WARHAMMER
FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

IMPERIUM W PŁOMIENIACH



GAMES WORKSHOP

MAG

WEWNĘTRZNY WRÓG

Część szósta – Imperium w płomieniach

WERSJA ORYGINALNA

- PROJEKT
  Carl Sargent
- POMYSŁ
  Jim Bambra, Graeme Davis, Phil Gallagher, Derrick Norton
- REDAKCJA
  Mike Burton
- ILUSTRACJA NA OKŁADCE
  John Blanche
- MAPY I POMOCE DLA GRACZY
  Charles Elliot i H.
- ILUSTRACJE WEWNĘTRZNE
  Tony Ackland, Paul Bonner, Gary Chalk, Colin Howard, Martin McKenna, Russ Nichols, Adrian Smith, Steve Trappin, Bill Thornill

WERSJA POLSKA

- PRZEKŁAD
  Marcin Kulesza, Anna Siemek
- REDAKCJA
  Artur Szrejter
- KOREKTA
  Elżbieta Szelest
- OPRACOWANIE GRAFIKI
  Jarosław Musiał
- SKŁAD KOMPUTEROWY
  Tomek Fruń
- PRODUKCJA
  Wydawnictwo MAG

Warhammer Fantasy Roleplay is copyright © 1986, 1998 *Games Workshop Ltd.* All rights reserved

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

Empire in Flames is copyright © 1988, 1998 *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. Cypryjska 54, 02-761 Warszawa,
tel./fax (0-22) 642-45-45
E-MAIL mag@butler.medianet.com.pl
WWW http://www.mag.com.pl

ISBN 83-86572-08-6



SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE 3
ROZPOCZĘCIE PRZYGODY 4
DO TALABHEIM I ALTDORFU 6
ŚMIERĆ PO POŁUDNIU 13
- PRZYJAZD DO ALTDORFU 13
- ZGROMADZENIE W VOLKSHALLE 14
- POLITYKA W IMPERIUM 15
- W „IMPERIALU" 19
  - „Pod Skrzyżowanymi Lancetami" 19
  - Powrót do Altdorfu 21
  - Miejsca 21
  - Ludzie 22
  - Wieści 22
- SPOTKANIA W ALTDORFIE 23
  - Altdorfskie rzezimieszki 23
  - Porządne lanie 23
  - Mała nocna niespodzianka 24
- INNA NIESPODZIANKA 24

NOWY CESARZ? 25
- W VOLKSHALLE 26
  - Mutant atakuje! 28
  - Po śmierci Wolfganga 28
  - Z powrotem w „Imperialu" 29

BARDZO WAŻNY GOŚĆ 30
NA KRAJ ŚWIATA 32
- PODRÓŻ DO KARAK-KADAL 32
- NA RZECE 32
  - „Kometa" 32
  - Wieści 33
  - Zapasy 34
  - Leczenie34 .....
  - Kaplice i świątynie 34
- KRÓTKI PRZEWODNIK TURYSTYCZNY PO POŁUDNIOWYM REIKLANDZIE 34
- WYDARZENIA NA RZECE 37
  - Czciciele Wijącego się Węża 37
  - Jadeitowe Berło 38
  - Konrad i Niklaus 39
  - Fanatycy 39
- HOCHSLEBEN 40
- PRZEŁĘCZ CZARNEGO OGNIA I CO DALEJ? 40
  - Droga do Karak-Kadal 41
  - Czas podróży na przełęczy 41
  - Szybkość podczas górskich spotkań 41
  - Schronienie podczas podróży 41
- GÓRSKIE SPOTKANIA 43

KARAK-KADAL I KAPLICA SIGMARA 47
ZAGINIONA DOLINA 50
- W POBLIŻU DOLINY 51
- SPOTKANIE Z MELARILEM ELMHELVENEM 51
- OPUSZCZENIE DOLINY 53

DO KADAR-KHALIZAD 54
- SPOTKANIA NA DRODZE DO KADAR-KHALIZAD 54
- STOPNIE 55

GROZA W CIEMNOŚCIACH 57
- YODRI 57
  - Pytania, pytania, pytania 59
  - Opowieść Yodriego 59
  - Yodri i Kadar-Khalizad 59
  - Ostatnie dni Sigmara 60
- OPUSZCZENIE JASKINI YODRIEGO 61
- KADAR-KHALIZAD: NORY GOBLINÓW 62
- KADAR-KHALIZAD: STREFA UMARŁYCH LICZA 67
- KHADAR-KHALIZAD: SPOCZYWAJĄCY MŁOT 75
- UCIECZKA Z KHADAR--KHALIZAD 78
- POWRÓT DO IMPERIUM 80
- RANNY YODRI 80
- WCIELENIE SIGMARA 80

DROGA POWROTNA 81
- Dalsze górskie spotkania 81
- Zaginiona Dolina i pegazy 82
- Lot na pegazach 82

IMPERIUM W STANIE WOJNY 83
- WOJNA DOMOWA 83
- DROGA DO WOLFENBURGA 84
  - Podążając za młotem 84
  - Wieści z wojny 84
- SPOTKANIA PRZED BITWĄ 85
  - Uciekinierzy 85
  - Uciekające konie 86
  - Patrol 86
  - Ranny zwierzoczłek 87
- BITWA O WOLFENBURG 87
- WRĘCZENIE MŁOTA 91
- PO BITWIE 92
- ELEKCJA HEINRICHA 92
- WOLFENBURG 94
  - Głód 95
  - Zwłoki 95
  - Czarująca towarzyszka 95

ZŁO OSTATECZNE 96
- Stan stolicy 96
- Przybycie do Altdorfu 96
- Noclegi w Altdorfie 96
- Poruszanie się po ulicach 98
- W ŚWIĄTYNI SIGMARA 98
  - Spotkanie z Yorrim 98
- WYPADKI W ALTDORFIE 99
  - Nocni zabójcy 99
- POJAWIENIE SIĘ CESARZA HEINRICHA 101
  - Awantura na ulicy 101
  - Protokół, ach protokół 102
- KORONACJA 102
  - Rzut młotem 104
  - Przeobrażenie 104
  - Walka demona 104
  - Zniknięcie Ghal-maraza 105
  - Po śmierci demona 105

BOHATEROWIE IMPERIUM 106
- Protektor Talabeklandu 106
- Kanclerz Nuln 106
- Marszałek Ostermarku 106
- Arcylektor kultu Sigmara 106
- Marszałkowie Middenheim 107
- Arcymag Middenheim 107
- Ręka „księżniczki" 107
- Wielki łowczy 107
- Wieczny Rycerz Middenheim 107
- Ambasador 107
- Wolny i spokojny 107
- Wielka wyprawa 107
- Odbudowa Imperium 107
- PUNKTY DOŚWIADCZENIA 108

CHARAKTERYSTYKI 111
MŁOT SIGMARA 142
DEMON SHEERARGETRU 143
- WAŻNA UWAGA 144

GAMES WORKSHOP

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

MAG



IMPERIUM W PŁOMIENIACH

Witaj. Nadeszły dni, które mogą być ostatnimi dniami Imperium!

W tej przygodzie, przystosowanej do gry **Warhammer Fantasy Role Play,** zawiśnie na włosku przyszłość całego Imperium. Napór Chaosu oraz grożące wojną domową graniczne zatargi pomiędzy poszczególnymi władcami grożą wątłej jedności państwa. Bohaterowie będą musieli stawić czoło wielkim niebezpieczeństwom, aby zapobiec rozpadowi Imperium i, oczywiście, aby stać się podziwianymi herosami.

Imperium w płomieniach to kulminacyjny punkt kampanii **Wewnętrzny wróg**. Dla postaci o zaawansowanych profesjach przygoda ta może być również poprowadzona w oderwaniu od całej kampanii.

Jeżeli zamierzasz brać udział w przygodzie jako gracz, przestań czytać w tym momencie! Jeśli tego nie zrobisz, popsujesz zabawę sobie i innym. Reszta książki przeznaczona jest tylko i wyłącznie dla Mistrza Gry.

STRESZCZENIE PRZYGODY

Imperium to niespokojne państwo, znajdujące się na skraju wojny domowej. Cesarz jest słaby, narastają konflikty wewnętrzne. Chaos stanowi większe zagrożenie niż kiedykolwiek wcześniej.

W takiej sytuacji zaczyna się rozgrywka. Bohaterowie zostają wezwani do Altdorfu, ale przybywają jedynie po to, by dowiedzieć się o śmierci cesarza. Jak dowiodą późniejsze wypadki, cesarski siostrzeniec i spadkobierca nie jest najlepszym kandydatem do tronu. On również zostaje zamordowany, a w trakcie zamieszania, do którego później dochodzi, bohaterowie dostają ważne zadanie: muszą odnaleźć jedyny artefakt, którego moc może pomóc zachować jedność Imperium. Ich misją jest – ni mniej, ni więcej – podążenie śladami założyciela Imperium, Sigmara Młotodzierżcy, i odzyskanie jego legendarnego Młota. Jest to wyprawa, która rozstrzygnie o losach Imperium Sigmara.

Bohaterowie odbędą daleką podróż przez niebezpieczne pustkowia, ścigani przez religijnych bigotów Imperium, osaczeni ze wszystkich stron przez sługi Chaosu. W Górach Krańca Świata muszą odkryć drogę, prowadzącą do pozostałości krasnoludzkiej fortecy Kadar-Khalizad i wypędzić jej nowych mieszkańców – gobliny. Następnie czeka ich starcie ze zmarłymi krasnoludami, którym nie dane było zaznać spokoju. Wreszcie będą musieli znaleźć w sobie tyle odwagi, by wziąć Ghal-maraz – młot Sigmara – z miejsca jego spoczynku.

Młot da im szansę zapobieżenia totalnej wojnie domowej i ponownego zjednoczenia państwa pod władzą nowego cesarza. Istnieje jednak jeszcze jedno niebezpieczeństwo, któremu trzeba będzie zwycięsko stawić czoło, a które może zniweczyć wszystko, co osiągnęli bohaterowie, nawet w momencie ich triumfu.

Czy poszukiwacze przygód staną się bohaterami Imperium? Czy poniosą klęskę i zostaną skazani na wygnanie do Bretonii, by dożyć swych dni wśród zajadających się czosnkiem, zalanych winem pijaczków? Czy po prostu skończą rozrywani kawałek po kawałku przez któregoś ze swoich licznych potężnych wrogów? Imperium w płomieniach zadecyduje o ich losie...

PROWADZENIE PRZYGODY

Imperium w płomieniach nie jest przygodą w rodzaju **Szarej eminencji.** Tam bohaterowie mieli dowolną liczbę podejść, aby uzyskać potrzebną informację. Niniejsza przygoda ma natomiast akcję ułożoną liniowo. Zarówno poszczególne epizody, jak i cele zostały dokładnie określone. Jest bardzo wiele przeszkód, mogących udaremnić zwycięstwo, nawet jeśli będzie się ono wydawało pewne.

Oczywiście, niektórzy gracze nie lubią zbyt prostej fabuły oraz łatwych zwycięstw i będą, choćby tylko z czystej przekory, nalegać, aby ich postaci brały udział w różnych dodatkowych, nie mających nic wspólnego z głównym wątkiem, wydarzeniach. Być może jako MG będziesz musiał pozmieniać nieco scenariusze, aby usatysfakcjonować swoich graczy. Za wszelką cenę nie daj postaciom odczuć, że są zmuszane do jakiegokolwiek działania. Odnalezienie młota Sigmara to epopeja, więc jak we wszystkich tego rodzaju opowieściach wydarzenia muszą być w pewnym stopniu nieuchronne.

Najlepszym rozwiązaniem jest dawanie graczom możliwości wyboru, ale tak, by w końcu tak czy inaczej szli głównym tropem przygody. Owszem, możliwe, że bohaterowie są wybrańcami losu, lecz mimo wszystko muszą mieć jakąś alternatywę. Jeśli wybiorą niewłaściwą, nie osiągną upragnionego celu, ale w większości przypadków, jak to bywa w wielu epickich poszukiwaniach, jeden jasny tor ukaże się sam i postaci najprawdopodobniej właśnie nim podążą.

Odstępstwa od głównego wątku będą dawały graczom poczucie swobody. Stwarzając takie sytuacje, możesz zawsze pokierować przygodę w stronę kolejnego spotkania związanego z głównym wątkiem. Na przykład czas pobytu w Altdorfie może zostać wydłużony – jeśli bohaterowie będą chcieli pohulać w nocy po mieście, to dobrze! Daj im taką możliwość, wymyślając jedno lub dwa dodatkowe spotkania, które mogą dostarczyć im nowych informacji lub być po prostu niebezpieczne. Mogą też nie mieć żadnego znaczenia.

Wreszcie bądź ostrożny z wyczerpującymi atakami, na które w czasie długiej podróży narażeni będą bohaterowie. Niekończąca się seria zbyt ciężkich walk może graczy łatwo zniechęcić.

SKRÓTY

A – Liczba ataków
BN – Bohater Niezależny
CnB – Przygoda Cienie nad Bögenhafen
CP – Cechy przywódcze
I – Inicjatywa
Int – Inteligencja
JZ – Jakość zamka
MG – Mistrz Gry
Ogd – Ogłada
Op – Opanowanie
P – Parowanie
PD – Punkty doświadczenia
PM – Punkty magii
Pot – Dodatek Potępieniec
PP – Punkty pancerza
S – Siła
SE – Siła efektywna (broni strzeleckiej)
SS – Srebrny szyling
SW – Siła woli
Sz – Szybkość
ŚnRR – Przygoda Śmierć na rzece Reik
US – Umiejętności strzeleckie
WeW – Przygoda Wewnętrzny wróg
WFRP – Podręcznik Warhammer Fantasy Roleplay
Wt – Wytrzymałość
WW – Walka wręcz
Z – Zasięg (broni strzeleckiej)
ZK – Złota korona
Zr – Zręczność
ŹDK – Przygoda Źle się dzieje w Kislevie
Żw – Żywotność

ROZPOCZĘCIE PRZYGODY

Imperium w płomieniach możesz zacząć na trzy sposoby: bezpośrednio po wydarzeniach opisanych w **Szarej eminencji** lub **Źle się dzieje w Kislevie**, albo też możesz ją poprowadzić jako oddzielną przygodę.

W każdym razie bohaterowie zostają poproszeni o eskortowanie młodej szlachcianki, Anastazji Schelepin, zdążającej do Talabheim. W czasie podróży do tego miasta i w dalszej drodze do Altdorfu dowiedzą się wielu rzeczy o obecnej sytuacji Imperium.

ŹLE SIĘ DZIEJE W KISLEVIE

Jeżeli bohaterowie brali udział w wydarzeniach opisanych w **ŹDK**, ta przygoda rozpocznie się w momencie, w którym opuszczą Kislev, aby udać się z powrotem do Imperium.

Po jakimś czasie spędzonym przez drużynę w Kislevie, lub gdy jej członkowie zdecydują się opuścić ten kraj, zostaną wezwani przez Bogdanowa. Ten poprosi ich, aby eskortowali Anastazję do Talabheim oraz oznajmi, że ich służba u cara dobiegła końca i że powinni jak najszybciej powrócić do grafa Borisa Todbringera. Jeżeli uważasz, że Bogdanow nie jest odpowiednią osobą do wynajęcia bohaterów, wybierz lub stwórz innego BN, który powierzy im to zadanie.

W każdym razie jasne jest, że nadszedł czas, by opuścić Kislev. Przejdź teraz do rozdziału *Do Talabheim i Altdorfu*, który znajdziesz w dalszej części książki.

Dobrze by było, abyś przed wyruszeniem udzielił bohaterom informacji o sytuacji w Imperium. Możesz to uczynić za pośrednictwem właśnie stamtąd przybyłego człowieka. Przekaże bohaterom nie więcej niż dwie plotki lub prawdziwe wiadomości, jak na przykład o zaciągu najemników w Talabeklandzie (ponownie patrz: *Do Talabheim i Altdorfu*).

SZARA EMINENCJA

Jeżeli w ramach kampanii **Wewnętrzny wróg** prowadziłeś **Szarą eminencję**, to pod koniec tej przygody drużyna znalazła się najprawdopodobniej w Middenheim. Wówczas możesz rozpocząć **Imperium w płomieniach** właściwie natychmiast. Inną możliwością jest również rzucenie bohaterów najpierw w wir wydarzeń opisanych w przygodzie **Źle się dzieje w Kislevie**.

Pod koniec **Szarej eminencji**, według jednego z możliwych zakończeń, drużyna wylądowała w więzieniu, a cały jej ekwipunek został bez żadnego wyjaśnienia skonfiskowany. Strażnicy są gburowaci i podejrzliwi. Przez cały czas mają pilne baczenie na drużynę, w związku z czym ucieczka jest utrudniona, a nawet niemożliwa. Po dwóch, trzech dniach takiego traktowania członkowie drużyny zostają wyciągnięci ze swoich cel. Dostają nowe ubrania, po czym zostają postawieni przed obliczem grafa Borisa Todbringera.

Według innego z zakończeń bohaterowie wciąż cieszą się wolnością i utrzymują dobre stosunki z władzami miasta-państwa. W takim przypadku zostają wezwani do grafa Borisa w kilka dni po zakończeniu wydarzeń opisanych w **Szarej eminencji**.

W obu przypadkach bohaterowie zostają zaproszeni do grafa na prywatną audiencję, odbywającą się z dala od ciekawskich spojrzeń. W sali audiencyjnej obecny jest sam Boris Todbringer, wszyscy jego najbardziej zaufani doradcy i dwudziestu Rycerzy Pantery odzianych w stroje ceremonialne. Kilku doradców władcy, z nim samym włącznie, wygląda na lekko zakłopotanych (naprawdę tak jest, jeśli na jego rozkaz uwięziono bohaterów).

Graf czyni lekki gest w stronę Magistra Praw Ehrlicha, który na ten sygnał postępuje krok w stronę swojego pana. Składa mu lekki ukłon, po czym obdarza drużynę skinieniem głowy i rozpoczyna przemówienie:

– Bardzo żałujemy, że nie możemy uhonorować was w sposób bardziej publiczny, lecz niestety w ciągu ostatnich kilku dni musieliśmy głęboko rozważyć pewne sprawy. Usługi, które oddaliście Middenheim – graf Boris chrząka znacząco – i oczywiście Jego Wysokości grafowi Borisowi Todbringerowi są wprost nieocenione – graf potakująco kiwa głową. – Teraz stoi przed nami poważny problem: jak wynagrodzić tych, którzy tak szlachetnie własną piersią ratowali czcigodną osobę grafa Borisa? Jaka nagroda godna jest waszych zasług? Co...

– Do rzeczy, pompatyczny głupcze, do rzeczy – graf przerywa mu w pół słowa. Hmm, ciekawe, co też takiego się wydarzy? Ehrlich wzdycha:

– Do tej pory ochrona grafa i jego prawowitych następców zawsze należała do zadań Rycerzy Pantery. Jednak w tym wypadku to wy pokazaliście wszystkim swoje zalety. Dlatego też zarówno dla grafa i dla nas, jego pokornych doradców, jedynie słuszną rzeczą wydaje się, aby w uznaniu waszych niecodziennych zasług dla Jego osoby i dla miasta, zasług, które można powiedzieć bez mała...

– Ehrlich! – w głosie grafa brzmi zniecierpliwienie.

– Hmm, no cóż, zostajecie przyjęci w szeregi Rycerzy Pantery. I tam również możecie spodziewać się takiego skromnego, skromniutkiego wynagrodzenia – Ehrlich pospiesznie kończy wspaniałą przemowę. Kłania się i cofa. Dookoła rozlegają się uprzejme oklaski.

– Kolejna sprawa, Ehrlich – mówi graf Boris.

– Ach, tak. Jest taki mały problem. Jego Wysokość graf Boris uważa, że w związku z waszymi poczynaniami w ostatnich dniach byłoby dla was bezpieczniej, gdybyście na jakiś czas opuścili nasze miasto. Nie chcielibyśmy znaleźć was zamordowanych w ciemnej uliczce przez jakiegoś szaleńca – Ehrlich prawie uśmiecha się, jakby chciał powiedzieć, że taki los nie może spotkać poszukiwaczy przygód takich jak bohaterowie. W rzeczywistości jego twarz wykrzywia się w grymasie wymuszonego uśmiechu.

– Chcemy jednak wykorzystać wasze wspaniałe umiejętności. Będziecie ochraniać pewną bardzo ważną osobistość podczas jej podróży do Talabheim. Sądzimy, że jest to korzystne zarówno z waszego, jak i Naszego punktu widzenia. Macie czuwać, aby tej młodej damie nie stała się żadna krzywda. Zostajecie przeniesieni do Talabheim dla uniknięcia... hm... abyście tutaj nie wprowadzali napiętej atmosfery.

Graf Boris nachyla się i szturcha Ehrlicha palcem. Magister Praw przerywa i rozgląda się po pomieszczeniu. Jego wzrok zatrzymuje się na niezmiernie głupio wyglądającej dziewczynie, odzianej w satynę i koronki, która pod eskortą tuzina Rycerzy Pantery właśnie wkroczyła do sali.

– Pozwólcie, że przedstawię: jejmość Anastazja Schelepin.

Bohaterowie mają więc sposobność poznania Anastazji, zanim zostaną zaprowadzeni do siedziby Rycerzy Pantery.

Gdy opuszczają komnatę, przez salę znowu przechodzi burza oklasków.

Drużyna zostaje zawiedziona bezpośrednio do głównej siedziby Rycerzy Pantery. Jeżeli wcześniej, w czasie pobytu w więzieniu, bohaterowie zostali pozbawieni ekwipunku, teraz go odzyskają. Następnie dowiadują się, że przyszedł czas na złożenie przysięgi zakonnej. Ma się to odbyć w czasie cichej ceremonii w obecności marszałków Middenheim. Musisz uświadomić graczom, że przynależność do Rycerzy Pantery jest ogromnym zaszczytem i że dzięki niej bohaterowie zyskają wielki szacunek, przynajmniej pośród wyższych warstw społeczeństwa.

Przysięga Rycerzy Pantery

Przysięgam, w obliczu Ulryka i Sigmara, biorąc wszystkich tu zgromadzonych na świadków, wiernie i z całego serca służyć w szeregach starożytnego i szlachetnego zakonu Rycerzy Pantery aż do śmierci, przestrzegając praw zakonnych:

· *Chronić Jego Wysokość grafa Borisa Todbringera, Jego rodzinę i prawowitych następców, oraz służyć Mu aż do śmierci.*

· *Bez wahania poddawać się rozkazom moich zakonnych przełożonych, jak również tych, których oni wyznaczą w swoim zastępstwie.*

· *Nigdy, póki starczy mi tchu w piersiach, nie tolerować żadnych istot naznaczonych piętnem Chaosu.*

Wszystkich tutaj obecnych biorę na świadków mojej przysięgi, z której jedynie śmierć może mnie zwolnić.

Odmowa złożenia przysięgi będzie ze strony drużyny wielkim nietaktem. Jeżeli jednak bohaterowie mają jakiś niezwykle ważny powód, aby tego nie czynić, nie będą do tego zmuszani. Może to być na przykład złożone wcześniej przyrzeczenie, które utrudniłoby lub wręcz uniemożliwiło dochowanie wierności przysiędze zakonnej. Na przykład dla kapłana Shallyi niemożliwe jest złożenie przyrzeczenia, które zmusza do zabijania wszystkich napotkanych chaotycznych istot. Oczywiście, przyczyna ta musi być wyjawiona marszałkom Middenheim.



Po złożeniu przysięgi każdy bohater otrzymuje złoty medalion, który zostaje mu zawieszony na szyi. Na awersie widnieje wizerunek stającej na tylnych łapach pantery. Cętki zwierzęcia i tło za nim pokryte są czarną emalią. Każdy medalion ma wartość 15 ZK. Jednak ci, którzy chcieliby posłużyć się nim do jakichś nieczystych celów, zapłaciliby zapewne o wiele większą sumę. Każdy rycerz, który sprzedaje medalion komuś innemu niż Rycerzowi Pantery, jest zdrajcą zakonu. Jak można wywnioskować z ostatniego wersu przysięgi, podobne wiarołomstwo karane jest śmiercią.

Zgodnie z tym, co powiedział Ehrlich, każdy z członków drużyny, niezależnie od tego, czy złożył przysięgę, czy nie, otrzymuje „niewielkie" wynagrodzenie w wysokości 150 ZK.

Teraz przejdź do rozdziału *Do Talabheim i Altdorfu.*

IMPERIUM W PŁOMIENIACH JAKO ODDZIELNA PRZYGODA

Imperium w płomieniach nadaje się jedynie dla doświadczonych postaci, posiadających co najmniej 1500 PD.

Jeżeli postaci Twoich graczy nie są odpowiednie do tej przygody, będziesz musiał stworzyć nowych bohaterów, z których każdy powinien posiadać 1200-2200 PD. Punkty należy określić losowo, rzucając 2K6 x 100 i dodając dalsze 1000 PD. Każdy gracz powinien mieć możliwość poprowadzenia swojej postaci od profesji podstawowej poprzez dalsze, wykorzystując punkty doświadczenia. Każda postać może posiadać 1K3+1 magicznych przedmiotów. Zaczerpnij je z tabel zamieszczonych w podręczniku **WFRP** lub lepiej z dodatku **Potępieniec**. Możesz nieco ponaginać wyniki losowań. Drużyna powinna posiadać co najmniej dwie sztuki broni magicznej (ale nie przesadnie potężnej). Lepiej jednak niech nie ma dostępu do broni opatrzonej na przykład w runy.

Jeżeli bohaterowie mają wpaść w wir wydarzeń we wiarygodny sposób, muszą mieć również wysoko postawionych znajomych. Specjalnie wykreowane postaci mogą przecież posiadać w Middenheim wpływowych krewnych bądź przyjaciół. Władcy i szlachta miasta-państwa mogą dzięki temu znać członków drużyny.

Nie jest to konieczne, ale lepiej załóż, że każdy z bohaterów przysiągł wierność zakonowi (patrz wcześniej). Oczywiście jest to możliwe wówczas, gdy dotychczasowy przebieg kariery postaci nie czyni tego całkowicie nieprawdopodobnym. Jak już powiedzieliśmy, kapłan Shallyi nie będzie w stanie takiej przysięgi dochować. Jeżeli bohaterowie są członkami zakonu Rycerzy Pantery, nie będziesz musiał wprowadzać do przygody (prowadzonej w oderwaniu od innych przygód tej kampanii) żadnych znaczących zmian.

Jeżeli prowadzisz **Imperium w płomieniach** jako samodzielną przygodę, być może przyda Ci się lektura wcześniejszych części kampanii, abyś mógł lepiej zapoznać się z wydarzeniami, które stanowią jej tło.

Przygoda rozpoczyna się w momencie, w którym specjalnie stworzone postaci zostają wezwane do dowództwa zakonu i poinformowane, że mają eskortować do Talabheim młodą arystokratkę, Anastazję Schelepin.

DO TALABHEIM I ALTDORFU

W tej części przygody bohaterowie mają za zadanie eskortować Anastazję Schelepin i jej opiekunkę, Katarzynę Bucharin, do Talabheim. Gdy już je tam bezpiecznie dowiozą, zostaną wezwani przez grafa Borisa Todbringera do Altdorfu.

Obie podróże umożliwią drużynie zaznajomienie się, dzięki różnego rodzaju plotkom, pogłoskom i prawdziwym wiadomościom, z aktualną sytuacją w Imperium. Bohaterowie mają uświadomić sobie, że siły Chaosu działają w granicach Imperium.

To, jak pokierujesz przebiegiem wędrówek, zależy tylko od tego, ile czasu chcesz poświęcić na tę część przygody oraz ile dodatkowych punktów doświadczenia powinni zdobyć bohaterowie.

Szybka podróż: Zakładasz, że bohaterowie osiągną cel wyprawy bez trudności i przy minimalnym wysiłku. Zatrzymują się w kilku gospodach, w których mają okazję usłyszeć najnowsze wieści i plotki. Jeżeli wybierzesz tę opcję, trudniej Ci będzie wytworzyć odpowiednią atmosferę rosnącego napięcia i grozy.

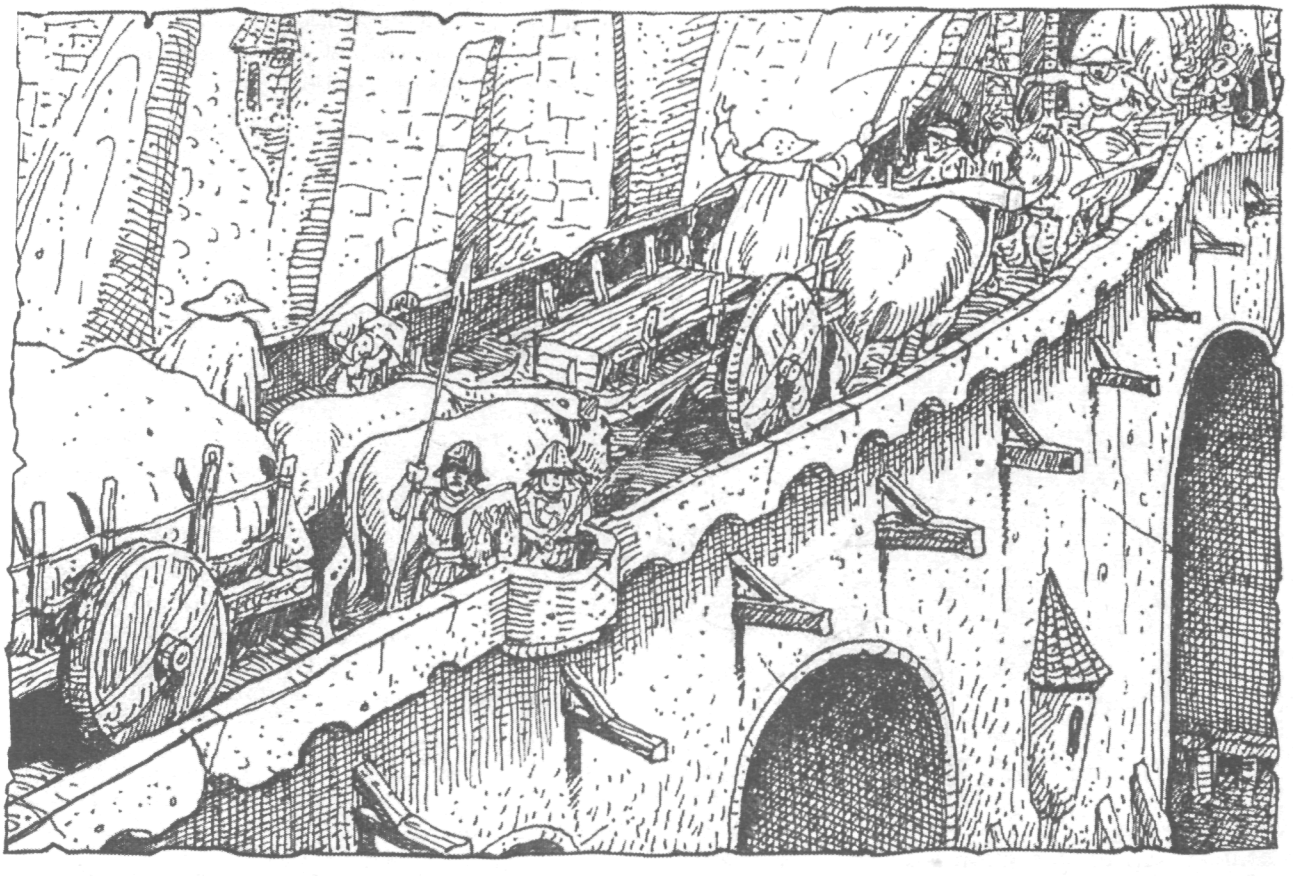
Podróż z niewielką ilością dodatkowych spotkań: Opisane poniżej spotkania mogą mieć miejsce w trakcie każdego jej etapu. Pomiędzy kolejnymi epizodami wędrówka jest łatwa i raczej nie obfituje w wydarzenia. Dokładne opisy mają jednak utrzymywać bohaterów w przekonaniu, że może nastąpić coś niecodziennego. Ta świadomość zniekształci ich zachowanie. Najlepiej, aby graczom wydawało się, że spotkania są przypadkowe. W tym celu możesz od czasu do czasu rzucić kośćmi, tak jakbyś właśnie decydował o tym, czy coś ma się wydarzyć, czy też nie. Również w czasie tak prowadzonej podróży bohaterowie muszą mieć możliwość usłyszenia wieści i pogłosek z Imperium.

Podróż pełna wydarzeń: Podróże są pełne niebezpieczeństw i można je potraktować nawet jako oddzielną przygodę. Możesz wykorzystać opisane poniżej spotkania, dodając do nich inne, zaczerpnięte z **Potępieńca, Magii i Miecza**, bądź wymyślone przez Ciebie.

Wydłużone wersje obu wędrówek są odpowiednie dla drużyn, w których jedna lub więcej postaci ma zbyt małą liczbę PD, na przykład gdy jedna lub dwie są następcami bohaterów, którzy zginęli w trakcie kampanii. Jest to również bardzo dobra wersja dla osób lubiących poświęcać dużo czasu na grę.

Testy Ogłady

Na początku przygody bohaterowie prawie na pewno należą do bractwa Rycerzy Pantery lub są templariuszami Zakonu Białego Wilka. W czasie spotkań z niektórymi bohaterami niezależnymi będzie to dla postaci korzystne. W niektórych jednak okolicznościach widoczne oznaki lojalności dla tych organizacji nie będą dla drużyny sprzyjające. Poniżej znajdziesz listę ujemnych i dodatnich modyfikatorów do każdego



wykonywanego przez bohaterów testu **Ogd**. Mają one zastosowanie jedynie wówczas, gdy bohater niezależny zdaje sobie sprawę z przynależności poszukiwacza do jednej z tych organizacji. Zazwyczaj jest to związane z noszeniem jakichś symboli, będących jej widomym świadectwem. BN rozpozna je jednak dopiero po udanym teście **Int**. Jeżeli posiada umiejętność *heraldyka,* do wyniku takiego testu dodaje się +20. Możliwe, że BN będzie już wcześniej wiedział, iż postać należy do Rycerzy Pantery lub jest członkiem Zakonu Białego Wilka. W takim wypadku jego reakcja nie będzie zależeć od wyniku testu.

Modyfikatory:

Bohater rozpoznany jako templariusz Białego Wilka:

+30 jeżeli ma do czynienia z innymi kislevskimi rycerzami Białego Wilka;
+20 jeżeli ma do czynienia z członkami Zakonu Białego Wilka z Imperium;
+40 jeżeli ma do czynienia z wyznawcami Ulryka, nie będącymi żołnierzami ani szlachtą;
+10 jeżeli ma do czynienia z rycerzami jakiegokolwiek innego bractwa istniejącego w Starym Świecie;
+15 jeżeli ma do czynienia z kislevską szlachtą.

Bohater rozpoznany jako Rycerz Pantery:

+30 jeżeli ma do czynienia z innymi Rycerzami Pantery;
+20 jeżeli ma do czynienia ze szlachtą z Middenheim lub Nordlandu;
+15 jeżeli ma do czynienia ze szlachtą z innych rejonów;
+10 jeżeli ma do czynienia z członkami innego bractwa rycerskiego Imperium;
+40 jeżeli ma do czynienia z wyznawcami Ulryka, nie będącymi żołnierzami ani szlachcicami.

Bohater rozpoznany jako posiadacz Srebrnej Gwiazdy Kislevu:

+25 jeżeli ma powiązania z kislevskimi żołnierzami lub szlachtą.

Modyfikatorów nie wolno kumulować – w każdym przypadku należy wziąć pod uwagę największy z nich.

Po śmierci cesarza (patrz rozdział *Śmierć po południu*) do testu **Ogd** stosuje się również następujący modyfikator:

Bohater rozpoznany jako członek jednego z bractw rycerskich lub jako wyznawca Ulryka:

-30 jeżeli ma do czynienia z wyznawcami Sigmara.

Inne dodatnie i ujemne modyfikatory zostaną podane przy okazji poszczególnych przygód.

DROGA DO TALABHEIM

Po poznaniu Anastazji bohaterowie będą mieli kilka dni na przygotowanie się do podróży. W tym czasie nie będą się z nią widywać inaczej niż w czasie oficjalnych spotkań, odbywających się pod czujnym okiem jej opiekunki-przyzwoitki, Katarzyny Bucharin.

Po przyjeździe do Talabheim Anastazja ma zaręczyć się z młodym baronetem Rolfem Krieglitz-Untermenschem. Ślub, który ma nastąpić, jest bardzo korzystny z punktu widzenia politycznego i już dawno został przesądzony, więc nic nie ma prawa tego zmienić.

Anastazja kończy właśnie swoją edukację: pod okiem middenheimskich mędrców bądź na Uniwersytecie Kislevskim (w zależności od tego, gdzie drużyna rozpoczyna swoją przygodę) studiuje poezję i folklor elficki. Ponieważ nie jest osobą specjalnie zdolną, zajęcia te pochłaniają prawie cały jej czas. Bohaterowie będą się jednak dość często spotykać z Katarzyną Bucharin, która postawi sprawę jasno: chce, aby wyjazd nastąpił jak najszybciej. Nie ma dla bohaterów zbyt wiele czasu. Spotkania z nimi uważa co najwyżej za niewygodną konieczność.

Szczegóły dotyczące Anastazji i Katarzyny znajdziesz w *Charakterystykach*.

Jeżeli trasa podróży prowadzi z Kislevu do Talabheim, Anastazja i Katarzyna będą płynąć powolną rzeczną barką. Bohaterowie natomiast będą zmuszeni jechać ścieżką holowniczą wzdłuż rzeki.

Jeżeli podróż rozpoczyna się w Middenheim, Anastazja i jej opiekunka będą jechały wspaniałym powozem. Znajdujące się wśród członków drużyny kobiety zostaną łaskawie zaproszone, aby im towarzyszyć, będą więc podróżować w komfortowych warunkach. Od bohaterów płci męskiej natomiast Jaśnie Panie wymagać będą pełnienia funkcji forysiów. Ci, którzy nie posiadają umiejętności *jeździectwo*, będą zmuszeni jechać wozem. Jeżeli bohaterowie nie mają odpowiednich umiejętności, aby prowadzić jakikolwiek pojazd, nie będą mieli problemu, aby wynająć pomniejszego BN, który takowe posiada.

Podróż z Middenheim do Talabheim zajmie około 10 dni (240 mil), a z Kislevu około 20 dni (550 mil). Bardzo łatwo jednak o opóźnienie, którego przyczynami mogą być: poniższe spotkania i ich następstwa, brzydka pogoda, błotniste drogi, zwalone drzewa, złamana oś wozu, okulały koń, przeciekająca barka, zatrucie po uczcie w przydrożnej karczmie itd. Wszystkie te czynniki mogą spowodować przedłużenie podróży.

WĘDRÓWKA DO ALTDORFU

Bohaterowie zobowiązani są eskortować Anastazję do bram pałacu Krieglitz-Untermenschów w Talabheim. Tam przywita ich kilku odzianych w liberie służących Rolfa, jak również baronet we własnej osobie.

Rolf Krieglitz-Untermensch jest niesympatycznym, słabowitym młodzieńcem w wieku około 20 lat. Fakt, że jest dalekim kuzynem władcy Talabheim, wcale nie czyni go bardziej atrakcyjnym. Swoje słabiutkie rodzinne koligacje wykorzystuje dla uzyskania dokładnie tego, na co ma ochotę.

Baronet w dość chaotyczny sposób dziękuje postaciom, płaszczy się przed Anastazją, po czym szybko wprowadza ją i Katarzynę do swego pałacu. Niechcianych i nieproszonych bohaterów pozostawia natomiast na progu, odmawiając im gościny.

W chwilę później drużyna dowiaduje się, że ani on, ani Anastazja nie mają ochoty więcej widzieć bohaterów. Wobec takiego rozwoju wypadków, postacie znalazły się w niewesołej sytuacji. Nie będą wprawdzie mieli kłopotu ze znalezieniem jakiegoś lokum w Talabheim, ale co dalej?

Całe Talabheim aż huczy od plotek, że cesarz jest chory, że abdykował, że elektorzy mają dokonać wyboru nowego władcy, że talabheimscy i ostlandzcy dowódcy zaciągają w Altdorfie najemników. Ogólne wrażenie, jakie postacie mają odnieść, musi być takie, że w Altdorfie szykuje się *Coś Ważnego*.

Dzień później przychodzi wiadomość od Magistra Praw Ehrlicha z Middenheim. Jej treść jest bardzo prosta. Wręcz graczom *Pomoc* 1:

Dobrzy rycerze

Ufamy, że zadanie Wasze nie okazało się zbyt uciążliwe i niebezpieczne.

Graf Boris oczekuje, że dołączycie do Jego świty tak szybko, jak tylko będzie to możliwe. Czuje, że usługi Wasze pomocne będą zarówno Jemu samemu, jak i miastu-państwu Middenheim.

Spotkanie elektorów Imperium zwołano w Altdorfie. Dołączcie tam do nas, gdy tylko będzie to możliwe.

Z pospiesznymi pozdrowieniami

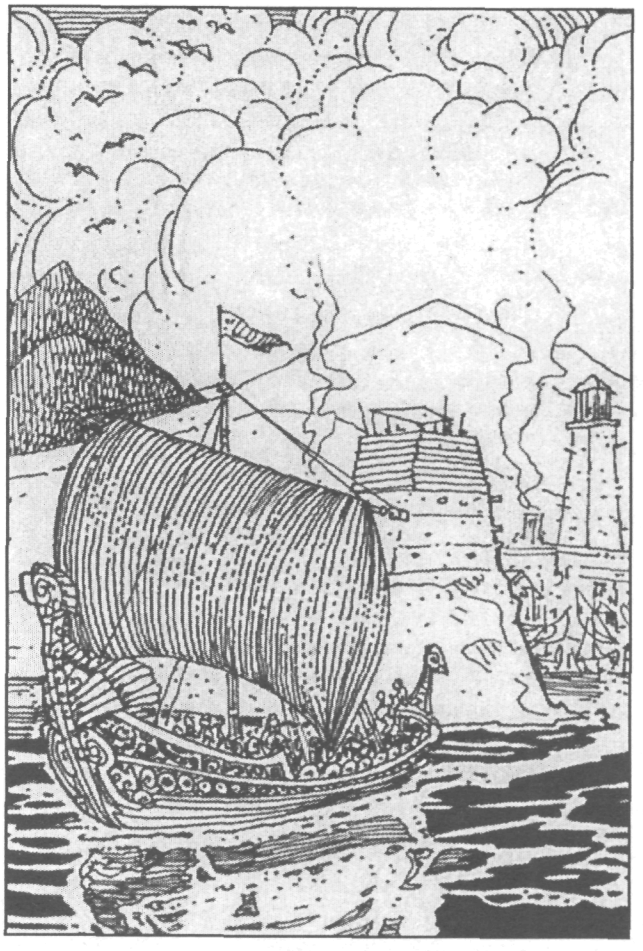
W imieniu grafa Borisa Todbringera

Ehrlich

Magister Praw Middenheim

PS. Ludzie grafa zapewnili Mu w stolicy kwatery. Zgłoście się tam niezwłocznie po przybyciu.

Bohaterowie z łatwością mogą znaleźć dla siebie miejsce na jednym z kilku średniej wielkości statków pasażerskich bądź towarowy, udających się do Altdorfu. Cena podróży to 7-17 ZK (2k6+5 ZK) od osoby, w zależności od stanu, w jakim znajduje się statek. Jeżeli bohaterowie będą się dobrze targować, może im się uda zbić ją o 1 ZK, lecz cena na pewno nie spadnie poniżej 7 ZK.
Podróż statkiem nie jest dla bohaterów specjalnie przyjemna. Znajdują się na łasce szypra i jego załogi, którym raczej nie spieszy się do Altdorfu. Po dotarciu w pobliże miasta postacie na pewno dowiedzą się, że spotkanie elektorów z imperatorem odbędzie się w najbliższych dniach. Niestety, szyper jest zdania, że niezależnie od tego, kiedy ma się to stać, jego barka dotrze do Altdorfu, gdy jemu się to będzie podobało.



Tak, czy inaczej, ważne jest, aby bohaterowie dopłynęli do Altdorfu już po spotkaniu cesarza z elektorami. Ich przybycie może zostać też opóźnione jednym lub dwoma spotkaniami lub takimi zdarzeniami, jak przeciekanie barki, wejście na mieliznę albo jakąś inną niewielką niedogodnością. Dla zaczerpnięcia innych pomysłów, zerknij do rozdziału *Życie na rzekach Imperium* w **ŚnRR**. Jeżeli będziesz potrzebować charakterystyki załogi lub opisu statku, posłuż się charakterystyką Adolfa Rinnera – jego statku i załogi (znajdziesz je w części *Charakterystyki*), zmieniając jedynie imiona.

W razie zbrojnego starcia, załoga będzie bardzo niechętna walce. Zabarykaduje się pod pokładem, skąd wyjdzie dopiero po zakończeniu potyczki.

WIEŚCI I SPOTKANIA

W czasie podróży do Talabheim i Altdorfu żadna mapa raczej nie będzie potrzebna. Zamieszczone w tym rozdziale *spotkania mogą się wydarzyć w dowolnym miejscu i kolejności*. Musisz jedynie dokonać prostej operacji nazywania przydrożnych gospod: „Wędrowiec", „Odpoczynek Kupców", „Płonący Kominek", „Pod Jeleniem i Myśliwym", „Pod Koniem i Karetą" itp.... Ilekroć potrzebować będziesz planu któregokolwiek z tych miejsc, posłuż się jednym z planów budynków już opublikowanych w **WFRP** lub **Potępieńcu**.

Zajazdy są miejscami, w których bohaterowie będą mogli najłatwiej zasięgnąć informacji. Dalej, w rozdziale *Wieści z Imperium*, zamieszczone są powszechnie znane fakty w takiej formie, w jakiej przekazywane są z ust do ust. Natomiast w rozdziale *Plotki* znajduje się wiele informacji fałszywych, niedokładnych lub przesadzonych, w tym również takie, które spokojnie możemy włożyć między bajki. Bohaterowie niezależni, których drużyna spotka na swojej drodze, na pewno nie będą do końca zorientowani w tym, co dzieje się w Imperium. Są tak samo niedoinformowani i nieświadomi, jak poszukiwacze przygód, a nawet mogą w ogóle nie być zainteresowani tym, co się dzieje za płotem ich zagrody. Musisz pamiętać, że wartość przekazanej wiadomości zależy od tego, kim jest informator. Na przykład, w obecnej sytuacji politycznej bardziej zorientowany będzie wędrowny kupiec niż zwykły chłop czy chłopiec okrętowy. Praktyczna zasada jest taka, że im niższego stanu jest BN, tym bardziej niewiarygodne przekazuje informacje. Chłop może znać barwne plotki, ale żadnych konkretnych faktów.

Wieści z Imperium

1. Cesarz Karl-Franz wciąż jest chory, ale raczej nikt nie spodziewa się jego śmierci. Wydaje się, że powoli odzyskuje siły. Nie byłoby najlepiej, gdyby ośrodek władzy w Altdorfie pozostał w nie najlepszej formie.

2. Cesarski edykt przeciwko zabijaniu mutantów obowiązuje, choć ma wielu przeciwników. Mówi się, że przy niezaprzeczalnym poparciu wielkiego księcia Leopolda von Bilthofena milicja Middenheim pozostawia zabójców mutantów na wolności. Podobno baron Nordlandu Werner Nikse jest również wściekły z powodu nowego prawa i jego ludzie nie spieszą się z jego egzekwowaniem.

3. Pomiędzy Talabeklandem a Ostlandem wybuchł poważny konflikt. Mówi się o dużej potyczce, w czasie której po obu stronach poległo wielu żołnierzy. Dyplomatyczna misja z Talabeklandu, wysłana do arcyksięcia von Tesseninck, została potraktowana niezbyt grzecznie. Słyszano, jak arcyksiążę Gustaw von Krieglitz wspominał o starych talabeklandzkich pretensjach do południowych terenów Ostlandu.

4. Część północnego Ostlandu jest sterroryzowana przez zwierzoludzi o wilczych głowach. Sfory tych ohydnych stworzeń dokonują ataków na zagrody i wioski. Do walki z nimi zaciągani są najemnicy.

5. Łowcy czarownic i kapłani Ulryka podburzyli przeciwko wyznawcom Sigmara wielu Middenlandczyków, a teraz sieją zamęt w Talabeklandzie. Prawdopodobnie Gustaw von Krieglitz pozwala na to, w nadziei utorowania sobie drogi do zawarcia przymierza pomiędzy Middenlandem a Talabeklandem. Leopold von Bilthofen jest znany jako władca o sympatiach wybitnie proulrykańskich.

6. Stosunki między Middenlandem a Stirlandem nie są najlepsze. Stirland to centrum kultu Sigmara. Jego władca ostro potępił Middenheim za prześladowanie kapłanów tego boga, co arcyksiążę Leopold von Bilthofen potraktował z wyraźnym lekceważeniem. Publicznie oświadczył, że nic nie wie na temat ataków na wyznawców Sigmara.

7. W Ubersreik miało miejsce wydarzenie o dużym znaczeniu. Na skutek zawalenia się kompleksu tuneli zabitych zostało ponad siedmiuset mężczyzn.

8. Zbiory są w tym roku nieudane. Zboże nie wyrosło, owoców również nie ma zbyt dużo. Kupcy zacierają ręce na myśl o wyśrubowanych cenach, które pozwolą im osiągnąć większe zyski.

Plotki

1. W wyższych sferach Stirlandu działa silny kult Slaanesha. Lokaj z książęcego dworu wszystko widział! Było tam kilka dam dworu z pomalowanymi ciałami, a potem wszyscy... *Tego typu bajeczki są dość mało prawdopodobne. Będą opowiadane, i to ze szczegółami, ale tylko przez pijanych bohaterów niezależnych, który poczują sympatię do któregoś z członków drużyny.*

2. Mówi się, że cesarz zamierza zaaranżować spotkanie władców prowincji. To musi być coś ważnego. *Postacie powinny usłyszeć tę plotkę zanim dotrą do Talabheim.*

3. Następca tronu jest mutantem, no wiecie, takim z ogonem i skrzydłami. To dlatego od lat nie widziano go poza murami zamku Reikguard! I pewnie dlatego cesarz zakazał zabijania mutantów. *Bohaterowie na pewno słyszeli już wcześniej tę lub podobne plotki.*

4. W Stirlandzie coraz częściej rodzą się zdeformowane i zmutowane niemowlęta! Dlaczego niedawno sam młody graf usynowił nieślubne dziecko, które powinno było zostać uduszone? Ono ma głowę jaszczurki! *Kolejna banalna plotka.*

5. Drobni władcy w Middenlandzie i Nordlandzie ogłosili kapłanów Sigmara heretykami. Za ich głowy wyznaczono nagrody. *Sprawy nie zaszły aż tak daleko.*

6. Nadchodzą złe czasy. Krowy zaczynają wyć do księżyca, szaleńcy włóczą się po ulicach, ludzie mają koszmarne sny... to wszystko znaki... *Poszukiwacze przygód wielokrotnie usłyszą opowieści tego typu, także pogłoski o nadchodzących zarazach, nieudanych zbiorach, śmierci cesarza i rychłym końcu świata. Nieliczni bohaterowie niezależni starają się obracać swoje obawy w żart stwierdzeniami, że trzeba się najeść sera i opić mocnym piwem, zanim nadejdą złe czasy.*

Znaki

Ważne jest, aby już na początku przygody miało miejsce kilka niezwykłych wydarzeń. Bohaterowie mają oswoić się z faktem istnienia cudów, znaków, przepowiedni i wróżbitów. Nadchodzi czas wielkich przemian i wszelkie tajemnicze wydarzenia są tego odbiciem. Oczywiście, gracze od początku uznają to za nonsens. Mimo wszystko przepowiednie mające określone znaczenie powinny być umiejętnie wplatane w przygodę, nawet jeżeli są kompletnie lekceważone.

Bohaterowie mogą też chcieć pomodlić się w kaplicy w intencji uzyskania wskazówki, wykorzystać umiejętność *wróżenie* lub zasięgnąć rady „mądrej kobiety". W czasie podróży do Talabheim i Altdorfu możesz wywołać u postaci koszmarne sny. Również Theophilius Habernas (patrz *Spotkania*) może paść ofiarą koszmarów. Z wymienionych niżej tajemniczych „znaków" wykorzystaj najwyżej trzy. Najprawdopodobniej zostaną one potraktowane jako całkowicie niewiarygodne plotki. Do opisu każdego „cudu" dołączony jest (podobnie jak do plotek) krótki komentarz.

1. Ostatnimi czasy kilka dobrych, starych sposobów przepowiadania przyszłości, takich jak czytanie z fusów, kości czy kart, nie daje żadnych rezultatów. Nikogo z obecnych oczywiście nie czeka spotkanie z wysokim, nieznajomym brunetem. Zamiast tego może się wkrótce okazać, że na jednej lub dwóch osobach odciśnięte jest piętno przeznaczenia. *Napotkany w gospodzie cygański wróżbita, przepowiadający Anastazji przyszłość, doskonale nadaje się do wyjaśnienia tego nieoczekiwanego omenu.*

2. Widziano biegnącego przez las białego wilka w niesamowicie jasnej poświacie. *Ta plotka może pojawić się w wielu miejscach, chociaż nikt właściwie nie widział tego zjawiska na własne oczy. Wszyscy jedynie słyszeli o kimś, kto je widział. Ewentualnie jedna z postaci może zobaczyć zjawę we śnie lub jako odpowiedź na modlitwę, co jest bardzo dziwne, jeśli bohater modli się w kaplicy Sigmara.*

3. Powłóczący nogami, ślepy żebrak zbliża się do postaci z wyciągniętą ręką. Na obu dłoniach ma ohydne pęcherze. Odchodzi, zanim ktokolwiek z drużyny zdąży dać mu parę groszy. *Możesz to przedstawić jako serię rzeczywistych spotkań bądź też w formie powtarzającego się snu.*

4. Postać widzi spadającą z nieba gwiazdę, która uderza w wierzchołek góry. *Może to być również odpowiedź na modlitwę.*

5. Jedna z postaci traci na moment swój cień, w miejsce którego pojawia się sylwetka ogromnego wilka lub człowieka w rogatym hełmie i z toporem w ręku. *To również może zdarzyć się w czasie snu. Ewentualnie, bohater może twierdzić, że widział to na własne oczy. Podobne historie mogą wywołać szepty za plecami drużyny.*

6. Przez kilka nocy, mniej więcej w czasie nowiu, jedna z postaci słyszy wycie wilków. Odgłosy te docierają tylko do jednego z członków drużyny. Rano natomiast nie można odnaleźć żadnych śladów wilczej watahy. *To również*

może być tylko sen. Natomiast, jeżeli drużyna podróżuje nocą, odgłosy powinny postępować razem z nią.

7. Widziano czarne szczenię wilka z kłami ociekającymi krwią. Najpierw był to po prostu wilk, potem zaczął się straszliwie przeobrażać. Oczy wyszły mu z orbit, pazury wydłużyły się i zakrzywiły. Wyrosły mu wielkie, rozłożyste skrzydła. *Bohaterowie mogą usłyszeć tę historię od BN, bądź jeden z nich może zobaczyć to we śnie. Taką wizję możesz mu także zafundować po modlitwie lub wróżeniu.*

Spotkania

Poniższe spotkania mają wywołać wrażenie, że siły Chaosu w Imperium coraz bardziej rosną w potęgę. Słudzy Chaosu są teraz silniejsi i bardziej dzicy niż kiedykolwiek przedtem. Nawet ci, którzy dotychczas opierali się Chaosowi, zostali usidleni przez jego moce. Spotkania te nie muszą wydarzyć się w jakimś określonym miejscu. Możesz je wprowadzić przed lub po dotarciu eskortującej Anastazję drużyny do Talabheim. Jeżeli chcesz, możesz dodać jeszcze kilka własnych przygód. Nie każ jednak drużynie stawiać czoło niekończącym się potyczkom z potężnymi bestiami Chaosu.

Jeżeli w czasie spotkania Anastazja jest razem z drużyną, przez cały czas będzie piszczeć ze strachu. Jeśli broniący jej bohaterowie nie popełnią jakiegoś błędu, będzie całkowicie bezpieczna. Zresztą nie powinieneś się jakoś specjalnie starać, aby ją uśmiercić. BN i potwory będą ją atakować tylko wówczas, gdy w jej pobliżu nie będzie żadnego z członków drużyny.

Wszystkie szczegóły dotyczące BN i innych napotkanych stworzeń znajdziesz w *Charakterystykach*.



Halflingi – bestie Chaosu

Pewnego dnia, w czasie podróży, drużyna zostanie osaczona przez grupę zmutowanych halflingów. Mimo że przydarza się to w lesie, drzewa nie rosną tam na tyle gęsto, aby uniemożliwić atak strzałami z łuku. Leśne poszycie, stanowiące dobrą osłonę dla halflingów, niestety nie najlepiej chroni drużynę.

Niegdyś sześciu halflingów, miejscowych gajowych, zostało pochwyconych przez grupę oddanych Tzeentchowi zwierzoludzi, którzy, zamiast po prostu zabić niziołki, oddali je w ręce swojego czarodzieja. Ten zamknął więźniów w klatce pełnej spaczenia. Po tygodniach gnicia w tym więzieniu, halflingi uwolniono. Tzeentch odcisnął jednak na nich swoje piętno.

Gdy po powrocie do domu odkryli, że zmienili się w przerażające kreatury wywołujące jedynie obrzydzenie i strach, ich umysły również uległy spaczeniu. Mordowali wieśniaków, przez których zostali odepchnięci, z brutalnością, jakiej nawet czarodziej, który wywołał u nich te straszne mutacje, nie mógłby się spodziewać. Bestie, jakimi się stali, żyły z napadów na wędrowców.

Na *Mapce 1* pokazane jest początkowe ustawienie halflingów i ich pułapek. Jeżeli drużyna podróżuje barką, przedstawioną na mapce drogę potraktuj jako rzekę. W tym przypadku większość halflingów rozstawiona jest na tym brzegu rzeki, na którym znajduje się ścieżka holownicza. Wszystkie niziołki posiadają umiejętność *ukrywanie się na wsi* i mogą wykonać test, by pozostać niewidoczne dla zbliżającej się drużyny. Ich szanse równają się 51% minus średnia **Inicjatyw** bohaterów. Każdy halfling, który pomyślnie przejdzie test, zyskuje tę przewagę, że w pierwszej rundzie działa z zaskoczenia. Niziołek z *niewidzialnością* nie musi wykonywać żadnych testów, aby działać z zaskoczenia.

Najpierw halflingi strzelają ze swoich krótkich łuków na odległość 60 metrów. Potraktuj bohaterów tak, jakby znajdowali się za słaba osłoną, co bierze się z *celnego strzelania* niziołków. Halflingi będą strzelać dopóty, dopóki bohaterowie nie zbliżą się na odległość odpowiednią do walki wręcz. Wówczas zaatakują bronią ręczną i przystosowanymi do tego zmutowanymi częściami ciała. Halflingi uzbrojone we włócznie uzyskują bonus do **Inicjatywy**, jeżeli jadący konno bohater będzie próbował je zaatakować. Będą walczyć do śmierci – nienawidzą samych siebie i tego, czym się stały.

Halflingi zastawiły liczne pułapki przed swoimi pozycjami. Posiadają dostatecznie dużą wiedzę na temat lasu, aby uniknąć własnych pułapek, nawet jeśli akurat znajdą się w ich rejonie, lecz bohaterowie nie mają tego szczęścia. W każdym z zaznaczonych na mapie obszarów jest 10 pułapek. Nie musisz trzymać się pokazanego na mapce ustawienia, zachowaj natomiast liczby. Pierwszy bohater, który wejdzie na jeden z takich obszarów, ma 40% szans na wpadnięcie w pułapkę. Jeżeli posiada umiejętność *wykrywanie pułapek*, niebezpieczeństwo spada do 20%. W momencie uruchomienia potrzasku wokół nóg bohatera oplątuje się lina i unosi go 10+1K10 metrów nad ziemię. Dla uniknięcia upuszczenia na ziemię wszystkich trzymanych w ręku przedmiotów musi on wykonać test I. Może rzucić czar tylko wtedy, gdy uda mu się test przeciwko połowie swojej **Inicjatywy**.

Poszukiwacz złapany w sidła traktowany jest jako cel nieruchomy. Halflingi będą strzelać z łuków do każdego unieruchomionego członka drużyny, którego zauważą. Z pułapki

można się samodzielnie oswobodzić, wykonując pomyślnie test **Zręczności**, jednak wolno próbować tego dokonać zaledwie raz w ciągu dwóch rund. Bohater, któremu uda się wyzwolić, odniesie takie obrażenia, jak normalnie w czasie upadku. Konny bohater na 70% szans na wpadnięcie w pułapkę. Umiejętność *wykrywanie pułapek* redukuje je do 60%. Jeżeli któraś pułapka się zamknie, koń będzie miał spętane nogi, dopóki nie przeprowadzi testu I. Jeżeli zwierzę wpadnie w potrzask, bohater spadnie na ziemię, chyba że wykona własny test I. Jeśli wynik jest niepomyślny, spada. Umiejętność *jeździectwo* daje do tego testu bonus + 20. Postać, która spadła z konia, odnosi K6 obrażeń z S 2.

Krwawi niewolnicy

Drużyna zostaje zaatakowana przez niewielką grupę potężnych i oszalałych na punkcie krwi zwierzoludzi Khorne'a. Tego typu potworów raczej nie uważa się za subtelne stworzenia. Pod względem intelektu również nie należą do elity. Zwierzoludzie byli niegdyś członkami orszaku Rycerzy Khorne'a, a od czasu jego śmierci włóczą się bez celu. Ich ambicją jest zabijanie tak często, jak się da i w możliwie najbardziej krwawy sposób.

Zwierzoludzie wypadną z kępy drzew, mniej więcej w odległości 20 metrów od bohaterów, i od razu rzucą się do ataku. Walczą w sposób niezorganizowany, próbując po prostu zabić każdego, kto stanie im na drodze. Nawet gdy starcie przybierze niepomyślny dla nich obrót, nie będą uciekać.

Jeżeli bohaterowie opowiedzą o tej przygodzie komuś z napotkanych później bohaterów niezależnych, dowiedzą się, że do niedawna bardzo rzadko spotykano zwierzoludzi na tych terenach. W ciągu ostatnich miesięcy kilka grup tych stworzeń widziano w lesie. Lepiej poinformowani BN, tacy, jak na przykład woźnice czy strażnicy dróg, twierdzą, że zwierzoludzie wydają się być coraz silniejsi.

Theophilus Habermas, łowca czarownic

Do tego spotkania może dojść w każdym małym miasteczku, opuszczonym domostwie lub na pustkowiu, z dala od świata i ludzi. Postaci zobaczą unoszącą się w oddali chmurę szarego dymu. Gdy dotrą na miejsce, z łatwością stwierdzą, że ktoś tam musiał zostać spalony. Zwęglone ciało wciąż jest przykute w samym środku paleniska. Jakiś mężczyzna patrzy w ogień, wyraźnie zadowolony ze swojego dzieła. To Theophilus Habermas, łowca czarownic. Gdy bohaterowie przybywają, odwraca się, aby ich pozdrowić. Właśnie dokonał egzekucji Brigit Bruckner, wiejskiej kobiety oskarżonej o kontakty z demonami. Wymienienie wszystkich jej grzechów, za które, jak sądzi, należy winić Chaos i jego sługi, zajmie mu co najmniej kilka minut.

Wszystko, co powie o tym konkretnym przypadku oraz o wzroście potęgi Chaosu w ogóle, jest w większości zgodne z prawdą. Pani Bruckner rzeczywiście służyła Chaosowi. W kilka minut po przybyciu drużyny, kiedy Theophilus nabiera właśnie oddechu przed dalszą tyradą, jej spalone zwłoki rozsypują się w popiół, wyrzucając równocześnie strugę białej, cuchnącej siarką cieczy. Wrze ona w popiele przez K3 minuty, aż w końcu powstaje jako odpychająca i lubieżna demonica Slaanesha. Theophilus wpada w stan, będący na wpół ekstazą, na wpół przerażeniem. Pojawienie się demona to wspaniały dowód słuszności jego oskarżeń. Jeżeli z drużyną jest Anastazja, zacznie krzyczeć, aż w końcu zemdleje w momencie, w którym demonica wykona w jej kierunku pewien nieprzyzwoity gest.



Uporanie się z demonicą nie powinno stanowić dla bohaterów większego problemu. Jeżeli jednak nie mogą jej pokonać, na pewno pomoże im Theophilus. Nie masz przecież zamiaru zabić bohaterów, a jedynie trochę ich postraszyć. Tak czy siak, łowca czarownic miał rację.

Jeżeli bohaterowie go o to poproszą, łowca czarownic z radością będzie towarzyszyć drużynie przez dzień lub dwa. Ewentualnie może mimo wszystko stwierdzić, że musi wrócić do swojej „prawdziwej pracy". Jeśli przyłączy się do drużyny, może pomóc postaciom zinterpretować sny i cuda opisane w części *Przepowiednie*.

Na granicy

Jeżeli drużyna zmierza z Kislevu do Talabheim, będzie jechać wzdłuż granicy Talabeklandu i Ostlandu. Ta przygoda ma uzmysłowić bohaterom, jak bardzo napięte stały się stosunki pomiędzy tymi państwami oraz że jedną z przyczyn tej sytuacji są konflikty religijne pomiędzy wyznawcami Sigmara i Ulryka.

W dowolnym momencie podróży drużyna może napotkać patrol ostlandzkiej piechoty, należącej do Trzeciego Batalionu Wolfenburskiego, znanego jako „Okrutne Wilki". Jak sama nazwa wskazuje, oddział składa się z podłych osobników, których dowódcą jest zuchwały i nieroztropny młody rycerz Andreas Blumentopf. Ostlandczycy znaleźli budzący grozę znak czasów: kapłana Sigmara, powieszonego i spalonego najprawdopodobniej przez fanatycznych wyznawców Ulryka, przybyłych zza talabeklandzkiej granicy. Atak miał miejsce w górnym biegu strumienia (lub drogi, jeśli postacie podróżują lądem) toteż, zdaniem żołnierzy, drużyna mogła być sprawcą mordu.

Charakter tej przygody zależeć będzie od zachowania i ubiorów członków drużyny. Spotkanie to może mieć miejsce w wiosce przed zajazdem, jeśli postaci podróżują drogą lądową, lub w śluzie, jeżeli podróż odbywa się rzeką.

Bohaterowie zostają uznani za wyznawców Ulryka:
Postaci mogą znaleźć się w poważnych tarapatach, jeśli otwarcie noszą insygnia Rycerzy Pantery, zakonników Białego Wilka lub znaki świadczące o tym, że są wyznawcami Ulryka. Blumentopf natychmiast zacznie podejrzewać, że członkowie drużyny to „ulrykańscy bandyci", którzy zamordowali kapłana Sigmara. On i jego ludzie wyciągną broń, po czym zaczną się zbliżać, rzucając nieprzyjemne komentarze na temat „wilczych fanatyków".

Zgodnie z konwenansami, gdy tylko zaistnieje niebezpieczeństwo gwałtu, Anastazja zemdleje. Natomiast Katarzyna wygląda zupełnie tak, jakby miała zamiar powiedzieć Blumentopfowi, co dokładnie myśli na temat *źle wychowanych gburów, którzy ośmielają się stawać na jej drodze.* Doda też:

– Schowaj ten głupi miecz, chłopcze.

Ewentualnie przejdzie na swój rodzinny język, w którym w kilku siarczystych słowach wyrazi swoje zdanie na temat pochodzenia Blumentopfa, jego potomków, honoru i waleczności. Katarzyna jest przerażona tym spotkaniem i dlatego na chwilę opada z niej maska przyzwoitości i pompatycznego ugrzecznienia. Po dojściu do siebie Anastazja stwierdza, że Blumentopf jest całkiem przystojny, po czym mdleje ponownie, usłyszawszy jakie słowa wydobywają się z ust jej opiekunki.

Bohaterowie zapewne spróbują dyplomatycznie wyplątać się z tej sytuacji. Postać, która najwięcej negocjuje z Andreasem, musi wykonać test **Ogd**, aby uniknąć wrogich kroków z jego strony. Jeżeli postać posiada umiejętność *urok osobisty* lub *etykieta*, zastosuj modyfiator +10, ale odejmij -10 za każdą odznakę, zdradzającą członkostwo jakiejkolwiek organizacji związanej z kultem Ulryka, w tym symbole Ulryka noszone przez jego kapłanów. Odejmij -10 również wówczas, gdy bohaterowie nie przeszkodzili Katarzynie w wygłaszaniu słowiańskiej tyrady i dalsze -10, jeśli ktoś znający ten język zaczął się śmiać. Możesz także zastosować modyfikator +/-15 w zależności od tego, co bohaterowie powiedzą Blumentopfowi. Oczywiście, nie ma mowy o nagrodzie za stwierdzenie w rodzaju:

– Eskortujemy damę, chamie.

Blumentopf odpowie jedynie:

– Wcale nie miałem zamiaru jej powiesić, ty ulrykański pieniaczu.

Jeżeli test **Ogd** będzie udany, Blumentopf rozkaże drużynie natychmiast się wynosić, a jego zachowanie pozostanie wrogie.

– Mamy już dość miłośników wilka w tym rejonie...

W odniesieniu do symboli Ulryka stwierdzi:

– Zdejmijcie to, jeżeli nie chcecie, aby ktoś mniej rozsądny niż ja poderżnął wam gardła.

Jeżeli drużyna zareaguje na jego słowa wybuchem złości, Blumentopf i jego ludzie przystąpią do ataku.

Jeśli test **Ogd** się nie powiedzie, bohaterowie zostaną zaatakowani. Ostlandczycy skończą walkę, jeżeli tylko połowa z nich pozostanie zdolna do bitwy albo zginie Blumentopf, który ostatnim tchnieniem, jeśli to konieczne, zarządzi wycofanie się do głównego batalionu.

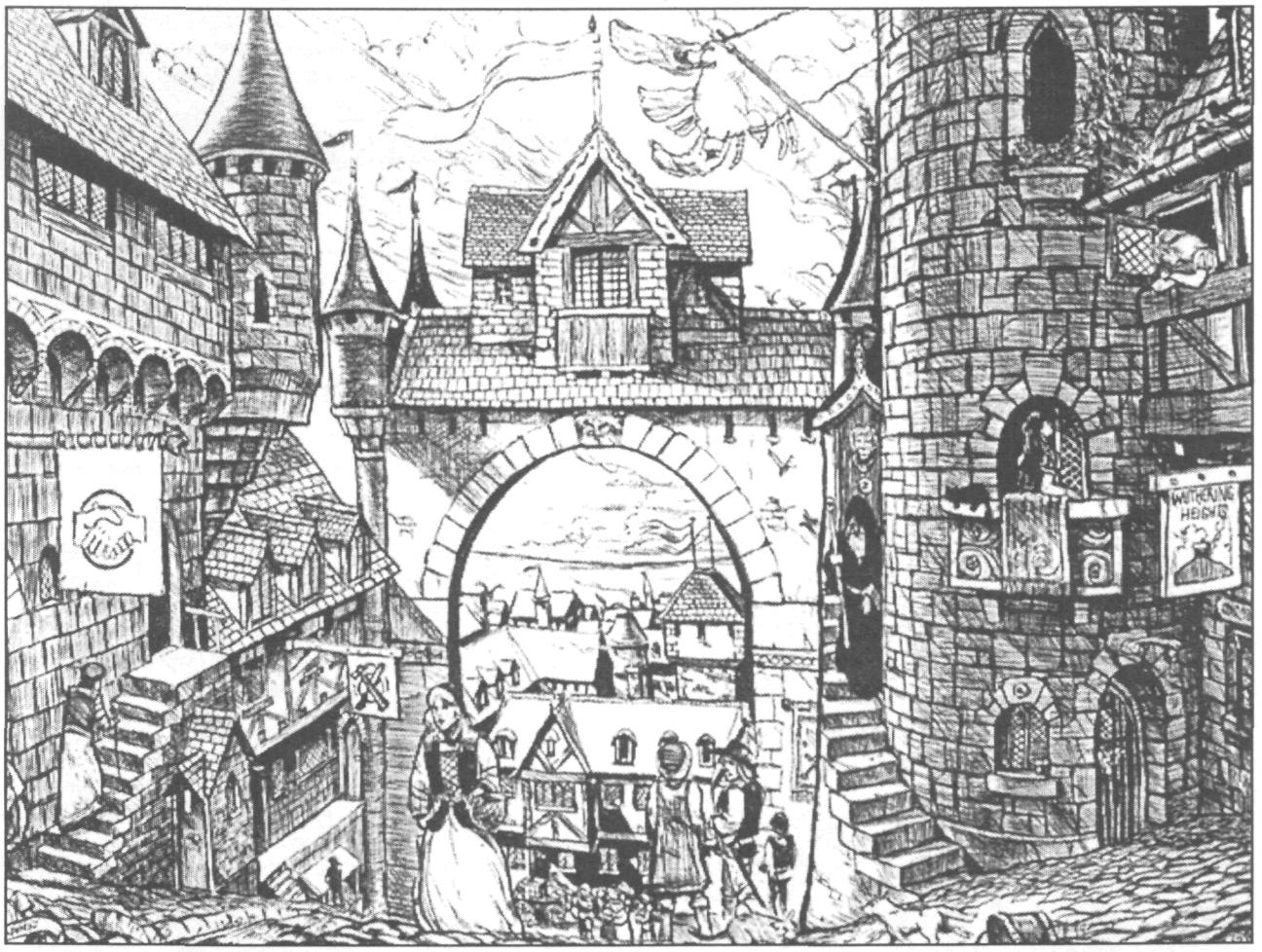
Jeżeli walka rzeczywiście będzie miała miejsce, a Ostlandczycy uciekną, możesz dostarczyć drużynie rozrywki w postaci ścigającej ją ostlandzkiej piechoty. Oddział ten będzie dwa razy większy od grupy Blumentopfa, a w dodatku żołnierze dosiadać będą koni (do walki jednak stawać będą pieszo). Ostlandczycy będą mieli co najmniej dzień na zorganizowanie pościgu.

Drużyna jest niewinna:
Jeśli bohaterowie zostaną uznani za niewinnych i Ostlandczycy nie zidentyfikują ich jako wyznawców Ulryka, Blumentopf wypyta ich o przyczynę podróży: skąd przybywają, dokąd podążają, kogo eskortują i dlaczego. Wszystkie pytania zada po kilka razy, próbując przyłapać ich na kłamstwie. Uważa bohaterów za osoby podejrzane i wcale tego nie kryje. Jeżeli ukryją symbole Ulryka, Blumentopf może wykonać test I, by dostrzec je w czasie rozmowy. Jeśli mu się to uda, rozkaże swoim ludziom wyciągnąć broń, a dalej ciąg spotkania będzie miał taki sam przebieg, jak opisano wcześniej, z tą różnicą, że każdy test **Ogd** będzie dodatkowo zmodyfikowany o -10. Jeżeli prowadzone przez Blumentopfa przesłuchanie zakończy się pokojowo, bohater, który rozmawiał z nim najdłużej, może wykonać test **Ogd** z modyfikatorem +10 za umiejętności *urok osobisty* lub *etykieta*. Jeżeli test się nie powiedzie, Blumentopf nakaże drużynie natychmiast się wynosić. Nie znajdzie żadnego pretekstu, aby aresztować jej członków. Mimo wszystko lepiej, żeby bohaterowie byli ostrożni. Jeśli test jest udany, Blumentopf opowie postaciom o zamordowanym kapłanie, wspomni także, że jego śmierć jest tylko jednym z przejawów działalności *talabeklandzkich drani, którzy palą zagrody, kradną bydło, porywają i mordują dobrych, uczciwych wieśniaków w łóżkach, zabijają nawet kobiety i dzieci. A teraz ten kapłan! Talabeklandczycy! Bandyci, mordercy, prostaki – to lepsze dla nich miana. Na waszym miejscu bardzo, bardzo bym uważał na damy!*

Najwyraźniej pocieszony wspomnieniem złych uczynków Talabeklandczyków, Blumentopf życzy bohaterom miłego dnia i prowadzi swój oddział do gospody.



ŚMIERĆ PO POŁUDNIU



W tej części przygody drużyna dowie się o śmierci cesarza. Ma też okazję usłyszeć o spisku na jego życie. W okolicy Altdorfu drużyna spotka zapewne wielu pomniejszych bohaterów niezależnych, których opisy znajdziesz w *Charakterystykach*.

PRZYJAZD DO ALTDORFU

Barka, którą płynie drużyna, zawija do portu w Altdorfie wczesnym popołudniem, w dniu, w którym ma się odbyć spotkanie u cesarza. Podróż przedłużyła się, gdyż szyper niezbyt się spieszył, nastąpiło drobne uszkodzenie czy z jakiejkolwiek innej przyczyny, jaką wymyśliłeś, aby drużyna na pewno nie przybyła na czas. Oczywiste jest, że spotkanie drużyny z grafem Borisem Todbringerem nie może się już odbyć przed rozpoczęciem spotkania elektorów z cesarzem. Szyper bardzo przeprasza za opóźnienie. Jeżeli postać posiada umiejętność *targowanie się* i wpadnie na pomysł, aby ją wykorzystać w czasie kłótni z kapitanem barki, może uzyskać zwrot części kosztów podróży w wysokości 1 ZK od osoby.

W Altdorfie panuje wrzawa i zamieszanie. Ulicami przelewa się zwarty tłum. Pełno ciekawskich wygląda przez okna, a co sprytniejsi zajęli miejsca na dachach. Ludzie nie wydają się być szczególnie podnieceni, można jednak wyczuć, że atmosfera jest napięta. Kupcy wydają się być zupełnie rozdarci: czy spakować towary i uciekać na wypadek rozruchów, czy też zostać ze względu na spodziewany utarg. Kilku schroniło się w domach, nie czekając aż sprawy przybiorą zły obrót. Większość jednak najwyraźniej postanowiła wyciągnąć z tego tłumu jak najwięcej pieniędzy. Nie brakuje również kieszonkowców. Od czasu do czasu wybuchają bójki, gdy ktoś zauważy, że ktoś inny wsadza łapy niezupełnie do tych kieszeni, do których powinien. Wydaje się, że wszyscy: kupcy, mieszczanie, strażnicy, dzieci i ci, którzy przybyli, żeby się pogapić, bez przerwy wrzeszczą i ryczą. Ulice rozbrzmiewają okrzykami typu:

– Cesarz nie żyje.
– Nie, kretynie, wszyscy elektorzy nie żyją.
– Tak? A słyszałem, że to następca tronu.
– Nikt z was nie ma racji, oni wszyscy nie żyją!
– W pałacu jest smok.
– Smok pożarł cesarza.
– Nie, on został zabity przez człowieka z księżyca.
– Śmierć przybyszom z księżyca.
– Paszteciki! Gorące paszteciki! Z mięsem! Pyszne!

Bohaterowie nie powinni mieć specjalnego problemu w zorientowaniu się, że wydarzyło się coś bardzo ważnego. Dla uzyskania podstawowych informacji najłatwiej im będzie wyłowić kogoś z tłumu. Cesarz nie żyje! Został zamordowany we własnym pałacu nie dalej jak godzinę temu. Niestety, jest to jedyna pewna wiadomość, jaką mogą uzyskać. Tak naprawdę

nikt nic więcej nie wie, chociaż zaczynają już krążyć w tłumie różne zadziwiające wieści, jak np. ta, że mordu dokonał księżycowy przybysz. Najprawdopodobniej drużyna będzie chciała jak najszybciej spotkać się z grafem Borisem Todbringerem. Zapewne brał on udział w spotkaniu elektorów z cesarzem, toteż powinien wiedzieć, co się naprawdę wydarzyło. Bohaterowie będą mieli trochę trudności w dotarciu do hotelu „Imperial", w którym zatrzymał się graf wraz ze świtą. Muszą poruszać się pieszo, gdyż wozy nie przebiją się przez ciżbę. Gdy bohaterowie zaczynają przepychać się przez tłum, straż zaczyna oczyszczać ulice, odsyłając ludzi do domów. Stosuje najłatwiejszą metodę kontrolowania tłumu – straszy okrzykami:

– Rozejść się! Do domów albo użyjemy batów!

Bohaterowie nie będą jednak mieli problemów ze strażą, jeżeli powiedzą o celu swojej podróży, wymienią nazwę hotelu – „Imperial" – lub wspomną grafa Borisa.

KIESZONKOWIEC

W drodze do hotelu „Imperial" możesz zaaranżować małe spotkanie z kieszonkowcem. Ofiarą Hansa padnie najlepiej ubrany członek drużyny. Złodziej spróbuje ukraść mały, łatwy do ukrycia przedmiot, na przykład chustkę czy sakiewkę, o ile znajduje się ona w dostępnym dla niego miejscu. Jeżeli bohaterowie zorientują się, że jeden z nich został okradziony, będą w stanie natychmiast pochwycić Hansa – nie jest on, na własne nieszczęście, mistrzem w swoim fachu. Jeśli będzie im się chciało ciągnąć go na posterunek straży miejskiej, zostaną w niewybrednych słowach poinformowani, że straż ma teraz ważniejsze rzeczy do roboty niż zajmowanie się głupim kieszonkowcem. Czy bohaterowie nie wiedzą, co się stało? Jeden ze strażników rzuci nawet propozycję, żeby bohaterowie po prostu utłukli drania gdzieś w ciemnej uliczce.



ZGROMADZENIE W VOLKSHALLE

A co naprawdę wydarzyło się w Altdorfie?

Cesarz Karl-Franz został zamordowany podczas wygłaszania mowy do elektorów. Ten fakt jest w Altdorfie powszechnie znany. Reszta historii została mocno przekręcona i ubarwiona przez plotki, półprawdy i totalne kłamstwa. Bohaterowie usłyszą zapewne wiele różnych relacji na temat śmierci cesarza, lecz oto jak naprawdę zginął władca: zjazd elektorów rozpoczął się dość spokojnie, aczkolwiek w oczekiwaniu na rozpoczęcie obrad wyczuwalna była atmosfera niecierpliwości. Każdy, począwszy od czternastu zgromadzonych elektorów, a skończywszy na orszakach ich straży i skrybów, sądził, że wie, co się tego dnia wydarzy: cesarz abdykuje na rzecz swojego bratanka i spadkobiercy tronu, Wolfganga. Poranna sesja była jednym z tych nudnych spotkań, w czasie których anonsuje się kolejno przybywających elektorów. Po kilku godzinach przysłuchiwania się omawianiu licznych tytułów wszystkich czternastu dostojników i wymienianiu ich ziem większość zgromadzonych miała nadzieję, że sesja popołudniowa, w czasie której cesarz wygłosi swoją mowę tronową, może być ciekawsza.

Gdy władca pojawił się wreszcie w asyście swojej gwardii przybocznej, wyglądał znacznie starzej niż powinien (a miał 35 lat). Wydawało się, że ledwie może utrzymać się na nogach i jedynie z wielkim trudem będzie w stanie samodzielnie wygłosić przemówienie do najpotężniejszych możnowładców Imperium. Aby przejść kilka kroków, dzielących go od tronu, musiał skorzystać z pomocy, a jego lewa ręka niekontrolowanie drżała. W końcu usadowiono go wygodnie. Kilku elektorów wymieniło szybkie, znaczące spojrzenia: czy przybyli tu, aby słuchać słów tego... *niedołęgi*?

Panowała straszna cisza, kiedy nagle cesarz poderwał się ze swojego miejsca. Kilka kartek papieru wypadło mu z ręki i spłynęło w dół po schodach. Jeden z gwardzistów szybko zebrał papiery i umieścił je na wysokim mosiężnym pulpicie. Cesarz rozpoczął mowę, kurczowo ściskając pulpit, tak jakby tylko on zasługiwał na pełne zaufanie.

– Przyjaciele – głos miał słaby. – Moi kochani przyjaciele. Jestem doprawdy szczęśliwy, widząc was tu dzisiaj w tak dużej liczbie. Wdzięczny jestem również za te wszystkie wyrazy poparcia, które otrzymałem od was w czasie mojej niedawnej choroby. Wasze dobre intencje nie zostaną zapomniane. Pragnę wam z przyjemnością donieść, iż wasze modlitwy w intencji mojego powrotu do zdrowia zostały wysłuchane. Jak widzicie, znowu jestem silny i zdrów na ciele i umyśle.

Wiele ust otworzyło się ze zdziwienia na te słowa szaleńca. Cesarz wyglądał okropnie. Władca zadrżał nerwowo pod ciężarem tylu pełnych zwątpienia spojrzeń, lecz kontynuował:

– Dzięki fachowej opiece samego doktora Ludwiga von Ente nastąpiła u mnie znacząca, a nawet cudowna poprawa samopoczucia. Być może was to dziwi, tak jak i mnie początkowo zaskoczyło, że sam Sigmar przysłał dobrego doktora z Morrslieba, aby wyleczył mnie księżycowymi lekami.

Z wielu miejsc sali dobiegły kaszlnięcia i szurania zażenowanych elektorów. Nikt się nie odzywał, a w umysłach wszystkich zgromadzonych pojawiła się ta sama myśl: cesarz zwariował. W jego rodzinie znane były przypadki zawierania małżeństw w obrębie rodu, będące zresztą przyczyną wielu plotek. Nawet cesarscy strażnicy spojrzeli na siebie, jakby zastanawiając się, czy zmusić swojego pana do milczenia, czy też pozwolić mu kontynuować. Władca zdawał się jednak nie zważać na reakcje swego audytorium, wymieniając właściwości i opisując sposób przyrządzania księżycowego specyfiku.

– Wywar z płatków księżycowej róży, balsamy i słodkawe kompresy z światła gwiazd... i tonik sporządzony wedle własnego tajnego przepisu doktora... Tak! On zdziałał cuda!

– Wasza Wysokość – graf Boris Todbringer wspiął się po stopniach do stóp cesarza. – Jestem pewien...

Graf nigdy nie dokończył. Jeden z cesarskich strażników wziął potężny zamach i wbił swój miecz aż po rękojeść w plecy cesarza. Władca zesztywniał w pół gestu, a następnie z jękiem, powoli padł na kolana, aby następnie przewrócić się na bok.

– Umarł miłośnik mutantów! Niech żyje wilk!

Nastąpiła sekunda absolutnej, niesamowitej ciszy. Reszta strażników rzuciła się na mordercę, który ukrył się pośród nich. Było już jednak za późno. Zabójca uniósł szklaną rurkę do ust i ją rozgryzł, zażywając truciznę... Krew pociekła mu po brodzie. Kilka sekund później, wstrząsany konwulsjami, zmarł.

Zanim jeszcze zdążył skonać, w wielu miejscach sali podniosły się gniewne okrzyki. Różne, przeciwne sobie stronnictwa, obrzucały się nawzajem oskarżeniami. Nordlandczycy, Talabeklandczycy i Middenlandczycy stworzyli wspólny front przeciwko Ostlandczykom, poplecznikom Wielkiego Teogonisty i Arcylektora. Odgrzebano dawne urazy, a wzajemne obwinianie przerodziło się w bójkę. Najpierw popychano się i wyrzucano z ław. W końcu dobyto mieczy, polała się krew. Młody talabeklandzki rycerz, znacznie poraniony przez stirlandzkiego milicjanta, został wyniesiony na zewnątrz. Wydaje się, że wówczas tłum zorientował się, co się dzieje – toż to przecież wojna domowa! W pomieszczeniu zapanował względny spokój. Wielki marszałek Werner Bock, naczelny dowódca gwardii cesarskiej, miał wielkie problemy z rozdzieleniem walczących stron. Gdy mu się to już udało, wydał rozkaz wyniesienia ciała monarchy. W tym samym czasie elektorzy, poganiani przez Wielkiego Teogonistę Yorriego i Ar-Ulryka, Najwyższego Kapłana Ulryka, zgromadzili się przed cesarskim tronem. Yorri mówił krótko i konkretnie:

– Sigmarze, miej nas w swej opiece! To trudne chwile! Zgódźmy się jednak wszyscy, że dzisiaj nikt, powtarzam: nikt, nie może odważyć się podnieść uzbrojonej ręki. Cesarz nie żyje, a losy Imperium zależą od nas. Dlatego zachowujmy się z godnością i postarajmy się spełnić nasz obowiązek z należytą sumiennością. Sigmar nas poprowadzi. Panie marszałku?

– Tak, panie? – gdy walka się zakończyła, stary żołnierz nie był pewien, co czynić dalej.

– Wyślesz oddział do zamku Reikguard, aby przywiódł tu następcę tronu, księcia Wolfganga. W końcu to on jest oficjalnym dziedzicem korony. A wy, panowie, powróćcie w spokoju do waszych kwater i trzymajcie swoich ludzi z dala od ulic, dopóki ich zapał trochę nie ostygnie. Karl-Franz nie żyje, lecz Imperium nadal istnieje. Powinniśmy spotkać się jutro, aby wybrać nowego cesarza. A kiedy znowu będziemy mieli monarchę, rozprawimy się ze sprawcami królobójstwa.

Ar-Ulryk, graf Boris Todbringer i hrabina Emmanuelle von Liebewitz skinęli głowami z aprobatą. Wśród zgromadzonych dał się słyszeć lekki pomruk, lecz nikt nie odważył się zaprotestować. Jeden po drugim, elektorzy zebrali swych ludzi i odeszli.

Na zewnątrz, na ulicach miasta, rozeszła się wieść o śmierci cesarza. Do uszu Ar-Ulryka i Yorriego dobiegły okrzyki. Wprawdzie nie usłyszeli nic więcej, lecz zdawali sobie sprawę z tego, że zaraz za nimi mogą pojawić się odgłosy bitwy.

POLITYKA W IMPERIUM

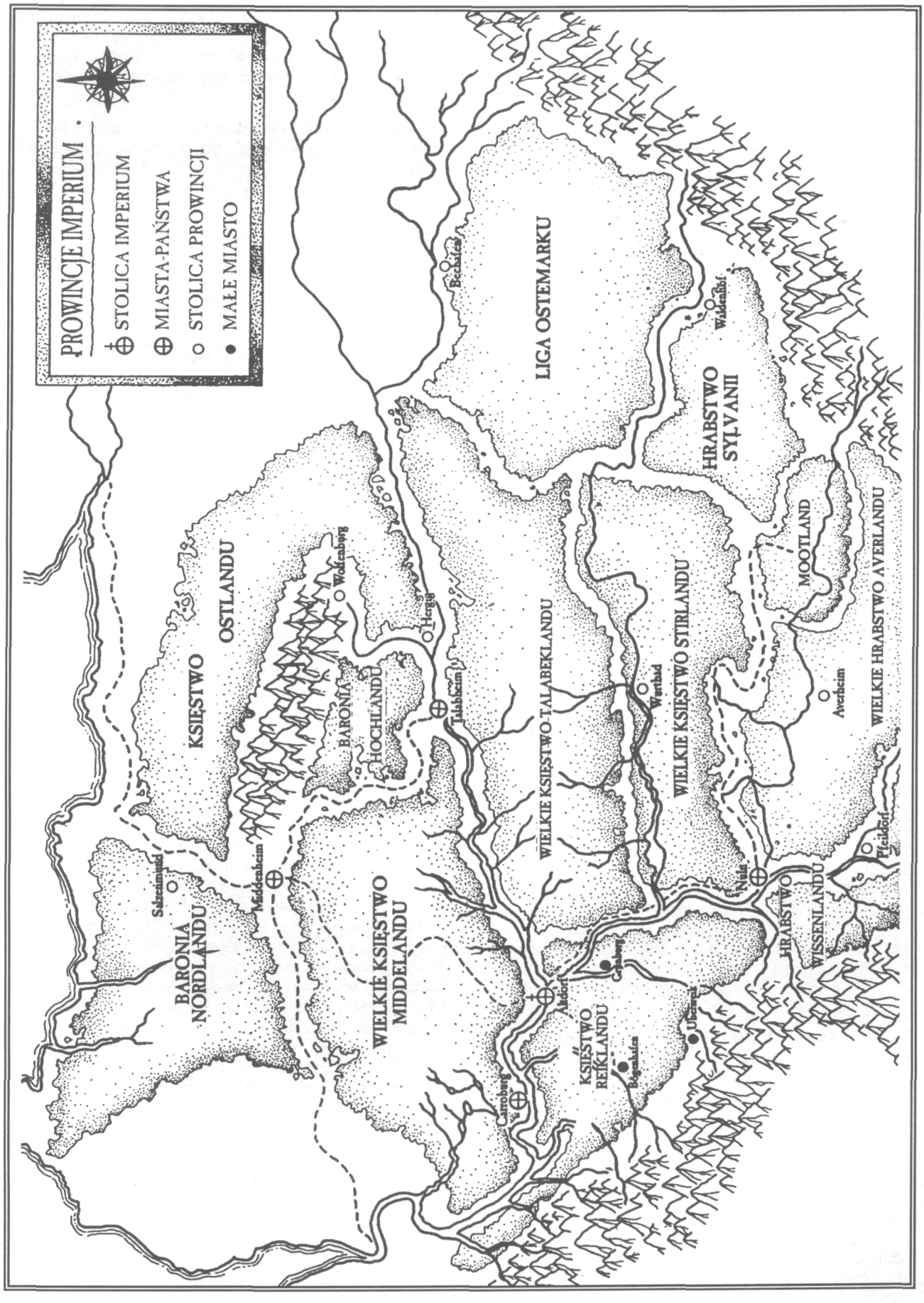
W tym miejscu wypada pokrótce przedstawić sytuację polityczną Imperium.

Śmierć cesarza nie mogła się zdarzyć w gorszym momencie. Napięta sytuacja wewnętrzna Imperium stanowi podstawowy motyw tła tej przygody. Bohaterowie nie mogą więc tak po prostu nie pamiętać politycznych rozgrywek. Kryzys państwa jest jedną z głównych przyczyn, dla których drużyna otrzymuje zadanie odnalezienia młota Sigmara. Żaden inny talizman nie może dać nadziei na odnowienie prawdziwej jedności Imperium.

Na *Mapce 2* znajdziesz wszystkie krainy Imperium. Zauważ, że akcja **Imperium w płomieniach** rozgrywa się w rok po wydarzeniach opisanych w **Wewnętrznym wrogu**. Minęło zatem trochę czasu, od kiedy drużyna rozpoczęła swoje przygody! Możesz, oczywiście, wprowadzić zmiany w datowaniu na użytek własnej kampanii.

Obecnie w Imperium istnieje otwarty konflikt pomiędzy Talabeklandem a Ostlandem. Wielki książę Gustaw von Krieglitz z Talabeklandu ma zakusy na tereny południowego Ostlandu. Kontrola nad obydwoma obszarami oznaczałaby wzrost jego potęgi. Książę potrafi też obrócić na swą korzyść każdą nadarzającą się okazję: aby doprowadzić swój zamiar do szczęśliwego końca, stara się wykorzystać tradycyjny konflikt między wyznawcami Ulryka i Sigmara. W jego własnym państwie, Talabeklandzie, większość stanowią czciciele Ulryka, a wyznawcy Sigmara zawsze cierpieli różnego rodzaju prześladowania ze strony fanatyków. Gustaw postanowił jednak nie zwracać uwagi na krzywdy dziejące się wyznawcom Sigmara na jego ziemiach, chociaż ich jedynym przewinieniem jest to, że wierzą w tego, a nie innego boga. Książę ma nadzieję wywrzeć w ten sposób wpływ na Middenland, gdzie z łatwością mogą się rozpalić antysigmarskie nastroje. Uważa, że z takim sprzymierzeńcem mógłby zagrozić Ostlandowi z obu stron.

W konflikt wciągane są też inne krainy Imperium. Gustaw rozpoczął konflikt o terytoria, posługując się argumentami wyznaniowymi, co doprowadziło do rozłamu w Imperium. Nordland twardo stoi po stronie wyznawców Ulryka, a baron Werner Nikse chętnie poprze Middenland i Talabekland. Oprócz tego, że 1/3 ziem Ostlandu stanowi bardzo kuszący łup, baronowi spodobał się pomysł uznania kapłanów Sigmara za heretyków i ogłoszenia polowań na ich głowy.


PROWINCJE IMPERIUM
STOLICA IMPERIUM
MIASTA-PAŃSTWA
STOLICA PROWINCJI
MAŁE MIASTO
LIGA OSTEMARKU
Bechafen
Waldenhof
HRABSTWO SYLVANII
MOOTLAND
WIELKIE HRABSTWO AVERLANDU
Averheim
WIELKIE KSIĘSTWO STIRLANDU
Wurthad
WIELKIE KSIĘSTWO TALABEKLANDU
Talabheim
Hergig
Wolfenburg
KSIĘSTWO OSTLANDU
BARONIA HOCHLANDU
Middenheim
Salzenmund
BARONIA NORDLANDU
WIELKIE KSIĘSTWO MIDDELANDU
Altdorf
Carroburg
KSIĘSTWO REIKLANDU
Bögenhafen
Ubersreik
Nuln
HRABSTWO WISSENLANDU
Pfeildorf

Middenheim pod rządami grafa Borisa Todbringera ma powiązania z Nordlandem. Graf jednak nie czuje się dostatecznie silny, aby sprzymierzyć się z baronem Wernerem ani też, by stanowczo odrzucić wszelkie z nim związki. Arcyksiążę Ostlandu, Hals von Tasseninck, próbuje dla zachowania swej pozycji uzyskać poparcie Averlandu i Stirlandu. Podejrzewa, iż jego syn zmarł na skutek talabeklandzkiego spisku (wydarzenie to zostało opisane w **Śmierci na rzece Reik**). Kanclerz Maksimilian Dachs z Ostermarku, który teoretycznie jest wasalem Gustawa von Kieglitz, świetnie się spisał w roli tajnego emisariusza. Jego spotkanie z grafem Stirlandu, Alberichem Haupt-Anderssenem, zakończyło się bardzo pomyślnie. Poparcie grafa dla Ostlandu jest już prawie pewne. Maksimilian natomiast, w ramach wynagrodzenia, uzyskał zapewnienie całkowitej niezależności. Oczywiście Stirland sympatyzuje z wyznawcami Sigmara, natomiast od czasów Trzech Cesarzy żywi niechęć do Talabeklandu (patrz **Wewnętrzny wróg**).

W całej tej historii jest jeszcze jedna dziwna rzecz. Wśród doradców i popleczników cesarza istnieje bardzo silna grupa czcicieli Sigmara, co wydaje się jeszcze bardziej nieprawdopodobne, gdy się weźmie pod uwagę fakt, iż Altdorf jest siedzibą Wielkiego Teogonisty.

Wyboru nowego cesarza dokonują elektorzy. Już przed śmiercią Karla-Franza zakładano, że wkrótce potrzebny będzie nowy władca. Czciciele Sigmara od początku zamierzali głosować na Wolfganga, mimo że powszechnie uważa się go za idiotę. W rzeczywistości ich wybór jest przemyślany bardzo dokładnie: półgłówek Wolfgang łatwo może stać się marionetką w ich rękach, wydając edykty, które pomogą im pokonać wyznawców Ulryka. Czciciele Sigmara są w stanie uzyskać trochę ponad połowę głosów w zgromadzeniu elektorów i mieć nadzieję na pozyskanie głosów neutralnych. Oczywiście ulrykańscy elektorzy nie spodziewali się śmierci cesarza, a już na pewno nie zgodzą się na osadzenie na tronie marionetki kapłanów Sigmara. W ten sposób elektorzy podzieleni są na dwa wrogie obozy, między którymi wielką przepaść tworzą religijne spory. Niewiele brakuje do wybuchu otwartego konfliktu. Imperium stoi na krawędzi rozpadu.

Elektorzy

1. **Cesarz Karl-Franz I**
   Cesarz, w tej chwili już nie żyjący, zadeklarował swoje poparcie dla następcy tronu. Jego głos liczy się także pośmiertnie, toteż Wolfgang ma już jeden głos „za".

2. **Wielki Teogonista Yorri XV**
   Yorri (57 lat) ma poparcie w Altdorfie. Głos przywódcy kultu Sigmara będzie oczywiście rzutował na głosowanie całej frakcji popierającej kapłanów Sigmara. Więcej szczegółów na temat tej osobistości znajdziesz w *Charakterystykach.*

3. **Arcylektor Aglim**
   Arcykapłan Sigmara (71 lat) z siedzibą w Talabheim. Członek frakcji wyznawców Sigmara.

4. **Arcylektor Kaslain**
   Arcykapłan Sigmara (63 lata) w Nuln, jest oczywiście członkiem frakcji wyznawców Sigmara. Więcej szczegółów, dotyczących tej postaci, znajdziesz w *Charakterystykach.*

5. **Arcykapłan Ar-Ulryk**
   Lider kultu Ulryka w całym Imperium, z siedzibą w Middenheim. Ma 49 lat i, oczywiście, należy do stronnictwa wyznawców Ulryka.

6. **Arcyksiążę Hals von Tasseninck**
   Ma 63 lata. Jego siedziba to Wolfenburg w Ostlandzie. Odda głos na stronnictwo Sigmara, a przeciwko arcyksięciu Gustawowi von Krieglitz.

7. **Arcyksiążę Leopold von Bilthofen**
   Ma 47 lat, a jego siedziba to Carroburg w Middenlandzie. Popiera frakcję proulrykańską.

8. **Arcyksiążę Gustaw von Krieglitz**
   Ma 23 lata, a jego siedziba to Schloss w pobliżu Herzig w Talabeklandzie. Członek frakcji proulrykańskiej. Można zagwarantować, że zagłosuje przeciwko arcyksięciu Halsowi von Tassenick.

9. **Arcybaronessa Etelka Toppenheimer**
   Ma 52 lata, a jej siedziba to Pfeildorf w Sudenlandzie. Nie jest członkinią żadnej z frakcji.

10. **Graf Alberich Haupt-Anderssen**
    Ma 16 lat, a jego siedziba to Wurtbad w Stirlandzie. Ze względu na honor rodu – członek frakcji wrogiej arcyksięciu Gustawowi von Krieglitz.

11. **Arcyhrabina Ludmiła von Alptraum**
    Ma 78 lat, a jej siedziba to Averheim w Averlandzie. Jest neutralna i nie chce być zamieszana w jakiekolwiek rozgrywki pomiędzy stronnictwami.

12. **Graf Boris Todbringer**
    Siedziba: miasto-państwo Middenheim. Wyznawca Ulryka. Więcej szczegółów na jego temat znajdziesz w *Charakterystykach.*

13. **Księżna Eliza Krieglitz-Untermensch**
    Ma 32 lata, a jej siedzibą jest miasto-państwo Talabheim. Ogólnie rzecz biorąc, należy do osób neutralnie nastawionych.

14. **Hrabina Emmannuelle von Liebewitz**
    Ma 28 lat, a jej siedziba to miasto-państwo Nuln. Pozornie neutralna. W tajemnicy związana z Heinrichem Todbringerem (synem grafa Borisa), w związku z czym popiera czcicieli Ulryka.

15. **Stary Hirme Stoutheart**
    Pochodzi z Mootlandu. Jako 111-letni halfling ma określone spojrzenie na życie. Nie popiera żadnej ze stron konfliktu.



Altdorf

1 – Konigplatz

2 – Pałac cesarski (łącznie z Volkshalle)

3 – świątynia Sigmara

4 – dzielnica biedoty

5 – dzielnica handlarzy

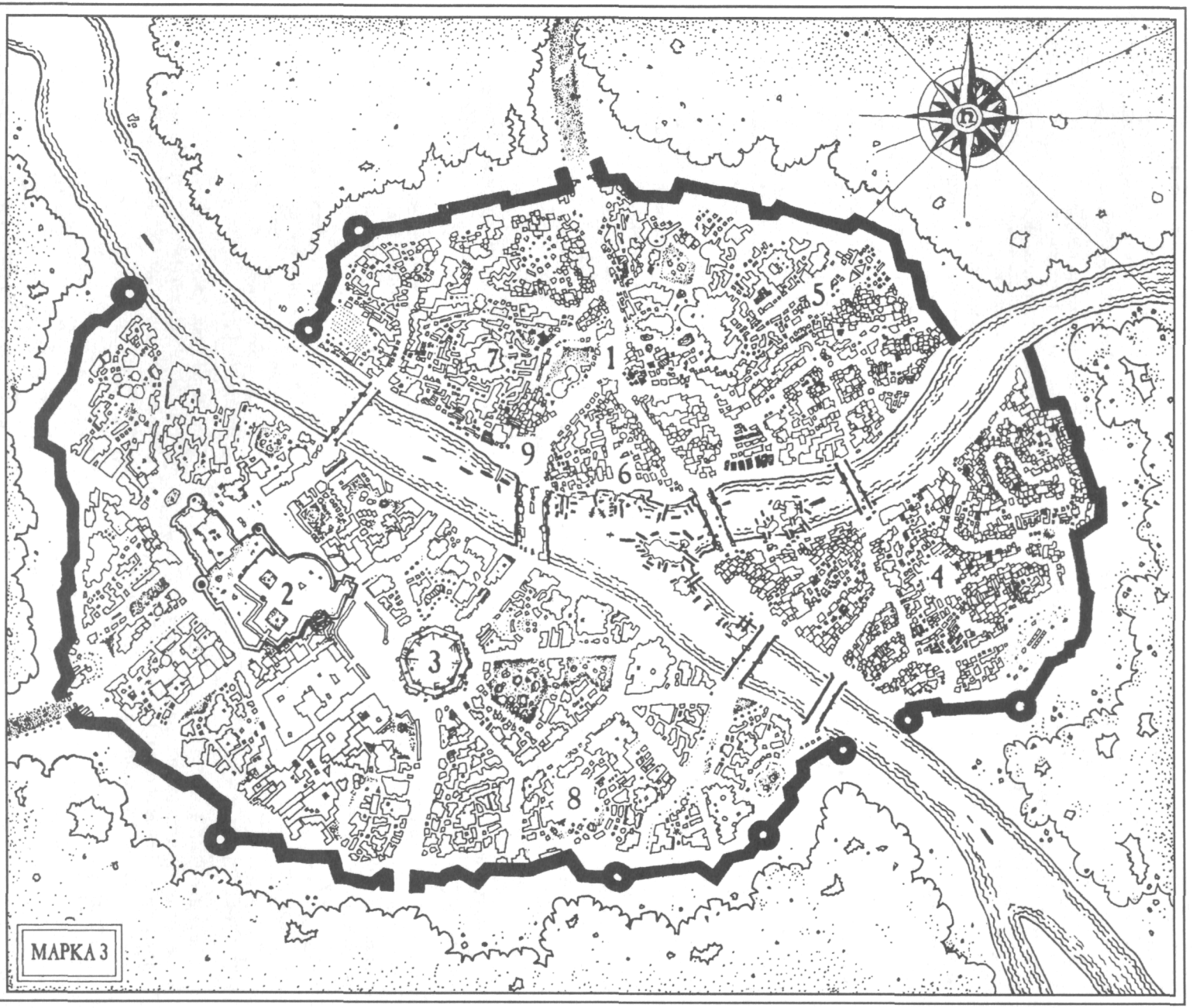
6 – port

7 – Uniwersytet Altdorfski

8 – „Imperial"

9 – „Pod Skrzyżowanymi Lancetami"





W „IMPERIALU"

Gdy bohaterowie dotrą do zajazdu, okaże się, że strzegą go Rycerze Pantery. Nie należy się dziwić, że są ostrożni i nie bardzo chcą uwierzyć w to, że drużyna zna grafa Borisa. Bohaterowie nie będą mieli problemów z dostaniem się do środka, jeżeli mają medaliony ofiarowane im w czasie zaprzysiężenia Rycerzy Pantery lub list od Magistra Praw Ehrlicha. Jeżeli postaci nie mają żadnych dowodów na to, że są na służbie u grafa Borisa, będą musieli czekać dopóki Rycerze Pantery nie uzyskają potwierdzenia ich tożsamości. Ewentualnie któryś z zakonnych poręczy za nich, dzięki czemu zostaną wprowadzeni do jednego z pomieszczeń publicznych hotelu.

Znalazłszy się w środku, bohaterowie muszą przygotować się na godzinne lub nawet dłuższe oczekiwanie. Wokół nich biegają rycerze, zanosząc w pośpiechu listy i wiadomości do pokoi na piętrze. W związku z prawdopodobieństwem zamachu, jednemu z rycerzy nakazano próbowania wszystkich potraw. Jedzenie i wino wnoszone jest na górę, gdzie kosztuje on każdej potrawy i napoju. Od przejedzenia zrobił się całkiem zielony. Jeżeli postaci przypomną jednemu z rycerzy, że wciąż czekają na spotkanie z grafem, dostaną reprymendę:

– On wie, że tu jesteście i wkrótce się z wami spotka, na razie jednak musicie czekać.

Możliwe, że pojawi się Ar-Ulryk, który zaprowadzi drużynę na górę. Wyjaśni, że graf Boris (tu wskaże drzwi w głębi korytarza), niestety, dzisiaj przyjąć ich nie może. Ma dużo pracy przed ponownym spotkaniem elektorów. Idąc za Ar-Ulrykiem do jednego z pomieszczeń, postaci będą mogły poprzez korytarz zajrzeć do pokojów grafa, z których właśnie ktoś wychodzi. Pomyślny test **Int** (z modyfikatorem +10 za umiejętność *heraldyka*) umożliwi jednemu z bohaterów zauważyć na ramieniu mężczyzny herb Middenlandu. Ten człowiek to arcyksiążę Leopold von Bilthofen, który właśnie naradzał się z grafem Borisem w sprawie dotyczącej „antyulrykańskiego spisku wyznawców Sigmara", którzy dokonali zamachu na cesarza.

Rycerz, który przyszedł tu z Ar-Ulrykiem i drużyną, obejmuje straż przy drzwiach. Kapłan jest zadowolony ze spotkania z drużyną, chociaż niestety może jej poświęcić bardzo niewiele czasu. Znalazłszy się w pokoju, Ar-Ulryk kurtuazyjnie zapyta o zdrowie. Oczywiste jest, że odpowiedzi zupełnie go nie interesują. Na każde pytanie odpowiada enigmatycznie, aby dali mu trochę czasu. W końcu siada i bierze szklankę wina. Jakby na dowód tego, jak bardzo pilne sprawy Ar-Ulryk ma teraz na głowie, rozlega się pukanie do drzwi. Do pomieszczenia pośpiesznie wchodzi rycerz zakonny, kłania się i oznajmia:

– Wasza Świątobliwość, arcyksiążę Gustaw właśnie przybył – po tym anonsie natychmiast się wycofuje. Ar-Ulryk wydaje nieco teatralny pomruk.

– Widzicie – mówi. – To wariactwo. Myślę, że już wiecie, iż cesarz nie żyje? – przerywa. – Zarżnięty jak baran. Zabity, zamordowany przez jakiegoś fanatycznego idiotę, jeden pan nasz Ulryk wie przez kogo. A jeszcze gorsze jest to, co zabójca powiedział, zanim skonał. Powiedział, że cesarz był miłośnikiem mutantów. Być może dlatego niektóre jego edykty były nieco dziwne. Jednak ostatnie słowa mordercy sugerują, że był wyznawcą naszego pana Ulryka. Nie muszę wam mówić, że czciciele Sigmara zapewne już zacierają ręce. Nie zdziwiłbym się, gdyby podejrzewali, że to jacyś słudzy naszego pana Ulryka dokonali zamachu na cesarza. Oczywiście, to niemożliwe.

Ar-Ulryk nie zauważył nawet, jak podejrzanie fałszywie zabrzmiało to zapewnienie. Z korytarza dobiegają okrzyki:



– Jego Wysokość arcyksiążę Gustaw von Krieglitz.

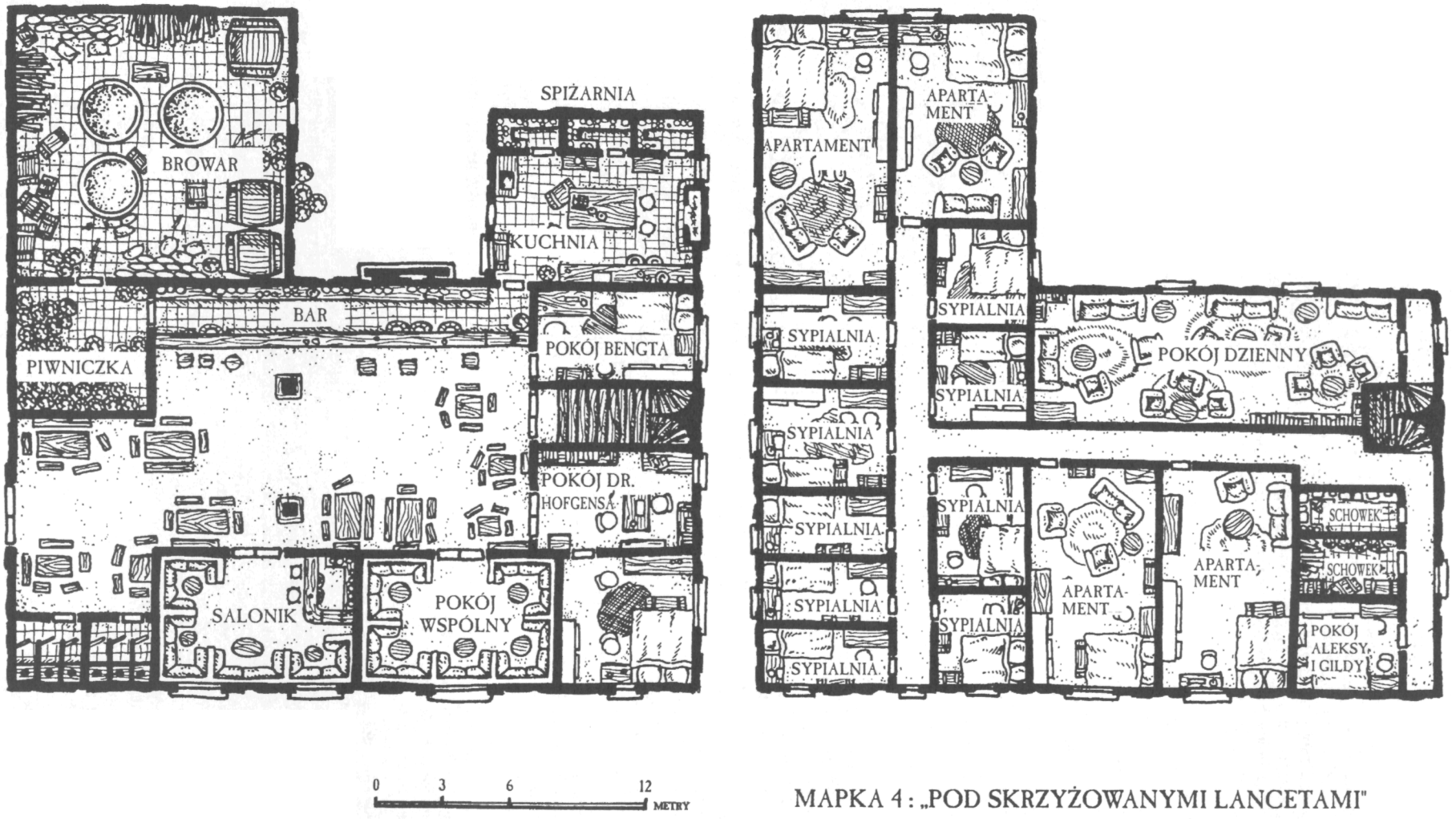
Przez oblicze Ar-Ulryka przebiega cień smutku.

– Nie mam zbyt wiele czasu. Wielki Teogonista zgadza się, że musimy z całych sił starać się o zachowanie spokoju. To zdaje się ostudziło parę głów. No, ale ponieważ tu jesteście, możecie okazać się bardzo przydatni. Jutro odbędzie się kolejne spotkanie elektorów. W jego trakcie będziecie członkami orszaku grafa Borisa. A teraz wybaczcie, naprawdę muszę was opuścić. Jestem pewien, że Rycerze Pantery postarają się dla was o jakieś lokum.

Zakończywszy przemówienie, Ar-Ulryk wstaje i wychodzi, by wziąć udział w innej ważnej audiencji. Rycerz wskazuje drużynie schody prowadzące w dół do sieni. Z zakłopotaniem powiadamia bohaterów, że chociaż Ar-Ulryk chciał, aby zamieszkali w „Imperialu", to, niestety, nie ma tu ani jednego wolnego pokoju. Prosi ich, aby chwilę poczekali, po czym znika. Wraca po mniej więcej 10 minutach z wyrazem triumfu na twarzy. Znalazł dla drużyny miejsce w małej gospodzie „Pod Skrzyżowanymi Lancetami". Zatrzymuje giermka i nakazuje mu zaprowadzić drużynę do gospody. Następnie żegna się i wraca na górę.

„Pod Skrzyżowanymi Lancetami"

Położenie gospody „Pod Skrzyżowanymi Lancetami" jest pokazane na *Mapce 3*. Znalezienie w Altdorfie innego zakwaterowania będzie trudne. Miasto jest pełne ludzi, a próba odszukania wolnego miejsca w jakimkolwiek innym zajeździe to istna loteria. Mimo swoich powiązań z grafem Borisem i Rycerzami Pantery, drużyna otrzyma na swój użytek tylko dwa pokoje.



MAPKA 4: „POD SKRZYŻOWANYMI LANCETAMI"

Mapka 4 przedstawia plan oberży. Nietypową nazwę gospoda zawdzięcza niegdysiejszej profesji swojego właściciela. Gunnar Hofgen był uprzednio lekarzem i spędził wiele lat, znosząc narzekania prostaków i chłopów. Gdy odziedziczył duży spadek, kupił gospodę i nadał jej to dziwne miano na pamiątkę swojego dawnego zawodu. Nazwa ta nie jest może dla oberży najlepszą reklamą, lecz jest tu naprawdę czysto i przyjemnie. Gunnar zatrudnia jako barmana Bengta Liebermana i dwie jego dalekie kuzynki – Aleksę i Gildę Lindenthal – w roli kucharek, kelnerek i pokojówek. Szczegóły dotyczące BN z gospody „Pod Skrzyżowanymi Lancetami" znajdziesz w *Charakterystykach.*

Ponieważ drużyna pozostaje na usługach grafa Borisa Todbringera, jej członkowie nie muszą płacić za pokój i śniadanie. Bengt rozliczy się później z którymś z ludzi grafa. Za wszystkie inne rzeczy, które sobie zażyczą w gospodzie, np. drinki czy obiady, będą musieli zapłacić według standardowych cen podanych w **WFRP**. Jeżeli postaci postanowią samodzielnie znaleźć zakwaterowanie, łóżko i śniadanie będzie je kosztować 8/- od osoby, nie licząc dodatkowych posiłków i napojów.

Powrót do Altdorfu

Jeżeli poprzednio drużyna brała udział w wydarzeniach opisanych w *Pomylonej tożsamości* z dodatku **Wewnętrzny wróg**, może mieć ochotę zatrzymać się w starej tawernie, na przykład „Pod Żeglarzem", lub próbować znaleźć starych przyjaciół, takich jak Josef Quartjin. Jeżeli posiadasz egzemplarz **Wewnętrznego wroga**, możesz oczywiście wprowadzić takie wątki. Natomiast jeśli nie chcesz, żeby postaci odnawiały stare znajomości, to „Żeglarz" mógł się spalić lub zostać sprzedany. Nie ma też przecież żadnej pewności, że Josef Quartjin jest teraz w Altdorfie. Przecież jako człowiek rzeki często wyjeżdża.

GŁOS ULICY

Gdy bohaterowie ulokują się już „Pod Skrzyżowanymi Lancetami", będą zapewne chcieli dowiedzieć się czegoś więcej na temat wydarzeń dnia ponad to, co powiedział im Ar-Ulryk. Jak naprawdę zginął cesarz? Co się wydarzyło? Najprawdopodobniej drużyna pragnie przejść się po Altdorfie i zasięgnąć informacji. Pozwól jej więc pokręcić się po gospodach i knajpach, by poszukać informatora.

Pamiętaj jednak, że nie jest to przygoda „miejska", jak na przykład **Cienie nad Bögenhafen** czy też **Szara eminencja**. Nie trzeba więc szczegółowego opisu miejsc, w których bohaterowie będą przebywać, nie muszą też szpiegować dla zdobycia informacji. Prawdy, półprawdy, plotki, spekulacje i zwykłe bujdy krążą po Altdorfie w sporej ilości, toteż wystarczy, jeżeli po prostu porozmawiają z BN.

Cały rozdział poświęcony jest temu, gdzie drużyna może się udać, kogo spotkać i czego się dowiedzieć. Część zatytułowana *Spotkania w Altdorfie* pozwoli Ci umieścić kilka specyficznych wydarzeń, które będą miały miejsce w czasie wycieczki bohaterów po mieście.

Bohaterowie mają ograniczoną ilość czasu na rozpytywanie. Oczywiście nie musisz wyliczać czasu co do minuty, jednak nie powinni zdążyć dotrzeć z poszukiwaniami w 2-3 miejsca. Straż miejska ogłosiła godzinę policyjną od zmierzchu do świtu. Jeżeli drużyna nie jest przygotowana na spotkanie z patrolem lub nawet dwoma patrolami, będzie musiała wrócić „Pod Skrzyżowane Lancety" przed zapadnięciem ciemności. W czasie godziny policyjnej strażnicy są skłonni najpierw bić, a potem zadawać pytania. Strażników można oczywiście przekupić, lecz każdy członek patrolu (liczącego średnio 3K6 strażników) będzie żądał sumy co najmniej 2 ZK. Targowanie się o wysokość łapówki skończy się aresztowaniem pod zarzutem nieprzestrzegania godziny policyjnej i próby przekupienia straży.

Miejsca

Nie musisz doprowadzić bohaterów w żadne określone miejsce, toteż planem miasta posłuż się tylko po to, aby mniej więcej orientować się, w jakim rejonie Altdorfu się kręcą. W czasie, kiedy rozmawiali z Ar-Ulrykiem i przebywali „Pod Skrzyżowanymi Lancetami", tłum rozszedł się do domów. Tu i ówdzie można spotkać kilka osób, ale ulice są spokojne, o wiele spokojniejsze niż normalnie w mieście. Zdaje się, że ludzie wolą poczekać na dalsze wydarzenia niż szukać guza. Na ulicach nie widać żebraków, opryszków ani rzezimieszków. Wszędzie natomiast kręcą się strażnicy, którzy jednak nie będą zatrzymywać i niepokoić drużyny przed godziną



policyjną. Przypadkowo spotkany strażnik, widzący parę osób tu czy tam, może ich nawet serdecznie pozdrowić. Oczywiście po godzinie policyjnej patrole będą mieć raczej niezbyt pozytywny stosunek do ludzi na ulicy.

Bohaterowie mogą zawitać do którejkolwiek z licznych gospód czy karczm Altdorfu. W większości miejsc handel odbywa się spokojnie, bez rozgorączkowania, lecz mimo to wszędzie są klienci. Gospodzie, do której postanowią zajrzeć, możesz nadać jedną z nazw typowych dla tego rodzaju miejsc, na przykład „Kosz Węgorzy", „*U Znużonego Skryby*", „*U Liandrela*", „Pod Naiwnym Młodzieńcem", „Pod Nadzieją i Kotwicą", „Pod Czarnym Łabędziem", „Pod Prosiakiem i Papugą" itp. Potrzebny będzie tylko podstawowy opis lokalu: ile osób znajduje się wewnątrz, czy jest czysto, czy napitek jest dobry itd.

Jedynym rejonem Altdorfu, do którego drużyna nie będzie miała prawa się dostać, jest okolica pałacu cesarskiego Volkshalle i świątyni Sigmara. Cały ten obszar otoczony jest rodzajem zasieków i silnie strzeżony. Drużyna będzie mogła dość spokojnie krążyć dookoła, lecz w żadnym razie nie zostanie wpuszczona ani tam, ani do zajazdów, w których zatrzymali się inni elektorzy. Mogą natomiast, jeśli będą mieli ochotę, swobodnie wejść do „Imperialu".

Ludzie

Bohaterom trudno będzie uniknąć dowiedzenia się czegoś więcej na temat morderstwa w Volkshalle. Jak się można było spodziewać, głównym tematem wszystkich rozmów jest śmierć cesarza, więc drużyna ma jakieś bezpośrednie źródło informacji. Kiedy wieczór ma się ku końcowi, gorączkowa praca w „Imperialu" nieco zwalnia. Jeden czy dwóch Rycerzy Pantery z chęcią zatrzyma się, aby uciąć sobie z drużyną krótką pogawędkę.

Bohaterowie mogą też zapytać o wydarzenia dnia pracowników i klientów „Pod Skrzyżowanymi Lancetami". Klienci, poza kilkoma skrybami i funkcjonariuszami, to głównie Middenlandczycy i Talabeklandczycy. Są, oczywiście, oddanymi sługami ulrykańskich elektorów, którzy właśnie odbywają spotkanie z grafem Borisem. Chociaż w momencie zamachu na życie cesarza nie przebywali w samym Volkshalle, mają wiadomości z pierwszej ręki. Za cenę drinka lub dwóch z radością podzielą się z drużyną informacjami oraz własnym zdaniem na temat zabójstwa. Dla postaci może to być jedyna szansa rozmowy z kimś, kto ma jakiekolwiek pojęcie o prawdziwych wydarzeniach w Volkshalle.

Mieszkańcy Altdorfu, których wielu można spotkać w innych gospodach, mają na temat zamachu dość niejasne wiadomości. W większości ich wiedza na ten temat ogranicza się do spekulacji i uogólnień. Za cenę drinka każdy chętnie podzieli się z bohaterami wszelkimi posiadanymi informacjami.

Kiedy drużyna włóczy się po Altdorfie, wypytując tu i ówdzie o okoliczności śmierci Karla-Franza, należy pamiętać o jednej ważnej rzeczy. Bohaterowie noszą przecież symbole (na przykład medaliony), które wskazują wyraźnie na ich przynależność do Rycerzy Pantery. Insygnia te ujawniają zarazem, że są wyznawcami Ulryka, toteż z tej przyczyny mogą być narażeni na skrajne reakcje ze strony swoich rozmówców.

Modyfikatory tekstu **Ogd** (podane w rozdziale *Testy Ogłady*) są takie same zarówno przed, jak i po śmierci cesarza. Jeżeli uznasz to za stosowne, możesz przypisać któremuś z BN dużą religijność, nie zrób jednak ze wszystkich fanatycznych wyznawców Sigmara!!!

Najprawdopodobniej postaci będą chciały uzyskać audiencję u ważnych osobistości. Niestety, ludzie ci mają teraz ważniejsze sprawy na głowie niż spotkanie z drużyną. Bohaterowie nie będą w stanie zobaczyć się z żadną z poniższych osób:

1. Graf Boris Todbringer i Ar-Ulryk
Są przełożonymi drużyny, ale teraz należą do osób niezwykle zajętych (spotkania z innymi elektorami). Szansa bohaterów na uzyskanie u nich audiencji jest doprawdy bardzo mała. Rycerze Pantery w uprzejmy sposób wyjaśnią drużynie, że, niestety, graf Boris jest zbyt ważną osobistością, aby mu przeszkadzać w byle sprawie.

2. Inni elektorzy i ich bliscy współpracownicy
Oni również są bardzo zajęci sprawami związanymi z zabójstwem cesarza. Bohaterowie zostaną grzecznie, acz stanowczo odprawieni z kwitkiem.

3. Kapłani Sigmara
Kapłani nieustannie czuwają przy zwłokach cesarza, które wystawiono w świątyni Sigmara. Obszar wokół niej został otoczony kordonem i jest silnie strzeżony. Musisz wyraźnie powiedzieć, że wejście na ten teren jest ryzykowne i prawdopodobnie bezsensowne. Niczego przydatnego nie można się tu dowiedzieć.

4. Inni kapłani
W całym Altdorfie świątynie są otwarte. Odprawia się tam modły i medytacje. Kapłani, którzy nie są potrzebni do posług religijnych, zasilili szeregi straży miejskiej. Ich czary, jak na przykład *Uśpienie*, przydają się do uspokojenia sprawiających kłopoty mieszczan.

Wieści

Miałeś już okazję dowiedzieć się z rozdziału *Zgromadzenie w Volkshalle*, jak naprawdę zginął cesarz i jakie okoliczności towarzyszyły temu wydarzeniu. Jednak bohaterowie usłyszą od różnych BN wiele innych wersji. Wszystkie te opowieści mają pewne elementy prawdy, ale jak zawsze, różni ludzie dodają do plotek swoją interpretację wydarzenia. Trzeba pamiętać, że BN, opowiadający różnorodne wersje jednego wydarzenia, nie kłamią. Oni tylko przedstawiają prawdę tak, jak ją widzą, a oczywiście wszyscy mają na temat śmierci cesarza własne zdanie. Swoimi opiniami będą się z postaciami dość chętnie dzielić.

Dobrym przykładem na różnorodność ludzkich poglądów jest następca tronu. Jedni uważają go za idiotę, który stanie się kukłą w rękach czcicieli Sigmara, inni twierdzą, że książę jest dla Imperium jedyną nadzieją. Wszystko zależy od tego, kim jest rozmówca. Poniższe informacje mogą zostać podane drużynie w którymkolwiek momencie i w dowolnej kolejności. Tu i ówdzie możesz swobodnie dorzucić jakiś pikantny szczegół.

1. Morderca przebił cesarza nożem i zanim ktokolwiek zdołał go powstrzymać, popełnił samobójstwo. Umierając zabójca stwierdził, że miłośnik mutantów nie żyje. *Jest to w pełni prawda.*
2. Cesarz był szaleńcem! Ubzdurał sobie, że został wyleczony przez doktora z Morrslieba! *Absolutna prawda. Doktor Ludwik von Ente nigdy nie istniał. Był tylko wytworem chorej imaginacji Karla-Franza.*
3. Nawet jeżeli cesarz nie zostałby zamordowany, to i tak nie dożyłby, biedaczysko, do końca roku. *Czysta spekulacja, mająca jednak pewne podstawy.*
4. Wcale nie żałuję, że umarł. Życie toczy się dalej, a wkrótce będziemy przecież mieli nowego cesarza. *Niewielu ludzi naprawdę kochało cesarza. Oczywiście, żaden wyznawca Sigmara się z tym zdaniem nie zgodzi – dla niego cesarz był wspaniały!*

5. Arcyksiążę Gustaw von Krieglitz był jedyną osobą, która nie wydawała się być zaskoczona zamachem na cesarza! Zresztą, niewiele na tym morderstwie stracił. Bez cesarza może sobie teraz zagarnąć Ostland. *Nieprawda, arcyksiążę Gustaw był tak samo zszokowany, jak wszyscy inni, natomiast komentarz na temat Ostlandu jest bardzo trafny.*
6. Przed śmiercią zamachowiec powiedział: „Niech żyje wilk". Jeżeli nie jest dowód na to, że to miłośnicy Ulryka zabili cesarza, to czym jest? *Prawda, konkluzja jednak oparta jest na przekonaniach religijnych.*
7. Za tym, co widzą oczy, coś musi się kryć. Słyszałem, że zabójca wyglądał na Stirlandczyka! *Owszem, ale właściwie, to jak Stirlandczyk powinien wyglądać?*
8. Od dawna już pojawiają się znaki, świadczące o tym, że coś jest nie w porządku! Kanał ściekowy pod uniwersytetem był pełen martwych szczurów-mutantów. Sam to widziałem, gdy szczurołap je uprzątał. Niektóre z nich miały na grzbietach jakieś dziwne symbole. W życiu takich nie widziałem. *Absolutna prawda. Ta informacja powinna być przekazana przez jakiegoś rozsądnego BN z wyższych sfer. Zbliżająca się godzina policyjna powinna zniechęcić drużynę do osobistego zbadania tej wiadomości.*
9. Ostatnie tchnienie mordercy zmieniło się w czarną chmurę, która uformowała się w kształt wilczej głowy, po czym się rozpłynęła. *Nieprawda, jest to jeden z typowych rodzajów złowróżbnych przeróbek.*
10. Nie jedzcie pasztecików z kurczakiem Erminy van der Loo! To one zabiły cesarza. *Kompletna bzdura.*
11. Elektorzy posłali po następcę tronu. Zobaczycie, on odnajdzie prawdziwego mordercę. *Bohaterowie powinni usłyszeć też tę samą plotkę, ale z innym komentarzem na temat księcia: „Z tego co ludzie mówią, to kompletny idiota".*
12. W związku z tym, że baron Stefan Todbringer zmarł na malarię, baron Henrich został ogłoszony dziedzicem grafa Borisa. Nareszcie Middenheim ma zdolnego następcę tronu. *Prawdziwe, acz raczej smutne. Dla grafa Borisa i Ar-Ulryka jest to jednak o jeden problem mniej. Bohaterowie dowiedzą się, że baron Heinrich jest jednym z dostojników ze świty grafa.*
13. Jutro? Zupełnie nie rozumiem, dlaczego oni tak sobie zawracają głowę tym głosowaniem. Następca tronu jest już przecież w drodze i ma zostać nowym cesarzem, no nie? *Trafna spekulacja.*
14. Słyszałem, że gdzieś w dokach kryje się wampir! No, i znaleziono trupa jakiegoś żeglarza bez kropli krwi! To jeszcze jeden znak, że w Altdorfie nastały czasy zła. *Nieprawda, ale w czasie następnej przygody docenisz przydatność takich plotek.*

SPOTKANIA W ALTDORFIE

Spotkania te mają miejsce w czasie wędrówki drużyny po Altdorfie.

Altdorfskie rzezimieszki

Bohaterowie mogą przechadzać się po ulicach Altdorfu z odznakami Rycerzy Pantery lub symbolami świadczącymi, że są wyznawcami Ulryka. W takim wypadku spotykają bandę brutalnych, podpitych opryszków, którzy twierdzą, że cesarza zamordowali ludzie tacy jak bohaterowie. Bandyci natychmiast nabiorą niechęci do postaci, jako do „przeklętych czcicieli Ulryka".

Drużynę zaatakuje dziesięciu drabów. Więcej informacji o nich znajdziesz w *Charakterystykach*. Rzezimieszki salwują się ucieczką, gdy trzech lub więcej z nich zginie bądź zostanie zranionych. W czasie walki i w chwilę po jej zakończeniu bohaterowie nie zauważą żadnego ze strażników. Powinieneś jednak dać im do zrozumienia, że jeżeli zbyt długo zabawią w tym miejscu, będą się musieli ostro tłumaczyć.

Porządne lanie

Postaci słyszą dochodzące z bocznej uliczki odgłosy bijatyki. Jeżeli sprawdzą, co się tam dzieje, zobaczą czterech oprychów (patrz *Charakterystyki*), kopiących leżącego na ziemi mężczyznę. Rzezimieszki zaatakują drużynę, lecz gdy tylko jeden z nich zostanie ranny – uciekną.

Ich ofiara jęczy z bólu. Ze zranionej głowy sączy się krew. Widać, że jest poważnie poturbowana, jeśli w ogóle jeszcze żyje. Ranny mężczyzna to Pieter Grunnenthal. Nie będziesz raczej potrzebować jego charakterystyki, wiedz jednak, że w tym momencie ma tylko 1 punkt **Żywotności**.

Jeżeli bohaterowie uczynią coś, aby mu pomóc w tej kiepskiej sytuacji, wykorzystując na przykład czar *Leczenie lekkich*



zranień i racząc go mocną brandy, Pieter będzie bardzo wdzięczny. Sprawdzi zawartość kieszeni i z radością stwierdzi, że nadal ma pieniądze. Zaprosi więc bohaterów na drinka.

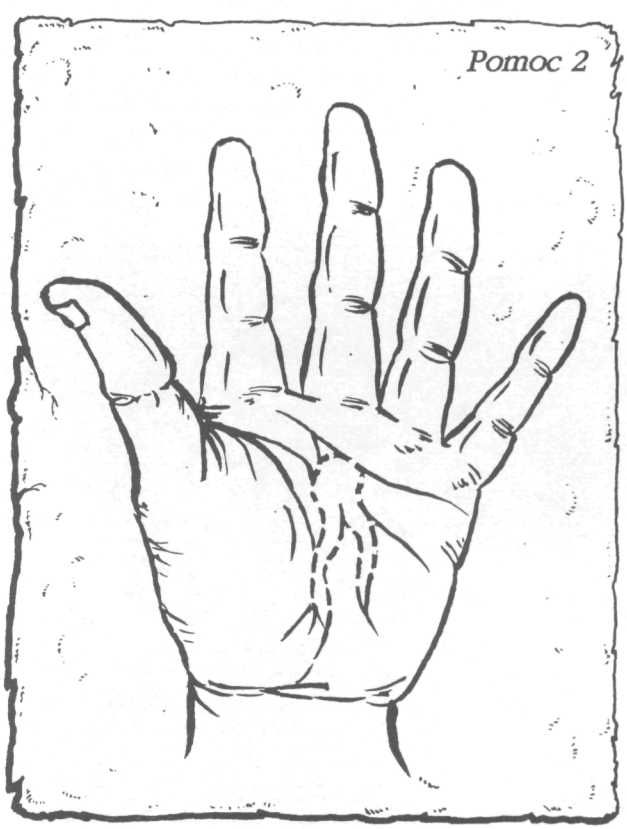
Pieter jest skrybą, pracującym dla Emmannuelle von Liebewitz z Nuln. Lubi plotkować, więc może zdać drużynie dokładną relację ze śmierci cesarza. Powtarza wszystkie wiarygodne plotki z rozdziału *Wieści*, ale bez żadnego komentarza. Nie będzie natomiast umiał odpowiedzieć na pytanie zadawane na inne tematy (np. plotki dotyczące mordercy). W czasie bójki, która wywiązała się po śmierci Karla-Franza, Pieter został powalony na ziemię, toteż niewiele mógł zobaczyć.

Bardzo wiele rozprawia na temat wrogości między wyznawcami Sigmara a czcicielami Ulryka. Ma nadzieję, że w końcu zwycięży rozsądek. Jest natomiast pod wrażeniem arcylektora Kaslaina, którego przemówień miał okazję słuchać wiele razy: „Jedyny sensowny kapłan..." Pieter właściwie nie wie, dlaczego wyznawcy dwóch bogów tak bardzo się nienawidzą. Jest natomiast zadowolony z tego, że Nuln nie miesza się zbytnio do tych sporów. W tym momencie, kiwnąwszy głową, puszcza oko do drużyny...

– No właśnie, porozmawiajmy lepiej o tym, hę? Szczególnie, że to takie romantyczne...

Powiedziawszy te słowa, milknie i nie chce wdawać się w szczegóły tej tajemniczej sprawy. Dotyczy ona, oczywiście, sekretnego związku pomiędzy baronem Heinrichem Todbringerem, synem grafa Borisa, a hrabiną Emmanuelle von Liebewitz, władczynią Nuln. Pieter, jak wielu służących hrabiny, sądzi, że odnalazła ona swą prawdziwą miłość i że nie należy dopuścić, aby cokolwiek zepsuło ten związek.

Koniec końców, bohaterowie mogą odprowadzić Pietera na jego kwaterę bądź też zostawić go nad kolejnym dużym drinkiem. Jemu będzie to obojętne, w każdym razie wdzięczny jest za uratowanie życia, choć nadal odczuwa skutki pobicia.



Mała nocna niespodzianka

W końcu bohaterowie wracają do swoich pokoi, aby omówić dzisiejsze wydarzenia i pójść spać.

Nad ranem, mniej więcej około godziny drugiej, zostaną napadnięci przez mutanta (patrz *Charakterystyki*). Określ losowo, do którego pokoju stwór wejdzie. Z łatwością wdrapie się na pierwsze piętro i będzie potrzebować rundy na otwarcie okna. Jeden ze śpiących członków drużyny obudzi się, jeśli w rzucie K10 wypadnie 1. Jeżeli jeden z bohaterów nie śpi, pełniąc na przykład funkcję wartownika, usłyszy odgłos otwieranego okna. Jeśli wszyscy śpią, mutant zyskuje dodatkowy atak na losowo wybranego, pogrążonego we śnie poszukiwacza przygód. Ofiara ataku obudzi się natychmiast i może zacząć wołać o pomoc.

Uśpionym postaciom potrzebna będzie kolejna runda na przebudzenie i odpowiednie zareagowanie na pojawienie się mutanta. Potwór będzie walczył, dopóki nie padnie. W momencie jego śmierci na oczach drużyny rozegra się obrzydliwe przedstawienie. Z gardła mutanta wydobywać się będzie wysoki, świdrujący dźwięk, który ułoży się w powtarzające się wielokrotnie słowa:

– Miłośnik mutantów nie żyje! Niech żyje wilk! Miłośnik mutantów nie żyje! Niech żyje wilk!

Oczywiście, będzie to bardziej znaczące, jeżeli przedtem bohaterowie słyszeli odpowiednią plotkę (patrz wcześniej, plotka nr 6).

Po śmierci ciało mutanta szybko zamieni się w obrzydliwą maź, aż w końcu wyparuje. W ciągu 10 minut nie pozostanie po nim żaden ślad. Mutant nie jest ani specjalnie silny, ani podstępny, lecz atak dokonany przez takiego potwora w samym środku Altdorfu powinien być alarmujący. Jego ostatnie słowa też powinny dać bohaterom sporo do myślenia. Żadna z osób obsługi gospody „Pod Skrzyżowanymi Lancetami", obudzona w środku nocy, nie będzie zbyt uprzejma. Stwierdzenia bohaterów, że zostali zaatakowani przez mutanta, mogą tylko pogorszyć sprawę. Po pierwsze, gdzie jest ciało? Jeżeli wezwano straż miejską lub kogokolwiek innego, będzie ona nastawiona do opowiadania bohaterów równie negatywnie. Oczywiście, zraniony bohater po prostu wypadł z łóżka i nadział się na własną, nierozważnie zostawioną, broń.

INNA NIESPODZIANKA

Po tym niespodziewanym wydarzeniu bohaterowie powinni czuć potrzebę odpoczynku przed zapowiadającymi się wielkimi wydarzeniami nadchodzącego dnia. W dalszej części nocy jeden z bohaterów ma dziwny sen. Postać powinna być kapłanem Ulryka lub Sigmara bądź (jeśli jest to niemożliwe) co najmniej gorącym wyznawcą jednego z tych bogów.

We śnie bohater wpada w głąb przepastnej, mrocznej jamy. W momencie, w którym jest przekonany, że niedługo umrze, do jamy wdzierają się jaskrawe promienie światła. Bohater trzyma coś twardego i ciężkiego, a dłonie jego obu rąk zaczynają swędzieć i pocić się. Z tym wrażeniem budzi się na skutek nagłego wstrząsu. Po przebudzeniu na obu dłoniach ma jakieś tajemnicze znaki. Pokaż graczom *Pomoc 2*. Udany test **Int** (+40% dla kapłana Sigmara, +20% dla wyznawcy Sigmara lub kapłana jakiegoś innego bóstwa) pozwoli jednemu z bohaterów rozpoznać symbol Sigmara – kometę o dwóch ogonach. Po około 5 minutach znak całkowicie zniknie.

NOWY CESARZ?

Bohaterowie zjedzą śniadanie w głównej sali gospody. Nikt nie wspomni o mutancie. Jeżeli ktoś zapyta o to wydarzenie, Gunnar i jego pracownicy będą szczerze zakłopotani. Zmartwią się jednak, że ktoś włamał się do gospody. Nic podobnego nigdy wcześniej się nie wydarzyło i mają nadzieję, że już się nie powtórzy.

Po śniadaniu bohaterowie mają spotkać się z grafem Borisem i Ar-Ulrykiem, a potem towarzyszyć im w czasie Rady Elektorów w Volkshalle. Na ulicach miasta panuje spokój, otwartych jest nawet kilka sklepów. Mimo obowiązującej godziny policyjnej, drukarze i roznosiciele ulotek pracują pełną parą. Wszystkie naprędce wydrukowane plakaty, porozlepiane na murach, na ścianach gospód i pomnikach, głoszą mniej więcej to samo. Ulotki pojawiły się nawet na gospodzie „Pod Skrzyżowanymi Lancetami" i na „Imperialu". Tu i ówdzie plakaty zostały zerwane i podeptane. Daj graczom *Pomoc 3*.

Inne plakaty zawierają podobną treść: wzywają do zemsty na mordercy cesarza. Morderca nie został oczywiście nazwany po imieniu, ale można się domyślić, że za winowajców tego haniebnego czynu uważani są wyznawcy Ulryka.

W „Imperialu"

Jeżeli bohaterowie udadzą się do „Imperialu", Rycerze Pantery poproszą ich, aby poczekali na dole. Jak wskazują wnoszone na górę pokaźne ilości tac z daniami, graf nie jest jeszcze gotowy do wyruszenia. Tym razem inny rycerz próbuje jedzenie.

Po około godzinie na dół schodzi odziany w płaszcz, zakapturzony mężczyzna w asyście dwóch służących. Opuszcza gospodę bocznymi drzwiami. Pozwól każdemu z bohaterów wykonać test **Int** (z dodatnim modyfikatorem +40 dla kapłanów Sigmara, +20 dla każdego wyznawcy tego bóstwa). Jeżeli wynik testu jest pomyślny, postać rozpozna w zakapturzonym mężczyźnie arcylektora Kaslaina, który właśnie odbywał potajemne spotkanie z grafem Borisem i Ar-Ulrykiem.

Bohaterowie zostają wezwani przed oblicza grafa i Ar-Ulryka. Ten pierwszy jeszcze nie skończył jeść śniadania. Wydaje się wesoły, a wręcz nieco jowialny – perspektywa politycznego starcia bardzo mu odpowiada. Ar-Ulryk natomiast jest ponury i spokojny. Oczywiście, na zewnątrz obaj są grzeczni i uprzejmi. Graf oznajmia, że życzy sobie, aby bohaterowie towarzyszyli mu w czasie spotkania w Volkshalle. Natomiast po spotkaniu on i Ar-Ulryk chcą widzieć się z nimi ponownie w pewnej ważnej sprawie. To powiedziawszy, graf znowu popada w żartobliwy humor.

Jeżeli drużyna zapyta o Kaslaina lub „zakapturzonego mężczyznę", usłyszy jedynie, że mają trzymać język za zębami, przynajmniej na razie. Graf uśmiechnie się konspiracyjnie i zacznie pukać się w nos. Jeśli bohaterowie wspomną o mutancie, przyjmie to z lekceważeniem (postara się obrócić w żart pomysł, że to był mutant), chyba że mają dowody – na przykład rany. Nawet wówczas jednak będzie się starał żartować z całej sprawy, stwierdzając, że ranny zapewne wypił zbyt dużo alkoholu i spadł z łóżka. Ar-Ulryk natomiast będzie przekonany, że drużyna mówi prawdę, poprosi nawet o więcej szczegółów. Jeżeli bohaterowie opowiedzą mu, jakie były ostatnie słowa konającego potwora, kapłan nagle zblednie, nawet jeśli graf będzie próbował obrócić całą sprawę w żart. Kiedy zaś bohater, który miał sen (patrz *Niespodzianka*) i obudził się ze znakami na dłoni, przyzna się do tego, Ar-Ulryk będzie sprawiał wrażenie sceptycznie nastawionego do obu faktów. W rzeczywistości jest nimi bardzo zainteresowany, a szczególnie znakami na dłoniach, co zostanie zauważone przez tego członka drużyny, który wykona test **Ogd**.



Pomoc 3

Akurat gdy drużyna kończy rozmowę z grafem i Ar-Ulrykiem, nadchodzi czas, aby wyruszyć do Volkshalle. Bohaterowie mogą wybrać, czy wolą jechać wraz z oddziałem Rycerzy Pantery, czy też przebyć tę drogę w jednym z powozów należących do grafa.

Pozostanie „Pod Skrzyżowanymi Lancetami"

Bohaterowie mogą również zdecydować się pozostać „Pod Skrzyżowanymi Lancetami" i czekać. W takim przypadku przez mniej więcej dwie godziny nic się nie wydarzy. Po upływie tego czasu graf Boris zupełnie straci cierpliwość. Przyśle po drużynę oddział złożony z ośmiu konnych Rycerzy Pantery.

Z przesadną, wystudiowaną uprzejmością rycerze poproszą bohaterów, aby udali się z nimi do Volkshalle. Nikt nie zaproponuje drużynie jazdy konno. Członkowie drużyny zmuszeni będą pójść na własnych nogach pod eskortą konnych rycerzy. Jeśli chcesz, kilkoro dzieci bawiących się na ulicy może wykrzykiwać obraźliwe uwagi na ich temat, mylnie biorąc ich za więźniów. Co gorsza, jedyną reakcją rycerzy na te dziecięce swawole będą uśmiechy.

Gdy bohaterowie docierają na miejsce, graf Boris jest wciąż bardzo zły, lecz wkrótce odzyskuje spokój. Nie interesują go żadne przeprosiny ani usprawiedliwienia.

W drodze do Volkshalle

Jeżeli drużyna podąży bezpośrednio do Volkshalle, jej członkowie będą mogli zauważyć, że na schodach prowadzących do budynku stoją Rycerze Pantery. Jeśli się przyjrzą, zauważą, że ostatni z nich odwróci się i wejdzie do środka.

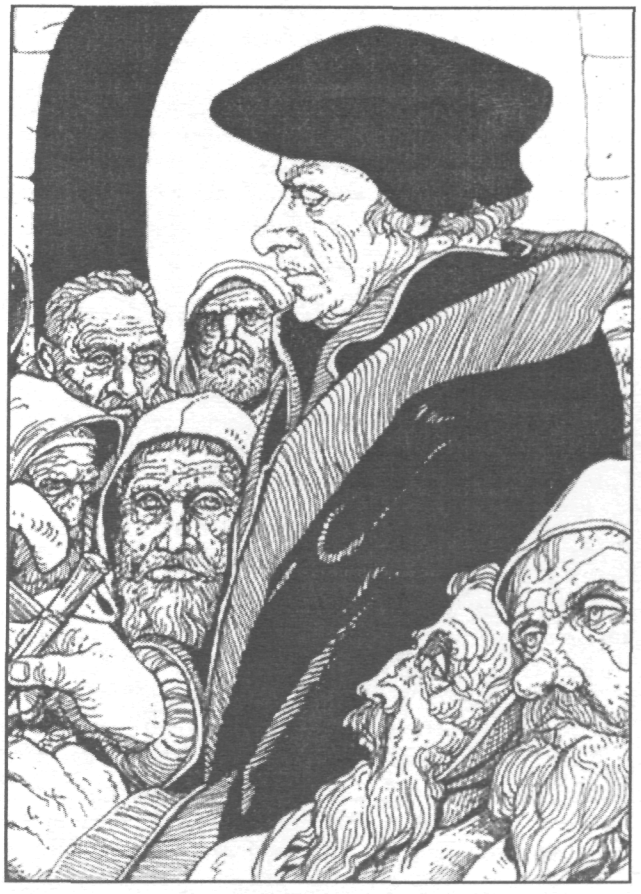
Bohaterowie, niestety, nie będą mogli przejść przez kordon złożony z altdorfskiej straży miejskiej i cesarskich gwardzistów. Wszelkie próby przekonania strażników, że należą do orszaku grafa Borisa, spotkają się w najlepszym wypadku z powątpiewającymi spojrzeniami, a w najgorszym zostaną wyśmiane. Bohaterowie zostaną potraktowani jak zwykli gapie i odepchnięci. Prośby, aby strażnicy przyprowadzili jednego z Rycerzy Pantery, zostaną zignorowane.

Jeżeli bohaterowie będą nalegać, strażnicy powoli zaczną tracić cierpliwość. Na szczęście, gdy bohaterowie popadną w poważne tarapaty, do strażników zbliży się młody kapłan Sigmara. Chociaż poszukiwacze przygód nigdy wcześniej go nie widzieli, kapłan poręczy za nich. W tej sytuacji strażnicy pozwolą im przejść przez kordon do Volkshalle. Spełniwszy swoje zadanie, kapłan życzy drużynie powodzenia, po czym powróci na swoje miejsce w orszaku arcylektora Kaslaina! Wkraczając majestatycznie do Volkshalle, arcylektor skinie głową bohaterom. Powinno ich to zdziwić, gdyż nigdy przedtem nie mieli z tym człowiekiem do czynienia.

Kiedy odnajdą wreszcie swoje miejsca, graf Boris będzie ich wyraźnie ignorował.

Wejście do Volkshalle

Każdy wchodzący do Volkshalle zostanie bardzo dokładnie przeszukany na wypadek gdyby próbował wnieść broń.



Kontrola jest pobieżna i niezbyt sumienna. Istnieje tylko 30% szans na to, że ukryta broń niewielkich rozmiarów (na przykład sztylet) zostanie odnaleziona. Niezależnie od przeszukania, każdy ma prawo posiadać jedną sztukę broni ręcznej, takiej jak na przykład miecz. Zupełne rozbrojenie byłoby wszak ujmą dla honoru. Inne rodzaje broni, jak na przykład strzelecka czy też palna, zostaną skonfiskowane przez strażników. Bohaterowie dowiedzą się, że swoją broń będą mogli odebrać po zgromadzeniu.

W VOLKSHALLE

Wewnątrz Volkshalle elektorzy zasiadają wokół dużego, okrągłego stołu, umieszczonego pośrodku sali obrad. Bezpośrednio za plecami każdego z nich, w ławach ustawionych na kształt klina, siedzą najbardziej zaufani doradcy. Bohaterowie zostaną posadzeni w pierwszym rzędzie, zaraz za plecami grafa Borisa. Jeden czy dwóch Rycerzy Pantery wyda nawet pomruki niezadowolenia z powodu takiego wyróżnienia.

W sali posiedzeń panuje atmosfera wyczekiwania. Skrybowie przekazują notatki pomiędzy elektorami, z wielu miejsc dochodzą odgłosy spokojnej wymiany zdań. Pieter Grunnenthal zajmuje miejsce za plecami hrabiny Emmanuelle von Liebewitz. Jeżeli bohaterowie wybawili go z opresji, radośnie im pomacha.

Gdy z przylegającej do Volkshalle świątyni Sigmara wynurza się Wielki Teogonista, w sali posiedzeń zapadnie cisza. Arcykapłan powoli zbliża się do znajdującej się w pobliżu tronu mównicy.

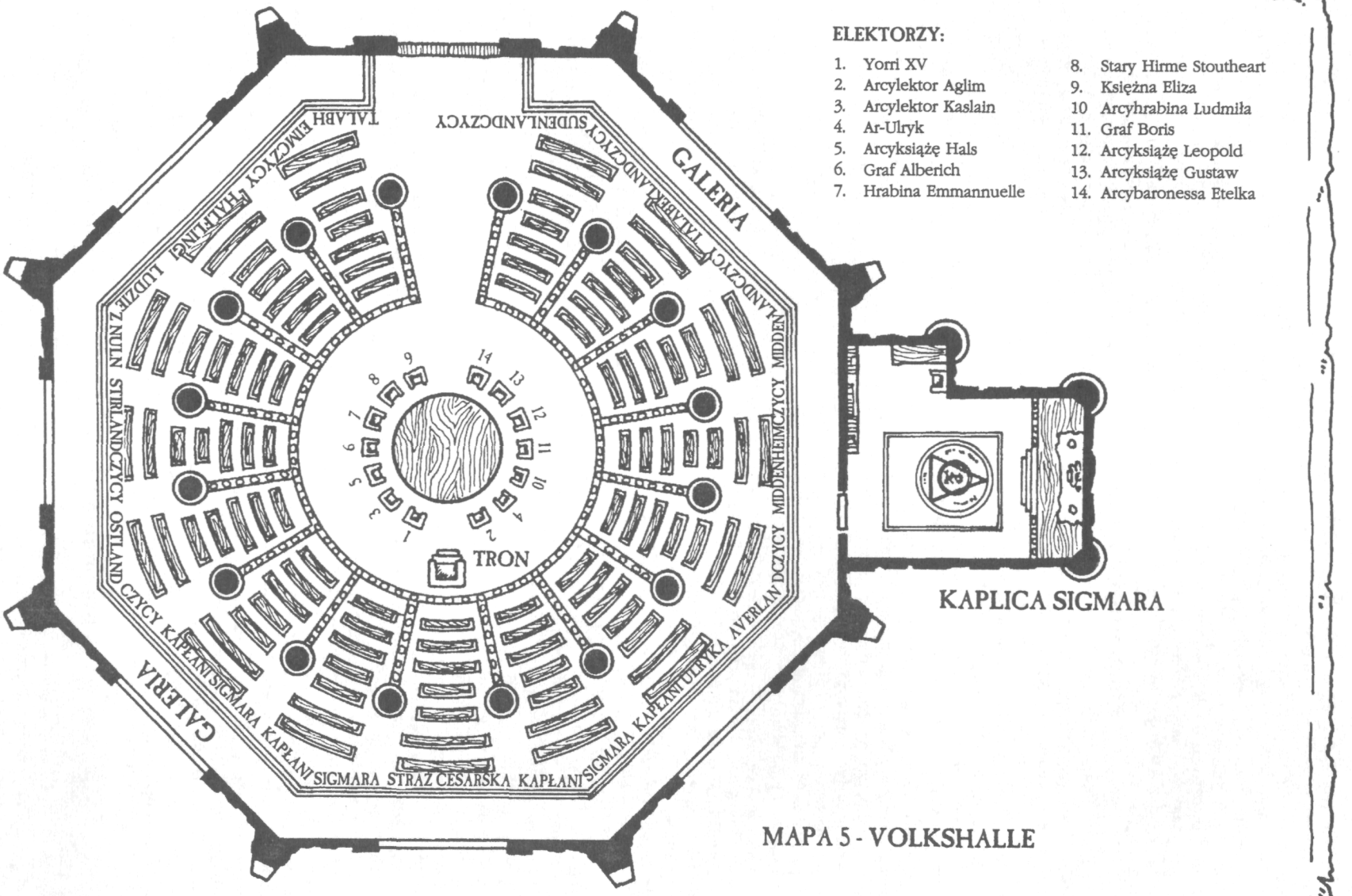
– Elektorzy!... Zebraliśmy się tu z dwóch bardzo ważnych przyczyn. Pierwszą z nich jest konieczność jak najszybszego wyboru nowego cesarza. Drugą wykrycie rzeczywistych zabójców naszego świętej pamięci, nieodżałowanego cesarza Karla-Franza, niech spoczywa w pokoju – Yorri spogląda po sali, pozwalając swojemu wzrokowi na moment zatrzymać się na elektorach czczących Ulryka. Oczywiste jest, kogo zamierza oskarżyć.

W tym momencie z zewnątrz dochodzą zebranych odgłosy trąb, a do sali wkracza herold:

– Jego Wysokość, następca tronu Wolfgang z Holswig-Schliestein, wskazany jako dziedzic przez naszego świętej pamięci, nieodżałowanego cesarza Karla-Franza, niech spoczywa w pokoju.

Zanim herold zdąży skończyć, do sali obrad wkracza książę Wolfgang. Zaraz za nim pojawiają się cesarscy gwardziści w lśniących, paradnych strojach. Yorri kłania się nisko i odsuwa, robiąc księciu miejsce i pozwalając mu pokonać dwa stopnie podwyższenia, na którym stoi tron. Książę powoli opada na krzesło tronowe, po czym wspiera brodę na pięści. Sprawia wrażenie kompletnie znudzonego. Wykonuje gest ręką w kierunku Yorriego.

– Dzięki posiadanemu przeze mnie pełnomocnictwu naszego nieszczęśliwie zmarłego władcy proszę niniejszym, by każdy z waszych wysokości elektorów oddał swój głos w sprawie cesarskiej sukcesji – głos Yorriego grzmi w sali obrad. – Wszyscy jesteśmy świadkami, że elekcja nowego władcy jest całkowicie sprawiedliwym, wolnym wyborem jego ludu – Yorri przerywa i unosi w górę zwój pergaminu. – Oto trzymam w ręku ostatnią wolę cesarza Karla-Franza. Oto pierwszy głos za kandydaturą Wolfganga, następcy tronu, oddany przez Karla-Franza w jego wielkiej łaskawości, a zapisany w tym dokumencie – kapłan przekazuje pergamin urzędnikowi. – Czy ktoś pragnie zgłosić inną kandydaturę? Waszmościowie elektorzy,


ELEKTORZY:
1. Yorri XV
2. Arcylektor Aglim
3. Arcylektor Kaslain
4. Ar-Ulryk
5. Arcyksiążę Hals
6. Graf Alberich
7. Hrabina Emmannuelle
8. Stary Hirme Stoutheart
9. Księżna Eliza
10 Arcyhrabina Ludmiła
11. Graf Boris
12. Arcyksiążę Leopold
13. Arcyksiążę Gustaw
14. Arcybaronessa Etelka
GALERIA
TRON
KAPLICA SIGMARA
MAPA 5 - VOLKSHALLE

wyraźcie swe zdanie. Czy uznajecie Wolfganga Holswicko-Schliesteinskiego waszym cesarzem? – Yorri zawiesza głos, po czym oznajmia. – Ja, Yorri, Wielki Teogonista Sigmara, oświadczam: tak. Niech żyje cesarz Wolfgang, drugi tego imienia. Oto drugi głos za Wolfgangiem. A ty, Aglimie, arcylektorze Sigmara?

Aglim wstaje, kłania się księciu i mówi:

– Tak.

– A ty, Kaslainie, arcylektorze Sigmara?

– Tak – to, jak zagłosuje Kaslain, było łatwe do przewidzenia, cztery głosy za Wolfgangiem. Książę wierci się na krześle tronowym, wykrzywiając twarz w uśmiechu. Ar-Ulryk podnosi się, aby oddać swój głos, lecz Yorri, pominąwszy go, pyta:

– Co powiesz na tę kandydaturę ty, Halsie z Tasseninck, arcyksiążę Ostlandu? – Ar-Ulryk ciężko opada na swoje miejsce i zszokowany spogląda na grafa Borisa. Czy czczący Ulryka elektorzy w ogóle zostaną dopuszczeni do głosu?

– Tak – gdy arcyksiążę z Tasseninck oddaje swój głos na Wolfganga, po sali obrad przebiega szmer. Yorri postępuje krok naprzód i pomruk natychmiast cichnie.

Kapłan spogląda w kierunku Albericha Haupt-Anderssena, po czym zwraca swój wzrok w innym kierunku. I znowu wybór mającego oddać głos elektora jest dla wszystkich zupełnym zaskoczeniem.

– Jaki jest twój głos, Borisie Todbringer, grafie Middenheim? – graf Boris powoli wstaje ze swojego krzesła i uważnie patrzy na wszystkich elektorów. Opiera się dłońmi o naznaczony zębem czasu blat stołu. Jego głos jest spokojny, gdy oznajmia swój brak poparcia, Yorriemu najwyraźniej nie podoba się ta odpowiedź. – Pytam ponownie, jaki jest twój głos Borisie Todbringerze?

– Nie – graf prostuje się. Przez salę przebiega szept. – Nie oddam na niego swojego głosu.

Wydaje się, że Yorriego wyraźnie niepokoi taki obrót sprawy. Głosowanie miało być przecież czystą formalnością, niczym więcej, tylko formalnością. Kapłan waha się, nie wiedząc, co zrobić, gdy książę korony zrywa się na równe nogi. Graf Boris jest nieugięty. Jeszcze raz, z naciskiem powtarza:

– Nie!

– **Nie!** – okrzyk Wolfganga przecina pomruki i szepty. Książę schodzi z tronu i kieruje się w stronę grafa, na jego twarzy pojawiają się łzy, jego głos prawie że zamienia się w jęk. – Przecież wszyscy obiecaliście! – graf Boris spogląda na niego z mieszaniną litości i pogardy, kręci głową i jeszcze raz powtarza: – Nie!

– Błagam... – Wolfgang pada na kolana przed grafem i chwyta jego dłoń. – Ja chcę być cesarzem! Wszyscy powinniście na mnie zagłosować. Yorri mi to obiecał!

Jasne jest, że graf Boris zaczyna tracić cierpliwość. Wyciąga swoją rękę z uścisku księcia, uderzając go przy tym niechcący w twarz. Jest to oczywiście obraźliwe, ale zanim graf zdąży poprosić o wybaczenie, twarz Wolfganga wykrzywia się z wściekłości. Cała sala zamiera ze zgrozy, częściowo z powodu policzka jaki otrzymał książę, lecz głównie na widok tego, co zaczyna się dziać z Wolfgangiem.

Wolfgang rzuca się na podłogę i tłucze w nią zaciśniętymi z wściekłości pięściami. W tym czasie jego ciało zaczyna się gwałtownie zmieniać. Oczy wychodzą z orbit, palce wykrzywiają się i zamieniają w szpony, a na plecach wyrastają skrzydła. Podczas gdy Wolfgang, a raczej to, w co się przemienił, trzęsie się z wściekłości, z jego paszczy w błyskawicznym tempie wysuwa się język, zupełnie jak u ogromnego węża. Następca tronu przeobraził się w obrzydliwego mutanta!

W tym samym momencie Wolfgang zadaje cios grafowi Borisowi. Szpony zagłębiają się w klatce piersiowej starego mężczyzny. Jęzor wysuwa się i uderza z nieprawdopodobną prędkością. Graf upada. Jego twarz i szyja są całkowicie zmasakrowane. Gdy mutant zadaje kolejny cios, ciałem Todbringera wstrząsa agonalny skurcz. Stojąc nad trupem, stwór rozgląda się za kolejną ofiarą.

Mutant atakuje!

Bohaterowie nie mogli zrobić nic, aby uratować grafa Borisa. Jeżeli uczynią jakikolwiek ruch w celu opuszczenia swoich miejsc zanim Wolfgang ukaże swoje prawdziwe oblicze, Rycerze Pantery ze świty grafa nakażą im nigdzie się nie ruszać. Jak bohaterowie w ogóle śmią się wtrącać!? Kim oni są? Nie wiedzą, że to jest spotkanie elektorów?

Jednak w momencie, w którym Wolfgang przemienia się w mutanta, przestrzeganie zasad etykiety jest ostatnią rzeczą, o której myślą zgromadzeni. W całej sali posiedzeń elektorzy szukają jakiegokolwiek sposobu na zapewnienie sobie bezpieczeństwa. Wszyscy wrzeszczą z byle powodu. Nie wydaje się, aby ktokolwiek miał ochotę stawić czoło mutantowi, wciąż stojącemu nad ciałem grafa. Yorri, Aglim i Kaslain są zbyt zszokowani, aby podjąć jakiekolwiek działania. Yorri opada na schody i siedzi tam z twarzą ukrytą w dłoniach. Cesarscy gwardziści otaczają go, nie kwapiąc się do ataku na księcia, nawet w zmutowanej postaci.

Ten stan rzeczy trwa nie dłużej niż chwilę, po czym Wolfgang bierze inicjatywę we własne szpony. Unosi się w powietrze i kieruje ku najbliższym celom. Są nimi członkowie świty grafa Borisa oraz, oczywiście, bohaterowie, którzy zasiadają przecież w pierwszym rzędzie ław.

Zanim mutant zaatakuje, każdy z członków drużyny wykonuje test **I**. Jeżeli będzie on udany, mogą wykonać jakąś akcję zanim potwór ich dosięgnie. Może to być, na przykład, rzucenie czaru *Strefa wytrwałości*. Użycie zaklęć *Świetlisty piorun* lub *Kula ognia* nie jest możliwe ze względu na prawdopodobieństwo zranienia któregoś z elektorów lub ich ludzi. Być może będziesz musiał przypomnieć drużynie, że zabicie najbardziej znaczących osób w Imperium nie należy do najlepszych pomysłów. Mutant zaatakuje zaraz po tym, jak bohaterowie będą mieli szansę na podjęcie jakichkolwiek działań. Wyląduje dokładnie pośrodku drużyny i losowo smaga swoim jęzorem na prawo i lewo, dopóki kogoś nie zrani. Jeżeli uda mu się ofiarę uśmiercić, zacznie znowu chlastać językiem ze zdwojoną energią, we wszystkich kierunkach.

Po upływie K3+3 rund do walczącej drużyny przyłączą się Rycerze Pantery. W bezpośredniej walce z mutantem może wziąć udział najwyżej sześciu ludzi, toteż liczba rycerzy stających przeciwko potworowi jest ograniczona. Jeżeli będzie to konieczne, możesz rzucić stworowi na pożarcie nawet 25 wojowników spod znaku pantery. Upewniwszy się, że graf Boris nie żyje, rycerze są tak wściekli, że nie są podatni na strach.

Po śmierci Wolfganga

Po usieczeniu Wolfganga w Volkshalle zapada straszna cisza. Jedynym słyszalnym dźwiękiem jest płacz któregoś z Rycerzy Pantery, kołyszącego martwe ciało grafa Borisa w swoich ramionach. Wrzawa wybucha, gdy wszyscy orientują się, że bohaterowie i Rycerze Pantery stoją nad martwym już mutantem. Wszyscy są wściekli. Większość wyznawców Ulryka, a szczególnie kapłani, Talabeklandczycy i Middenlandczycy otwarcie oskarżą wyznawców Sigmara o spowodowanie tych wszystkich wydarzeń.

– Wyznawcy Sigmara chcieli uczynić cesarzem mutanta!

– Śmierć miłośnikom mutanta.

– Czciciele Sigmara zamordowali Todbringera!

Wielki Teogonista i arcylektorzy przezornie wycofują się z sali obrad pod eskortą swoich gwardzistów, co zostaje uznane za kolejny dowód ich winy. To, w czym zawinili, jest jak na razie sprawą bardzo mglistą i niejasną, lecz kogoś przecież trzeba obarczyć odpowiedzialnością za wczorajszą śmierć cesarza i niedoszły wybór mutanta na jego następcę.

Rycerze Pantery gromadzą się wokół bohaterów i Ar-Ulryka. Jeden z nich trzyma ciało grafa Borisa. Formując klin, przebijają się przez tłum w stronę drzwi. Najlepiej, aby drużyna podążyła razem z nimi. Każdy bohater, który mimo wszystko nie dołączy do rycerzy, musi pomyślnie wykonać test **Siły**. W przeciwnym razie zostanie przewrócony i na skutek zadeptania odniesie 2K6 obrażeń z S 2. Podczas gdy Rycerze Pantery przedzierają się do wyjścia, kilka osób zostaje przewróconych i stratowanych.

W sali obrad, w tyle za rycerzami, pomiędzy poselstwami ze Stirlandu i Talabeklandu wybucha otwarta walka, giną ludzie. Jeden z Rycerzy Pantery zostaje ranny sztyletem rzuconym w kierunku Ar-Ulryka. Ostatecznie rycerzom, Ar-Ulrykowi i drużynie udaje się wydostać z Volkshalle. Ar-Ulryk pyta bohaterów, czy widzą jakieś inne wyjście niż powrót do „Imperialu". Wszelkie inne pomysły poddane przez bohaterów zignoruje, uważając je za zbyt idiotyczne, by wziąć je pod uwagę.

Z powrotem w „Imperialu"

W drodze do zajazdu rycerze mocno popędzają drużynę i Ar-Ulryka. Kilku mieszczan, którzy stanęli na ich drodze, zostaje pobitych bez ostrzeżenia ani przeprosin. Na ulicach rozprzestrzeniają się już wieści o walce, która rozgorzała w Volkshalle. Dają się również słyszeć okrzyki typu:

– Wyznawcy Sigmara to miłośnicy mutantów!

– Wojna!

– Śmierć wyznawcom mutantów!

W „Imperialu" graf zostaje ułożony na stole w holu głównym. Jeden z rycerzy próbuje obmyć to, co zostało z jego twarzy, aby ciało wyglądało choć trochę lepiej, ale to daremny wysiłek. Ar-Ulryk znika na górze wraz z dwoma rycerzami. Wygląda na to, że odbywają naradę wojenną. Inni Rycerze Pantery zaczynają zamykać okiennice i ryglować drzwi. Bohaterowie, którzy nie odnieśli żadnych ran, zostaną poproszeni o pomoc. Jeżeli któryś z nich jest ranny, rycerze się nim zaopiekują. Zatrzymają krwawienie, lecz niestety nie potrafią zrobić nic więcej.

W czasie, gdy rycerze zamykają okna, przybywają posłańcy od arcyksięcia Talabheimu, Gustawa von Krieglitz. Zanim zostaną odesłani na górę do Ar-Ulryka, przekazują dwie następujące wieści:

– Alberich Haupt-Anderssen został poważnie ranny i teraz walczy ze śmiercią. Poturbował go jeden z „naszych" rycerzy (tak, przez Talabeklandczyka). Kanclerz Maksymilian Dachs z Ostermarku, który stanął po stronie Ostlandczyków, został zabity przez samego arcyksięcia (to znaczy przez Gustawa von Krieglitz z Talabeklandu).

Posłańcy nie przejmują się specjalnie losem zabitych. Jeden z nich stwierdza, że Gustaw zabił zdrajcę Maksymiliana z wielkim kunsztem szermierczym.



BARDZO WAŻNY GOŚĆ



Mniej więcej po pół godzinie, spełniwszy swoją misję, posłańcy opuszczają „Imperial". Wówczas bohaterowie zostają zaproszeni do Ar-Ulryka. Pod drzwi jego komnaty eskortuje ich jeden z Rycerzy Pantery. Ar-Ulryk jest sam. Nakazuje rycerzowi wyjść, a bohaterów prosi, aby usiedli. Następnie otwiera drzwi prowadzące do innego pomieszczenia.

W przejściu pojawia się zakapturzona postać. Gdy mężczyzna zdejmuje kaptur, okazuje się, że jest to Kaslain, arcylektor kultu Sigmara. Na widok zdziwienia na twarzach bohaterów, Ar-Ulryk wykorzystuje swe pięć minut w tym dramacie:

– Pozwólcie, że przedstawię – oto Kaslain, arcylektor kultu Sigmara!

Oczywiście członkowie drużyny, będący wyznawcami lub kapłanami Sigmara, powinni odnosić się do najwyższego przywódcy swej religii z odpowiednim szacunkiem.

– Oczywiście wiecie – zagaja Ar-Ulryk – że to wszystko, co się stało, oznacza wojnę. Bić się będą wszyscy, a pierwsza krew już została przelana. Graf Boris nie żyje, graf Alberich walczy ze śmiercią, Imperium pozostało bez władcy. Ech... Boris miał rację. Nie widział żadnych korzyści, które mogłyby wyniknąć ze spotkania z Karlem-Franzem. Wolfgang... okazał się mutantem!

– Jednak nie był związany z kultem Sigmara – stwierdza Kaslain.

– Oczywiście, że nie. Był wyznawcą Sigmara nie bardziej niż inne istoty powstałe z Chaosu. Jest jednak wielu ludzi, którzy będą mieli na ten temat inne zdanie i winą obarczą wyznawców Sigmara. Dostałem już nawet list, którego autor taki właśnie pogląd prezentuje. Elektorzy opuszczają miasto. Spieszą do swoich krain zbierać wojsko. A my jesteśmy bezsilni. Gdybym jednak zaczął mówić otwarcie, mógłbym utracić posłuch, którym cieszę się wśród wyznawców Ulryka. Z kolei, jeżeli by Kaslain cokolwiek powiedział, Yorri i Aglim zwróciliby się przeciwko niemu. Jeśli jednak nie podejmiemy żadnych działań, mnóstwo ludzi zginie w niepotrzebnej wojnie.

Przerażenie Ar-Ulryka tą perspektywą jest absolutnie szczere.

– Nie wierzę w to, aby mój pan Ulryk i Sigmar chcieli tej wojny.

Kaslain wpada Ar-Ulrykowi w słowo.

– Wolfgang był sługą Chaosu. I w tym fakcie szukać należy przyczyny zaistniałej sytuacji. Na szczęście on już nie żyje, ale jak pomyślę, że o mało co nie wybraliśmy go cesarzem... Ale, czas nagli. Graf Boris, Ar-Ulryk i ja zastanawialiśmy się nad tą sprawą przez wiele godzin. Planowaliśmy i myśleliśmy, ale w końcu doszliśmy do wniosku, że specjalne okoliczności wymagają podjęcia nadzwyczajnych środków. Kapłan zawiesza głos. Spogląda na drużynę i spokojnie oznajmia:

– Pragniemy, abyście odnaleźli młot Sigmara.

Powód

Obaj kapłani spoglądają na drużynę, spokojnie oczekując odpowiedzi na tę zaskakującą prośbę.

W końcu bohaterowie zostali poproszeni o odnalezienie broni używanej przez legendarną postać! Natychmiast nasuwa się oczywiste pytanie „Dlaczego my?". Kaslain i Ar-Ulryk przygotowali kilka ważkich argumentów, które mają przekonać bohaterów do podjęcia niełatwego zadania odszukania Ghal-maraza, młota Sigmara.

– Złożyliście przysięgę wierności Rycerzy Pantery – stwierdza Ar-Ulryk. – Moglibyśmy po prostu rozkazać wam wypełnić to zadanie, nie sądzę jednak, by było to konieczne. Ważniejszy od wszelkich przysiąg jest fakt, że graf Boris był waszym przyjacielem. Pragnął, abyście podjęli się tego zadania. Czyż nie uszanujecie jego pamięci?

– Istnieją znaki, świadczące o tym, że to wy jesteście tymi, których potrzebujemy. W sali obrad was jedynych Wolfgang zaatakował, nikogo więcej. Musiał mieć jakiś powód, aby to uczynić! – Kaslain przybrał ton prawie błagalny.

Jeżeli Ar-Ulryk miał jakieś wiadomości na temat mutanta, który zaatakował drużynę „Pod Skrzyżowanymi Lancetami", oraz na temat jakichkolwiek snów, wróżb czy znaków (szczególnie dotyczy to snu opisanego w rozdziale *Inna niespodzianka*), dorzuci:

– A co z mutantem, który zaatakował was „Pod Skrzyżowanymi Lancetami"? A co ze snami? Ty – tu Ar-Ulryk wskazuje odpowiednią postać – po przebudzeniu miałeś przecież na dłoni znamię Sigmara.

Jeżeli bohaterowie mimo wszystko pozostaną obojętni na losy państwa i postanowią pozwolić Imperium rozpaść się na kawałki, Ar-Ulryk i Kaslain uczynią ostatnią próbę zakłopotania ich stwierdzeniem w rodzaju:

– Nie sądziliśmy, że mamy do czynienia z tchórzami...

Jeżeli nawet to nie przyniesie spodziewanego efektu, możesz odebrać bohaterom wszystkie Punkty Przeznaczenia. Odrzucili przecież prośby przedstawicieli zarówno Ulryka, jak i Sigmara.

Śladami Sigmara

Kolejnym pytaniem zadanym przez drużynę może być „A gdzie mamy go szukać?". Kaslain opowie wówczas następującą historię:

– Ostatnim miejscem na ziemi, w którym Sigmar postawił swoją stopę, były Góry Czarne, a konkretnie miejsce zwane Karak-Kadal – z zakamarków swojej sukni wydobywa kawałek papieru. – Skopiowałem to z jednej z najstarszych map biblioteki Yorriego. Musiałem się spieszyć, Wielki Teogonista wyszedł tylko na moment, ale zrobiłem to tak dokładnie, jak tylko mogłem.

Podaj graczom *Pomoc 4*.

– Postać Sigmara to, oczywiście, w dużej mierze legenda – skonstatował Ar-Ulryk. Kaslain zmarszczył brwi w wyrazie dezaprobaty, ale Ar-Ulryk kontynuował z naciskiem. – Mam jednak własne powody, dla których sądzę, że to właśnie tam trzeba zacząć. W tym miejscu istnieje jakiś znak lub może dawny sługa Sigmara, jestem tego pewien. Odnajdźcie tę rzecz czy osobę, a wówczas może zdobędziecie młot Sigmara.

Prawdopodobnie postaci zapytają, dlaczego kapłani są tak pewni tej informacji. Ar-Ulryk posmutnieje i stwierdzi:

– Miałem sny, wizje. Widziałem Karak-Kadal i młot Sigmara. To była wizja bardzo realistyczna, dająca wiele do myślenia. Dlaczego ja, kapłan Ulryka mam widzenia dotyczące Sigmara?

– I dlaczego naczelny kapłan twojego wyznania miałby chcieć pomóc Sigmarowi? – zapyta z uśmiechem Kaslain.

– Prawda. Myśli o obecnych problemach mocno utkwiły w mojej świadomości.

– Ja też miałem wizje – powie Kaslain. – Podszedł do mnie biały wilk z bojowym młotem w pysku. Pochyliłem się, aby go wziąć, a wilk ochoczo złożył jego ciężar na moich rękach. Ja również nie wierzyłem w ten sen, dopóki nie porozmawiałem z Ar-Ulrykiem. Teraz obaj rozumiemy nasze widzenia. młot Sigmara, Ghal-maraz, ma zostać odnaleziony z pomocą Ulryka i przekazany mnie, reprezentantowi Sigmara. A jeżeli młot i wilk będą współdziałać, Imperium znowu się zjednoczy – głos Kaslaina przepełniony jest optymizmem. Dość szybko jednak kapłan schodzi z obłoków na ziemię. – W poszukiwaniach możemy służyć wam radą i żywić nadzieję, że zakończą się one sukcesem. Ale po pierwsze: tylko my, zgromadzeni w tym pomieszczeniu, wiemy, co w tej sytuacji należy zrobić. I jeżeli znowu ma zapanować spokój, bronią naszą musi być dyskrecja. Istnieją zarówno dobrzy czciciele Sigmara, jak i dobrzy wyznawcy Ulryka, którzy nasze poczynania uznaliby za herezję.

– I może mieliby trochę racji – stwierdza półżartem Ar-Ulryk. Kaslain nie zwraca to stwierdzenie uwagi.

– Nie jest żadną herezją posłużenie się młotem Sigmara dla ratowania jego Imperium, ale nie o tym mamy dyskutować – kapłan zwraca się w kierunku bohaterów. – Macie niewiele czasu. Podróż do Karak-Kadal jest długa, ale na zebranie armii też trzeba mieć trochę czasu. Pierwsze ciosy w tej wojnie domowej być może już padły, lecz od bitwy dzieli nas jeszcze wiele tygodni. Jeżeli wam się poszczęści, wrócicie zanim nastąpi największy rozlew krwi.

– W porcie stoi mój statek, „Kometa". Już w tym momencie jest gotów do drogi. Szyper, Adolf Rinner, to dobry człowiek, nie zna jednak, i lepiej aby nigdy nie poznał, prawdziwego celu waszej podróży. Zabierze was w górę rzeki Reik, gdzie zakończycie pierwszy etap wędrówki.

A co z Kaslainem i Ar-Ulrykiem?

– Pozostanę w Altdorfie i będę czekać na powrót Ghal-maraza – oznajmia Kaslain. – Muszę dowiedzieć się, co Yorri myśli na temat ostatnich wydarzeń. Wówczas może będę mógł mieć nadzieję na powstrzymanie go od dalszych ekscesów. Obawiam się, że Aglim będzie mu bezwzględnie posłuszny.

Ar-Ulryk nie zamierza pozostać w mieście.

– Nie mogę zmusić się do tego, aby pozostać tu dłużej, niż wymaga tego absolutna konieczność. Graf Boris musi powrócić do Middenheim i zostać właściwie pochowany. Potem powinienem zaproponować moje usługi, jako doradcy, baronowi Heinrichowi. Jednak ja również z niecierpliwością oczekiwać będę powrotu młota Sigmara.

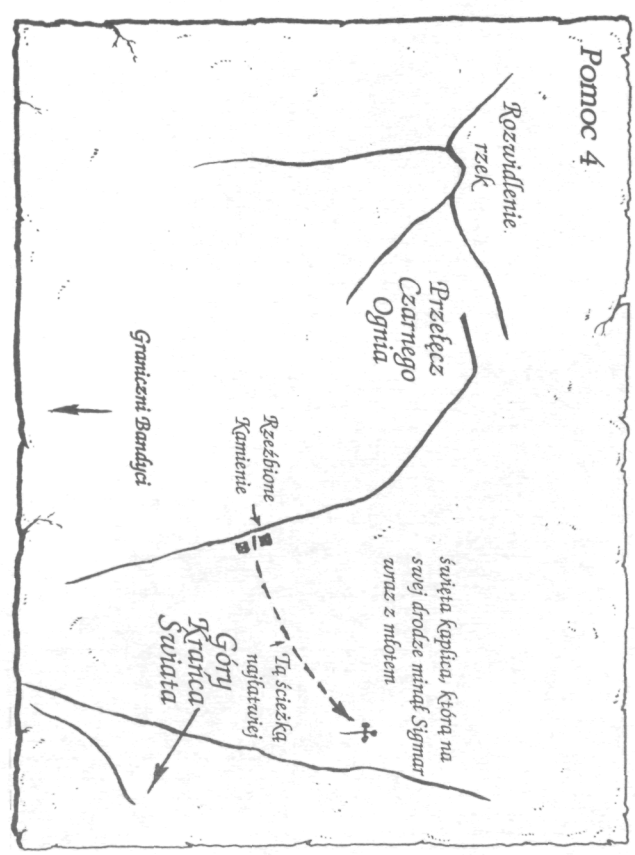
Po spotkaniu

Spotkanie z Kaslainem i Ar-Ulrykiem dobiegnie końca, gdy ktoś zapuka do drzwi. Kaslain natychmiast znika w wewnętrznych komnatach Ar-Ulryka. Do pomieszczenia wchodzi jeden z Rycerzy Pantery i coś szepcze Ar-Ulrykowi do ucha. Kapłan zwraca się do bohaterów:

– Nadszedł czas, musicie odejść. Wasze rzeczy już trafiły na pokład „Komety" – kapłan unosi ręce w geście błogosławieństwa. – Niech was Ulryk błogosławi.

Rycerz wyprowadza bohaterów z komnaty Ar-Ulryka i sprowadza na dół, do głównego holu „Imperialu". Na zewnątrz stoi powóz, do którego zostają pospiesznie wsadzeni. Odzianym w stary płaszcz woźnicą jest jeden z Rycerzy Pantery. Gdy pojazd rusza, jeden czy dwóch rycerzy z wahaniem salutuje.

Droga do portu jest raczej wyboista i powóz musi się często zatrzymywać. Woźnica nierzadko zmuszony jest nadkładać drogi, omijając uliczne walki i wrzeszczący motłoch. W niektórych częściach miasta grupom żołnierzy udaje się utrzymać porządek. W innych miejscach ludzie zaczynają już zabijać deskami okna swoich domów i sklepów. Wydaje się, że Altdorf rozpadł się na liczne małe państewka. Straż miejska, niepewna pod czyje rozkazy powinna się oddać i jakie ma spełniać obowiązki, w większości pozostała w koszarach.



NA KRAJ ŚWIATA

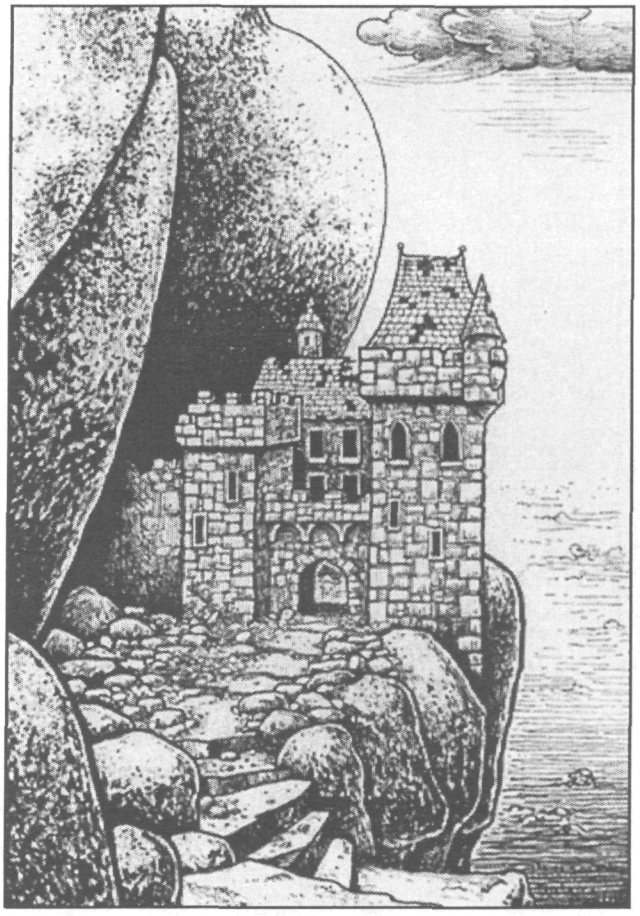
W tej części przygody drużyna uda się barką w górę rzeki Górny Reik, z Altdorfu do Hochsleben. Po zejściu na ląd bohaterowie będą musieli udać się do stóp Gór Czarnych, by odnaleźć Karak-Kadal, opuszczoną kaplicę Sigmara. Ślad, na który tam się natkną, skieruje ich w głąb odludzia, gdzie zagubiony klan elfów zmaga się ze straszliwym niebezpieczeństwem. W zamian za pomoc udzielą one bohaterom dalszych wskazówek, które doprowadzą ich do miejsca spoczynku młota Sigmara.

PODRÓŻ DO KARAK-KADAL

Wyprawę do Karak-Kadal można podzielić na dwie części – rzeczną podróż do Hochsleben i marsz przez Przełęcz Czarnego Ognia do samego Karak-Kadal. Rozdział *Na rzece* opisuje pierwszą część podróży; *Hochsleben* oraz *Przełęcz Czarnego Ognia i co dalej?* to odcinek lądowy tej wyprawy. Na *Mapkach 6 i 7* ukazano teren, który bohaterowie muszą przebyć.

Rozdział *Wydarzenia na rzece* zawiera informacje o kultystach Chaosu i fanatykach religijnych, którzy w jakiś sposób dowiedzieli się o planach bohaterów. Te grupy BN mogą zostać wykorzystane na każdym etapie podróży rzecznej lub przeprawy przez góry. Są to ludzie, którzy tylko ze znanych sobie powodów pragną, aby nie powiodła się misja odnalezienia młota Sigmara. Nie musisz wprowadzać każdej z tych grup, ale wszystkie one mogą długo i uporczywie próbować zagrozić powodzeniu drużyny.

Kultyści i fanatycy zrezygnują z dalszego ścigania poszukiwaczy przygód, gdy ci dotrą do Karak-Kadal. Prześladowcy dojdą bowiem do niesłusznego skądinąd wniosku, że mimo najlepszych chęci nie udało im się powstrzymać bohaterów od wypełnienia zadania. Kiedy drużyna odnajdzie już Karak-Kadal, a potem pójdzie dalej, nie powinny nękać jej dalsze ataki tych BN.



Prawdopodobnie podczas rzecznej podróży bohaterowie nie będą mieli ochoty spokojnie i grzecznie siedzieć na pokładzie „Komety". Mogą zechcieć zatrzymać się w jednym lub dwóch miastach po drodze, by posłuchać nowin, spotkać starych przyjaciół (może krasnoludy z Kazad-Slumbol w Grissenwaldzie?) i uzupełnić zapasy. To da Ci szansę na rozsądne zaaranżowanie ataków BN na statek. Jeżeli masz egzemplarz ŚnRR, możesz także dodać inne spotkania.

NA RZECE

„Kometa"

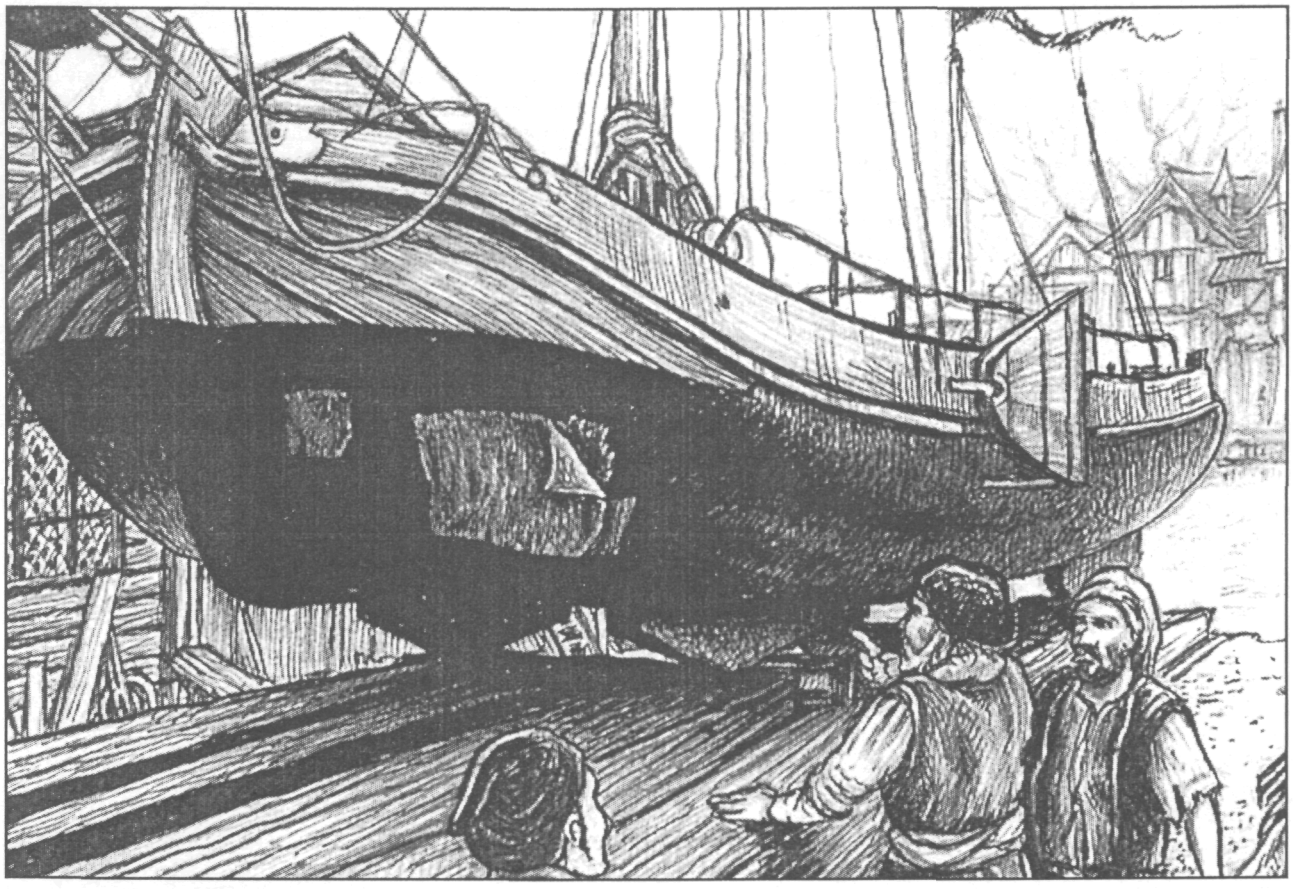
Z zewnątrz „Kometa" wydaje się być zwykłą barką, jakich wiele można spotkać na Reik. Niewiele różni się od tuzinów innych statków, pływających z towarami w górę i w dół rzeki. Jak można się spodziewać po jednostce należącej do Kaslaina, ma dobrze wyposażone, komfortowe wnętrze oraz doskonale zaopatrzoną spiżarnię i „piwniczkę".

Jednakże tym, co czyni tę barkę rzeczywiście niezwykłą, są czary, które rzucił na nią Kaslain. Dały one „Komecie" nadzwyczajne właściwości. Po pierwsze, barka nigdy nie osiądzie na mieliźnie i nie uderzy w brzeg rzeki. Nawet w najpłytszej wodzie znajdzie dla siebie drogę. Po drugie, „Kometa" zawsze utrzymuje stałą prędkość, niezależnie od warunków panujących na rzece. Wszystko jedno, czy płynie w górę, czy w dół, stale posuwa się z szybkością spokojnego marszu (około 4-5 kilometrów na godzinę), tak w dzień, jak i w nocy. To sprawia, że steruje się nią wyjątkowo łatwo. Sternik nie musi się martwić o skręt w odpowiednim momencie, a barki nie porwie żadna nagła fala. Niestety, czary nie chronią jej przed kolizjami z innymi statkami, więc w nocy (oraz przy złej pogodzie) „Kometa", podobnie jak inne łodzie, stoi zacumowana przy brzegu.

Na „Komecie" pracuje załoga, która otrzymała polecenie dowiezienia drużyny do Hochsleben. Kapitanem jest Adolf Rinner, a pomagają mu: Bruno Furst, Olaf Gross, Werner Sonnabend i Klaus Fassbinder. Rinner i jego ludzie to chodzące źródła wiadomości o Górnym Reiku. Jeżeli bohaterowie o coś zapytają, załoga udzieli im większości informacji zawartych w *Krótkim przewodniku turystycznym po południowym Reiklandzie*. Szczegóły dotyczące tych BN znajdziesz w rozdziale *Charakterystyki*.

Zwykle „Kometa" jest w ruchu od 12 do 16 godzin dziennie, zależnie od długości dnia i pośpiechu Rinnera. Łącząc to z podaną szybkością „Komety" można stwierdzić, że pokonanie odcinka między Altdorfem a Hochsleben (jakieś 650 kilometrów) zabierze jej 9-10 dni. Bohaterom mogłoby się nie udać pokonanie tego dystansu konno w tak krótkim czasie. Ponadto nie ma gwarancji, że po drodze zawsze znajdą się wierzchowce na zmianę itp.

Wszystko, co drużyna zostawiła „Pod Skrzyżowanymi Lancetami", zostało już załadowane na pokład „Komety". Rycerze Pantery dostarczyli także broń, skonfiskowaną bohaterom w Volkshalle.



Wieści

Wiadomości, dzięki systemowi sygnalizatorów, pochodzącemu jeszcze z późnego okresu rządów Karla-Franza I, przemieszczają się po Imperium bardzo szybko. Podczas podróży w górę rzeki bohaterowie każdego dnia będą mogli zobaczyć młynopodobne wieże sygnalizacyjne. Ich obecność oznacza, że drużyna aż do chwili, gdy minie Nuln, będzie mogła poznać każdą wieść krążącą po Imperium. W mieście tym kończy się sieć sygnalizatorów. Dalej informacje przekazuje się przez konnego posłańca lub łodzią. Za Nuln drużyna będzie przemieszczać się z co najmniej taką samą prędkością, jak nowiny, i nie dowie się już zbyt wiele o ostatnich wydarzeniach. Więcej wiadomości o systemie informacyjnym Imperium znajdziesz w **ŚnRR**.

Wiele nowin można usłyszeć od załóg barek płynących w dół rzeki oraz, przy każdym postoju, w miastach. Jeżeli drużyna przyzna się, że przypłynęła z Altdorfu, miejscowi na pewno wypytają ich o wszystko, o co się da. Nie dziwota, że chcą wiedzieć dokładnie, co się stało, szczególnie od ludzi, którzy przybywają z samego centrum wydarzeń! Jeżeli bohaterowie będą na tyle głupi, by wspomnieć, że byli obecni przy śmierci Wolfganga, zostaną zmuszeni do opowiedzenia całej historii, nierzadko po wielekroć tego samego wieczora. Reakcje na wydarzenia, które zaszły w Volkshalle, zależą od sympatii miejscowej ludności (patrz *Krótki przewodnik turystyczny po południowym Reiklandzie*).

Większość ludzi wie już o śmierci cesarza, następcy tronu i grafa Borisa, lecz niewielu wierzy, że Wolfgang naprawdę był mutantem. Wzdłuż Górnego Reiku krążą ponadto następujące plotki i strzępy wiadomości:

1. Rycerze Talabeku – zakon, o którym nikt dotąd nie słyszał – przyznali się do przyczynienia się do śmierci kilku ostlandzkich i ostenmarskich szlachciców. Wielki książę Gustaw von Krieglitz zaprzeczył ponoć, jakoby wiedział coś o odwlekaniu wszelkich działań do chwili zebrania armii Talabeklandu.

2. Wielki marszałek Bock wprowadził w Altdorfie stan wojenny, ale nikt, z nim samym na czele, nie wie, co czynić dalej. Elektorzy rozjechali się do swych krajów, nie wybierając nowego cesarza.

3. Księżna Emmanuelle von Liebewitz z Nuln została ponoć w Altdorfie. Wiadomo powszechnie, że jest bezstronna i może mieć niemały wpływ na marszałka Bocka.

4. Nikt nie wie, co zrobią Nordland, Middenland i Midden-heim. Oczekuje się, że prowincje te, wraz Middenheim, wyrażą swe poparcie dla Talabeklandu.

5. Graf Alberich von Haupt-Anderssen jest na tyle młody i głupi, że może wierzyć, iż wojna to chwalebna przygoda. Odwieczna uraza, jaką Stirland żywi do Talabeklandu, jest zaś dlań wystarczającym do niej powodem. Chodzą plotki, że otrzymał od Ostlandczyków wyrazy serdecznego poparcia.

6. W Stirlandzie działają łowcy czarownic, podlegający kapłanom Sigmara. Nie zajmują się jednak wyłącznie ściganiem złoczyńców. Ci demagodzy, wcale się z tym nie kryjąc, wyciągają także od swoich zwolenników pieniądze nawsparcie spraw kultu w Averlandzie. W samym Averlandzie, gdzie większość mieszkańców to wyznawcy Starej Wiary, działalność co bardziej bojowych stronników Sigmara wywołuje zaniepokojenie.

7. Pojawili się ludzie, którzy krążąc po kraju opowiadają o tym, że otrzymali od Sigmara przedziwne znaki na dłoniach. Niektórzy z popieranych przez kult Sigmara łowców czarownic rozpoczęli poszukiwanie heretyków, którzy ośmielają się opowiadać takie bzdury. Lepiej nie wchodzić tym ostatnim w drogę! *Prawdę mówiąc, bohaterowie zrobią najlepiej, jeżeli nie puszczą pary z ust na temat celu swej podróży w górę Reiku.*

8. – Kuzyn mojej matki (*lub wuj albo daleki krewny*) pracuje na zamku. Mówi, że szlachta urządza orgie i że oni czczą – opowiadający rozejrzy się szybko dookoła – Slaanesha! Tam! I co o tym sądzicie? *To powszechna i zdradliwa plotka, która wypływa dopiero po wypiciu paru głębszych.*

9. – Ta wojna to pestka. Nadchodzą ciężkie czasy. Zapamiętajcie me słowa. Przed śmiercią cesarza moje krowy przestały dawać mleko, a teraz moja żona ma dziwne sny. A zdarza jej się to wtedy, gdy coś się ma stać. Ciągle mówi o dziwnych światłach na niebie, ale ja sam ich nie widziołem... *Tego typu rozmowy słyszy się w wielu gospodach i tawernach wzdłuż rzeki. I wielu ludzi w Imperium prześladują koszmary.*

10. – Słyszałem, że w dokach krąży wampir! W zeszłym tygodniu znaleźli biedną małą Matyldę z rozprutym gardłem! Była biała jak papier, nie spłynęła z niej ni kropelka krwi... *Ta plotka dotrze do drużyny w każdym porcie, w którym się zatrzyma. Musisz jedynie za każdym razem zmienić imię ofiary. A gdy bohaterowie osiągną stan „o nie, znowu plotka o wampirze", zadbaj, żeby następnym razem, gdy przybiją do brzegu, zaatakował ich nocą wampir. Statystyki podane przez grafa Orloka, wampira z* Życia na rzekach Imperium *z* ŚnRR, *będą się idealnie nadawać dla takiego napastnika.*

Zapasy

„Kometa" jest dobrze zaopatrzona w żywność, wodę i inne napoje. Jednakże bohaterowie prawie na pewno zechcą nabyć zapasy na drogę, która czeka ich po dopłynięciu do Hochsleben. Proste wyposażenie i uzbrojenie można kupić po zwykłych cenach w każdym mieście na trasie „Komety". Rinner nie będzie szczęśliwy z powodu „wypraw kupieckich" drużyny, ale pozwoli jej zejść na brzeg w każdym porcie opisanym w *Krótkim przewodniku turystycznym po południowym Reiklandzie*, w którym się zatrzymają.

Dopóki bohaterowie nie dotrą do Hochsleben, nie będą mieli okazji dowiedzieć się czegokolwiek o warunkach panujących w Górach Czarnych – ludzie mieszkający w miastach nie muszą wiedzieć takich rzeczy. Uporczywe dopytywanie się o góry i Przełęcz Czarnego Ognia zwróci na drużynę niepożądaną uwagę.

Jeżeli chcesz, bohaterowie mogą natknąć się na trapera znanego jako Stary Gunther (nie będziesz potrzebował jego charakterystyki). Między jednym a drugim kielichem opowie drużynie o warunkach panujących w górach. Poinformuje ich na przykład, że będą potrzebować grubych ubrań i mnóstwa koców lub futer. Jako miejsce, w którym można się zaopatrzyć na taką wyprawę, poleci skład Stefana Flaschmanna w Hochsleben. Stary Gunther jest życzliwy dla Stefana, głównie dlatego, że podczas ostatniej bytności w jego sklepie dostał za darmo butelkę brandy.

Leczenie

Podczas rejsu bohaterowie mogą potrzebować interwencji medyka lub chirurga. Jest to dość prawdopodobne, zwłaszcza zważywszy, że czekają ich spotkania z kultystami Chaosu lub fanatykami religijnymi (patrz dalej, *Wydarzenia na rzece*).

Jeżeli masz egzemplarz ŚnRR, osobą, która przyda się do wyleczenia ran, jakie mogą odnieść bohaterowie, może być doktor Maksimilian Schrippmesser. Także w Hochsleben mieszkają lekarze (no, powiedzmy), którzy mogą im pomóc. Jeśli potrzebna będzie natychmiastowa interwencja, w Hochsleben lub jakimkolwiek innym mieście spotkać można doktora Johanna Schillera, znanego wśród szczęśliwie ocalałych pacjentów pod pseudonimem artystycznym „Morderca". Szczegóły dotyczące Schillera znajdziesz w rozdziale *Charakterystyki*.

Kaplice i świątynie

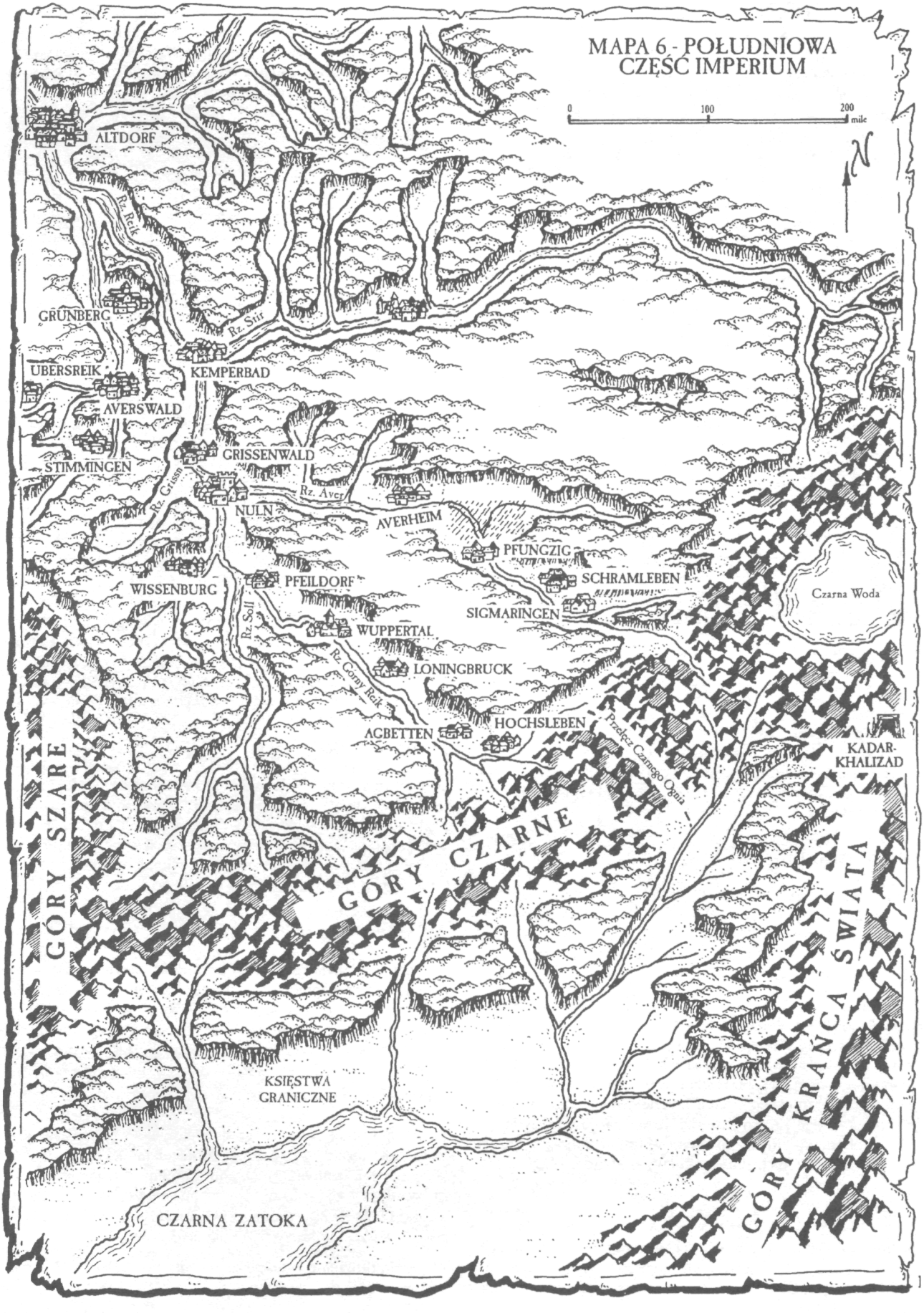
Podczas podróży w górę rzeki bohaterowie mogą zechcieć odwiedzić przybytek Sigmara lub Ulryka. Nie wszystkie miasta na trasie mają kaplice poświęcone obydwu bogom. Na przykład w Wuppertalu pytanie o kaplicę Ulryka może wywołać komplikacje z czynnym udziałem mieszkańców tego miasta.

Jeżeli bohater zechce odnaleźć kaplicę, pozwól mu na to. W najlepszym przypadku taka świątynia lub kaplica będzie miała na stanie najwyżej jednego kapłana. Modlitwy i prośby o błogosławieństwo lub wskazówki zostaną wysłuchane w minimalnym stopniu, jeżeli w ogóle. Bohater usłyszy, że ma w tej długiej i trudnej wyprawie ufać swej wierze. Łaska Sigmara (lub Ulryka, jeżeli da się go gdzieś odnaleźć) spłynie na osobę o wyjątkowo silnej wierze. Niczego więcej nie należy się spodziewać.

KRÓTKI PRZEWODNIK TURYSTYCZNY PO POŁUDNIOWYM REIKLANDZIE

Zamieszczony w ŚnRR przewodnik po Reiklandzie podaje wszystkie potrzebne w czasie podróży informacje. Bohaterowie mają jasno określony cel i zdają sobie chyba sprawę, że wikłanie się w dodatkowe przygody nie zbliża ich do niego. Jeżeli się zatrzymają w jakimś mieście, stwórz tam ze dwie nadrzeczne tawerny, na przykład „Pod Szczęśliwym Okoniem", „U Prostego Majtka" (prowadzona przez wygnańca z Kislevu), „Ryba i Haczyk" itp. W takich miejscach bohaterowie mogą posłuchać plotek i wszelkich nowin.

Wielu rzeczy o każdym mieście drużyna dowie się, pytając Rinnera i jego załogę. Rinner ostrzeże poszukiwaczy przygód nawet przed niebezpieczeństwem związanym z wyznawaniem niewłaściwej wiary w Wuppertalu, zakładając oczywiście, że bohaterowie go o to miasto zapytają. Załoga „Komety" to najlepsze źródło wiadomości, na jakie drużyna może liczyć, choć każdy z jej członków ma na temat wszystkich kolejnych miast własne zdanie. Na przykład, Klaus Fassbinder wie niewiele ponad to, gdzie znajdują się najlepsze knajpy.


MAPA 6 - POŁUDNIOWA CZĘŚĆ IMPERIUM
0
100
200
mile
N
ALTDORF
Rz. Reik
GRÜNBERG
Rz. Stir
UBERSREIK
KEMPERBAD
AVERSWALD
GRISSENWALD
STIMMINGEN
Rz. Grissen
Rz. Aver
NULN
AVERHEIM
PFUNGZIG
SCHRAMLEBEN
PFEILDORF
WISSENBURG
Rz. Soll
SIGMARINGEN
Czarna Woda
WUPPERTAL
Rz. Czarny Reik
LONINGBRUCK
AGBETTEN
HOCHSLEBEN
Przełęcz Czarnego Ogara
KADAR-KHALIZAD
GÓRY SZARE
GÓRY CZARNE
GÓRY KRAŃCA ŚWIATA
KSIĘSTWA GRANICZNE
CZARNA ZATOKA



Kemperbad

Kemperbad to szybko rozwijające się miasto, liczące prawie 4000 mieszkańców. Choć znajduje się u zbiegu granic Stirlandu, Reiklandu i Talabeklandu, żyjący tu ludzie starają się nie opowiadać po żadnej ze stron. To miejsce kosmopolityczne, gdzie ciasne doki zawsze są zapchane ludźmi. Ponadto w Kemperbad warzy się znakomitą brandy. Szczegóły znajdziesz w ŚnRR.

Grissenwald

Zamieszkany przez około 1500 ludzi Grissenwald należy do przyłączonego do Nuln Wissenlandu. Miasto znane jest ze swych szkutników i rzemieślników. Nawet w tych niespokojnych czasach jest ciche, a ludzie nie przejawiają specjalnych sympatii ani dla wyznawców Sigmara, ani Ulryka.

Jeżeli drużyna brała udział w wydarzeniach ŚnRR, mogła zaprzyjaźnić się z krasnoludami z Kazid Slumbol, małej osady położonej nieopodal Grissenwaldu. Bohaterowie mogą wpaść na pomysł wypytania ich o Karak-Kadal. Kazid Slumbol jest jednakże opuszczone; ostatni krasnolud wyjechał stąd kilka miesięcy temu. Ludzie z miasteczka nie wiedzą, dokąd udali się ich sąsiedzi. A tak naprawdę, zwłaszcza wobec aktualnych problemów Imperium, są szczęśliwi, że odeszli od nich ci oddani swym klanom obcy.

Nuln

Wolne miasto Nuln jest trzecią co do wielkości aglomeracją Imperium. Metropolia jest niewiarygodnie bogata, a znana przede wszystkim z win oraz złóż metali, które zawiera należąca doń ziemia. Znajduje się w nim także ośrodek Imperialnej Szkoły Artyleryjskiej oraz stacjonuje duży garnizon. W chwili obecnej żyje tu 12 500 osób. Wprowadzono stan wyjątkowy, a obowiązująca od zmierzchu do świtu godzina policyjna jest surowo przestrzegana.

Pfeildorf

Pfeildorf jest uzależniony od przechodzącego przez to miasto szlaku handlowego do Nuln. Większość spośród 800 żyjących tu Averlandczyków nie wierzy, że cokolwiek może odebrać im ich źródło utrzymania. W mieście czuje się atmosferę napiętej normalności, a każda forma prywatnych lub publicznych dysput (nawet dotyczących obecnego kryzysu) jest odbierana jako raczej niebezpieczna. Nie roztrząsa się tu złych wieści dochodzących z innych części Imperium.

Wuppertal

Słynące z doskonałych cieśli miasto, w którym mieszka 1100 Averlandczyków, znane jest także jako ostoja kultu Sigmara. Tutejsza świątynia Sigmara poświęcona jest czcigodnemu Josephowi, którego często prosi się o wstawiennictwo u boga. Mieszkańcy każdą wieść interpretują w świetle swojego religijnego fanatyzmu: wyznawcy Ulryka zabili cesarza i następcę tronu, zadali pierwszy cios, a graf Boris dostał to, na co zasłużył... Są to typowe reakcje ludu Wuppertalu. Znacznie ważniejsze jest jednak wrogie nastawienie tych ludzi do wyznawców Ulryka. Każdy, noszący insygnia tego boga lub głoszący wierność jego imieniu, będzie miał tu problemy. W najlepszym wypadku taki wyznawca Ulryka może spodziewać się wrzucenia przez tłum do rzeki. Gorzej, jeżeli zostanie ukamienowany lub zlinczowany przez rozwścieczoną hordę wyznawców Sigmara. To tu Krumbach znajdzie najgorliwszych sprzymierzeńców.

Loningbruck

Loningbruck leży wśród winnic i pól Averlandu. Nie jest może zbyt duży, ale za to dostatni. Wśród mieszkańców znajdzie się kilku wyznawców Sigmara lub Ulryka. Największa kaplica w mieście poświęcona jest Verenie. Przy niej znajduje się duża biblioteka, zawierająca wiele ksiąg traktujących o historii rodzaju ludzkiego i prawa.

Agbeiten

Nad granicą Averlandu i Sudenlandu leży niewielka osada, zamieszkana przez mniej więcej 350 osób. Cały interes kręci się tu wokół rolniczego targowiska i spławu produktów w dół Reiku. Niewielu ludzi modli się w Agbeiten do Sigmara czy Ulryka. Większość czci Taala albo wyznaje Starą Wiarę.

Hochsleben

Na Hochsleben kończy się szlak żeglowny. 375 mieszkańców miasteczka utrzymuje się z handlu metalami, kamieniami szlachetnymi, cennymi kruszcami i futrami. Wymienia się je za brandy, wino, broń, wyroby rzemieślnicze, alkohol, oliwę, wódkę i inne mocne trunki, bowiem zaglądający do miasta poszukiwacze i traperzy oczekują uciech życia.

Więcej informacji o mieście znajdziesz w rozdziale *Hochsleben* w dalszej części opowieści.

WYDARZENIA NA RZECE

Opisane w tej części napaści ze strony wyznawców Chaosu i religijnych fanatyków mogą nastąpić w dowolnym momencie podróży bohaterów do Karak-Kadal. Nie musisz wykorzystywać wszystkich wymienionych grup i zdarzeń. Bądź elastyczny. Jeżeli któreś starcie osłabi drużynę, pozwól jej wypocząć przed następnym atakiem.

Czciciele Wijącego się Węża

Po wyjściu na jaw spisku przeciw Middenheim (**Szara eminencja**) potęga Purpurowej Ręki została złamana, a kult właściwie przestał istnieć. Część kultystów zeszła do podziemia lub uciekła przed niechybną karą, inni pozostali na miejscu, a ich wierność Tzeentchowi nadal okrywa tajemnica.

Ocalałe niedobitki czcicieli Purpurowej Dłoni podzieliły się na kilka mniejszych grup. Jedną z nich jest kult Wijącego się Węża. Nadal jednak od Purpurowej Dłoni i grup kontynuujących jej tradycje odchodzili kolejni wyznawcy. Efektem tego wszystkiego jest fakt, że w Purpurowej Dłoni, Wijącym się Wężu i każdej innej sekcie Tzeentcha nikt nikomu nie ufa. Wszyscy wierzą raczej w to, że Purpurowa Dłoń została przez kogoś zdradzona niż rozbita.

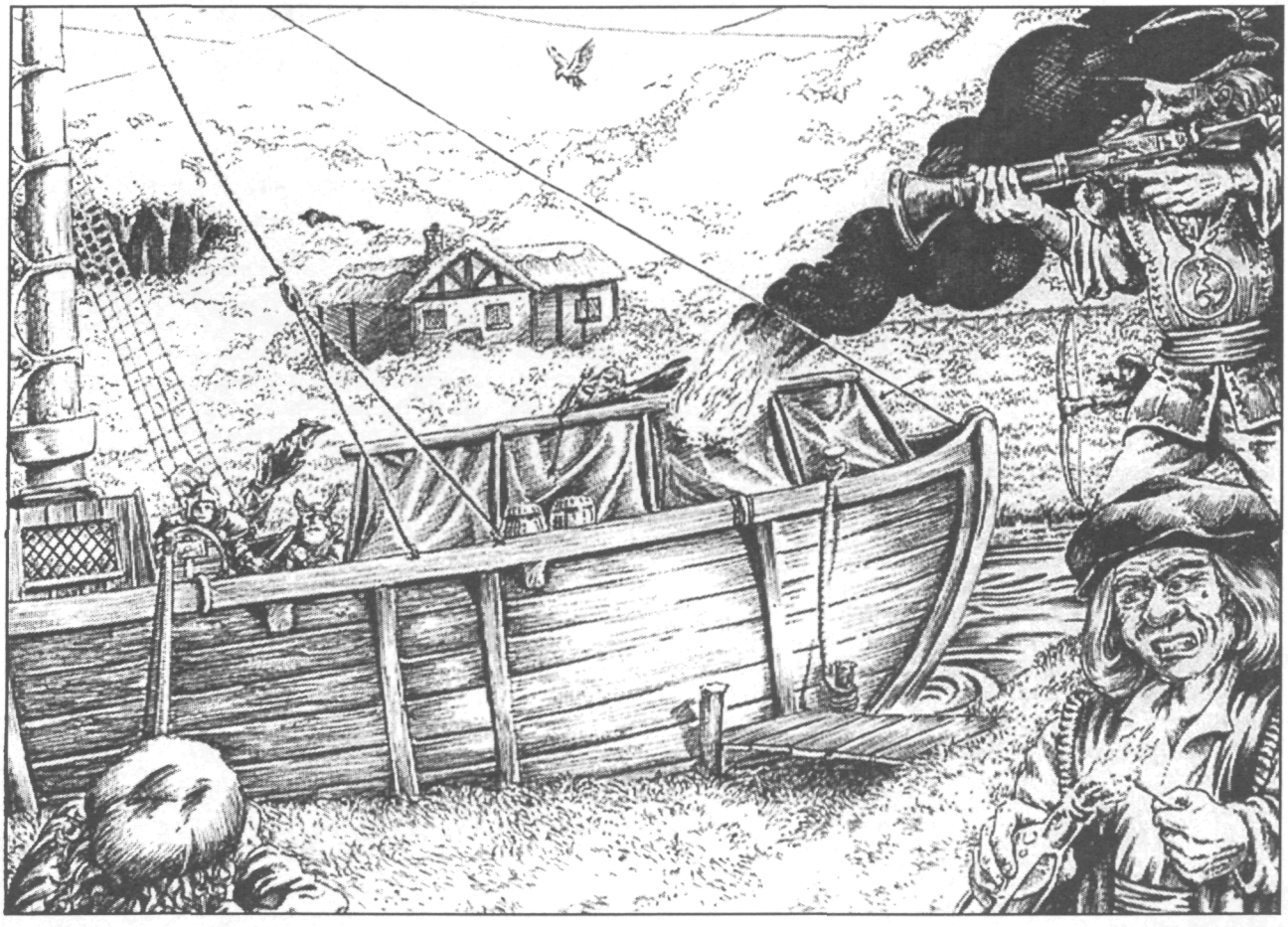
Kult Wijącego się Węża nie jest może liczny, ale ma nad innymi jedną przewagę. W jego szeregach znajduje się Joachim Bonner, sługa ze świty Kaslaina. Adolf Rinner rozpozna go, widywał już bowiem tego człowieka przy wielu różnych okazjach (nigdy z nim jednak nie rozmawiając), gdy Kaslain podróżował „Kometą".

Dla Wijącego się Węża spotkanie Kaslaina i Ar-Ulryka z bohaterami nie jest tajemnicą. Sekcie znany jest też główny cel wyprawy tych ostatnich. Odnalezienie młota Sigmara to coś, czemu kultyści muszą zapobiec. Czciciele Wijącego się Węża nie ufają nikomu. Przeciwko bohaterom skierują wszystkie swoje siły, ale raczej zaatakują sami (nawet ryzykując porażkę) niż dopuszczą do siebie kogokolwiek z zewnątrz, nawet współwyznawcę. Kultyści mają małą przewagę – wiedzą dokąd drużyna zamierza się udać. Są dość dobrze przygotowani na to, by na nią czekać i uderzyć w jakimś odludnym miejscu. Jeżeli będą musieli, podążą za bohaterami w góry za Hochsleben i pójdą ich śladem przez Przełęcz Czarnego Ognia.

Martin Gladische wyda, w miarę możliwości, rozkaz ataku w nocy, gdy „Kometa" będzie przycumowana w jakimś odosobnionym miejscu. Jeśli będzie ku temu okazja, użyje czarów, by podpalić barkę. Posłuży się też w tym samym celu Franzem Hilgenburgiem, swym szalonym porucznikiem, który rzuci na pokład bomby zapalające. Gdy łódź stanie w płomieniach, Franz wypali z rusznicy do każdego widocznego obrońcy. Kultyści ruszą do ataku w chwili, gdy tylko na pokład przedostanie się, w razie potrzeby płynąc, Ulrik Kroger.

Jeżeli Martin zdecyduje się uderzyć podczas podróży przez góry, atak nastąpi wkrótce po zatrzymaniu się drużyny na noc. Spadnie na nią deszcz strzał i śrutu. Kultyści, nie wychodząc z ukrycia, będą ostrzeliwać obozowisko bohaterów. Kiedy już krzyżowy ogień uziemi drużynę, z drugiej strony pojawią się Martin i Ulrik. Martin nie podejdzie zbyt blisko, woląc posłużyć się czarami, ale każe Ulrik zaatakować bohaterów.

Gladische za żadne skarby nie podda się drużynie. Jeżeli więcej niż połowa jego towarzyszy zginie lub zostanie ranna,





zarządzi odwrót. Jeśli nikt nie ruszy za kultystami w pościg, odpoczną, zbiorą siły i wrócą, by trapić bohaterów. Ich ponowny atak będzie brutalny i dokładnie zaplanowany.

Jadeitowe Berło

Ten kult ma w Imperium licznych zwolenników. Wiele wysoko postawionych osobistości oddaje cześć Slaaneshowi. Rozpusta jest dla znudzonych szlachciców zabawną rozrywką. Mogło się zdarzyć, że bohaterowie walczyli już z tą sektą, ale mimo to Jadeitowego Berła nie interesuje drużyna. Emmanuelle Fleschflascher, przywódczyni tej grupy wyznawców, ma inne plany, które w ogóle nie dotyczą podróżników. Od dawna „adoruje" arcylektora Kaslaina i chce teraz zdeprawować go, posiąść i prawdopodobnie zabić (niekoniecznie w tej dokładnie kolejności). Ten plan ma, jak się zdaje, same zalety – ona zaspokoi swe żądze, a przy okazji zniszczy jednego z najwyższych kapłanów Sigmara.

Emmanuelle błędnie sądzi, że Kaslain znajduje się na pokładzie „Komety" i że właśnie jego obecność jest przyczyną nagłego wypłynięcia barki z Altdorfu. W końcu „Kometa" zmierza do Nuln. Emmanuelle postanowiła, że wejdzie wraz ze swymi towarzyszami na pokład, porwie (w razie potrzeby) Kaslaina, a potem złamie moce jego umysłu i ciała za pomocą bólu i rozkoszy Slaanesha.

Dzięki szybkiej jeździe i dużej sumie pieniędzy wydanej na podwody, Emmanuelle i jej grupa wyprzedzą płynących „Kometą" bohaterów. W mieście, w górze rzeki, wynajmą barkę. Emmanuelle, Anika, Axel i Joachim wejdą na jej pokład, wymordują załogę i odpłyną w dół rzeki, na spotkanie drużyny. Kobiety postarają się odegrać role bezradnych i atrakcyjnych niewiast, dryfujących z prądem na barce. Axel i Joachim ukryją się pod pokładem.

Bohaterowie ujrzą płynącą z prądem barkę, na której znajdują się dwie niewiasty w niewątpliwie rozpaczliwej sytuacji. Wygląda na to, że straciły kontrolę nad statkiem. Poproszą o dohołowanie do najbliższego brzegu. Powinieneś tu skorzystać ze standardowego małego statku rzecznego z *Życie na rzekach Imperium* z ŚnRR. Jeżeli drużyna zatrzyma się, by im pomóc, Emmanuelle i Anika będą bardzo wdzięczne. Gdy uda się wciągnąć ją w „akcję ratunkową", postarają się być rzeczywiście bezradne. „Akcja" nie będzie trudna – każda metoda zastosowana przez bohaterów zadziała. W ramach podziękowania kobiety zaproponują im po kubku wina. Będzie ono nasycone zarówno lubczykiem Aniki, jak i narkotykiem Emmanuelle.

Ta ostatnia, jeżeli tylko będzie mogła, spróbuje wejść na pokład „Komety", by odnaleźć Kaslaina i upewnić się, że on także dostał wino. Gdy okaże się, że arcylektora nie ma, postara się ukryć swój zawód. Jednakże Anika, której dojście do wniosku, że coś jest nie w porządku, zabierze nieco więcej czasu, syknie do Emmanuelle:

– Jeżeli nie ma go tutaj, to gdzie jest?

Co najmniej jeden bohater usłyszy tę uwagę.

Gdy bohaterowie zorientują się, że Emmanuelle nie jest osobą, za którą się podaje, ta zawoła Joachima i Axela, przyzwie demonicę, a następnie rzuci pierwszy czar. Potem powinna się wywiązać ogólna walka.

Jeżeli Emmanuelle zaatakuje powyżej Nuln, od razu zorientuje się, iż popełniła błąd sądząc, że Kaslain podróżuje na pokładzie „Komety". Wówczas spróbuje wykonać podobny do założonego plan, a gdy na pokładzie jej barki znajdzie się jeden lub dwóch bohaterów, odpłynie w dół rzeki, uciekając przed „Kometą". Nie zdaje ona sobie sprawy z magicznych mocy tego statku i wierzy, że uda jej się umknąć przynajmniej z jednym więźniem.

Jeżeli zdarzy się tak, że drużyna przepłynie obok, nie zwracając na nie uwagi, Emmanuelle i Anika skorzystają z całej swej mocy i od razu rozkażą zaatakować „Kometę". Nie jest to plan tak subtelny, jak chciałaby tego Emmanuelle – użyje ona przemocy tylko wtedy, gdy będzie musiała.

Konrad i Niklaus

Również Emmanuelle ma wrogów i to nie tylko wśród imperialnych łowców czarownic. Chaos nie jest wolny od wewnętrznej rywalizacji, a aktualnym przeciwnikiem Emmanuelle jest Konrad Waldheim. Konrad poluje na kobietę już od jakiegoś czasu i postanowił ją zniszczyć akurat w chwili, w której zajmuje się ona drużyną.

Konrad i Niklaus wychyną z zarośli na brzegu rzeki i zaatakują Emmanuelle i innych wyznawców Jadeitowego Berła. Ty decydujesz, w którym momencie to nastąpi. Zależy to od reakcji bohaterów na fortel wyznawczyń Chaosu. Konrad i Niklaus spróbują dostać się na pokład statku Emmanuelle. Zignorują bohaterów, chyba że ci sami ich zaatakują. Konrad użyje swych Krwawników do przyzwania Khakkadshaka Krwiopuszcza tylko wówczas, gdy jego wróg wezwie demoniczną sojuszniczkę. Emmanuelle przestanie zwracać uwagę na drużynę i skoncentruje się na nowym przeciwniku.

Jeśli bohaterowie będą rozważni i postanowią wycofać się z tego zamieszania, uda im się to bez żadnego problemu. Wyznawcy Khorne'a i Slaanesha zbyt nienawidzą siebie nawzajem, by interesowała ich grupka jakichś bohaterów. Gdy ci ostatni odpłyną już „Kometą" w górę rzeki, będą mogli podziwiać dwie zawzięcie walczące ze sobą grupy, dopóki zakole rzeki nie przesłoni im widoku.

Jeżeli drużyna stanie przeciwko Konradowi i Niklausowi, a potem ucieknie, atak zostanie zapamiętany. Ty decydujesz, czy Konrad przetrwa starcie z Emmanuelle, czy nie. Jeżeli tak, długo będą wraz z Niklausem żywić urazę do bohaterów i ścigać ich w górę rzeki i w górach. Znów do Ciebie należy decyzja, jak dużo czasu zabierze im dogonienie drużyny. W każdym razie uderzą ponownie w jakimś zapomnianym przez ludzi miejscu, w górach lub na rzece. Możesz więc skorzystać z tej pary w każdym momencie dalszej podróży bohaterów do Karak-Kadal i kaplicy Sigmara (patrz dalej). Niklaus od razu rzuci się na drużynę, a Konrad najpierw przyzwie swego sprzymierzeńca Krwiopuszcza, a dopiero potem zaatakuje.

Fanatycy

Poza spotkaniem z czcicielami Chaosu, bohaterów czeka starcie z jeszcze jedną grupą pragnącą ich śmierci – fanatycznymi wyznawcami Sigmara.

Gotthard i Karin Krumbachowie nie są zwykłymi gorliwymi wyznawcami Sigmara, to prawdziwi fanatycy. Uważają, że wszyscy poza nimi – od Wielkiego Teogonisty poczynając, a na najmarniejszym akolicie kończąc – to odstępcy.

Z ich skrzywionego punktu widzenia sprawa, jaką mają do drużyny, jest słuszna i właściwa. Bohaterowie zadają się z Ar-Ulrykiem, co samo w sobie jest już dla Gottharda i Karin zbrodnią. A teraz jeszcze płyną rzeką na pokładzie prywatnej barki Kaslaina. Dla Gottharda i Karin jest oczywiste, że sympatycy Ulryka na pokładzie statku należącego do porządnego, uczciwego czciciela Sigmara nie są zwykłymi gośćmi i że nie jest to normalne.

Gotthard zna trochę jednego z członów załogi „Komety", Olafa Grossa. Nie będzie zwlekał z wypytaniem go o to, co się dzieje, choć zna już odpowiedź: „Nic dobrego". Również Olaf, jeżeli odkryje cel wyprawy drużyny, natychmiast poinformuje o nim Krumbachów. To utwierdzi fanatyków w zamiarze zniszczenia bohaterów – przecież zamierzają odnaleźć młot Sigmara! Wtrącanie się w sprawy Sigmara to przecież jawna, niemal niepojęta herezja!

Gotthard i Karin będą ścigać bohaterów bez chwili wytchnienia. Użyją wszystkich swych umiejętności i mocy, by pokrzyżować ich plany. Oczywiście, jeżeli będzie to możliwe, spróbują objawić im też światło prawdziwej wiary w Sigmara, a jeśli nie... Śmierć jest jedyną właściwą karą dla heretyków, a może to być również jedyny sposób powstrzymania drużyny przed czymś, czego na pewno będzie żałować. Krumbachowie zawsze uzasadniają swe niecne czyny „dobrem" tych, przeciw którym są one skierowane.

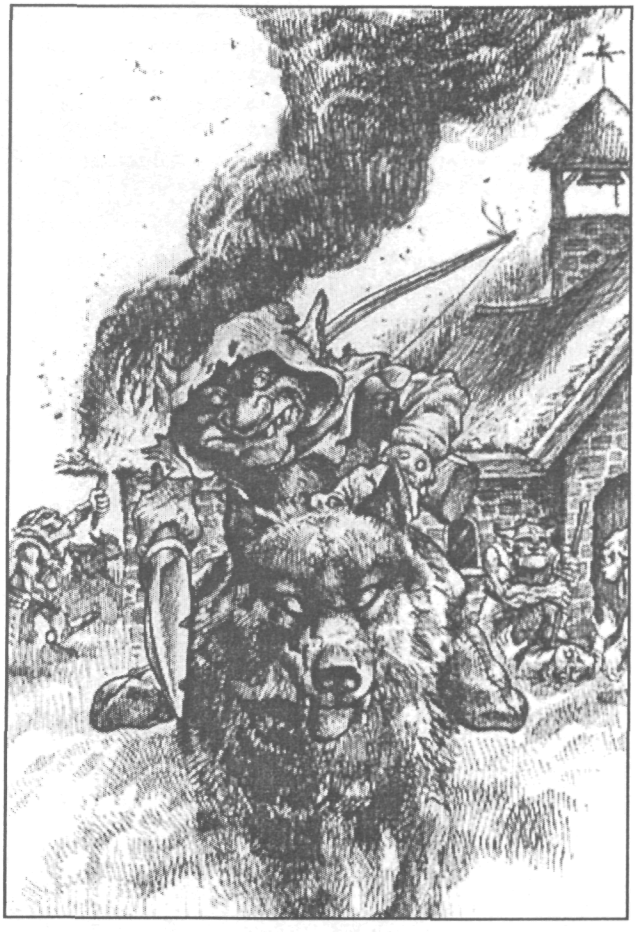
W dużym stopniu od Ciebie zależy, jak posłużysz się Krumbachami. Początkowo za drużyną podąża tylko Gotthard, Karin oraz Erwin Mecklenberg. Jednakże po pierwszym spotkaniu dołączy do nich Frederik Munster, łowca czarownic.

Na początku Krumbachowie powinni być dla drużyny zawadą. Na każdym postoju w jakimś miasteczku nad Reik spotyka ona Krumbachów, Mecklenberga i Munstera, prowadzących właśnie wiec przeciwko „herezji, która ogarnia nasze ukochane Imperium". Choć nikt nikogo nie wskazuje palcem, Karin i Gotthard dadzą swej publiczności do zrozumienia, że to właśnie drużyna jest bandą heretyków, których nie powinno się tolerować. W następnym mieście, w którym zatrzymują się bohaterowie, odbywa się taki sam wiec, lecz tym razem lecą już kamienie. Na każdym postoju Gotthard wprowadza większe napięcie.

Gotthard najbardziej liczy na Wuppertal. Jego mieszkańcy odpowiadają niemalże idealnie jego standardowi oddania wierze. Jeżeli drużyna nie rozprawiła się z nim wcześniej, lud tego miasta otoczy barkę i zacznie miotać w bohaterów obelgami i kamieniami. Powyżej Wuppertal Gotthardowi będzie już towarzyszyć oddział złożony z K6+2 wuppertalskich milicjantów. Ich pojawienie się zwiastuje brutalniejszą konfrontację.

Gotthard nie pokaże się w Hochsleben. Wynajmie jednakże przewodnika, Wolmara Neustadta, który poprowadzi jego ludzi przez góry w pościgu za drużyną. W odpowiednim, wyznaczonym przez Ciebie momencie, pośle ich do ataku.

Powyższy schemat zakłada ignorowanie Gottharda i jego towarzyszy przez drużynę. Jeżeli jednak z jakiegokolwiek powodu bohaterowie zaatakują go, przyjmie on to za dowód (choć i tak żadnego nie potrzebuje) ich herezji, a jego napaść na bohaterów nastąpi po prostu wcześniej. Jeśli Gotthard zginie, Karin i/lub Erwin będą kontynuować jego „chwalebne dzieło".



HOCHSLEBEN

Powyżej Hochsleben Górny Reik jest niespławny. Rinner i „Kometa" nie mogą zawieźć bohaterów nigdzie dalej. Hochsleben jest także dla drużyny ostatnią szansą na przygotowanie się do przeprawy przez Góry Czarne.

Hochsleben to oaza spokoju. Wieści o problemach dotykających Imperium są lekceważone lub traktowane jak kłopoty kogoś innego. W mieście znajduje się kilku potężnych zwolenników Sigmara i Ulryka, poza tym nie ma tu kapłanów innych kultów. Mieszkańców zaś bardziej obchodzą aktualne ceny skór i metali niż jakieś imperialne szwindle. Nie interesuje ich też zbytnio to, co w tej okolicy robi drużyna. W Hochsleben ludzie zajmują się tylko swoimi sprawami.

Tutejszy skład, źródło zaspokojenia wszelkich potrzeb bohaterów, jest prowadzony przez Stefana Flaschmanna. Towary wymienione w **WFRP**, w tym także prowiant, można nabyć tu za 150% podanych tam cen, choć skuteczne targowanie się może obniżyć ją do 140%. Dostępne są tu też przedmioty nietypowe. Wszystko, o co zapytają bohaterowie, znajduje się gdzieś w magazynach Stefana. Jeżeli pozwolisz bohaterowi nabyć jakąś rzadko spotykaną rzecz, pomyśl o jej cenie, a następnie ją podwój.

Zaopatrzenie w żywność również nie jest żadnym problemem. Dostępne są tu kasze (na przykład na owsiankę), suszone owoce, solone i wędzone mięso, konserwy itd. Jedynym kłopotem związanym z kupowaniem jedzenia jest jego transport. Natomiast polowanie w górach owszem, jest możliwe, lecz to bardzo niepewne źródło żywności.

Bohaterowie mogą kupić jedzenie suszone, solone i wędzone. Powinno ono zostać potraktowane jako żelazne racje (z 50% narzutem Stefana). Inne, zwykłe jedzenie jest także dostępne, ale popsuje się ono po K6+2 dniach. Nie stanie się bohaterom nic strasznego, jeżeli przez kilka dni pojedzą lekko spleśniały chleb i inne tego typu specjały, ale tego im nie mów!

Jak słusznie stwierdzi Stefan, a także i wielu innych miejscowych, wody jest w Górach Czarnych i wzdłuż Przełęczy Czarnego Ognia pod dostatkiem. Drużyna znajdzie tam wiele naturalnych źródeł i strumyków, nie ma więc potrzeby kupowania wody pitnej. Niektórzy mogą jednak mieć ochotę na coś mocniejszego.

Bohaterowie dowiedzą się też, że w górskiej podróży mogą się okazać bardzo przydatne futra i ciepłe ubrania. Szczególnie zimno robi się tam w nocy, więc konieczne będą koce i maty. Każdy z bohaterów, aby być pewnym tego, że nie zmarznie, będzie potrzebował 4 kocy lub dwóch futer. Stefan za każdy koc, dający 10 punktów obciążenia, policzy sobie 3 ZK. Futra (najczęściej wilcze) ważą tyle samo, ale są znacznie droższe – kosztują po 25 ZK.

Gdy już bohaterowie zaopatrzą się w żywność, koce, futra i inne rzeczy, okaże się, że mają zbyt dużo do niesienia. W tym momencie Stefan niechybnie stwierdzi, że wyglądają *na osoby potrzebujące muła*.

Przedziwnym zbiegiem okoliczności jest on właśnie w posiadaniu dwóch takich stworzeń, najlepszych w całym Imperium! U Stefana cena wywoławcza za muły o imionach Jose i Alberto wynosi 120 ZK za sztukę. Udany test **Int** podczas targowania się ze Stefanem (bonusy +10 za *urok osobisty i targowanie się*, +10 dla bohaterki z umiejętnością *uwodzenie*) skłoni go do jej opuszczenia. Każdy pomyślny test spowoduje obniżenie ceny o 10 ZK, pod żadnym jednak pozorem nie zejdzie poniżej 90 ZK za jednego muła. Na dodatek Stefan, poza tym, że jest twardym negocjatorem, ma w rękawie kilka atutów:

– Ich ojciec był estalijskim koniem do walk z bykami! Słowo! To wspaniałe zwierzęta! Mogą nieść ładunek osiem razy cięższy od nich samych! Są doskonale ułożone, posłuszne, nawet dziecko może je prowadzić...

Jose i Alberto to w rzeczywistości stworzenia o złym usposobieniu, leniwe i uparte – typowe estalijskie zwierzaki.

Gdy bohaterowie zapytają miejscowych o warunki panujące na Szlaku Czarnego Ognia, na pewno usłyszą w odpowiedzi, że bardzo niebezpieczny jest odcinek mniej więcej w połowie długości drogi. Widziano tam orki, gobliny i inne stworzenia, a podobno nawet ogra! Kraina za przełęczą jest wyludniona. Każde pytanie o stare osady krasnoludów, rzeźbione kamienie czy opuszczone kaplice, spotka się jedynie z tępym spojrzeniem rozmówcy. Pomijając fakt, że bohaterowie nie powinni w ogóle mówić o tych rzeczach, ludzie tu żyjący naprawdę nie wiedzą zbyt wiele o krasnoludzkich sprawach.

PRZEŁĘCZ CZARNEGO OGNIA I CO DALEJ?

Po opuszczeniu Hochsleben staje przed bohaterami zadanie odbycia dwuetapowej podróży lądowej. Będą musieli przejść jakieś 90 kilometrów z Hochsleben do Przełęczy Czarnego Ognia, a potem czeka ich przejście ponad 200 kilometrów

między przełęczą a Karak-Kadal. *Mapka 7* pokazuje dość szczegółowo Przełęcz Czarnego Ognia i tereny położone za nią (interesujące drużynę).

Droga do Karak-Kadal

Bohaterowie nie muszą przechodzić całej Przełęczy Czarnego Ognia. Dolina, w którą powinni skręcić, znajduje się mniej więcej w dwóch trzecich długości jej północnej ściany.

Wejście do doliny było niegdyś oznaczone dwoma wielkimi obeliskami o wysokości około 5 metrów, z których pozostał tylko jeden. Drugi został przewrócony i leży strzaskany przy szlaku wiodącym przez przełęcz. Oba obeliski wykonano z tutejszego kamienia. Pierwszy z nich ma wyryte na każdej z czterech stron wizerunki młota. Kiedyś ktoś podjął niezbyt udaną próbę wydrapania płaskorzeźb. Bohaterowie bez trudu dostrzegą obeliski, które są „rzeźbionymi kamieniami" z pospiesznie narysowanej mapy Kaslaina.

Czas podróży na przełęczy

Podana tutaj szybkość przemieszczania się podczas podróży lądowej może się wydawać dość mała. Twoi gracze mogą twierdzić, że ich bohaterowie są w stanie zrobić więcej niż jakieś marne *n* kilometrów dziennie. Jednakże droga do Karak-Kadal nie jest byle spacerkiem. To ciężka przeprawa przez kraj nieprzyjazny i niegościnny. Drużyna ma tu pod stopami skaliste, nierówne i zazwyczaj śliskie podłoże. Na nielicznych ścieżkach można zrobić ledwie kilka kroków. Po pierwszym dniu takiego mozołu większość bohaterów obudzi się, czując się jak artretyczne deski do prasowania.

Przez pierwszych kilka dni drużyna będzie mijać farmy i sioła. Może w nich nabyć różne drobne towary, jak ser, świeży chleb, mleko i warzywa. Po trzech dniach zbliży się do przełęczy i nie ujrzy więcej ludzkich siedzib.

Bohaterowie, zakładając, że nie są obciążeni zlewami kuchennymi, powinni być zdolni do posuwania się z prędkością 4,5-5 kilometrów na godzinę. Nie jest to jednakże tempo możliwe do utrzymania przez cały czas. Poniższa tabela pokazuje odległości, których pokonania mogą się bohaterowie spodziewać każdego kolejnego dnia podróży do Przełęczy Czarnego Ognia. To tempo pozwoli im dotrzeć do przełęczy w ciągu czterech dni:

Dzień	Bezpieczny dystans
1	18 kilometrów
2	21 kilometrów
3	24 kilometry
4	27 kilometrów

Mogą próbować przedłużać marsz, ale niesie to ze sobą pewne ryzyko. Jeżeli postanowią iść dalej niż wynosi bezpieczny dystans, wszyscy bohaterowie powinni na koniec każdej dodatkowej godziny (tj. co mniej więcej 4,5-5 kilometrów) przeprowadzić test **Wt**. Niepowodzenie oznacza, że bohater naciągnął mięsień lub przemęczył się. Na K4 dni zmniejsz mu **S** o -1, **Zr** i **I** o -10. Tego rodzaju dolegliwości można wyleczyć *Leczeniem lekkich zranień*.

Podróż przez Przełęcz Czarnego Ognia i ścieżkę do Karak-Kadal to trudne zadanie. Bohater może nieść do **S** x 100 punktów obciążenia i przejść do 18 kilometrów dziennie. Każdy punkt obciążenia powyżej tego limitu zmniejsza tempo posuwania się o 1,5 kilometra na dzień. Jeżeli bohater niesie **S** x 50 punktów obciążenia, może pokonać do 23 kilometrów. Także w tym przypadku przekroczenie tej granicy może spowodować opisane wyżej skutki.

Muły są w stanie nieść 600 punktów obciążenia. Przed dojściem do Przełęczy Czarnego Ognia mogą znaleźć dostatecznie dużo trawy, by się wyżywić. Potem będą potrzebowały po 10 punktów obciążenia paszy dziennie (kasze itp.). Za każdy dzień, kiedy muł nie jest karmiony, zmniejsz jego zdolność do noszenia ciężarów o 100 punktów obciążenia. Gdy karmienie zostanie wznowione, siła muła wraca do normy w tym samym tempie.

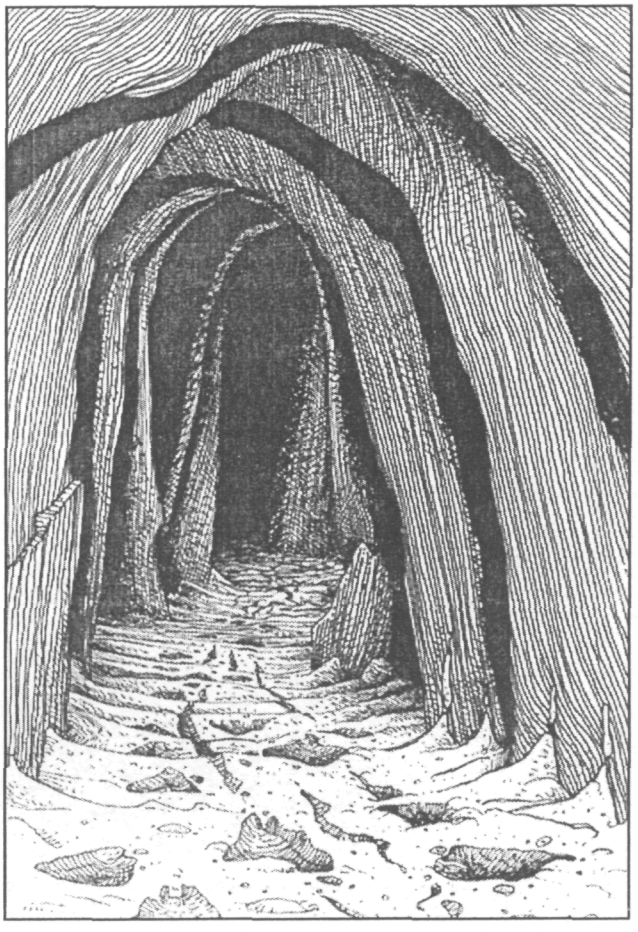
Szybkość podczas górskich spotkań

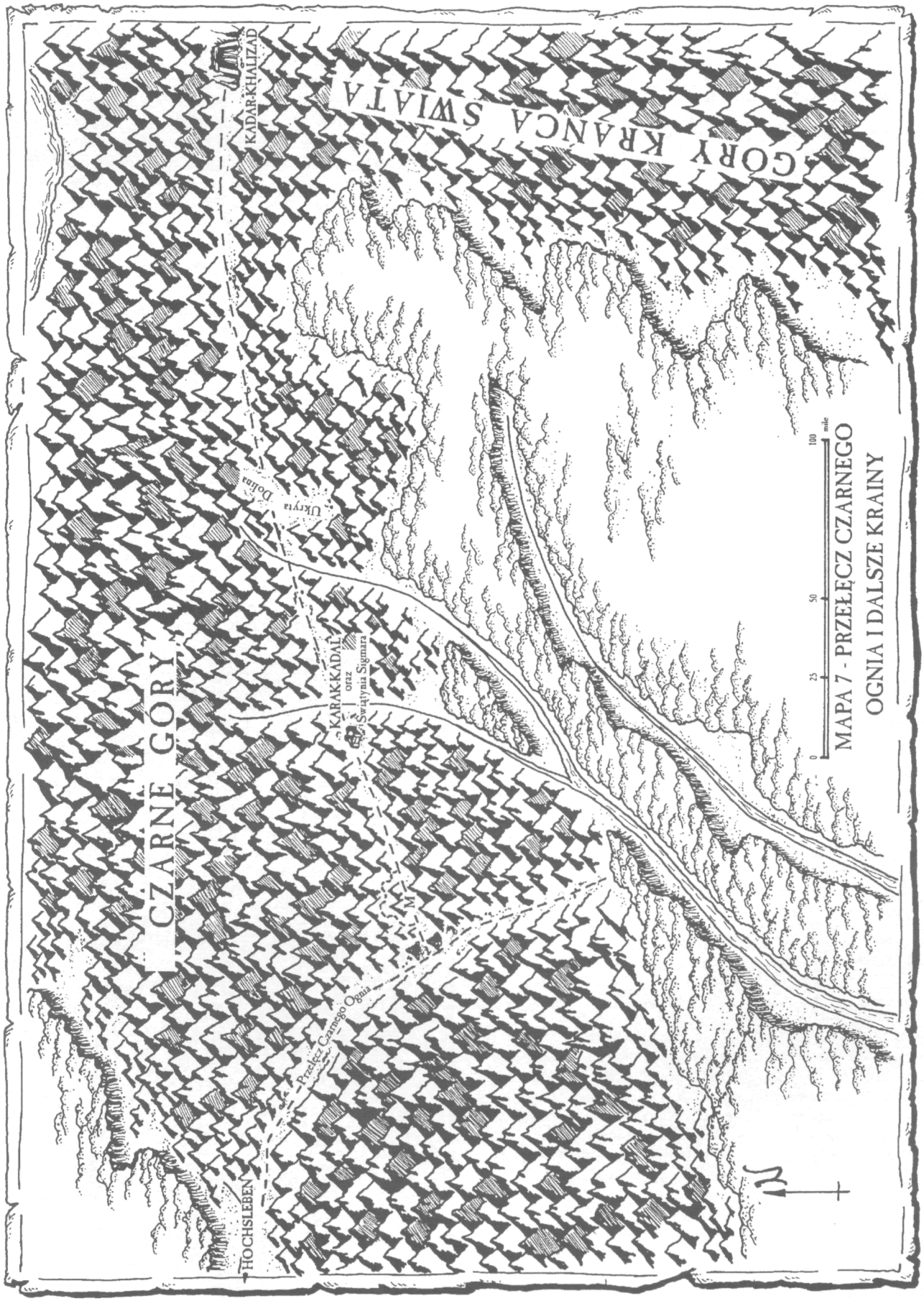
Przy spotkaniach, w których ważne są szybkości, bohater, by móc przekroczyć normalną szybkość, musi przeprowadzić udany test **I**. Nawet jeśli test się powiedzie, nie może poruszać się szybciej niż wynosi jego normalna szybkość razy dwa. Jeżeli test się nie udaje, znaczy to, że bohater się pośliznął i przewrócił. Istnieje 50% szans na odniesienie przy upadku 1 *obrażenia* (pancerz nie daje żadnej ochrony). Następną rundę bohater musi zużyć na podniesienie się.

Schronienie podczas podróży

Drużynie niekoniecznie musi odpowiadać nocleg pod gołym niebem, nawet jeżeli wyposażona jest w namioty.

Możesz pozwolić bohaterom szukać małych jaskiń, w których można się zatrzymać na noc. Każdego dnia będą mieli 25% szans na znalezienie odpowiedniej, ale szukając




CZARNE GÓRY
GÓRY KRAŃCA ŚWIATA
KADAR-KHALIZAD
HOCHSLEBEN
KARAK-KADAL
oraz
Świątynia Sigmara
Ukryta Dolina
Przełęcz Czarnego Ognia
0
25
50
100 mile
MAPA 7 - PRZEŁĘCZ CZARNEGO
OGNIA I DALSZE KRAINY

jej stracą 1K6 kilometrów dziennego dystansu. Strata ta następuje niezależnie od tego, czy znajdą jaskinię, czy nie. Oczywiście, jaskinia nadająca się dla bohaterów może być już zajęta przez kogoś innego...

GÓRSKIE SPOTKANIA

Jeżeli uznasz to za potrzebne, możesz podczas przeprawy drużyny przez przełęcz skorzystać z poniższych spotkań. Ta część podróży potrwa zapewne około 10-12 dni.

Ze względu na to, co jeszcze bohaterów czeka, postaraj się, aby zbytnio nie osłabli. Jedno lub dwa spotkania mogą się oczywiście przydać drużynie, dając im dodatkową żywność czy inną pomoc (a czasem nawet przerywnik humorystyczny). Niemniej jednak możesz opuścić każde z tych wydarzeń lub, jeżeli tylko chcesz, wykorzystać własne. Powinieneś także pamiętać, że za bohaterami nadal mogą podążać czciciele Chaosu i fanatycy religijni (ci z *Wydarzeń na rzece*). Oni także mogli nabyć muły i inne potrzebne w górach rzeczy.

Ogry!

Na szczycie wzgórza, na wprost drużyny, siedzą dwa pewne siebie ogry. Zbliżą się do bohaterów i w wesoły, a jak na ogry – przyjazny sposób, rykną:

– Siemanko!

Ogry pozwolą drużynie przejść, nie czyniąc jej żadnej krzywdy, jeżeli dostana „przekąskę". A to oznacza dla nich muła lub dużego bohatera! Wyraźnie dadzą do zrozumienia, że ochłapy w rodzaju halflinga na pewno im nie wystarczą. Jeżeli bohaterom przydarzyły się już pozostałe spotkania, ogry zadowolą się jednym z pojmanych przez nich hobgoblinów, dwoma goblinami lub trzema kozicami. Innego rodzaju żywność zostanie potraktowana ze wzgardą, na jaką zasługuje – ogry chcą *mięsa*!

Co ciekawe, ogry, jeżeli dostaną odpowiednią przekąskę, dotrzymają słowa i nie skrzywdzą bohaterów. Jeśli jednak nie będzie się zanosić na to, że cokolwiek dostaną, zechcą poczęstować się największym bohaterem. Uciekną, jeżeli ich **Żywotność** spadnie do 2 punktów lub mniej. Gdy ucieknie jeden ogr, istnieje 50% szans, że drugi również weźmie nogi za pas, nawet jeśli jest względnie cały.

Dalsze szczegóły znajdziesz w rozdziale *Charakterystyki*.

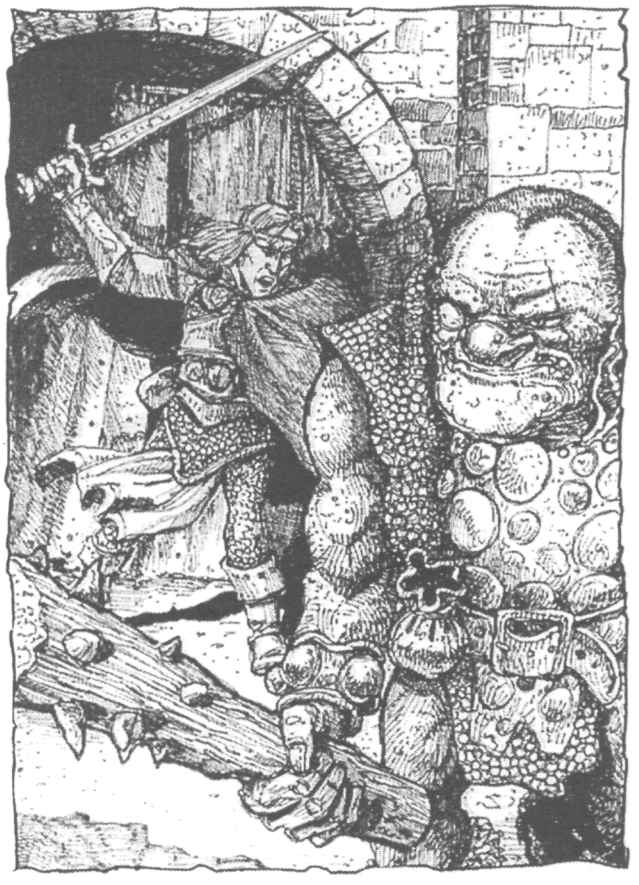
Żarcie nieparzystokopytne

W odległości jakichś 6 x K10 metrów bohaterowie widzą grupę 1K6+6 kozic. Na ich widok zwierzęta natychmiast przestaną jeść porosty oraz krzaczki i zaczną się oddalać, nie okazując jednak śladu pośpiechu. Są jedynie zainteresowane utrzymaniem bezpiecznej odległości.

Kozice to wspaniałe źródło świeżego mięsa. Bohaterowie z umiejętnością *łowiectwo* mogą w pojedynkę podkraść się do nich na odległość 3K6+12 metrów. Do uśmiercenia kozic można użyć broni strzeleckiej oraz zaklęć w rodzaju *Kula ognia*. Do ataków na zwierzęta użyj *Tabeli nagłej śmierci*. Kozice uciekną, jeśli drużyna spróbuje wciągnąć je w walkę wręcz.

Przeciętna kozica dostarcza K6+14 porcji mięsa. „Porcja" wystarcza jednej osobie na jeden dzień. Mięso to jest jednak zbyt twarde, by dało się zjeść na surowo. A tak przy okazji, czar typu *Kula ognia* nie upiecze kozicy, tylko lekko ją z wierzchu przypali.

Z tego spotkania można skorzystać więcej niż raz.



Troll

W tym spotkaniu nie znajdziesz żadnej subtelności. Bohaterowie po prostu wychodzą zza rogu i stają twarzą w twarz z trollem. Ten jadł już kiedyś mięso humanoida i bardzo cieszy go następna nadchodząca porcyjka. Odrzuci swoje aktualne jedzenie (zmiażdżoną kozicę) i zaatakuje!

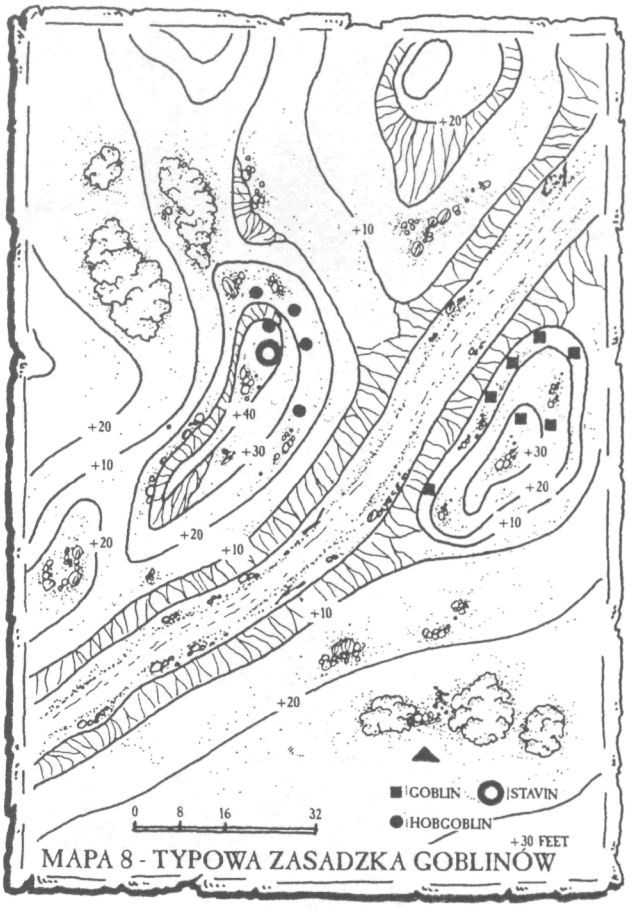
Wybiegi, polegające na położeniu przed trollem kozicy lub wypchnięciu na czoło drużyny jakiegoś pojmanego goblina, zajmą uwagę przeciwnika. Bohaterowie będą mieli dość czasu, by uciec od lub obok trolla. A ten, gdy już zje to, co mu podsuną, nie będzie pamiętał o smacznych humanoidalnych kąskach, których omal nie skonsumował na obiad. Inne rzucane żarcie troll zignoruje. Potrafi wyczuć świeżego człowieka, a jest głodny...

Goblinoidy

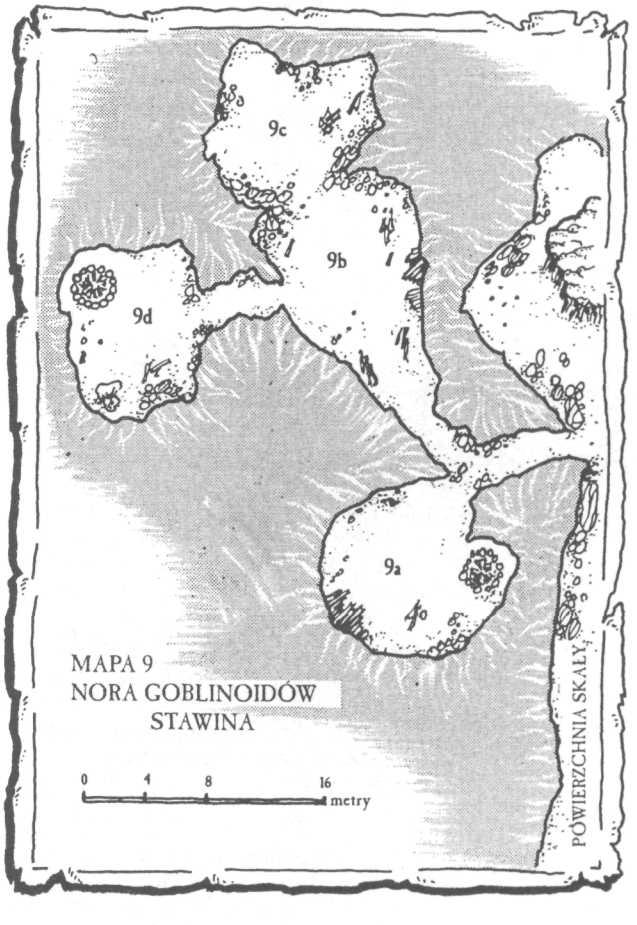
Mała banda Stawina Miażdżącego Gardła jest dość niezwykła – to zbieranina goblinów i hobgoblinów. W zwykłych okolicznościach hobgobliny zjadają gobliny, lecz Stawin, zamiast przeznaczyć złapanych kuzynów na ruszt, postanowił ich zatrzymać. Hobgobliny były głodne, więc wcale ich ta decyzja nie uszczęśliwiła, lecz dwa argumenty przekonały je o racji Stawina. Po pierwsze, życie jest dużo przyjemniejsze, jeżeli ktoś inny usługuje i wszystko nosi. Po drugie, Stawin zabił każdego, kto się z nim nie zgodził. Gobliny, które już zdążyły pogodzić się z tym, że zostaną zjedzone, przyjęły decyzję Stawina ze zrozumiałą radością.

Zasadzka

Stawin wie, że jego goblinoidy zwiałyby, gdyby miały stanąć do otwartej walki z kompetentnym poszukiwaczem



MAPA 8 - TYPOWA ZASADZKA GOBLINÓW



MAPA 9
NORA GOBLINOIDÓW
STAWINA

przygód. Postanowił więc osłabić bohaterów podczas zasadzki. W razie potrzeby uczyni to więcej niż raz. Użyje swych podwładnych do wzięcia drużyny w krzyżowy ogień strzał. Oddadzą parę salw i wycofają się w góry.

Mapka 8 pokazuje typową dla bandy Stawina zasadzkę. Poziomice oznaczają, że goblinoidy strzelają w dół, do bohaterów, a nie w poprzek, do siebie nawzajem. Wyznaczają one wysokości ponad poziomem szlaku.

Jak zostało to opisane w części *Szybkość podczas górskich spotkań*, złapani w pułapkę bohaterowie mogą mieć problemy z szybkim poruszaniem się. Podłoże jest śliskie, ruchome i strome, muszą więc przeprowadzić udane testy I, by poruszać się z szybkością większą niż normalna. Goblinoidy, przyzwyczajone do tego terenu, nie mają takich utrudnień.

Goblinoidy znajdą się w odległości około 80 metrów od drużyny. Jeśli to możliwe, strzelą do grupy bohaterów, korzystając ze zwykłych w takiej sytuacji modyfikatorów **US**. Dopóki goblinoidy nie zobaczą, że przynajmniej jeden bohater pada od ich strzał, nie wychylą się zza skalnej osłony. W takim wypadku wyskoczą zza niej i zaczną się cieszyć.

Jeśli Stawin nie przejdzie testu **CP**, jego goblinoidy wyciągną broń ręczną i ruszą w dół do walki wręcz. Za każdym razem, gdy któryś z bohaterów padnie, będą chciały szarżować, nawet jeżeli ten się tylko poślizgnął. Stawin będzie potrzebował kolejnego testu **CP**, by zapanować nad swoimi towarzyszami. Chce, aby przynajmniej dwóch bohaterów padło, zanim jego podkomendni ruszą do bezpośredniego ataku.

Jeżeli Stawin zginie, ocalałe goblinoidy będą potrzebowały testu **Opanowania**. W wypadku niepowodzenia uciekną do nory (patrz dalej). Pojmane gobliny będą błagać o życie, a mają coś do zaoferowania. Mogą zostać wykorzystane jako tragarze, a także przydać się podczas spotkania z ogrami lub trollem (jeśli, oczywiście, bohaterowie jeszcze nie przeszli przez te spotkania). A co najważniejsze, goblinoidy wiedzą, że w pobliżu szlaku żyje mantikora (patrz dalej). Znają też dobrze zwierzęce ścieżki i mogą pomóc drużynie ją obejść. Każdy goblinoid, który dostanie szansę przeżycia, zaofiaruje się jako przewodnik.

Oczywiście, bohaterowie nie muszą znosić powtarzających się ataków bandy Stawina. Mają do dyspozycji dwa wyjścia:

Pertraktacje

Drużyna może spróbować przekupić goblinoidy, oferując im jedzenie, skarby, broń lub wszystkiego po trochu. Stawin odgadnie ich zamiary i z radością przystąpi do negocjacji, bo *tłuc bandę ludziuf jezd fajnie, ale naciungnonć ludziuf na cóś – fajniej!*

Chęć paktowania zostanie odczytana jako oznaka słabości. Stawin zażąda dużej sumy pieniędzy – dwie trzecie tego, co drużyna ma będzie w porządku, bardzo dziękujemy – a także trochę broni. Zażąda nawet najbardziej imponująco wyglądającej broni magicznej, jaką mają bohaterowie, niezależnie od jej aktualnych zalet. Podczas negocjacji Stawin i jego banda cały czas będą rzucać komentarze w stylu:

– Jednak te ludzie som całkiem do niczego... A w ogule to chiba som cioty...

Gdy już Stawin dostanie, co chce, da drużynie dwa dni spokoju, a potem zaatakuje ponownie.

Poszukiwanie nory goblinoidów

Na *Mapce 7* nie widać położenia nory, więc możesz umieścić ją w dowolnym miejscu w rejonie przełęczy.

Bohaterowie mogą spróbować pójść śladem goblinoidów do ich nory. Po ataku jeden bohater musi przeprowadzić test **Int**, by te ślady odnaleźć. Umiejętność *tropienie* daje do tego testu +20. Taką próbę może podjąć nie więcej niż jeden bohater. Jeżeli po tym trudnym podłożu chodzi zbyt wielu poszukiwaczy, ślad nie będzie łatwy do znalezienia. Jeśli test się powiódł, bohater znajduje ślad i idzie nim do nory goblinoidów. Gdy drużyna zaatakuje, goblinoidy uczynią wszystko, by obronić to miejsce. Jednakże gdy zginie Stawin, będą błagać o darowanie życia, dokładnie tak samo, jak w opisanej wyżej zasadzce.

Mapka 9 pokazuje rozkład wnętrza nory. Na zewnątrz zawsze stoi 1K3 strażników uzbrojonych w łuki. Pod osłoną znajdujących się tu skał bohaterowie mogą się podkraść na jakieś 50 metrów. By podejść bliżej, bohater musi przeprowadzić test przeciw średniej wyciągniętej z jego I oraz **Op**, pomniejszonej o najwyższą I wśród strażników. *Ukrywanie się na wsi* lub *śledzenie* zwiększa ten test o +10. Pomocne przy podkradaniu się do nory mogą też być czary, takie jak *Strefa ciszy* i *Chmura mgły*.

Wnętrze nory jest zawalone wszelkiego rodzaju obrzydlistwami. Jaskinia 9d jest używana przez Stawina i zawiera jedyne wartościowe przedmioty, jakie można znaleźć w norze – małą torbę wypełnioną 155 ZK, 162 SS i innymi przedmiotami wartymi 60 ZK, tj. trzema pierścieniami, złotą bransoletą i łańcuchem oraz parą srebrnych kolczyków, nadal przyczepionych do odrąbanej głowy poprzedniego właściciela. Jaskinia Stawina zawiera ponadto 50 „ludziodni" suszonego i solonego mięsa. Nadaje się ono do spożycia, ale worki i baryłki, w których się znajduje, pokrywa gruba warstwa brudu.

On jest z Barsellony

Bohaterowie mogą być lekko zaskoczeni, gdy czarny kształt oderwie się od chmur i przeleci ze świstem wzdłuż przełęczy, tuż nad ich głowami. W międzyczasie dostrzegą, że jest to latający dywan, na którym siedzi dwóch ludzi.

Zakładając, że drużyna nie wpadnie na żaden głupi pomysł, jak na przykład strzelanie do dywanu, zatoczy on na niskiej wysokości koło wokół ludzi i mułów. Nagle zatrzyma się i zawiśnie na wysokości pięciu stóp, w odległości jakichś dziesięciu metrów. W tej chwili będzie można już bez trudu dojrzeć, że na dywanie znajduje się dwóch ludzi – Estalijczyk i Arab – oraz kufer. Estalijczyk zacznie trajkotać z wyraźnym podnieceniem i przyjemnością. Powinieneś tu naśladować hiszpański, z akcentem meksykańskim, takim jak w kreskówkach. Jeżeli w tym momencie bohaterowie coś powiedzą, powtarzaj tylko „Que?". Zakładając, że bohaterowie nie zareagują agresywnie, Arab, Ali Hand'el Bar ben ibn ben Khazi, zejdzie w końcu z dywanu i podejdzie do drużyny. Kulturalnie przedstawi don Roberta y Monterrey i powie:

– Nie przejmujcie się nim, jest z Barsellony.

Jeżeli jednak bohaterowie są agresywni, dywan natychmiast wzbije się w górę i zniknie w chmurach. A gdy bohaterowie niestety zabiją don Roberta i Alego, dywan im się do niczego nie przyda. Nie znają bowiem haseł ani sposobu na odkrycie właściwych zwrotów.

– Don Roberto jest biegłym zielarzem z Barsellony, który przybył w te nieszczęsne góry – Ali... itd. w tym momencie





znacząco prycha – w poszukiwaniu kilku rzadkich ziół i kwiatów. Don Roberto jest zachwycony, bo odnalazł właśnie okaz białej jodły czarnoszczytowej, ważnego składnika wielu odtrutek. – Ali opowiada o tym tonem człowieka, który wolałby znajdować się gdzieś, gdzie jest cieplej. Don Roberto, nie rozumiejąc ani słowa, wysłuchuje przemowy Alego, a potem jeszcze paple coś do bohaterów. Chce wiedzieć, czy widzieli po drodze jakieś ciekawe rośliny.

Jeżeli któryś z bohaterów przyzna się, że był lub jest zielarzem, don Roberto będzie oczarowany. Będzie nalegał, by Ali dał mu jego adres w Barsellonie wraz z otwartym zaproszeniem do odwiedzin, jeśli tylko bohater ów znajdzie się kiedykolwiek w tym mieście. Kto wie, jeśli misja się nie powiedzie, takie zaproszenie wskaże im przynajmniej miejsce, gdzie mogliby się udać...

W odpowiedzi na zadane przez Alego pytania, don Roberto z chęcią porozmawia o swych ziołowych preparatach. Sprzeda nawet drużynie kilka z nich – w tym momencie stuka w drewniany kufer stojący na dywanie. Do sprzedania ma następujące eliksiry:

Antyjad (1): przydatny przeciw wszelkim truciznom; dzięki niemu ofiara może przeprowadzić ponowny test **Wt**, aby przeciwstawić się skutkom działania trucizny; można kupić 2 dawki po 10 ZK każda.

Antyjad (2): działa przeciw wszystkim „naturalnym" truciznom, lecz nie niweluje działania jadów potworów (jak na przykład mantikory); pozwala na przeprowadzenie ponownego testu **Wt** z modyfikatorem +30; 1 dawka za 8 ZK.

Oba antyjady, aby zadziałać, muszą zostać podane w ciągu czterech rund od wstrzyknięcia lub wchłonięcia trucizny.

Ozdrowienie: ziołowa herbatka o smaku czosnku, pozwalająca pijącemu odzyskać 1 punkt **Żywotności**; 5 dawek po 5 ZK.

Odkażacz: ten lepki, różowy płyn, jeżeli poda się go w ciągu godziny od zranienia, znosi skutki *infekcji rany*. *Infekcja* znika, a wszystkie jej efekty uboczne mogą zostać zignorowane. Nie odnawia on jednak punktów **Żywotności**! Don Roberto ma 2 dawki po 10 ZK.

Koleżeństwo: na okres godziny po wypiciu dodaje +10 do **Ogd** (+20, jeżeli pijący ma do czynienia z przedstawicielem płci przeciwnej); Ali zaznaczy, że ten specyfik jest nieco trujący, zawiera bowiem belladonę; jeśli ktoś zażyje ten środek, rzuć K100; wynik 95-00 oznacza, że delikwent staje się na 1 godzinę niezdolny do niczego i wstrząsają nim gwałtowne skurcze żołądka; don Roberto ma 1 dawkę za 12 ZK.

Oliwa elfów: największe osiągnięcie don Roberta! Bohaterowie, zanim jeszcze ujrzą fiolkę, usłyszą od Alego, że na sekretną recepturę tego specyfiku składa się zbierana przez elfy o świcie naparstnica, mieszana powoli z oliwą ze świętych oliwek...

Osoba spryskana tą miksturą staje się na jedną godzinę niewidzialna. Niewidzialny napastnik otrzymuje modyfikator +20 do **WW** w walce wręcz i może ignorować tarczę (lub tarcze) trzymaną przez przeciwnika. Osoba atakująca niewidzialnego przeciwnika zmniejsza swą **WWo** -40, nie może też do niego strzelać. Jednakże gdy osoba znajdująca się pod wpływem oliwy podczas godziny niewidzialności zmoknie, efekt ten zanika po K4 rundach. Jedna dawka jest dostępna już za 20 ZK.

Po dobiciu targu z bohaterami, don Roberto i Ali wdrapują się na latający dywan i odlatują nad przełęczą w stronę Imperium.

Młoda mantikora

Litera **M** na *Mapie 7* oznacza teren łowiecki mantikory. Gdy bohaterowie dojdą do tego miejsca, mogą spotkać to stworzenie.

Spotkanie mantikory na tym odcinku nie jest pewne. Rzuć K10. Wynik 1-3 oznacza, że akurat jej nie ma – lata gdzieś nad innym rejonem swojego terytorium. Jeżeli drużyna pojmała jakiegoś goblina lub hobgoblina, zaoferuje on swe usługi w roli przewodnika. Goblinoid pokaże bohaterom mnóstwo zwierzęcych ścieżek i szlaków, które pozwolą im bezpiecznie ominąć mantikorę. Trasa ta jest dłuższa od najprostszej o jakieś 12 kilometrów, ale za to stokroć bezpieczniejsza. Żaden goblinoid nie chce być zjedzony, więc nie będzie próbował na ścieżce żadnych sztuczek. Jednak nawet przejście tym względnie bezpiecznym szlakiem nie daje pełnej gwarancji – nadal istnieje mała szansa na to, że drużyna spotka mantikorę. Rzuć K20. 20 znaczy, ze mantikora rzeczywiście ich atakuje.

Potwór jest agresywny, ale nie głupi. Spróbuje uciec, gdy jego **Żywotność** spadnie do 4 lub niżej.

KARAK-KADAL I KAPLICA SIGMARA

Szlak do Karak-Kadal wiedzie wąską doliną, odchodzącą w bok od Przełęczy Czarnego Ognia. Wspina się ponad obeliskami, stając się z kilometra na kilometr trudniejszy. Nagle wyrównuje się, a następnie zaczyna opadać, doprowadzając wędrowców do niewielkiego, przypominającego misę zagłębienia, które wygląda tak, jakby było wykute między otaczającymi je szczytami. Nie wygląda na zagłębienie naturalne i w rzeczy samej takie nie jest. To pozostałość po starożytnym kraterze o średnicy ponad kilometra.

Jeśli drużynie udało się pojmać jakiegoś goblinoida, poprowadzi on bohaterów stromą, przetartą przez zwierzęta ścieżką, która wiedzie na północ, poza terytorium mantikory. Wije się przez urwiste żleby i dziewicze pustkowia. Po około dwunastu kilometrach zawraca w stronę doliny.

Karak-Kadal to leżące pośrodku krateru skupisko zrujnowanych budowli, wielkich kamiennych bloków i zniszczonych kolumn. Każdy krasnolud, który zobaczy to miejsce, wyczuje aurę swej rasy unoszącą się nad ruinami, aczkolwiek nie ma pewności, czy rzeczywiście osada została wzniesiona rękami jego pobratymców. W centrum rumowiska





nadal stoi prosty, pozbawiony okien, kwadratowy budyneczek. W oczy rzuca się jego dach, wykonany z bloków czarnego kwarcu. To jest to, czego bohaterowie szukali – kaplica Sigmara w Karak-Kadal.

Już z daleka widać, że Karak-Kadal to „kościane" miejsce. Wybielone przez słońce i deszcze kości pokrywają całą ziemię. Wystają z ziemi, tworzą stosy pod ścianami... Gdy bohaterowie schodzą do krateru, kości i pył chrzęszczą pod stopami. Choć podłoże jest dość niepewne, poruszanie się po nim jest raczej łatwe. Jednak co chwilę któryś z bohaterów lub ich mułów potyka się, gdy małe kupki kości zapadają się pod ich ciężarem. Bez udanego testu I (zgodnie z *Szybkością podczas górskich spotkań*) nikt nie może się poruszać z szybkością większą niż normalna.

Szkielety z Karak-Kadal

Gdy drużyna zbliży się do kaplicy na odległość stu metrów, nagle robi się ciemno. Wiatr zaczyna świszczeć, wznosząc tumany pyłu. Im bohaterowie podchodzą bliżej, tym wiatr staje się silniejszy. Pył wiruje wokół nich, a przez wycie wichru przebija się słaby jęk. Nie ma to żadnego wpływu na tempo posuwania się drużyny, ale bohaterowie powinni stać się ostrożni – w każdej chwili coś się może wydarzyć.

W chwili, kiedy bohaterowie znajdą się w odległości 15 metrów od drzwi kaplicy, wiatr osiąga moc wichury. Kości leżące przed kaplicą zaczynają się poruszać i z pyłu powstaje legion szkieletów. Stoją one w bezruchu, dopóki bohaterowie nie zbliżą się na 10 metrów. Wówczas atakują. Jeśli bohaterowie cofną się, szkielety nie będą ich ścigać – powrócą na poprzednie miejsce. By dostać się do świątyni, drużyna musi się przebić przez tę zaporę.

Niezwykła to walka. Gdy drużyna zbliży się do kaplicy, zostanie otoczona przez szkielety, które w walce używają kości jako maczug. Przeciwko każdemu bohaterowi staje jednocześnie dwóch przeciwników. Po każdym zniszczonym szkielecie pozostaje miejsce, pozwalające walczącemu przesunąć się o krok do przodu lub w bok. Bohaterowie mogą wówczas ruszyć się o metr w kierunku świątyni lub o dwa w każdym innym. Znajdujący się na czele drużyny będą musieli zniszczyć 10 szkieletów, by dotrzeć do drzwi. *Kula ognia* lub inne, podobne zaklęcie, przebije przejście w szeregu szkieletów, pozwalające przemieścić się o 2 metry w stronę budynku. Taki czar, jak *Unicestwienie ożywieńców* zniszczy tyle szkieletów,

że bohaterowie będą mogli przejść K6 metrów w dowolnym kierunku. Szkielety niszczone przez walczących na skrzydłach lub tyłach nie pozwalają drużynie posunąć się naprzód. Jednakże zniszczony ożywieniec nie może atakować, więc walka z każdym znajdującym się w zasięgu broni przeciwnikiem zapobiega stratom w drużynie.

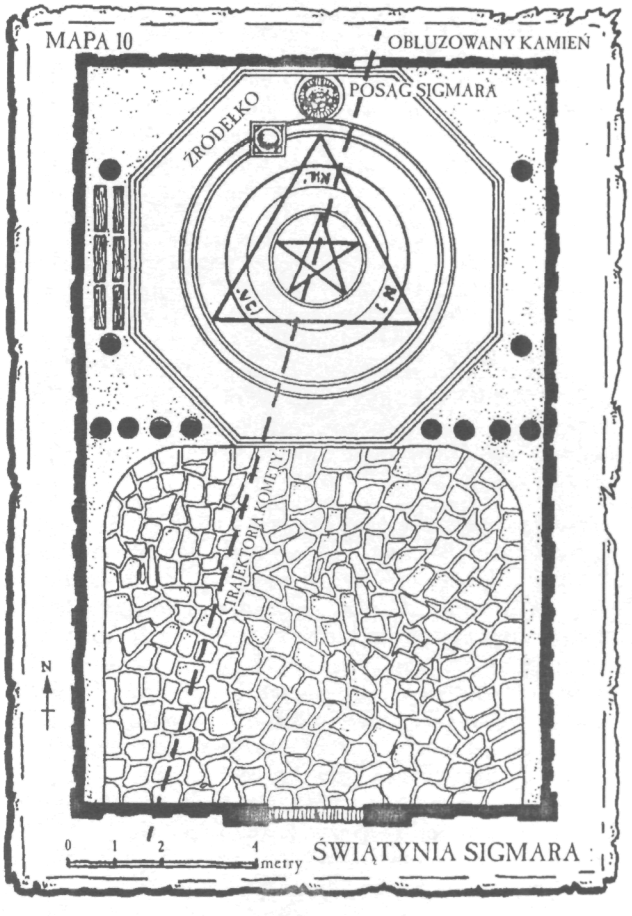
Jeśli żaden z graczy nie powie, że cały czas kieruje się w stronę drzwi, szkielety będą spychały drużynę z tego kierunku. Oznacza to, że będzie musiała zniszczyć K3 więcej szkieletów, by się do nich dostać. Gdy bohaterowie oddalą się od kaplicy na więcej niż 15 metrów, szkielety zaprzestaną ataków i wrócą na swoje pozycje.

Liczba szkieletów jest nieskończona. Zastępcy zniszczonych włączają się do walki w ciągu następnej rundy. Zniszczone szkielety rozpadają się w kupkę kości, a po następnych K6 rundach ponownie powstają z pyłu. Odnosi się to również do szkieletów rozbitych przy pomocy czarów.

Bohaterowie mogą wreszcie użyć *Strefy sanktuarium*, by przedrzeć się przez szeregi szkieletów. Jeśli to uczynią, dotrą do drzwi nietknięci. Jednakże, gdy któryś z nich dotknie drzwi, strefa zniknie. Próby ponownego rzucenia czaru spełzną na niczym, ale nie spowodują utraty punktów magii.

KAPLICA SIGMARA

Do świątyni prowadzą ciężkie, nieozdobne drzwi z czarnego drewna, opatrzone wielką mosiężną kołatką w kształcie młota. Nie da się ich otworzyć ani magicznymi zaklęciami, ani kopnięciem czy uderzeniem. Żadnego efektu nie przyniesie też próba ich wyłamania. Jest tylko jeden sposób, by dostać się do środka. Jeśli któryś z bohaterów krzyknie *W imię Sigmara, otwórzcie się!* (albo coś podobnego), drzwi uchylą się natychmiast. Każde wezwanie Sigmara, aby wpuścił drużynę, pozwoli jej wejść. Gdy drzwi wreszcie się otworzą, nie będzie żadnym problemem wbiegnięcie do środka i zatrzaśnięcie ich za sobą. Znajduje się na nich kilka wielkich rygli. Dopiero gdy bohaterowie je zasuną, będą bezpieczni od ataków szkieletów. Jeśli tego nie zrobią, te ostatnie wedrą się do wnętrza świątyni i zaatakują podróżników.



Na *Mapce 10* pokazano wnętrze kaplicy. Jest ono ciemne i zakurzone, ale nie brudne. Przebłyski światła wciskają się tu przez szpary wokół drzwi i w dachu, lecz promienie owe nie są jaśniejsze od słabego blasku świecy. Czas, w którym nikt nie zajmował się przybytkiem, nie naruszył go zbytnio, a drewniane ławy nadal bez trudu utrzymają człowieka. Woda w źródełku jest przejrzysta i krystalicznie czysta i nie widać, by była zanieczyszczona czy ustała. Sufit pokryty jest szklistą, śliskawą substancją, przypominającą kwarc.

Znajduje się tam posąg, przedstawiający siedzącego na tronie Sigmara, ze stosem głów goblinoidów u stóp. Na kolanach boskiej postaci spoczywa rzeźbiony młot bojowy. Na pierwszy rzut oka kaplica nie różni się niczym od wielu innych przybytków Sigmara, jakie znajdują się w Imperium. Jednakże udany test **Int** (+10 dla postaci z umiejętnością *spostrzegawczość*) pozwoli zauważyć wyryte nad drzwiami ledwo widoczne litery. Choć słowa, w które się one układają, są mocno archaiczne, każdy, kto posiadł umiejętność *czytania/pisania – klasyczny* będzie mogła je odczytać:

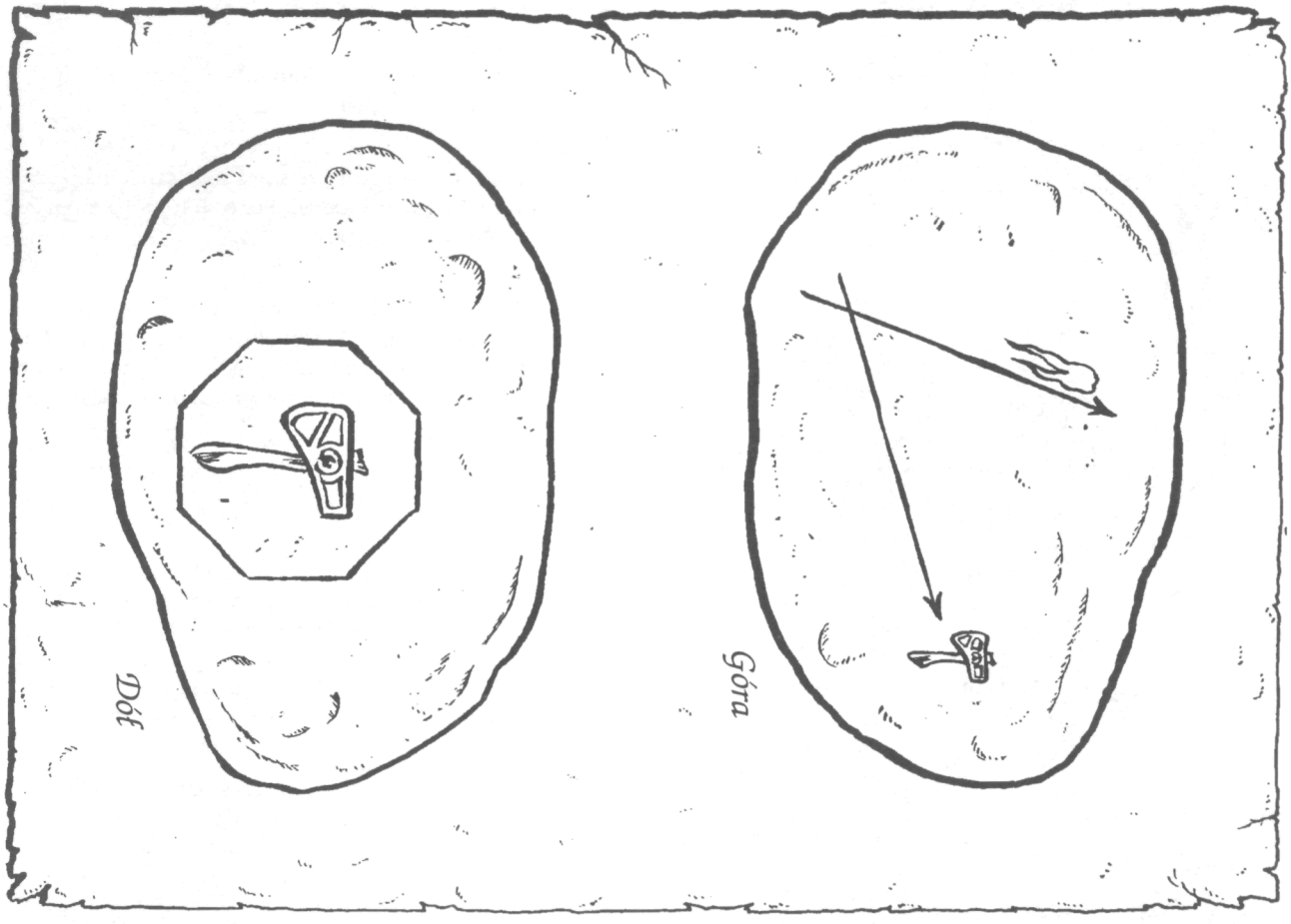
Gdy nadejdzie nieoczekiwane,

pozwól mądrym dłoniom działać tam, gdzie podążą oczy.

Znaczenie tej rady stanie się jasne o północy. Badanie świątyni nie przyniesie żadnych innych odkryć. Nie jest możliwe odkrycie obluzowanego kamienia ani mapy za nim ukrytej, dopóki o północy na suficie nie ukaże się kometa.

Nagle, dokładnie o północy, cały sufit rozbłyska czystym, białym światłem. Jest ono tak jasne, że może zbudzić śpiących bohaterów. Światło powoli słabnie, aż sufit staje się ciemnogranatowy i... zapełnia się gwiazdami! Jedna po drugiej rozświetlają „niebo" na sklepieniu. Wtem przesuwa się po nim kometa o podwójnym ogonie, pozostawiając za sobą lśniący ślad. To lśnienie zanika, lecz trwa wystarczająco długo, by bohaterowie mogli zapamiętać kierunek, w którym leciała. Jej trajektoria zaznaczona jest na *Mapce 10*. To niezwykłe zjawisko wskazuje, że drużyna jest na dobrej drodze. Właściwe jego zinterpretowanie będzie dla niej cenną wskazówką.

Błędem będzie pójście śladem komety na zewnątrz świątyni. W najlepszym razie bohaterowie wrócą z powrotem do Imperium, powinni więc być rozważniejsi. Jeśli zdecydują się pójść tym tropem, pozwól im na to. Zakończą żywoty, krążąc po górskich pustkowiach, nękani przez ogry, trolle i całe sfory innych nieprzyjemnych istot. Możesz powtórzyć część *Górskich spotkań* proponowanych wcześniej lub skorzystać z możliwości starć opisanych przy okazji podróży do Zaginionej Doliny. Bohaterowie mogą zdać sobie



sprawę z tego, że poszli niewłaściwą drogą. Wówczas pewnie wrócą do świątyni w Karak-Kadal i podejmą ponowną próbę, ale znów będą musieli przebić się do niej przez hordę szkieletów.

Prawidłowym sposobem interpretacji pojawienia się komety jest posłuchanie słów wyrzeźbionych nad drzwiami. Oczy bohaterów powinny podążyć za kometą do północnej ściany świątyni. Jeśli zadziałają tam ręce (tzn. jeśli zbadają one ścianę), odkryją obluzowany kamień. Za nim znajduje się płaski, wypolerowany kawałek skały wielkości dużego talerza. Na jego obu stronach wyrzeźbiono rysunki. W tym momencie wręcz graczom *Pomoc 5*.

Gracze powinni zorientować się, że strzałka skierowana w górę symbolizuje kierunek lotu komety. Druga, wskazująca młot, podpowiada stronę, w którą powinni się udać. Jeśli podążą za tą podpowiedzią, dotrą do Zaginionej Doliny.

Błogosławieństwa

Ktoś z bohaterów może korzystając z faktu, iż znalazł się w świątyni Sigmara, złożyć dziękczynienie za dotarcie tak daleko. W tej sytuacji błogosławieństwo zostanie udzielone dużo łatwiej niż zwykle (+50 do normalnej szansy). Jednakże nagłe nawrócenia na wiarę Sigmara, jak też samolubne i obłudne prośby o pomoc, nie zostaną pobłogosławione. Na miejscu będą układne podziękowania za bezpieczne dotarcie do świątyni czy dziękczynienie połączone z prośbami o wsparcie w przyszłości. Żądania pomocy, niezależnie od tego, jak zostaną sformułowane, nie zostaną wysłuchane.

Pobłogosławiony bohater-wyznawca Sigmara otrzymuje możliwość zadania jednego ciosu z **S** 10. Decyzja o skorzystaniu z tego potężnego uderzenia musi zostać podjęta przed każdym rzutem związanym z zadaniem ciosu. Jeśli będzie on niecelny, dar się zmarnuje. Niezależnie od tego, czy zostanie wykorzystany, czy nie, traci swą moc po 48 godzinach.

Specjalny dar otrzyma osoba duchowna związana z kultem Sigmara. Po pierwsze, u stóp posągu znajdzie pergamin z potrójnym czarem *Siła walki*. Po drugie, bohater taki może, jeśli chce, skorzystać w tym momencie z jednego rozwinięcia.

Opuszczenie kaplicy

Po wejściu bohaterów do środka szkielety będą się dobijać do drzwi, a wiatr zacznie dąć niemalże z siłą huraganu. Te odgłosy potrwają przez całą noc, a ucichną o wschodzie słońca. Gdy po zapadnięciu ciszy bohaterowie otworzą drzwi, zobaczą, że szkielety się rozpadły. Dopiero kiedy spróbują ponownie wejść do środka, powstaną na nowo.

Jeśli drużyna wyjdzie w czasie, gdy szkielety będą jeszcze istnieć, będzie musiała walczyć, aby odejść. Również do tego starcia odnoszą się opisane powyżej reguły. W tym przypadku, tak jak poprzednio, po oddaleniu się bohaterów na 15 metrów szkielety zaprzestają walki.

ZAGINIONA DOLINA



Zaginiona Dolina jest oddalona od kaplicy Sigmara o jakieś 100 kilometrów. Droga do niej jest dużo trudniejsza niż wszystko, co dotąd przeżyli bohaterowie. To ciężka przeprawa przez górzystą krainę.

Jeden bohater może unieść **S** x 100 punktów obciążenia i przejść do 15 kilometrów dziennie. Za każde 10 punktów obciążenia ponad limit zmniejsz dystans o jedną 1,5 kilometra dziennie. Jeśli bohater dźwiga tylko **S** x 50 punktów obciążenia, może przebyć każdego dnia 18 kilometrów. Gdy drużyna spróbuje pójść dalej niż wynosi maksymalny dystans, wszyscy bohaterowie będą musieli po każdym dodatkowym 1,5 kilometra przeprowadzić test **Wytrzymałości**. Niepowodzenie wskazuje, że bohater naciągnął sobie mięsień lub się przemęczył. Na K4 dni obniż jego **S** o -1, a **Zr** i **I** o -10. *Leczenie lekkich zranień* pomoże pozbyć się tych dolegliwości.

Muły nadal mogą unieść 600 punktów obciążenia, ale będą potrzebowały po 10 punktów obroku dziennie. Rzadka, marna trawa rosnąca w tych okolicach nie zapewni zwierzętom wystarczającego pożywienia, by mogły nieść jakikolwiek ciężar.

Nagłe górskie mgły i burze spowolnią marsz, dotarcie do Zaginionej Doliny zabierze więc co najmniej tydzień. W tym czasie, jeśli będzie Ci to odpowiadać, możesz skorzystać z opisanych dalej utarczek. Nie są one tak ciężkie, jak te, które się dotąd przytrafiły drużynie – bohaterom przyda się świadomość, że Sigmar, przynajmniej na razie, spogląda na nich przychylnie i z dala trzyma potwory.

Szczegóły dotyczące wymienionych stworzeń znajdziesz w rozdziale *Charakterystyki*.

Kozice

W razie potrzeby skorzystaj ze spotkania *Żarcie nieparzystokopytne* z *Górskich spotkań*. Pozwoli to bohaterom zdobyć trochę świeżego mięsa.

Czarne orki

To sześć potężnych kreatur pod wodzą niejakiego Rippetta Ciętookiego. Ostrzelają drużynę z ukrycia. Jednakże są tak porywcze, że każdy z nich na koniec rundy musi przeprowadzić test **Op**. Jeśli test się nie powiedzie, przystąpi do walki wręcz.

Rozmowy z tą bandą są bezcelowe – jej członkowie są zbyt brutalni i żądni krwi, by mieli ochotę marnować czas na gadanie, gdy można kogoś zabić.

Górski niedźwiedź

To zwierzę jest najzwyczajniej w świecie głodne i włazi do obozu drużyny w poszukiwaniu jedzenia. Zatrzyma się, by zjeść każde rzucone mu jedzenie, zużywając jedną rundę na pożarcie porcji starczającej człowiekowi na cały dzień. Jeśli zostanie ostrzelane, na 75% ucieknie. W pozostałych przypadkach zaatakuje. Gdy bohaterowie wciągną je w walkę wręcz, na pewno będzie się bronić.

Jeśli postaci zdecydują się dać niedźwiedziowi trochę jedzenia, możesz kazać zwierzęciu podążyć za nimi i prosić o więcej. Możesz też sprawić, że stanie się dla drużyny prawdziwym utrapieniem. Jeśli nie zostanie przepędzony, może na tyle zbezczelnieć, by włazić do obozu i, w poszukiwaniu pożywienia, węszyć w torbach oraz jukach.

Pająk-gigant

Na drużynę wypada pająk-gigant, dokładnie tego samego koloru co skały. Ma 90% szans na to, że ją zaskoczy (-10, jeśli któryś bohater ma *czuły słuch* lub *bystry wzrok*).

Udany test **Int** (+20 dla bohatera z umiejętnością *tropienie*) pozwoli drużynie dotrzeć do nory pająka, w której leży nadjedzone ciało krasnoluda. Skórzany pancerz jest porwany i bezużyteczny, lecz w sakiewce przy pasie znajduje się 18 ZK i 22/-. Obok wala się wór, zawierający topór, bukłak, 15-metrową linę i zestaw naczyń. Najbardziej interesująca jest mała zielona buteleczka owinięta w królicze futro. Zawiera gęstą ciecz o smaku brzoskwini – dwie dawki *eliksiru uzdrowienia*.

Przeprawy przez rzeki

Między Karak-Kadal a Zaginioną Doliną płyną dwie rzeki, co widać na *Mapce 7*. Nie są szczególnie szerokie czy głębokie, ale obie mają dość wartki nurt. Nie powinno sprawić bohaterom trudności przebycie tych przeszkód po leżących w ich korytach głazach. Muły natomiast będą uszczęśliwione, gdy da się im możliwość pochlapania się podczas przeprawy wpław.

Oczywiście, jeżeli zesłałeś na drużynę jakieś burze, stan rzek będzie wyższy niż zwykle. Każdy bohater musi poddać się testowi I, by nie spaść ze śliskich kamieni. Po wpadnięciu do wody odniesie on K3 obrażenia z **S** 2, gdy rzeka poniesie go 4K6 metrów w dół biegu. Bohaterowie noszący pancerz dostaną K3+1 obrażenie, ponieważ będą mieli większe trudności z wypłynięciem na powierzchnię.

W POBLIŻU DOLINY

Podróż przez pustkowia będzie urozmaicona opisanymi wyżej spotkaniami. Rankiem ostatniego dnia przed dotarciem do Zaginionej Doliny pozwól bohaterom przeprowadzić *testy I (modyfikator +10 dla postaci o bystrym wzroku)*. Jeżeli test się powiedzie, dostrzegą na niebie kilka latających istot. Jeżeli któraś z postaci ma przy sobie lunetę, co jest raczej mało prawdopodobne, będzie mogła rozpoznać w nich pegazy. Choć już samo spotkanie tych istot jest dość niezwykłe, najdziwniejszą rzeczą jest to, że wydają się rozpływać w powietrzu. W jednej chwili suną po niebie, a w następnej już ich nie widać. To znikanie da się zauważyć nawet bez lunety.

Gdy drużyna dotrze do doliny, natknie się na wyraźną, wyglądającą na często używaną ścieżkę, prowadzącą dokładnie w tym kierunku, w którym oni sami podążają. Poruszanie się po niej jest nieporównanie łatwiejsze niż przedzieranie się przez bezdroża. Bohaterowie mogą przyspieszyć do 4,5 kilometra na godzinę. Podczas, gdy idą ścieżką, w zagłębieniach pod szczytami pojawia się mgła. Nie jest to zjawisko niezwykłe, lecz w krótkim czasie gęstnieje ona tak, że widoczność zmniejsza się do 10 metrów. Nadal jednak z łatwością można podążać ścieżką, która teraz zaczyna się wznosić ku górom.

Po mniej więcej godzinie wędrówki we mgle szlak gwałtownie skręca w dół i przed bohaterami otwiera się Zaginiona Dolina. Na całej swej prawie pięciokilometrowej długości skąpana jest w słońcu. Roślinność w niej jest bujna i zielona – mnogość kwiatów, soczysta trawa, lasy i łąki. Ponad pół kilometra od miejsca, w którym zatrzymała się drużyna, stoi kilka chat i domków, z których wiele porośniętych jest bluszczem. Nie widać jednak śladu życia. Miejsce to wygląda na opuszczone.

Zasadzka!

Ścieżka prowadzi przez gęsty lasek, wprost do zabudowań. Po jakichś 100-200 metrach drużyna zostaje otoczona przez dziesiątki leśnych elfów odzianych w szare i brązowe stroje. Wydaje się, że przeciwnicy wyrośli spod ziemi. Wszystkie uzbrojone są w łuki, a strzały trzymają w pogotowiu na cięciwach. Każda z nich wymierzona jest w drużynę. Przywódca wychodzi przed pozostałych i w staroświatowym z bardzo silnym akcentem wzywa do poddania się.

Jeśli bohaterowie się poddadzą, zostanie im odebrana broń, lecz nikt nie sprawdzi, czy jakąś ukrywają. W tym czasie większość elfów będzie do nich mierzyć z łuków-. Próby nawiązania rozmowy z przywódcą zostaną zignorowane. Nie dowiedzą się ani jak ma on na imię, ani gdzie się znajdują. Na wszystkie pytania odpowiada, że muszą pomówić z Melarilem Elmhelvenem. Po zebraniu całej broni elfy prowadzą drużynę w dół, do swojej osady.

Jeżeli drużyna będzie na tyle głupia, by walczyć, leśne elfy natychmiast obsypią ją gradem strzał. Potem znikną między drzewami i zaczną szyć do każdego bohatera, który wyda się jeszcze zdolny do walki. K6+3 rundy później przybędzie pozostałe 40 elfów (wszyscy w dolinie, którzy są zdolni do noszenia broni) pod wodzą Melarila Elmhelvena. W tej chwili już tylko natychmiastowe poddanie się Melarilowi ocali drużynę przed niechybną śmiercią. Elfy, jak się później okaże, mają powody, by być podejrzliwe w stosunku do obcych.

SPOTKANIE Z MELARILEM ELMHELVENEM

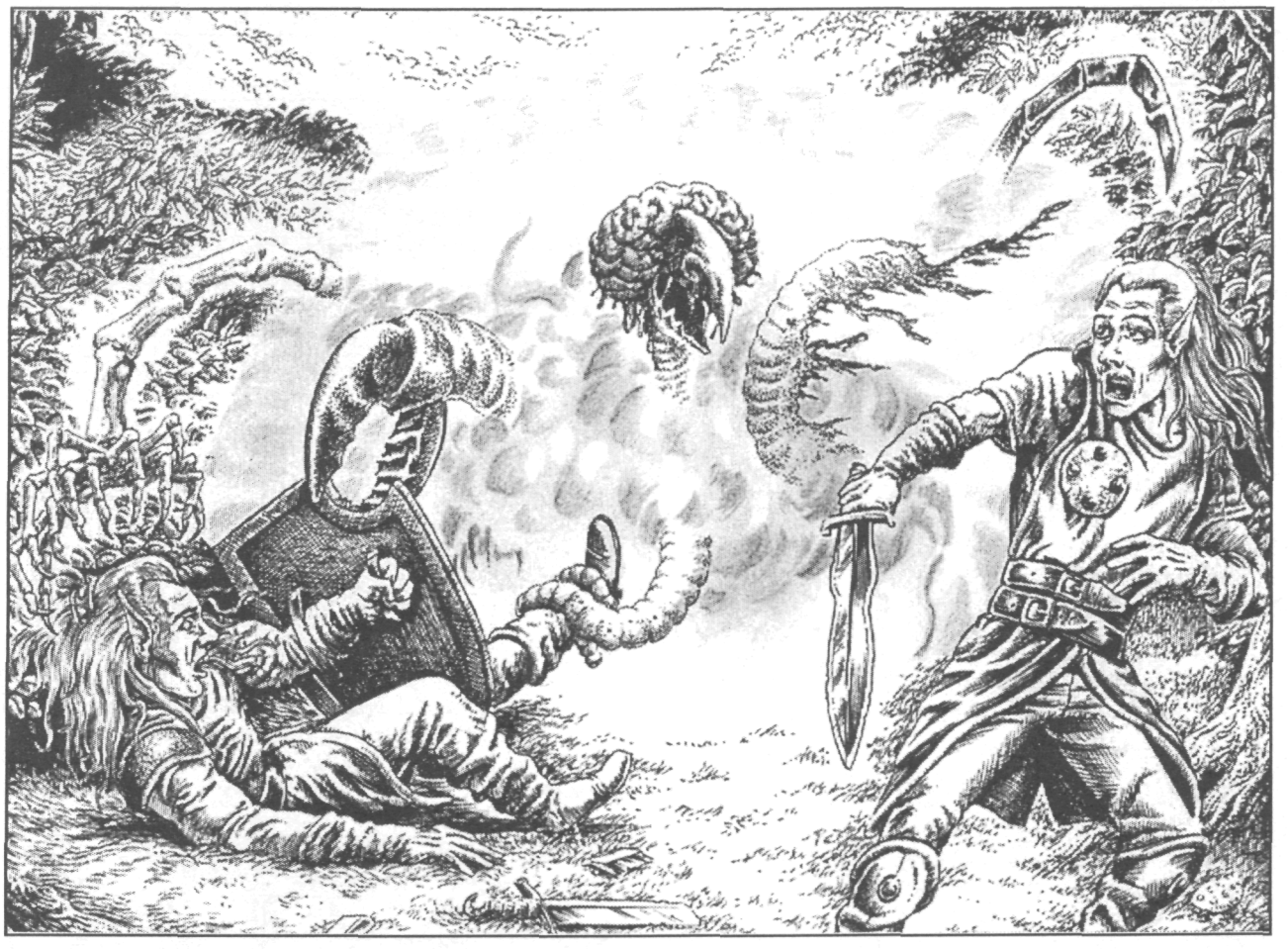
Bohaterowie zostają zaprowadzeni do największego budynku w osadzie leśnych elfów i tam posadzeni na wysokich, przecudnie rzeźbionych drewnianych krzesłach, ustawionych wokół pięknego dębowego stołu. Elfy zajmują miejsca pod ścianami i cały czas mierzą w drużynę.

Po pięciu minutach cichego i spokojnego oczekiwania do sali wchodzi Melaril Elmhelven i zajmuje miejsce u szczytu stołu. Elfy, jeden po drugim, stają przed nim i składają odebraną drużynie broń. Melaril ogląda dokładnie każdą sztukę, a potem oddaje ją elfom, ale bohaterowie póki co nie otrzymują jej z powrotem. Nikt nie odpowiada na ich pytania.

W końcu Melaril zwraca swoją uwagę na jeńców. Na wstępie zaznacza, że niewielu ludziom udało się dotrzeć do doliny. Oczywiście, chce wiedzieć, kim są przybysze, co robią w tej okolicy i jak udało im się tu dostać. Jest uprzejmy, ale lekko zaniepokojony pojawieniem się bohaterów – jeżeli oni znaleźli drogę do doliny, innym też może się to udać.

Melaril ma 137 lat i doskonale wie, kiedy ktoś go okłamuje. Po każdym kłamstwie bohaterów możesz przeprowadzić test jego **Ogd**. Jeśli się powiedzie, elf rozpoznaje nieprawdę. Nie da tego jednak po sobie poznać. Zada





następne pytania, doprowadzając być może bohaterów do następnych kłamstw, a następnie delikatnie zgani ich za to, że nie mówią prawdy. Najprostsza rzecz, którą mogą teraz uczynić, to przestać kręcić i opowiedzieć Melarilowi wszystko. Imperialne intrygi mało go obchodzą, ale zainteresują go wydarzenia w świątyni oraz to, że bohaterowie posiadają wyrytą w kamieniu mapę, i że trafili do doliny.

Po wszystkim Melaril rozpiera się na krześle. Daje znak i elfy stawiają przed drużyną świeży chleb, sery, owoce, czystą wodę, mleko i wino. Zaprasza ją do posiłku, sam jednakże bierze tylko mały owoc i ponownie daje znak elfom. Podczas gdy bohaterowie jedzą, na ich krzesłach zawisa odebrana im wcześniej broń. Od tej chwili zostają zaakceptowani.

Teraz Melaril może odpowiedzieć na podstawowe pytania, dotyczące elfów i Zaginionej Doliny. Oto, czego bohaterowie mogą się dowiedzieć:

1. Leśne elfy żyją w tej dolinie od wielu, wielu lat. *Melaril nie potrafi powiedzieć od ilu, ponieważ ani jego, ani żadnego innego elfa to nie interesuje, ale na pewno ponad 3500.*
2. Dolinę stworzyła potężna magia, której moc utrzymuje się aż do teraz. *Melaril nie powie nic więcej – nie chce zdradzać największych sekretów.*
3. Magia i iluzje to jedyna ochrona, jakiej dolina dotąd potrzebowała. Niewielu obcych widziało to miejsce i jak dotąd były to głównie inne elfy.
4. W dolinie żyją tylko elfy i leśne zwierzęta. *To nieprawda.*

Gdy bohaterowie spytają o latające istoty, które wcześniej widzieli, Melaril zmiesza się i stwierdzi, że nie ma pojęcia, o czym mówią. Jeśli któryś bohater przeprowadzi test przeciwko połowie swej **Ogd**, zorientuje się, że elf kłamie. Jednak nawet naciskany, Melaril nic nie powie na ten temat.

Kiedy wszyscy już się posilili, Melaril siedzi w ciszy. Na jego twarzy pojawia się cień. On i jego elfy mają problem. *Coś* – nie zna lepszego określenia – w jakiś sposób dostało się do doliny. W ciągu dwóch miesięcy zabiło tuzin jego poddanych. Ich ciała wyglądały strasznie – zostały z nich wyssane wszystkie płyny, ciało przyschło do kości... Wyglądało to tak, jakby wyssano z nich życie. Co gorsza, ginęły najmłodsze elfy – najpierw dzieci, potem dwaj młodzi wojownicy, najlepsi, jakich miał Melaril. Nie wie, co zrobić, choć może teraz, gdy bohaterowie przybyli do doliny, mogliby mu pomóc...

Melaril przerywa, a potem składa ofertę: jeśli drużyna zniszczy okropieństwo zabijające leśne elfy, te pomogą bohaterom w poszukiwaniach. Jeżeli zauważy, że zaintrygowało to podróżników, stwierdzi po prostu, że kiedyś do doliny przybył Sigmar. Dziadek Melarila opowiedział mu, że jego prapraprapraprapraprapradziadek widział Sigmara, a nawet z nim rozmawiał!!! Teraz też nie będzie chciał powiedzieć nic więcej, dopóki drużyna nie pomoże jego ludowi.

Bohaterowie otrzymują propozycję zamieszkania w jednej z chat w osadzie. Jeśli którykolwiek z nich jest ranny,

dwa elfy, umiejące *leczyć rany* i *choroby,* oferują swoją pomoc. Lekiem dla bohaterów są ponadto dwa dni wypoczynku, miłego życia i dobrego jedzenia. Elfy są przyjazne, ale trzymają się raczej z daleka i sprawiają wrażenie onieśmielonych. Trzeciego ranka do bohaterów przychodzi Melaril. Nadszedł czas, by dopaść potwora nękającego jego lud.

Spotkanie po walce

Jeśli bohaterowie podjęli walkę z leśnymi elfami, Melaril nie jest w nastroju do żartów. Każdego z pojmanych bohaterów dokładnie przesłuchuje, a jego gniewu na pewno nie ostudzą kłamstwa i podstępy. Drużyna zaatakowała elfy i wszystko wskazuje na to, że Melaril oczekuje zadośćuczynienia. Zażąda zniszczenia potwora, który nawiedził dolinę – to jedyny sposób na poprawę stosunków. Po przedstawieniu tego żądania nakazuje wyprowadzenie bohaterów na noc do małej chaty, przed którą elfy wystawiają wartę. Broń zostanie im zwrócona dopiero w chwili gdy będą wyruszali na łowy na Chmurę Chaosu (patrz dalej).

Tylko zniszczenie chmury poprawi stosunek Melarila do drużyny. Dopiero po walce powie to, co opisano w *Spotkaniu z Melarilem*, i wspomni, że Sigmar odwiedził dolinę.

Chmura Chaosu

Melaril może jeszcze przekazać bohaterom kilka informacji dotyczących potwora, bestii czy tego czegoś, co zabija elfy. Zaznaczy, iż sam uważa, że jest to jakaś spaczona istota Chaosu, ale nie chce o tym mówić swemu ludowi, by nie wywołać paniki.

To wszystko, co elf może powiedzieć. Jedyna osoba, która widziała potwora, zginęła podczas następnego ataku. Melaril pytał ją o to, co ujrzała. Oczywiście, jest to przedziwna istota – wygląda jak perłowa, opalizująca, bezkształtna mgła. Początkowo ciała znajdowano w odległym, północnym krańcu doliny. Odkąd elfy zaczęły unikać tych okolic, śmierć pojawia się również w innych miejscach. Jeśli bohaterowie nie wiedzą, od czego zacząć, Melaril doradzi przeszukanie tamtego rejonu doliny. Gdy posłuchają jego rady, natkną się na chmurę po K3 dniach, jeżeli nie – po K6.

Chmura powoli materializuje się i zaczyna płynąć w stronę drużyny, w miarę zbliżania się coraz bardziej gęstniejąc. Bohaterowie zauważą ją z odległości 16 metrów, pędzącą prosto na nich. Bez wahania i ostrzeżenia chmura zaatakuje. Powinieneś bardzo dokładnie zapoznać się z charakterystyką, opisem i specjalnymi mocami Chmury Chaosu, by móc wykorzystać je dla jak najlepszego efektu. W celu uzyskania dalszych informacji o tej istocie zajrzyj do rozdziału *Charakterystyki.*

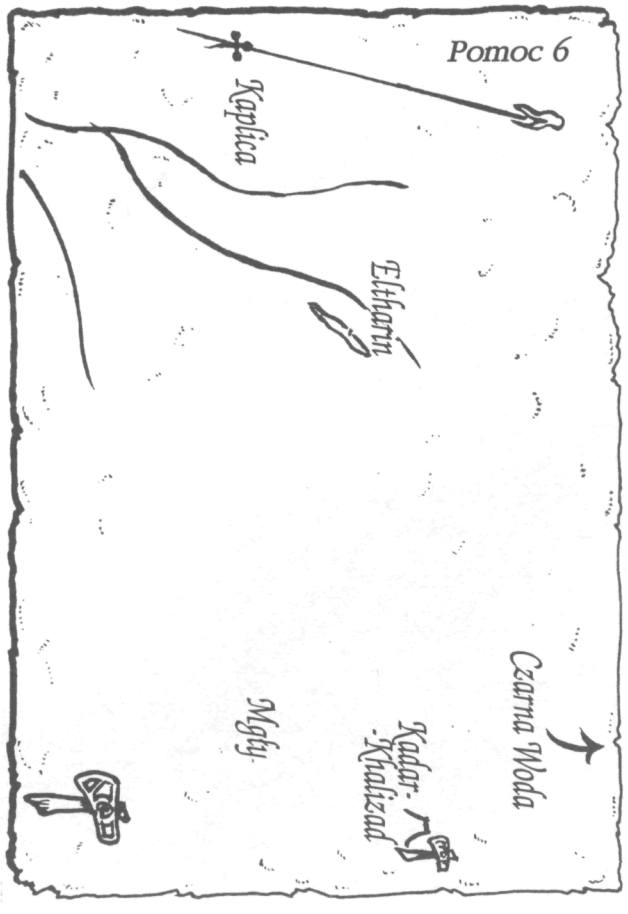
OPUSZCZENIE DOLINY

Po unicestwieniu Chmury Chaosu elfy uznają członków drużyny za prawdziwych herosów. Wszelkie odniesione przez nich rany zostaną z największą troskliwością wyleczone. W dowód przyjaźni Melaril ofiarowuje każdemu małą drewnianą broszę i wyprawi ucztę. Leśne elfy podadzą najświetniejsze potrawy i wina, przystroją drzewa lampionami, a domy kwiatami i świecidełkami. Długo w noc słychać będzie muzykę i recytacje elfickiej poezji.

Potem Melaril wywiąże się z danej drużynie obietnicy. Przyniesie skrawek starożytnego papieru, wpięty w wypolerowaną drewnianą okładkę (daj graczom *Pomoc 6*). Jeśli porównają ją z *Pomocą 5*, stwierdzą zapewne, że na obydwu pokrywają się kierunki wyznaczone przez kometę o podwójnym ogonie. To klucz do połączenia obu map. Jeżeli bohaterowie sami na to nie wpadną, niech zasugeruje im to Melaril.

Mogą zapytać Melarila, dlaczego Sigmar przebył tę drogę i pozostawił ślady. Elf może jedynie opowiedzieć im jedną z legend, które usłyszał od swego dziada. Sigmar zostawił swe ślady wśród trzech wielkich ras – ludzkiej, krasnoludzkiej i elfickiej. Drużyna zaczęła od ludzi, potem odnalazła to, co ukryte było wśród pozostałości po krasnoludach, a teraz pomagają im elfy. Jeśli nie stwierdzą tego bohaterowie, Melaril zauważy, że być może ich przygoda ma się już ku końcowi. Nie wie nic więcej.

Prawdopodobnie bohaterowie zechcą opuścić dolinę najprędzej, jak tylko będzie to możliwe. Elfy zaopatrzą ich w świeże jedzenie, które powinno wystarczyć na tydzień (i które, dzięki umiejętnościom elfów, przetrzyma tyle czasu) oraz w zapasy na następny tydzień (kasza, suszone owoce, mała baryłka sera). Drużyna nie dostanie jednak od elfów suszonego mięsa, ponieważ one go nie jedzą. Gwardia honorowa złożona z dwudziestu elfów odprowadzi bohaterów do krańców doliny i wskaże kierunek dalszej podróży.



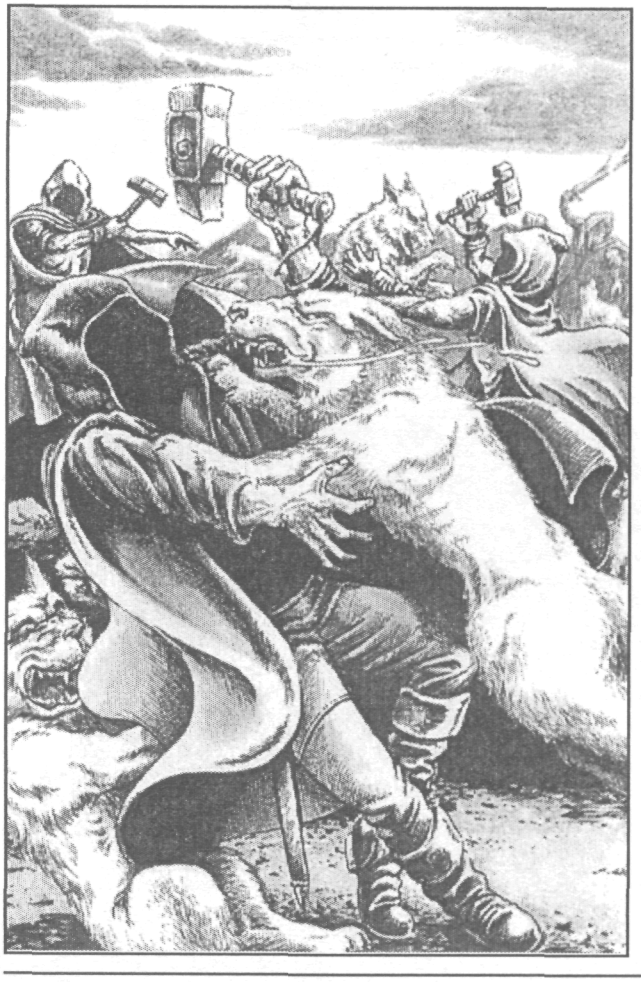
DO KADAR-KHALIZAD

Owe prawie 200 kilometrów to ostatnia przeprawa podczas podróży. Bohaterowie są już blisko celu (a przynajmniej mają taką nadzieję), którym jest odnalezienie miejsca, gdzie spoczywa Ghal-maraz – młot Sigmara.

Nie istnieje żaden szlak, mogący doprowadzić drużynę wprost do miejsca przeznaczenia. Bohaterowie natykają się co prawda na zwierzęce ścieżki, lecz te wiją się wśród szczytów w dość dowolnych kierunkach. Poszukiwacze przygód powinni więc raczej iść w górę stoków, przechodzić szczyty i przecinać doliny. Jeśli tak uczynią, nie zboczą zbytnio z kierunku wyznaczonego przez mapę Melarila.

Podczas tej przeprawy bohater może nieść do **S** x 100 punktów obciążenia i przebyć do 20 kilometrów dziennie. *Każde 10 punktów ponad limit zmniejsza dystans* o 1,5 kilometra. Jeżeli bohater niesie mniej, niż **S** x 50 punktów obciążenia, może iść nawet do 24 kilometrów dziennie.

Teraz bohaterowie mogą posuwać się szybciej, gdyż stali się silniejsi i przyzwyczaili się do trudów górskich szlaków. Dotychczasowe znoje wzmocniły ich mięśnie. Nadal mogą próbować iść dalej, niż wskazane wyżej limity – po każdej dodatkowej mili niech przetestują **Wt** (tym razem jednak z modyfikatorem +10). Nieudany test oznacza, że bohater naciągnął sobie jakiś mięsień. Na K4 dni zredukuj jego **S** o -1, a **Zr** i **I** o -10. Tak jak poprzednio, *Leczenie lekkich zranień* pomoże pozbyć się bólu.



Kraina, przez którą teraz przyszło drużynie się przedzierać, jest posępna i niegościnna. Niewiele tu roślin (oczywiście zbyt mało, by wystarczyły mułom). Na północy i wschodzie lśnią w oddali wysokie szczyty. Bohaterowie mają raczej blade pojęcie o tym, jak daleka wędrówka ich jeszcze czeka. Prawdopodobnie jedyne, co utrzymuje ich na szlaku, to wiara, że są na dobrej drodze oraz że podążają śladami Sigmara. Możesz jednak uznać, że przydadzą się jakieś niezwykłe znaki i wróżby.

Sen o bitwie

Wybierz bohatera, któremu się przyśni taki oto sen.

Na niebie wiszą ciemne, burzowe chmury. Bohater widzi grupę ludzi, maszerującą w dal przez dolinę. Każdy z nich ubrany jest w proste szaty i niesie młot bojowy. Przed tą armią stają białe wilki, pomniejszone przez odległość do rozmiarów mrówek. Ludzie i wilki ścierają się. Wojownicy tną zwierzęta mieczami i włóczniami, rozbijają im łby młotami, zaś wilki rozrywają ich ciała kłami. W końcu jedni i drudzy padają, wyczerpani walką.

Wtem, z ponurej puszczy, która wyrosła wokół pola bitwy, wychodzi nowa siła – zwierzoludzie i inne straszne istoty uderzają spomiędzy drzew. Ziemia eksploduje szkieletami. Niebo zasnuwa dywan tysięcy potwornych skrzydeł. Nawet skały powstają jako trolle i giganty. Wszystkie bestie spadają na wyczerpane armie i w orgii zabijania rozrywają je na strzępy. Wizja przesiąka czerwienią, a potem odpływa. Bohater się budzi.

Koszmar jest tak żywy i pełen siły, że ten, któremu się on przyśni, musi przeprowadzić test **Opanowania**. W razie niepowodzenia otrzyma 1 punkt obłędu. Po teście, niezależnie od wyniku, obniż **S** i **Wt** bohatera o -1, a **Op** o -10. Te skutki utrzymują się przez K6 godzin po obudzeniu.

SPOTKANIA NA DRODZE DO KADAR-KHALIZAD

Jeśli chcesz, możesz wykorzystać wszystkie opisane tu sytuacje. Możesz także dodać zdarzenia własnego pomysłu lub wzięte z innych przygód **WFRP**. Jest tylko jedno zastrzeżenie, dotyczące ujrzenia pegazów – powinno zdarzyć się w pobliżu Zaginionej Doliny (dlatego zostało umieszczone na początku). Szczegółowe dane dotyczące gry znajdziesz w rozdziale *Charakterystyki*.

Latające istoty

Ten epizod powinien nastąpić niedługo po opuszczeniu przez drużynę Zaginionej Doliny.

Jeśli któryś bohater przeprowadzi udany test I (z modyfikatorem +10), patrząc w stronę doliny dostrzeże za wzgórzami unoszącą się w powietrzu grupę istot. Bez lunety nie będzie można dowiedzieć się o nich niczego więcej. Ktoś, kto ją ma, zidentyfikuje stworzenia jako pegazy. Jeżeli drużyna widziała je przed dotarciem do doliny, może dojść do wniosku, że żyją w Zaginionej Dolinie lub w jej pobliżu.

Górskie wilki

W stadzie żyje 14 wilków. Będą podążały za drużyną przez kilka dni. Każdy bohater może przetestować I (modyfikator +10 za *czuły słuch* lub *bystry wzrok*). Jeśli test się powiedzie, zauważy wilki śledzące drużynę.

Stado uderzy w nocy. W pierwszej rundzie zaatakują cztery wilki. W każdej następnej dołączać się będą K3 zwierzęta. Nie są ani przesadnie agresywne, ani głupie. Uciekną, jeśli w pierwszym starciu dwa z nich zginą lub zostaną poważnie ranne, bądź jeżeli w którejś z następnych rund zabite zostaną co najmniej trzy. Potem będą nadal szły po śladach drużyny. Dadzą jej spokój dopiero wtedy, kiedy zginie siedem z nich.

Wielki wilk

W noc po ucieczce stada jego miejsce zajmie inny, wielki wilk. Na rundę przed atakiem wyda z siebie straszliwe wycie. Da ono ewentualnej ofierze niewiele czasu na przezwyciężenie skutków *strachu*.

Wilk zaatakuje tylko w nocy. Ucieknie, jeżeli jego **Żywotność** spadnie co najmniej o połowę. Zwiewając, będzie wył w nadziei, że wystraszy ewentualny pościg.

Pogoń

Gdy drużyna przechodzi przez małą dolinę, na przeciwległym szczycie pojawia się duży humanoid. Zaczyna wymachiwać maczugą i pędzi w stronę bohaterów. To szczuroogr. W miarę jego zbliżania się, podróżnicy zaczną odczuwać wywoływany przezeń *strach*. Szczuroogrowi dotarcie do miejsca, gdzie stoją, zabierze tylko jedną rundę.

Gdy dobiegnie do drużyny, zamachnie się maczugą na każdego, kto stanie mu na drodze. Jego zachowanie zależy jednakże też od reakcji bohaterów. Jeśli ci nie stawią oporu, po prostu między nimi przebiegnie. Jeżeli jednak podejmą walkę, zdesperowany uderzy. Gdy zrani jednego bohatera, spróbuje przebiec między pozostałymi. Poszukiwacze przygód mogą spostrzec, że zależy mu bardziej na oddaleniu się niż na walce. To powinno doprowadzić ich do wniosku, że szczuroogra wystraszyło coś, co musi być bardzo niebezpieczne.

Dwie rundy później pośpiech stworzenia staje się zrozumiały. Nad dolinę nadlatuje wyvern i zawisa nad drużyną i szczuroogrem. Jest raczej głupi i całą rundę wisi nad grupką, zanim wyląduje w środku. Jeśli dojrzy w pobliżu szczuroogra, właśnie na nim skoncentruje swój atak. W przeciwnym razie zaatakuje drużynę. Wyvern jest ranny, a co za tym idzie zły, chce więc coś zniszczyć. Spróbuje ucieczki dopiero, gdy jego **Żywotność** spadnie do zera.

Na szczycie, na którym początkowo stał szczuroogr, bohaterowie znajdą ciała trzech skavenów, zagryzionych przez wyverna. Broń należąca do zabitych nadaje się do użytku, a przy jednym z nich leży bicz. Są tam także inne przedmioty, składające się na ich ekwipunek, jak lina, bukłaki, sztylety itd. Śmierdzą lekko zjełczałym masłem. Obok nich leży również porwana torba z 17 ZK i złotym pierścieniem, wartym 4 ZK.

Chaotyczne koty

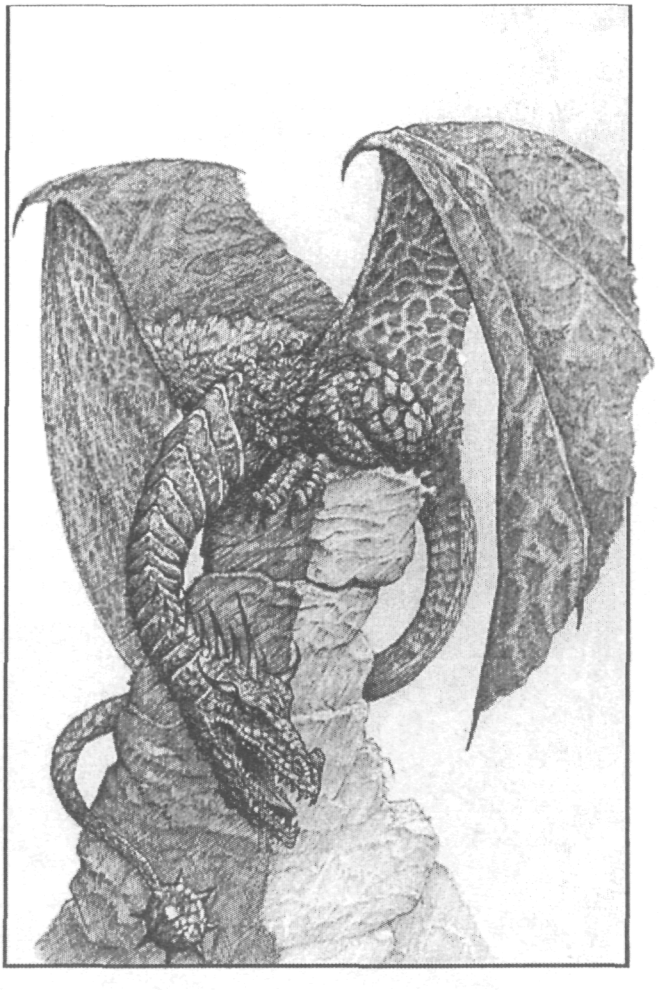
Podobnie jak wilki, te zmutowane koty będą podążały za drużyną przez dwa lub trzy dni. Również w tym przypadku test I (modyfikator +10 za *bystry wzrok*) pozwoli bohaterom odkryć ich obecność.

Koty mogą zaatakować w każdej chwili. Spróbują otoczyć bohaterów i uderzyć z trzech stron. Jeden z kotów będzie mógł się zbliżyć na 3K6 metrów do drużyny, ale nawet wówczas do jego zauważenia potrzebny będzie test. Nie odwróci uwagi kotów rzucane w ich kierunku jedzenie. Po unieszkodliwieniu jednego bohatera spróbują zabić muła. Jeżeli dwa z nich zostaną zranione, uciekną i już więcej nie zaatakują.

STOPNIE

Jakieś 9 kilometrów przed celem podróży teren staje się mniej pofałdowany, ale mimo to wznosi się lekko. Poruszanie się po tej pochyłej równinie jest znacznie łatwiejsze niż dotąd, drużyna może więc przyspieszyć. Tu każde 4,5 kilometra odpowiada 3 km limitu dziennego dotychczasowej podróży. Bohaterowie docierają do niewysokich wzgórz, których szczyty skryte są w nisko wiszących chmurach.

W miarę, jak drużyna zbliża się do wzgórz, staje się jasne, że przemierza właśnie starożytne pole bitwy. Po całej



okolicy porozrzucane są kości i czaszki, zardzewiała broń oraz elementy pancerzy. Tu i ówdzie lśnią małe kawałki złota i srebra, jak na przykład sprzączka czy ćwiek, ale żaden z tych przedmiotów nie jest wart więcej niż K6 szylingów.

Kości i uzbrojenie najwyraźniej należą do rasy mniejszej od ludzi, prawdopodobnie krasnoludów lub goblinów. Te kościane pola ciągną się u stóp wzgórz na niemal sześć kilometrów.

Wśród kości widoczna jest stroma ścieżka, wznosząca się w kierunku szczytu wzgórza. Ma kształt wyciętych w skale stopni, choć wiele z nich rozpadło się lub pokryły je mchy i porosty. Jednak wszystkie spośród 1500 stopni nadal są pewne. Wspinają się 270 metrów w górę i nikną w niskich chmurach. Wygląda na to, że wejście po nich, biorąc nawet pod uwagę tylko te stopnie, które widać z poziomu ziemi, będzie bardzo męczące. Wchodzenie podlega limitowi o sześć kilometrów mniejszemu niż dotychczas.

Na szczycie schodów drużyna nie znajduje nic, co mogłoby być interesujące lub ważne. Stopnie wznoszą się jeszcze trochę ponad chmury i otwierają się na płaską skalną półkę. Powietrze jest wilgotne i chłodne, a widoczność bardzo ograniczona – nie większa niż 2K6 metrów. Mimo to można stwierdzić, że półka okrąża występ skalny, a dalej zaczyna się zwężać i znika. Skała nad głowami bohaterów jest nienaturalnie gładka. Poza tym niczego ciekawego nie można o tym miejscu powiedzieć.

Gdy drużyna staje na półce, mgła się rozpływa i bohaterowie mogą spojrzeć w dół, w dolinę po drugiej stronie gór. Choć jej dno znajduje się setki metrów niżej, wyraźnie widać poruszające się istoty. Nie są to ani ludzie, ani krasnoludy – to zielonoskórzy! Bohaterowie powinni zdać sobie sprawę, że dalsza podróż będzie wprost najeżona niebezpieczeństwami. W tym momencie mgła na powrót gęstnieje i zasłania widok.

Bohaterowie prawdopodobnie zaczną się zastanawiać, dlaczego los przywiódł ich na to odludzie. Jeżeli którykolwiek wspomni imię Sigmara, po powierzchni skały przebiegnie światło i chmury się rozstąpią. W litej dotąd skale ukaże się otwór wejściowy do jaskini. Po chwili światło zmieni się w delikatne, srebrzyste lśnienie. Jedyne, co drużyna może zrobić, to wejść...



GROZA W CIEMNOŚCIACH

W tej części przygody bohaterowie zagłębią się w korytarzach i jaskiniach Kadar-Khalizad, opuszczonej przed stuleciem siedziby krasnoludów. To ostatnie miejsce na ziemi, po którym stąpał Sigmar i tu spoczywa jego młot.

Jednak zanim drużyna dotrze do młota, musi spotkać się z Yodrim, starym mistykiem krasnoludzkim z czasów Sigmara. Z jego pomocą podróżnicy będą mogli przebyć opanowane przez gobliny górne poziomy Kadar-Khalizad i dotrzeć niżej, gdzie wciąż krążą niespokojne duchy dawnych krasnoludów. Tam natkną się na ducha zmarłego przed wiekami krasnoludzkiego mędrca. Wówczas dopiero będą mogli zabrać młot i udać się w drogę powrotną. Jednak czy w chwili triumfu bohaterów wszystko jest tym, czym wydaje się być?

Jaskinia

Gdy drużyna dotrze na szczyt kamiennych schodów, właściwie nie będzie miała wyboru – musi wejść do jaskini. Po przekroczeniu jej progu wszyscy odczuwają mrowienie i mają wrażenie, jakby powietrze stawiało im opór, jak gdyby szli w wodzie. Te odczucia mijają równie nagle, jak się pojawiły.

Bohaterowie stoją w dużej, suchej jaskini. Jej ogólny rozkład przedstawiono na *Mapce 11*. Jaskinia jest oświetlona nienaturalnym perłowym blaskiem, który wydaje się emanować powietrze. Światło nie jest zbyt silne i ściany jaskini skrywa cień. Bohaterowie mogą jednak dojrzeć pudła, skrzynie, palenisko, spiżarkę i zagłębienie ze źródełkiem. Zastanawiające, że ogień nie wydziela dymu ani nie spala leżącego w nim drewna. Jednak przeszukując jaskinię, drużyna nie zauważy jej mieszkańca – Yodriego. Siedzi na skalnej półce, jakieś 5 metrów nad paleniskiem. Dotyczące go szczegóły znajdziesz w *Charakterystykach*.

YODRI

Od chwili wejścia bohaterów do jaskini Yodri nie mówi ani słowa. Przygląda się przybyszom w zupełnej ciszy. Odezwie się po mniej więcej rundzie lub nawet dopiero w chwili, gdy drużyna zacznie przeglądać jego pudła. Nawiasem mówiąc, są one niebywale stare, zbutwiałe i całkiem puste.

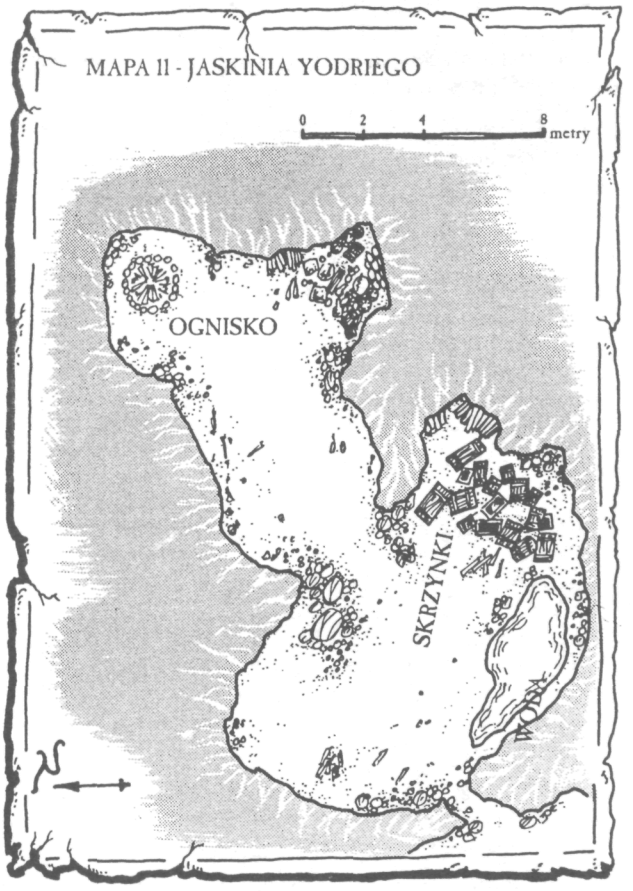
– Nazywam się Yodri. Witam was w mym domu – powie cicho Yodri.

Te słowa wydają się być jednocześnie dźwiękiem i myślą. Bohaterowie nie są w stanie stwierdzić, czy rzeczywiście je słyszą, czy zabrzmiały jedynie w ich umysłach. Potem Yodri pyta o powód ich przybycia do jego jaskini.

– I proszę zacząć od początku...

Przez dłuższą chwilę nie odpowiada na pytania, które zadają mu przybysze. I tym razem bohaterowie nie będą pewni, czy naprawdę usłyszeli jego słowa.

Podczas gdy drużyna wyjaśnia cel swego przybycia, Yodri schodzi powoli z półki. Teraz widać, że jest to niesamowicie stary krasnolud. Mimo to spuszcza się po ścianie z niezwykłą łatwością. Może oczywiście lewitować, ale nie ma



chwilowo ochoty na prezentację swojej mocy. Dotarłszy na dół, siada na jednym z kamieni leżących wokół ogniska i uśmiecha się promiennie do bohaterów.

– Kontynuujcie – mówi i wskazuje im miejsca.

W różnych momentach opowieści Yodri mruczy do siebie zachęcająco brzmiące komentarze, jak:

– Tak, spodziewałem się, że będzie to problem...

– Hmmm... Tak szybko?

– Doprawdy, młode krasnoludy są bardzo lekkomyślne w obecnych czasach!

Bohaterowie powinni mieć wrażenie, że Yodri wie o większości wydarzeń, które mu opowiadają, albo że jedynie potrzebuje odświeżenia w pamięci tego, co zaszło kiedyś. Starzec zwraca się do wszystkich per „młody krasnoludzie", niezależnie od wieku, płci i rasy. Drużyna może przez to *nie doceniać Yodriego i jego potęgi*.

W końcu, gdy bohaterowie skończą swą opowieść, Yodri opiera się o ścianę za sobą, składa dłonie na brzuchu, zamyka oczy i milknie. Siedzi tak dopóty, dopóki ktoś się nie poruszy lub nie odezwie. Wówczas otwiera oczy, powoli uśmiecha się i wiesza nad ogniem rondelek z wodą.

Prawdopodobnie bohaterowie będą chcieli dowiedzieć się, czy Yodri pomoże im w wykonaniu zadania. Czy to tu spoczywa młot Sigmara? W odpowiedzi na takie pytania Yodri przykłada palec do ust i mówi:

– Spójrzcie w ogień, a wtedy się przekonamy...

Sięga do woreczka, wyjmuje zeń garść ziół i kawałków kory, po czym wrzuca je do wody. Z kociołka zaczynają się unosić słodko pachnące opary. Jaskinia wypełnia się zapachem mięty, mentolu i drzewa sandałowego.

Jeśli bohaterowie patrzą w ogień, jego obraz zasnuwa się mgłą. Płomienie tańczą wokół nich i po całej jaskini. Bohaterom ukazują się wizje. Rzuć K6, aby określić, co widzi każdy z nich:

1. Ar-Ulryk stoi przed zgromadzeniem kapłanów Ulryka. Wszyscy odziani są w wilcze skóry i trzymają miecze. Ar-Ulryk wznosi pięść, a pozostali wydają gromki okrzyk. Za nimi stoi olbrzymia, wielotysięczna armia. Widok się zmienia. Ar-Ulryk odwraca się plecami do swych towarzyszy. Wydaje się, że patrzy wprost na śniącego. Kapłan siedzi sam, a na jego twarzy widać ból. Pochyla głowę i ukrywa ją w dłoniach.

2. Kaslain, wraz z Wielkim Teogonistą Yorrim i arcylektorem Aglimem stoi w wielkiej sali. Wszyscy są uzbrojeni, jakby szykowali się do bitwy. Otacza ich wielu mniej znacznych kapłanów Sigmara, którzy trzymają potężne młoty bojowe, wykute najwyraźniej do walki, a nie tylko na parady. Tłum odwraca się i opuszcza salę. Wychodzą wszyscy oprócz Kaslaina, który pochyla się w stronę śniącego. Jego twarz wyraża rozpacz.

3. Śniący widzi kupę piachu. Nagle ostrze włóczni zaczyna kreślić na piasku zarys brzegów, miasta, drogi i góry – to Imperium! Wtem w jednym miejscu wybucha płomień, potem następny... Jeden z nich rozlewa się na północ, drugi na południe. Udany test **Int** śniącego pozwoli mu zdać sobie sprawę, że miejsce, z którego rozprzestrzenia się pożoga, to Altdorf. Jeden płomień pokrywa Middenland, Nordland i Talabekland. Drugi pochłania tereny Stirlandu, Averlandu, Sylvanii, Ostermarku i Ostlandu.

4. W polu widzenia pojawiają się dwie chłopskie armie. Część hałastry uzbrojona jest w sierpy i widły. Wielu innych ma siekiery i noże. Nad jedną armią powiewa sztandar wilka, nad drugą chorągiew z wizerunkiem młota. Członkowie obu armii wyglądają na zawziętych. Zmierzają w kierunku pola bitwy, gdzie wielu z nich, bez żadnej przyczyny, da się porąbać i zginie.

5. W mrocznej puszczy zwierzoczłek unosi głowę i węszy. Jego oddech paruje na mrozie. Patrzy przez skuty zimnem pejzaż w kierunku towarzyszy. Wszyscy zmierzają na południe, a ich wycie mrozi krew w żyłach. Zwierzoludzie biegną wielkimi susami przez zasypany śniegiem las. Kierują się na południe, w stronę ludzkich siedzib, do serca Imperium...

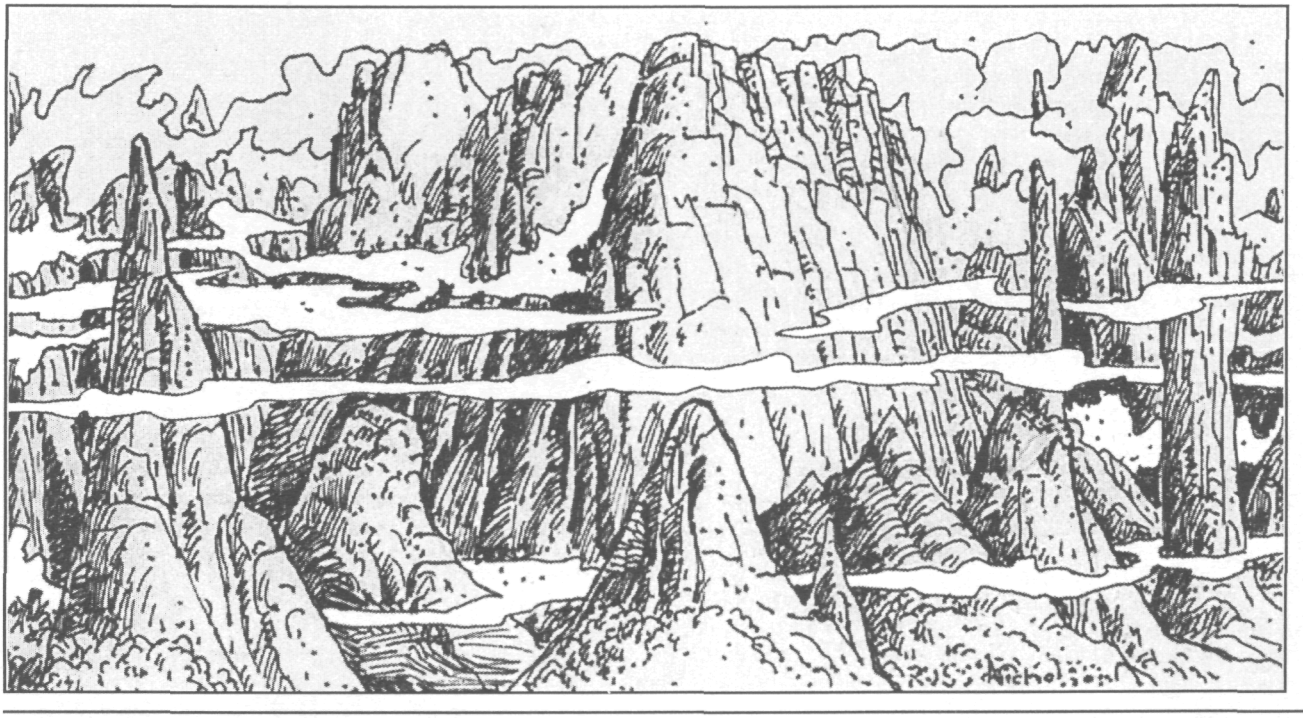
6. Śniący widzi tysiące ciał rozrzuconych po polu bitwy. Jedynymi poruszającymi się kształtami są zwierzoludzie i inne szkarady Chaosu. Łażą od ciała do ciała i wyżerają wnętrzności.

Wizja rozpływa się we mgle. Śniący wie, że to, co widzi teraz, stało się wcześniej. Przez góry biegnie biały wilk. Za nim, rozświetlając ciemne niebo, leci kometa o dwóch ogonach. Wilk skręca nagle i staje przed wejściem do jaskini. Łapą drapie ziemię, wyraźnie na coś czekając.

Jeżeli bohater przeprowadzi udany test **Int**, rozpozna jaskinię Yodriego.

Ci bohaterowie, którzy nie zapatrzyli się w ogień, nie mają wizji, lecz czują się przyjemnie spokojni i wypoczęci.

Pozostali nagle się budzą. W jednej chwili płyną wśród dymu ziół Yodriego, a w następnej siedzą z powrotem w jego jaskini. Choć żaden bohater nie zauważył jego poruszenia się, Yodri stoi nad ogniem z uniesionymi ramionami. Gdy widzi, że goście się obudzili, siada bez słowa. Teraz zapala fajkę nabitą wybornym halflińskim zielem. Jest przygotowany do odpowiadania na pytania.



Pytania, pytania, pytania

Bohaterowie na pewno będą mieli do Yodriego co najmniej dwa pytania:

– Co się teraz wydarzy?

– Co się dzieje w Imperium?

Yodri nie może powiedzieć zbyt wiele o sytuacji w Imperium, a o poszczególnych osobach, jak Kaslain czy Ar-Ulryk nie powie nic. Znając wizje, jakie mieli bohaterowie, nie ma zamiaru ich objaśniać. Jego odpowiedź jest zwięzła i jasna:

– Wyruszyły wielkie armie – to prawda. Młot Sigmara może pomóc uleczyć rany Jego Imperium – to także prawda. Chaos nadchodzi.

Jeśli drużyna będzie naciskać, Yodri zaciągnie się dymem z fajki i powie:

– Nie moją rolą jest objaśnianie snów. One tkwią w sercu krasnoluda, nie w jego słowach. Przez lata nauczyłem się jednego: widzieć za dużo jest tak samo niebezpiecznie, jak nie widzieć nic. A proszenie innych, by patrzyli za ciebie, jest głupotą. Jeśli wy, młode krasnoludy, patrząc na przepływające chmury, widzicie wilka, smoka, zamek, to czy ja muszę zobaczyć to samo?

Jeżeli któryś bohater miał ostatnią z opisanych wizji, drużyna może być pewna, że dotarła do właściwego miejsca. Niemniej Yodri nie wyjaśni ich domysłów na ten temat. Tylko ten, kto śnił, może zinterpretować własny sen.

Krasnolud ma natomiast wiele do powiedzenia o młocie Sigmara.

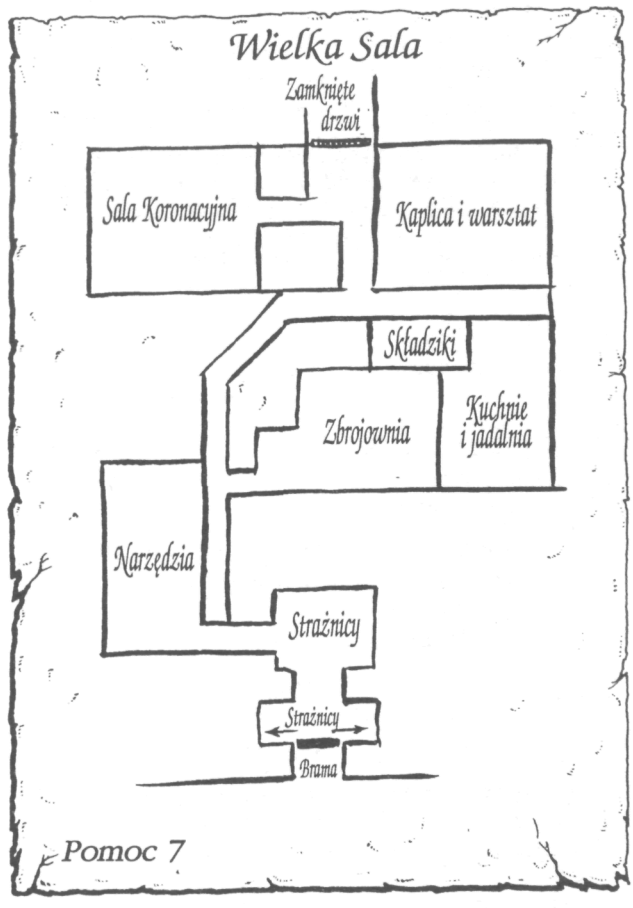
Opowieść Yodriego

Gdy bohaterowie zapytają o młot, Yodri uśmiechnie się jak nauczyciel, któremu oporni uczniowie udzielili wreszcie prawidłowej odpowiedzi.

– Oto Kadar-Khalizad, miejsce spoczynku Ghal-maraza. Czy nie czujecie jego mocy? Leży głęboko pod nami!

Drużyna zapewne będzie chciała wiedzieć, dlaczego i w jaki sposób młot znalazł się w tym miejscu.

– Sądzę – zaczynie opowiadać Yodri – że was, niecierpliwych młodzików, interesuje jedynie piwo, a nie historia jego warzenia. Hmmm... – pogrozi palcem. – Wszystko ma swoją historię. Oto Sigmar przybył do Kadar-Khalizad. Jak na człowieka był bardzo krasnoludzki, na swój sposób, oczywiście. W tamtych czasach w Kadar-Khalizad żył Wulfan Merglord. Był mędrcem, wielkim zbrojmistrzem, najzręczniejszym kowalem spośród wszystkich tu żyjących. Wulfan i Sigmar zeszli do najniższych jaskiń, na samo dno Kadar-Khalizad. Być może nawet do Sanctum. Sigmar już stamtąd nie powrócił. Wulfan pojawił się na powierzchni, ale jego myśli stały się bardzo dziwne. Potem uciekł z powrotem na dół i wszelki słuch po nim zaginął. Nie on jeden tak zniknął. Stało się to też z Dargadem Rockthewem i Mankirem Fargazerem. Po tych wydarzeniach zaczęto unikać niższych poziomów, co akurat nie było może najmądrzejsze. Od tamtej chwili Kadar-Khalizad nie było już miejscem dla krasnoludów. Sześćset lat temu wyprowadzono stąd lub zabito ostatnie z nich. Teraz sale Kadar-Khalizad wypełnione są goblinami i stworzeniami im podobnymi. Może, gdyby Wulfan nie zaginął, miasto nigdy by nie upadło... Może... Ale gdzieś tam, głęboko, jest Młot. On czeka...



Pomoc 7

Bohaterowie mogą spytać Yodriego, skąd wie o tych wszystkich wydarzeniach.

– Gdy przybył Sigmar, ja właśnie miałem zostać mędrcem. Ale – Yodri uśmiecha się – byłem wtedy młodym krasnoludem. Dopiero później, gdy było już za późno, dowiedziałem się wystarczająco wiele, poznałem granice wiedzy i stałem się mędrcem. A to zajmuje, jak wiecie, bardzo dużo czasu.

Bohaterowie muszą zdać sobie sprawę, że ta odpowiedź oznacza, że Yodri ma ponad 2500 lat! Zirytuje się, jeżeli zapytają go o obowiązki mędrca. Nie odpowie też na pytania o wiek ani o to, co robił, albo nadal robi, w Kadar-Khalizad.

– Czy macie sześćdziesiąt lat na wysłuchanie mnie? Jeśli tak, możemy zacząć już teraz. Ale w tych czasach krasnoludy żądają szybkich odpowiedzi. Dobrze! Mam tyle lat, ile trzeba, by przeżyć te wszystkie wieki. Młode krasnoludy! Żadnej cierpliwości, żadnych perspektyw! Zawsze „dlaczego", zawsze „jak", „gdzie" i „kiedy". Nigdy nie usiądziecie spokojnie i nie pomyślicie!

Yodri i Kadar-Khalizad

Bohaterowie niewątpliwie będą chcieli dowiedzieć się od Yodriego czegoś więcej o Kadar-Khalizad. Potrząśnie na to głową i zamruczy:

– Cóż za niecierpliwość.

Wyciągnie jednak z woreczka pognieciony kawałek pergaminu i ołowiany rylec. Potem nadzwyczaj szybkimi ruchami narysuje plan najwyższego poziomu Kadar-Khalizad. Daj graczom *Pomoc 7*.

– Kiedy byłem młody – mówi Yodri, – najwyższy poziom wyglądał mniej więcej tak. Teraz nie mam pewności. Gobliny mogły wiele zmienić...

Wskazuje na zaznaczone zapieczętowane drzwi.

– To była droga do niższych poziomów. Gobliny nigdy nie miały ani tyle rozumu, ani odwagi, by je otworzyć. Na pewno nigdy tam nie były.

Yodri odmawia powiedzenia czegoś więcej o goblinach. Uśmiecha się tylko łagodnie.

Zapytany o niższe poziomy powie:

– W młodości zszedłem tam pod ścisłą opieką. Ale pamiętam, że najniższa brama ma dwa komplety kluczy. Jeśli się nie mylę, powinny leżeć gdzieś w izbach, z których korzystali Dargad Rockthew i Mankir Fargazer. To oni zamknęli bramę za Wulfanem... – w głos Yodriego wkrada się smutek. – Nic więcej nie wiem.

Yodri nie wspomina jedynie o tym, że zapomniał wiele z tego, co wiedział o niższych poziomach.

Ostatnie dni Sigmara

Co się jednak stało z Sigmarem Młotodzierżcą, jego młotem i krasnoludami z Kadar-Khalizad? Choć bohaterowie mogą nigdy nie poznać prawdy, Ty chciałbyś wiedzieć, czyż nie?

Jak mówi historia Imperium, panowanie Sigmara było złotym wiekiem dla kraju. Wówczas to położono podwaliny pod potęgę Imperium i ustanowiono wszystkie jego tradycje. Nagle, zupełnie niespodziewanie, Sigmar abdykował. Wziął swój młot, Ghal-maraz, i oświadczył:

– Czas zwrócić Rozłupywacz Czaszek jego twórcom! Drogę do nich muszę przebyć sam...

Następnie wyruszył do Karaz-a-Karak. Na Przełęczy Czarnego Ognia rozstał się z ostatnimi towarzyszami i dalej wędrował samotnie. Nigdy więcej nie widziano go w ludzkich krainach. Żadna wiadomość o jego losie nie została też przekazana przez krasnoludy. Od tamtego czasu ludzie wierzą, że gdy Imperium będzie w potrzebie, Sigmar powróci, a jego przybycie zapowie kometa o dwóch ogonach. Oto legenda. Prawda jednak, jak zawsze, jest trochę inna.

Sigmar zawsze chciał zwrócić Ghal-maraz krasnoludom. Przybycie Kargana Żelaznego, syna Kargana Żelaznobrodego, króla krasnoludów, uświadomiło mu, że nadszedł już czas, aby Ghal-maraz powrócił do miejsca, z którego pochodzi.

Abdykacja Sigmara była wielką niespodzianką dla ludu Imperium. Większość jednakże nie wątpiła, a reszta w głębi duszy wierzyła, że powróci, by znów objąć tron. Sigmar i Kargan, eskortowani przez tuzin rycerzy, wyruszyli w tajemnicy w kierunku Przełęczy Czarnego Ognia. Mimo tego, co sądzili poddani, nie zamierzał wracać. Jego panowanie dobiegło końca. Jednak po drodze do przełęczy wydarzenia przybrały niespodziewany obrót. W Pfeildorfie, który wówczas był niewielką wsią, zauroczyła Sigmara młoda miejscowa szlachcianka. Na kilka dni i nocy przerwał podróż. W końcu obowiązek nadany mu przez los zwyciężył nad chwilową namiętnością i Sigmar ruszył w dalszą drogę. Nie zdawał sobie sprawy, jakie znaczenie dla dalszych dziejów będzie miało te parę cennych dni.

Młotodzierżca przedarł się przez góry i dotarł do Zaginionej Doliny. Elfy, które tam żyły, nękał wówczas chaotyczny gigant. Sigmar rozprawił się z tą plugawą kreaturą i zatrzymał się w dolinie na dłużej, ponownie przerywając podróż



do Karaz-a-Karak. Odnalazł go tu młody krasnolud imieniem Yodri, który przyniósł złe wieści. Kadar-Khalizad potrzebowało Ghal-maraza!

Wulfan Merglord, mędrzec miasta, wplątał się w sprawy, których nie powinien był tknąć. Próbując stworzyć potężną magiczną broń, lekkomyślnie wezwał demona, by ten zamieszkał w ostrzu. Następnie stracił nad nim kontrolę i jedynym sposobem ocalenia Kadar-Khalizad stało się zejście na sam dół miasta z magiczną ochroną. Kilka krasnoludów już zginęło, a wyczerpanie magicznych mocy Wulfana było tylko kwestią czasu.

Sigmar natychmiast wyruszył do Kadar-Khalizad. Wszedł do jaskiń mędrca, rozkazując, by zamknięto za nim drzwi i stanął do walki z demonem. Starcie ze Sheerargetru było ciężkie, lecz w końcu uciekł on przed mocą Ghal-maraza, z powrotem do spaczeniowej bramy, którą stworzył głupi mędrzec. W akcie niewiarygodnego bohaterstwa, wiedząc, że jego przeciwnik wciąż żyje, Sigmar ruszył w pogoni za nim w głąb Spaczenia. Jednakże Ghal-maraz nie przeszedł przez bramę. Zamknął Sheerargetru i Sigmara w Spaczeniu. Demon pozostał tam do dziś, a Sigmar rozpoczął metamorfozę swego śmiertelnego istnienia w moc silniejszą od śmierci.

Gdy Sigmar nie wrócił, krasnoludy z Kadar-Khalizad doszły do wniosku, że musiał zginąć. Przygniótł je ciężar winy. Kargan Żelazny zaniósł wieść o tym, co się zdarzyło, do Karaz-a-Karak. Strata Sigmara była straszna, ale jeszcze straszniejsza była rzekoma strata Ghal-maraza. Krasnoludy zaczęły unikać swych ziomków z Kadar-Khalizad. Wulfan zamknął się w swych komnatach. Pozostali członkowie klanu nie zrobili nic, by go ochronić. Sale Kadar-Khalizad wypełniły się smutkiem. Gdy później miasto zostało zajęte przez bandę goblinów, ostateczny koniec jego mieszkańców został przyjęty niemal z ulgą.

Przeżył jedynie Yodri, być może dlatego, że był do końca wierny Sigmarowi. Z czasem, i z pomocą Sigmara, zdobył wiedzę i stał się strażnikiem Kadar-Khalizad. Teraz jest jedyną żywą istotą, znającą prawdę o losie Sigmara i o tym, co pozostało na najniższych poziomach krasnoludzkiej siedziby.

Co się jednak stało z kobietą (i dzieckiem), którą pozostawił Sigmar? Niegodziwa rodzina zmusiła ją do małżeństwa, a syn Sigmara dorósł, uważając za swego ojca innego mężczyznę. Sigmarowa krew żyła potajemnie, pokolenie po pokoleniu, aż do przybycia do Middenheim jejmości Elisy Schwartzwalder-Kirschtorte. Podobnie jak jej daleka przodkini, uwikłała się w młodzieńczy romans, z którego urodził się nieślubny syn grafa Borisa Todbringera – baron Heinrich. To dziecko, obecnie dorosły mężczyzna, jest spadkobiercą Sigmara.

Bohaterowie prawdopodobnie nigdy nie dowiedzą się całej prawdy, ale sądziliśmy, że Ty chciałbyś ją znać. Yodri, oczywiście, nie powie drużynie o swym rzeczywistym związku z Sigmarem. A gdy bohaterom uda się wreszcie wydobyć Ghal-maraza, będą mieli na głowach inne problemy...

OPUSZCZENIE JASKINI YODRIEGO

Yodri zgodzi się zaprowadzić drużynę do nory goblinów. Najpierw jednak bohaterowie najedzą się i wypoczną. Krasnolud nakarmi ich bulionem z własnych zapasów. Nikt nie będzie mógł zgadnąć, z czego została zrobiona zupa Yodriego. Gdy o to spytają, zaśmieje się tylko przyjacielsko i pogrozi im palcem.



Sen w jaskini Yodriego jest odświeżający. Jeśli któryś bohater zostanie na straży, natychmiast zaśnie. Każdy śpiący w jaskini odzyska jeden punkt **Żywotności**. Yodri spocznie na swojej medytacyjnej półce i na wszelki wypadek będzie strzegł bohaterów.

Gdy drużyna będzie gotowa do drogi, Yodri stanie wraz z nią przed ścianą jaskini i uderzy w skałę. W miarę jak jego dłonie będą się nad nią przesuwać, rozpłynie się ona w szarą mgłę. Przed bohaterami otworzy się przejście. Oto droga Yodriego do nory goblinów i do Kadar-Khalizad. Gdy ostatni bohater wejdzie do tunelu, wszyscy usłyszą w swych umysłach głos:

– Nie będziecie mogli tędy wrócić, ale nie martwcie się. Co prowadzi w dół, czasem prowadzi też w górę.

Jest to sposób Yodriego na pomoc bohaterom – nie powinni w drodze powrotnej szukać tego przejścia. Gdy się obejrzą, tunelu już nie będzie. Droga do jaskini Yodriego przestała istnieć.

KADAR-KHALIZAD: NORY GOBLINÓW

Gobliny

Gobliny z Kadar-Khalizad należą do plemienia Krwawiącego Nosa, bocznej gałęzi szczepu Złamanego Nosa. Przybyły do Kadar-Khalizad mniej więcej 300 lat temu, przepędzając stąd poprzednie plemię goblińskie. Za ich czasów Kadar-Khalizad zawsze było *domem dla goblynuf, gdzie opcy zawsze londujom w kotle.*

Ratscrote Boggobler, plemienny Krwawy Mag (jak sam się każe tytułować), nawrócił swych pobratymców na wiarę Khakkekka, bardzo krwawego bożka goblińskiego, przypominającego w wielu aspektach Khorne'a, Krwawego Boga Chaosu. Khakkekk wymaga ofiar krwi, w zamian pozwalając swym wyznawcom korzystać z odrobiny magii. Możliwe, że modlitwy i rytuały odprawiane przez Ratscrote'a zostały wysłuchane, ponieważ, zależnie od Twojego punktu widzenia, gobliny Krwawiącego Nosa zmutowały się albo Khakkekk naznaczył je jako naród wybrany.

Mapka 12 ukazuje rozkład górnego poziomu Kadar-Khalizad, który jest jedyną częścią miasta, jaką opanowały gobliny. Sufity na tym poziomie znajdują się na wysokości zaledwie dwóch metrów, a wszystkie noszą ślady obróbki. Krasnolud natychmiast rozpozna w tej konstrukcji dzieło swojej rasy.

Jaskinie i sale zostały opisane dokładnie tylko w tych przypadkach, gdzie takie szczegóły są ważne. Możesz dodać elementy, które uważasz za konieczne jako atrybuty nory goblinów: śmierdzące kupy słomy, pełne spluwaczki, nie opróżnione nocniki, drewniane skrzynki wypełnione obrzynkami obciętych paznokci i inne przedmioty o odrażającym charakterze. Żadne przejście nie jest jasno oświetlone. Wszędzie wiszą pochodnie, ale większość z nich, dzięki lenistwu goblinów, już dawno się wypaliła. W pomieszczeniach jest troszkę lepiej – tu używane są lampy i pochodnie.

Początkowe pozycje goblinów dotyczą chwili, w której bohaterowie przechodzą przez tunel z jaskini Yodriego. Kiedy jednak odkryją obecność obcych, będą się oczywiście przemieszczać. W tekście zawarliśmy kilka sugestii co do działań goblinów, lecz możesz nimi dysponować dowolnie. Będą dążyły do zebrania wszystkich sił w pomieszczeniu 9, aby przygotować dziki bojowe, oraz wokół sal 18, 19 i 20, dla obrony Ratscrote'a Boggoblera, Krwawego Maga, i Rendfista Gutslicera, swego wodza.

Pojedyncze gobliny raczej się poddadzą, nie będą chciały zginąć. W ogóle przeciętni zielonoskórzy, jeśli będą tylko mieli po temu szansę, poddadzą się w chwili, gdy ich **Żywotność** spadnie do 1. Pojmane gobliny obiecają natychmiast wyjść z nory, nie będą bowiem miały ochoty zostawać w niej razem z bohaterami. Oczywiście wiara w te obietnice to zupełnie inna sprawa. Większość goblinów dobrze zna poziom, na którym żyją (wyłączając obszar za zapieczętowanymi drzwiami, zaznaczonymi na mapie Yodriego). Znają także trochę historii plemienia. Wyciągnięcie z nich informacji o liczebności może być jednak trudne. Ich system liczbowy opiera się bowiem na następującym ciągu:

– Ras, dwa, czy... eee... troszkie, durzo, wiencej, bardzo durzo, wiencej nisz bardzo durzo...

W większości przypadków gobliny Krwawiącego Nosa nie będą poważnym (w każdym znaczeniu tego słowa) zagrożeniem dla bohaterów. Wyjątki to Rendfist i Ratscrote, którzy są niebezpiecznymi przeciwnikami, i tak powinni zostać poprowadzeni. Szczegóły dotyczące goblinów, wliczając te z atrybutami Chaosu, znajdziesz w *Charakterystykach.*

Nora

1. Wielka krata

Tunel Yodriego wyprowadza bohaterów tuż za bramą, którą jest wielka krata. Zaraz potem przejście rozpływa się i znika. Sama krata jest wielką, masywną, drewnianą konstrukcją (**Wt** 8, **U** 40). Za nią widać światło słoneczne i skrawek gołej ziemi. Reszta jest zasnuta gęstą mgłą.

2. Wartownie

W każdej komorze siedzi strażnik – jeden goblin. Wszyscy mają za zadanie cały czas pilnować bramy, ale dla każdego z nich rzuć K6. W przypadku wyrzucenia 1 lub 2 sprawdzany goblin uciął sobie właśnie małą drzemkę.

Goblin siedzący w komnacie 2a ma orlą twarz (skutek mutacji) i niesamowicie bystry wzrok, będący powodem, dla którego dostał tę robotę. Pomieszczenie 2b zawiera maszynerię, służącą do podnoszenia i opuszczania kraty. By się nią posłużyć, potrzeba dwóch istot o łącznej **Sile** równej co najmniej 6. Podniesienie kraty trwa 4 rundy. Jeżeli bohaterowie to zrobią i wyjdą na zewnątrz, któryś goblin na pewno ją opuści, a każda próba jej sforsowania zaalarmuje resztę zielonoskórych.

Teren na zewnątrz nory jest górzysty i nieprzyjazny. Bohaterowie zorientują się, że nigdy przedtem tu nie byli. Niezależnie od tego, jak dokładnie będą szukać, nie znajdą innego wejścia do Kadar-Khalizad. Będą musieli wrócić do nory goblinów.

3. Pomieszczenie strażników

Tu stale przesiadują dwa znudzone gobliny. Gdy pojawią się bohaterowie, uciekną po pomoc do komnat 6 i 9 (60%) lub rzucą się do ataku (40%).

Sala jest zawalona prowizorycznymi meblami, ogryzionymi gnatami, pustymi flaszkami i paroma pogiętymi tarczami.

4. Gobliński porucznik

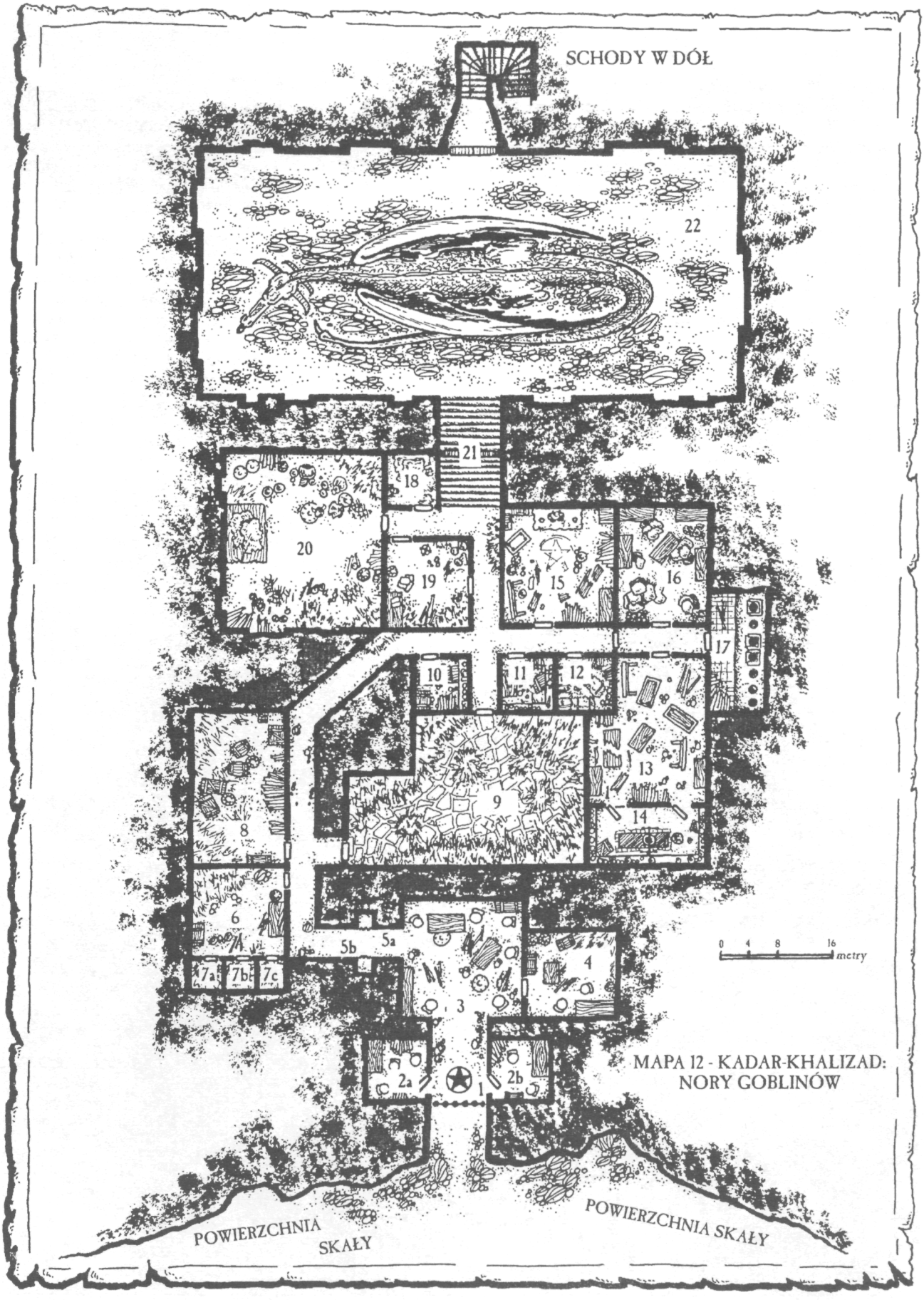
Drzwi do tego pomieszczenia są zaryglowane (**Wt** 3, **U** 12, **JZ** 5), a klucz ma znajdujący się wewnątrz porucznik.

Jeden z poruczników Rendfista zajął ten pokój razem ze swoją kochanką, powalająco obrzydliwą półorczycą o imieniu Slimer. Tolerowano ją dotąd tylko dlatego, że bardzo dobrze walczyła i nauczyła Rendfista oraz jego gobliny jednej czy dwóch sztuczek. Mimo swej kontrowersyjnej urody traktowana jest jak zwykła członkini plemienia. Oboje sprawdzą, co się dzieje, jeżeli z obszarów 2 lub 3 dobiegną odgłosy walki. Jednakże, zanim się pojawią, 4 rundy zajmie im zakładanie pancerzy. Porucznik ma *wyłupiaste oczy*, w związku z czym nie nosi hełmu.

Ich pokój, jak na goblińskie standardy, jest całkiem dobrze urządzony. Na umeblowanie składa się legowisko typu „prawie czysta kupa słomy". Wśród zgromadzonych przez tę parę wielu bezwartościowych przedmiotów znajduje się szkatułka, zawierająca pierścień wart 12 ZK.

5a-b. Nisze dla strażników

Przed tymi niszami wiszą resztki stor. Pierwotnie strażnicy mieli chować się w nich, aby atakować wroga z boku. Niestety, umysły goblinów nie są w stanie pojąć tak skomplikowanej taktyki. Zamiast tego istnieje więc 50% szans, że w pomieszczeniu 5a śpi właśnie jakiś goblin, owinięty



MAPA 12 - KADAR-KHALIZAD: NORY GOBLINÓW

w jedną ze stor. Obudzą go inne, szukające pomocy gobliny, uciekające z obszarów 3 lub 6, albo bohaterowie, jeżeli nie będą się poruszać ostrożnie.

W niszach jest zupełnie ciemno. Bohaterowie zauważą goblina dopiero, gdy będzie im się chciało je przeszukać. Jeżeli to zrobią, goblin gorąco zapragnie czym prędzej się poddać. Powie drużynie wszystko, co wie o norze, nawet to, gdzie można znaleźć Rendfista, Ratscrote'a i dziki. Nie wie, ile goblinów żyje w Kadar-Khalizad. Jeżeli goblin obudzi się po przejściu drużyny, rzuci się na nią (20%) lub przebiegnie między bohaterami i wpadnie do pomieszczenia 6, aby zaalarmować pobratymców.

6. Klawisze

Atrybuty Chaosu tych dwóch goblinów sprawiły, że są one niezwykle odważne. Obydwa uwielbiają ostre narzędzia i zabawy z ogniem, co czyni z nich doskonałych plemiennych katów i klawiszy. Klawisze są typami nieprzyjemnymi i aroganckimi. Nie poddadzą się bohaterom pod żadnym pozorem. W walce będą używać rozpalonych do czerwoności prętów żelaza, które trzymają w stale palącym się koksowniku, a na co dzień służących do wypalania piętna. Pręty te liczą się jako zwykła broń ręczna, ale powodują dodatkowe obrażenia.

Pierwszy goblin ma *żelazną skórę*. Nigdy nie używa hełmu ani tarczy.

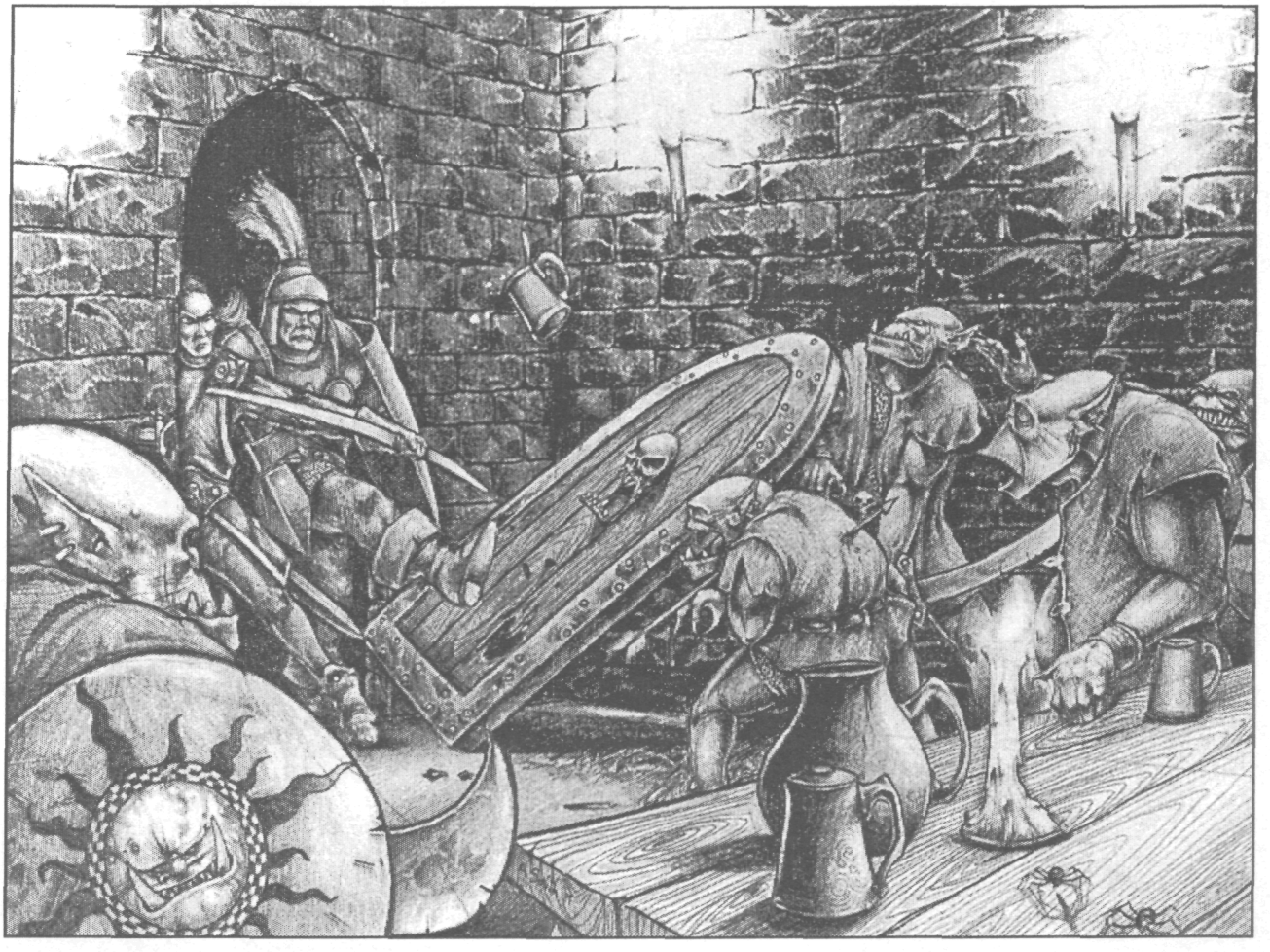
Drugi goblin ma *jaskrawą skórę* (czarne i czerwone zawijasy), która jest także odporna na ogień. Ten goblin ma przy pasie klucze do cel (7a-7c).

Ich pomieszczenie jest typową goblińską norą. Znajduje się w nim kilka kamieni, brudne skóry służące za legowisko oraz resztki jedzenia.

7a-c. Cele więzienne

Drzwi do nich są zamknięte i zaryglowane (**Wt** 3, **U** 9, **JZ** 10). Przy drugim klawiszu z pomieszczenia 6 można znaleźć klucze. W dwóch celach (7b i 7c) więzione są jedynie kości, wiszące jeszcze na przykutych do muru łańcuchach. Więzień z celi 7a, czarny ork Bilious, jeszcze żyje. Jest jednak nieprzytomny po tym, jak gobliny na zmianę męczyły go i torturowały.

Gdy Bilious zostanie uwolniony, nie okaże bohaterom zbyt wielkiej wdzięczności. Chce jedynie wiedzieć, co stało się ze Slimer, jego dziewczyną. Nie widząc jej, natychmiast o nią spyta. Jeżeli Slimer nie żyje, ork wścieknie się i będzie chciał zabić winnych – z braku lepszego narzędzia nawet gołymi rękami. Jeśli bohaterowie winą za jej śmierć obarczą gobliny (choć w rzeczywistości sami ją spowodowali), Bilious zapyta, czy mogą dać mu jakąś broń. Płacząc z bezsilnej wściekłości i ściskając dłonie bohaterów, będzie błagał choćby o szansę zemsty na goblinach. Gdy dostanie broń do ręki, zbierze każdą inną, jaką znajdzie, i ruszy, by posiekać każdego spotkanego goblina. Będzie ścigał zielonoskórych dopóty, dopóki nie zginie. Naturalnie postawi to na nogi wszystkie gobliny w Kadar-Khalizad. Wiedzą już one, że do ich siedziby dostali się obcy. Powinieneś poprowadzić postać Biliousa możliwie najlepiej, wywołując w bohaterach poczucie winy za zabicie Slimer. Jeżeli drużyna powie, że nic o niej nie wie, ork załamie się i wpełznie z powrotem do celi.



8. Sprongi i SP

To jedno ze wspólnych pomieszczeń całego plemienia, które przeokropnie śmierdzi. Tu, pod okiem sześciu *staryh pierdułuf*, inaczej SP (jak gobliny nazywają te starsze osobniki, które tylko dzięki szczęściu – lub zwykłemu niedopatrzeniu – pozostały przy życiu), znajduje się dziesięć sprongów (goblińskich dzieci). Jeden ze sprongów, coś w rodzaju dziewczynki, ma pryszcze, krosty i *gnijącą skórę*. Śmierdzi jeszcze gorzej niż cały pokój.

Jeżeli bohaterowie nie posiekają natychmiast wszystkiego, co się tu rusza, żaden z goblinów nie będzie z nimi walczył. Młodsze będą obrzucać ich obelgami w rodzaju:

– A muj stary jezd bzydsy niż twuj!

– Twuj zwis jezd cieniacky!".

SP mruczą tylko:

– Rzadnego szaconku dla staryh goblynuf, ynaczej, nisz jak ja byłem sprongiem...

Mimo tego nieustannego lamentu bohaterowie o dobrym charakterze nie powinni wprowadzać polityki generalnego zarzynania. Jeśli to jednak zrobią, sprongi i SP będą się bronić.

9. Bojowe dziki

Dwóm stajennym i dwóm jeźdźcom osiodłanie tych wspaniałych zwierząt zajmuje 5 rund. Stajenni to zwykłe gobliny, natomiast jeźdźcy są na swój sposób niezwykli.

Pierwszy jeździec jest *mieszańcem* – goblinopająkiem. Jego głowa i dwie przednie kończyny są goblinie, a cztery tylne – pajęcze. Używa ich do trzymania się grzbietu dzika.

Drugi ma inny atrybut Chaosu – *zanik nóg*. Do swojego dzika przywiązywany jest specjalną uprzężą. Ma także bardzo niezdrowe *niekontrolowane wzdęcia*. Wypuszczane przezeń gazy nie szkodzą jego wierzchowcowi, ale mają negatywny wpływ na inne gobliny.

10 i 11. Składy

Te dwie wielkie komory zawierają jedzenie, oliwę, pochodnie, liny, ubrania (lecz tylko goblin mógłby na siebie włożyć coś tak okropnego) i mnóstwo broni: pięć sztuk broni ręcznej, trzy sztylety, duży zapas potłuczonych butelek i inne tym podobne przedmioty. Poza bronią nie ma tu nic wartościowego lub szczególnie interesującego.

12. Izba snotlingów

W tym ciemnym, brudnym pomieszczeniu stłoczono osiem snotlingów, które są kucharzami i sługami plemienia. Jeśli tylko drużyna da im szansę, spróbują uciec.

Leży tu dużo służącej za legowisko słomy i trochę narzędzi do sprzątania – szczotek, szufli, wiader itp.

13. Sala jadalna

Stoi tu pełno nie wykończonych ław i stołów. Wiele z nich leży do góry nogami. W powietrzu unosi się straszny smród. W ogóle całe pomieszczenie jest raczej odrażające. Wszędzie – na ławach, stołach, ścianach, podłodze, suficie – walają się resztki jedzenia. Kawałki pożywienia poprzylepiane są nawet do biesiadników – gobliny wprost uwielbiają bitwy na miski.

Niezależnie od chwili, w której bohaterowie wejdą do pomieszczenia, siedzą tu K4 gobliny, pałaszując to, co przynieśli kuchenni. Po wtargnięciu drużyny staną do walki i wezwą posiłki z kuchni (14). Obsługa jednak jest zbyt głupia albo zbyt tchórzliwa (ewentualnie po prostu przyzwyczajona do zadym w jadalni), by przybyć z pomocą.

14. Kuchnia i służbówka

Kuchnia jest prymitywna i brudna, jak wszystko w norze goblinów. Nad ogniem wisi wielki kocioł wypełniony żółto-zieloną papką (lepiej nie pytać, co to może być). Na ścianach wiszą półki, a na nich stoją skrzynki i słoje zawierające rzepę, grzyby, szczury (martwe), szczury (żywe), chrząszcze (posegregowane), tłuszcze (różnych rodzajów), spleśniałą mąkę (razową), ryż (brązowy) i mnogość spienionego zielonego płynu. Stoją tam także dwie miedziane kadzie z brudną wodą.

Kucharzami są dwa gobliny i cztery snotlingi. Jeden z goblinów ma cechę Chaosu – *konika polnego*. Snotlingi nie są zbyt szczęśliwe, gdy niesie coś gorącego, bowiem przy jego podskokach większość zawartości garnków zostaje na nie wylana. Drugi goblin ma *spiczastą głowę* i wykonuje każdy wydany mu rozkaz. Snotlingi, jak to snotlingi, robią, co się im każe, to znaczy odwalają całą robotę. Załoga kuchni, gdy zostanie zmuszona do walki, jako broni użyje sprzętów kuchennych (traktowanych jako broń improwizowana).

15. Dawna kaplica i pracownia

To pomieszczenie jest nie oświetlone, a drzwi doń są zaryglowane (**Wt** 3, **U** 11, **JZ** 15). Klucz ma Ratscrote Boggobler.

Jest to jedyne miejsce na tym poziomie Kadar-Khalizad, które nosi jeszcze ślady krasnoludzkiej ręki. Płaskorzeźby ze ścian zostały rozbite na kawałki, ale bohater-krasnolud rozpozna w ich pozostałościach dzieło swojej rasy. Ściany pomazano krwią i odchodami w różne prymitywne symbole i znaki runiczne.

16. Goblinice

Tu mieszkają należące do plemienia kobiety. Postarają się uniknąć walki i poddać najszybciej, jak tylko się da.

Lekceważą samców należących do swojej rasy, nie przejmą się więc za bardzo wieścią o ich śmierci. To daje im okazję do wydostania się stąd i poszukania lepszych goblinów. Jeżeli chcesz, jedna z nich może, w sposób mało subtelny, okazać swoje zainteresowanie którymś z bohaterów. Goblinice nie mają zbyt wyszukanych obyczajów, jeżeli chodzi o sprawy... tego... sercowe...

Pomieszczenie zostało urządzone w typowym goblińskim stylu, którego dodatkiem są stosiki taniej (czytaj: bezwartościowej) biżuterii, wilgotne, skrajnie okropne ciuchy itp.

17. Latryna

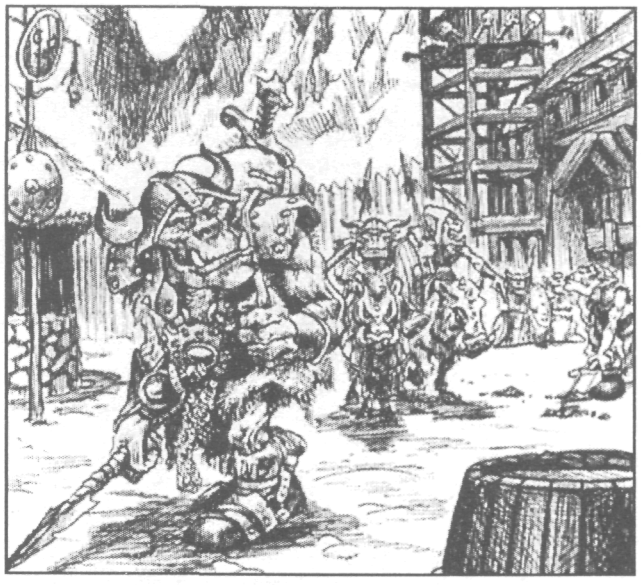
Są to po prostu trzy krzesła, w których siedzeniach zrobiono dziury. Stoją nad wywierconymi w podłodze otworami, które są zbyt małe, by w nie wpaść lub zejść przez nie na dół. Jeżeli komuś będzie się chciało posłuchać dobiegających stąd dźwięków, usłyszy słaby odgłos kapiącej wody. Wśród goblinów jednym z najpopularniejszych dowcipów jest podcinanie nóg w krzesłach, które tu ustawiono – wszystkie trzy zoperowano już w ten sposób wielokrotnie.

Osobnik zajmujący się latryną wykonuje tę pracę niemalże od urodzenia. Zawdzięcza to swoim cechom Chaosu – *okropnemu smrodowi i chmarze much*. Jego jedyną bronią jest wielka szczota, której kij ma zaostrzony koniec (potraktuj ją jako włócznię). Jego okropny charakter odpowiada pracy. Nie podda się bohaterom.

18. Ochroniarze

Ci dwaj są dużo silniejsi niż przeciętny goblin. Jeden z nich nosi srebrny pierścień z akwamaryną wart 8 ZK.

Ich pomieszczenie jest dość niezwykłe – wyjątkowo tu czysto! Także posłanie z wilczej skóry jest względnie porządne, nawet



mimo wilgoci. Nad wypchaną głową dzika wiszą dwie tarcze z prymitywnymi, czerwonymi rysunkami czaszek. Wprowadzają do tej sali odrobinę koloru. Z belki nad legowiskami zwisa wysuszona głowa krasnoluda. Ochroniarze próbowali spreparować czaszkę, ale najwyraźniej niezbyt im się to udało, ponieważ zwisają z niej jeszcze resztki zgniłego ciała.

19. Schronienie Boggoblera

Tę komnatę zajmuje Ratscrote Boggobler, goblin zupełnie inny niż pozostałe. Jeżeli odpowiednio wcześnie dotrą do niego wieści o pojawieniu się bohaterów, czmychnie do nory wodza (pomieszczenie 20).

Oboje drzwi (**Wt** 6, **U** 10, **JZ** 15) do tej sali są zamknięte przez cały czas i dodatkowo zabezpieczone przez *Wzmocnienie drzwi* i *Magiczne zamknięcie*. Ratscrote zawsze trzyma klucze przy sobie.

Jego komnata wygląda tak, jak *według niego* powinna wyglądać komnata czarodzieja. Niestety, mimo lat zbierania elementów wyposażenia, nie sięgnęła jeszcze ideału. Jest wieszak, kilka wykonanych z piór szczotek do kurzu, idiotyczna wypchana sowa z pomalowanym na niebiesko dziobem i mnóstwo książek odebranych kupcom, na których udało się goblinom napaść. Ratscrote nie umie ich jednak przeczytać, nie wie więc, że jego *ksiengi czaruf* to bezwartościowe pamiętniki z wypraw kupieckich i książki o florze Imperium. W jego posiadaniu znajduje się tylko jeden cenny przedmiot – kryształowa kula, którą wiele lat temu ukradł swojemu opiekunowi-nekromancie. Jest ona warta 18 ZK. Według swojego uznania możesz dodać tu kilka szczegółów.

20. Nora wodza

Sala sądowa i sypialnia Rendfista Gutslicera to najlepsze pomieszczenia w całej gobliniej norze. Są one prawie czyste, nie do końca jednak, bo Rendfist nie chce, aby jego zuchy uważały, że zbytnio się wywyższa. Największe wrażenie robi coś zupełnie innego – w tych salach nie śmierdzi! Spluwaczki i nocniki są tu opróżniane dość regularnie.

Zwykle Rendfist, wraz z Griseldą i ochroniarzem, siedzą właśnie w tej sali. Jeżeli został podniesiony alarm, będzie tu także Ratscrote.

W razie walki Rendfist, jego ochroniarz(e) i Griselda będą bronić Ratscrote'a, aby ten mógł swobodnie rzucać czary. Pozostałe gobliny po prostu rzucą się na bohaterów, nie stosując żadnej skomplikowanej taktyki. Gdy wśród goblinów i snotlingów rozejdzie się wieść o śmierci wodza (jak również zgonie Ratscrote'a), czmychną, pozostawiając ten poziom Kadar-Khalizad we władaniu drużyny.

Komnata Rendfista jest przystrojona wojennymi łupami. Wśród trofeów znajdują się kompletnie zardzewiałe zbroje (nie przedstawiające żadnej wartości), stosy strzał (w większości pogniłych i zardzewiałych) oraz poszarpane resztki krasnoludzkiego Ołowianego Szala. Nie ma tu także stosów złota ani skarbów. Minęło już wiele lat od ostatniego udanego wypadu goblinów, a to, co zdobyli w poprzednich, dawno wymieniono na jedzenie i broń.

21. Wielkie wrota

Te żelazno-mosiężne drzwi pokryte są słabo nabazgranymi, rojącymi się od błędów napisami:„Śmirć!", „Nje odfjerać!", „Njebespjeczeńsfo – nje zblirzać siem!". Te inskrypcje to dzieło Ratscrote'a.

Choć Ratscrote ma klucze do wrót, nigdy nie mógł ich otworzyć. Wynikiem tego było stwierdzenie, że cokolwiek znajduje się po drugiej stronie, musi być bardzo groźne. Nie miał jednak pojęcia, co mogłoby być tym niebezpieczeństwem.

Drzwi (**Wt** 6, **U** 24) są zabarykadowane od wewnątrz, więc nawet *jeśli* bohaterowie otworzą zamki (**JZ** 20), *to i tak* będą musieli je wyważyć. A to będzie możliwe dopiero po pokonaniu wszystkich goblinów, w tym Rendfista i Ratscrote'a, nie będą bowiem tolerować hałasu, którego przy okazji drużyna narobi.

22. Sala ze smokiem

Gdy bohaterom uda się sforsować drzwi, zobaczą słabe światło dnia, przeświecające gdzieś nad ich głowami. Przed nimi otwiera się wielka, wykuta w skale sala. Pośrodku sufitu znajduje się duży, lekko owalny szyb, wiodący na powierzchnię i będący źródłem światła. Z góry spadają strumienie wody. Każdy krasnolud lub bohater będący kapłanem, który przeprowadzi test **Int** (+20 za *teologię*), rozpozna w rzeźbieniach na ścianach symbole Grungniego.

W oczy najbardziej rzuca się kupa kamieni, które najwyraźniej kiedyś wpadły przez szyb. W poprzek sali leży długa na 4,5 metra skała. Gdy bohaterowie na nią patrzą, powiedz im, że przez chwilę wydaje się, jakby się poruszyła. Graczowi, którego bohater ma najwyższy współczynnik I wskaż, że wśród kamieni widać coś przypominającego oko.

Jeżeli którykolwiek z bohaterów poruszy się lub wyda najmniejszy dźwięk, salę wypełnia odgłos naprawdę przerażającego ziewnięcia. Powoli skała zaczyna drżeć, po czym się rozpada. Wtem podnosi się wielka łapa i zaczyna drapać olbrzymie ucho... Skała to w rzeczywistości smok ziemny!

W tym momencie drużyna zauważa stojącego przed smokiem Yodriego. Nawiasem mówiąc, jest on dziwnie przezroczysty. W umysłach bohaterów rozbrzmiewa nagle głos krasnoluda:

– Nie sądzę, aby najlepszym pomysłem było obudzenie go. Zasnął ledwie 18 lat temu...

Obraz Yodriego przemieszcza się i głaszcze smoka po nosie. Oko się zamyka.

– Wasz szlak wiedzie tamtędy... – Yodri wskazuje drzwi po przeciwnej stronie sali. Jeżeli bohaterowie przekradną się na palcach obok smoka, bestia ich nie zaatakuje. Jeśli jednak są na tyle głupi, by się na niego rzucić, w *Charakterystykach* znajdziesz potrzebne szczegóły.

Za drzwiami wskazanymi przez Yodriego drużyna natknie się na kamienne stopnie, które wiodą w dół, w nieprzeniknioną ciemność. Powietrze jest zimne, suche i pachnące starością. Od wielu stuleci nic nie zakłócało spokoju tego miejsca...

KADAR-KHALIZAD: STREFA UMARŁYCH LICZA

Na *Mapce 13* pokazano rozkład tego poziomu. Jest on dużo rozleglejszy niż wyższe piętro. To tu mieszkała większość krasnoludów. Tę część miasta przepełnia atmosfera smutku i pustki. Oczywiście większość wyposażenia rozpadła się dawno temu, ale w zimnym powietrzu czuć coś, co mówi, że ta pustka sięga daleko głębiej. Od ścian odbijają się wciąż echa szlochów zmarłych. Czuć, że duch źle się czuje na tym poziomie, który do i tak już pozbawionego cienia radości Kadar-Khalizad wprowadza swój chłód. Powinieneś stworzyć i utrzymać podczas tej części przygody atmosferę zwątpienia, a może nawet moralnego upadku.

Wiele pomieszczeń na tym poziomie, szczególnie obszary 24a-h i 45a-j, było po prostu mieszkaniami krasnoludów z Kadar-Khalizad. Ich proste umeblowanie rozpadło się z czasem. Przetrwały jedynie kamienne i metalowe ozdoby. Pozostałe przedmioty, takie jak stoły czy łoża, rozpadają się pod dotknięciem, o ile oczywiście nie rozsypały się wcześniej. Możesz jednak, jeśli chcesz, dodać kilka niezwykłych przedmiotów, jak na przykład małe wyroby jubilerskie (warte nie więcej niż K3 ZK), srebrne naczynia (K6 /-), sztylety, młoty oraz inną broń, kamienne narzędzia itd.

Poziom jest oczywiście pogrążony w całkowitych ciemnościach. Bohaterom potrzebne będą jakieś źródła światła, jak pochodnie, latarnie itp.

„Najniższe wrota", o których wspominał Yodri, znajdują się u stóp kręconych schodów, w obszarze 34. Yodri miał częściowo rację, jeżeli chodzi o położenie kluczy do nich. Jeden komplet znajduje się w Komnacie Audiencyjnej (28) za Wielką Salą Ludu (25). Pozostałe jednakże są w rękach Mankira Fargazera, dawnego maga z Kadar-Khalizad. Obecnie krąży on po korytarzach jako licz. Odebranie mu kluczy nie będzie łatwym zadaniem.

Wałęsające się istoty

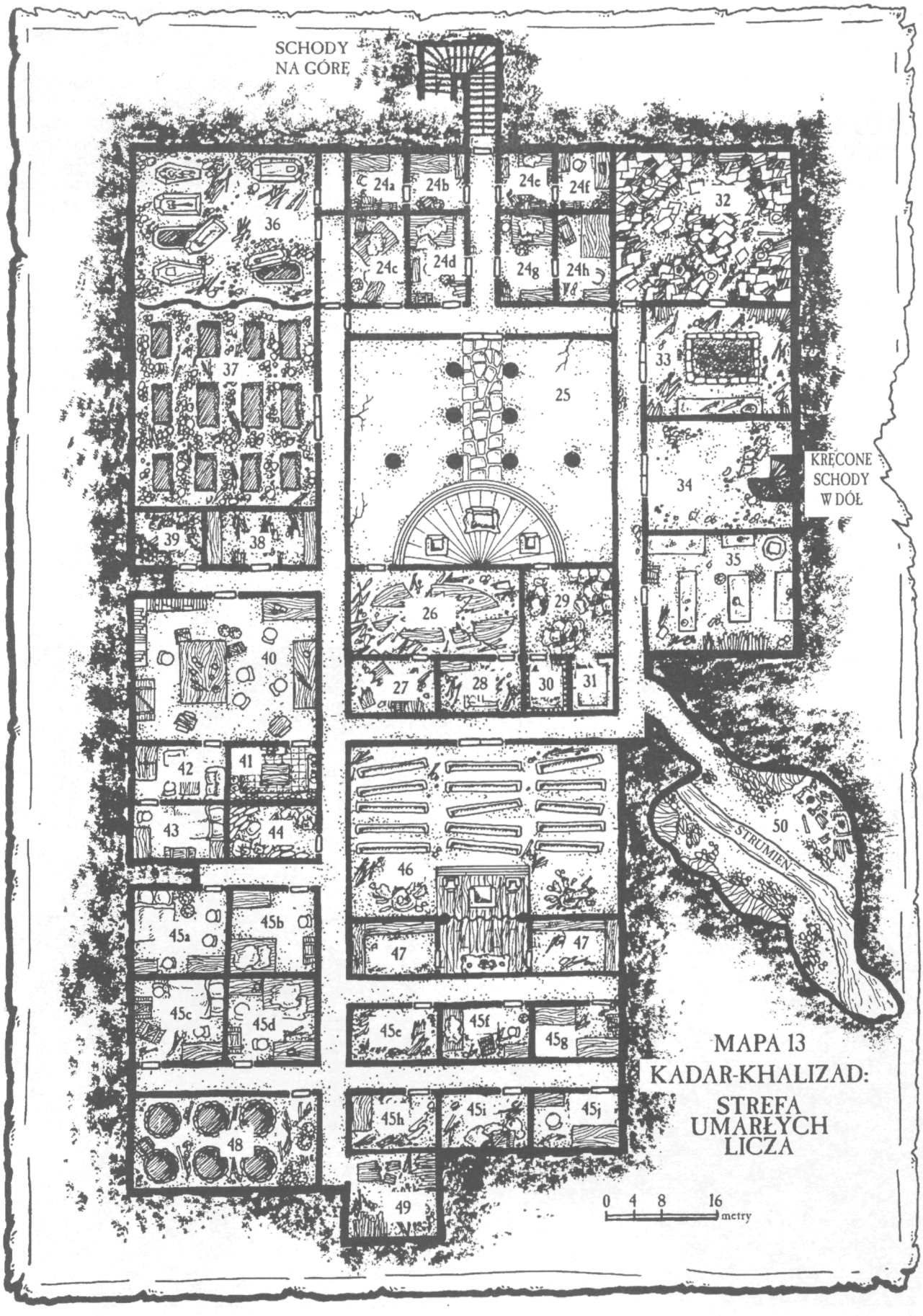
Kilka istot, które można spotkać na tym poziomie, nie jest związanych z jakimś określonym miejscem. Drużyna nie powinna wpaść w rytm „otwieramy drzwi, masakrujemy potwora, zabieramy skarb, otwieramy następne drzwi". Poza tym niektórzy mieszkańcy tego poziomu sami będą ich szukać.

Mankir Fargazer, nekromanta

Mankir nie siedzi w jednym miejscu. Krąży po salach i korytarzach, chodząc, gdzie tylko zechce. Jednakże wszystko, co doń należy, a czego nie ma przy sobie, znajduje się w 45i. To jego ulubione schronienie. Często tu powraca, aby sprawdzić, czy nic z jego skarbów nie znikło. Wycofa się również do tego azylu po starciu z bohaterami, gdy będzie chciał zregenerować swą magiczną moc. Może i jest martwy, ale na pewno nie głupi.

Początkowo Mankir postara się namówić drużynę, aby opuściła Kadar-Khalizad. Spróbuje ją nawet przekupić, oferując





MAPA 13
KADAR-KHALIZAD:
STREFA
UMARŁYCH
LICZA

nieprzebrane skarby (które rzeczywiście posiada) i jeden lub dwa niewielkie przedmioty magiczne. A gdy się zorientuje, że bohaterowie nie mają zamiaru odejść albo że szukają Ghal-maraza, wezwie innych ożywieńców z Kadar-Khalizad i urządzi polowanie na podróżników. Nie będzie jednakże dążył do otwartego starcia. Bardziej mu odpowiada urządzanie pułapek.

W końcu, gdy wyczerpie się jego cierpliwość, wyda im ostateczną bitwę. Zbierze wszystkich ożywieńców, którzy będą jeszcze na tym poziomie, w jedną siłę i przypuści frontalny atak. Od Ciebie i Twojej oceny postępowania bohaterów zależy, kiedy to nastąpi.

Duch Khanny Frosthanda

Duch Khanny, dawnego kapłana Grungniego, krąży w promieniu 36 metrów od Wielkiej Kaplicy (46). Bardzo potrzebuje kogoś, kto pomoże mu odnowić kaplicę, dlatego też wałęsa się w jej pobliżu. Opis postaci Khanny (patrz *Charakterystyki*) zawiera więcej informacji o tym smutnym cieniu.

Umarli

Zmarłe krasnoludy z Kadar-Khalizad dalekie są od spokojnego spoczywania w grobach. Mankir kilka z nich ożywił, a wiele pozostałych przebudził. Co K4 rundy rzuć K10, aby określić, jaka postać się pojawi:

K10	Rodzaj ożywieńca
1-5	żaden
6-8	krasnoludzka zjawa
9	2 krasnoludzkie zjawy
10	K2 krasnoludzkie upiory

Inni mieszkańcy

Mimo że korytarze Kadar-Khalizad sprawiają wrażenie opustoszałych, żyje tu całkiem sporo przeróżnych istot. Z poniższej tabeli możesz skorzystać co K6 rund lub w każdym momencie, który uznasz za stosowny.

K4	Zwierzę
1	2K6 szczurów
2	K6 szczurów-gigantów
3	K2 węże skalne
4	pająk-gigant

Charakterystyki tych stworów znajdziesz w podręczniku **WFRP**.

Niestabilność w Kadar-Khalizad

Przy określaniu niestabilności ożywieńców z Kadar-Khalizad cały ten poziom miasta należy potraktować jako ich grobowiec. W końcu krążą tu od wielu setek lat! Szczegóły dotyczące wszystkich ożywieńców z Kadar-Khalizad znajdziesz w *Charakterystykach*.

Strefa umarłych

23. Wrota wejściowe

Z nory goblinów bohaterowie muszą zejść trzy kondygnacje, czyli jakieś 30 metrów w dół. Drzwi wykonano z czarnego żelaza i są lekko uchylone. Bohaterowie bez problemu prześliznią się pojedynczo przez szczelinę, ale muł, jeżeli jeszcze jakiegoś mają, raczej się nie zmieści.

Dwie postaci mogą popchnąć wrota, by je otworzyć. Odrzwia obrócą się ze złowieszczym zgrzytem, niesionym przez echo po korytarzach Kadar-Khalizad. Za nimi rozciąga się przepełniona smutkiem i mglistym mrokiem domena licza.

24a-h. Pomieszczenia mieszkalne

Były to kiedyś zwykłe, niczym nie wyróżniające się kwatery krasnoludów. Teraz wypełnia je kurz i atmosfera wiekowego rozpadu.

25. Wielka Sala Ludu

Ta olbrzymia, wysoko sklepiona sala jest w dobrym stanie. Na suficie, prawie 6 metrów nad głowami drużyny, widać co prawda pęknięcia, jednak żadne z nich nie jest szczególnie duże. Kamienne kolumny tworzą prowadzącą do środka komnaty aleję, na końcu której znajduje się podwyższenie z trzema wykutymi w skale tronami. Na ścianach wokoło widnieją wspaniałe płaskorzeźby, przedstawiające krasnoludy podczas wykonywania profesji z których są najbardziej znane: górnictwa, kowalstwa, szlifowania kamieni szlachetnych i warzenia piwa.

Mimo upływu tak długiego czasu, tronów nadal strzegą trzy żywiołaki ziemi. Są związane z kamieniami, na których stoją trony. Powstaną, jeżeli jakiś niekrasnolud wejdzie na podwyższenie nie pomodliwszy się wcześniej do Grungniego. Każdy krasnolud wstępujący na podium jest w miarę bezpieczny.

Żywiołaki natychmiast zaatakują, ale nie będą nikogo ścigać poza salą. Jak tylko bohater, który zbezcześcił podwyższenie (a także każdy, kto stanie w jego obronie), zostanie z niej przepędzony, powrócą do swych kamieni.

26. Sala Rady

Tu odbywały się posiedzenia rady rządzącej miastem. Stojący niegdyś na środku okrągły dębowy stół został roztrzaskany, a jego resztki porozrzucano po całej sali. Ze ścian zwieszają się stare, postrzępione gobeliny, rozpadające się pod dotknięciem ręki. Wzbijający się przy tym pył odrażająco śmierdzi stęchlizną, ale jest zupełnie nieszkodliwy.

Płaskorzeźba na suficie przedstawia siedzące wokół stołu sędziwe krasnoludy. Każdy krasnolud rozpozna, że ich twarze są stylizowane na podobieństwo Grungniego: hełm na głowie, długa, rozdwojona broda...

27. Sala Spoczynku

Na podłodze pełno jest potłuczonych skorup garnków, szkła i kawałków mebli. Dokładne przeszukanie tego śmietnika zabierze trzy rundy, ale przyniesie efekt w postaci jedynego wartościowego przedmiotu, na jaki można się tu natknąć – pogiętego srebrnego kielicha z dwoma kamieniami księżycowymi, ze względu na wiek wartego 20 ZK.

28. Komnata Audiencyjna Wodza

W przeciwieństwie do innych krasnoludzkich wodzów, Dargad Rockthew był raczej oszczędny. Na całe wyposażenie tego pomieszczenia składa się kamienne krzesło. Leży ono przewrócone na bok i ma odłamane oparcie. Na odłupanej części widnieje kilof i hełm (symbole Grungniego) oraz pojedynczy znak runiczny. Krasnolud rozpozna, że jest to starożytny symbol władzy lub władcy. Każda inna postać, aby odgadnąć jego znaczenie, musi przeprowadzić test **Int**. Jeżeli nie ma umiejętności *czytania – khazalid*, stosuje się modyfikator -30.

Kamień w podłodze pod krzesłem jest obluzowany. Jeżeli bohaterowie przesuną resztki krzesła, a któryś z nich przeprowadzi test I, z łatwością go zauważą. Krasnoludzka postać ma podczas wykonywania tego testu modyfikator +10. Po podważeniu nożem kamień da się bez problemu wyjąć. Pod spodem znajduje się małe drewniane pudełeczko, które rozpadnie się pod dotknięciem. Wewnątrz leżą dwa żelazne klucze z mosiężnymi taśmami, zawinięte w zgniły jedwab. Na pierwszy rzut oka nie bardzo wiadomo do czego mogłyby służyć. Są to dwa z kluczy potrzebnych do otwarcia wrót w pomieszczeniu 51.

29. Pokój skrybów

Pomieszczenie to wyróżnia się dużą ilością zgniłych szmat walających się wśród innych śmieci. Zrobiono w nim wiele gobelinów, draperii, ksiąg i pergaminów przeznaczonych dla Kadar-Khalizad. Wszystkie one gniły tu przez wieki.

W tym pokoju rozwinęła się niegdyś olbrzymia pleśń, która jest teraz szara i pozbawiona życia. Mimo to kurz obfituje w jej zarodniki. Na każdym bohaterze, który wejdzie do tego pomieszczenia, osiądzie gruba warstwa pyłu i zarodników. Jeżeli nie powiedzie mu się test **Wt** (-10 za każdą spędzoną tu rundę), nabawi się *Uroku ropiejącego ucha*, infekcji bębenka i ucha wewnętrznego.

Równowaga zarażonego bohatera zostaje zachwiana, a jego **Zr** i I zmniejszają się o połowę. Traci także umiejętności związane z narządem słuchu, jak *czuły słuch*. Infekcja jest bardzo bolesna; każdy otrzymany przez bohatera cios w głowę ma 10% szans na spowodowanie utraty przytomności, a nawet doprowadzenie do śmierci. *Urok ropiejącego ucha*, jeżeli zostanie wyleczony jakimś magicznym sposobem, nie spowoduje żadnych trwałych efektów. Jeśli jednak nie będzie leczony, zaniknie sam po K6+2 dniach, wywołując jednakże trwałe uszkodzenie słuchu bohatera. Nie będzie on mógł już nigdy odzyskać lub zdobyć umiejętności związanych ze słuchem. Bohater, który pozostawi infekcję nie leczoną, a potem będzie się uczył języka obcego, posiądzie jedynie umiejętność czytania i pisania w tym języku, natomiast nigdy nie dojdzie do poprawnego posługiwania się obcą mową.

30. Magazyn

W ścianach tego pomieszczenia wykuto wiele małych nisz. Każda zawiera mały, szklany, zamknięty słoik. Inne słoje leżą porozrzucane na podłodze. Sporo jest stłuczonych, a proszek, który się w nich znajdował, leży rozsypany.

Zawartość słoików to bardzo przydatne niegdyś składniki do krasnoludzkich eksperymentów – zakonserwowane kawałki goblinów, różnokolorowe kryształy, dziwnie oszlifowane krzemienie, starte na proszek kamienie i minerały, opiłki wielu metali, zasuszone zioła i preparaty zwierzęce, czyli wszystko, co krasnolud może uznać za przydatne lub interesujące.

Jeżeli pomieszczenie przeszuka należący do drużyny czarodziej, zorientuje się, że w słoikach znajduje się wiele różnego rodzaju składników do czarów. Znajdzie ich tyle, że będzie mógł rzucić K4 czary pierwszego lub drugiego poziomu. Nie ma tu jednakże świeżych komponentów do czarów druidycznych, demonologicznych, nekromantycznych i iluzjonistycznych.

31. Stare archiwum

Drzwi do tej komnaty zostały wyrwane z zawiasów i leżą na podłodze, rozbite na kilka kawałków. Rzeźbione kamienne półki, ciągnące się wzdłuż ścian, są zupełnie puste, zostały bowiem wieki temu ogołocone przez Yodriego ze wszystkich ksiąg i pergaminów.

32. Laboratorium inżynierskie

Ta duża sala zawalona jest zardzewiałym metalem, zgniłym drewnem i resztkami wielu krasnoludzkich wynalazków. Piętrzą się tu sterty zardzewiałych pancerzy i hełmów, metalowych tub, mosiężnych prętów i baryłek, połamanych



żelaznych ram, rurek, elementów rurociągów, drągów, haków, luf armatnich, kotłów, kadzi i szkła. Jeden ze stosów, usypany przy drzwiach do pomieszczenia 33, zawalił się przed laty. Pod nim leży połamany szkielet z nogami uwięzionymi wśród żelastwa. Sądząc po czaszce, nie był to krasnolud, a raczej szukający przygód goblin, który zszedł tu wieki temu.

Spośród płaskorzeźb na ścianach niewiele da się jeszcze rozpoznać. Widać jednak, że ukazują krasnoludy przy różnych maszyneriach, jak machiny wojenne, urządzenia górnicze czy młoty parowe. Poruszanie się po tym pomieszczeniu jest dość ryzykowne. Stosy części do maszyn nie są zbyt stabilne, więc aby przejść, nie przewracając żadnego z nich, każdy bohater musi przeprowadzić test I. Krasnoludy mają w tym przypadku modyfikator +10. Ten, któremu test się nie powiedzie, zwala na siebie cały stos złomu. On, a także każda inna postać stojąca w promieniu K3 metrów, otrzymuje dzięki temu K3 obrażenia o S 2; pancerze dają zwykłą ochronę.

33. Warsztat

Pośrodku warsztatu znajduje się otoczone kamieniami palenisko. Powyżej wisi okopcona rura, prowadząca do przewodu kominowego, którym dym uchodził niegdyś na zewnątrz. Przez lata spływała nią woda, pokrywając krąg paleniska rdzawą czerwienią.

Na podłodze leżą zardzewiałe śruby, sworznie, gwoździe, stare elementy zbroi i bryły nie przetopionego żelaza. Obok paleniska stoi kamienna ława zawalona nie wykończoną bronią – głowniami mieczy, ostrzami toporów itp. Większość jest mocno zardzewiała. Jednakże na jednym ze sztyletów czas nie zostawił prawie żadnego śladu. To magiczny sztylet halflingów. Pokrywa go tylko rdza z innych przedmiotów, sam jest nienaruszony.

Warsztat jest urządzony w podobny sposób jak pomieszczenie 32. Na ścianach widnieją płaskorzeźby, przedstawiające krasnoludy pracujące przy niezliczonych, skomplikowanych machinach.

Po 2K6+3 rundach od wejścia drużyny do tego pomieszczenia, zjawią się dwa upiory – duchy dawnych krasnoludzkich kowali. Ich psyche zżarła nienawiść, której przyczyna ginie w pomroce dziejów. Upiory natychmiast po pojawieniu się zaatakują bohaterów, chyba że jeden z nich jest krasnoludem. Ten ostatni może spróbować wytłumaczyć ożywieńcom, że miast atakować drużynę, powinny raczej udać się z powrotem na miejsce spoczynku. Wymaga to udanego rzutu na **Ogd** bohatera-krasnoluda (z modyfikatorem -20, jeśli ktoś z drużyny próbuje ruszyć jakiś przedmiot, znajdujący się w pomieszczeniu).

34. Górny przedsionek Wulfana

Drzwi do tego pomieszczenia są zaryglowane i, mimo upływu czasu, bardzo mocne (**Wt** 6, **U** 20, **JZ** 40). Jakiś czas temu zabito je deskami, ale te spróchniały i odpadły, pozostawiając tylko zardzewiałe gwoździe w miejscach, gdzie były przybite

Jeżeli ktoś spróbuje wyłamać drzwi, w momencie uderzenia odczuje silny ból. Bohater uszkadzający drzwi odnosi w chwili, gdy to czyni, 1 obrażenie. Strzały i bełty nie czynią wyraźnych szkód. Broń palna sieje zniszczenie, a jej użytkownikowi nic się nie dzieje. Uszkodzenia spowodowane zaklęciami nie odbijają się na rzucającym czar.

Proste, spokojne wypowiedzenie słów W *imię Grungniego, otwórzcie się!* spowoduje, że drzwi same się rozewrą. Za nimi znajduje się pusta komnata. Komuś udało się zniszczyć rzeźby naścienne. Stopnie prowadzących w dół kręconych schodów wyłożone były kiedyś kamiennymi płytkami, które potem zostały strzaskane. Ich kawałki leżą teraz spiętrzone na szczycie schodów. Aby przesunąć stos i otworzyć bohaterom drogę do niższych poziomów Kadar-Khalizad, potrzebna jest łączna **Siła** nie mniejsza niż 8. Stopnie wiodą w dół, do pomieszczenia 51.

35. Pracownia szlifierzy kamieni

W tej sali stoi kilka kamiennych ław obłożonych dawno zardzewiałymi narzędziami i przyrządami szlifierskimi. Na jednej z nich leżą resztki trzech szkieł powiększających. Ich oprawy i rączki są całkowicie skorodowane, ale samych szkieł czas nie naruszył – wciąż nadają się do użytku. W kącie, na kamiennym podwyższeniu, stoi czerwona od rdzy, wysoka na jakieś pół metra, dość szeroka i głęboka żelazna skrzynka. Był to, i nadal jest, sejf zamknięty czterema odrębnymi zamkami. Sejf ma **Wt** 10 i **U** 60, więc bohaterowie, nie mając do dyspozycji materiałów wybuchowych ani magii, mogą nie być w stanie włamać się do niego. Każdy zamek, mocno skorodowany, ma teraz **JZ** 30. Aby otworzyć sejf, trzeba uporać się ze wszystkimi. Wewnątrz leżą skórzane worki. Rozpadają się pod dotknięciem, a ich zawartość wysypuje się na podłogę. Każdy spośród pięćdziesięciu worów kryje nie oszlifowane kamienie. Zawartość każdego z nich warta jest 15 ZK, czyli razem 750 ZK.

36. Krypty oraz 37. Cmentarz

Te dwa pomieszczenia oddzielone są jedynie rzeźbioną ścianą z pięcioma sklepionymi przejściami.

Krypty (pomieszczenie 36) były przeznaczone dla starszyzny i możnych klanu. Nadal zawierają resztki wspaniałych, teraz zdewastowanych, kamiennych sarkofagów. Ścienne płaskorzeźby także zostały zniszczone, a figury zmarłych rozbite o podłogę. Kości, które niegdyś spoczywały w sarkofagach, leżą porozrzucane i wymieszane na podłodze. Całe pomieszczenie najwyraźniej stało się kiedyś celem regularnego i planowego wandalizmu. Cmentarz (37) również został naruszony. Zmarłych wywleczono z grobów, a ich kości połamano. Płyty nagrobne pozrywano, zniszczono i rozbito.

Część pochowanych tu ciał wykorzystywał dla swoich nekromantycznych eksperymentów Mankir Fargazer. Efektem działalności Mankira były przeważnie szkielety. Jednak dzięki jakiejś kombinacji magii i grobowego powietrza dwa ciała zachowały się lepiej niż inne. Te dwa trupy powstały jako zombie. Teraz, w otwartych grobach w pomieszczeniu 37 spoczywa sześć szkieletów i dwa zombie. Mają tu namiastkę prawdziwego spoczynku.

Pod ciężarem emocji powstał tu też inny ożywieniec – widmo. Niegdysiejszy krasnolud o imieniu Gludri Rockarne, obecnie widmo, najbardziej odczuł melancholię Kadar-Khalizad. Jego największym pragnieniem jest ostateczna śmierć. Zaatakuje więc bohaterów, w nadziei, że zostanie przez nich zniszczony.

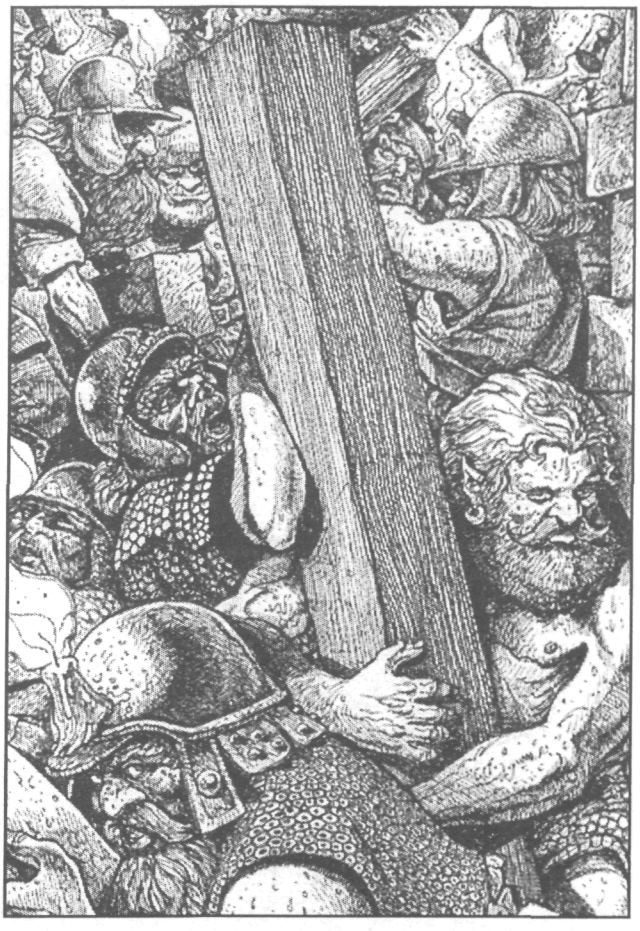
Dziewięć krasnoludzkich ożywieńców, spoczywających w tym pomieszczeniu, powstanie po 6 rundach od wejścia bohaterów na cmentarz. Zombie i szkielety podniosą się z pyłu i wyjdą z grobów. Widmo pojawi się w pomieszczeniu 36, przenikając z jednego z sarkofagów, K3 rundy po powstaniu szkieletów i zombie.

38. Warsztat stolarski

W tej sali znajdują się tylko resztki kilku drewnianych ław oraz zardzewiałe dłuta i inne narzędzia ciesielskie. Żaden przedmiot nie ma specjalnej wartości, choć trzy dłuta mogą zostać użyte jako całkiem porządna broń improwizowana.

39. Sala kleryków

Ściany tej komnaty są ozdobione niezwykłej wspaniałości rzeźbieniami, wyobrażającymi krasnoludy pracujące przy



wytopie metali i w kopalni. Symbol kilofa Grungniego powtarza się bez końca na ścianach i na płytach podłogi. Wyposażenie zostało już dawno temu rozbite na kawałki.

40. Komnata maga

Drzwi do tego pomieszczenia wzmocniono *Magicznym zamknięciem* i trzema *Wzmocnieniami drzwi*. Daje im to **Wt** 7 i **U** 10. Jest to jeden z podstępów Mankira. Ma zasugerować intruzom, że zawartość komnaty warta jest takich zabezpieczeń.

Umeblowanie znajdujące się wewnątrz – dwa biurka, pięć krzeseł, stół z zakurzonymi szkłami i dwa wysokie pulpity – zachowały się w zaskakująco dobrym stanie. Co dziwne, nie pachnie tu stęchlizną. Zamiast tego czuć lekko ocet i korzenie. Najbardziej kuszącym przedmiotem spośród wszystkich znajdujących się w pomieszczeniu jest wielki kufer.

Jest to jeden z najbardziej udanych eksperymentów Mankira – kameleopij-ożywieniec! Zaatakuje z automatycznym efektem zaskoczenia, ale dopiero wtedy, gdy któryś z bohaterów spróbuje otworzyć kufer. Nawiasem mówiąc, to właśnie kameleopij jest źródłem dziwnego zapachu w tym pomieszczeniu.

41. Składzik

Ten pokój także przetrwał w zastanawiająco dobrym stanie, choć jest bardzo zakurzony. Ściany obwieszone są półkami, na których stoją małe buteleczki i słoiki. Pośrodku widać dwie deski kreślarskie z mnóstwem szufladek.

Większość buteleczek, słoików i szuflad jest pusta, choć niektóre zawierają proszek, pył i pajęcze sieci oraz resztki płynów i olejków. Jeżeli pokój zostanie dokładnie przeszukany przez czarodzieja, istnieje 10% szans na rundę, że znajdzie tu materialne składniki do znanych sobie czarów magii wojennej. Zaklęcie, którego składnik może znaleźć, określ losowo. Wystarczy go na rzucenie każdego czaru K3 razy. Jednakże nie będzie tu żadnych żywych lub świeżych składników.

Jeżeli podczas przeszukania bohater-czarodziej przeprowadzi udany test **Int**, zorientuje się, że niektóre znalezione składniki, jak zmumifikowana dłoń, złuszczona skóra i tym podobne mogą zostać użyte jedynie przez nekromantę.

42. Pomieszczenie mieszkalne

Ta sala wygląda jak dobrze umeblowany, wygodny pokój. Stoły i krzesła są mocne, utrzymają każdego bohatera. Na środku stołu stoi srebrny świecznik wart 15 ZK. Niezwykłe jest to, że nic nie zardzewiało ani nie zbutwiało.

43. Sypialnia

Ten pokój jest urządzony równie porządnie, jak sala 42, i z równym powodzeniem oparł się wpływowi czasu. Warstwa kurzu na podłodze jest gruba i nienaruszona. Jest oczywiste, że nikt nie spał tu od wielu, wielu lat – licze przecież nie potrzebują snu!

44. Pokoik ucznia

To pomieszczenie jest pełne worków, starych papierów i ubrań. Otwarcie drzwi spowoduje osunięcie się lawiny zakurzonych worków, które wysypią się na korytarz. Każda postać znajdująca się w promieniu K6 metrów musi przeprowadzić udany test **Wt** albo zakrztusi się kurzem, co zmniejszy jej **S** na K6+20 rund.

45a-j. Pomieszczenia mieszkalne

Były to niegdyś zwykłe, prosto urządzone kwatery krasnoludów. Nie ma w nich nic nadzwyczajnego. Pełne są kurzu i wrażenia wiekowego rozpadu.

Pomieszczenie 45i różni się od innych. W nim to Mankir zgromadził część swoich skarbów. Pod rzucającą się w oczy stertą nie zbutwiałych worków (reszta zawartości pokoju jest zbutwiała) stoi wielka, zardzewiała, żelazna skrzynia. Jest zamknięta, ale z powodu rdzy nie tak mocna, jak kiedyś – ma **Wt** 3 i **U** 6. Jej zamek ma **JZ** 15. Przy próbie rozbicia istnieje 15% szans na zniszczenie znajdujących się wewnątrz książek i pergaminu.

Skrzynia zawiera sekretne zbiory Mankira. Leżą w niej księgi zaklęć, opisujące jedynie szczegóły czarów, które zapamiętał, delikatny pergamin z druidycznymi zaklęciami *Leczenie chorób*, *Ściągnięcie w dół księżyca* i *Promień słoneczny*, dwie skórzane sakiewki z klejnotami, wartymi 500 ZK, małe pudełko ze złotym pierścieniem z żelazną inkrustacją, tworzącą motyw młota. Jest to pierścień magiczny, ale jego moc może się objawić jedynie wówczas, gdy nosi go duchowny lub wierny wyznawca Sigmara. Takiej osobie, gdy na dodatek używa młota bojowego, dodaje +1 **Wt** i +1 **O**. Nie ma jednak żadnego efektu co do obrażeń, jeśli posługuje się inną bronią.

46. Wielka świątynia Grungniego

Potężne wrota do tej wykutej w skale sali są uchylone. Przed podwyższeniem stoją w nierównych rzędach kamienne ławy. Na podwyższeniu, przed kotarą ze zbutwiałego purpurowego materiału stoi tron i dwa pulpity. Po bokach widać szczątki dwóch rozbitych figur – krasnoludzkiego wojownika i kowala. Ściany są bogato przystrojone płaskorzeźbami, ukazującymi Grungniego nauczającego jak spokojnie (i pożytecznie!) żyć pod ziemią.

To miejsce jest nawiedzane przez Khannę Frosthanda. Jego kości leżą zmiażdżone pod rozbitą figurą kowala. Khanna pojawi się, gdy tylko któryś z bohaterów wejdzie do pomieszczenia. Będzie on najlepiej jak umie błagał o pomoc w przywróceniu świątyni jej dawnej świetności.

Purpurowa kotara to w rzeczywistości czerwona pleśń (patrz **WFRP**). Za nią ukrywa się pośrednia przyczyna śmierci Khanny Frosthanda – żywiołak ziemi. Przyzwanie tego potwora, a raczej samo jego pojawienie się, spowodowało zwalenie się figury na biednego Khannę, co pozbawiło go życia. Żywiołak pozostanie w ukryciu do chwili, gdy bohaterowie poruszą jakiś element wyposażenia świątyni.

Prawdopodobnie bohaterowie nie będą w stanie naprawić figur, ale dwóch z nich, o łącznej **S** 5, będzie mogło ustawić ławki na swoich miejscach. Jeżeli drużyna spróbuje uporządkować nieco to miejsce i zebrać kości Khanny, duch będzie uszczęśliwiony. Jednakże poruszenie którejkolwiek ławy przebudzi żywiołaka, który wówczas zaatakuje.

Strefa sanktuarium uchroni drużynę przed atakiem ze strony żywiołaka. Zajmie się on wówczas, na przykład, niweczeniem efektów pracy bohaterów przez przewracanie ław. Jeżeli drużyna zdecyduje się pomóc Khannie, na pewno będzie miała do czynienia z tą nieprzyjemną istotą. Bohaterowie mają jednak małą przewagę – użycie imienia Grungniego w jakimś poleceniu skierowanym do żywiołaka, jak „Odejdź, w imię Grungniego!" czy „Na Grungniego, stój!", spowoduje, że zatrzyma się jak wryty na co najmniej jedną rundę. Jeżeli zostanie powstrzymany przez imię Grungniego, nie ruszy się pod żadnym pozorem. Nie będzie się nawet bronił.

Jeśli bohaterowie uprzątną świątynię oraz zbiorą kości Khanny i każdego innego krasnoluda, spoczywające gdzieś w sali, będą mogli pomodlić się do Grungniego w jego przybytku. Do szansy na otrzymanie błogosławieństwa dodaj modyfikator +10. Możesz wybrać rodzaj błogosławieństwa: punkt przeznaczenia; wszystkie drzwi w podziemiach otworzą się na komendę; klejnoty znajdujące się w posiadaniu bohatera podwoją swą wartość; bohater, w ciągu następnych 24 godzin, o ile pozostanie w tym czasie w podziemiach, będzie mógł zadawać ciosy z **S** 10.

47. Komnaty konsekracyjne

Oba te pomieszczenia były używane jako garderoby i miejsca pomniejszych obrzędów ku czci Grungniego. Z szat kapłanów, które już dawno zbutwiały, pozostały jedynie resztki złotych haftów. Te wspaniałe złote nici utrzymują jeszcze razem to, co zostało ze strojów. Nici są warte 10 ZK, ale Khanna nie pozwoli na ich zabranie.

48. Stara gorzelnia

W podłodze wykute są dwie wielkie kadzie pełne wiekowego, raczej obrzydliwego szlamu. Jest zupełnie nieszkodliwy, ale każdy, kto go dotknie, będzie okropnie śmierdział dopóki nie wykąpie się w świeżej, czystej wodzie (-10 przy wszelkich testach **Ogd**).

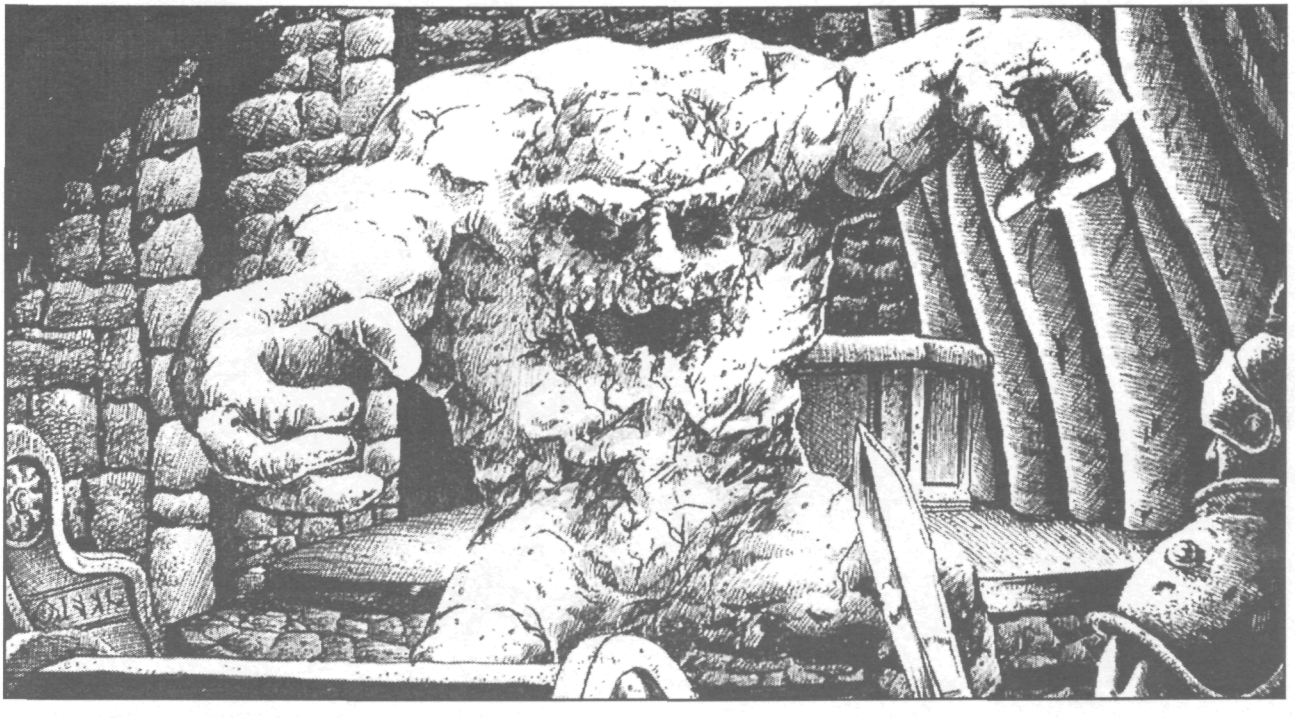
Dwa kamienne flakony wciąż pozostają nietknięte. Oznaczone są czterema trupimi główkami ze skrzyżowanymi piszczelami i podpisane krasnoludzkimi runami: *Stara wyborowa nalewka Radmundera*. Płyn wewnątrz jest wciąż tak dobry, jak w dniu zrobienia. Tak jak przed wiekami jest nadal całkiem mocną rzeczą. Bohater, który go skosztuje, musi przeprowadzić udany test **Wt**. W przeciwnym razie skutki będą następujące: **WW** -10, **US** -10, **S** -1, **Wt** -1, a utrzymają się przez godzinę. Każdy, kto weźmie drugi łyk, musi ponownie rzucić na **Wt** albo potroi się wyżej opisany skutek. Jednakże żaden współczynnik nie spadnie w wyniku spożywania Nalewki Radmundera poniżej jednego punktu. A nalewka smakuje, oczywiście, *wspaniale...*

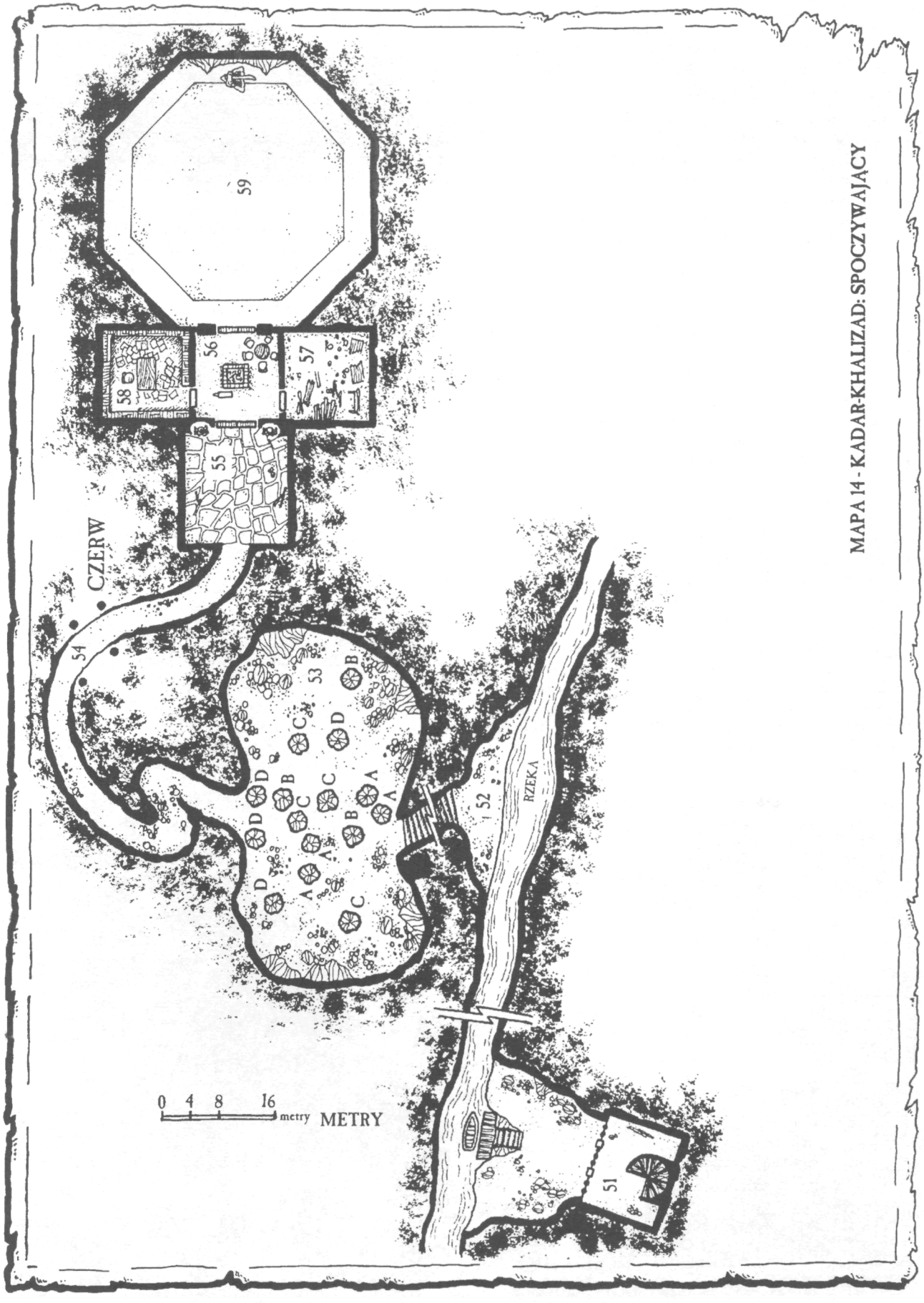
49. Sprzęt górniczy

Drzwi do tego pomieszczenia są wyłamane. Na podłodze leżą porozrzucane zardzewiałe ostrza kilofów, kilka pogiętych kasków górniczych i sterta drewnianych, bezużytecznych trzonków od kilofów.

50. Sadzawka

To przepastne pomieszczenie zawalone jest resztkami drewna i metalu z koszy oraz zardzewiałymi pozostałościami wygódek. Mały podziemny strumień był niegdyś krasnoludzką toaletą.





MAPA 14 - KADAR-KHALIZAD: SPOCZYWAJĄCY

Jeżeli drużyna wejdzie to tego pomieszczenia, zostanie zaatakowana przez żyjącą w wodzie amebę. Uderzy ona każdego bohatera, który zbliży się do wody na mniej niż K6 metrów.

KADAR-KHALIZAD: SPOCZYWAJĄCY MŁOT

Rozkład tego poziomu Kadar-Khalizad pokazano *na Mapce 14.*

51. Zejście w otchłań

Kręcone schody z górnego przedsionka Wulfana (pomieszczenie 34) prowadzą jakieś 60 metrów w dół, w głąb góry. Ściany i stopnie są zupełnie gładkie, jakby zostały wytopione w skale. Im niżej bohaterowie schodzą, tym powietrze staje się chłodniejsze i bardziej wilgotne.

Na dole schody otwierają się na pustą komnatę. Jej ściany wyłożono czarnym marmurem, na którym widnieją runiczne inkrustacje zrobione z białego marmuru. Bohater umiejący *czytać w khazalid*, któremu powiedzie się test **Int**, odczyta opowieść o tym, jak Grungni nauczył krasnoludy sztuki kowalstwa.

Naprzeciw schodów widać dwoje masywnych wrót z czarnego żelaza. Równie potężna żelazna sztaba zamyka je przed czymś, co jest po drugiej stronie. Sztabę z kolei przytrzymują cztery wielkie kłódki. Nie widać na nich śladu rdzy.

Dobry włamywacz może otworzyć zamki (**JZ** 50), a bardzo silny mężczyzna mógłby wrota wyważyć. Najprostszym jednakże rozwiązaniem jest użycie czterech żelaznych i mosiężnych kluczy. Dwa z nich ma przy sobie Mankir Fargazer, a dwa inne znajdują się w Komnacie Audiencyjnej Wodza (28). Jeżeli bohaterowie otrzymali odpowiednie błogosławieństwo Grungniego (patrz opis Wielkiej Świątyni Grungniego – 46), mogą też rozkazać im, aby się otworzyły.

Przez salę za wrotami płynie rzeka. Woda jest głęboka i zimna, a nurt wartki. Kilka stopni wiedzie do małego pomostu. Na rzece stoi nie przywiązana, kamienna łódź wykonana z ciemnego, poprzecinanego czerwonymi żyłkami marmuru. Na pokładzie wykute są trzy ławki. Nie ma w niej jednakże steru, wioseł, ani czegokolwiek innego, czym można by sterować. W łodzi z łatwością zmieści się osiem osób. Wygląda na to, że nurt rzeki nie ma na nią żadnego wpływu. Mimo jego bystrości, łódź nawet się nie buja. Nic się nie stanie, gdy ktoś wejdzie na pokład. Jednak na dźwięk imienia Grungniego (hasła dla łodzi) zadrży i wyda głośny pomruk. Potem powoli odbije od pomostu i popłynie w dół rzeki. Woda z szumem opływa łódź, ponieważ porusza się ona wolniej od nurtu.

W miarę, jak łódź zagłębia się w tunelu, sala i pomost znikają za rufą. *Mapka 14* nie pokazuje całej jego długości. Nurt staje się szybszy, tunel zaczyna kręcić i wić się, lecz łódź pozostaje stabilna jak skała, wciąż poruszając się z majestatycznym spokojem. Między pokładem a sklepieniem jest nie więcej niż metr odległości. Bohater inny niż krasnolud czy halfling musi więc przeprowadzić test I, by nie uderzyć głową w skałę, chyba że położy się na pokładzie. Każdy, to zderzy się z sufitem, otrzyma cios z S 3; hełm daje zwykłą ochronę.

52. Odległy brzeg

Po mniej więcej 15 minutach łódź zbliży się do innej jaskini i przybije do kamienno-żwirowego brzegu. Stąd granitowe stopnie wiodą w dół, w posępny mrok. Ciągną się jakieś 50 metrów w głąb, może nawet dalej. Ich pełna długość nie



jest pokazana na mapce. Echo kroków długo odbija się od ścian. Jest tak głośne, że nawet nie da się rozmawiać. Zaniknie dopiero po kilku minutach. Słychać doskonale nawet najdelikatniejsze stąpnięcia. Postaci z odpowiednimi umiejętnościami także nie są w stanie zejść po tych schodach nie wywołując żadnego hałasu. Również takie zaklęcia jak *Strefa ciszy* nie zadziałają. Mędrzec Wulfan lubił wiedzieć, że ma gości.

53. Sala stalaktytowa

Z sufitu zwiesza się mnogość stalaktytów. Głęboko w ich wnętrzach widać powykrzywiane krasnoludzkie twarze, wyrażające nieskończony smutek. Ich usta pootwierane są w bezgłośnym krzyku.

Niektóre stalaktyty, poza tym, że zawierają te przerażające twarze, stały się dzięki obecności bramy spaczenia formami życia. Za każdym razem, gdy bohater przechodzi obok stalaktytu Chaosu, ten atakuje. Są tu cztery rodzaje takich stalaktytów: A – spadacze, B – kwasowe spadacze, C – szpony-bicze i D – gazowe bomby.

54. Korytarz

Ma maksimum metr szerokości. Można się przezeń przecisnąć tylko pojedynczo. Każdy bohater powinien tu przeprowadzić test **SW**. Krasnoludy i bohaterowie posiadający umiejętności *wykrywanie magii i wykrywanie przedmiotów magicznych* otrzymują modyfikator +20. Powodzenie wskazuje, że bohater wyczuwa w powietrzu i w skałach dookoła czyjąś obecność. Ponowny udany rzut na **SW** pozwala stwierdzić, że ma ona charakter krasnoludzki.

Po tym, jak bohaterowie ją odczują (lub nie), mijają nory czterech czerwi bagiennych. Zaatakują one w chwili, gdy

drużyna będzie przechodzić obok ich gniazd. Skalne szczeliny czerwi są tak wąskie, że do walki z nimi przydatny może być tylko sztylet lub inna tego rodzaju broń. Jeżeli ktoś zacznie dźgać w ich nory, będą nadal atakować, nawet jeśli wezmą już kęs bohatera.

55. Wrota mędrca

Nawet po wiekach zaniedbania te wielkie wrota wciąż robią wrażenie. Każde skrzydło wykute jest z czarnego żelaza i pokryte wykonanymi z jubilerską precyzją malutkimi płaskorzeźbami, przedstawiającymi krasnoludzkich wojowników. Ich jakość jest doprawdy oszałamiająca – na młotach trzymanych przez wojowników widać runy!

Wrota są zamknięte (**Wt** 6, **U** 40, **JZ** 50 lub 40, jeśli ktoś naoliwi je przed próbą otwarcia). Żaden z kluczy, którymi otwarto drzwi w pomieszczeniu 51, tu nie pasuje.

Po obu stronach wrót stoją figury krasnoludów-wojowników. Gdy drzwi, w jakikolwiek sposób, zostaną otwarte, krasnoludy powoli obrócą się i odezwą:

– Któż to szuka właściwej drogi?

Ich głosy przypominają dźwięk odległego grzmotu. Jeśli nie otrzymają właściwej odpowiedzi, którą są słowa: *Ci, którzy służą Grungniemu, proszą o spotkanie z mędrcem*, zejdą ze swych miejsc i staną na drodze do Sali Mędrca (56). Skała za nimi i u ich stóp pod ich dotknięciem faluje jak woda, by po ich przejściu na powrót zastygnąć. Gdy krasnoludy usłyszą prawidłową odpowiedź, skiną głowami i rzekną:

– Przejdźcie, słudzy Grungniego!

W żaden sposób nie przeszkodzą drużynie w przejściu do następnej sali.

Kamienne krasnoludy nie zaatakują, dopóki bohaterowie, nie podając hasła, nie spróbują wejść do pomieszczenia 56. Rzucą się też w pogoń za każdym bohaterem, któremu uda się przedrzeć i będą chciały wyciągnąć go z powrotem na zewnątrz. Jednakże zostaną na jakiś czas „zamrożone" pojawieniem się ducha Wulfana.

56. Sala mędrca

Jest tu wyraźnie zimniej niż w innych miejscach w Kadar-Khalizad. Czuje się nieprzyjemny chłód, a oddechy bohaterów parują w powietrzu. Pomieszczenie, w całej swej przepełnionej grozą atmosferze, jest niewzruszenie spokojne. Wygląda jakby wszystko było w porządku, choć panuje tu uczucie nienaturalności. Każdy bohater o umiejętności *wykrywanie magii* lub *wiedza o demonach* odczuwa napięcie i zaczyna go boleć głowa.

Wyposażenie tej sali nie poddało się, co dziwne, upływowi czasu. Nic nie jest zardzewiałe, zakurzone czy stęchłe. Na środku znajduje się palenisko, żelazne kowadło i dwa żelazne kosze. Z boku stoi okrągły kamienny stół otoczony przez pięć kamiennych krzeseł. Na stole leżą porozrzucane narzędzia kowalskie – młoty, szczypce, wybijaki itd.

Ściany są przyozdobione płaskorzeźbami, przedstawiającymi życie i zajęcia krasnoludów. Widać je przy pracy w kuźniach, kopalniach i warsztatach płatnerskich. W każdej scenie powtarzają się symbole Grungniego – kilof i uzbrojona w hełm twarz o rozdwojonej brodzie. Rzeźby wykonane są doskonale,



ale – jak będzie w stanie stwierdzić każdy krasnolud lub postać z umiejętnością *historia* – w raczej archaicznym stylu.

Jakieś K6 rund po wejściu bohaterów do sali rozlega się słaby szepczący głos. Krasnolud lub ktoś znający khazalid rozpozna ten język, ale nie da się rozróżnić żadnych słów. W ciągu następnych dwóch rund szept staje się coraz głośniejszy, nadal jednak nie można go zrozumieć. Zaklęcia, jak na przykład *Dar języków*, czy magiczne przedmioty o podobnym działaniu nie pomogą wydobyć żadnego znaczenia z dźwięku, który tymczasem osiąga crescendo. Nagle przebija się przezeń pojedynczy krzyk. Drzwi do sali 55 zatrzaskują się, a jeżeli przedtem zostały wyłamane przez bohaterów, jakaś niesamowita siła podnosi je i delikatnie umieszcza we framudze. Bohater stojący w wejściu musi wykonać test na **I**. W razie niepowodzenia otrzymuje cios z **S** 4 (pancerz zapewnia normalną ochronę). Drzwi ponownie mają **Wt** 6 i **U** 40. Zostały zamknięte przez siłę woli Wulfana Merglorda.

W nieprzyjemnej ciszy, która teraz zapada, przed drużyną powoli materializuje się szalony duch mędrca Wulfana. Patrzy na bohaterów prawie tak, jakby ich tu nie było. Po chwili zaczyna wrzeszczeć i mamrotać:

– Precz! To miejsce jest przeklęte! Ja jestem przeklęty! Przeklęty! W tych ścianach czai się starożytne zło! Zniszczę was za waszą bezczelność! Precz, oby zło zniszczyło was za waszą głupotę! Precz! Przeklnę was na wieki! Znam was! Taaak!... Znam! Znam was wszystkich, słudzy Mankira! I nie pozwolę wam przejść! Nigdy! Przenigdy! Tajemnice zginą ze mną! Moja wina! Uciekajcie, póki jeszcze możecie! Och, biegnijcie, zanim spadnie na was moje zatracenie i moje grzechy... Błagam, odejdźcie...

Jeżeli bohaterowie nie zrobią nic groźnego, duch Wulfana powtórzy podobną litanię. Będzie to trwało mniej więcej 6+K6 rund. Bohaterowie mogą jednak rzucić zaklęcia ochronne lub przygotować czary ofensywne. Gdy ktoś wykona jakiś wrogi ruch, albo kiedy słowa będą się zbliżać ku końcowi, duch rzuci się na drużynę.

Duch Wulfana nie jest jedynym przeciwnikiem, na jakiego natkną się tu bohaterowie. Część energii, wspomnień i zdolności mędrca ogarnęła to miejsce. Te fragmenty jego osobowości związały się ze strukturą sali i jej wyposażenia. Razem z duchem Wulfana, który atakuje w zwykły sposób, na drużynę polecą dwa żelazne kosze, kowadło i sześcioro narzędzi.

W drugiej i każdej następnej rundzie walki istnieje 50% szans, że któryś z rzeźbionych krasnoludów zejdzie ze swego podium i włączy się do bitwy. Te rzeźbione postaci mają podobne cechy, jak kamienne krasnoludy. Jedną różnicą jest to, że są płaskie i uzbrojone w różną broń. Dalsze szczegóły zawarte są w rozdziale *Charakterystyki*.

Kamienne krasnoludy powracają do życia po K6 rundach od ataku Wulfana. Nadal będą próbowały wypędzić bohaterów z sali. Jednakże nie może im się to udać, ponieważ wrota są wciąż zamknięte. Również one zostaną zaatakowane przez kosze, kowadło i narzędzia, ponieważ także pochodzą z zewnątrz i nie mają prawa przebywać w tej komnacie. Sprzęty nie będą wybierały między krasnoludami i bohaterami. Rzuć K6: przy wyniku parzystym atakują drużynę, przy nieparzystym – krasnoludy.

Wulfan jest źródłem całej władającej tą salą agresji. Jeśli zostanie pokonany, wyda zduszony jęk i wrota, które cały czas były zatrzaśnięte, otworzą się. Sprzęty natychmiast spadną na podłogę i zostaną zżarte przez rdzę. Rzeźbione i kamienne krasnoludy będą walczyć jeszcze przez jedną rundę. Po tym czasie, niezależnie od wyniku, zaczynają się słaniać. Z ich uszu i oczu zaczyna się sypać pył, a ciała się zapadają. Trwa to K3 rundy, w trakcie których ruchy krasnoludów stają się coraz wolniejsze. Pozostałe płaskorzeźby na ścianach także się rozsypują.

Nagle następuje wstrząs i z sufitu opada zasłona kamiennego pyłu. W głębinach Kadar-Khalizad zapada cisza.

57. Pracownia Mędrca

Niegdyś było to miejsce pracy Wulfana. Drzwi doń są zamknięte, ale nie zaryglowane. Wszystko, co się tutaj znajdowało – rzeźby, wyroby garncarskie, szkła, księgi, papiery, meble – zostało dokładnie, metodycznie rozbite w drobny mak. Wulfan zniszczył to, co tylko mógł. W tej chwili nie ma tu nic, co przedstawiałoby jakąś wartość.

58. Archiwum

Pokój ma zaryglowane drzwi (**Wt** 4, **U** 15, **JZ** 15). Wewnątrz, na środku, stoi biurko, a wzdłuż ścian ciągną się półki. Każda pozioma powierzchnia, w tym krzesło i biurko, zawalona jest księgami i pergaminami. Jednak przez stulecia wiele z nich uległo zniszczeniu i nie da się ich już odczytać. Grzyb pokrył papier, atrament zblakł...

Jedyne, co można odcyfrować, to leżące na biurku fragmenty dziennika Wulfana Merglorda. Napisano go w języku klasycznym, więc poznać jego treść może tylko postać umiejąca *czytać/pisać w języku klasycznym*. Jeżeli ktoś z drużyny posiada taką umiejętność, daj graczom *Pomoc 8*:

... niemożliwe do zniesienia. Wielka wina leży w mym sercu i straszny jest ciężar tego brzemienia. Mój lud... uczucie rozpaczy i odrzucenia, ale jakżeż mogło być inaczej?... medytując kilka ostatnich dni.

... będzie przeklęty dzień, gdy zapragnąłem stworzyć broń i przy... straszliwego, przerażającego demona. Błąd był tak niewielki, a... Choć został ode... straszna cena... sarz odszedł... ścigając demona w otchłani. Nie znam j... bohaterskich zmagań. Teraz... ponad mocą śmierci... pewna postać... wstąpienie do...

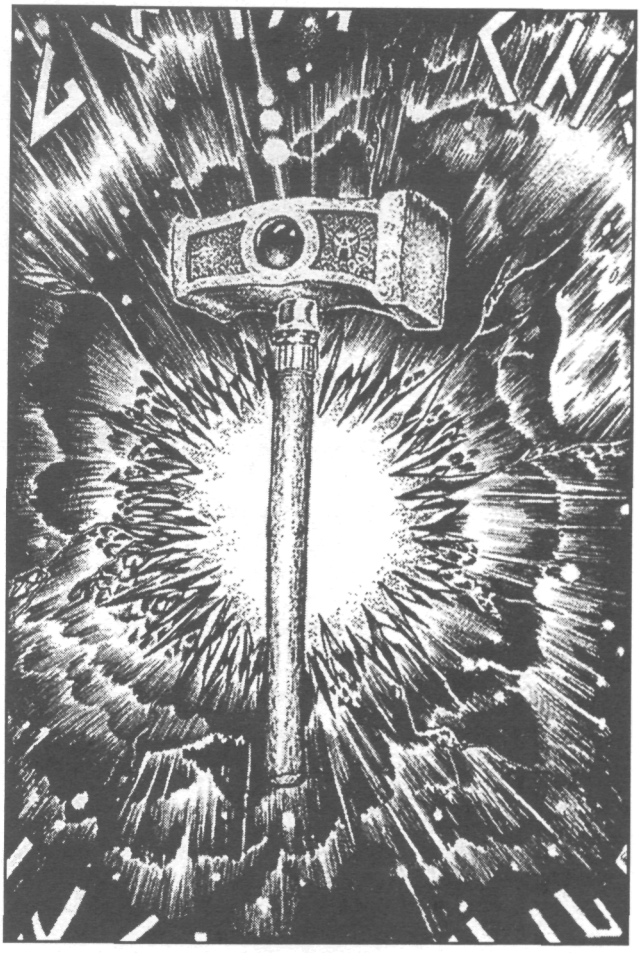
... Wiedza... utracona. Nie mogę już objaśniać ni poznawać... utraciłem dar, zostałem opuszczony. Nic nie zostało... niejasna przepowiednia młodzika... daleka... daleka przyszłość...

Znakiem będzie kometa o dwóch ogonach... długo po śmierci naszych prapraprawnuków...

... dla mnie... już tylko...

Przeszukujący komnatę bohater musi przeprowadzić test **Int** (+10 dla każdego, kto ma umiejętność *czytanie/pisanie – klasyczny* lub *khazalid* albo *historia*, oraz dla krasnoluda), aby ocenić przydatność znalezionych przedmiotów. Test powinien być przeprowadzany co 10 rund. Rzuć K4, by określić znalezisko:

1. Księga zaklęć zawierająca K3 czary magii wojennej (30% szans) lub elementalnej (70%). Każde zaklęcie określ losowo.
2. Krótki zbiór pieśni krasnoludzkich; interesujący jedynie z historycznego punktu widzenia, bakałarz zajmujący się krasnoludami może zań zapłacić 25 ZK.
3. Księga traktująca o obróbce i hartowaniu metali. Każdy, kto ją przeczyta (a zajmuje to około tygodnia) może się nauczyć umiejętności *metalurgia*. Kosztuje to tylko



połowę zwykle wymaganej sumy punktów doświadczenia i nie trzeba zaczynać odpowiedniej kariery. Należy oczywiście założyć, że bohater ma nauczyciela.

4. Księga zawierająca doprawdy tragiczną poezję, dzięki której można się przekonać, dlaczego krasnoludy nie są znane jako istoty o poetyckich duszach. Większość dzieł to epickie poematy, które na domiar złego nie chcą się zbyt dobrze rymować... Bezwartościowa.

Inne rzeczy znajdujące się w tym pomieszczeniu zgniły tak, że stały się całkowicie bezużyteczne. Postaraj się, żeby bohaterowie nie spędzili całych godzin na przeszukiwaniu tej sali. Po 2K10 rundach od strony serca góry dobiegnie odległe dudnienie, a z sufitu opadnie trochę pyłu.

59. Młot Sigmara

Drzwi do tej komnaty otworzą się gwałtownie przy najdelikatniejszym dotknięciu. Za nimi znajduje się duża sala rozświetlona dziwnym blaskiem, który wydaje się nie mieć źródła, a jednocześnie wydobywać się zewsząd.

W komnacie nie ma w zasadzie nic. Wszystkie ściany, z wyjątkiem jednej, mają gładką, jakby szklaną powierzchnię. Mimo to bohaterowie nie zobaczą w nich swoich odbić. Zamiast tego dojrzą w głębi kamienia białą twarz Grungniego wiszącą w ciemnościach.

Ściana na wprost drzwi wygląda tak, jak gdyby ktoś od drugiej strony uderzył w nią młotem. Sprawia wrażenie lustra, które w chwili rozbicia zostało zamrożone w czasie. W miejscu „uderzenia" brakuje skał, a okruchy wokół wystają ze ściany w kierunku komnaty, tworząc coś na kształt krateru. W jego wnętrzu pulsuje dziwne światło.

Dokładnie przed kraterem, jakieś dwa metry nad ziemią, wisi w powietrzu dwuręczny młot bojowy. Jest to prosta, nie zdobiona broń, jednak – co natychmiast zauważy każdy krasnolud – wykonana przez prawdziwego mistrza. Postać należąca do innej rasy musi przeprowadzić udany test I, by to spostrzec. To jest to, czego drużyna tak długo szukała – Ghal-maraz, Rozłupywacz Czaszek, młot Sigmara Młotodzierżcy. Umiejętność *wykrywania magii* potwierdzi, że ta broń nie tylko jest potężna – ona wręcz tryska magią.

Duże koło z namalowanych run i innych tajemnych symboli wyznacza granicę rozbitej części ściany. Pęknięcia urywają się na linii run. Za nimi kamień jest gładki i nietknięty. Czarodziej lub krasnolud, dzięki udanemu testowi **Int** (+10 za *opanowanie runów* lub *teologię*, +20 dla demonologa) rozpozna w tym runicznym napisie co najmniej jedno zaklęcie demonologiczne. Ponowny test **Int** (+20 dla demonologa) pozwoli bohaterowi odkryć, że żadne z zaklęć nie jest pełne. Jednakże natura czaru pozostanie tajemnicą.

Prawdopodobnie bohaterowie będą wymyślać najbardziej skomplikowane sposoby pochwycenia Ghal-maraza, choć jedyne, co trzeba zrobić, to po prostu ująć go w dłoń i „zdjąć" z miejsca, w którym wisi. Pokrętne plany i dokładnie przemyślana taktyka zadziała, jeśli w którymś momencie młot zostanie wzięty do ręki. Cała sprawa z wzięciem młota jest tak skomplikowana, jak zdjęcie go z haka. Nie ma tu żadnej straszliwej pułapki, magicznego zabezpieczenia, żadne też przekleństwo nie padnie na tego, kto weźmie młot. Chociaż zabranie Ghal-maraza z miejsca jego spoczynku pociąga za sobą, oczywiście, pewne konsekwencje...

UCIECZKA Z KADAR-KHALIZAD

W chwili gdy bohater pochwyci młot, światło w kraterze i własna poświata sali znikają. Popękana ściana zaczyna się wybrzuszać z przerażającym zgrzytem, jakby coś rozsadzało ją od środka. Wtem cała przestrzeń wewnątrz runicznego koła zapada się w ścianę, pozostawiając coś, co wygląda jak okrągły czarny tunel. Z jego głębin wypływają kręgi wielokolorowego światła, które rozpływa się w powietrzu. Trwa to ledwie kilka sekund. Brama Spaczenia, którą Ghal-maraz zamykał przez wieki, została otwarta...

Nagle, bez ostrzeżenia, z tunelu wionie wyjący podmuch, wnosząc do sali zapach śmierci i zgnilizny. Prawie tak szybko, jak się pojawiły, zapach i powiew znikają, rozchodząc się po Kadar-Khalizad. Gdy woń zniknie, bohaterowie usłyszą przebijające się przez wiatr, echo przeciągłego śmiechu. Choć nic nie widać, ponad odgłosami wichru unosi się głębokie dudnienie.

Nawet jeżeli bohaterowie pokonali ducha Wulfana, ma on jeszcze do odegrania jedną tragiczną rolę. Do komnaty wpada drugi podmuch wiatru, wznosząc chmurę pyłu. Zdaje się zatrzymywać, a potem przybiera kształt Wulfana Merglorda. Rusza naprzód, jakby niesiony uderzeniem pyłowej wichury. Potem znika i wówczas słychać słaby, tłumiony płacz, który układa się w słowa w khalizad:

– Na Grungniego! Mnogość gwiazd!

Dochodzące z wnętrza tunelu dudnienie wzmaga się i do sali wpada krąg kolorowego światła.

Gdy bohaterowie spojrzą w głąb, zobaczą drgające, niesamowicie jasne światło, pędzące prosto na nich. Z tunelu dochodzą straszne dźwięki niezrozumiałych krzyków, jęków i szalonego śmiechu. Pomieszczenie zaczyna drżeć, a drzwi bujać się w zawiasach. W Sali mędrca (pomieszczenie 56) z sufitu odrywa się ogromny kamienny blok, który spadając rozbija stół na dwie części.

Jeśli bohaterowie natychmiast nie wyjdą, pożre ich prawdopodobnie masa czystej materii Chaosu, która pędzi w ich stronę przez tunel Bramy Spaczenia. Każdy, kto spogląda w głąb, musi przeprowadzić udany test **Op**. W przeciwnym razie zmrozi go widok, który ujrzał.

Po 6+K6 rundach materia Chaosu wypływa z tunelu. Wszystkie kamienie w sali roztapiają się pod wpływem bezkształtnego ognia w surową masę. Każdy bohater znajdujący się w komnacie natychmiast ginie. Nawet wykorzystanie punktów przeznaczenia nic tu nie da. Przebywanie w pobliżu otwartej Bramy Spaczenia nie jest, mówiąc oględnie, zbyt zdrowe. Tylko ucieczka ocali życie!

Bohaterowie powinni się zorientować, że jedynym sposobem odwrotu jest odnalezienie kamiennej łodzi, która w tej chwili znajduje się w pomieszczeniu 52. Jeżeli drużyna zdoła wyprzedzić rozlewającą się chaotyczną masę, nie powinna mieć żadnych problemów. Nie mów jej jednak, że o to właśnie chodzi!

Nie musisz dokładnie relacjonować, gdzie dotarła materia Chaosu. Wystarczy, aby bohaterowie za każdym obejrzeniem się widzieli migoczące w powietrzu dziwadło. Sale i tunele za nimi będą zdawały się tracić kształty, jakby cała geometria tego świata poddawała się zniszczeniu, co w samej rzeczy się dzieje. K3 rundy później każdy bohater, który spojrzy za siebie, zobaczy kipiącą masę Chaosu, przeżerającą się przez skały Kadar-Khalizad. Postać musi ponownie przeprowadzić test **Op**, by nie zostać tym widokiem sparaliżowana i nie stanąć jak słup soli.

Mimo pośpiechu drużyny, łódź płynie w górę podziemnej rzeki ze spokojem godnym filozofa. Pamiętaj, że wysocy bohaterowie muszą przeprowadzić test I, aby nie uderzyć głową w sklepienie. Wiosłowanie nie wpływa na prędkość łodzi. Woda za jej rufą wydaje się wrzeć i mieni się różnymi kolorami. W końcu łódź dopływa do pomostu przy kamiennym brzegu. Z tunelu bucha kłąb pary.

Gdy bohaterowie biegną w górę kręconymi schodami, dudnienie w głębi Kadar-Khalizad staje się głośniejsze. Oślepiająco gorący podmuch uderza drużynę, przewracając każdego, komu nie uda się test **S**. Z kolei strumień zimnego, stęchłego powietrza mknie w dół, do zniszczonych przez Chaos komnat Wulfana. Brama Spaczenia zamyka się w końcu, a ruch powietrza jest związany z naturą Chaosu, ofiarą Wulfana lub jakąś działalnością Sigmara – nikt nie jest w stanie stwierdzić, z czym naprawdę.

Jeśli drużyna spróbuje ponownie zejść na dół, zobaczy, że schody rozpływają się w dziwną mgłę. Nie ma już drogi w głąb.

Gdy bohaterowie pójdą na górę, nie dotrą do górnego przedsionka Wulfana (34). Zamiast tego schody wiją się we wnętrzu góry, by w końcu wyprowadzić drużynę do jaskini Yodriego. Stopnie, którymi się tu wspięli, migoczą i znikają. Przed nimi otwiera się całkowicie zmieniony widok...



POWRÓT DO IMPERIUM

Podczas gdy bohaterowie uciekali z Kadar-Khalizad, drogę na zewnątrz torowała sobie również inna istota. Sheerargetru, demon przyzwany przez Wulfana, był jedynie uwięziony przez Ghal-maraza. Gdy zabrano młot, demonowi udało się uciec, ale zamiast pogrążyć się w otchłani, gdzie czekał nań Sigmar, wydostał się na świat. To właśnie wyjściu demona towarzyszył wyjący podmuch, zapach śmierci i zgnilizny oraz odbijający się od ścian śmiech, wydobywający się z Bramy Spaczenia.

Gdy bohaterowie uciekali przed oddziaływaniem Bramy, Sheerargetru posiadł powłokę śpiącego smoka ziemnego. Pod tą nową postacią zaatakował i śmiertelnie ranił Yodriego. Pozostawiając krasnoluda w objęciach śmierci, smok-demon odleciał w stronę serca Imperium. Tam, wiedziony nienawiścią, która narastała i paliła jego jaźń przez wieki, będzie mógł się zemścić na dziedzicach Sigmara...

RANNY YODRI

Na szczycie kręconych schodów bohaterowie stwierdzają, że znaleźli się z powrotem w jaskini Yodriego. Jednakże miejsce to zmieniło się od czasu, gdy je opuścili. Na ścianach, podłodze i sklepieniu pojawiły się głębokie wyżłobienia. Woda w źródełku stała się brudna i błotnista, zniknęło ognisko, a skrzynie i inne rzeczy krasnoluda leżą porozrzucane jak zabawki. Wszystko, co znajdowało się w jaskini, zostało rozbite w puch.

Yodri, a raczej to, co z niego zostało, leży u wejścia do jaskini. Wygląda tak, jakby coś rozszarpało go na dwie części. Jego rozerwane ciało leży z wykręconymi w nienaturalny sposób nogami. W ranach brzucha i klatki piersiowej wyraźnie widać wystające kości. Z tak straszliwymi obrażeniami nie powinien już żyć. Jednak w chwili pojawienia się bohaterów słabo mruczy coś i otwiera oczy. Sprawiają one wrażenie niewidzących, ale gdy krasnolud zdaje sobie sprawę z tego, że bohaterowie mają Ghal-maraza, na moment powraca dawny błysk. Drużyna na wpół słyszy, a na wpół czuje jedną chrapliwą myśl:

– Nieźle... jak na ludzi...

Gdy bohaterowie spróbują go ruszyć lub użyć jakichś uzdrawiających zaklęć, sapie z bólu.

– Nie, nie. Nic nie może mi już pomóc, nawet moc Ghal-maraza... Mój czas dobiegł końca... Tam, nad nami, jest kopiec... Stamtąd będę mógł patrzeć na gwiazdy... Dowiedzieć się czegoś nowego... – przerywa na chwilę i kaszle. – Wielu spodziewa się śmierci, ale ja... Nie wiedziałem, nie spodziewałem się, że smok... On był moim przyjacielem. Nad nami jest mój grób, który sobie zbudowałem. Proszę... To moje miejsce. Połóżcie mnie tam, a potem... Czekajcie! – to ostatnie słowo zabrzmiało jak rozkazujący syk. – Jeśli stać was, młode krasnoludy, na... tyle cierpliwości... Coś się stanie... Coś pięknego! – Yodri milknie. Nie żyje...

Gdy drużyna wynosi jego ciało, mgła się przerzedza. Niezależnie od tego, kiedy bohaterowie zeszli do podziemi Kadar-Khalizad, do jaskini wracają wczesnym rankiem. Blade słońce oświetla wijącą się w dole dolinę i odbija się w kroplach rosy, która osiadła na stopniach prowadzących na pokryte kośćmi pole.

W chwili, w której bohaterowie stanęli w wejściu do jaskini, pasmo górskie było jeszcze bezkształtne. Teraz na niebie wyraźnie rysuje się szczyt. W skale wykute są prowadzące w górę schody. Jakieś 30 metrów powyżej sterczy prawdziwy szczyt góry. Miejsce, w którym Yodri chciał być pochowany, to mały, pusty, kamienny kopiec. Gdy nad jego ciałem zostanie położony ostatni kamień, bohaterom nie pozostanie już nic innego, jak wypełnić ostatnie polecenie Yodriego – poczekać...

WCIELENIE SIGMARA

Przez resztę dnia nie dzieje się nic. Szczyt spowija spokój i cisza, bohaterom przeszkadza tylko lekki wietrzyk. Jeżeli wpadną na pomysł przeszukania jaskini Yodriego, nie znajdą zbyt wielu rzeczy godnych uwagi. W miarę upływu dnia wszystko, co należało do Yodriego, zaczyna zamieniać się w kamień. Gdy bohaterowie sprawdzą, czy dzieje się to również z jego ciałem, odkryją, że i on skamieniał.

Po zapadnięciu nocy powietrze staje się przenikliwie zimne. Gdy słońce skrywa się za górami, niebo przejmują we władanie gwiazdy. Nagle, mniej więcej godzinę po zachodzie słońca, na niebie pojawia się cudowna kometa o dwóch ogonach. Przez ponad sześć minut świeci nad północno-zachodnim horyzontem, tłumiąc światło gwiazd. Wydaje się kierować dokładnie na siedzących na szczycie góry bohaterów.

Gdy kometa się zbliży, na szczyt pada światło, jakby nagle oświetlił go księżyc. Blask staje coraz silniejszy, nawet skały wydają się lśnić. Nagle, w chwili, gdy światło staje się niemal oślepiające, wszystko znika. Przy grobie Yodriego stoi promieniejąca postać skąpana w słabym blasku.

Przybysz to silny, wysoki na ponad metr osiemdziesiąt mężczyzna w zbroi. Ma surowy, lecz rozjaśniony dobrocią wyraz twarzy. To awatar – ziemskie wcielenie Sigmara! Jeżeli bohaterowi, który widział barona Heinricha Todbringera, powiedzie się test **I**, odniesie wrażenie, że widział już gdzieś twarz awatara. Udany test **Int** pozwoli skojarzyć z nią imię barona. Oczywiście, nie rozpozna awatara – to baron jest podobny do Sigmara, nie odwrotnie!

Awatar nie odzywa się ani słowem, unosi za to ramię i wskazuje północ. Jego słowa rozbrzmiewają bezpośrednio w umysłach bohaterów, a przekaz ten jest jednostronny. Awatar Sigmara nie odpowie na żadną myśl ani żadne słowo członków drużyny.

– Spójrzcie na krainy Imperium – jego myśli przepełnione są smutkiem. Umysły bohaterów wypełnia wspólna wizja. Przed nimi maszerują armie. Sztandary łopoczą na wietrze. Za żołnierzami pozostaje spalona i opuszczona ziemia. Wszystkie oddziały zmierzają w jednym kierunku – na pole ostatecznej bitwy, gdzie rozstrzygną się losy Imperium. A wśród dymów i mroków czają się zwierzoludzie i inne chaotyczne bestie. Obraz się nagle rozmazuje. Smok spada z góry i zatacza krąg nisko nad dachami Altdorfu. Jego moce zdają się pochłaniać serce miasta.

– Teraz spójrzcie na swoje czyny! – myśli awatara są srogie jak głos ojca karcącego dzieci. – Przed Sigmarem podąża demon.

Rozłupywacz Czaszek otworzył mu drogę. To wy uwolniliście Ghal-maraza, Rozłupywacza Czaszek, młot Sigmara. Broń znów jest potrzebna, a demon nęka kraj. Uwolniliście dawnego wroga. Niestety, nie można cofnąć tego, co już się dokonało. To zadanie na przyszłość. Strzeżcie Ghal-maraza, używajcie go z rozwagą. Zanieście młot na północ, do dalekiego Imperium. Tam jest bowiem dziedzic Sigmara Młotodzierżcy! Zanieście mu młot! – Awatar wznosi ramiona w geście błogosławieństwa. – Odszukajcie w Wolfenburgu Sigmarowego syna. Polećcie do niego. Nadchodzi czas!

Blask znika i awatar rozpływa się w nicości. Nad głowami bohaterów kometa zmienia kurs. Teraz zmierza dokładnie nad szlakiem, którym przyszli z Zaginionej Doliny do Kadar-Khalizad. Kopiec rozpada się w popiół – ciało Yodriego zniknęło!

DROGA POWROTNA

Naturalną koleją rzeczy bohaterowie powinni wrócić tą samą drogą, którą przyszli – szlakiem do Zaginionej Doliny i elfów. Zasady odnoszące się do przeprawy w kierunku Kadar-Khalizad są aktualne także podczas podróży w przeciwną stronę.

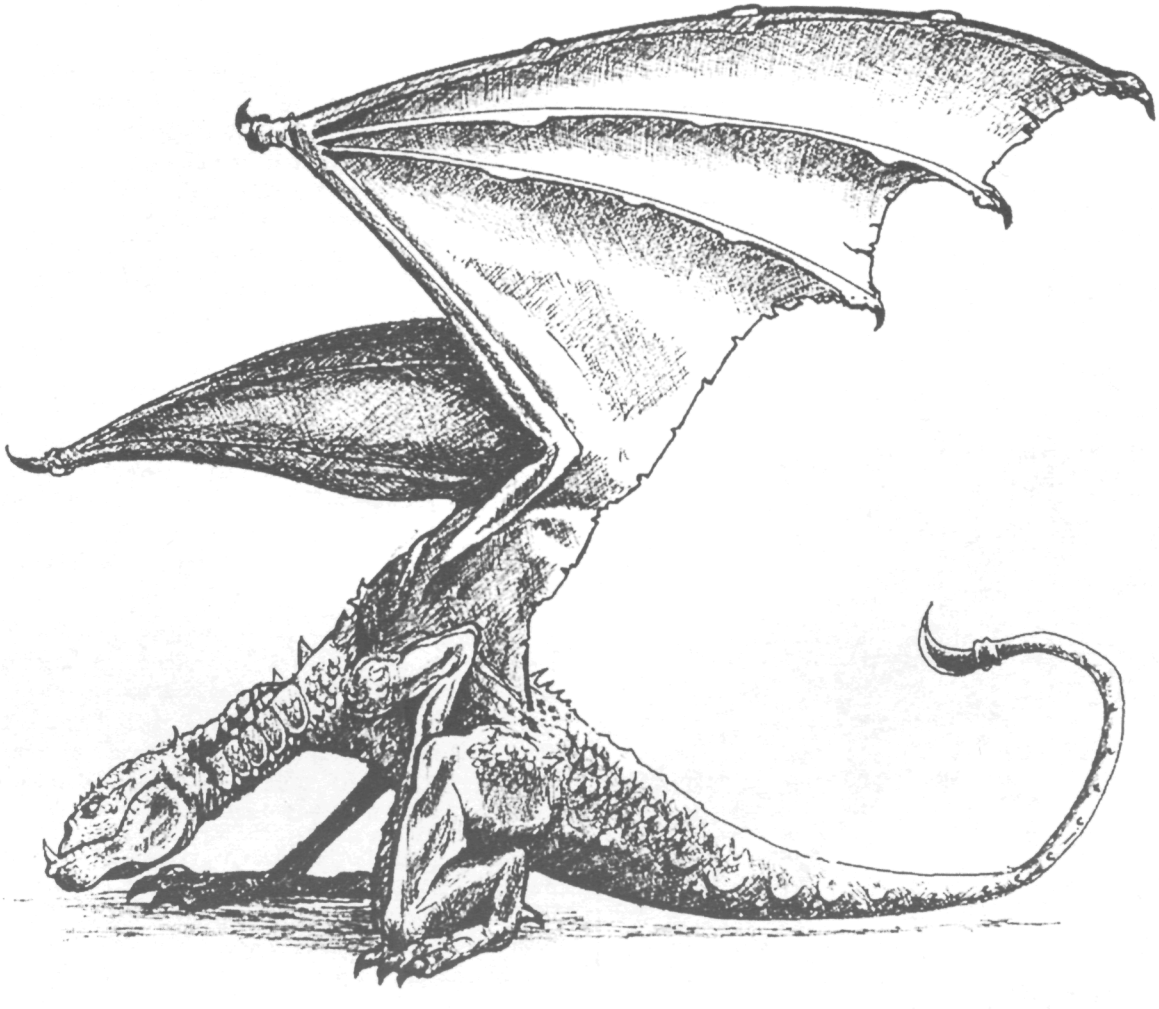
Bohaterowie mogą się spodziewać, że do czasu, gdy przejdą przez góry, Imperium zostanie rozerwane. Nie powinni się jednakże zbytnio tego obawiać, ponieważ zebranie i wyposażenie armii zabiera przecież trochę czasu i pieniędzy. Choć wojna domowa już wybuchła, decydująca bitwa jeszcze nie miała miejsca.

Dalsze górskie spotkania

Możesz zechcieć urozmaicić bohaterom drogę powrotną do Zaginionej Doliny kilkoma ciekawymi wydarzeniami. Pamiętaj, że teraz drużyna ma Ghal-maraza, więc utarczki z bandą goblinów czy orków (używając charakterystyk grup, które spotkała już wcześniej) będą raczej jednostronne.

Oczywiście, przyda się bohaterom jakaś żywność. Powtarzaj więc tak często, jak będzie to konieczne, spotkania z kozicami. Jeżeli będą naprawdę głodni, mogą nabrać ochoty na zjedzenie Jose i Alberto, o ile oczywiście mają jeszcze muły. Jeśli rzeczywiście zabiją któreś z tych wiernych zwierząt, rzeź powinna przynieść 20+K6 „porcji" mięsa. „Porcja" jest to dzienna racja żywnościowa dla jednej osoby. Mięso muła jest zbyt twarde, by je zjeść na surowo, a ponadto ma słodkawy smak. Efekt jednego uboju starcza na 5+K3 dni.

Bohaterowie mogą również spotkać nie tylko wrogów – np. traperów Konrada i Adolfa Blumentritów, a także Glumiego i Stupmiego, krasnoludzkich zabójców trolli. Te wszystkie osoby będą szczęśliwe, mogąc towarzyszyć drużynie. Zabójcy trolli mogą, jeśli chcesz, spowodować trudności, gdy dotrze ona do Zaginionej Doliny. Choć Melaril i jego elfy



są dozgonnie wdzięczne bohaterom za uwolnienie ich od Chmury Chaosu, to nie będą zadowolone z wizyty dwóch dziwnych krasnoludów. Szczegóły dotyczące spotkanych w górach postaci znajdziesz w *Charakterystykach*.

Zaginiona Dolina i pegazy

Elfy z radością, ostudzoną nieco przybyciem obcych, powitają powracającą z wyprawy drużynę. Chętnie ugoszczą ją w swych chatach tak długo, ją będzie tego chciała. Nie przejmą się szczególnie Ghal-marazem, choć wyczują, że jest to przedmiot obdarzony wielką mocą. W końcu młot nie jest bronią, którą elfy posługują się na co dzień.

Być może bohaterowie widzieli już latające w pobliżu doliny pegazy. Prawdopodobnie skojarzą też fakt, że gdy awatar wspominał o „lataniu", miał na myśli właśnie te zwierzęta.

Możesz dołączyć dodatkowe zdarzenie, by wprowadzić pegazy. Niech wychodząc zza zakrętu doliny bohaterowie zaskoczą elfa karmiącego właśnie jabłkiem którąś z tych istot. Gdy tylko elf zobaczy drużynę, wskoczy na grzbiet swojego wierzchowca i odleci w kierunku doliny. Z takim dowodem w ręku drużyna nie będzie miała wątpliwości co do tego, że Melaril i elfy wiedzą o pegazach.

Jednakże gdy bohaterowie spróbują się dowiedzieć czegoś więcej, Melaril będzie zaprzeczał. W końcu przyzna, że pegazy istnieją i że żyją w dolinie. Jeżeli usłyszy pytanie, czy drużyna mogłaby je „pożyczyć", by dostać się do Imperium, spoważnieje.

– Pegazy same są swoimi panami. Ich dobra natura nie zniesie nikogo, kto ma nikczemne i nieczyste myśli. Czy odpowiadacie temu warunkowi? Jeżeli tak, porozmawiam z nimi w waszym imieniu.



Według wszelkiego prawdopodobieństwa żaden bohater nie jest dobrego charakteru. Jednakże rozsądnym argumentem będzie stwierdzenie, że dobrym czynem jest dostarczenie Ghal-maraza do Imperium. Może to ocalić tysiące istnień, zapobiec niepotrzebnym nieszczęściom oraz pokrzyżować szyki Chaosu. Melaril zgodzi się w końcu z takim uzasadnieniem.

Melaril prosi, by bohaterowie zostali w jego domu. Elfy delikatnie zawrócą ich, jeżeli spróbują za nim pójść. Melaril staje pośrodku osady i czeka w ciszy i bezruchu. Po mniej więcej dziesięciu minutach ląduje przed nim wspaniały pegaz-ogier. Elf szepcze coś zwierzęciu do ucha, podczas gdy ono grzebie nogą w ziemi. Jeżeli jest możliwe, by koń (także latający) spoglądał z powątpiewaniem, to w czasie gdy Melaril mówi, ogier dokładnie to próbuje zrobić. Zarżawszy w odpowiedzi, pegaz odlatuje. Melaril wraca z uśmiechem na twarzy. Pegazy zgodziły się pomóc, ale tylko zaniosą bohaterów do Imperium. Walka nie wchodzi w rachubę.

Lot na pegazach

Wczesnym rankiem następnego dnia pegazy wylądują w osadzie. Elfy ostrożnie umocują na ich grzbietach lekkie siodła, jakich używają do nauki młodzi jeźdźcy. Cały czas słychać tłumione chichoty – wyobrażenie dużych, dobrze zbudowanych bohaterów, poprzywiązywanych jak dzieci do grzbietów wierzchowców, bardzo elfy bawi. Mimo to dbają, by sakwy zostały załadowane dobrym jedzeniem, które starczy całej drużynie na co najmniej 10 dni.

Pegazy lecą ze stałą prędkością 15-20 kilometrów na godzinę. Różnice zależą od kierunku wiatru. Na krótszych dystansach mogą, oczywiście, osiągać większe prędkości. Są w stanie nieść ładunek do 500 punktów obciążenia. W zasadzie mogą pokonać 80+3K20 kilometrów dziennie. Zostaje jeszcze czas na osiem godzin snu, krótkie postoje i poszukiwania soczystej paszy – pegazy są dość wybredne, jeśli chodzi o jedzenie. Lot do Wolfenburga zajmie im przeto około dziewięciu dni. Oznacza to, że bohaterowie dotrą w dziewięć dni do miasta.

Pegazy nie będą leciały zbyt nisko ani nie zechcą spać czy jeść w obecności jakiegokolwiek człowieka. Są płochliwymi i żyjącymi raczej w samotności zwierzętami, nie chcą więc, by je widziano. Nie będą się wdawały w żadne pogawędki z bohaterami, ale ich przewodnik, Stargriff, ma tajemniczą zdolność odgadywania, czego ci ostatni chcą. Pegazy zawsze sprawiają wrażenie, że wiedzą, czego się od nich oczekuje.

Drużyna powinna zdać sobie sprawę, że, zgodnie z instrukcjami awatara, musi polecieć do Wolfenburga. Według ogólnie przyjętych standardów oznacza to odstąpienie od wykonania polecenia Kaslaina, który nakazał jej dostarczyć młot do Altdorfu. Pegazy zawrócą przed celem. Odmówią zbliżenia się do miasta na mniej niż dziesięć kilometrów. Coś nie podoba im się w wietrze.

Oczywiście, jeżeli bohaterowie nie będą odpowiednio traktowali pegazów, wszystkie natychmiast ich porzucą, nawet w wypadku, gdy do celu będzie jeszcze daleko. Do niepożądanych zachowań względem tych cudownych wierzchowców należy na przykład pętanie ich na noc.

IMPERIUM W STANIE WOJNY

Opuściwszy leśne elfy, bohaterowie skierowali się z powrotem w rejony objęte wojną. Wzajemna niechęć zwolenników Ulryka i Sigmara objęła całe Imperium. Nieomal w każdym mieście i w każdej wsi znajduje się pokaźna kolekcja szubienic, na których, w zależności od przekonań większości mieszkańców, dyndają zwłoki zdrajców Ulryka lub Sigmara.

WOJNA DOMOWA

Podczas nieobecności bohaterów dokonał się ostateczny rozłam wśród elektorów. Linie graniczne na terenie całego Imperium wynikają z podziałów na tle religijnym. Wyznawcy Sigmara okrzyknęli siebie „lojalistami" i „wojskami imperialnymi" w przeciwieństwie do „rebeliantów" i „heretyków" za jakich uznali czcicieli Ulryka. Ci z kolei ochrzcili swoich wrogów mianem „wyznawców mutantów" i „morderców".

Władcy Middenheim, Middenlandu, Talabeklandu i Nordlandu sprzymierzyli się z proulrykańskimi państewkami. Ku ogólnemu zaskoczeniu przyłączyła się do nich hrabina Nuln, Emmanuelle von Liebewitz. A co najważniejsze, przekonała Gustawusa Turmgevera, zwierzchnika Głównej Szkoły Artyleryjskiej w Imperium, by sprzymierzył się ze zwolennikami Ulryka.

Wieść o zdradzie Nuln i tamtejszych artylerzystów szybko dotarła do wielkiego marszałka Bocka, który zakładał, że wojska imperialne pozostaną wierne idei cesarza – cesarza wyznawcy Sigmara, ma się rozumieć. Gdy tylko marszałek usłyszał nowinę, skierował się na południe, aby zdobyć Nuln i tamtejsze działa. Było już jednak za późno. Artylerzyści ze Szkoły Głównej w Imperium, wsparci siłami garnizonu z Nuln, byli w pełnej gotowości bojowej. Bock i jego ludzie polegli co do jednego, schwytani w dobrze przygotowaną zasadzkę, zdradzeni przez sympatyka stronnictwa proulrykańskiego, który wywodził się z ich własnych szeregów. W ten oto sposób rozegrała się pierwsza bitwa tej wojny – bitwa pod Biberdorf.

Podczas gdy czciciele Ulryka świętowali pierwsze zwycięstwo, wyznawcy Sigmara zebrali swoje wojska. Stirland, Ostland, Sudenland i Ostermark, pod dowództwem Gunthera Dachsa, syna zmarłego wcześniej Maksymiliana, zadeklarowały swoją wierność Imperium Sigmara. Połączyło ich wspólne oddanie kultowi Sigmara i rozsądne perswazje Wielkiego Teogonisty. Rozszerzył on sojusz o Averland i w imię Sigmara powołał te wojska imperialne, które uznał za godne zaufania.

Tak jak to zawsze w tego typu sytuacjach bywa, zwykłemu człowiekowi nie jest łatwo połapać się w nadętych i wyniosłych dysputach. Dlatego wiele osób, nie zważając na własne przekonania religijne, opowiada się po stronie swoich panów. I tak w pozornie sigmaryckiej armii Ostlandu służy wielu zagorzałych wyznawców Ulryka. Można również znaleźć czcicieli Sigmara, walczących pod ulrykańskimi chorągwiami Middenheim.

Najlepszym sposobem radzenia sobie z heretyckimi władcami stały się przemoc i rebelia. Różnice religijne są tylko pretekstem do odgrzewania odwiecznych waśni. Najazdy i grabieże, mające na celu wyrównanie starych porachunków, znalazły nowe usprawiedliwienie.



Władcy zwrócili się przeciwko własnym poddanym. Baron Nordlandu – Werner Nikse – jako pierwszy wydał edykt skazujący wyznawców Sigmara na banicję. Skorzystał także z okazji i zniszczył przedmioty kultu znajdujące się w Nordlandzie. Powstrzymały go dopiero perswazje Ar-Ulryka. Wielki Teogonista, w przeciwieństwie do Ar-Ulryka, nie uczynił nic, aby utrzymać w ryzach działalność swoich zwolenników. Stirland staje się miejscem kaźni wyznawców Ulryka. Graf Alberich Haupt-Anderssen ze Stirlandu dorównuje w swoim okrucieństwie najbardziej brutalnym despotom w historii Imperium. Skorzystał z praktyk magicznych, aby wyleczyć się z ran, które odniósł w Volkshalle. Okazały się one jednak niewystarczające, aby ocalić jego lewą rękę. Nagi kikut poniżej łokcia jest przyczyną nienawiści, którą Alberich żywi do wszystkiego, co jest w jakiś sposób powiązane z wyznawcami Ulryka. Odpłacił za utraconą kończynę, okaleczając w podobny sposób wszystkich duchownych kultu Ulryka, których dotychczas pojmał.

Po kolejnych drobnych potyczkach wojska Imperium spotykają się na polach pod Wolfenburgiem, wiejską rezydencją władców Ostlandu. Sprzymierzeńcy czcicieli Ulryka postanawiają raz na zawsze rozwiązać konflikt między Tabeklandem a Ostlandem. Gdy Wolfenburg zostanie spalony, a Ostlandczycy zgniecieni, wyznawcy Ulryka będą mogli ruszyć na Altdorf i tym samym przybliżyć się do zwycięstwa.

Dzięki temu, że Yorri nie za dobrze zna się na strategii wojennej, najlepsze oddziały armii Sigmara zostały złapane w pułapkę w Wolfenburgu. Wielki Teogonista po śmierci

marszałka Bocka przestał słuchać opinii ekspertów wojskowych. Wykorzystując swój duchowy autorytet, miesza się do spraw wojskowych, samemu pozostając w Altdorfie, z dala od linii frontu. Ponadto uważa, że Bock był „ekspertem", któremu udało się jedynie zdobyć terytorium wielkości dwóch metrów. W ten sposób Yorri nieświadomie pomaga wyznawcom Ulryka doprowadzić do bitwy o Wolfenburg, która z pewnością przesądzi losy wojny.

Graf Heinrich Todbringer z Middenheim, syn grafa Borisa, jest w znacznej mierze odpowiedzialny za ten stan rzeczy. Wspomagany przez von Genschera, sprawnie manewruje swoimi wojskami i mimo, że dochodzi jedynie do drobnych potyczek, zmusza wrogów do odwrotu. Postanawia, że jedynym miejscem, gdzie zostanie stoczona bitwa w tej wojnie, będzie Wolfenburg. W efekcie wojskom Ulryka nie pozostało nic innego, jak zaakceptowanie Heinricha jako swojego najwyższego dowódcy. Stanowisko to bardzo mu odpowiada, zwłaszcza, że pragnie zobaczyć, jak jego podwładni wyrzynają się nawzajem tylko dlatego, że wyznają Sigmara lub Ulryka.

Graf Heinrich tylko pod jednym względem naraził się niektórym ze swoich zwolenników. Wprowadził zakaz wybijania pojmanych czcicieli Sigmara. Nie przysporzyło mu to popularności wśród wyznawców Ulryka, ale w większości przypadków edykt ten jest przestrzegany. Zaowocowało to niespodziewaną korzyścią: żołnierze Sigmara chętnie się poddają, pewni, że nie będą poddawani torturom.

DROGA DO WOLFENBURGA

Poranek dziewiątego dnia podróży nie różni się zbytnio od poprzednich. Pegazy, które przebudziły się zanim zaczęło świtać, uporczywie trącają nosami bohaterów i czynią wiele hałasu wokół nich, by ich ostatecznie rozbudzić. Oczywiście, nie zgodziły się na wylądowanie w pobliżu ludzkich siedzib i postaci znajdują się w zupełnej głuszy. Zwierzęta zostają nakarmione, napojone i osiodłane. Przed bohaterami roztacza się perspektywa kolejnego dnia lotu.

Tym razem lot trwa dosyć krótko. Po upływie godziny od wschodu słońca pegazy, zataczając w powietrzu koła, zniżają się w kierunku małej polanki w środku lasu. Najwyraźniej nie zatrzymały się tu na popas ani odpoczynek. Po prostu stoją i odmawiają wzniesienia się w powietrze.

Bohaterowie powinni się zorientować, że pegazy nie zabiorą ich już dalej i że dotarli na miejsce. Gdy tylko zsiądą z wierzchowców, zwierzęta się ożywią i przegryzą ostrymi zębami rzemienie, zrzucą na ziemię siodła, juki oraz pozostałe bagaże. Jeśli bohaterowie właściwie odczytają sygnał nadany przez pegazy i zaczną zabierać swoje rzeczy, te będą stały cierpliwie i czekały aż skończą.

Stargriff rży cichutko, wydając w ten sposób komendę, i wszystkie pegazy podrywają się do lotu. Dwukrotnie okrążają polanę i niespiesznie odfruwają na południe. Bohaterowie są zupełnie sami pośród lasów Imperium. Obok nich leży kupa ich własnych rzeczy i specjalne siodła.

Teraz czeka drużynę dziesięciokilometrowa wędrówka do Wolfenburga przez ciągle spowite mgłą lasy. I pojawia się, oczywiście, kolejny problem – jak ustalić właściwy kierunek...

Podążając za młotem

Bohaterowie mają jednak przewodnika. Jest nim Ghal-maraz, który wie, gdzie przebywa jego prawowity właściciel, graf Heinrich Todbringer z Middenheim. Można go znaleźć na polu bitwy, na południe od Wolfenburga. Od chwili, gdy bohaterowie wylądowali w lesie, każdy, kto niesie młot, wyraźnie odczuwa, że Ghal-maraz nakazuje mu iść w kierunku północnym, gdzie leży Wolfenburg. Kiedy młot zwrócony jest we właściwym kierunku, na każde dotknięcie wydaje z siebie delikatne pomrukiwania. Im bliżej celu, tym sygnały wydawane przez Ghal-maraza stają się coraz wyraźniejsze: zbliża się do swojego prawowitego właściciela. Bohaterowie powinni się zorientować, że młot wiedzie ich dokładnie do celu.

Jeśli bohaterowie przechowują młot w trudno dostępnym miejscu, zaraz po wylądowaniu usłyszą dobiegające stamtąd pomruki i warknięcia. W końcu, gdy któryś z bohaterów będzie trzymał Ghal-maraza, ten ponownie wyznaczy kierunek, który powinni obrać.

Wieści z wojny

Ważne informacje z trudem przedostają się przez obszary Imperium. Zniszczony został cały system sygnalizacji, a jedyny ciągle jeszcze działający sygnalizator to Altdorf-Grunburg. Starcia walczących stron i bandy mutantów sprawiły, że na czas trwania działań wojennych opuszczono stanowiska w Nuln.

Mieszkańcom Imperium pozostaje już tylko jedno źródło informacji – słowne przekazy. Wieści przekazywane są z ust do ust przez podróżujących tamtędy ludzi, którzy, odkąd trakty zaczęły być niebezpieczne, stali się rzadkością. W dodatku nie każdy zawsze mówi prawdę, nawet gdy jest mu ona znana. W zależności od orientacji politycznej ludzie przeinaczają, podkoloryzowują lub pomijają pewne fakty. Po powtórzeniu jakiejś historii dwa lub trzy razy, zaczyna ona mieć niewiele wspólnego z rzeczywistością.

Pogłoski z listy zamieszczonej poniżej mogą dojść do bohaterów w trakcie któregoś z opisanych spotkań, zarówno przed jak i po dotarciu na pole bitwy. Oczywiście, nie trzeba podawać im tych wszystkich informacji. Różni BN będą kładli inny nacisk na pewne kwestie. Można ich również użyć po powrocie bohaterów do Altdorfu (w rozdziale *Ostateczne zło).*

1. Olbrzymi smok pojawił się nad Altdorfem. Napadł nawet na Świątynię Sigmara. Wielki Teogonista osobiście zabił plugawe stworzenie i utopił w rzece Reik. *Półprawda. Stworzeniem tym był Sheerargetru, demon pod postacią smoka. Mimo że przelatywał nad miastem, nie wyrządził specjalnych szkód. Pozwolił na zniszczenie swego ciała smoka i obecnie znajduje się pod postacią Yorriego, co stanie się jasne dla bohaterów pod koniec przygody.*
2. Nuln zabrało się za oddziały imperialne pod dowództwem wielkiego marszałka Bocka. Artylerzystów ze Szkoły Głównej wybito co do jednego. *Nieprawda, przekazywana przez wyznawców Sigmara lub Ostlandczyków jako „wielka wiadomość". Bock, wraz ze swoimi imperialnymi wojskami, został pokonany.*
3. Ostlandczycy wygrywają wojnę graniczną z Talabeklandem. Najeźdźcy przybywają i odchodzą wtedy, gdy im się podoba. *Półprawda. Żaden Talabeklandczyk się z tym nie zgodzi. Po prostu Ostlandczycy spalili więcej gospodarstw i ukradli więcej bydła niż Talabeklandczycy. Jest to zatem tylko pozorne zwycięstwo.*

4. Graf Heinrich Todbringer niemalże zginął z rąk mutantów. Doznał bardzo poważnych ran. Zabito za to jego czarodziejów i myśliwego. *Półprawda. Heinrichowi nie stała się żadna krzywda. Albert Helseher – arcymag w Middenheim, Allvander Fanmaris – łowczy i Ulrich Schutzmann – Komendant Straży w Middenheim zginęli od jadowitych ukąszeń mutantów.*

5. Car Kislevu wypowiedział wojnę Imperium. Stało się tak, ponieważ jego trzeci syn, książę Michaił z Legionu Gryfona zginął, a car pragnie zemsty. *Półprawda. Misza Radiawicz rzeczywiście nie żyje, zginął w trakcie zbrojnej potyczki. Ale car nie wie o tym i nie wypowiedział wojny.*

6. Cesarz Karl-Franz żyje! Z łaski Sigmara powrócił, aby poprowadzić swoje oddziały na wyznawców Ulryka i stłumić w ten sposób rebelię. *Zupełna bzdura. Karl-Franz cały czas jest martwy, tak jak był do tej pory.*

7. W tych czasach powinno się zachowywać szczególną ostrożność w trakcie podróżowania. W lasach roi się bowiem od zwierzoludzi i jeszcze gorszych potworów. Jest ich tam tak wiele, że trudno nawet zliczyć. *Raczej prawda. Zwabiono zwierzoludzi do Wolfenburga w nadziei, że to ułatwi ich wyłapanie po skończonej bitwie.*

SPOTKANIA PRZED BITWĄ

Wolfenburg jest oblężony. Utrzymuje go armia imperialna oraz wojska Sigmara, złożone z Averlandczyków, Ostlandczyków, Ostermarkijczyków, Stirlandczyków i Sudenlandczyków, wsparte przez część straży imperialnej, Zakon Płonącego Serca, Wielkiego Hełmu i Legion Gryfona. Te na pozór imponujące siły zbrojne są wewnętrznie rozdarte brakiem porozumienia. Dla przykładu wojska Imperium nie ufają swoim prowincjonalnym sprzymierzeńcom.

Ogień zniszczył południową część miasta w pobliżu murów obronnych, które w dwóch miejscach zaczęły się walić. Obrońcy Wolfenburga doszli do słusznego wniosku, że mimo posiadania licznych oddziałów nie uda im się utrzymać miasta. Przestarzały system umocnień znajduje się w opłakanym stanie. Jeśli dojdzie do starć ulicznych, pierwszorzędne wyszkolenie i wysokie morale rebeliantów przesądzą o losach bitwy. Dlatego postanowiono wyprowadzić wojska z miasta i stoczyć bitwę na otwartym polu. Na południe od Wolfenburga znajdują się odkryte tereny uprawne – wymarzone miejsce walki.

Wojska Ulryka czekają poza obrębem miasta. W ich skład wchodzą siły z Talabeklandu, Middenheim, Middenlandu, Nordlandu i Nuln oraz Rycerze Pantery i Zakon Białego Wilka. Wyznawcy Sigmara mają niewątpliwą przewagę liczebną, za to oblegająca armia jest spójna wewnętrznie, a oddziały składające się na nią mają swoich odwiecznych wrogów wśród przeciwników. Na przykład Talabeklandczycy kierowani są nienawiścią do Ostlandczyków i żądzą zniszczenia ich raz na zawsze.

Bohaterowie całkowicie nieświadomie zmierzają w sam środek bitwy. Zanim tam dotrą, możesz wprowadzić któreś z zamieszczonych poniżej spotkań, aby dać przedsmak tego, co ich czeka.

Uciekinierzy

W czasie marszu na północ okazuje się, że bohaterowie nie są jedynymi osobami podążającymi tym traktem, aczkolwiek inni podróżni udają się w zgoła odwrotnym kierunku.

Kiedy bohaterowie wchodzą na drobne wzniesienie, ich oczom ukazuje się następujący widok. Na ścieżynie stoi zaprzężony w woły wóz, który ugrzązł aż po same osie we wszechobecnym błocku. Kobieta i trójka małych dzieci bezskutecznie pchają jedno z kół. Woźnica robi wszystko, co w jego mocy, aby wyciągnąć pojazd z błota, smagając i przeklinając woły. Jest wściekły i czerwony na twarzy. Jeszcze trochę, a zacznie chłostać batem także i ludzi.

Kiedy tylko bohaterowie zagadają do woźnicy lub gdy zauważy ich któreś z dzieci i krzykiem zaalarmuje rodziców, mężczyzna upuści bat i zacznie nerwowo grzebać pod swoim siedzeniem. Wyciągnie stamtąd zardzewiałą rusznicę, którą trzęsącymi się rękami wyceluje w bohaterów. Następnie z niepewnością w głosie nakaże im, aby się poddali.

Bruno Helmutson z żoną Gertą i trójką dzieci: Kasparem, małym Brunem i małą Gertą uciekają przed wojną, a dokładniej przed mającą rozegrać się pod Wolfenburgiem bitwą.

Bruno jest Talabeklandczykiem uprawiającym rolę i będącym na swój sposób oddanym panu. W każdym razie był mu wierny, dopóki nie pojawili się żołnierze. Wtedy postanowił czym prędzej zabrać swoją rodzinę z niebezpiecznych okolic. Wiedział bowiem wystarczająco wiele o losie gospodarzy rolnych w czasie wojny, z którymi wojsko krótko się rozprawia. Dlatego jest też mocno podejrzliwy w stosunku do bohaterów.

Jeśli bohaterowie wykonają jakikolwiek agresywny ruch, Bruno nie omieszka użyć swojej rusznicy. Zdziwi się jednak bardziej niż ktokolwiek inny, gdy broń zadziała prawidłowo. Jego żona i dzieci krzyczą z przerażenia. Kiedy Bruno wystrzeli (i najprawdopodobniej spudłuje), użyje swojej rusznicy niczym maczugi i zaatakuje najbliższego bohatera. Jego desperacja znacznie przewyższa umiejętność walki. Drużyna



powinna pokonać go bez trudu, a gdy tylko uzyska przewagę, mały Bruno zacznie podskakiwać i gryźć kogo popadnie. Pozostałe dzieci i żona włączą się do bijatyki, wykorzystując jako broń garnki, rondle i wałki do ciasta.

Jeśli bohaterowie będą przyjaźni i otwarci, Bruno opuści swoją rusznicę, ale jej nie odłoży. Upewni się, czy jego żona i dzieci wgramoliły się na wóz i tam pozostają. Jeśli żaden z bohaterów nie przejdzie pomyślnie testu **Ogd**, Bruno nie skorzysta z oferowanej mu pomocy. Jeśli wynik drugiego testu **Ogd** też będzie udany, Bruno ostatecznie da się przekonać.

Bruno ma poważne powody, aby nie skorzystać z pomocy bohaterów. W jego wozie, oprócz sprzętów domowych i kilku worków zboża, znajdują się także ciała dwóch talabeklandzkich żołnierzy. Zastrzelił ich przez przypadek, gdy próbowali wcielić go do armii. Gdy się uspokoił, zdał sobie sprawę, że jest tylko kwestią czasu zanim ktoś upomni się o zwłoki. Zamiast je dobrze ukryć, postanowił, całkiem zresztą głupio, zabrać je ze sobą i wyrzucić gdzieś po drodze, byle jak najdalej od domu. Bruno uważa, że jak zawsze musiał mieć pecha i dlatego powóz ugrzązł.

Jeśli bohaterowie odkryją ciała (np. gdy któryś z nich zajrzy na tył wozu i przejdzie pomyślnie test **I**), cała ta przykra historia wyjdzie na jaw. Bruno będzie utrzymywał, że był to nieszczęśliwy wypadek.

Jeśli bohaterowie pomogą Brunowi (bez względu na to, czy ciała zostały odkryte), będzie im bardzo wdzięczny. Jednak jedyną zapłatą, którą może im zaoferować, jest bochen świeżo upieczonego chleba. Bez względu na okoliczności, Bruno nie zechce przyłączyć się do podróżujących na północ bohaterów. Możesz wykorzystać rodzinę Helmutsonów, aby przekazać pewne pogłoski.



Uciekające konie

Ten epizod umożliwi bohaterom zdobycie koni. Mogą potem zajechać na nich na pole bitwy, oczywiście pod warunkiem, że uda im się je złapać.

Bohaterowie słyszą dobiegający z oddali tętent kopyt, który z każdą chwilą się przybliża. Wygląda na to, że grupa kawalerzystów pędzi prosto na nich. Mają jednak wystarczająco dużo czasu, aby przygotować broń i zaklęcia lub ukryć się w zaroślach między drzewami.

W minutę potem osiem koni wybiega w galopie spomiędzy drzew prosto na drużynę. Gdy tylko zwierzęta zobaczą lub zwęszą obecność postaci, zatrzymają się. Każdy bohater, który przejdzie pomyślnie test **Sz** lub **I** (+10 punktów dodatkowo za umiejętności *jeździectwo* lub *tresura zwierząt*), może próbować schwycić uzdę mijającego go konia. Gracz wybiera, którą cechę swej postaci chce wykorzystać w teście. Każdy, komu uda się zatrzymać jedno zwierzę, może powtórzyć test, aby pochwycić następne.

Wszystkie zwierzęta są wierzchowcami opatrzonymi w siodła, sakwy i pokrowce na broń. Na jednym z siodeł cały czas znajduje się jeździec, a jest nim martwy kawalerzysta w zakrwawionej liberii, przyszpilony do siodła strzałą, która przeszła przez jego udo. Gdy któryś z bohaterów przejdzie pomyślnie test **Int** (+10 punktów za *heraldykę*), rozpozna na liberii jeźdźca herb armii Ostlandu. Ten sam znak wypalono również na końskich zadach.

Patrol

Na bohaterów naciera wypadająca z lasu grupa kawalerzystów, której przywódca wykrzykuje:

– Stójcie szumowiny! Stójcie, w imię Ulryka.

Sześciu mężczyzn celuje w drużynę z kusz. Sidómy, odziany w kolczugę, wychodzi właśnie z lasu, prowadząc kulejącego konia i przeklinając pod nosem.

Bohaterowie mają do wyboru trzy możliwości: poddanie się, ucieczkę i walkę. Bohater, który chciałby uciec lub podjąć walkę, musi przejść pomyślnie przez test **I** (+10 punktów za umiejętność *jeździectwo* – jeśli jest konno, +10 punktów za *ukrywanie się na wsi* – w przypadku ucieczki) zanim kawalerzyści zaczną strzelać.

Jeśli bohaterom udało się złapać uciekające ostlandzkie konie, mogą mieć teraz kłopoty. W przypadku gdyby próbowali się poddać lub gdy zostaną schwytani podczas ucieczki, Talabeklandczycy mogą zauważyć ostlandzki herb wypalony na końskich zadach. Jeśli sierżant Rustedt przejdzie pomyślnie test **I**, zauważy ostlandzkie symbole i zaalarmuje towarzyszy. Nie będzie chciał wysłuchiwać wyjaśnień bohaterów. Uzna ich w najlepszym przypadku za ostlandzkich jeźdźców, a w najgorszym za szpiegów.

W przypadku gdy rozpocznie się walka z talabeklandzkim patrolem, strażnicy dróg poddadzą się, gdy zginie trzech z nich lub gdy zostanie zabity sierżant Rustedt. Nie przejmą się jednak śmiercią lub ranami odniesionymi przez Klausa Marchera. Jeśli w momencie rozpoczęcia walki Rustedt trzymał Ghal-maraza (poniżej znajduje się wyjaśnienie takiej sytuacji), upuści go i dobędzie miecza. Nie potrafi bowiem wystarczająco dobrze władać młotem bojowym, czego jest całkowicie świadom.

Jeśli bohaterowie się poddadzą, sierżant strażników dróg Otto Rustedt z talabeklandzkiej armii poleci swoim żołnierzom, aby ich rozbroili. Zapomni jednak wydać rozkaz, by poszukali także ukrytej broni. Osobiście skonfiskuje Ghal-maraza, nie zważając na protesty Klausa Marchera, właściciela kulawego konia, któremu już wcześniej obiecał możliwość wybrania sobie czegoś ze zdobytej broni.

Sierżant Rustedt z uwagą będzie przysłuchiwał się każdej opowiadanej przez bohaterów historii, entuzjastycznie kiwając głową w punktach zwrotnych relacjonowanych wydarzeń i uśmiechając się na wieść o sukcesach i osiągnięciach. Okaże się wyśmienitym audytorium. Może też zmienić swoje podejście do sprawy i, wrzeszcząc, zapytać:

– Czy naprawdę myślicie, że uwierzę w te bzdury? Macie mi wyznać całą prawdę.

Gdy bohaterowie powiedzą mu prawdę, że młot ten to Ghal-maraz, własność Sigmara, sierżant zacznie pokładać się ze śmiechu. Gdy przejdzie mu atak chichotu, uderzy z całej siły bohatera, który to powiedział. Następnie poprosi kolejnego, aby opowiedział mu coś równie zabawnego.

Ewentualnie, gdy już będzie miał dosyć „kłamstw i opowiastek" serwowanych mu przez bohaterów, poleci Klausowi Marcherowi rozejrzeć się za mocnym drzewem. Po czym zwróci się twarzą do postaci i z uśmiechem na ustach oznajmi, że zamierza ich wszystkich powiesić.

W tym momencie bohaterowie zdadzą sobie sprawę, że jedynym ratunkiem jest walka. Próby przekonania sierżanta spełzną na niczym. *Hipnoza* (gdy test się nie powiedzie) lub *krasomówstwo* (bez względu na wynik) nie odniosą oczekiwanych rezultatów, jedynie go rozzłoszczą.

Ranny zwierzoczłek

Bohaterowie słyszą pojękiwania przerywane co pewien czas okrzykami bólu. Dźwięki te dochodzą z kępy zarośli, znajdującej się na wschód od traktu, którym właśnie podążają. Jeśli postanowią wyjaśnić pochodzenie hałasu, Ghal-maraz zacznie brzęczeć, oczywiście, o ile ktoś go będzie niósł. Takie zachowanie młota świadczy nieomylnie o tym, że w pobliżu znajduje się coś związanego z Chaosem.

Nie jest konieczne dokładne przeszukiwanie terenu. Bohaterowie bez większych problemów znajdą rannego zwierzoczłeka, leżącego w kałuży krwi. Najwyraźniej dźgnięto go i pozostawiono, by umarł. Zwierzoczłek, gdy tylko zobaczy drużynę, będzie próbował się odczołgać. Z trudem uda mu się przebyć jedynie kilka metrów i padnie z bólu. Jeśli bohaterowie udzielą mu pomocy, zwierzoczłek ich zaatakuje.

Bohater z umiejętnością *tropienia* momentalnie dostrzeże ślady stóp prowadzące na wschód. Pomyślny test I umożliwi drużynie zorientowanie się, że zwierzoczłeka poturbowały istoty, których ślady znaleźli. Nie uda się jednak rozpoznać jakie to były stworzenia, bowiem odciski są zbyt niewyraźne i nienaturalne. Nie będzie za to miała najmniejszych wątpliwości, że przeszły tędy cztery osobniki.

Jeżeli bohaterowie postanowią pójść ich tropem, natkną się na grupę czterech zwierzoludzi Chaosu. Nastąpi to mniej więcej po dziesięciu minutach, jeśli będą się poruszali z prędkością umożliwiającą zachowanie specjalnej ostrożności lub po pięciu minutach, jeśli obiorą normalne tempo. Zwierzoludzie będą hałaśliwie przedzierać się przez zarośla w odległości 40+K10 metrów od bohaterów.

Odkąd zwierzoludzie stali się widoczni dla drużyny, istnieje możliwość, że też ją zauważą. Jeśli stwór posiadający oczy na szypułkach wykona test I (-10 jeśli bohaterowie mają umiejętność *ukrywania się na wsi*), spostrzeże ich i zaalarmuje swoich towarzyszy. Jeśli tak się stanie, zwierzoludzie odwrócą się i zaatakują. Stwór może wykonywać test I za każdym razem, gdy bohaterowie go widzą.

Jeśli drużyna zaatakuje zwierzoludzi, uda jej się oddać dwa strzały zanim potwory zorientują się, co się dzieje. W trzeciej rundzie bestie rozpoczną kontratak. Jeśli bohaterowie przejdą do walki wręcz, stracą uzyskaną dzięki strzałom przewagę. Zwierzoludzie Chaosu nie są zbyt rozumni i będą walczyć do ostatniej kropli krwi.

BITWA O WOLFENBURG

Nie ma specjalnego znaczenia, w którym momencie bohaterowie znajdą się na polu bitwy. Powinieneś jednak sprawić, by mieli wrażenie, że w szeregach obu armii panuje zamieszanie.

Mapka nr 15 przedstawia pole bitwy.

Siły Ulryka ustawiły się w szyku bojowym przed Wolfenburgiem. Stało się to przed przybyciem tam bohaterów. Pod osłoną nocy i czarów wojska wyznawców Sigmara wydostały się z miasta i ustawiły w szyku. Pomimo, że manewry obrońców miasta miały charakter ofensywny, żołnierze nie pałali zbytnią chęcią posunięcia się naprzód.

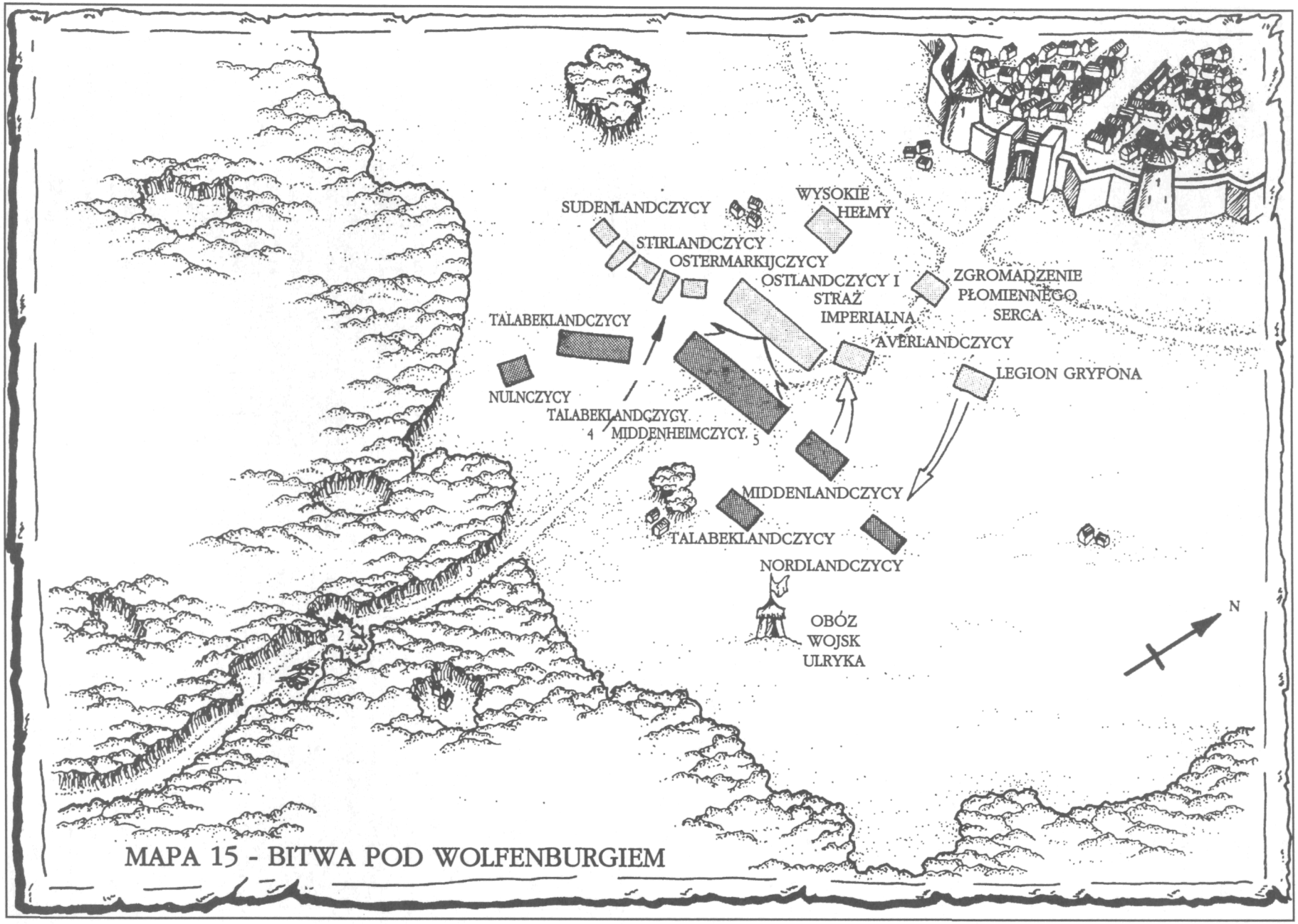
Dwie wrogie armie stoją naprzeciw siebie, w poprzek rozległego pola, a żołnierze po obu stronach gapią się na przeciwników. Ten stan rzeczy trwa aż do południa, kiedy to oddziały czcicieli Ulryka, zajmujące środkowe pozycje w szyku, ruszają do natarcia. Być może jest to nierozważne i nieprzemyślane igranie z losem. Mniej więcej w tym momencie na skraju pola bitwy pojawiają się bohaterowie.

Młot Sigmara służy bohaterom za przewodnika przez pole bitwy. Wydając specyficzne dźwięki, poprowadzi ich dokładnie do grafa Heinricha Todbringera z Middenheim, który w chwili ich przybycia na pole walki znajduje się w samym środku sił Ulryka. Właśnie zamierza poprowadzić middenheimczyków i Talabeklandczyków do ataku na wojska Ostlandu i straż przednią armii Imperium.

Bohaterowie mogą zapytać o kierunek wskazywany przez Ghal-maraza. Powiedz im, że pokazuje dokładnie to miejsce, gdzie znajduje się największe skupisko ludzi. Powinieneś wykorzystać te sygnały jako czynnik uniemożliwiający zboczenie z drogi.

Jak tylko drużyna znajdzie się na polu bitwy, dźwięki wydawane przez młot nasilą się, wskazując wyraźnie w kierunku największego skupiska żołnierzy Ulryka. Wystąpią drobne wahania wynikające z faktu, że graf Heinrich przemieszcza się wśród swoich szeregów. Gdy bohaterowie przybliżają się, sygnały pochodzące od Ghal-maraza stają się na tyle silne, że nikt już nie ma wątpliwości, iż prawowity jego posiadacz znajduje się gdzieś tutaj.

Powinieneś sprawić, aby drużyna nie orientowała się za dobrze, jak przebiega bitwa. Możesz jej przedstawiać niejasne fakty i oderwane od siebie wydarzenia. Dla osób, które nie są w walkę bezpośrednio zaangażowane, jest ona całkowicie niezrozumiała. Nawet dla generałów jest niczym więcej niż pozornie przypadkowymi zdarzeniami, a nie majestatycznymi ruchami szarżujących wojsk. Właśnie taką atmosferę powinieneś wprowadzić w tej części przygody. Bohaterom przydarzają się różne incydenty: prosto na nich galopują kawalerzyści, ranny



MAPA 15 - BITWA POD WOLFENBURGIEM

żołnierz chwiejnym krokiem podchodzi do drużyny i zwala się z nóg, chmara strzał wbija się w ziemię wokół niej lub wybuchają obok pociski. W przerwach między jednym a drugim epizodem grupa pozostaje w osobliwy sposób całkowicie sama. Dym z linii ognia unosi się nad polem bitwy i przysłania widoczność. Ewentualnie wszystko może przebiegać dziwnie spokojnie, ptaszki śpiewają itd. Powyższe drobne wydarzenia mogą uczynić bitwę niezwykłym doświadczeniem.

1. Wozy

Na niewielkiej polanie stoją w rzędzie trzy wozy. Woły, w liczbie sześciu sztuk, zostały wyprzęgnięte i spokojnie pasą się na trawie. Dwóch mężczyzn, dwie kobiety i dwójka halflingów siedzi wokół płaskiej skały i gra w karty. Co chwila któryś z niziołków wstaje, podchodzi do jednego ze stojących tam wozów i wraca z butelką wina. Wszyscy gracze są lekko podchmieleni, ale żaden z nich nie jest naprawdę pijany.

Nikt się specjalnie nie przejmuje pojawieniem bohaterów, każdy jest bowiem pochłonięty swoimi własnymi sprawami. A jeśli mają oni zamiar wpakować się w sam środek bitwy i dać zabić, to już ich problem – żadna z osób siedzących obok wozów nie jest tym specjalnie zainteresowana. Żadna też nie zamierza udać się choćby o krok dalej w kierunku pola bitwy, w każdym razie dopóki szala zwycięstwa nie przechyli się na którąś ze stron. Jeśli zwyciężą wyznawcy Ulryka, wszystko będzie w najlepszym porządku i każdy będzie mógł załatwić swoje interesy. Jeżeli zaś wygrają czciciele Sigmara, będzie można łatwo i szybko się stąd wycofać.

Halflingi, Maksymilian i Sigismund Greenberry, są kucharzami, ale wolą być nazywani profesjonalnymi dostawcami artykułów żywnościowych. Zwykli powiadać, że *Po dobrej bitwie zawsze potrzebny jest prowiant* oraz *Naszych zapasów żywności nie zabraknie nawet po najkrwawszej z bitew*. Ze wszystkich napotkanych BN halflingi są najbardziej skore do rozmowy z bohaterami, a nawet z niej rade. Wskażą im także właściwy kierunek, w którym powinni się udać, aby trafić na pole bitwy. Będą jedynie powściągliwi w kwestii dotyczącej posiadanej przez nich żywności i zapasów wina, którym z nikim nie chcą się dzielić.

Joachim (nie podaje swojego nazwiska) jest szulerem. Wie, że oto ma świetną okazję zarobienia na życie, oskubując łupieżców z ich zdobyczy. Jak na razie, nie naciął jeszcze nikogo ze swoich towarzyszy i gra jedynie o drobne pieniądze, aby nie wyjść z wprawy.

Doktor Faustmann Faustmann (*Imię odzwierciedla wyobrażenie mojego ojca na temat żartów*) jest medykiem. Towarzyszą mu dwie asystentki-zielarki: Gitta i Tilda. Zmierzali właśnie w kierunku obozu wyznawców Ulryka, kiedy pojawiła się przed nimi perspektywa przyłączenia się do sympatycznej kompanii i miłego spędzenia czasu. Doktor dobrze wie, że jego usługi będą mile widziane po obu stronach, nie widzi więc powodów do pośpiechu, zwłaszcza kiedy leje się wino.

Gdy któryś z bohaterów sprawdzi zawartość wozów, okaże się, że są pełne jedzenia i napojów. Wszystkie trzy należą do halflingów, ale udało im się przekonać Joachima do powożenia jednym z nich. Doktor Faustmann i jego asystentki z radością się do nich przyłączyli.

2. Szańce

Na północ od polany, pomiędzy leśnymi drogami usytuowane są okopy. Zostały świeżo wykopane, ziemia w nich jest cały czas wilgotna. Cztery ogromne bombardy stoją w rzędzie, skierowane lufami dokładnie na północ. Kule armatnie, pociski, baryłki z prochem, wiadra z wodą, kafery, wyciory i jakieś pakunki leżą skrzętnie poukładane w stosy.

Oddział szesnastu bombardierów pod dowództwem kapitana Tobiasza Bilforda z Imperialnej Szkoły Artyleryjskiej zajmuje swoje pozycje strzeleckie. Dwunastu pionierów pracuje nad podwyższeniem nasypu, znajdującego się przed linią okopów. Żołnierze uważnie obserwują ich, dają dobre rady, ale nie ruszą się, by pomóc. Tobiasz siedzi na rozkładanym krześle i czyta rozprawę na temat kul armatnich i prochu. Kiedy dostrzega zbliżających się bohaterów, odkłada książkę i wstaje. Nastawiony jest przyjaźnie, nie niepokoi go bowiem ich obecność. Nie ma nic przeciwko temu, że ktoś wybiera się na północ.

– Wydano mi jedynie rozkaz, aby powstrzymywać ludzi udających się na południe.

Śmieje się i poklepuje jedną z bombard. Właściwie Tobiasz jest zadowolony z obecności bohaterów – z tego, że widzi jakieś nowe twarze. Dlatego drużyna jest w dwójnasób mile widziana.

Tobiasz z radością wymienia nowinki z bohaterami, jednak nie porusza tematów dotyczących armii Ulryka. Kiedy go ktoś o to pyta, uśmiecha się szeroko i stuka w nos. Pomimo że jest dobrym kompanem, nie okaże się pomocny. Jest towarzyski, ale dobrze zna swoje obowiązki. Jeśli bohaterowie powiedzą mu o Ghal-marazie, uzna to za świetny dowcip. Nie ma nic przeciwko żartom i nigdy nie miał. Wskaże im właściwy kierunek. Powinni trzymać się szlaku, a na pewno trafią.

– Jeśli zastrzelą was, to zorientujecie się, że znaleźliście pole bitwy!

Jakieś trzydzieści metrów przed szańcami znajduje się malutka, przydrożna kapliczka Sigmara, niemal całkowicie przysłonięta drzewami i dzięki temu prawie niewidoczna



z okopów. Jest bardzo skromna, wykonana z drewna, a mimo że nie została zniszczona, urządzono w niej śmietnisko. Walają się tam potłuczone butelki, zniszczone pancerze i militaria oraz resztki jedzenia.

Jeśli bohaterowie okażą się na tyle głupi, że postanowią się tam pomodlić lub usunąć śmieci, zostaną momentalnie zauważeni przez bombardierów, którzy będą ciskać w nich skałami i kamieniami przez jedną rundę. Tobiasz głośno krzycząc rozkaże, aby jego ludzie przesunęli jedną z bombard. Wtedy bohaterowie zdadzą sobie sprawę, że to w nich będzie celował.

W sytuacji gdy drużyna nie zacznie walczyć lub uciekać, bombardierzy będą potrzebowali 3K rund, aby nakierować działa na kapliczkę. Bez względu na to, czy bohaterowie się tam ciągle znajdują, czy też nie, Tobiasz da ognia. Z budyneczku pozostaną jedynie drzazgi. Każda osoba znajdująca się w odległości nie większej niż pięć metrów od kapliczki Sigmara otrzyma K6 ciosów z S 6, a ci którzy padną plackiem na ziemię lub są oddaleni o co najmniej dziesięć metrów, tylko K2 z S 5 – tak zadziałają odłamki. Bohaterowie znajdujący się jeszcze dalej od kapliczki nie odniosą żadnych obrażeń, jeśli przejdą test I.

Bombardierzy dostaną ataku potężnego śmiechu na widok zniszczenia, jakiego dokonali. Następnie powrócą do swoich zajęć i zajmą się ładowaniem broni. Nie zatroszczą się o rannych bohaterów, a tym, którzy ocaleli, pozwolą uciec.

Jeśli drużyna zaatakuje okopy, wszyscy bombardierzy, pionierzy i Tobiasz we własnej osobie będą walczyć. Jeśli co najmniej sześciu z nich zostanie zranionych, wycofają się w poszukiwaniu pomocy.

3. Maruderzy

W odległości czterdziestu metrów przed sobą bohaterowie zobaczą kolumnę żołnierzy idących dokładnie na nich. Oddział liczy jedynie czternaście przybitych i dość niezadowolonych osób. Powłóczą nogami w kurzu, mają spuszczone głowy i zwieszone ramiona, a ich uzbrojenie jest w nieładzie. Talabeklandzki herb na ich mundurach zasłaniają płaszcze.

Jeśli bohaterowie usuną się ze ścieżki, pozostaną niezauważeni. Nie będą się musieli nawet chować. Gdy zaś z niej nie zejdą, żołnierze i tak przejdą obok, wcale na nich nie zważając. Dopiero gdy któryś zagada do maszerujących, dowódca podniesie rękę i wyda rozkaz *Stój!*.

Żołnierze będą po prostu stali i czekali, aż bohaterowie coś powiedzą. Ich dowódca, sierżant Udo Topfer, będzie mówił w imieniu wszystkich. Jest agresywny i łatwo wpada w złość. Utrzymuje, że on i jego żołnierze okrętowi otrzymali rozkaz patrolowania lasu. Jego zadaniem jest wynajdywanie maruderów i – w tym miejscu przybiera groźną minę – wrogich jeźdźców. Bohater, który wykona test **Ogd**, uświadomi sobie, że Topfler kłamie. W rzeczywistości on i jego ludzie zdezerterowali. Pewnie doszli do wniosku, że pole bitwy na lądzie to nie miejsce dla żołnierzy okrętowych. Powinni być gdzieś na łodzi, a nie walczyć z kawalerzystami.

Jeśli któryś z członków drużyny zakwestionuje wiarygodność historii opowiedzianej przez Topflera, ten zmieni ton swej wypowiedzi. On i jego żołnierze nie zamierzają wracać na pole bitwy i jeśli ktoś się temu sprzeciwi, posypią się razy. Żołnierze nie wyciągną broni, dopóki pierwszy z nich nie zostanie zraniony. Od tego momentu zaczną walczyć na serio, lecz gdy tylko któryś nie będzie miał przeciwnika, czmychnie do lasu.

Gdy Udo zostanie zraniony, płacząc upadnie na ziemię. Ma już dość i nie chce umierać. Zgodzi się nawet zaprowadzić bohaterów na pole bitwy pod warunkiem, że ci go nie zabiją. Jednak ucieknie, gdy tylko będzie miał szansę. Jeśli drużyna postanowi go od razu zabić i podda się losowi, będzie siedział zrezygnowany, oczekując na dalsze wydarzenia. Jego ludzie będą się temu przyglądać niczym zahipnotyzowani, po czym odwrócą się i pobiegną w kierunku bombardierów.

Jeśli drużyna postanowi nie gonić żołnierzy, po paru minutach usłyszy odgłosy dwóch bombard, świadczące o tym, że Tobias i jego ludzie właśnie się rozprawiają z Talabeklandczykami. Jeśli zaś bohaterowie będą ich ścigać, żołnierze rozpierzchną się między drzewami, a ewentualne próby wyśledzenia ich okażą się stratą czasu.

Rozprawiwszy się z żołnierzami okrętowymi, bohaterowie kontynuują podróż. Ghal-maraz prowadzi ich niezmiennie w tym samym kierunku. Kiedy tylko wyjdą spomiędzy drzew, zobaczą rozciągające się przed nimi wojska. W oddali widać mury Wolfenburga. Chorągwie łopoczą na wietrze, słychać odgłosy wystrzałów z rusznicy. Drużyna przygląda się masie wojsk Ulryka, flagom Middenheim i Talabeklandu wysuniętym na samo czoło, szarżującym żołnierzom. *Właśnie w środek tego szaleństwa musi się dostać.*

4. Ostatnia szarża Prunkvolla

Zbliżając się do centrum walk, bohaterowie napotykają opancerzoną postać na koniu. Wierzchowiec porusza się kłusem, a dosiadający go mężczyzna w lewej ręce dzierży chorągiew z herbem Middenheim, w prawej zaś trzyma miecz, którym wymachuje w powietrzu.

Każdy bohater, który brał udział w **Szarej eminencji** i który wykona pomyślnie test **Int**, rozpozna w mężczyźnie na koniu Siegfrieda Prunkvolla, Wiecznego Rycerza z Middenheim. Pozostali, jeśli przejdą pomyślnie test **Int** (+10 punktów dodatkowo za *heraldykę*), rozpoznają na chorągwi herb Middenheim.

Gdy tylko Prunkvoll zorientuje się, że bohaterowie nie są żołnierzami, zawróci. Jeśli spotkał któregoś z nich już wcześniej, od razu go rozpozna. Poszukuje właśnie kogoś, kto by mu poniósł chorągiew w czasie natarcia na nieprzyjaciela. Oczywiście, ponieważ jest prawdziwym rycerzem, potrzebuje godnego siebie przeciwnika, najlepiej też rycerza, aby móc stoczyć z nim walkę. Niestety, jak dotąd go nie znalazł.

Poprosi bohaterów, aby ponieśli mu chorągiew. Jeśli się zgodzą, poda im ją, przygotuje swoją tarczę, zatrzaśnie z hukiem przyłbicę i odjedzie w kierunku wroga z okrzykiem na ustach:

– Wyzwanie! Wyzwanie!

Następnie przez ramię rzuci spojrzenie na bohaterów, i jeśli osoba trzymająca sztandar stoi w miejscu, pogrozi jej mieczem. Oczywiste jest, że oczekuje, aby drużyna za nim podążała. *Jeśli bohaterowie nie palą się zbytnio do wykonania woli Siegfrieda*, rzuci pod ich adresem *Tchórze!*, po czym odjedzie.

Wszyscy wyznawcy Ulryka schodzą z drogi szarżującemu na ostermarkijskie oddziały Prunkvollowi, który wykrzykuje *Wyzwanie! Wyzwanie!* i wymachuje mieczem.

Członkowie drużyny zobaczą znajdującą się przed Prunkvollem piechotę, liczącą co najmniej dwustu Ostermarkijczyków uzbrojonych w rusznice. Celują do zbliżającego się do nich Wiecznego Rycerza. Bohaterowie mogą się zasłonić lub wycofać. Jeśli tego nie zrobią, przyjmą na siebie całą salwę.

Każdy, kto się nie wycofał w bezpieczne miejsce, otrzyma 2K10+10 ciosów z S 3, a Prunkvoll, który był najbliżej linii ognia, aż 5K10+10 z S 3. Jeśli nie chcesz, nie musisz wyrzucać tych trafień – salwa rozniesie Prunkvolla na strzępy.

Jeśli drużyna spróbuje w którymkolwiek momencie powstrzymać Prunkvolla, zostanie przez niego zaatakowana przy pierwszej nadarzającej się okazji, bowiem podstawową zasadą Wiecznego Rycerza jest prawdziwie rycerska walka.

5. Dziedzic Sigmara

Po spotkaniu z Prunkvollem sygnały pochodzące od Ghal-maraza dobitnie świadczą o tym, że jego prawowity właściciel najduje się bliżej niż kiedykolwiek wcześniej. Bohaterowie podążają zgodnie ze wskazówkami młota, gdy nagły napór Ostlandczyków przełamuje linię middenheimczyków i Talabeklandczyków. Ostlandzki kapitan piechoty, a za nim K6 jego ludzi rzuca się na bohaterów.

W drugiej rundzie drużynę wspomoże K3 uzbrojonych we włócznie Talabeklandczyków. Zaś w każdej kolejnej przyłączy się do walki K6 Ostlandczyków i K3 Talabeklandczyków.

Ten stan rzeczy będzie się utrzymywał przez K6 rund. Ostlandczycy mają stały dopływ nowych ludzi, podczas gdy szeregi Talabeklandczyków zasilane są w mniejszym stopniu. W końcu jednak tych ostatnich wzmocnią posiłki z prawdziwego zdarzenia. W kolejnej rundzie przyłączy się do nich K4 Rycerzy Pantery, a w następnej przybędą graf Heinrich Todbringer i Maksymilian von Genscher oraz K4 rycerzy. Nie pojawią się już nowi Ostlandczycy, a ci, którzy pozostali, będą walczyć do końca, dopóki nie zostaną zabici lub całkowicie unieszkodliwieni.

Główne działania wojenne przenoszą się z dala od bohaterów, a gdy ostatni Ostlandczyk zginie, walki chwilowo ustaną. Von Genscher i graf Heinrich pozwolą swojej broni wypocząć przez moment, ciesząc się chwilą wytchnienia, zanim starcie rozpocznie się na nowo. Rycerze Pantery i ocaleli Talabeklandczycy utworzą kordon między Ostlandczykami a grafem i drużyną. Jeśli von Genscher lub Heinrich spotkał już przedtem poszukiwaczy przygód i przejdzie test I, rozpozna ich.

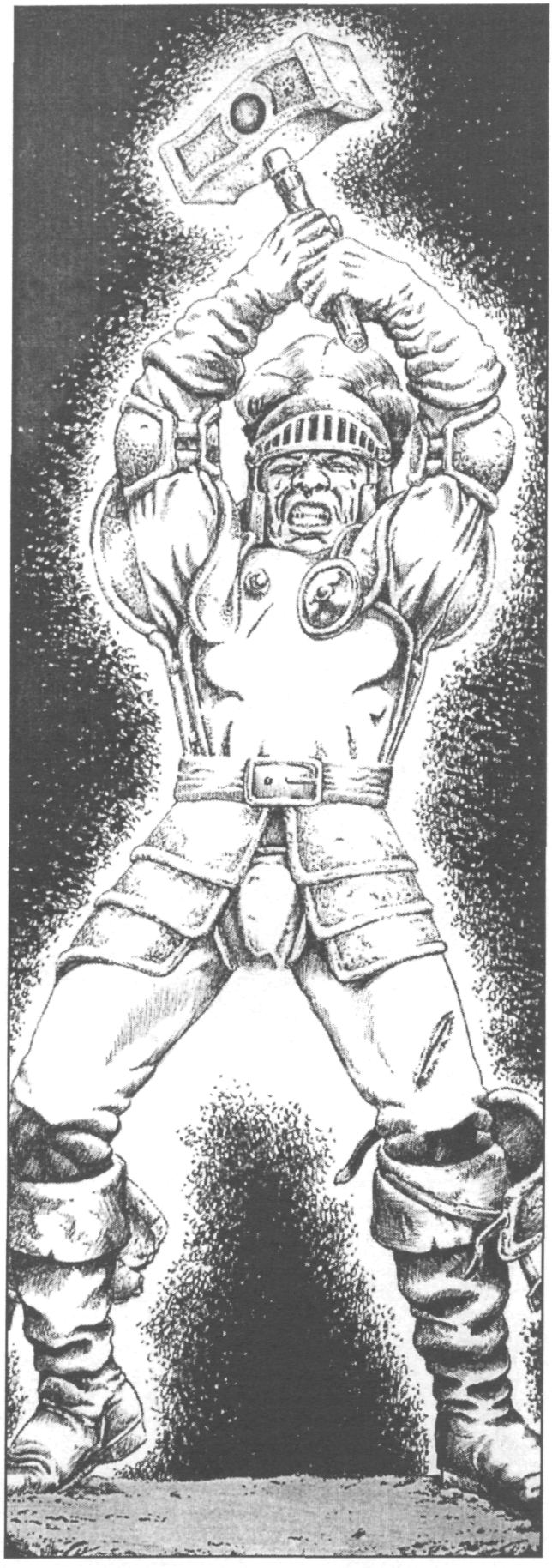
Każdy członek drużyny, który wykona pomyślnie test **Int**, uświadomi sobie, że widział już kiedyś twarz grafa Heinricha Todbringera. Wygląda on tak samo, jak wcielenie Sigmara! Jeśli okaże się to niewystarczającą wskazówką, że Heinrich jest tym kogo szukają, czyli następcą Sigmara, Ghal-maraz zatętni niesłychaną energią i szarpnie trzymającego go bohatera w stronę Heinricha.

WRĘCZENIE MŁOTA

Gdy tylko bohaterowie przekażą młot Heinrichowi, ten przejdzie wzbudzającą grozę przemianę. Wzniesie broń oburącz nad głowę. Twarz wykrzywi mu dziwny grymas, a on sam zajaśnieje światłem bijącym gdzieś z wnętrza jego ciała. Światłość ta ciągle będzie narastać, a zbroja Heinricha – połyskiwać i lśnić.

W tym samym czasie na polu bitwy zapanują ciemności. Gdy niebo stanie się całkowicie czarne, ucichną wszelkie odgłosy walki. Konie cicho zarżą z przerażenia, a zdziwienie zaprze ludziom dech w piersiach. Po niecałej minucie na niebie pojawią się niezliczone ilości gwiazd, a nieprzeniknione ciemności rozświetli jasność bijąca od grafa Heinricha Todbringera. Będzie on jedynym źródłem światła w całej okolicy Wolfenburga.

Po chwili zza linii horyzontu wyłoni się kometa o dwóch ogonach. Przesunie się powoli na północ i zawiśnie dokładnie nad polem bitwy. Jej głowa wskaże Wolfenburg. Z lasu zaś dobiegnie przerażający skowyt. W świetle bijącym od Heinricha i w blasku komety będzie można dostrzec tysiące białych wilków, wyłaniających się spośród drzew. Ich ślepia będą czerwone, a pyski szeroko rozwarte. Na widok zwierząt wszyscy z wyjątkiem von Genschera wycofają się. Jeśli bohaterowie postanowią zostać tam, gdzie stoją, muszą przejść pomyślnie test **S**; inaczej fala wilków ich przewróci, ale nie odniosą podczas upadku żadnych obrażeń.



Zwierzęta zgromadzą się wokół Heinricha, wszystkie jak jeden mąż podnosząc głowy w górę i wyjąc do wiszącej nad nimi komety. Światło bijące od grafa stanie się jeszcze jaśniejsze. Wtem zacznie znikać tak nagle, jak się pojawiło. Na polu zapadnie ciemność.

Gdy wzrok przywyknie do zmiany oświetlenia (mniej więcej po minucie), niebo będzie miało już swój zwykły, jasnoniebieski kolor. Wszystkie wilki już znikły, lecz pozostały ślady ich łap, odciśnięte na ziemi wokół Heinricha, który cały czas stoi z podniesionym młotem. Powoli opuszcza ramiona i rozgląda się niepewnie wokoło, jakby nie wiedząc, co się właściwie dzieje.

Von Genscher pada na kolana. Jeden z talabeklandzkich żołnierzy idzie w jego ślady, a klęcząc spuszcza głowę, oddając w ten sposób cześć Heinrichowi. Przyłączają się do nich kolejni. Tu i tam, pojedynczo i w większych grupach klęczą żołnierze obu stron. Cichy szept urasta do rozmiarów krzyku. Wyłania się z niego jedno pojedyncze, powtarzane po wielekroć słowo:

– Sigmar! Sigmar! Sigmar!

Mały rycerz przepycha się przez tłum. Upuszcza swój miecz i podnosi przyłbicę. Krzyk zamiera. Rycerzem tym jest wielka hrabina Ludmiła von Alptraum z Averlandu. Ta osiemdziesięcioletnia kobieta pragnęła stoczyć swoją własną bitwę. Strumienie łez płyną jej po starej twarzy.

– Wojna się skończyła. Nie możemy już walczyć przeciw Sigmarowi i Ulrykowi!

Odwraca się, rozdarta emocjami.

Tak oto kończy się bitwa pod Wolfenburgiem.

PO BITWIE

Heinrich jest zbyt oszołomiony, aby coś powiedzieć. Von Genschner ujmuje go lekko za łokieć i poleca Rycerzom Pantery, aby pomogli grafowi wrócić do namiotu. Marszałek zwraca uwagę na rannych. Powarkując na swoich żołnierzy, wydaje serię rozkazów i już po chwili zadania są przydzielone, a wszyscy poszkodowani objęci opieką. Pozostali dowódcy idą w jego ślady.

Von Genschner z zainteresowaniem spogląda na bohaterów.

– No cóż! – powiada. – Graf mówił wprawdzie, że Ar-Ulryk coś planuje, no, ale to tutaj... i graf!

Następnie gestem ręki przywołuje dwóch Rycerzy Pantery i rozkazuje im, aby zaprowadzili bohaterów do Ar-Urlyka. Rycerze przytakują skinięciem głowy i z szacunkiem pokazują poszukiwaczom przygód, że powinni iść w kierunku jaskrawokolorowych namiotów, będących obozem wyznawców Ulryka. Von Genscher, odprowadzając wzrokiem bohaterów, mówi:

– Dobra robota.

W obozie panuje zamieszanie. Na każdym wolnym skrawku ziemi leżą umierający i ranni, którymi opiekują się medycy i kapłani. Talabeklandczycy, middenheimczycy, Ostlandczycy – wszyscy traktowani są jednakowo, po prostu jak cierpiący, potrzebujący pomocy ludzie.

Bohaterowie zostają doprowadzeni do namiotu grafa Heinricha, z którego po chwili wychodzi Ar-Ulryk. Wygląda na lekko odrętwiałego, ale mimo to udaje mu się uśmiechnąć półgębkiem.

– A więc dokonaliście tego! Odnaleźliście Ghal-maraza! – przerywa i spogląda poprzez ramię do namiotu. – Ale Heinrich... w życiu się nie spodziewałem... Wejdźcie i opowiedzcie o wszystkich waszych przygodach!

Ar-Ulryk prowadzi bohaterów do swojego komfortowo urządzonego namiotu. Sadza ich na siedziskach i woła pazia, któremu nakazuje zatroszczyć się o jedzenie i wino dla gości. Jeśli któryś z bohaterów jest ranny, Ar-Ulryk rzuci uzdrawiające czary.

Podano posiłek, bohaterowie jedzą, a Ar-Ulryk zadaje im dziesiątki pytań: Gdzie byli? W jaki sposób i gdzie znaleźli młot? Czy było to niebezpieczne? Co sądzą o Yodrim? Czy wiedzą, w jaki sposób kultyści zdołali dowiedzieć się o ich poczynaniach? Ponadto Ar-Ulryk zrelacjonuje wydarzenia, które miały miejsce w Imperium pod nieobecność drużyny. Nie miał wprawdzie ostatnio wieści od Kaslaina, ale z tego, co się orientuje, przebywa on cały czas w Altdorfie.

Po przeszło półtorej godzinie w namiocie Ar-Ulryka zjawia się talabeklandzki rycerz. Przynosi listę poległych, na której figurują nazwiska tylko czterech ważnych osobistości: arcyksięcia Halsa von Tasseninck, elektora Ostlandu; arcyksięcia Gustawa von Kreiglitz, elektora Talabeklandu; Olafa Sektliebe, mianowanego następcą baronowej Etelki Toppenheimer, elektora Sudenlandu; Gunthera Dachsa, nowego kanclerza Ostermarku.

– Więc Hergard jest teraz elektorem Ostlandu. Ciekawy przebieg wydarzeń, nawet dla umarłego – mówi Ar-Ulryk. Wstaje i odprowadza rycerza do wyjścia. – Odpocznijcie. Poślę po was, gdy nadejdzie czas.

Ar-Ulryk odchodzi, zanim bohaterowie zdążą go zapytać o jaki czas chodzi.

ELEKCJA HEINRICHA

Podczas gdy bohaterowie wypoczywają, Ar-Ulryk i von Genscher ustanawiają zawieszenie broni z wyznawcami Sigmara i imperialnymi wojskami. Żadna ze stron nie widzi bowiem sensu dalszej walki. Wydarzyło się coś naprawdę dziwnego. I bez względu na różnice religijne, takie wydarzenia jak przemiana Heinricha, kometa czy też białe wilki *można zinterpretować tylko w jeden sposób – jako oznakę* przychylności Sigmara i Ulryka.

Zgromadzenie elektorów

Jeden z Rycerzy Pantery, który podczas walk został zraniony w ramię, wpada zaaferowany do namiotu Ar-Ulryka. Jeśli będzie taka konieczność, budzi bohaterów, są oni bowiem proszeni do wzięcia udziału w spotkaniu z grafem Heinrichem. Rycerz prowadzi ich w stronę ustawionych w kręgu, przed namiotem grafa, obozowych krzeseł, gdzie usadawiają się wygodnie. Ktoś podaje im wino.

Stopniowo napływa coraz więcej osób, które zajmują pozostałe krzesła. Na jednym z nich, z szerokim, przyjacielskim uśmiechem, zasiada Ar-Ulryk, skłoniwszy się uprzednio obecnym. Podnosi palec do ust, dając w ten sposób znak bohaterom, aby o nic nie pytali, i spokojnie sączy wino. Miejsce obok niego zajmuje von Genscher, a zaraz potem siadają graf Alberich Haupt-Anderssen ze Stirlandu, arcyksiążę Leopold von Bilthofen z Middenheim, książę Hergard z Ostlandu, hrabina Emmanuelle von Liebewitz z Nuln i arcyhrabina Ludmiła von Alptraum z Averlandu. Pozostało tylko jedno wolne miejsce. Graf Heinrich wychodzi z namiotu, składa uprzejmy ukłon Ar-Ulrykowi i zajmuje puste krzesło. Na jego kolanach spoczywa Ghal-maraz. Wtedy Ar-Ulryk podnosi się z miejsca i mówi:

– Teraz wszystko jest jasne. Powinien nastąpić kres walk i niesnasek w naszym Imperium. Ghal-maraz powrócił. Każdy musi przyznać, że graf Heinrich niewątpliwie jest potomkiem Sigmara.



– Ależ młody człowieku... Nie mamy żadnych zastrzeżeń co do tego – hrabina Ludmiła zgadza się ze słowami Ar-Ulryka, a pozostali elektorzy idą w jej ślady. – W rzeczy samej, młot powrócił.

– Zapytam się zatem, jak to brzmi: „Cesarz Heinrich"? – Ar-Ulryk spogląda na pozostałych elektorów. – Jest to idealny kandydat, który może zakończyć tę głupią wojnę raz na zawsze. Z jednej strony pochodzi z Middenheim, miasta oddanego Ulrykowi, a z drugiej jest potomkiem Sigmara. Może poprowadzić nas do zjednoczenia, bowiem jest zarówno wyznawcą Sigmara, jak Ulryka. No i, oczywiście, posiadamy młot, który w razie potrzeby może stanowić dowód, że Heinrich pochodzi z rodu Sigmara.

Graf Alberich pochyla się do przodu, kołysząc kikutem, który pozostał z jego lewej ręki.

– Mam chyba wystarczająco dużo powodów, aby nienawidzić wszystkiego, co pachnie Ulrykiem, ale powiem „tak" – pada na kolana przed Heinrichem i pochyla głowę. – Będę ci służył, synu Sigmara, najlepiej jak tylko potrafię.

– Tak – zgadza się hrabina Ludmiła. – Wybacz mi jednak, ale jestem za stara, aby klęczeć na wilgotnej trawie.

– Tak – książę Leopold, książę Hergard i Ar-Ulryk klęczą przed Heinrichem.

Hrabina Emmanuelle uśmiecha się do Heinricha, ale cały czas siedzi.

– Masz, skarbie, także i mój głos.

Graf Heinrich daje znak klęczącym, aby się podnieśli.

– Nie jestem pewien, czy werdykt tej imperialnej elekcji jest prawomocny, ale bardzo wam wszystkim dziękuję. I wam chciałbym podziękować – patrzy na bohaterów – za sprowadzenie Ghal-maraza z powrotem do Imperium Sigmara. Zostaniecie za to już wkrótce sowicie wynagrodzeni, jak i wszyscy inni, którzy zasłużyli na nagrodę swoją mądrością i lojalnością. A teraz Ar-Ulryk...

– Panie. W tych okolicznościach elekcja jest ważna. Większość z pozostałych przy życiu elektorów wybrała ciebie, panie, cesarzem. I z całą pewnością uczyniliby to samo w bardziej oficjalnych okolicznościach. Jesteś cesarzem, musi jedynie odbyć się ceremonia koronacji – Ar-Ulryk jest o tym całkowicie przekonany.

– ... Która musi nastąpić jak najszybciej – dodaje graf Alberich, który ożywił się na wzmiankę o nadchodzącym wynagrodzeniu. – A to oznacza, że odbędzie się ona w Altdorfie.

Ar-Ulryk spogląda na cesarza Heinricha w oczekiwaniu potwierdzenia i mówi:

– Cóż, co się zaś tego tyczy, Wielki Teogonista musi zostać poinformowany o tym, co się tutaj wydarzyło. Musimy posłać mu wiadomość – Ar-Ulryk spogląda na bohaterów. – Jesteście najbardziej odpowiednimi osobami, aby zanieść mu tę nowinę. To wy przynieśliście młot Sigmara z powrotem, więc z pewnością kapłan Sigmara was wysłucha. Zresztą, arcylektor Kaslain może za was poręczyć.

– Doskonale! – graf Alberich zapatruje się na to całkiem przychylnie. Sprawia wrażenie innego człowieka, pełnego nowego entuzjazmu. – Bohaterowie, którzy dostarczyli tu młot, powinni zostać posłańcami! Pójdą do Altdorfu z moim błogosławieństwem!

– W takim razie powinni wypocząć przed drogą – uwaga Heinricha jest wyraźną aluzją, aby bohaterowie udali się do namiotu. – Powinniśmy obmyślić treść wiadomości, którą prześlemy Yorriemu...

Rycerz Pantery odprowadza bohaterów do namiotu Prunkvolla, który nie będzie go już więcej potrzebował. Biedny, stary Siegfried...

Po posiedzeniu elektorów

Drużyna zostaje sama na kilka godzin. Namiot, który ma do dyspozycji, jest duży, wygodny i dobrze zaopatrzony w jedzenie i picie. Jeden z Rycerzy Pantery stoi na zewnątrz, pilnując, aby przypadkowi goście nie niepokoili bohaterów.

Ar-Ulryk jest pierwszym odwiedzającym, którego rycerz wpuszcza do środka. Wita się z bohaterami i, jeśli zachodzi taka potrzeba, ponownie rzuca lecznicze czary. Podczas wykonywania tej czynności wyjaśnia, że graf, a właściwie już cesarz Heinrich, pozostanie jeszcze w Wolfenburgu przez parę dni. Jest bowiem kilka ważnych kwestii, które zamierza przedyskutować z elektorami. Heinrich ma poczucie, że widok pola bitwy będzie przypominał wszystkim, co wchodzi w grę.

Skończywszy już rzucać czary, Ar-Ulryk wręcza drużynie dwa dokumenty. Pierwszy z nich to list do Wielkiego Teogonisty od Heinricha i elektorów. Jest opatrzony licznymi pieczęciami, dzięki czemu wygląda imponująco. Ar-Ulryk wsuwa go do skórzanej, wodoszczelnej tuby.

Drugi to list żelazny, podpisany i opieczętowany przez wszystkich elektorów. Podaj graczom *Pomoc 9.*

Do wszystkich oficerów, urzędników i osób wiernych niżej podpisanym elektorom.

Bądźcie pozdrowieni!

Posiadacze tego listu mówią Naszymi głosami i działają za Naszym przyzwoleniem. Niech przychodzą i odchodzą zgodnie z ich, a co za tym idzie, Naszą wolą, bez obawy, że mogą zostać niesłusznie pojmani, więzieni i prześladowani. Wiedzcie, że każda próba sprzeniewierzenia się literze i duchowi tej gwarancji ściągnie Nasz wspólny i każdego z osobna gniew, a także dodatkowe sankcje.

Podpisano, za elektorów Imperium

Graf Heinrich Todbringer z Middenheim

Ar-Ulryk, arcykapłan Kultu Ulryka

Graf Alberich Haupt-Anderssen ze Stirlandu

Arcyksiążę Leopold von Bilthofen z Middenlandu

Arcyksiążę Hergard z Ostlandu

Hrabina Emmanuelle von Liebwitz z Nuln

Arcyhrabina Ludmiła von Alptraum z Averlandu

Dokument ten uprawnia bohaterów do poruszania się po terytorium Imperium bez obawy przed aresztowaniem czy uwięzieniem przez siły należące do elektorów lub biorące udział w bitwie: oddziały imperialne, Averlandu, Stirlandu, Talabeklandu, Ostermarku, Middenheim, Middenlandu, Nuln i Sudenlandu. Ar-Ulryk uśmiecha się szeroko do nich i mówi:

– Nie popełnijcie tylko zbyt wielu zbrodni.

Ar-Ulryk pragnie, aby drużyna wyruszyła w drogę jak najprędzej. Najprostszym sposobem dotarcia z Wolfenburga do Altdorfu jest podróż drogą rzeczną. Ar-Ulryk powiadamia bohaterów, że książę Hergard załatwił już łódź i zorganizował bezpieczną przeprawę przez Wolfenburg, na wypadek gdyby tamtejsi ludzie byli jeszcze wrogo nastawieni. Zanim ich pożegna powie:

– Jak dotąd, wszystko układa się lepiej niż można by się spodziewać. Młot został odnaleziony, a bitwa wygrana. Heinrich został cesarzem, a młody Alberich bardzo się zmienił. Jego okaleczenie to przykra sprawa, ale w końcu zadeklarował Heinrichowi swoją wierność. Myślę, że wszystko skończy się dobrze. Bardzo dobrze. Zobaczymy się w Altdorfie. Graf... to jest cesarz Heinrich, potrzebuje przynajmniej jeszcze jednego dnia, aby umocnić nowo powstałe układy. Gdy to już nastąpi, podążymy waszym śladem.

Bohaterowie otrzymują konie i zostają skierowani w kierunku Wolfenburga, gdzie bez problemów powinni znaleźć łódź, która zabierze ich do Altdorfu.

Szabrownicy

Zmierzcha już, gdy drużyna opuszcza obóz czcicieli Ulryka i udaje się w kierunku Wolfenburga. Kiedy przechodzi przez pole bitwy, napotyka nieliczne grupy ludzi, dokonujących oględzin zwłok i pomagające rannym. Jedna z nich, składająca się z talabeklandzkiej piechoty, krząta się przede wszystkim przy zmarłych. Pomyślny test **I** (+10 punktów za *bystry wzrok*) pozwoli bohaterom zorientować się, że piechota nie pomaga rannym, lecz okrada trupy. Kiedy przypatrzą się dokładniej, okaże się, że część „martwych" cały czas żyje, a Talabeklandczycy w rzeczywistości ich dobijają. Bohaterowie przyłapią co najmniej jednego, jak rozejrzawszy się ukradkiem wokoło, podrzyna gardło jeszcze żyjącemu człowiekowi. Gdy podejdą bliżej, okaże się, że ranny (teraz umarły) żołnierz był Talabeklandczykiem. Piechota zajmuje się okradaniem własnych zmarłych!

Drużyna może przymknąć na to oko lub się przeciwstawić. Talabeklandczycy zaprzeczą, jakoby robili coś innego niż pomagali rannym. Jeśli bohaterowie nie uwierzą w tę historię lub będą zachowywać się autorytatywnie (na przykład pokazując żelazny list) piechota stanie do walki. Ponieważ szabrowanie zwłok towarzyszy broni jest ohydną zbrodnią, podlegającą surowym karom, Talabeklandczycy będą się zaciekle bić. Wykonaj test **CP** dla Talabeklandczyków za każdym razem, gdy któryś z nich zostaje trafiony (+10 punktów dodatkowo za każdego, kto jest jeszcze w stanie walczyć). Jeśli test wypadnie pomyślnie, nie przestaną walczyć; jeśli nie, poddadzą się.

Po zakończeniu bitwy przybędzie na jej miejsce Hans-Jurgen Gluten z tuzinem Talabeklandczyków. Ocaleli piechurzy oskarżą drużynę o szabrownictwo. Jeżeli wszyscy przeciwnicy będą już martwi, Gluten samodzielnie dojdzie do takiego wniosku.

Pomyślny wynik testu **Ogd** (+75 punktów za pokazanie glejtu) pozwoli przekonać Glutena, że piechota kłamie jak najęta. Jeśli test zakończy się pomyślnie, Gluten będzie się płaszczył i przyrzecze surowo ukarać szabrowników. W czynach będzie tak samo twardy, jak w słowach i natychmiast rozkaże swoim ludziom, aby poszukali nadającego się na szubienicę drzewa. Jeśli bohaterowie nie interweniują i nie uproszą Hansa-Jurgena Glutena, aby okazał miłosierdzie, powiesi wszystkich ocalałych łupieżców.

– Stryczek to jedyny zrozumiały dla tych szumowin język.

W przypadku nieudanego testu, Gluten zażąda, aby drużyna złożyła broń i oznajmi, że zamierza z miejsca dokonać egzekucji. Ponownie wyśle człowieka, aby znalazł nadające się do tego drzewo. Bohaterowie mogą jedynie wykonać test **Ogd** (bez modyfikatorów), aby przekonać Glutena, że się myli. Jeśli test będzie nieudany, można rozpocząć kolejną walkę.

WOLFENBURG

Po przybyciu do bram Wolfenburga, bohaterowie spotykają grupę ostlandzkich rycerzy, która ma za zadanie eskortować ich do portu. Ulice są ciche i opustoszałe. Rycerze prowadzą drużynę prosto do znajdującego się w dokach domu Gustawa Fahrtrippera. Szczegóły dotyczące Gustawa i Diehla Fahrtripperów oraz ich barki – „Hindenburga" – znajdują się w części *Charakterystyki.*

Niewiele barek pozostało w Wolfenburgu, a jeszcze mniej ludzi ma ochotę podróżować w tych ciężkich czasach. Łódź Gustawa – „Hindenburg" – jest załadowana do pełna węglem i drzewem, przez co ma bardzo duże zanurzenie. Pomimo że jest to pierwszy ze statków gotowy do wyjścia z Wolfenburga, Gustaw jest przerażony, że zostanie on zarekwirowany przez bohaterów. Odkąd tylko ci ostatni znajdą

się na pokładzie, będzie spędzał większość czasu szepcząc coś z Diehlem. Zaraz po tym jak drużyna załaduje się na statek, poleca Diehlowi odcumować i mimo późnej pory, barka opuszcza przystań, by popłynąć w dół rzeki. Gdy zapada noc, Diehl umocowuje na dziobie i rufie latarnie. Nic nie wskazuje na to, by mieli się wkrótce zatrzymać. O północy rzuca kotwicę i bez słowa wyjaśnienia kładzie się na swojej koi. O świcie jest już gotowy, by wyruszyć w dalszą drogę.

Diehl wykonuje większość robót na pokładzie. Jest w końcu młodym mężczyzną, potrzebującym mniej niż sześć godzin snu na dobę. Obaj z Gustawem chętnie płyną nocą, bowiem im szybciej znajdą się w Altdorfie, tym szybciej pozbędą bohaterów i sprzedadzą ładunek.

Droga w dół rzeki, do Altdorfu, ciągnie się przez około 750 kilometrów. Prowadzony przez Diehla „Hindenburg" jest w stanie pokonać dystans 80-90 kilometrów dziennie. W związku z tym potrzeba 8-9 dni, aby dotrzeć do stolicy. Podczas całej drogi Gustaw będzie gderał i sarkał na nieproszonych gości i na niesprawiedliwości, które go spotkały. Biedny, stary Gustaw musi utrzymywać bogatych ludzi z własnej kieszeni... Jeśli bohaterowie zaproponują mu na osłodę pewną sumę pieniędzy, zamknie mu to usta i przestanie gderać. Stanie się tak, gdy zapłacą 40 ZK, sumę pokrywającą wydatki na żywność. Jeśli przejdą pomyślnie test **Ogd** (+10 punktów dodatkowo za *urok osobisty* lub *targowanie się*) obniży tę kwotę do 25 ZK.

Możesz również wykorzystać zarysy spotkań podane poniżej lub wprowadzić inne. Oczywiście, większość zwykłych ludzi napotykanych po drodze przez drużynę to osoby znerwicowane i bardzo ostrożne. Gdy bohaterowie będą wyjaśniać, że wojna już się skończyła, większość ich rozmówców przyjmie tę wiadomość z zadowoleniem. Jedynie najbardziej zagorzali wyznawcy Sigmara i Ulryka sprawiać będą wrażenie nieszczęśliwych i mamrotać coś pod nosem.

Głód

Na początku podróży racje żywnościowe są bardzo skąpe. Podczas pogranicznych najazdów Ostlandczycy i Talabeklandczycy zabili wiele bydła, a wojskowe zaopatrzenie pochłonęło dużo żywności. Gdziekolwiek „Hindenburg" się zatrzyma, Gustaw będzie rozglądał się za jedzeniem. Ceny pożywienia będą od 2 do 5 (K4+1) razy przekraczać normę, zaś napojów alkoholowych od 2 do 7 (K6+1).

Podczas postoju w jednej z wiosek, do bohaterów zbliża się parszywie wyglądająca postać. Na wozie ma olbrzymi gar z potrawką, którą próbuje im sprzedać za 6 srebrnych szylingów.

– Zawiera najlepszej jakości mięso i tak świeże warzywa, że ożywią każdego.

Jeśli bohaterowie się skuszą i kupią trochę potrawki, okaże się, że smakuje wyśmienicie. O ile nie są kanibalami – a pewnie nie są – nie rozpoznają wkładki mięsnej, znajdującej się w tym daniu (a jest to mięso ludzkie). Potrawka jest godna uwagi także z innego powodu. Mianowicie dodano do niej jadu na ludzi w ilości wystarczającej, aby przyprawić każdego, kto ją spożył, o typowe objawy zatrucia wywołanego jedną dawką tego specyfiku. Dolegliwości te nie ominą żadnego z członków drużyny, który zjadł potrawkę.

Jeśli potrawkę zjadł więcej niż jeden bohater, w parę godzin później sześciu rzecznych rzezimieszków zaatakuje barkę. Należeć będą do rodzaju tych bojaźliwych – uciekną, gdy tylko jeden z nich zostanie zraniony. W takcie każdej walki Gustaw będzie się ukrywał pod pokładem, a Diehl aktywnie w niej uczestniczył.



Zwłoki

Zapada zmierzch, na rzece panuje cisza. „Hindenburg" zbliża się do dużego drzewa powalonego przez błyskawicę i leżącego teraz w wodzie. Dla kogoś posiadającego *wiedzę o rzekach* minięcie przeszkody nie będzie trudne. Każdy inny powinien w tym celu przejść pomyślnie test I.

Na rozłożystych gałęziach drzewa zatrzymały się liczne, odziane w przeróżne liberie ciała, które przyniósł wartki prąd rzeki. Część z nich ugrzęzła między pobliskimi skałami. Powietrze w tej okolicy jest zatęchłe i niezdrowe, muchy roją się i bzyczą nad zwłokami.

Bagienny ognik (patrz *Charakterystyki*) stara się zwabić łódź bliżej ciał. Są one przeraźliwie zniekształcone i napęczniałe od długiego przebywania w wodzie. Bohater, który je widzi, musi wykonać test **SW**. W razie niepomyślnego wyniku będzie się trząsł ze strachu. Jeśli dwa kolejne testy **SW** okażą się nieudane, otrzymuje K2 *punkty obłędu*, jako następstwo przerażającego widoku. Bagienny ognik jest mściwy i pełen nienawiści. Ma nadzieję doprowadzić w ten sposób ludzi do szaleństwa i zawsze trzyma się z dala od walki wręcz.

Czarująca towarzyszka

Młoda, atrakcyjna kobieta, stojąca na brzegu rzeki woła do znajdujących się na barce ludzi. Błaga bohaterów, aby pomimo wojny zabrali ją do Altdorfu. Nazywa się Heidi Reich, a jej wujek, Franz, jest ciężko chory na zieloną plamistą kiłę mózgową. Musi go przed śmiercią zobaczyć, uważał ją bowiem zawsze za swoją ulubioną siostrzenicę i byłaby to wielka szkoda, gdyby stary, bogaty człowiek zmarł nie ujrzawszy jej ponownie...

Bohaterowie mogą dojść do wniosku, że Heidi jest bardziej zainteresowana ostatnią wolą i testamentem wujka niż jego zdrowiem. W rzeczywistości cała ta historia jest jednym wielkim kłamstwem. Heidi jest flirciarką i niebezpieczną złodziejką. Będzie próbowała doprowadzić do pogawędki w odosobnieniu z jednym z bohaterów i zastosować *hipnozę*. Jeśli jej się uda, będzie miał on następnego dnia tylko mgliste wspomnienie o spotkaniu z Heidi, a kiedy znajdą się w Altdorfie, zauważy, że większość jego pieniędzy i inne wartościowe rzeczy (takie jak biżuteria) zaginęły...

ZŁO OSTATECZNE

Drużyna wreszcie znalazła się w Altdorfie – sercu Imperium. Wojna jest skończona, a nowy cesarz – ich cesarz – jest w drodze do stolicy. Jednakże przed bohaterami jest jeszcze ostatnia bitwa, bitwa z najmniej oczekiwanym przeciwnikiem.

Stan stolicy

Mapka 16 obrazuje obecny wygląd Altdorfu. Zaznaczone obszary spłonęły w wyniku umyślnego podpalenia lub przez nieszczęśliwy przypadek. Pozostały poszarpane kontury ulic, wzdłuż których ostało się kilka kamiennych budowli, przepadły jednak wszystkie drewniane konstrukcje. Ogień wypalił się sam. Jednak w kulminacyjnym momencie, jak każdy Altdorfczyk chętnie utrzymuje, a nie jest to tylko przejaw czarnego humoru, żar był tak wielki, że można było piec kiełbaski na drugim brzegu rzeki Reik. Pożar miał także swoje dobre strony, dzięki niemu ustały zamieszki w dokach i uboższych rejonach miasta.

Altdorf miał swoje gorsze dni, dni zamieszek, gdy samozwańczy słudzy Sigmara i Ulryka walczyli ze sobą o sprawowanie kontroli na ulicach. W rzeczywistości walki uliczne szybko przeobraziły się w długotrwałe szabrowanie miasta. Powstało nowe prawo – prawo grabienia i palenia umarłych. Straż miejska oddała dotknięte zamieszkami ulice we władanie band. Stało się tak, bowiem odkąd imperialny garnizon przeniósł się do Wolfenburga, brakowało jej wystarczającego wsparcia, aby móc stłumić rozruchy. Odizolowano jednak dotknięte nimi rejony od pozostałych części miasta.

Straż miejska wykonała swoją robotę dobrze pod jednym względem – udało jej się ograniczyć problemy tylko do biedniejszych części miasta. Reik stanowił naturalną barierę dla ognia, straż miejska zaś utrzymała porządek w zamożniejszej części Altdorfu. W ten sposób bogatsze rejony nie zostały dotknięte zamieszkami. Gdy pożar ustał, rozruchy nie zaczęły się na nowo, bowiem podżegacze rozpłynęli się niczym kamfora. Mieszkańcy miasta obarczają winą za zamieszki „obcych" i „konspiratorów".

W rzeczywistości odpowiedzialne są za to różne ugrupowania kultystów Chaosu. Dzięki subtelnej manipulacji udało im się wzbudzić nienawiść na tle religijnym między altdorfczykami. Gdy zamieszki wybuchły, bez żadnych przeszkód powrócili do własnych spraw.

Pierwsze oznaki normalności pojawiają się w Altdorfie jeszcze przed przybyciem drużyny. Usunięto większość gruzu ze spalonych ulic, na których pojawiły się znowu patrole. Część ludzi mieszka w namiotach rozbitych na zgliszczach ich dawnych domów. Brygady żołnierzy pracują na mostach, przywracając je do stanu użyteczności. Olbrzymimi pniami sztukują ubytki, zastępują zniszczone przęsła. Naprawy te mają charakter tymczasowy. Jednak ponowne otwarcie mostów wróci miastu nadzieję.

Przybycie do Altdorfu

Gustaw wprowadza „Hindenburga" do pozostałości altdorfskich doków. Znajduje się tam przynajmniej pół tuzina innych jednostek pływających i kilka na wpół zatopionych wraków.

Gdy Diehl przycumowywuje barkę, na brzegu gromadzi się spragniony nowych wieści tłum, który wykrzykuje naprzemian pytania: *Skąd jesteście? Czy wojna się skończyła? Jak wielu martwych żołnierzy widzieliście? Czy heretycy zostali już pokonani? Jak wielu Talabeklandczyków zabiliście? Czy chcecie kupić świeże, gorące paszteciki – są wspaniałe.*

Co zaś się tyczy wspomnianych pasztecików, to ich cena jest zawyżona o co najmniej 3 ZK i smakują paskudnie. Jeśli bohaterowie powiedzą stojącej tam gawiedzi, że Heinrich Todbringer został nowym cesarzem, tłum wybuchnie śmiechem i uzna to za świetny żart. Jeśli będą upierać się przy swoim, nastrój zgromadzonych tam ludzi zmieni się radykalnie. Wściekły motłoch będzie wykrzykiwał zamiast pytań obelgi, takie jak:

– Zdrajcy, kłamcy, szpiedzy! Węszą na rzecz tych cholernych rebeliantów! Nie słuchajcie ich!

Przyjaźni początkowo ludzie przemienią się w rozjuszony tłum.

Jeśli w tym momencie bohaterowie zamilkną, zgromadzona gawiedź się rozejdzie. Altdorfczycy rzucą pod ich adresem jeszcze kilka wyzwisk, ale nie dojdzie do przemocy. Jeśli drużyna zechce przekonać tłum, że mówi prawdę, musi wykonać test **Ogd** (+5 punktów dodatkowo za *krasomówstwo*). W przypadku gdy będzie udany, motłoch natychmiast rozproszy się w prawie całkowitej ciszy. Nie jest to bowiem wieść, jaką większość altdorfczyków chciałaby usłyszeć. Jeżeli test będzie nieudany, tłum wygwiżdże bohaterów i posypią się pierwsze kamienie. Jeśli ci ostatni nie ukryją się pod pokładem lub nie uciekną, poleci na nich grad kamiennych pocisków. Każdy, kto zostanie, musi wykonać test I lub przyjąć K3 uderzenia z S 3. W przypadku gdy bohaterowie schowają się bądź uciekną, altdorfczycy szybko się znudzą i przestaną zwracać na nich uwagę, uznając to wydarzenie za swoje kolejne „wielkie zwycięstwo".

Inne historie opowiadane przez bohaterów, zwłaszcza potwierdzające to, że frakcja wyznawców Sigmara zwycięża lub już zwyciężyła wojnę, zostaną zaakceptowane. Na przykład, jeśli powiedzą, że nowym cesarzem jest następca Sigmara, tłum nie będzie chciał więcej słuchać. Wystarczy to, że czciciel Sigmara jest na tronie. Wiadomość ta doda otuchy altdorfczykom i gawiedź rozproszy się, głosząc wokoło „wspaniałą nowinę". Nawet gdy bohaterowie nie powiedzą nic konkretnego lub zignorują tłum, ten i tak usłyszy to, co będzie chciał usłyszeć.

Noclegi w Altdorfie

Bohaterowie nie będą mieli problemu ze znalezieniem miejsca, gdzie mogliby się zatrzymać. Większość oberżystów będzie zachwycona, mogąc gościć klientów, którzy płacą. Niskie ostatnio obroty sprawiły, że ceny poszły w dół i można wynająć pokój za pół ceny, choć obsługa i jedzenie nie są najlepsze. Wszyscy sprawni fizycznie odźwierni, szynkarze i konserwatorzy poszli na wojnę, a przyzwoite jedzenie trudno jest zdobyć.

Najwygodniej jest bohaterom zatrzymać się „Pod Skrzyżowanymi Lancetami", które są oddalone tylko o kilka minut spacerkiem od doków, gdzie cumuje „Hindenburg". Gospoda liczy wiele pokoi. Czekają tam na bohaterów przykre wiadomości: Gunnar Hofgen zmarł podczas snu zaraz po tym, jak drużyna wyruszyła na wyprawę, a Bengt Leiberman, w wyniku obrażeń doznanych w trakcie zamieszek, stracił prawe oko i nosi teraz skórzaną przepaskę.

Aleksa i Glinda Lindenthal skorzystały już wystarczająco na śmierci starego człowieka – są w końcu jego jedynymi spadkobierczyniami.

Altdorf

1 – Konigplatz

2 – Pałac cesarski (łącznie z Volkshalle)

3 – świątynia Sigmara

4 – dzielnica biedoty

5 – dzielnica handlarzy

6 – port

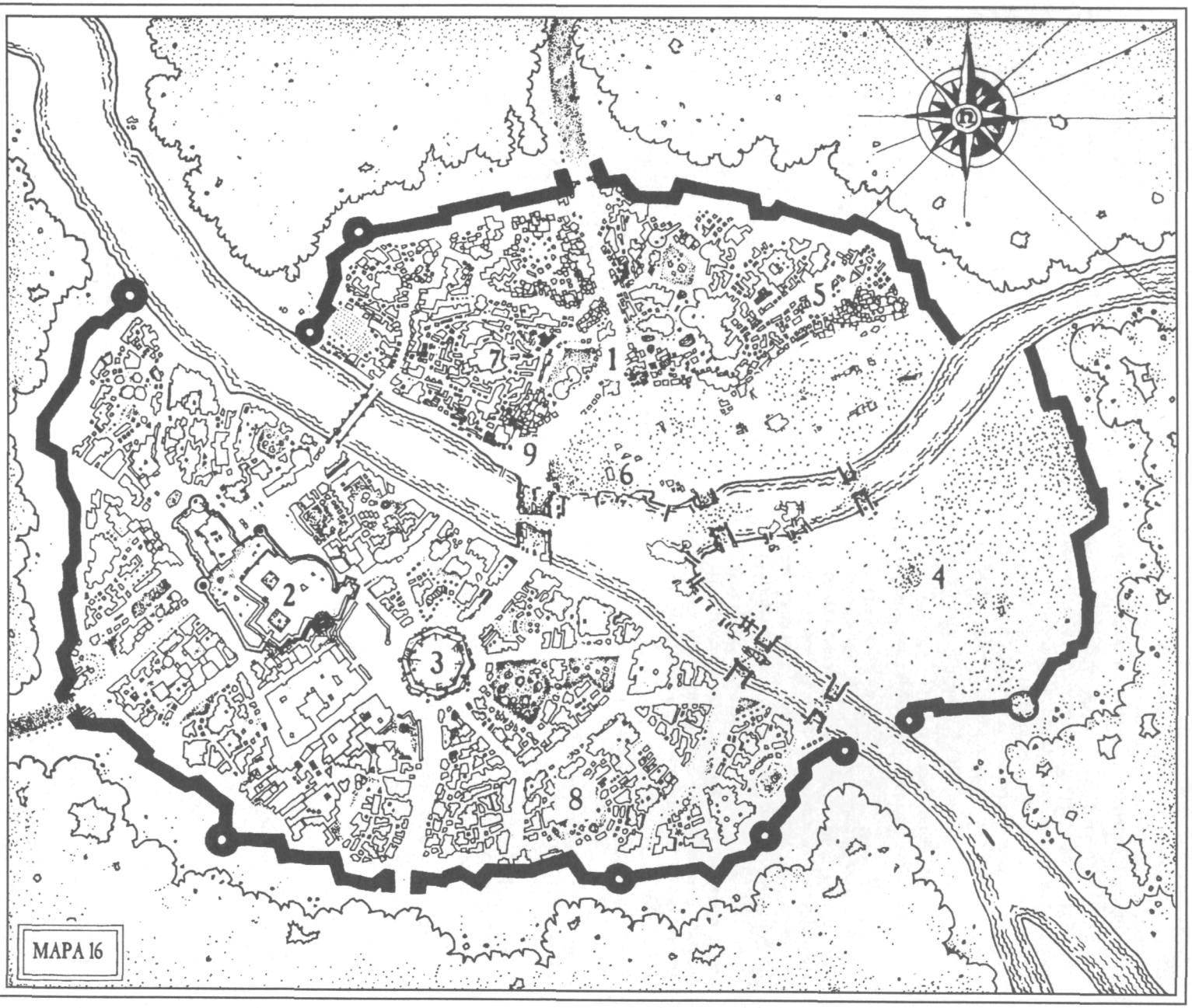
7 – Uniwersytet Altdorfski

8 – „Imperial"

9 – „Pod Skrzyżowanymi Lancetami"

Obszary spalone





MAPA 16

Poruszanie się po ulicach

Za dnia ulice Altdorfu są ciche i spokojne. Poruszanie się po nich jest monotonne i nie zakłócane przez żadne niespodziewane wypadki. Wszystkie ważne osobistości są nieosiągalne. Jeśli na każdym rogu ulicy bohaterowie obwieszczą panowanie Heinricha, będą bezpieczni.

Możesz także wykorzystać pogłoski i fakty, które były w obiegu przed bitwą o Wolfenburg (patrz *Wieści z wojny*). Większość altdorfczyków zna co najmniej trzy takie historie i ze wszelkimi szczegółami opowie je bohaterom. Część z tych opowiastek ciągle pozostaje w obiegu, mimo że prawda już dawno wyszła na jaw. Na przykład doniesienia o śmierci wielkiego marszałka Bocka uznane zostaną za sprytny wojskowy fortel, mający na celu ukrycie rzeczywistych ruchów wojsk.

Straż miejska patrolująca ulice zatrzymuje każdego, kto jawnie nosi broń. Żelazny list posiadany przez bohaterów zapewni im możliwość poruszania się po mieście bez dalszych nagabywań ze strony patroli, i przeprawiania się przez rzekę po tym, co pozostało z mostów, na krańcach których trzyma wartę po dziesięciu żołnierzy. Mają oni za zadanie wyłapywanie wszystkich próbujących przedostać się do południowej części miasta. Funkcjonariusz sprawujący pieczę nad mostami nie będzie do końca przekonany, co do prawa bohaterów, aby przejść na drugą stronę (jak to stoi w liście), jednak po kilkuminutowym namyśle przepuści ich:

– Mam nadzieję, iż zdajecie sobie sprawę z tego, że w tym przypadku robię więcej niż powinienem.

Jeśli chcesz, możesz poprosić bohaterów, aby wykonali kilka dodatkowych testów **Ogd** w czasie rozmowy ze strażnikiem.

Zanim spotkanie z Yorrim dobiegnie końca, wieści na temat bitwy o Wolfenburg i Heinricha Todbringera, przekazywane z ust do ust, obiegną cały Altdorf, a zwłaszcza tawerny. Jeśli nawet bohaterowie nie rozmawiali z gawiedzią, Gustaw i Diehl z pewnością tak! Jeśli chcesz, paru miejscowych może przekazać im strzępki krążących pogłosek:

– Powiadają, że sam Sigmar zabił Heinricha Todbringera i jego wilczą świtę!

– Mamy nowego cesarza... Ar-kogoś tam. Myślę, że wszystko się jakoś ułoży.

– Czy wiecie, że cesarz jest już tutaj? Przybył w całkowitej tajemnicy dzisiaj rano na barce z węglem!

– Mamy teraz kłopot. Oni mają zamiar przenieść stolicę do Wolfenburga. Myślę, że jest to pomysł nowego cesarza Hergarda. Wolfenburg! Też coś! Kto chciałby mieć taką stolicę?

W ŚWIĄTYNI SIGMARA

Pierwszym pomysłem drużyny będzie odwiedzenie Wielkiego Teogonisty Yorriego w świątyni Sigmara. Jednakże jest on obecnie trudno osiągalną osobą.

Gdy tylko bohaterowie zjawią się pod świątynią, natkną się na dwóch nowicjuszy, którzy w impertynencki sposób zażądają wyjaśnień celu wizyty. Jeśli nie pokażą przesyłki do Wielkiego Teogonisty i żelaznego listu, zostaną bez ogródek odesłani z kwitkiem. Wielki Teogonista jest bowiem ważną osobistością i nie ma czasu spotykać się z wędrownymi poszukiwaczami przygód...

Gdy bohaterowie okażą dokumenty, jeden z nowicjuszy zniknie za ukrytymi drzwiami, aby poinformować o całym zajściu swojego zwierzchnika. Drugi prychnie lekceważąco nosem i wycofa się na bezpieczną odległość. Nie będzie chciał z nimi rozmawiać ani odpowiadać na pytania. Ograniczy się do wyrażającego dezaprobatę, powątpiewającego spojrzenia. Uniemożliwi też bohaterom (nawet wyznawcom i kapłanom Sigmara) wejście do środka świątyni, tarasując przejście.

Po mniej więcej pół godzinie powraca pierwszy nowicjusz. Nie wygląda na specjalnie zadowolonego i z niechęcią przyznaje, że Wielki Teogonista życzy sobie widzieć bohaterów.

Spotkanie z Yorrim

Bohaterowie zostają zaprowadzeni do prywatnego gabinetu w środku świątyni. Yorri zasiada za olbrzymim biurkiem z drzewa różanego. Nie proponuje im, aby usiedli. Uważnie przegląda dokumenty. Następnie ciska list żelazny na biurko, co jest sygnałem dla nowicjusza, który bez słowa zwraca go bohaterom.

Yorri przechyla się na swoim krześle do tyłu i ponownie czyta list od elektorów.

– Czy to prawda? Heinrich Todbringer wybrany na cesarza?

Zaczyna czytać list po raz kolejny. Sprawia wrażenie osoby niezbyt zadowolonej. Wreszcie odkłada pismo i pogrąża się na jakieś pięć minut we własnych myślach, po czym zasypuje bohaterów pytaniami: *Czy Gustaw von Krieglitz naprawdę zginął? Czy są pewni, że elektorzy, głosując na Heinricha, nie znajdowali się pod presją? Czy Todbringer jest rzeczywistym następcą Sigmara? Gdzie odnaleźli młot? Czy Ar-Ulryk wciąż jest przy życiu?* I najwyraźniej żadna z udzielonych odpowiedzi go nie satysfakcjonuje.

– Dobrze zatem. Daje mi to pewne pojęcie o zaistniałej sytuacji, muszę jednak zrobić z tych informacji jak najlepszy użytek. Wszelkie osądy co do prawdziwości młota powinienem odłożyć do czasu, gdy go zobaczę na własne oczy. Nie mam innego wyboru. Koronacja. Heinrich Pierwszy. To wszystko stało się tak nagle, nie do końca legalnie... Zwłaszcza to, że według tego listu muszę być przygotowany już jutro, bo wtedy zgodnie z obietnicą do Altdorfu powinien przybyć Todbringer...

Następnie pyta, gdzie bohaterowie się zatrzymali, a otrzymawszy odpowiedź, mówi:

– W Altdorfie nie jest jeszcze do końca spokojnie. Dotarły do mnie słuchy, że słudzy Chaosu znajdują się w mieście. A wy, jako przedstawiciele nowego cesarza, możecie znaleźć się w niebezpieczeństwie...

Yorri proponuje drużynie przeniesienie się do „Imperialu". Nalega również, aby zgodziła się na przydzielenie jej ochrony w postaci straży. Jeśli bohaterowie nie przystaną na propozycję zamieszkania w „Imperialu", Yorri pozwoli im zostać w wynajętych pokojach, ale nie przyjmie odmowy w sprawie ochrony.

Gdy bohaterowie zapytają o Kaslaina, Yorri będzie wyglądał na zdumionego i podejrzliwym tonem spyta:

– A jakiż to macie interes do arcylektora?

Jednakże nie będzie sprawiał wrażenia osoby rzeczywiście zainteresowanej usłyszeniem odpowiedzi. Wszystkie prośby o zobaczenie się z Kaslainem Yorri zbywa grzeczną odmową. Arcylektor ma bowiem wiele pilniejszych i ważniejszych dla dobra społecznego spraw do załatwienia. Zgodzi się przekazać mu ukłony, jednak będzie widać, iż robi to niechętnie.

Jeśli któryś z bohaterów podczas spotkania z Yorrim wykona udany test **Ogd**, zorientuje się, że coś jest nie w porządku. Najwyraźniej Wielki Teogonista ma głowę zaprzątniętą czymś

innym. Yorri po prostu zignoruje wszystkie pytania zadawane przez drużynę, mające na celu ustalenie, co jest nie tak.

Yorri kończy rozmowę z bohaterami, przyzywając nowicjusza. Radzi im, aby najszybciej jak to tylko możliwe wrócili do gospody i nie ruszali się stamtąd. Jeśli odmówią, Yorri spojrzeniem wyraiz dezaprobaę, ale nie zabroni im włóczenia się po ulicach Altdorfu. Zanim drużyna wyjdzie z gabinetu, nagryzmoli coś naprędce i poda nowicjuszowi. Jest to liścik do kapitana miejscowej straży, polecający ochronę bohaterów.

W ten oto sposób bohaterowie zostają odprawieni. Wielkie wrota zatrzaskują się za nimi i zostają całkowicie sami na stopniach prowadzących do świątyni. Kiedy zaś wrócą do gospody, w której się zatrzymali, pozdrowi ich Joachim Stark ze straży miejskiej w Altdorfie. On i jego dzielni chłopcy czują się w karczmie niczym we własnym domu, a każdy trzyma w ręce po kuflu piwa.

WYPADKI W ALTDORFIE

Teraz nadeszła właściwa pora, aby wyjawić, co stało się z Yorrim, Wielkim Teogonistą ze świątyni Sigmara.

Doniesienia na temat latającego nad Altdorfem smoka, które bohaterowie mogli gdzieś już zasłyszeć, są zgodne z prawdą. Yorri strącił go do rzeki i zabił, a w każdym razie tak wszyscy twierdzą. Był to ten sam smok, który zniszczył Yordiego, a dokładniej mówiąc jego ciało, zawładnięte przez wyzwolonego dzięki zabraniu młota demona Sheerargetru. Zwycięstwo Wielkiego Teogonisty okazało się krótkotrwałe, bowiem demon, potrzebujący teraz nowej cielesnej powłoki, wcielił się w samego Yorriego.

Pod nową postacią Sheerargetru/Yorri nie próżnował i szybko odszukał pozostałych w Altdorfie kultystów Tzeentcha. Przy ich pomocy usunął wielu kapłanów Sigmara i zastąpił ich swoimi ludźmi. Nie było to specjalnie trudne, bowiem w tym czasie akty przemocy dokonywane na czcicielach Sigmara i Ulryka były w Altdorfie powszechne. Demon pod postacią Yorriego upewnił się, że kapłani znaleźli się pośród ofiar i pozwolił kultystom na zajęcie ich miejsc.

Jedynie Kaslain i Aglim pozostali przy życiu. Znajdują się pod wpływem narkotyków i są stale nieprzytomni. Sheerargetru nie zamierza zabijać arcylektorów, prędzej zdecyduje się poddać ich przypadkowym mutacjom i przemianom. Gdy wraz ze śmiercią Heinricha ujawnione zostanie, że Yorri był zwyczajną marionetką w rękach demona, a kler Sigmara przeniknięty jest przez kultystów Tzeentcha oraz gdy pokaże się publicznie Kaslaina i Aglima przemienionych w mutantów, zdyskwalifikuje to całkowicie i zniszczy kult Sigmara!

Sheerargetru jest przygotowany do koronacji Heinricha. Gdy ceremonia się zacznie, demon będzie mógł się wreszcie zemścić na synu Sigmara – ostatni z linii potomek bóstwa zginie z jego szponów. Gdy Heinrich zostanie oddzielony od swojej ochrony, umrze w jak najbardziej widowiskowy sposób. Gdy Yorri będzie nakładał koronę na jego głowę, oczom wszystkich ukaże się Sheerargetru. Sam Heinrich nie da rady przeciwstawić się potędze demona. Słudzy Tzeentcha przybędą, aby wziąć odwet za stulecia spędzone na wygnaniu i zmiażdżyć Imperium w momencie, gdy jego sytuacja zaczyna się ponownie stabilizować.

Demona zaskoczyło tempo, w jakim drużyna zjawiła się w Altdorfie oraz szybkość, z jaką Heinrich realizuje swoje plany. Sheerargetru był świadom tego, że zbliża się chwila koronacji, jednak nie spodziewał się, że nastąpi to tak szybko. Między świątyniami Sigmara istnieje sprawny system komunikacji, wykorzystujący gołębie pocztowe oraz bardziej zaawansowane techniki porozumiewania się na odległość. Dzięki niemu Wielki Teogonista jest dobrze poinformowany i zorientowany w sytuacji.

Demon opracował plan zniszczenia bohaterów, do realizacji którego nie musi się ujawniać. Nie ma znaczenia, czy drużyna pozostanie „Pod Skrzyżowanymi Lancetami", czy gdziekolwiek indziej. Sheerargetru ma zamiar zabić bohaterów przed przybyciem Heinricha. Wykorzysta w tym celu pozostałych w Altdorfie kultystów.

Nocni zabójcy

Zgodnie z planem Yorriego, bohaterowie zostaną zabici w noc po spotkaniu w świątyni Sigmara.

Bez względu na to, gdzie się zatrzymali, jakkolwiek zgodnie z założeniem powinni nocować „Pod Skrzyżowanymi Lancetami", kolejność zdarzeń będzie taka sama.

Napad na drużynę zaczyna się około drugiej w nocy. Joachim Stark rozmieścił ośmiu swoich ludzi w gospodzie, po jednym przy każdych drzwiach wejściowych, a reszcie polecił pilnować korytarzy i sprawdzać niezamieszkane pokoje. Gdy zegar wybija drugą, jeden z kapłanów Sigmara (w rzeczywistości kultysta Tzeentcha) wyłamuje drzwi do służbówki. Następnie bierze miski z gorącą zupą i zanosi je strażnikom, którzy właśnie zaczynają być głodni. Zupa ta przyniesie śmierć każdemu, kto ją wypije, ponieważ zawiera dodatek jadu na ludzi i innych równie okropnych w swym działaniu narkotyków. Po dziesięciu minutach strażnicy znajdują się w stanie agonalnym, a paraliżujące właściwości mikstury gwarantują, że nie będą mogli nawet wezwać pomocy.





„Kapłan" usuwa strażnika pilnującego drzwi, otwiera je i przywołuje swoich towarzyszy, którzy rozbierają ciała strażników z ubrań i chowają w piwiarni. Następnie przebrani za straż kultyści przechodzą do realizacji drugiego etapu planu.

W sytuacji gdy drużyna wystawia wartę, aktualnie czuwający bohater powinien wykonać test I z ujemnym modyfikatorem -25 (+10 punktów za *czuły słuch*). Jeśli test jest udany, zaangażowani w grę bohaterowie usłyszą odgłosy szamotaniny, głuche uderzenia itp.

Jeśli bohaterowie postanowią zbadać pochodzenie tych dźwięków, natkną się przy szynkwasie na kultystów, ściągających ze strażników mundury i pokrowce na broń. K6 kultystów zdążyło się już całkowicie przebrać za członków straży miejskiej. Oczywiście jeden z nich ma na sobie szaty kapłana Sigmara, a jest nim Reiner Zeidler, ich przywódca. Pojawienie się drużyny zaskoczy napastników. Nie tracą jednak czasu i rzucają się do ataku. Reiner ma tutaj ośmiu ludzi.

Jeśli bohaterowie niczego nie usłyszą (lub nie mają zamiaru zbadać źródła hałasów), kultyści spróbują złapać ich w pułapkę. Jeden ze „strażników miejskich" puka do ich izby i prosi:

– Czy mógłby ktoś pomóc Heinzowi? Ma atak rozrywającego kaszlu... Proszę... pospieszcie się!

I rzeczywiście jeden z kultystów świetnie odgrywa rolę osoby mającej się właśnie zakasłać na śmierć. Przedstawienie to ma miejsce na dole.

Jeśli jeden lub kilku bohaterów pójdzie sprawdzić, co się dzieje, natkną się na dwóch strażników miejskich, którzy poproszą ich, aby zerknęli na „biednego Heinza". Gdy tylko pochylą się nad chorym, aby mu pomóc, ten wyciągnie sztylet i zaatakuje swojego lekarza (lekarzy). Jest to sygnał do ataku dla pozostałych strażników. Jeśli jakiś bohater pozostał w pokoju, K4 kultystów wedrze się tam i rzuci na niego.

Jeśli bohaterowie odmówią udzielenia pomocy, kultyści spróbują rozwalić drzwi do ich pokoju. Zajmie im to K6 rund. W tym czasie każdy, kto został wyrwany ze snu, zdąży wdziać nie więcej niż jeden lub dwa elementy pancerza i podnieść tarczę. Nie pozwól nikomu utrzymywać, że jest możliwe spanie w pełnym opancerzeniu.

Kultyści są zagorzałymi fanatykami, którzy w żadnym wypadku nie poddadzą się ani nie będą rozmawiać z bohaterami. Nie wskóra się tu nic nawet hipnozą, bowiem zostali oni już wcześniej zahipnotyzowani i to do tego stopnia, że prędzej odgryzą sobie języki niż wyjawią jakiś sekret. Reiner Zeidler posiada sztuczny ząb zawierający truciznę. W rzeczywistości ząb ten wypełniony jest kwasem i każdy, kto go rozkruszy, otrzyma K4 obrażenia z S 7.

Zanim walka się zakończy, Bengt i pozostali pracownicy oberży obudzą się i zaczną dobijać do własnych drzwi. Lindenthalówny, będące od początku zatrwożone, przerażą się jeszcze bardziej, zobaczywszy scenę rzezi, która się rozgrywa „Pod Skrzyżowanymi Lancetami". Bengt, który będzie wyglądał jakby miał zaraz zwymiotować, zaoferuje, że sprowadzi straż miejską. Ograniczy swoje działania w tym kierunku do otworzenia drzwi i krzyczenia *Straż! Straż!* aż do momentu, gdy ktoś się pojawi.

Upływa jakieś pięć minut, zanim przybywa dwunastoosobowy patrol straży miejskiej i pół godziny zanim zjawia się jej kapitan – Rudolf Sigmarsson. Jest zdruzgotany śmiercią swoich ludzi. Nie ma pojęcia, jak do tego mogło dojść. Gdy tylko zobaczy zniszczone trucizną ciała swoich chłopców, zacznie ze złością kopać zwłoki kultystów. Udany test **Ogd**, wykonany przez któregokolwiek z bohaterów, pozwoli dostrzec, że wybuch kapitana jest nieudawany i szczery.

Sigmarsson zapewni drużynie eskortę aż do samej świątyni Sigmara, jeśli oczywiście będzie chciała się tam udać. Kiedy już dotrze na miejsce i zda raport z zajść w gospodzie, zostanie zaprowadzona prosto do Wielkiego Teogonisty, nawet jeżeli będzie to sam środek nocy.

Wielki Teogonista pojawia się w chwilę później, wyglądając przy tym na mocno zdziwionego, nie spodziewał się bowiem, że bohaterowie ujdą z życiem. Wysłuchawszy ich wersji wydarzeń, myśli przez chwilę, a potem powiada:

– Najwyraźniej rzeczy mają się gorzej niż przypuszczałem. Siły Chaosu musiały przeniknąć do straży i znajdują się w jej szeregach. Być może problem ten dotyczy też straży imperialnej. Hmmm... – przerywa. – Podczas koronacji wykorzystam jedynie oddziały świątynne. Tylko je. Taaak. Tak będzie. A teraz moi drodzy... Jutro jest długi dzień, więc jeśli wybaczycie...

Bohaterowie zostają odprowadzeni do drzwi i po raz drugi pozostawieni na stopniach świątyni.

Poszukiwacze przygód mogą być podejrzliwi w stosunku do Yorriego, jakie jednak mają dowody? Jeśli poproszą o audiencję u Kaslaina, usłyszą, że arcylektor jest w trakcie nocnej medytacji poprzedzającej jutrzejszą ceremonię i pod żadnym pozorem nie wolno mu przeszkadzać.

Jeśli bohaterowie postanowią zamienić podejrzenia w czyny, nie broń im tego. W świątyni znajduje się dwudziestu „kapłanów" Sigmara (w rzeczywistości kultystów). Prawdopodobnie na zewnątrz przechadza się patrol straży miejskiej. W dodatku jest jeszcze Yorri, a dokładniej demon pod jego postacią, który już będzie umiał o siebie zadbać...

POJAWIENIE SIĘ CESARZA HEINRICHA

Część zwolenników Heinricha przybywa do Altdorfu jeszcze przed świtem, jedni konno, inni na barkach. Zawodowa armia zmierza do stolicy, aby dopilnować tam porządku. Zanim słońce zdąży wzejść, cała rzeka ludzi jest już w drodze do miasta. Jednostki ze wszystkich stron Imperium oraz oddziały sprzymierzeńców razem wkraczają do Altdorfu. Są tam nawet grupy składające się z Ostlandczyków i Talabeklandczyków, którzy najbardziej ze wszystkich starają się zademonstrować jedność.

Nastrój w Altdorfie zmienia się gwałtownie. Zanim miasto do końca rozbudzi się ze snu, wszyscy będą już znali prawdziwą wersję wydarzeń, które miały miejsce pod Wolfenburgiem. Najlepszym dowodem, potwierdzającym prawdziwość tych zajść, jest jedność panująca między żołnierzami Imperium – kraju, który stał na skraju wojny domowej. W przeciągu niecałej godziny flagi Imperium wiszą nieomal w każdym oknie, powiewają na każdym nadającym się do użytku maszcie czy słupie. Sprytni cukiernicy głośno krzycząc, zachwalają „imperialne ciasteczka". Wypiek ten nie różni się niczym (prócz herbu Todbringera i potrójnej ceny) od najzwyklejszych w świecie ciasteczek. Drugi rodzaj sprzedawanych ciastek ponoć jest identyczny jak te wypiekane dla Magnusa Pobożnego. Na rogach ulic minstrele tworzą nowe wersje starych pieśni, wychwalające mężność i cnoty nowego cesarza. Wszędzie pełno jest rozradowanej gawiedzi, ożywienie na ulicach osiąga swoje apogeum. Strażnicy miejscy próbują powstrzymać ludzi od przechodzenia po prowizorycznych mostach.

O godzinie dziesiątej w pokoju bohaterów „Pod Skrzyżowanymi Lancetami" zjawia się posłaniec ubrany w liberię Middenheim, czerwony na twarzy i sprawiający wrażenie poruszonego. Jest nim Hans Bauer. Jego posłanie jest dość krótkie: graf Heinrich Todbringer, przyszły cesarz, życzy sobie z nimi mówić, najprędzej jak to tylko jest możliwe. Obecnie znajduje się w „Imperialu", ale wkrótce zamierza przedefilować ulicami miasta do Volkshalle. Ma dla bohaterów w zanadrzu jakieś zaszczyty.

Awantura na ulicy

Drużyna jest w drodze do „Imperialu". Ulice, którymi idzie, stają się z każdą chwilą coraz bardziej zatłoczone. Towarzyszy jej Hans Bauer, paplający nieustannie o tym, jakie to wszystko jest pasjonujące:

– Nigdy przedtem nie byłem w Altdorfie. Czy tutaj zawsze jest tak rojno? Byłem już w świątyni Sigmara. Ogromna, no nie? Wielki Teogonista był bardzo miły i poczęstował mnie odrobinką wina, gdy tam czekałem. Powiedział, że zarówno on jak i arcylektor uważają, że graf Heinrich powinien zostać cesarzem. Ładnie z jego strony, no nie? A wiecie, że mi powiedział, że koronacja wcale nie odbędzie w Sali Tronowej w „Imperialu", tylko w Volkshalle?

Zalewający bohaterów potokiem słów Hans zatrzymuje się parę razy po drodze, aby kupić sobie „imperialne ciasteczko", pasztecik z mięsem lub kubek wina.

Gdy drużyna znajdzie się po drugiej stronie rzeki, natrafi na zamieszanie. Stara kobieta stoi na rogu dwóch ulic, lamentując przeraźliwie.

– Chaos przywdział maskę prawości. Czcicie przebranie, a nie prawdę. Złe moce Chaosu są tutaj i teraz! W samym sercu Altdorfu! Ludzie, strzeżcie się! Dzisiaj jest czarny i straszliwy dzień. Nikczemność i niegodziwość nie miały jeszcze swojej godziny chwały! Strzeżcie się!... Strzeżcie się! Czy ktoś widzi to, co ja widzę?

Większość przechodniów ją ignoruje, inni spoglądają z zażenowaniem na bredzącą staruchę. Gdy bohaterowie ją mijają, kobieta potyka się i w wpada na jednego z nich. Jest ślepa, bowiem jej oczy zaatakowała katarakta. Bohater, który pomoże jej się podnieść i wykona test **I** (z dodatnim modyfikatorem +10), zauważy na czole kobiety ledwie widoczne czerwonawe znamię czy też siniaka, kształtem przypominającego kometę o dwóch ogonach.

Gdy tylko kobieta się potknie, dwóch mężczyzn wyglądających na osiłków (będących kultystami) przedrze się przez rzesze gapiów i weźmie ją pod łokcie.

– Choć do domu, babciu – mówi jeden.

Drugi jest dużo mniej życzliwy:

– Do domu, ty głupi, ślepy krecie.

Jeśli bohaterowie nie zareagują, staruszka zostanie zabrana, a potem zasztyletowana. Jeżeli zaś staną na drodze „wnukom", ci spróbują wyjaśnić zajście:

– Babcia jest trochę rozgorączkowana i nazbyt podekscytowana tym wszystkim. – Po chwili zirytują się: – To nie wasza sprawa, odsuńcie się.

Wszelkie próby rozmowy ze staruszką spełzną na niczym, nie przerywa ona bowiem wyliczania złowieszczych ostrzeżeń. Ewentualnie jeden z kultystów wyciąga nóż i dźga nim kobietę. Bohater prowadzący rozmowę może wykonać test I, aby w porę spostrzec przebieg wydarzeń i móc nań zareagować. W przeciwnym razie staruszka zostanie powalona jednym pchnięciem. Obaj kultyści uciekną, posiadają bowiem, oprócz typowych dla kultystów zdolności, umiejętność *ucieczki*. Ponieważ ulice są mocno zatłoczone, mają pewność, że uda im się zbiec. Jeśli bohaterowie złapią któregoś z nich, nic im z tego nie przyjdzie, bowiem są oni tak samo fanatyczni, jak ci opisani w podrozdziale *Nocni zabójcy* i prędzej odgryzą sobie język niż zaczną mówić.

Hans nie będzie uczestniczył w większości opisanych zdarzeń, bowiem będzie w tym czasie zajęty kupnem kolejnej porcji jedzenia. Nie omieszka jednak przypomnieć bohaterom, że graf Heinrich na nich czeka. Tłum na ulicach staje się coraz większy, z daleka można dostrzec panującą wokół radość. Gdy przybliżą się do „Imperialu", stanie się jasne, że wielu altdorfczyków widziało już Heinricha i że wywarł na nich ogromne wrażenie.

Hans przeprowadza bohaterów przez kordon strażników miejskich i Rycerzy Pantery prosto do „Imperialu", gdzie zostaje im wskazana sala, w której oczekuje graf Heinrich. Oprócz niego są tam: Maksymilian von Genscher, Ar-Ulryk, graf Alberich Haupt-Anderssen ze Stirlandu, arcyksiążę Leopold von Bilthofen z Middenlandu, książę Hergard z Ostlandu, hrabina Emmanuelle von Liebewitz z Nuln oraz arcyhrabina Ludmiła von Alptraum z Averlandu. Elektorzy stoją wokoło w małych grupkach, oddając się salonowym rozrywkom. Ar-Ulryk i von Genscher rozmawiają z grafem Heinrichem. Młot leży na wyścielanym stoliku koło przyszłego cesarza. Każdy z bohaterów, który wykona udany test **Int,** zda sobie sprawę, że to dostojne zgromadzenie w Altdorfie jest niepodważalnym dowodem publicznego poparcia dla Heinricha, poparcia gwarantującego mu zostanie cesarzem.

Heinrich przyzywa bohaterów kiwnięciem ręki. Gdy podejdą, będzie rozmawiał z Ar-Ulrykiem, który usilnie stara się go przekonać, aby się koronował w Imperialnej Sali Tronowej albo w świątyni Sigmara. Byłoby to według Ar-Ulryka posunięciem bardzo dyplomatycznym. Heinrich odmawia, argumentując następująco:

– Mój ojciec tutaj zmarł, więc ja się tutaj koronuję.

Ar-Ulryk wspaniałomyślnie na to przystaje, po czym zwraca się do bohaterów:

– Przed wami ostatni obowiązek i pierwszy z wielu zaszczytów. W dowód publicznego uznania dla waszego znaczącego udziału w przywróceniu młota Sigmara Jego Imperium, graf Heinrich... – tym miejscu Heinrich kiwa głową – postanowił, że będziecie nieść święty młot podczas ceremonii i we właściwym momencie zaprezentujecie go Wielkiemu Teogoniście. Nie jest to nic trudnego...

Potem, moi drodzy, otrzymacie bardziej namacalne wynagrodzenie za wysiłek włożony w doprowadzenie do obecnej sytuacji. Na razie jest to tylko publiczne wyrażenie wdzięczności. Później nadejdzie czas na samą istotę rzeczy – Heinrich najwyraźniej przyjął już monarsze maniery. – Mamy nadzieje, że przyjmiecie to bez oporów. Należy bowiem pamiętać, ile wysiłku was kosztowało odnalezienie Ghal-maraza.

Bohaterowie mogą próbować podzielić się swoimi obawami związanymi z koronacją, powiedzieć Ar-Ulrykowi i grafowi Heinrichowi o napadzie kultystów, starej kobiecie czy też dziwnym zachowaniu Yorriego. Będą mieli na to tylko kilka chwil, bowiem wszyscy muszą się już zbierać, aby pójść na ceremonię. Bohaterowie powinni zachowywać się z rezerwą – jakby nie było, znajdują się w bardzo dystyngowanym i zacnym towarzystwie.

Wysłuchawszy bohaterów, Ar-Ulryk dochodzi do wniosku, że wraz z Rycerzami Pantery stanowią oni wystarczającą ochronę przed ewentualnymi problemami. Pragnie, aby Heinrich został wreszcie koronowany. Gdy to nastąpi, będzie mógł rozkazać władzom imperialnym zbadanie tej sprawy. Heinrich jest natomiast znacznie bardziej rozważny.

– Wczorajszej nocy miałem sen... Nie pamiętam go dokładnie. Jakaś maska spadła na podłogę i roztrzaskała się na drobne kawałeczki. Zza niej wyłoniła się twarz mężczyzny. Nie mogłem jej dostrzec, ponieważ pozostawała ukryta w ciemnościach. Wtedy się obudziłem. Ale w końcu mam was i Rycerzy Pantery do ochrony. A Wielki Teogonista obiecał rozmieścić swoich własnych ludzi w hali. Będziemy wystarczająco bezpieczni. No, ale teraz czas już na nas.

Heinrich dostojnym krokiem opuszcza salę, a przed nim idą elektorzy i von Genscher. Ostatni, jako ochrona, wychodzą bohaterowie i Rycerze Pantery. Bohaterowie dostają aksamitną poduszkę, na której mają nieść Ghal-maraza. Komu dokładnie przypadnie niesienie młota, zależy już od nich samych. Dwóch będzie trzymało aksamitną poduszkę, a reszta wystąpi w charakterze pocztu honorowego. Pierwszym powozem pojedzie przyszły cesarz – graf Heinrich, w dwóch następnych imperialni elektorzy, a w trzecim drużyna.

Protokół, ach protokół

Bohaterom zostaje wskazana właściwa kareta. Gdy tylko się do niej wgramolą, dołącza do nich Ludovicius Grossprattler, jeden z drobniejszych urzędników w pałacu. Podczas gdy procesja, w tym także powóz drużyny, przesuwa się zatłoczonymi ulicami, Ludovicius z wystudiowaną uprzejmością przedstawia się bohaterom i wyjaśnia swoją funkcję. Gawiedź wokoło radośnie pokazuje sobie młot, leżący w ich karecie.

Zadaniem Grossprattlera jest poinstruowanie bohaterów w najdrobniejszych szczegółach jak prawidłowo i zgodnie z procedurą powinna przebiegać koronacja i towarzyszące jej ceremonie:

– Właściwie to wszystko nie jest potrzebne. Zgodnie z wniesionymi poprawkami do *Dekretu o imperialnej koronacji* z 2372 roku, dopuszcza się możliwość unieważnienia, obejścia lub uznania za niepotrzebne normalnego wstępnego posiedzenia elektoralnego w celu wyznaczenia nowego cesarza, gdy jest ono uznane za niepraktyczne – prawnicy uwielbiają spory o definicję tego słowa – lub w sytuacji wojny, epidemii bądź zagrożenia kraju, lub wtedy, gdy zgromadzenie większości żyjących imperialnych elektorów bez przewodnictwa Wielkiego Teogonisty Sigmara lub najwyższego z kapłanów kultu Sigmara wyraziło w nieprzymuszony i zgodny z prawem wyborczym sposób swoje poparcie dla jednego kandydata. Rozumiecie? Gdy poparcie to zostanie udzielone, zgodnie z wymogami prawa wystarczy dostarczyć pisemne poświadczenie wyniku elekcji Wielkiemu Teogoniście lub najwyższemu kapłanowi kultu Sigmara.

Jeśli któryś z bohaterów, wysłuchawszy przemowy Ludoviciusa, ośmieli się powiedzieć: „Że co?", ten z miną męczennika rzeknie:

– Graf Heinrich jest cesarzem, wybranym w uczciwy i sprawiedliwy sposób. Nie ma potrzeby przeprowadzać następnej elekcji. Hm, ci prowincjusze... Co się zaś tyczy protokołu, to...

Rola bohaterów w ceremonii koronacji jest raczej mało skomplikowana. Wejdą do sali jako ostatni, niosąc Ghal-maraza.

– Oto młot Sigmara, jeśli jeszcze tego nie wiecie... – kąśliwie zauważa Grossplattler, po czym wyjaśnia dalej.

Następnie mają podejść do podwyższenia, na którym znajduje się tron, i zaczekać. We właściwym momencie Wielki Teogonista da im sygnał, aby wystąpili kilka kroków do przodu. Następnie wręczą Ghal-maraza – *Pamiętacie chyba, że jest to Rozłupywacz Czaszek, młot Sigmara* – Wielkiemu Teogoniście. Na zakończenie pouczenia Grossprattler podkreśla, że bohaterowie muszą pamiętać, aby zrobić krok do tyłu i pokłonić się nisko.

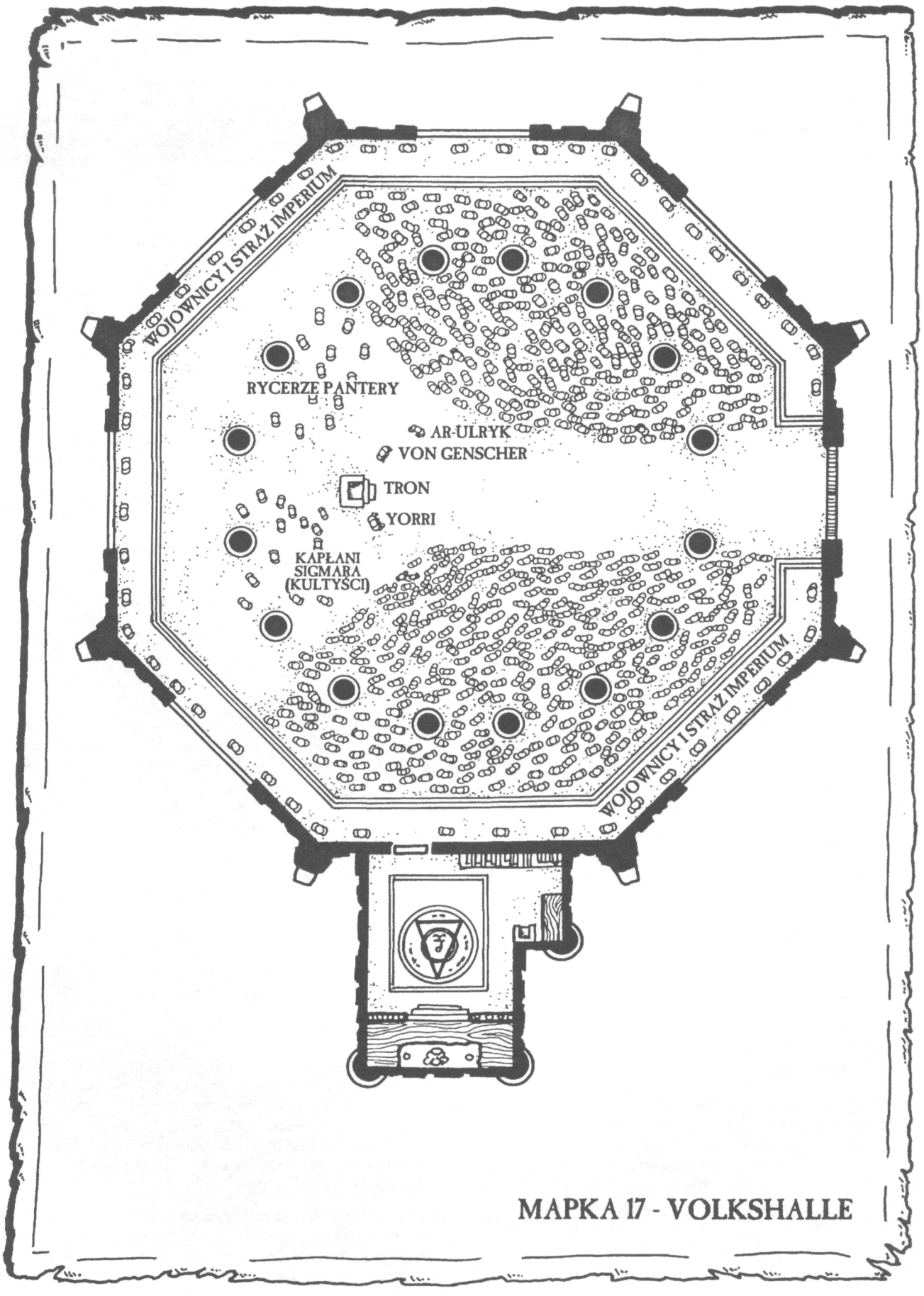
– Mam nadzieję, że wiecie, jak należy się kłaniać. A potem wycofacie się na bok.

Grossprattler przez cały czas trwania procesji pracuje nad tym, by bohaterowie nauczyli się swojej roli na pamięć. Każe im ją powtarzać na głos. Okrzyki radości, wznoszone przez rozentuzjazmowane tłumy, stają się z każdą chwilą coraz głośniejsze i bardziej żarliwe. Jeśli drużyna będzie machać do gawiedzi i zgrywać się na wielkich bohaterów, Grossprattler każe im przestać. Powinni zignorować tłum i spróbować się skoncentrować. Za chwilę będą na nich patrzeć dużo ważniejsi ludzie *niż ten niepoprawny motłoch.*

KORONACJA

Mapka 17 przedstawia plan Volkshalle przygotowanej do koronacji. Podczas gdy elektorzy zajmują miejsca, Heinrich czeka w karocy. Grossprattler upewnia się, że bohaterowie pozostają na swoich miejscach aż do chwili, gdy wysadzi ich z powozu na tyłach hali, nieopodal głównego wejścia.

Wreszcie Heinrich, pod eskortą Rycerzy Pantery, Maksymiliana von Genschera i Ar-Ulryka wkracza do sali. Trębacze dmą z całej mocy w swe instrumenty, rozlegają się głośne fanfary, każdy z obecnych wypręża się niczym struna. Panuje atmosfera spokoju i czci. Mimo obecności tak wielu ludzi, można usłyszeć nawet bzyczenie muchy.



MAPKA 17 - VOLKSHALLE

Jeżeli chcesz, możesz wprowadzić odrobinę komizmu i ubarwić grę, opisując Volkshalle pełnym patosu tonem, używanym przez komentatorów wydarzeń w rodzinach królewskich: *...A oto promieniejący kwiat w szatach o barwie middenheimskiego błękitu, lady Wanda Weltschmerz, włosy ma upięte zgodnie z najnowszym trendem mody, wprowadzonym przez Julian z Nuln...* Może to odciągnąć uwagę bohaterów od mającej się tam rozegrać tragedii.

Heinrich zasiada na tronie. Yorri przystaje, spogląda na niego, po czym daje krok do przodu.

– W imię... Sigmara i... Ulryka... Zgodnie z wyrażoną w świetle prawa wolą imperialnych elektorów, Heinrich Todbringer z Middenheim zostaje wybrany cesarzem... imperium Sigmara – Yorri mówi przez zaciśnięte zęby, zupełnie jakby własne słowa sprawiały mu ból.

– Wnieść koronę! – blady na twarzy Kaslain kroczy, trzymając aksamitną, wyszywaną srebrem poduszkę, na której spoczywa Imperialna Korona.

– Wnieść młot... Sigmara! – jest to sygnał dla bohaterów, mają wystąpić naprzód, niosąc młot w kierunku Heinricha i Wielkiego Teogonisty. Jeśli się zagapią i nie zareagują właściwie, Grossprattler szturchnie któregoś z nich w żebra.

Wszystko przebiega zgodnie z planem, gdy bohaterowie maszerują do przodu. Każdy, kogo mijają, składa pokłon Ghal-marazowi. Kiedy wchodzą na podwyższenie, na którym znajduje się tron, młot zaczyna szumieć. Bohaterowie powinni już dawno odkryć, że oznacza to, iż w pobliżu znajduje się ktoś związany z królestwem Chaosu. Jednak nigdy wcześniej Ghal-maraz nie robił tego, nie będąc w czyichś rękach. Wydarza się też inna godna uwagi rzecz. Młot wznosi się ponad poduszkę i dryfuje w powietrzu w kierunku trzymającego ją bohatera, ewentualnie, jeśli chcesz, w kierunku tego z poszukiwaczy przygód, który używał go najczęściej, gdy Ghal-maraz znajdował się w ich posiadaniu.

Yorri i Heinrich przyglądają się z przerażeniem takiemu obrotowi wypadków. Todbringer podnosi się z tronu, a Yorri zasłania się rękami. Jeżeli jeden z bohaterów wykona udany test **Int**, zda sobie sprawę, że młot reaguje w ten sposób na któregoś z nich. Albo jeden, albo drugi pochodzi z królestwa Chaosu.

Rzut młotem

Jeśli bohater trzymający młot poleci mu uderzyć Yorriego, Ghal-maraz uczyni to ze wszystkimi efektami. Następnie zamiast wrócić do osoby, która nim rzuciła, leci prosto w ręce grafa Heinricha. Yorri cofa się zaciskając ręce na rozbitej twarzy. Patrz *Przeobrażenie*.

Jeśli bohater rozkaże uderzyć Heinricha, Ghal-maraz, zamiast to zrobić, poleci wprost do jego rąk.

Bez względu na to, jakie drużyna podejmie działania, Yorri cofa się jak najdalej od młota. Jest najwyraźniej zbity z tropu wrogością, którą okazał mu Ghal-maraz. Demon Sheerargetru boi się, że jeśli nie zrzuci powłoki Yorriego i nie przeobrazi się w bardziej skuteczną w walce postać, wszystko przepadnie. W tej chwili demon nie myśli tak jasno, jak by mógł w innych okolicznościach, ale żywi zastarzałą niechęć do Ghal-maraza. Jakby nie było, broń ta trzymała go w ryzach przez ponad 2500 lat.

Przeobrażenie

Historia lubi się powtarzać. Poszukiwania bohaterów zaczęły się wraz ze śmiercią grafa Borisa Todbringera oraz przeobrażenia Wolfganga i wszystko wskazuje na to, że zakończą się śmiercią kolejnego Todbringera i przeobrażeniem Yorriego.

Yorri chwiejnym krokiem odsuwa się do tyłu, z dala od młota. Skóra jego twarzy odpada od kości. Wielki Teogonista chwyta Kaslaina i ściska jego skronie. Arcylektor krzycząc i upada na ziemię, a krew cieknie z jego nosa i uszu. Yorri obraca się, jego twarz zwisa niczym maska wykonana z żywego mięsa, dyndając wokół szyi. Jest to dopiero początek przeobrażenia. Skóra złuszcza się i odpada. Z ciała Wielkiego Teogonisty wyłania się jakaś istota, a jest nią demon Sheerargetru pod postacią, którą udało mu się stworzyć z magicznej energii Yorriego i Kaslaina. Niemniej jednak odkrył się jako Pan Przemian, jeden z większych demonów Tzeentcha.

Jeśli bohaterowie rzucili młotem w Yorriego, nie zaskoczy ich pojawienie się demona. Nie będą wprawdzie w stanie powstrzymać przeobrażania, ale zdążą wyciągnąć broń, przygotować czary i tym podobne. Każdy bohater, który wykona udany test I, może wyciągnąć broń i zabić demona, zanim ten przybierze niebezpieczną postać. Bowiem przed zakończeniem przeobrażenia nie będzie on w stanie zaatakować.

Jeśli bohaterowie nie rzucili młotem w Yorriego, tylko ci z nich zdążą przygotować broń i czary na czas, którzy wykonają udany test połowy I. Postacie, którym nie powiedzie się test, zostaną zaskoczeni przez warczącego, przepełnionego nienawiścią demona.

Każdy bohater, który jest świadkiem przeobrażenia, musi wykonać udany test **OP** lub przeżyje chwile *grozy*.

Heinrich odsuwa się od Wielkiego Teogonisty w momencie, gdy ten zaczyna się przeobrażać. Rycerze Pantery otaczają swojego nowego cesarza, aby lepiej go bronić. Heinrich stoi pośród nich, w pełnej gotowości bojowej, trzymając młot w górze. Nie atakuje jednak, tylko śledzi wzrokiem każdy ruch Sheerargetru.

W pozostałej części sali rozgrywają się iście dantejskie sceny, prawdziwe piekło na ziemi. Wszędzie dookoła kapłani Sigmara (którzy okazali się kultystami) powstali i zaatakowali strażników miejskich oraz pozostałych uzbrojonych mężczyzn na sali. Odciągnęło ich to od szarpaniny, rozgrywającej się między Heinrichem i bohaterami a demonem.

Powietrze przepełnione jest charakterystycznymi dla magii i rzucania czarów zapachami i dźwiękami. Kapłani Urlyka i kultyści przydają w ten sposób rozgrywającej się tam scenie kolejnego wymiaru przemocy. Większość ludzi na sali, nie wyłączając imperialnych elektorów, jest tak zdumiona i przerażona widokiem demona, że nie jest w stanie zrobić nic rozsądnego, nawet uciec. Tylko kilka osób stojących najbliżej tylnego wyjścia umyka przez ogromne wrota.

Walka demona

Sheerargetru kończy się przemieniać i atakuje bohaterów, którzy wmieszali się do walki, zabierając i uwalniając Ghal-maraza oraz zabijając lojalne sługi Tzeentcha. Tym sposobem udaje im się, zresztą całkiem niezamierzenie, pokrzyżować plany demona. W tej sytuacji nie pozostaje Sheeratgetru już nic innego niż rozprawienie się z parweniuszowskim Heinrichem i całą resztą.

Jeśli tylko dwóch lub trzech bohaterów jest w stanie walczyć z demonem, szykuje się bardzo zacięte starcie. Będą potrzebowali pomocy. Heinrich wykorzysta rozpraszającą grozę moc Ghal-maraza.

Jeśli drużyna poniesie poważne straty, wesprze ją w każdej rundzie K2 Rycerzy Pantery. W ciągu jednej rundy z Sheeratgetru może walczyć nie więcej niż sześć istot wielkości człowieka. Pomocnicy bohaterów nie są w stanie samemu pokonać demona, jednak stanowią pewną rekompensatę ich niedoborów w uzbrojeniu i umiejętnościach.

W innym przypadku Ar-Ulryk w drugiej rundzie walki rzuca czar *Strefa wytrwałości*, przez zupełny przypadek będzie miał bowiem przy sobie odrobinę sproszkowanej krwi smoka. Jest to trochę mniej skuteczne niż zwykle, ale w trzeciej rundzie drużyna znajdzie się wraz z nim wewnątrz strefy. Ar-Ulryk nie będzie osobiście brał udziału w walce, ponieważ czar jest dużo skuteczniejszy niż nawet najlepsza broń.

Jeśli przebieg wydarzeń przyjmie niekorzystny dla bohaterów obrót, Heinrich i von Genscher zaatakują demona. Nastąpi to tylko wtedy, gdy dwóch z nich zostanie poważnie zranionych.

Trzymając Ghal-maraza, obdarzony wysoką wytrzymałością, magiczną ochroną i punktami przeznaczenia Heinrich jest stosunkowo bezpieczny.

Zniknięcie Ghal-maraza

Przyjąwszy decydujący cios, ciało demona rozpada się na kawałeczki, obryzgując każdego, kto stoi bliżej niż w odległości 8 metrów, mieszaniną krwi, śluzu i śliny. Gdy bohaterowie obetrą z twarzy i oczu paskudną substancję, zobaczą Heinricha, trzymającego młot w chmurze dymu, unoszącej się nad krwawymi resztkami ciała Sheerargetru.

Młot leci naprzód i powoli zanurza się w chmurze dymu. Z miejsca, gdzie jeszcze przed chwilą stał demon, wywiewa nieziemsko wyjący i świszczący wiatr. Odnieść można wrażenie, jakby ktoś próbował wyssać całe powietrze z Volkshalle. Ghal-maraz dociera w sam środek chmury i rozjaśnia się. Bijący od niego blask z każdą chwilą staje się coraz intensywniejszy, aż młot zaczyna świecić mocno jak słońce.

Ustaje wiatr i hałasy. Zwyczajne światło słoneczne, wpadające do sali, sprawia po tym wszystkim wrażenie przyćmionego i zamglonego. Sheerargetru przepadł, podobnie jak młot, który zniknął wraz z demonem i odpadkami powstałymi w wyniku jego rozpadu. Nie pozostał po nim ani jeden ślad. Jedynie widok zmarłych i rannych przypomina o całym zajściu. Ciało Kaslaina leży tam, gdzie pozostawił je demon, niczym suchy wyssany z życia wiór.

Kapłani Ulryka, straż miejska i siły poszczególnych elektorów rozprawiają się właśnie z niedobitkami kultystów. Jednak każdy z bohaterów, który zapragnie przyłączyć się do tej walki mającej na celu oczyszczenie sali, z pewnością nie będzie miał problemu ze znalezieniem przeciwnika.

Cichnie ostatni odgłos starć. Kapłani zajmują się rannymi, a Heinrich, ciężko oddychając, siedzi na stopniach podwyższenia, na którym stoi tron.

Po śmierci demona

Zorganizowanie opieki dla wszystkich rannych zajmuje około godziny. Część z nich zostaje zaniesiona do świątyni Shallyi. W tym czasie zranieni bohaterowie (i Heinrich) poddani zostają działaniu uleczających czarów, a von Genscher tworzy brygady, mające za zadanie usunięcie z hali ciał martwych kultystów i przywrócenie pozorów normalności. Straży zaś przypada w udziale przywrócenie porządku publicznego i uspokojenie ludzi – niebo się nie zawali ani ziemia nie zostanie rozdarta na dwoje przez hordy demonów.

Ludziom Heinricha i Rycerzom Pantery udaje się, dzięki wykorzystaniu błyskotliwości, wydobyć z ocalałych kultystów całą



prawdę o zawładnięciu ciałem Yorriego, narkotyzowaniu Kaslaina i usunięciu prawdziwych kapłanów Sigmara. Heinrich nie wydaje się być zbytnio zdziwiony tą historią. Zaczyna filozofować na temat zniknięcia Ghal-maraza. Jeśli żaden z bohaterów nie wpadnie na dobre wyjaśnienie zniknięcia, graf powie:

– Teraz Ghal-maraz odszedł. Lecz, jak głoszą proroctwa, będzie jeszcze potrzebny. Wtedy, być może, powróci do kraju Sigmara, aby chronić jego lud...

Bohaterowie z niekłamana radością odkryją, że Grossprattler wyszedł cało z tego całego zamieszania, które miało miejsce w hali. Zauważy on, że:

– W przypadku, gdy Wielki Teogonista nie żyje oraz gdy pozostali najwyżsi kapłani Sigmara są nieosiągalni, rola mistrza ceremonii, czyli osoby, która w imieniu prawa koronuje cesarza, przechodzi na elektora Talabeklandu lub elektora Nuln, a gdy ich zabraknie, na przywódcę kultu Ulryka. W przypadku tego rodzaju precedensu schemat postępowania jest jasny: kiedy pozostali są nieosiągalni, elektor Nuln powinien wystąpić w charakterze wykonawcy.

Mamrocząc coś pod nosem – pozornie niewzruszony minionymi wydarzeniami – bierze Emmanuelle von Liebewitz na stronę i wyjaśnia jej, na czym polega rola mistrza ceremonii podczas koronacji

W ciągu pół godziny Heinrich zostaje ukoronowany, mimo że Emmanuelle zapomina co chwila swoją kwestię i Grossprattler z Ar-Ulrykiem muszą jej stale podpowiadać. W związku ze zniknięciem młota bohaterowie nie odgrywają specjalnej roli w ceremonii koronacji. Pozwolono im jednak wystąpić w charakterze honorowej straży przed tronem.

Następnie biorą udział w procesji, idącej z powrotem do „Imperialu", gdzie przygotowano ucztę na cześć nowego cesarza. Heinrich prowadzi na posiłek kompanię, składającą się z imperialnych elektorów, Rycerzy Panter, doradców, drużyny i co zamożniejszych altdorfczyków.

Cesarz ma teraz wiele na głowie: musi odbudować kult Sigmara, zadbać o bezpieczeństwo w Imperium oraz wytępić kultystów Chaosu. Przy jego własnym stole jest miejsce dla tych, którzy pomogli ocalić Imperium – dla bohaterów, postaci graczy. A jest to dopiero wstęp do prawdziwej nagrody.

BOHATEROWIE IMPERIUM

Po koronacji cesarz Heinrich będzie musiał uporać się z wieloma problemami. Kult Sigmara został pozbawiony przewodnika, Altdorf jest zrujnowany, a w Imperium trzeba jeszcze zaprowadzić cesarski pokój i odbudować administrację. No i cesarz musi mieć cesarzową – Emmanuelle von Liebewitz z Nuln. Jest też jeszcze bardziej prywatna sprawa, która zaprząta jego myśli – odpowiednie wynagrodzenie bohaterów, którzy wynieśli go na tron.

Heinrich może im zaoferować pozycję związaną z władzą i wpływami oraz ziemią, bogactwem i odpowiedzialnością. Taka nagroda, niezależnie od tego, czy odpowiada bohaterom, czy nie, oznacza jeśli nawet nie koniec poszukiwania przygód, to przynajmniej jego poważne ograniczenie. Nie jest też głupi argument, że osoby, które ocaliły Imperium, nie powinny wracać do korsarskiej działalności. Tak, czy inaczej, wysoka pozycja pozwoli im uczestniczyć w politycznych rozgrywkach i intrygach. Tego typu przygody również bywają ciekawe i można je prowadzić opierając *się na systemie* **WFRP**, *o czym mogłeś się przekonać, jeśli* prowadziłeś już **Szarą eminencję**.

Dla bohaterów przeznaczono poniższe stanowiska. Oczywiście hojność Heinricha będzie ograniczana przez mądrość Ar-Ulryka. Innymi słowy – Ty wiesz, jakie nagrody zadowolą Twoich bohaterów, więc rozdziel je tak, jak uznasz za stosowne.

Protektor Talabeklandu

Wielki książę Gustaw von Krieglitz zmarł, nie zdążywszy wskazać swego następcy na elektorskie krzesło. W rzeczywistości istnieją ewentualni dziedzice, synowie księcia, bliźniacy Erich i Adolf. Niestety, mają dopiero po dwa lata. Ich matka, księżna-wdowa Elise, ma lat dziewiętnaście i nie nadaje się do pełnienia obowiązków elektorskich. Za to z całą pewnością jest atrakcyjną partią jako ewentualna małżonka.

Bohater może zostać ustanowiony strażnikiem i protektorem Talabeklandu do czasu, gdy dorośnie Erich, starszy o trzy minuty od Adolfa. Jednakże nie oznacza to automatycznego otrzymania tytułu elektora Talabeklandu. Zgodnie z rozkazem Heinricha, mandat elektorski zostaje przekazany pieczy kultu Ulryka, a potem ma być zwrócony Erichowi. Jest to mądre rozwiązanie, ponieważ nie narusza równowagi sił między elektorami. Jeżeli chcesz, Heinrich może być jednak podatny na perswazję i przekazać protektorowi Talabeklandu pełnię elektorskiej władzy. Wyłącznie od Ciebie zależy, czy pozwolisz bohaterowi, który zostanie protektorem, poślubić Elise, a potem zamordować Ericha i Adolfa, rywali do elektorskiego krzesła (scenariusz niczym z „Ryszarda III").

Kanclerz Nuln

Po małżeństwie cesarza Heinricha z hrabiną Emmanuelle von Liebewitz potrzebny będzie ktoś, kto zastąpi ją w obowiązkach kanclerza Nuln i Wissenlandu. Z dyplomatycznego punktu widzenia jest to bardzo ważne stanowisko, ponieważ większość handlu Imperium z Bretonią i północną Tileą przechodzi przez ten właśnie region. Kanclerstwo pozwoli także bohaterowi (być może inteligentnemu akademikowi) na utrzymywanie kontaktów z rodziną cesarską.



Marszałek Ostermarku

Maksymilian Dachs zginął w Volkshalle, gdy wyszło na jaw, że Wolfgang jest mutantem. Gunther Dachs zmarł w Wolfenburgu. Ostermark potrzebuje więc zdolnego administratora, który nie obawia się kłopotów z krnąbrnym ludem i któremu uda się wyplenić zwierzoludzi grasujących w lasach. Każdy dobry wojownik przyjąłby posadę marszałka Ostermarku jako wyzwanie.

Arcylektor kultu Sigmara

Ar-Ulryk dopilnuje, używając swoich wpływów, by Werner Stolz, kapłan Sigmara z Middenheim, nie został mianowany Wielkim Teogonistą. Nienawidzi tego człowieka i będzie utrzymywał, że takie wyróżnienie to faworyzowanie middenheimczyków. Po długich rozważaniach Wielkim Teogonistą zostanie wybrany Gludred IV z Averheim. Ma 74 lata i jest człowiekiem, dla którego już samo zezwolenie kobietom na czyszczenie kapłanom butów jest pomysłem skrajnie radykalnym.

Natomiast bohater będący duchownym kultu Sigmara może zostać mianowany arcylektorem w Nuln, w miejsce świętej pamięci Kaslaina. Zostanie także elektorem Imperium! To potężna i ważna pozycja, choć Gludred IV okaże się bardzo uciążliwym zwierzchnikiem. Powinieneś ostrożnie

dysponować tym stanowiskiem. Bohater, który ją zajmie, będzie musiał oczywiście zrezygnować z życia poszukiwacza przygód.

Marszałkowie Middenheim

Cesarz Heinrich mianuje Maksymiliana von Genschera Wielkim Marszałkiem Imperium. Inny marszałek Middenheim, Ulrich Schutzmann, nie żyje. Oznacza to, że dwóch bohaterów może objąć posady marszałków Middenheim – jeden jako dowódca straży (świetny pomysł dla oprycha lub byłego złodzieja), a drugi jako dowódca garnizonu. Na miejsce von Genschera zostaje mianowany Johann Schwertmutt. Oba te stanowiska są osobistymi nagrodami od Heinricha jako grafa Middenheim.

Arcymag Middenheim

To kolejne stanowisko, które Heinrich może ofiarować jako graf Middenheim. Jest ono związane z wieloma obowiązkami, ale może też przynieść liczne korzyści bohaterowi-czarodziejowi. Korzystanie z należących do gildii magicznych przedmiotów to tylko mała część tych profitów.

Ręka księżniczki

Zaaranżowane małżeństwo z Katariną Todbringer (patrz **Szara eminencja**) mogłoby być kuszącą propozycją dla każdego nadającego się do małżeństwa bohatera płci męskiej. Szczególnie że Katarina z łatwością zakocha się w przeznaczonym jej narzeczonym. Choć małżeństwo to wiąże się z poważnym ograniczeniem, jakim jest niemożność prowadzenia awanturniczego życia, to wydaje się, że stanie się szwagrem cesarza jest wystarczającą rekompensatą.

Katarina ma także własne wpływy. Jako ostatnia z rodu Todbringerów nosi teraz tytuł grafini (żeńska forma od grafa) Middenheim (Heinrich, zostając cesarzem, odrzucił pomniejsze tytuły).

Wielki łowczy

Kolejne stanowisko w Middenheim, które może stać się znaczące w skali Imperium. Powinno zadowolić bohatera, którego nie zajmują oficjalne interesy.

Wieczny Rycerz Middenheim

Po śmierci Prunkvolla potrzebny jest nowy Wieczny Rycerz. To wspaniały sposób na emeryturę, jako że rycerz nigdy nie opuszcza Middenheim. A zostawanie tutaj, zgodnie z nakazem legendy, a wbrew temu, na co wskazywałby smutny koniec Prunkvolla, jest doskonałym pomysłem.

Ambasador

Dobry sposób na pozbycie się bohatera to mianowanie go ambasadorem Imperium. Gdy już znajdzie się w Kislevie lub w Pałacu Dożów w Remas, nikt zapewne o nim więcej nie usłyszy. Natomiast posada konsula Imperium w Gisoreux pozwoli bohaterowi przeżyć kilka podniecających przygód w tym obrzydliwym, brudnym, chorym mieście, pełnym obrzydliwych, brudnych, chorych ludzi.

Wolny i spokojny

Oczywiście bohaterowie mogą zechcieć pozostać w dobrych stosunkach z cesarzem, nie biorąc na swoje barki żadnych obowiązków.

Jedną z możliwości jest wówczas kontynuowanie kariery awanturnika. Jednakże, gdy trupy teatralne zaczną objeżdżać kraj z takimi sztukami, jak „Graf Heinrich" czy „Zdemaskowany dziedzic Sigmara", a minstrele będą śpiewać o czynach drużyny, bohaterowie staną się sławni. Udział w odnalezieniu Ghal-maraza uniemożliwi im spokojne poszukiwanie przygód. Będą śledzeni przez łowców pamiątek, przez zwykłych ciekawskich, zazdrosnych czy też żądnych ich krwi – jeżeli ty jesteś sławny, to co powiedzieć o twoim mordercy?

Bohaterowie mogą więc, na przykład, zbudować na pograniczu zamek i oczyścić z wpływów Chaosu kolejną krainę. Takie życie będzie godne wojownika. Cesarz z radością wspomoże ich funduszami, zaś po wojnie łatwo o najemników...

Wielka wyprawa

Drużyna może także zdecydować się na opuszczenie Imperium. Może udać się praktycznie wszędzie – do Bretonii, Tilei, targanych walkami Księstw Granicznych, do Arabii, Norski, Lustrii, nawet do dalekiego Kitaju! W wielu z tych miejsc będą się, oczywiście, rozgrywać przygody **WFRP**, ale możesz tam także rozegrać swoje scenariusze!

Odbudowa Imperium

Zakończyła się wojna domowa, ale zmagania z Chaosem trwają nadal. Wielu wrogów rodzaju ludzkiego wciąż krąży po kraju i poza nim. Gdy Imperium wydawało się skazane, konspiratorzy odkryli karty i nastały dobre czasy dla łowców czarownic i im podobnych. Ale większość nadal pozostaje w ukryciu. Zawsze będą oni potajemnymi sługami Chaosu.

Wiele trzeba zrobić, by podnieść Imperium z ruin. Wojna przyniosła biedę. Istnieje groźba, że zbiory będą niskie. Gdy armie przestały walczyć, trzeba wrócić do codziennego życia – załatać dachy, odbudować mury, zebrać plony, naprawić miejskie wały, pochować zmarłych...

Cały ten powojenny nieład będzie miał swoje skutki. Wszystkie ceny wzrosną o 20-50%. Będzie krucho z usługami. Każdy będzie musiał ciężko pracować, by zaspokoić swe potrzeby. Nikt nie potrzebuje teraz kelnera – ludziom niezbędna jest żywność. A to oznacza, że pożądani są raczej ludzie do pracy w polu. Bohaterowie zauważą, że wszystko, co wydawało się oczywiste i niezbędne, jak połączenia dyliżansowe, dobre konie i stajnie, sługy, karczmy, teraz zniknęło lub jest dużo droższe niż dawniej.

Innymi słowy – to koniec starego Imperium. **Imperium w płomieniach** kończy kampanię **Wewnętrzny wróg**. Lecz czekają Was jeszcze następne przygody...



PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Punkty doświadczenia, których zasady przyznawania opisano poniżej, mogą zdobyć ci bohaterowie, którzy zasłużyli się w wyprawie. Nie dziel punktów. Jeżeli włączyłeś do gry jakieś swoje wydarzenia, jako wzór do przydziałów punktów doświadczenia wykorzystaj poniższe wyliczenie. Możesz dodać 10-15% dla tych graczy, którzy prowadzili swoje postaci wyjątkowo rozumnie i sprytnie oraz przez całą grę dobrze oddawali jej charakter.

Nie przyznawaj punktów za wydarzenia, które z takich lub innych przyczyn nie nastąpiły. Nie rób tego na przykład wtedy, gdy bohaterowie nie spotkali w Ostlandzie Andreasa Blumentopfa. Nie należą im się związane z tym punkty.

Punkty doświadczenia powinny być przyznawane po każdej sesji. Gdy bohaterowie ukończą jakieś zadanie, które zostało tu wymienione, możesz odpowiednio nagrodzić każdego z nich.

Punkty można natychmiast wykorzystywać do polepszania charakterystyk, ale nowe umiejętności mogą zostać nabyte dopiero wówczas, gdy bohater znajdzie nauczyciela. Szczegóły dotyczące tej kwestii znajdziesz w **Potępieńcu**.

Do Talabheim i Altdorfu

Postępowanie z jejmością Anastazją i Katarzyną

10-20 zależnie od tego, jak trudne do zniesienia będą zagrane przez Ciebie kobiety

Halflingi – bestie Chaosu

20-40 za pokonanie halflingów

Krwawi niewolnicy

20-30 za ich pokonanie

Łowca czarownic i demonica

20 za zabicie demonicy, ale tylko...
10 ...jeżeli Theophilus pomoże w tym bohaterom
5-10 za odpowiednie odegranie ról podczas spotkania z Theophilusem

Ogólna gra

0-25 za postępowanie z miejscowymi, inteligentne próby wyjaśnienia plotek i tak dalej

W Altdorfie

Punkty za rozdziały *Śmierć po południu*, *Nowy cesarz?* i *Bardzo ważny gość*.

0-40 za zdobycie jak największej ilości informacji i odpowiednią grę w czasie spotkań z Ar-Ulrykiem i Borisem
10-25 za pokonanie altdorfskich rzezimieszków, zmuszenie ich do ucieczki itd.
5-15 za pomoc Pieterowi Grunnenthalowi i wysłuchanie tego, co ma do powiedzenia
10-30 za zabicie mutanta „Pod Skrzyżowanymi Lancetami"; jeżeli bohaterowie odnieśli jakieś rany – mniej
10-30 za zabicie księcia Wolfganga-mutanta

Kaslain i Ar-Ulryk

5-20 za zadawanie rozsądnych pytań i poważną grę podczas spotkania z tymi dwoma

Na kraj świata

Załoga „Komety"

10-40 za odpowiednią grę podczas spotkania z BNami, chronienie ich podczas bitwy i pomoc na barce

Wijący się Wąż

15-30 za unieszkodliwienie Martina Gladische'a
15-30 za pokonanie Ulrike Kroger
15-30 za pokonanie Franza Hilgenburga
10 za pokonanie Joachima Bonnera, Paulusa Kochbruna lub Gregora Ghastlebena
5-10 za przetrwanie każdej, z wyjątkiem pierwszej, potyczki z wyznawcami kultu Wijącego się Węża
40 jeżeli Ulrike Kroger nie została zabita, lecz uwolniona od wpływu Kuli Cudów

Jadeitowe Berło

15-30 za pokonanie Emmanuelle Fleschflascher
15-30 za pokonanie Aniki Furrfondler
15-30 za pokonanie mniejszej demonicy
10 za pokonanie Axela Throbleibena lub Joachima Humpruttera
5-10 za przeżycie każdego starcia z kultystami Jadeitowego Berła, które nastąpi po pierwszym, jeśli do takowych dojdzie

Szkarłatny Sierp

15-30 za pokonanie Konrada Waldheima
15-30 za pokonanie Khakkadshaka Krwiopuszcza
20-30 za pokonanie Niklausa Schwerina
5-10 za przetrwanie każdego ze starć, które nastąpią po pierwszym

Jeżeli bohaterowie wycofają się, pozwalając Kultystom Jadeitowego Berła i Szkarłatnego Sierpu walczyć między sobą, podziel punkty na pół.

Fanatycy Sigmara

15-30 za unieszkodliwienie (niekoniecznie zabicie) Gottharda Krumbacha
15-30 za unieszkodliwienie Karin
10-15 za unieszkodliwienie Erwina Mecklenberga
10-25 za unieszkodliwienie Frederika Munstera
5 za pokonanie każdego członka milicji wuppertalskiej, jeżeli ta się pojawi
10-15 za pokonanie Wolmara Neustadta
0-5 za odpowiednią grę podczas każdego spotkania z Krumbachami i ich towarzyszami (nie zakończonego ich zabiciem)
5-10 za każdego obecnego BN, jeżeli bohaterowie wytłumaczą Krumbachom, że ich misja jest słuszna i właściwa
5-10 za namówienie kogoś z towarzyszy Krumbachów, na przykład Mecklenburga, rzeczywiście wspaniałą przemową do pomocy drużynie

Podróż rzeką

10-50 za dobrą grę, zadawanie właściwych pytań, nieprowokowanie mieszkańców nadrzecznych miast itd.
5-10 za dobrą grę w Hochsleben, targowanie się, żartowanie z mułów itd.

W górach

15-30 za postępowanie z każdym ogrem; przekupstwo zamiast przemocy powinno zostać nagrodzone
5 za pokonanie każdego goblina lub hobgoblina
5-15 za postępowanie ze Stawinem
15 dla bohatera, który wpadnie na pomysł, by po śladach goblinów pójść do ich nory
10-20 za wykorzystanie pojmanych goblinów jako przewodników
40 za pertraktacje ze Stawinem – bohaterowie muszą być naprawdę zręczni!
15-40 za pokonanie lub wymknięcie się trollowi, zależnie od wykorzystanego przez bohaterów planu
5-20 za dobrą grę podczas spotkania z don Robertem
5-20 za wypytanie don Roberta o przydatne napary ziołowe oraz obchodzenie się z nim i targowanie
20-50 za pokonanie mantikory; tylko 20, jeżeli odleci i ucieknie

Karak-Kadal i kaplica Sigmara

25 za przebicie się przez szkielety do kaplicy
10-40 za czujność, zdolność rozwiązywania problemów, odnalezienie ukrytej mapy, dobrą grę w kaplicy

Droga do Zaginionej Doliny

15-25 za pokonanie Rippetta Ciętookiego
25-50 za pokonanie czarnych orków
5 za pokonanie niedźwiedzia; 10 za karmienie go zamiast zabijania
10 dla bohatera, który wpadnie na pomysł, by rzucać niedźwiedziowi jedzenie
5-25 za pokonanie pająka giganta

W Zaginionej Dolinie

15-40 za dobrą grę podczas spotkania z Melarilem Elmhelvenem
15-40 za zniszczenie Chmury Chaosu

Do Kadar-Khalizad

10-40 za pokonanie wilczej watahy
10 dla bohatera, który wymyśli, że w walce z wilkami przyda się ogień (np. położenie przy ognisku pochodni)
10-25 za pokonanie wielkiego wilka
10 za posiekanie szczuroogra
20 za pozwolenie mu na ucieczkę i przygotowanie się do obrony przed tym, co go ściga
10-25 za pokonanie wyverna; tylko 10-15, jeśli wyvern ucieknie
15-45 za pokonanie kotów Chaosu

Groza w ciemnościach

5-20 za dobrą grę podczas spotkania z mędrcem Yodrim

Nora goblinów

40-100 za pozbycie się goblinów
25 za oszczędzenie dzieci i starców, czym bohaterowie mogą udowodnić siłę swojego charakteru; nadziewanie bezbronnych na miecz nie jest zbyt bohaterskie...

Strefa umarłych licza

25-75 za pokonanie Mankira Fargazera
10-30 za dobrą grę podczas spotkania z duchem Khanny Frosthanda, pomoc w uporządkowaniu świątyni Grungniego itd. – za żywiołaka przewidziana jest odrębna nagroda
10-50 za pomysłowość podczas przeszukiwania strefy, poszukiwanie składników do czarów (czarodzieje), otwieranie zamków (włamywacze) itd.



20-50 za pokonanie żywiołaka w świątyni Grungniego
10-25 za pokonanie żywiołaków w Sali Ludu
10-30 za postępowanie z każdą krasnoludzką zjawą, upiorem lub widmem
10-20 za postępowanie z każdym krasnoludzkim szkieletem lub zombie

Dwie ostatnie pozycje odnoszą się do sytuacji, gdy bohaterowie przekonają ożywieńców, by nie atakowali drużyny lub unikną bezpośredniej konfrontacji przez zastosowanie czarów.

10-25 za każde starcie ze skalnym wężem lub pająkiem gigantem
5 za starcie z wszelkiego rodzaju szczurami
10 dla bohatera, który w świątyni Grungniego zauważy pleśń
10-25 za pokonanie ameby

Spoczywający młot

5-10 za każdy zniszczony stalaktyt Chaosu
20-40 za pokonanie lub wymknięcie się figurom krasnoludów
30-75 za pokonanie ducha Wulfana Merglorda; dotyczy także pokonania ożywionych sprzętów
10 dla bohatera, który przeszuka archiwum i znajdzie księgę z listy; punkty otrzymuje tylko znalazca
100 za odnalezienie Ghal-maraza, młota Sigmara, plus punkt przeznaczenia dla wszystkich bohaterów

Powrót do Imperium

10-30 za wypełnienie próśb Yodriego, zaczekanie na Avatara itd.
5-20 za dobre odgrywanie postaci podczas spotkania z zabójcami trolli i braćmi Blumentrit
5-25 za dobrą grę i uprzejmość przy kierowaniu do Melarila Elmhelvena prośby o rozmowę z pegazami

Imperium w stanie wojny

5-10 za dobrą grę z uchodźcami i niezabicie Bruna i jego rodziny
5 za rozpoznanie w małym Brunie mutanta – bohaterowie mają dylemat moralny: przysięga Rycerzy Pantery zobowiązuje ich do zabijania mutantów, ale jak można zabić dziecko?
5 za odkrycie ciał i wyciągnięcie z Bruna prawdy
15-25 za pokonanie talabeklandzkiego patrolu
0 za zabicie rannego zwierzoczłeka
10-20 za zabicie innych zwierzoludzi
5-10 za dobre odgrywanie postaci podczas spotkania z halflingami, Faustmannem i resztą...
5-10 za dobre odgrywanie postaci podczas spotkania z Tobiaszem
5-15 za pokonanie bombardierów, jeżeli dojdzie do walki
5-15 za dobre odgrywanie postaci podczas spotkania z maruderami
0 za zabicie Udo Topflera jako dezertera (bohaterowie nie mają takiej władzy, by skazać człowieka na śmierć)
5-15 za dobre odgrywanie postaci podczas spotkania z Prunkvollem
5-10 za przekonanie Prunkvolla, by nie zachowywał się jak idiota
5-10 za wykorzystanie przymusu fizycznego dla obrony Prunkvolla przed nim samym
0 jeżeli bohaterowie zabiją Prunkvolla (nawet przez przypadek)
15-30 za pokonanie ostlandzkich piechurów

Przekazanie młota Heinrichowi

Wszyscy bohaterowie, którzy przeżyją, otrzymują punkt przeznaczenia.

Elekcja Heinricha

5-10 za dobrą grę i godne męża stanu zachowanie podczas elekcji i po niej
5-20 za pokonanie łupieżców, uniknięcie kłopotów z Glutenem itd.

Na pokładzie „Hindenburga"

5-10 za dobrą grę, ofertę pomocy Gustawowi i Diehlowi, obronę ich podczas walki itd.
5-20 za postępowanie z bagiennym ognikiem
5-25 za dobre odgrywanie postaci podczas spotkania z Fraulein Reich

Zło ostateczne

W Altdorfie

10-30 za dobrą grę w mieście, przekazanie jego mieszkańcom rozsądnej relacji z bitwy pod Wolfenburgiem

Wielki Teogonista

10-40 za udanie się wprost do świątyni Sigmara, dobrą grę podczas spotkania z Yorrim; zwiększ nagrodę, jeżeli bohater był podejrzliwy względem Yorriego oraz zdał sobie sprawę, że już niewiele można zrobić

Nocni zabójcy

10 za wystawienie na noc straży (mimo obecności strażników)
5-20 za ostrożność po pojawieniu się kultystów
10 za każdego usieczonego kultystę
10-20 za pokonanie Zeidlera

Przed koronacją

10 za odgrywanie postaci podczas spotkania ze staruszką
10 za każdego schwytanego lub zabitego podczas spotkania ze staruszką kultystę
15 za potajemną rozmowę z Ar-Ulrykiem i/lub Heinrichem o Yorrim albo o kultystach Chaosu
10 dla każdego bohatera, który zaofiaruje się jako ochroniarz Heinricha (mimo odrzucenia oferty)
5-10 za dobre odgrywanie postaci podczas spotkania z Grossprattlerem (jak, na przykład, nieprzyciskanie go)
10 za właściwe przekazanie instrukcji Grossprattlera – niech gracze zrobią to jak najlepiej!

W Volkshalle

20 dla bohatera, który rzuci młotem w Yorriego i który zasugeruje taki obrót spraw
10 dla każdego gracza, który zadeklaruje przesunięcie się w stronę Heinricha dla jego obrony
10 za poddanie się *grozie* i przezwyciężenie jej
50-150 za pokonanie demona Sheerargetru (zależnie od stopnia ryzyka każdego bohatera)
+50 dla bohatera, który zadał decydujący cios (tzn. obniżający **Żyw** demona do zera)

Wszyscy uczestnicy walki otrzymują punkt przeznaczenia. Jednakże ci, którzy przez *grozę* stali się niezdolni do walki, nie otrzymują ani PD, ani punktu przeznaczenia.

CHARAKTERYSTYKI

W tym rozdziale **Imperium w płomieniach** przedstawiono charakterystyki najważniejszych bohaterów niezależnych i innych istot. Są to jedynie ci bohaterowie niezależni i te stwory, z którymi zetknięcie się jest ważne dla dalszych losów drużyny. Tam, gdzie było to konieczne, charakterystyki zostały dostosowane do dołączania nowych cech (jak *bardzo silny*) lub atrybutów Chaosu (na przykład *głowa bestii*). Zmiany związane z atrybutami Chaosu zostały włączone do opisów postaci tylko dla celów informacyjnych i nie powinno się ich stosować ponownie.

W dwóch przypadkach charakterystyki nie zostały zmodyfikowane. Przy współczynnikach **US** niektórych postaci nie wzięto pod uwagę ich umiejętności *celnego strzelania*. Modyfikacja związana z nią powinna być dodana, gdy pocisk zostaje wystrzelony lub rzucony. Pamiętaj też, że cecha Chaosu *odporność na magię* nie zmienia **SW** postaci. Daje tylko bonus +20 przy testach magii opartych na **SW**.

Charakter postaci podano tylko wtedy, gdy jest to istotne dla ich zdolności i zachowań. Większość ludzi na przykład jest neutralna; charakter postaci wyszczególniono tam, gdzie jest on inny.

DO TALABHEIM I ALTDORFU

Jejmość Anastazja Schelepin, kislevska szlachcianka



Anastazja ma 18 lat, 150 centymetrów wzrostu, blond włosy, niebieskie oczy i jest niesamowicie tępa. Z racji pochodzenia zna język kislevski. Celowo przesadnie sepleni, sądząc ze czyni ją to bardziej interesującą, a może nawet bardziej bezbronną, w dziewczęcy sposób.

Anastazja powinna być nieznośna, choć w stosunku do każdego bohatera jest słodziutka i miła. Prawie bez przerwy paple, niezbyt się przejmując, jeśli ktoś każe jej się zamknąć, albo gdy podróż się opóźnia. Jest w końcu szlachcianką. Oczekuje dobrego jedzenia, nienagannych manier, wygód i pochlebstw. Odwdzięcza się wyrafinowanymi i interesującymi (acz niezbyt trudnymi) rozmowami o poezji, elfach i operze.

Spodziewa się też, że każdy zna swoje miejsce. Nie spodoba jej się żaden bohater-mężczyzna. Nie jest przecież dobrze urodzony (lub ma jakąś inną poważną wadę). Jej typowa reakcja na wszystko, co nie jest dość wyrafinowane, to *Fuj!* Może się też popisać swoimi wątpliwymi wdziękami.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	29	21	3	2	6	35	1	35	41	22	22	25	48

Umiejętności: *czytanie/pisanie – elficki, staroświatowy; etykieta; gadanina; heraldyka; szczęście; urok osobisty; znajomość języka obcego – reikspiel.*

Przedmioty: przedniej jakości stroje, biżuteria i inne ozdoby.

Katarzyna Bucharin, opiekunka



Katarzyna jest obdarzoną ostrym językiem, bystrooką i niegłupią kobietą po pięćdziesiątce. Od urodzenia mówi w języku kislevskim, a jej wymowa reikspiel skażona jest wyuczoną poprawnością. Jest całkowicie oddana Anastazji, choć ograniczenia szlachcianki raczej jej nie cieszą. Spowodowaną tym frustrację będzie odreagowywać na bohaterach.

Katarzyna jest także snobką. Każdy bohater będący Rycerzem Pantery będzie się cieszył jej zainteresowaniem, pozostałych raczej zignoruje.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	29	21	2	2	5	44	1	35	51	47	44	41	43

Umiejętności: *czytanie/pisanie – staroświatowy i norskijski; etykieta; heraldyka; urok osobisty; znajomość języka obcego – reikspiel i norskijski.*

Przedmioty: dobrej jakości stroje, kilka „podnoszących na duchu" i „odpowiednich" książek, ziołowe herbatki itp.

Halflińskie bestie Chaosu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	33	43	2	3	6	50	2	41	20	31	31	41	41

Umiejętności: *celne strzelanie; cichy chód na wsi; ukrywanie się na wsi; uniki; zastawianie pułapek.*

Przedmioty: włócznia (**I** +10/20+, trafienie +10); sztylet (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); krótki łuk (**Z** 16/32/150, **SE** 3); 20 strzał; skórzana kurtka (0/1, korpus/ramiona); halfling 1 ma 7 ZK 13/- w różnych monetach; halfling 2 ma złoty pierścień wart 12 ZK i 3 ZK w różnych monetach; halfling 6 ma 4 ZK i spinel-rubin wart 18 ZK (przy pasie).

Atrybuty Chaosu

Halfling pierwszy: *głowa bestii* (kruk, **A** +1, *ugryzienie*); *dziwny chód.*

Halfling drugi: *głowa bestii* (tygrys, **A** +1, *ugryzienie, widzenie w ciemnościach*); *niewidzialność.* Ten halfling, gdy tylko zechce, może zniknąć, nawet w trakcie rundy walki. Jeśli tak się stanie, każdy uderzający po nim musi przeprowadzić test I, aby móc zadać *celny cios.* Jeżeli się nie powiedzie, uderzenie przeciwnika halflinga zostaje zmodyfikowane o -40.

Halfling trzeci: *głowa bestii* (kozioł, **A** +1, *ubodzenie*).

Halfling czwarty: *oczy na szypułkach* (przy trafieniu w głowę 10% szans na odcięcie szypułki); *ogon-maczuga* (**A** +1, atak *ogonem* z **S** 3).

Halfling piąty: *szpiczasta głowa* (**Int** -10 – ma on dzięki temu **Int** 21); *ogon skorpiona* (**A** +1, może nim uderzać tylko do przodu i na boki, brak jadu).

Halfling szósty: *głowa bestii* (łasica, A +1, *ugryzienie*); *stalowa skóra* (5 PP, wszystkie lokacje).

Zwierzoludzie Chaosu

Każdy z nich ma na tarczy namalowany krwią runiczny symbol Khorne'a.

Zwierzoczłek pierwszy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	41	25	5	5	17	20	2	30	29	24	29	24	10

Atrybuty Chaosu: *głowa bestii* (orzeł, **A** +1, *ugryzienie, bystry wzrok*); *wzrost* – mierzy ponad 3,5 metra, stąd jego **Sz**, **S** i **Żyw**.

Przedmioty: miecz; tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); kaftan kolczy z rękawami (1 PP, korpus/ramiona/nogi); magiczny *hełm +1* (2 PP, tylko głowa).

Zwierzoczłek drugi

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	3	5	11	20	2	30	29	24	29	24	10

Atrybuty Chaosu: *nadzwyczaj gruby* (**Wt** +1, I -10); *zwielokrotnienie ramion* (może używać dwóch mieczy i dwóch tarcz).



Przedmioty: dwa miecze i dwie tarcze (2 PP, wszędzie).

Zwierzoczłek trzeci

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	3	5	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Atrybuty Chaosu: *złe oko. W* walce wręcz każdy jego przeciwnik musi dla uniknięcia spojrzenia zwierzoczłeka wykonać test **I**. Jeżeli na nie się natknie, wszystkie jego testy należy zmodyfikować o (odpowiednio) +1/10 lub -1/10, dopóki zwierzoczłek nie zginie.

Przedmioty: miecz; tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); kaftan kolczy z rękawami (1 PP, korpus/ramiona/nogi).

Theophilus Habermas, łowca czarownic



Theophilus ma 33 lata, 180 centymetrów wzrostu, długie, czarne, falujące włosy i ciemnobrązowe oczy. Choć jest zawsze dokładnie ogolony i względnie zadbany, pod oczami ma sińce spowodowane wielogodzinnym przesiadywaniem w siodle.

Theophilus jest fanatycznie wierny Solkanowi i niezwłocznie wytłumaczy bohaterom, że kult demonów i okrutnych duchów Chaosu rozprzestrzenia się na tych terenach, jeśli nie w całym Imperium. Grając postać Theophilusa, powinieneś oddać przede wszystkim dwie rzeczy: jest on co nieco szalony, a w jego sposobie bycia odczuwalne jest pewne rozchwianie. O wzroście potęgi Chaosu może opowiadać w następujący sposób:

– Odkąd poczułem powołanie, widziałem już wszystko. Wiecie, wielka ciemność czai się wszędzie. Widziałem rzeczy, które mogłyby nawet twardego człowieka doprowadzić do szaleństwa. Widziałem węże o twarzach niemowląt, wywołane czarami narodziny potworności, mężczyzn i kobiety, którzy poddali swe ciała i dusze rozkładowi. Widziałem ich, późną nocą, wijących się w szale kultu plugawości. Oni sądzą, że ja o niczym nie wiem, ale ja wiem! Wszystkich ich widziałem i słyszałem! Wszystkich! I wszyscy oni zostaną oczyszczeni!

Krótko mówiąc, Theophilus dobrze wykonuje swój zawód. Czasem wywęszy czarownice tam, gdzie ich nie ma, ale równie często znajduje je tam, gdzie inni już szukali.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	52	43	4	4	9	48	2	41	39	41	32	62	39

Charakter: praworządny.

Umiejętności: *celny cios; celne strzelanie; cichy chód w mieście; jeździectwo; krasomówstwo; ogłuszenie; rozbrajanie; silny cios; specjalna broń – pistolet strzałkowy; szósty zmysł; uniki.*

Przedmioty: zbroja płytowa (1 PP, wszystkie lokacje); czepiec kolczy (1 PP, głowa), tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); *magiczny miecz +10* (**WW** +10) z pomniejszym *runem śmierci* przeciw chaotycznym magom. Plecak ze zwykłym ekwipunkiem podróżniczym i glejtem zezwalającym mu na

polowanie na czarownice (wydanym przez lokalnego przedstawiciela władzy); *eliksir uzdrowienia*; woreczek i sakiewka zawierające łącznie 43 ZK, 22/-. Theophilus ma także konia bojowego o imieniu Tannhauser.

Gropefondel'sss, demonica Slaanesha

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	57	42	4	3	5	60	3	10	89	89	89	89	89

Zasady specjalne: podatna na niestabilność; wywołuje strach u istot niższych niż 3 metry; odporna na oddziaływania psychologiczne z wyjątkiem oddziaływań bóstw lub większych demonów; atakuje jednym atakiem *ogonem* i dwoma *szponami*. 1 PP (wszystkie lokacje).

Andreas Blumentopf, rycerz zakonny

Andreas ma 27 lat i prawie 190 centymetrów wzrostu, a jest średniej budowy ciała. To typowy jasnowłosy, niebieskooki chłopak, dokładnie ogolony i wyszorowany. Jest inteligentny, ale nierozważny i zawsze pragnie się wykazać.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	52	46	4	4	11	57	2	48	60	51	65	60	51

Umiejętności: *bijatyka; celny cios; jeździectwo; ogłuszenie; rozbrojenie; sekretny język – bitewny; sekretne znaki – rycerzy zakonnych; silny cios; uniki.*

Przedmioty: kaftan kolczy z rękawami (1 PP, korpus/ramiona/nogi); hełm (1 PP, głowa); magiczny miecz +10/+1 (**WS** +10, obrażenia +1); sztylet (**I** +10, **P** -2, obrażenia -20); kusza (**Z** 32/64/300, **SE** 4, czas ładowania i strzału 1); 14 bełtów, w tym trzy *strzały pewnego trafienia +20*; złoty pierścień (wart 16 ZK), bukłak; sakiewka z 35 ZK.

Siedmiu piechurów z Wolfenburga

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	35	3	4	7	41	1	36	29	29	36	29	29

Umiejętności: *bijatyka; rozbrojenie; sekretny język – bitewny; silny cios; uniki.*

Przedmioty: koszulka kolcza (1 PP, korpus); hełm (1 PP, głowa); tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); miecz; nóż (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); kusza (**Z** 32/64/300, **SE** 4, czas ładowania i strzału 1); 10 bełtów; plecak; prowiant; bukłak.

ŚMIERĆ PO POŁUDNIU

Gunnar Hofgen, były medyk

Gunnar ma prawie 80 lat i jest mocno przygarbiony. Ma proste siwe włosy, powiewające wokół twarzy. Jest bardzo przyjacielski i lubi sobie z kimś pogawędzić. Z przyjemnością pogada z bohaterem, który przejawia choćby cień wiedzy medycznej, nawet znającym się jedynie na roślinach, zielarstwie lub czymś podobnym. Bengt i jego podwładni bardzo dobrze traktują Gunnara, lecz ten cały czas czuje się osamotniony. Pogarsza mu się wzrok, co powoduje, że nie może spędzać na czytaniu tyle czasu, ile by chciał.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
2	21	05	2	2	4	25	1	29	35	55	45	39	57

Umiejętności: *czytanie/pisanie – staroświatowy i klasyczny; farmacja; leczenie chorób; leczenie ran; mocna głowa; sekretny język – klasyczny; wiedza o pergaminach.*

Przedmioty: szklany pojemnik z 40 pijawkami; buteleczki z różnymi lekami; flaszki gut rotu; fartuch chirurgiczny zawieszony na rzeźnickim haku; piła itd.

Bengt Liebermann, barman i karczmarz

Bengt jest ponurym człowiekiem o brązowych oczach i czarnych, gęstych włosach pokrywających większość jego ciała. Nie jest może zbyt wysoki (ma tylko 150 centymetrów wzrostu), ale za to zbudowany jak beczka. Jest spokojniejszy niż większość szynkarzy. Nie lubiąc elfów i mając skłonność do sprzyjania krasnoludom, jest uczciwy i sprawiedliwy. Bohaterowie nie muszą się obawiać przechowywania i przekazywania przezeń wiadomości (na pewno ich nie otworzy), a także mogą być pewni, że udzielane przez Bengta informacje o Altdorfie będą aktualne i dokładne; mogą mu całkowicie zaufać.

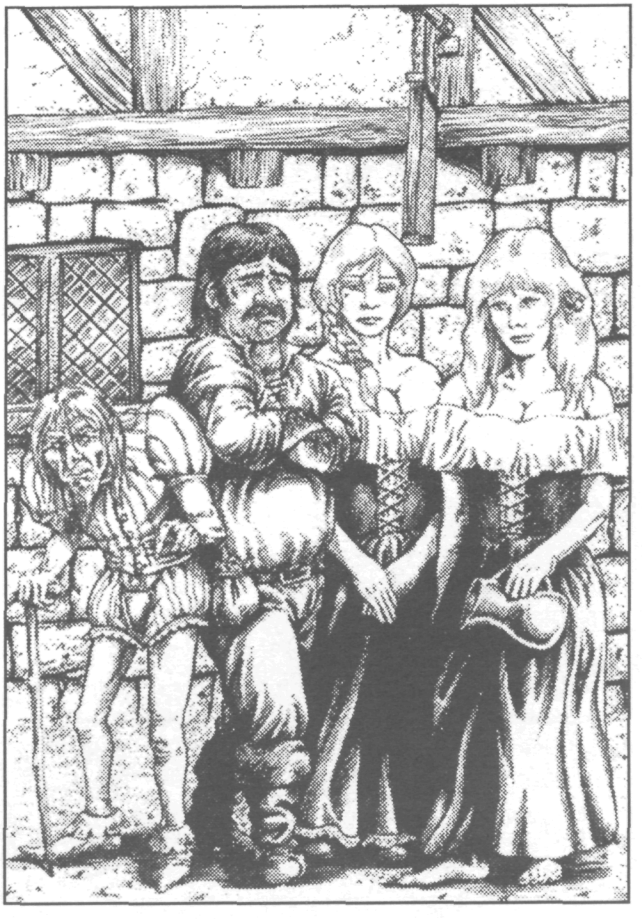
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	35	5	3	7	45	1	41	29	29	35	39	46

Umiejętności: *bardzo silny; bijatyka; mocna głowa; piwowarstwo; powożenie; targowanie się.*

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP, korpus/ramiona); miecz (pod barem); inne przedmioty według Twojego uznania.

Aleksa i Gilda Lindenthal, służące

Aleksa ma lat 20, Gilda 22. Obie mają niebieskie oczy, jasne włosy, są podobnego wzrostu (150 centymetrów) i szczupłej budowy. Są dobrymi, pracowitymi kobietami, na wszystko mają gotową ciętą odpowiedź. Potrafią zgasić



każdego napalonego klienta szybką (i zazwyczaj dowcipną) ripostą. Pracowicie oszczędzają zarobione pieniądze w nadziei na powrót do domu w Stumpf, nieopodal Carroburga, gdzie zamierzają otworzyć herbaciarnię.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	25	29	2	3	4	40	1	38	23	38	32	35	37

Umiejętności: *czuły słuch* (tylko Aleksa); *czytanie z warg* (tylko Gilda); *pływanie; szyderstwo; śpiew; urok osobisty.*

Przedmioty: według Twojego uznania.

Mutant ze „Skrzyżowanych Lancetów"

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	22	–	4	4	17	41	5	–	10	10	39	39	–

Charakter: chaotyczny.
Umiejętności: *wspinaczka* (pozostałość po ludzkiej przeszłości).

Atrybuty Chaosu: *mieszaniec* z dżabbersmokiem; tylko głowa i nogi mutanta pozostały ludzkie; tors i reszta ciała przypominają teraz małego dżabbersmoka; podatny na *głupotę*; w żywych istotach wywołuje *strach*; nie posiada umiejętności regeneracji i jadowitego ugryzienia; dwie macki zamiast ramion: mogą się one rozciągać w ataku na 8 metrów (traktuj jak atak *szponami*). *Wielość głów* daje mutantowi trzy głowy i *głowę bestii* (świnia), dzięki czemu ma trzy ataki *ugryzienie*.

STANDARDOWI BN Z ALTDORFU

Rycerze Pantery

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	49	46	4	4	9	55	2	41	35	35	41	47	46

Umiejętności: *celny cios; jeździectwo; rozbrojenie; sekretny język – bitewny; silny cios; uniki;* 50% szans na *bardzo silnego* (**S** +1); 50% szans na *bardzo wytrzymałego* (**Wt** +1); 50% szans na *czytanie/pisanie*; 50% szans na *heraldykę*; 50% szans na *specjalną broń – dwuręczną*; 50% szans na *specjalną broń – broń parującą*; 50% szans na *szybki refleks* (**I** +10).

Przedmioty: kaftan kolczy z rękawami (1 PP, korpus/ramiona/nogi); napierśnik (1 PP, korpus); czepiec kolczy (1 PP, głowa); tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); miecz dwuręczny (**I** -10, obrażenia +2) lub broń ręczna (najczęściej miecz); sakiewka z co najmniej 15 ZK; złoty medalion Rycerzy Pantery; inne przedmioty według Twojego uznania.

Strażnik miejski

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: *silny cios; specjalna broń – rapier*; 75% szans na *rozbrojenie*; 50% szans na *ogłuszenie*; 50% szans na *uniki*; 10 % szans na *bardzo szybkiego*.

Przedmioty: kaftan kolczy (1 PP, korpus/nogi); hełm (1 PP, głowa); tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); rapier (**I** +20, obrażenia -1); sztylet (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); 25% szans na zwykły łuk (**Z** 24/48/250, **SE** 3) i 20 strzał.

Uliczne zabijaki

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 *bijatykę*; 25% szans na *silny cios*; 25 % szans na *specjalną broń – uliczną*; 25% szans na *zapasy*.

Przedmioty: skórzany kaftan (0/1 PP, tylko korpus); maczuga; kastety (ale tylko wtedy, jeśli zabijaka posiada umiejętność *specjalna broń – uliczna*).

Złodziej (kieszonkowiec)

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: *doliniarstwo; sekretny język – złodziei; sekretne znaki – złodziei; ucieczka; ukrywanie się w mieście; zwinne palce*; 25 % szans na *bardzo szybkiego*; 25% szans na *szacowanie*.

Przedmioty: sztylet (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); K6 jedwabnych chustek; K10+5 srebrnych szylingów; 1-2 ukradzione błyskotki (warte K6 srebrnych szylingów).

NOWY CESARZ?

Graf Boris Todbringer z Middenheim

Graf Boris ma lat 58 i właśnie dochodzi do zdrowia po długiej chorobie. Ma 181 centymetrów wzrostu, jest dobrze zbudowany (choć zaczyna tyć), jego rzednące włosy są brązowe, tak samo jak oczy. Mimo że jest rekonwalescentem i łatwo się męczy, ma skłonność do irytacji, a jego zdolność koncentracji również nie jest najlepsza. Lecz teraz zdarzają się okresy, gdy jego tężyzna i jasność umysłu są takie jak niegdyś.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	45	48	4	4	8	41	1	48	53	45	45	53	54

Charakter: dobry.

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

Przedmioty: według uznania; kredyt i pieniądze nieograniczone!

Ar-Ulryk, arcykapłan Ulryka

Ar-Ulryk ma 49 lat, jest człowiekiem muskularnym; ma 180 centymetrów wzrostu, brązowokasztanowe włosy i piwne oczy. Rzymski nos i wydatne kości policzkowe czynią zeń człowieka wyjątkowo jak na swój wiek atrakcyjnego. Jest z natury miły, dość tolerancyjny i wielkoduszny, choć w obecności kobiet staje się odrobinę nieśmiały.

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

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

Czary: 49 PM; możesz wybrać dla Al-Ulryka dowolne czary usankcjonowane przez Ulryka.



Przedmioty: ceremonialny zestaw złożony z magicznej *zbroi płytowej +1* oraz *dwuręcznego korbacza +5* (+5 do **WW**); płaszcz z wilczej skóry; szaty; inne przedmioty według Twego uznania.

Arcylektor Kaslain, kapłan Ulryka



Kaslain ma 63 lata, ale jego atrakcyjna postura, jasne włosy i dobra kondycja fizyczna powodują, że wygląda na 45. Zawsze jest odziany w szare szaty.

To człowiek o łagodnym głosie, rozsądny i pragmatyczny, umiejący szukać rozwiązań i nie obawiający się kompromisu, acz na pewno nie słaby. W razie potrzeby umie poprzeć swe argumenty siłą. Można powiedzieć, że jest jak żelazna pięść w aksamitnej rękawiczce – to człowiek o mocnym charakterze (tę cechę nabył w czasach młodości, gdy walczył u boku krasnoludów z Karak-Kadrin). W przeciwieństwie do pozostałych czcicieli Sigmara, nie darzy wrogością kultu Ulryka, choć nigdy nie powie tego publicznie.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	29	3	3	8	53	1	57	55	67	62	71	66

Umiejętności: *błyskotliwość; czytanie/pisanie – staroświatowy i klasyczny; etykieta; historia; język tajemny – magiczny; krasomówstwo; medytacja; odporność na choroby; odporność na trucizny; prawo; rozbrojenie; rzucanie czarów – magia kapłańska 1, 2, 3 i 4 poziomu; szacowanie; teologia; tworzenie magicznych pergaminów; uniki; urok osobisty; wiedza o pergaminach; wykrywanie magii; wytwarzanie eliksirów.*

Czary: *53 PM*; możesz wybrać dla Kaslaina dowolne czary usankcjonowane przez Sigmara.

Przedmioty: pełen płytowy *pancerz rdzy*; *magiczna laska* (działająca jak *klejnot energii* zawierający 10 PM, dodająca także **WW** +10 i obrażenia +1); *klejnot energii* zawierający 8 PM; *amulet z węgla*; *pierścień wielu odparć* (przeciw *uśpieniu, kradzieży umysłu, wymuszeniu ucieczki*); *różdżka z gagatu*; inne, niemagiczne przedmioty według uznania.

Następca tronu, książę Wolfgang



Wolfgang ma 26 lat, brązowe włosy, przejrzyste brązowe oczy i raczej bladą skórę. Jego twarz jest okrągła i prosta, nie wyróżnia się niczym szczególnym, nawet śladem szlachetności pochodzenia. Ponoć jest lekkim idiotą, którym bez problemu mogą kierować ludzie o silniejszej osobowości. Jego wygląd i zachowanie nie dają podstaw, by podważać to twierdzenie.

Podczas spotkania z elektorami Wolfgang jest odziany w zwykłe, można nawet powiedzieć – proste szaty. Jednakże Na szyi ma zawieszony olbrzymi złoty amulet. Nosi też symbol Sigmara.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	49	10	4	5	13	49	2	21	29	39	39	39	10

Charakter: chaotyczny.

Atrybuty Chaosu: *złudzenie normalności*; Wolfgang wygląda jak każda zwykła istota ludzka. Jego mutacje ujawniają się dopiero podczas walki. Są to: *ostre szpony* (dające jeden atak *szponami*); *oczy na szypułkach* (przy każdym trafieniu w głowę istnieje 10% szans na odcięcie szypułki z okiem); oraz *skrzydła* (lot jak *istota pikująca*). Po opadnięciu *iluzji normalności* Wolfgang wywołuje *strach* we wszystkich istotach żywych, samemu będąc odpornym na *strach*, chyba że zostanie on wywołany przez demony lub bóstwa.

Wolfgang posiada także wyjątkową mutację. To długi, ostry jak brzytwa język z żywego metalu, dający mu równoważnik ataku *ugryzieniem*. Dla określenia *obrażeń* zadanych przy ciosie językiem, rzuć raczej 2K6 niż pojedynczą K6. Jeżeli na obydwu kościach wypadną szóstki, zadane zostają dodatkowe *obrażenia*. Gdy język wywołuje obrażenia głowy, rzuć K6; rezultat 6 oznacza, że głowa została odcięta (bez względu na pancerz i magiczną ochronę). Przy innych wynikach oblicz obrażenia tak, jak dla każdego innego trafienia językiem.

ZAŁOGA „KOMETY"

„Kometa"

Sz	Wt	Żyw	Ładowność
3	6	50	45000

„Kometa" jest średniej wielkości statkiem rzecznym. Został on zaczarowany przez Kaslaina w ten sposób, że porusza się zawsze ze stałą prędkością, niezależnie od warunków. Nigdy nie osiądzie na mieliźnie. Sternik musi jedynie dbać o niego i unikać innych statków. Dalsze informacje związane z jednostkami pływającymi znajdziesz w *Życiu na rzekach Imperium* w **ŚnRR**.

Adolf Rinner, kapitan „Komety"



Adolf ma 38 lat, ponad 180 centymetrów wzrostu, potężną budowę ciała oraz brązowe włosy i oczy. Jest uczciwy, sprawiedliwy i rozważny. Pracuje dla Kaslaina jako sternik „Komety" od ponad dwóch lat, co dało mu między innymi umiejętność współżycia z osobami z różnych warstw społecznych. Posiada także encyklopedyczną wiedzę o Reik i Górnym Reik. Lubi Kaslaina, swoją łódź i pracę, zwłaszcza odkąd arcylektor zezwolił mu na przewożenie „Kometą" własnych ładunków. Handelek, który Adolf prowadzi na własną rękę, przynosi mu miły dodatek do wynagrodzenia.

Adolf nie jest fanatycznym czcicielem Sigmara – wyznaje także Mananna, co jest pozostałością po dniach żeglowania po morzach – ale zawsze pamięta o świętach związanych z Sigmarem.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	47	38	4	4	10	51	2	47	52	38	35	40	43

Umiejętności: *bardzo szybki; mocna głowa; pływanie; powożenie; rybołówstwo; silny cios; specjalna broń – parująca; uniki; widzenie w ciemnościach; wiedza o rzekach; wiosłowanie; wyczucie kierunku; żeglarstwo.*

Obsługa łodzi: 54%

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP, korpus/ramiona); kord; sztylet (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); złoty medalion zawieszony na łańcuszku na szyi (wart 2 ZK); pas z 22 ZK. Adolf ma ponadto mały kuferek z 500 ZK. Dostał go od Kaslaina z poleceniem przekazania bohaterom. Zanim jednak odda go drużynie, odczeka trzy dni, dla samej satysfakcji z tego, że bohaterowie są „ubodzy".

Bruno Furst, Olaf Gross, Werner Sonnabend i Klaus Fassbinder

Cała załoga „Komety" to skromni ludzie, którym można zaufać, jeśli chodzi o ich pracę i opiekę nad drużyną. Klaus Fassbinder ma mały problem z piciem oraz skłonności do popadania w depresje i użalania się nad sobą. Adolf Rinner niechętnie puszcza go samego do miasta, ponieważ ten niechybnie natychmiast pójdzie się napić. Jednakże to Olaf Gross może okazać się dla drużyny niejakim problemem. Jest gorliwym czcicielem Sigmara. Jeśli dowie się, co bohaterowie zamierzają zrobić, na pewno nie ucieszy go ta „herezja". Gdy tylko będzie miał okazję, pomoże fanatykom kultu Sigmara ścigającym ich wzdłuż rzeki. Będzie to pomoc pokojowej natury, jak na przykład informowanie swych zakonspirowanych kamratów o ruchach drużyny.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	31	3	4	6	31	1	35	25	31	31	31	25

Umiejętności: *pływanie; rybołówstwo; wiedza o rzekach; wiosłowanie; wyczucie kierunku; żeglarstwo;* 50% szans na *bardzo silnego* (**S** +1).

Obsługa łodzi: 41%

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP, korpus/ramiona); broń ręczna; 1K10 ZK, 2K10 szylingów każdy; pomniejsze przedmioty, jak kapciuchy na tytoń itp.

WIJĄCY SIĘ WĄŻ

Martin Gladische, chaotyczny czarnoksiężnik Tzeentcha



Martin ma 31 lat, czarne, kręcone włosy, zielone oczy i jest szczupły. Jego wystające przednie zęby powodują, że wygląda nieco idiotycznie, lecz branie go za głupca jest dużym błędem. Martin jest oddany Tzeentchowi: gdy ma do wykonania zadanie, robi wszystko, co w jego mocy, by je wypełnić.

Martin ceni swą skórę ponad wszystko z wyjątkiem swego oddania Tzeentchowi. Zawsze przed walką pamięta o rzuceniu *aury ochrony* i o użyciu *pierścienia uderzenia* dla lepszego efektu.

Nie przejmuje się jednak za bardzo losem swoich towarzyszy. Nie będzie miał skrupułów, by poświęcić któregoś z nich dla chwały Tzeentcha. Jedyne, co jest obecnie dla niego ważne, to powstrzymanie bohaterów przed zdobyciem młota. Jeśli przegra pojedynek, przy następnym spotkaniu będzie się starał dwakroć bardziej. Porażka jest dla niego czymś nie do przyjęcia, nawet jeśli ma oznaczać jego śmierć. Martin pamięta także o tym, że Tzeentch zawsze czuwa nad swymi wyznawcami, zapewniając im powodzenie.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	42	25	3	4	9	65	1	29	42	41	37	56	37

Umiejętności: *czytanie/pisanie; język tajemny – magiczny; krasomówstwo; medytacja; rozpoznawanie ożywieńców; rzucanie czarów – patrz niżej; sekretny język – klasyczny; szybki refleks; teologia; wiedza o magicznych pergaminach; wykrywanie magii.*

Czary: *27 PM*

Prosta	*Otwarcie, Przekleństwo, Strefa ciszy, Uśpienie.*
Wojenna 1	*Aura oporu, Dar Tzeentcha, Leczenie lekkich zranień, Podmuch Wiatru, Siła walki, Zapalenie pocisków.*
Wojenna 2	*Aura ochrony, Kradzież mocy magicznej, Powstrzymanie odwrotu, Rozbicie.*

Przedmioty: tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); *amulet z trzykrotnie błogosławionej miedzi* (obrażenia od niemagicznej broni -1, +10 do testów **Wt** przeciw truciznom – amulet zmienia także kolor na zielony, jeżeli w promieniu cala znajdzie się trująca lub zatruta substancja); *magiczny drąg* (obrażenia -1) z właściwością *odporność na ogień* (żadnych obrażeń od ataków ogniem lub czaru *Kula ognia*) oraz modyfikator +10 do **Opanowania** przy wszystkich testach; *pierścień uderzenia* (*ogłuszenie, celny cios, silny cios*, raz dziennie na 6 rund); kaftan i bryczesy; purpurowa chustka; sakiewka z 14 ZK; inne przedmioty według Twojego uznania.

Ulrike Kroger, zabójczyni

Ulrike ma lat 29, 175 centymetrów wzrostu i jest opaloną blondynką. Ubiera się w prosty sposób, nie podkreśla też swych pięknych rysów twarzy. Jest bardzo dobra w tym, co robi i cicha. Doskonale walczy i jest śmiertelnie niebezpieczna. O orkach mówi, że są odrażające i podłe, co powoduje, że miecz jest dla niej najcenniejszym przedmiotem.

Ulrike nie jest dobrowolną służką Tzeentcha. Zmusza ją do tego wpływ *kuli cudów* (patrz dalej). Gdy zostanie zabity Martin Gladische, Ulrike zemdleje. Po dojściu do siebie zda sobie sprawę, że czarnoksiężnik kontrolował jej umysł. Będzie chciała zatem jeszcze raz spojrzeć w kulę.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	53	54	5	5	9	52	2	37	32	44	41	47	40

Charakter: neutralny.

Umiejętności: *bardzo silna; bijatyka; celne strzelanie; charakteryzacja; cichy chód – miasto i wieś; ogłuszenie; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń – dmuchawka, broń uliczna, sieć i broń dwuręczna; ukrywanie się – miasto i wieś; uniki; warzenie trucizn; wspinaczka.*

Przedmioty: *magiczna kurtka skórzana* (1/2 PP, korpus/ramiona); *magiczna opaska +1* (1 PP, tylko głowa, nie przeszkadza ani nie modyfikuje ujemnie żadnych odpowiednich testów); tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); *długi łuk siły* (**Z** 32/64/300, **SE** 5); miecz z *pomniejszym runem śmierci* przeciw orkom i półorkom; dmuchawka (**Z** 12/24/50, **SE** 1); 6 zatrutych strzałek (każda zawiera dwie dawki jadu na ludzi); sakiewka z 25 ZK; *kula cudów* (patrz dalej); pozostałe przedmioty według Twego uznania.

Kula cudów: Wygląda jak zwykła kryształowa kula, jaką mógłby mieć każdy wróż czy wróżka. W jej sercu lśni wirujący kalejdoskop wciąż zmieniających się kolorów, form i wzorów. Każdy, kto w nią spogląda, musi przeprowadzić test **SW**, by nie zostać przez nią zahipnotyzowanym. Mocą swej tajemnej magii kula wiedzie każdą zahipnotyzowaną osobę do najbliższego czciciela Tzeentcha. W końcu osoba taka zaczyna uznawać tego sługę boga Chaosu za swego przyjaciela i mentora, wykonując bez wahania wszelkie jego polecenia. Dopóki wpływ kuli nie zostanie przerwany, Ulrike rzeczywiście jest niewolnicą Martina Gladische'a. Jeżeli we wnętrze kuli spojrzy któryś z bohaterów, wpadnie w katatoniczny trans. Tzeentch nie życzy sobie zniewolenia któregokolwiek z członków drużyny.

Jeżeli Ulrike będzie mogła spojrzeć ponownie w kulę, jej oczy staną się szkliste i będzie chciała ruszyć na poszukiwania najbliższego czarnoksiężnika Tzeentcha. By zrzucić wpływ kuli, będzie musiała przejść mały odwyk. W tym czasie trzeba będzie ją powstrzymywać przed wyrządzaniem krzywdy sobie i innym. Żeby nie patrzeć w kulę, Ulrike codziennie będzie musiała wykonać test **SW**, chyba że bohaterowie odwiodą ją od tego przy użyciu siły. Gdy Ulrike wytrzyma trzy dni bez spoglądania w kulę cudów (lub po dwóch udanych testach **SW**), przestanie ona działać.

Kulę można również fizycznie zniszczyć. Ma **Wt** 3 i obrażenia 5; jednakże każdy, kto znajduje się pod jej wpływem, otrzymuje z chwilą jej zniszczenia 1K6 punktów obłędu.

Jeżeli bohaterowie zabiorą Ulrike ze sobą i pomogą jej uwolnić się od wpływu kuli, w dowód wdzięczności będzie mogła im podarować każdy swój magiczny przedmiot, z wyjątkiem miecza. Jeśli chcesz, Ulrike może też towarzyszyć drużynie w wyprawie; jeżeli któryś z bohaterów zginie, ona będzie odpowiednią zastępczynią.

Franz Hilgenburg, kultysta-anarchista

Franz ma 160 centymetrów wzrostu, 44 lata i długie, proste włosy. Jest lunatykiem. Mówi sam do siebie, chichocze z własnych dowcipów lub po prostu z niczego i cały czas musi wycierać ślinę z podbródka. Jego ubrania, podobnie jak on sam, od lat nie miały kontaktu z mydłem. Jeśli stanie w obliczu walki, ucieknie, i to piorunem. Gdy będzie mógł strzelić do przeciwnika, zrobi to bez względu na to, ilu „*przyjaciół*" *znajduje się na linii strzału.* Ma jednak dwie cechy pozytywne. Po pierwsze, bez pytania słucha wszelkich rozkazów Martina. Po drugie, ma niewiarygodny dryg do posługiwania się swoją rusznicą i bombami zapalającymi.



Umiejętności Franza powodują, że nawet niewypał może zadziałać na jego korzyść. Jeżeli jego broń okaże się niewypałem, rzuć K6. Przy wyniku parzystym broń działa z podwójną efektywnością: rusznica wypala z efektywną **S** 6; bomba lub bomba zapalająca zadaje +1 obrażenie wszystkim znajdującym się w jej zasięgu. Franz potrafi także doskonale wyważyć swoje bomby. Gdy rzuca bombą lub bombą zapalającą, ich zasięg wynosi 3/8/14 metrów.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	39	46	3	3	7	48	1	52	23	46	25	42	27

Umiejętności: *bardzo szybki; specjalna broń – rusznica, bomba i bomba zapalająca; ucieczka; uniki.*

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP, korpus ramiona); cynowy hełm (1 PP, głowa); skrzynka z 6 bombami (**Z** 3/8/14, **SE** 6) i sześcioma flaszkami z olejem (bomba zapalająca: Z 3/8/14, **SE** – zwykłe obrażenia od ognia) oraz sześcioma innymi butelkami; sznurek itp. przedmioty do produkcji bomb zapalających; sztylet (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); torba z dwiema załadowanymi rusznicami (**Z** 24/48/250, **SE** 3, czas ładowania i strzału 3).

Joachim Bonner, Paulus Kochbrun i Gregor Ghastlebe, kultyści Tzeentcha

Joachim, Paulus i Gregor są wierni oddani Martinowi – uczynią wszystko, co tylko mogą, by zabić bohaterów. Martin traktuje ich jak mięso armatnie.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	33	3	3	5	32	1	29	25	27	26	35	24

Charakter: chaotyczny (Tzeentch).

Umiejętności: *bijatyka; specjalna broń – uliczna; uniki.*

Przedmioty: skórzane kurtki (0/1 PP, korpus/ramiona); broń ręczna (maczugi); broń uliczna (kastety); krótkie łuki (**Z** 16/32/150, **SE** 3); 15 strzał; inne przedmioty, jak grzebyki, małe noże itp., według Twojego uznania.



KULTYŚCI JADEITOWEGO BERŁA

Emmanuelle Fleschflascher

Emmanuelle ma 28 lat, 175 centymetrów wzrostu, i frapująco krągłe kształty. Jej zielone oczy i kasztanowe włosy wielu już przywiodły w objęcia kultu Slaanesha. Rozkoszuje się swoją władzą nad innymi i nie waha się przed podstępem, uwodzeniem, rozpustą czy morderstwem, jeśli tylko (a jest to bardzo poważne „jeśli tylko") uważa je w danym momencie za zabawne.

Jej myśli krążą obecnie wyłącznie wokół Kaslaina i całkowicie upadlających rzeczy, które wraz ze swymi pomocnikami zamierza uczynić arcylektorowi. Gdy odkryje, że nie ma go na pokładzie „Komety", jej gniew będzie równie niszczący. Spróbuje pojmać przynajmniej jednego z bohaterów z zamiarem zamęczenia go rozkoszą na śmierć.

Jeżeli dojdzie do walki, spróbuje przyzwać demonicę, posługując się w tym celu *jadeitową statuetką*. Rzuci na bohaterów *Cień rozpaczy i Kradzież rozumu*, uciekając się do przemocy jedynie w razie nieuniknionej konieczności. Nie chce zabijać ludzi, którzy są przecież dużo bardziej interesujący i użyteczni jako jeńcy.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	32	3	4	7	57	1	49	39	35	31	42	47

Charakter: chaotyczny (Slaanesh).

Umiejętności: *bardzo wytrzymała; czytanie/pisanie; język tajemny – magiczny; krasomówstwo; medytacja; mocna głowa; rzucanie czarów – magia prosta, kapłańska 1 i 2 poziomu; sekretny język – klasyczny; szybki refleks; uwodzenie; wiedza o magicznych pergaminach.*

Atrybuty Chaosu: Emmanuelle dwukrotnie została naznaczona przez Slaanesha po to, by bardziej pożądała przyjemności i rozszerzała granice jego panowania. Po pierwsze otrzymała *potężne nogi*. Ma także *elastyczne kończyny*, co pozwala jej ramionom rozciągać się na długość 10 metrów i nadal być przydatnymi do walki wręcz. Każdy znajdujący się w odległości 2-10 metrów od Emmanuelle musi udanie przejść test I, by móc ją zaatakować w każdej rundzie. Każde celne uderzenie trafia w ramiona.

Czary: *25 PM*

Prosta	*Otwarcie, Strefa ciszy, Uśpienie.*
Wojenna *1*	*Cień rozpaczy, Lot, Kradzież rozumu, Rękamłot, Wykrycie magii.*
Wojenna *2*	*Aura ochrony, Mistyczna mgła, Rozbicie, Strefa wytrwałości.*

Przedmioty: krótki łuk (**Z** 16/32/150, **SE** 3); 30 strzał; 4 *strzały pewnego trafienia +20* (**US** +20); miecz; *pierścień ochrony* (działający przeciw *Kuli ognia, Świetlistemu piorunowi i Kradzieży rozumu*); egzotyczne, niewiele zakrywające stroje (ma jednak także rozsądny zestaw ubrań podróżnych); magiczna *jadeitowa statuetka* (jeżeli zostanie rozbita lub wrzucona do wody, przyzwie demonicę, które objawi się po K3 rundach); mały trzos zawierający składniki wyżej wymienionych czarów; różne egzemplarze osobistej biżuterii wartej 125 ZK; 10 dawek narkotycznego proszku (jej własnej produkcji). Dla jednej dawki nie jest potrzebny test **Wt** – ofiara wpada w stan euforii i w ciągu 2K4 rund przeżywa serię miłych halucynacji; **SW, Op i Int** zostają zredukowane o -10. Nieudany test **Wt** po dwóch i więcej dawkach powoduje śmierć. Testy przeprowadzane dla każdej dawki przyjętej po zaaplikowaniu dwóch pierwszych jest modyfikowany o -10. Pozostałe przedmioty według uznania.

Anika Furrfondler

Wielkooka, jasnowłosa Anika wygląda dużo młodziej niż na swe 28 lat. Jest z zawodu zielarką, ale Emmanuelle przyciągnęła ją do zastępów sług Slaanesha. Z natury Anika jest pomysłowa, wścibska i sadystyczna. W związku z tym zabiła już dla przyjemności co najmniej jednego kochanka. Jest doskonałą towarzyszką dla Emmanuelle.

W walce rzuci *Cień rozpaczy i Uśpienie*, a potem zaatakuje tych bohaterów, którzy będą jeszcze stać.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	49	32	3	3	8	69	1	38	35	32	37	48	43

Charakter: chaotyczny (Slaanesh).

Umiejętności: *czytanie/pisanie; etykieta; geniusz arytmetyczny; język tajemny – druidyczny i magiczny; leczenie chorób; leczenie ran; mocna głowa; medytacja; rozpoznawanie roślin; rzucanie czarów – magia prosta, wojenna 1 poziomu; sekretny język – klasyczny i gildii; uwodzenie; specjalna broń – korbacz i dwuręczna; teologia; wiedza o magicznych pergaminach; zielarstwo.*

Atrybuty Chaosu: *zwinność*, I +30.

Czary: *13 PM*

Prosta — *Magiczny płomień, Przekleństwo, Uśpienie, Wzmocnienie drzwi.*

Wojenna 1 — *Aura oporu, Cień rozpaczy, Leczenie lekkich zranień, Siła walki.*

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP, korpus/ramiona); skórzany czepiec (0/1 PP, głowa); dwuręczny korbacz (**I** -20, trafienie -20, obrażenia +3, parowanie -10); *amulet z węgla* (z przynajmniej jednym czarem *Kula ognia* w zapasie); *klejnot energii* (z 9 PM); woreczek ze składnikami wyżej wymienionych czarów (z zapasem, który wystarczy do rzucenia każdego czaru dwukrotnie); ziołowy lubczyk (-20 do **SW** pijącego poddanego próbom uwiedzenia przez Anikę); sakiewka z 11 ZK; kilka sztuk różnej biżuterii warte 40 ZK; pozostałe przedmioty według Twojego uznania.

Axel Throbleiben i Joachim Humprutter, kultyści Slaanesha

Axel ma 25 lat, ponad 175 centymetrów wzrostu, lekką budowę ciała, jasnobrązowe włosy i świeżą cerę. Joachim ma lat 22, dziobatą twarz i tłuste czarne włosy. Są pobłażającymi sobie głupcami, którzy nie zdają sobie do końca sprawy, do czego może doprowadzić kult Slaanesha. Dość często można ich zobaczyć naćpanych lub/i pijanych, ale nauczyli się już robić dokładnie to, co każe im Emmanuelle. Jak dotąd, pomogło im to uniknąć delikatnych zalotów Aniki.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	29	3	3	5	34	1	32	25	29	29	35	35

Charakter: chaotyczny (Slaanesh).

Umiejętności: *mocna głowa; uniki; bardzo wytrzymały* (tylko Joachim, **Wt** +1); *szybki refleks* (tylko Axel, I +10).

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP, korpus/ramiona); hełm (1 PP, głowa); miecz; tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); proca (**Z** 24/36/150, **SE** 3); inne według uznania.

Ss'ukkeee'see, mniejsza demonica Slaanesha

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	57	42	4	3	5	60	4	10	89	89	89	89	89

Charakter: chaotyczny (Slaanesh).

Zasady specjalne: podatna na *niestabilność*; wywołuje *strach* w istotach żywych poniżej 3 metry wzrostu; odporna na oddziaływania psychologiczne z wyjątkiem oddziaływań bóstw i większych demonów; podatna na *nienawiść* do stworzeń i wyznawców Khorne'a; jeden atak *ogonem*, jeden *językiem* i dwa *szponami*; 1 PP, wszystkie lokacje.

Atrybuty Chaosu: *istota wodna*, **Sz** 1 na lądzie; *usta Slaanesha*, może więc uderzać *językiem* na odległość 6 metrów. Jeżeli atak się powiedzie, ofiara zostaje unieruchomiona i nie może się poruszać ani atakować. Ofiara musi przeprowadzić test **S**, by zapobiec przyciągnięciu przez demonicę. Język ma **Wt** 1, **Żyw** 4. Pamiętaj, że jeśli bohater zostanie wciągnięty pod wodę, utonie po tylu rundach, ile wynosi jego **Wytrzymałość**.

KULTYŚCI SZKARŁATNEGO SIERPA

Konrad Waldheim, czciciel Khorne'a



Konrad ma 31 lat, 175 centymetrów wzrostu i jest szczupłym blondynem. Na jego skórze zaznaczyła się więzienna bladość. Zawdzięcza to raczej wykonywanemu przez siebie zawodowi strażnika więziennego i kata, niż nieudanemu życiu kryminalisty. Konrad rozpoczął swą służbę Khorne'owi od zabijania więźniów, za którymi nikt nie tęsknił. Potem rozszerzył swe zainteresowania na mordowanie przypadkowych osób w zaułkach Altdorfu. Wreszcie opuścił Imperium i udał się na północ, na Pustkowia Chaosu.

Przez przypadek jego ścieżka skrzyżowała się z drogą Niklausa Schwerina, a dzięki szczęściu udało mu się przekonać Wojownika Chaosu, by ten go nie zabijał. Potem uzyskał kontrolę nad Niklausem, która jednakże nieco ostatnio osłabła. Teraz Konrad już tylko czeka na to, aby zabrać uzbrojenie Niklausa i samemu zostać prawdziwym rycerzem Khorne'a. Może z chwilą śmierci Emmanuelle i jej slaaneshowych degeneratów jego marzenia się spełnią...

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	37	5	7	9	44	2	32	38	32	29	46	26

Charakter: chaotyczny (Khorne).

Umiejętności: *bardzo silny; bardzo wytrzymały; cichy chód w mieście i na wsi; odporność na choroby; odporność na trucizny; specjalna broń – bicz; torturowanie; uniki; wspinaczka; zwinne palce.*

Atrybuty Chaosu: *iluzja normalności*; pozostałe „dary" Konrada pozostają ukryte do chwili walki. *Zmiana krwi – kwas*;

Wt +1, jeżeli Konrad zostanie zraniony, z rany tryska kwas; przeciwnik musi przeprowadzić udany test I, inaczej odniesie obrażenia z **S** 3; za pierwszym zranieniem Konrada test I należy zmodyfikować o -20. *Odporność na magię*; przy wszystkich testach *magii* **SW** +20. *Ostre pazury*; A +1.

Przedmioty: kaftan kolczy z rękawami (1 PP, korpus/ramiona/nogi); czepiec kolczy (1 PP, głowa); dwa *krwawniki* (pozwalające Konradowi dwukrotnie przyzwać Khakkadshaka Krwiopuszcza); sakiewka z 55 ZK; inne przedmioty według uznania.

Niklaus Schwerin, Wojownik Chaosu

Dzięki darom Khorne'a Niklaus jest prawdziwym kretynem. Nie mają dla niego znaczenia pojęcia dobra i zła; twierdzenie *Krew dla boga krwi* to jedyny wyznacznik w jego postępowaniu. Pozwala Konradowi na zastąpienie go w myśleniu, sam rozumie tylko najprostsze myśli – jego ulubiona myśl to: *Zabić!* Niklaus jest niczym więcej, jak tylko maszyną do zabijania.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	61	–	5	5	11	41	3	–	44	10	31	17	13

Charakter: chaotyczny (Khorne).

Umiejętności: *bardzo silny; czytanie/pisanie; ogłuszenie; rozbrojenie; sekretny język – bitewny; silny cios; uniki.*

Dary Khorne'a: *pancerz Chaosu* (2 PP, wszystkie lokacje); *wzrost agresji*, **WW/US** +10; *utrata osobowości*, **Int**, **Op**, **SW** i **Ogd** -20.

Atrybuty Chaosu: *uzbrojone członki*, I -10, **S** +1, **US** =0; *usta na szypułkach*, patrz niżej; *macki*, oba ramiona Niklausa są mackami zakończonymi jak maczugi, **Zr** =0.



W przypadku Niklausa *usta na szypułkach* to otwarty, uzębiony żołądek na grubej umięśnionej szyjce, wyrastający z brzucha. Zapewnia mu atak ugryzieniem z **S** 3.

Przedmioty: obszerny płaszcz, pod którym można ukryć wiele mutacji.

Khakkadshak, Krwiopuszcz Khorne'a

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	42	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	14

Charakter: chaotyczny (Khorne).

Zasady specjalne: wywołuje *strach* u wszystkich istot poniżej 3 metrów wzrostu; odporny na wszelkie oddziaływania psychologiczne, z wyjątkiem wywoływanych przez większe demony lub bóstwa; podatny na *niestabilność* oraz na *nienawiść* i *furię* w stosunku do stworzeń i wyznawców Slaanesha; jeden atak *trującym ugryzieniem* i jeden *szponami* lub jeden atak *trującym ugryzieniem* i jeden *bronią*; może także *pluć trucizną* do 10 metrów; w ciągu jednej rundy odzyskuje 1 punkt **Żywotności** (porównaj trolle); naturalny pancerz (1 PP, wszystkie miejsca); ofiary jadu Krwiopuszcza muszą przejść test **Wt** lub odniosą 2K6 obrażeń.

Khakkadshak ma także *piekielne ostrze*. Daje mu to +1 do **WW** gdy używa broni, powinieneś więc rzucić 4K6 obliczając obrażenia. Piekielne ostrze wysysa również 2K6 *Punktów Magii* z każdej istoty lub wyznawcy Slaanesha, którego trafia.

FANATYCY SIGMARA

Gotthard Krumbach, kapłan Sigmara

Gotthard ma 44 lata, 180 centymetrów wzrostu, łysieje i niestety już tyje. Zawsze ma na sobie szare lub brązowe szaty, a na łańcuszku na szyi zawieszoną srebrną miniaturkę młota wojennego. Gotthard jest całkowicie nietolerancyjnym fanatykiem. Osądza każdego według swych bigockich schematów. Nawet Wielkiego Teogonistę, którego przecież nigdy nie spotkał, posądza o odstępstwo od wiary. Bohaterów uważa za heretyków, których powinno się wytępić i zniszczyć. Młot należy wyłącznie do tych, którzy naprawdę wyznają wiarę Sigmara, a oni z całą pewnością nie są prawdziwymi wyznawcami. Krótko mówiąc, jest absolutnie niesympatyczną osobą: *Zimny dzień to znak Sigmara, że mamy spalić więcej heretyków!*

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	45	41	4	3	9	63	1	44	47	40	48	57	41

Umiejętności: *bystry wzrok; czuły słuch; czytanie/pisanie – klasyczny i staroświatowy; język tajemny – magiczny; krasomówstwo; medytacja; rozbrojenie; rozpoznawanie ożywieńców; rzucanie czarów – magia kapłańska 1, 2 i 3 poziomu; sekretny język – klasyczny; silny cios; szybki refleks; teologia; tworzenie magicznych pergaminów; uniki; wiedza o magicznych pergaminach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii.*

Czary: *33 PM*

Wojenna 1	*Leczenie lekkich zranień, Ręka-młot, Siła walki, Wywołanie niechęci.*
Wojenna 2	*Aura ochrony, Przełamanie strachu, Strefa wytrwałości, Świetlisty piorun, wywołanie paniki.*
Wojenna 3	*Odporność na strzały, Ożywienie miecza, Przekleństwo przyciągania strzał, Rozproszenie aury.*

Przedmioty: młot wojenny; krótki łuk (**Z** 16/32/150, **SE** 3); 30 strzał, w tym 6 *strzał osłabienia*; *pierścień hartu ducha* (podczas noszenia go: **Op** +10, **SW** +10); pergaminy z czarami (*Rozproszenie aury, Rozproszenie magii, Ręka-młot*); miecz (do czaru *ożywienie miecza*); składniki do czarów; sakiewka z 80 ZK, srebrny wisiorek w kształcie młota na łańcuszku na szyi; inne według uznania.

Karin Krumbach, demagog, kobieta

Karin ma 39 lat, 175 centymetrów wzrostu, jest przysadzistą i nieatrakcyjną kobietą. Jednakże siła osobowości zastępuje jej całkowicie braki natury fizycznej. W każdej chwili może zalać lud pełnym elokwencji przekazem bigoterii i nienawiści. Jest żoną Gottharda i, jak można się spodziewać, taką samą fanatyczką, jak on.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	39	27	4	5	8	44	2	31	68	45	52	57	50

Umiejętności: *bardzo silna; język tajemny – magiczny; czytanie/pisanie; gadanina; krasomówstwo; kryptografia; medytacja; rzucanie czarów – magia kapłańska 1 poziomu; sekretny język – klasyczny; szczęście; teologia; ucieczka; wiedza o magicznych pergaminach.*

Czary: *13 PM*

Wojenna 1 *Aura oporu, Leczenie lekkich zranień, Ręka-młot, Siła walki, Wywołanie niechęci.*

Przedmioty: kaftan kolczy z rękawami (1 PP, korpus/ramiona/nogi); hełm (1 PP, głowa); młot wojenny; tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); pergamin z czarami (2 x *Ręka-młot*); sakiewka z 50 ZK; srebrny młot na łańcuszku; pozostałe przedmioty według uznania.

Erwin Mecklenberg, nowicjusz Sigmara

Erwin jest pryszczatym osiemnastolatkiem, żyjącym pragnieniem oddania swego życia w służbie Sigmarowi. Podąża za Krumbachami w nadziei nabycia choć odrobiny wiedzy. Wykorzystywany jest przez nich jako ludzki muł do noszenia wszystkich rzeczy. Erwin z każdym dniem staje się coraz bardziej wojowniczy i tylko wrodzona wrażliwość powstrzymuje go przed rzuceniem się na heretyckich bohaterów. Jest gotów zostać prawdziwym męczennikiem Sigmara. Możesz posłużyć się Erwinem jako „przerywnikiem humorystycznym" w orszaku Krumbachów.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	25	4	2	6	25	1	23	20	22	25	36	35

Umiejętności: *czytanie/pisanie; gotowanie; sekretny język – klasyczny; teologia; wiedza o magicznych pergaminach.*

Przedmioty: proste szaty; skórzany kaftan (0/1 PP, korpus); tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); nóż (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); wór pełen naczyń, jedzenia, lamp, buteleczek oleju, lin, czystych ubrań, butów na zmianę, kilka świętych traktatów itp.

Frederik Munster, łowca czarownic

Frederik ma 37 lat, 170 centymetrów wzrostu, czarne włosy, szare oczy. Jest dobrze zbudowany. Jego twarz jest głęboko poorana zmarszczkami i rzadko pojawia się na niej uśmiech. Odkąd stał się łowcą czarownic, nie spalił jeszcze ani jednej niewinnej wieśniaczki. Poszukuje prawdziwych heretyków i demonów. Jednakże jeżeli dojdzie do wniosku, że ktoś lub coś pasuje do jednego z tych typów, jest bezlitosny w swych poczynaniach.



Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	56	48	4	4	11	58	2	49	55	37	38	67	31

Umiejętności: *bystry wzrok; celne strzelanie; celny cios; cichy chód w mieście; jeździectwo – koń; krasomówstwo; ogłuszenie; odporność na trucizny; opieka nad zwierzętami; silny cios; specjalna broń – lasso, pistolet strzałkowy, broń do rzucania, dwuręczna; torturowanie.*

Przedmioty: zbroja płytowa (1 PP, wszystkie lokacje); tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); *magiczny bastard +20* (**I** -10, obrażenia +1, **WW** +20 – podczas walki z wyznawcami i stworzeniami Chaosu); *długi łuk wyszukiwania +10* (**Z** 32/64/300, **SE** 3, **US** +10); 25 strzał; lekki koń bojowy ze zwykłą uprzężą, plus magiczne *podkowy dalekiej podróży* (pozwalające mu galopować bez przerwy przez 8 godzin bez odczuwania zmęczenia); torba z 80 ZK; symbol Sigmara; sakwy i torby z innymi przedmiotami (według uznania).

Milicjanci z Wuppertalu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	35	3	4	7	41	1	36	29	29	36	29	29

Umiejętności: *bijatyka; rozbrojenie; silny cios; uniki.*

Przedmioty: koszulka kolcza (1 PP, korpus); hełm (1 PP, głowa); tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); miecz; nóż (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); kusza z 10 bełtami; plecak; zapasy żywności; bukłak.

Wolmar Neustadt, zwiadowca

Wolmar to dwudziestosiedmioletni, szczupły i żylasty mężczyzna mierzący 180 centymetrów, o ogorzałej skórze i ciemnobrązowych oczach oraz włosach. To dobry zwiadowca, mający w perspektywie zostanie przeciętnym najemnikiem – robi to, za co mu zapłacono i *nic* ponadto. Jeżeli będzie z Gotthar-

dem i Karin Krumbachami, użyje swego łuku, choć zrobi to bez wielkiego entuzjazmu. Gdy jego **Żywotność** spadnie do 2, spróbuje uciec, a jeśli mu się to nie uda, podda się. Jeżeli bohaterowie zaproponują mu pracę, straci do nich całkowicie zaufanie z chwilą, gdy dowie się po co idą. Odmówi udziału w wyprawie, chyba że zmuszą go do tego grożąc mu śmiercią, aczkolwiek wówczas nie będzie zeń wielkiego pożytku.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	51	55	4	4	8	48	2	44	28	31	32	42	26

Umiejętności: *astronomia; cichy chód na wsi; czuły słuch; jeździectwo – koń; łowiectwo; opieka nad zwierzętami; powożenie; sekretny język – rangerów; sekretne znaki – zwiadowców i ludzi lasu; tropienie; ukrywanie się na wsi; wyczucie kierunku.*

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP, korpus/ramiona); tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); miecz; długi łuk (**Z** 32/64/300, **SE** 3); kołczan z 35 strzałami; wierzchowiec z uprzężą; sakwa z dodatkowym wyposażeniem, jak mata, koc, naczynia, nóż itp.; inne rzeczy według uznania.

HOCHSLEBEN

Johann Schiller, medyk

„Schiller Morderca" ma 51 lat, czerwoną twarz, purpurowy nos i jest dość korpulentny. Brakuje mu już prawie włosów, ma za to wielkie wory pod oczami. Posada prowincjonalnego medyka jest taka nudna! Schiller stracił pacjentów dzięki temu, że zawsze jest pijany. Obecnie utknął ze swoją butelką, teleskopem i tomikiem wierszy w Hochsleben. Cóż, życie jest ciężkie...

Na trzeźwo Schiller jest marnym medykiem. Kiedy zaś się upije, okazuje się znachorem. Natomiast między tymi dwoma stanami – na rauszu – jest doskonały. Problem alkoholowy utrzymuje starego opoja w tym żałosnym stanie i parszywym miejscu. Możesz mieć niezły ubaw z leczeniem bohaterów przez tego pijanego bufona. Może właśnie usiłuje zaszyć ranę, walcząc z siłą, próbującą go przewrócić?

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	35	4	4	9	47	1	63	44	63	53	55	47

Umiejętności: *astronomia; chirurgia; czytanie/pisanie – staroświatowy; gadanina; leczenie chorób; leczenie ran; sekretny język – klasyczny; urok osobisty; warzenie trucizn; wiedza o magicznych pergaminach; zielarstwo.*

Przedmioty: sztylet (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); narzędzia medyczne; wyciągi z ziół; mały teleskop; 20 ZK 17 SS; butelka rot gutu.

Jose i Alberto, muły

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
8	33	–	2	3	5	30	–	-	10	10	10	10	10

Charakter: nerwowy.

Zasady specjalne: Jose i Alberto są podatne na *strach* przed ogniem; każdy z nich może dźwigać ładunek wynoszący 600 punktów obciążenia.

GÓRSKIE SPOTKANIA

Gerd Gutrender i Snaggesh Bloatbelch, ogry

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

Zasady specjalne: ogry wywołują *strach* u wszelkich istot niższych niż 3 metry.

Przedmioty: Oba mają maczugi. Gerd ma olbrzymi wór wepchnięty za wielki, nie pasujący mu pas, który ledwo przytrzymuje jego porcięta. W worze znajduje się tylko spleśniały skórzany kaftan (bezużyteczny), udziec pieczonego krasnoluda i sztylet, którego Gerd używa jako wykałaczki.

Stawin Miażdżący Gardła, wódz hobgoblinów

Stawin, choć jest podły i nikczemny, nie jest głupcem. Zna wartość swojej bandy i umie ją dobrze wykorzystać taktycznie. Nie będzie bezmyślnie atakował drużyny, jeśli straty będą poważne – na przykład 50% zabitych lub rannych.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	53	34	4	5	11	50	2	39	49	34	34	34	18

Zasady specjalne: Stawin *widzi w ciemnościach* na 10 metrów.

Przedmioty: tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); kaftan kolczy z rękawami (1 PP, korpus/ramiona/nogi); hełm (1 PP, głowa); długi łuk (**Z** 32/64/300, **SE** 3); 44 strzały; 2 *strzały przeciw krasnoludom* (zadają podwójne obrażenia krasnoludom; Stawin zna ich działanie); *magiczny topór +1* (obrażenia +1); wilczy płaszcz; złoty pierścień wart 18 ZK.

Pięć hobgoblinów z bandy Stawina

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	14	3	4	7	30	1	29	29	24	24	24	18

Zasady specjalne: hobgobliny *widzą w ciemnościach* na 10 metrów.

Przedmioty: koszulki kolcze (1 PP, korpus); hełmy (1 PP, głowa); tarcze (1 PP, wszystkie lokacje); krótkie łuki (**Z** 16/32/150, **SE** 3); 30 strzał; broń ręczna; sztylety (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); torby z jedzeniem, bukłaki koszmarnego wina itd.

Siedem goblinów z bandy Stawina

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

Zasady specjalne: gobliny *widzą w ciemnościach* na 10 metrów; podatne na *nienawiść* do krasnoludów; podatne na *strach* przed elfami, chyba że mają przewagę liczebną w stosunku co najmniej 2:1.

Przedmioty: tarcze (1 PP, wszystkie lokacje); skórzane kaftany (0/1 PP, korpus); krótkie łuki (**Z** 16/32/150, **SE** 3); 30 strzał; broń ręczna; sztylety (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); torby z jedzeniem, bukłaki, zasmarkane chustki.

Kozice

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	25	–	2	3	4	30	1	–	06	10	10	10	–

Zasady specjalne: samce (50% szans, że dany osobnik jest samcem) mają wielkie rogi (1 PP, tylko głowa).

Troll

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	33	09	5	4	18	10	3	14	14	14	24	24	06

Zasady specjalne: podatny na *głupotę*; jeśli zabije przeciwnika, musi przeprowadzić test **Op** lub zjeść ciało. Wywołuje

strach w istotach niższych niż 3 metry. Odzyskuje 1 punkt **Żywotności** na rundę, nawet po śmierci; nie dzieje się tak po obrażeniach odniesionych od ognia lub kwasu. Jeżeli jego **Żywotność** spadnie do 5 (lub niżej), nie może się poruszyć ani zaatakować, dopóki ponownie nie wyjdzie powyże 6 punktów **Żywotności**. Cios krytyczny w korpus trolla spowoduje wytryśnięcie kwasu na 3-metrowej średnicy półkole przed nim. Kwas powoduje u każdego znajdującego się w tym zasięgu K3 obrażenia o **S** 10; nie bierze się pod uwagę pancerza, a niemagiczna broń zostaje zniszczona.

Don Roberto y Monterrey, mistrz zielarski



Don Roberto ma 45 lat, oliwkową skórę, wypomadowane czarne włosy i brązowe oczy. Jest gruby. Szeroko gestykuluje i bezustannie trajkocze po estalijsku. Jest mistrzem zielarstwa i wie na ten temat chyba wszystko, co się da. Może rozpoznać praktycznie każdy korzeń, roślinę czy liść i szczegółowo wyliczyć jego zastosowanie i właściwości.

Niestety, nie zna żadnego słowa w dialekcie reikspiel, a jego estalijski akcent jest strasznie silny. No, w końcu pochodzi z Barsellony! Jeżeli żaden bohater nie zna estalijskiego lub nie zostanie rzucony *Dar języków*, rozmowa będzie się toczyć za pośrednictwem Alego. Mimo przeszkód językowych widać wyraźnie, że don Roberto jest człowiekiem przyjacielskim, impulsywnym i bardzo, bardzo uprzejmym.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	32	4	4	8	55	2	57	45	63	55	70	41

Umiejętności: *błyskotliwość; czytanie/pisanie – estalijski; farmacja; gadanina; gawędziarstwo; język tajemny – druidyczny; leczenie chorób; leczenie ran; rozpoznawanie roślin; sekretne języki – klasyczny, gildii* (oczywiście estalijskich); *urok osobisty; warzenie eliksirów; zielarstwo.*

Przedmioty: magiczna *szata wytrzymałości +3*; *rękawice kobry*; sztylet (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); fiolka z *oliwą elfów* (nie na sprzedaż); osobista biżuteria warta 130 ZK; butelka sherry; przepyszne szaty; flakonik od perfum, zawierający silny środek znieczulający. Podziała na każdego, kto znajdzie się w półkuli o średnicy 3 metrów od don Roberta. Ofiary muszą przeprowadzić test **Wt** udany o co najmniej -20; niepowodzenie oznacza, że zasypiają na 1K10+10 rund.

Skrzynia na latającym dywanie zawiera eliksiry wymienione w tekście opisującym spotkanie; 6 fiolek jadu kobry w drewnianym pudełku; 196 ZK, torbę z 20 łojowymi świecami, latarnię, 4 butelki oliwy i małą ludzką czaszkę.

Don Roberto ma wszystkie zioła wymienione w **WeW** (jeżeli masz egzemplarz tej części). Zaproponuje ich kupno po okazyjnej cenie, równej 150% cen wymienionych w dodatku (oczywiście, *różnica ma tylko pokryć koszty, ma się rozumieć*). Udany test **Ogd** (+10 przy umiejętności *targowanie się*) obniży cenę o 10%, nie więcej.

Ali Hand'el Bar ben ibn ben Khazi, zabójca



Ali ma 185 centymetrów wzrostu, typowe dla swego ludu czarne włosy i ciemne oczy, jest szczupły. Jego narodowym językiem jest, oczywiście, arabski. Ali ma 29 lat, ale wygląda na znacznie starszego. Jest beznamiętny, woli nie mówić o sobie zbyt wiele i zawsze jest gotowy na kłopoty. Jego umiejętności pozwalają mu na to, że aż do chwili uderzenia wygląda na absolutnie spokojnego. Aktualnie służy don Robertowi, ma więc szanse dowiedzieć się czegoś o rzadkich i subtelnych ziołowych truciznach. Jak dotąd jest zadowolony z wiedzy, którą nabył. Dał też don Robertowi swe cenne *rękawice kobry*.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	58	44	4	5	10	74	3	63	36	52	47	60	44

Umiejętności: *bardzo wytrzymały; charakteryzacja; cichy chód – miasto, wieś; specjalna broń – dmuchawka, lasso, broń parująca i nóż do rzucania; szybki refleks; śledzenie; ukrywanie się – wieś i miasto; warzenie trucizn; znajomość języków obcych – reikspiel i estalijski.*

Przedmioty: kolczuga (1 PP, korpus/ramiona), noszona pod brązowymi szatami obszytymi futrem; magiczny *bułat parowania +10* (**WW** +1), jako broń ręczna daje jedno parowanie z modyfikacją +10 do każdego ataku w rundzie; *turban wytrzymałości* (1 PP, wszystkie lokacje, dodatkowo +20 do testów **SW** przeciwko magii takiej jak iluzje, *kradzież rozumu*, *wymuszenie ucieczki* itp.); leworęczny sztylet (**P** -10, obrażenia -2); inne przedmioty według uznania.

Młoda mantikora

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	49	29	4	5	27	35	4	–	33	19	33	33	–

Charakter: chaotyczny.
Zasady specjalne: wywołuje *strach* we wszystkich żywych istotach niższych niż 3 metry; lata jak *istota pikująca*; 1 atak *ugryzieniem*, 1 *szponami* i 1 *ogonem-biczem*; ogon-bicz jest *zatruty*; każdej trafionej nim osobie test **Wt** musi się udać o co najmniej +20; w przeciwnym razie stanie się senna (-10 do wszystkich cech procentowych). Drugie trafienie ogonem i nieudany test **Wt** oznaczają zgon po 2K6 rundach. Pamiętaj, że nie jest to dojrzała mantikora, w związku z czym ma mniejszą moc niż dorosła.

W KARAK-KADAL

Szkielety z kaplicy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	–

Zasady specjalne: nie są podatne na *niestabilność*; wywołują *strach* w istotach żywych; odporne na oddziaływania psychologiczne; 35% szans na wywoływanie *zakażenia*.

DROGA DO ZAGINIONEJ DOLINY

Czarne orki

Rippett Ciętooki, wódz czarnych orków

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	35	5	4	7	40	1	18	39	18	29	29	19

Sześć czarnych orków (z bandy Rippetta)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	4	4	7	30	1	18	29	18	29	29	14

Charakter: zły.

Przedmioty: skórzane kurtki (0/1 PP, korpus/ramiona); hełm (1 PP, głowa); długi łuk (**Z** 32/64/300, **SE** 3); kołczan z 20 strzałami; broń ręczna; mniejsze przedmioty i jedzenie.

Zasady specjalne: podatne na *niechęć* względem innych goblinoidów (-10 przy testach *opanowania*); widzenie w ciemnościach na 10 metrów.

Górski niedźwiedź

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	33	–	5	4	17	10	2	–	43	02	24	06	–

Zasady specjalne: wywołuje *strach* u żywych istot niższych niż 3 metry; ranny niedźwiedź podatny jest na furię.

Pająk gigant

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	33	–	5	4	17	10	2	–	43	02	24	06	–



Zasady specjalne: chitynowy pancerz (2 PP, wszystkie lokacje); podatny na *strach* przed ogniem; odporny na inne oddziaływania psychologiczne; wywołuje *strach* u żywych istot poniżej 3 metrów wzrostu (*grozę* u każdego, kto ma arachnofobię). Nieudany test **Wt** u ofiary *ugryzienia* pająka powoduje paraliż; drugie *ugryzienie* (przy nieudanym teście **Wt**) powoduje po K6 rundach zgon ofiary.

W ZAGINIONEJ DOLINIE

Leśne elfy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	51	41	4	3	6	61	1	41	41	51	51	41	41

Charakter: dobry.

Umiejętności: *cichy chód na wsi; rozpoznawanie roślin; sekretne znaki – rangerów; specjalna broń – dwuręczna; tropienie; ukrywanie się na wsi; wykrywanie pułapek*; 20% szans na *bardzo silnego* (**S** +1), *bardzo wytrzymałego* (**Wt** +1), *szybki refleks* (**I** +10).

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP, korpus/ramiona); tarcza (1 PP, wszystkie lokacje, nie używane przez elfy posiadające broń dwuręczną lub łuki); krótkie łuki (**Z** 16/32/150, **SE** 3); kołczany z 18 strzałami każdy; 60% szans na broń ręczną lub dwuręczny topór (**I** -10, obrażenia +2); nóż (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); inne, mniejsze przedmioty według uznania.

Melaril Elmhelven, przywódca leśnych elfów

Melaril to dojrzały leśny elf o 185 centymetrach wzrostu, szczupły i żylasty. Jest dużo silniejszy niż na to wygląda. Ma bardzo jasne włosy, lekko ogorzałą skórę i niebiesko-zielone oczy. Melaril jest zawsze bardzo uprzejmy, lecz w postępowaniu z obcymi uważny i małomówny – najlepsze określenie na jego stosunek do nich to „właściwy". Niezależnie od okoliczności nadrzędną sprawą jest bezpieczeństwo jego ludu.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	58	52	5	4	10	73	1	47	58	53	57	49	50

Charakter: dobry.

Umiejętności: *cichy chód na wsi; opieka nad zwierzętami; rozpoznawanie roślin; sekretne znaki – zwiadowców i rangerów; specjalna broń – dwuręczna; tropienie; ukrywanie się na wsi; wyczucie kierunku; wykrywanie pułapek; zastawianie pułapek.*

Przedmioty: koszulka kolcza (1 PP, korpus); płytowe naramienniki (1 PP, ramiona); tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); *hełm magiczny +1* (3 PP, głowa); *magiczny miecz +10/+2* (**WW** +10, obrażenia +2); *krótki łuk siły* (**Z** 16/32/150, **SE** 8); wysadzana szmaragdami brosza z kości słoniowej z wyrzeźbionym motywem lutni. Bohater, któremu powiedzie się test **Int** (+20 dla elfów) zorientuje się, że jest to symbol Liadriela.

Chmura Chaosu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	41	–	3	4	22	45	1*	–	-	45	45	75	–

Charakter: chaotyczny.

Zasady specjalne: odporna na oddziaływania psychologiczne; dodatkowe ataki (patrz niżej); wszystkie ataki Chmury Chaosu powinny być traktowane jak ataki *szponami*, chyba że zaznaczono inaczej.

Dodatkowe ataki: Chmura ma tylko jeden podstawowy typ ataku: ektoplazmową mackę, która może się rozciągać na 8 metrów i zadać dotkliwy cios. Po pierwszej rundzie walki z chmury zaczynają się wyłaniać inne kończyno- i organopodobne macki; uzbrojone są w zęby, głowy z oczami na szypułkach i uzębione rury; wydzielające kwas kawały ociekających zielonym śluzem flaków z chitynowymi kołnierzami; kości zakończone opatrzonymi w szpony dłońmi zwijającymi się w spastycznych drgawkach i inne podobne okropieństwa. W każdej rundzie, aż do osiągnięcia liczby dziesięciu, pojawia się jedna tego typu rzecz. Te dodatkowe macki także mogą się rozciągać do 8 metrów, by zadać cios.

Jeżeli nie zaznaczono inaczej, każda macka ma **S** 3, **Wt** 3 i **Żyw** 4. *Trafienie krytyczne nagłej śmierci* powoduje zniszczenie macki, lecz obrażenie to nie wpływa na **Żywotność** chmury. Jedynie trafienia w „korpus" chmury mogą obniżyć jej **Żywotność i** ją zabić. Dopóki przeciwnik nie zbliży się na odległość metra, może walczyć tylko z mackami. Rzuć K10, aby określić rodzaj każdej nowej macki:

K10 Rodzaj macki

1 **Macka krystaliczna:** Składa się z czystego szarego kryształu, jest zakończona ostrymi jak brzytwa szponami. Ma **Wt** 6 i **Żyw** 1; każde trafienie powodujące *obrażenie* natychmiast ją rozbija. W następnej rundzie wyemanowana zostaje inna dowolna macka.

2 **Macka kleszczowa:** Zielonoszare mięso z chitynowymi krabimi kleszczami.

3 **Macka tryskająca:** Niezdrowo szaro-zielona, zakończona przyssawką. Trafiając, tryska na ofiarę kwasem, wywołując K2 obrażenia z **S** 3; pancerz nie ma żadnego znaczenia, choć nie ulega żadnym uszkodzeniom.

4 **Jelito:** Kawał zielonego jelita, skrzyżowanego z krwistą żyłą. Trafiając, zalewa ofiarę nieczystościami. Nie wywołują one żadnych szczególnych obrażeń, ale jest 10% szans, że ofiara zostanie na K3 rundy oślepiona. W dodatku wszystkie inne rany są traktowane jak *zainfekowane*.

5 **Gnijące jelito:** Pas mięcha wypada z obumarłej tkanki jelitowej i zadaje efektywny cios jak cepem. Ofiara nie zostaje oślepiona, ale wszelkie obrażenia zadane przez tę mackę, jak i te odniesione wcześniej przez ofiarę, są traktowane jak *zainfekowane*.

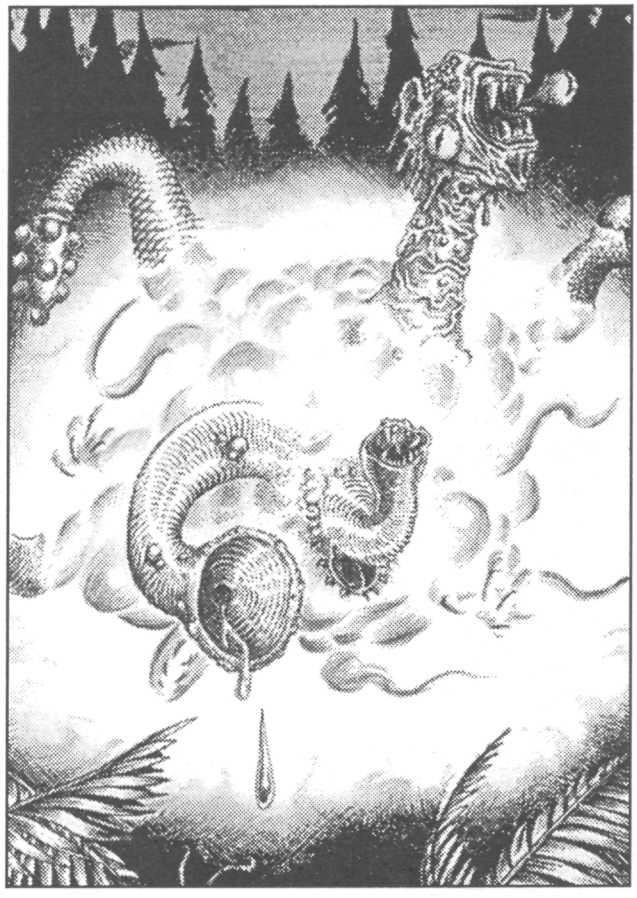
6 **Gardziel:** Bezkształtna jasna masa emituje uzębioną, młócącą tchawicę i przełyk. Ta macka atakuje ugryzieniem.

7 **Zniekształcona twarz:** Wyskakuje nagle głowa na szypułce, o odrażająco zniekształconych rysach. Ta macka ma atak *ugryzieniem*, a każdy przeciwnik, aby nie ulec *strachowi*, zaraz po jej pojawieniu się musi przetestować **SW**.

8 **Dziobaty mózg:** Wiązka ektoplazmy materializuje się pod postacią zielonej mózgopodobnej masy z wielkim papuzim dziobem. Macka ta ma **S** 4, **Wt** 1 i **Żyw** 5; atakuje ugryzieniem.

9 **Szkieletowe ramię:** Szare kościane ramię z kilkoma stawami. Ma co najmniej dziesięć palców, z których każdy wyposażony jest w ząbkowany pazur.

10 **Ogon-maczuga:** Gadzi ogon zakończony guzem.



DO KADAR-KHALIZAD

Górskie wilki

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
9	33	0	2	2	5	30	1	–	10	10	14	14	–

Zasady specjalne: podatne na strach przed ogniem.

Wielki wilk

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
9	50	0	4	4	17	40	2	–	66	29	29	29	–

Charakter: zły.

Zasady specjalne: jego wycie wywołuje *strach* u każdego w promieniu 100 metrów, kto go słyszy, z wyjątkiem istot odpornych na oddziaływania psychologiczne i innych wielkich wilków.

Szczuroogr

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	33	17	4	5	12	30	2	18	18	14	18	29	10

Charakter: chaotyczny.

Zasady specjalne: wywołuje *strach* u wszystkich istot poniżej 3 metrów wzrostu.

Opis: Szczuroogry należą do najstraszliwszych istot stworzonych przy pomocy spaczenia przez skaweński klan Moulder. Głupota i okrucieństwo tych stworzeń powodują, że zwykle wymagają opieki skaweńskiego opiekuna zwierząt. Opiekun tego szczuroogra jest martwy, a on sam ranny (normalnie miałby **Żywotność** 17).

Choć ten osobnik nie ma żadnych atrybutów Chaosu, 20% ich populacji posiada K3 takich mutacji. Możesz, jeśli chcesz, określić losowo atrybuty dla tego szczuroogra.

Wyvern

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	0	5	6	13	10	3	–	14	14	14	14	–

Charakter: chaotyczny.
Zasady specjalne: Wywołuje *strach* u istot niższych niż 3 metry; lata jak *istota pikująca*; jeden atak *ugryzieniem* i dwa *szponami*. Ten wyvern jeszcze przed spotkaniem z drużyną został ranny; normalnie powinien mieć **Żywotność** 18.

Koty Chaosu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
8	41	–	4	3	5	30	5/3	–	10	10	43	43	–

Charakter: chaotyczny.
Zasady specjalne: *atak z ukrycia* daje im w pierwszej rundzie bonus I +20. Kot z przewagą I nad przeciwnikiem wykonuje skok do ataku. Rzuć raz na trafienie; jeżeli rzut się uda, kot może uderzyć jednym atakiem *ugryzieniem* i czterema *pazurami*. Po pierwszym skoku koty mają tylko jeden atak *ugryzieniem* i dwa *pazurami*. Koty *widzą w ciemnościach* na 20 metrów.

Atrybuty Chaosu:

Kot pierwszy: *głowa bestii – pies*; wygląda dziwnie, ale poza tym nie wywołuje żadnych skutków.

Kot drugi: *skóra pokryta brodawkami*; odpowiednik skórzanego pancerza (0/1 PP, wszystkie lokacje).

Kot trzeci: *bardzo chudy*; zwierzę to ma **Wt** 2.

GROZA W CIEMNOŚCIACH

Yodri, krasnoludzki mędrzec



Yodri ma 2544 lata, 130 centymetrów wzrostu, i, jak na krasnoluda, jest szczupły. Jego włosy i broda są siwe, a oczy szare. Nie ma żadnego wytłumaczenia na swój wiek, który jest związany ze służbą Sigmarowi. Yodri wiedzie żywot pustelnika, większość czasu spędzając na medytacji. Zapomniał więcej rzeczy niż większość ludzi dowiaduje się w całym swoim życiu. Jego jedynym celem jest nabywanie wiedzy i czekanie; to w końcu ambicja jest niecierpliwa.

Jednakże przeznaczeniem Yodriego jest wskazanie prawdziwym bohaterom drogi do młota Sigmara. Atoli może on tylko wskazać drogę, a nie udzielić bezpośredniej pomocy. Ci, którzy odnajdą młot, sami muszą być tego godni.

Yodri nigdy nie odpowiada na pytania zbyt pospiesznie. Szczerze mówiąc, irytują go pytania wymagające krótkich i prostych odpowiedzi. Zazwyczaj udziela odpowiedzi w rodzaju: *Młodość ma głód wiedzy, ale za grosz cierpliwości, by zrozumieć.*

Potrafi także delikatnie dać do zrozumienia, że rozczarowują go przeróżne pytania, jak na przykład takie, na które odpowiedź zadający powinien znaleźć na własną rękę. Yodri sprawia wrażenie, jakby wiedział wszystko, co można wiedzieć. Mógłby powiedzieć więcej, ale jest związany przysięgą, głęboką mądrością i wyraźnym filozoficznym oderwaniem się od świata.

Z natury Yodri jest dobry. Żyje już długo, wiele się dowiedział, zapomniał więcej niż niewiele. Ma także specyficzne pojęcie czasu. Nie jest dla niego niczym niezwykłym siedzenie w ciszy całymi godzinami (albo i dłużej). Bez pewnej dozy „niecierpliwości" rozmowa z nim może zająć miesiące, a nawet lata.

Dla Yodriego nie jest niezbędna charakterystyka. Jeżeli zostanie zaatakowany fizycznie, ma I 99 i ucieknie przez proste usunięcie się z drogi. Jest całkowicie odporny na magię, z wyjątkiem używanej przez większe demony i bóstwa. Krótko mówiąc, bohaterowie nie mają prawa ani możliwości zrobić mu jakiejkolwiek krzywdy. Yodri może używać dowolnych czarów magii prostej, iluzyjnej lub innych, wpływających na umysł ofiary, jak *wymuszenie ucieczki* czy *wywołanie paniki*. Może rzucić każdy z tych czarów raz dziennie bez utraty choćby jednego punktu magii i z automatycznym sukcesem.

NORA GOBLINÓW

Goblin

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

Charakter: chaotyczny.

Zasady specjalne: podatne na *niechęć* do innych humanoidów; podatne na *nienawiść* do krasnoludów, *strach* przed elfami, ale tylko wówczas, gdy gobliny nie mają przewagi liczebnej w stosunku 2:1; *widzenie w ciemnościach* na 10 metrów.

Przedmioty: skórzane kurtki (0/1 PP, korpus/ramiona); tarcze (1 PP, wszystkie lokacje); hełmy (1 PP, głowa); broń ręczna; krótkie łuki (**Z** 16/32/150, **SE** 3); 20 strzał; K6 srebrnych szylingów. Rzuć K6 dla każdego goblina, aby określić sumę dodatkowych pieniędzy; przy rezultacie 1 lub 2 goblin ma dodatkowo K4 ZK.

Atrybuty Chaosu: liczby podane **tłustym drukiem** oznaczają pomieszczenie, w którym goblin początkowo się znajduje.

2a. Goblin — *głowa bestii – orzeł;* atak ugryzieniem (**A** +1), bystry wzrok.

6. Klawisz 1 — *żelazna skóra;* 5 PP, wszystkie lokacje; w walce nie używa hełmu ani tarczy.

6. Klawisz 2 — *siła;* **S** 6; *jaskrawa skóra;* ta jest specjalna – żadnych obrażeń od zwykłego ognia, ponadto goblin może przeprowadzić test **SW** przeciwko ogniowi magicznemu. Jeżeli test się powiedzie, utrzymane zostaje tylko ćwierć obrażeń, jeśli się nie uda, goblin odnosi połowę normalnych obrażeń.

9. Jeździec 1 — *krzyżówka* z pająkiem; znajdując się w siodle, goblin-pająk ma A 1 (włócznia), na ziemi używa dwóch rodzajów broni (**A** 2 – włócznia i miecz) oraz tarczy.

9. Jeździec 2 *zanik – nogi;* I 15, **Wt** 2). *Niekontrolowane wzdęcia – szkodliwe.* Co K6 rund rzuć K6; przy wyniku 5 lub 6 goblin wydala chmurę gazów o średnicy K4 x 2 metry, utrzymującą się przez 2K6 rund. Każdy, kto zetknie się z chmurą, musi przeprowadzić udany test **Wt**; w wypadku niepowodzenia jego **S** zmniejszy się do 1. Chmura nie działa tylko na dzika jeźdźca 2, zaś na wszystkie pozostałe istoty – owszem.

14. Kucharz 1 *konik polny;* **Sz** 1.

14. Kucharz 2 *spiczasta głowa;* **Int** 08.

17. Goblin *straszny smród;* jeżeli bohaterowie znajdą się w pomieszczeniu 17 lub w promieniu K6x2 metrów, wszystkie ich testy zostają zmodyfikowane o odpowiednio +10 lub -10. *Chmara much;* modyfikator -10 do rzutów na trafienia dla wszystkich jego przeciwników; te dwie cechy są łączne.

Dziki bojowe

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
7	33	0	3	3	11	30	1	–	10	14	14	14	–

Zasady specjalne: ranne dziki są podatne na *furię*; ataki *ubodzeniem* w wykonaniu tych zwierząt nie powodują infekcji ran, zamiast tego zadają dodatkowe *obrażenie*. Dziki mają na szable założone żelazne okucia.

Samice goblińskie

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	22	13	3	3	6	33	1	21	15	23	15	25	20

Charakter: chaotyczny.

Przedmioty: ohydne sz(m)aty, fartuszki i temu podobne części garderoby; sztylety (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); broń improwizowana jak szpilki do kapeluszy, kamienie itp.

Sprongi i SP

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	15	15	2	2	4	15	1	12	12	12	12	12	12

Charakter: chaotyczny.

Zasady specjalne: jak u zwykłych goblinów.

Przedmioty: tylko broń improwizowana – potłuczone butelki, nogi od krzeseł, wałki do ciasta itp. (**I** -10, **P** +10, obrażenia -2).

Snotlingi

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	17	17	1	1	3	30	1	14	14	14	14	14	14

Charakter: neutralny.

Zasady specjalne: jeżeli w pobliżu nie ma żadnego goblina, podatne na *strach*; poza tym podatne na te same oddziaływania psychologiczne co gobliny.

Charakterystyka goblińskiego porucznika lub ochroniarza

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	35	4	3	7	30	1	18	18	18	18	18	18

Charakter: chaotyczny.

Zasady specjalne: jak zwykłe gobliny; wszyscy mają umiejętność *specjalna broń – dwuręczna.*

Przedmioty: kaftany kolcze z rękawami (1 PP, korpus/ramiona/nogi); hełmy (1 PP, głowa); broń dwuręczna (**I** -10, obrażenia +2). Każdy ma 2K6 SS. Rzuć K6 dla dodatkowych pieniędzy; przy wyniku 1 lub 2 ochroniarz lub porucznik ma 2K4 ZK.

Atrybuty Chaosu: liczba zapisana **tłustym drukiem** oznacza miejsce, w którym można się natknąć na zmutowanego goblina.

4. Porucznik *wyłupiaste oczy*; nie nosi hełmu.

Slimer, półorcza samica

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	24	29	29	18

Charakter: zły.

Zasady specjalne: ma umiejętność *specjalna broń – dwuręczna.*

Przedmioty: skórzany kaftan (1 PP, korpus); powginany hełm (1 PP, głowa); skórzany fartuch/spódnica (0/1 PP, uda – chroni przed 50% trafień w nogi); dwuręczny korbacz (**I** -20, do trafienia -20, **P** -10, obrażenia +3); srebrny łańcuszek z wisiorkami rzeźbionymi w motyw kości (wart 15 ZK); złota bransoleta (6 ZK).

Czarny ork Bilious

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	4	4	2	30	1	18	29	18	29	29	14

Zasady specjalne: podatny na *furię* przeciwko każdemu, kogo uważa za zabójcę swej ukochanej Slimer.

Przedmioty: wszystko, co dostanie od bohaterów lub znajdzie przy ciałach goblinów.

Ratscrote Boggobler

Pierwszych czarów Ratscrote nauczył się od krasnoludzkiego nekromanty. Został sprzedany kapłanowi Khakkekka przez starą krasnoludzką rodzinę z przeznaczeniem na ofiarę, ale coś w jego nikczemnej naturze uratowało go od noża. Zamiast tego nauczył się kilku rytuałów Khakkekka. Zawsze pamiętał o tej łasce, nawet wówczas, gdy zagłębiał rytualny sztylet w piersi swego dobroczyńcy. Teraz, po powrocie na łono plemienia, Ratscrote jest fanatycznym wyznawcą Khakkekka i ze wszystkich sił stara się nawrócić na jego wiarę pozostałe gobliny.

Jeżeli będzie mu grozić walka, Ratscrote rzuci na siebie *Aurę oporu.* Zawsze zachowa wystarczającą liczbę punktów magii, by móc na siebie rzucić *Leczenie lekkich zranień*, na wypadek, gdyby jakieś odniósł.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	25	3	3	9	30	1	28	18	40	28	28	18

Charakter: chaotyczny.

Umiejętności: *czytanie/pisanie – staroświatowy; język tajemny – magiczny; medytacja; rzucanie czarów – magia prosta, kapłańska 1 poziomu; teologia.*

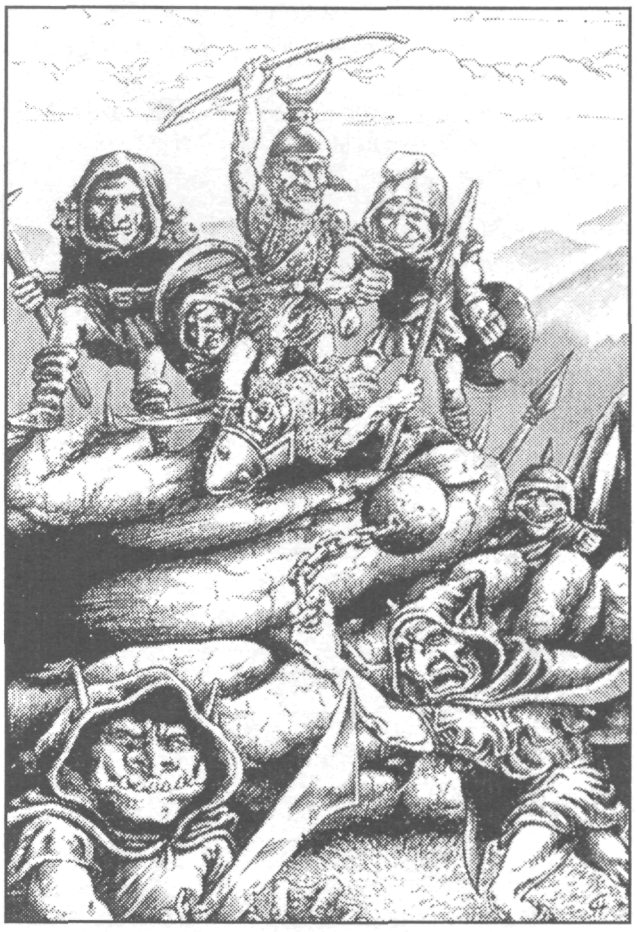
Czary: *17 PM*

Prosta *Dar języków, Magiczne zamknięcie, Wzmocnienie drzwi, Uśpienie.*

Wojenna 1 *Aura oporu, Kula ognia, Leczenie lekkich zranień.*

Zasady specjalne: jak zwykłe gobliny; podatny także na *furię*, jeżeli w pobliżu znajduje się jakiś krasnolud.

Przedmioty: jaskrawe, pozszywane z różnych kawałków materiału szaty maga; stożkowaty kapelusz z naszytymi zielonymi, satynowymi gwiazdami; torba materialnych składników do czarów; w nosie kolczyk z turkusem, wart 6 ZK.



Atrybuty Chaosu: *garb*, bez wpływu na charakterystykę; *głupi głos* (Ratscrote mówi sepleniąc i jąkając się).

Griselda

Griseldę wszyscy (z nią samą włącznie) uważają za bardzo atrakcyjną goblinicę. Jej skóra ma mniej zielony odcień niż u pozostałych.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	25	25	3	3	7	50	1	18	18	18	18	18	18

Charakter: chaotyczny.

Zasady specjalne: jak zwykłe gobliny; ma umiejętność *specjalna broń – dwuręczna.*

Atrybuty Chaosu: *zwinność* (specjalna – I +30, **Sz** +1).

Przedmioty: kaftan kolczy z rękawami (1 PP, korpus/ramiona/nogi); hełm (1 PP, głowa); broń dwuręczna (**I** -10, obrażenia +2). Griselda nie ma żadnej biżuterii, ponieważ uważa, że świecidełka tylko ujmują jej naturalnego doskonałego wyglądu.

Rendfist Gutslicer, gobliński wódz

Rendfist pod żadnym pozorem nie ma zamiaru paktować z bohaterami. Wszystko jedno, czy przyszli tu po to, by zabić gobliny (wówczas powinni zostać zabici i zjedzeni), czy po coś innego (więc nie są warci tego, by im pozwolić na przebywanie w tej norze, czyli również trzeba ich zabić i zjeść).

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	45	45	4	4	12	40	2	28	40	28	28	38	28

Charakter: chaotyczny.

Zasady specjalne: jak zwykłe gobliny; ma umiejętność *specjalna broń – dwuręczna.*

Atrybuty Chaosu: *rozszczepione kopyta i grzywa*; żadna z mutacji nie wpływa na jego charakterystykę, ale czynią go wyższym i bardziej okazałym niż inne gobliny – dlatego jest wodzem!

Przedmioty: kaftan kolczy z rękawami (1 PP, korpus/ramiona/nogi); czepiec kolczy i hełm (2 PP, głowa); dwuręczny miecz (**I** -10, obrażenia +2); potężna, ornamentowana bransoleta ze srebra, warta 6 ZK.

Smok ziemny

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	59	0	7	8	69	30	6	–	69	41	69	69	35

Charakter: neutralny.

Zasady specjalne: wywołuje *strach* we wszystkich żywych istotach, a u stworzeń niższych niż 180 centymetrów – *grozę*; ma łuski na skórze (2 PP, wszystkie lokacje); jeden atak *ogonem-biczem*, jeden *ugryzieniem* i cztery *zdeptaniem*; odporny na zwykły ogień; odporny w 50% na ogień magiczny; lata jak istoty *przyziemne*; *widzi w ciemnościach* na 20 metrów.

Smok raz na rundę może zionąć ogniem; płomień ma kształt stożka, jest długi na 24, a szeroki na 8 metrów. Wszystkie znajdujące się w tym zasięgu cele odnoszą 7 obrażeń z **S** równą 2K6. Smok nie może w tej samej rundzie zionąć i ugryźć, nie może też zionąć w walce wręcz.

KADAR-KHALIZAD: STREFA UMARŁYCH LICZA

Mankir Fargazer, krasnoludzki licz



Mankir przewidział katastrofę, która nawiedziła jego lud, lecz, zamiast ostrzec Wulfana, postanowił ocalić samego siebie. Tak, jak będąc czarodziejem pomagał swoimi zaklęciami tworzyć zaklętą broń, teraz wybrał odtworzenie siebie. Stawiając sobie za cel nauczenie się wszystkiego, czego tylko zdoła, w wielkiej tajemnicy pogrążył się w dziełach nekromantycznych, które zawierała jego przepastna biblioteka. Gdy nadszedł czas zagłady, mógł już osiągnąć nieśmiertelność jako licz! Cena – jego dusza – nie odstraszyła go. On mógł żyć!

Mankir pojawia się zawsze z obstawą ożywieńców. Jeżeli wywiąże się bitwa, wycofa się i użyje przeciwko drużynie czarów, pozwalając swym „sługom" prowadzić prawdziwą walkę. Gdy tylko będzie mógł, skorzysta z taktyki wojny podjazdowej, atakując bohaterów i natychmiast znikając w mrokach Kadar-Khalizad. Jest bezdusznym potworem, zniszczy nawet tego, kto mu się podda. W walce lub w pościgu za drużyną rzuci na siebie *Aurę ochrony*. Z *Przyzwania szkieletu – większego herosa* skorzysta tylko wtedy, gdy zostanie do tego zmuszony – podczas ostatecznego starcia z bohaterami lub w pułapce. Wreszcie Mankira nie da się wytropić,

ponieważ ma on bezśladowe buty. Może także, dzięki *amuletowi czujności*, odpoczywać w spokoju, odzyskując w tym czasie punkty magii.

Jeżeli w jakiś sposób któryś z bohaterów dostanie szansę stania się lepszym od niego, Mankir będzie błagał, by pozwolono mu nadal wieść swą ożywieńczą egzystencję.

Zna prawidłową odpowiedź, której należy udzielić statuom strzegącym Wrót mędrca (pomieszczenie 55): *Ci, którzy służą Grungniemu, proszą o spotkanie z mędrcem.* Może sprzedać tę informację w zamian za „życie" lub księgę czarów.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	4	4	23	60	4	43	43	89	89	89	89

Charakter: zły.

Zasady specjalne: wywołuje *strach* w istotach żywych, odporny na oddziaływania psychologiczne.

Umiejętności: *czytanie/pisanie; farmacja; górnictwo; język tajemny – magiczny i nekromantyczny; medytacja; metalurgia; rozpoznawanie ożywieńców; rozpoznawanie przedmiotów magicznych; rozpoznawanie run; rzucanie czarów – magia prosta, wojenna 1 i 2 poziomu, nekromantyczna 1, 2, 3, i 4 poziomu; sekretny język – klasyczny; szacowanie; wiedza o demonach; wiedza o magicznych pergaminach; wykrywanie istot magicznych; wykrywanie magii; zielarstwo.*

Czary: *26 PM*

Prosta	*Magiczne zamknięcie, Otwarcie, Strefa ciszy, Uśpienie, Wzmocnienie drzwi.*
Wojenna 1	*Aura oporu, Leczenie lekkich zranień, Kradzież rozumu, Kula ognia.*
Wojenna 2	*Aura ochrony, Mistyczna mgła, Strefa wytrwałości, Uderzenie.*
Nekromantyczna 1	*Przyzwanie szkieletu – bohatera, Przyzwanie szkieletów, Ręka śmierci.*
Nekromantyczna 2	*Kontrolowanie ożywieńców, Ręka pyłu, Wezwanie szkieletu – mniejszego herosa.*
Nekromantyczna 3	*Ożywienie zmarłych, Przyzwanie hordy szkieletów, Życie po śmierci*.*
Nekromantyczna 4	*Całkowita kontrola**, Przekleństwo ożywienia**, Wezwanie szkieletu – większego herosa***.*

* Jeżeli Mankir nie może zdobyć świeżego serca, nie jest w stanie rzucić tego czaru. Oczywistym źródłem tego składnika jest któryś z bohaterów.

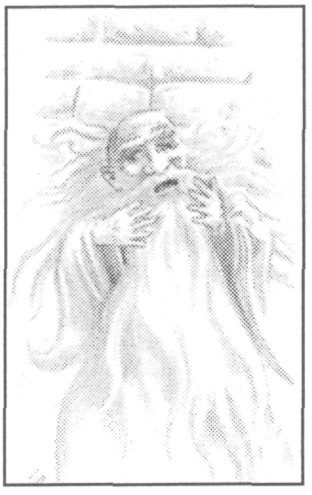
** Jeżeli nie może uzyskać od bohaterów niezbędnych składników (ręki licza lub esencji z wampira), nie może rzucić tego czaru.

*** Mankir ma tylko jedną czaszkę, a zaklęcie przywoła niski (np. krasnoludzkiego) szkielet – herosa.

Przedmioty: czara i srebrna *szata wytrzymałości +1* (1 PP, wszystkie lokacje); *amulet czujności*; *buty bezśladowe*; *pierścień energii* (10 PM); *eliksir uzdrowienia*; złote pierścienie, kolczyki i łańcuch na szyi itp. (razem warte 65 ZK); dwa zmatowiałe klucze – żelazny i mosiężny (do bram w pomieszczeniu 51).

Jego księgi czarów (zawierające wszystkie wymienione wyżej czary) są ukryte w pomieszczeniu 45i. Jeżeli bohaterowie je odnajdą, a Mankir nadal „żyje", uczyni wszystko, by je odzyskać.

Khanna Frosthand, duch krasnoluda



Za życia Khanna był kapłanem Grungniego w Kadar-Khalizad. Nie jest agresywnym duchem – od chwili śmierci głównym dlań problemem jest tragiczny stan świątyni. Będzie błagał bohaterów o pomoc w przywróceniu izbie choć części dawnej godności. Poprosi też o pozbieranie kości jego i innych krasnoludów z cmentarza (pomieszczenie 37).

Poza znaczeniem świątyni Khanna niewiele pamięta ze swego życia. Wie tylko, że:

– ...Mędrzec zrobił coś złego, bardzo złego... odtąd moja świątynia leży w gruzach...

Pamięta także drogę do niższych pomieszczeń Wulfana (przez pomieszczenie 34), choć nie może sobie przypomnieć, dlaczego jest to ważne:

– Przyszedł człowiek i zszedł na dół z Wulfanem... i do naszych serc wkradła się ciemność... i odwróciliśmy się od Grungniego...

Mruczy także w kółko słowa otwierające drzwi do pomieszczenia 34, do szlaku w dół, do niższych obszarów Kadar-Khalizad: W *imię Grungniego, otwórzcie się!* Zapomniał niestety przeznaczenie tego zdania. Khanna pamięta jednakże o Mankirze i ostrzeże przed nim drużynę.

Jeżeli bohaterowie zechcą zająć się naprawą świątyni i pozbieraniem kości Khanny, zostanie on uwolniony z przekleństwa ożywieńczego życia i z błogością zniknie.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	0	0	4	17	30	1	–	18	18	18	18	29

Charakter: neutralny.

Zasady specjalne: odporny na oddziaływania psychologiczne; wywołuje *strach* w istotach żywych; odporny na niemagiczną broń; może przenikać przez ciała stałe; na życzenie może stawać się widzialny lub nie; wewnątrz Kadar-Khalizad nie jest podatny na *niestabilność*; dotykiem wywołuje *strach* – ofiara musi wykonać test **CP** (z modyfikacją -10) lub ucieka.

Krasnoludzkie szkielety

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	–

Charakter: zły.

Zasady specjalne: odporne na oddziaływania psychologiczne; wywołują *strach* w istotach żywych; wewnątrz Kadar-Khalizad nie są podatne na *niestabilność*; podatne na *głupotę*, jeżeli nie ma z nimi Mankira Fargazera; mają 35% szans na spowodowanie *infekcji rany*.

Krasnoludzkie zombie

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	0	3	3	5	10	1	10	43	14	14	14	–

Charakter: zły.
Zasady specjalne: odporne na oddziaływania psychologiczne; wywołują *strach* w istotach żywych; wewnątrz Kadar-Khalizad nie są podatne na *niestabilność*; podatne na *głupotę*, jeżeli nie ma z nimi Mankira Fargazera; 20% szans na grobową zgniliznę; te ciosy, które nie mają 50% szans na *zainfekowane rany*.

Krasnoludzkie zjawy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	–	3	4	17	30	1	18	18	18	18	18	–

Charakter: zły.
Zasady specjalne: odporne na oddziaływania psychologiczne; wywołują *strach* w istotach żywych; odporne na broń niemagiczną; wewnątrz Kadar-Khalizad nie są podatne na *niestabilność*. Zadane przez nie ciosy nie powodują obrażeń, ale wysysają punkt **Siły**. Ofiara, której **S** została zredukowana do zera, ginie, w każdym innym przypadku jeden dzień całkowitego odpoczynku przywraca jej 1 utracony punkt. Zjawa za każdy wyssany punkt otrzymuje **S** +10 i K10 punktów magii; musi wydawać PM na każdą swoją akcję: 1/runda aktywności; 2/runda walki. Jeżeli zużyje wszystkie PM, staje się eteryczna i powinna być traktowana jak duch.

Krasnoludzkie upiory

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	17	–	3	4	11	30	2	–	18	18	18	18	–

Charakter: zły.
Zasady specjalne: odporne na oddziaływania psychologiczne; wywołują *strach* w istotach żywych; odporne na broń niemagiczną; mogą przenikać przez ciała stałe; wewnątrz Kadar-Khalizad nie są podatne na *niestabilność*. Cios zadany przez upiora nie powoduje obrażeń, lecz odbiera ofierze punkt **Siły**. Ofiara, której **S** została zredukowana do zera ginie, w każdym innym przypadku jeden dzień całkowitego odpoczynku przywraca jej jeden utracony punkt.

Krasnoludzkie widma

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	0	0	4	23	40	4	–	18	18	18	18	29

Charakter: zły.

Zasady specjalne: odporne na oddziaływania psychologiczne; wywołują *strach* lub *grozę* w istotach żywych; wewnątrz Kadar-Khalizad są odporne na *niestabilność*; mogą przenikać przez ciała stałe; osoba trafiona przez widmo zostaje sparaliżowana na 2K6 rund, chyba że uda jej się test **SW**.

Żywiołaki ziemi (Sala Ludu)

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	36	36	4	4	36	36	4	36	36	36	36	36	–

Zasady specjalne: odporne na zwykłą broń; wszystkie ataki są magiczne; mogą atakować w dowolnym kierunku, niezależnie od tego, w którą stronę są zwrócone. Charakterystyki żywiołaków są zawsze odpowiednie do ich rozmiaru (9). Każde 9 punktów **Żywotności** utracone przez żywiołaka powoduje zmniejszenie jego rozmiaru o 1; charakterystyka zostaje zmniejszona odpowiednio do nowego rozmiaru. Żywiołaki nie mają stałego rozmiaru. Żywiołak o rozmiarze 4 może rozpaść się na dwa inne o rozmiarach 2, cztery o rozmiarach 1 lub każdą inną kombinację. Dzięki zaklęciom, jakie zostały rzucone na ich kamienie, mogą odzyskać w ciągu jednej rundy 1 utracony punkt **Żywotności**, chyba że ich **Żywotność** spadła do zera.

Kameleopij-ożywieniec

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
1	33	0	2	2	5	20	1	–	14	2	14	14	–

Zasady specjalne: atak *ugryzieniem* z 50% szans na wywołanie *infekcji rany*; jeżeli pierwszy atak spowodował obrażenia, kameleopij przysysa się do ofiary; od tej chwili zadaje obrażenia automatycznie – rzucaj tylko na zadawane obrażenia. Trwa to do chwili najedzenia się przez kameleopija. W każdej rundzie rzuć K6 – przy wyniku 5 lub 6 kameleopij przestaje się posilać.

Żywiołaki ziemi ze świątyni

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	45	45	5	5	45	45	5	45	45	45	45	45	45

Zasady specjalne: tak jak żywiołaki opisane wyżej; w każdej rundzie mogą rzucić czar *Grad kamieni*, chyba że ich **Żywotność** spadnie poniżej 20; częściowo odporne na ciosy zadawane bronią tępą (młoty itp.) – ataki taką bronią mają zmodyfikowane obrażenia o -1; modyfikator +20 do testów przeciwko próbom odegnania tych żywiołaków, jak na przykład przeciw czarowi *Odesłanie żywiołaka*; w promieniu 16 metrów nie można przyzwać żadnego innego żywiołaka; w przypadku krasnoludów będą jedynie odwzajemniać ciosy, tj. nie zaatakują, jeżeli nie zostaną przez nie sprowokowane.

Ameba

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	0	3	5	11	30	3	–	0	0	0	0	–

Zasady specjalne: odporna na oddziaływania psychologiczne; w walce wręcz przeciwnik powinien się wycofać – inaczej ameba go wchłonie; wchłonięta osoba otrzymuje automatycznie jedno obrażenie na rundę; ofiara może walczyć, ale do śmierci ameby nie może uniknąć automatycznych obrażeń.

KADAR-KHALIZAD: SPOCZYWAJĄCY MŁOT

Stalaktyty Chaosu

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
0	33	0	4	3	5	30	1	–	02	02	89	89	–

Zasady specjalne: odporne na oddziaływania psychologiczne; pozostałe zasady – patrz dalej.
Spadacze: te stalaktyty spadną na każdego bohatera, który znajdzie się w zasięgu metra. Ostry koniec każdego stalaktytu wyposażony jest w zęby i może zaatakować ugryzieniem. Nie mają tu zastosowania zwykłe reguły dotyczące lokacji trafienia. Dla określenia części ciała ofiary, w którą trafia spadacz, rzuć K10:

K 10	Lokacja
1-6	Głowa
7	Lewe ramię
8	Prawe ramię
9-10	Korpus

Przed atakiem spadacza nie chroni żaden pancerz. Bohater musi wyraźnie zaznaczyć, że niesie tarczę nad głową, żeby można było wziąć ją pod uwagę. Po jednym ataku spadacz jest już „zużyty" i nie może zrobić nic więcej.

Kwasowe spadacze: Stalaktyty te spadają na ofiarę w taki sam sposób, jak opisany powyżej. Dodatkowo wydzielają kwas, który ma 50% szans na zniszczenie niemagicznego pancerza w miejscu, w które trafi (na zniszczenie pancerza skórzanego ma 90% szans). Jeżeli trafiona część ciała jest nie opancerzona, ofiara otrzymuje dodatkowe K3 obrażenia.

Szpony-bicze: Stalaktyt ma dwie macki, zakończone szponami podobnymi do homarzych, które mają zasięg do 5 metrów. Każdy stalaktyt może zaatakować dwa cele, jeżeli tylko znajdują się one w jego zasięgu.

Gazowe bomby: Te stalaktyty tworzą kieszenie z niebezpiecznym, łatwo palnym gazem. Gdy bohater przechodzi w odległości K3 metrów, bomba wyrzuca z siebie szeroki na 30 centymetrów i długi na 60 strumień ognia. Zauważ, że bohater może nie znaleźć się w zasięgu płomieni, ale samo takie buchnięcie ognia może go mocno zdenerwować, nawet jeżeli nic mu się nie stało. Bomba może zionąć raz na K6 rund; rzuć K6, aby określić liczbę rund potrzebną na regenerację. Strumień powoduje normalne obrażenia od ognia.

Czerwie bagienne

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
0	33	0	1	3	5	*	1	–	0	0	0	0	–

Zasady specjalne: odporne na oddziaływania psychologiczne; zawsze mają zaskoczenie; zawsze atakują pierwsze; smagnięcie powoduje K4 obrażenia, zmodyfikowane jak zwykle o **S**, **Wt** i pancerz. Bohaterowie atakują czerwie z połową **S**, ze względu na trudność związaną z dosięgnięciem ich w norach.

Kamienne krasnoludy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	41	0	3	6	11	25	2	18	06	02	89	89	–

Zasady specjalne: kamienne ciało (3 PP, wszystkie lokacje); odporne na oddziaływania psychologiczne, niemagiczną broń ostrą i jakiekolwiek trucizny, paraliż czy ataki gazowe lub czary; dwie kamienne pięści, traktowane jak atak *szponami*.

Kamienne krasnoludy muszą przeprowadzić udany test **WW**, aby chwycić bohatera, a w każdej następnej rundzie kolejny test **WW**, by go wywlec z pomieszczenia 56.

Duch Wulfana Merglorda

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	0	0	4	22	30	1	–	43	55	89	89	29

Charakter: nieokreślony – Wulfan Merglord jest szalony.

Zasady specjalne: odporny na oddziaływania psychologiczne; wywołuje *strach* w istotach żywych; odporny na broń niemagiczną; może przenikać przez ciała stałe; na życzenie może się stawać widzialny lub nie; wewnątrz Kadar-Khalizad nie jest podatny na *niestabilność*; dotyk wywołuje *strach* – ofiara musi przeprowadzić udany test **CP** (z modyfikatorem -10) lub uciec. Ponadto Wulfan odzyskuje w każdej rundzie punkt **Żywotności**.

Żelazne kosze, kowadło i narzędzia

Dwa kosze

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	–	3	4	6	35	1	–	-	–	89	89	–

Sześcioro narzędzi

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	–	1	3	4	41	1	–	-	–	89	89	–

Kowadło

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	–	5	6	11	29	2	–	-	–	89	89	–



Zasady specjalne: latają jak *istoty pikujące*; odporne na oddziaływania psychologiczne; odporne na broń niemagiczną – ale celne trafienie bronią niemagiczą, nie zadając żadnych obrażeń, powoduje utratę ataku w następnej rundzie; odporne na jakąkolwiek truciznę, paraliż, atak gazowy lub czar; kosze i narzędzia atakują przez rzucenie się na cel – potraktuj to jak ugryzienie; kowadło spada na przeciwników w ataku podobnym do *zdeptania*.

Rzeźbione krasnoludy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	–	3	2	7	25	1	10	–	-	89	89	–

Zasady specjalne: kamienne ciało (3 PP, wszystkie lokacje); odporne na oddziaływanie psychologiczne; odporne na niemagiczną broń ostrą; odporne na każdą truciznę, paraliż, atak gazowy lub czar; każde trafienie rzeźbionego krasnoluda powodujące jedno (lub więcej) obrażenie ma 50% szans na *rozbicie i zniszczenie go*.

MIESZKAŃCY GÓR

Konrad i Adolf Blumentrit, traperzy

Konrad i Adolf są braćmi-bliźniakami. Mają po 25 lat, po 165 centymetrów wzrostu, blond włosy i niebieskozielone oczy. Są wszystkim życzliwi, a jeżeli któryś bohater jest elfem, z radością będą podróżować i obozować wraz z drużyną, biorąc udział we wszystkich pracach, które po drodze trzeba będzie wykonać. Obaj są szczerymi czcicielami Ulryka, a Konrad nosi nawet małą broszę z kości słoniowej w kształcie głowy wilka. Gdy dowiedzą się, że bohaterowie wiozą ze sobą Ghal-maraza, całkowicie stracą do nich zaufanie. Po nocy rozmyślań Konrad wytłumaczy swemu bratu, że towarzystwo drużyny nie jest najlepszą rzeczą dla porządnych wyznawców Ulryka, takich jak oni. Bracia załadują muła i pożegnają się. Bohaterowie nigdy więcej ich nie zobaczą.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	41	3	4	6	41	1	43	29	29	29	29	25

Umiejętności: *cichy chód na wsi; sekretny język – rangerów; sekretne znaki – ludzi lasu; ukrywanie się – wieś; wiosłowanie; wyczucie kierunku; wykrywanie pułapek; zastawianie pułapek.*

Przedmioty: skórzane kaftany (0/1 PP, korpus/ramiona); futrzane czapy i spodnie; długie łuki (**Z** 32/64/300, **SE** 3); 25 strzał każdy; każdy z nich ma nóż (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2) i broń ręczną. Mają także 6 pułapek na zwierzynę, muła, 11 różnych skór zwierzęcych, zapasy żywności (suszone jedzenie na 21 dni) oraz bukłaki.

Glumi i Stupmi, zabójcy trolli

Glumi i Stupmi to typowi zabójcy trolli. Są zimnymi typami, pragnącymi usiec jakiegoś trolla i oczekujący w związku z tym na śmierć. Cechuje ich również absolutna odwaga – strach jest dla nich jedynie sześcioliterowym słowem. Uwielbiają porównywać historie zniesionych trudów i odniesionych zwycięstw i robią to, gdy tylko mogą. Ich opowieści przepełnia jednakże smutek. Nikt nie żyje szczęśliwie przez cały czas – bohaterowie wracają do domów po posiekaniu kolejnego trolla, by odkryć, że cała rodzina została pożarta przez przechodzącego tędy skavena.

Glumi i Stupmi będą pod wielkim wrażeniem, gdy bohaterowie pokażą im Ghal-maraza. Natychmiast zaczną błagać, by drużyna pozwoliła im towarzyszyć sobie w misji. Jeżeli odpowiedzą będzie „tak", będą pomocni w patetyczny sposób. Jeżeli chcesz, zostaną giermkami bohaterów, początkowo podążając za tym z nich, który pilnuje Ghal-maraza.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	41	33	4*	4	7	33	2	37	29	29	41	29	27

Umiejętności: *bardzo silny* (**S** 5, tylko Glumi); *bijatyka; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń – dwuręczna; uniki.*

Przedmioty: kaftaniki kolcze (1 PP, korpus); hełmy i czepce kolcze (2 PP, głowa); dwuręczne topory (**I** -10, obrażenia +2); bukłaki; wydzielone racje żywnościowe (na 7 dni).

Stargriff, przewodnik stada pegazów

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
8	41	0	5	4	8	49	2	–	33	29	29	29	–

Charakter: dobry.
Zasady specjalne: lata jak *istota pikująca*; w zwykłych warunkach służyłby tylko osobie o dobrym charakterze, ale drużyna jest wyjątkiem; może zaatakować *kopnięciem* lub *zdeptaniem*. Stargriff jest bardzo dumnym zwierzęciem i pozwoli dosiąść się jedynie elfowi lub wielkiemu wojownikowi. Pod żadnym pozorem nie weźmie na swój grzbiet krasnoluda!

Pegazy z Zaginionej Doliny

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
8	33	0	4	3	5	30	1	–	10	14	10	10	–

Charakter: dobry.
Zasady specjalne: latają jak *istoty pikujące*; w zwykłych warunkach służyłyby tylko osobie o dobrym charakterze, ale drużyna jest wyjątkiem; mogą zaatakować *kopnięciem* lub *zdeptaniem*.

DROGA DO WOLFENBURGA

Bruno Helmutson, zbiegły chłop

Bruno ma 165 centymetrów wzrostu, mocną budowę ciała, brązowe włosy i oczy. Wygląda na więcej niż swoje 29 lat, ale jest krzepki i zdrowy. Nie należy do osób o najbłyskotliwszym umyśle na świecie, ale wierzy w ciężką pracę, w uczciwość (prawie zawsze) oraz ochronę rodziny. Wszystko inne jest dlań mniej ważne. Bruno ma problemy z przypomnieniem sobie więcej niż jednej rzeczy naraz, więc jeżeli bohaterowie zadadzą mu zbyt wiele pytań, zacznie nawijać, że:

– Musieliźwa odejść z gospodarki, bom zaciukał dwu takich żołdaków jak te wieprze i... oj!... Wciórności!

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	31	3	5	7	31	1	31	31	23	31	31	31

Umiejętności: *bardzo wytrzymały* (**Wt** +1); *mocna głowa; opieka nad zwierzętami; stolarstwo.*

Przedmioty: stara, zardzewiała rusznica (**Z** 24/48/250, **SE** 3, czas ładowania i strzału 3 – 40% szans na eksplozję przy niewypaleniu, automatycznie powodując tym u użytkownika obrażenia z **S** 5); proch i kule na 10 strzałów; bat (do trafienia -10, obrażenia -2, **P** -20); wóz zaprzężony w woła; 3 mosiężne pensy (w słoju na wozie).

Gerta Helmutson, uciekinierka

Gerta jest szczupła, ma 155 centymetrów wzrostu, ciemne włosy i oczy. Gdyby się wykąpała, wyglądałaby bardzo dobrze. Jest osobą nadzwyczaj praktyczną i zwykle ona



podejmuje decyzje, choć zawsze stara się, aby Bruno uważał, że to on ma władzę. Jednakże obecny bałagan to jego wina. Po prostu nie posłuchał jej i oto skutki...

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	21	2	3	5	31	1	31	31	31	31	31	39

Umiejętności: *gotowanie; targowanie się.*

Przedmioty: broń improwizowana (wałek do ciasta – I -10, P +10, obrażenia -2); strój chłopki.

Kaspar, mały Bruno i mała Gerta

Kaspar ma siedem lat, mały Bruno – sześć, a mała Gerta – cztery. Wszyscy są jak na swój wiek mali i chudzi. Życie zrobiło z nich złe, zaborcze dzieci. Nie zaufają żadnemu z bohaterów, nawet jeśli ci są bardzo mili. Mały Bruno jest mutantem, ale jego długie zęby nie rzucają się w oczy. Rodzice będą oczywiście gorliwie zaprzeczać wszelkim podejrzeniom o to, że jest naznaczony przez Chaos. Jeżeli jednak zrobi on cokolwiek, co nie spodoba się małej Gercie, ta będzie miała dużą radochę, ujawniając skazę Chaosu. Będzie pokazywała palcem na Bruna i wykrzykiwała: *Bruno to mutant! Bruno to mutant!*

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	21	31	1	2	2	41	1	41	21	25	21	21	19

Umiejętności: *żebractwo.*

Atrybuty Chaosu: Mały Bruno ma *szczęki;* atak *ugryzieniem* z **S** 2, **A** +1.

Przedmioty: broń improwizowana (żelazna patelnia, pogrzebacz i motyka – **I** -10, **P** +10, obrażenia -2); marnej jakości ubrania. Gerta ma szmaciana lalkę.

Sześć ostlandzkich wierzchowców

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
8	–	-	3	3	5	30	0	10	10	10	10	10	–

Wyposażenie: każdy koń jest osiodłany; sakwy przy siodłach zawierają prowiant, bukłaki, K6 srebrnych szylingów w różnych monetach; do jednego z siodeł przytroczona jest kabura z pistoletem strzałkowym i 15 bełtami.

Klaus Marcher, łowca nagród

Klaus ma 177 centymetrów wzrostu, 29 lat, ogoloną głowę i niebieskie oczy. Został zwerbowany do talabeklandzkiej armii i naprawdę nudzi go już włóczenie się po lasach w poszukiwaniu jeźdźców wroga. Koszmarnie nudzi go też Otto Rustedt. Klaus uważa, że jeżeli w związku z ich obowiązkami zachodzi potrzeba użycia siły, Otto posuwa się trochę za daleko. Nie podejmie żadnej próby bronienia lub ratowania go, jeśli dojdzie do walki – ucieknie, gdy tylko strażnik zostanie ranny. Jeżeli będzie musiał, siłą odbierze drugiemu strażnikowi konia.

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

Umiejętności: *celne strzelanie; cichy chód na wsi; cichy chód w mieście; silny cios; specjalna broń – lasso i sieć; śledzenie; tropienie.*

Przedmioty: kolczuga (1 PP, korpus/ramiona); pistolet strzałkowy (**Z** 16/32/50, **SE** 1, czas ładowania i strzału 1); kołczan z 20 bełtami; miecz; sieć (do trafienia -10, **P** -10); koń z siodłem i rzędem; 10 metrów liny; bukłak i prowiant; 3 pary kajdanek; sakiewka z 24 ZK, 13/4.



Otto Rustedt, talabeklandzki sierżant strażników dróg

Otto ma 160 centymetrów wzrostu, jest grubym, łysiejącym czterdziestokilkulatkiem o świńskich oczkach i raczej wesołym uśmiechu. Mimo tegoż uśmiechu jest małym sadystą. Otto nikomu nie ufa. Poniża i torturuje każdego, kto dostanie się w jego łapy. Jego dobrotliwa powierzchowność jest rzeczywiście tylko powierzchowna. Jedynie dlatego został strażnikiem, by wieść dzięki temu łatwiejsze życie, niż gdyby był banitą.

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

Umiejętności: *bijatyka; jeździectwo – koń; ogłuszenie; silny cios.*

Przedmioty: kolczuga (1 PP, korpus/ramiona); hełm (1 PP, głowa); tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); miecz; kusza (**Z** 32/64/300, **SE** 4, czas ładowania i strzału 1); 20 bełtów; koń z rzędem i siodłem; bukłak i prowiant; 10 metrów liny; 3K6 srebrnych szylingów.

Sześciu talabeklandzkich strażników dróg

Strażnicy są znudzeni swoimi obowiązkami, ale boją się Otta. Żaden nie zaryzykuje swojej skóry dla jego ocalenia, a w chwilę po śmierci dowódcy wszyscy się poddadzą.

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

Umiejętności: *jeździectwo – koń.*

Przedmioty: koszulka kolcza (1 PP, korpus); hełm (1 PP, głowa); tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); miecz; kusza (**Z** 32/64/300, **SE** 4, czas ładowania i strzału 1); 20 bełtów;

koń z rzędem i siodłem; 10 metrów liny; bukłaki i prowiant; K6 srebrnych szylingów każdy.

Ranny zwierzoczłek

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	3	4	1	30	2	30	29	24	29	24	10

Atrybuty Chaosu: *długi nos* – bez wpływu na charakterystykę; *szczęki* – atak *ugryzieniem* (**A** +1).

Przedmioty: żadnych.

Zwierzoludzie Chaosu

Zwierzoczłek pierwszy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
2	41	25	3	4	11	20	2	30	29	24	29	24	10

Atrybuty Chaosu: *korona z oczu na szypułkach* – bez wpływu na charakterystykę; *bardzo gruby* – **Sz**/2, **Wt**+1, I -10; *głowa bestii: kozioł* – atak *ubodzeniem*, A +1; *wielka głowa* – 20% trafień w korpus i 10% w ramiona jest traktowane jako trafienia w głowę.

Przedmioty: kaftan kolczy (1 PP, korpus); tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); miecz.

Zwierzoczłek drugi

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

Atrybuty Chaosu: *głowa bestii: małpa* – bez wpływu na charakterystykę; *ostre pazury* – atak szponami z **S** 4, A +1; *chwytny ogon* – A +1, ale używa go do noszenia tarczy.

Przedmioty: tarcza (1 PP, wszystkie lokacje).

Zwierzoczłek trzeci

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	25	1	3	11	30	5	30	29	24	29	24	10

Atrybuty Chaosu: *słabowity* – **S**/4, **Wt**/4; *żelazna skóra* – 5 PP, wszystkie lokacje; *zwielokrotnienie ramion* – 4 dodatkowe ramiona, **Wt** +2, A +4.



Przedmioty: trzy tarcze (3 PP, wszystkie lokacje); trzy miecze; krótki łuk (**Z** 16/32/150, **SE** 3); 20 strzał.

Zwierzoczłek czwarty

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
5	41	25	3	4	11	30	2	30	29	24	29	24	10

Atrybuty Chaosu: *pancerz Chaosu* – 2 PP, wszystkie lokacje; *rogi* – atak *ubodzeniem*, *A* +1; *dodatkowe stawy: nogi* – **Sz** +1; *opierzona skóra* – bez wpływu na charakterystykę.

Przedmioty: tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); miecz.

Maksymilian i Sigismund Greenberry, halflińscy kucharze

Obydwaj są wszystkim bardzo życzliwi, lecz obaj cierpią też na najbardziej halflińską przypadłość – są chodzącymi żołądkami. Jedzenie jest ich jedyną pasją, nie licząc picia.

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

Umiejętności: *gotowanie.*

Przedmioty: nóż kuchenny (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); skórzany fartuch; zioła; przyprawy; szawłoki; powozy; wozy; zapasy żywności; wino; pozostałe przedmioty według Twojego uznania.

Joachim, szuler

Joachim ma 150 centymetrów wzrostu, czarne włosy, brązowe oczy, jest chudy i blady. To niezbyt utalentowany szuler, co ukrywa mówiąc o sobie jak najmniej. Przez większość czasu wygląda posępnie, sądząc, że jest to „pokerowa twarz".

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

Umiejętności: *hazard; szczęście; zwinne palce.*

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP, korpus/ramiona); miecz; talia kart z dodatkowymi asami; para kości; wyważona kość (zawsze wypada 6); 12 ZK, 14 srebrnych szylingów, 30 pensów; inne przedmioty według Twojego uznania.

Dr Faustmann Faustmann, medyk

Faustmann ma 160 centymetrów wzrostu, jest chudym, niebieskookim blondynem. Dzięki swemu imieniu stał się ponurym typem kompana. Zawdzięcza je okrutnemu żartowi swego ojca, który niestety zmarł, mimo podjętej przez Faustmanna próby uratowania mu życia, na ropień okołomigdałkowy. Teraz doktor reaguje bardzo nerwowo na każdą aluzję dotyczącą jego imienia. Ale, cokolwiek by o nim mówić, jest świetnym chirurgiem wojskowym.

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

Umiejętności: *chirurgia; czytanie/pisanie; farmacja; leczenie chorób; leczenie ran; sekretny język – klasyczny; warzenie trucizn; wiedza o magicznych pergaminach.*

Przedmioty: torba; instrumenty medyczne; broń ręczna; słój z K6 pijawkami; 30 ZK; inne przedmioty według Twego uznania.

Gitta i Tilda, zielarki

Gitta i Tilda mają po jakieś 155 centymetrów wzrostu i są ogólnie mówiąc nijakie. Po dwóch minutach od prezentacji wszyscy zapominają nie tylko jak się nazywają, ale też nie

potrafią sobie przypomnieć czegoś szczególnego na ich temat. Obie są raczej niewinnymi dziewczynami z prowincji. Pod Wolfenburgiem widzą pierwszy raz bitwę i nadal sądzą, że jest to po prostu okrutna zabawa.

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

Umiejętności: *język tajemny – druidyczny; leczenie chorób; leczenie ran; zielarstwo.*

Przedmioty: tłuczki i moździerze; torby z suszonymi ziołami; noże (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2).

Tobiasz Bildorf, kapitan bombardierów

Tobiasz ma 34 lata, 178 centymetrów wzrostu, blond włosy, niebieskie oczy i szczupłą budowę ciała. To człowiek niefrasobliwy, a na dodatek w świetnym humorze, ponieważ wie, że prawdopodobnie nie znajdzie się w ogniu walki. Jest w wojsku na tyle długo, by zdawać sobie sprawę, że jedyna dobra bitwa to taka, po której możesz odejść na własnych nogach. Jest także popularny wśród swoich podkomendnych, ponieważ zawsze potrafi znaleźć kogoś, kto za nich wykona czarną robotę – jak na przykład pionierów, którzy właśnie kopią stanowiska dla dział.

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

Umiejętności: *inżynieria; powożenie; specjalna broń – rusznica, bombarda, pistolet i bomby.*

Przedmioty: kolczuga (1 PP, korpus/ramiona); czepiec kolczy (1 PP, głowa); miecz; pistolet (**Z** 8/16/50,. **SE** 3, czas ładowania i strzału 2); proch i śrut na pięć rund; wykresy i tabele; inne przedmioty według Twojego uznania.

Szesnastu bombardierów

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	30	3	3	7	40	1	29	39	29	29	25	30

Umiejętności: *powożenie; specjalna broń – bombarda i bomby.*

Przedmioty: skórzane kurtki (0/1 PP, korpus/ramiona); drągi i ubijaki (broń improwizowana – I -10, **P** +10, obrażenia -2); noże; szawłoki i prowiant; 50% szans na tabele i wykresy balistyczne; reszta rzeczy według uznania.

Dwunastu pionierów

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	31	3	5	7	31	1	31	31	31	31	31	31

Umiejętności: *bardzo wytrzymały; mocna głowa; powożenie; stolarstwo; wspinaczka.*

Przedmioty: skórzany kaftan (0/1 PP, korpus); maczuga; torby z zapakowanym jedzeniem; butelka z ziołową herbatą; K4 ZK każdy; inne przedmioty według Twojego uznania.

Udo Topfler, sierżant żołnierzy okrętowych

Udo ma 170 centymetrów wzrostu. Jest raczej tłusty i prawie zupełnie łysy. Ma około 55 lat, głęboko pooraną zmarszczkami twarz i załzawione szare oczy. Wbrew zachowaniu to całkiem niezły żołnierz okrętowy, choć na polu bitwy czuje się jak ryba wyjęta z wody. Wszystko jest dla niego dziwne i pogmatwane, i jest tego stanowczo za dużo. Pod maską agresji skrywa się bardzo, bardzo wystraszony człowiek.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	51	41	4	4	10	51	3	41	51	41	51	41	51

Umiejętności: *bijatyka; mocna głowa; ogłuszenie; pływanie; rozbrojenie; sekretny język – bitewny; silny cios; specjalna broń – palna; szkutnictwo; uniki; wiedza o rzekach; wiosłowanie; żeglarstwo.*

Przedmioty: koszulka kolcza (1 PP, korpus); hełm (1 PP, głowa); tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); miecz; kusza (**Z** 32/64/300, **SE** 4, czas ładowania i strzału 1); 20 bełtów; szawłok i prowiant; 16 ZK 17/4 w różnych monetach; inne przedmioty według Twojego uznania.

Trzynastu talabeklandzkich żołnierzy okrętowych

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	41	4	3	8	41	2	31	31	31	41	31	31

Umiejętności: *bijatyka; mocna głowa; ogłuszenie; pływanie; rozbrojenie; sekretny język – bitewny; silny cios; uniki; wiedza o rzekach; wiosłowanie.*

Przedmioty: koszulka kolcza (1 PP, korpus); hełm (1 PP, głowa); tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); topór; miecz; kusza (**Z** 32/64/300, **SE** 4, czas ładowania i strzału 1); 20 bełtów; szawłok i prowiant; K6 ZK każdy.

Siegfried Prunkvoll, Wieczny Rycerz



Siegfried ma 35 lat, 180 centymetrów wzrostu, przeciętną budowę ciała, brązowe włosy i szare oczy. Jest nadętym pozerem. Wszystko, co go w tej chwili obchodzi to fakt, czy zachowuje się jak prawdziwy rycerz. Postanowił nie zwracać uwagi na krążącą o nim opinię Wiecznego Rycerza, który nigdy nie opuszcza Middenheim. Pragnie znaleźć i pokonać w pojedynku jakiegoś godnego przeciwnika. W związku z tym swój pancerz Wiecznego Rycerza pozostawił w Middenheim, uważając, że prawdziwy rycerz nie skorzystałby z przewagi, jaką daje mu magiczna ochrona. Te rozważania nad rycerskim honorem nie powstrzymały go jednak od zabrania ze sobą magicznego miecza.

Pod żadnym pozorem Siegfried nie przyjmie pomocy od bohaterki. A już na pewno nie pozwoli żadnej kobiecie ruszyć ze sobą w bój. (*To nie miejsce dla kobiet! Bitwa jest męską sprawą!*)

Więcej informacji o Siegfriedzie Prunkvollu znajdziesz w **Szarej eminencji**.

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

Charakter: praworządny.

Umiejętności: *czytanie/pisanie; etykieta; heraldyka; historia* (tylko militarna); *jeździectwo – koń; kartografia; ogłuszenie; prawo; specjalna broń – rapier, lanca i broń dwuręczna; sztuka.*



Przedmioty: kaftan kolczy z rękawami, czepiec kolczy, tarcza (2 PP, wszystkie lokacje); *magiczny miecz +10* (**WW** +10); koń bojowy; chorągiew ceremonialna.

Ostlandzki kapitan

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

Umiejętności: *ogłuszenie; rozbrojenie; sekretny język – bitewny; silny cios; uniki.*

Przedmioty: kaftan kolczy z rękawami, czepiec kolczy, napierśnik, hełm, płytowe naramienniki i nagolenniki, tarcza (3 PP, wszystkie lokacje); miecz; sztylet (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2).

Ostlandzcy piechurzy

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

Umiejętności: *ogłuszenie; rozbrojenie; sekretny język – bitewny; silny cios; uniki.*

Przedmioty: kurtka skórzana (0/1 PP, korpus/ramiona); tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); miecz; sztylet (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2).

Talabeklandzcy pikinierzy

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

Umiejętności: *rozbrojenie; sekretny język – bitewny; silny cios; specjalna broń – pika; uniki.*

Przedmioty: koszulka kolcza (1 PP, korpus); pika (**I** -10, obrażenia +2); maczuga; sztylet (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2).

Rycerze Pantery (w walce)

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: *uniki; celny cios; czytanie/pisanie; etykieta; heraldyka; jeździectwo – koń; ogłuszenie; rozbrojenie; sekretny język – bitewny; silny cios; specjalna broń – rapiery, lance, broń dwuręczna.*

Przedmioty: kaftan kolczy z rękawami (1 PP, korpus/ramiona/nogi); napierśnik (1 PP, korpus); czepiec kolczy (1 PP, głowa); miecz dwuręczny (**I** -10, obrażenia +2); inne przedmioty według Twojego uznania.

Heinrich Todbringer, graf Middenheim

Heinrich nie wygląda na swoje 42 lata. Jest wielki (207 centymetrów, 140 kilogramów), ma ciemnokasztanowee włosy, szaro-niebieskie oczy o onieśmielająco świdrującym spojrzeniu. Odziedziczył Middenheim po swoim ojcu, grafie Borisie, gdy ten zginął w szponach Wolfganga. Jego starszy brat zmarł wcześniej, pozostawiając go jako jedynego dziedzica.

Heinrich jest pewnym siebie człowiekiem o niewątpliwych zdolnościach przywódczych i natchnieniu. Będąc dobrym wojownikiem, nie ceni sobie zbyt wysoko smaku bitwy. Ma szerokie doświadczenie dyplomatyczne i dobrze orientuje się w problemach Imperium. Ar-Ulryk poinformował go o misji bohaterów i nie wiedząc, że Heinrich jest prawowitym dziedzicem Sigmara, odwlekał wojnę w nadziei, że młot Sigmara na nowo zaprowadzi porządek w państwie.



Wreszcie, Heinrich potajemnie kocha się w księżnej Emmanuelle von Liebewitz z Nuln. Jego uczucie jest odwzajemnione, a teraz, gdy jest grafem Middenheim (a nie marnym synem z nieprawego łoża), uważa, że powinni się pobrać, nie tylko z powodów osobistych, ale i dynastycznych.

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

Punkty przeznaczenia: 3

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

Przedmioty: pełna *magiczna zbroja płytowa +1* (3 PP, wszystkie lokacje); *magiczny miecz dwuręczny, skavenobójca* (**I** -10, **WW** +10, obrażenia +3, skavenom zadaje 2K6 obrażeń); *amulet z trzykrotnie błogosławionej miedzi*; *róg jednorożca*; trzy *eliksiry uzdrowienia*; *eliksir siły*; *długi łuk siły +2* (**Z** 32/64/300, **SE** 5), osiem *strzał celnego lotu*; *pierścień ochrony przed demonami*; pozostałe przedmioty według Twojego uznania; oczywiście nieograniczona gotówka i kredyt.

Nie podaje żadnych specjalnych cech skavenobójcy. Powinieneś także podczas bitwy rozsądnie dysponować punktami przeznaczenia Heinricha, ponieważ, w przeciwieństwie do bohaterów, nie odzyskuje on ich w trakcie przygody.

Marszałek Maksymilian von Genscher



Max, jak nazywa go Heinrich i kilku najbliższych przyjaciół, jest zbudowany jak mały gigant. Ma 195 centymetrów wzrostu, waży 139 kilogramów. Jego czarne włosy i broda dodają jego twarzy wyrazu, a blizna tuż nad lewym okiem powoduje, że wygląda jeszcze srożej. Oczy Maksymiliana nigdy nie są spokojne, zawsze mierząc wszystkich wokół.

Wbrew posępnemu wyglądowi von Genscher jest człowiekiem uczciwym, odważnym, a także przystojnym. To urodzony przywódca. Jest osobą dość inteligentną, wystarczająco, by niekiedy udać ignorancję, choćby po to, aby nie krępować innych.

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	63

Charakter: dobry.

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

Przedmioty: pełna *magiczna zbroja płytowa +1* (3 PP, wszystkie lokacje); *magiczny miecz dwuręczny* (**I** -10, obrażenia +4) z cechami *odporność na ogień* (w promieniu 4 metrów) oraz *atak degeneracji*, a także *pomniejszy run śmierci* przeciwko ogrom i trollom; *buty szybkości*; *pierścień ochrony przed smokami, smokoogrami i wyvernami*; *amulet z zaklętego jadeitu.*

Talabeklandzcy szabrownicy

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	39	29	3	3	7	41	1	29	39	29	29	29	29

Umiejętności: *rozbrojenie; uniki; sekretny język – bitewny; bijatyka; silny cios.* Każdy ma 25% szans na *bardzo silnego* (**S** +1) i *bardzo wytrzymałego* (**Wt** +1).

Przedmioty: koszulka kolcza (1 PP, tylko korpus); hełm (1 PP, głowa); tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); miecze; noże (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); krótkie łuki (**Z** 16/32/150, **SE** 3); kołczany z 10+K10 strzałami; monety (1K6 ZK i 3K6 SS).

Uwaga: stosuj te same charakterystyki dla Glutena i jego ludzi.

NA POKŁADZIE „HINDENBURGA"

„Hindenburg"

Sz	Wt	Żyw	Ładowność
3	5	75	90000

„Hindenburg" to duża, raczej brudna barka, którą od lat przewożony jest węgiel, drewno i inne duże ładunki. Mimo brudu



statek jest dobrze utrzymywany przez właścicieli, Gustawa i Diehla. Jego portem macierzystym jest Wolfenburg.

Gustaw Fahrtripper, właściciel barki

Gustaw ma 61 lat, 165 centymetrów wzrostu, siwe włosy i jest dość tęgi. To majster do wszystkiego. „Hindenburg" jest całym jego życiem. Kapitan to człowiek chciwy i gburowaty, ale jeżeli potraktuje się go uprzejmie, postara się być w miarę miły. Poza tym ciągle biadoli o swoich strzykających kolanach.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	29	22	3	3	6	25	1	29	33	41	33	33	16

Umiejętności: *czytanie/pisanie; mocna głowa; monetoznawstwo; opieka nad zwierzętami; szacowanie; uniki.*

Przedmioty: skórzany kaftan (0/1 PP, korpus); nóż (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); butelka rotgutu; skórzany woreczek z 17 ZK; ma także ukryte w wydrążonej belce w swojej kabinie pudełko ze 150 ZK.

Diehl Fahrtripper, przewoźnik

Diehl ma 27 lat, 150 centymetrów wzrostu, brązowe włosy i piwne oczy. Jest ogorzały, twardy i przystojny, i zdaje sobie z tego sprawę. Dla każdej bohaterki Diehl będzie czarujący; prawdopodobnie którejś nocy spróbuje zwabić jedną z nich do swojej kabiny. Wygrał kiedyś miecz, może więc twierdzić, że ma za sobą wojackie doświadczenia – szczególnie, jeżeli zwiększy to jego szanse u jakieś pociągającej damy.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	29	4	3	7	51	1	41	29	29	39	29	35

Umiejętności: *rybołówstwo; szkutnictwo; szybki refleks; uniki; uwodzenie; wiedza o rzekach; wiosłowanie; wyczucie kierunku.*

Przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP, korpus/ramiona); miecz; nóż (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); 20 stóp liny; latarnie do oświetlania łodzi; beczułka oliwy do lamp; sakiewka z 23 ZK.

Rzeczne rzezimieszki

Ci bandyci to zbieranina ludzi w średnim wieku i młodzików po 14-15 lat; banda tchórzy.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	31	25	3	4	7	30	1	29	29	22	29	29	29

Umiejętności: *uniki*; 25% szans na *silny cios*; 25% szans na *bardzo silnego* (**S** +1).

Przedmioty: skórzane kaftany (0/1 PP, korpus); maczugi; noże (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); małe sakiewki z K10 SS.

Ognik bagienny

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	0	0	0	0	0	0	0	–	0	0	0	0	–

Charakter: zły.

Zasady specjalne: nie powoduje obrażeń w walce; z wyjątkiem magicznej, żadna broń nie zrobi mu krzywdy, lecz każdy cios go przepędza. Każdy, kto zobaczy ognik, musi przejść test **SW**, by nie zostać przezeń zahipnotyzowany i nie podążyć za nim. Jeżeli ofiara zostanie zatrzymana siłą, można przeprowadzić drugi test **SW**. Oczarowanie ustaje, gdy osoba nie widzi światła.

Fraulein Heidi Reich, hipnotyzerka

Heidi ma 19 lat, 157 centymetrów wzrostu, czarne, kręcone włosy, niesamowicie głębokiie niebieskie oczy i jest drobna. To bardzo, bardzo ładna dziewczyna. Umiejętności hipnozy nauczyła się od lekarza swojej rodziny, po czym wyruszyła w świat, by wieść żywot na własną rękę. Jest chytrą figlarą, doskonałą w improwizowanych, wiarygodnych kłamstwach wymyślanych na poczekaniu. Jest też dobra w wyciskających łzy z oczu opowieściach: może twierdzić, że została sierotą, że ma ojczyma pijaka, który ją bije, że musi spać w koszu dla psów itd., itp.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	25	3	3	5	45	1	37	31	41	29	29	35

Umiejętności: *czuły słuch; hipnoza; szybki refleks; taniec; uwodzenie; wykrywanie istot magicznych.*

Przedmioty: sztylet (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); srebrny wisiorek na łańcuszku (wart około 1 ZK); sakiewka z 3 ZK, 15 SS; inne przedmioty według Twego uznania.



W ALTDORFIE

Joachim Stark, starszy strażnik miejski

Joachim ma 152 centymetry wzrostu, prawie 50 lat, siwe włosy i zarysowujący się już brzuch. Jest uosobieniem typu wesołego strażnika, zawsze mającego w zanadrzu jakąś śmieszną historyjkę do opowiedzenia przy kielichu. Mimo, a może właśnie z powodu swego wyglądu, Joachim to dobry milicjant, który w każdej chwili może się wziąć do roboty.

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: *chirurgia* – tylko nastawianie wybitych/wyłamanych stawów; *gotowanie; heraldyka; ogłuszenie; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń – rapier; szyderstwo; uniki; wiosłowanie; żonglerka.*

Przedmioty: kaftan kolczy (1 PP, korpus/nogi); hełm (1 PP, głowa); tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); rapier (**I** +10, obrażenia -1); sztylet (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); pistolet strzałkowy (**Z** 16/32/50, **SE** 1, czas ładowania i strzału 1); 20 bełtów; pękata flaszka piwa zwisająca u pasa; sakiewka z 3 ZK, 12 SS.

Rudolf Sigmarsson, kapitan straży

Rudolf ma 29 lat, 157 centymetrów wzrostu, przedwcześnie siwiejące włosy i czarne oczy; szczupły. Jest zapalczywy, szczególnie w stosunku do osób wysokich. To zawzięty, lecz niegłupi człowiek, mówiący wszystko wprost, nie obawiający się złamania kilku reguł (lub palców), by uzyskać satysfakcjonującą go odpowiedź. Jeżeli może, strzela pierwszy, nie bawiąc się w żadne pytania – każdy, kto ucieka przed strażnikiem, jest czemuś winien. A ten, kto zabił strażnika, nawet nie musi uciekać, wystarczy, że się rzuca.

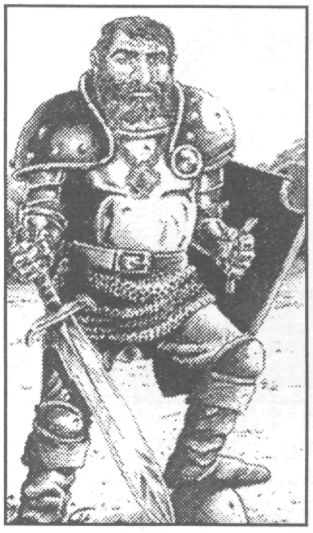
Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	40	30	4	3	9	39	1	32	27	29	39	32	39

Umiejętności: *bardzo szybki; ogłuszenie; silny cios; specjalna broń – pistolet strzałkowy, rapier, broń dwuręczna; uniki.*

Przedmioty: kaftan kolczy (1 PP, korpus/nogi); hełm i czepiec kolczy (2 PP, głowa); tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); rapier (**I** +10, obrażenia -1); sztylet (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); pistolet strzałkowy (**Z** 16/32/50, **SE** 1, czas ładowania i strzału 1); 10 bełtów; 2 ZK, 3 SS, w woreczku przy pasie.

Uwaga: charakterystyki strażników Starka i Sigmarssona możesz znaleźć w rozdziale *Standardowi BN z Altdorfu.*

Reiner Zeidler, przywódca kultystów



Reiner ma 35 lat, 180 centymetrów wzrostu, czarne włosy i brązowe oczy; jest wysoki i chudy. To nie bojący się śmierci fanatyk, co jest jednym ze skutków zmian Tzeentcha.

W przypadku spotkania (co jest mało prawdopodobne) nie będzie zbyt rozmowny. Bohaterowie będą go musieli powstrzymać przed wbiciem zatrutego zęba, a biorąc pod uwagę, że ząb jest wypełniony kwasem, jest to ryzykowne. Bohater próbujący wyrwać ząb musi przeprowadzić udany test **Zr**, inaczej zostanie oblany kwasem, zadającym obrażenie z **S** 7. Jeżeli test się nie uda, Reiner otrzyma K3 obrażenia z **S** 7.

Będzie twierdził, że skontaktował się z nim człowiek, którego nie widział nigdy przedtem, ale który znał prawidłowy sygnał rozpoznawczy, i otrzymał odeń polecenie zabicia bohaterów. Metoda ataku została opisana z najdrobniejszymi szczegółami. Ale zanim Reiner przyzna się do czegokolwiek, ucieknie się do kłamstwa – pieniądze, które posiada, pochodzą jeszcze z jego złodziejskiej przeszłości.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	47	36	4	5	9	47	1	41	37	29	37	36	38

Charakter: chaotyczny (Tzeentch).

Umiejętności: *bijatyka; rozbrojenie; silny cios; specjalna broń – dwuręczna; ucieczka; uniki.*

Atrybuty Chaosu: *znak Tzeentcha* – „znamię" w kształcie poskręcanego runu S.

Przedmioty: sigmaryckie szaty; kaftan kolczy (1 PP, korpus/nogi); hełm i czepiec kolczy (2 PP, głowa); miecz dwuręczny (**I** -10, obrażenia +2); sztylet (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); mały rubin osadzony w złotym pierścieniu (wartość – 18 ZK); *eliksir uzdrowienia*; zatruty ząb; sakiewka z 70 ZK.

Czciciele Chaosu w Altdorfie

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	4	7	30	1	29	29	29	34	34	29

Charakter: chaotyczny (Tzeentch).

Umiejętności: 25% szans na: *bardzo silny* (**S** +1); *bardzo wytrzymały* (**Wt** +1); *bijatyka*; *silny cios*; *specjalna broń – dwuręczna*; *szybki refleks* (**I** +10); *uniki.*

Zwykłe przedmioty: skórzana kurtka (0/1 PP, korpus); tarcza (1 PP, wszystkie lokacje); broń ręczna; sztylet (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); sakiewka z 1K4 ZK, 1K10 SS, 1K10 pensami.

A gdy są przebrani za strażników... mundury; koszulki kolcze (1 PP, korpus); hełm (1 PP, głowa); 50% szans na czepiec kolczy (1 PP, głowa); tarcza (1 PP, wszystkie lokacje).

Hans Bauer, posłaniec

Hans ma 167 centymetrów wzrostu, jasnorude włosy, jasne oczy i piegi. Jest chłopakiem ze wsi; Altdorf go oczarował, ale i zawiódł – ulice nie są wybrukowane złotem. Ma kolosalny apetyt i zawsze z chęcią wciśnie sobie coś do żołądka.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	4	7	30	1	29	29	29	29	34	29

Umiejętności: *bardzo szybki; celne strzelanie; cichy chód – wieś; czytanie/pisanie; jeździectwo – koń; mocna głowa; ogłuszenie; ukrywanie się – wieś.*

Przedmioty: kaftan kolczy (1 PP, korpus/nogi); hełm i czepiec kolczy (2 PP, głowa); miecz; sztylet (**I** +10, **P** -20, obrażenia -2); sakiewka z 12/1 w różnych monetach.

Ludovicus Grossprattler, urzędnik

Ludovicus ma 155 centymetrów wzrostu, łysieje i jest raczej chudy. To zrzędliwy mały człowieczek, spoglądający na każdego ponad swymi okularami. Jest ekspertem, jeżeli chodzi o sprawy protokołu i procedur – każdy, kto chce mu się w tych kwestiach sprzeciwić, powinien mieć ku temu naprawdę słuszny powód! Ludovicus potraktuje bohaterów jak ludzi lasu i głupców – niech ich życie z tym człowiekiem będzie męką!

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
3	29	22	3	3	5	25	1	29	33	41	33	33	14

Umiejętności: *czytanie/pisanie; etykieta; heraldyka; historia – tylko historia Imperium; prawo; przekupstwo; sekretny język – klasyczny i gildii.*

Przedmioty: porządne ubrania; okulary; biżuteria warta 50 ZK; sakiewka zawierająca 5 ZK.



MŁOT SIGMARA

Ghal-maraz, Rozłupywacz Czaszek, młot Sigmara Młotodzierżcy, to jedna z najpotężniejszych broni, jakie kiedykolwiek stworzyli dawni krasnoludzcy kowale. Mówi się jednak, że same jego moce nie wystarczają do wyjaśnienia wszystkich legend o Sigmarze.

Młot jest bronią wyjątkowej jakości, wykonaną z najprzedniejszej stali, acz w niewyszukanym stylu. Dopiero w walce Ghal-maraz ujawnia prawdziwe barwy – głęboko w sercu metalu lśnią wówczas runy i tajemne symbole, a broń wibruje tłumioną mocą.

Młot rozpozna swego prawowitego właściciela (w tym przypadku grafa Heinricha Todbringera z Middenheim), który natychmiast stanie się świadom jego potęgi i mocy. Pomniejsza osoba znajdująca się w posiadaniu broni będzie znać kierunek, w którym należy podążyć, by odnaleźć jego prawowitego pana. Ghal-maraz w każdej chwili wskaże bohaterom drogę do Heinricha.

Specjalne zdolności

Ghal-maraz ma następujące właściwości:

1. Wszystkie zadane nim ciosy powodują dodatkowe +3 obrażenia (nie licząc podanego poniżej zwiększenia **S**, co razem daje +4). Nie dotyczy to pewnych niżej wymienionych istot. Ponadto charakterystyka posiadacza zostaje zmodyfikowana w następujący sposób:

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
-	+10	–	+1	+1	+2	+10	–	-	+20	–	+20	+20	+20

2. Ghal-maraz ma wyryty na głowicy *pomniejszy run śmierci* przeciw goblinoidom. Każdy goblin, hobgoblin, ork, czarny ork, półork czy snotling, który otrzyma cios młotem, natychmiast ginie.

3. Ogrom, trollom, gigantom, Bohaterom i Wojownikom Chaosu Ghal-maraz zadaje 2K6 obrażeń plus zmodyfikowana **S** użytkownika, minus **Wt** celu. Jego zwykła modyfikacja obrażeń +3 jest tu ignorowana. Dodatkowe 2K6 obrażeń zostaje zadanych, jeżeli na każdej kości wypadnie 6; dzieje się to tak długo, jak długo na każdej wypadają dwie 6 (patrz *Dodatkowe obrażenia* w zasadach walki w **WFRP**).

4. Posiadacz dzierżący Ghal-maraza jest odporny na broń niemagiczną. Żaden cios krytyczny nie może być silniejszy niż *krytyczny cios +1*. Wyższe ciosy są redukowane do tego poziomu.

5. Ghal-maraz może, na polecenie posiadacza, nie powodując utraty jego punktów magii, rzucać następujące czary:

Czar	Częstotliwość
Leczenie lekkich zranień	raz dziennie
Leczenie ciężkich ran	raz dziennie
Leczenie chorób	raz dziennie
Entuzjazm	12 razy dziennie
Wykrywanie magii	w każdej chwili
Aura ochrony	stale

Wszystkie czary działają zawsze z maksymalnym skutkiem; np. *Leczenie lekkich zranień* wyleczy 6 obrażeń.



6. Ghal-maraz wywołuje *grozę* u goblinoidów i *strach* u mniejszych demonów. Młot może też do 3 razy dziennie rozpraszać *grozę* i *strach* wywołane przez demony i inne stworzenia Chaosu w przyjaznej istocie, znajdującej się w odległości do 24 metrów.

7. Ghal-maraz może znosić skutki wszelkich czarów, wpływających na umysł lub morale, jak *Wymuszenie ucieczki*, *Popłoch wśród zwierząt*, *Wzbudzenie strachu*, *Wywołanie paniki* itp. Tę moc może wykorzystać każda żywa istota znajdująca się w promieniu 24 metrów od młota.

8. Ghal-maraz samoczynnie wykrywa wszystkie stworzenia i wyznawców Chaosu w promieniu 8 metrów.

9. Raz dziennie, na polecenie, Ghal-maraz może zadać stworzeniu Chaosu nieunikniony cios z **S** 10. Aby wykonać taki rozkaz, młot zdolny jest przelecieć 16 metrów i wrócić do ręki posiadacza. Posiadacz musi mieć wolną rękę, by złapać Ghal-maraza; młot nie musi być trzymany przed zadaniem ciosu – może na przykład wisieć u pasa.

Ghal-maraz w grze

Po zdobyciu młota przez drużynę, postaraj się zachować jego właściwości w możliwie największej tajemnicy. To broń legendarnego bohatera, przedmiot porównywalny ze Świętym Graalem, czy Ekskaliburem. Nie powinieneś mówić graczom o jego możliwościach, choć możesz czasem wtrącić, że posiada moce, które bohaterowie mogą wykorzystać. Pozwól im poeksperymentować i odkryć je na własną rękę.

Na przykład, nie mów graczowi, którego bohater niesie młot, że jego charakterystyka została zmieniona przez broń. Tylko Ty musisz o tym pamiętać. Gracze mogą się zorientować, że dzieje się coś dziwnego, gdy bohater pomyślnie przechodzi „nieudany" test albo trafia przeciwnika, który według kości nie został trafiony.

DEMON SHEERARGETRU

Charakterystyka Sheerargetru jest nieco słabsza niż zwykła charakterystyka Pana Przemian. Demon ten zbudował swoje ciało z magicznej energii Wielkiego Teogonisty i arcylektora Kaslaina. Nie jest to jednak dokładna kopia jego normalnej demonicznej formy. Demon nie jest podatny na *niestabilność* i nie może rzucać czarów. Jednakże podczas walki Sheerargetru ulega przemianom, które opisano poniżej.

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	80	80	6	6	59	90	9	89	89	89	89	89	89

Charakter: chaotyczny (Tzeentch).

Zasady specjalne: wywołuje *strach* we wszystkich istotach żywych; wywołuje *grozę* we wszystkich istotach żywych poniżej 3 metrów wzrostu; jeżeli w danej rundzie walki utraci więcej punków **Żywotności**, niż sam zada obrażeń, staje się podatny na *furię*; 1 PP, wszystkie lokacje (z powodu piór i twardej skóry); 2 ataki *ugryzieniem* i 7 ataków *szponami* lub 2 *ugryzienia*, 3 ataki *szponami* i 3 *bronią*; wszystkie ataki demona należy traktować jak magiczne; *rozpaczliwy krzyk* – wywołuje *grozę* we wszystkich żywych istotach w promieniu 24 metrów; za każdym razem, gdy Sheerargetru wydaje krzyk, potrzebny jest nowy test **Op**.

Początkowy wygląd demona jest taki, jak na załączonej ilustracji. W trakcie walki, w miarę, jak niestabilność próbuje opanować demona, zmienia się jego wygląd i moc. Aby określić rodzaj zmian, jakie przechodzi Sheerargetru, rzuć w każdej rundzie K100 i porównaj wynik z poniższą tabelą.

Tabela chaotycznych przemian Sheerargetru

K100 **Efekt Chaosu**

01-05 *Zmiana koloru*
Pióra Sheerargetru zmieniają kolor na czerwony, niebieski, a potem na purpurowy. Zmiana kosmetyczna, bez wpływu na charakterystykę.

06-10 *Druga głowa*
Z piersi Sheerargetru wyrasta głowa; demon otrzymuje dodatkowy atak *ugryzieniem* (**A** +1).

11-20 *Odpływ*
Fala Chaosu odpływa, a Sheerargetru zostaje osłabiony. Demon jęczy i słania się, tracąc -1/-10 punktów z każdej cechy.

21-25 *Fala ozdrowienia*
Demon wydaje przeraźliwy skrzek i odzyskuje 2K6 punktów **Żywotności.**

26-35 *Dodatkowe stawy*
Nogi demona zginają się w dodatkowych kolanach i kostkach, stając się dłuższe o K4 stopy; **Sz** +1.

36-40 *Naga czaszka*
Z głowy demona odpada ciało, pozostawiając nagą czaszkę. Każdy ugryziony przez czaszkę musi wykonać test **Op** lub odczuć strach. Jeżeli ofiara ma już za sobą test **Op** z powodu strachu lub grozy, dodaj bonus +10.

41-50 *Macki*
Skrzydła Sheerargetru stają się mackami zaopatrzonymi w przyssawki. Jego charakterystyka nie ulega zmianom, ale ataki demona mają teraz zasięg 6 metrów.



51-55 *Brodawki*
Skóra pod piórami demona pokrywa się brodawkami i staje się twarda; **Wt** +1.

56-65 *Niekontrolowane wiatry*
Sheerargetru wydala chmurę groźnego gazu; każdy w promieniu 4 metrów musi wykonać udany test **Wt**; jeżeli test się nie powiedzie, stanie się podatny na furię.

66-70 *Ogon-maczuga*
Demonowi wyrasta długi, giętki ogon, zakończony kością w kształcie maczugi, **A** +1.

71-75 *Irracjonalny strach*
Sheerargetru dostaje nagle napadu straszliwej odrazy do określonego typu humanoidów. Demon nie będzie atakował ani bohaterów, ani innych przedstawicieli danej rasy. Rzuć K6:

K6	Strach przed...
1-2	ludźmi
3-4	krasnoludami
5-6	elfami

76-80 *Zniesienie jaja*
Demon traci rundę na zniesienie dużego, okrągłego jaja; w tym czasie nie atakuje. Po K4 rundach z jaja wykluwa się szkielet (patrz dalej) i atakuje najbliższą żywą istotę. Każde jajo i każdy szkielet rozsypuje się w chwili śmierci Sheerargetru.

81-85 *Albinos*
Demon staje się albinosem; **Wt** -1.

86-90 *Duże uszy*
Uszy Sheerargetru rosną do rozmiarów uszu słonia; dzięki temu demon otrzymuje *czuły słuch.*

91-95 *Zionięcie w technikolorze*
Na każdego w odległości 6 metrów przed sobą Sheerargetru wymiotuje niebieskim, żółtym lub różowym płynem. Podczas wymiotowania demon nie może atakować *ugryzieniem.* Ta zmiana jest wyjątkiem od podanych niżej reguł dotyczących trwania zmian. Nigdy nie trwa dłużej niż rundę.

Rzuć K6 dla określenia koloru płynu trafiającego w ofiarę:

K6	Płyn
1-2	Niebieski: **S** ofiary zostaje na godzinę obniżona o -1.
3-4	Żółty: ofiara musi wykonać test **Wt**; w przypadku niepowodzenia wymiotuje przez K4 rundy. Nieudany test powoduje też, że aż do minięcia fali torsji ofiara nie może atakować, posługiwać się tarczą ani rzucać czarów.
5-6	Różowy: wszystko, co pokrył płyn, łącznie z bronią, staje się śliskie i trudne do utrzymania; **WW i US** ofiary spada o -10 na K6 rund.

96-00 *Rzuć dwa razy*
Ignoruj wyniki wyższe niż 96 i podwójne. Wszystkie następujące zmiany są równoczesne.

Czas trwania zmian

Dla określenia czasu trwania każdej zmiany, jaka następuje u demona, rzuć K6:

K6	Wynik
1-3	zmiana cofa się po 1 rundzie
4-6	zmiana trwa K4 rundy, potem cofa się

Dopóki trwa zmiana, która już zaszła, nie określaj nowej.

Szkielety Sheerargetru

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	–

Żaden szkielet nie jest podatny na *niestabilność*; wywołują *strach w* istotach żywych; odporne na oddziaływania psychologiczne; 35% szans na wywołanie *infekcji rany.*

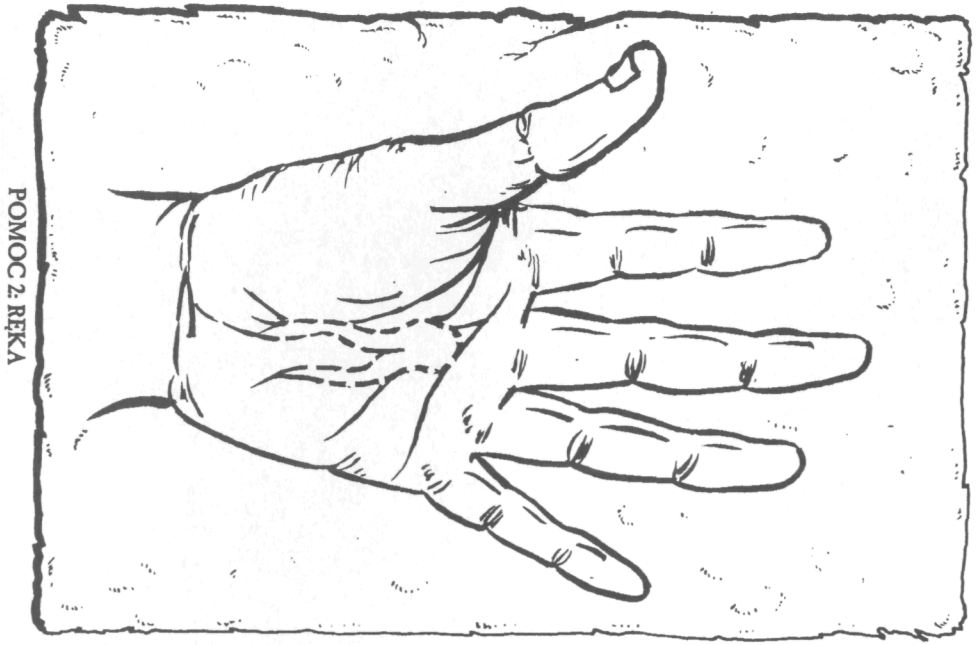


WAŻNA UWAGA

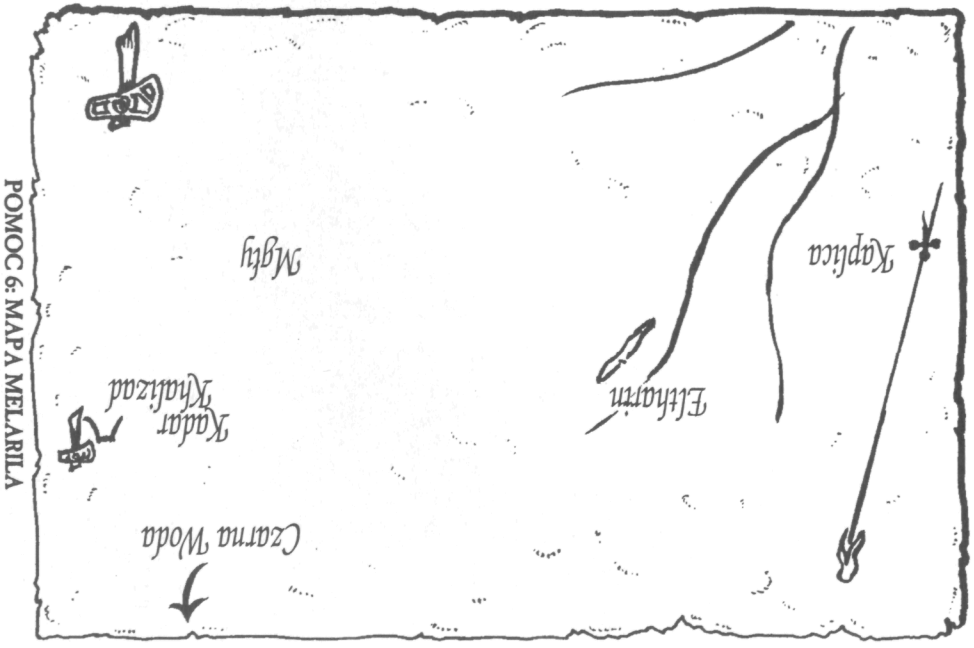
Dla zaoszczędzenia czasu możesz wcześniej wylosować zmiany Sheerargetru i rozpisać je na okres walki. Ważne jest używanie podczas walki z Sheerargetru systemu *efektywnej inicjatywy.* W przypadku istoty mającej więcej niż jeden *atak,* ciosy są rozłożone na całą rundę. Na przykład demon ma A 9, I 90, jego pierwszy cios następuje przy I 90, drugi przy I 80, trzeci przy I 70 itd. Podobnie dokładnie powinny zostać rozłożone wielokrotne ataki bohaterów. Jeżeli tak się nie stanie, Sheerargetru z całą pewnością rozszarpie drużynę na drobne kawałeczki – gdy będzie mógł zadać 9 ciosów przy I 90, żaden z bohaterów nawet nie zdąży pomyśleć, a tym bardziej czegokolwiek zrobić.

Powinieneś losowo określać cel każdego ataku demona. Działania Sheerargetru na pewno nie wynikają z żadnej logiki.

Przypomnij także bohaterom, że mają zapas punktów przeznaczenia i że powinni nimi rozsądnie dysponować podczas walki z demonem. Jest raczej niemożliwe, by którykolwiek z nich mógł pokonać Sheerargetru nie zużywając punktów przeznaczenia. Pamiętaj także o punktach przeznaczenia Heinricha.



POMOC 2: RĘKA



POMOC 6: MAPA MELARILA

Dobrzy rycerze

Ufamy, że zadanie wasze nie okazało się zbyt uciążliwe i niebezpieczne.

Graf Boris oczekuje, że dołączycie do Jego świty tak szybko, jak tylko będzie to możliwe. Czuje On, że usługi Wasze pomocne będą zarówno Jemu samemu, jak i miastu-państwu Middenheim.

Spotkanie elektorów Imperium zwołano w Altdorfie. Dołączcie tam do nas, gdy tylko będzie to możliwe.

Z pospiesznymi pozdrowieniami

W imieniu grafa Borisa Todbringera

Ehrlich

Magister Praw Middenheim

P.S. Ludzie grafa zapewnili Mu w stolicy kwatery. Zgłoście się tam niezwłocznie po przybyciu.

POMOC 1: LIST EHRLICHA

Imperium w płomieniach

POMOCE DLA GRACZY

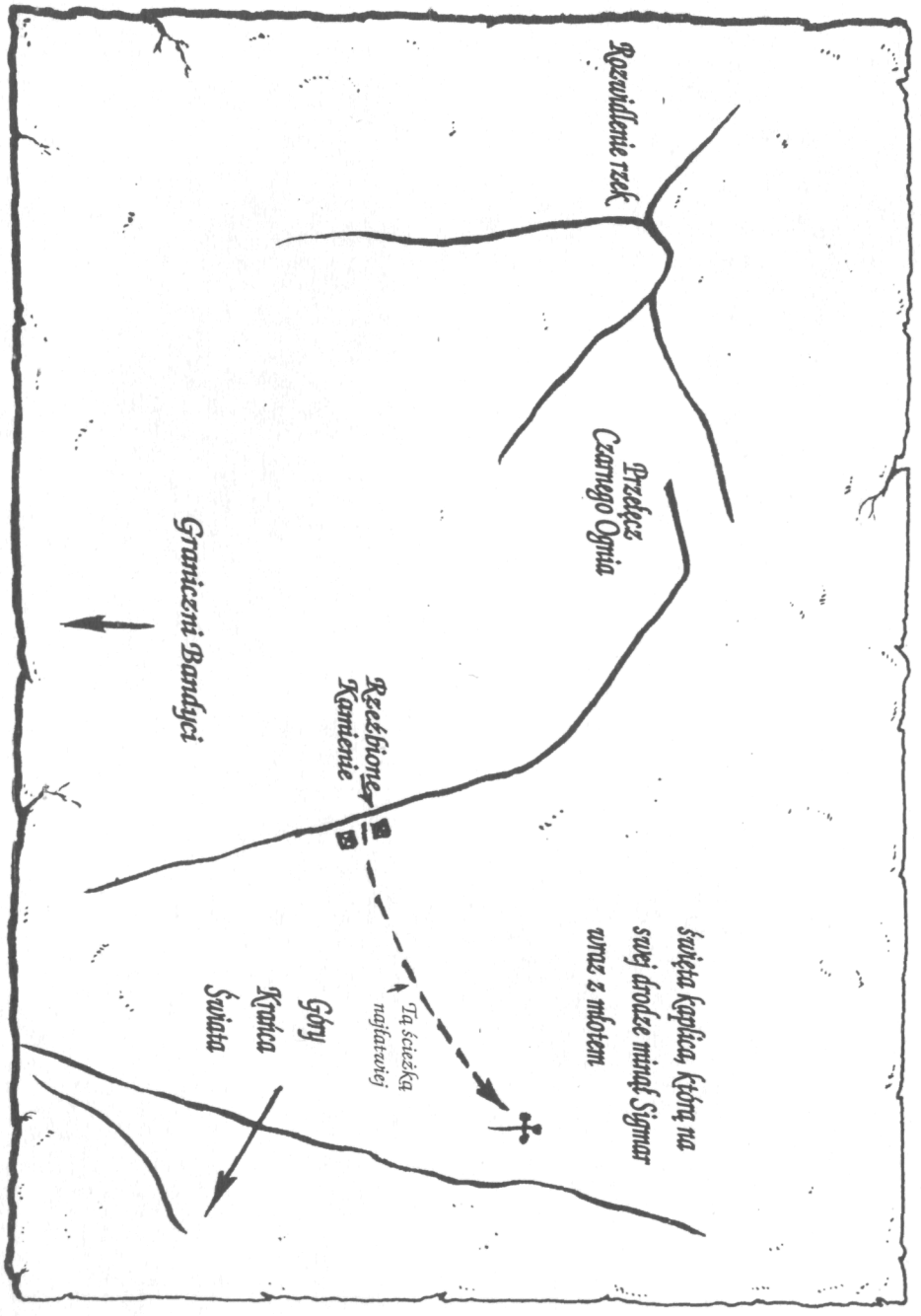
© GAMES WORKSHOP 1990
© WYDAWNICTWO MAG 1998

Do Ludu Altdorfu

PRZEPĘDŹMY WSZYSTKICH
ZDRAJCÓW I HERETYKÓW,
którzy okazali ostatnio swą NIEWIERNOŚĆ
w GODNYM POTĘPIENIA AKCIE ZDRADY
i NIEGODZIWOŚCI
barbarzyńsko MORDUJĄC naszego CESARZA,
oraz SPRZECZNIE Z NATURĄ
CZCZĄC ZWIERZĘTA



POMOC 3: PLAKAT ANTYULRYKAŃSKI

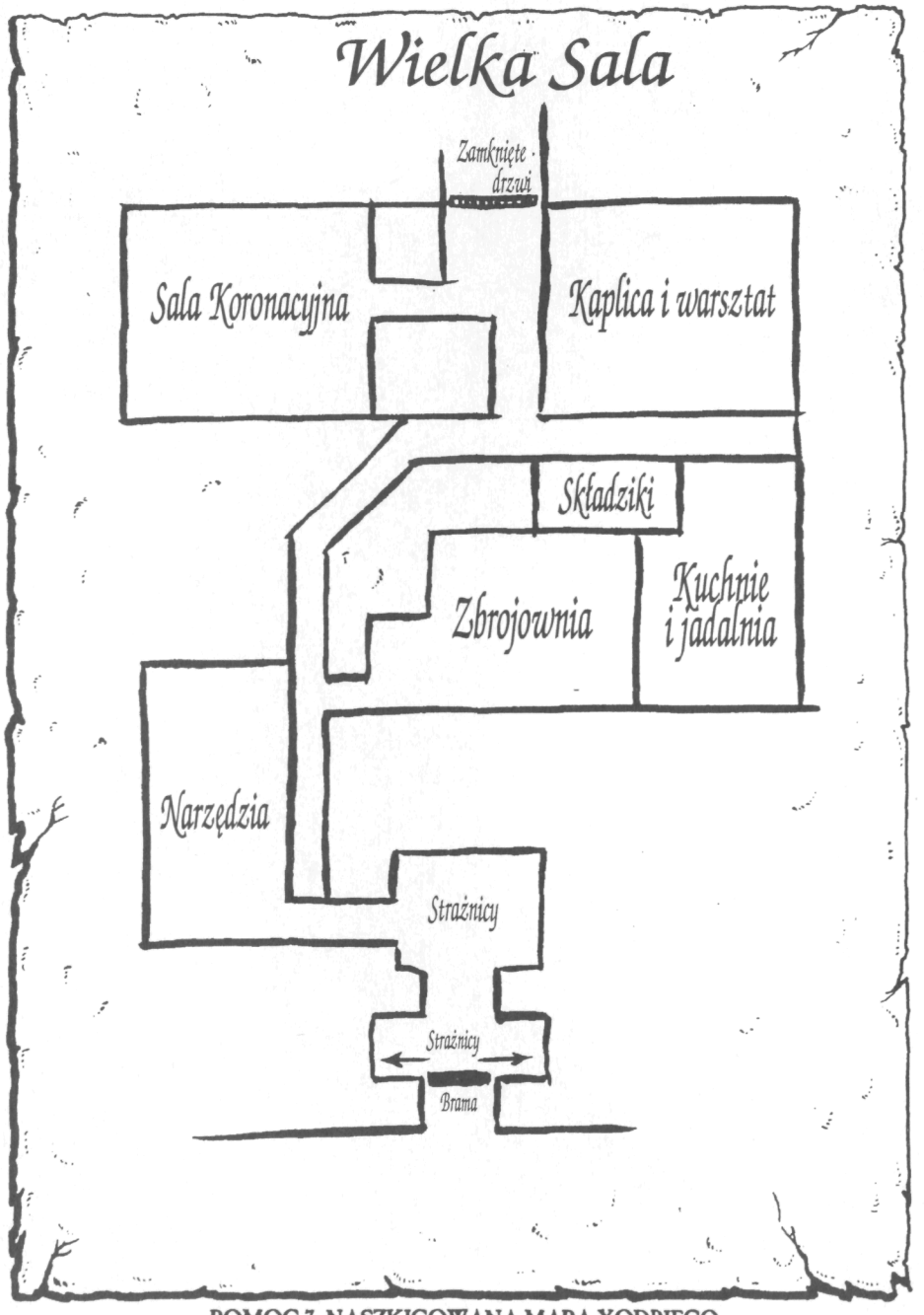


POMOC 4: NASZKICOWANA MAPA KASLAINA

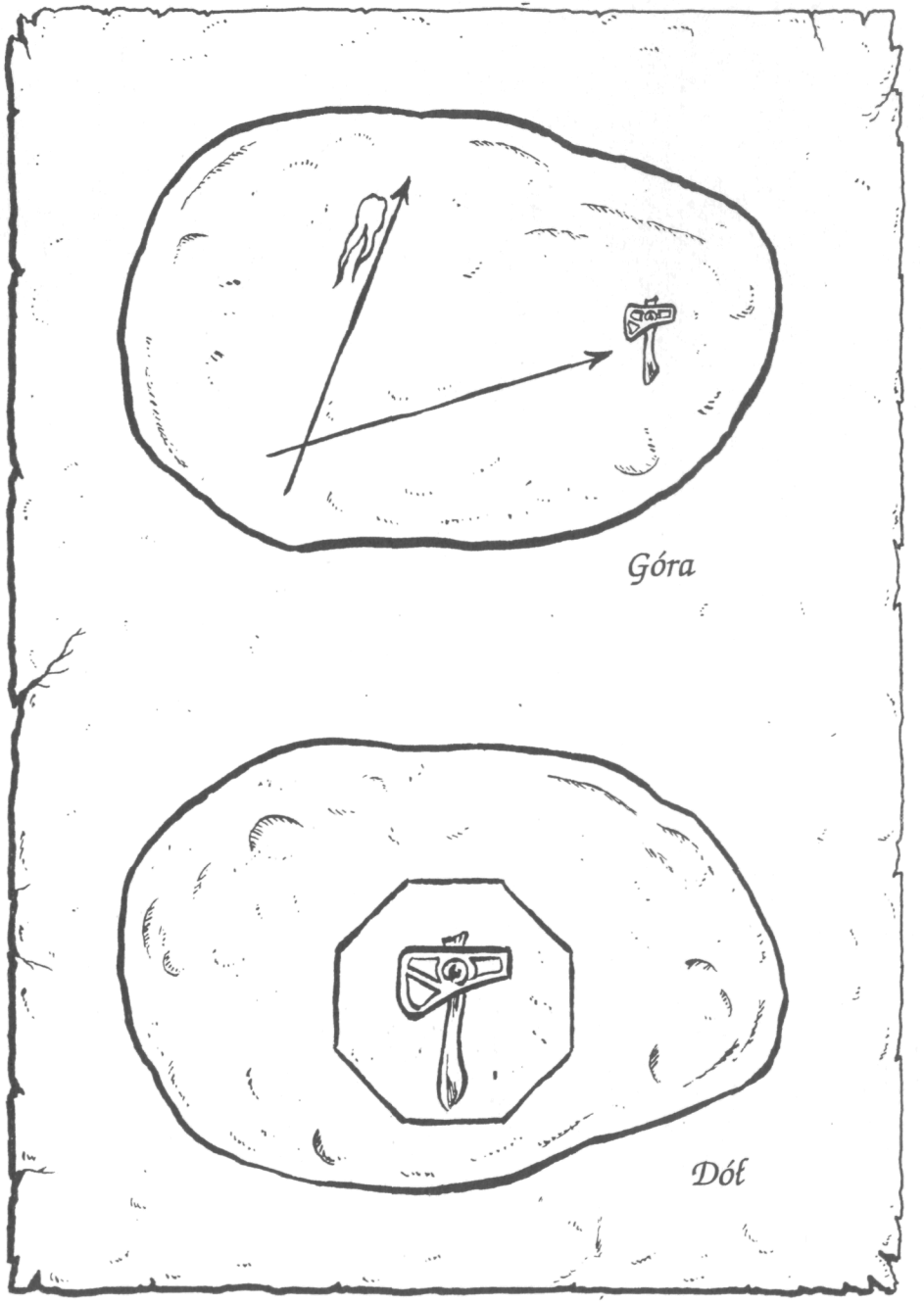
Imperium w płomieniach

POMOCE DLA GRACZY

© GAMES WORKSHOP 1990
© WYDAWNICTWO MAG 1998



POMOC 7: NASZKICOWANA MAPA YODRIEGO



POMOC 5: MAPKA NA KAMIENIU

Imperium w płomieniach

POMOCE DLA GRACZY

© GAMES WORKSHOP 1990
© WYDAWNICTWO MAG 1998



Do wszystkich oficerów, urzędników i osób wiernych niżej podpisanym elektorom.

Bądźcie pozdrowieni!

Posiadacze tego listu mówią Naszymi głosami i działają za Naszym przyzwoleniem. Niech przychodzą i odchodzą zgodnie z ich, a co za tym idzie, Naszą wolą, bez obawy, że mogą zostać niesłusznie pojmani, więzieni i prześladowani.

Wiedzcie, że każda próba sprzeniewierzenia się literze i duchowi tej gwarancji ściągnie Nasz wspólny i każdego z osobna gniew, a także dodatkowe sankcje.

Podpisano, za elektorów Imperium

Graf Heinrich Todbringer z Middenheim
Ar-Ulryk, arcykapłan Kultu Ulryka
Graf Alberich Haupt-Anderssen ze Stirlandu
Arcyksiążę Leopold von Bilthofen z Middenlandu
Arcyksiążę Hergard z Ostlandu
Hrabina Emmanuelle von Liebewitz z Nuln
Arcyhrabina Ludmiła von Alptraum z Averlandu



POMOC 9: LIST ŻELAZNY

niemożliwe do zniesienia. Wielka wina
leży w mym sercu i straszny jest ciężar tego brzemienia.
Mój lud uczucie rozpaczy i odrzucenia,
lecz jakżeż mogło być inaczej?
medytując kilka ostatnich dni.
będzie przeklęty dzień, gdy zapragnąłem
stworzyć broń i przy straszliwego,
przerażającego Demona. Błąd był tak niewielki, a
Choć został ode straszna cena sarz odszedł...
ścigając Demona w otchłani. Nie znam j bohaterskich zmagań. Teraz ponad mocą śmierci.
pewna postać wstąpienie do Wiedza
utracona. Nie mogę już objaśniać
ni pozna utraciłem dar, zostałem
opuszczony. Nic nie zostało niejasna przepowiednia młodzika daleka daleka przyszłość
Znakiem będzie kometa o dwóch ogonach, długo po
śmierci naszych prapraprawnuków
dla mnie już tylko

POMOC 8: DZIENNIK WULFANA

Imperium w płomieniach

POMOCE DLA GRACZY

© GAMES WORKSHOP 1990
© WYDAWNICTWO MAG 1998

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

EDYCJA POLSKA

KAMPANIA WEWNĘTRZNY WRÓG

IMPERIUM W PŁOMIENIACH

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.

•

Graf Boris, Ar-Ulryk i ja rozmawialiśmy wiele godzin. Rozmyślaliśmy, planowaliśmy i rozważaliśmy wszystkie za i przeciw. W końcu doszliśmy do wniosku, że desperackie czasy wymagają desperackich czynów. Musimy odnaleźć Ghal-maraza, broń Sigmara Młotodzierżcy.

•

Oto ostatnia, szósta cześć kampanii „Wewnętrzny wróg", którą można również rozegrać niezależnie od wcześniejszych scenariuszy. Liczy sobie ponad 150 stron, pełnych niebezpiecznych przygód, niezwykłych wydarzeń i nieoczekiwanych zwrotów akcji. Bohaterowie stają przed niezwykłym wyzwaniem - muszą odnaleźć legendarny młot Sigmara, ratując w ten sposób Imperium i chroniąc Stary Świat przed straszliwą groźbą Chaosu.

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.

ISBN 83-86572-08-4

9 788386 572083