Festyn w Oberseert

Tekst: Dawid Szymański, Michał Laskowski
Rysunki: Kamil Charkiewicz (str.11, 12, 19),
Jacek Mazur - https://www.artstation.com/jcons (str 15, 18,35).
Rysunek tytułowy pochodzi z domeny publicznej

fabium
industries

Spis treści

Wstęp 2
Streszczenie 2
Postacie 3
Drużyna awanturników 3
Drużyna Skavenów 3
Miasto i gniazdo 10
Oberseert 10
Kanały pod Oberseert 18
Shqaakh-Kneeqsh 21
Porady dla MG 23
Śmierć, przemyt i święto 24
Warstwa pierwsza: Gdy śmierć nadchodzi jedni płaczą, a inni liczą monety 25
Nadchodzą dzieci Rogatego Szczura 44
Warstwa pierwsza: Inwazja na Oberseert 44
Warstwa druga: Jak szczur szczurowi… 49
Finał: Inwazja na Oberseert 52
Bitwa o Oberseert 53
Masakra w czasie karnawału 57
Epilog 58

Wstęp

Scenariusz jest oparty na systemie Warhammer Fantasy Roleplay, edycja druga. Przeznaczony **dla dwóch mistrzów gry** oraz od **czterech do ośmiu graczy** podzielonych na dwie oddzielne grupy. Jedna drużyna to **Awanturnicy**, druga natomiast to **Skaveny**. Scenariusz zaprojektowany jest na **jedną dłuższą sesję** (około 5 h) **lub dwie standardowe** (około 3h). Do tekstu głównego dołączone są gotowe postacie, jednak ich użycie ma charakter opcjonalny. Ze względu na wykorzystanie postaci Skavenów warto jest wykorzystać w czasie gry podręcznik dodatkowy Dzieci Rogatego Szczura.

Streszczenie

Scenariusz oparty jest na udziale dwóch drużyn: ludzi oraz Skavenów. Szczuroludzie kierowani wizją Szarego Proroka przygotowują się do ataku mającego przynieść im niewolników i względy Rogatego Szczura. Ich celem jest zbadanie dróg inwazji, odkrycia potencjalnych sojuszników oraz wywołanie waśni wśród ludzi - mieszkańców Oberseert. Awanturnicy początkowo nie są świadomi istnienia niebezpieczeństwa czyhającego w kanałach miasta. Zaangażowani w rywalizację między kupcami, a hrabiaem odliczają dni do lokalnego święta i festynu. Z czasem odkrywają czające się pod ziemią

zagrożenie. Od postępowania obu drużyn zależy los zarówno Oberseert, jak i gniazda szczurów mieszczącego się pod nim.

Postacie

Poniżej zamieszczono przykładowe postacie pozwalające na szybkie rozpoczęcie scenariusza. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie w stworzeniu własnych postaci korzystając z zasad zamieszczonych w podręczniku głównym oraz dodatku Dzieci Rogatego Szczura. W przypadku Skavenów wszystkie profesję początkowe, oprócz niewolnika, będą pasowały do scenariusza. Natomiast w części "ludzkiej" najlepiej sprawdzą się drużyny typowo miejskie - gotowe zarówno do intryg jak i brudzenia sobie rąk. W scenariuszu sprawdzą się także drużyny postaci o dłuższym stażu, należy jednak pamiętać że ważną częścią przygody jest rywalizacja co oznacza konieczność zbalansowania sił oraz duże ryzyko uśmiercenia BG przez inne postacie.

Drużyna awanturników

Podróżowaliście ze sobą latami, jesteście dla siebie najbliższą rodziną. Życie poza sztywną strukturą społeczną Imperium dawało się wam wielokrotnie we znaki. Niepewne jutro, liczne rany oraz przerażający wrogowie to codzienność awanturników. Teraz jednak wydaje wam się, że karta się odwróciła. Przybyliście do jednego z gniazd przemytników - Oberseert. Za tydzień powinna tu wpłynąć barka z słodkimi winami z Talabeklandu które kupiliście po niskiej cenie. Jeśli do tego czasu zdobędziecie odpowiednie kontakty, które pozwolą wam uniknąć cła na granicy z Marienburgiem, będziecie bogaci. Wszystko w waszych rękach.

Drużyna Skavenów

Postacie stanowią nieformalnych liderów niewielkiej grupy szczuroludzi (wraz z graczami za pomocą podręcznika Dzieci Rogatego Szczura można wybrać jej cechy szczególne). Przybyliście do gniazda pod Oberseert w wyniku wojny z innym klanem, zdrady lub po prostu głodu. Dla Skavenów nie ma jednak przeszłości. Pomimo trudnych warunków myślicie jak zdobyć niewolników, oszukać sojuszników i przejąć miejsce wyłącznie dla siebie. Lojalność między wami jest chwilowa, ale ze względu na trudne czasy musicie na sobie polegać. Nastanie dzień, że wszyscy zapłacą swoją krwią za poniżenie, które musicie znosić.

Hans z Wolfenburga

Historia: Twój ojciec był weteranem armii Imperialnej - kaleką żyjącym ze świątynnej pomocy a wieczorami po knajpach naciągającym na kolejkę opowieściami o dawnych bitwach. Matka była służącą w domu bogatego arystokraty. Od najmłodszych lat ojciec przygotowywał się do służby wojskowej w wojskach najjaśniejszego pana Elektora. Potem nadszedł zaciąg, myślałeś że w końcu spełniły się twoje marzenia o byciu prawdziwym obrońcą Imperium. Rzeczywistość jednak pokazała ci prawdziwę obliczę wojny. Inwazja chaosu zabrała marzenia, miasto rodzinne i samą rodzinę. Jako jeden z niewielu przeżyłeś zgubę Wolfenburga. Wyjechałeś na południe. Od tego czasu żyjesz jako wolny człowiek zarabiając kuszą oraz mieczem.

Mocne strony: Odkąd pamiętasz twoje życie wypełnione było walką i przygotowaniem do niej. Potrafisz doskonale walczyć wręcz, bronią jednoręczną i drzewcową. Strzelasz też dobrze z kuszy. Nauczyłeś się też dowodzić ludźmi, chociaż żaden z ciebie strateg. Ze względu na prostolinijność i skromność wielu ludzi wydaje się ciebie lubić, a muskularne ciało jest obiektem westchnień płci przeciwnej.

Wiek: 24 lata; **Wzrost**: 173 cm

Profesja: Najemnik

Uzbrojenie: miecz, krótki nóż, kusza (10 bełtów)

Zbroja: Hełm, tarcza, koszulka kolcza, skórzane nogawice, rękawice kolcze.

Wyposażenie: ekwipunek i ubrania podróżnicze, flaszka wódki, 12 ZK

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
43	40	29	34	38	33	36	41

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	13	4	3	4	0	0	2

Umiejętności:
Hazard (Int), Jeździectwo (Zr), Czytanie i pisanie - Reikspiel (Int), Leczenie (Int), (Int), Plotkowanie (Ogd), Wiedza (Chaos) (Int), Spostrzegawczość (Int), Unik (Zr), Wiedza - Imperium (Int), Dowodzenie (Int) Zastraszanie (K), Znajomość języka - Reikspiel (Int)

Zdolności:
Błyskawiczne przeładowanie, Broń specjalna (dwuręczna), Morderczy atak, Odporność psychiczna, Ogłuszenie, Rozbrojenie, Silny cios, Szybkie wyciągnięcie

Helga Ülster

Historia: Jesteś córką bogatych chłopów ze Stirlandu. Wiecznie niespokojna i ciekawska, nie chciałaś spędzić życia jako pani domu pośród pól i lasów południowego Imperium. Pomimo spokojnego i w miarę dostatniego życia uciekłaś z niewielkim posagiem na dzień przed planowanym ślubem ze spasionym młynarzem. Gdy dotarłaś do miasta czułaś, że świat stoi przed tobą otworem. Szybko jednak kanciarze i oprychy pozbawili cię wszystkiego: pieniędzy, niewinności oraz resztek zaufania. Nie złamało cię to jednak. Powoli zdobywałaś konieczne umiejętności, znajomości oraz odporność aż udało ci się rozepchać łokciami odrobinę przestrzeni w ciasnym światku lokalnych przemytników.

Mocne strony: Jako niezależny przedsiębiorca musiałaś nauczyć się naprawdę dużo. Znasz się na zwierzętach i prowadzeniu powozu. Poradzisz sobie na szlaku, gdy trzeba łukiem odstraszając banitów i gobliny. Z konieczności potrafisz szybko liczyć pieniądze, targować się oraz szacować wartość towarów. Na pewno też nie dasz sobie wejść na głowę ani zastraszyć byle komu.

Wiek: 31 lata; **Wzrost**: 160 cm

Profesja: Przemytnik

Uzbrojenie: nóż, łuk (15 strzał)

Zbroja: kaftan kolczy, rękawice kolcze, skórzany czepiec,

Wyposażenie: ekwipunek i ubrania podróżnicze, ubranie dobrej jakości 10 ZK,

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	42	30	46	33	31	28	32

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	4	0	0	2

Umiejętności:
Charakteryzacja (Ogd), Etykieta (Ogd) Czytanie i pisanie - Reikspiel (Int), Hazard (Int), Plotkowanie (Ogd), Przekonywanie (Ogd), Przeszukiwanie (Int), Wioślarstwo (K), Skradanie się (Zr), Spostrzegawczość (Int), Ukrywanie się (Zr), Wiedza - Imperium (Int), Wspinaczka (K), Wycena (Int), Znajomość języka - Reikspiel (Int), Zwinne palce (Zr), Jeździectwo(Zr),

Zdolności:, Łotrzyk, Żyłka handlowa, Szósty zmysł, Ulicznik,

Erwin “Szrama” Hartmutsen,

Profesja: Złodziej

Historia: Dziecko ulic Altdorfu. Wychowany na doliniarza przez gildie złodziei. Udało mu się przetrwać niezliczone pobicia przez strażników, brutalne walki gangów, choroby i głód. Po latach stał się szanowanym w środowisku specjalistą od włamań do bogatych domów. Popełnił jednak błąd włamując się do siedziby kultystów. Ich gniew oraz straszliwe widoki jakie wtedy zobaczył ścigają go do dziś.

Mocne strony: Słaby złodziej to martwy złodziej. Ty żyjesz, więc znasz swój fach- zabezpieczenia i pułapki nie są ci straszne. Podobnie jak większe wysokości i gburowaci strażnicy. Ponieważ żyłeś z okradania ludzi z wyższych sfer. Wiesz też jak zachować się wśród wysoko postawionych. W odpowiednim stroju na pewną wezmą cię za szlachcica.

Wiek: 21 lata; **Wzrost**: 170 cm

Profesja: Złodziej

Uzbrojenie: miecz, kastet, nóż dobrej jakości

Zbroja: ćwiekowany kaftan, rękawice kolcze, skórzany czepiec,

Wyposażenie: ekwipunek i ubrania podróżnicze, ubranie dobrej jakości 10 ZK,

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	30	35	35	40	31	28	29

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	4	0	0	2

Umiejętności:
Charakteryzacja (Ogd), Etykieta (Ogd)), Hazard (Int), Otwieranie zamków (Zr), Plotkowanie (Ogd), Przekonywanie (Ogd), Przeszukiwanie (Int), Skradanie się (Zr), Spostrzegawczość (Int), Ukrywanie się (Zr), Wiedza - Imperium (Int), Wspinaczka (K),, Znajomość języka - Reikspiel (Int), Zwinne palce (Zr), Jeździectwo(Zr),

Zdolności:, Łotrzyk, Charyzmatyczny, Szósty zmysł, Ulicznik, Wykrywanie pułapek,

Shaarsh

Historia: Od chwili narodzin byłeś przeznaczony do wielkości. Biała sierść oraz nietypowy kolor oczu zapewniły ci najlepsze jedzenie, troskliwych służących i szansę na wejście na szczyt drabiny społeczeństwa szczuroludzi. Oczywiście będąc najsprytniejszym, najokrutniejszym i błogosławionym przez Rogatego Szczura wykorzystywałeś to w pełni. Szybko ujawnił się twój talent do magii i spisków dlatego zostałeś osobistym uczniem jednego z Szarych Proroków. Niestety jedna nieudana intryga twojego przełożonego skończyła się jego śmiercią, a ciebie zmusiła do ucieczki na obrzeża pod-Imperium. Obecnie szukasz nauczyciela oraz kolejnej szansy na zdobycie władzy i potęgi.

Mocne strony: W pracowni mistrza leżały liczne księgi zrabowane ludziom a kilku niewolników wykorzystywanych było do prostych prac. Dzięki temu rozumiesz staroświatowy oraz wiesz dużo więcej niż inni na temat funkcjonowania ludzi.Twój czuły węch jest też bardzo wrażliwy na spaczenie. Niedługa nauka czarów nie pozwoliła na poznanie potężnych zaklęć, lecz masz kilka sztuczek w rękawie.

Wiek: ? ; **Wzrost**: 155 cm

Profesja: Uczeń Szarego Proroka

Uzbrojenie: kij, długi nóż

Zbroja: kaftan, ,

Wyposażenie: szare szaty, talizmany i symbole

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
24	25	32	36	44	42	48	33

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	3	3	4	2	0	1

Umiejętności:
Czytanie i pisanie - queekish (Int), jezyk tajekmemny (magiczny), nauka (magia) splatanie magi (Int), Otwieranie zamków (Zr), Plotkowanie (Ogd), Przekonywanie (Ogd), wykrywanie magii (Int), Ukrywanie się (Zr), Wiedza - Imperium, Skaveny (Int), Wycena (Int), Znajomość języka - Reikspiel, queekish (Int), ,

Zdolności:
błyskotliwość, magia: powszechna (dwie), magia prosta (spaczeniowa) dotyk mocy , zmysł magii, zmysł spaczenia, widzenie w ciemnościach

Queeksha

Historia: Pomimo tego, że byłaś najmniejsza w miocie, szybko doceniono twoją zręczność oraz okrucieństwo. W odróżnieniu od większości samic, nie skończyłaś jako nałożnica rodząca niekończące się zastępy plugastwa. Granicząca z obsesją podłość i nienawiść pozwoliła ci uzyskać status, pogardzanego i muszącego stale udowadniać swoją wartość, ale jednak pełnoprawnego wojownika. Nie mogąc konkurować w bezpośrednim starciu z silniejszymi czarnoszczurami, musiałaś nauczyć się atakować z ukrycia i zdradziecko. Czekasz na moment kiedy będzie mogła pokonać wrogów swoich pobratymców, dzięki czemu zdobędziesz ich szacunek. Potem zaczną się ciebie bać tak jak powinni.

Mocne strony: Nauczyłaś się korzystać ze śmiercionośnego arsenału broni zasięgowych, trucizn oraz zaskoczenia. Potrafisz też bezszelestnie się skradać oraz wspinać. Wrodzone okrucieństwo jest też dobrą podstawą dla wyuczonych umiejętności przesłuchiwania oraz torturowania.

Profesja: Posłaniec nocy

Uzbrojenie: długi nóż, 3 gwiazdki do rzucania. proca

Zbroja: Skórzany hełm, kaftan kolczy

Wyposażenie: szaty, wytrychy, małe wnyki

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
44	35	32	32	41	32	29	20

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	3	3	4	0	0	2

Umiejętności:, Otwieranie zamków (Zr), Pływanie (Zr) Tortury (K), Plotkowanie (Ogd), Przekonywanie (Ogd), Zastarszanie (K), Ukrywanie się +10 (Zr), Wspinaczka (zr), Unik (Zr) Wiedza - Skaveny (Int), Znajomość języka - queekish(Int), ,

Zdolności:
bardzo szybki, broń specjalna (rzucana, procę), widzenie w ciemnościach, grotołaz

Yir-Aash

Historia: Twój nędzny żywot nie odbiegał zbytnio od równie nędznych żywotów współbraci, chociaż zawsze uważałeś, że nienawidzisz wszystkiego i wszystkich bardziej od innych. To doprowadziło cie do przekonania o swojej unikalności, oraz uświadomiło ci, że stworzony jesteś do wielkich czynów. We własnych oczach widziałeś siebie jako sprawniejszego, silniejszego i przebieglejszego od innych, wliczając w to w swoich przełożonych - a wiara ta, poparta czynami, pomogła ci zdobyć ograniczony respekt wśród pobratymców. Czy właśnie nadszedł moment kiedy obwołają cię wielkim wodzem?

Mocne strony: Do perfekcji opanowałeś wiedzę o życiu społecznym Skavenów. Intuicyjnie wiesz kiedy się podporządkować, kiedy obrażać a kiedy zdradzić. Sprawia to że jesteś cenionym podwładnym i skutecznym liderem. Oczywiście możesz też swoją pozycję obronić kłami i długim nożem.

Profesja: Klanbrat

Uzbrojenie: długi nóż, bicz, sieć, tarcza

Zbroja: Skórzany hełm, kaftan kolczy

Wyposażenie: szaty, kajdany

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
34	30	32	32	43	22	35	30

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	3	3	4	0	0	2

Umiejętności:, , Pływanie (Zr) Tortury (K), Plotkowanie (Ogd), Przekonywanie (Ogd), Zastraszanie (K), Ukrywanie się +10 (Zr), Wspinaczka (zr), Unik (Zr) Wiedza - Skaveny (Int), Znajomość języka - queekish(Int), ,

Zdolności:
intrygant, broń specjalna (unieruchamiająca), widzenie w ciemnościach, silny cios grotołaz, zapasy

Miasto i gniazdo

Oberseert

Historia powstania oraz rozwoju Oberseert stanowi świetną ilustrację historii Imperium. Wzniesiona ponad trzy wieki temu wieża obronna stała się siedzibą wyniesionego do stanu szlacheckiego za zasługi wojenne przodka Jana Wessel-Steinmeiera. Umieszczenie jej na szerokim wzgórzu nad szeroko rozlaną rzeką Reik miało zapewniać kontrolę nad nadanymi ziemiami oraz możliwość dalszej rozbudowy do pełnoprawnego zamku. Niestety okoliczne ziemie okazały się podmokłe i dające marne zbiory, co doprowadziło do stagnacji i zubożenia rodu. Obecnie włada on kilkoma niewielkimi wioskami oraz leśnymi osadami węglarzy. Niezależnie od władzy szlacheckiej z inicjatywy imperialnych urzędników, nad samym brzegiem wzniesiona została mytnica Oberseert. W jej sąsiedztwie osiedliło się kilku rzemieślników z Altdorfu korzystających z przywileju płacenia podatku samemu Imperatorowi oraz z pominięciem chciwych cechów i gildii. Prawdziwy rozwój jednak rozpoczął się po uzyskaniu przez Marienburg niepodległości. Złote korony pochodzące z przemytu i rzemiosła spowodowały, że nieliczne zabudowania szybko przekształciły się w bogacące się miasteczko. Gardzący do tej pory „mieszczańskim i krasnoludzkim zajęciem" członkowie rodu Wessel-Steinmeiera zorientowali się, że nie mają kontroli (i przychodów z tym związanych) nad osadą rozbudowującą się coraz bliżej ich siedziby. Zrzeszonym w radę cechową kupcom i mistrzom rzemieślniczym, władającym de facto osadą, zmiana nie była jednak mile widziana. Po trwającym lata sporze sądowym przed obliczem Imperatora zwyciężyła w większości ich racja. Szlachta uzyskała jedynie tytuł „Obrońców i protektorów Oberseert" co doprowadziło do trwałej niezgody. Kolejnym impulsem do rozwoju były tragiczne ulewy latem 2449 roku. W ich wyniku osunęła się ziemia odsłaniając część starożytnej konstrukcji, na której zbudowano Oberseert. Białe kamienne bloki, mozolnie rozbierane, są sprzedawane jako budulec pałaców i świątyń w Altdorfie oraz Marienburgu.

Centrum życia osady to niewielka przystań łodzi płaskodennych, targ oraz najstarsze zabudowania: mytnica, zakłady rzemieślnicze oraz domy drobnych handlarzy. Z targu wiedzie też jedyna brukowana ulica która po minięciu rozpadającej się drewnianej palisady (budowę kamiennego muru blokują kłótnie natury finansowej) zmienia się w szlak do Eihart. Na zachodzie od niej wznosi się wzgórze zwieńczone wieżą rycerską oraz kaplicą Sigmara. Jego stoki, nazywane prześmiewczo "włościami pana", pokryte są lichymi chatami należącymi do chłopów i uciekinierów z północy. We wschodniej części miasteczka zbudowane są magazyny, manufaktura beczek oraz kilka okazałych siedzib kupców i mistrzów cechów. Za nimi rozciąga się kamieniołom należący do kupca Silvio Salvatori.

Święto Młodego Księżyca

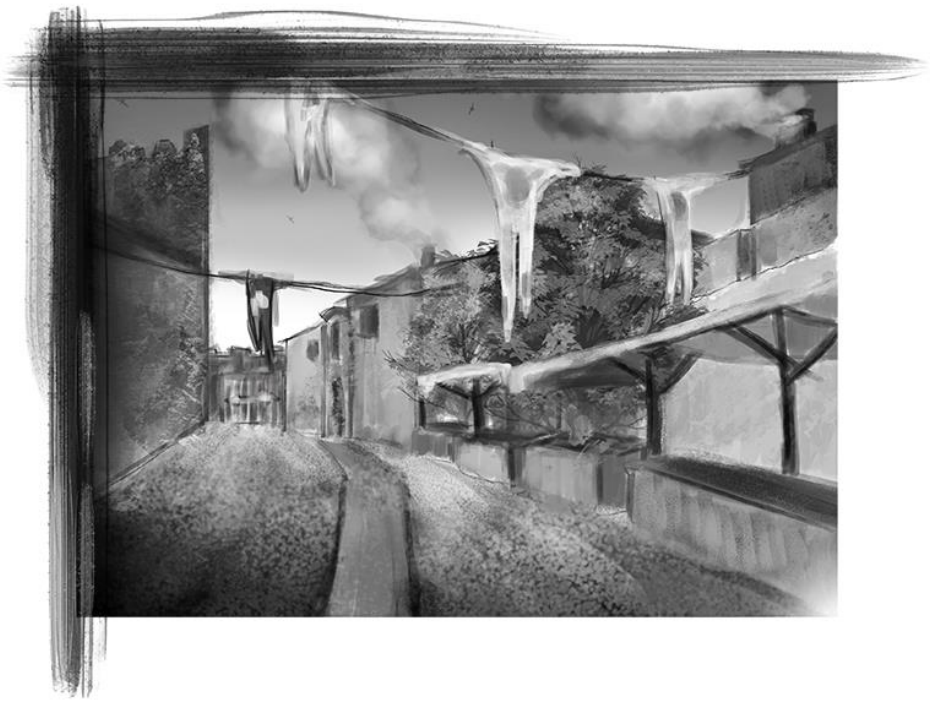
Lokalne święto Reiklandu. Odbywa się podczas trzeciego nowiu po przesileniu letnim na pamiątkę rozgromienia przez Sigmara pierwszych wrogich hord nad Reikiem (w zależności od wersji mowa o goblinach, zwierzoludziach lub armiach Chaosu). Ze świętem związana jest legenda o Księżycu, których zachodząc w nów przed decydującą bitwą miał nie pokazywać się przez wiele dni, aż do ostatecznego zwycięstwa armii Sigmara - wówczas to ukazał się i zaświecił równie jasno jak Słońce w dzień. Święto trwa trzy dni, z czego najhuczniej obchodzone jest pierwszego, kiedy to na rynku odbywa się jarmark, zaś całe miasto strojone jest w kolorowe girlandy i wstęgi, a jego ulicami przepływają korowody tancerzy i sztukmistrzów. Charakterystycznym elementem są obowiązkowe stroje wyobrażające stwory, które przywdziewają wszyscy bawiący się na ulicach obywatele. Liczne są przedstawienia ludowe przedstawiające walki z potworami, wydarzenia historyczne lub po prostu sprośne opowiastki z miejskiego folkloru. Samo święto, niezwykle popularne wśród mieszkańców, nie jest nazbyt entuzjastycznie odbierane przez Świątynię Sigmara z racji na jego rozwiązły charakter, nawet mimo iż dawniej jego wielkim entuzjastą był sam hrabia.

Lokacje

- **Wieża rycerska “Gniew Sigmara”**

Samodzielna budowla o czterech kondygnacjach, wzniesiona na planie czworoboku, zawierająca pomieszczenia mieszkalne i gospodarcze. Stanowi siedzibę rodu Wessel-Steinmeier, a jej religijna nazwa

to pomysł aktualnego seniora. Ze względu na osiadanie oraz osunięcia wzgórza jest ona lekko przekrzywiona przez co nazywana jest czasem “kuśką hrabiego”. Pierwszą kondygnację wypełniają kwatery nielicznej służby, kuchnia oraz magazyn. Druga kondygnacja do której prowadzą wąskie schody to jadalnia oraz pokój audiencyjny. Na trzecim piętrze pokoje mają najbliżsi współpracownicy- żołnierze oraz ekonom. Ostatnia kondygnacja to pomieszczenia głowy rodu. Na dachu znajduję się stanowisko wartownicze oraz zestaw reiklandzkiego systemu sygnalizacyjnego czyli lustra i chorągiewki sygnalizacyjne.



- **Targ**

Jedno z najważniejszych miejsc w mieście, gdzie toczy się życie handlowe, towarzyskie i rozrywkowe. Za dnia jest tu gwarno i tłoczno. Oprócz kramarzy i wszelkiej maści przekupek spotkać tu można także liczne patrole straży oraz stanowiących specyficzny miejski folklor hałaśliwych kaznodziejów finansowanych przez hrabiaa. Ci ostatni są szczególnie wyczuleni na nieznajomych i chętnie wprowadzą w tajniki jedynej słusznej wiary, a w razie potrzeb równie ochoczo doniosą na nich najbliższemu patrolowi. Oprócz “legalnych”, na targu spotkać można też “specjalne” kramy, na których na hasło kupić można normalnie niedostępne przedmioty. W jednej z okalających targ od południa kamienic znajduje się także wejście do kanałów - dla niepoznaki zamaskowane jako skład węgla.

- **Przystań**

Nad niewielką przystanią unosi się woń stęchłej wody, moczu i lichego alkoholu. Mimo zakazu mało kto pracuje tu na trzeźwo, a wielu flisaków sypia na miejscu w jednym z dwóch sypiących się czworaków lub na stercie siana na świeżym powietrzu. Z racji przetaczających się przez przystań i okolice tłumów jest to, poza targiem, dobre miejsce aby "zniknąć". W okolicznych zabudowaniach kwitnie też prostytucja, chociaż straż oficjalnie ją zwalcza (ale tylko jeśli sprawy nie da się jakoś przykryć, gdyż sama straż od tanich rozkoszy bynajmniej nie stroni).

- **Mytnica**

Jedno z najstarszych zabudowań w miasteczku i zarazem siedlisko korupcji na wszystkich szczeblach. Pracujący tu mytnicy utrzymują szerokie kontakty i znają swoją wartość: nie wystarcza im bynajmniej liche wynagrodzenie, które utrzymują, dlatego chętnie biorą łapówki. Nie są jednak lekkomyślni: cechuje ich kompletny brak zaufania do obcych, a nawet do swoich jeśli sprawa nie jest załatwiona z zachowaniem wszelkich środków ostrożności. Wyjątkiem jest główny Mytnik - Hammel - który jako stary doświadczony urzędnik jest absolutnie nieprzekupny i dodatkowo wyczulony na łgarstwa i próby manipulacji. Pozostali mytnicy będą bardzo uważać, aby o niczym się nie dowiedział, a w przypadku gdy zaistnieje śladowa szansa na odkrycie przemytu wszystkiemu zaprzeczą i sami zadenuncjują bohaterów do strraży.

- **Karczma "U starego mnicha"**

Najstarsza i prawdopodobnie najbardziej znana karczma w mieście znajduje się nieco na uboczu centrum miasta. w niskim, krytym strzechą budynku o chylących się ścianach. Karczma stanowi bazę przemytników i oprócz świadczenia zwykłych usług szynkarskich jest też miejscem obrotu trefnym towarem. Przez lata kolejni działacze rady cechów próbowali jej właścicielkę -Rudolfinę Baader, nękać donosami i wszelkimi sztuczkami nieuczciwej konkurencji, jednakże nigdy nie udało im się jednoznacznie wykazać przed hrabią, że karczma jest czymś więcej niż zwykłą oberżą, do tego o "wysokim stopniu moralności". W karczmie często bywają przedstawiciele straży, którzy sami robią interesy z przemytnikami co dodatkowo chroni działalność, natomiast sama właścicielka regularnie dotuje kaplicę Sigmara i działalność jego kapłanów, co zapewnia jej przychylność hrabiaa i samego kościoła.

- **Kaplica Sigmara**

Jeśli w skarbcu Oberseert kiedykolwiek zabrakło pieniędzy na jakiekolwiek wydatki, z pewnością nie dotyczyło to kaplicy. Umiejscowiona na wzgórzu nieopodal wieży hrabiaa już z oddali lśni czystą czerwienią i złotem bogatych zdobień. Mimo, iż niewielka, jej jedyna wieżyca i chorągwie widoczne

są z daleka, a efekt potęguje otoczenie lichych chat ją otaczających. hrabia przeznaczył stałą część budżetu na utrzymanie kaplicy i mnichów, a w samym budynku znajduje się osobne pomieszczenie modlitewne przygotowane specjalnie dla niego. Dla ochrony kaplicy hrabia przeznaczył specjalny, 10-osobowy oddział straży, stale stacjonujący w jednej z pobliskich chat (w praktyce rzadko kiedy na posterunku jest więcej niż 2 - 3 osoby).

- **Kamieniołom**

W miejscu gdzie przed laty doszło do osunięcia ziemi, ukazały się resztki zapomnianych krasnoludzkich budowli niewiadomego przeznaczenia - prawdopodobnie związane z kultem zmarłych. Miejsce szybko obrosło złą sławą, szczególnie, że kolejni robotnicy zaczęli mówić o "zjawach" powodujących osuwanie się skał. Po trzecim śmiertelnym wypadku i sami kupcy nieco stracili zainteresowanie kamieniołomem. Nadal pozostaje on jednak w użyciu przez cech murarski..

- **Podgrodzie**

Tuż za starą palisadą, przy szlaku do Eihart, wykwitły lepianki biedoty oraz wszelkiej maści przyjezdnych, którzy nie mają szans na osiedlenie się za murami. Żyją oni z żebrów oraz drobnego handlu, głównie rękodziełem czy produktami odzwierzęcymi (niektórzy hodują w ograniczonym zakresie kury, króliki czy świnie). Podgrodzie znane jest też jako siedlisko złodziei, stąd patrole straży regularnie robią naloty, chociaż głównie dla rozrywki. Tu, pod jedną z lepianek (będącą de facto resztką murowanej piwnicy), znajduje się wyjście z kanałów.

Frakcje oraz istotne postacie

Pomimo tego że Oberseert relatywnie niedawno zmieniło się z niewielkiej wioski w małe miasteczko handlowe, mieszkańcy podzieleni są na różne frakcje o sprzecznych interesach. Opisani zostali tutaj jedynie najważniejsi BNi oraz grupy zbrojnych podlegające im. W razie potrzeby typowych mieszkańców można stworzyć używając tabeli imion w podręczniku oraz charakterystyk z bestariusza.

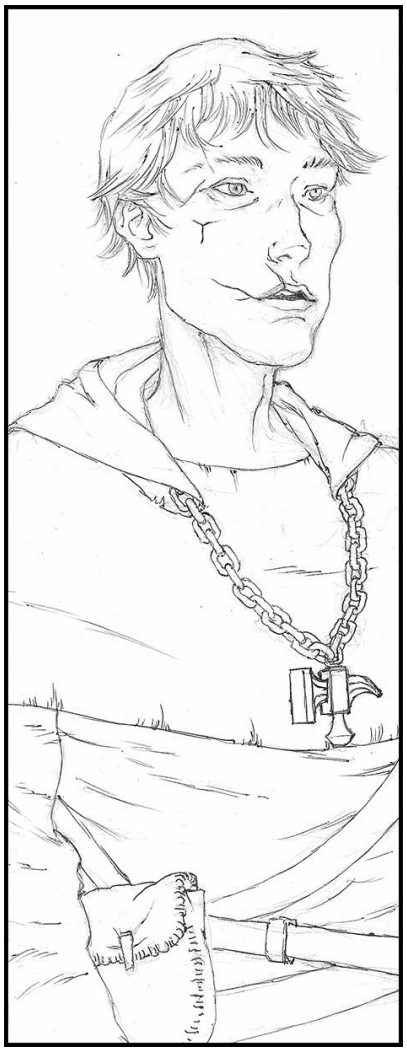
Sigmarczycy

Część mieszkańców to zagorzali wyznawcy Sigmara. Począwszy od najniższych warstw biedoty mieszkającej poza palisadą do lokalnego arystokraty. O ich ilości można przekonać się podczas pochodów oraz mszy. Jest to wielki, śmierdzący tłum który bez zażenowania współtworzą także drobni kupcy czy drużynowi hrabiego. Sigmarczycy często zbierają się spontanicznie na placu targowym modląc się, publicznie wyszydzają chciwych kupców, a nawet pokutują biczując się do

krwii. Wbrew pozorom grupie tej brakuje wyraźnego lidera - Jan Vogel Wessel-Steinmeier bardzo często działa pod wpływem kapłana, a nawet wieszcza.

- **Obrońca Oberseert, hrabia Jan Vogel Wessel-Steinmeier**

Tytularny władca Oberseert, zasłużony rycerz Imperatora, weteran wielu starć i pałacowych intryg. Wiekowy już, ale wciąż gorliwy wyznawca Sigmara, którego wiara z wiekiem zaczęła przeistaczać się w fanatyzm. Rzadko ukazuje się poddanym, zwykle na różnego rodzaju świętach religijnych. Zwykle dnie spędza w kaplicy na modlitwach i rozmyślaniach. Młodość spędził w Altdorfie jako oficer. Przejąwszy dziedziczną władzę, lata temu zaprowadził rządy twardej ręki, w dużej mierze oparte na prawie religijnym. Jednym z najmniej popularnych, chociaż głównie w kręgach kupieckich, przejawów jego rządów było nałożenie ogromnych ceł na handel niebieskim szafranem, przyprawą o dużej wartości rynkowej używaną tak w wykwintnej kuchni jak i prywatnych gorzelniach. Następnie nałożył dodatkowe opłaty na handel alkoholem i farbowanymi tkaninami. Zyski posłużyły do rozbudowy kaplicy, co miało uleczyć próżność i zbytek. Na usługi księcia jest zbrojna drużyna. W teorii również żołnierze w mytnicy i straż cechowa, jednak w praktyce są "w kieszeni" kupców. Wśród większości obywateli cieszy się nie tyle popularnością, co wypracowanym latami rządów szacunkiem.



- **Ojciec Manferd Lieberbrock**

Skupiony na sprawach wiary zakonnik opiekujący się kaplicą. Przez lata żył w odizolowanym zakonie, gdzie prowadził studia nad życiem Sigmara oraz jego świętymi czynami. Ma duży wpływ na hrabiego. Nie korzysta z niego jednak zbyt często, zwykle cytując niejasne sentencję i unikając otwartych deklaracji. Nie posiada również wielkiej charyzmy i słabo radzi sobie z tłumami. Gdy braknie mu argumentów lub siły przebicia najczęściej powołuje się na hrabiego i jego siłę militarną, przeciwników nazywając heretykami.

- **Wieszcz Sigmara**

Znany po prostu jako "wieszcz". Tajemnicza postać wpisująca się w miejski folklor Oberseert. Znany obywatelom kaznodzieja i boży szaleniec skupiający wokół siebie grono zwolenników i uczniów. Popularne są jego uliczne kazania, zawsze pełne symboliki i nie do końca zrozumiałych treści opartych

prawdopodobnie na wizjach wywoływanych przez noszoną pod obszerną, prostą szatą kawałek spaczenia. Jego prawdziwe poglądy i cele pozostają nieznane. Nie cieszy się sympatią ojca Lieberbrocka, z racji iż ten uważa go za będącego “o krok od herezji”.

- **Drużyna hrabiego**

Grupa dwudziestu żołnierzy będąca pod bezpośrednimi rozkazami “Obrońcy Oberseert”. To doświadczeni weterani, przez lata służący swojemu panu. Podzielni na dwie grupy, pilnują kaplicy oraz wieży rycerskiej. To jedyni zawodowi żołnierze w okolicy, są dobrze wyekwipowani oraz gotowi do walki w trudnych warunkach. Ich dowódcą jest Alebrt "Czwarty" von Bausmer- ubogi szlachcic mający funkcję sierżanta. Jako ich charakterystyki mogą posłużyć „Najmita” ze strony 245 podręcznika.

- **Czerwoni bracia**

Tuzin fanatycznych wyznawców Sigmara, tworzący grupę mającą wprowadzić “pobożność i porządek”. W jej skład wchodzą młodzi mieszkańcy prowizorycznych chat znajdujących się pod miastem. Tam też poza mszami i religijnymi celebracjami można ich spotkać. Zwykle, poza nielicznymi atakami na szukających zaczepki oprychów lub kupców, zachowują się spokojnie a nawet pomagają utrzymać porządek. Uzbrojeni są jedynie w proste pałki, bicze oraz długie noże, brakuje im też wyszkolenia. Nie cofną się jednak przed niczym, jeśli wierzą że tego oczekuje od nich Sigmar. Jako ich charakterystyki mogą posłużyć „Zbir” ze strony 247 podręcznika.

Rada Cechów i Kupców

Grupa intrygantów i oportunistów działająca w Oberseert w ramach rady cechowej i kupieckiej. Nie cieszą się sympatią hrabiego - i z wzajemnością. W gildii działa wielu wpływowych i znanych kupców mocno angażujących się w politykę, z których najbardziej prominentnym jest Tileańczyk Silvio. W kieszeni tej grupy znajdują się mytnicy oraz straż cechowa

- **Silvio Salvatori**

Syn kupca Tileańskiego, pochodzi z rodziny zamieszkującej Obertseert od kilku pokoleń. Po objęciu władzy przez religijnego Jana knuje nieustanne intrygi mające na celu poszerzenie wpływów i pojemności swojej sakiewki. De facto nieformalny przywódca “legalnych”. Zależy mu na zniesieniu ceł i ograniczeniu wpływów tak hrabiego, jak i duchowieństwa. Posiada on kilka łodzi w dokach i szereg kramów na targu, jednak jego najważniejszym źródłem dochodów jest wydobycie kamieni z krasnoludzkich ruin.

- **Mytnicy oraz straż cechowa**

Grupa chłopów którym dano włócznie i hełmy oraz nauczono tworzyć szereg. Mają odpowiadać za porządek oraz bezpieczeństwo. W praktyce terroryzują biedotę oraz piją tanie wino w mytnicy. Choć teoretycznie dowodzi nimi Wolfgang Ernst Meinhoff-Steinmeier w praktyce są na usługach cechu. Jednym wyszkolonym żołnierzem jest szef straży cechowej Albrecht Pycke. Jako ich charakterystyki mogą posłużyć „Strażnik miejski" ze strony 247 podręcznika.

Przemytnicy

Sami siebie nazywający "tajną gildią" przemytnicy to grupa robiąca interesy na przemycie dóbr z i do pobliskiego Marienburga. Działają w ukryciu, często prowadząc jednocześnie całkowicie legalne działalności gospodarcze. Zależy im na zachowaniu w tajemnicy ich szlaków handlowych przebiegających przede wszystkim ciągnącymi się pod Oberseert kanałami.

- **Rudolfina Baader**

Powszechnie znanym przedstawicielem przemytników jest Rudolfina Baader, do której należy jedna z najbardziej znanych karczm w Oberseercie - "U starego mnicha". Oficjalnie przeszła na legalne działanie a liczne publiczne pokuty zwiodły skutecznie władze. W rzeczywistości dalej jej kontakty i zdolności organizacyjne kręcą się wokół "podziemnych" interesów. Jako jej charakterystyka może posłużyć „Szuler" ze strony 247 podręcznika.

- **Urgrim "Gilder" Thormbrock**

W dzień to szanowany krasnoludzki rzemieślnik, prowadzący dużą kuźnie oraz sklep. W nocy jest prawą ręką Rudolfiny i faktycznym organizatorem przerzutu towarów kanałami. W młodości był krasnoludzkim gońcem dlatego z łatwością porusza się pod ziemią. Ma zatarg z Silvio Salvatori ze względu na to że kamieniołom "należał do jego przodków".

- **Skrytobójca**

Niegdyś nosił ludzkie nazwisko, ale szczuroludzie przezwali go Sheerk i poprzednie miano popadło w niepamięć. Mężczyzna w średnim wieku, rozchwiany emocjonalnie i nie w pełni władz umysłowych. Szczuroludzie napawają go lękiem i chorą fascynacją jednocześnie. Zwykle rozkojarzony, działający w pośpiechu i wystraszony, na podobieństwo swoich mocodawców. Można go spotkać zarówno żebrzącego jak i trudniącego się prostymi i marnie płatnymi pracami. Nierzadko spotykany w stanie upojenia bądź odurzenia. Znany straży jako nieistotny i niegroźny bezimienny element.

- **Flisacy bez łodzi**

Miejscowe oprychy na usługach przemytników. Opryskliwi, mrukliwi i zwykle pijani. Stanowią podstawę sił przemytników. Można ich spotkać na bazarze jak i w kanałach. Jako ich charakterystyki mogą posłużyć „Zbir" ze strony 247 podręcznika.

Niezależni mieszkańcy

- **Dziedzic Wolfgang Ernst Meinhoff-Steinmeier**

Spadkobierca hrabiego i jego jedyny syn. Wychowany bez matki, zmarłej w tajemniczych okolicznościach. Plotka mówi, że naprawdę pochodzi z nieprawego łoża i jego prawdziwą matką była kislevska chłopka. Stara się sprawować władzę w miejsce pochłoniętego modlitwami ojca- do jego najważniejszych funkcji jest kierowanie mytnicą oraz strażą cechową. W praktyce często ulega wpływom doradców, na które jest bardzo podatny. Dodatkowo jest stałym bywalcem (podobno zadłużonym na setki złotych koron) karczmy Rudolfiny Baadera co dla wielu jest znakiem jego cichego przyzwolenia na sprawy przemytu. Wszystkie wpływowe frakcje miejskie (kupcy, duchowieństwo, straż) upatrują w jego rządach okazji do rozszerzenia swoich wpływów po śmierci hrabiaa. Oczekuje się od niego także złagodzenia przez niego religijnych praw ojca, na co szczególnie liczy środowisko kupieckie. Jednakże, póki hrabia pozostaje u władzy, jego wpływy są ograniczone. Wbrew rodzinnej tradycji zamieszkał w bogatej kamienicy zamiast w wieży rycerskiej, lecz najłatwiej spotkać go "U starego mnicha".

- **Medyk Fanriel Halli z Marienburga**

Elfka będąca jedynym lekarzem w okolicy (oprócz wyrwizęba z kuźni krasnoludzkiej oraz kapłana Manfreda zalecającego głównie modlitwy i pokutę) jest solą w oku wszystkich pobożnych mieszkańców Oberseert. Na jej szczęście wśród rodzin kupieckich ma wielu dłużników zawdzięczających jej zdrowie swoje oraz rodziny. Mieszka w dużej kamienicy w sąsiedztwie dziedzica.

Kanały pod Oberseert

Starożytna konstrukcja krasnoludzka będąca pozostałością po zburzonej wieki temu twierdzy oraz systemu dostarczania wody do innych osiedli. Posiadają liczne wejścia, chociaż do dziś większość

została z. Kanałami można dostać się z podgrodzia do samego centrum miasta, a niektóre korytarze posiadają wyjścia aż w otaczających miasto lasach. Przemytnicy użytkują (a także konserwują i częściowo rozbudowują) głównie górne poziomy i być może nie do końca zdają sobie sprawę, że chodniki labiryntu schodzą o wiele głębiej pod miasto. Na jednym z dolnych poziomów znajduje się gniazdo Skavenów.

Poruszanie się po kanałach

Kanały kiedyś stanowiły skomplikowany system dostarczania świeżej wody w głąb starożytnego krasnoludzkiego imperium. Dlatego pomimo znacznej odległości od morza, niewielkie wahania poziomu wody Reik powodują okresowe zalewanie kanałów. Powoduje to że eksploracja kanałów musi być ostrożna i dobrze zaplanowana. Możliwe są trzy poziomy wody:

Niski- całkowity odpływ następuje w środku nocy, jednak zwykle godzinę po zmroku woda sięga już ledwie do kostek.

Średni- woda cofa się lub napływa. Zaczyna się zwykle o świcie, i gwałtownie narasta - do południa kanały są niemal zalane. Walka oraz poruszanie się w tych warunkach jest niebezpieczne oznacza modyfikator -20.

Wysoki - kanały przez większość dnia są napełnione. Zdatnych do użytku pozostaje tylko kilka górnych chodników, jedna są one wówczas zupełnie odcięte.Poruszanie się wymaga pływania.

Lokacje:

- **Krasnoludzkie grobowce.**

Osunięcie w kamieniołomie spowodowało powstanie kolejnego wejścia do kanałów - właśnie przez komorę grobowców. Jest to kilka obszernych komnat wypełnionych statuami krasnoludzkich bohaterów, częściowo zawalonych i raczej niebezpiecznych - łatwo o zawalenie stropu i śmierć lub uwięzienie pod gruzami. Wyjście jest jednakże obszerne i trudne do obrony - tak z jednej, jak i drugiej strony.

- **Podziemne jezioro.**

Dawno temu prawdopodobnie używane jako rezerwuar wodny, obecnie raczej zapomniane. Wedle przemytników jest w nim "coś dziwnego" i ową obecność wyczują także Skaveny. Jednym i drugim brak jednak dowodów. Zbiornik zamieszkuje bliżej nieokreślona istota, która może objawić się graczom jako cień pod powierzchnią - a w skrajnym przypadku jako macka próbująca wciągnąć postać w czarną toń. Potwór pozostanie jednak nieuchwytny. W razie potrzeby użyj charakterystyki koralawca jaskiniowego na str. 125 podręcznika. „Dzieci rogatego szczura" Jezioro leży niemal dokładnie pod geograficznym centrum miasta i prowadzi do niego tylko jedna ścieżka. Jezioro połączone jest z niektórymi chodnikami systemem zapomnianych rur umożliwiających drenaż wody w przypadku przypływu.

- **Tunel z czerwoną pleśnią**.

Dzięki tunelowi można szybko dostać się na powierzchnię (wyjście w budynku gospodarczym przy kaplicy - łatwy dostęp do dzwonnicy i do wieży Sigmara). Problemem są liczne odcinki pokryte czerwoną pleśnią w stopniu wręcz uniemożliwiającym przejście. Bohaterowie muszę znaleźć sposób na oczyszczenie korytarza - inne Skaveny raczej nie podejmą się przeprawy tą drogą nawet po jej oczyszczeniu.

- Kryjówka Sheerka.

W naturalnej grocie odchodzącej od jednego z kanałów ma swoje legowisko Sheerk. Jest to w istocie śmietnisko pełne rozrzuconych w nieładzie przedmiotów - od książek, przez połamane meble, po rytualne złote kielichy. W centralnym punkcie znajduje się siennik oraz solidna skrzynia, w której Sheerk trzyma swoje skarby. Już przed wejściem zasłoniętym brudą kotarą daje się wyczuć smród zgnilizny - Sheerk sam żyje jak szczur, a na resztkach pokarmu pokrywających podłogę śmiało ucztują setki much i larw.

Spotkanie w kanałach

Zetknięcie się dwóch grup w kanałach rozpoczyna się od przeciwstawnego **testu spostrzegawczości** w zależności od warunków postacie mogą się zobaczyć czy jedynie usłyszeć. Modyfikatory zależne są od zachowania (duża grupa, głośne rozmowy, założona zbroja -10; walka, bieg -20) użycia silnych źródeł światła (-10). W przypadku gdy obie grupy nie zdały testu niemal wpadają na siebie. Gdy tylko jedna strona zdała może ona zdecydować czy oddalić się czy podejść niezauważona. W przypadku gdy obie zdadzą test liczba sukcesów określa jak szybko udało im się usłyszeć drugą grupę. Sukces w teście pozwala też określić w przybliżeniu wielkość grupy oraz gatunek (ludzie, zwierzęta, szczuroludzie).

Tropienie w kanałach jeśli zapewni się odpowiednie warunki (dla ludzi brak oświetlenia oznacza -10 do testu, średni poziom wody oznacza -20 do testu) ze względu na ograniczoną liczbę dróg oraz warstwę błota jest łatwe (+10 do testu).

Podróżując przez górne części kanałów co 1k3 godzin można spotkać patrol przemytników. Będzie to 1k4+1 zbirów. W dolnej części, blisko gniazda co 1k3 godzin można spotkać patrol Skavenów. Będzie to 1k3 klanbraci dowodzonych przez czarnoszczura. W razie potrzeby użyj charakterystyki z dodatku: Przykładowe Skaveny z podręcznika „Dzieci rogatego szczura” W podziemiach można też spotkać innych przedstawicieli fauny pod-Imperium.

Shqaakh-Kneeqsh

Połączone z innymi częściami pod-Imperium jedynie niebezpiecznymi oraz częściowo zalanymi tunelami stanowi peryferium Skaveńskiego terytorium. Nazwa skaveńskiego gniazda tłumaczy się w ich języku na “Spaczeniowe leże”. Niegdyś należało do wodnego klanu Skeelit jednak zostało porzucone po wyczerpaniu niewielkich złóż spaczenia. Obecnie rozciąga się na przestrzeni kilku chodników i zajmowane jest przez dwa mniejsze odłamy jednego z młodych, skaveńskich klanów. Przepełnione, cuchnące komnaty są zbyt ciasne dla dwóch frakcji, które nieustannie rywalizują o władzę, zasoby i przestrzeń życiową.

Lokacje

- **Grota Szarego Proroka.**

Na co dzień niedostępna dla “zwykłych” klanbraci, grota proroka pełna jest kadzi z tajemniczymi miksturami, klatek z dziwnymi szczurami-mutantami oraz pojemników ze spaczeniem. Pod obwieszoną sztandarami ścianą wznosi się tron ozdobiony czaszkami i ludzkimi trofeami, zaś na środku komnaty znajduje się solidny stół, który w całości pokrywają zwoje, mapy i alchemiczne artefakty i narzędzia. Jako przycisków do papieru Prorok używa obciążonych ludzkich czaszek, a sama komnata pełna jest świadczacych o nienawiści do ludzkości symboli i przedmiotów.

- **Klan-gniazdo klanu Sleekit**.

Widziane ludzkimi oczami przypomina chaos ciasnych komór wybitych w skale, rachitycznych szałasów i widocznych wszędzie sztandarów klanowych. Kolejne komory połączone są ze sobą ciasnymi korytarzami prowokującymi zatory, a co za tym idzie konflikty. Mniejsze komory połączone są z centralną, w której znajduje się ołtarz ofiarny z namalowanym na skale kilkumetrowym wizerunkiem Rogatego Szczura.

- Pisk-jamy oraz wylęgarnie. Brudne, ciasne komory chaotycznie porozdzielane gnijącymi szmatami, w których gnieżdżą się szczurze nałożnice i ich pomiot.

- Jama niewolników. Dom dla - jak na razie - kilkudziesięciu obdartych i wymizerowanych ludzi, w większości dawnych obywateli Oberseert. Porwani w różnych okresach na przestrzeni ostatnich lat, uznani najczęściej za utopionych w nurcie rzeki lub potajemnie emigrujących z miasta. Zastraszeni, brudni i pozbawieni woli walki żyją stłoczeni w jednej z jam.
- Tunele. Liczne tunele łączą gniazdo z poszczególnymi chodnikami podziemi lub powierzchnią. Zwykle są one niskie, wąskie i dostosowane do potrzeb Skavenów; kilka tuneli transportowych jest szerszych (zmieści się w nich troje ludzi idących obok siebie).

Ważni BNi

- **Prorok Kratskittar**

Najstarszy z mieszkańców podziemi. Zwykle przyodziany w czarną, pokrytą magicznymi symbolami szatę, o białej sierści. Reszta skavenów instynktownie milnie i usuwa mu się z drogi, gdy przechadza się po gnieździe. Zawsze otoczony wianuszkiem wiernych sług stanowiących zarazem jego -

fanatycznie oddaną - ochronę. Jego charyzma powoduje, że samo jego słowo jest prawem, przed złamaniem którego drżą skaveny.

- **Zaklinacz Skeerlin klanu Sleekit**

Ambitny przywódca drugiej z frakcji zamieszkującej gniazdo. Każe tytułować się zaklinaczem i ubrany jest w kolorowe łachmany przyozdobione dziwacznymi amuletami. Wprawne oko rozpozna wśród ozdób elementy ludzkich odznaczeń wojskowych oraz insygniów duchownych. W razie potrzeby użyj charakterystyki Zaklinacza ze strony 146 z podręcznika „Dzieci rogatego szczura

- **Czarnoszczur Skarghak klanu Sleekit**

Budzący grozę swoją wielką posturą przywódca wojowników. Pozbawiony wyobraźni i skłonny rozwiązywać wszelkie problemy przemocą, budzi respekt wśród innych szczurów. W razie potrzeby użyj charakterystyki Czarnoszczura ze strony 142 z podręcznika „Dzieci rogatego szczura

- **Wodny szczur Ksabak**

Szalony inżynier wyrzucony z klanu Skryre. Jego urażona duma może być łatwo wykorzystana dla potrzeb graczy, jeśli tylko docenią jego pomysły i ich wartość dla rasy szczuroludzi. W razie potrzeby użyj charakterystyki Inżyniera spaczenia ze strony 143 z podręcznika „Dzieci rogatego szczura

Porady dla MG

Fabuła rozgrywana jednocześnie przez dwie drużyny to wyzwanie, szczególnie dla mistrzów gry. Poniżej znajduje się kilka porad wobec krytycznych aspektów tego typu rozgrywki. Więcej porad ogólnych można znaleźć w artykule Joanny Szaleniec “Prowadzenie w tandemie” (Portal nr 10).

Przygotowanie do gry

Każdy z Mg powinien zapoznać się dokładnie z całością przygody. Do gry będzie potrzeba więcej miejsca. Co najmniej dwa oddzielne pomieszczenia, z czego jedno musi pomieścić wszystkich uczestników. Warto też mieć miejsce na spotkania obydwu Mg aby na spokojnie uzgodnić przebieg sesji. Ponieważ scenariusz jest rozbudowany najlepiej jest mieć postacie gotowe przed sesją. Może wydawać się to oczywiste ale warto przypomnieć: każda drużyna musi mieć zestaw kostek oraz podręcznik.

Pomimo tego iż historię obydwu drużyn będą przeplatać się w trakcie gry a finał jest wspólny to jednak na początku należy unikać informowania graczy o naturze innych postaci graczy. Jeśli preferencję graczy co do tego co chcą robić na sesji są znane to przydział do poszczególnych drużyn

może odbyć się na tej podstawie. Awanturnicy zwłaszcza na początku będą dużo negocjować i rozmawiać, prowadzić śledztwo. Natomiast Skaveny w większym stopniu będą eksplorować podziemia oraz prowadzić akcję "szpiegowskie". Innym kryterium może być skłonność do grania złymi postaciami. Dla dobrej zabawy szczuroludźmi istotne jest też choćby pobieżna znajomość specyfiki ich społeczeństwa, sposobu mówienia czy mentalność- bardzo rekomendowane jest zapoznanie się z rozdziałem o graniu Skavenami z dodatku Dzieci Rogatego Szczura.

Jedność zdarzeń i czasu

Jeśli podczas gry korzystacie z komputera lub telefonu aby puszczać muzykę fajnie jest użyć jakiegoś programu do szybkiej komunikacji pomiędzy MG. Dobrą praktyką jest też spotykanie się co jakiś czas i skorelowanie tego z przebiegiem czasu w grze np. co godzinę co odpowiada mniej więcej dobie w Starym Świecie. Jednym ze sposób na uniknięcie jakiś paradoksów jest po prostu pytanie graczy o plany ich postaci. Pozwoli to na wstępny ustalenie czy postacie mają szansę na siebie wpaść albo jakie zmiany w świecie gry mogą nastąpić (np. śmierć istotnego dla obu BNa).

Dokładna kontrola czasu jest też istotna rywalizacji pomiędzy drużynami. Zwłaszcza w przypadku drużyny awanturników sesja może przypominać próbę gaszenia wielu pożarów- śledztwo, spory społeczne i polityczne. Mg powinien w miarę możliwości kontrolować upływ czasu- tak aby graczom wydawało się że jest go za mało na wszystkie problemy.

Czasem razem, czasem osobno

Jedną z interesujących mechanizmów jakie można wykorzystać jest czasowe granie dwóch Mg z jedną drużyną. Można do tego celu wykorzystać moment gdy gracze dyskutują na temat dalszych działań lub dokonują większych zakupów czy innych przygotowań. Drużyny będą też grały "razem" podczas finału.

Skorzystać z obecności dwóch Mg można na dwa sposoby. Pierwszym z nich jest podział na "narratora" oraz "mechanika". Jest to szczególnie przydatne w czasie walki z kilkoma przeciwnikami: jeden Mg prowadzi narrację podczas gdy drugi odpowiada za wykonywanie testów, kontrolowanie żywotności itd. Drugim elementem jest odgrywanie dłuższych dialogów BNów w dwie osoby. Pozwala to naturalniej odegrać wszelkiego rodzaju dyskusje i spory (chociażby w radzie cechów czy pomiędzy przywódcami szczuroludzi).

Śmierć, przemyt i święto

Scenariusz, w części dla awanturników, rozpoczyna się od niewinnej prowokacji wymierzonej we władzę. Niestety zadanie, którego podejmują się postacie umieszcza je na liście podejrzanych o

zabójstwo dziedzica. Jednocześnie moredrstwo prowadzi to do eskalacji napięcia w mieście. Rolą MG jest tutaj ukazanie miasta jako żywego, niebezpiecznego organizmu. Postacie graczy służą jako języczek u wagi - mogąc pchnąć zwaśnione frakcje do walki albo załagodzić konflikty. Druga część scenariusza rozpoczyna się w momencie odkrycia, że za zabójstwem kryją się istoty z podziemi. Dalsze śledztwo to zabawa w kotka i myszkę z drużyną Skavenów. Postacie starają się zdobyć dowody na ich udział w zabójstwie a nawet samo ih istnienie. Ostatnią część rozpoczyna się w momencie gdy BG zrozumieją że na Oberseert planowana jest inwazja. W zależności od poczynań ich oraz drużyny Skavenów scenariusz kończy się napaścią z zaskoczenia i masakrą ludzi bądź odparciem ataku z podziemi.

Warstwa pierwsza: Gdy śmierć nadchodzi jedni płaczą, a inni liczą monety

W pierwszej części scenariusza postacie wprowadzone są w zależności polityczne w Oberseert, zapoznają się najważniejszymi postaciami. Lawirując pomiędzy frakcjami będą starały się zarobić i zdobyć sojuszników albo przynajmniej uniknąć stosu lub trucizny. Podstawą konfliktu są tarcia na linii mieszczanie - hrabia. Sięgają one co najmniej 100 lat wstecz, kiedy to w wyniku decyzji sądów imperialnych władza została niejasno podzielona na sprawy wojskowe oraz cywilne. Aktualna głowa rodu szlacheckiego stara się wprowadzić poprawki do prawa oparte na twardej interpretacji religijnej. Coraz bardziej restrykcyjne przepisy spowodowałyby według kupców osłabienie relacji handlowych oraz wzmocnienie wpływów na rzecz kapłana i arystokraty. Dlatego **Rada Cechów i Kupców** postanowił skierować uwagę Jana Vogla na sprawy swego syna. Próba prowokacji zlecona postaciom graczy niefortunnie zbiega się z zabójstwem dziedzica (chociaż nie on był celem). Wywołuje to brutalne śledztwo oraz wzajemne oskarżenia frakcji trwające aż do wydarzeń w **Święto Młodego Księżyca**. Postacie początkowo mogą zostać uznane za podejrzanych lub szpiegów **Przemytników.** Z czasem zostaną wplątane w intrygi oraz konflikty społeczne. Wydarzenia tej warstwy mają stanowić tło wpływające na inne. Zamieszki mogą znacząco utrudnić przygotowania do walki ze Skavenami a wyniki ich śledztwa wpłynąć na to oficjalne. Opisane w kolejnych sekcjach wydarzenia będą przebiegać z udziałem postaci, co ma wpłynąć na uspokojenie konfliktów i zwrócenie uwagi na prawdziwego przeciwnika. Jeśli postacie je zignorują spowoduje to eskalacje aż do zamieszek w nocy święta.

Zawiązanie scenariusza

W przypadku drużyny dołączonej do scenariusza postacie przybywają do miasta oczekując na towary płynące rzeką towary. Celem postaci jest dotarcie z ładunkiem do Marienburga, najlepiej bez kontroli celnej. Dlatego też szukają odpowiednich kontaktów z kupcami. Jednak wcześniej musieli wykonać z pozoru łatwe zadanie. W przypadku “własnych” drużyn trafić do Oberseert mogą w wyniku załamania pogody, gdy płyną rzeką Reik lub podróżują konno. Mogą przyciągnąć je tu nielegalne

interesy lub zwykły przypadek. Ich nadejście nie zostanie niezauważone (a jeśli to zaawansowane postacie to wyprzedzać je może odpowiednia reputacja). Również w tym przypadku zlecona zostanie im podłożenie dziedzicowi kilku kompromitujących przedmiotów. Agenci cechu mogli też nająć ich w innym miejscu, wszak interesy mają na trasie od Nuln do Marienburga. Jest to dosyć szybkie zawiązanie akcji (po kwadransie ścigają i/lub są ścigani). Dzięki czemu postacie od razu stają się stroną konfliktu. Pozwala to na uniknięcie sytuacji w której awanturnicy nieświadomie marnują czas w karczmach i na targu podczas gdy "podziemna" drużyna już realizuje swoje cele.

W przypadku gdy grasz w wariancie z jednym MG i nie chcesz stawiać postaci od razu w trudnej sytuacji można pominąć sekcję "**Z pozoru łatwe zadanie".** Gracze mają wtedy czas na spokojne zapoznanie się z miasteczkiem. Początkowo mogą zostać zaangażowani w nielegalny handel czy eksplorację podziemi. W śledztwo drużyna zostaje włączona po śmierci dziedzica za pośrednictwem kapłana (jeśli mają dobrą reputację) lub przemytników.

Tło

Na początku scenariusza istotne jest też dokładniejsze przedstawienie Oberseert. Opisane powyżej informacje np. historia miasta, opis zbliżającego się święta oraz frakcje i ważnych postaci powinno trafić do graczy. Oczywiście podczas spędzania czasu w karczmie postacie mogą się dowiedzieć wielu rzeczy. Także Silvio Salvatori może przy okazji zlecenia powiedzieć "jak się sprawy mają". Warto przy tym pokazać różne punkty widzenia- dla kupców dzięki dużej niezależności od arystokratów miasteczko rozwija się, dla prostych mieszkańców kupcy mieszkają w pałacach podczas gdy nie ma pieniędzy na nową palisadę itd. Poniżej kilka losowych plotek:

- D*ziedzica uwiodła ta elfka felczerka, dlatego odwrócił się od Sigmara* (fałsz)
- *W kamieniołomie rozbiera się krasnoludzką budowle, niektóre płyty są z runami* (prawda)
- *Krasnolud tylko udaje porządnego, w nocy schodzi do kanałów (prawda) i składa ofiary plugawym bóstwom* (fałsz)
- *Rudolfina miała romans z ojcem Wolfganga, to ona jest jego matką, a wygląda na młodą bo jest czarodziejką* (fałsz)
- *Miasteczko nie ma stałego szczurołapa bo się przemytnicy bali, że nie będzie jak towaru do miasta wozić* (prawda)

Z pozoru łatwe zadanie

Scenariusz rozpoczyna się w wygodnym kantorze Silvio Salvatori. Niedźwiedzia postura Tileańczyka wygląda komicznie w połączeniu z obcisłym, bogato zdobionym kupieckim kaftanem. Bawiąc się sygnetem wyjaśnia czego oczekuje od drużyny w zamian za skontaktowanie postaci z przemytnikami (lub inną przysługę/pieniądze w przypadku własnych BG).

Zadaniem postaci jest doprowadzenie do tego aby ucierpiała jego reputacja. Jest to sprawa wymagająca fantazji, dlatego kupiec powierza ją postaciom graczy a nie prostym oprychom. Jedynym haczykiem jest szybkość wykonania- musi być to dziś wieczorem. Zgodnie ze zwyczajem rodzina Wessel-Steinmeier oraz jej słudzy każdy dzień zaczynają od długiej modlitwy w kaplicy. Szczególnie modlitwa pod koniec tygodnia jest uroczysta oraz sumiennie przestrzegana. Ponieważ modlitwa zaczyna się o wschodzie słońca, do kamienicy przybywają zaufani słudzy grafa mający obudzić i wprowadzić w religijny nastrój dziedzica (co oznacza zwykle orzeźwienie zimną wodą i wybranie odpowiednio skromnego stroju). Dobrze więc aby był rano kompletnie pijany a po mieście krążyły plotki o kolejnej burdzie. Inną możliwością jest by domu znajdowały się dowody na korzystanie z panien lekkiego obyczajów a podarowana przez ojca księga Sigmara zalana winem i z powyrywanymi stronami. Wszystko to przekazali by wierni słudzy a między dziedzicem a seniorem rodu z pewnością wybuchł kolejny konflikt. Silvio Salvatori liczy też na absencję arystokraty na kolejnej radzie miejskiej.

W ramach przygotowań BG dostają kilka butelek ulubionej estalijskiej brandy dziedzica, kolorowe szarfy noszone przez sprzedające się dziewki (obowiązek ich noszenia wprowadził senior rodu Wessel-Steinmeier) oraz dokładny opis wyglądu dziedzica i jego słabości, jego kamienicy oraz działania służby. Jeśli gracze nie będą mieli pomysłu na przeprowadzenie “akcji” może on zasugerować kilka możliwości. Jeśli postacie przejdą pomyślny przeciwstawny test targowania kupiec może dorzucić im 3k6 ZK na głowę.

Wieczór Wolfgang Meinhoff-Steinmeier jak zwykle spędza w karczmie, w otoczeniu wpatrzonych w niego synów kupców oraz najładniejszych kelnerek kręcących się w nadziei na kilka monet ekstra. Dziedzic jest głośny, ciągle w centrum uwagi. Co jednak może wydawać się znakiem czasu, ubiera się on i zachowuje raczej jak bogaty mieszczanin niż rycerz. Jeśli postacie nie wejdą w interakcję z nim w karczmie, upije się lekko i wróci do domu trochę po północy. W kamienicy jest tylko jeden służący, śpiący w małym pokoju na strychu. Na korzyść BG działa fakt że jest on lekko głuchy. Tej nocy nie pojawią się na ulicach strażnicy- ściągnięci dobrze płatną fuchą przez Silvio Salvatori do kamieniołomów.

Oczywiście gracze zapewne wpadną na jakiś nadzwyczajny plan, jednak poniżej wymieniono kilka najbardziej oczywistych rozwiązań:

- **Upicie.** Pomimo tego że dziedzic ma dosyć liberalne poglądy oraz jest znudzony obecnym towarzystwem, nie oznacza jednak że licho ubrane chamy mogą po prostu przysiąść się do jego stolika. Konieczny będzie udany test plotkowania. Łatwy gdy będą wyglądać na kogoś z wyższych sfer lub nietypowo (czarodzieje, artyści), przeciętny dla bogatszych mieszczan lub żołnierzy, trudny w pozostałych przypadków (a nawet bardzo trudny dla kapłanów lub osób związanych z religią

Sigmara- Wolfgang podejrzewać będzie że będą sługami ojca). Modyfikator +10 może być przyznany w przypadku wykorzystania estalijskiej brandy oraz jakiegoś szczególnie sprytnego wejścia w konwersacje (sztuczki magicznej, sprytnej zagadki itd.). Kolejną trudnością jest upicie młodego szlachcica- jest on świadomy że bladym świtem musi stawić się w kaplicy. Żeby go do tego przekonać niezbędny jest przeciwstawny test ogłady (z modyfikatorem -10) oraz opanowania. Przewagę (modyfikator +10) może zapewnić jakaś fantazyjna zabawa lub zaprawienie napojów cięższymi trunkami. W przypadku porażki BG szlachcic na lekko miękkich nogach ale sam powlecze się do domu. W przeciwnym przypadku zaleje się w trupa i zaśnie w jakimś dziwnym miejscu (np. na ramionach jednej z postaci).

- **Uwiedzenie.** Postacie płci żeńskiej mogą próbować też uwieść Wolfganga i zaciągnąć do swojego pokoju lub gdzieś na siano. Spowodowanie żeby porzucił myśl o powrocie do siebie to trudny test ogłady Dodatkowe modyfikatory będą zależeć od jego upicia (+10) oraz okoliczności (jeśli stale przygląda mu się kilku Bg wyglądających na oprychów będzie raczej podejrzewał próbę porwania)

-**Włamanie.** Dostępu do domu bronią zamki w drzwiach dosyć dobrej jakości (-10 do testu otwierania zamków) oraz drewniane okiennice. Postacie mające dostęp do łomów i innych narzędzi mogą próbować też wedrzeć się siłą co oznacza przeciętny test krzepy. Dużo trudniejsze jest zachowanie przy tym ciszy (test zręczności). Podobny test należy wykonać gdy Bg dokonują potencjalnie hałaśliwych manipulacji wewnątrz domu. W przypadku gdy domownicy się zbudzą mają oni tylko kilkanaście sekund na ucieczkę. Wolfgang zejdzie na dół z nabitym pistoletem, chociaż raczej będzie liczył na wystraszenie intruzów niż walkę.

Mord na dziedzicu

To z czego postacie jeszcze nie zdają sobie sprawy to fakt że na dziedzica poluje zabójca. Pierwotnie Sheerk miał za zadanie zamordować jego ojca. Jednak ze względu na postępujące szaleństwo oraz trudności w komunikacji pomiędzy gatunkami zaatakował on nie tego Meinhoff-Steinmeiera co trzeba. Dalsze wydarzenia tej nocy ściśle zależą od działania Bg, chociaż do zabójstwa dojdzie w ten czy inny sposób (gdyby postacie podjęły naprawdę nadzwyczajne środki bezpieczeństwa np. używając potężnej magii dojdzie co najmniej do próby ataku co oznacza że eskalacja konfliktów w mieście będzie łagodniejsza). Być może po upiciu dziedzica lub pozostawieniu w jego domu kilku obciążających go przedmiotów postacie wrócą do swoich pokojów w karczmie i spokojnie pójdą spać. Wtedy obudzą ich dopiero dzwoniące trwożnie dzwony. Jeśli jednak Bg będą kręcić się w pobliżu kamienicy np. czekając na przybycie sług rano lub nie będą odstępować Wolfganga o krok mają szansę zobaczyć zabójcę a nawet go złapać.

Jeśli będzie taka możliwość Sheerk będzie czekał aż Wolfgang wróci do domu i zaśnie. Po wykonaniu zlecenia podczas wychodzenia przez okno zabójca narobi minimalną ilość hałasu. Oznacza to s**porny test na ukrywania się oraz spostrzegawczości**. Bg mają w nim dodatni modyfikator +10 w przypadku gdy koncentrują się kamienicy nie na otoczeniu np. nasłuchując odgłosów z ulicy dziedzica, +20 gdy widzą w ciemnościach. Drugą kwestią jest spostrzeżenie postaci w czasie pościgu. Jeśli akcja rozgrywała się pod domem to świadkiem jest elfka, Fanriel Hall.

W przypadku gdy ofiara uparcie będzie trzymała się miejsc publicznych zaatakuje gdy tylko oddali się za potrzebą lub wejdzie w jakiś ciemniejszy zaułek. Wolfgang był bez szans, nie zdąży nawet krzyknąć gdy zabójca poderżnie mu gardło jednym czystym cięciem. Jeśli scena odbywa się ciągle w karczmie, Wolfgang zdąży jeszcze wrócić przed śmiercią. Trzymając się za bluzgające krwią gardło upadnie w drzwiach. W przypadku szwendania się po ulicach morderstwo będzie wyglądało niemal jak zwykłe potrącenie przez przechodnia. Ewentualny pościg nie będzie łatwy, Shreek jest doskonałym zabójcą i ma przygotowaną trasę prowadzącą do kanałów. W chwili gdy rzuci się do ucieczki postacie mogą próbować zaatakować go bronią dystansową jeśli mają do tego możliwości (np. nabity pistolet, nóż do rzucania w rękawie) lub ruszyć w pogoń. Zabójca sprawnie przeskakuje pomiędzy wozami oraz piętrzącymi się stosami odpadków. Gdy nadarzy się taka okazja postara się odskoczyć od pościgu wykorzystując doskonałe zdolności wspinaczki. Wynik określa pościgu określa przeciwstawny test zręczności. Ponieważ Shreek ma przewagę znajomości trasy oraz kilka-kilkanaście metrów przewagi nad postaci otrzymuje modyfikator +20 do rzutu. W przypadku wygranej postaciom udaje się go dopaść - będzie walczył aż do spadku żywotności do 0, wtedy podda się. W przypadku przegranego testu ucieka postaciom, wręcz zapada się pod ziemię. Jeśli jednak test był udany (ale zgromadzili mniej sukcesów niż Shreek) udaje im się spostrzec że ucieka do kanałów.

Krótka żałoba

Muzyka: Shunsuke Kida - The Nexus (Demon's Souls Soundtrack)

Miasteczko budzi do życia przeraźliwe bicie w dzwony oraz krzyki zrozpaczonego ojca. Po znalezieniu ciała (zapewne przez służących którzy przybywają do domu aby sprawdzić Wolfganga na modlitwy) zostanie ono przeniesione do kaplicy i zbadane pobieżnie przez kapłana. To w jaki sposób postacie zostaną włączone w śledztwo zależy od tego czy dały się zauważyć w pobliżu dziedzica w dniu zabójstwa. Śmierć dziedzica naruszyła delikatną równowagę pomiędzy frakcjami - postacie graczy staną się więc jednym z narzędzi w tarciach pomiędzy nimi.

- **Przesłuchanie**

Postacie mogą być w różnym stopniu podejrzewane o udział w zabójstwie. Nawet w przypadku gdy mają dobre alibi np. w czasie zabójstwa siedziały w głównej sali karczmy na oczach wielu osób, będą

przesłuchane. Jedynie w przypadku cichego włamania nie zostaną przeprowadzone przez członków drużyny do wieży rycerskiej. Przesłuchanie prowadzi ojciec zamordowanego- pozornie bez emocji będzie wypytywał ich o cel wizyty, zarobki oraz wydarzenia feralnej nocy. W międzyczasie będzie się starał testować postacie podważając ich zeznania czy rozkazując służącym wnieść narzędzi do piętnowania i torturowania. Najsłabsza psychicznie postać (najniższe SW) postać powinna wykonać test Siły woli - porażka oznacza że jej zeznania zaczną się "sypać" jeśli kłamała. Niezależnie od stopnia przewinień postacie unikną kary.

Po wydającym się trwać wieczność przesłuchaniu obrońca Oberseert zdecyduje że bardziej przydadzą się do prowadzonego śledztwa i porachunków z innymi frakcjami. Odbierze on od nich uroczystą przysięgę dołożenia wszelkich starań w rozwiązaniu śledztwa. Po czym pozwala działać dając dostęp do ciała czy innych informacji.

W przypadku gdy przyznają się do wykonywania zlecenia Silvio zostaną zmuszeni pod przysięgą do szpiegowania go dla Wessel-Steinmeiera. Przyznanie się do współpracy z Silvio spowoduje to pogorszenie relacji z kupcami (o przebiegu śledztwa dowiedzą się od jednego ze sług) choć nie dadzą po sobie tego poznać.

- **Wiążąca umowa**

Jeśli postacie nie narobiły hałasu, to wezwie ich do siebie Silvio. Będzie początkowo wściekły przypuszczając że to postacie zamordowały dziedzica po jakiejś wpadce. Wyjaśnienia Bg uspokoją go trochę lecz w dalszym ciągu wskazywał że jest to sytuacja niebezpieczna dla nich, dla niego oraz interesów całej rady cechów. W końcu stwierdził że najlepszym rozwiązaniem jest wyjaśnienie zagadki morderstwa w czym mają pomóc postacie graczy, wciąż związane wcześniejszą umową.

Pomiędzy frakcjami

Postacie graczy w czasie sesji znajdą się w sytuacji gdzie każda frakcja oraz istotne postacie oczekują od nich lojalności, donoszenia na pozostałe, a czasem nawet pomocy w działaniach przeciwko innym. Ponieważ każda z nich może poważnie utrudnić życie BG a walka pomiędzy nimi osłabia całą osadę, zmusza to postacie do lawirowania między nimi. Aby uczynić relację łatwiejszą do kontrolowania poniżej znajduje się podział na kilka poziomów. Test Inteligencji pozwoli w czasie gry ocenić jak dane działanie może mieć wpływ na wzajemną relację. Na początku rozgrywki postacie zaczynają z poziomem neutralnym wobec wszystkich frakcji. Polepszenie relacji następuję gdy postacie wykażą w zleconych zadaniach np. śledztwie. W przypadku konfliktu aktywne opowiedzenie się po jednej ze stron oznacza spadek o poziom wobec jednej i wzrost o jeden poziom wobec drugiej.

- **Sojusz.** Postacie graczy mają modyfikator +20 do testów Ogłady w czasie kontaktów z przedstawicielami. Dodatkowo mogą liczyć na znaczną pomoc materialną, otwarte poparcie

swoim autorytetem na forum publicznym. W razie potrzeby mogą zapewnić 1k3 służących, pomniejszych członków lub zbrojnych danej frakcji.

- **Szacunek**. Postacie graczy mają modyfikator +10 do testów Ogłady w czasie kontaktów z przedstawicielami. Dodatkowo mogą liczyć na niedużą pomoc materialną dla swoich działań.
- **Neutralny.** Postacie są obojętne dla przedstawicieli danej frakcji. Bg mogą być nieznani lub ich działania mają mieszany wydźwięk.
- **Niechęć**. Postacie graczy mają modyfikator -10 do testów Ogłady w czasie kontaktów z przedstawicielami. Jeśli nie będzie to otwarcie sprzeczne z interesem frakcji słowa postaci graczy będą podważane, ich decyzję krytykowane.
- **Wrogość.** Postacie graczy mają modyfikator -20 do testów Ogłady w czasie kontaktów z przedstawicielami. Postacie graczy muszą się liczyć z niedużymi utrudnieniami od danej frakcji, otwartą niechęcią i sabotowaniem pomysłów.
- **Otwarta wrogość.** Postacie graczy mają modyfikator -30 do testów Ogłady w czasie kontaktów z przedstawicielami. Spotkanie z przedstawicielem frakcji oznacza konfrontację słowną lub fizyczną. Frakcja nie poprze żadnej inicjatywy postaci chybą że będzie to niezbędne do jej przetrwania.

Śledztwo Zakonu Pochodni

Pierwsze wyniki śledztwa, ogłoszone publicznie w południe, mogą być dwojakie. W zależności od tego jak do zleconego zadania przystąpiły postacie graczy oraz czy zabójca został złapany, przyczyną śmierci może być:

- **Spisek kultystów chaosu**

Świadczyć o tym może bezsprzecznie zniszczenie świętej księgi lub dowody na korzystanie z panien lekkich obyczajów (co jest dowodem na manipulacje samego Slaanesha). Także w przypadku złapania Shreeka zostanie on uznany za mutanta i kultyste, co oczywiście potwierdzi na torturach. Oczywiście odpowiednia informacja została wysłana także do Zakonu Oczyszczającego Płomienia ale minie wiele dni zanim przedstawiciel tej budzącej grozę instytucji dotrze do Oberseert.

- **Morderstwo wrogów Imperium**

Jeśli nie będzie absolutnie żadnych dowodów na zaangażowanie mrocznych sił mordercami obwołani zostaną buntownicy, wrogowie samego Imperatora itd. Pomimo tego że żadne oskarżenia wobec konkretnych osób nie zostaną wypowiedziane podejrzewany jest miejski patrycjat- zarówno ten legalny jak i przemytnicy.

Początkowo liczba dowodów dowodów i poszlak nie będzie duża, ich dostępność dla postaci graczy będzie też zależeć od tego w jakich relacjach są z kapłanem oraz kupcami. Na szczęście dla nich nawet w przypadku gdy zabrną w ślepą uliczkę będą mogli jeszcze mieć szansę na złapanie Shreeka (jeśli dostanie on kolejne zlecenie, bądź eksplorując podziemia). Poniżej kilka wątków które mogą być przydatne w pierwszej części śledztwa:

- **Miejsce zbrodni**

Oględziny miejsca włamania nie wykażą dużych śladów. Zamek został otwarty przy pomocy wytrycha z dużą wprawą lub za pomocą klucza. Zabójca nie zostawił prawie żadnych śladów- dopiero udany test spostrzegawczości pozwoli dostrzec niewielkie ślady nietypowego, czerwonawego błota. Spotkać je można w kanałach na co postacie powinny wpaść dopiero później. W przypadku ponownego, dokładniejszego przeszukiwania drogi ucieczki Shreeka postacie mogą odnaleźć kilka kropel krwii prowadzących do kanałów.

- **Ciało**

Nawet w przypadku ataku "w biegu" dziedzic został zabity jednym precyzyjnym cięciem w szyję. Udany test Int wskaże jako narzędzie bardzo ostry nóż. Wskazuje to na dzieło zabójcy a nie pijanych rzezimieszków.

- **Sygnet**

Jeśli Sheerk będzie miał okazję (od razu lub zakradając się następnej nocy do kaplicy) to ukradnie też sygnet rodowy należący do dziedzica jako dowód wykonania zadania. Jego brak zostanie zauważony przez Jana Meinhoff-Steinmeiera (posiada on podobny). Powinno to zasugerować graczom że mają do czynienia z zabójstwem na zlecenie, z podobnym wnioskiem może jednak wyjść w razie czego któryś z bohaterów niezależnym.

- **Zabójstwa w Oberseert**

Ponieważ w osadzie prowadzone są niebezpieczne interesy nie jest to pierwszy raz gdy ktoś zginął lub został poważnie ranny, chociaż dopiero teraz jest to wysoko postawiona osoba. Do powszechnie znanych wypadków będzie należała śmierć jednego z mytników poprzedniego roku. Odnalezienie świadków pozwoli na poznanie szczegółów- ofiara została znaleziona w zamkniętym pokoju na piętrze z jedną raną na szyi. Podobno żądała za dużych łapówek.

Wolni kupcy

Istniejące dowody powinny szybko przekonać postacie graczy że śmierć Wolfgang Ernst Meinhoff-Steinmeiera jest wynikiem zabójstwa na zlecenie. Znalezienie potencjalnych mocodawców nie jest jednak oczywiste. Pierwszym wskazaniem Jana Vogla jest Silvio Salvatori - będący najważniejszą postacią w mieście jego śmierci, a fakt że wynajął postacie jako przynęt i zasłonę jedynie podkreśla jego przebiegłość. Silvio Salvatori uważa że mordercą jest głowa rodu Meinhoff-Steinmeier - fanatyk chcący się pozbyć syna który nie spełnia jego oczekiwań. Wszyscy jednak są zgodni że dobrym pośrednikiem przy wynajęciu byliby przemytnicy. Niestety dotarcie do ważniejszych z nich nie jest takie łatwe. Najniższy poziom - oprychy oraz kanciarze są znani każdemu, Silvio oraz Jan Vogel może wskazać też kilku podejrzanych kupców. Niektórzy podejrzewają że Rudolfina (ale ona sama nie jest podejrzewana) wie który ze stałych bywalców trudni się nielegalnym handlem. Poniżej znajduje się analiza najbardziej prawdopodobnych możliwości:

- **Siłą**

Same lub namawiając Jana Vogla do użycia żołnierzy (ewentualnie skorzystać z pospolitego ruszenia Sigmarytów) postacie mogą szukać winnych metodą siłową. Zaczynając od zwykłych oprychów i przeszukując magazyny mogą wydobyć informację o szefach przemytników. Oznacza to szybkie skończenie we wrogich stosunkach z przemytnikami, którzy w następnych dniach z pewnością odpowiedzą przemocą. Dodatkowo spowoduje to plagę szabrownictwa i samosądów.

- **Szukając zajęcia**

Jeśli wykorzystane są dołączone do scenariusza postacie mają one dobrze uzasadniony powód szukania kontaktów z przemytnikami. Oczywiście przemytnicy będą ostrożni w takich kontaktach ale jeśli wykażą się sprytem to ktoś może im kazać pogadać z karczmarką.

Gdy postacie “dotrą” do Urgrima lub Rudolfiny ci zdecydowanie zaprzeczają aby mieli coś wspólnego z zabójstwem (oskarżając o to postacie graczy). Wiedzą jednak (tzn. korzystali z jego usług ale przyznają się do tego dopiero na ciężkich torturach) że kiedyś działał w mieście zabójca. Z ich wiedzy wynika że oszalał i zamieszkał w kanałach. Opis jego oraz metod działania jest zgodny z tym co mogli zobaczyć bohaterowie graczy.

Rada Oberseert

Odbywająca się cyklicznie rada zbierająca najważniejsze osoby w mieście (wszyscy są oficjalnie lub nieoficjalnie w najważniejszych frakcjach) wypada dwa dni po śmierci dziedzica. Ze względu na żałobę rodzinnną przebiega tym razem bez “Obrońcy Oberseert“. Oczywiście tematem są dalsze

działania i spekulacje na temat śmierci dziedzica. Jeśli postacie dadzą po sobie poznać że "coś wiedzą" będą oficjalnie zaproszone oraz przepytywane. W trakcie spotkania wybuchnie kłótnia, frakcje przemytników ("wolnych") i kupców ("legalnych") zaczną się wzajemnie oskarżać o przekupstwo, nielegalny handel oraz spanie z podłą elfką. W tym i kolejnych spotkaniach rysuje się kilka sporów istotnych dla scenariusza:

- **Kamieniołomy**

Spór Silvio Salvatori oraz Urgrima Thormbrocka zaczyna się od wymiany zdań w radzie cechowej i szybko zaostrza. Prawdziwym powodem jest trwający od dłuższego czasu konflikt ze względu na kamieniołom, do czego po chwili znowu powrócą. Przed kilkoma miesiącami Urgrim Thormbrock odkrył że aktualnie wydobywane części to komnata grobowa przeznaczona dla budowniczych starożytnej konstrukcji. Domaga się on wstrzymania prac, zwrócenia płyt nagrobnych na miejsce oraz zmianę miejsc wydobycia. Silvio Salvatori zgadza się pod warunkiem że krasnolud opłaci procedurę, dodając że krasnoludy należały do innego plemienia niż więc Urgrim ciężko mu będzie zarobić na ich krewnych. Zmienia to dyskusję w obrzucanie się wyzwiskami.

Postacie mogą potrzebować wsparcia obydwu postaci- niezbędna jest więc ostrożna dyplomacja. Dowodzący podziemnymi działaniami przemytników Urgrima Thormbrock posiada **częściową mapą kanałów.** Ich użycie pozwala na łatwiejszą nawigację (+20) w podziemiach. Przekonanie go aby odłożył na razie swoje żądania będzie prawie niemożliwe. Wymaga to wygrania przeciwstawnego testu Ogd z modyfikatorem z -30. Polepszyć pozycję postaci może przeproszenie krasnoluda przez kupca (+10) czy należyty pochówek wcześniej znalezionych kości (+10).

Silvio jest dużo bardziej ugodowy, przekonanie go wymaga wygrania przeciwstawnego testu Ogd. Rezygnacja z części wymagań lub zapowiedź pomocy krasnoluda przy eksploracji budowli oznacza ułatwienie testu (+10 każdy). Niepowodzenie w negocjacjach może spowodowac pogorszenie relacji, zwłaszcza jeśli postaci wyraźnie i publicznie opowiedziały się po jednej ze stron.

Co istotne jeśli prace wydobywcze nie zostaną zatrzymane po dwóch dniach odsłonięte zostanie **kolejne wyjście z kanałów**. Ponieważ spowodowane zostało to zawaleniem się sufitu sporej komnaty nie jest możliwe szybkie zamknięcie przejścia.

- **Trefny transport**

Ze względu na panujące napięcie nielegalny handel został wstrzymany. Wszyscy są nerwowi itd. w składach Silvio czeka ukryty towar. Ponieważ postacie są "od niego" to właśnie im może przypaść wyniesienie go. Kolejny element gierki kupców, jeśli postacie się poskarżą Silvio dojdzie do eskalacji konfliktów i ewentualnego pogorszenia relacji między Bg a przemytnikami.

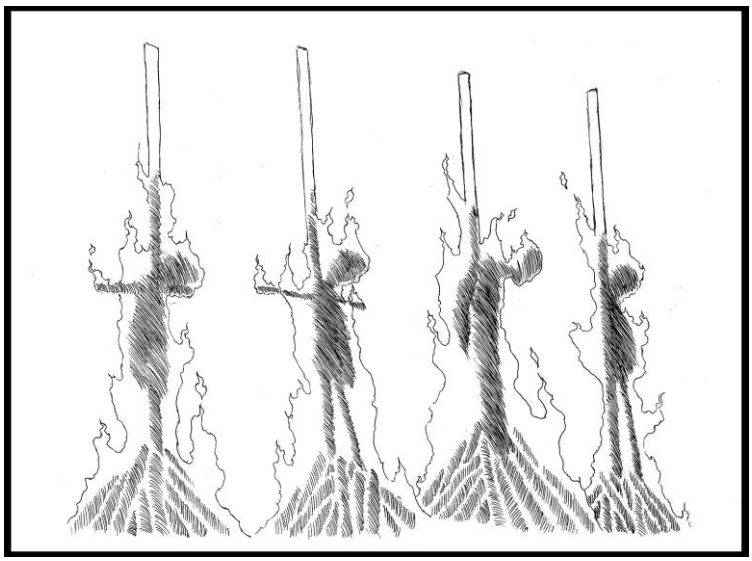
Eskalacja konfliktów

Wybuchy niepokojów i przemocy będą częste w następnych dniach. Jeśli postacie nie będą w stanie rozwiązać śledztwa lub będą napuszczać na siebie frakcje dla swojej korzyści osada może zmienić się w pole bitwy. Poniżej znajduje się kilka zapalnych punktów:

Sprawiedliwość ludowa

Kolejne stopnie samosądów organizowanych przez dobrych Sigmarytów. Nasilają się jeśli będzie więcej zabójstw, morderca nie zostanie złapany albo jeśli wskaże on istnienie tajnych mocodawców.

- Dzień 1: Odbędzie się pogrzeb który przyciągnie niespodziewanie tłumy gotowe rozszarpać każdego, na kogo padnie cień podejrzenia;
- Dzień 2: Tłum złapie na targu "kogoś podejrzanego", prawdopodobnie będzie to ktoś z podgrodzia lub przyjezdny - interweniuje straż;
- Dzień 3: Podpalenie - najpewniej dom elfki lub któregoś z kupców, sprawcy nieznani;
- Dzień 4: Samosąd: podjudzany przez kapłanów tłum, którego straż nie jest w stanie zatrzymać wywoła zamieszki - odbędzie się lincz na kilku przypadkowych osobach, być może tumult rozleje się na podgrodzie. Straż załagodzi sytuację dopiero po kilku godzinach. Być może sami strażnicy zaaranżują złapanie podejrzanego (czy bohaterowie podpadli?), żeby uspokoić ciżbę.



Sprawiedliwość państwowa

Straż dostanie do zrozumienia, że ma "dołożyć starań", aby znaleźć winowajcę. Na początku mogą to być próby faktycznego śledztwa, ale z biegiem czasu straży wystarczy "ktokolwiek", byleby tylko przełożeni dali im spokój, a tłum się uspokoi.

- Dzień 1: Strażnicy będą nieco bardziej podejrzliwi w stosunku do “obcych”, szczególnie jawnych innowierców i oczywiście postaci graczy. Niesprowokowani nie podejmą jednak żadnych działań;
- Dzień 2: Straż chcąc uniknąć zbędnego rozlewu krwii przez tłum (a co za tym idzie dodatkowej roboty) podwoi patrole w centrum miasta (głównie targ i okolice świątyni i wieży). Gracze pod obserwacją;
- Dzień 3: Straż oprócz szukać mordercy zacznie szukać także winnych podpalenia (premia dla patrolu, który się wykaże) - zaowocuje to wzmożonymi patrolami w dzień i wieczorem w większości miasta, targ, przystań i okolice świątyni oraz wieży będzie do tej pory pod stałym, bardzo ścisłym nadzorem. W tym momencie na graczy może już paść realne podejrzenie;
- Dzień 4: W obliczu możliwości eskalacji zamieszek straż poddaje nadzorowi całe miasto za dnia i nocy, płoną ogniska w strategicznych punktach, wieża, przystań, świątynia i targ są miejscem stacjonowania znacznych sił, natomiast do straży dołączają liczni ochotnicy uzbrojeni w prowizoryczną broń i wyczuleni na każdy przejaw podejrzenia. Spotkanie patrolu np. nocą przez postaci graczy na pewno spowoduje wszczęcie alarmu “dla świętego spokoju”.

Kupcy i przemytnicy

Podobnie jak w przypadku działań Sigmarytów może dojść do kolejnych zdarzeń.

- Dzień 1: Ludzie przemytników szukając chcąc oddalić winę od siebie przesłuchują za mocno strażnika cechowego.
- Dzień 3: W odpowiedzi straż złapie jednego z oprychów i utnie mu dłoń.
- Dzień 4: Koniec końców mogą zapłonąć dom kupca, strażnicy cechowi będą prowadzić walki uliczne z „flisakami bez łodzi”.

Warstwa druga: Śledztwo prowadzi pod ziemię

Druga część scenariusza rozpoczyna się w momencie gdy postacie graczy zdadzą sobie sprawę że za zabójstwem dziedzica stoi zabójca ukrywający się w kanałach. Postacie mogą trafić tutaj fizycznie tropiąc Sheerka lub dowiadując się o jego istnieniu od przemytników. Jego odnalezienie (lub jedynie kryjówki z ciałem) powinno wskazać że w sprawach miasta maczają palce mroczne siły. Ich natura będzie zapewne oczywista dla graczy, jednak postacie oraz społeczność mogą poszukiwać dowodów. Od tego momentu działania obydwu drużyn zaczynają się intensywniej krzyżować- niektóre postacie niezależne i przedmioty są kluczowe dla ludzi i skavenów. Także wyprawy do kanałów zaczynają przebiegać bardziej celowo. Oznacza to dla obu mistrzów gry konieczność dobrego kontrolowania gry i wymiany informacji aby nie doszło do paradoksów np. jedna drużyna rozmawiająca wieczorem z postacią która druga zabiła rano.

Podczas prowadzenia śledztwa nie należy zapominać o wciąż postępujących wydarzeniach z pierwszej warstwy scenariusza. Postacie mogą potrzebować informacji (jak mapa kanałów wykonana przez Urgrima Thormbrocka) czy dodatkowego ekwipunku. Jednym z kluczowych wyzwań jest zarządzanie czasem i zasobami.

Kryjówka zabójcy

Znajduje się w rzadko używanej, górnej części kanałów. Jej znalezienie to raczej kwestia czasu (około 1k4 godzin - ilość sukcesów w teście tropienia). Wcześniej postacie mogą się natknąć na przemytników (co jeśli nie mają z nimi dobrych stosunków zakończy się walką) lub Skaveny. Jeśli wcześniej nie został zabity nadejście postaci zaskakuje go całkowicie. Znajduje się akurat w fazie głębszego szaleństwa więc nie będzie stawiał oporu, jednak jeśli postacie go zaatakują będzie się bronił.

Zapytany o cokolwiek opowie im o bliżej niesprecyzowanych przemawiających do niego "wielkich szczurach, które nadchodzą". Sposób jego wyrażania się przypomina mowę Skavenów (mówi szybko, nieskładnie, raczej pojedynczymi wyrazami, które dla wzmocnienia emfazy często powtarza po sobie). Można było by to zignorować, ale w jego kryjówce znajduję się kilka dowodów mogących potwierdzić te słowa. Pierwszym z nich jest nóż skaveńskiej produkcji. Jest on prymitywnie wykonany i zawiera trójkątny symbol oraz kilka dziwnych run. Rozpoznanie ich wymaga udanego testu wiedzy (chaos). Na ziemi możliwe że będą znajdować się ślady Skaveńskich łap (niektóre może nawet całkiem świeżę). Sheerk może też w dalszym ciągu posiadać sygnet skradziony trupowi dziedzica.

Decyzja o tym co dalej poczynić z Sheerkiem należy do graczy. Jednak nie powinna być to decyzja łatwa. To o czym może ich powiadomić nieświadomie na początku spotkania to podstawowa znajomość języka szczuroludzi. Jest też całkiem dobrze zaznajomiony z układem kanałów (+10 do testów nawigacji z jego towarzystwem). W końcu też jest doskonałym zabójcą - chociaż jego stan jest chwiejny i może się w końcu obrócić przeciw swoim zleceniodawcom. Z drugiej strony jednak jego sprowadzenie przed oblicze sprawiedliwości (zwłaszcza przy przytłaczających dowodach) uspokoi sytuację w mieście oraz poprawi relację postaci z grafem (i być może Silvio).

Po wizycie w kryjówce postacie powinny nabrać pewności stoją mroczne siły. Podjęcie śledztwa może wynikać z troski o własną skórę lub awanturniczego przekonania o konieczności walki ze złem. Raczej nie należy obawiać się, że kwestia śledztwa zostanie zignorowana lub uznana za błędny trop w czasie gry. Gracze zdając sobie sprawę że w pokoju obok druga drużyna "coś knuje" - zwykle jest to wystarczający bodziec do wnikliwych poszukiwań.

Wieszcz

Stanowi kluczową postać we frakcji Sigmarytów. Pomimo tego iż nie ma żadnego formalnego związku z kościołem Sigmara jest szanowany oraz wysłuchiwany przez zwykłych chłopów jak i kapłanów.

Wizję zagłady. Jeśli postacie zignorują tą postać zacznie ona odbierać różne wizje sprzężone z objawieniami jakich doznał Szary Prorok. Niegdyś proste oraz budujące kazania zaczną być mętne i wypełnione dziwacznymi wizjami. Zachęca także do "pozostawienia wszystkiego Bogom", samoumartwiania się i biczowania. W końcu zaczną prześladować go obrazy plagi szczurów zalewającej miasto pod płonącym na zielono czarnym księżycem. Jedna z nich przedstawiać też będzie robactwo gnieżdżące się pod miastem. Jego zachowanie ma dwojakie skutki. Z jednej strony może być dodatkowym dowodem na obecność Skavenów (zwłaszcza dla frakcji Sigmarytów) i inspiracją dla postaci. Z drugiej jednak zapowiadają nieuchronny upadek, siejąc marazm i defetyzm co osłabia morale mieszkańców.

Leczenie... W ciągu kilku dni jego stan psychiczny gwałtownie zacznie się pogarszać. Jedyne co może mu pomóc to odcięcie od spaczenia (jednak nie nastąpi to dobrowolnie). Dostępu do niego w dzień będzie broniła Czerwona straż. Szczególny sprzeciw będzie budziło umieszczenie go pod opieką elfki- dobrzy Sigmaryci będą przekonani że rzuca na niego urok. Po udanym teście leczenia lub porządnym odpoczynku będzie w stanie kontynuować swoją służbę.

lub proces. Umieszczona pod ubraniem grudka może zostać rozpoznana jako spaczeń za pomocą udanego testu wiedzy (tajemna lub chaos). W miejscu w którym dotyka ona ciała widać wyraźne wybroczyny oraz obrzmienie żył. W połączeniu z niepokojącymi wizjami kwalifikuje go to do brutalnego przesłuchania oraz stosu, jeśli tylko dowiedzą się o tym kapłan lub graf.

Istnienie Skavenów [w ramce]

Dla większości mieszkańców starego świata istnienie pod-Imperium to jedynie bajka. Dlatego zgromadzenie przekonywujących dowód nie będzie łatwe. Pomóc im może niefrasobliwość drużyny Skavenów. Kilka stopni:

- **Słabe dowody.** Zeznania szaleńca, pijaka lub niepełne relacje BG - np., że widzieli ślady dużych szczurzych stóp. Także niewielkie dowody materialne, jak kawałki sierści czy znaki na ścianach.
- **Mocne dowody** Naoczne relacje osób wiarygodnych, większe dowody materialne (np. pozostawiony ekwipunek [mógł należeć do goblina], duży kawał ciała lub martwy Skaven (ale mogący być mutantem, a nie inteligentną istotą, ślady stóp w miejscach publicznych.

- **Niepodważalne.** Zeznania kapłana lub szlachcica przekonanego o tym co widział, Skaven przechadzający się w dzień po targu, złapany żywcem Skaven w pełnym rynsztunku.

Co mówią pisma?

Jedną z metod na potwierdzenie istnienia Skavenów może być również potwierdzenie w archiwach oraz pismach wielkich uczonych. W mieście znajdują się dwa większe zbiory. Jedna biblioteczka znajduje się w kaplicy Sigmara, drugi większy zbiór to archiwa rady cechowej znajdujące się w domu Silvio. Aby z nich skorzystać należy należy być w dobrych stosunkach z daną frakcją oraz mieć 1k6+2 godzin na przeglądanie zapisków i najstarszych ksiąg. Każdy sukces w teście Int (z modyfikatorem +10 jeśli ma się dostęp do obu zbiorów) pozwala na znalezienie jednej z poniższych informacji:

- Szczuroludzie inaczej nazywani Skavenami istnieją naprawdę, to nikczemne istoty mądrzejsze niż zwykli zwierzoludzie. Ich pojawienie się zostało opisane w kronice Magnusa Pobożnego.

- Symbolem Skavenów jest trójkąt skierowany wierzchołkiem ku dołowi. Oznaczają one swoje terytorium tym znakiem.

- Złowrogi bóg Rogaty Szczur jest czczony przez wszystkich szczuroludzi, ale również ludzie ofiarują mu swoją służbę i ofiary.

Jeśli gracze nie są zaznajomieni z podręcznikiem Dzieci Rogatego Boga można również przekazać im zawarte tam dłuższe fabularyzowane opisy. Zdobyte w księgach informacje mogą pomóc przekonać kapłana oraz kupców np. porównując znalezione symbole do tych opisanych w księdzę.

Polowanie w kanałach i na powierzchni

Skaveny prowadzone przez graczy lub BNi mogą się pojawić w kanałach. Napotkać mogą je przemytnicy (w zależności od relacji z tą frakcją, Bg mogą się o tym dowiedzieć lub nie). Przemytnicy nie będą ryzykować starcia, podobnie zresztą jak Skaveny. Ze względu na słabe oświetlenie nie będą mogli podać zbyt wielu szczegółów widzianych istot. Ich relacja ze względu na specyficzną pozycję społeczną nie przekonana nikogo. Postacie mogą również na własną rękę próbować urządzić zasadzkę na szczuroludzi w kanałach lub chroniąc kluczowe osoby w mieście.

Inną możliwością jest też wpadka drużyny Skavenów na powierzchni (ale niewskazane jest ułatwienie działania awanturnikom przez odgórnie narzuconą spektakularną wpadkę bohaterów niezależnych). Wtedy dużo łatwiej społeczności przyjdzie uwierzyć że coś “pod ziemią” na nich czyha.

Warstwa trzecia: Przygotowania wojenne

Jest to ostatnia część scenariusza przed wielkim finałem. Rozpoczyna się ona w momencie nabrania pewności przez postacie graczy, że Oberseert czeka niebawem inwazja Skavenów. Przebieg tej części jest zdeterminowany przez wynik śledztwa jak i nastroje panujące w mieście. W przypadku gdy postacie zlekceważą przeciwników np. sądząc że szukają jedynie jakiegoś artefaktu, nie należy ich odgórnie naprowadzać. Do czasu święta będą mieli czym się zajmować- intrygi, konflikty społeczne itd. Dopiero nadejście szczuroludzi uświadomi ich że popełnili błąd. Z drugiej strony wczesne (do 3 dnia) przekonanie władz miasta o nadchodzącej inwazji pozwoli na zdobycie przewagi w postaci sprowadzonych do osady posiłków.

Trzeba poznać wroga!

W celu poznania skali zagrożenia konieczne może się okazać zejście do najgłębszych podziemi i znalezieniu miejsca z którego szczuroludzie nadchodzą. Ocena ich sił oraz ewentualne porwanie jednego żywcem. W przypadku gdy postacie będą w stanie udowodnić obecność szczuroludzi pomysł ten zostanie obmyślony wśród władz miasteczka. Postacie graczy mogą także wyjść z podobnym pomysłem, zwłaszcza jeśli zebrane przez nich dowody są niewystarczające na potwierdzenie niebezpieczeństwa dla całej osady.

Zejście poniżej uczęszczanych przez przemytników części tuneli jest poważniejszą wyprawą. Brać trzeba pod uwagę zalewanie korytarzy (dlatego najlepiej wyruszyć jeszcze wczesnym wieczorem), konieczność długotrwałego oświetlania sobie drogi i wiele trudności jakie mogą nastąpić po drodzę. W przypadku gdy pomysł ten wyszedł od postaci niezależnych, lub też Bg mają dobre relacje z nimi do drużyny może dołączyć jakiś bohater niezależny. Powinno to być wsparcie w dziedzinie w której postacie są słabsze np. jeśli brakuje w niej wojowników może do nich dołączyć członek drużyny grafa Wessel-Steinmeier. Dokładny opis lokacji oraz zagrożeń jakie można napotkać po drodze opisany jest w części “Kanały pod Oberseert” oraz “Shqaakh-Kneeqsh”.

Mowa wojenna

Kluczowe dla bezpieczeństwa miasta jest przekonanie Jana Wessel-Steinmeier że zagrożenie jest prawdziwe. Po spotkanie rozkaże zabić w dzwony i zwołać wszystkich mieszkańców na targu. W towarzystwie kapłana, żołnierzy oraz postaci graczy nadjedzie na plac. W pełnym pancerzu, ze sztandarem rodu oraz zbrojną świtą zrobi na prostych ludziach niemałe wrażenie. Gdy znajdzie się na środku placu poprosi Manferda Lieberbrocka o wygłoszenie modlitwy. Po niej wygłosi krótkie przemówienie:

Pobożni mieszkańcy Oberseert! Nastał dzień próby, w którym Sigmar chce widzieć was zjednoczonych i bogobojnych w obliczu nowej plagi. Nasza społeczność przetrwała już głód i szarańczę, wojnę i najazdy, a nawet - za pozwoleniem Sigmara - zalew samego Chaosu. Dziś, niczym robactwo gnieżdżące się w głębi z pozoru zdrowego jabłka, dowiadujemy się o zgniliźnie toczącej nasz dom w samym jego sercu. Zaufane źródła donoszą nam o potwornych szczuroludziach, którzy szykują się na inwazję na naszą spokojną gromadę: nie jest to jednak wróg z zewnątrz, a z wewnątrz. Krasnoludzkie podziemia, na gruzach których zbudowano Oberseert na chwałę Sigmara, pełne są odrażających plugastw, które czekają na odpowiedni moment, by zaatakować. Dziś więc każdy z nas musi być żołnierzem i zwalczyć przede wszystkim swój własny strach i niewiarę: tak, ci zwierzoludzie istnieją, i żądni są naszej krwi. A krew nasza, słodką jak zwycieństwo, przelejemy jeśli taka jest wola Sigmara, aby użyźniła tę ziemię i dała wzrosną jeszcze wspanialszym plonom Młotodzierżcy. Kujcie więc lemiesze na miecze, bo jeszcze tego księżyca przyjdzie nam bronić naszych domów przez plugastwem. I, Sigmar mi świadkiem, odniesiemy wielki triumf. Chwała Sigmarowi!

Po czym wskaż na postacie tytułując ich prawdziwymi wojownikami wiary Sigmara oraz Imperium. Postacie graczy mają teraz swoje 5 minut na przedstawienie zagrożenia wszystkim mieszkańcom Oberseert.

Wpływ jakie ogłoszenie zagrożenia i cała teatralne niemal otoczenie będzie miało na tłumy zależy od wyniku testu przekonywania (chociaż można ewentualnie testować Ogd z wykorzystaniem umiejętności zastraszanie jeśli skupili się na straszeniu). Poziom trudności zależy od zebranych dowodów (Słabe -10, Mocne +10, Niepodważalne +20) oraz relacji z frakcją Sigmarycką będącą najliczniej reprezentowaną na placu (od -20 do +10). Pomóc postaciom może też Wieszcz, potwierdzający zagrożenie swoimi wizjami (+10).

- **Niepowodzenie**

Porażka w teście oznacza że tłum nie dał się przekonać - ktoś krzyknie że to tylko bujda nastawiona na nowe podatki i regulację, ktoś zarzuci postaciom pijackie zwidy. Zdenerwowani żołnierze rusza uspokoić co głośniejszych krzykaczy co tylko pogorszy sytuację. W ruch pójdą zgniłe warzywa, a spłoszony koń jednego z drużynników o mało co nie stratuje ludzi. Wściekły graf, ledwo zostaje przekonany przez zakonnika żeby nie używać siły. Powrót do wieży następuje w akompaniamencie krzyków oraz gwizdów.

- **Sukces**

Przemowa robi na tłumie odpowiednie wrażenie. Okrzyki nienawiści wobec podłych szczuroludzi mieszają się z modlitwami do Sigmara o zmiłowanie. Któryś z kupców ogłosi nagrodę pensa za szczura a srebrnego szylinga za okaz większy niż jego pies. Sigmaryci rozpoczną skandowanie

"*Chwałą Sigmarowi! Śmierć mutantom! Śmierć zwierzoludziom!*". Orszak żołnierzy Wessel-Steinmeier wróci do wieży w nastrojach bojowych.

Narada

Poprawne ostrzeżenie mieszkańców i nastawienie ich było tylko początkiem przygotowań. Dużo ważniejsze jest dokładne ustalenie przygotowań do obrony z najważniejszymi postaciami w poszczególnych frakcjach. Na dokładny termin ataku mogą wpaść postacie graczy lub kapłan:

"Jeśli są napełnione złowieszczą wolą bogów chaosu i szczurzym sprytem będą chciały zaatakować kiedy będziemy najsłabsi. Nocą, gdy księżyc będzie ciemny a ich plugawe postacie skryje mrok. W noc gdy będziemy świętować zwycięstwo Sigmara Króla! To już niebawem. Trzeba się przygotować. Odrzucić różnice i zebrać pod jednym sztandarem!"

Przebieg narady wojennej zależy od sytuacji politycznej- w przypadku otwartego konfliktu pomimo pojawienia się przedstawicieli oraz zapewnień będą one się raczej skupiały na zapewnieniu sobie bezpieczeństwa. Na skład ostatniej rady mogą mieć też zabójstwa dokonane przez szczuroludzi oraz inne akcje sabotażowe.

Graf- pod jego wodzą znajdują się główne siły: straż cechowa oraz jego drużyna. Rozkaże on trzymać cały dzień i noc wartę przy wyjściach z kanału. Poważnym osłabieniem pierwszej linii będzie jego decyzja o pozostawieniu w świątyni części żołnierzy. Wyperswadować mu może to jedynie ojciec Manferd Lieberbrock.

Przemytnicy- jeśli konflikty pomiędzy nimi a innymi frakcjami doprowadziły do otwartej wrogości nie będą oni wspierać wysiłków wojennych. Są bardzo cennym sojusznikiem. Mogą oni zapewnić kluczowe informację na temat ukrytych wyjść z kanałów, bez czego szczuroludzie będą mieli przewagę zaskoczenia. Pomimo tego że "filsacy bez łodzi" to bardziej oprychy niż żołnierze, mogą oni pełnić straż w głębszych kanałach, zapewniając wczesne ostrzeżenie przed zbliżającą się armią Skavenów.

Sigmaryci- jeśli Wieszcz wciąż żyje a prości ludzie nie są całkowicie pochłonięci odnajdywaniem wiedźm oraz mutantów istnieje możliwość zmiany prostego tłumu w przydatne narzędzie. Oprócz wspomagania żołnierzy jedzeniem oraz dobrym słowem Czerwoni bracia mogą służyć jako siły patrolowe.

Kupcy- Gdy nagonka na kupców przybrałą duże rozmiary ci zamiast stawić sie na naradę uciekną. W przypadku gdy kupcy będą bali się bardziej o swoje życie niż o swoje zarobki mogą okazać się przydatni. Pomimo tego że kilku ochroniarzy to nie wystarczająca siła bojowa kupcy mogą mieć

udział w obronie miasta. Po pierwsze otwierają swoje magazyny rozdając broń przygotowaną na sprzedaż do Eihart. Drugim asem w rękawie jest spory zapas oliwy. Znając opowieści wojenne z dalekiej Estalii i korzystając z opisów w księgach Myrmiidi kupiec Silvio Silviatotori pomoże zbudować w jednym z wejść zapalającą pułapkę

Posiłki - gdy tylko pojawią się dowody na pełna inwazję za pomocą lustra (o ile nie zostało zniszczone) poprosi najbliższy posterunek wojsk imperialnych o posiłki. Jeśli alarm został wezwany co najmniej na dwa dni przed inwazją na pomoc Oberseert zdąży przybyć oddział jazdy rajtarskiej. Poprawi to wyraźnie morale oraz zwiększy siłę bojową ludzi.

Nadchodzą dzieci Rogatego Szczura

Drużyna Skavenów od początku jest świadoma o jaką stawkę toczy się rozgrywka. Scenariusz rozpoczyna się od wyjawienia wizji szarego proroka nakazującej zaatakować ludzką osadę nad nimi. Termin jest niedaleki ale wizja nie pozostawia złudzeń- trzeba spróbować. Postaci graczy mają wyznaczone kilka celów takich jak: znalezienie dogodnych ujść z kanałów, zdobycie informacji o obrońcach czy likwidacja przywódców. Jednakże mają wolną rękę w sposobie ich realizacji. Pierwsza część scenariusza dotyczy działań BG poza gniazdem. Oprócz niebezpieczeństw w kanałach oraz na powierzchni, ich plany może pokrzyżować też drużyna awanturników prowadząca "na górze" śledztwo. Druga część scenariusza dotyczy współpracy (lub rywalizacji) z innymi Skavenami. Dzięki kombinacji przysług, gróźb i kłamstw BG mogą zdobyć sojuszników oraz magiczne przedmioty, które pomogą im pokonać ludzi. Scenariusz ma wielki finał podczas najbliższego nowiu gdy dodchodzi do ataku. Może to być dzień wielkiego zwycięstwa bądź sromotnej klęski Skavenów.

Warstwa pierwsza: Inwazja na Oberseert

Ponieważ droga z gniazda na powierzchnię jest najeżona niebezpieczeństwami szczuroludzie nie mieli do tej pory poważnych okazji aby zaszkodzić mieszkańcom Oberseert. Kilka osób zaginionych w kanałach nie wzbudziło niczyich podejrzeń. Jednak pod wpływem spaczeniowej wizji zamieszkujący gniazdo szary prorok uznał że czas na niespodziewany atak. Postacie graczy, mające wysoką pozycję w społeczności, zostają wytypowane do przeprowadzenia zwiadu oraz aktów dywersji.

Przepowiednia Czarnego Słońca

Scenariusz rozpoczyna się gdy korzystając ze swojego niekwestionowanego autorytetu stary Szarych Prorok zbiera w największej z jam mieszkańców gniazda. Rozsiewając hipnotycznie cuchnące piżmo opisuje swoją wizję. Szczurze hordy opanowujące ludzki bastion nad nimi. Wybrana rasa, zbierająca niewolników i bogactwa, zatykające gnijące sztandary na jego wieżach pod strasznym światłem czarnego słońca. Jego wschód utożsamiany jest z trzecim nowiem po letnim przesileniu, po którym nastać ma całkowita ciemność, a szczuroludzie zatriumfować, zdobywając tym samym sławę i szczególne względy Rogatego Szczura. Podniecone Skaveny piszczą i potrząsają bronią, gryzą się nawzajem. Obietnice potęgi połączone z działaniem piżma proroków powodują, że szczuroludzie gotowi są porzucić na chwilę swoje niesnaski. Rozpoczyna się ostrzenie długich noży i przygotowanie prostych pancerzy.

Tymczasem słudzy proroka Kratskittara zapraszają BG do jego groty. Po drodze mijają się z drżącym z dumy zaklinaczem klanu Slekkit. Dla postaci jest to pierwsza wizyta w grocie. Zaatakuje

ich mnogość egzotycznych zapachów, bogactwo dziwnych artefaktów, zwojów i klatek z niezwykłymi okazami zmutowanych szczurów. Siedzący na szczurzym tronie (gęsto przyozdobionym ludzkimi czaszkami), w otoczeniu skulonych sług oraz gryzącego dymu z kadzielnic, szary prorok wyjaśni postaciom graczy jaką rolę im przydzielił.

Już-już niedługo, moi wierni bracia, czarne sztandary Rogatego Szczura załopocą na pokracznych wieżach człowieckich miast! Nasza największa-większa rasa zapanuje-zapanuje pod czarnym słońcem, a Rogaty Szczur pożre wszystkich, którzy niepodporządkują się naszej rasie! Ciemność, ból i triumf! Zaprawdę zwycięstwo-zwycięstwo jest w zasięgu noża, pójdźcie więc i siejcie zarazę-zarazę śród pokrak z powierzchni, a Rogaty Szczur nagrodzi-nagrodzi nas wszystkich wielkością i słodką spaczenią zwycięstwa-zwycięstwa! Lecz dzień triumfu-triumfu jeszcze czeka na wzejście czarnego słońca-słońca! Idźcie tedy i sprawcie, aby gdy nastanie jego świt wszystko było gotowe-gotowe na triumf Rogatego Szczura! Znajdźcie człowieka-szczura i przynieście kamień pychy, jako dowód, że mimo swej nędzny jest wierny nam, panom świata. Jeśli splamił nasz sztandar dajcie mu jedną-ostatnią szansę!

Udany prosty test wiedzy o Skavenach pozwala zrozumieć postaciom że bardzo podobne zadania oraz obietnice zostały złożone Skeerlinowi. To typowa praktyka Skavenów mająca zmusić podwałdnych do rywalizacji. Jeśli gracze nie wykazują własnej inicjatywy w opracowaniu planów dywersyjnych następnych dniach Szary prorok będzie ich wzywał jeszcze kilkukrotnie oczekując sprawozdań a także powierzając im kolejne zlecenia. Ponieważ podróż w zajmuje kilka godzin postacie planować wykonanie kilku zadań za jednym zamachem.

Piżmo proroków

Rzadko spotykana wydzielina tworząca się na sierści szarych proroków po uzyskaniu niektórych spaczeniowych wizji. Pomaga w mobilizacji społeczności do szczególnie istotnych celów. Potrafi się utrzymywać przez wiele dni aż do osiągnięcia zakładanych celów. Pod jej wpływem Skaveny są w stanie porzucić na chwilę spiski oraz tchórzliwe zachowanie - niemalże widząc cały czas opisywane w wizji wydarzenia. Oznacza to modyfikator +10 do Siły Woli oraz Ogłady w testach związanych ze współpracą w ramach opisanego celu.

Zapłacić lub dźgnąć-zabić

Szary prorok jeszcze przed ogłoszeniem wizji wykonał pierwszy ruch zlecając jednemu ze swoich agentów zabicie “ważnego-bogatego człowieka”. Celem miał być senior rodu Wessel-Steinmeier. Shreek jednak zrozumiał wszystko opacznie i zamordował dziedzica. Dowodem na wykonanie zadania miał być charakterystyczny pierścień rodowy a zapłatą kilkanaście tanich kamieni

szlachetnych (bezwartościowych dla Skavenów, a żądanych przez zabójcę raczej z przyzwyczajenia niż potrzeby).

Postacie graczy mają za zadanie dotrzeć do kryjówki Shreeka w kanałach i sprawdzić wykonanie zadania. W przypadku gdyby wszystko odbyło się po myśli Skavenów mają mu zapłacić. Jeśli jednak zdradził on swoich mocodawców ma zginąć. Szary prorok może też nagrodzić dodatkowo Bg przejęciem pierścienia- tłumacząc że jest on "potężny-magiczny" (co jest nieprawdą ale brzmi dobrze w ustach Szarego proroka).

Trudnością w tym zadaniu jest odnalezienie ukrytej kryjówki i przeprawa przez starożytne kanały. Więcej na temat poszczególnych zagrożeń, spotkań w tej lokacji można znaleźć w podrozdziale "Kanały pod Obeersert". Będzie to zapewne pierwsza podróż bliżej świata ludzi więc warto skupić się dokładnym opisaniu różnych lokacji, etapów. Na widok postaci (jeśli nie złapały go wcześniej postacie podskoczy podniecony i machając rękami opisywąć chaotycznie przebieg zlecenia. Gdy wszystko poszło po jego myśli w nocy zacznie przeszukiwać kupki porozrzucanych wszędzie śmieci. Następnie niemal z nabożną czcią wręczy postaciom zdobyty sygnet. **Udany test spostrzegawczości pozwoli rozpoznać że jest podobny, ale różni się od opisu podanego im przez proroka.**

Istotną decyzją dla graczy będzie zdecydowanie co dalej z zabójcą. Jeśli postacie nie zabiją go to zgodnie ze słowami Kratskittara mogą mu zlecić kolejne zadania. Jednak aby do tego doszło muszą mieć większe rozeznanie w sprawach miasta. Shreek ma bowiem duże trudności w samodzielnym podejmowaniu decyzji i bez dokładnego opisu nie identyfikuje celu.

Wyskoczymy z wiele-szybko dziur

Jednym z kluczowych elementów inwazji będzie zaskoczenie. Na razie jednak Skaveny wiedzą jedynie o jednym, niezbyt dogodnym ujściu kanałów na powierzchnię w mieście- na przystani, w starym spichlerzu. Ciasna zabudowa, mnogość towarów i skrzyń oraz ogólny bałagan pozwalają w miarę łatwo powęszyć, ale przejście do centrum miasta będzie bardzo utrudnione. Także ich mapy kanałów są dosyć niedokładne, co dodatkowo komplikuje sprawę. Kolejnym kluczowym zadaniem dla postaci graczy będzie więc wyszukanie nowych dróg poruszania się oraz ujść z kanałów.

- **Kamieniołom :** Duże przejście otwierające się jedynie w wypadku prac robotników. Jest to niebezpieczne przejście wokół którego w dzień i w nocy kręci się dużo ludzi. Jednak łatwo się ukryć w okolicy.
- **Karczma:** Ukryte, duże przejście w piwnicy karczmy. Zwykle kręci się tutaj kilku przemytników wnoszących i znoszących towary. Trudno tutaj się ukryć.
- **Targ:** Duże przejście do którego spływają nieczystości z miasta. Zawsze kręci się tutaj dużo ludzi i straży. Umożliwia ono jednak dogodne podsłuchiwanie ludzi.

- **Stajnia przy wieży Sigmara:** Duże przejście, zablokowane ruchomą (nie jest zamknięta) kratą. Konie są w stanie wykryć Skaveny dlatego używanie go może być ryzykowne.

- **Las za miastem:** Wyjście znane już Skavenom. Nie jest przydatne do ich aktualnych planów bowiem wychodzi za
- **Przystań:** Nieduże przejście w stary, rozpadajacym się spichlerz na uboczu.Okolica jest opuszczona i ułatwia ukrywanie się.

- **Podgrodzie:** Nie jest przydatne do ich aktualnych planów bowiem wychodzi za palisadą. Nieduże oraz odsłonięte. Umożliwia ono jednak dogodne podsłuchiwanie ludzi samemu będąc ukrytym.-

Wyszukiwanie kolejnych wyjść wymaga powolnego przeszukiwania kanałów- wiele ujść jest pozamykane lub stanowi ślepe uliczki zbudowane w znanym tylko krasnoludom celach. Odkrycie kolejnego wyjścia oznacza 1k3 godziny przeszukiwania.

Zabić ważnych ludziaków

Skaveny wiedzą że ludzie są słabi bo nie rozpiera ich ambicja oraz żądze. Bez swoich przywódców szybko wpadną w popłoch i panikę, a wówczas sam widok wielkiego szczura może ich obezwładnić. Pierwszym problemem jest wybranie celów. Dla skavenów nie nie jest łatwe określenie kto jest liderem danej grupy. Dokładne wskazanie profesji postaci czy jej znaczenia wymaga udanego testu wiedzy (Imperium). Bez tego Skaveny będą przenosiły swoje wzorce np. oficerowie straży wyróżniać będą się pewnością siebie i mocnym głosem, oraz czerwoną peleryną ale podobnie wyróżnieni zostaną duzi opoje z karczmy wydzierający się na całe miasteczko. Do przywódców należeć mogą także wystrojeni kupcy, natomiast wśród zwykłej ciżby będą to ci, którzy są w danej chwili najgłośniejsi i gromadzą wokół siebie resztę.

Drugą przeszkodą jest konieczność wyjścia na powierzchnię. Skaveny czują się dosyć swobodnie nawet w płytkich podziemiach jednak ulice miasta powinny im się wydawać obce i niebezpieczne. Bg przed wyjściem muszą przejść test Siły Woli. Niepowodzenie oznacza że Sakven będzie zlękniony (-10 do kolejnych testów SW i Int) i gotowy wszystko porzucić aby wrócić do kanałów. Warto zachęcić graczy do odgrywania również tchórzliwej części swoich postaci- długie przekomarzanie się kto ma iść pierwszy, zgrywanie twardziela który nagle ma inny plan itd. może rodzić dobrą zabawę na sesji.

Szczuroludzie w mieście

Wyjście na ulice miasteczka nie powinny być podejmowane łatwo. Skavenom ciężko się nawiguje w ludzkich osadach, liczne nieznane zapachy drażnią je. Układ ulic nie jest dla nich tak naturalny jak

podziemne korytarze, do tego cały czas ryzykują wykrycie - nigdy nie wiadomo skąd wyjdzie patrol czy zwykły przechodzień. Na otwartej przestrzeni łatwo też stracić orientację i poczucie kierunku, stąd pomocne będzie korzystanie z wcześniej upatrzonych punktów orientacyjnych.

Test ukrywania się powinno się wykonywać co 1k10 minut. Jego trudność zależy od warunków pogodowych (-20 w dzień, +10 w nocy albo we mgle) oraz ilości ludzi (-20 dla okolic targu, -10 dla częściej uczęszczanych uliczek).W przypadku spotkania może to być typowy przedstawiciel danej dzielnicy lub losowa osoba (K10: 1-2 dziecko, 5- 6 kobieta, 7-8 nieuzbrojony mężczyzna, 9- oprych lub strażnik, 10- osoba z wyższych sfer). W przypadku spostrzeżenia postacie mają ostatnią szansę rzucić się do panicznej ucieczki zanim zostaną całkowicie rozpoznane- przeciwstawny test Zr określi czy im się to udało. Test SW określa nastawienie spotkanych- w przypadku porażki rzucą się do ucieczki, sukces to próba przyjrzeniu się Skavenom lub walka z nimi.

Próba walki nie będzie łatwa, wzywani głośnymi krzykami co 1k6 rund na miejsce powinny przybiec posiłki dla ludzi. W pierwszej fali będą to zwykli mieszkańcy w kolejnych strażnicy cechowi lub żołnierze grafa.

Zniszczyć błyska-wzywacza

Jeśli postacie graczy będą już sprawne w poruszaniu się po mieście, mogą zacząć też rozumieć strukturę jego społeczeństwa i zdolności obronnej. Dzięki temu poznają strategiczne punkty, których zniszczenie może przechylić szalę zwycięstwa na ich korzyść.

- **Lustro sygnałowe**: znajduje się na szczycie wieży. Za jego pośrednictwem do miasta można wezwać posiłki z pobliskiego garnizonu.
- **Dzwon**: w świątyni znajduje się dzwoń, który bije w przypadku zagrożenia, alarmując tym samym ludność.
- **Ognie straży**: straż posiada kilka ognisk sygnałowych, których płomień oznacza gotowość danego punktu. Wymordowanie załogi przy jednoczesnym niepdouszczeniu może uśpić czujność straży. Punkty strategiczne: rogatki, świątynia, targ. W późniejszym okresie ognisk będzie przybywać wraz ze wzmożeniem aktywności straży.

Zwodzić-zwodzić

Jeśli drużyna Awanturników wcześnie wpadnie na trop Skavenów i zostanie to dostrzeżone (np. poprzez wprowadzenie posterunków w kanałach lub poprzez podsłuchanie postaci) mogą one starać się przeprowadzić kilka działań pozorujących. Również postacie niezależne mogą postaciom zasugerować takie działania. Skuteczne użycie takiego zabiegu obniża o jeden siłę dowodów na istnienie Skavenów.

- **Gobliny**

Jedno z wejść do kanałów znajduję się za lasem. Pomimo niedużej odległości od osady spotyka się tam przedstawicieli nieduże plemienia goblinów “Czarnych szczęk”. Jest to zagrożenie znane dla ludzi i uważane za niezbyt groźne dla całego miasta (Obrońca Oberseert poluje na nie czasami dla rozgrywki). Jeśli w pobliże wyjścia do kanałów udałoby się podrzucić żywego lub chociaż ciało to dla wielu byłoby to wystarczające wyjaśnienie zagadki podziemnych istot. Oczywiście odnalezienie i złapanie (albo przehandlowanie kilku od szefa plemienia) będzie wymagało skutecznego tropienia. Jak dogadać się z goblinami i gdzie je znaleźć wie Szary prorok znający się (choć pogardza nim) z szamanem plemienia.

- **Kultyści Chaosu**

W posiadaniu Skavenów jest wiele symboli oraz przedmiotów plugawych i kojarzących się z chaosem. Gdyby u kogoś (zwłaszcza nielubianego kupca) znaleziono takie dowody oddania mrocznym bogom to ludzie nie szukaliby dalej. A wszelkie zaprzeczenia i niewiedza ofiary jeszcze bardziej utwierdzały by w rozległości spisku. Pierwszym problemem jest uprawdopodobnienie dowodów w oczach ludzi- wymagany jest do tego udany test Wiedzy (Imperium). Drugą trudnością jest podłożenie takich dowodów.

Warstwa druga: Jak szczur szczurowi…

Pomimo współpracy całej społeczności Skavenów, część z liderów wciąż liczy na wymianę przysług oraz stawia swoje warunki (dzięki takiej postawie znaleźli się na szczycie). Niniejsza część scenariusza kręcąca się wokół społeczności gniazda i najważniejszych szczurzych BNów. Bohaterowie graczy mogą uzyskać sojuszników czy magiczne artefakty, które pomogą zniszczyć Oberseert.

W poszukiwaniu spaczenia

Zaklinacz Skeerlin ma dla postaci dosyć ciekawą ofertę, którą złoży gdy postacie będą dosyć swobodnie poruszać się pomiędzy gniazdem a kanałami. W zamian za zdobycie dla niego kawałka spaczenia może on użyczyć postaciom przydatny przedmiot. Jest nim amulet nazywany Całunem Zakłamania, pozwala on łatwiej i bezpieczniej infiltrować ludzkie osiedla. Spaczeń nie jest łatwo dostępną substancją lecz postacie mają pewne możliwości:

- **Wieszcz.**

Zbiegiem okoliczności spaczeń jest w posiadaniu ludzkiego Wieszcza, osoby raczej słabej fizycznie, a do tego coraz bardziej ulegającej wpływowi kamienia. Postacie graczy mogą wyczuć spaczeń w osadzie używając magii lub mając czuły węch. Jego odnalezienie może być jednak trudne, zwłaszcza w dzień. Wieszcz bowiem zwykle przemawia w tłumie na targu. W nocy będzie to łatwiejsze bowiem odpoczywa zwykle w jednej z wielu chat należących do pobożnego ludu, który chętnie udziela mu schronienia licząc na łaskę Sigmara. Znalezienie takiej chaty lub Wieszcza udającego się samotnie na spoczynek może nastręczać trudności, gdyż zwykle otacza go wianuszek wiernych, często koczujących nawet przed chatą, do której udał się na nocleg.

- **Czarnoszczur Skarghak.**

Postępujący rozrost ciała oraz agresja tego Skavena wiąże się z wpływem kawałka spaczenia umieszczonego w hełmie. Czarnoszczur chwali się tym na lewo i prawo więc zdobycie informacji o spaczeniu nie będzie trudne. Trudniejsze będzie jej zdobycie. Skarghak jest potężnym wojownikiem, służący jako dowódca straży gniazda. Aktualnie pod wpływem Szarego Proroka panuje rozejm w gnieździe, więc próba jego zabójstwa powinna być przeprowadzona bez świadków.

Całun Zakłamania

Amulet pozwalający na tymczasowe zamaskowanie wyglądu użytkownika. Przypomina niewielkie lusterko osadzone w kostnej ramie opalizującej fioletowym blaskiem. Zwierciadło odbija wszystko poza użytkownikiem i uaktywnia się po skropieniu go kroplą jego krwi. Wówczas pokazuje użytkownika takim, jaki wygląd chce przybrać w oczach otoczenia. W przypadku ludzi mogą to być formy tak dowolne, jak pozwala na to wyobraźnia. Jednakże w przypadku skavenów zwykle jest to pospolita i pozbawiona wyrazu przeciętna forma ludzka. Całun utrzymuje się tak długo, jak użytkownik potrafi zachować skupienie, ale nie dłużej niż kilkadziesiąt minut.

Wewnętrzni wrogowie

Sprawne wykonanie zadań zleconych przez postacie graczy nie jest mile widziane przez inne “ważne” Skaveny. Najważniejszym konkurentem jest Zaklinacz Skeerlin i w miarę postępów postaci będzie się starał również wykazać. W końcu jednak zdecyduje się na zaszkodzenie postaciom.

- **Kradzież sprzętu**

Nieduża uszczypliwość, mogąca się przerodzić w poważne kłopoty gdy postacie będą w kanałach. Do kradzieży wysłane zostaną Skaveny stojące w najniżej w hierarchii.

- **Misja klanbraci**

Jeśli postacie wrócą z misji na powierzchni Skeerlin stwierdzi że jego klanbracia mogą również podołać takiej misji. Sprawy jednak potoczą się źle dla wybranych przez zaklinacza. Postacie graczy mogą natknąć się na nich w kanałach będąc przed wykonaniem jakiegoś zadania. Cztery zagubione, głodne i ranne szczury zaczną popiskiwać radośnie na widok postaci graczy. Wybór postępowania nie jest łatwy - z jednej strony opóźniają postacie i mogą utrudnić wykonanie zadania (ich obecność oznacza modyfikator -10 do testów ukrycia). Jednak z drugiej pozostawienie ich może narazić cały plan inwazji.

- **Gniew czarnoszczura**

Opisywana powyżej wymiana amuletu na spaczeń jest też elementem intrygi. Gdyby postacie zdecydowały się na kradzież spaczenia od Skarghaka to zostanie on o tym poinformowany. Pozbawiony wyobraźni stwór będzie dążył do bezpośredniej konfrontacji. Przypędzi do postaci graczy, zażąda oddania błysku-mocy. Jeśli nie uda im się przemówić mu do rozsądku (trudny test przemawiania) zaatakuje. Kwestią otwartą jest jak jego śmierć będzie miała konsekwencję dla graczy i ich pozycji w środowisku szczurów.

- **Nasłanie zabójców**

W przypadku, gdy graczom szło będzie "za dobrze", Skeerlin może zdecydować się na wysłanie zabójców, którzy cicho i niepostrzeżenie zlikwidują bohaterów. Zleceniodawca będzie chciał aby wyglądało to na wypadek, przy czym biorąc pod uwagę charakter Skavenów raczej nie ma tu mowy o finezji. Zabójcy w liczbie dwóch spróbują postaci uwięzić w jednym z zalewanych chodników w podziemiach, a gdy to się nie uda spróbują ich po prostu skrytobójczo zabić, po czym pozbyć się ciał.

Podziemne jezioro

Najszybsza droga na powierzchnię prowadzi przez zalane komnaty, w dodatku na dnie mają się znaleźć zatopione bogactwa. Obecnie jednak nawet próba przepłynięcia skończyć się może śmiercią. Jednak jeden z Skavenów, wygnaniec z klanu szczurzych inżynierów twierdzi że wie jak temu zaradzić. Trzeba jedynie wypróbować złożone przez szalonego wynalazcę aparaty do nurkowania i odnaleźć znajdującą się pod wodą kamienną klapę blokującą ujście wody. Pierwszą trudnością będzie psujący się sprzęt (na 1k10 wynik 9-10). Drugim jest potwór zamieszkujący podziemne jezioro.

Skuteczne rozwiązanie problemu inżynieryjnego znacznie podnosi ocenę inżyniera w oczach innych Skavenów. W nagrodę dostarczy on swoim współplemieńcom kilka swoich wynalazków podczas inwazji.

Finał: Inwazja na Oberseert

Ostatnia część scenariusza, rozpoczyna się od ataku o północy w święto Młodego Księżyca. Jeśli wyniki śledztwa nie będą przekonywujące co do realności zagrożenia wynikiem będzie porażka mieszkańców miasta a awanturnicy mogą jedynie ograniczyć jej skalę i próbować zachować własne życie. Najbardziej prawdopodobnym wynikiem jest jednak regularna bitwa- o jej wyniku zadecyduje wiele drobnych czynników. W przypadku jakiegoś spektakularnego wielokrotnego niepowodzenia Skavenów i wyjątkowej skuteczności ludzi może dojść do wyprzedzającego ataku w kanałach.

Spotkanie drużyn

W czasie inwazji, sesja powinna rozgrywać się w jednym pomieszczeniu. Zwłaszcza początek- kontrast znudzonych strażników cechowych narzekający na brak alkoholu oraz mas szczuroludzi maszerujących w podnieceniu i żądzy krwii.

Perspektywa z jakiej prowadzona jest gra powinna się zmieniać co chwile- raz pokazując dzielnych wojowników Imperium walczących z potworami a raz niezwyciężonych władców podziemi niszczących słabych, bladych ludzi. W kluczowym momencie bitwy może powinno dojść do spotkania obu drużyn - najlepiej przy okazji walki o jakiś kluczowy punkt (wejście do kanałów, świątynia). Poprowadzić najlepiej to tak, aby obie drużyny dopiero po chwili przy rzuceniu kostkami zorientowały się, że walczą ze sobą.

Drużyna Skavenów: Marsz

Muzyka: Negura Bunget - Norilor

Jeśli postacie wypełnią pomyślnie wszystkie sprawunki, w dzień Święta Młodego Księżyca prorok wyda rozkaz do ataku. Wymarsz poprzedni opętańcza celebracja, w czasie której szczuroludzie wpadną w zwierzęce podniecenie. Zebrani w głównej komorze gniazda, wysłuchają po raz ostatni mowy proroka, który obieca im ostateczny triumf nad ludzką rasą jeszcze tej nocy. Wszystko to w oparach kadzielnic i przy akompaniamencie szaleńczego rytmu bębnów. Szczury będą piszczeć, pobrzękiwać bronią, wznosić okrzyki w zniecierpliwieniu. Niektórym grupom zostaną przydzielone konkretne rozkazy, ale głównym celem będzie “mordować-zarzynać człowieków!”

Na czele armii inwazyjnej ruszy kilku zabójców w kapturach skrywających ich pyski - mają oni “przygotować grunt” poprzez zabijanie przede wszystkim uzbrojonych ludzi, a więc strażników. Gdy rozpierzchną się po mieście, po chwili do ataku ruszy reszta, w tłum się już nie tyle wtapiając, co nań nacierając. Jeśli gracze zasłużą się swoimi dokonaniami, mogą znaleźć się w jednym z frontowych oddziałów (walka o wyjście z kanału) lub zabójców (walka o likwidację czujek w kanałach).

Emocje zdają się sięgać ekstazy, gdy z pyska pogrążonego w transie Proroka padają wreszcie upragnione słowa: "wzeszło czarne słońce!" Ciżba stłoczonych szczurzych żołnierzy porywa was, płyniecie wraz z tłumem w oparach spaczeniowych kadzielnic, aż do głównego korytarza. Czujecie, jak bicie bębnów przenika wasze ciała, wasze noże i miecze skomlą o ludzką krew, a dookoła błyskają setki ślepi błyszczących w furii. Mijacie komory, chodniki i korytarze, ale w myślach już mordujecie i zdaje się, że same wasze myśli są jak zatrute sztylety. Działacie instynktownie, w ekstatycznym milczeniu podążacie na górę. I wreszcie jest: widzicie chore światło czarnego słońca zalewające niebo odrażającą czernią; a gdzieś pod nim majaczy symbol ludzkiej pychy i waszego upokorzenia: wieża ważnego-silnego człowieka. Dziś pić będziecie ludzką krew z czerepów waszych ofiar i nic nie stanie na drodze triumfu Rogatego Szczura.

Drużyna awanturników: Oczekiwanie

Postacie graczy mogą w zależności od zdolności, mogą znaleźć dla siebie różną rolę w ostatnich chwilach przed inwazją. W mieście panuje napięta atmosfera. Czas dłuży się, każda chwila pozornego spokoju przerywana jest nerwowym nasłuchiwaniem. Kilka prawdopodobnych możliwości przebywania postaci:

- **W kanałach:** ich znajomość podziemi jest większa niż większości ludzi, zwłaszcza jeśli przemytnicy udają że nigdy nie mieli nic wspólnego z kanałami. Postacie mają szansę ostrzec innych- jeśli tylko zdołają uciec przed posłanymi przodem zabójcami.
- **Na posterunkach**: wszystkie znane wyjścia z kanałów są pod ciągłym nadzorem. Strażnicy cechowi trzymają pod broń. Kierujące takim posterunkiem postacie wiedzą że stanowią pierwszą linię obrony - kluczowe jest zatrzymanie szczuroludzi zanim się rozpełzną.
- **Przy dowódcy**: szczuroludzie mogą wyjść z wielu dziur. Rozproszenie wszystkich sił ludzi spowodowało by że będą za słabi. Po zlokalizowaniu miejsca przedarcia się Skavenów ma nastąpić kontratak. W typowym dla wojsk Imperium stylu- konno, wykorzystując impet oraz doskonałe umiejętności. Dlatego część drużyny stacjonuje wciąż w wieży czekając na ogniska alarmowe.

Bitwa o Oberseert

Stawka: Niedopuszczenie aby siły Skavenów zniszczyły miasto

Muzyka: Dark Ages - Rats!

Siły i możliwości obu stron są wyrównane. Ludzie mimo pewnego sceptycyzmu dobrze pilnują wejść kanałów, wszyscy mężczyźni mają jakąś broń pod ręką a dzieci oraz starcy będą schowani w kaplicy oraz wieży rycerskiej. Jedynie nieliczni nie dali się przekonać że świętowanie teraz nie jest wskazane.

Ilością alkoholu i okrzykami na cześć Sigmara nadrabiają swoją liczebność. Tymczasem pod ich stopami ostatnie oddziały zajmują swoje pozycję. Duszące piżmo wojny wypełnia powierzchnię. Szczekają zęby z podniecenia a na ogonach bujają się ostrza. Nadszedł czas testu dzieci Sigmara oraz Rogatego szczura.

W pierwszej chwili zdawało się, że to pewnie grupa garbarzy z podgrodzia, która już kiedyś wsławiła się realistycznymi przebraniami zwierzoludzi. Ale już po chwili błysnęły noże, a na targowy bruk bryznęła krew. Ktoś krzyknął, ale jego głos zginął pośród śpiewów, muzyki i gwaru. Za chwile krzyków był już cały chór. Muzykanci umilkli. Straż bezskutecznie próbowała przedrzeć się przez tłuszczę. Jeden ze straganów nagle wybuchł ogniem, a spanikowany tłum zaczął chaotyczne ruchy we wszystkich kierunkach. Nie było jednak dokąd uciekać. Szczurzy zabójcy bezlitośnie cięli ciała zatrutymi ostrzami, a mordowani nawet nie wiedzieli kto ich zabija.

Nagle zabrzmiałą trąbka kawaleryjska. Wysoki czysty dźwięk przebijający się nawet przez krzyki rannych, przywrócił rozum spanikowanym oraz wiarę przerażonym. Kostka brukowa błysnęła iskrami spod kopyt koni bojowych. Klin jazdy runął na wroga, miażdżąc miękkie szczurze ciała...

Przebieg bitwy

Punkt kulminacyjny scenariusza wynika z wypadkowej działania obu drużyn. Dla łatwiejszego opanowania przebiegu bitwy podzielony został na trzy etapy. Postacie graczy będą starały się wykonać swoją część planu- broniąc danego przejścia czy atakując jakąś wazną postać w szeregach wroga.

Ilość bezpośrednich walk jakie toczą postacie nie może być duża ponieważ spowalnia to grę i może losowo osłabić drużynę przed starciem z drugą.

1) **Walka o wejścia do kanałów**

Ludzie liczą na to że uda się utrzymać większość przejść, zmuszając włóczniami oraz gradem bełtów szczuroludzi do pozostania w kanałach i szukania trudniejszych dróg wyjścia. Zwycięstwo Skavenów w tej części oznacza rozpełznięcie się w sposób niekontrolowany - ludzie będą musieli podzielić siły. Remis oznacza że walka wciąż trwa i postacie graczy mogą próbować zaatakować/obronić inny punkt. Obie drużyny będą miały swój cel: zapewne zdobycie jakiegoś przyczółka.

Zdobycie przewagi w tej części którejś ze stron bitwy określa wyższa suma:
Skaveny: +1 za zabicie dowódcy straży, +1 za każdy wskazane wejście na terenie miasta +2 za atak z zaskoczenia (brak/likwidacja straży w kanałach), +1k3 za udane działanie drużyny skavenów
Ludzie: +2 za udaną mowę wojenną,+1 za zabicie Czarnoszczura +1 za każdą frakcję która dołączyła do przygotowań wojennych, +1k3 za udane działanie drużyny awanturników.

Początek

Walka objawia się jako rozrastające się ognisko paniki: ktoś ginie w tłumie, nikt nie wie co się dzieje, a wszystko zagłusza gwar i muzyka. Bohaterom, którzy zorientują się co się dzieje, rzucaj kłody pod nogi: niech zaczepiają ich rozweselone dziewoje, niech stają im na drodze pijani mieszczanie szukający "problemu", a do tego niech dojdą kłopoty ze strażą, utrudniającą im robotę i bynajmniej nie zamierzającą im dać wiary. Niech skaveny będą trudne do zauważenia w kolorowym, zamaskowanym tłumie blokującym wszystkie uliczki. Niech ich natarczywość przy próbach zainteresowania problemem strażników spowoduje próbę ich aresztowania. Nie będzie łatwo ograniczyć straty, kiedy nikt nie wierzy w istnienie wroga.

Walka w dzwonnicy

Jedyną szansą na ograniczenie strat dla ludzi jest szybki alarm. Co oznacza bicie dzwonu w kaplicy - o ile nie został on wcześniej uszkodzony. Epizod może być okazją do spotkania się obu drużyn - jednej próbującej dzwon zniszczyć, drugiej starającej się temu zapobiec.

2) Walka w mieście

Główna cześć bitwy. Ludzie po otrząsnięciu się z szoku i przekonaniu że Skaveny również krwawią będa kontratatakować używajac jazdy oraz broni strzeleckiej. W przypadku gdy ludzie wygrają walki w mieście Skaveny wycofają się zanim zostaną zdziesiątkowane. Jeśli jednak obrona załamię się wybuchnie panika. **Jeśli Skaveny wygrają tą część walki będą mogły się czuć zwycięzcami.** Remis oznacza że walka wciąż trwa i postacie graczy mogą próbować zabić jakąś kluczową postać lub siebie nawzajem. Skaveny liczą na zebranie niewolników, podpalenie drewnianych zabudowań.

Zdobycie przewagi w tej części którejś ze stron bitwy określa wyższa suma:

+2 strona która wygrała poprzednią część.

Skaveny: +2 za zabicie Grafa, +1 za użycie maszyn Skaveńskiego inżyniera, +1k3 za udane działanie drużyny skavenów, + 1 za interwencję

Ludzie: +2 za sprowadzenie posiłków, +1 za interwencję Sigmara, +2 za zabicie Szarego proroka, +1k3 za udane działanie drużyny awanturników.

Graf wkracza do walki

W przypadku, gdy przełamanie pierwszej linii dojdzie skutku, w pewnym momencie do walki obronnej włącza się graf ze swoją drużyną. Bohaterską szarżą wpada w kłębowisko kłów i ogonów. Szybko staje się on celem ataku szczuroludzi. Jego pojawienie się powoduje wzrost morale walczących, jednakże jego śmierć przyczyni się do jego drastycznego spadku.

Szary prorok

W kluczowym momencie walki Szary Prorok wzniesiony przez swoich gwardzistów ponad tłum. Używa potężnej magii w celu unicestwienia całych oddziałów wroga. Samo jego pojawienie się nad głowami klanbraci spowoduje gwałtowny wzrost ich morale. Gdyby jednak zginał szczuroludzie zaczęli by znów walczyć między sobą.

Interwencja Sigmara lub Szarego szczura

Jeśli wieszcz przeżył do tego momentu jego głos przebija się ponad walczących. Gdy postaciom udało się go uratować od szaleństwa jego słowa wzywają Sigmara a on sam trzyma prosty młot kowalski. Nagle podczas ataku na dorodnego czarnoszczura młot rozbłyskuje on co jest symbolem błogosławieństwa. W serca ludzi wlewa się nadzieją i walczą zacieklej.

Jeśli jednak spaczeń opanował go zamiast tego słychać nawoływanie do ucieczki i ukorzenia się przed wybrańcami Rogatego Szczura. Żołnierze na widok tego cofają się i rzucają broń w nadzieji na litość szczurów.

3) Rozpaczliwa obrona

W przypadku gdyby bitwa toczy się na niekorzyść ludzi, mogą oni zostać zepchnięci na ostatnie przyczółki, którymi będzie wieżą grafa czy mytnica. Jedyną szansą ludzi jest zabicie kluczowych szczuroludzi i liczenie że pozostałe skupia się na rabunku i walce przywództwo. Jeśli jednak Skavenom uda się utrzymać dyscyplinę nie będzie ratunku dla ludzi. Skaveny mogą tutaj dowodzić atakami lub wspiąć się na wieżę i zaatakować ludzi od środka. Ludzie mogą próbowac samobójczych

Zdobycie przewagi w tej części którejś ze stron bitwy określa wyższa suma:

+2 strona która wygrała poprzednią część.

Skaveny: +2 za zabicie Grafa, +1k3 za udane działanie drużyny skavenów

Ludzie: +2 za zabicie Szarego proroka, +1k3 za udane działanie drużyny awanturników.

Drużyna Skavenów: Koniec rozejmu

Gdy postacie Skavenów doprowadzą do zatargów z zaklinaczem będzie on czekał na okazję do zaatakowania ich. Ponieważ Szary Prorok wyznaczył zawieszenie broni do czasu ataku na ludzi to w czasie jego trwania nic ich nie chroni. W ogólnym chaosie postacie graczy mogą zostać zaatakowane przez siepaczy zaklinacza, co przerodzić może się nawet w regularną bitwę w bitwie.

Maszyny Ksabaka

Ludzie zamykają się za grubymi drzwiami wieży, rażąc Skaveny strzałami. Nawet największe osobniki nie są w stanie wyłamać drzwi co wzbudza okrzyki radości zgromadzonych ludzi. W tym momencie jednak trafia w nie dziwny zielony płomień wydobywający się dziwnej machniny trzymanej w rękach inżyniera szczuroludzi. Materiał skwierczy i kruszy się. Gdy wydaje się że nic nie dzieli już Skavenów od zwycięstwa maszyna zacina się. Zdumiony Ksabak mocuje się z nią. Jeśli uda mu się ją naprawić nic nie uratuje ludzi...

Masakra w czasie karnawału

Stawka: Ostrzeżenie części mieszkańców oraz przeżycie drużyny awanturników.

Muzyka: Motoi Sakuraba - Gravelord Nito (Dark Souls soundtrack, najlepiej wersja rozszerzona trwająca 15 minut)

Nieświadomi ludzie, pomimo wielu zmartwień będą świętować i urządzą tradycyjną maskaradę na placu targowym. Straż teoretycznie powinna pozostać czujna, ale w tumulcie zajęta jest pacyfikowaniem kieszonkowców oraz awanturujących się opojów. Będąc w żałobie Jan Vogel Wessel-Steinmeier ostentacyjnie wraz ze swoją drużyną zamyka się w kaplicy.

O zmierzchu czysty dźwięk trąb oznacza koniec wieczornych modłów dając tym samym sygnał do rozpoczęcia długo wyczekiwanej zabawy. Nawet najbiedniejsze dzielnice, nie wyłączając to lepianek na podgrodziu, przystrojone są barwnymi wstęgami i wykonanymi z płodów rolnych kukłami maszkar. Na targu grają muzykanci, a uliczki zaczynają wypełniać się coraz bardziej pijanym tłumem.

Wykonane z rzemieślniczą precyzją potworne maski bogatych mieszczan kontrastują z zakładanymi na głowę przez biedotę maskami z dyń i szmat, ale tego dnia nikomu to nie przeszkadza. Nawet straż daje się ponieść i - mimo stanu zagrożenia - wielu oficerów przymyka oko na to, że ich podwładni bardziej interesują się zadkami podpitych dziewoj niż pilnowaniem porządku. Mało kto jest świadom, że między korowodami maszkar przemykają faktyczne potwory, istoty tak ohydne, że nawet sam Sigmar odwraca z obrzydzeniem wzrok.

Walka przebiega jak w przypadku bitwy, jednak dwie pierwsze części są automatycznie przegrane przez ludzi.

Bitwa w kanałach

Stawka: Zniszczenie armii Skavenów

Jeśli ludzie byli świadomi terminu inwazji, zdołali się wcześniej przygotować oraz wezwać posiłki plan obrony polega na zaskoczeniu Skavenów i zaatakowanie ich zanim rozpełzną się po mieście. Kluczowym może być takie związanie sił wroga, aby dzieła dopełniło zalanie kanałów o świcie - należy jednak uważać, aby nie obróciło się to przeciwko atakującym.

Epilog

Możliwe zakończenia

Zwycięstwo ludzi. Dzięki uderzeniu wyprzedzającemu szczury zostają związane walką w kanałach, a w dalszej perspektywie ich gniazdo zostaje odkryte i zniszczone (skaveni postawią wszystko na jedną kartę i w momencie inwazji w gnieździe pozostają tylko nałożnice, miot oraz kilku klanbraci "ukaranych" obowiązkiem stania na ich straży). Świętowanie zwycięstwa staje się ogromną manifestacją religijną trwającą kilka dni.

Brak ostatecznego rozstrzygnięcia. Inwazja dochodzi do skutku, ale zostaje odparta kosztem ogromnych strat po obu stronach. Jest kwestią czasu, aż szczuroludzie przegrupują się - zaś graf liczyć musi na posiłki z Marienburga oraz Altdorfu, o których przybycie na czas nie będzie łatwo.

Zwycięstwo szczurów. Inwazja rozpoczyna się zgodnie z planem i już po kilku godzinach trup gęsto pokrywa uliczki Oberseert. Zabici w większości nie wiedzą co ich zabiło, a gdy straż orientuje się w zagrożeniu jest już za późno. Ginie graf, a na jego wieży - zgodnie z przepowiednią - zawisa czarny sztandar szczuroludzi. Szczurzy tłum w ekstazie plądruje całe miasto, którego znaczną część trawi już pożar. Dziwne, zielone płomienie pożerają świątynie Sigmara, a nad miastem unosi się opętańczy dźwięk bębnów.

Charakterystyki bohtaterów niezależnych

Jan Vogel Wessel-Steinmeier

Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
42	32	46	41	39	43	44	40

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	13	4	4	4	0	0	0

Zbroja: lekka zbroja kolcza
Punkty zbroi: głowa 2, ręce 2, korpus 2, nogi 2
Uzbrojenie: miecz, nóż, pistolet
Wyposażenie: koń, wyposażenie podróżne, 10ZK,

Umiejętności:
Jeździectwo (Zr), Plotkowanie (Ogd), Powożenie (K), Przeszukiwanie (Int), Sekretne znaki - armii imperialnej (Int), Spostrzegawczość (Int), Sztuka przetrwania (Int), Wiedza - Imperium (Int), Znajomość języka - Reikspiel (Int)
Zdolności:
Błyskawiczne przeładowanie, Broń specjalna - palna, Odporność na choroby, Urodzony wojownik

Ojciec Manferd Lieberbrock

Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
26	29	30	30	32	45	48	30

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	3	3	3	2	0	0

Zbroja: brak
Punkty zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0
Uzbrojenie: nóż
Wyposażenie: torba, symbol Sigmara

Umiejętności:
Czytanie i pisanie - Reikspiel (Int), Jeździectwo (Zr), Język tajemny - magiczny (Int), Leczenie (Int), Nauka (astronomia (Int), genealogia/ heraldyka (Int), teologia (Int)), Plotkowanie (Ogd), Przekonywanie (Ogd), Splatanie magii (SW), Spostrzegawczość (Int), Wiedza (Imperium (Int), Kislev (Int)), Wykrywanie magii (SW), Znajomość języka (klasyczny (Int), Reikspiel (Int))
Zdolności:
Magia kapłańska - Sigmara, Magia powszechna (Magiczna broń, Magiczny zamek), Magia prosta - kapłańska, , Obieżyświat, Odporność na choroby, Pancerz wiary, Szósty zmysł, Szybki refleks,

Sheerk

Rasa: Człowiek

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	35	30	29	55	31	28	40

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	2	4	0	0	0

Zbroja: ćwiekowany kaftan
Punkty zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0
Uzbrojenie:, nóż (2)

Umiejętności:
Przekonywanie (Ogd), Spostrzegawczość (Int), T (Ogd), Znajomość języka - Reikspiel, queekish (Int), Unik (Zr)

Zdolności:
Naśladowca, Szczęście, Szybki refleks