

POCZTÓWKI Z IMPERIUM



ZBIÓR MINI-SCENARIUSZY DO WFRP

POCZTÓWKI Z IMPERIUM

Zbiór mini-scenariuszy do WFRP

Borejce
1974-2019



Autorzy: Łukasz „Fedor” Fedorowicz, Bartłomiej „Zły Janek” Jankowski, Daniel „karp” Karpiński, Sławomir „Anioł Gniewu” Łukasz, Ewa „Senmara” Markowska, Michał „Furiath” Markowski, Magdalena Motyl, Sławomir „tsar” Okrzesik, Krystian „Krishakh” Pruchnicki, Tomasz „kaduceusz” Pudło, Marcin „Paladyn” Roszkowski, Marcin „Sej” Segit, Tomasz „smartfox” Smejlis, Andrzej Stój, Gniewomir „triki” Trocki,

Redakcja: Daniel „karp” Karpiński & Tomasz „smartfox” Smejlis

Projekt okładki: Jakub Redys

Ilustracje: Wojciech Bem, Jakub Redys, Alicja Smejlis

DTP: Andrzej Karlicki



Spis Treści

BLITZKRIEG	Gniewomir „triki” Trocki	5
JADŁONOMIA KARMICIELA	Michał „Furiath” Markowski	7
FANTASTYCZNA CZWÓRKA	Daniel „karp” Karpiński	8
SIEWCA ZAMĘTU – OSADA	Sławomir „tsar” Okrzesik	10
DZIWOWISKO	Tomasz “kaduceusz” Pudło	12
ŚMIERĆ TAŃCZY NA WZGÓRZACH I ULICACH	Tomasz „smartfox” Smejlis	13
OPARNICA	Gniewomir „triki” Trocki	15
TILEAŃSKA ROBOTA	Marcin „Paladyn” Roszkowski	16
WSZYSCY PRZECIW WSZYSTKIM	Andrzej Stój	18
SIEWCA ZAMĘTU – LOCH	Sławomir „tsar” Okrzesik	20
ZAULEK ZAGINIONYCH DZIECI	Marcin ‘Seji’ Segit	22
UCZCIWA ZAPŁATA	Magdalena Motyl	24
OCZYSZCZENIE	Krystian „Krishakh” Pruchnicki	25
SIEROCINIEC	Sławomir „Anioł Gniewu” Łukasz	27
SKAŻENI DOBROCIA	Łukasz „Fedor” Fedorowicz	30
SIEWCA ZAMĘTU – DZICZ	Sławomir „tsar” Okrzesik	31
IMIĘ NURGLA	Bartłomiej „Zły Janek” Jankowski	34
BURSZTYNOWA KSIĘGA ILUSTRATORA	Gniewomir „triki” Trocki	35
MŁYN	Ewa „Senmara” Markowska	37

Nota prawna

Niniejszy dodatek jest całkowicie nieoficjalny i w żaden sposób nie jest zatwierdzony przez Games Workshop Limited. Alluminas, Altdorf, Archaon, Arianka, Chaos, Dhar, Erengard, Esmeralda, Geheimnisnacht, Hexennacht, Khorne, Kislev, Malal, Mardagg, Middenheim, Mordheim, Morr, Morrslieb, Myrmydia, Nuln, Nurgle, Nurgling, Ostland, Ranald, Reikland, Reikwald, Rhya, Shallya, Sigmar, Skaven, Slaanesh, Skryre, Solkan, Styrykaar, Taal, Talabek, Tzeentch, Ulryk, Urskoj, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay oraz wszystkie powiązane znaki, nazwy, rasy, symbole ras, postaci, pojazdy, miejsca, jednostki, ilustracje i wizerunki ze świata Warhammera są ®, ™ lub © należącymi do Games Workshop. Prawa autorskie należą do Games Workshop Ltd 2000-2019, są różnie zarejestrowane w Zjednoczonym Królestwie i innych państwach świata. Użyto bez pozwolenia bez zamiaru naruszenia praw autorskich. Wszystkie prawa właścicieli zastrzeżone.

WSTĘPNIAK

Sięgacie czasami po gotowe scenariusze? Ja tak, co prawda rzadko wykorzystuję je od A do Z, ale często podkradam pomysły na gotowe sceny, bohaterów niezależnych, artefakty, lokacje i tak dalej. Często słyszę od znajomych albo czytam w Internecie: „Nie prowadzę gotowców”, „Nudzą mnie cudze, przegadane opisy”, „Nie potrzebuję czytać pięćdziesięciu stron tekstu, żeby poprowadzić kolegom czterogodzinną sesję”. Jednak, co by nie mówić, cudze scenariusze, podobnie jak filmy, książki, komiksy, potrafią być świetną inspiracją.

Z pisaniem przygód jest trochę jak z ich prowadzeniem. Każdy autor ma swoje triki, które przemycą do tekstu, swój własny styl, sugerujący jak pokazać daną scenę i inaczej rozłożone akcenty. Jeden rozpisze szczegółowo lokację, wydarzenia niezależne i w tak przygotowane środowisko wpuści graczy, drugi poprowadzi drużynę punkt po punkcie od przysłowiowego spotkania w karczmie, do wielkiego finału, a jeszcze inny zaserwuje klimatyczny opis zakończony spotkaniem z przeciwnikiem. Czy jednak trzeba do tego jak w *Quentinie* aż 100 tys. znaków?

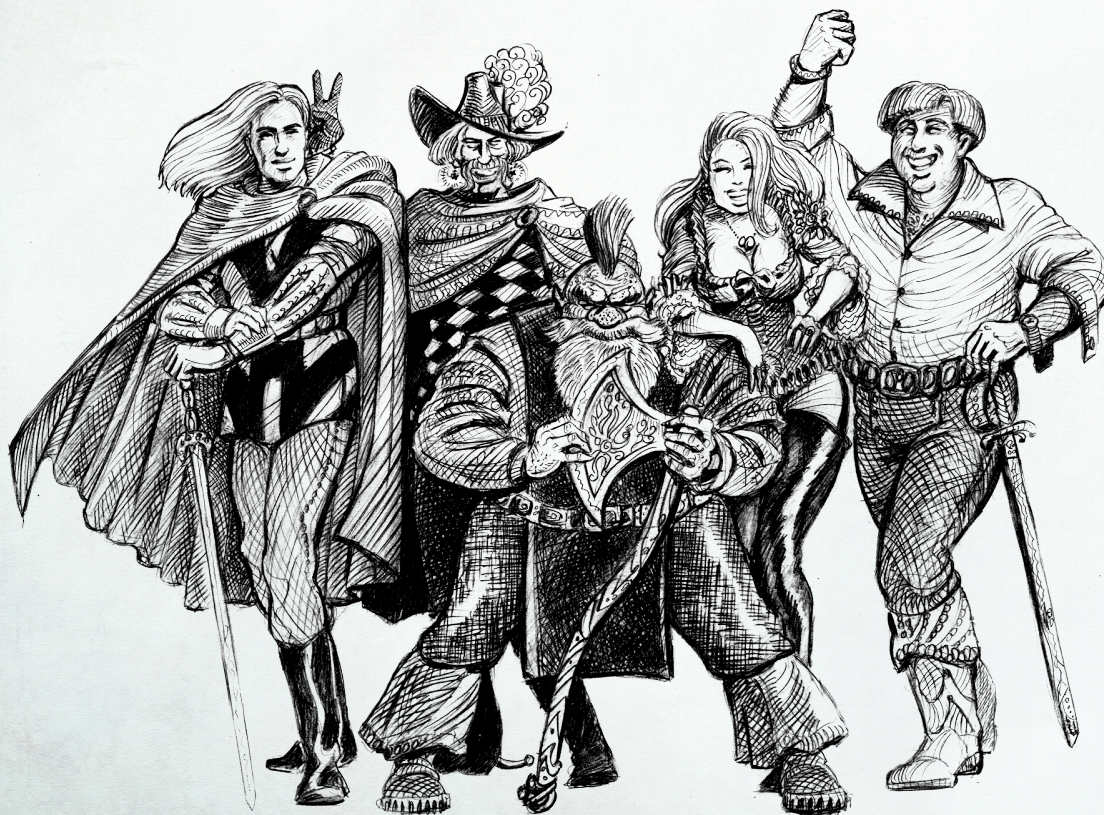
Przed wami zbiór scenariuszy do różnych edycji *Warhammera*, którego powstaniu przyświecało zmieszczenie ca-

łości tekstu na dwóch stronach, czyli bez przysłowiowego wodolejstwa. Celem było stworzenie narzędzia dla Mistrza Gry nie tyle leniwego, co takiego, któremu brakuje świeżego pomysłu. Nie znajdziecie tutaj statystyk BNów, mechanicznych opisów artefaktów i backgroundu na kilka stron – ale od czegoż macie bestiariusze i te wszystkie, często zakurzone dodatki?

Piętnastu autorów napisało dla was teksty różniące się nie tylko stylem, warsztatem tworzenia scenariusza, ale także podejściem do *Starego Świata* i eksponowaniem różnych jego elementów. Przed wami *Pocztówki z Imperium*, mam nadzieję, że część z nich „wyślecie” do swoich graczy.

Pomysł na fanowski dodatek na Dzień Darmowych RPG 2019 zbiegł się w czasie ze smutną informacją o śmierci Borejki. Nigdy nie miałem okazji poznać go osobiście, ale był to człowiek, który inicjował i promował w Polsce akcje „od fanów dla fanów” takie jak *Karnawał Blogowy* czy *Dzień Darmowych RPG*. Erpegowiec, któremu *Stary Świat* był szczególnie bliski. Borejko był istotną częścią naszego małego fandomu, z którego potrafił sztydzić jak nikt inny. *Pocztówki z Imperium* poświęcamy Adrianowi Kuco-
wi, gdziekolwiek jesteś, obyś turlał same krytyczne sukcesy.

Daniel Karpiński



Blitzkrieg

GNIEWOMIR „TRIKI” TROCKI

Przed wami pomysł na scenariusz, zapraszający do eksploracji Krainy Zgromadzenia albo na pierwszą sesję kampanii z wampirzymi antagonistami.

I - Wóz

Podróżując traktem do Dreiflussen (populacja 698 mieszkańców, majątność 2, garnizon 70 wojów i 200 ochotników, którzy w razie potrzeby mobilizowani są do milicji), drużyna natrafi na wóz stojący na środku traktu. Dylizans jest bogato zdobiony, wygląda jak duży sejf na kołach, ciągnięty jeszcze niedawno przez zastęp 12 kuców. Wokół wozu nie ma żywego ducha. Zdanie łatwego testu Spostrzegawczości lub Wiedzy: Kraina Zgromadzenia da jasną informację, że emblematy na wozie to symbole Księcia-Elektora Hisme Mężnego, Starszego Krainy Zgromadzenia.

Otwarcie niektórych skrytek na wozie nie powinno być skomplikowane (normalny test otwierania zamków). Te słabiej zabezpieczone zawierać będą zioła, wysokiej jakości tytoń, przyprawy - nawet te bardzo egzotyczne - oraz encyklikę Esmeraldy pod tytułem Nigdy nie rozcieńczaj piwa wodą! Uważny obserwator odkryje, że wóz jest bardzo ciężki i najprawdopodobniej skrywa coś jeszcze. Trudny test Zwinnych palców lub Otwierania zamków, potwierdzi te przypuszczenia. Drużyna może odnaleźć ukryte, niedawno bite monety. Test Heraldyki wykaże, iż zostały one zrobione na cześć przyszłej namiestniczki Dreiflussen - Eustachii Burkliwej.

Pomysły na sceny:

Nie ma koni - testy Tropienia wykażą, że kuce zostały powalone, ślady wskazują, że potem je wyprężnięto a truchła zabrano. Jeśli test wyszedł na +10 lub więcej - BG zauważy, że po jakimś czasie kuce oddaliły się o własnych siłach.

Mroczny obserwator - jeśli ktoś zdecyduje się na rozejrzenie po okolicy i oddali na około sto metrów od wozów w głąb lasu, zauważy (łatwy test Spostrzegawczości) wpatrzoną w siebie rogatą postać. To leśna kapliczka Taala, do której udało się przyczołgać jednemu z niziołków, chroniących wozu. Nieszczęśnik zmarł w świętym miejscu.

Opuszczone domostwo - w okolicy jest domostwo serowara, który z racji specjalizacji - pleśniaka dębowego długo dojrzewającego - swój zakład ma daleko od miasta. Miejsce wygląda na splądrowane, lecz nie ograbione. Właściciel przybytku nabity jest na pal tuż przed wejściem na posesję. Jeśli drużyna zbliży się do niego, zaatakują BG, który znajdzie się w zasięgu jego ramion. Tak, jest ożywieńcem.

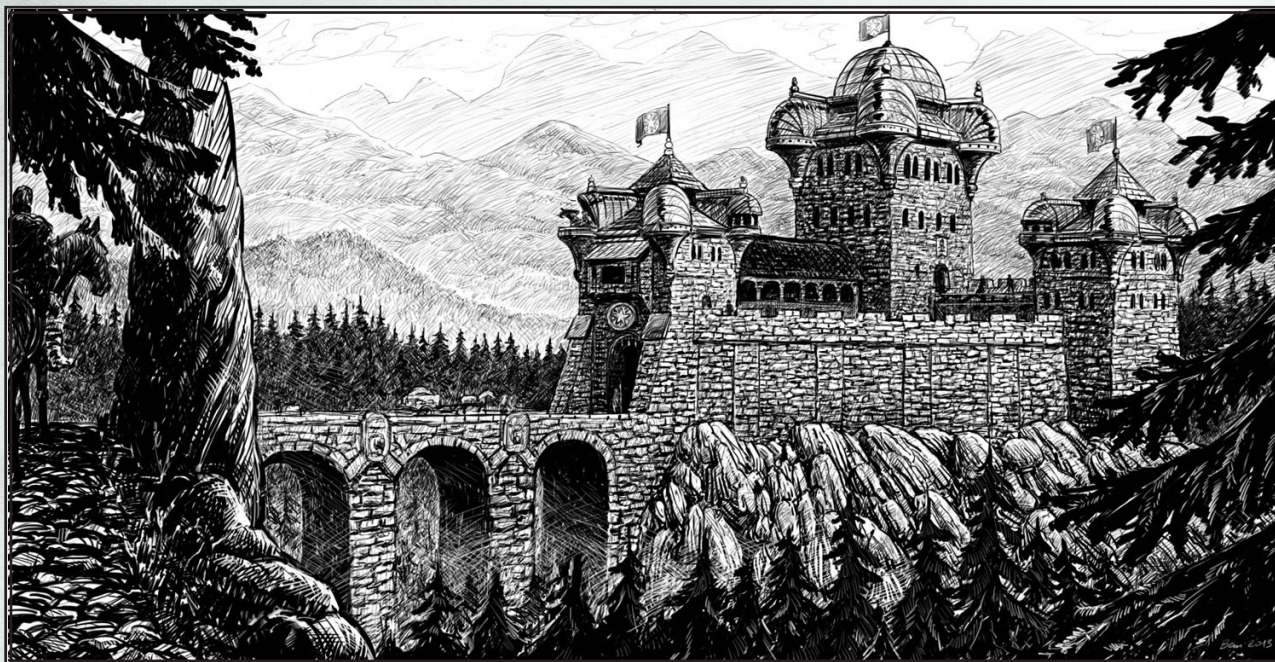
II - Armia w ukryciu

Wykarczowane przedpole Dreiflussen ma promień około kilometra wokół miasta. Na skraju tego placu, w lesie ukryta jest armia ożywieńców. Prawe skrzydło nieumartych prowadzi wampir wraz ze switą oddanych sług pragnących zaznać nieśmiertelności. Stoi on na czele około trzystu ożywieńców, w tym trzech przebudzonych rycerzy Chaosu oraz sześciu rydwanów ciągniętych przez ożywione kuce.

Dowódca lewego skrzydła to krasnolud, Inżynier Chaosu, którego pochłonęło Dhar. Na plecach plugastwa, znajduje się dymiący spaczeniowy generator, od którego wprost do jego dłoni wyprowadzone są przewody z jelit bestii, zakończone lufą.

Miasto szykuje się do wielkiego święta, podczas którego sam elektor zaprosi do Rady Zgromadzenia Eustachę Burzliwą, mianując ją namiestnikiem Dreiflussen. Nikt nie spodziewa się ataku, ludność koncentruje się głównie na ucztowaniu, wszak sam Hisme Mężny zasiadać będzie przy stole. Nadchodzi zmierzch, miastu grozi rzeź, w niebezpieczeństwie są także BG. Jak dostać się za mury?

Przedarcie się przez szeregi nieprzyjaciela to materiał na epikę scenę. Szaleńczy bieg pomiędzy zdeorientowanymi wojskami nieprzyjaciela, a może próba obejścia sił wroga przez bagna? Przejazd między skrzydłami ataku ma szansę powodzenia. Wampir ma ego wielkości trolla nizinnego i nie spodziewa się tak śmiałego ruchu. Oczywiście pośle za drużyną mroczne rydwany (szybkość 10).



III - Miasto, mieszkańcy

Cieężko przewidzieć poczynania graczy do tego momentu. Warto natomiast przygotować sobie bardziej szczegółowo:

- Plan miasta z zaznaczonymi dzielnicami i charakterystycznymi dla nich miejscami (suszarnia tytoniu, młyn, ratusz, kopiec targowy itp.) przyda się, jeżeli nieumarli przełamią obronę. Centrum przygotowane jest na wielką ucztę, przystrojone, a straży wyglądem i czujnością bliżej do kompanii reprezentacyjnej. Wszędzie roi się od kucharzy, a majordomus Grażka Fraszka czeka na wisienkę na torcie - wóz z ważnymi dodatkami, który ma przybyć lada chwila.

- Mieszkańców: elektor – Hisme Mężny jest tylko z nazwy. To piszczący, panikujący niziołek, szukający wsparcia u doradców. Koszałek - to bardzo skrupulatny kronikarz elektora - żywa skarbnica wiedzy, opieszały biurokrata i safandula co chwilę gubiący

binokle. Eustachia - odważna i porywcza przyszła namiestniczka, brakuje jej doświadczenia, ale nadrabia to ambicją. Hermuś - szef strażników dróg i milicji, zakochany po uszy w dowodzącej garnizonem, podatny na jej słowa, ale też roztargniony. Niezapominajka - dowódczyni stacjonującego tu oddziału - genialny strateg, służbistka, przedkładająca pracę nad emocje. Sam elektor przybył tu ze swoimi rycerzami pod dowództwem Rumcajsa Szlachetnego, głównego zwolennika odwrotu i ucieczki z miasta.

IV - Oblężenie

Prowadząc scenariusz rozpiśałem sobie możliwe działania wojsk oblegających miasto i starałem się realizować plan z wampirzą precyzją. Obrońcy muszą przetrwać do świtu, pierwsze promienie słońca sprawią, że wampir wycofa się, a atak zostanie przerwany. Za pomoc w uratowaniu miasta, postaci otrzymają najwyższe odznaczenie Krainy Zgromadzenia - Order z ziemniaka.



Jadłonomia Karmiciela

Michał „Furiath” Markowski

W prowincjach, przez które przeszły armie Archona, panuje głód. Zniszczone wsie, spalone młyny i spichlerze, brak chłopów do obsiania pól potęgują katastrofę. Jednak w środku kniei leży osada Kammendun, w której każdej nocy odbywa się wielka uczta, organizowana przez demona. Strawą jest tam ludzkie mięso, a goście, którzy je spróbują, muszą ponownie go kosztować lub umrzeć w męczarniach. Trzeba powstrzymać demona, zanim dostarczy przekłute mięso do karczm w prowincji.

Początek

- Bohaterowie ujrzą postać przykutą kajdanami do drzewa. Skręca się z bólu brzucha i bełkocze o uczcie w Kammendun.
- Ma na imię Frugl i tłumaczy, że wykopał trzech zmarłych z głodu z wioski Winsen. Wiózł ich do Kammendun na paszę dla świń, bo trupy nikomu już nie są potrzebne.
- Aresztował go kapitan Koch z Middenheim jako hienę cmentarną. Kapitan był w drodze do Kammendun w celu jakiegoś śledztwa i miał wczoraj wrócić po Frugla.
- Nagle Frugl umrze, jakby dostał skrętu kiszek.

Kammendun

- Dom Karmiciela pojawia się nocą na uboczu osady: gwar, a światła migocą.
- Pierwszy raz pojawił się pięć miesięcy temu, po tym, jak czterech głodnych wieśniaków zabiło i zjadło wędrowca. Jest to ich sekret: błazna Flicke, pani Honechlick, Frugla i głupiego Ludolfa.
- Mieszkańcy spalili budynek trzykrotnie, ale ten zawsze powracał kolejnej nocy.
- Potem trzymali wartę wokół domu do chwili, gdy pewnej nocy wszyscy wartownicy zniknęli. Dlatego teraz, wieczorem, mieszkańcy zamykają swoje domostwa na cztery spusty.
- Osoba, która dobrowolnie posili się mięsem Karmiciela, zostaje „biesiadnikiem”. Mutuje i łaknie ludzkiego mięsa. Cierpi na bóle żołądka, które mijają, gdy zaspokoi swój plugawy głód. Gdy tego nie zrobi, umrze w spazmach.

Wyleczenie biesiadnika jest możliwe przez nakarmienie go, aż do przejedzenia, strawą przedniej jakości,

- Wójt Snecke dogadał się z Karmicielem.
- Karmiciel nie będzie atakował mieszkańców wioski, o ile nie będą przeszkadzać biesiadnikom.
- wójt stał się biesiadnikiem,
- Sprzeda do pobliskich karczm mięso od Karmiciela. Pierwszy transport wyjdzie za dwa dni.
- Trop: Keitel Weteran wysłał skargę do Middenheim i trzy dni temu przybył tutaj śledczy Koch. Biesiadnicy go pochwycili, wisi teraz na haku w Domu Karmiciela. Jeszcze żyje, można go uratować, a wówczas sprowadzi wojsko do wsi.

Uczta

- W domu biesiadnicy siedzą, jedzą i śpiewają przy suto zastawionym stole. Iluzję można przejrzeć – pyszny posiłek to porąbane ludzkie ciała, krew, kości i tłuszcz, a na ścianach, jak w rzeźni, wiszą szczątki lub żywi skrępowani ludzie (w tym Koch). Biesiadnicy to wiedzą, ale ignorują.
- Gospodarzem jest Karmiciel, demon Slaanesh pod postacią przystojniaka o zębach kanibala. Zachęca do próbowania potraw. Nie ukrywa, skąd pochodzi strawa. Powie, że to lepsze niż głód. Karmiciela można pokonać przez zdjęcie klątwy z jego biesiadników lub zabicie go podczas uczty.
- Gdy nowi goście cwaniakują – biesiadnicy zamieniają się w agresywnych kanibali i atakują. Po wyjściu z domu nie będą tego pamiętać.
- Biesiadnicy z Kammendun:
- Wójt Snecke – grubas, którego opasły brzuch to macki.
- Kupiec, pani Honechlick – żyłasta i sprężysta
- Ludolf Dzban – monstualnie otyły, rzyga kwasem
- Błazen Flicke – wesolek, którego rechot wprawia w stan szaleństwa.

- Trop: Jeden z biesiadników zaprosi pozostałych na wesele swojej córki. Karmiciel się wścieknie. Syknie, że inna uczta niż jego, to zdrada, po czym pozostali rozerwą na strzępy swego koleżę. Karmiciel boi się, że przez suty, porządny posiłek, biesiadnik zrzuci klątwę.
- Trop: Błazen Flicke żałuje tego, co zrobił – zamordowania wędrowca oraz uczestnictwa w demonicznych ucztach. Poprosi bohaterów o pomoc.



Fantastyczna czwórka

Daniel „karp” Karpiński

Poniższy scenariusz przeznaczony jest dla czterech graczy, a jego akcja osadzona jest w pierwszych dniach oblężenia Middenheim. BG to bohaterowie przez wielkie „B”, łączą ich dwie wspólne cechy – ich ciał dotknęły mutacje, nigdy jednak nie przeszły na „drugą stronę”. Swoje życia poświęcili walce z Chaosem, długi czas czynili to z ukrycia, pośród zakamarków Middenheim, ale teraz nadeszła pora najważniejszej próby. Czy dzięki swojej klątwie zdołają się przyczynić do obrony miasta?

Czwórka z Middenheim

Ze względu na specyfikę scenariusza, gracze powinni przygotować postaci według poniższych wytycznych. Opis wszystkich mutacji znajdziesz w Księdze Spaczenia, pamiętaj, że każdy mutant może za 100 PD wykupić zdolność Chodu!. Postaci niejedno razem przeszły, ich doświadczenie dobrze powinno oddać 1000 PD na starcie.

Richard Fantastisch, charyzmatyczny szlachcic, lider grupy, jego mroczne błogosławieństwo to Giętkie kończyny. Ma w mieście kontakty, a jego dom jest bezpieczną „przystanią” Czwórki.

Suzan Unsichtbare – złodziejka i przemysłniczka, jej klątwa - Niewidzialność - nieraz uratowała jej życie. Suzan to oczy i uszy drużyny w mrocznych zakamarkach miasta.

Johannes Fackel – gdy jako akolita odkrył swoje dary, był przekonany, że zesłał je sam Ulryk, dzisiaj ma pewność, że upomniał się o niego inny z bogów.

Jedyny ogień jaki zadaje mu rany, to ten w świątyni Ulryka, mutacje Johannaesa to Ogniste ciało i Lewitacja.

Benedikt Grimm – Ostlandczyk, weteran Czarnej Straży, jego mutacja jest konsekwencją ran odniesionych w bitwie przeciwko Chaosowi, jako jedyny z czwórki, nie potrafi jej ukryć. Jego szkielet pokrywa pięknie wyrzeźbione Metalowe ciało.

Słabości Upadłego Rycerza

Richard od przeszło miesiąca inwigilował kult Jadeitowego Berła, który ma siedzibę w gospodzie Upadły Rycerz. Młodzi, znudzeni codziennością utracjusze z bogatych domów nie stanowili dla nikogo zagrożenia, znajdowali się na „liście spraw do załatwienia”, ale zawsze były poważniejsze problemy. Wszystko zmieniło się wraz z rozpoczęciem oblężenia.

Styrkaar, ulubieniec Slaneesha, skontaktował się z kultystami i obiecując rozkoszą skusił ich do posłuszeństwa. Drugiego dnia oblężenia zamiast cotygodniowej orgii przywódcy kultu zamierzają odprawić rytuał przywołujący demonetki. Czy drużyna zdąży na czas? Kilkunastu kultystów nie powinno stanowić wyzwania, nawet jeśli część z nich obdarzona jest mrocznymi darami, ale co jeśli rytuał dobiegnie końca i na ulicach miasta zaczną szaleć córki Pana Rozkoszy?

Szept Tonącego Szczura

Wuj Susan, Stallart jest karczmarzem w Tonącym Szczurze. Knajpa jest siedzibą szulerów, szubrawców

i szmuglerów. W ciągu ostatnich dni słyszeli oni piśkliwe szepty i nieludzkie pomruki w głębi miejskich kanałów, do których z gospody prowadzi sekretne przejście. Dźwięki te znacznie się nasiliły od rozpoczęcia oblężenia. Stallart nie chce u siebie straż, ale siostrzenicy może zaufać...

W ciemnościach podmiasta na drużynę czeka nie lada wyzwanie - dwa tuziny harcowników z klanu Skryre jest o włos od dopełnienia dzieła swoich inżynierów - zdetonowania wielkiej spaczeniowej bomby!

Blask Czerwonego Księżyca

Panujący w czasie oblężenia bałagan stwarza okazję dla bezwzględnych osobników, którzy nie zawahają się wykorzystać panujących warunków do realizacji podłych celów. Właścicielka ekskluzywnego lokalu Czerwony Księżyc, Eva Dietrich, od lat jest solą w oku konkurencji. Nasyłano na nią oprychów i rekieterów, ale dwóch wykidajłów Hannes i Karl ze wszystkim dawali sobie radę. Potem była próba zamknięcia lokalu przy pomocy knońców i urzędników, ale i tutaj pani Dietrich wykazała się nad wyraz zaradna. W końcu przyszedł czas na oskarżenia o paranie się czarną magią, ale dochodzenie, w którym udział brał Johannes Fackel, dowiodło niewinności kobiety. Akolita poznał też sekret Ewy, ukrywa ona swoje dziecko, które urodziło się jako albinos, co w Imperium oznacza stos.

To właśnie do Johanna zwróciła się o pomoc pani Dietrich. Jej ochroniarze brali udział w obronie Wschodniej Bramy. Hannes stracił rękę, a Karl jest nieźle pokiereszowany. Tymczasem banda rzeźmieszków zwana Psami Almarktu nie próżnuje. Do Czerwonego Księżyca dwukrotnie próbowano wtargnąć, a raz nawet podpalić lokal.

Co jednak robią BG, gdy na miejscu okaże się, iż ich rywalem jest łowca czarownic i jego świta? Kolejny donos złożono do fanatycznego sługi Sigmara, który, biorąc pod uwagę okoliczności, nie zamierza zadawać zbyt wielu pytań.

Wróg mojego wroga...

Za każdym razem, gdy BG korzystają z mocy klątw, ryzykują odkrycie swojej mrocznej tajemnicy. Każdy przypadkowy świadek może być początkiem ich końca. Co zrobią, jeśli ich sekret zostanie odkryty? Zaryzykują ucieczkę w oblężonym mieście czy może pozbędą się zagrożenia?

Benedikt dowie się, że do miasta trafił niewielki oddział Ostlandczyków, w którym może służyć tego

syn. Pokusa zobaczenia dziecka choćby na chwilę jest bardzo trudna do odparcia.

W czasie, gdy główne siły Chaosu szturmowały Wschodnią Bramę, po drugiej stronie miasta zuchwałej grupie Norsmenów udało się przedostać potajemnie przez mury i zaskoczyć straż przy Bramie Zachodniej. To właśnie tutaj wartę trzyma oddział syna Bena. Po przybyciu na miejsce BG są świadkami jak ostatni obrońcy padają pod ciosami toporów, ostlandzki róg wzywa posiłki straży, ale z drugiej strony bramy słychać już nadbiegającą hordę mutantów.

Jeśli BG nic nie zrobią, brama zostanie otwarta, a najeźdźcy wedrą się do miasta. Nawet jeśli Middenheim nie padnie, będą setki, tysiące ofiar. Z kolei jeśli BG ruszą z odsieczą, mają szansę utrzymać bramę zamkniętą, ale znajdą się między armią Chaosu a nadbiegającymi Middenheimczykami. Nie zdążą się wycofać, a z pobliskiego lazaretu kapłanki Shallyi i ciężko ranni widzą każdy ich krok. Czy warto oddać życie za tych, którzy za chwilę mogą cię go pozbawić?



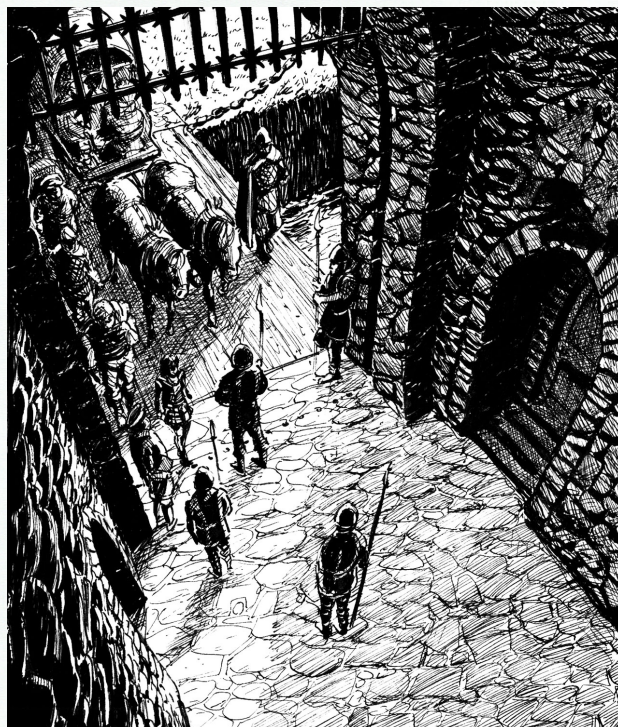
Siewca Zamętu – Osada

Sławomir „tsar” Okrzesik

Ledwie wody na moczarach opadły, Heinrich Gastfreund zaczął przynosić ze swoich zielarskich wypraw dziwne przedmioty. Coraz dłużej przebywał poza rodzinnym Dunstdorfem i głębiej zapuszczał się na niedostępny niegdyś teren. Jego wyobraźnię rozpałały do białości pozostałości po dawnym osadnictwie, jednak nie znalazł zrozumienia dla swojej pasji wśród sąsiadów, z którymi podzielił się odkryciem. Wszyscy, nawet kapłan Belegond, człek światły, radzili zostawić to, co raz pogrzebane, w spokoju i trzymać się z dala. Heinrich na pozór zgodził się z nimi, ale ciekawość była silniejsza. Z przechylonej na bok i w połowie zatopionej, kamiennej konstrukcji, wyniósł stare lustro z brązu i po kryjomu przemycił je do swojej chaty. Z niezwykłym zapałem przystąpił do jego czyszczenia. Kiedy po raz pierwszy w jego wypolerowanej powierzchni ujrzał swoje oblicze, poczuł, że to najwspanialsza rzecz, jaką kiedykolwiek posiadał. Od tej pory coraz częściej łapał się na tym, że mija mu wiele godzin na wpatrywaniu się w znalezisko. Nie wiedział, że tak naprawdę został opętany przez istotę z mroków dziejów – Siewcę Zamętu.

Dunstdorf jest osadą zbieraczy torfu, leżącą na brzegu bagien będących rozlewiskiem rzeki Talabek, gdzieś w Ostlandzie, tuż przy granicy z Kislevem. Ledwie dzień drogi od wsi biegnie trakt łączący Imperium z Erengadem, a niewiele dalej swoje zakole ma rzeka Urskoj, którą można dotrzeć do samego Kisleva. O Dunstdorfie mawia się czasem: „ostatnia wieś na wschodzie”, ale jej położenie blisko tak ważnych szlaków handlowych powoduje, że nie ma w niej nic z małych, zabitych dechami wsi leżących w ostępach imperialnych lasów.

Za swoją drewnianą palisadą wieś gości tak ciekawych podróżnych, że mogłaby zawstydzić niejedno reiklandzkie miasteczko. Gdyby tylko wszystko wokół nie było przesiąknięte zapachem stojącej wody i suszącego się torfu. Gdyby zewsząd nie podnosiła się mgła tak gęsta, że jadąc traktem, nie widać latarni zawieszonych na poprzedzającym wozie. Gdyby zejście z ułożonych w chodniki bali nie groziło zapadnięciem się po łydki w błoto, a komary nie gryzły tak przeraźliwie, że drapie się skórę aż do krwi... Wówczas



zapewne o miejsca w eskorcie karawany kupców do Dunstdorfu biliby się wszyscy najemnicy.

Wczesnym popołudniem, do Dunstdorfu przybywa karawana wozów kupieckich, które mają zostać załadowane suszonym torfem. Nieszczęśni nie wiedzą, że tego dnia spełnią się plany Siewcy Zamętu, który rękoma miejscowego zielarza sprowadzi na osadę chaos i przemoc. Demon od wieków pochowany w bagnie potrzebuje negatywnych emocji mieszkańców, aby nakarmić swoją wygłodniałą duszę i powstać ponownie w pełni sił. Zadaniem bohaterów graczy (miejscowych czy przyjezdnych) będzie połączyć niepokojące wydarzenia z osobą zielarza Heinricha Gastfreunda i, co trudniejsze, wypędzić złego ducha, który opętał jego ciało, co będzie wymagało obecności kapłana i zniszczenia lustra z brązu. Zabicie zielarza też rozwiązuje sprawę, jednak wielu mieszkańców wolałoby uniknąć takiego scenariusza.

WYDARZENIA - *MG może dołożyć dowolną ilość poszlak i wydarzeń do zaprezentowanych, aby wzmocnić chaos w mieście i dać więcej wskazówek graczom.*

1. U Bardeinów, co krowy hodują, całe mleko kwaśniej zaraz po wydojeniu i trzeba je wylewać. Może wjeżdżający w karawanie do miasta gracze będą mogli zobaczyć to niezwykłe przedstawienie? (podpowiedź: Dom Bardeinów sąsiaduje z chatą zielarza).
2. W karczmie, przesiaduje zasępiony Belegond Kohlstedt, miejscowy kapłan Sigmara. Bóg zsyłał na niego sny, w których ostrzegał przed wilkiem w owczej skórze, niebezpieczeństwem dla osady. Przerodziły się one w koszmary, które nie dają mu zasnąć. (podpowiedź: Po pierwszych snach Belegond poprosił Heinricha o zioła na sen, ten naparzył mu narkotyku, który przemienia ostrzeżenia Sigmara w potworne koszmary).
3. Jeden z koni pociągowych karawany pogryzł parobka i, wierząc okrutnie, poturbował idącego mu w sukurs woźnicę. Trzeba pomocy, aby go uspokoić. (podpowiedź: Koń okulał po drodze, o czym wiedzą bohaterowie przybyli z karawaną. Zaraz po przybyciu woźnica sprowadził zielarza, aby obejrzał jego nogę).
4. Kuprym Kmita wchodzi do karczmy i bez ostrzeżenia wbija nóż pod żebro Awrillowi Taborowi. Gracze są na miejscu i mogą obezwładnić napastnika. Kuprym jest w amoku i odgraża nad rannemu Awrillowi, że jeszcze raz jego ojca widzieć będą w pobliżu domu Kupryma, to skończy się gorzej (podpowiedź: Matka Kupryma choruje, syn wciera matce przygotowaną przez zielarza maść, która wzmacnia emocje i utrudnia panowanie nad sobą. Stąd w matce Kupryma nagła chęć na amory z sąsiadem, a u niego nienawiść do Taborów (patrz plotki)).
5. Awrill Tabor jest ciężko ranny, zielarz zarządza, aby przenieść chłopaka do jego chaty. Zielarz uśmierza ból i usypia pacjenta, tamuje krwotok, zakłada opatrunek. Sen ma mieć zbawienny wpływ (podpowiedź: Bohaterowie będą mieli szansę zobaczyć w domu zielarza artefakty przyniesione z bagien. Dziwne korzenie o ludzkich kształtach, fragmenty kolorowych mozaik, resztki głowni antycznej broni, kawałek pękniętej płaskorzeźby z marmuru. Jeśli któryś z nich zacznie myszkować, znajdzie lustro z brązu i świece ustawione na ołtarzyku. Spojrzenie w lustro wzbudzi lęk, a może nawet doprowadzi do walki umysłów z Siewcą Zamętu?)
6. W karczmie odbywa się narada mieszkańców, temperatura dyskusji niebezpiecznie rośnie, aż dochodzi do rękoczynów. (podpowiedź: W karczmie palą się kadzidełka przygotowane przez zielarza, które miały odpędzać komary. Tak naprawdę sączą agresję w bywalców. Nieudany rzut na SW oznacza, że MG może przez całą sesję zmuszać gracza do agresywniejszej niż normalnie postawy. Rzut na OP pozwala się uspokoić i działać zgodnie z wolą gracza).
7. Na Dunstdorf spada rój natrętnych żuków, wywołując panikę wśród ludzi i zwierząt. Wpychają się w oczy, usta, kąsają odsłonięte części skóry. 10 000 stworzeń pokonać można magią lub ogniem (zasady roju WH1ed). Pośrodku największego zamieszania z chaty zielarza wychodzi odmieniony Awrill Tabor. Dzięki „zabiegom” zielarza i mrocznej magii, objawia się jako Władca Zgnilizny, ropiejący, cuchnący i opuchnięty awatar Siewcy Zamętu (do wykorzystania szablon pomniejszego demona z bestiariusza). Wokół niego gromadzą się żuki, których używa jak magicznego pocisku (1k10 obrażeń z siłą 3), wskazując w każdej rundzie jednego wroga, oraz tarczy (-10 do ataków w niego), wchodząc przeciwnikom w usta, nosy, oczy czy zasłaniając widoczność. Heinrich porzuca swoją przykrywkę i śmieje się opętaczno nieswoim głosem. Kiedy zielarz zginie, lub zostanie ogłuszony, Władca Zgnilizny stanie się podatny na niestabilność.

PLOTKI - można je usłyszeć, rozmawiając z miejscowymi w trakcie przygody.

1. Z roku na rok mokradło się cofa a woda opada.
2. Tam, gdzie teraz są bagna, dawniej żyli ludzie. Czasem widać wystające spod wody przegniłe pale ścian domów. Czasem uda się znaleźć i coś cennego.
3. Nikt nie zna lepiej bagna niż Heinrich.
4. Kmitowa była żoną nieboszczyka Raspoda, a Kmitowie się z Taborami zawsze nienawidzili. A teraz stary Tabor do schorowanej Kmitowej zachodzi jak synów w domu nie ma. Ponoć się mieli w młodości żenić, tylko rodzice nie dali.
5. Od lat nie było tylu insektów. Komary i żuki uprzykrzają życie wszystkim.



Dziwowisko

Tomasz "kaduceusz" Pudło

Sytuacja początkowa

Na rozdrożach wśród pól stoi gigantyczne drzewo. Wśród jego gałęzi żyje eremita, kapłan Taala. Czasem zachęcony przez podróżnych schodzi na dół i przepowiada pogodę. Kapłan naucza miejscowych, że dzieci-mutantów, dotychczas porzucanych w lasach, należy zabijać tuż po urodzeniu. Teraz mutanci przychodzą po niego.

Wieczorny obóz

BG podróżują przez tereny na skraju lasu (np. Reikwaldu), gdzie panuje susza. Na niebie widać chmury, ale nie pada z nich deszcz. Pod koniec dnia trafiają do obozowiska pod świętym drzewem. Tuż przed zmierzchem w obozie można spotkać:

- wędrowną handlarzkę, jej czterech synów i wóz - oferują swoje towary;
- głupkowatego myśliwego, który podjudza BG do wejścia na drzewo, mimo iż zwyczaj tego zakazuje;
- akolitę Taala, zachęcającego do modlitwy i błogosławiącego wiernych;
- giermka pana tych ziem prowadzącego grupę chłopów z jednej wsi do innej; jest silny i gotowy to udowodnić mocując się na rękę;
- podstarzałego uczonego opowiadającego ponure historie o monstrach; tak naprawdę to mutant-hipnotyzer obdarzony trzecim okiem; chce upić myśliwego i giermka winem kupionym od handlarzki (i zatrutym przez niego), a potem winę zrzucić na nią;

Podróżni są chętni, by porozmawiać z BG, ale wszyscy czekają na zapadnięcie zmroku i dziwowisko.

Dziwowisko

Zgodnie ze zwyczajem przybysze wywołują eremitę opowiadając historię, śpiewając pieśń lub pokazując jakąś sztuczkę. Uczony odmawia („zabobony!”), więc pada na BG. Żadne namowy nie są jednak w stanie sprowadzić eremity na dół. Akolita zaczyna się martwić i prosi BG, by się do niego wspięli.

Korona

W domku na drzewie mutanci „król” i jego pomagier więżą eremitę oczekując na przybycie swoich towarzyszy.

Mutant - miniaturowy człowieczek. Strzela z kuszy, a potem walczy zatrutym ostrzem.

Król nosi koronę wykonaną z węzowej skóry; wy-

gląda staro; skrzydła pozwalają mu bezgłośnie latać, kamienna skóra zapewnia ochronę niczym pancerz, a sucha, zrogowaciała skóra wchłania całą wilgoć z okolicy.

Stawką walki jest pokonanie mutantów, dostrzeżenie ich kamratów skradających się do obozu i uratowanie eremity. Jeżeli kapłan Taala zostanie strącony w dół - spadnie przez konary drzewa i połamie nogi, ale nie zginie.

BG dowiadują się (z notatek w chatce, od króla mutantów lub dzięki obserwacji), że drzewo umiera - jest chore. Eremita próbował je uleczyć - przywilej, którego odmawiał mutantom. Jeżeli ktoś pozostał na dole, będzie świadkiem sceny, do której doprowadził uczony-mutant. Myśliwy oskarża handlarzkę o otrucie i próbuje ją zabić. Sam umrze, jeżeli ktoś mu nie pomoże.

Finałowe starcie

Kiedy mutant król spada na ziemię, jego kamraci mogą już walczyć z ludźmi z obozu. Jeden z nich (człowiek bez twarzy) wskrzesza króla, a ten mutuje i zajmuje się ogniem. Rusza w kierunku drzewa, by je dotknąć i spalić. Mówi eremicie, że to ostatnie dziwowisko, tylko dla niego.

Mutanci:

- masykularny mutant, przyciągający metal
- niemowa plujący kwasem
- łucznik z żabimi nogami
- bez-twarzy - może wskrzesić jeszcze jednego mutantą, po czym umiera
- uczony z trzecim okiem - hipnotyzuje BNów, ale kiedy to robi, nie może się poruszać

Jeżeli BG zdobyli uznanie BNów - ci pomogą im w walce, pozwól graczom kierować ich poczynaniami.

Epilog

Gdy król mutantów ginie - nagle zaczyna padać ulewny deszcz. Taal jest wdzięczny bohaterom i zsyła na nich błogosławieństwo - od teraz zwierzęta przynoszą im wskazówki, a psy nie szczekają na nich. Jeżeli zaś BG przegrali, zostają oszczędzeni (kosztem 1 PP), ale na odchodne król mutantów obdarza jednego z nich mutacją.

Śmierć tańczy na wzgórzach i ulicach

Tomasz „smartfox” Smejliś

Jak zacząć?

Małe miasteczko w Imperium, najlepiej w rejonie górystym – pogranicze Reiklandu, Ostland u podnóża Gór Środkowych. Osamotnione, gdzieś w zapomnianej dolinie, być może z dala od głównych szlaków handlowych. Powód, dla którego znaleźli się tutaj BG jest nieistotny. Ważne, że odpoczywają po przygodach w malowniczej miejscowości, która żyje dostаточно niejako wbrew całemu otaczającemu złu. Poznajcie Tanzwutheim.

Tanzwutheim

Każda cholerna mieścina Imperium ma coś, czym chce się chlubić. W Tanzwutheim nie jest to zamek lorda, wcale okazały ratusz czy browar znany raczej z cienkości piwa. To wiatrak Alte Windmühle wybudowany niemal sto lat temu. Wielka wieża wznosząca się na jednym z wielu wzgórz otaczających miasto. Łopaty wiatraka, z wolna poruszając się, zdają się odmierzają niespiesznie czas. Tik-tak, Tik-tak.

Czarna śmierć w mieście

Pięknego wiosennego dnia zaczęli umierać ludzie. Symptomy wyraźnie wskazywać będą na dżumę. Cierpienie i strach zawita na stałe do Tanzwutheim. Kto wie, może pobliski lord zablokuje jedyną drogę wiodącą z doliny? Może bramy miasta zostaną zamknięte? BG znajdują się w samym środku epidemii, która chaotycznie, ale skutecznie zaczęła uderzać w różnych punktach miasta. Sama choroba w żaden sposób nie będzie wydawać się nienaturalna, ale już jej sposoby przenoszenia i wielość ognisk zapalnych tak. Wszystko wskaże na to, że za dżumą nie stoi parszywy los, lecz czyjaś złośliwa wola. Zapewne nieludzka, skoro wraz z kolejnymi przypadkami zachorowań ludzie zaczęli przynosić niepokojące wieści.

Poza miastem niejednego zobaczy straszny kondukt. Śmierć w całunach, podrygując do groteskowej muzyki, prowadzić będzie przerażonych, opierających się ludzi wszelkich stanów. Dziwnym trafem tych, którym dżuma wydarła ostatni dech w piersiach. Tanzwutheim ogarnie zbiorowa histeria: przepełnione

świątynie, ludzie oddający się zakazanym rozrywkom, bandyci, przemoc i co tylko można sobie wyobrazić. W tym wszystkim znajdują się BG. Może sami podejmą się walki z nieznanym zagrożeniem. A może, chcąc uciec z miasta, nie będą mieli wyjścia? Równie dobrze to burmistrz może się zwrócić o pomoc do awanturników (o ile tylko faktycznie wyglądają na speców od miecza i magii).

Tragedia dell'arte

Co jest wyjątkowego w wybuchu epidemii? Może to, że kolejne ogniska zapalne pojawiały się zawsze tam, gdzie występował teatr Pulcinella. Grupa wędrownych aktorów ze wspomnianym Pulcinellą od wielu dni bawiła miejscowych swoimi prostymi, plebejskimi sztukami rodem z komedii dell'arte. Zabawne sztuki, będące głównie improwizacjami pełnymi gagów i akrobatycznych pokazów, traktowały o sprawach starych jak świat: miłość, śmierć, małżeńska zdrada czy głupota ludzka. Jednak nawet dla laika były one naznaczone posępnością, smutkiem i grozą. Pośród klasycznych masek Pantalona, Doktora czy Arleki-na pojawiał się Demon Krwi, Śmierć czy Szczurzy Król. A po każdej sztuce kilkanaście osób budziło się w swoich łóżkach z gorączką, powiększonymi węzłami chłonnoymi i zgorzelami.

I tu można by zamknąć przygodę. BG w słusznym gniewie wytną aktorów lub przynajmniej zarzną Pulcinellę, ale... epidemia się nie skończy.

Piękna Kolumbina

Jedyną aktorką w trupie Pulcinelli jest czarnowłosa piękność – Ursula, gibka i zwinna akrobatka, która odgrywa na scenie nieśmiałą Kolumbinę. I to ona jest przyczyną tragedii w Tanzwutheim, nieświadomą i niewinną. W niej zakochał się młynarczyk z Alte Windmühle – Jens Müller, a jego sny i skryte pragnienia usłyszał uśpiony straszny byt, wcielona śmierć śpiąca pod wiatrakiem.

Mardagg

Opisany w pierwszej edycji WFRP Mardagg to demon śmierci Khorne'a. Jako antagonistę pasuje tutaj głównie ze względu na podobieństwo do śmierci





ze średniowiecznego motywu danse macabre. Nie widzę jednak problemu, by zastąpić go innym bytem (Mabrothraxem od zarazy czy innym chaotycznym cholerstwem).

Uśpiony pod wiatrakiem Mardagg (być może pokonany setki jeśli nie tysiące lat wcześniej przez któreś z przedsigmaryckich plemion – ostlandzkich Cherusów chociażby) usłyszał błagania Jensa, przejął młynarczyka i za jego sprawą, podążając tropem kolejnych spektaklów, rozsiewał bakcyl dżumy, który, jak wiadomo, nie umiera nigdy. A może obiecał Jensowi Ursulę, ale w zamian chciał, by Jens rozniósł „słowo” od Mardagga?

Finał

Przyszło mi do głowy kilka sposobów, jak można zakończyć męki Tanzwutheim. Najprościej zabić Jensa. To żadne wyzwanie, śmiertelnie zakochany młynarczyk wpadnie w objęcia śmierci i jako kolejna ofiara podąży za podrygującym szkieletem przez wzgórze, by znaleźć swoje miejsce w piekle. Epidemia wybije co prawda sporą część miasta, ale z wolna wygaśnie. Jeśli BG to pierwszorzędni siepacze, mogą zmierzyć się z Mardaggiem w wielkim wiatraku, ale walka z większym demonem to nie w kij dmuchał.

Ale może w miasteczku znajdzie się stary, sędziwy kapłan Morra, który opowie o obrzędzie, mogącym odwołać Mardagga i jego złe moce?

To wszystko?

Przygodę widzę nie tyle jako trudne i mozolne śledztwo. To powinna być walka z czasem (który odliczać będą umierający ludzie), ale także rozhisteryzowanym tłumem oraz emanacją Mardagga. Na ulicach krążyć będą ludzkie sępy, korzystające z cierpienia innych. Religijna histeria może doprowadzić do polowania na czarownice, a nie znajdzie się lepszy kozioł ofiarny niż banda nieznanych awanturników, wśród których zapewne znajdzie się jakiś elf czy krasnolud.

Osobną kwestią są pomniejsze demony Mardagga. Wraz z rozwojem epidemii, coraz więcej szkieletów będzie tańczyć na ulicach Tanzwutheim, prowadząc kondukt przerażonych zmarłych. To może być prawdziwie epicka walka, kiedy BG będą starali się przerwać ten ponury spektakl i uratować z uścisku Mardagga niewinnych mieszczan.

Oparnica

Gniewomir „triki” Trocki

I - Legenda

Ponad sto lat, czyli dawno, dawno temu, do niewielkiej, żyjącej z dobrodziejstw bagien wsi Oparnica przybyli rycerze zakonu Taala. Dowodził nimi wielki mistrz Zakonu Kamiennego Topora Piorunów Świtun zwany Mchem. Dotarcie tak dużego oddziału zbrojnych wzbudziło we wsi strach. Wielki mistrz przysiągł sołtysowi na Taala, że dopóki jego ludzie stacjonują koło wsi, żadnemu z mieszkańców nie stanie się krzywda. Był to czas pokoju i dostatku, zakończony przez szamana orków Grubego Worga, który znalazł posłuch u zwierzoludzi. W krótkim czasie Worg zwerbował armię mutantów i rozpoczął kampanię wojenną przeciwko Imperium. Gdy informacje o zbliżającym się niebezpieczeństwie dotarły do Oparnicy, rezydujący tam rycerze bez wahania ruszyli na spotkanie z wrogiem.



We wsi zostało dwoje zakonników, Hermenegilda herbu Żaba i Walbert herbu Kopyto. Świtun Mech z resztą wojsk stanął do walki, jednak wróg, mając przewagę, rozbił w pył zastępy rycerzy. Gdyby nie złożona przysięga, mistrz poległby pewnie wraz z pozostałymi. Jednak Świtun uciekł z pola bitwy, aby dotrzymać słowa. Wiedział, że mieszkańcy Oparnicy nie będą mogli liczyć na litość dzikich bestii Worga. Zyskując łaskę żony Taala – Rhyi – pogrążył mieszkańców wsi w nadnaturalnym śnie. Gdy armia zwierzoludzi była blisko, Świtun poświęcił własne życie, niszcząc naturalną tamę i zsyłając na wroga oraz na Oparnicę tony błota. Przez dziesięciolecia śpiących tuliło bagno, jednak odbudowa starej tamy sprawiła, że Oparnica znowu stoi przy starym szlaku.

II - Miejsce

Gdy BG dotrą do wsi zwanej kiedyś Oparnicą, ukażą im się bardzo dobrze zachowane zabudowania. Miejsce wygląda tak, jakby zatrzymał się tu czas, a mieszkańcy po prostu udali się do łóżek, by zalec w nich na wieki. Letarg, w którym się znajdują, doskonale imituje śmierć, wiele wskazuje na to, że po prostu bagno dobrze zakonserwowało zwłoki. Mimo niewielkich rozmiarów Oparnica to bardzo ciekawe miejsce:

- **Manufaktura** - część mieszkańców każdego ranka zakładała na plecy ciężkie pochłaniacze i udawała się na bagna zbierać opary. Zassane gazy przepompowywano do ściskarki, która napełniała butle, a te zasilaly przeróżne maszyny, jak choćby kusze pneumatyczne;
- **Pracownia bakalarza Hunolda** - to kopalnia ukrytych w zapiskach prototypów autorstwa krasnoluda, pracownika naukowego wydziału artylerii i wyburzania z Uniwersytetu Nulneńskiego. Hunold przebywał tu wraz z uczniami, żakami i młodszymi mistrzami, był twórcą Manufaktury i setek pomysłów na wykorzystanie oparu;
- **Obozowisko rycerzy zakonnych** - miejsce jest szczególnie ciekawe ze względu na dwoje rycerzy: Hermenegildę i Walberta. Jako jedyni nie leżą, tylko stoją, mając miasto za plecami. Rycerka uzbrojona jest w długi bat, który wygląda jak język żaby, a jej kompan dzierży wykonaną z kości maczugę.

- **Pracownia malarki Ermelindy** – kilka obrazów przedstawia nagie postaci, ale większość to pejzaże spokojnej wsi. Jedno z malowideł przedstawia wielkiego mistrza Śwituna, który rozmawia z sołtysem wsi, obydwa ściskają sobie dłonie;

- **Inne budynki** – masarnia, stolarnia, główna stodoła, magazyn, garbarnia, domy mieszkalne – wszystkie jakby zaklęte w czasie. W kącie leży szmaciana lalka, w balii złożone pranie, piła przygotowana do czyszczenia, a zapas pojemników na sprężony opar stoi gotowy przed piecem do wypalania gliny.

III - Schizma

Oparnica to miejsce niezgody i przyczynek schizmy. Dla kapłanów Morra zawieszeni między dwoma światami mieszkańcy Oparnicy mogą być traktowani jako przejaw nekromancji. Z kolei wyznawcy Rhyi i Taala traktują wieś jako symbol cudu natury i łaski boskich patronów. O ile ci pierwsi chcą spalić wieś, szukając wsparcia u łowców czarownic, dla drugich zniszczenie sanktuarium nie wchodzi w rachubę. Sprawa jest na tyle poważna, że powstaje ekspedycja, która ma zbadać Oparnicę. Składa się ona z przedstawicieli obu obozów oraz niezależnej frakcji,

w skład której wchodzi drużyna.

IV - Ekspedycja

Scenariusz zakłada, że drużyna jako niezależna frakcja zdecyduje o losie Oparnicy. Początek przygody, to podróż przez lasy i bagna, możliwość rozegrania spotkań losowych, ale przede wszystkim poznanie argumentów Morrytów i kapłanów Taala. Obie frakcje starają się przeciągnąć drużynę na swoją stronę, przedstawiając punkt widzenia, podkupując i obietnicami. To moment na intrygi i kłótnie. Na miejscu BG mogą spróbować odnaleźć ciało wielkiego mistrza i jego dziennik, przy pomocy którego być może uda się odczynić klątwę. Pośród dziczy znajduje się też miejsce bitwy z legendy. Bagno doskonale zakonserwowało ciała walczących, co ściągnęło tu groźnego nekromantę. Finalna decyzja należy do drużyny. Jeśli kapłani Morra spalą pograżonych w letargu mieszkańców Oparnicy, ci na chwilę przed śmiercią w męczarniach, przebudzą się, co będzie kosztowało BG Punkty Obłądu. Tak czy siak drużyna narazi się na konflikt z kapłanami Taala, albo Morra.

Tileańska robota

Marcin „Paladyn” Roszkowski

Bohaterowie zostali wynajęci lub poproszeni o przysługę przez Juliusza Mantuę, niezbyt zamożnego, lekko narwanego młodzieńca, który... się zakochał. Zdarza się, choć nie łowcom przygód, ale młodzian jest cokolwiek zdesperowany, bowiem nie może być z ukochaną. Na przeszkodzie jego i jej miłości stoi złowroga pani Tybalt, której służką jest ukochana Juliusza, Roma Weron. Pokojówka z niej zagna, pani nie chce jej puścić („no bo jakież to samolubne, zostawić chlebobawczynię dla własnej miłości!”). I tutaj do akcji wchodzi bohaterowie, którzy muszą Romę cichcem wyprowadzić z pałacu jejmość państwa i postawić przed ołtarzem. Oczywiście po drodze będzie kilka komplikacji, ale od tego są herosami, prawda?

Miałem tej nocy marzenie

Juliusz mówi, że wszystko jest ustalone. Roma czeka w pokoiku na pierwszym piętrze, jest chętna do zamążpójścia i jedyne, czego potrzeba do idylli, to

żeby stanęła z Juliuszem przed obliczem kapłana (Ranalda lub Myrmydii). Jednak są dwie „drobne” komplikacje. Po pierwsze, cna służka postawiła warunek – podczas jej uprowadzenia nikomu ze służby czy strażników nie może stać się krzywda. W interesie BG jest, by domownicy, majątna i wpływowa rodzina, także nie ucierpiała. Jeśli komuś włos spadnie z głowy, to niech go ręka Morra broni... a i ze ślubu nici. Po drugie, uprowadzenie musi się odbyć w zgodzie z prawidłami romansów, a więc ze sceną balkonową, wyznawaniem uczuć itp. Szczęściem Roma zgodziła się obywać bez serenady, ale Juliusz musi wyznać uczucie pod jej oknem. Młodzieniec będzie się zatem plątał bohaterom pod nogami, dawał „mądre” rady, proponował szalone rozwiązania i ogólnie przeszkadzał. Chodzi o to, by chcieli mu ukrócić łeb, a nie mogli.

Pobiegł tą drogą i przelał przez parkan

Planu posiadłości nie będzie, a jeśli MG go potrzebuje, musi znaleźć go sobie sam. Ma to tę zaletę, że będzie on pasował do jego zamysłów. Zamiast tego dom podzieliłem na strefy. Chodzi o to, by herosi mieli ciągle jakieś problemy, a jednocześnie musieli działać cicho. Niech afery kosztuje ich trochę nerwów i zmęczenia.

Mur

Ma dwa i pół metra wysokości, wykonany z litego kamienia, z tłuczonym szkłem na górze. Do sforsowania przyda się gruby koc albo zaciśnięte zęby.

Zewnętrzny ogród

Patrowany jest przez leniwych żołdaków i gorliwe psy. Ujadają, później dotkliwie gryzą (psy, nie żołdacy, ci są leniwi). Krzaki gęste, drzewa rozłożyste. Ciemno.

Wewnętrzny ogród

Oświetlony przez gazowe latarnie (można je stłuc lub zgasić flakonem wody). Klomby, kwietniki i labirynt z żywopłotu, do tego niby-ruiny z gipsu. Strażnicy przykładają się do roboty, ale nie mają psów. Chodzą sami, regularnie.

Piwnica posiadłości

Pełna skrzynek, beczek i pomocy gospodarczych. W spiżarni pełno, w składziku win też. Zapewne ktoś w nocy podżera lub podpija z pańskich zapasów. Dobrym pomysłem jest spotkanie ze skavenскими zwiadowcami z kanałów: bójka na tępe narzędzia, walenie się po stopach i nadeptywanie na ogony. Wszystko w ciszy (rzuty na SW). Niech najpierw skaven zasłoni usta krzyżącym herosowi, a później na odwrót.

Parter

Tutaj szwendają się strażnicy i pilnują domu. Tu i ówdzie świecą się lampy lub pali w kominku. Kamienne podłogi dudnią, a drewniane skrzypią. Można wdepnąć w odstawiony nocnik albo łapać potrącone naczynia. Mimo późnej pory w kuchni czy pralni wre praca. Majordomus liczy rachunki, a służba plotkuje. Przydadzą się testy skradania, pomysłowość w chowaniu za kotarami, kolumnami, udawaniu lampy czy wskoczenie w antyczną zbroję. Nagrodą są łupy w postaci błyskotek, pamiątek, szkatulek i drobnych precjozów.



Piętro

Tu zaczyna się zabawa. Dywany i arrasy ułatwiają skradanie, ale strażnicy są czujni. Światła na szczęście są przygaszone. Pan domu wymyka się na schodkę z pokojówką i baraszkuje w schowku, w którym skryją się gracze. To okazja do cichego szantażu, nikomu nie zależy na obudzeniu pani domu. Drzwi do pokoju Romy są zamknięte na klucz, a Juliusz ma wyznać miłość pod balkonem. Najpierw trzeba odwrócić uwagę wartowników, a później dać w długą. Będzie za to, co wynosić, można nawet obrazy, jeśli ktoś zechce. Ukłonem w stronę inspiracji, byłoby spotkanie z mistrzem złodziejskim, który tej nocy wziął sobie na cel dom. Jeśli MG jest złośliwy, może urządzić pościg karocami po ulicach miasta, a jeśli ma dobre serce, to niech pozwoli na ślub. Roma będzie kręciła nosem i miała różne „anse”, ale to już problem Juliusza. Widziały gały, co brały.

Cytaty z „Romea i Julii” w przekładzie Józefa Paszkowskiego

Wszyscy przeciw wszystkim

Andrzej Stój

Wszyscy przeciw wszystkim to krótka przygoda przygotowana z myślą o dowolnej edycji Warhammera Fantasy Roleplay. Jest przeznaczona dla dowolnej grupy awanturników, a jedyne wymogi są z grona tych zdroworozsądkowych - chęć zysku, wzięcia udziału w przygodzie, walki z Chaosem. Akcja ma miejsce w dowolnym mieście Imperium, przy czym najlepiej nadają się te nieco mniej cywilizowane, niż Altdorf.

Dwanaście lat temu

Johann Schmidt, po niespodziewanej śmierci ojca, zostaje głową kupieckiej rodziny i wychodzi na jaw, że w ogóle nie zna się na prowadzeniu interesu. Pół roku po przejęciu firmy w kasie świeci pustkami, a pracownicy rozglądają się za innymi patronami. Szczęśliwie poznaje Ashlee, wątpliwej reputacji

dziewczynę, która okazuje się wiedźmą. Stają się partnerami - zarówno w życiu, jak i biznesie. Dzięki czarnej magii Johannowi udaje się odkuć i pomnożyć majątek. Najmuje zdolnych ludzi, by prowadzili biznes. Na Ashlee nasyła łowców czarownic.

Pięć lat temu

Ścigana od siedmiu lat Ashlee umiera od kuli wystrzelonej przez nieugiętego łowcę czarownic, Votena Grimma. Kobiecie udaje się uchronić od śmierci córkę, Aurę, która widząc śmierć matki, poprzysięga zemstę nad tym, który zdradził Ashlee.

Trzy miesiące temu

Aura wraz ze zdominowanym dopplegangerem zaczyna infiltrować otoczenie Johanna Schmidta. Dowiaduje się, że jego firma wciąż prosperuje w dużej mierze dzięki zasługom Klause Fostera. Przystojny mężczyzna jest sowiec wynagradzany za swoją pracę i mimo paskudnego charakteru Johanna jest względem niego lojalny. Schmidt ma paskudną reputację. Jest skąpy, wredny i mściwy, ale przede wszystkim bogaty. Aura uznaje, że wiele osób nie miałoby nic przeciw temu, by doprowadzić do jego upadku, gdyby dać im okazję.

Tydzień temu

Gdy w mieście pojawia się drużyna awanturników (bohaterowie graczy), Aura uruchamia swój plan. Doppleganger, w postaci Johanna Schmidta, pojawia się w kilku publicznych miejscach i zachowuje dziwnie, momentami agresywnie. Dwóch jego partnerów handlowych (to również przemieniony doppleganger) sugeruje znajomym, że to skutek problemów finansowych. Schmidt domyśla się, że ktoś go wrabia. Podejrzewa Ashlee, dlatego wzywa na pomoc Votena Grimma, którego oskarża o spartaczoną robotę. Jednocześnie Aura, udając wędrowną minstrelkę, zapoznaje się z Klausem i próbuje go uwieść. Niestety, podobnie jak na jej matkę, urok Fostera działa również na nią. Zakochuje się - jak jej się wydaje z wzajemnością.

Podczas spotkania Votena i Johanna ten pierwszy wybucha gniewem na sugestię, że nie zgłodził wiedźmy, ale przyznaje, że w grę może wchodzić



czarna magia. Łowca jest jednak starym, schorowanym człowiekiem o zbyt wielu bliznach. W tym miejscu w historii pojawiają się bohaterowie graczy. W zależności od charakteru drużyny mogą zostać najęci przez jedną z trzech osób:

- Grimm może ich wynająć, by mu pomogli (w zasadzie wykonali za niego całą robotę) i odnaleźli sobowtóra Schmidta albo czarnoksiężnika, który się pod niego podszyci;

- Klaus może opłacić ich złotem, by wybadali Aurę. Jest niskiej rangi kultystą Slaaneshy i lęka się, że dziewczyna jest przynętą. Podoba mu się, ale nie zaangażuje się, dopóki nie uzyska pewności, że nie stoi za nią jakaś organizacja.

- Schmidt może wynająć bohaterów, by odnaleźli Ashlee - sądzi, że Voten jest słaby i zawiedzie ponownie.

Akcja!

Bohaterowie dość szybko powinni zorientować się, że każda z głównych postaci tła coś ukrywa. W momencie, gdy BG zaczną działać, wszyscy zdadzą sobie sprawę z tego, że ich plany są zagrożone. Jedni mogą spróbować się dogadać, inni zastraszyć albo zlikwidować (rękoma wynajętych oprychów) drużynę.

Grimm chce dokończyć tę cholerną sprawę. Na starość zrobił się leniwy, nie ma więc nic przeciwko temu, by Schmidta trafił szlag. Jeśli bohaterowie doniosą mu o podejrzeniach względem kupca, skorzysta ze swej rangi, by pojąć Johanna i oskarżyć go o paranie się czarną magią. Lata temu podejrzewał, że był w zмовie z Ashlee, teraz jedynie potwierdzi swoje obawy.

Foster pragnie oddawać się dalej deprawacji, ale chce też forsy. Nie ma nic przeciwko temu, by u jego boku

była Aura. Sądzi, że ją kocha, ale otworzy się przed nią dopiero, gdy upewni się, że nie jest zagrożeniem. Wiedza, że jest kultystą złamie dziewczynie serce, ale umożliwi realizację planu zemsty. Skoro Klaus jest heretykiem, to jego pracodawca musi być nim również.

Schmidt chce utrzymać dotychczasową pozycję i dokończenia roboty przez Votena. Nie wierzy w śmierć Ashlee. Zależy mu przede wszystkim na odnalezieniu i zlikwidowaniu sobowtóra.

Aura chce zemsty i Klaus, ale jeśli będzie musiała wybierać, wybierze zemstę. Jej plan zakładał popełnienie przez dopplegangera przestępstwa, na którym zostanie przyłapany Schmidt.

Doppleganger chce odzyskać wolność. Nie może działać bezpośrednio przeciwko Aurze, jest jednak w stanie naprowadzić kogoś na jej ślad. Wyzwolić go może jedynie jej śmierć albo akt woli czarownicy. Gdy zorientuje się lepiej w sytuacji, dojdzie do wniosku, że niezłym pomysłem byłoby zajęcie miejsca Johanna. Lepiej zna go jedynie Klaus - dobrze byłoby więc gdyby Foster i Aura zniknęli. Potem mógłby zamordować Schmidta i zająć jego miejsce. Sercem tej przygody nie jest fizyczna konfrontacja - bohaterowie raczej nie będą mieli problemów z pokonaniem którejkolwiek z postaci tła, a zdobycie wiarygodnych informacji. Nie da się ot tak zabić szanowanego kupca albo sędziwego łowcy czarownic bez potwornych konsekwencji. Kluczem może być przekonanie, by ktoś inny odwalił czarną robotę. Jest szansa, że grupa pomoże komuś złemu (na dobrą sprawę trudno wśród BN wskazać dobrą osobę) albo... poszczuje wszystkich na wszystkich i ruszy w dalszą drogę po tym, jak dogasną zgłiszczą.



Siewca Zamętu – Loch

Sławomir „tsar” Okrzesik

Siewca Zamętu przybył do Imperium zza Gór Krańca Świata, przygnany wiatrami Chaosu. Jego demoniczna moc karmiła się niepokojem, gniewem i konfliktami, które sam podsycił, rosnąc coraz bardziej w potęgę, aż niektórzy zaczęli traktować go jak boga. Dziś niewiadomym jest, w jaki sposób zrodził się opór na tyle silny, że demona udało się pochwycić, ani kto skonstruował relikty, za pomocą których tego dokonano.

Demon nie wiedział, co się z nim stało, jednak mიაl się w swojej niewoli i kwestią czasu było, kiedy znów się uwolni. Uradzono, aby pośród gęstych lasów zbudować kompleks świątynny, który stanie się wiecznym więzieniem dla arcywroga. Oszukano Siewcę Zamętu, udając jego wiernych wyznawców i składając mu hołdy, a wkoło istoty zaciskała się pętla rosnącego w siłę zaklęcia, otępiająca jego zmysły i ostatecznie zmuszająca do zapadnięcia w letarg. Plan się udał i istota zasnęła, jednak koszt był straszliwy. Aby nie wzbudzać w mrocznej istocie podejrzeń, karmiono ją cierpieniem torturowanych i mordowanych w świątyni ludzi, głównie jego rzeczywistych wyznawców, a później również przestępców i wyrzutków. Na koniec kilkoro z tych, którzy pragnęli najmocniej odejścia demona, poświęciło życie, na wieki pozostając strażnikami jego grobu. Nie wiadomo, dlaczego świątynia została porzucona i znalazła się pośrodku bagien rozlewiska rzeki Urskoj. Niedawno jednak wody moczarów zaczęły opadać i mieszkańcy nieodległych osiedli coraz śmielej zaczęli się zapuszczać w niedostępne niegdyś obszary. Obecność ludzi rozbudziła głodną duszę Siewcy Zamętu, osłabioną wiekami letargu. Nie wiedząc jeszcze, co się wydarzyło, zaczął ostrożnie badać otoczenie, wciąż uwięziony w komnacie fałszywej świątyni, i obudził się w nim gniew. Wiedział, że wkrótce straszliwie się zemści, jednak najpierw potrzebował nabrać sił. Tymczasem do odsłoniętej przez opadającą wodę świątyni zbliża się drużyna poszukiwaczy przygód. (Uwaga! Dotarcie do świątyni zagubionej pośród bagien samo w sobie powinno być częścią przygody, której przygotowanie pozostawiam MG.)

LOKACJE - MG powinien wzbogacić opis i za-

wartość lokacji.

1. Surowa, kamienna świątynia (robota krasnoludzkich kamieniarzy) leżała zatopiona w wodzie mokradeł przez setki lat. Drewniane fragmenty sklepienia i stolarki są zbutwiałe. Całość pokrywa nawarstwiony szlam, glony i mech. Świątynia przechylona jest na jeden bok, a woda częściowo zalewa jej pomieszczenia (patrz rysunek).

Przeciwnicy: Zła obecność Siewcy ściągnęła ku świątyni Mięsożernego Chwytaacza, który będzie czyhał na możliwość zaatakowania BG z zaskoczenia. Jest podstępny i cierpliwy myśliwym.

2. Zrujnowane pomieszczenie, resztki dawnych mebli. Wilgotne ściany i zniszczone wyposażenie pokrywa gruby dywan żółtego futra.

Znalezisko: Zawinięty w skóry, rozpadający się manuskrypt opowiadający historię zniewolenia Siewcy Zamętu. (MG zdecyduje, ile z jego historii opowiedzieć swoim graczom). Zawinięty w materiał medalion w kształcie czterolistnego kwiatu

Zagrożenia: Pomieszczenie zainfekowane żółtą pleśnią.

3. Dawne pomieszczenie gospodarcze śmierdzące pleśnią. Resztki dawnych regałów i blatów, stare, przegniłe skrzynie i omszałe stągwie. Niewiele przydatnych przedmiotów.

Zagrożenie: Wspinanie się, aby ściągnąć coś z najwyższej półki, może pogrząbać awanturnika pod walącym się regałem.

4. Zupełna ciemność. Pomiędzy kolumnami znajduje się zejście w dół, zabezpieczone żeliwną kratą (Wt 5, Uszk 12) z solidnym zamkiem (jakość 10%).

Zagrożenie: Na tylnej ścianie komnaty i vis a vis na ścianie oddzielającej ją od drzwi wejściowych wiszą dwa „wpatrzone” w siebie lustra z brązu (jest tylko jedno, jeśli przygoda jest kontynuacją scenariusza „Siewca Zamętu - Osada”). Siewca Zamętu ściągnie uwagę najsłabszego członka drużyny (najniższa Siła Woli) na lustro i zajrzy w jego duszę. Nie-

udany test Siły Woli skutkuje 1 Punktem Obłądu. Test nieudany o dwukrotność cechy, prócz wzrostu PO powoduje, że postać zostaje opętana.

5. Ogromne, mechaniczne, żeliwne wrota krasnoludzkiej roboty (Wt 8, Uszk 22), zamykają przejście z przedsionka do komnaty grobowej. Pokryte płaskorzeźbami ze scenami rodzajowymi o niejasnej proveniencji, nawiązujące do powstania świątyni. Centralnym fragmentem wrót jest mechaniczny zamek, którego brakującym elementem jest rodzaj klucza w kształcie gwiazdy o wielkości męskiej pięści.
6. Trzy posągi elfiej roboty przedstawiające człowieka, krasnoluda i elfa w ceremonialnych szatach. Na ich szyjach oddane w kamieniu wisiory o kształcie czterolistnego kwiatu.

Znalezisko: We wnętrzu za posągiem elfa ukryte przejście, które odnaleźć można po wykonaniu testu przeszukiwania. Umiejętność kamieniarstwo może pomóc w rzucie.

7. Woda sięgająca połowy ud ukrywa brodzik zbudowany na środku sali.

Zagrożenie: Nieudany test reakcji powoduje

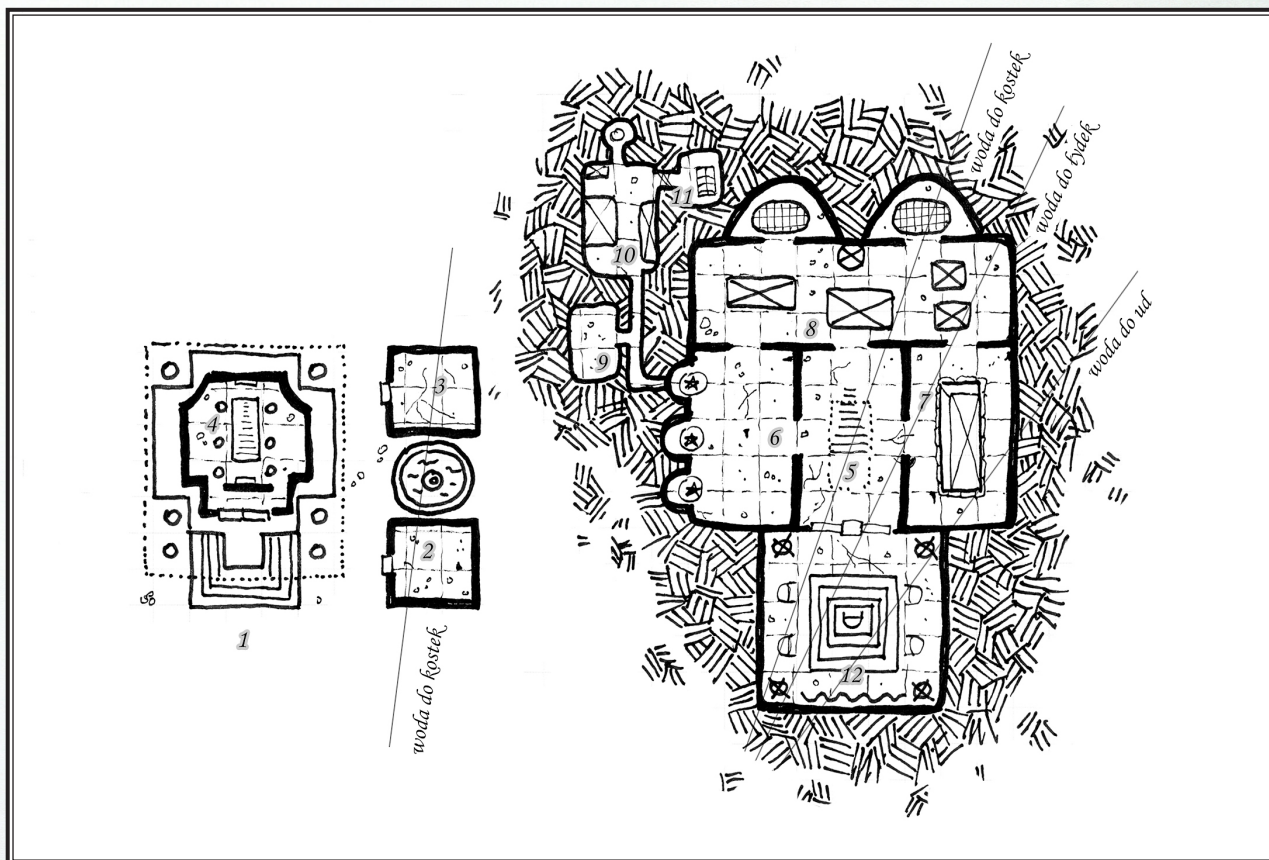
wpadnięcie wprost w kolonnię pijawek, żyjących w brodziku. Dwie wielkie pijawki zaatakują nieszczęśnika.

8. Sala karni wyposażona jest w dziesiątki różnych narzędzi tortur. We wnękach doły przykryte zbutwiałymi kratami, wypełnione ludzkimi szczątkami.
9. Dawne pomieszczenie gospodarcze (podobnie jak w pkt. 3)
10. Pozostałości porzuconej pracowni alchemicznej. Stół, kredens, podstawowy sprzęt. We wnętrzu stara, bezużyteczna studnia.

Znalezisko: Elikzir ochrony przed elektrycznością (połowa obrażeń od wyładowań elektrycznych, piorunów, itd.), eliksir uzdrowienia (wraca 2k6 Żw).

11. Nieduże pomieszczenie, do którego dostępu broni krata z solidną kłódką (jakość 10%). Jedynym meblem jest tu okuta metalowymi pasami skrzynia,

Pułapka: Otwarcie kraty uruchamia pułapkę z trującym gazem. Test Inteligencji pozwala wykryć pułapkę, +10 za umiejętność wykrywania pułapek, gaz działa 2m wokół przez k4



rundy, zadając k4 obrażenia, niezależnie od zbroi i wytrzymałości.

Znalezisko: Skrzynia z zamkiem (Wt 3, Uszk. 8, jakość 20 %), a w środku: zbutwiała szata kapłańska, amulet w kształcie czterolistnego kwiatu, misa-relikt grawerowana w tajemne znaki, tuleja-klucz w kształcie gwiazdy do wrót komnaty grobowej, zakodowany zwój z opisem misy pozwalającej spętać demona (wymaga studiów).

12. Komnata grobowa z niewielką, schodkową piramidą na środku, tronem na szczycie i czterema ozdobnymi krzesłami po bokach. Na tronie siedzi wysuszona, niemal czarna postać z trzema rogami, odziana w zniszczoną togę, z rękoma i szyją obciążoną złotymi bransoletami. Na krzesłach zasiadają szkielety w napierśnikach z brązu, z wysokimi, ozdobnymi hełmami w kształcie stożków, uzbrojone w tarcze i włócznie. Tylną ścianę komnaty pokrywa spleśniała tkanina. W każdym z rogów komnaty jarzy się fioletowym światłem, słusznej wielkości kryształ zwieszony z sufitu na łańcuchu.

Przeciwnicy: Czarna istota jest cieniem istoty zwanej niegdyś Siewcą Zamętu. Osłabiona i niemal pozbawiona mocy (statystyka pomniejszego demona) jest uwięziona w tej komnacie przez moc magicznych kryształów. Będzie bronić swojego istnienia, unikając ata-

ków i walcząc z tymi przeciwnikami, którzy przedrą się na szczyt piramidy i nie ulegną demonicznemu strachowi. W obronie potwora powstaną również Strażnicy Grobu, atakując intruzów, którzy nie noszą założonych amuletów w kształcie czterolistnego kwiatu (statystyka szkieleta - mniejszego herosa). Skuteczne trafienie Siewcy lub Strażnika skutkuje uderzeniem błyskawic z kryształów, która zadaje xk4 obrażeń istocie, która wykonała atak (gdzie x = liczbie nieuszkodzonych kryształów). Awanturnicy mogą chcieć zniszczyć kryształy, aby pozbawić je możliwości tworzenia błyskawic (1 Żyw i 3 Wt). Po uszkodzeniu pierwszego kryształu, demon zda sobie sprawę, że moc utrzymująca go w tym miejscu maleje i sam zacznie dążyć do ich zniszczenia. Po drugim ożywi leżące w dołach sali kaźni ciała swoich wyznawców (2k10 zombie). Po trzecim, Siewca Zamętu odzyska możliwość natychmiastowego wezwania dwóch cieni-stych sępów (statystyki demonicznego sługi). Po zniszczeniu ostatniego kryształu spróbuje uciec ze świątyni. Śmiertelny cios zadany Siewcy Zamętu wyzwoli jego ducha, który z sykiem natychmiast uleci z ciała, a wszyscy pozostali wrogowie znikną, bądź rozpadną się w proch. Złote bransolety z brzękiem potoczą się po schodach.

Zaułek zaginionych dzieci

Spotkanie do WFRP 1 ed.

Marcin 'Seji' Segit

Krótką, wąską, ciemną i zazwyczaj ślepa uliczka. Jej nazwa dokładnie oddaje charakter tego miejsca – wokół niego giną dzieci, będące jednocześnie pożywieniem i obiektem okrutnych praktyk. Najczęściej znikają bez śladu, choć czasem zostawiają coś po sobie: porzucone zabawki, fragmenty ubrań, z rzadka kawałki ciał bądź kompletne zwłoki. Czym jest Zaułek? Nie wiadomo. Może to manifestacja sił Chaosu, aspekt natury, wynik działania klątwy bądź jeszcze coś innego.

Zaułek może pojawić się w dowolnym mieście lub miasteczku Starego Świata. Zwykle przyciąga go na-

rastające latami zepsucie. Materializuje się w pobliżu nieprzyjemnych miejsc – w dzielnicy biedoty, nieopodal baszty katowskiej, przy miejskiej szubienicy bądź pręgierzu, obok śmierzących spelun i innych podejrzanych przybytków. Okoliczni mieszkańcy będą przekonani, że zawsze tam był, lecz nie potrafią przypomnieć sobie jego nazwy. Zazwyczaj będzie zwany po prostu „uliczką” lub „zaułkiem”.

Zaułek karmi się nie tylko dziećmi. Powoli łączy się z miejską infrastrukturą, wtapia się w nią i czerpie z niej siły. Egzekucje, morderstwa, ofiary składane mrocznym bogom i wszelkie występki są jego co-

dzienną strawą. Jeśli przetrwa w tym samym miejscu przez kilka lat, złączy się z otaczającą go dzielnicą, a po paru wiekach zrośnie na stałe z całym miastem. Zazwyczaj Zaułek znika, gdy nasyci swe żądze, choć niekiedy musi przerywać swój proceder ze względu na rosnące zainteresowanie znikającymi dziećmi. Porzuca wówczas dane miasto i za jakiś czas pojawia się w innym. Nie pozostaje po nim żaden ślad oprócz pustych mogił zaginionych.

Czy dzieci można uratować? Najpierw trzeba je odnaleźć. Bycie świadkiem uprowadzenia sprawia ponoć, że zaczyna się postrzegać coś więcej niż bruk ulicy i brudne rynsztoki: cienie przemykające pod ścianami, dziwne zapachy i dźwięki, ślady krwawej uczty. Być może wówczas można przejrzyć spowijającą Zaułek iluzję. Krążą też opowieści o co najmniej kilku próbach zniszczenia istoty: od zamurowania wejścia do uliczki po burzenie otaczających go kamienic. Ponoć Zaułek można zgłodzić – gdy przez miesiąc nie zaginie żadne dziecko, obumrze i rozsypie się w pył.

Mieszkańcy Zaułka

Opiekun – wygląda pospolicie, nie rzuca się w oczy, przybiera najpopularniejsze imię w mieście. Strzeże Zaułka i odpowiada za kontakty ze światem ludzi (łapówki itp.).

Czarne psy – kręcą się w pobliżu Zaułka. Być może są jego strażnikami lub po prostu żerują na rzuconych im przez istotę ochłapach.

Trzy wielkie szczury – pierwsze lustrują okolicę w poszukiwaniu ofiar. Zdarza im się porywać dzieci lub – zapewne przez pomyłkę – niziolki.

Ślepe gołębie – chore, pokryte liszajami ptaki o pustych oczodołach wyżartych przez tłuste, białe larwy. To ponoć dusze porwanych dzieci szukające drogi do domu.

Inspiracje

Poniższe tabele (rzut k6) zawierają drobne inspiracje oddające losowy charakter Zaułka. Wyniki należy traktować jako wskazówki i dostosować do własnych przygód.

Znikają dzieci...

1. Ulicznicy
2. Z bogatych domów
3. Niemowlęta
4. W czerwonych ubraniach
5. Jednej płci
6. Leworęczne



Jak znikają?

1. Wciągane w zaułek przez macki
2. Radośnie wbiegają w uliczkę
3. Zaklinane grą na flecie
4. Wabione rozrzuconymi monetami
5. Zaczarowane przez teatrzyk kukiełkowy
6. Rozpływają się w rynsztoku

Zaułek przerabia je na...

1. Pożywienie
2. Cegły
3. Szafki
4. Kielbasę
5. Skórę
6. Lalki

Jak trafić do Zaułka?

1. Plotki zasłyszane na mieście
2. Legenda o znikającej uliczce
3. Nagroda za znalezienie porywacza
4. Poszukiwanie siedziby kultystów
5. Wynajęcie przez grupę uliczników
6. Przepowiednia bądź omen

Uczciwa zapłata

Magdalena Motyl

Gracze zostają poproszeni przez mieszkańców pewnej leśnej wioski o pomoc. Niedługo pracowali przy wydobyciu rud miedzi z niewielkiej kopalni zarządzanej przez krasnoludzkiego inżyniera Borgena. Był on szczodry i żyło im się dostatnio, lecz mieszkającej w pobliskim lesie młodej kapłance Taala – Sannie – nie podobało się niszczenie okolicy. Czarami zawałała więc kopalnię i podpaliła dworek Borgena.

Mieszkańcy rzucili się na ratunek, jednak krasnolud i jego rodzina zginęli w pożarze. Co gorsza – wezwany przez nią upiór wciąż porywa ludzi z wioski i pozostawia na drzewach ich spalone ciała. Taką jest wersja oficjalna. Tak naprawdę wieśniaków zaślepiła chciwość, okradli i spalili dwór krasnoluda, zabili jego rodzinę i próbowali sami zarządzać kopalnią. Jednak plan nie wypalił, kopalnia się zawaliła, a Borgen po śmierci powrócił jako żądny zemsty upiór. Sanna była świadkiem wszystkiego. Wieśniacy mają zamiar pozbyć się jej i upiора rękoma BG, a potem podstępnie zabić ich samych.

Najważniejsi mieszkańcy wioski:

- Starszy Wioski Garth – chciwy i podły człowiek, podburzył ludzi przeciwko Borgelowi. Nienawidzi też Sanny i boi się jej.
- Wioskowa znachorka – dobra zielarka, lecz także pozbawiona skrupułów trucicielka.
- Kowal – wybuchowy i podejrzliwy gbur, co wieczór przelicza skradzione pieniądze.
- Żona kowala – zawistna plotkara, paradyguje po wiosce w skradzionej biżuterii, a Sannie zazdrości młodości i urody.
- Młoda narzeczona Gartha – prosta, dobra, lecz zastraszonego dziewczyna. Zazdrosny Garth nie spuszcza jej z oka.

Pozostali mieszkańcy są złknięmi i nieufni, niezbyt skorzy do rozmów. W wiosce trudno jest porozmawiać z kimś szczerze i na osobności, miejscowi nie ufają już sobie nawzajem.

Wieśniacy wskażą graczom drogę do jaskini Sanny. Kapłanka będzie wiedziała, że BG przyszedł ją zabić (ptaki jej doniosły), jednak zaprosi ich na pyszną polewkę i opowie prawdę. Stwierdzi też, że upiór chce jedynie sprawiedliwości, czyli Gartha.

Czy gracze jej uwierzą, to już ich sprawa. Jeśli tak, dostaną sprzymierzeńca (małą myszkę Pi, która „zamieszka” w rękawie jednego z BG. Nie mówi ona ludzkim głosem, ale można się pobawić odgrywając jej mimikę, gdy ostrzega graczy przed niebezpieczeństwem).

Upiора będą musieli wytropić sami. Mogą zacząć od kopalni, w której oprócz zawalonych tuneli znajdują plany Borgena. Ktoś obeznany w temacie od razu stwierdzi, że ostatnie poprawki są nieudolne, a najnowsze stemple postawione niedbale i bez sensu, jakby robił to ktoś, kto się nie zna na górnictwie. W dworku Borgena nic nie ocalało, wszystko zostało rozszabrowane. Za dworkiem są cztery zaniedbane mogiły, jedna rozkopana, a w trzech pozostałych zwłoki żony i dzieci Borgena. Ciała mają ślady po zasztyletowaniu, a ręce nieszczęśników są skrępowane.



ne. Nie zginęli w pożarze, zostali zamordowani. Nocą na zgłiszczach pojawi się upiór. Nie będzie walczył z BG, chyba że ci otwarcie go zaatakują. Upiór przedstawi im jeden warunek – będzie mordował, dopóki Garth nie odda się w jego ręce. Nie będzie miał litości dla miejscowych, tak jak oni nie mieli dla jego żony i dzieci. Dziś im odpuści – mają czas do najbliższego zachodu słońca.

Gracze mogą walczyć z upiorem, by ocalić mieszkańców wioski. Jeśli BG wygrają, miejscowi urzędują wielkie przyjęcie na ich cześć, na którym będą próbować ich otruć lub zabić w inny sposób. Postaci mogą też przyprowadzić do upiора Gartha, choć wówczas czeka ich przeprawa z mieszkańcami wioski, bojącymi się, że sprawa wyjdzie na jaw.



Oczyszczenie

Krystian „Krishakh” Pruchnicki

BG zostają zatrudnieni przez łowcę czarownic, który przesłuchał szaleńca, twierdzącego, że został uleczony z mutacji. Szukając lokalizacji opisanej przez byłego mutanta (Ostland, miejsce po walkach z siłami Chaosu), BG zostają zaatakowani przez bandę zwierzóludzi – w krytycznym momencie herosom przychodzą na pomoc inni, dobrze zorganizowani mutanci. Po walce prowadzą oni BG do miejsca, gdzie ich rany zostają opatrzone. To fort Wasserstein, wokół którego wyrosło okazałe podgrodzie zamieszkałe przez dziwne i przerażające istoty. BN: Liesa Gottfrau – najwyższa kapłanka Shallyi – wierzy, że wszystkie winy mogą zostać odkupione, twierdzi także, że potrafi odwracać mutacje. W tym celu używa magii oraz substancji określanej jako antyspaczeń – uzyskuje się go ze spaczenia oczyszczonego w tajemniczej wodzie życia – magicznym prądem bijącym z samego wnętrza ziemi. Święte Panny – nowicjuszek Shallyi, tuzin, nikt ich nie widuje, słysząc jedynie ich śpiew. Zbrojni – kapitan straży Dorf to weteran wojny, który wraz z całym oddziałem padł ofiarą mutacyjnej mgły. Oczyszczony, poprzysiągł wierność Liesie i rekrutuje dla niej milicję z mutantów i innych oczyszczonych.

Czyściochy – ludzie, którzy przybyli tu nietknięci przez mutacje, obracają się we własnym gronie, najczęściej gardzą pozostałymi.

Oczyszczeni – ludzie, którzy zostali uleczeni z mutacji, traktowani z nieufnością przez pozostałych, alienowani i wzgardzeni zarówno przez mutantów, jak i „prawdziwych” czystych.

Wolni Mutanci – ludzie, którzy przybyli tu w celu uleczenia mutacji, z własnej woli.

MIEJSCA:

1. Świątynia Shallyi: Niepokojąca jaskinia z posągami gołębia otoczonym brudnymi, niegdyś białymi wstążkami i basenikiem u cokołu. Tu dokonuje się cudów oczyszczenia.
2. Wieża: Wysoka, zbudowana z dziwnego, jakby wilgotnego kamienia o niesamowitej architekturze, niepodobna do budowli Imperium. Na szczycie wieży znajduje się komnata Liesy, poniżej baraki dla milicji, a pod nimi – lochy.
3. Dom Shallyanek: Parterowy, strzeżony, drewniany budynek, o stale zasłoniętych kotarach, zza których dobywają się monotonne inkantacje. Tutaj mieszkają Święte Panny. Nikt ich

nie widuje.

4. Dzielnica Czyściochów: Tutaj mieszkają ludzie, przede wszystkim uchodźcy, którzy nie mają cech mutacji. Dzielnica jest odgradzona ostrokołem i ma własną milicję. Szczególną rolę pełnią w tej społeczności śmieciarze. Wyprawiają się oni w grupach do ruin pobliskich miast, zdobywając niemal wszystko, co może być potrzebne dla obozu.

- Targ odpadków – można tu wymienić niemal wszystko.

- Łajnia – brudne łaźnie, gdzie zbiera się największa ilość ekstremistów, którzy nie potrafią wyobrazić sobie życia w harmonii z Oczyszczonymi.

5. Dzielnica Oczyszczonych: W tej dzielnicy, w komunie, mieszkają ludzie uleczeni z mutacji. Panuje tu dziwny marazm i otępienie. Wyczuwalny jest spokój i ład, który jednak nie wydaje się w żaden sposób kojący. Miejsce to jest patrolowane przez milicję Dorfa. Dzielnica nie ma umocnień, ale poza tym wygląda lepiej niż pozostałe.

- Kapliczka Shallyi – są tu prowadzone czytania z zakazanej „Świętej pielgrzymki prawdziwego miłosierdzia”, traktującej o historii zejścia

Shallyi na ziemię, by doznać wszystkich niedoli ludzkości, w tym także mutacji.

- Ogród kontemplacji – pomiędzy domami rozciągają się ogrody nadzwyczaj bujnej roślinności, pełne warzyw i owoców. Mieszkańcy nie są w stanie ich przejeść, a inni nie chcą nic od nich brać, dlatego gniją w wielkich, cuchnących stertach.

6. Dzielnica Wolnych Mutantów: Tutaj mieszkają mutanci, którzy jeszcze nie zamienili się w zwykłych ludzi. Jest to stosunkowo otwarta społeczność, do tego stopnia, że można się tu natknąć na ludzi, którzy jawnie wyznają bogów Chaosu. Miejsce jest otoczone prowizorycznymi barykadami z gruzu i kamieni.

- Grzęda – jest to część dzielnicy, w której mieszkają ludzie o podobnych ptakom cechach. To kultysty Tzeentcha – chcą zwerbować szpiegów, którzy po oczyszczeniu, mieliby infiltrować Imperium.

- Oberża „Sześć palców” – prowadzone są tu walki „dzikusów”, czyli Oczyszczonych, którzy pomimo powrotu ciała do stanu sprzed mutacji, nadal mają umysł zwierząt.

- Gabinet oświeconych – gromadzą się tu mutanci-uczeni. Uważają, że nie powinno się



odwracać tego, co zostało zmienione i świadomie odrzucają oczyszczenie. Są pacyfistami, choć teoretyzują, np. o rozpyleniu spaczenia w pałacu imperatora, aby sprowokować polityczne zmiany w kraju.

WĄTKI:

Liesa twierdzi, że posiada cesarski glejt legalizujący jej działalność, jest on jednak fałszywy.

Tak naprawdę, odwracanie zmian sprawia, że mutują nowicjuszek z domu Shallyanek, są one jednak tego świadome i godzą się na to. Któraś może mieć jednak kryzys wiary...

Jeśli BG nie wrócą, łowca czarownic ze światu sam

postanowi znaleźć fort Wasserstein.

Aby uzyskać antyspaczeń, Liesa potrzebuje krwi demona odpowiedniego do rodzaju mutacji – ma już uwięzione wszystkie stwory poza demonem Tzeentcha – zaś przedstawiciele Pana Zmian chętnie wejdą z nią w negocjacje.

Demonetka Slaanesh lub jakiś Nurgling może wydostać się z lochów wieży i siać chaos.

Któraś z frakcji może wziąć sprawy w swoje ręce i ruszyć do walki z pozostałymi dzielnicami. Gdzie w takim przypadku staną BG?

A może któryś z BG sam dozna mutacji i będzie musiał skorzystać z pomocy Liesy, nawet wiedząc o cenie, którą zapłaci nowicjuszek?



Sierociniec

Sławomir „Anioł Gniewu” Łukasz

Mordheim Miasto Potępionych

Apokalipsa spełniona. Wielkie, bogate miasto zniszczone uderzeniem gigantycznego meteorytu – miasto, które niczym biblijne Sodoma i Gomora poniosło karę z rąk bogów za herezje jego mieszkańców. Upiorne cmentarzysko wypalonych piekielnym ogniem domów, zasypanych gruzami ulic. Posępne zgłiszcza skażone radioaktywnym, spaczeniowym pyłem... Mordheim... Niesamowita sceneria, przywodząca na myśl obrazy zbombardowanego Drezna, ruin Stalingradu i spopielonej atomowym płomieniem Hiroshimy stanowi klimatyczne tło dla kolejnych zmagających bohaterami graczy a siłami Chaosu.

Nocny Bazar

Już na wiele lat przed zagładą Mordheim krążyły plotki, że w dzielnicy mieszczącej kupieckie kantory i składy magazynowe, znajduje się ukryta hala targowa. Odbywa się tam na masową skalę

handel wszelkiego rodzaju nielegalnymi towarami – ludzkim mięsem i organami, narkotykami, spaczeniem, księgami czarnoksięskimi, magicznymi artefaktami, bronią i niewolnikami. Co więcej, na mocy zawartego przez kupieckie gildie tajnego paktu oraz za cichym przyzwoleniem skorumpowanych lub zastraszonych urzędników i strażników miejskich Nocny Bazar – jak nazywano to miejsce – został objęty niepisany prawem azylu. Dzięki niemu podczas odbywających się w Hexennacht i Geheimnisnacht jarmarków nawet mutanci, czarne elfy, krasnoludy chaosu i inne plugawe istoty przybywające z najgłębszych czeluści piekieł mogły pojawić się w mieście i bezkarnie kupczyć zakazanymi dobrami. Tak oto – jak na ironię – w cieniu wielkiego pomnika wzniesionego na pamiątkę ofiar Wielkiej Zarazy i zwycięstwa nad skavenami miały miejsce konszachty z pomiotami ciemności. Zaprawdę sam ten jeden grzech wystarczyłby, aby zrozumieć, dlaczego miasto Mordheim zostało ukarane przez Bogów!

Niebawem po uderzeniu komety i zburzeniu Mordheim wszelkie życie i aktywność w Mieście Potępionych zamarła. Jednak spaczona natura tego miejsca wkrótce na powrót przyciągnęła ocalałych z pożogi handlarzy, łowców skarbów a także wiedźmy, mutantów i podobnych im degeneratów i szumowiny... Towary, pieniądze i bryki dziwogłazu znów zaczęły krążyć z rąk do rąk, a targowisko stało się Mekką wszelkiej maści dziwolągów oraz awanturników spragnionych mocnych wrażeń i fortuny. Wasza drużyna, która przybyła niedawno do niesławnego Mordheimu, również obrała Nocny Bazar za cel swojej wyprawy. W akcie desperacji lub próby wiary, w pogoni za bogactwem, sławą a może jakimś zaprzysiężonym wrogiem, wasi bohaterowie zdecydowali się dotrzeć do tego pełnego pokus miejsca.

Sierociniec

Droga na Nocny Bazar wiedzie przez labirynt wąskich, zasypanych gruzem ulic, wijących się pomiędzy zburzonymi, poczerniałymi od ognia kamienicami. Wędrówka przebiega bez przeszkód i żywicie nadzieję, iż szybko dotrzecie do celu. W Mieście Potępionych pory dnia i nocy, tak jak pogoda zmieniają się jednak gwałtownie, w nieprzewidywalny sposób. Noc nadchodzi niespodziewanie, choć jeszcze przed momentem słońce wydawało się stać wysoko na zasnutym dymem nieboskłonach. Cienie wokoło wydłużają się i pogłębiają a po chwili ciemność na dobre pochłania zaułki Mordheimu. Morrslieb – księżyc Chaosu, pojawia się ponad miastem, szczerząc swą demoniczną, upstrzoną kraterami, ospowatą gębę. Tam, gdzie pada jego poświata, ziemia skrzy się od fluorescencyjnego, spaczniowego pyłu a zimne, nocne powietrze drży od nagromadzonej wokoło, złej, magicznej mocy. Z mrocznych zaułków i wypalonych szkieletów domów, dobiegają dziwaczne, mrożące krew w żyłach odgłosy: piski, skomlenia, na wpół ludzkie, bełkotliwe pomruki, śmiechy i upiorne zawodzenia... O tak, wbrew wszystkiemu, w zniszczonym mieście nadal tli się nienaturalne, wrogie wszystkim przybyszom życie... Oblubieniec Morra znika wreszcie za horyzontem. Ciemność napiera ze wszystkich stron. Krajobraz zamazuje się i zlewa w płamę nieprzeniknionego mroku. Obserwując widoczne na atramentowym niebie konstelacje gwiazd, nie sposób odgadnąć właściwej pory roku, jak gdyby gwiazdy nad miastem zatrzymały się w chwili, gdy kometa zrównała je z ziemią...

W takich warunkach trudno kontynuować wędrówkę, nawet dysponując źródłem światła lub nadnaturalnym zmysłem wzroku. Otwarte latarnie lub pochodnie gasną gwałtownie. Próby ponownego rozpalenia ognia wymagają wiele wysiłku – jak gdyby jakiś złośliwy chochlik za każdym razem zdmuchiwał żar... Szukając pośród rumowisk bezpiecznego miejsca na przeczekanie nocy, docieracie wreszcie do jednej z nielicznych, ocalałych w pobliżu budowli. Piętrowe domostwo otoczone jest niewysokim, częściowo zwalonym murem. Nad bramą widnieje poczerniała od sadzy metalowa tablica z napisem „Orfanarium Serca Shallyi”. Za murem, w dawnym ogrodzie, pomiędzy kikutami drzew wystających z przeoranej eksplozją ziemi leży poskręcana od żaru karuzela i kołyszące się na pordzewiałych, skrzypiących łańcuchach huśtawki. Na kamiennych schodkach widać przypominającą obrys ludzkiej sylwetki płamę – niczym cień pozostawiony przez spalonego w eksplozji człowieka.

Ściany domostwa oparły się fali uderzeniowej, ale dach zapadł się niemal doszczętnie. Wewnątrz budynku panuje rozgardiasz. Wszędzie leżą połamane, nadpalone meble. Rozbite albo stopione niczym wosk naczynia. Pokryte popiołem, podarte sienniki i ubrania. Tu i ówdzie walają się zniszczone dziecięce zabawki. W kilku salach i na korytarzu natraficie na skurczone ludzkie szkielety dorosłych i dzieci.

Myszkując po sierocińcu, docieracie wreszcie do komnaty pełniącej rolę szkolnej salki. Pomieszczenie ma nienaruszone ściany i sufit zatem wydaje się odpowiednie na tymczasowe schronienie. Ławki, na których stoją wyschnięte kałamarze i leżą zetłałe pergaminowe zwoje i kruszące się pod dotykiem palców książki, mogą posłużyć za opał lub prowizoryczną osłonę. Na ścianie wisi nieco sfatygowana czarna tablica, na której widnieją nabazgrane kolorową kredą rysunki, przedstawiające sceny z życia dzieci w sierocińcu przed i po zagładzie miasta...

Nagle gdzieś w pobliżu rozlega się jakiś nieokreślony, głośny dźwięk, a potem szelest sypiącego się żwiru i kamieni. Na granicy wzroku, poza kręgiem światła z ogniska albo lampy, majaczy w oknie budynku twarz dziecka... Po chwili, tuż obok pojawia się kolejna buzia, a potem jeszcze dwie następne. Trzej chłopcy w wieku może 4-5 lat i nieco starsza od nich dziewczynka... Ciemność za oknem jest oleście gęsta, poza bladymi, wychudzonymi obliczami dzieci nie widać wiele więcej...

Małuchy płaczliwie wzywają imienia Shallyi. Skarżą się na głód i pragnienie, prosząc o strawę i obiecując, że będą bardzo grzeczne. Nie chcą jednak podejść, zanim nie zostaną przygaszone lampy i pochodnie, bojąc się ognia, który przynosi ból i śmierć... Jeśli pomimo prośby dzieci któryś z graczy podsyca płomień latarni lub zbliży się do nich ze źródłem światła, odkryje makabryczną prawdę na chwilę przed tym, jak małuchy same ujawnią swą odrażającą naturę. Ciemność ukrywa bowiem przed waszymi oczami wielką, ośmiornicowatą masę galaretowatego mięsa z rozwartą, zębatą paszczą, nad którą wiją się węzowate macki i rakowate szypułki zwieńczone wyrastającymi z nich ludzkimi głowami. Głowami o twarzach małych dzieci...

Zlepieniec. Hybryda Chaosu powstała wskutek stopienia się w jeden organizm ciał ukrywających się w sierocińcu ludzi i zwierząt. Jak światółko na witce

głębinowej ryby, tak twarze dzieci wabią nieostrożne ofiary prosto ku zgubie. Ale czy tak jest w istocie? Czy to spotkanie musi skończyć się krwawą rzezią? Czy instynkt drapieżcy dominuje nad osobowościami zniewolonych w tym groteskowym cielsku dzieci? A może potwór nie szuka ofiar, ale po prostu desperacko pragnie towarzystwa ludzi? Może to tylko umęczone stworzenie skazane na tułaczkę po ruinach świata swego dzieciństwa?

W ponurym świecie niebezpiecznych przygód nic nie jest takim, jakim się wydaje... A to jak ostatecznie potoczą się dalsze losy drużyny bohaterów w Mieście Potępionych będzie zależeć od inwencji Graczy i mrocznych planów Mistrza Gry. Buahahahaha!

*Dla Krzycha - gracza, Mistrza Gry i przyjaciela.
Spoczywaj w Pokoju*



Skażeni dobrocią

Łukasz „Fedor” Fedorowicz

Wstęp

To przygoda o walce dobra ze złem, choć zło łatwe jest do wykrycia, a niełatwe do oceny. Możesz umieścić ją gdziekolwiek w swojej kampanii, najlepiej w oddaleniu od większego miasta, by izolacja wioski była bardziej wiarygodna. Awanturnicy mogą wszystko załatwić przemocą, ale najlepsze efekty osiągną, gdy zechcą zażegnać konflikt. Całość powinna się zamknąć w jednej sesji.

Drugie dno

Przed wiekiem skaveni wydobywali tutaj spacje. Stara kopalnia na wzgórzu łączy się z pieczarami. Znachor czerpie stamtąd moc, myśląc, że jej źródłem jest starsze bóstwo, uosobienie natury. Źródłem tak naprawdę jest odłamek demona Tzeentcha. Śni, że

jest rzeźbiarzem ciał, który z gliny tworzy życie.

Stara się zrozumieć swoje tworzywo.

W zamian za przywrócenie pacjentowi pełni zdrowia, znachor pozostawia odcisk pacjenta w niebieskiej glince. Demon tworzy replikę osoby, uaktualniając ją przy następnych wizytach. Mieszkańcy wioski nie mają pojęcia o replikach w grocie. Żyją w błogiej nieświadomości i dobrobycie, podczas gdy jedna z replik uciekła.

Zahaczka

W okolicy są bogate złoża metali. Hrabina Konstancja Willman, za podpowiedzią swego alchemika, wysłała postaci w okolice Łęg z zadaniem znalezienia pozostałości krasnoludzkiej kopalni. Nie wie, że kopalnię po krasnoludach przejęli skaveni. I opuścili, gdy nie udało im się kontrolować śniącego demona.

Wieś

Wioska Łęgi jest zagubiona pośród lasów. Niełatwo tu dotrzeć, bo otaczają ją bagna, a żaden ważny trakt nie przebiega w pobliżu. Składa się z zaledwie sześciu chałup, trzech przylegających do nich pól, pasieki i spichlerza. Na kilku okolicznych łąkach pasie się bydło, a wokół obejść gdacze, kwacze i gęga drób. Znajduje się tu kapliczka ku czci Sigmara i święte uroczysko z zatkniętym porożem, gdzie miejscowi oddają cześć Ulrykowi.

Charakterystyczni mieszkańcy:

- Rudolf Boden, człowiek, rolnik, dwójka dzieci, ma zrzędliviego dziadka na utrzymaniu i psa, Pyzia. Potajemnie szuka skarbu w jaskiniach.
- Hilda Jagódka, niziołka, rolniczka, dwanaścioro dzieci, ma pomocną siostrę i leniwego męża. W zaciszu domostwa czci Esmeraldę. Wszystkie jej dzieci żyją dzięki znachorowi.
- Norman Zilin, człowiek, garncarz, żyje tylko z żoną, tkaczką. Ich synowie zginęli na wojnie w obronie Middenheim. Sołtys.
- Malwina Olszak, atrakcyjna pasterka. Przywrócona do życia po wypadku, jej sekret zna tylko Znachor.
- Esben, człowiek, znachor, leczy w zamian za odbicie wizerunku w podziemnej grocie. Żyje



tu od prawie stu lat i na tyle wygląda. Jest niemową od urodzenia. Uważa, że to moce natury sprzyjają wiosce. Trafił na jaskinie przypadkiem i nigdy nie widział demona, za to świadomy jest istnienia replik. Uważa, że to sprawiedliwy koszt dobrego zdrowia mieszkańców.

Łowcy czarownic

Jest ich czwórka:

- Niclaus, widział w życiu straszne rzeczy, czasem myli koszmar z rzeczywistością;
- Buega, twarda najemniczka, podoba jej się Wilhelm;
- Rina, żarliwa wyznawczyni, nietknięta wątpliwościami;
- Wilhelm, niedoszły kapłan Sigmara, opuścił kurię przed święceniami.

Zabili jedną replikę, która wydostała się przed miesiącem z wioski. Szukają źródła zła. Jadą ku Łęgom gotowi wypalić zło ogniem.

Repliki

Sobowtóry mieszkańców Łęg są ich całkowitym odwzorowaniem. Różnią się jedynie świadomością ostatnich wydarzeń. Ich pamięć sięga jedynie do ostatniej wizyty u znachora. Tak naprawdę są strachulcami, którym nadano formę mieszkańców.

Demon

Zamknięty w rozpadlinie, w zielonej mocy spacznie. Jeśli zawali się kopalnię, jego sen będzie dłuższy. Można wejść do jego snu, zjadając niebieską glinę. Nie ma dość mocy, by się zmateriałizować, może zostać odpędzony.

Siewca Zamętu – Dzicz

Sławomir „tsar” Okrzesik

Więziona przez stulecia dusza demona z zamierzonych czasów, wyrwała się z okowów swojej celi. Umysł i duszę przepęłnia nienawiść, gniew i chęć zemsty, na tych którzy zastawili na nią pułapkę, schwytali... na wszystkich. Na oślep pędziła przez dzicz niesiona wściekłością zmieszana ze strachem, nie zwracając uwagi na miejsce, czas ani istoty, które podświadomie kryły się w swoich norach sparaliżowane niezrozumiałym lękiem. Wiedziała, że jest słaba, że moc została jej zabrana i może zostać pokonana przez każdego. Najprymitywniejszy instynkt wziął górę nad wszystkim, czym była. Nagle dusza poczuła coś znajomego. Słodki, lepki, kuszący zapach pierwotnej mocy. Widziała, że znajdzie tam wszystko, czego potrzebuje do odzyskania siebie, stania się na powrót Siewcą Zamętu.

Demon gniewu i niepokoju odnalazł, ukryty w gęstych lasach Ostlandu, krąg druidzki. Nieco zapomniany, zarośnięty przez bujną zieleń, tętniący najczystsza mocą. Problemem było to, że dbało

o niego dwóch druidów, starożytnych kapłanów dziczy. Siewca Zamętu w swoim obecnym stanie nie mógł liczyć na zwycięstwo w konfrontacji z nimi, dlatego zapadł w okolicznych lasach i zbierał siły. Łut szczęścia pozwolił mu natrafić na bandę zwierzolut. Przywołał całą zebraną przez ostatnie dni moc, opętał największą z bestii, a potem poprowadził atak na druidzki krąg. Zaskoczeni druidzi ulegli zwierzolutom, jeden z nich padł martwy, a drugi uciekł przy pomocy swojej magii. Demon osiągnął swój cel.

Przygoda może zostać rozegrana jako niezależna opowieść, lub kontynuacja „Siewcy Zamętu - Loch”. Jej celem jest odkrycie, że za nagłym natężeniem niepokojących wydarzeń w okolicach osady Dunstdorf stoi demoniczna postać. Demon rośnie w siłę, czerpiąc moc z magicznego kręgu, a wokół niego gromadzi się coraz liczniejsze plemię zwierzolutów.

WYDARZENIA - MG powinien stopniowo sygnalizować graczom nadchodzące zło i pozwolić im dowolnie szukać jego przyczyny. Może użyć poniższych wydarzeń jako inspiracji.

1. Chorująca natura. Owoce i warzywa są przegniłe, wypełnia je śmierdząca, brązowa maź. W dziczy można znaleźć zdychające zwierzęta, z ich oczu płynie gęsty, żółty śluz. Deszcze z jasnego nieba śmierdzą, a woda przybiera niezdrowy wygląd i zapach.
2. Rosnąca agresja. Zwierzoludzie atakują karawany i rogatkę strażników dróg. Gobliny opuszczają swoje dawne leża i walczą między sobą. Uaktywniły się wielkie pająki, które grożą podróżnym. Wybuchające sprzeczki łatwo przeradzają się w rękoczyn.
3. Heroldowie nadejścia. Uprawy pokrywa się rojem żarłocznych żuków. Kapłan z Dunstdorfu śni o wyłaniającej się z bagien świątyni, z której wypływa zło. Czempion zwierzoludzi (Zwierzoczek - Bohater) wyzywa na pojedynek w imię chwały swojego pana.



Umierający eremita z bagien wygłasza niejasną przepowiednię zagłady.

4. Ocalony. W dziczy widziano wielkiego, białego jelenia, ani chybi istotę magiczną. Jest ciężko poraniony i wystraszony, ucieka przed wszystkimi. Złapanie go może być osobnym zadaniem. Wyleczony zaśnie, a po obudzeniu przemieni się w człowieka. To jeden z druidów, który za pomocą magii uciekł z ataku zwierzoludzi na krąg i od tamtej pory błakał się nie mogąc wrócić do swojej postaci. Jako, że druid wie gdzie ukrywa się wróg, trzeba grać postacią jelenia z rozmysłem, aby odkrycie było bardziej znaczące.

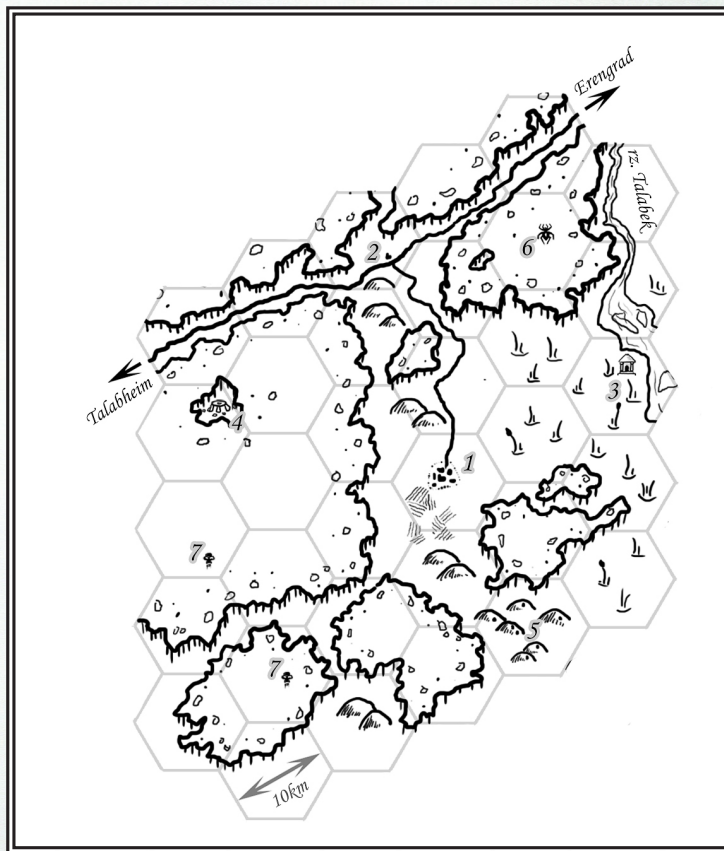
MIEJSCA - szukając odpowiedzi na pytanie o powod niepokojących wydarzeń, bohaterowie będą eksplorować okolicę osady Dunstdorf. MG powinien oczywiście dodać nowe miejsca w zależności od potrzeb i własnej fantazji.

1. Dunstdorf. Otoczona palisadą, zamożna osada zbieraczy torfu. Bezpieczne miejsce (do czasu) odpoczynku i regenerowania sił. Osada posiada kaplicę Sigmara z własnym kapłanem, przestronną karczmę przygotowaną na przyjęcie karawan, zdolnego uzdrowiciela, kowala wykonującego nawet skomplikowane narzędzia i dobrze zaopatrzony sklep. To dobre miejsce na rozegranie scen z gorącymi kłótniami między mieszkańcami, przede wszystkim zaś tutaj może rozpocząć się przygoda (patrz "Siewca Zamętu - Osada").
2. Rogatka. Miejsce poboru opłat za korzystanie z imperialnych dróg i kosza strażników dróg. Placówką zarządza weteran w randze kapitana, dowodząc dziesięcioma piechurami i ośmioma konnymi. Znaleźć tu można miejsce do spania, wojskową stołówkę, stajnię dla wierzchowców z oddanymi koniuszymi. Po inne usługi strażnicy udają się do Dunstdorfu. Rogatka stanie się sceną nocnego ataku i oblężenia ze strony zwierzoludzi, w którym powinni wziąć udział BG. Strażnicy są naturalnym sojusznikiem i ważnym zasobem w walce z rosnącym zagrożeniem.
3. Świątynia. Porzucona świątynia na bagnach była miejscem uwięzienia Siewcy Zamętu. Pośród masy śmieci można znaleźć misę-relik, za pomocą której ludzie przed wiekami zdołali pochwycić demona i zakodowaną

- instrukcję jej obsługi. (patrz również "Siewca Zamętu - Osada i Loch"). Na trop świątyni może naprowadzić drużynę kapłan lub zielarz z Dunstodorfu, albo dowolny zbieracz torfu lubiący poszwendać się po bagnach.
4. Krag. Antyczny krag druidów został splugawiony przez Siewcę Zamętu i powiększające się z każdym dniem plemię zwierzoludzi (wszystkie poziomy stworzeń, od czempiona po wielkiego bohatera). Pogrążony w letargu w samym centrum kręgu, rogaty demon wysysa z natury potrzebną mu energię powodując, że ta choruje i degeneruje. Do przygody można dołożyć motyw upływającego czasu, im później gracze odnajdą to miejsce, z tym trudniejszymi przeciwnikami przyjdzie im się zmierzyć. Długo zwlekający gracze doprowadzą do tego, że Siewca Zamętu wymaszeruje w pełni sił (Demon pomniejszy - większy heros - rzucający czary, itd.) z lasu na czele hordy potworów, aby zemścić się na wszystkim, co żyje. Na Krag jako miejsce ukrycia się demona, mogą skierować różne poszlaki. BG mogą śledzić jedną z band zwierzoludzi, która po krwawym rajdzie wróci do reszty plemienia. Może uda im się uratować zakłętego w jelenia druida. Mogą też trafić tam przypadkiem, eksplorując okolicę.
 5. Nekropolia. Misa-relikt pozwala na odprawienie rytuału, który zarzuci na demona mistyczne pęta, pogrążając go w nieświadomym śnie. Problemem jest jednak rzadki składnik (np. niedawno wyrwany ziemi samorodek złota albo serce ghula), którego należy podczas rytuału użyć. Tak się składa, że znaleźć go można w tunelach, które przecinają wzgórza leżące na południu od Dunstodorfu. Żyły tam niegdyś pierwotne plemiona ludzi, a pozostałością po nich jest rozległa nekropolia, po której snują się z rzadka, na wpół wybudzone z tysiącletniego letargu ghule. Obecność żywych ludzi może doprowadzić do masowych przebudzeń tych stworzeń i naprawdę groźnych konsekwencji

dla drużyny, a może i samej osady.

6. Pajęcza knieja. Knieja leżąca przy trakcie, wzdłuż rzeki Talabek, znana jest miejscowym z tego, że zamieszkują je gigantyczne pająki. Pozostawione same sobie były niebezpieczeństwem tylko dla nierozważnych podróżnych, zapuszczających się w głąb ich domeny. Siewca Zamętu wydał rozkaz swoim zwierzoludziom, aby zniszczyły ich leża. Rozdrażnione pająki wyległy z kniei atakując podróżnych na trakcie, a czasem, zaganiane niczym bydło, są używane przez zwierzoludzi jako przednia siła uderzeniowa.
7. Goblińskie wojny. Goblino stały się kolejną ofiarą ekspansji zwierzoludzi. Wystraszone przez nowych, brutalnych sąsiadów, opuszczają swoje leża. Wypychane coraz dalej wkraczają na tereny innych goblińskich klanów, co prowadzi do otwartych wojen. Zdesperowane potrafią dotrzeć nawet w okolice ludzkich farm, budząc popłoch wśród ludności. Przy dobrej woli graczy i dużej cierpliwości, goblino mogą stać się sojusznikami w walce z legionem Siewcy Zamętu.



Imię Nurgla

Bartłomiej „Zły Janek” Jankowski

Opowieść o kielbasie do Warhammer Fantasy Roleplay 3ed

Dramatis personae:

Statystyki BNów znajdziesz w The Creature Guide (s.93, 94, 98) i Liber Infectus (s.23).

Ojciec Maynard (specialist) – przeor klasztoru

Brat Albrecht (cult leader) – kultysta usiłujący przy pomocy księgi okiełznać bestię Nurgla

Brat Salvatore (mutant) – zdeformowany imbecyl, mutant i niewinna ofiara

Młodszy brat Adelmus – ofiara uduszenia, spoczywa w kaplicy

Inkwizytor Wigher Kess (soldier) – bezwzględny tropiciel chaosu

i **jego świta (soldier)** – szlachetni rycerze albo, jak wolisz, banda oprychów

Nurglingi – żyją sobie w śmieciach albo łajnie w stajni, bohaterowie mogą je dostrzec kątem oka albo usłyszeć, jak chichoczą i popierdują w ciemnościach

Dasselfliege (Chaos Spawn/Beast of Nurgle) – potwór rezydujący w krypcie pod kaplicą

Pozostali bracia (priests, specialists): Jorge (nestor i bibliotekarz), Hubertyn, Seweryn (herbarysta), Berengar (pomocnik bibliotekarza), Malachiasz (klucznik), Markus (kował i szklarz), Bencjusz, Aimar (kucharz), Alinard i inni.

Zarys fabuły

Przeor poprosi BG o pomoc w rozwiązaniu kryminalnej zagadki: brat Adelmus został rano wyłowiony martwy z rzeki. Najprawdopodobniej wypadł z jednego z okien w bibliotece i pewnie był to nieszczęśliwy wypadek, ale mnisi gadają i trzeba uspokoić plotki. Oględziny ciała wykażą, że został uduszony i do rzeki wpadł już martwy. Żaden z organów wewnętrznych nie wskazuje na objawy zatrucia. Ciało miało zadrapania i ślady krwi pod paznokciami. Drugiego dnia przyjedzie Inkwizytor Kess, w toku śledztwa znajdzie u Salvatore’a nóż i czarnego kota w worku, a przy bliższych oględzinach mutacje. Jeszcze tego samego dnia zamknie śledztwo spalaniem

nieszczęśnika na stosie.

Co się (w przybliżeniu) dzieje?

Po przeczytaniu książki brat Albrecht dostał się pod wpływ Chaosu i wezwał demona. Wciągnął w spisek Markusa i kucharza Bertholda – ów wpadł na pomysł radzenia sobie z brakami w zaopatrzeniu przez robienie kielbasy z ludzi. Brat Josef też został wciągnięty i jako zielarz podtruje BG lub żołnierzy Inkwizytora. Adelmus odkrył sekret kielbasy i dlatego musiał zginąć.

Jak prowadzić ten scenariusz

Celowo nie ma tu dokładnego przebiegu zajścia i listy śladów do odnalezienia. BG nie przeoczą niczego ważnego, a ich interakcje z BN i tropy, które im podrzucisz stworzą teorię, która ostatecznie okaże się faktem. Niech to gracze opowiedzą ci, co tak naprawdę się stało.

Miejsca

Klasztor na Bocianie Skale – częściowo zrujnowana warownia z dala od cywilizacji. Zamieszkujący ją mnisi to bardziej uczeni i rzemieślnicy niż rzucający zaklęcia kapłani. Wyznawana wiara ma drugorzędne znaczenie.

Biblioteka – znajdują się tu i białe kruki, i zakazane książki. Można się do niej dostać niepostrzeżenie przez niedomykające się okno nad chlewikiem. Ktoś przesuwiał gwałtownie pulpity w części skryptorium nad kuchnią i szperał przy półce z książkami, na której brakuje tytułów. To przez okno przy tej półce po krótkiej szamotaninie kogoś wypchnięto. Refektarz i kuchnia – może komuś się trafi kielbaska z ludzkim paznokciem?

Kaplica i krypta – pod jedną z płyt nagrobnych znajduje się krypta, w której drzemie pomiot chaosu. Katakumby – ukryte wejście do nich znajduje się w jednej ze zrujnowanych wież (Salvatore je zna) albo w kuchennej piwnicy. Wśród zawitych korytarzy znajduje się spiżarnia z fragmentami ludzkich zwłok i manufakturą kielbasek.

Przedmioty

Geheimnisse des Wurms – księga poświęcona Nurgłowi, zetknięcie się z treścią powoduje fear 2 i na dłuższą metę moderate corruption. Może powodować szaleństwo z cechą supernatural, chaos.

Nienasycenie – miecz, którego używał van Hel w walce z nieumarłymi. Może bohaterowie przyjechali poszukać o nim informacji w klasztornej bibliotece? A może sam miecz jest ukryty w świątynnej krypcie?



Bursztynowa Księga Ilustratora

Gniewomir „triki” Trocki

Ilustrator to legendarny mistyk-egzorcysta, strażnik porządku i równowagi starożytnego Starego Świata w czasach gdy bogowie, półbogowie, herosi i inne nadnaturalne istoty, walczyły o wpływy w swoich domenach. Zadaniem Ilustratora było utrzymywanie świata w równowadze, był on połączeniem cech istoty boskiej i egzorcysty – jak Papa Midnite z komiksu Hellblazer. Ilustrator stawał na drodze największych potęg, nawet bogów.

Moc egzorcyzmu Ilustratora zakłęta jest w nieznanym dziś języku runicznym, a przede wszystkim w rysunku zakłętej istoty. Bursztyn, którym powlekał swoje prace, służył do utrzymania papirusu jak najdłużej w idealnym stanie. Zniszczenie pracy Ilustratora przywraca do życia zakłętą istotę.

Legenda o Bursztynowej Księdze Ilustratora pobudzała kreatywność istot, zamieszkujących współczesny Stary Świat. Bursztynowi czarodzieje, szamani, wiedźmy i guślarze uważają, że są spadkobiercami potęgi Ilustratora. Najślynniejszym badaczem starożytnego egzorcysty jest sam arcymag Kadon, twórca Zwoju Spętania, najdoskonalszej księgi magii napisanej przez człowieka (WFB, Storm of Magic). Solkan, Malal, Alluminas, Arianka, Matka Starej wiary – bóstwa, które na przestrzeni edycji, czy tworzenia kanoniczności świata, zniknęły z panteonu – wszyscy oni trafili do Bursztynowej Księgi. Łowcy czarownic żywo interesują się informacjami na temat Ilustratora i jego dzieł, chcąc przywrócić świetność boga sprawiedliwości.

Tło

Libra Pandemic – wielka księga chorób Hadreda (WFRP – The Thousand Thrones) została dokończona, jako kompletna przybrała postać kobiety, znanej w Imperium jako Arcymedyczka Teobalda. To najpotężniejszy demon Nurgła, zbierający kultystów w imieniu Pana Zgnilizny pod przykrywką Wielkiego Ambulatorium Nuln, najnowocześniejszej kliniki medycznej Starego Świata. Dzięki przemianie zyskała moc nieśmiertelności i przenoszenia się dowolną drogą – jak choroby. Wydaje się, że jedyną możliwością na pokonanie jej, jest pradawna moc rytuału Ilustratora.

Wstęp

Radegunda Sowa, mistrzyni magii Ghur, przybyła do zajazdu na rogatkach Altdorfu. Wygląda niemal jak dziki zwierz, a śmierdzi znacznie gorzej. Nie wielka odległość od stolicy Imperium osłabia jej moce. Od półwiecza nie była tak blisko cywilizacji. Z racji wyglądu, zapachu i braku obycia z ludźmi jest przeganiana i traktowana jak żebrak. Jej prośby o zwołanie poza miastem Rady Arcymagów traktowane są jak żarty albo irytują. Radegunda miała pod swoją opieką kilka stron Bursztynowej Księgi, które zostały skradzione. Dla więzionych w księdze istot niebyt jest największą karą, Radegunda wie, że każdy uciekinier będzie próbował uwolnić pozostałych. Pod jej opieką były karty z:

Kroczącym - potężną istotą podróżującą między wymiarami. Mistrzem bram i podróży. Kroczący między światami potrafi wejść do domeny Morra, a jego moc pozwala zabierać ze sobą nie tylko pojedyncze osoby, ale i całe miasta. Przenieść Altdorf do domeny Chaosu, to dla Kroczącego jak splunąć.

Dżinem - mistrzem i twórcą domeny Iluzji. Stare zapiski skrybów arabskich wiążą zaginięcie Dżina ze zniknięciem magii iluzji. To istota żywiąca się energią istot świadomych i rozumnych. Pod iluzją spełnionego życzenia ofiara staje się źródłem mocy, zamknięta w swoim umyśle, który generuje atrakcyjne dla ofiary obrazy. Dżin to władca marionetek pogrążonych w letargu.

Satyrem - istotą, której motto brzmi: niech świat zapłonie ku mojej ucieście. Satyr to hedonista, demon w swojej lubieżności i chęci zabawy przewyższający Slaanesh. Manipulant, patron podłych polityków i istot chorych z ambicji.

Tristarism - bogiem biedy, nędzy i rozkładu.

W Kislevie znanym pod postacią kobiety jako Licho, w Norsce przedstawianym jako Huldra, a w czasach przed Sigmarem na terenie dzisiejszego Reiklandu, jako Żebrak. Wszystko co ma wartość musi zostać poddane rozkładowi. Życie wszelkich istot rozumnych, powinno toczyć się według zasad ascezy. Czy drużyna uwierzy półdzikiej kobiecie? Zadania odnalezienia i skradzenia stron podjął się Zakon Świtu z Nuln, który stworzyłem inspirując się

nizarytami. Radegunda Sowa wysłała za złodziejami swoich najlepszych tropicieli: borsuka, wronę, szczurę, bobra i niedźwiedzia. Dzięki chowańcom wie, że złodzieje rozdzielili się, każdy z nich wziął po jednej ze stron i różnymi drogami udają się do Nuln. Jednego z nich mocno ranił niedźwiedź i szuka on teraz pomocy w Altdorfe.

Trop w Altdorfe

W jednej z lecznic stolicy doszło do tragedii. Nieświadome sytuacji siostry Shallyi przyjęły złodzieja z Zakonu Świtu i ratują mu życie. Podczas zabiegu została zniszczona praca Ilustratora, która więziła Dżina. Po latach przebywania w niebycie musi odzyskać siły. Pod płaszczem iluzji spełnia życzenia nie tylko sióstr, ale i pacjentów, tworząc z przybytku miejsce rekonwalescencji. Ludzie leżą na łóżach pogrążeni w letargu, a w ich głowach tworzone są obrazy spełniające ich najskrytsze marzenia. Dżin korzysta z ich energii witalnej, do odzyskania mocy, a jego kolejnym krokiem będzie uwolnienie niedawnych współwięźniów.

Zakończenie

Arcymedyczka Teobalda czeka w Nuln na Mistrza Zakonu Świtu, który ma jej dostarczyć starożytne prace. Zawarta na nich wiedza może zniszczyć abominację Nurgła. Jest to też okazja na uwolnienie Kroczącego i otworzenie przejścia między domeną zepsucia a kliniką Teobaldi.



Młyn

Ewa „Senmara” Markowska

Osada Krzywy Róg leży na uboczu, z jednej strony las, z drugiej pagórek, na którym stoi drewniany młyn z wiatrakiem. Ludzie są tu ubodzy, ale jedzenia nie brakuje i - jak pamiętają bohaterowie - nigdy nie brakowało. Młyn zawsze chodził, podatki nie były dotkliwe, zawierucha wojenna omijała wioskę. Pan okolicznych włości zarządza pobliskim miasteczkiem Goldberg, jest stary i czas spędza na polowaniach.

Osada żyje cyklem pór roku, jej religijnym opiekunem jest kapłan Taala, stary Gniewomir, uzależniony od ziółek i słabo kontaktujący, który mieszka w głębi lasu. Odprawia rytuały pod dębem, trzeba mu przypominać o wszystkim i słyszy tylko to, co chce. Nie lubi ludzi, których nie zna i ukrywa się przed przybyszami.

Nasi bohaterowie wracają do rodzinnej wsi po włóczędztwie po świecie, żeby przejąć młyn, który odziedziczyli po swych ojcach. Właśnie skończyła się wojna, bohaterowie mają trochę pieniędzy i nadzieję na odpoczynek w rodzinnej wsi, a prowadzenie młyna nie wydaje się być zbyt skomplikowane. Jest to typowy wiatrak, trzypoziomowy, na początek mogą zamieszkać na dole, gdzie są trzy skąpo urządzone izby. Także na dole znajduje się kuchnia, tu można gotować, z duchówką (można w niej piec chleb, placki itp.) Boczne wejście umożliwia wyjście na zewnątrz, uwaga: jest to wyjście dokładnie między ramionami wiatraka - nie jest bezpieczne, gdy wiatrak pracuje. Drugie wyjście prowadzi po schodach na środkowy poziom.

Na środkowym poziomie jest mechanizm do mielenia ziarna, podjazd z zewnątrz prowadzi do rampy załadunkowej. Tu odbywa się cały proces mielenia, ładowania do worków i załadunku.

Na najwyższym piętrze jest mechanizm, podest - tu można dotrzeć także z zewnątrz, wspinając się po drabinie, przez okno.

Sprzymierzeńcy z dawnych lat

Wybór przyjaciela - daj każdemu z graczy dwie karty, niech wybierze jednego z przyjaciół/sprzymierzeńców. Po zapoznaniu się z kartą może opowiedzieć jej treść innym graczom. Każda „para”

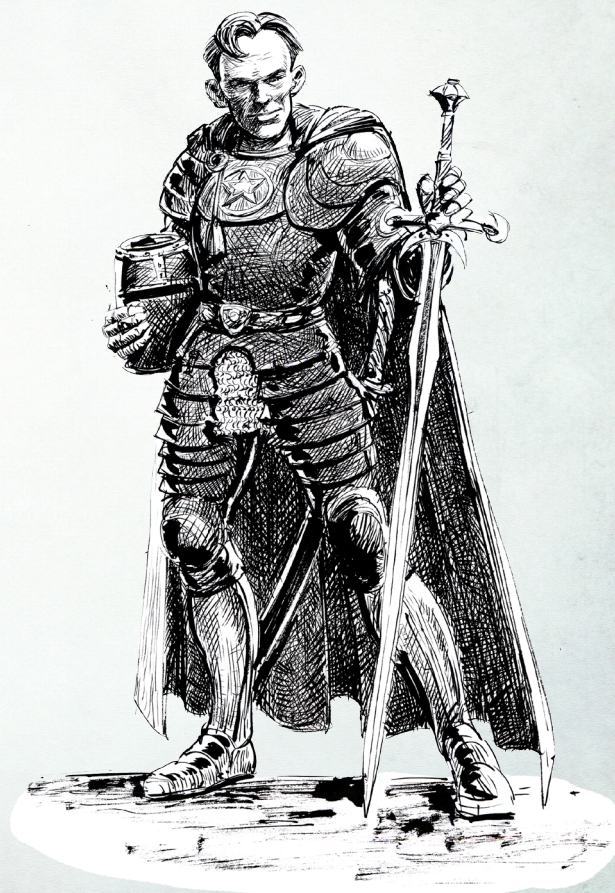
przyjaciół jest rozwinięciem fabuły, jeśli gracz zechce kontynuować znajomość. Opisane na kartach wydarzenia miały miejsce przed wyruszeniem BG w świat.

Świątek legalny i nielegalny

Sołtys Sinobrody - jego jedyna córka Blanka uciekła z nieakceptowanym przez rodziców absztyfikantem, dogoniłeś uciekinierów w chwili, gdy panna przekonywała się, że chłopak chciał ją tylko wykorzystać. Odprowadziłeś Blankę do ojca i zapobiegłeś skandalowi.

Ojciec wesprze cię w publicznej dyspacie, pożyczysz kasę, da nocleg, przystanie na legalne interesy. Jeśli użyjesz szantażu, ugnie się, ale po tym nic już u niego nie osiągniesz

Albo:



Ciebie schwytali, ale twojemu koledze udało się uciec. Nie wydałeś go podczas kilkudniowej odsiadki w ciemnicy. Dla niego byłby to wyrok śmierci, bo jest synem herszta rozbójniczej bandy. Ojciec, Heimlich Krwawy pomoże ci w nielegalnych działaniach, o ile zniesiesz niewybredne żarty jego chłopców. Ale jeśli to będzie np. rozbój, zabierze wszystkie pieniądze, spali za sobą mosty, widząc przewagę straży, zniknie itp.

Rzeczy tajemne

Ukochana kuzynka Dobrochna, która została kapłanką Shallyi. Dorastaliście razem, pomogłeś jej w dostaniu się na nauki. Dziewczyna jest kapłanką w pobliskim Goldbergu (dzień drogi), kochając ją wszyscy zebracy w miasteczku - przeniosą list, będą dla ciebie śledzić kogoś itp. Ona sama zna się na leczeniu, pomoże w każdym zbożnym dziele i zatrudni całą drużynę w kuchni przy jadalni dla biedaków

Albo:

Czerwona Ote - na bagnach pół dnia drogi stąd mieszka w rozpadającym się domu razem z okazałą gromadką kuzynów i dzieci. Była przyjaciółką twojej matki, ale obie nie afiszowały się z tym. Z uwagi na starą znajomość traktuje cię jak swoje dziecko, przeczyta zakazane pisma, nakreśli znaki, zatruje krew twojego wroga. Krążą pogłoski, że podąża za Slaaneshem a jej dzieci to efekty szalonych orgii. Stara miłość nie rdzewieje (płeć wybierz dowolnie) Jest elfem (elfką) o imieniu Triandelinion - dawno pogodził/a się z tym, że go/jej nie kochasz, ale woli być przyjacielem niż nic nie znaczyć w twoim życiu. Mieszka w wieży na pograniczu bagien, ma za sobą wiele lat poświęconych naukom i podróżom i pewnie przeżyje jeszcze więcej. Dojrzały/a ale wciąż atrakcyjny/a czarodziej/ka, dawał/a ci lekcje historii i nie tylko, ma książki z wszystkimi historiami wojen, zbiera ryciny, mapy i listy kochanków, uzależniony/a od palonych nałogowo ziół, egzaltowany/a, miły/a i ryzykowny/a. Nie utrzymuje kontaktów towarzyskich z wioską, nie przekonasz go/jej do brudnej roboty, ale można się u niego/niej niezłe zabawić.

Albo:

Dziecko lasu, tylko ty wiesz, jak bardzo zielona krew w nim płynie. We wsi pojawia się sporadycznie, u starej matki, która ma do ciebie żal, że nie zostałeś, bo wtedy bylibyście razem i może ona doczekałaby się wnuków. Twój przyjaciel jest silny jak niedźwiedź,

sprytny jak lis i spostrzegawczy jak jastrząb. Możesz liczyć na jej/jego we wszystkich akcjach w terenie.

Wstęp

Noc, ledwo oświetlana blaskiem gwiazd, ledwo widać na tle nieba niski pagórek, na którym stoi młyn. W oknie, ledwo widocznym między skrzydłami pali się świeca i migocze, raz po raz zasłaniana przez poruszające się bezgłośnie ramiona. Jest cicho, tak cicho, że słychać głośny oddech kogoś, kto biegnie leśną ścieżką. Jeszcze go nie widać, jeszcze nie wybiegł z ciemnego lasu. Na razie słychać sapanie, świst powietrza na granicy krzyku i trzask pojedynczych gałązek. W końcu wybiega na łąkę, która, lekko się wznosząc, otacza młyn i kieruje ku szczytowi pagórka. Postać ślania się na nogach, gdy pokonuje połowę odległości między krawędzią lasu a młynem ogląda się za siebie. Zostawia za sobą wyraźne ślady, ciemne pasmo wśród traw pokrytych srebrną rosą.

Postać krzyczy cicho, może to jest czyjeś imię, może imię boga lub demona. Ten okrzyk wydaje się być ostatnim wezwaniem o pomoc. Potyka się, ale za chwilę rusza w kierunku młyna i znika w wejściu między poruszającymi się skrzydłami wiatraka.

Akcja:

Bohaterowie wracają do rodzinnej wioski po kilku latach wędrówki. W międzyczasie dowiedzieli się, że ich ojcowie umarli (okoliczności całkowicie naturalne: wódka, serce nie wytrzymało, słabowity był), w spadku zostawili młyn. BG są jedynymi spadkobiercami, jako dzieciaki trochę pomagali przy robocie, więc jakby co - wiedzą jak pracować i wystarczy dwóch, żeby młyn działał. Daj im czas na wsiąknięcie w społeczność, odwiedzenie starych znajomych, itp.

Dożynki

Zbiory, młyn wraca do pracy, bohaterowie znają się na rzeczy, jeśli potrzeba, ktoś im pomaga. Wioska obchodzi święto zakończenia zbiorów. Wieczorem następnego dnia pod młynem zjawia się nieznajomy prowadzący wóz zaprzęgnięty w dwa woły, na wozie znajdują się wypełnione worki, ale przybysz nie chce, by bohaterowie się nimi zajęli. Przedstawia się jako Zmiwój, powołując się na umowę z ojcami bohaterów, prosi o udostępnienie młyna na całą noc. Przy wozie kręci się kundel, nieduży pies, który patrzy

na każdego złym wzrokiem, nie lubi się spoufalać. Reaguje tylko na imię Pan Niszczyciel Żmij. Bohaterowie przypominają sobie, że rzeczywiście była taka tradycja, której ojcowie bardzo mocno się trzymali - raz w roku zjawiał się kupiec z dalekiego miasta, płacił za udostępnienie młyna na całą noc, mełł zboże wyhodowane przez rolników z dalekich krain oraz piekł z nich placki w piecu chlebowym. Przybysz może sporo zapłacić za usługę.

BG mogą się sprzeciwić, po awanturze lub nieudanej próbie przekupstwa, gość odjedzie. Mogą spróbować podejrzeć, co robi (nie jest zbyt podejrzliwy, ale pies będzie wściekle ujadł) lub zostawić go w spokoju. Przed świtem tajemniczy przybysz odjedzie. W workach przywiózł zmurszałe kości ludzkie połamane na kawałki (medyk lub grabarz może się zorientować) z których po zmieleniu na mąkę upiekł chleb.

Łowy

Dwa, trzy dni później, gdy jesienny deszcz zmyje ślady kół wozu przybysza, do wioski przyjedzie łowca czarownic Pan Judas Berg z tuzinem zbrojnych. Ścigają kultystę, który jest podobny do opisanego wcześniej przybysza. Jeśli gracze zostawili wizytę przybysza w tajemnicy, mieszkańcy wsi nic nie będą mieli do powiedzenia. Łowca znajdzie ślady w młynie, będzie próbował oskarżyć bohaterów o współudział w morderczym spisku i wykorzystywaniu ciał zmarłych do szerzenia Chaosu.

Jeśli BG przegnali przybysza lub zechcą zdradzić jego wizytę, łowca zawezwie ich do śledzenia wozu z kośćmi (nie dadzą rady go odszukać, o ile im nie pomoże Dziecko lasu). Jeśli go znajdą - ludzie łowcy pochwyć przybysza, starego człowieka pokrytego symbolami Morra, kapłana o imieniu Zmiwój, o ile bohaterowie nie zareagują, zamęczą na śmierć i porzucą ciało nie zyskawszy odpowiedzi, po co był mu chleb ze zmielonych kości. Obchodziło ich tylko zabicie kultysty - zostaną w wiosce, świętując zwycięstwo. Jeśli wpadnie im w oko Ote, również zrobią samosąd.

W pozbyciu się łowców pomoże Dobrochna - kapłanki Shalyi nie znoszą ich, bo działają na pograniczu

prawa i niosą więcej zniszczenia niż pomocy. Jeśli BG poproszą ją o pomoc, przyjedzie, a jej przyjaciele mocno im utrudnią łowcom życie.

Jeśli bohaterowie pozwolili na wypieczenie chleba, ukryli ten fakt i łowca się o tym dowie, muszą się liczyć z koniecznością ucieczki z osady (Heimlich lub Ote może im pomóc w ukryciu), jeśli będą chcieli rozwikłać tajemnicę, przyda się znajomość z Ote lub Triandelinion.

Długa droga przez las

Widzicie waszych ojców, stoją przy piecu, wyciągają z niego bochenki chleba i kładą na stole. W oknie stoi zapalona świeca, właściwie ogarek, dopala się. Za drzwiami słychać szuranie stóp, ktoś, najwyraźniej bezgranicznie zmęczony dociera do drzwi i otwiera je. W progu stoi postać i wyciąga rękę.

- Daj... mi.. - szepce

Jeden z obecnych podaje mu kawałek chleba.

- Wędrówka przez las jest trudna - mówi - posil się i ruszaj swoją drogą.

Nie wszyscy mieszkańcy wsi, którzy ruszyli z bohaterami na wojnę, wrócili szczęśliwie. Jeśli BG nie pozwolą na wypieczenie chleba, za kilka tygodni, podczas jednej z ulew jesiennych, na trakcie prowadzącym do wsi pojawiają się zmarli w czasie wojennej zawieruchy bohaterowie, powłóczące nogami, proszący o chleb zombie.

Ojcowie bohaterów, ich dziadowie i pradziadowie zarządzali młynem. Raz w roku przybywał kapłan Morra, który przywoził worki z kośćmi, mełł je na mąkę i wypiekał chleb. Był to chleb dający siłę na przejście poza świat żywych do krainy zmarłych, przez puszcę i bezdroża. Jak mówi jedna z legend w księgach zebranych przez Triandelinion, każdy ma do przejścia własną drogę. Bohaterowie, którzy zginęli w czasie wojny, w sposób gwałtowny i okrutny, nie zawsze mają siłę, by odejść, czasem

chcą zostać wśród żywych, siać zamęt i śmierć. Obdarowani kawałkiem chleba z kości umarłych, kierują się na właściwą ścieżkę, przez puszcę, do krainy umarłych, by nigdy nie powrócić.

