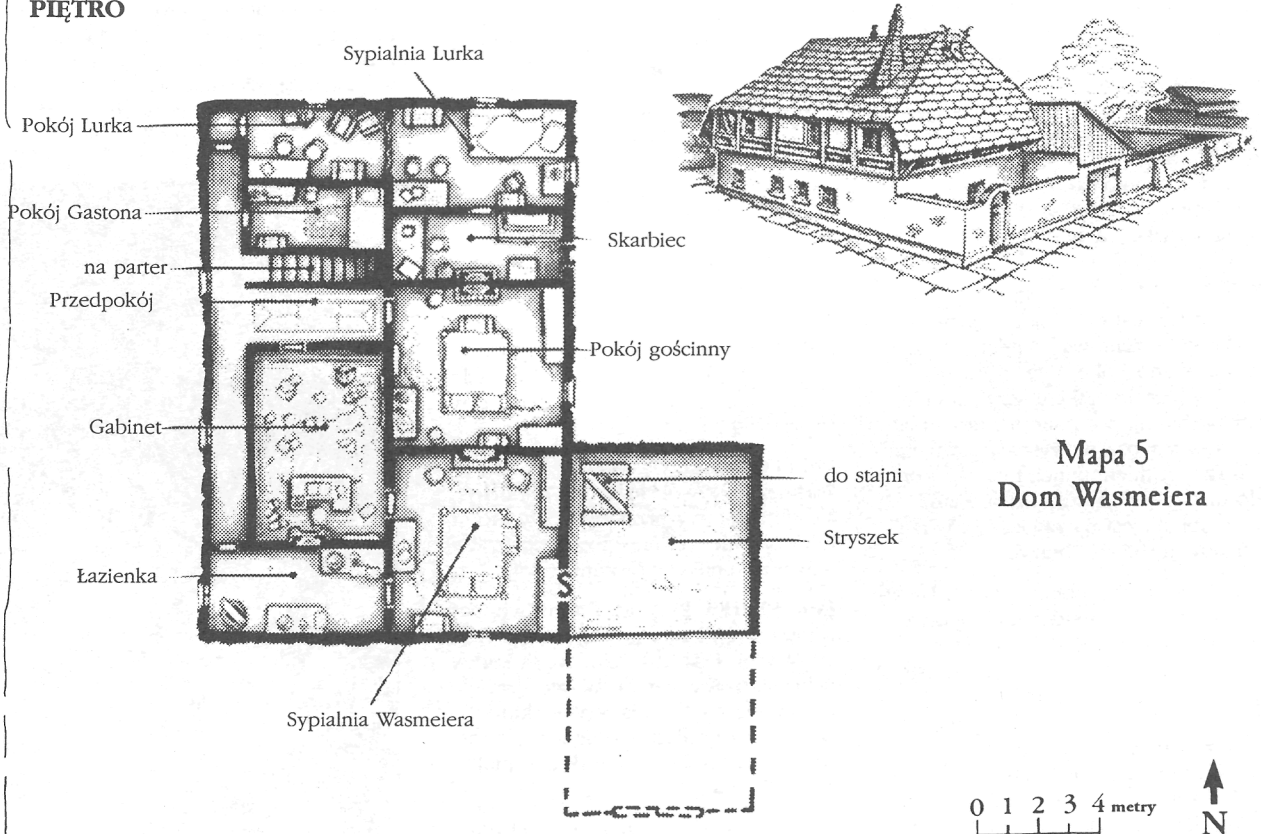
Bawialnia: Podłogę tego pokoju przykrywa gruby dywan, na ścianach wiszą draperie w różnych odcieniach purpury. Większość miejsca zajmuje sześć pluszowych foteli (obok każdego z nich znajduje się mały stolik). Przy południowej ścianie stoi barek z trunkami i szklaneczkami. Obok niego postawiono regał z książkami (powieściami historycznymi, zbiorami baśni, bestiariuszami itp. Biblioteczkę przymocowano do muru zawiasami (co dostrzec można po udanym teście *obserwacji* lub *przeszukiwania*). Jest to sekretne przejście do stajni.

Jadalnia: Pośrodku jadalni stoi piękny, dębowy stół oraz dwanaście krzeseł.

PARTER



PIĘTRO



Mapa 5
Dom Wasmeiera

Resztę pomieszczenia zajmują szafki ze srebrną zastawą, szklankami, piękną bretońską porcelaną itd. (sprzętów wystarczyłoby do urządzenia wykwintnego przyjęcia). Na ścianach wiszą ładne (choć trochę wyblakłe) gobeliny. W jadali znajduje się też para oszklonych drzwi przykrytych ciężkimi draperiami. Wrota te prowadzą na patio (**Wyt** 2, **Obr** 2, JZ 20, zamknięte od wewnątrz).

Kuchnia: W jej wyglądzie nie ma niczego niezwykłego. Ściany i podłoga wyłożone są kafelkami. Kucharz Swelt Tunger za punkt honoru stawia sobie utrzymanie tego miejsca w nieskazitelnej czystości. Jedyne zwierzę, któremu wolno tu wchodzić to Warczek, ulubiony pies Swelta. Tunger mieszka w małym pokoju obok kuchni. Drzwi do jego izby (a także do piwnicy i ogrodu) są zamknięte (JZ 20). Wejście do kuchni zamknięte jest od wewnątrz.

Piwnica (nie zaznaczona na mapie): Jest to pomieszczenie o powierzchni około siedmiu metrów kwadratowych. Znajduje się w niej mnóstwo win oraz zapasy żywności: mąka, cukier, ser itp.

Stajnia: Ma dwa poziomy. Na poddaszu składuje się siano. Mieszka tam też Sokół, pełniący funkcje ogrodnika i stajennego. Na wyższą kondygnację dostać można się po drabinie i przez klapę w suficie. Na parterze znajdują się dwa okazałe rumaki oraz dziwacznie wyglądający wóz (patrz niżej). Drzwi wejściowe do stajni zamykane są na solidną drewnianą zasuwę. Zamknięte są również drugie, mniejsze drzwi znajdujące się w północnej ścianie. Resztę pomieszczenia zajmują narzędzia, rośliny itp. W stajni zamontowano także dwa sekretne przejścia do wnętrza domu. Otworzyć można je tylko od środka budynku.

Wóz bojowy

Jest to czterokołowy pojazd, zazwyczaj przykryty brezentową plandeką. Jego długość wynosi około trzech metrów, szerokość około 120 cm. Zawieszenie znajduje się na poziomie metra nad ziemią, ściany wozu są wysokie również na metr (z wyjątkiem tylnej, mierzącej przeszło metr pięćdziesiąt). Tylna ściana przyczepiona jest na zawiasach, w razie potrzeby można ją obniżyć.

Wóz ten to dość osobliwy pojazd. Drewno, z którego jest zbudowany, pokryto ogniotrwałą substancją. Zewnętrzne części ścian wyposażono w mnóstwo ostrych haczyków, które poranią każdego, kto spróbuje wskoczyć na pędzący wehikuł (test **Zr** -20). Z kół sterczą pod kątem prostym piętnastocentymetrowe szpikulce. Obok woźnicy znajduje się dźwignia. Pociągnięcie za nią powoduje wysunięcie z osi kół dodatkowych, pięciocentymetrowych ostrzy. Nieruchome ostrza oraz obracające się szpikulce zadadzą 1K6+2 obrażeń każdemu, kto będzie miał nieszczęście znaleźć się na drodze wozu. Ostatnia niespodzianka to wzmocniona blachą podłoga, skrywająca pod sobą ładunek dwudziestu baryłek prochu! Biegnie do niej krótki, dziesięciosekundowy lont, zaczynający się obok znajdującego się na koźle trzymadła do pochodni. Wóz jest zatem wielką, ruchomą bombą! Już wkrótce dowiesz się, dlaczego...

Piętro

Przedpokój: W suficie znajduje się szklane, zamknięte okno. Pomieszczenie udekorowano mnóstwem roślin.

Łazienka: Znajdują się tutaj dwie balie, ręczniki itp., oraz otwór do odprowadzania ścieków. Wszystkie drzwi mają zasuwy, wschodnie wejście jest także zamykane na klucz.

Gabinet: W pomieszczeniu tym panuje bałagan. Na wyłożonych boazerią ścianach wiszą rozmaite mapy, królewskie drzewa genealogiczne, kalendaria historyczne itp. Po podłodze porozrzucane są książki o Middenheim: jego historii, prawie, religii, budynkach, handlu. Znajdują się tu dzieła omawiające chyba wszystkie aspekty życia grodu. Wasmeier wie o mieście więcej niż ktokolwiek inny. Pośrodku izby, wśród walających się po ziemi ksiąg, stoi tron z rzeźbionego drewna, to właśnie na nim snuł on plany swych podłych spisków. Drzwi do gabinetu są zawsze zamknięte na klucz (JZ 30, **Wyt** 4, **Obr** 14).

Sypialnia: Na środku pomieszczenia stoi wielkie łoże z baldachimem. Podłoga pokryta jest resztkami jedzenia. W powietrzu unosi się zgniły odór. Jedynymi czystymi rzeczami w izbie są ubrania Wasmeiera, wiszące w dwóch dużych szafach stojących pod wschodnią ścianą. Południowa szafa jest także tajnym przejściem na poddasze stajni.

Pokój gościnny: Urządzony gustownie, zawsze czysty i wywietrzony. Na wschodniej ścianie wisi piękne, wielkie lustro (warte 250 ZK).

Pokój Gastona: Gaston to majordomus Wasmeiera. Pokój służącego jest mały, ale starannie wysprzątany. Wszystko ma tu swoje miejsce, nie sposób dostrzec nawet najmniejszej drobiny kurzu.

Pokój Lurka: Prowadzą doń dwie pary zamkniętych i zaryglowanych drzwi (JZ 20, **Wyt** 3, **Obr** 10). Mieszka tu Lurk – ochroniarz Wasmeiera. W kącie stoi niechlujne wyrko, przykryte jakimś kocem. Na podłodze wala się jeszcze więcej resztek jedzenia niż w sypialni Karla-Heinza.

W komnacie stoi również należąca do Wasmeiera skrzynia z kosztownościami (zamknięta, JZ 40). W kufrze znajdują się monety o wartości 2000 ZK oraz ta sama suma w klejnotach i biżuterii (zdobytych przez Karla-Heinza za młodu). W skrzyni leży również *amulet z węgla* (pozwalający na rzucenie trzech *Ognistych kul*), *klejnot mocy* (z zaklęciem *Lot*), księga czarów oraz po dwie dozy (jedna do stosowania wewnętrznego, druga do smarowania ostrzy) następujących trucizn: *jadu na ludzi*, *oślego liścia* i *jadu węża*.

Skarbiec: Do tego pomieszczenia prowadzą bardzo mocne drzwi zabezpieczone trzema zamkami (JZ 40, **Wyt** 5, **Obr** 20). Klucze nosi przy sobie Lurk (jednak zazwyczaj wrota nie są zamknięte).

W izbie znajdują się dokumenty Kultu Purpurowej Dłoni: imiona członków, książka szyfrów, archiwa oraz dossier wszystkich ważnych mieszkańców Middenheim. Jeśli drużyna grała w **Wewnętrznego wroga**, znajdzie tu także kopie listów do Kastora Lieberunga. Pamiętaj: Wasmeier nigdy nie spotkał się z Lieberungiem, dlatego nie rozpozna sobowtóra Magistra Impedimantae.

W komnacie stoi także mała klatka z gołębiami pocztowymi, używanymi do przesyłania poleceń dla Klaglich. Wasmeier wypuszczał ptaki przez ukryty lufcik w zewnętrznym murze.

Obowiązkiem Lurka jest opieka nad gołębiami i pilnowanie pokoju. Jeśli ktoś napadnie na dom, ochroniarz poleje dokumenty olejem z małej baryłki i podpali zdjętą ze ściany pochodnią (na wszelki wypadek żagiew stale się żarzy). Potem Lurk zamknie drzwi do skarbca i wyrzuci klucze przez okno.



Służący Wasmeiera

Każdy z opisanych niżej BN nosi przy sobie 2-12 ZK oraz klucz do zamków znajdujących się w tej części domu, którą się opiekuje (Wasmeier ma klucze do wszystkich drzwi). Jeśli służący Magistra wydadzą Ci się zbyt słabi (lub zbyt potężni), możesz odpowiednio zmodyfikować ich cechy.

Swelt Tunger: człowiek, mężczyzna, kucharz i włamywacz

Wygląd i osobowość: Ponad metr siedemdziesiąt wzrostu, mocna budowa ciała (prawie 100 kg wagi). Pokaźna tusza nie pozbawiła Swelta żadnej z jego złodziejskich umiejętności (choć niechętnie będzie się przeciskał wąskimi przejściami). Kucharz ma ukochanego psa imieniem Warczek. Odkąd Wasmeier przestał zwracać uwagę na jedzenie, Swelt często urządza uczty dla siebie i swego czworonożnego ulubieńca (dlatego Warczek ma niską **Sz** i wysoką **Żyw**). Tunger wścieknie się, jeśli ktoś zrobi psu krzywdę. Kucharz nie nosi zbroi, jako broni używa bardzo ostrego tasaka (tak ostrego, iż do zadanych nim obrażeń należy dodać 1).

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	38	46	4	3	7	46	1	48	26	30	27	29	40

Wiek: 43 **Charakter:** neutralny

Umiejętności: *bijatyka*; *cichy chód w mieście*; *gotowanie*; *otwieranie zamków*; *wspinaczka*; *powożenie*; *przekupstwo*; *sekretny język* – język złodziei, *sekretne znaki* – złodziei; *wyczucie magicznego alarmu*; *szacowanie*; *szaleńczy atak*; *ukrywanie się w mieście*; *wykrywanie pułapek*.

Ekwipunek:
tasak (+1 do zadawanych obrażeń); wytrychy; czapka kucharska.

Warczek: pies Swelta

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	41	0	3	4	7	30	1	-	43	14	43	43	-

Gaston: człowiek, mężczyzna, kamerdyner, skryba i kat

Wygląd i osobowość: Ponad metr osiemdziesiąt wzrostu, szczupłej budowy (65 kg wagi). Gaston pochodzi z Bretonii. Zawsze ubiera się w eleganckie stroje, ma nienaganne maniery. Jest idealnym kamerdynerem. Wszystko to jednak tylko płaszcz skrywający zimną, sadystyczną osobowość. Zanim Gaston pozwoli swym ofiarom umrzeć, wyciska z nich ostatnie drobiny bólu.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	44	28	5	3	10	43	1	42	37	36	50	54	42

Wiek: 50 **Charakter:** zły

Umiejętności: *specjalna broń* – bicz; *czuły słuch*; *czytanie/pisanie*; *etykieta*; *leczenie ran*; *powożenie*; *sekretny język* – klasyczny; *tajemny język* – magiczny; *torturowanie*; *uniki*.

Ekwipunek:
skórzany kaftan i czepiec (0/1 PP tułów, ramiona, głowa); sztylet, bicz (-10 do trafienia, -2 Obr, -20 Parowanie, zasięg 5 metrów; jeśli ofiara nie wykona udanego testu **I**, zostanie *oplecionа*. Uwolni się dopiero, gdy wykona udany test **Zr**. Sprawdziany **Zręczności** można powtarzać co rundę).

Sokół: człowiek, mężczyzna, ogrodnik i zwiadowca

Wygląd i osobowość: Ponad metr siedemdziesiąt wzrostu, szczupłej budowy (72 kg). Swoje imię zawdzięcza zamiłowaniu do drapieżnych ptaków. To bardzo niebezpieczny człowiek. Wiele lat przebywał poza domem, a gdy doń wrócił, okazało się, że jego rodzina straciła dach nad głową i jest zrujnowana. Doszło do tego wskutek machinacji miejskich gildii. Szukając zemsty zaprzedał się Kultowi Purpurowej Dłoni. W przeciwieństwie do pozostałych służących, zdaje sobie sprawę z tego, że głównym celem Wasmeiera jest obalenie władz Middenheim. Nie wie jednak, kiedy i w jaki sposób to nastąpi. Sokół ma ptasiego przyjaciela, który broni go przed czarodziejami i innymi napastnikami.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	55	60	5	4	13	44	2	41	35	44	48	40	28

Wiek: 38 **Charakter:** chaotyczny

Umiejętności: *specjalna broń* – rapier; *celne strzelanie*; *cichy chód na wsi*; *jeździectwo*; *opieka nad zwierzętami*; *powożenie*; *sekretne znaki* – kłusowników i zwiadowców; *sekretny język* – Rangerów; *śpiew*; *tresura sokołów*; *tropienie*; *ukrywanie się na wsi*; *uniki*; *wiedza o roślinach*; *warzenie trucizn* (ziołowych); *wyczucie kierunku*; *wykrywanie pułapek*; *zakładanie pułapek*; *zielarstwo*.

Ekwipunek:
kolczuga i czepiec kolczy (1PP głowa/tułów/ramiona/nogi), rapier (+20 I, -1 Obr), puklerz (-2 Obr, +20 Parowanie), łuk (24/48/259, SE 3, ład. 1), potrzask (**WFRP**, str. 80 – na strychu, zabezpieczony). Na strychu schowane są też trzy porcje trucizny na ostrza (*jad na ludzi*).

Lewak: sokół

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
2	59	0	1	1	5	50	1	-	14	14	14	14	-

Widzenie w ciemnościach na 20 metrów.

Grzmot i Piorun: rumaki bojowe

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
8	33	0	5	3	11	30	1	-	10	10	10	10	-

Oba konie to dzikie, niebezpieczne bestie. Pozwolą podejść do siebie tylko Wasmeierowi i Sokołowi.



Lurk: człowiek, mężczyzna, gladiator i ochroniarz

Wygląd i osobowość: Ponad metr osiemdziesiąt wzrostu, mocnej budowy (94 kg wagi). Lurk, choć inteligencją nie przewyższa dziecka, jest świetnym wojownikiem. Przez długi czas parał się niebezpieczną profesją gladiatora. Bardzo szczyci się tym, że chroni tak ważną osobistość jak Magister Praw. Trochę mu przykro, że nie może towarzyszyć swemu panu w miejscach publicznych. Mimo to jest zadowolony ze swego zajęcia. Strzeże pieniędzy i dokumentów Wasmeiera, w razie ataku na dom zniszczy kompromitujące Karla-Heinza archiwa.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	59	29	6*	5*	9	41	2	34	25	22	46	30	29

Wiek: 31 **Charakter:** zły

Umiejętności: *bardzo silny*; *bardzo wytrzymały*; *bijatyka*; *specjalna broń* – broń uliczna, korbacz, parująca, dwuręczna; *celny cios*; *ogłuszanie*; *parowanie*; *powożenie*; *rozbrajanie*; *silny cios*; *wspinaczka*.

Ekwipunek:
kaftan kolczy, czepiec kolczy, nogawice kolcze, napierśnik, hełm, karwasze (1PP ramiona, 2PP pozostałe lokacje), magiczny korbacz dwuręczny (+20 do trafienia, -20 **I**, +3 do zadawanych obrażeń, -10 Parowanie). Zbroję zdejmuje tylko wtedy, gdy kładzie się spać.

Magister Praw czeka

Zaraz po przybyciu do domu Wasmeier każe swym sługom przygotować się do walki. Pamiętaj, że póki nie ustanie działanie eliksiru, Karl-Heinz będzie *niewidzialny*. Lokaje włożą zbroje i dobędą oręża. W tym samym czasie Magister wyjmie z kufra w komnacie Lurka swoje magiczne przedmioty, ingrediencje do czarów, trucizny i klejnoty. Ochroniarz wsadzi skrzynię (i pieniądze) na wóz bojowy, potem wróci do sekretnej komnaty gotów zniszczyć dokumenty. Magiczne księgi Wasmeiera schowa do zawieszonej na plecach sakwy.

Pozostali służący również przygotują się do obrony kamienicy.

Swelt napali w kuchennym piecu, dzięki czemu będzie mógł cisnąć w napastników szuflą pełną rozżarzonych węgli. Warczkowi każe pilnować ogrodu.

Sokół zaprzęgnie konie do wozu, po czym przygotuje wehikuł do odjazdu. Następnie odbezpieczy potrzask (**WFRP**, str. 80) i położy go przy tylnym wyjściu ze stajni. Zęby pułapki posmaruje *jadem na ludzi*, potem zamaskuje ją sianem. Resztkę trucizny wetrze w ostrze swojego rapiera.

Gaston stanie w hallu u boku Wasmeiera. Karl-Heinz trzymać będzie krótki miecz zatruty *jadem na ludzi*.

Magister może rzucić każdy czar, jaki dla niego wybierzesz (*Medytację* odbędzie w trakcie oczekiwania na atak). Jeśli mimo to napastnicy będą mieli przewagę, ucieknie do stajni. Tam przez turę poczeka na resztę domowników, po czym wszyscy odjadą wozem.

Wasmeier wyjedzie, nawet jeśli do świtu nikt nie złoży mu wizyty.

Wóz bojowy został skonstruowany tak, aby zapewnić swym pasażerom maksymalną ochronę. Tylna ściana wehikułu stanowi świetne zabezpieczenie przed pociskami. Magister może rozsypywać za jadącym wozem złote monety – wskutek czego każda ścigająca go osoba będzie musiała przedzierać się przez tłum zbierający rozrzucone pieniądze. Karl-Heinz skieruje się ku południowej bramie. Dojechawszy do niej podpali lont, po czym poszuka jakiegoś schronienia. Eksplozja rozsadzi wrota. Powstanie wielkie zamieszanie, które umożliwi Wasmeierowi i jego służącym wymknięcie się z miasta.

Prawdopodobnie bohaterowie nie będą mieli wierzchowców. Jednak szczęśliwym trafem, wkrótce po odjeździe wozu, pod dom Magistra przybędzie czterech konnych strażników. Dzięki glejtowi BG będą mogli zarekwirować rumaki i rzucić się w pogoń. Pod południową bramę przybędą turę po wybuchu.

Wasmeier na wiadukcie

Gdy drużyna przedrze się przez zgliszcza zburzonej bramy, ujrzy Wasmeiera stojącego samotnie na drodze. Jego słudzy odsuną się kilka metrów do tyłu.

Kiedy bohaterowie zbliżą się do Magistra, podniesie on ręce i wypowie słowo niszczące most. Jako członek wewnętrznej rady Gildii Magów miał dostęp do informacji na temat sposobu zniszczenia wiaduktu. Teraz zamierza je wykorzystać.

Rozlegnie się głuchy łomot. U stóp czarodzieja pojawi się pęknięcie, błyskawicznie rozszerzające się w kierunku miasta. BG mają do wyboru: natychmiast cofnąć się za bramę lub biec przed siebie. Część wiaduktu znajdująca się za plecami Karla-Heinza, pozostanie nienaruszona. Most zawali się w ciągu jednej rundy. Śmiałkowie muszą więc biec naprawdę szybko! Każda sekunda zwłoki oznacza śmierć w stupięćdziesięciometrowej przepaści!

Jeśli któryś z członków drużyny zdoła dobiec do Wasmeiera, rozpocznie się walka na śmierć i życie. Jeżeli Karl-Heinz poczuje, że przegrywa, dopadnie do krawędzi wiaduktu i skoczy w otchłań. BG ujrzą tylko jak spada w ciemność rozpadliny. Nie będą wiedzieć, że już za chwilę trzymany przez czarodzieja *klejnot mocy* obdarzy go zdolnością latania. Jeśli Magister poradzi sobie z drużyną, skieruje się ku rogatce na drugim końcu mostu. Wykorzystując prestiż swego urzędu (strażnicy nie będą wiedzieć o wydarzeniach w mieście), rozkaże, aby żołnierze przepuścili go przez bramę.

Niezależnie od wyniku starcia z łowcami przygód, Wasmeier na zawsze zniknie w mrokach nocy. Nikt więcej nie ujrzy go ani o nim nie usłyszy – przynajmniej nie jako o Magistrze Praw miasta Middenheim...



PUNKTY DOŚWIADCZENIA I ZAKOŃCZENIE

Jeśli BG ocalą grafa i rozprawią się z Wasmeierem, otrzymają sowitą nagrodę. Nowe podatki zostaną cofnięte, a zebrane już pieniądze zwrócone właścicielom. Sam ustal, co bohaterowie otrzymają w podzięce za swe trudy. Sugerujemy, by każdy ze śmiałków został obdarowany piękną kamienicą (wartą 2400 ZK) lub jakimś jej ekwiwalentem.

Jeżeli prowadzisz kampanię **Wewnętrzny wróg**, proponujemy Ci inne, trochę zaskakujące zakończenie. Po pokonaniu Wasmeiera i powrocie do miasta, drużynę otoczy oddział Rycerzy Pantery, który zaprowadzi ją do pałacowych lochów (po wcześniejszym zarekwirowaniu całego ekwipunku bohaterów)!

Kiedy łowcy przygód ścigali Wasmeiera, graf Boris i jego doradcy doszli do wniosku, że śmiałkowie znają zbyt wiele kompromitujących miasto informacji (szczególnie na temat Ulryka). Zdecydowano się uwięzić drużynę i trzymać ją pod kluczem, póki nie znajdzie się lepszego rozwiązania.

Rozwiązanie owo poznasz w następnej części kampanii, zatytułowanej **Coś się psuje w Kislevie.**

KULT PURPUROWEJ DŁONI

Śmierć Magistra Magistri będzie dla kultu bardzo ciężkim ciosem. Dojście do siebie po tej stracie zajmie sekcie cały rok.

Jeśli BG domyślili się, że graf-doppelganger miał obsadzić członkami kultu wszystkie ważne urzędy w mieście, dalsze śledztwo pozwoli na zdemaskowanie kolejnych dwóch członków Wewnętrznego Kręgu (patrz str. 9). Jeśli zostaną oni zlikwidowani, sekta wyleczy rany dopiero po około dwudziestu latach.

Jeżeli drużyna zapobiegła spaleniu dokumentów sekty (co jest jednak mało prawdopodobne), zawarte w nich informacje doprowadzą do zupełnej zagłady kultu w Middenheim. Będzie musiało upłynąć całe stulecie, zanim Purpurowa Dłoń znów pojawi się w tym mieście.

Oczywiście, jeśli Magistrowi uda się uciec, zacznie snuć plany zemsty na tych, którzy doprowadzili do jego upadku...

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Punkty doświadczenia przyznawaj za odgrywanie ról oraz sukcesy w rozwiązywaniu intrygi scenariusza (np. uzyskanie poparcia któregoś z ważnych BN). Sprawiedliwy rozdział PD ułatwią Ci notatki robione w trakcie gry.

Nie zapomnij ukarać tych z BG, którzy *nie* uczynili czegoś, co powinni zrobić (na przykład kapłanów, którzy nie pytali w świątyniach o zmiany podatków), przegapili wyraźne tropy lub popełnili jakiś wielki nietakt (na przykład ordynarnie przystawiali się do „Księżniczki"). Podane niżej ilości punktów doświadczenia określają maksymalną liczbę PD, którą otrzymać można za dane osiągnięcie. Nie wahaj się więc karać swej drużyny za kiepskie odgrywanie ról.

Cele scenariusza

Uzyskanie poparcia Bohatera Niezależnego:	**PD**
Josef Sparsam	35
Rallane Lafarel	10
Dieter Schmiedehammer*	30
„Księżniczka"	60
Hildegarde Zimperlich	50
Middenmarszałkowie	20
Czarodzieje	15
Arcykapłan Ar-Ulryk	45
Emmanuelle Schlagen	40
Luigi Pavarotti	25
Reiner Ehrlich	55

Uwaga: Pamiętaj, że aby uzyskać poparcie BN, należy wcześniej wykonać kilka zadań (np. odhipnotyzować Dietera, dostarczyć narkotyki Podskarbiemu).

*Punkty doświadczenia drużyna otrzyma tylko wtedy, gdy Schmiedehammer pozostanie szampierzem.

Wczesne spotkania

Uniknięcie płacenia podatków*	10 PD
Zbieranie wieści i plotek	30 PD

* Bohaterowie o dobrym lub praworządnym charakterze nie otrzymają za to punktów doświadczenia

Spotkania podczas Karnawału

Zaprzyjaźnienie się z zabójcą trolli	10 PD
Pomoc handlarzom	30 PD
Uzyskanie pomocy ulicznikow	20 PD

Atrakcje Karnawału

Uczestnictwo w wydarzeniach	10 PD
Walka z minotaurem	20 PD
Pokonanie minotaura	30 PD
Wygrane zakłady snotballowe	10 PD
Zaproszenie na ucztę w ogrodzie	20 PD
Wyzwanie szampierza	10 PD
Pokonanie szampierza	30 PD
Obronienie tytułu	30 PD
Zwycięstwo w turnieju łuczniczym	20 PD

Spotkania z urzędnikami

Komisje (każda)	15 PD
Gildie (każda)	10 PD
Rozmowa z „Josefem"	20 PD
Świątynie (każda)	10 PD

Inne wydarzenia

Pokonanie bandy Chaosu	20 PD
Pokonanie sług Wasmeiera	30 PD
Uratowanie Rei	10 PD
Odzyskanie listów	10 PD
Ocalenie grafa	40 PD
Zabicie/pojmanie „Hoflicha"	10 PD
Zabicie/pojmanie Wasmeiera	50 PD

Odgrywanie ról

Przygoda daje wiele okazji do zabłyśnięcia talentem aktorskim. Po sesji z przewagą odgrywania ról powinieneś przyznać każdemu bohaterowi około 70 punktów doświadczenia, a za znakomitą grę nawet 100.

Po sesji, w trakcie której wymagałeś innych form aktywności, przyznaj każdemu bohaterowi około 30-50 punktów. Za znakomitą grę możesz podwyższyć limit do 70.

Finał

Za udaremnienie planów obalenia władz miasta każdy BG otrzyma 200 PD i 1 *Punkt Przeznaczenia.*

Jeśli drużynie udało się także zdobyć tajne dokumenty Wasmeiera, każdy z jej członków otrzyma dodatkowo 100 PD i 1 *Punkt Przeznaczenia.*



STANDARDOWI BN

W trakcie przygody bohaterowie spotkają na ulicach Middenheim wielu BN. Poniższe zestawienie pomoże Ci w ustaleniu charakterystyk owych bohaterów.

BAKAŁARZ

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	29	25	3	3	6	31	1	41	41	50	41	31	41

Umiejętności: *astronomia*; *rozpoznawanie roślin*; *historia*; *język tajemny* – magiczny; *kartografia*; *uzdolnienia językowe*; *wykrywanie magii*; *monetoznawstwo*; *wiedza o runach*; *znajomość języka obcego*; 25% szans na *mocną głowę*.

Ekwipunek:
nóż lub sztylet (+10 I, -2 Obr, -20 P); przybory do pisania; sakiewka z 5K6 ZK.

CYRKOWIEC

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	29	25	3	3	6	35	1	39	29	29	29	29	45

Cyrkowiec	Umiejętności	Ekwipunek
akrobata	*akrobatyka* *błyskawiczny refleks*	obręcz, tyczka, liny
brzuchomówca	*brzuchomówstwo* 50% szans na *gadaninę*	pacynka
eskapolog	*wyzwalanie się z więzów*	łańcuch, kłódki
miotacz noży	*specjalna broń* – miotana	10 noży do rzucania
poeta	*krasomówstwo* 25% na *błyskotliwość*	K6 tomików poezji
treser	*opieka nad zwierzętami*	niedźwiedź, małpa, kucyk, psy (jednakowa szansa na każdego zwierzaka)
trubadur	*muzykalność* *śpiew*	lutnia, róg lub flet
żongler	*żonglerka*	drewniane kule



Wszyscy cyrkowcy ubrani są w odpowiednie stroje, każdy ma przy sobie nóż lub sztylet (+10 **I**, -2 Obr, -20 P), 1-2 ZK, K10+5 srebrnych szylingów, K10 + 10 miedzianych pensów

CZELADNIK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	3	6	35	1	39	29	35	29	29	29

Umiejętności: *powożenia*; 25% szans na *bardzo wytrzymałego*; 25% szans na *bardzo silnego*; umiejętności związane z rzemiosłem.

Ekwipunek:
nóż; broń ręczna; narzędzia właściwe dla rzemiosła; 2K10 srebrnych szylingów.

HULAKA

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	25	4	4	7	45	1	35	35	35	29	29	45

Umiejętności: *mocna głowa*; 50% szans na *urok osobisty*; 90% szans na *hazard*; *specjalna broń* – szermiercza; *etykieta*; *plotkowanie*; *uwodzenie*.

Ekwipunek:
skórzany kaftan (0/1 PP, tułów); sztylet (+10 **I**, -2 Obr, -20 P); rapier (+20 **I**, -1 Obr); szykowne ubranie i biżuteria, sakiewka z 5K6 złotych koron; 75% szans na butelkę brandy.

LOKAJ

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	3	6	30	1	35	25	29	29	29	35

Umiejętności: *etykieta*; *gotowanie*; *heraldyka*.

Ekwipunek:
1K10 srebrnych szylingów; reszta w gestii MG.

MIESZCZANIN (klasa niższa)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	23	25	3	3	5	30	1	30	29	25	32	29	30

Umiejętności: *szacowanie*; *targowanie się*.

Ekwipunek:
laska; 1k10 srebrnych szylingów; 6k6 miedzianych pensów.

MIESZCZANIN (klasa średnia)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	23	25	3	3	5	30	1	30	34	36	32	29	39

Umiejętności: *szacowanie*; *targowanie się*; 33% szans na umiejętności związane z rzemiosłem.

Ekwipunek:
sztylet (+10 **I**, -2 Obr, -20 P); sakiewka z K6 złotych koron i K10 srebrnych szylingów; 50% na torbę z zakupami.

MIESZCZANIN (bogaty)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	23	25	3	3	5	30	1	30	39	36	32	29	45

Umiejętności: *szacowanie*, *targowanie się*, 50% szans na *etykietę*.

Ekwipunek:
sztylet (+10 **I**, -2 Obr, -20 P); sakiewka z 2K10 złotych koron i 2K10 srebrnych szylingów; 25% szans na pachołka.

OCHRONIARZ

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	4	3	8	40	2	29	29	29	35	29	29

Umiejętności: *bijatyka*; *specjalna broń* – broń uliczna; *rozbrajanie*; *silny cios*; *ogłuszanie*.

Ekwipunek:
skórzany kaftan (0/1 PP, tułów); kastet; sztylet (+10 **I**, -2 Obr, -20 P) lub pałka; 50% szans na K6 złotych koron; k20 srebrnych szylingów.

RYCERZ PANTERA (zbrojny)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	55	40	5	5	10	50	2	39	50	39	45	40	45

Umiejętności: *specjalna broń* – broń szermiercza, dwuręczna; *celny cios*; *etykieta*; *heraldyka*; *jeździectwo*; *ogłuszanie*; *rozbrajanie*; *język sekretny* – język bitewny; *silny cios*; *uniki*.

Ekwipunek:
kaftan kolczy z rękawami (1 PP, tułów/ramiona); czepiec kolczy (1PP, głowa); hełm (1PP, głowa); tarcza (noszona na plecach: 1PP, wszystkie lokacje); rapier (**I** +20, Obr -1); sztylet (**I** +10, Obr -2, P -20); miecz bastard (**I** -10, Obr +1).

RYCERZ PANTERA (ciężkozbrojny jeździec)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	60	50	6	6	12	60	2	49	55	45	49	49	49

Umiejętności: *specjalna broń* – broń szermiercza, lanca, dwuręczna; *celny cios*; *czytanie/pisanie*; *etykieta*; *heraldyka*; *jeździectwo*; *mocny cios*; *ogłuszanie*; *rozbrajanie*; *sekretny język* – język bitewny; *uniki*.

Ekwipunek:
kaftan kolczy z rękawami (1 PP, tułów/ramiona/nogi); napierśnik (1PP, tułów); czepiec kolczy (1PP, głowa); hełm (1PP, głowa); miecz dwuręczny (**I** -10, Obr +2).

STRAŻNIK MIEJSKI (zwykły)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	30	4	3	9	39	1	32	27	29	39	32	39

Umiejętności: *specjalna broń* – broń szermiercza; *silny cios*; 75% szans na *rozbrajanie*; 50% szans na *uniki*; 50% szans na *ogłuszenie*; 10% szans na *bardzo szybkiego*.



Ekwipunek:
kaftan kolczy (1PP, tułów/nogi); hełm (1PP, głowa); tarcza (1PP, wszystkie lokacje); rapier (I +20, Obr -1); sztylet (**I** +10, Obr -2, P -20); 25% szans na zwyczajny łuk oraz 20 strzał.

STRAŻNIK MIEJSKI (elitarny)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	35	4	4	10	45	2	39	45	39	39	32	45

Umiejętności: *specjalna broń* – broń szermiercza, dwuręczna; *celny cios*; *rozbrajanie*; *uniki*; *sekretny język* – język bitewny; *silny cios*; *ogłuszenie*; 50% szans na *bardzo silnego* (dodaj jeden do podanej wyżej wartości **S**); 50% szans na *bardzo wytrzymałego* (dodaj jeden do podanej wyżej wartości **Wt**).

Ekwipunek:
kaftan kolczy z rękawami (1PP, tułów/ramiona/nogi); napierśnik (1PP, tułów); czepiec kolczy (1PP, głowa); hełm (1PP, głowa); 2 sztylety (**I** +10, Obr -2, P -20); miecz dwuręczny (**I** -10, Obr +2).

SZARLATAN

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	35	3	4	7	35	1	39	39	39	31	29	49

Umiejętności: *błyskotliwość*; *charakteryzacja*; *czytanie/pisanie*; *gadanina*; *krasomówstwo*; *szacowanie*; *urok osobisty*; *zwinne palce*.

Ekwipunek:
świadectwo ukończenia uniwersytetu (podrobione); listy pochwalne (podrobione), 6-60 różnokolorowych olejków i płynów (90% bezużytecznych, 10% wywołuje potężne torsje); szaty bakałarza, 2K6 złotych koron; 2K10 srebrnych szylingów.

SZUMOWINA

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	29	22	3	3	5	29	1	29	19	19	19	19	19

Umiejętności: 50% szans na *żebractwo*; 25% szans na *mocną głowę*; 25% szans na *zwinne palce*; 25% szans na *kieszonkostwo*; 25% szans na *bijatykę*; 10% szans na *ucieczkę*.

Ekwipunek:
brudne, podarte łachy; laga; 50% szans na K6 miedziaków; 25% szans na butelkę z resztkami alkoholu; 5% szans na chorobę zakaźną.

SZUMOWINA (pijany)

Tak jak wyżej, z tym że wszystkie współczynniki zmniejszone są o 1 lub 10%. Pijany szumowina ma k3 chorób zakaźnych

ULICZNIK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	29	29	3	3	5	35	1	35	25	25	25	25	25

Umiejętności: *żebractwo*; 50% szans na *bardzo szybkiego*; 25% szans na *doliniarstwo*.

Ekwipunek:
podarte łachy; mała laga; torba z kamieniami; brudna chustka do nosa; 75% szans na procę; 75% szans na pchły; 25% szans na K6 miedziaków.

URZĘDNIK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	S	Ogd
4	29	25	3	3	5	29	1	29	29	39	35	29	29

Umiejętności: *czytanie/pisanie*; *etykieta*; *gadanina*; *sekretny język* – język klasyczny; 50% szans na *znajomość języka obcego*.

Ekwipunek:
wytworne ubranie (50% szans na szaty urzędowe); pióro, cienki pergamin, inkaust; 10% szans na świadectwo ukończenia uniwersytetu; 30 złotych koron.

ZBIR (robotnik, furman, kibic snotballu, itp.)

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% szans na *specjalną broń* – broń uliczną; 25% szans na *bijatykę*; 25% szans na *silny cios*; 25% szans na *zapasy*.

Ekwipunek:
skórzany kaftan (0/1 PP, tułów); pałka; kastet (jeśli posiada umiejętność *broń specjalna – pięści*).

ZŁODZIEJ

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	35	25	3	4	5	35	1	35	29	29	29	29	31

Umiejętności: *ukrywanie się w mieście*; *sekretny język* – złodziei; *sekretne znaki* – złodziei; 25% szans na *bardzo szybkiego*; 25% szans na *szacowanie*.

Ekwipunek:
sztylet (+10 I, -2 Obr, -20 P) lub krótki miecz (jednakowa szansa na posiadanie którejś z tych broni); K6 jedwabnych chusteczek do nosa, K10 + 5 srebrnych szylingów, 1-2 skradzione świecidełka.

ŻEBRAK

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	35	3	4	5	30	1	29	29	29	29	29	24

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

Ekwipunek:
miska żebracza; podarte łachy; laska; nóż; pchły.



RALLANE LAFAREL (RL)



Rasa: elf
Płeć: męska
Wiek: 96
Rola: nadworny minstrel
Charakter: dobry
Wpływ na grafa Borisa: niewielki *
Cele:
Oczyszczenie się z zarzutów o zainspirowanie podatku od krasnoludów.
Troska o Ar-Ulryka i faworytę grafa.
Przywrócenie sprawiedliwości.

Plany na Tydzień Karnawału

Wellentag

2-3 po południu: Występy elfich gimnastyków (Ogrody Królewskie)
3-5 po południu: Koncert bardów i poetów (Królewska Akademia Muzyczna)
6-11 wieczorem: Festiwal Piwny (Wielki Park) (+DS, AF)

Aubentag

2-4 po południu: Oglądanie występów elfich gimnastyków (Ogrody Królewskie)
4-6 po południu: Koncert bardów i poetów (Królewska Akademia Muzyczna)
8-11 po południu: Festiwal Piwny (Wielki Park) (+DS, AF, KJ)

Marktag

2-4 po południu: Turniej łuczniczy (Plac Broni)
4-7 po południu: Uczta w ogrodzie (Ogrody Królewskie)
7-10 wieczorem: Opera „Cyrkulik Sewilski" (Królewska Akademia Muzyczna)

„KSIĘŻNICZKA" KATARINA TODBRINGER (KT)



Rasa: człowiek
Płeć: żeńska
Wiek: 19
Rola: córka grafa
Charakter: dobry
Wpływ na grafa Borisa: duży ***
Cele:
Zdobycie względów wysokiego, czarnowłosego (i oczywiście!) przystojnego księcia.
Działalność charytatywna.
Bezpieczeństwo swojej rodziny.

Plany na Tydzień Karnawału

Wellentag

3-5 po południu: Koncert bardów i poetów (Królewska Akademia Muzyczna) (+HZ)
7-9 po południu: Przedstawienie „Rycerski sen nocy letniej" (Królewska Akademia Muzyczna) (+HZ)

Aubentag

7-10 wieczorem: Opera „Cyrkulik Sewilski" (Królewska Akademia Muzyczna) (+HZ)

Marktag

2-4 po południu: Chóry z Doliny Krasnoludzkiej (Królewska Akademia Muzyczna) (+HZ)
6-8 wieczorem: Uczta w ogrodzie (Ogrody Królewskie) (+HZ)

HILDEGARDE ZIMPERLICH (HZ)



Rasa: człowiek
Płeć: żeńska
Wiek: 78
Rola: piastunka „Księżniczki"
Charakter: praworządny
Wpływ na grafa Borisa: niewielki *
Cele:
Lojalność w stosunku do grafa.
Ochrona „Księżniczki".
Wypędzenie Luigiego Pavarottiego.

Plany na Tydzień Karnawału

Wellentag

3-5 po południu: Turniej bardów i poetów (Królewska Akademia Muzyczna) (+KT)
7-9 wieczorem: Przedstawienie, „Rycerski sen nocy letniej (Ogrody Królewskie) (+KT)

Aubentag

7-9 wieczorem: Opera „Cyrkulik Sewilski" (Królewska Akademia Muzyczna) (+KT)

Marktag

2-4 po południu: Chór z Doliny Krasnoludzkiej (Królewska Akademia Muzyczna) (+KT)
6-8 wieczorem: Uczta w ogrodzie (Ogrody Królewskie) (+KT)

KOMENDANT STRAŻY ULRICH SCHUTZMANN (US)



Rasa: człowiek
Płeć: męska
Wiek: 48
Rola: dowódca wojskowy
Charakter: neutralny
Wpływ na grafa Borisa: niewielki*, wraz z innymi dowódcami
Cele:
Obrona Middenheim.
Sprawne działanie Straży Miejskiej podczas Tygodnia Karnawału.
Unikanie angażowania się w politykę.

Plany na Tydzień Karnawału

Wellentag

11 rano-1 po południu: Walki z szampierzem (Plac Broni) (+JSc)
4-5 po południu: Walki minotaurów (Stadion Bernabau) (+JSc, MvG)
9-10 wieczorem: Festiwal Piwny (Wielki Park)

Aubentag

2-4 po południu: Turniej łuczniczy (Plac Broni)

Marktag

południe-1 po południu: Połykacze ognia (Stadion Baernabau)
4-5 po południu: Walki minotaurów (Stadion Bernabau)

Backertag

2-3 po południu: Pokaz druidycznych żywych rzeźb (Ogrody Królewskie)
5-6 po południu: Wizyta w świątyni Shallyi (+HZ)

Bezahltag

11 rano-południe: Mistrzostwa tańców na lodzie (Plac Broni)
3-5 po południu: Występy elfich śpiewaków (Królewska Akademia Muzyczna) (+HZ)

Konigstag

4-5 po południu: Turniej rycerski (Wielki Park) (+HZ)
5-6 po południu: Wystawy sztuki heraldycznej (Plac Broni) (+HZ)
6-7 po południu: Wieczorny spacer po dzielnicy klasy wyższej (+HZ)

Angestag

2-4 po południu: Chór Kościelny (Królewska Akademia Muzyczna) (+HZ)
6-12 wieczorem: Opera „Pierścień Nibbleungerów" (Królewska Akademia Muzyczna) (+HZ)

Festag

6-12 wieczorem: Opera „Pierścień Nibbleungerów" (Królewska Akademia Muzyczna) (+HZ)
północ-2 rano (Wellentag): Pokazy sztucznych ogni (Wielki Park)

Wellentag

Backertag

11 rano-1 po południu: Oglądanie walk o tytuł szampierza grafa (Plac Broni) (+AF, KJ)
2-4 po południu: Pokaz druidycznych żywych rzeźb (Ogrody Królewskie)
6-8 wieczorem: Snotball (Stadion Bernabau)

Bezahltag

11 rano-2 po południu: Mistrzostwa tańców na lodzie (Plac Broni)
3-5 po południu: Występy elfich śpiewaków (Królewska Akademia Muzyczna)

Konigstag

11 rano-2 po południu: Mistrzostwa tańców na lodzie (Plac Broni)
2-4 po południu: Chóry liturgiczne (Królewska Akademia Muzyczna)
9-11 po południu: Pokazy sztucznych ogni (Wielki Park) (+ES)

Angestag

11 rano-12.30 po południu: Turniej wodnego polo (Plac Broni)
2-4 po południu: Mecz o puchar snotballu (Stadion Bernabau) (+DS, AL.)

Festag

5-6 po południu: Wyśmiewanie się z turnieju rycerskiego (Wielki Park)
północ-2 rano (Wellentag): Pokazy sztucznych ogni (Wielki Park)

Wellentag

Backertag

11 rano-1 po południu: Walki z szampierzem (Plac Broni) (+JSc, MvG)
3-5 po południu: Chóry z Doliny Krasnoludzkiej (Królewska Akademia Muzyczna)

Bezahltag

6-8 po południu: Snotball (Stadion Bernabau)

Konigstag

5-6 po południu: Wystawa sztuki heraldycznej (Plac Broni)
9-11 wieczorem: Pokazy sztucznych ogni

Angestag

11 rano-12.30: Turniej wodnego polo (Stadion Bernabau)
2-4 po południu: Mecz o puchar snotballu (Stadion Bernabau) (+JSc)

Festag

4-5 po południu: Turniej rycerski (Wielki Park)

Wellentag

Backertag

południe-1 po południu: Połykacze ognia (Stadion Bernabau)
5-6 po południu: Towarzyszenie „Księżniczce" podczas wizyty w świątyni Shallyi (+KT)

Bezahltag

11 rano-południe: Mistrzostwa tańców na lodzie (Plac Broni) (+KT)
3-5 po południu: Występy elfich śpiewaków (Królewska Akademia Muzyczna) (+KT)

Konigstag

4-5 po południu: Turniej rycerski (Wielki Park) (+KT)
5-6 po południu: Wystawa sztuki heraldycznej (Plac Broni) (+KT)
6-7 wieczorem: Wieczorny spacer po dzielnicy klasy wyższej (+KT)

Angestag

2-4 po południu: Chór Kościelny (Królewska Akademia Muzyczna) (+KT)
6-12 wieczorem: Opera „Pierścień Nibbleungerów: (Królewska Akademia Muzyczna) (+KT)

Festag

6-12 po południu: Opera „Pierścień Nibbleungerów" (Królewska Akademia Muzycznego) (+KT)

Wellentag

GENERAŁ JOHANN SCHWERMUTT (JSc)



Rasa: człowiek
Płeć: męska
Wiek: 50
Rola: dowódca wojskowy
Charakter: neutralny
Wpływ na grafa Borisa: niewielki*, wraz z innymi dowódcami
Cele:
Obrona Middenheim.
Unikanie angażowania się w politykę.

Plany na Tydzień Karnawału

Wellentag

11 rano-1 po południu: Walki z szampierzem (Plac Broni) (+US)
4-5 po południu: Walki minotaurów (Stadion Bernabau) (+US, MvG)
5-6 po południu: Festiwal Piwny (Wielki Park) (+MvG)
7-9 wieczorem: Przedstawienie „Rycerski sen nocy letniej" (Ogrody Królewskie)

Aubentag

8-10 po południu: Występy elfich śpiewaków (Ogrody Królewskie)

Marktag

4-6 po południu: Koncert bardów i poetów (Królewska Akademia Muzyczna)

MARSZAŁEK MAXIMILIAN VON GENSCHER (MvG)



Rasa: człowiek
Płeć: męska
Wiek: 43
Rola: dowódca wojskowy
Charakter: dobry
Wpływ na grafa Borisa: niewielki *, wraz z innymi dowódcami
Cele:
Obrona Middenheim.
Unikanie angażowania się w politykę.

Plany na Tydzień Karnawału

Wellentag

2-4 po południu: Turniej łuczniczy (Plac Broni)
4-5 po południu: Walki minotaurów (Stadion Bernabau) (+US, JSc)
5-6 po południu: Festiwal Piwny (Wielki Park) (+JSc)

Aubentag

11 rano-1 po południu: Walki z szampierzem (Plac Broni)
2-4 po południu: Festiwal Piwny (Wieki Park)

Marktag

5-7 po południu: Uczta w ogrodzie (Ogrody Królewskie)
7-10 wieczorem: Opera „Cyrkulik Sewilski" (Królewska Akademia Muzyczna)

ALBRECHT HELSEHER (AH)



Rasa: człowiek
Płeć: męska
Wiek: 64
Rola: Arcymag
Charakter: neutralny
Wpływ na grafa Borisa: niewielki *, wraz z Janną Eberhauer
Cele:
Zniesienie podatku od zwojów.
Obrona Middenheim.

Plany na Tydzień Karnawału

Wellentag

7-9 wieczorem: Przedstawienie „Rycerski sen nocy letniej" (Ogrody Królewskie)

Aubentag

Marktag

5-6 po południu: Uczta w ogrodzie (Ogrody Królewskie)

JANNA EBERHAUER (JE)



Rasa: człowiek
Płeć: żeńska
Wiek: 33
Rola: Zastępca Arcymaga
Charakter: dobry
Wpływ na grafa Borisa: niewielki*, wraz z Albrechtem Helseherem
Cele:
Zniesienie podatku od zwojów.

Plany na Tydzień Karnawału

Wellentag

3-4 po południu: Występy elfich gimnastyków
7-10 wieczorem: Recitale operowe (Królewska Akademia Muzyczna)

Aubentag

2-4 po południu: Turniej łuczniczy (Plac Broni)
8-10 wieczorem: Występy elfich śpiewaków

Marktag

4-5 po południu: Koncert bardów i poetów (Królewska Akademia Muzyczna)
5-8 wieczorem: Uczta w ogrodzie (Ogrody Królewskie)

Backertag

11 rano-1 po południu: Walki z szampierzem (Stadion Bernabau) (+US, JSc)
3-5 po południu: Snotball (Stadion Bernabau)
5-6 po południu: Pokazy tresury słoni (Plac Broni)

Bezahltag

3-4 po południu: Wyścigi dyliżansów (Wielki Park)
6-8 wieczorem: Snotball

Konigstag

5-6 po południu: Wystawa sztuki heraldycznej (Plac Broni)
9-10 wieczorem: Pokazy sztucznych ogni (Wielki Park)

Angestag

2-4 po południu: Mecz o puchar snotballu (Stadion Bernabau)

Festag

Północ-2 rano (Wellentag): Pokazy sztucznych ogni, Wielki Finał (Wielki Park) (+JSc)

Wellentag

Backertag

11 rano-1 po południu: Walki z szampierzem (Plac Broni) (+US, MvG)
6-7 wieczorem: Pokazy tresury słoni (Plac Broni)

Bezahltag

3-4 po południu: Połykacze ognia (Stadion Bernabau)
5-6 po południu: Wystawa sztuki heraldycznej (Plac Broni)

Konigstag

2-3 po południu: Turniej rycerski (Wielki Park)
5-7 po południu: Snotball (Stadion Bernabau)

Angestag

2-4 po południu: Mecz o puchar snotballu

Festag

Północ-2 rano (Wellentag): Pokazy sztucznych ogni (Wielki Park) (+MvG)

Wellentag

Backertag

Południe-1 po południu: Połykacze ognia (Stadion Bernabau)
2-4 po południu: Pokazy druidycznych żywych rzeźb (Ogrody Królewskie)
4-6 po południu: Targ koński (Wielki Park)

Bezahltag

11 rano-2 po południu: Tańce na lodzie (Plac Broni)
3-4 po południu: Wyścigi dyliżansów (Wielki Park) (+AH)

Konigstag

2-4 po południu: Wyśmiewanie się z turnieju rycerskiego (Wielki Park) (+PL)
9-11 wieczorem: Pokazy sztucznych ogni (Wielki Park) (+AH)

Angestag

9-11 wieczorem: Pokazy sztucznych ogni (Wielki Park) (+AH)

Festag

Północ-2 rano (Wellentag): Pokazy sztucznych ogni (Wielki Park)

Wellentag

Backertag

Bezahltag

3-4 po południu: Wyścigi dyliżansów (Wielki Park) (+JE)

Konigstag

9-11 wieczorem: Pokazy sztucznych ogni (Wielki Park) (+JE)

Angestag

9-11 wieczorem: Pokazy sztucznych ogni (Wielki Park) (+JE)

Festag

Północ-2 rano (Wellentag): Pokazy sztucznych ogni (Wielki Park) (+JE)

Wellentag

ZESTAWIENIE ATRAKCJI KARNAWAŁU

DZIEŃ 1: WELLENTAG

MIEJSCE	WYDARZENIE	CZAS	GŁÓWNI BN OBECNI PRZY WYDARZENIU
Plac Broni	Walki o tytuł szampierza grafa	11-13	Dieter Schmiedehammer*, Ulrich Schutzmann, Johann Schwermutt, Petra Liebkosen, Siegfried Prunkvoll, Allavander Fanmaris
Wielki Park	Festiwal Piwny	12-23	Dieter Schmiedehammer (7-11), Rallane Lafarel (6-11), Ulrich Schutzmann (p-10), Johann Schwermutt (5-6), Maximilian von Genscher (5-6), Kirsten Jung (5-6), Petra Liebkosen (5-6), Allavander Fanmaris (7-11), Gotthard Goebbels (1-3), Luigi Pavarotti (5-7)
Ogrody Królewskie	Występ elfich gimnastyków	14-16	Rallane Lafarel (2-3), Janna Eberhauer (3-4), Emmanuelle Schlagen, Petra Liebkosen
Plac Broni	Turniej łuczniczy	14-16	Maximilian von Genscher, Siegfried Prunkvoll, Allavander Fanmaris*
Akademia Muzyczna	Koncert bardów i poetów	14-17	Rallane Lafarel (3-5)*, Katarina Todbringer (3-5), Hildegarde Zimperlich (3-5), Kirsten Jung, Natasha Sinnlich (4-5), Allavander Fanmaris (4-5), Luigi Pavarotti
Stadion Bernabau	Walki minotaurów	16-17	Dieter Schmiedehammer, Ulrich Schutzmann, Johann Schwermutt, Maximilian von Genscher
Ogrody Królewskie	„Rycerski sen nocy letniej"	19-21	Katarina Todbringer, Hildegarde Zimperlich, Johann Schwermutt, Albrecht Helseher, Kirsten Jung ,Petra Liebkosen, Natasha Sinnlich, Siegfried Prunkvoll, Joachim Hoflich, Karl-Heiz Wasmeier
Królewska Akademia	Recitale operowe	19-22	Josef Sparsam, Janna Eberhauer, Ar-Ulryk, Emmanuelle Schlagen, Gotthard Goebbels, *Luigi Pavarotti**

DZIEŃ 2: AUBENTAG

MIEJSCE	WYDARZENIE	CZAS	GŁÓWNI BN OBECNI PRZY WYDARZENIU
Plac Broni	Walki o tytuł szampierza grafa	11-13	Dieter Schmiedehammer*, Maximillian von Genscher, Siegfried Prunkvoll
Wielki Park	Festiwal Piwny	12-23	Dieter Schmiedehammer (8-11), Rallane Lafarel (8-11), Maximillian von Genscher (2-4), Kirsten Jung (10-11), Luigi Pavarotti (2-4)
Ogrody Królewskie	Występy elfich gimnastyków	12-14	Rallane Lafarel, Kirsten Jung
Plac Broni	Turniej łuczniczy	12-16	Rallane Lafarel, Ulrich Schutzmann, Janna Eberhauer, Petra Liebkosen, Allavander Fanmaris*
Stadion Bernabau	Walki minotaurów	16-17	Natasha Sinnlich, Siegfried Prunkvoll, Allavander Fanmaris, Gotthard Goebbels
Akademia Muzyczna	Turniej bardów i poetów	16-18	Dieter Schmiedehammer, Rallane Lafarel*, Ar-Ulryk, Allavander Fanmaris (5-6), Luigi *Pavarotti*
Akademia Muzyczna	„Cyrkulik sewilski"	19-22	Katarina Todbringer, Hildegarde Zimperlich, Gotthard Goebbels, Karl-Heinz Wasmeier
Ogrody Królewskie	Występy elfich gimnastyków	20-22	Johann Schwermutt, Janna Eberhauer, Emmanuelle Schlagen, Kirsten Jung, Petra Liebkosen, Natasha Sinnlich, Luigi Pavarotti, Joachim Hoflich

DZIEŃ 3: MARKTAG

MIEJSCE	WYDARZENIE	CZAS	GŁÓWNI BN OBECNI PRZY WYDARZENIU
Plac Broni	Walki o tytuł szampierza grafa	11-13	Dieter Schmiedehammer*, Ar-Ulryk, Kirsten Jung
Stadion Bernabau	Połykacze ognia	12-13	Ulrich Schutzmann, Allavander Fanmaris
Wielki Park	Festiwal Piwny	12-23	Dieter Schmiedehammer
Plac Broni	Turniej łuczniczy	14-16	Dieter Schmiedehammer*, Rallane Lafarel*, Kirsten Jung, Siegfried Prunkvoll, Allavandrel Fanmaris*
Ogrody Królewskie	Komedianci, teatr, uczta	14-20	Dieter Schmiedehammer (6-8), Rallane Lafarel (4-7), Katarina Todbringer (6-8), Hildegarde Zimperlich (6-8), Maximilian von Genscher (5-7), Albrecht Helseher (5-6), Janna Eberhauer (5-8), Ar-Ulryk (7-8), Emmanuelle Schlagen (6-8), Kirsten Jung (6-8), Petra Liebkosen (4-8), Natasha Sinnlich (5-8), Siegfried Prunkvoll (4-6), Allavandrel Fanmaris (5-8), Gotthard Goebbels (5-7), Luigi Pavarotti (4-8)
Akademia Muzyczna	Chóry z Doliny	14-16	Katarina Todbringer, Hildegarde Zimperlich
Stadion Bernabau	Walki minotaurów	16-17	Ulrich Schutzmann, Natasha Sinnlich, Gotthard Goebbels
Akademia Muzyczna	Koncert bardów i poetów	16-18	Johann Schwermutt, Janna Eberhauer (4-5), Emmanuelle Schlagen, Allavandrel Fanmaris, Karl-Heinz Wasmeier
Plac Broni	Pokaz tresury słoni	5-7 po południu	Dieter Schmiedehammer (5-6)
Akademia Muzyczna	„Cyrkulik Sewilski"	19-22	Rallane Lafarel, Maximilian von Genscher, Kirsten Jung, Joachim Hoflich

DZIEŃ 4: BACKERTAG

MIEJSCE	WYDARZENIE	CZAS	GŁÓWNI BN OBECNI PRZY WYDARZENIU
Plac Broni	Walki o tytuł szampierza grafa	11-13	Dieter Schmiedehammer*, Rallane Lafarel, Ulrich Schutzmann, Johann Schwermutt, Maximilian von Genscher, Kirsten Jung, Natasha Sinnlich, Siegfried Prunkvoll, Karl-Heinz Wasmeier
Stadion Bernabau	Połykacze ognia	12-13	Hildegarde Zimperlich, Janna Eberhauer, Ar-Ulryk (2-3), Emmanuelle Schlagen, Petra Liebkosen (2-3)
Ogrody Królewskie	Pokaz żywych rzeźb	14-16	Rallane Lafarel, Katarina Todbringer, Janna Eberhauer, Ar-Ulryk (2-3), Emmanuelle Schlagen, Petra Liebkosen (2-3)
Wielki Park	Targ koński	14-18	Dieter Schmiedehammer (2-3), Janna Eberhauer (4-6), Ar-Ulryk (2-3), Ar-Ulryk (3-6), Siegfried Prunkvoll (3-6), Allavandrel Fanmaris (2-4), Gotthard Goebbels
Akademia Muzyczna	Chóry z Doliny	15-17	Dieter Schmiedehammer, Ulrich Schutzmann, Kirsten Jung
Stadion Bernabau	Snotball	15-17 18-20	Maximilian von Genscher Rallane Lafarel, Gotthard Goebbels
Plac Broni	Pokaz tresury słoni	17-19	Johann Schwermutt (6-7), Maximilian von Genscher (5-6), Petra Liebkosen (5-6), Luigi Pavarotti
Akademia	„Cyrkulik Sewilski"	19-22	Josef Sparsam, Rallane Lafarel, Siegfried Prunkvoll, Luigi Pavarotti

ZESTAWIENIE ATRAKCJI KARNAWAŁU

DZIEŃ 5: BEZAHLTAG

MIEJSCE	WYDARZENIE	CZAS	GŁÓWNI BN OBECNI PRZY WYDARZENIU
Plac Broni	Tańce na lodzie	11-14	Rallane Lafarel*, Katarina Todbringer (11-12), Hildegarde Zimperlich (11-12), Janna Eberhauer
Stadion Bernabau	Połykacze ognia	12-13	Johann Schwermutt, Petra Liebkosen, Natasha Sinnlich, Allavandrel Fanmaris
Ogrody Królewskie	Pokaz żywych rzeźb	14-16	Petra Liebkosen (2-3)
Wielki Park	Wyścigi dyliżansów	15-16	Maximilian von Genscher, Albrecht Helseher, Janna Eberhauer, Emmanuelle Schlagen, Natasha Sinnlich
Stadion Bernabau	Snotball	15-17 18-20	Dieter Schmiedehammer, Gotthard Goebbels, Luigi Pavarotti Schutzmann, Maximilian von Genscher, Allavandrel Fanmaris, Gotthard Goebbels, Luigi Pavarotti
Akademia Muzyczna	Występy elfich śpiewaków	15-17	Rallane Lafarel*, Katarina Todbringer, Hildegarde Zimperlich, Ar-Ulryk, Kirsten Jung, Allavandrel Fanmaris*
Plac Broni	Wystawa sztuki heraldycznej	17-18	Josef Sparsam, Johann Schwermutt, Ar-Ulryk, Siegfried Prunkvoll, Gotthard Goebbels, Joachim Hoflich, Karl-Heinz Wasmeier
Akademia	„Cyrkulik Sewilski"	19-22	Dietr Schmiedehammer, Emmanuelle Schlagen, Kirsten Jung, Petra Liebkosen

DZIEŃ 6: KONIGSTAG

MIEJSCE	WYDARZENIE	CZAS	GŁÓWNI BN OBECNI PRZY WYDARZENIU
Plac Broni	Tańce na lodzie	11-14	Rallane Lafarel*, Emmanuelle Schlagen, Kirsten Jung, Allavandrel Fanmaris*
Akademia Muzyczna	Kościelny Chór Lucciniano	14-16	Josef Sparsam, Rallane Lafarel, Ar-Ulryk, Emmanuelle Schlagen, Kirsten Jung, Luigi Pavarotti, Karl-Heinz Wasmeier
Stadion Bernabau	Snotball	14-16 17-19	Allavandrel Fanmaris, Gotthard Goebbels Dieter Schmiedehammer, Johann Schwermutt, Gotthard Goebbels, Luigi Pavarotti
Wielki Park	Turniej rycerski	14-18	Katarina Todbringer (4-5), Hildegarde Zimperlich (4-5), Johann Schwermutt (2-3), Janna Eberhauer (2-4), Petra Liebkosen (2-4), Natasha Sinnlich (2-5), Siegfried Prunkvoll (2-5)
Plac Broni	Wystawa sztuki heraldycznej	17-18	Katarina Todbringer, Hildegarde Zimperlich, Ulrich Schutzmann, Maximilian von Genscher, Siegfried Prunkvoll
Akademia	„Cyrkulik Sewilski"	19-22	Natasha Sinnlich
Wielki Park	Pokazy sztucznych ogni	21-23	Rallane Lafarel, Ulrich Schutzmann, Maximilian von Genscher (9-10), Albrecht Helseher, Janna Eberhauer, Emmanuelle Schlagen

DZIEŃ 7: ANGESTAG

MIEJSCE	WYDARZENIE	CZAS	GŁÓWNI BN OBECNI PRZY WYDARZENIU
Plac Broni	Turniej wodnego polo	11-12.30	Rallane Lafarel Emmanuelle Schlagen, Kirsten Jung, Petra Liebkosen, Allavandrel Fanmaris
Stadion Bernabau	Mecz o puchar snotballu	14-16	Dietr Schmiedehammer*, Rallane Lafarel, Ulrich Schutzmann, Johann Schwermutt, Maximilian von Genscher, Natasha Sinnlich, Allvandrel Fanmaris, Gotthard Goebbels, Luigi Pavarotti
Akademia Muzyczna	Kościelny Chór Lucciniano	14-16	Katarina Todbringer, Hildegarde Zimperlich, Ar-Ulryk, Siegfried Prunkvoll
Wielki Park	Turniej rycerski	14-18	Żadni
Akademia Muzyczna	„Pierścień Nibbleungerów", cz. 1	18-00	Josef Sparsam, Katarina Todbringer, Hildegarde Zimperlich, Siegfried Prunkvoll, Gotthard Goebbels, Luigi Pavarotti, Joachim Hoflich, Karl-Heinz Wasmeier
Wielki Park	Pokazy sztucznych ogni	21-23	Albrecht Helseher, Janna Eberhauer, Ar-Ulryk, Emmanuelle Schlagen

DZIEŃ 8: FESTAG

MIEJSCE	WYDARZENIE	CZAS	GŁÓWNI BN OBECNI PRZY WYDARZENIU
Wielki Park	Turniej rycerski	14-18	Rallane Lafarel (5-6), Ulrich Schutzmann (4-5), Siegfried Prunkvoll (4-5)
Akademia Muzyczna	„Pierścień Niebbleungerów", cz. 2	18-20	Josef Sparsam, Katarina Todbringer, Hildegarde Zimperlich, Siegfried Prunkvoll, Gotthard Goebbels, Luigi Pavarotti,m. Joachim Hoflich, Karl-Heinz Wasmeier
Wielki Park	Pokazy ogni sztucznych	24-2	Dieter Schmiedehammer, Rallane Lafarel, Johann Schwermutt, Maximilian von Genscher, Albrecht Helseher, Janna Eberhauer, Kirsten Jung, Petra Liebkosen, Natasha Sinnlich, Siegfried Prunkvoll, Gotthard Goebbels, Luigi Pavarotti

Uwagi: Poniżej podajemy zestawienie imion, funkcji oraz numerów (według kolejności występowania w tekście przygody) wszystkich głównych BN. Znajdziesz tu także strony scenariusza, na których znajdują się dokładne opisy owych postaci.

1. Josef Sparsam – Podskarbi (str. 36)
2. Dieter Schmiedehammer – szampierz grafa (str. 38)
3. Rallane Lafarel – nadworny minstrel (str. 40)
4. „Księżniczka" Katarina Todbringer – córka grafa (str. 42)
5. Hildegarde Zimperlich – piastunka Kataríny (str. 44)
6. Ulrich Schutzmann – komendant Straży (str. 46)
7. Generał Johann Schwermutt – dowódca wojskowy (str. 46)
8. Marszałek Maximilian von Genscher – dowódca wojskowy (str. 46)
9. Albrecht Helseher – Arcymag (str. 49)
10. Janna Eberhauer – zastępczyni Arcymaga (str. 49)
11. Ar-Ulryk – Arcykapłan Ulryka (str. 51)
12. Emmanuelle Schlagen – dama dworu, faworyta grafa (str. 54)
13. Kirsten Jung – dama dworu (str. 56)
14. Petra Liebkosen – dama dworu (str. 56)
15. Natasha Sinnlich – dama dworu (str. 56)
16. Siegfried Prunkvoll – Wieczny Rycerz (str. 59)
17. Allvandrel Fanmaris – łowczy (str. 61)
18. Gotthard Goebbels – starszy Gildii Kupieckiej (str. 63)
19. Luigi Pavarotti – medyk barona (str. 65)
20. Joachim Hoflich – doppelganger (str. 68)
21. Karl-Heinz Wasmeier – Magister Praw (str. 68)

Liczby w nawiasach podane obok nazwisk niektórych BN (np.: 7-11) oznaczają godziny, w których bohaterowie ci będą obecni przy danym wydarzeniu.

Jeśli przy nazwisku Bohatera Niezależnego pojawia się gwiazdka (*), oznacza to, że aktywnie uczestniczy on w danym wydarzeniu.

O tym, w czyim towarzystwie poszczególni bohaterowie przybyli obejrzeć Atrakcje Karnawału, dowiesz się z Kart BN.

KARTA BN

Imię	Rasa	Płeć	Wiek	Ch.	Rola na dworze/ w polityce	Wpływ na grafa Borisa	Rola w spisku
Josef Sparsam (JSp)	Cz	M.	57	N	Podskarbi	▲▲▲	Kontrolowany przez złego Magistra Praw (przy pomocy dostaw narkotyków)
Dieter Schmiedehammer (DS)	Cz	M	35	D	szampierz grafa	▲	Kontrolowany przez złego Magistra Praw (przy pomocy hipnozy)
Rallane Lafarel; (RL)	E	M	96	D	nadworny minstrel	▲	Fajny facet, dobrze poinformowany
Katarina Todbringer (KT)	Cz	K	19	D	córka grafa	▲▲▲▲▲	Nie uwikłana w sprawy polityki
Hildegarde Zimperlich (HZ)	Cz	K	78	P	piastunka Kataliny	▲▲	Nie uwikłana w sprawy polityki
Ulrich Schutzmann (US)	Cz	M	48	N	dowódca wojskowy	▲ (jako grupa)	Starają się trzymać z dala od polityki, są jednak zmartwieni
Johann Schwermutt (JSc)	Cz	M	50	N	dowódca wojskowy		
Maximilian von Genscher (MvG)	Cz	M	43	D	dowódca wojskowy		
Albrecht Helseher (AH)	Cz	M	64	N	Arcymag	▲	Oburzeni „podatkiem od zwojów"
Janna Eberhauer (JE)	Cz	K	33	D	Zastępca Arcymaga		
Arcykapłan Ar-Ulryk (AU)	Cz	M	48	N	reprezentant interesów kapłanów i świątyń	▲	Kontrolowany przez złego Magistra Praw (za pomocą szantażu)
Emmanuelle Schlagen (ES)	Cz	L	28	N	dama dworu, faworyta grafa	▲▲▲	Kontrolowana przez złego Magistra Praw (za pomocą szantażu)
Kirsten Jung (KJ)	Cz	K	26	D	dama dworu	0	Nie uwikłana w sprawy polityki

▲▲▲▲▲ = duży ▲▲▲ = średni ▲ = niewielki

Uwaga: Osoby pozbawione wpływu na grafa mogą wywierać nacisk na tych, którzy ów wpływ posiadają. Znają też wiele użytecznych informacji.

JOSEF SPARSAM (JSP)



Rasa: człowiek
Płeć: męska
Wiek: 57
Rola: Podskarbi
Charakter: neutralny
Wpływ na grafa Borisa: średni **
Cele:
Utrzymanie pozycji.
Zaspokojenie głodu narkotykowego.

Plany na Tydzień Karnawału

Wellentag

7-10 wieczorem: Recitale operowe (Królewska Akademia Muzyczna)

Aubentag

Marktag

DIETER SCHMIEDEHAMMER (DS)



Rasa: człowiek
Płeć: męska
Wiek: 35
Rola: szampierz grafa
Charakter: dobry
Wpływ na grafa Borisa: niewielki *
Cele:
Małżeństwo z Kirsten Jung.
Bycie „dobrym kumplem".

Plany na Tydzień Karnawału

Wellentag

11-1 po południu: Obrona tytułu szampierza grafa (Plac Broni)
4-5 po południu: Oglądanie walk minotaurów (Stadion Bernabau)
7-11 wieczorem: Festiwal Piwny (Wielki Park) (+RL, AF, KJ)

Aubentag

11 rano-1 po południu: Obrona tytułu szampierza grafa (Plac Broni)
4-6 po południu: Koncert bardów i poetów (Królewska Akademia Muzyczna)
8-11 wieczorem: Festiwal Piwny (Wielki Park) (+RL, AF, KJ)

Marktag

11 rano-1 po południu: Obrona tytułu szampierza grafa (Plac Broni) (+KJ)
2-4 po południu: Turniej łuczniczy (może spróbuje swych sił) (Plac Broni) (+KJ)
5-6 po południu: Niesamowite Słonie Barnumbela (Plac Broni)
6-8 wieczorem: Uczta w ogrodzie (Ogrody Królewskie)
8-11 wieczorem: Festiwal Piwny (Wielki Park) (+AF)

KARTA BN

Imię	Rasa	Płeć	Wiek	Ch.	Rola na dworze/ w polityce	Wpływ na grafa Borisa	Rola w spisku
Petra Liebkosen (PL)	Cz	K	25	N	dama dworu	0	Nie uwikłana w sprawy polityki
Natasha Sinnlich (NS)	Cz	K	26	Z	dama dworu	0	Nie uwikłana w sprawy polityki
Siegfried Prunkvoll (SP)	Cz	M	34	P	Wieczny Rycerz (symbol totemiczny)		Raczej nie uwikłany w sprawy polityki
Allavandrel Fanmaris (AF)	E	M	101	D	Łowczy	0	Raczej nie uwikłany w sprawy polityki; miły facet
Gotthard Goebbels (GG)	Cz	M	41	Z	przewodniczący Gildii Kupieckiej oraz miejskiej Komisji	0	Raczej nie uwikłany w sprawy polityki; zły facet
Luigi Pavarotti (LP)	Cz	M	37	N	medyk barona Stefana Todbringera	⚖	Nie uwikłany w sprawy polityki – „cudzoziemiec“
Reiner Ehrlich (RE)	Cz	M	41	D	Magister Praw		Kontrolowany przez złego Magistra Praw (przy pomocy szantażu)
Joachim Hoflich (JH)	Cz	M	51	N	Magister Praw	⚖⚖⚖ (jako rada)	Doppelganger, sprzymierzeniec złego Magistra Praw
Karl-Heinz Wasmeier (K-HW)	Cz	M	39	Z	Magister Praw		Twórca spisku

⚖⚖⚖ = duży ⚖⚖ = średni ⚖ = niewielki

Uwaga: Osoby pozbawione wpływu na grafa mogą wywierać nacisk na tych, którzy ów wpływ posiadają. Znają też wiele użytecznych informacji.

Backertag

11-1 po południu: Obrona tytułu szampierza grafa (Plac Broni)
3-5 po południu: Chóry z Doliny Krasnoludzkiej (+KJ) (Królewska Akademia Muzyczna)
5-6 po południu: Targ koński (Wielki Park)
6-8 wieczorem: Uczta w ogrodzie (Ogrody Królewskie) (+KJ)

Bezahltag

3-5 po południu: Snotball (Stadion Bernabau)
7-10 wieczorem: Opera „Cyrkulik Sewilski“ (+KJ) (Królewska Akademia Muzyczna)

Konigstag

5-7 po południu: Snotball (Stadion Bernabau)

Angestag

2-4 po południu: Snotball (Stadion Bernabau) (+RL, AF)

Festag

Północ-2 rano (Wellentag): Pokazy sztucznych ogni (Wielki Park) (+RL, AF, KJ, PL, NS)

Wellentag

Backertag

7-10 wieczorem: Opera „Cyrkulik Sewilski“ (Królewska Akademia Muzyczna)

Bezahltag

5-6 po południu: Wystawa sztuki heraldycznej (Plac Broni)

Konigstag

2-4 po południu: Chóry liturgiczne (Królewska Akademia Muzyczna)

Angestag

6-12 wieczorem: Opera „Pierścień Nibbleungerów“ (Królewska Akademia Muzyczna)

Festag

6-12 wieczorem: Opera „Pierścień Nibbleungerów“ (Królewska Akademia Muzyczna)

Wellentag

ARCYKAPŁAN AR-ULRYK (AU)



Rasa: człowiek
Płeć: męska
Wiek: 48
Rola: Arcykapłan
Charakter: *neutralny*
Wpływ na grafa Borisa: niewielki*
Cele:
Odzyskanie kompromitującej korespondencji.
Zniesienie podatku od świątyń.
Utrzymanie znaczenia Kultu Ulryka.

Plany na Tydzień Karnawału

Wellentag

7-10 wieczorem: Recitale operowe (Królewska Akademia Muzyczna)

Aubentag

4-6 po południu: Koncert bardów i poetów (Królewska Akademia Muzyczna)

Marktag

11 rano-1 po południu: Walki z szampierzem grafa (Plac Broni)
7-8 wieczorem: Uczta w ogrodzie (Ogrody Królewskie)

EMMANUELLE SCHLAGEN (ES)



Rasa: człowiek
Płeć: żeńska
Wiek: 28
Rola: faworyta grafa
Charakter: *neutralny*
Wpływ na grafa Borisa: średni **
Cele:
Odzyskanie kompromitującej korespondencji.
Troska o własne bezpieczeństwo i (jeśli jest to jeszcze możliwe) utrzymanie pozycji społecznej.

Plany na Tydzień Karnawału

Wellentag

2-4 po południu: Występy elfich gimnastyków (Ogrody Królewskie) (+PL)
7-10 wieczorem: Recitale operowe (Królewska Akademia Muzyczna)

Aubentag

8-10 po południu: Występy elfich śpiewaków (Ogrody Królewskie) (+KJ, PL., NS)

Marktag

4-6 po południu: Koncert bardów i poetów (Królewska Akademia Muzyczna) (+AF)
6-8 wieczorem: Uczta w ogrodzie (Ogrody Królewskie)

KIRSTEN JUNG (KJ)



Rasa: człowiek
Płeć: żeńska
Wiek: 26
Rola: dwórka
Charakter: dobry
Wpływ na grafa Borisa: żaden (0)
Cele:
Małżeństwo z szampierzem grafa.

Plany na Tydzień Karnawału

Wellentag

2-5 po południu: Koncert bardów i poetów (Królewska Akademia Muzyczna)
5-6 po południu: Festiwal Piwny (Wielki Park) (+PL., NS)
7-9 wieczorem: Przedstawienie „Rycerski sen nocy letniej" (Ogrody Królewskie) (+PL., NS)

Aubentag

2-4 po południu: Występy elfich gimnastyków (Wielki Park)
8-10 wieczorem: Występy elfich śpiewaków (Ogrody Królewskie) (+ES, PL., NS)
10-11 wieczorem: Festiwal Piwny (Wielki Park) (+DS, RL, AF)

Marktag

11 rano-1 po południu: Oglądanie DS broniącego tytułu szampierza (Plac Broni) (+DS)
2-4 po południu: Turniej łuczniczy (Plac Broni) (+DS)
6-8 wieczorem: Uczta w ogrodzie (Ogrody Królewskie)

PETRA LIEBKOSEN (PL)



Rasa: człowiek
Płeć: żeńska
Wiek: 25
Rola: dwórka
Charakter: neutralny
Wpływ na grafa Borisa: żaden (0)
Cele:
Zdobywanie dóbr materialnych.

Plany na Tydzień Karnawału

Wellentag

11 rano-1 po południu: Walki z szampierzem (Plac Broni)
2-4 po południu: Występy elfich gimnastyków (Ogrody Królewskie) (+ES)
5-6 po południu: Festiwal Piwny (Wielki Park) (+KJ)
7-9 wieczorem: Przedstawienie „Rycerski sen nocy letniej" (Ogrody Królewskie) (+KJ, NS)

Aubentag

2-4 po południu: Turniej łuczniczy (Plac Broni)
8-10 wieczorem: Występy elfich śpiewaków (Ogrody Królewskie) (+ES, KJ, NS)

Marktag

4-8 wieczorem: Uczta w ogrodzie (Ogrody Królewskie)

Backertag

Południe-1 po południu: Połykacze ognia)Stadion Bernabau)
2-4 po południu: Pokazy druidycznych żywych rzeźb (Ogrody Królewskie)

Bezahltag

3-4 po południu: Wyścigi (Wielki Park)
7-10 wieczorem: Opera „Cyrkulik Sewilski" (Królewska Akademia Muzyczna)

Konigstag

11 rano-2 po południu: Tańce na lodzie (Plac Broni)
9-11 wieczorem: Pokazy sztucznych ogni (Wielki Park) (+AU)

Angestag

11 rano-12.30: Turniej wodnego polo (Plac Broni) (+KJ, PL.)
9-11 wieczorem: Pokazy sztucznych ogni (Wielki Park)

Festag

Wellentag

Backertag

2-3 po południu: Pokazy druidycznych żywych rzeźb (Ogrody Królewskie)
3-6 po południu: Targ koński (Wielki Park)

Bezahltag

3-5 po południu: Występy elfich śpiewaków (Królewska Akademia Muzyczna)
5-6 po południu: Wystawa sztuki heraldycznej (Plac Broni)

Konigstag

2-4 po południu: Chóry liturgiczne (Królewska Akademia Muzyczna)
7-10 wieczorem: Opera „Cyrkulik Sewilski" (Królewska Akademia Muzyczna)

Angestag

2-4 po południu: Chóry liturgiczne (Królewska Akademia Muzyczna)
9-11 wieczorem: Pokazy sztucznych ogni (Wielki Park) (+ES)

Festag

Wellentag

Backertag

2-3 po południu: Pokazy żywej rzeźby druidycznej (Ogrody Królewskie)
5-6 po południu: Pokaz tresury słoni (Plac Broni)

Bezahtag

Południe-1 po południu: Połykacze ognia (Stadion Bernabau)
2-3 po południu: Pokazy druidycznej żywej rzeźby (Ogrody Królewskie)
7-10 wieczorem: Opera „Cyrkulik Sewilski" (Królewska Akademia Muzyczna)

Konigstag

2-4 po południu: Wyśmiewanie się z turnieju rycerskiego (Wielki Park) (+JE)

Angestag

11 rano-12.30: Turniej wodnego polo (Plac Broni) (+ES, KJ)

Festag

Północ-2 rano (Wellentag): Pokazy sztucznych ogni (Wielki Park) (+DS, RL, AF, KJ, NS)

Wellentag

Backertag

11 rano-1 po południu: Oglądanie DS broniącego tytułu szampierza (Plac Broni) (+DS, RL, AF)
3-5 po południu: Chóry z Doliny Krasnoludzkiej (Królewska Akademia Muzyczna) (+DS)

Bezahltag

3-5 po południu: Występy elfich śpiewaków (Królewska Akademia Muzyczna)
7-10 wieczorem: Opera „Cyrkulik Sewilski" (Królewska Akademia Muzyczna) (+DS)

Konigstag

11 rano-2 po południu: Tańce na lodzie (Plac Broni) (+AF)
2-4 po południu: Chór liturgiczny (Królewska Akademia Muzyczna)

Angestag

11 rano-12.30: Turniej wodnego polo (Plac Broni) (+ES, PL)

Festag

Północ-2 rano (Wellentag): Pokazy sztucznych ogni (Wielki Park) (+DS, RL, AF, PL., NS)

Wellentag

NATASHA SINNLICH (NS)



Rasa: człowiek
Płeć: żeńska
Wiek: 26
Rola: dwórka
Charakter: zły
Wpływ na grafa Borisa: żaden (0)
Cele:
Zdobycie potęgi politycznej.

Plany na Tydzień Karnawału

Wellentag

4-5 po południu: Turniej bardów i poetów (Królewska Akademia Muzyczna)
7-9 wieczorem: Przedstawienie „Rycerski sen nocy letniej" (Ogrody Królewskie) (+KJ, PL.)

Aubentag

4-5 po południu: Walki minotaurów (Stadion Bernabau)
8-10 po południu: Występy elfich śpiewaków (Królewska Akademia Muzyczna) (+ES, KJ, PL.)

Marktag

4-5 po południu: Walki minotaurów (Stadion Bernabau)
5-8 wieczorem: Uczta w ogrodzie (Ogrody Królewskie)

SIEGFRIED PRUNKVOLL (SP)



Rasa: człowiek
Płeć: męska
Wiek: 34
Rola: Wieczny Rycerz
Charakter: praworządny
Wpływ na grafa Borisa: żaden (0)
Cele:
Wszelkie szlachentne.
Służenie grafowi i Middenheim.

Plany na Tydzień Karnawału

Wellentag

11 rano-1 po południu: Walki z szampierzem (Plac Broni)
2-4 po południu: Turniej łuczniczy (Plac Broni)
7-9 wieczorem: Przedstawienie „Rycerski sen nocy letniej" (Ogrody Królewskiej)

Aubentag

11 rano-1 po południu: Walki z szampierzem (Plac Broni)
4-5 po południu: Walki minotaurów (Stadion Bernabau)

Marktag

2-4 po południu: Turniej łuczniczy (Plac Broni)
4-5 po południu: Uczta w ogrodzie (Ogrody Królewskie)

ALLAVANDREL FANMARIS (AF)



Rasa: elf
Płeć: męska
Wiek: 61
Rola: Łowczy
Charakter: dobry
Wpływ na grafa Borisa: żaden (0)
Cele:
Dobra zabawa.
Oczyszczenie Rallane'a z zarzutów o przyczynienie się do wprowadzenia podatku od krasnoludów.
Poczucie sprawiedliwości.

Plany na Tydzień Karnawału

Wellentag

11 rano-1 po południu: Walki z szampierzem grafa (Plac Broni)
2-4 po południu: Turniej łuczniczy (Plac Broni)
4-5 po południu: Koncert bardów i poetów (Królewska Akademia Muzyczna)
7-11 wieczorem: Festiwal Piwny (Wielki Park) (+DS, RL, KJ)

Aubentag

2-4 po południu: Turniej łuczniczy (Plac Broni)
4-5 po południu: Walki minotaurów (Stadion Bernabau)
5-6 po południu: Turniej bardów i poetów (Królewska Akademia Muzyczna)
8-11 wieczorem: Festiwal Piwny (Wielki Park) (+DS, RL, KJ)

Marktag

Południe-1 po południu: Połykacze ognia (Stadion Bernabau)
2-4 po południu: Turniej łuczniczy (Plac Broni)
4-6 po południu: Koncert bardów i poetów (Królewska Akademia Muzyczna)
6-8 wieczorem: Uczta w ogrodzie (Ogrody Królewskie)
8-11 wieczorem: Festiwal Piwny (Wielki Park) (+DS)

GOTTHARD GOEBBELS (GG)



Rasa: człowiek
Płeć: męska
Wiek: 31
Rola: Starszy Gildii Kupieckiej
Charakter: chaotyczny
Wpływ na grafa Borisa: żaden (0)
Cele:
Ochrona swojej pozycji.
Zdobywanie pieniędzy i innych dóbr materialnych.

Plany na Tydzień Karnawału

Wellentag

1-3 po południu: Festiwal Piwny (Wielki Park)
7-10 wieczorem: Recitale operowe (Królewska Akademia Muzyczna)

Aubentag

4-5 wieczorem: walki minotaurów (Stadion Bernabau)
7-10 wieczorem: Opera „Cyrkulik Sewilski" (Królewska Akademia Muzyczna)

Marktag

4-5 po południu: Walki minotaurów (Stadion Bernabau)
5-7 po południu: Uczta w ogrodzie (Ogrody Królewskie)

Backertag

11 rano-1 po południu: Walki z szampierzem (Plac Broni)
3-6 po południu: Targ koński (Wielki Park)
7-10 wieczorem: Opera „Cyrkulik Sewilski"

Bezahltag

5-6 po południu: Wystawa sztuki heraldycznej (Plac Broni)

Konigstag

2-5 po południu: Turniej rycerski (Wielki Park)
5-6 po południu: Wystawa sztuki heraldycznej (Plac Broni)

Angestag

2-4 Chór liturgiczny (Królewska Akademia Muzyczna)
6-12 wieczorem: Opera „Pierścień Nibbleungerów" (Królewska Akademia Muzyczna)

Festag

2-5 po południu: Turniej rycerski (Wielk Park)
6-12 po południu Opera „Pierścień Nibbleungerów" (Królewska Akademia Muzyczna)
Północ-2 rano (Wellentag): Pokazy sztucznych ogni (Wielki Park)

Wellentag

Backertag

11 rano-1 po południu: Walki z szampierzem (Plac Broni)

Bezahltag

Południe-1 po południu: Połykacze ognia (Stadion Bernabau)
3-4: Wyścigi dyliżansów (Wielki Park)
5-6 po południu: Wystawa sztuki heraldycznej (Plac Broni)

Konigstag

2-5 po południu: Turniej rycerski (Wielki Park)
7-10 wieczorem: Opera „Cyrkulik Sewilski" (Królewska Akademia Muzyczna)

Angestag

2-4 po południu: Mecz o puchar snotballu (tak, naprawdę!) (Stadion Bernabau)

Festag

Północ-1 rano (Wellentag): Pokazy sztucznych ogni (Wielki Park)

Wellentag

Backertag

2-6 po południu: Targ koński (Wielki Park)
6-8 wieczorem: Snotball (Stadion Bernabau)

Bezahltag

3-5 po południu i 6-8 wieczorem: Snotball (Stadion Bernabau)
5-6 po południu: Wystawa sztuki heraldycznej (Plac Broni)

Konigstag

2-4 i 5-7 po południu: Snotball (Stadion Bernabau)

Angestag

2-4 po południu: Mecz o puchar snotballu (Stadion Bernabau)
6-12 wieczorem: Opera „Pierścień Nibbleungerów" (Królewska Akademia Muzyczna)

Festag

6-12 wieczorem: Opera „Pierścień Nibbleugerów" (Królewska Akademia Muzyczna)
Północ-2 rano (Wellentag): Pokazy ogni sztucznych (Wielki Park)

Wellentag

Backertag

11 rano-1 po południu: Walki z szampierzem (Plac Broni) (+RL, KJ)
2-4 po południu: Targ koński (Wielki Park)
4-6 po południu: Snotball (Stadion Bernabau)
7-10 wieczorem: Opera „Cyrkulik Sewilski" (Królewska Akademia Muzyczna)

Bezahltag

Północ-1 po południu: Połykacze ognia (Stadion Bernabau)
3-5 po południu: Występy elfich śpiewaków (Królewska Akademia Muzyczna)
6-8 wieczorem: Snotball (Stadion Bernabau)

Konigstag

11 rano-2 po południu: Tańce na lodzie (Plac Broni) (+KJ)
2-4 po południu: Snotball (Stadion Bernabau)

Angestag

11-12.30 po południu: Turniej wodnego polo (Plac Broni)
2-4 po południu: Mecz o puchar snotballu (Stadion Bernabau)

Festag

Północ-2 rano (Wellentag): Pokazy sztucznych ogni (Wielki Park)

Wellentag

„HERR DOKTOR" LUIGI PAVAROTTI (LP)



Rasa: człowiek
Płeć: męska
Wiek: 37
Rola: medyk barona Stefana
Charakter: neutralny
Wpływ na grafa Borisa: niewielki*
Cele:
Dobra zabawa.
Opieka nad baronem Stefanem Todbringerem.
Utrzymanie swojej pozycji na dworze.

Plany na Tydzień Karnawału

Wellentag

2-5 po południu: Koncert bardów i poetów (Królewska Akademia Muzyczna)

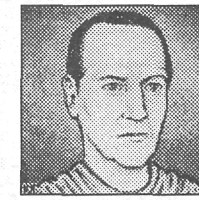
Aubentag

5-7 po południu: Festiwal Piwny (Wielki Park)
7-10 wieczorem: Recitale operowe (Królewska Akademia Muzyczna)

Marktag

Południe-4 po południu: Festiwal Piwny (Wielki Park)
4-6 po południu: Koncert bardów i poetów (Królewska Akademia Muzyczna)
8-10 wieczorem: Występy elfich śpiewaków (Ogrody Królewskie)

JOACHIM HOFLICH (JH)



Rasa: doppelganger
Płeć: brak
Wiek: wygląda na 45 lat
Rola: Magister Praw
Charakter: neutralny
Wpływ na grafa Borisa: duży***, wraz z pozostałymi Magistrami
Cele:
Utrzymanie pozycji na dworze.
Zastąpienie grafa Borisa.

Plany na Tydzień Karnawału

Wellentag

7-9 wieczorem: Przedstawienie „Rycerski sen nocy letniej" (Ogrody Królewskie) (+K-HW)

Aubentag

8-10 wieczorem: Występy elfich śpiewaków (Ogrody Królewskie)

Marktag

7-10 wieczorem: Opera „Cyrkulik Sewilski" (Królewska Akademia Muzyczna)

KARL-HEINZ WASMEIER (K-HW)



Rasa: człowiek
Płeć: męska
Wiek: 39
Rola: Magister Praw
Charakter: zły
Wpływ na grafa Borisa: duży***, wraz z pozostałymi Magistrami
Cele:
Bogactwo.
Potęga.
Magia.
Chaos (spójrz do tekstu przygody).

Plany na Tydzień Karnawału

Wellentag

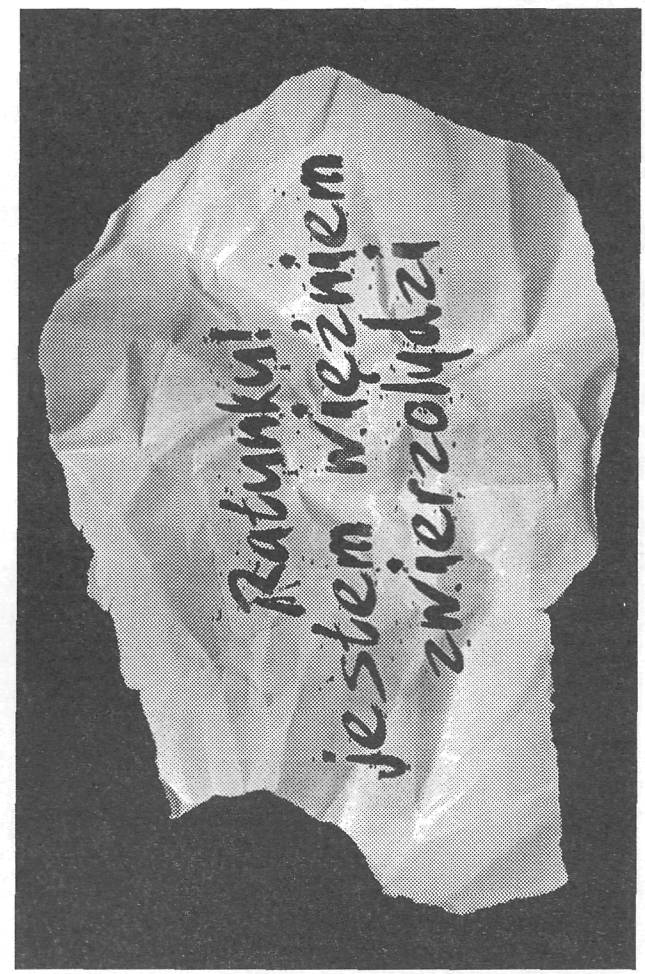
7-9 wieczorem: „Rycerski sen nocy letniej" (Ogrody Królewskie) (+JH)

Aubentag

7-10 wieczorem: Opera „Cyrkulik Sewilski" (Królewska Akademia Muzyczna)

Marktag

4-6 po południu: Koncert bardów i poetów (Królewska Akademia Muzyczna)



Backertag

Bezahltag

5-6 po południu: Wystawa sztuki heraldycznej (Plac Broni) (+K-HW)

Konigstag

2-4 po południu: Chór liturgiczny (Królewska Akademia Muzyczna) (+K-HW)

Angestag

6-12 wieczorem: Opera „Pierścień Nibbleungerów" (Królewska Akademia Muzyczna) (+K-HW)

Festag

6-12 wieczorem: Opera „Pierścień Nibbleungerów" (Królewska Akademia Muzyczna) (+K-HW)

Wellentag

Backertag

5-7 po południu: Pokaz tresury słoni (Plac Broni)
7-10 wieczorem: Opera „Cyrkulik Sewilski" (Królewska Akademia Muzyczna)

Bezahltag

3-5 i 6-8 po południu: Snotball (Stadion Bernabau)

Konigstag

2-4 po południu: Chór liturgiczny (Królewska Akademia Muzyczna)
5-7 wieczorem: Snotball (Stadion Bernabau)

Angestag

2-4 po południu: Mecz o puchar snotballu (Stadion Bernabau)
6-12 wieczorem: Opera „Pierścień Nibbleungerów" (Królewska Akademia Muzyczna)

Festag

6-12 wieczorem: Opera „Pierścień Nibbleungerów" (Królewska Akademia Muzyczna)
Północ-2 rano (Wellentag): Pokazy sztucznych ogni (Wielki Park)

Wellentag

SZARA EMINENCJA

POMOC DLA GRACZY 1

Backertag

11 rano-1 po południu: Walki z szampierzem (Plac Broni)

Bezahltag

5-6 po południu: Wystawa sztuki heraldycznej (Plac Broni) (+JH)

Konigstag

2-4 po południu: Chór liturgiczny (Królewska Akademia Muzyczna) (+JH)

Angestag

6-12 wieczorem: Opera „Pierścień Nibbleungerów" (Królewska Akademia Muzyczna) (+JH)

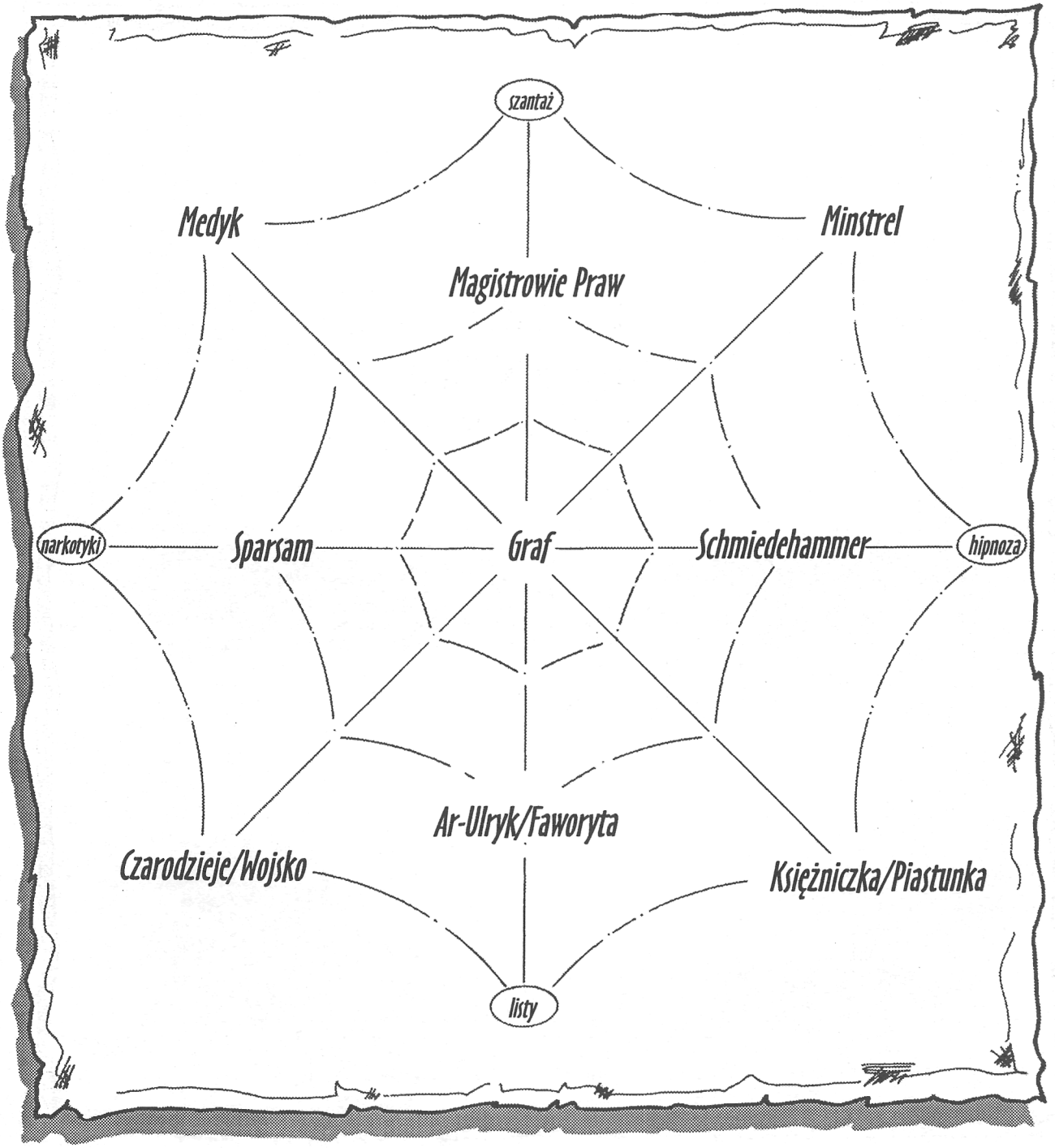
Festag

6-12 wieczorem: Opera „Pierścień Nibbleungerów" (Królewska Akademia Muzyczna) (+JH)

Wellentag

Przerysuj ten diagram swoim charakterem pisma i zostaw go obok ciała Hoflicha. Potem zniszcz oryginał.

12 Ottwanger Allee
off Schwartz-Mauer Weg
OSTWALD

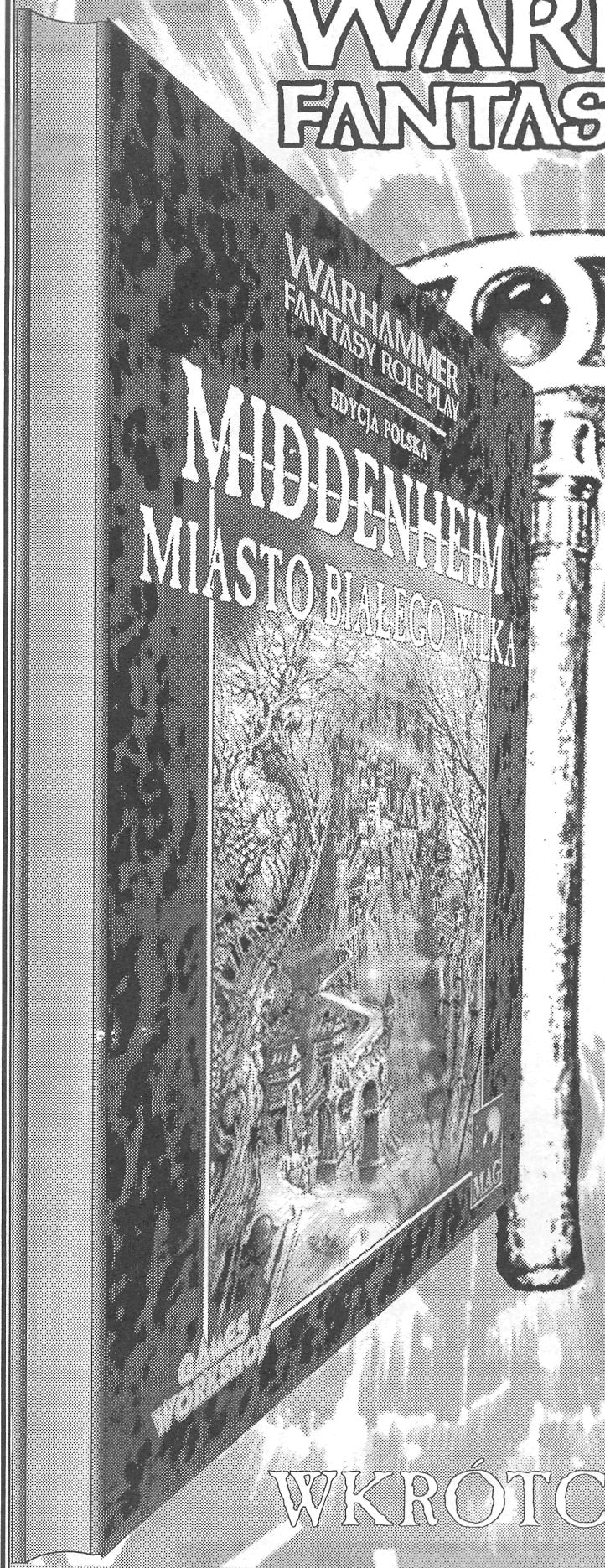


SZARA
EMINENCJA
POMOC DLA GRACZY 3

SZARA
EMINENCJA
POMOC DLA GRACZY 2

SZARA
EMINENCJA
POMOC DLA GRACZY 4

WARHAMMER™
FANTASY ROLE PLAY



Middenheim – Miasto Białego Wilka zawiera dokładny opis tego wspaniałego miasta-państwa. Znajdziecie tu informacje o każdej gildii, o każdej dzielnicy, o każdej ważnej osobistości, o zwykłych mieszkańcach i bezdomnych szaleńcach. Podręcznik obfituje ponadto w pomysły na przygody, plany budynków i liczne niespodzianki!

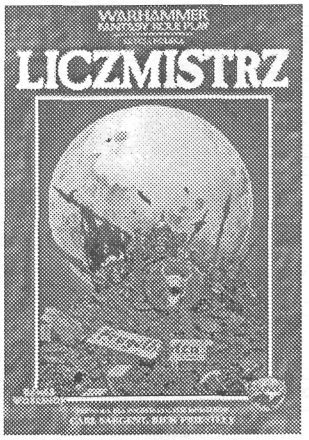
Middenheim – Miasto Białego Wilka to dodatek do gry Warhammer Fantasy Roleplay, który zapewni Wam wiele godzin zabawy. Jest on również wspaniałym uzupełnieniem do *Szarej eminencji*, dzięki któremu ta przygoda nabierze zupełnie nowego wymiaru!

WKRÓTCE W SKLEPACH!

Wkrocz w ponury świat niebezpiecznych przygód!



WARHAMMER™
FANTASY ROLE PLAY



rozszerzenia zasad

•

informacje
o Starym Świecie

•

opowiadania
i powieści

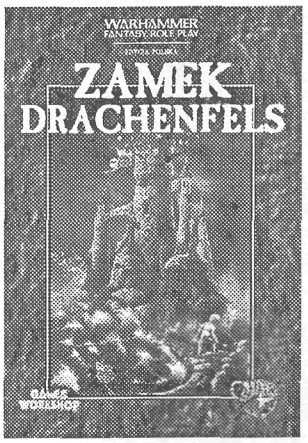
•

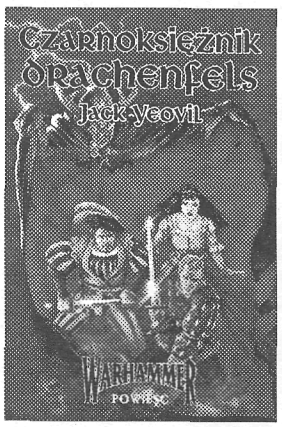
scenariusze
i kampanie

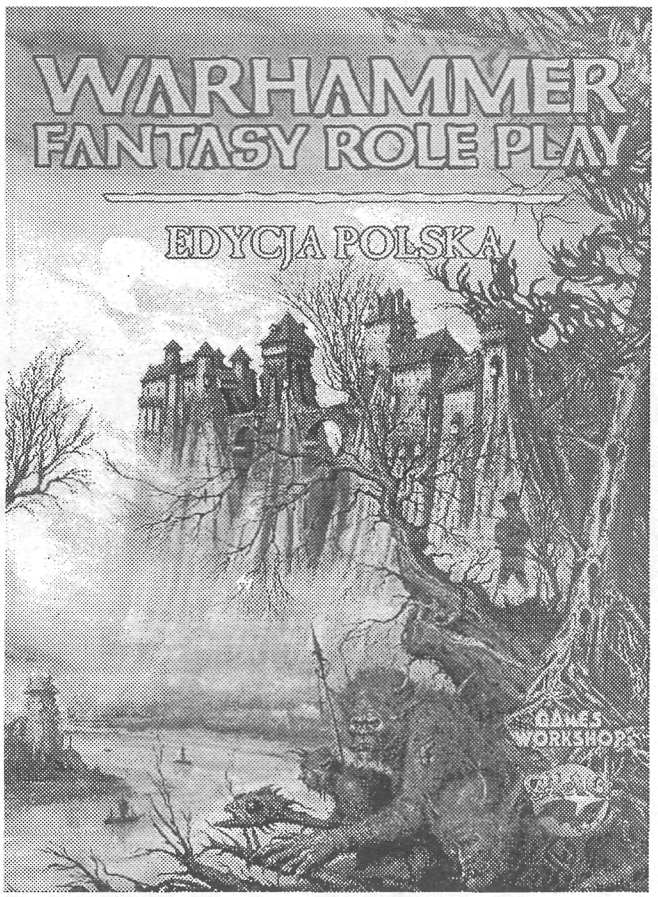
•

mapy
i akcesoria



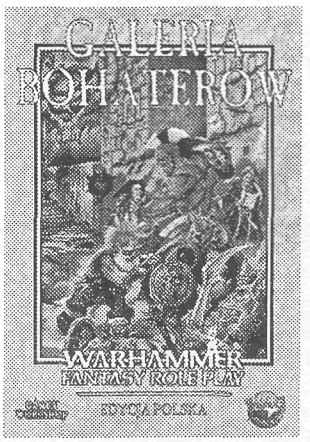




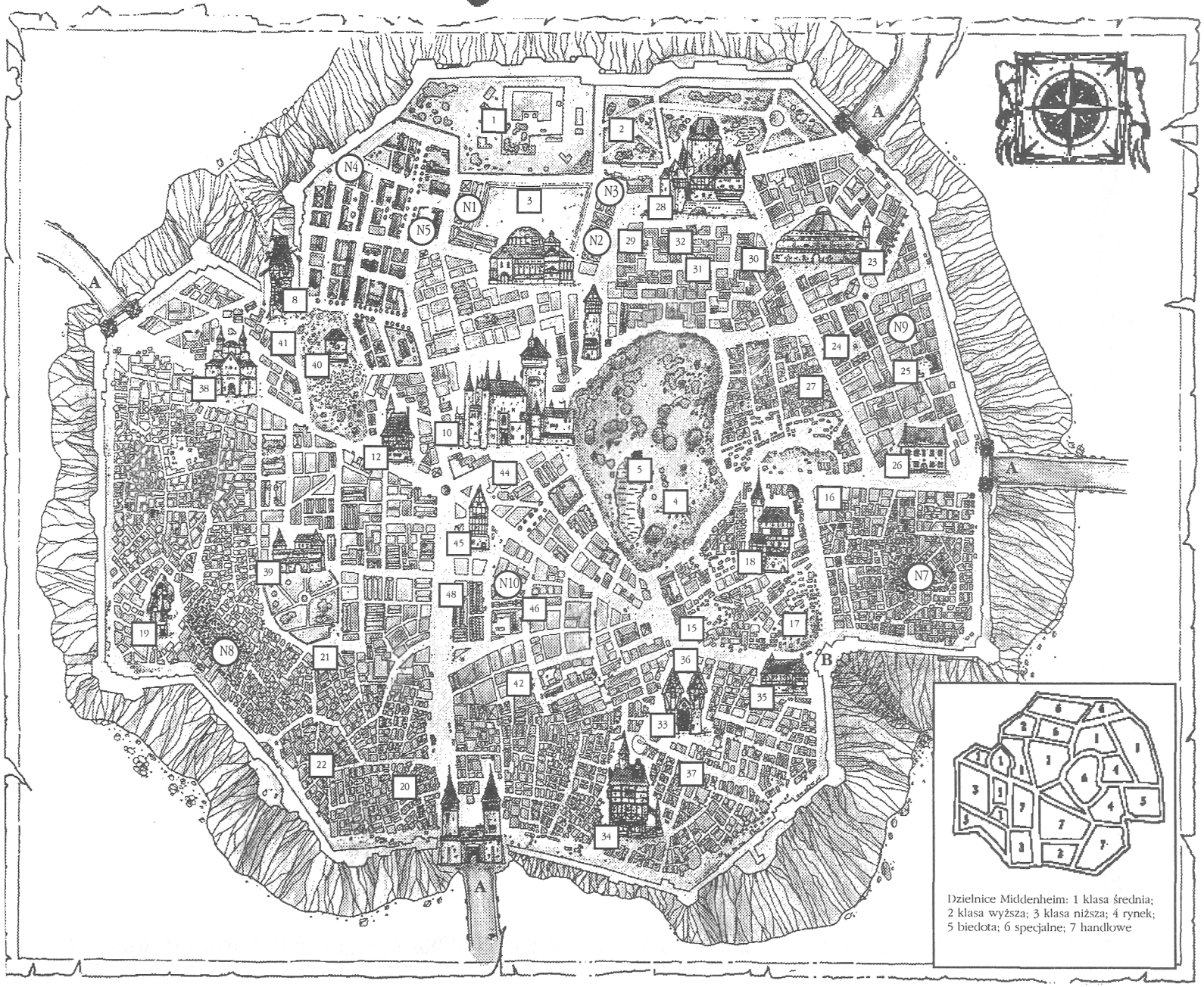








Middenheim



LOKACJE:
OGÓLNE
1. Middenpalaz
2. Konigsgarten
3. Plac Broni
4. Stadion Bernabau
5. „Łódź Cyrkowa"
6. „Nadzieja"
7. „Odpoczynek Grafa"
8. „Żniwiarska Gęś"
9. Pomnik ofiar zarazy
10. Świątynia Ulryka
11. Świątynia Vereny
12. Gildia Medyków
13. Komisja Do Spraw Nieludzi
14. Biegerbaden
15. Czcigodna Gildia Prawników
16. „Pod Ostatnią Kroplą"
17. Rzeźnia Fleischera
18. „Płonący Kominek"
19. „Tonący Szczur"
20. Lombardy Pfandleihera
21. „Schronienie Robotnika"
22. „Smok" – warzelnia piwa
23. Królewska Akademia Muzyczna
24. „Śpiewający Księżyc"
25. „Upadek Templariusza"
26. Komisja Zdrowia, itd.
27. Dyliżanse „Skała Zamkowa"
28. Świątynia Sigmara
29. „Bakałarz"
30. „Czerwony Księżyc"
31. Gildia Czarodziejów i Alchemików
32. Collegium Theologica
33. Kaplica Grungiego
34. Gildia Murarzy i Architektów
35. Komisja Prac Publicznych
36. Gildia Krasnoludzkich Inżynierów
37. Kompania „Windhund"
38. Świątynia Shallyi
39. Świątynia Myrmidii
40. Kaplica Morra
41. „Rżący Osioł"
42. „Lamnet Niebios"
43. „Oręż Templariusza"
44. „Galeon"
45. Gildia Kupiecka
46. Komisja Handlu, itd.
47. Stajnie Stallera
48. Dyliżansy „Bięgnący Wilk"

WAŻNE DLA PRZYGODY
N1 Rezydencja komendanta Ulricha Schutzmanna
N2 Rezydencja generała Johanna Schwermutta
N3 Rezydencja Marszałka Maximiliana von Genschera
N4 Rezydencja Magistra Praw Reinera Ehrlicha
N5 Rezydencja Magistra Praw Karla-Heinza Wasmeiera
N6 Rezydencja zastępcy Arcymaga Janny Eberhauer
N7 „Jaskinia"
N8 Kryjówka Brunhilde Klaglich
N9 Rezydencja Allavandrela Fanmarisa
N10 Rezydencja Gottharda Goebbelsa

Dzielnice Middenheim: 1 klasa średnia; 2 klasa wyższa; 3 klasa niższa; 4 rynek; 5 biedota; 6 specjalne; 7 handlowe

SZARA EMINENCJA

MIASTO BIAŁEGO WILKA

Mapa 5

WARHAMMER™
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA



I w wyznaczonym czasie powstaniemy 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.

Bohaterowie stają przed kolejnym wyzwaniem. Będą musieli wykazać się sprytem i siłą, by rozplątać sieć intryg, która oplotła Middenheim. Tłem tej ekscytującej przygody jest tradycyjny karnawał, pełen rozrywek, hulanek, turniejów i innych szaleństw. Jednak pośród radości, śmiechu i zabaw czai się zło, które przez wiele sesji będzie trzymało graczy w napięciu.

Szara eminencja to czwarta część epickiej kampanii *Wewnętrzny wróg*, lecz można ją również poprowadzić niezależnie od pozostałych scenariuszy. Podręcznik zawiera także kilkanaście pomocy dla graczy i Mistrza Gry.

MAG

GAMES WORKSHOP

Na licencji GAMES WORKSHOP Ltd.

GAMES WORKSHOP™ oraz WARHAMMER™ są zastrzeżonymi znakami handlowymi, będącymi własnością Games Workshop Ltd.
Copyright © 1988 Games Workshop Ltd. All Rights Reserved.

cena det.: 24,00 zł

ISBN 83-86572-37-X
9 788386 572373