

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

GROZA W TALABHEIM



PRZYGODA W OKU LASU



WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

GROZA W TALABHEIM

Przygoda w Oku Lasu

Projekt gry: TS Luikart

Autor: Graeme Davis

Współautorzy: Gary Astleford i Eric Cagle

Opracowanie: Robert J. Schwalb

Opracowanie graficzne: Hal Mangold, Marc Schmalz

Grafika na okładce: Paul Jeacock

Ilustracje: Tony Parker, Scott Purdy, Christophe Swal

Plany i mapy: Andy Law

Kierownik d/s rozwoju WFRP: Kate Flack

Dyrektor Black Industries: Marc Gascoigne

Specjalne podziękowania dla Simona Butlera i Ewana Lamonta

Edycja polska

Redakcja: Szymon „Siriel” Gwiazda

Tłumaczenie: Katarzyna Pleskot

Korekta: Joanna „Norna” Cieślak, Michał „Uldor” Kmiecik,

Paweł „Amdir” Kumorek

Skład i łamanie: Andrzej Karlicki

Pierwsze wydanie - Black Industries 2006
© Copyright Games Workshop Ltd 2008
© Copyright Copernicus Corporation 2008

BL Publishing
Games Workshop Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS
UK



Copernicus Corporation
Andrzej Karlicki
ul. Długosza 2/16
01-174 Warszawa

Żaden fragment tej książki nie może być reprodukowany, składowany lub transmitowany w żadnej formie elektronicznej, mechanicznej lub fotograficznej bez pisemnej zgody wydawcy.

Games Workshop, logo Games Workshop, Warhammer, logo Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, logo Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, Citadel, logo Citadel, BL Publishing, logo BL Publishing, Black Industries, logo Black Industries, GW, Chaos, znaki towarowe, logo, pomysły, nazwy, rasy i insygnia ras, pojazdy, miejsca, oddziały, profesje, ilustracje i grafiki ze

świata Warhammer są zastrzeżone ®, ™ i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2008, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.

ISBN 13: 978-83-86758-96-8

Black Industries WWW: www.blackindustries.com
Copernicus Corporation WWW: copcorp.pl
webmaster: Sylwek "Orth" Wróbel

Spis treści

Wstęp.....	3	W poszukiwaniu lekarstwa.....	47
Miasto Talabheim.....	4	Dwa przejścia pod murem.....	51
Krótką historią Talabheim.....	4	Rozdział III: Wstąp do straży!	57
Władze.....	6	Przyczajeni w Oku Lasu.....	57
Zakony rycerskie.....	9	Podżegacze, oszuści i zatroskani kapłani Shallyi.....	59
Kapłani.....	10	Aptekarz Daubler.....	59
Czarodzieje.....	10	Strażnicy miejscy pilnie poszukiwani.....	60
Stowarzyszenie Przewoźników.....	10	Alternatywne scenariusze.....	63
Sędziowie.....	10	Rozdział IV: Zdesperowani i martwi	64
Dziwaczne talabheimskie podatki.....	10	Nie ma dymu bez ognia.....	64
Miasto Talabheim.....	12	Iskierka nadziei.....	65
Taalbaston.....	14	Szczurza fala.....	65
Droga Czarodziejów.....	14	Zadziwiająca sztuka doktor Guguli Skell.....	68
Dzielnica Prawna.....	15	Rozdział V: Oni mają pistolety!	73
Łojówki.....	17	Odłamki w Oku Lasu.....	73
Szczurowisko.....	18	Pierwsze uderzenie.....	74
Dzielnica Kupiecka.....	19	Drugi etap.....	75
Aleja Bogów.....	20	Upadek Talabheim.....	77
Taalgarten.....	23	Walczyć teraz czy później?.....	78
Schwartzhold-Wrota Północy.....	24	Następstwa.....	79
Dzielnica Pałacowa.....	25	Rozdział VI: Ruch oporu	80
Krucze Pole.....	26	Pod nowymi rządami.....	80
Osiedle Cechowe.....	26	Powstanie ruchu oporu.....	81
Geltwold.....	27	Misje.....	84
Ziemianki.....	28	Złowieszcze wystrzały.....	88
Inne lokacje w obrębie Taalbastonu.....	29	Wróg mojego wroga.....	89
Pomysły na przygody.....	30	Rozdział VII: Sedno sprawy	90
Taalagad.....	31	Ostatnie dni.....	90
Doki Taalagadu.....	31	Druga bitwa o Talabheim.....	91
Dzielnica Magazynów.....	32	Czekacie na uznanie? To już koniec!.....	94
Wychodki.....	33	Dodatek I: Bohaterowie Graczy	95
Mały Kislev.....	34	Dodatek II: Mapa dla graczy	97
Rozdział I: Doki Taalagadu	36	Dodatek III: Horda skavenów	98
Witajcie w Taalagadzie... i szybko ruszajcie		Dodatek IV: Skavenśka magia	100
w dalszą drogę.....	37	Magia prosta (spaczeniowa).....	100
Droga do Breitblatt.....	40	Grudki spaczenia.....	101
Rozdział II: Zaraza w porcie	45	Tradycja Spaczenia.....	101
Z powrotem w Taalagadzie.....	45		
Na ulicach.....	46		

Wstęp

Groza w Talabheim zawiera nie tylko opis miasta Talabheim, ale także scenariusz przygody do poprowadzenia w świecie gry fabularnej *Warhammer Fantasy*. Przygoda przeznaczona jest dla Bohaterów początkujących lub średnio zaawansowanych, ale można ją także łatwo zmodyfikować, żeby podnieść poziom trudności. Niektóre przygody *WFRP* polegają na przeprowadzeniu śledztwa, inne na rozszyfrowaniu mrocznej intrygi, a większość z nich rzuca poszukiwaczy na spotkanie z nieustającym niebezpieczeństwem ze strony kultów Chaosu. *Groza w Talabheim* to raczej opowieść o nieznanym z początku zagrożeniu, które stopniowo przeradza się w koszmar wojny.

Oko Lasu

Pierwsza część niniejszej książki koncentruje się na historii i opisie okolic wielkiego imperialnego miasta Talabheim, znanego także jako Oko Lasu. Poświęcone bogu natury, Taalowi, liczące sobie ponad dwa tysiące lat Talabheim wznosi się w samym centrum Imperium, otoczone ścianami olbrzymiego krateru. Przez talabheimskie doki (tworzące małe miasto nazywane Taalagad) przepływa szeroka rzeka Talabek, która następnie płynie do Altdorfu, gdzie łączy się z królową rzek Imperium, Reikiem. Korzystna lokalizacja przy uczęszczanym szlaku ze wschodu na zachód uczyniło z Oka Lasu handlową potęgę.

Rada miasta Talabheim jest powszechnie znana ze swego upodobania do uchwalania nowych praw i podatków. Fakt, że mieszkańcy miasta łatwo się z tym godzą, sprawia, iż inni obywatele Imperium uważają ich za dziwaków. Niniejszy podręcznik opisuje strukturę władzy w Talabheim i przytacza kilka przykładów praw i podatków, z których talabheimczycy są tak dumni. Przedstawiono także dzielnice miasta, wymieniając charakterystyczne dla nich punkty, nie pomijając przy tym portu Taalagad, gdzie mieści się słynny „Kot o Dziesięciu Ogonach” oraz liczne przybytki rozpusty i hazardu. Zamieszczono pomysły na przygody i współczynniki Bohaterów Niezależnych (BN). Przedstawiono także lokacje położone w obrębie Wielkiego Krateru, ale już poza miastem, takie jak liczne wioski, jezioro, a nawet poświęcony Taalowi las, zwany Taalgrunhaar.

Groza w Talabheim

Druga część książki to scenariusz przygody, którą inspirowały poczynania potężnego Szarego Proroka, jednego z czarnoksiężników-kapłanów podstępnej rasy szczuroludzi, znanych w legendach jako skaveny. Postanawia on zająć Oko Lasu, a następnie podbić całe Imperium. Jeśli posiadasz podręcznik *Dzieci Rogatego Szczura*, będzie to znacznym ułatwieniem, ale dla MG nie dysponujących tym dodatkiem na ostatnich kartach Grozy zamieszczono wszelkie potrzebne informacje.

Na scenariusz przygody składają się następujące rozdziały:

Rozdział I: Doki Taalagadu

W którym naszym Bohaterom zostaje przedstawiona lukratywna, aczkolwiek nieco odstręczająca propozycja; ożywają stare urazy, leje się świeża krew; zło zapuszcza korzenie, a bystremu oku jawią się znaki przyszłych wydarzeń.

Rozdział II: Zaraza w porcie

W którym nasi Bohaterowie odkrywają, że szlachetne zdrowie jest najcenniejszym skarbem. W porcie wrze, dowódca ma dylemat, a ludzie, szczury i inne stworzenia roją się przed murem, który wkrótce zostanie sforsowany.

Rozdział III: Wstęp do straży!

W którym nasi Bohaterowie wreszcie wkraczają do Oka Lasu tylko po to, aby znaleźć w nim to samo, co za murami, ponieważ w dzisiejszych czasach trudno o prawdziwą wiedzę, a zdolni ludzie trafiają się jeszcze rzadziej.

Rozdział IV: Zdesperowani i martwi

W którym nasi Bohaterowie dowiadują się o istnieniu kilku osobistości z klanu Pestilens i zaznajamiają się z ich niezwykłymi pomysłami na organizację życia w mieście; przyjemność porównywalna jedynie ze spotkaniem z powłóczącymi nogami tworam doktor Guguli Skell.

Rozdział V: Oni mają pistolety!

W którym nasi Bohaterowie odkrywają, że szczuroludzie posiadli kilka sekretów sztuki wojennej, między innymi użycie prochu strzelniczego i druzgoczącej przewagi.

Rozdział VI: Ruch oporu

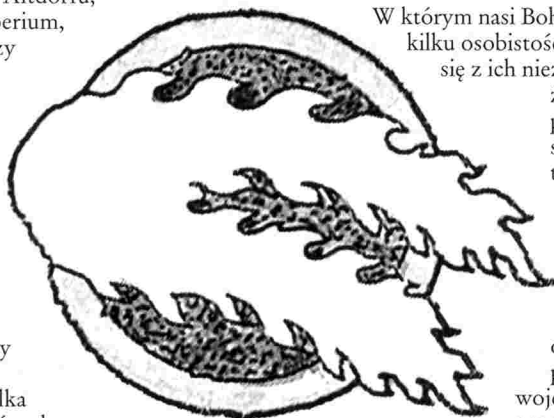
W którym nasi Bohaterowie zostają zmuszeni do wprawiania się w sztuce stawiania niełatwego oporu i atakowania z ukrycia, powoli domyślając się złowieszczonego planu Stalwookiego. Trzeba będzie sprzymierzyć się z dawnymi wrogami i zaufać szaleńcom, gdyż inaczej wszystko pójdzie na marne.

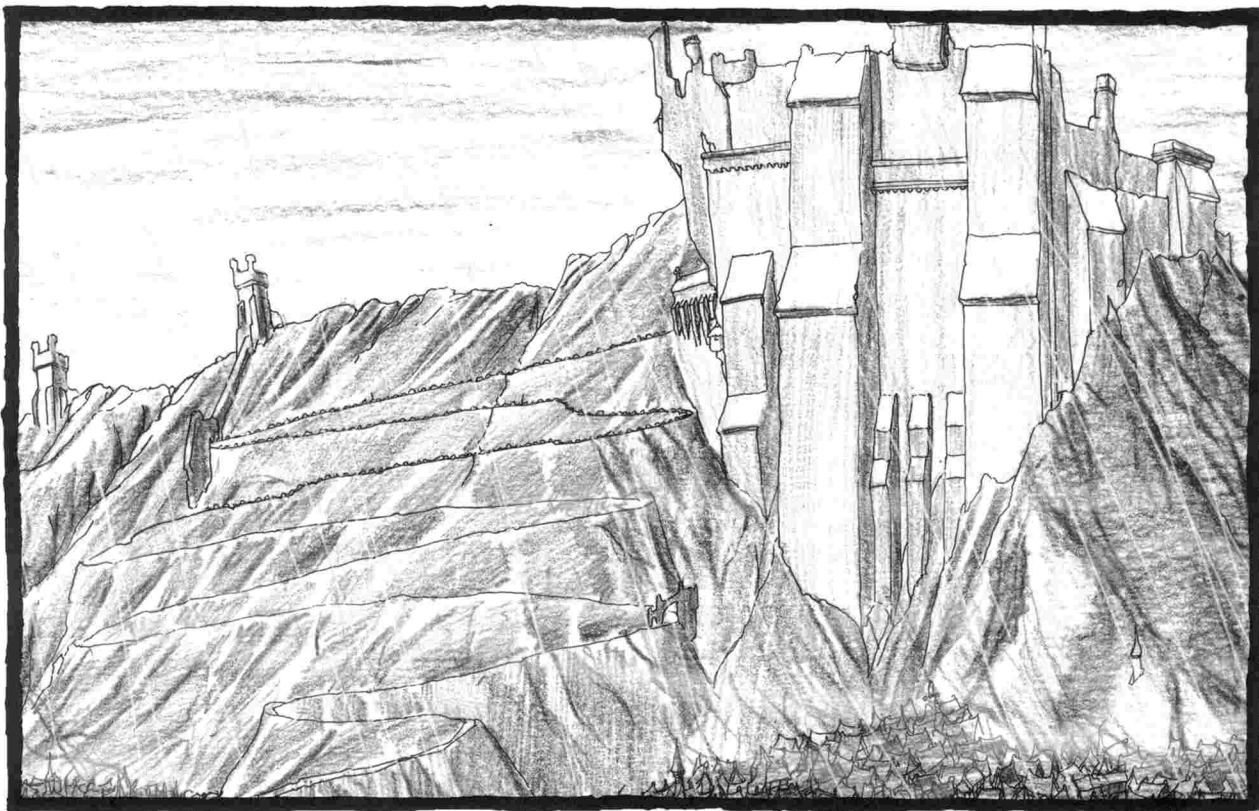
Rozdział VII: Sedno sprawy

W którym nasi Bohaterowie muszą wreszcie doprowadzić do konfrontacji z nowym samozwańczym władcą Talabheim, gdyż w przeciwnym razie Oko Lasu może już nigdy nie podźwignąć się z upadku.

Przygoda czeka!

Nawet w tej chwili podstępni szczuroludzie kłębią się pod ulicami Talabheim, gotowi wprowadzić w życie swój diaboliczny plan. Czas ucieka, a Oko Lasu czeka na ratunek!





Miasto Talabheim

Ten rozdział opisuje miasto Talabheim, gdzie rozgrywać się będzie większa część tej przygody. Podobnie jak Nuln, Altdorf czy Middenheim, Talabheim to jedno z największych imperialnych miast, jednak ostatnie najazdy

Chaosu wycisnęły na nim niezatarte piętno. Opisano również Taalagad, największe skupisko ludzi w okolicach Talabheim, a jednocześnie główny port Talabeklandu.

— Krótka historia Talabheim —

Gdy Taal oddał w posiadanie swemu bratu Ulrykowi zwieńczoną płaskowyżem górę, na której w przyszłości stanąć miało Middenheim, wyprawił się głęboko w leśną głuszę, rozciągającą się na wschodzie, w poszukiwaniu miejsca, w którym jego własny kult mógłby się narodzić i rozkwitnąć. Legenda głosi, że Taal napotkał na swej drodze gigantycznego smoka. Walka trwała kilka tygodni i wstrząsnęła posadami świata. Pod sam koniec Taal chwycił bestię za ogon i zaczął nią uderzać o ziemię raz za razem, złościąc zachodnie koryto Talabeku. Następnie jednym silnym wymachem wyrzucił węzowe cielsko wysoko w powietrze, a po chwili ogniste zwłoki roztrzaskały się z impetem o ziemię.

Ciało potwora po uderzeniu o ziemię utworzyło ogromny krater o średnicy kilku kilometrów. Rozprysło się po wnętrzu zagłębienia i zmieszało z glebą, czyniąc ją nadzwyczaj żyzną. Natomiast łuski potwora wbiły się głęboko w okoliczną ziemię i skały. Do dzisiaj zdarza się, że tutejsi chłopcy podczas orki znajdują resztki magicznej skóry, która jest niezwykle ceniona przez kowale, wykorzystujących ją do produkcji narzędzi i broni.

Widząc powstały krater, Taal bardzo się ucieszył. Nazwał to miejsce Taalahim, „Zwycięstwem Taala”, i ogłosił, że za jakiś czas jego wierni przybędą i osiedlą się tutaj. Aby umożliwić swemu

ludowi wejście do żyznego wnętrza, wyrł w ścianie krateru przestronny tunel. Po kilkuset latach przepowiednia Taala ziściła się. Ludzie znad Talabeku, potomkowie starożytnego plemienia Taleutenów, odkryli krater i wiodący do wnętrza korytarz. Ich przywódca, Krugar, rozkazał swoim rodakom osiedlić się w tym miejscu i założyć tu wielkie miasto ku czci Taala.

Miasto nie powstało jednak za życia Krugara; marzenie wodza spełnił w roku 40 KI jego syn, Talgris. Przez długi czas nosiło imię Taalahim, ale z biegiem lat zaczęto je nazywać Talabheim. Obecnie jest znane jako jedno z najpotężniejszych i najtrudniejszych do zdobycia miast Starego Świata.

Talabheim i Sigmar

Powszechnie wiadomo, że Sigmar abdykował i wyruszył na wschód. Zanim dotarł do ostatecznego celu wędrówki i odesłał swych towarzyszy, udał się do Talabheim. Mówi się, że na białym wierzchołku jechał Drogą Czarodziejów, rozglądając się wokół, oczarowany potęgą i pięknem rodzącego się miasta. Sigmar miał wówczas powiedzieć, że Talabheim czeka w przyszłości wiele burz, ale jeśli pozostanie wierne Taalowi, nigdy nie upadnie.

Sigmar i jego ludzie zatrzymali się w Talabheim tylko na jeden dzień, ale wywarli wielkie wrażenie na jego założycielu. Z Talgrisem, synem Krugara, zjedli posiłek, podczas którego opowiadali sobie nawzajem historie z lat młodości. Talgris był zafascynowany Sigmarem, który nie tylko znał jego ojca, ale także walczył u jego boku. Prosił Młotodzierzę, aby ten zechciał zostać jeszcze na parę dni, ale ten odmówił i подарował Talgrisowi białego rumaka w podziękowaniu za gościnne przyjęcie, z którym spotkał się w Talabheim. Pożegnał władzę ojcowskimi skinieniami głowy, po czym odjechał, pozostawiając za sobą święte miasto Taala, do którego miał już nigdy nie powrócić.

Po mniej więcej dwudziestu latach w Imperium powstała nowa religia. Szalony prorok z Nuln ogłosił, że miał wizję, w której Sigmar został ukoronowany przez samego Ulryka i dołączył do grona bogów. Nowa wiara szybko rozprzestrzeniła się na północ do Reiklandu, ale ludność Talabheim pozostała zagorzałym wyznawcą Taala. Kult Sigmara zaczął zyskiwać coraz więcej zwolenników, domagając się wreszcie uprawomocnienia i uwagi ze strony nowego Imperatora, a słowa Sigmara o ewentualnej klęsce ogłoszone do mieszkańców Talabheim zaczęły zyskiwać na znaczeniu (niektórzy zaczęli je traktować jako przepowiednię). Ludzie obawiali się nowej wiary i większość z nich pozostała wyznawcami Taala. Bóg Lasu pozostał dominującym bóstwem, mimo że sigmaryci założyli w mieście swoją świątynię.

Talabheim i Wiek Wojen

Kult Sigmara rozwijał się nieskrępowanie przez stulecia, ale równocześnie w społeczeństwie narastała nieufność do niego, zwłaszcza wśród wyznawców starych bogów. Zwolennicy Ulryka i Taala traktowali rozkwitający ruch sigmarytów jako zagrożenie dla swojego stylu życia. Sytuacja dodatkowo pogorszyła się, gdy religia wkroczyła na scenę polityczną. W roku 1359 KI Wielki Książę Stirlandu, zagorzały wyznawca Sigmara i marionetka w rękach hierarchów tego kultu, został wybrany Imperatorem. Była to kropla, która przelała czarę goryczy. Wielka Księżna Ottilia z Talabeklandu odmówiła uznania tego wyboru. Co gorsza, Książę-Elektor Stirlandu ogłosił nowe podatki obciążające wyznawców Ulryka. W odpowiedzi na to Ottilia sama koronowała się na Imperatorkę w roku 1360 KI i wygnała wyznawców Sigmara z Talabeklandu.

Religia użyta do politycznych sporów stała się główną przyczyną wojen, które w następnych latach miały przetoczyć się przez całe Imperium. Wyznawcy Ulryka z Talabeklandu, sprzymierzeni ze zwolennikami Taala, chwycili za broń przeciwko zniechęconym sigmarytom. Wojna domowa trwała dwieście lat, podczas których było zawsze dwóch Imperatorów – jeden w Talabeklandzie, a drugi w Strilandzie. W roku 1547 KI Wielki Książę Heinrich z Middenlandu próbował zgromadzić wystarczająco dużo głosów, aby ogłosić się nowym Imperatorem. Udał się w tej sprawie do Frederika V z Talabheim, tak zwanego „Ottiliańskiego Imperatora”, który jednak natychmiast odrzucił żądania Heinricha.

Rozwścieczony Heinrich powrócił do Middenheim i mimo wszystko ogłosił się Imperatorem. Zaraz potem wydał wojnę Frederikowi V i całemu Talabeklandowi. W roku 1550 KI Frederik wypowiedział wojnę samozwańczemu Imperatorowi z Nuln, równocześnie broniąc swych ziem przed wojskami Middenheim. W roku 1557 KI z Miasta Białego Wilka wyruszyła armia z zadaniem zniszczenia Talabheim, ale najeźdźcom nie udało się sforsować potężnych murów.

Tylko port Taalagad został zniszczony, a następnie był okupowany przez nieprzyjacielskie wojska. Całkowicie nieudane oblężenie Talabheim trwało ponad dwadzieścia lat i zakończyło się haniebnym odwrotem.

Talabheim niezbyt ucierpiało w wyniku zawieruchy historii. Wewnątrz Taalbastonu znajdowało się tyle polaci żyznej ziemi, że miasto mogło pozostać samowystarczalne niemal w nieskończoność. Chociaż bywało ciężko, mieszkańcy Talabheim rzadko kiedy cierpieli z powodu najazdów nieprzyjaciół. Długotrwałe wojny wywarły jednak inny, bardziej subtelny wpływ na mieszkańców Talabheim, a mianowicie zapoczątkowały długą listę rozmaitych praw i edyktów. Podczas gdy reszta Imperium zdawała się popadać w chaos, władcy Talabeklandu bronili się przed wszechogarniającą anarchią przez uchwalanie kolejnych, coraz surowszych regulacji i przepisów.

Podczas Wieków Wojen Talabheim zupełnie się uniezależniło. W roku 1750 KI Imperator Talabeklandu, Horst Rozważny, został poproszony przez talabheimczyków o wysłanie wojsk przeciwko najeźdźcom zbliżającym się do murów Taalbastonu. Horst odmówił wsparcia, co tak rozwścieczyło mieszkańców, że wszczęli bunt, który zaowocował zupełnym odcięciem się od Talabeklandu. Doszło nawet do tego, że talabheimczycy wybrali własnego Imperatora, Helmuta II. Horst mógł tylko bezsilnie wygrażać pięścią buntownikom, ponieważ masywne ściany Taalbastonu również dla jego wojsk pozostały niezdobyte. Rozdział Talabheim od Talabeklandu trwał przez kilkadziesiąt lat, a do odnowienia formalnej unii przyczynił się Imperator Magnus z Nuln w roku 1304 KI.

Wielka Wojna z Chaosem

Kiedy w roku 2302 KI car Kisleva skierował do Imperium prośbę o pomoc w odparciu inwazji Chaosu, żaden z wysłanników nie uzyskał obietnicy wsparcia. Odpowiedź Talabheim była taka sama, jak pozostałych prowincji i wielkich miast-państw. Od Wieków Wojen przeciwko Talabheim powstało wielu wrogów i rada miasta wołała skupić się na obronie Oka Lasu, a nie odległego Kisleva. W Taalagadzie zaczęli wprawdzie pojawiać się kultysty Chaosu, upajający się rychłym przybyciem swych szalonych panów, ale wszelkie tego typu ruchy były szybko i krwawo likwidowane.

To Magnus z Nuln był tym, który ponownie zjednoczył Imperium po stuleciach klótni i wojen. Kiedy na północy pod naporem sił Chaosu padło Praag, Magnus przybył do Talabheim, aby osobiście prosić o pomoc. I tak jak to było w przypadku wyznawców Ulryka w Middenheim, tak i tutaj jawne cuda przekonały władców, aby przyłączyli się do krucjaty przeciwko Chaosowi. Legendy głoszą, że po przybyciu Magnusa do miasta wilki ze Świętego Lasu zawyły tak głośno, że ich głosy odbiły się gromkim echem od ścian krateru. W świątyni Taala pojawił się wielki jeleń ze znamięm w kształcie młota na czole. Dla wszystkich było jasne, że oto sam Taal przemówił, aby poprzeć działania Magnusa.

Talabheimczycy zmobilizowali oddziały, które dołączyły do armii Magnusa. Razem pomaszerowali na północ, zabijając po drodze niezliczone sługi Chaosu. Mieszkańcy Talabheim, czując się w lesie jak u siebie w domu, okazali się nieocenioną pomocą w tej wojnie. Jako tropiciele i zwiadowcy chronili sprzymierzeńców, a także szkodzili hordom zwierzołudzi atakujących okolice. Po wojnie na północy Magnus został jednogłośnie wybrany na Imperatora w roku 2304 KI. Książę-Elektor Talabheim zrzekł się korony, a linia Ottiliańskich Imperatorów wygasła.

Tymczasem Talabheim zostało zgębione przez jednego najeźdźcę, któremu niestraszne były wysokie mury – zarazę. Choroby przywleczone do miasta przez skaveny na początku wojny teraz zbierały ponure żniwo, dziesiątkując talabheimczyków. Szczególnie mocno ucierpiało Taalagad, gdy epidemie szerzyły się w najuboższych dzielnicach. Roznoszący choroby uchodźcy z północy jedynie pogarszali sprawę i wielu z nich musiało odstąpić od murów, gdy przywitały ich ostrza włócznie i grad strzał.

Burza Chaosu i następstwa wojny

Podczas Burzy Chaosu Talabheim wysłało wojska na pomoc Imperatorowi Karlowi Franzowi. Dowodził nimi Książę-Elektor Helmut Feuerbach, który od dawna pragnął rozszerzyć swoje wpływy poza granice niepodległego miasta. Jednak rola odegrana podczas tego konfliktu przez siły Talabheim była stosunkowo niewielka. Mniej niż połowa zdolnych do walki żołnierzy pozostała, aby bronić Taalbastonu przed nadchodzącymi hordami Chaosu. Wojska Archaona nigdy jednak bezpośrednio nie zagroziły Talabheim, działając raczej z ukrycia rękami kultystów i mutantów, często podających się za uchodźców z północy i nękających miasto od wewnątrz.

Pełniące funkcję obozu dla uchodźców Taalagad było również traktowane jako przystanek w drodze dla żołnierzy podróżujących w górę lub w dół Talabeku. Część talabheimskich żołnierzy została przydzielona do wspierania taalagadzkiej straży miejskiej, która z trudem opanowywała sytuację w dokach, zastrzeżoną przez napływ prawie tysiąca uchodźców z Hochlandu. Przez większość czasu żołnierze mieli za zadanie zabezpieczać doki przed sabotażami organizowanymi przez mutantów i kultystów Chaosu. Parę

razy zdarzyło się im pomagać straży miejskiej w tłumieniu buntów, które wybuchały z powodu szybko zmniejszających się zapasów jedzenia.

Wśród licznych uchodźców w Talabheim najbardziej wpływowym był zapewne książę Ludenhof z Hochlandu. Uciekł z Hergig tuż przed upadkiem miasta, na czas wojny przenosząc się do względnie bezpiecznego Talabheim. Teraz, gdy siły Chaosu są w odwrocie, Ludenhof powrócił do Hergig, aby je odbudować i odzyskać władzę nad Hochlandem. Rada Talabheim wspiera działania księcia, zarówno z tego względu, że ma on wiele długów do spłacenia wobec miasta, jak i dlatego, że władze pragną pozbyć się hochlandzkich uchodźców z ulic Taalagadu, a przecież nieszczęśnicy muszą mieć domy, do których będą mogli wrócić.

Taalagad zawsze było nędznym portem i schronieniem dla najuboższych, lecz obecny stan jest najgorszy od czasu splądrowania portu przez armie Middenheim w roku 1557 Kł. Na ulicach roi się od uchodźców z Hochlandu, którzy stale kłócą się z dużą społecznością Kislevczyków. Te dwie grupy rywalizują ze sobą o wszystko w tym zaniedbanym mieście, od jedzenia po zatrudnienie, a straż miejska może jedynie próbować nie dopuścić do poważniejszego rozlewu krwi.

W przeciwieństwie do mieszkańców Taalagadu, obywatele Talabheim nie ucierpieli zbyt wiele, odkąd zaczęła się Burza Chaosu. Trzeba jednak przyznać, że w Mieście Prawa znacznie wzrosła przestępczość, co niezwykle niepokoi radę. Zniknięcie Helmuta Feuerbacha również nie wpłynęło dobrze na samopoczucie członków rządu miasta-państwa, mimo że księżna Eliza Krieglitz-Utern zdecydowała się objąć władzę na czas jego nieobecności. Kilku mieszkańców oskarżonych o zbrodnię herezji spłonęło żywcem, ale żaden z członków rady nie ma pojęcia, jak głęboko sięgają macki zła.

— Władze —

Jako niepodległe miasto-państwo, Talabheim posiada jedyny w swoim rodzaju system rządzenia i polityczny styl, który może dziwić przybyszów. Miasto jest olbrzymie i na jego terenie działają różne frakcje, które rywalizują między sobą o władzę. Przedstawione niżej grupy i jednostki to siły, z którymi należy się liczyć w Talabheim. Ostatnie wydarzenia zaburzyły jednak zwyczajowy układ sił i należy spodziewać się pojawienia nowych uczestników gry, którzy będą chcieli zdobyć część władzy albo naruszyć panujący porządek.

Książę-Elektor Helmut Feuerbach

Helmut Feuerbach, książę-elektor Talabeklandu, zaginął w trakcie działań wojennych na północy kraju. Kiedy hordy Archaona wkroczyły na teren Imperium, Helmut wraz ze sporą armią wyruszył, aby walczyć u boku Karla Franza. Jednakże gdy konflikt miał się ku końcowi, książę zniknął. Wśród żołnierzy natychmiast zaczęły krążyć nieprawdopodobne pogłoski. Pojawili się plotki, że księcia zjedli zwierzęta, pochłonęła go chmura energii Chaosu, zamordowali go zdrajczy generałowie podczas snu, został otruty, porwali go szczyroludzie i tuziny innych wyssanych z palca teorii.

Plotki są podsycane przez powszechnie znany trudny charakter księcia. Helmut to człowiek ambitny i dość porywczy, który zdołał rozgniewać swym zachowaniem nie tylko radę składającą się z wpływowych szlachciców, ale także Gildię Kupiecką

i hierarchów kilku kultów. Jako dowódca był znany z kaprysów i częstych zmian zdania, a także z wyjątkowo ciężkiej ręki wobec podwładnych. Brak umiejętności przywódczych, połączony z irytującą osobowością, sprawił, że lista osób pragnących śmierci księcia stale się wydłużała, co uwiarygodnia teorię o zamachu stanu. Co jakiś czas słyszy się plotki, że Feuerbach był widziany w Talabheim, w lasach poza Taalbastonem, a nawet w dalekim Kislevie, ale jak na razie nie udało się potwierdzić żadnego z tych doniesień.

Tak naprawdę nikt nie wie, co się stało z księciem Feuerbachem. Jego zniknięcie wywołało zamieszanie na lokalnej scenie politycznej i, z powodu braku następców, wśród rządzącej elity Talabheim. Hrabia nie zostawił dziedzica, a prawny sukcesor nie został wyznaczony. Dlatego też księżna Eliza Krieglitz-Utern z Talabheim postanowiła rozszerzyć sferę swych politycznych wpływów podczas jego nieobecności, natomiast w Talabeklandzie hrabiego zastępują lokalni szlachcice, którzy okazali się większymi intrygantami i kłótnikami, niż ktokolwiek mógł przypuszczać.

Ród Krieglitz-Utern

Ród Krieglitz-Utern był bogaty i wpływowy na długo przed tajemniczym zniknięciem Helmuta Feuerbacha. Pozornie mogłoby się wydawać, że dojście księżnej do władzy było szybkie i skuteczne. Jednakowoż dla zaznajomionych ze sprawą jasne jest, że nie obyło się bez trudnych wyborów i gróźb. Machinacje mające na celu wywyższenie Elizy zdają

się mieć początek w chwili, gdy książę opuścił Talabheim, aby walczyć przeciwko hordom Chaosu. Ona i jej dworzanie zaprzeczają wszelkim oskarżeniom, ale ci, którzy mieli czelność zbyt głośno wyrażać swoje wątpliwości, szybko stawali się celem intryg rujnujących ich reputację albo umierali na tajemniczą, śmiertelną chorobę.

Księżna to niska i korpulentna kobieta, do tego niezbyt atrakcyjna; prawdopodobnie przed nominacją na najwyższe stanowisko w mieście nie raz była obiektem kpin i żartów. Ale jej wygląd jest złudny, gdyż w rzeczywistości księżnę cechuje bystry umysł i głębokie zrozumienie politycznych mechanizmów działających w Talabheim. Ignoruje przeciwników krytykujących jej wygląd, pozwalając im wierzyć, że jest głupia, naiwna i niezdolna do rządzenia wielkim miastem. Pomaga jej to przejrzeć na wylot nieszczerze komplementy i służalcze zachowania dwulicowych dworzan.

Eliza zastąpiła większość członków elity rządzącej swoimi doradcami, zdolnymi i zaufanymi. Posunięcie to ogromnie rozwścieczyło szlacheckie rodziny. Niezamężna księżna do tej pory odrzucała wszystkie propozycje zamążpójścia, chociaż plotki łączą ją z Joergiem Hafnerem; obecnym dowódcą straży ochotniczej i wybrańców Taala. Ku wielkiemu rozgoryczeniu szlachty pospólstwo uwielbia księżnę, chwalać jej zdrowy rozsądek i uporządkowane rządy. Chłopi wznoszą na jej cześć liczne toasty, a kiedy czasem pojawia się na ulicach, tłum gapiów spontanicznie i radośnie wiwatuje.

Rada miejska

W radzie zasiadają najpotężniejsi i najbardziej wpływowi arystokraci Talabheim, właściciele ziemscy i bogaci kupcy. Nowi członkowie są wybierani przez tych, którzy już zasiadają w tym szacownym zgromadzeniu. W rezultacie większość talabheimczyków ma powód do kpin z instytucji, krytykują radę za korupcję i kumoterstwo. Niektórzy hierarchowie kultu Sigmara, Ulryka i Taala również mogą przedstawiać przed radą swoje racje i do nich przekonywać, ale nie mają prawa głosu. Na zebrania zarezerwowane jest całe skrzydło Wielkiego Sądu Edyktów. Sesje powinny odbywać się dwa razy w miesiącu, ale często zbiegają się w czasie z licznymi talabheimskimi świętami – religijnymi i świeckimi. „Ucinać sobie szlachecką godzinkę” to popularne wśród niższych klas żartobliwe określenie odnoszące się do kogoś, kto jest leniwy lub uchyla się od obowiązków.

Rada Łowców

Rada Łowców kontroluje talabheimską straż miejską i ochotniczą, a także przeprowadza zaciąg do armii. Wielcy Łowczy, wszyscy w randze generała, to obecnie Manfred Schultz, Christoph Stallmaier, Detlef Kienholtz i Joerg Hafner. Schultz dowodzi talabheimską armią i został ostatnio poważnie ranny podczas walk. Wciąż dochodzi do siebie po dotkliwych obrażeniach, których doznał, dlatego też chwilowo pozostawił władzę w rękach przybocznych dowódców. Stallmaier przewodzi straży Taalbastonu, Kienholtz straży miejskiej, natomiast Joerg Hafner łączy funkcję dowódcy straży ochotniczej i wybrańców Taala.

Żeby zostać Wielkim Łowczym, trzeba nie tylko udowodnić swoją wojskową sprawność i polityczne umiejętności, ale też sprawdzić się jako myśliwy, tropiąc i polując na niebezpieczne leśne stworzenia, takie jak niedźwiedzie, rysie i dziki. Zdobyta skóra, poświęcona przez kapłanów Taala, jest potem z dumą noszona jako symbol odwagi.

Pod nieobecność księcia Feuerbacha Wielcy Łowczy zaczęli bezpardonowo walczyć między sobą o władzę. Jak na razie Stallmaier okazał się najbardziej zuchwały i bezczelny w pogoni za najwyższym tytułem. Nie kryje się z ambicjami objęcia tronu księcia-elektora, ale w tym celu musiałby się zrzec obecnie zajmowanego stanowiska i wyruszyć na negocjacje z Karlem Franzem do Altdorfu. Opuszczając Talabheim, ryzykuje jednak utratę politycznej przewagi oraz dopuszczenie do głosu rywali i uzurpatorów. Dlatego też póki co zadowala się wzmacnianiem swojej i tak silnej pozycji oraz gromadzeniem w swym ręku każdej możliwej władzy.

Stała armia

Walka z siłami Archaona poważnie osłabiła armie Talabeklandu, w tym także oddziały z Talabheim. Większość żołnierzy pozostała na północy, polując na niedobitki grabieżców Chaosu i zwierzolidzi, ale niektórzy zapragnęli szybciej powrócić do miasta. Każdy weteran dźwiga brzemię wojny, które na zawsze pozostawia ślad w jego umyśle lub na ciele. Krążąc plotki o masowych dezercjach, mimo że nawet mówienie o tym jest karane dziesięcioma różgami na Placu Rozgrzeszenia znajdującym się naprzeciwko Wielkiego Sądu Edyktów. Recydywiści wtrąceni są na miesiąc lub dłużej do więzienia w Dziuplach.

Charakterystyczną cechą talabheimskiej armii jest duża liczba łuczników w stosunku do regularnej piechoty, a także zdolność do szybkiego pokonywania zalesionych terenów. Większość żołnierzy pochodzi z wiosk położonych w lasach w obrębie murów Taalbastonu i poza nimi. Piechurzy preferują topory i włócznie zamiast mieczy. W armii istnieje niewielki kontyngent kawalerii, który jest używany raczej do szybkich podjazdów niż do zmasowanej szarży. To ostatnie zadanie powierzono zakonowi rycerskim.



Straż Taalbastonu

Straż Taalbastonu jest odpowiedzialna za obronę murów krateru i fortecy stojącej na straży Drogi Czarodziejów. Jej członkowie uważają się za lepszych od przedstawicieli pozostałych wojskowych jednostek, z wyłączeniem wybrańców Taala. Traktują swoją pracę niezwykle poważnie, ale zdarza się, że przyjmują łapówki od niektórych osób. Przykładają dużą wagę do artylerii i wyszkolonych łuczników, a forteca na szczycie Drogi Czarodziejów wyposażona jest w sto dział armatnich, balist i katapult, które można skierować w stronę nadchodzącego nieprzyjaciela. W wieżyczkach Najwyższej Wieży znajdują się natomiast liczne kadzie z olejem, ługiem i innymi żrącymi substancjami.

Straż Tuneli („Terierzy”)

Wśród strażników Taalbastonu istnieje specjalna jednostka, której członkowie przemierzają tunele i jaskinie wyrze w ścianach krateru – labirynt znany jako Szczurowisko. Mimo że jej oficjalna nazwa brzmi „Strażnicy Tuneli Taalbastonu”, większość ludzi (wliczając w to samych zainteresowanych) określa ich mianem „Terierów”, jakby podkreślając umiejętność wyczuwania węchem szczurów, którą posiadają powszechnie znane psy szczurolapów. Oddziały stale patrolują najczęściej uczęszczane korytarze, ale ciągle też wyszukują nowe. Przebywanie, a nawet mieszkanie w jednym z takich tuneli nie jest nielegalne, ale prawdą jest, że zdarza się tam wiele przestępstw. Największym zmartwieniem Terierów są korytarze prowadzące na zewnątrz Taalbastonu, bo ich odkrycie oznacza, że ktoś nie tylko może niezauważenie przekradać się z i do miasta, ale co gorsza, w związku z tym nie płaci myta.

Terierzy są wybierani spośród najniższych strażników Taalbastonu, co stanowi źródło licznych szyderstw i kpin ze strony pozostałych oddziałów, ale trzeba przyznać, że są przy tym dzielnymi i uzdolnionymi wojownikami. Niestety niewielu z nich wykazuje poczucie humoru. Wśród Terierów spotyka się krasnoludy i niziołki, rzadziej reprezentowane w innych oddziałach talabheimskiego wojska.

Straż ochotnicza („Pijacki oddział”)

Wśród członków tej formacji można znaleźć szanowanych obywateli miasta, drwali i myśliwych, którzy gromadzą się, gdy miasto ich potrzebuje. W niespokojnych czasach jeździec na koniu objeżdża okolice wygrywając na rogu specyficzny sygnał i niosąc zielony sztandar, przedstawiający odwrócony róg do picia. Według prawdziwych reguł wszyscy sprawni mężczyźni muszą wtedy stawiać się na wezwanie, ale ilu z nich rzeczywiście pojawi się na musztrze, zależy od ilości wypitej dzień wcześniej książeczkę Ognisty Oddech. Z tego powodu pozostali żołnierze często nazywają tę formację „pijackim oddziałem” – i wybuchło z tego powodu więcej niż kilka awantur.

Pomimo swej złej reputacji, straż to oddział złożony z odważnych i godnych zaufania obywateli Talabeklandu. Większość mężczyzn uważa wezwanie do służby za honor i podchodzi do tego obowiązku z pełną powagą. Wielcy Łowczy z biegiem czasu nauczyli się nie zwiększać zbyt dyscypliny w tym konkretnym oddziale, co najwyższe namawia się do noszenia mundurów. Dowódca, który będzie zbyt surowo traktował takich podwładnych, albo wręcz przeciwnie, jego rządy nie będą dość stanowcze, będzie musiał mieć się na baczności.

Straż Miejska („Buldodzy”)

Straż miejska Talabheim znana jest jako „Buldodzy” z powodu raczej niezbyt podobnej do pierwowzoru wilczej głowy, którą noszą na sztandarze. Ruszając do walki, zawsze wznoszą okrzyk: „Za Taala! Za Księcia!”. Głowa wilka stała się ich znakiem heraldycznym dzięki kapłanom kultu Ulryka, podczas krótkiego interregnum w drugim tysiącleciu, kiedy po kłótni z grafem Ar-Ulryk przeniósł się z Middenheim do Talabheim. Wyznawcy Ulryka zawsze mieli wpływy w Talabeklandzie i nie inaczej było w Talabheim, w którym kult Pana Wilków znajdował się na drugim miejscu w hierarchii ważności, oczywiście zaraz po Taalu. Ogromna świątynia i statua bóstwa stoi w Alei Bogów.

Straż miejska odpowiedzialna jest za wprowadzanie w życie nowych rozporządzeń, utrzymywanie porządku i stanowi rezerwę w czasach oblężenia. Strażnicy znani są z tego, że aresztują ludzi za najmniejsze naruszenie prawa, argumentując, że gdzieś w zakurzonych księgach wypełniających Wielki Sąd Edyktów musi się znaleźć paragraf na właśnie popełnione „przestępstwo”. Od innych miast Talabheim różni się tym, że osoba zatrzymana przez straż miejską ma prawo zaskarżyć aresztującego go oficera za nielegalne pozbawienie wolności, jeżeli uda się jej doprowadzić sprawę przed oblicze sędziego Wielkiego Sądu Edyktów – ale na to stać tylko najbogatszych i najbardziej wpływowych mieszkańców.



Zakony rycerskie

W Talabheim mają swoje przedstawicielstwa wszystkie główne zakony rycerskie, ale nikt nie jest w stanie określić, czy któryś z nich zajmuje wyższą pozycję niż pozostałe. Osobista straż przyboczna księcia-elektora, Zakon Czerwonej Tarczy, zaginał wraz z nim, a powracające armie wprowadzają zamęt w życie talabheimczyków. Dowódcy pozostałych zakonów próbują wykorzystać sytuację i rozszerzyć sfery swoich wpływów. Społeczny odbiór tych zachowań obejmuje całą gamę odczuć – od zadowolenia z tego, że w mieście przybywa świetnie wyszkolonych wojowników, po niechęć tych, którzy widzą w tym jedynie pościg za władzą.

Rycerze Zakonu Białego Wilka

Większość rycerzy tego zakonu wciąż przebywa poza miastem, na Północy. Ci, którzy pozostali w mieście, mieli zająć się wzmocnianiem jego fortyfikacji. Niestety, nie znaleźli wiele do roboty, co rozgoryczyło zaprawionych w bojach wojowników. Są lojalni wobec obecnego arcykapłana Ulryka. Na przestrzeni lat stali się jeszcze bardziej fanatyczni, na co niebagatelny wpływ miała pozycja kultu Ulryka w mieście jako zaledwie drugiego po kulię Taala.

Rycerze Zakonu Pantery

Rycerze Zakonu Pantery od dawna są obecni w Talabheim, chociaż tak naprawdę wywodzą się z Middenheim i wobec niego są lojalni. Mówi się, że ich kapitułarz zbudowany w Sercu Lasu jest drugim co do wielkości w Imperium. Ludność miasta jednak jest do nich nastawiona co najmniej nieufnie, podejrzewając, że ich przedłużająca się obecność jest związana z planami rozszerzenia wpływów Middenheim. Burza Chaosu odciągnęła od miasta większość rycerzy tego zakonu i dała talabheimczykom chwilę wytchnienia, ale teraz, gdy wojna się kończy, powracają oni do Sercu Lasu. Graf rozważa nawet wysłanie do Talabheim dodatkowych rycerzy, aby zwiększyć ich niewielką liczbę i pomóc obecnym w nadzorowaniu postępów ich działalności w mieście.

Rycerze Zakonu Jelenia

Dumni Rycerze Jelenia to stosunkowo młody zakon. Unikają walki w stylu partyzanckim, preferowanym przez większość Talabeklandczyków, lecz słyną z umiejętności walki w szeregu. Bywają oskarżani o to, iż bardziej są zainteresowani organizowaniem wojskowych parad niż szkoleniem zdolności bitewnych, ale rycerze tego zakonu nieraz udowadniali na polu walki, na co ich stać.

Rycerze Zakonu Jelenia odnoszą się pogardliwie do członków innych zakonów i tylko siebie mają za prawdziwych synów Talabheim. Zaginięcie księcia-elektora to duże wyzwanie dla członków zakonu, którzy obecnie nie są pewni, komu powinni poprzysiąc lojalność. Księżna wydaje się godną zastępczynią, ale jeżeli książę Feuerbach wciąż żyje, ewentualny konflikt lojalności może być szkodliwy nie tylko dla zakonu, ale i dla miasta jako całości.

Wybrańcy Taala

Wybrańcy Taala to elitarna grupa leśników i łowców, którzy patrolują wnętrze krateru Taalbaston, zwłaszcza okolice lasu Taalgrunhaar. Mają baczność na pielgrzymów,

Rogaty łowca

Rytuały Taala wymagają od praktykujących wielkiej odporności fizycznej, mentalnej i emocjonalnej. Niektórzy wyznawcy uważają niebezpieczeństwa cywilizacji – takie jak miasta, sądy i tym podobne – za złe odczytanie woli bóstwa. Rogaci Łowcy są głęboko religijni i unikają miast. W przeciwieństwie do wybrańców Taala, rezygnują z materialnych zdobyczy cywilizacji. Nie noszą ubrań ani zbroi, okrywają swą nagość futrami lub przepaskami biodrowymi, a czasem nie czynią tego wcale. Częścią rytów inicjacyjnych przy przyjęciu do tej szczególnej grupy są tatuaże na twarzy i klatce piersiowej. Rogaci łowcy przemierzają lasy zarówno w obrębie Taalbastonu, jak i całego Talabeklandu, uznając tylko władzę Taala. Nie są wybitnymi mówcami, ale jak większość fanatycznych wyznawców, gorliwie wierzą, że nawrócenie części dokonuje się przez czyny niż słowa.

–Rogaty łowca–

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+5	+5	+10	—	+5	—	+10	—
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+3	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: sekretne znaki (łowców), sekretny język (łowców), skradanie się, spostrzegawczość, tropienie albo zastawianie pułapek, ukrywanie się, wspinaczka

Zdolności: bardzo szybki albo niezwykle odporny, szal bojowy, twardziel

Wposażenie: lekki pancerz (skórzana kurta), broń jednoręczna (topór), zestaw odtrutek

Profesje wstępne: akolita (Taala), łowca

Profesje wyjściowe: banita, łowca, ochotnik, włóczykij, zwiadowca

których chronią przed atakami ze strony bandytów, a także ścigają mutantów i niebezpieczne bestie, którym udało się przedostać przez ściany krateru. Bardzo rzadko wyprawiają się poza Taalbaston, zazwyczaj po to, by patrolować stary krasnoludzki szlak na południu.

W czasie wojny wybrańcy Taala służą jako zwiadowcy dla głównych sił, chociaż część z nich zawsze pozostaje na miejscu, aby zapewnić bezpieczeństwo w Świętym Lesie. Są mistrzami taktyki błyskawicznych ataków, zakładania pułapek i tropienia. Wybrańcy Taala lekceważąco odnoszą się do wszelkich mundurów, a zamiast tego noszą jelenią skórą udrapowaną na ramionach, która jednoznacznie wskazuje na ich status.

Obecnie dowódcą wybrańców Taala jest Joerg Hafner, wzbudzający strach wojownik i niezrównany tropiciel. Przedkłada życie w leśnej głuszy nad miejskie intrygi, ale jego obowiązki jako dowódcy zarówno wybrańców Taala, jak i straży ochotniczej, zmuszają go do głębszego zaangażowania w politykę, niż by sobie tego życzył. Hafner utrzymuje dobre stosunki z rycerzami Zakonu Jelenia i uważa ich za niezastąpionych sojuszników w boju.

Kapłani

Najczęściej spotykani duchowni w Talabheim to oczywiście kapłani Taala. Tak naprawdę w Oku Lasu kapłani stanowią największy odsetek populacji spośród wszystkich miast Imperium. Oni sami twierdzą, że to z powodu dużej liczby wiernych, natomiast cynicy skłonni są przypuszczać, że chodzi raczej o zwolnienie z płacenia ogromnych podatków za wino i miód, które pełnią ważną rolę w rytuałach. Kapłani Taala dzielą swój czas między Talabheim i Taalwelt na wschodzie, gdzie leży właściwa świątynia boga. Oprócz okolicznościowej ofiary dla Taala, wszelkie rytuały odprawiają potajemnie.

Druga co do wielkości świątynia w mieście, poświęcona Verenie, została wzniesiona w centrum Dzielnicy Prawnej. Kapłani pomagają talabheimczykowi uporać się z zalewem biurokracji i stoją na straży sprawiedliwych praw. Trzeba przyznać, że nie jest to łatwe zadanie.

Ku wielkiemu niezadowoleniu Imperatora, kult Sigmara nie jest szczególnie popularny w Talabheim. Świątynia tego boga, choć okazała, stoi w odległym miejscu Alei Bogów. Jednakże wyznawcy Sigmara znani są z głębokiego oddania i żarliwej wiary. W celu zwiększenia szeregów wiernych kapłani Sigmara z Middenheim i Altdorfu wysyłają do Talabheim kolejnych kaznodziejów, mających nawracać błądzących na dobrą drogę.

Czarodzieje

Kolegium Jadeitu jest z pewnością najprężniej działającą w Talabheim magiczną organizacją i w przeciwieństwie do innych miast, tutejsi czarodzieje ściśle współpracują z kapłanami. Arcymag doradza księżnej i radzie miejskiej, a także chroni bujną dziką florę i faunę w obrębie Taalbastonu przed zakusami rozwijającej się cywilizacji. W czasie wojny dowodzi pozostałymi członkami Kolegium i koordynuje wsparcie dla straży ochotniczej, chociaż ostatnio mianowany na to stanowisko Dieter Vogt nie przepada za mieszaniną się w intrygi Rady Łowców.

Kolegium Bursztynu zajmuje drugą pozycję pod względem liczebności, chociaż większość jego członków nie przebywa w samym mieście, ale raczej w Taalwelt, gdzie wciąż można spotkać żyjące na wolności dzikie bestie. Legenda opowiada o starym i szalonym Magistrze Kolegium Bursztynu, który potrafił dźwiękiem fletu hipnotyzować miejskie szczury.

Podczas Burzy Chaosu wielu Magistrów zamieszkujących Talabheim opuściło miasto, aby pomóc w powstrzymaniu napływającej fali zła. Teraz razem z żołnierzami powoli wracają do domu. Na nich również inwazja odcisnęła swoje piętno, dlatego wielu udaje się bezpośrednio do Taalgrunhaar, aby uzyskać pomoc lekarską i dobre słowo od braci Magistrów.

Stowarzyszenie Przewoźników

Rzeka Talabek to życiodajna arteria Talabheim. Szeroki, wolny nurt tej potężnej rzeki dostarcza do miasta pielgrzymów, towary i żywność, pozwala też eksportować różne dobra. Stowarzyszenie Przewoźników to wpływową grupą nacisku, która reprezentuje interesy wielu kapitanów, właścicieli statków i kupców, którzy pływają po Talabeku. Walczą o zmniejszenie opłat i podatków nałożonych na towary, zakładają nowe faktorie w osadach w górze i dole rzeki oraz organizują przepływ informacji między kapitanami łodzi a rezydującymi na lądzie pośrednikami.

Większość kupców uważa jednak, że Stowarzyszenie to jedynie przykrywka dla przestępczej działalności. Organizacja ta była oskarżana o wszystko, począwszy od piractwa, a skończywszy na wymuszeniach. Ale wszystkich trzyma w szachu fakt, że strajk ze strony członków Stowarzyszenia mógłby zagrozić ograniczeniem ruchu na rzece i ustaniem handlu. Obecny przywódca Stowarzyszenia Przewoźników, olbrzymi Ostlandczyk Jens Leonhard, znany jest z tego, że silną ręką kieruje organizacją. Wścibscy sierzanci i rywale w interesach, którzy mu się narażają, są często znajdowani przywiązani do dna któregoś z łodzi pływających po majestatycznym Talabeku.

Sędziowie

Talabheim jest opłatanie siecią praw i rozporządzeń, z których niektóre liczą sobie setki lat. Mimo że w mieście roi się od prawników pomagających w interpretacji kodeksów, i tak ostateczna decyzja należy do sędziego. Wędrowni sędziowie, których często można spotkać podróżujących po bezdrożach Imperium, w Talabheim odnajdują swój raj na ziemi. Jako stróże porządku przechadzają się ulicami miasta i mają prawo na miejscu ferować wyroki i wymierzać kary. Większość mieszkańców najzwyczajniej w świecie się ich boi. Teoretycznie każdy obywatel ma prawo do obrony przed sądem, ale zazwyczaj nie mają dostatecznej wiedzy i doświadczenia, by przekonać sędziego do swoich racji.

— Dziwaczne talabheimskie podatki —

Mężowie stanu i szlachta z Talabheim są żywo zainteresowani, aby ich szkatuły nie świeciły pustkami, niezależnie od tego, co dzieje się poza Taalbastonem. Jednym ze sposobów na zapewnienie stałego dopływu szylingów jest opodatkowanie każdej możliwej rzeczy i działalności. W mieście słynącym z przywiązania do prawa bujny rozkwit podatków nie jest czymś szczególnie zaskakującym. Opodatkowana jest większość zwyczajowych transakcji, tak jak dzieje się to w wielu innych miastach Imperium, ale w tym miejscu podobieństwa między kodeksem podatkowym Talabheim i resztą Imperium się kończą.

Większość opłat egzekwowanych w Talabheim wydaje się ludności napływowej śmieszna, ale dla kupców jest to raczej smutny fakt, gdyż czyni handel w Oku Lasu, a nawet przejazd przez te tereny, niezwykle kosztownym przedsięwzięciem. Talabheimczycy tak przywykli do miejscowych zwyczajów, że już się o to nie spierają, nawet gdy zostaje opodatkowany ich ulubiony alkohol. Większość ludzi uważa, że najwyższe podatki dotyczą przybyszów z zewnątrz, ale to nieprawda. Wysokość podatku na importowane dobra wpływa przecież na cenę, za którą nabywają je potem mieszkańcy Talabheim.

Talabheimczycy, zwłaszcza bogatsi mieszczenie, z biegiem czasu wyspecjalizowali się w wynajdowaniu rozmaitych luk prawnych, pozwalających obejść skomplikowany kodeks podatkowy. Nawet najbiedniejszy chłop zna sposoby na uniknięcie kontrowersyjnych opłat i dlatego należności spływają do kasy miasta rzadziej niż powinny. Jawne uchylanie się od płacenia podatków jest rzadkim zjawiskiem, ale wciąż się zdarza, mimo surowych kar. Dla władców Talabheim zaleganie z podatkami jest bowiem niemal wezwaniem do buntu.

Kapeluszowe

W roku 2468 KI Talabheim nałożyło specjalny podatek na występujących artystów, którzy w tamtych czasach uważani byli za obiboków, którzy w niczym nie przyczyniają się do powiększania dobrobytu miasta. W związku z tym zostali zmuszeni do płacenia osobnego podatku od dochodów płynących z praktykowania ich sztuki. Nawet pieniądze, które pochodziły od hojnych widzów, tak jak drobne wrzucane do kapelusza ulicznego skrzypka, były objęte tym podatkiem.

Mimo że od wprowadzenia opłaty minęło już kilkadziesiąt lat, a świat trochę się zmienił, nadal nie została ona zlikwidowana. Co więcej są plany, aby podatkiem obłożyć także walki gladiatorów; radni dokładają wszelkich starań, aby tak się stało i efekt powinien być widoczny w ciągu kilku następnych miesięcy. Pojawiają się opinie, że szulernie i karczmy, w których uprawia się hazard, również dostarczają rozrywki i z tego powodu także powinny zostać objęte rzeczonym podatkiem. Będzie to kolejna opłata, do uiszczania której zmusi się właściciele szynków i innych hulaszcznych przybytków, co sprawia, że pomysł ten nie cieszy się wielką popularnością wśród właścicieli tychże miejsc.

Podatek lekkiej podkowy

Przybysze, którzy wkracają do Talabheim przez Drogę Czarodziejów, muszą uiścić dodatkową opłatę w wysokości jednego pensa za każdego wierzchowca bez jeźdźca, oprócz pierwszego. Oficjalna wykładnia tego prawa brzmi, że ilość pastwisk w obrębie krateru jest ograniczona, ale większość ludzi uważa, że jest to po prostu kolejny sposób na wyciągnięcie od podróżnych większej ilości pieniędzy. Zwierzęta juczne oraz wojskowe są zwolnione z podatku.

Taksa sieroca

Aby wspomóc trzy miejskie sierocińce, władze miasta ściągają niewielki podatek od drobiu, którym handluje się w Talabheim i w Taalagadzie. Podatek dotyczy tylko sprzedaży i kupna żywych zwierząt, więc większość kupców obchodzi ten przepis, skracając kark nieszczęsnemu kurczakowi, zanim go sprzedadzą (często dodając wówczas: „No to za sierotki!”).

Nie-wysoki podatek

Niziołki nie są szczególnie mile widziane w Talabheim, podobnie jak importowane wyroby rzemieślników z Krainy Zgromadzenia. Przedstawiciele tej rasy uważa się za leniwych, żarłocznych i nieuczciwych, a obywatele Talabheim od zawsze podejrzliwie odnosili się do dostaw towarów z ojczyzny niziołków. Nie-wysoki podatek został ogłoszony podczas Tygodnia Ciasta w roku 2504 KI, co czyni z niego stosunkowo niedawną aktualizację miejskiego kodeksu prawnego. Przepis głosi, że wszystkie przedmioty sprowadzane z Krainy Zgromadzenia

Skarbnik

Aby sprawnie funkcjonować, każde miasto potrzebuje pieniędzy z podatków i innych opłat. Stały dopływ gotówki zapewnia fundusze na prace publiczne i wojsko, a dodatkowo napycha kieszenie rajcom. Ale niezależnie od tego, jak słuszne jest to postępowanie i jak dobry to uczynek, tak naprawdę nikt nie lubi płacić podatków. Z tego prozaicznego powodu większość prawodawców wymiguje się od osobistego zbierania pieniędzy, powierzając to zadanie urzędnikom skarbowym, zwanym potocznie skarbnikami. Jest to jeden z najmniej lubianych zawodów w Talabheim, stawiany w jednym rzędzie z farbiarzami, żebrakami i resztą motłochu. Większość skarbników spotyka się z powszechną wrogością podczas wykonywania swoich obowiązków, a ich praca, chociaż niezwykle potrzebna, jest niewdzięczna i słabo płatna. W rezultacie niewielu urzędników lubi swój fach, a większość szuka najłatwiejszego sposobu, żeby poprawić swój nędzny los, poprzez okradanie szkatuł lub oszustwa podatkowe. Nieliczni pracują ciężko w nadziei, że w ten sposób kiedyś osiągną lepszą pozycję w urzędniczej machinie.

Uwaga: Jeżeli losujesz profesję początkową, za zgodą MG możesz zamienić profesję mieszczanina na skarbnika.

—Skarbnik—

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+10	—	—	—	+10	+10	+5	+5
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, nauka (prawo), plotkowanie, przekonywanie, targowanie, wycena

Zdolności: błyskotliwość albo charyzmatyczny, geniusz arytmetyczny, intrygant, żyłka handlowa

Wposażenie: lekki pancerz (skórzana kurta), broń jednoręczna, liczydło, przybory do pisania, 1k10/2 zł

Profesje wstępne: posłaniec, skryba

Profesje wyjściowe: banita, kupiec, ochotnik, podżegacz, prawnik (patrz str. 15), strażnik dróg, złodziej

powinny być obciążane cłem o 5-20% wyższym niż zwykle; niższym w przypadku artykułów przydatnych przeciętnemu mieszkańcowi Talabheim.

Dlatego też na przykład ubrania w niewielkich rozmiarach, produkowane specjalnie dla niziołków, a z których przeciętny talabheimczyk nie będzie miał żadnego pożytku, są obciążone wysokim podatkiem. Skutek jest taki, że po pierwsze niziołkowi kupcy trzymają się z dala od Talabheim, a po drugie egzystencja ich braci, którzy wybrali życie w Oku Lasu, jest nieporównywalnie bardziej kosztowna niż ich ludzkich sąsiadów. W efekcie populacja niziołków w Talabheim znacznie spadła od roku 2504, ale jest to fakt, który przeciętnego mieszczanina raczej cieszy niż martwi.

Oplata od ceramiki

Ta taksa, nieoficjalnie określana jako „nocnikowe”, odnosi się do wszystkich wyrobów ceramicznych przywożonych do Talabheim. Pomimo że stosuje się do dużej grupy przedmiotów, została zapamiętana jako „opłata od nocników”. Historia zaczęła się w roku 2286 KI, kiedy talabheimscy rzemieślnicy korzystający przy wyrobie artykułów ceramicznych z bogatych złóż gliny z bagien na południowo-wschodnim końcu krateru, musieli stawić czoła konkurencji z Middenlandu i Reiklandu, zalewającej rynek swoimi importowanymi wyrobami z kamionki. Gildia garncarzy wywarła wtedy taką presję na radę miejską, że można chwalić specjalny podatek od wszystkich sprowadzanych do miasta ceramicznych produktów.

Niedługo potem do Taalagadu przybyła duża dostawa fajansu z Reiklandu. Nowe prawo zaczęło obowiązywać na tyle niedawno, że wieść o nim nie rozniosła się jeszcze po okolicznych miastach. Kupiec z Reiklandu (ironią losu, nazywający się Rupert Garncarz) przywiózł do miasta duży ładunek nocników, ręcznie zdobionych kufla i waz. Kiedy dowiedział się o nowej opłacie, wpadł w szal. Między jego ochroniarzami a oddziałem straży miejskiej wywiązała się bójka, w której zniszczeniu uległo wiele nocników. Garncarz i niedobitki jego eskorty zostali aresztowani, a towar skonfiskowany. Co się z nim ostatecznie stało, nikt nie wie, chociaż zapewne zostało to gdzieś zapisane w odpowiednich księgach. Talabheimczykom wystarcza jednak powtarzanie tej śmiesznej historii.

Dziesięcina skryby

Ponieważ w mieście prawa trzeba wykonywać mnóstwo papierkowej roboty, usługi skrybów cieszą się wielkim zainteresowaniem. Nic więc dziwnego, że Talabheim zauważyło tu okazję na wzbogacenie miejskiej skrzyni o parę pensów i uchwalono podatek od dochodów zdobywanych przy kopiowaniu dokumentów, pisaniu listów i archiwizowaniu danych. Oczywiście sprzedaż pergaminu, papieru, atramentu, wosku do pieczęci i narzędzi pisarskich jest opodatkowana osobno. Mniej zamożni narzekają, że dziesięcina skryby jest podatkiem nałożonym na biednych, ponieważ to właśnie oni zmuszeni są do korzystania z usług wyedukowanych pisarzy, natomiast bogaci zwykle sami potrafią pisać.

Kielichowe

Sprzedaż napojów wysokowych w Imperium jest zawsze w ten czy inny sposób obłożona podatkiem. Talabheimczycy znani są z zamiłowania do trunków, mimo iż miasto obciąża ich kupno sówitą takśą. Browary, gorzelnie, a także bary muszą być zarejestrowane w urzędzie miejskim, a inspektorzy i poborcy podatkowi regularnie je kontrolują.

Niektóre karczmy zapewniają możliwość kupna i spożycia nielegalnego alkoholu. Większość mieszkańców zna przynajmniej jedno takie miejsce, ale miasto niewiele może zrobić, aby ukrócić powszechny proceder omijania podatkowych należności. W czasie wizyty poborcy zastają tłumy pijanych klientów i ani śladu alkoholu na stołach. Gospody, które się zarejestrowały, najczęściej znajdują się w Dzielnicy Prawnej, ale i tak rzadko płacą kielichowe, gdyż ich klienci to w większości członkowie Gildii Prawników.

Są też inne metody uniknięcia opłat za handel alkoholem i jego spożywanie. Najważniejszym z nich jest tak zwany „kapłański wyjątek”, czyli prawo, które pozwala kapłanom lokalnie wyznawanych bóstw nabywać nieopodatkowany alkohol, jeżeli tylko potrafią udowodnić swe związki z miejscową świątynią. Powiązany z „kapłańskim wyjątkiem”, ale jeszcze chytrzej wykorzystywany, jest paragraf o „religijnych libacjach”. Głosi on, że napoje spożywane podczas składania ofiary, rytuałów albo obrzędów są zwolnione z podatku. Jedynym warunkiem jest obecność kapłana, który błogosławi pijących i napitki. Wesela, stypy i Noce Jelenia – kiedy ludzie celebrują jedność z naturą, biorąc udział w świętym polowaniu – oraz niektóre inne święta również nie są obłożone podatkiem.

Oplata woskowa

Jak wynika z nazwy, opłata woskowa jest stosowana w przypadku produktów wytwarzanych lub wykorzystujących wosk pszczeli albo parafinę. W Talabheim produkuje się dużo wosku; większość pochodzi z uli utrzymywanych przez chłopów na południowej ścianie krateru. Jest on niezwykle wysokiej jakości, a przechowuje się go w formie mlecznobiałych sztabek ze znakiem herbu miasta, a następnie sprzedaje rozmaitym kupcom. Najczęściej opłatą woskową obłożone są takie przedmioty jak świece, niektóre rodzaje skórzaných zbroi, beczulki, menażki i balie.

– Miasto Talabheim –

Talabheim to wielkie i imponujące miasto, a podróżni zawsze odjeżdżają z niego bogatsi o doświadczenia i lżejsi na kieszeni.

Wybudowane wewnątrz wielkiego krateru Talabheim stanowi olbrzymie ludzkie osiedle. Wieloletnia walka z ograniczeniami narzucanymi przez naturalne granice sprawiła, że każdy metr dostępnej przestrzeni został skrzętnie zagospodarowany przez tutejszych mieszkańców. Choć liczba ludności ustabilizowała się już wieki temu, ostatnio została poważnie zaburzona przez napływ uchodźców ze spustoszonych prowincji na północnym wschodzie.

Talabheim to gwarny i gęsto zaludniony teren. Tu zawsze coś się dzieje, jakieś widowisko albo inne wydarzenie, które przykuwa uwagę gapiów; zdarza się to nawet w spokojniejszych dzielnicach. Ulice rzadko są na tyle szerokie, aby mogło się na nich minąć dwoje ludzi, a co dopiero wóz

albo furmanka, a do tego są wiecznie zatłoczone przez tłumy kupców, żebraków, robotników i szlachciców spieszących jak pracowite mrówki ku swym kolejnym zadaniom. Tłok ogranicza ruch w obrębie miasta, więc talabheimczycy są przyzwyczajeni do tego, aby wybierając się gdzieś, brać na to poprawkę i wychodzić z domu odpowiednio wcześniej.

Jak wszystkie ludzkie osiedla na północy i wschodzie, Talabheim odczuwa skutki Burzy Chaosu. Miasto zalewają tłumy uchodźców z Ostlandu, Hochlandu, a nawet Kisleva, a wygórowane ceny dotyczą każdego. Nic więc dziwnego, że ludzie zaczynają głośno wyrażać swoje niezadowolenie. Po ulicach krążą podżegacze i demagodzy, nawołując ludzi do powstania przeciw obcym, radzie, a nawet przeciwko sobie nawzajem. Czasem wybuchają zamieszki, gdy stróża prawa złapią któregoś z podżegaczy i powieszą go. Talabheim to niebezpieczne miejsce, ale co by o nim nie mówić, zderzenie odmiennych kultur i poglądów czyni je bardzo ekscytującym.

TALABHEIM I OKOLICE

Najważniejsze miejsca

Droga Czarodziejów

1. Najwyższa Wieża
2. Garnizon Taalagadu
3. Miejski Urząd ds. Przepustek
4. Wielki Sąd Edyktów
5. Plac Rozgrzeszenia
6. Dziuple
7. Świątynia Vereny
8. Obelisk Prawa
9. Sąd Miejski

Kamienny Dom Łojówki

11. Zaulek Krzyżaczy
12. „Czarna Latarnia”
13. Rybia Aleja
14. Tarcze
- Dzielnica Kupiecka
15. Gospoda „Trzy Jabłuszka”
16. Gildia Kupiecka
17. Lombard Snorriego
18. Skarbiec Miejski
- Aleja Bogów
19. Ulica Relikwii
20. Hospicjum Shallyi
21. Kaplica Mananna
22. Świątynia Morra
23. Świątynia Myrmidii
24. Świątynia Shallyi
25. Świątynia Sigmara
26. Świątynia Taala i Rhyi
27. Przytułek dla obłąkanych
28. Świątynia Ulyryka

Taalgarten

29. Morze Roz
30. Łazienka Braci
31. Wzgórze Doktryn

Schwartzhold - Wrota Połnocy

32. „Pod Zardzewiałym Muszkiem”
33. Stajnie Wernbauera
34. Kuźnia Yavandira
35. Teatr „Czerwony Pionek”
36. Fontanna Taala



Dzielnica Pałacowa

37. Wielki Pałac
38. Królewska Akademia Talabeklandu
39. Aleja Bohaterów
40. „Gęsie Pióro”

Osiedle Cechowe

41. Browar Hargrinsona
42. Manufaktura świec i mydeł Emelii
- Geltwold
43. „Skarb Jednego Człowieka”
44. „Pewna Pożyczka”

Ziemianki

45. Targ
46. Gospoda „Pod Świńskim Uchem”

Legenda



Prom rzeczny



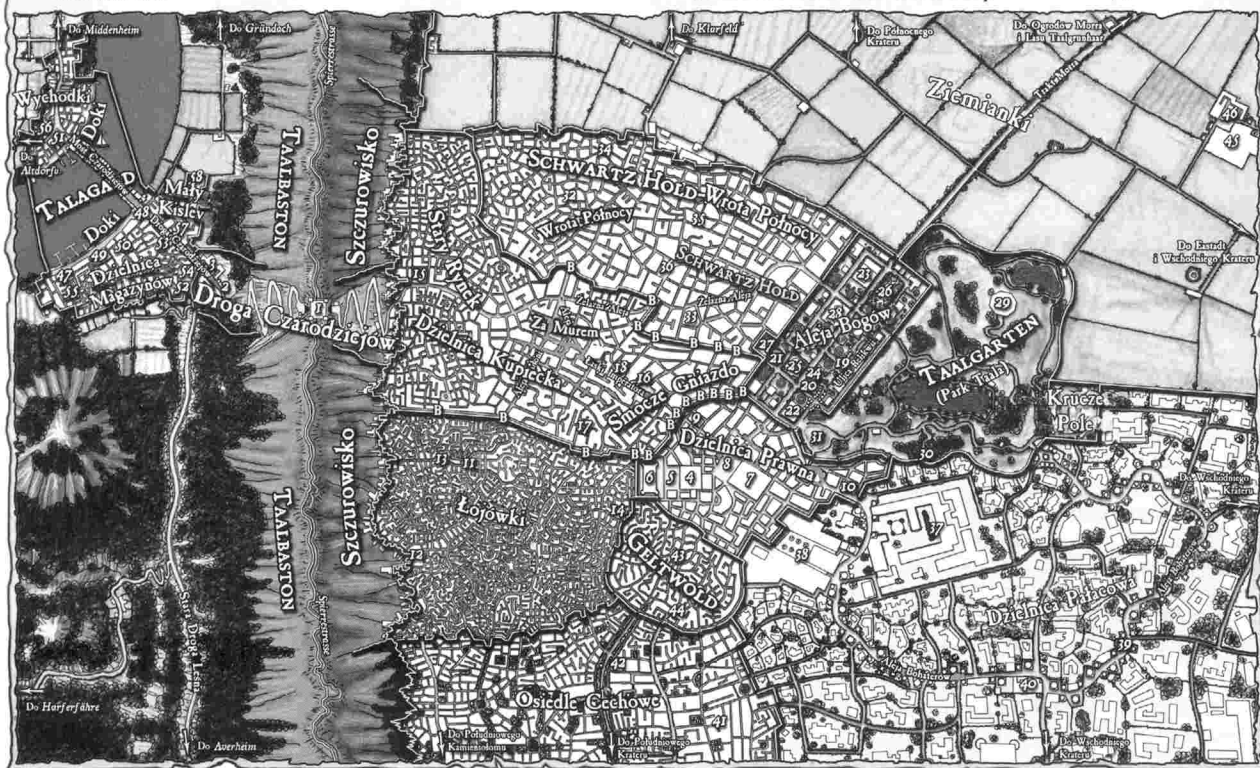
Brama w dawnym murze miejskim



Centrum osady

Taalgad

47. „Poczerwiał Zab”
48. Ściana Robotników
49. Targ Rybny
50. „Pod Węgorzem”
51. „U Skulleygo”
52. „Młot i Obcegi”
53. „Griswold i Syn”
54. Plac targowy
55. „Kot o Dziesięciu Ogonach”
56. Aleja Przystępców
57. „Batajajka”
58. Madame Jaga



Taalbaston

Taalbaston jest kluczowy dla bezpieczeństwa Talabheim. Uformowany z naturalnych ścian olbrzymiego krateru, przez wieki był umacniany i ulepszany przez tutejszy garnizon, aby lepiej służył bezpieczeństwu mieszkańców. Brzegiem krateru biegnie wąska i zdradziecka droga, znana jako Spierrestrasse. Wzdłuż niej w regularnych odstępach rozstawione są większe i mniejsze placówki strażnicze.

Pomniejsze posterunki nazywane są „Rzęsami”, gdyż okalają Oko Lasu. W każdej stacjonuje garnizon liczący trzydziestu żołnierzy, wyposażonych w tuzin dział armatnich i balist. Mimo że z takim wyposażeniem mogliby skutecznie zagrozić wrogom znajdującym się zarówno na zewnątrz, jak i wewnątrz krateru, głównym zadaniem stacjonujących w tych placówkach żołnierzy jest wcześnie ostrzeżenie mieszkańców przed zbliżającym się nieprzyjacielem. System sygnalizacyjny oparty jest na wielobarwnych ogniach i racach, które odpalane w ustalonych kombinacjach, dostarczają niezbędnych danych mieszkańcom i żołnierzom w obrębie Taalbastonu.

Trzy główne posterunki rozmieszczono na północnym, wschodnim i południowym krańcu Taalbastonu. Mimo że nie dorównują rozmiarami Najwyższej Wieży, stanowią jednak poważną przeszkodę dla każdego wroga, który ośmieliłby się przypuścić na nie szturm. Wszystkie są wyposażone w racie sygnalizacyjne, podobnie jak mniejsze posterunki, a każdy z fortów posiada około czterdziestu armat i balist. W każdym z zamków stacjonuje stu żołnierzy wraz z personelem pomocniczym. Podejście jest możliwe tylko od wewnątrz krateru, po krętych ścieżkach na zdradzieckich stokach Taalbastonu.

Droga Czarodziejów

Droga Czarodziejów to jedyne (oficjalne) przejście przez Taalbaston. U podnóża murów Stara Droga Leśna zmienia się w kręty trakt, pnący się zakolami w górę na wysokość prawie 60 metrów i szeroki na kilka wozów. Za dnia jest tu niezwykle tłoczno, ponieważ przed bramą stoją długie kolejki osób czekających na wejście do miasta. Na szczycie ściany krateru, w miejscu, gdzie droga wchodzi do Talabheim, wznosi się masywna forteca, rzucająca długi cień na kłębiący się poniżej tłum.

Najwyższa Wieża

Forteca znana jako Najwyższa Wieża to najważniejszy punkt obrony całego miasta. Wrota do twierdzy są stale otwarte, ale na wypadek niespokojnych czasów zamontowano cztery wykute z czarnego żelaza kraty, opuszczane dzięki regularnie oliwionej i utrzymywanej w świetnym stanie maszynie, pozwalającej po otrzymaniu stosownego rozkazu zamknąć wrota przed niepożądanymi gośćmi. Ściany i sufit przechodzącego przez fortecę tunelu są usiane otworami strzelniczymi, na wypadek gdyby wroga armia zdołała dotrzeć tak daleko. Wewnętrzny korytarz ciągnie się przez około 60 metrów pod czarną ścianą Taalbastonu, oświetlony przez duże pochodnie i zawieszony na łańcuchach kandelabry. Stęchły zapach ludzi i zwierząt potrafi być nie do zniesienia, zwłaszcza latem.

Od początku swego istnienia Najwyższa Wieża była obsadzona specjalnie wybranymi członkami straży miejskiej. Straż Taalbastonu uważa się za oddział elitarny, choć tak

naprawdę większość ludzi, którzy mają z nimi do czynienia, w duchu się z nich śmieje albo przeklina ich drobiazgowość. Znudzeni strażnicy skracają sobie czas szczegółowymi rewizjami i przepytaniem podróżnych wkraczających przez wrota.

Jeżeli ktoś posiada papiery pozwalające bez przeszkód wkroczyć do Oka Lasu, już po chwili ma przed sobą zapierający dech w piersiach widok. Pod stopami leży Talabheim, a jak okiem sięgnąć, po horyzont rozciąga się wnętrze Taalbastonu. Droga Czarodziejów schodzi serpentynami w dół, przechodząc wreszcie w Aleję Kupiecką.

Przejście przez Taalbaston

Przybysze spoza Talabheim będą Niemile zaskoczeni, jeżeli wydawało im się, że tak po prostu spokojnie przejdą Droga Czarodziejów i wkroczą do Oka Lasu. W rzeczywistości zostaną zatrzymani już przy wrotach taalagadzkiego garnizonu i poproszeni o przedstawienie dowodów na to, że są obywatelami Talabheim, albo przepustek uprawniających do wejścia w obręb murów. Jeżeli podróżny nie posiada żadnego z tych dokumentów, będzie musiał złożyć wniosek o wydanie przepustki w Miejskim Urzędzie ds. Przepustek, który mieści się zaraz obok budynku garnizonu. Pierwszą przeszkodą dla potencjalnych gości w Talabheim będzie umiejętność czytania i pisania, a właściwie brak takowej, ponieważ niezdolność do wypełnienia odpowiedniego formularza skutkuje wciągnięciem na listę chętnych na „rozmowę kwalifikacyjną”. Oczekiwanie na takie spotkanie może ciągnąć się tygodniami, a nawet dłużej, jeżeli ktoś ma pecha i obco brzmiące nazwisko.

Podróżni, którzy wypełnili formularz, będą musieli uiścić opłatę, której wysokość zależy od rodzaju przepustki, o jaką się zwracają. Najtańsza wersja to zwyczajowa przepustka dla przybyszy, nazywana często „Przepustką Pielgrzyma”, ponieważ najczęściej kupują ją wyznawcy Taala i Rhyi. Kiedyś kosztowała więcej, ale w wyniku presji wywieranej przez kult Taala, kwota została zmniejszona do symbolicznego pensa, który nawet nie pokrywa kosztu pergaminu, na którym wypisuje się przepustkę. Dodatkowo najbardziej oddani wyznawcy mogą liczyć na bezpłatne wejście do miasta, jeżeli są znani lokalnym dostojnikom świątynnym.

Po wypełnieniu formularza potencjalny przybysz musi uzbroić się w cierpliwość i poczekać od trzech dni do tygodnia, aż jego przepustka zostanie zatwierdzona. W tym czasie urzędnicy sprawdzają, czy imię aplikanta albo jego twarz nie pojawia się na którymś z krążących po Imperium listów gończych. Obowiązkiem petenta jest codziennie stawianie się pod Miejskim Urzędem ds. Przepustek i sprawdzanie, czy na wywieszzonej liście nie znalazło się jego nazwisko. Szczęściarze, którym udało się uniknąć trudności i aresztowania, otrzymują pozwolenie na wkroczenie do miasta.

Standardowa przepustka pozwala przybyszowi na trzydniowe przebywanie w mieście, a data przyjazdu i wyjazdu są na niej wyraźnie oznaczone. Patrole Bulldogów regularnie sprawdzają papiery awanturników, których złapią na przestępstwie, a rzucający się w oczy przybysze będą z zasady skazani na niezapowiedziane kontrole. Okazanie nieaktualnej przepustki grozi nudnym wykładem, niewielką grzywną, wyrzuceniem z miasta, a nawet poważniejszymi konsekwencjami (aresztowaniem, osadzeniem w więzieniu, a nawet torturami), jeżeli dana osoba bezprawnie przebywała w mieście przez dłuższy czas.

Istnieją też inne rodzaje przepustek, z których najpopularniejszą jest „glejt wędrowca” – często nabywany przez bogatszych żeglarzy (ubodzy nie wysiębiują nosa z Taalagadu) i poszukiwaczy przygód. Kosztuje dziesięć szylingów i jest odnawiany co rok. Pozwala posiadaczowi na dowolną ilość wejść i wyjść oraz pozostawanie w mieście przez dowolnie długi czas, ale nie pozwala na nabywanie nieruchomości i prowadzenie interesów w Talabheim. Kupieckie przepustki, które na to zezwalają, są na tyle drogie, że jeżeli kogoś na nie stać, równie dobrze może sobie kupić obywatelstwo. Imperialni żołnierze, łowcy czarownic i kapłani, którzy odwiedzają talabheimskie świątynie lub kaplice, muszą potwierdzić swoją tożsamość na każde żądanie, ale nie wymaga się od nich przepustek.

Talabheimską biurokrację można obejść, lecz wymaga to posiadania odpowiednich znajomości lub wręczenia wysokiej łapówki, zresztą tak jak wszędzie w Imperium. W mieście istnieje doskonale działający system fałszowania przepustek i szmuglowania szczególnie podejrzanych osób. Więcej szczegółów można znaleźć w **Rozdziale II**.

Imię każdej osoby legalnie wkraczającej do Talabheim albo je opuszczającej zostaje pieczętowanie odnotowane. Spór, jaki miał miejsce w 1567 roku z pewnym krasnoludzkim kowalem run, sprawił, że od tamtego czasu talabheimskie Archiwum ma obowiązek zachowywać imiona wszystkich przybyczy przez pięćset lat, zanim będzie mogło się ich pozbyć. Nic dziwnego, że dział przepustek w Archiwum jest wyjątkowo obszerny.

Dzielnica Prawna

Dzielnica Prawna, znana wśród złodziei jako Richter albo Miasto Prawa, leży w samym środku Talabheim. Jest to miejsce tętniące życiem, lecz nerwowe; ciągle kłębią się tu adwokaci, sędziowie i urzędnicy, krążący między różnymi budynkami i wprowadzający w życie literę prawa. Pracujący dla miasta umundurowani posłańcy spieszą z ważnymi dokumentami. Bogaci szlachcice i kupcy często są widywani, gdy przechadzają się po dzielnicy w towarzystwie swity i sług.

W Dzielnicy Prawnej pełno jest starych, złowrogich budynków, wzniesionych z ciemnoszarego granitu wydobytego z Taalbastonu. W obrębie tej dzielnicy znajduje się wiele kancelarii adwokackich, siedzib rozmaitych gildii, świątyń, banków i innych miejsc, w których świadczy się ważne dla ludności usługi. Domy najbogatszych mieszkańców są oddzielone od reszty budynków wysokimi murami, symbolizującymi dystans między tymi, którzy uchwalają prawa, a tymi, którzy muszą ich przestrzegać.

Najbogatsi adwokaci i sędziowie mieszkają w Dzielnicy Pałacowej, ale większość skrybów, ambitnych młodych prawników i urzędników zamieszkuje w najbliższej okolicy. Ceny wynajmu są bardzo wygórowane, a popyt na miejsca w pensjonatach bardzo duży.

Wielki Sąd Edyktów

„Stary Sąd”, jak mówią o nim miejscowi, służy jako główny budynek, w którym talabheimskie zwyczaje są omawiane, zapisywane i przekazywane w obowiązujące prawo. Przyszadysty budynek, który zdaje się wiekowy ponad wszelkie wyobrażenie, jest podobno jedną

Prawnik

Prawników jest mnóstwo nie tylko w Talabheim, ale i każdym większym mieście Imperium. Wypisują dokumenty, interpretują przepisy i reprezentują przed sądem osoby, które stać na ich usługi. Prawnicy raczej nie są lubiani, chyba że ktoś akurat ma kłopoty i potrzebuje ich pomocy. Osoby wykonujące ten zawód muszą być zaznajomione z prawem imperialnym i lokalnym dla regionu, w którym zamierzają praktykować. Oprócz tego muszą także wykazywać się wiedzą z zakresu codziennych sporów i problemów. Nawet najniższy urodzony prawnik jest uważany za człowieka wykształconego i może być proszony o wykonanie rzeczy daleko wykraczających poza jego umiejętności.

Uwaga: Jeżeli losujesz profesję początkową, za zgodą MG możesz zamienić profesję skryby na prawnika.

–Prawnik–

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
—	—	—	—	+5	+10	+10	+10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
—	+2	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina albo przekonywanie, nauka (genealogia/heraldyka albo historia), nauka (prawo), plotkowanie albo targowanie, sekretny język (gildii), spostrzegawczość, wiedza (Imperium), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość albo charyzmatyczny, etykieta albo żylka handlowa, przemawianie

Wposażenie: broń jednoręczna, kodeks prawa Imperium, przybory do pisania

Profesje wstępne: mieszczanin, rzecznik rodu, skarbnik (patrz str. 11), skryba, strażnik, żak

Profesje wyjściowe: demagog, kupiec, mistrz gildii, podlegacz, urzędnik

z pierwszych budowli wzniesionych w mieście, do tego rękami krasnoludów. Wiadomo, że przynajmniej jeden tunel prowadzi z sądu do znajdującego się po drugiej stronie ulicy więzienia. Plotki głoszą jednak, że w rzeczywistości pod ziemią znajduje się prawdziwy labirynt piwnic, korytarzy i dawno zapomnianych cel.

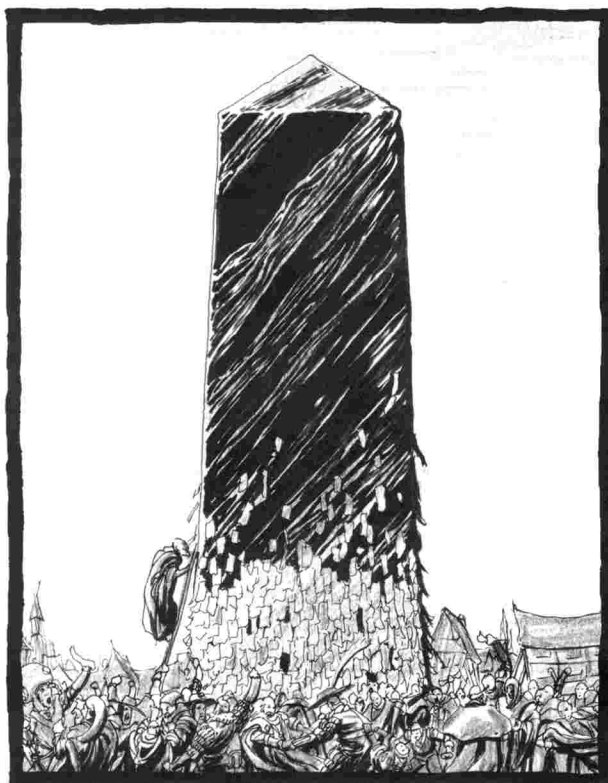
Dziedziniec przed budynkiem sądu to cieszący się złą sławą Plac Rozgrzeszenia. Pełno tu klatek, gdzie przestępcy odbywają kary za błahie przewinienia. Na Placu znajdują się także trzy olbrzymie słupy, przy których wymierza się chłostę, a także szafot, gdzie za najpoważniejsze zbrodnie ucina się winowajcom głowy. Złowieszcze „Drzewo Tancerzy” to wielka szubienica o wysokości prawie 10 metrów, na której może zawisnąć jednocześnie czterech ludzi. Na Polu odbywa się też rozciąganie kołami. Za dobry omen uważa się, jeżeli koń kata zje jabłko z ręki gapia na chwilę przed wykonaniem wyroku.

Dziuple

Po przeciwnej stronie ulicy naprzeciwko Wielkiego Sądu Edyktów znajdują się Dziuple – główne więzienie Talabheim. Wieść gminna niesie, że za jego murami i w podziemiach przebywa około 10 tysięcy osób, ale nikt nie jest pewny konkretnej liczby. Najwięcej strażników i osiłków zatrudnia straż miejska, ale na drugim miejscu jest właśnie więzienie w Dziuplach.

Naczelnik Leopold Hadschieff jest zagorzałym sigmarytą i uważa swoją pracę za wypełnianie woli bożej. Bardzo często wygłasza więźniom ogniste przemowy o ścieżce, która wiedzie do odkupienia grzechów przez Sigmara. Hadschieff pogardza obcymi, niewierzącymi i przedstawicielami innych ras niż ludzka, często umieszczając ich w najgorszych celach, nie przejmując się przy tym zbytnio ich właściwym wyrokiem. Pomimo swej pobożnej natury, Hadschieff jest skorumpowany do szpiku kości i chętnie przychyli się do uwalniania więźniów lub zapewniania im lepszych warunków, jeżeli tylko otrzyma odpowiednio wysoką łapówkę.

Więzienie oferuje różnego rodzaju cele: od wilgotnych kazamatów do pomieszczeń, które przypominają porządną pokój w gospodzie. Oczywiście najlepsze cele zarezerwowane są dla bogatych i wpływowych ludzi, którzy zostali uwięzieni za pomniejsze wykroczenia i nie „zasługują” na osadzenie ze zwykłymi łotrami. Pięć lat temu pewien zuchwały więzień zdołał wyłobić otwór w ścianie celi i odkrył, że udało mu się przebić do labiryntu nigdy nie zbadanych korytarzy. Znalaziono go jakiś czas później, gdy powrócił do celi zupełnie oszalały i bełkoczący jakieś bzdury. Kompletnie osiwał, a z bełkotu, który z siebie wyrzucał, można było zrozumieć tylko „pełzające okropieństwa”. Otwór zamurowano, a więzień został wysłany do przytułku, gdzie pozostaje po dziś dzień.



Więźniowie często są traktowani jako darmowa siła robocza przy pracach publicznych, takich jak oczyszczanie stajni lub kanałów ściekowych, albo inne mało przyjemne zadania. Oddziały robotników, pod opieką uzbrojonych strażników, to częsty widok na terenie miasta.

Świątynia Vereny

Większość budynków sakralnych w mieście znajduje się przy Alei Bogów, ale świątynia Vereny została wzniesiona w Dzielnicy Prawnej. Największa świątynia w mieście (pomijając oczywiście Las Taalgrunhaar) stanowi symbol i świadectwo wszechobecnej w życiu Talabheim mocy prawa i porządku.

Kapłani Vereny są zarazem zadowoleni z porządku prawnego panującego w Talabheim, jak i zaniepokojeni pewnymi uchybieniami. Z jednej strony pochwalają kodyfikację prawa, która tak wspaniale służy rozwojowi miasta, a z drugiej potępiają korupcję, jaką przeżarte są rada i urzędy. Arcykapłanka, matka Astrid Oehler, głośno wyraża swoje niezadowolenie, ale i ona jest bezsilna wobec panującej sytuacji. Rodzina Krieglitz-Utern uważa ją raczej za męczącą niż niebezpieczną, ale na wszelki wypadek ksiądz szpiegów obserwują ją cały czas.

Obelisk Prawa

Obelisk Prawa, stojący na pustym placu w centrum Dzielnicy Prawnej, to strzelisty słup z żyłkowanego czarnego marmuru. Nowe prawa, ustawy czekające na uchwalenie, polityczne dysputy i inne ważne z obywatelskiego punktu widzenia uchwały są wywieszane na Obelisku w celu zapoznania społeczeństwa z obowiązującym prawem. W rzeczywistości jednakże Obelisk nie spełnia swojej funkcji, ponieważ nikt nie usuwa starych ogłoszeń (ze względu na prądawne rozporządzenie), więc trzeba długo się wpatrywać, żeby zorientować się, które z kartek zostały ostatnio przychepione. Zdarzało się, że jacyś szaleńcy próbowali zrywać zapisane prawa albo podpalać kartki, ale tacy wicherzyciele byli natychmiast chwytni i rozszarpywani na strzępy przez rozwścieczony tłum praworządnych mieszczan.

Plac przed Obeliskiem służy też jako miejsce spotkań miejskich prawników, urzędników, sędziów i przedstawicieli innych zawodów związanych z prawem; tu mogą przedyskutować ważne kwestie, poplotkować, a także nawiązać korzystne, nieformalne kontakty. Kramarze toczą tu swoje wózki z jedzeniem, a ulicznicy roznoszą gazety o tematyce prawniczej, które rozchodzą się jak świeże bułeczki wśród zgromadzonych na dziedzińcu profesjonalistów.

Sąd Miejski

Ponieważ Sąd Edyktów jest nadrzędny wobec wszystkich sądów w mieście i w całej prowincji, nawet jego przestronne sale nie są w stanie pomieścić wszystkich interesantów, codziennie toczących się przed obliczem talabheimskiego prawa w ogromnej liczbie spraw. Czteryście pięćdziesiąt lat temu powstał więc Sąd Miejski. Został stworzony, aby prości ludzie mogli dochodzić swoich praw, wspierani przez adwokatów i sędziów wyznaczanych z urzędu.

Jak można było przewidzieć, Sąd Miejski rychło stał się podobnym koszmarem, jak ten, przed którym miał chronić. Każdego dnia tłumy prostych ludzi tłoczą się w długich kolejkach, bez końca czekając, aż zostaną rozpatrzone

ich sprawy. Ci, którzy mają trochę pieniędzy (ale nie na tyle dużo, aby udać się ze swoją sprawą do Wielkiego Sądu), sprytnie przesuwają się do przodu kolejki dzięki pomocy przekupionych prawników. Tłumy oczekujących są nieprzeliczone, ale same wyroki zapadają niezwykle szybko, gdyż sędzia feruje je na podstawie znajomości prawa połączonej z wrodzonym poczuciem sprawiedliwości. Prostaczkowie często obawiają się trafić na zdenerwowanego sędziego, który może wymierzyć karę nieproporcjonalnie surową wobec popełnionego występkę tylko dlatego, że jest akurat w złym humorze.

Kamienny Dom

Mimo że krasnoludy zamieszkujące Talabheim są uważane za pełnoprawnych obywateli, to wiele zawile skonstruowanych praw często stoi w sprzeczności z odwiecznymi zasadami krasnoludzkiego życia. Kamienny Dom służy jako ambasada, gdzie krasnoludy mogą dochodzić swoich spraw i rozwiązywać wewnętrzne spory bez potrzeby udawania się przed oblicze miejskiego sądu. Kamienny Dom powstał w 2245 roku KI z inicjatywy księcia Markusa von Wagnera IV, który chciał zapobiec buntom wśród robotników. W obecnych czasach jest solą w oku dla sędziów i prawników urzędujących w Wielkim Sądzie Edyktów. Według prawa rada miejska musi akceptować wyroki wydane przez Starszych Kamiennego Domu, oczywiście jeżeli nie stoją one w sprzeczności z głównymi edyktami Talabheimskiego Kodeksu Praw. Aby zrekompensować miastu ten brak kontroli, obie strony sporu zobowiązane są uiścić dodatkową opłatę, która jest następnie przekazywana do talabheimskiego skarbcza. Jeżeli Starsi uznają, że sprawa wykracza poza ich kompetencje, mogą ją przekazać do sądu miejskiego, ale jest to raczej źle widziane przez krasnoludy, które starają się unikać zbytnich powiązań z ludzkim prawem.

Łojówki

Łojówki – wcisnięte między masywną ścianę Taalbastonu a olbrzymie, przesłaniające słońce budynki Dzielnicy Prawnej – to nędzna, pełna szczurów dzielnica, którą zamieszkuje większość talabheimskiej biedoty (pomijając tę w Taalagadzie). Nazwa dzielnicy pochodzi od licznych łojowych świec, którymi mieszkańcy próbują zrekompensować sobie prawie zupełny brak słonecznego światła. Liczne wieże wznoszące się od strony Dzielnicy Prawnej blokują światło wschodzącego słońca, natomiast promienie padające z zachodu odbijają się od ścian krateru, co powoduje, że obszar ten jest oświetlony tylko w samo południe. Przez pozostały czas panują tu nieprzyjemne ciemności, przydające okolicy złej sławy.

Łojówki to mroczne zaułki, brudne gospody i karczmy, rzeźnie, garbarnie znajdujące się we wnękach Taalbastonu i inne miejsca, które większość ludzi uważa za obrzydliwe i nigdy do nich nie zagląda. Ulice to istne labirynty, pełne pokracznych bud, zrujnowanych domów i ślepych zaułków. Kryminaliści wszelkiej maści uważają Łojówki za swój dom i okupują różne rejony dzielnicy. Czasami nawet angażują się w otwartą walkę między sobą. Dziesięć lat temu po wojnie gangów wybuchł pożar, który strawił wiele budynków w dzielnicy i zagroził całemu miastu. Połączony wysiłek Buldogów, straży i kilku Magistrów pozwolił stłumić zamieszki i ugasić ogień, zanim doszło do tragedii. Poczerniałe ruiny domów, które wówczas spłonęły, do dziś straszą przechodniów, a nikt nie ma chęci ani wystarczająco dużo pieniędzy, aby je odbudować.

Prawa Talabheim

Nie bez przyczyny Talabheim jest znane jako Miasto Prawa. W ciągu jego długiej historii sędziowie i prawodawcy uchwalili zdumiewająco długą listę praw, które regulują niemal wszystkie aspekty życia. Nie trzeba dodawać, że ich przestrzeganie jest nierealne, a niewykształcone masy zazwyczaj nie mają pojęcia, że swoim zachowaniem łamią jakieś reguły.

Wiele talabheimskich zwyczajów jest tak skostniałych, że stanowią na wpół oficjalne prawo. Spotkania gildii i rady szlachty, dni poświęcone Taalowi, rocznice starożytnych bitew i wiele innych obyczajów obchodzi się z wielką pompą i z towarzyszeniem masy zwyczajów, których pochodzenie ginie w pomroce dziejów.

Kolejni władcy wprowadzili w życie zwyczaj zapisywania miejskich edyktów w wielkich, dobrze chronionych księgach. W przeciwieństwie do kodeksów innych miast-państw, tomy z Talabheim nigdy nie zostały zgubione, ukradzione, spalone, pozmieniane, wyrzucone, przerobione na makulaturę czy po prostu zignorowane – a to dlatego, że miasto żyje prawem. Pradawne regulacje często stoją w sprzeczności z codziennym życiem i ze sobą nawzajem, co może być mylące zwłaszcza dla nowoprzybyłych. Gildia Prawników zrobiła z interpretacji prawa dla kupców i innych zainteresowanych swoje główne źródło utrzymania. Zapisują interpretacje w jeszcze większych księgach niż te mieszczące oryginalne edykty. Młodzi prawnicy muszą nauczyć się nie tylko suchych przepisów, ale i ich wykładni, jeżeli myślą o karierze w zawodzie. Konkurencja sprawia, że prawnicy zazwyczaj są bezwstydnymi samochwałami i napastliwie usiłują sprzedać swe usługi, na przykład podchodząc do grupy podróżnych i pytając o pozwolenie na posiadanie kota albo coś podobnego.

Poniżej znajdziesz przykłady najdziwniejszych i najbardziej drakońskich praw, z którymi mogą się zetknąć podróżni podczas pobytu w Talabheim:

- „Podczas zamieszek obywatele są zobowiązani nosić broń nie dłuższą niż ich przedramię.” Akt Zweiga uchwalony po tym, jak w czasie jednego z obłężeń opryszkowie uzbrowieni w ogromne miecze i halabardy, wykorzystując ogólne zamieszanie, zastraszaali i okradali uczciwych obywateli.
- „Piątego dnia każdego miesiąca krasnoludy mają prawo do bezpłatnego wkroczenia do miasta Droga Czarodziejów.” Uchwalone dzięki agitacji ze strony Krasnoludzkiej Gildii Żelaza z Karaz-a-Karak.
- „Każda ryba złapana w rzece Talabek jest przede wszystkim własnością Skarbcza Miejskiego. Z ryby ważącej więcej niż półtora kilograma należy wydzielić ćwierć mięsa i przynieść przed oblicze ministra skarbu do oceny.” Wydane w 2240 roku KI przez ówczesnego Najwyższego Kanclerza Johansberga, byłego ministra skarbu. Rzadko przestrzegane.
- „Spożycie alkoholu na terenie Pola Rozgrzeszenia jest ograniczone do jednego kufia piwa lub jego odpowiednika na osobę z dodatkowym Podatkiem od Zgromadzeń w wysokości jednego szylinga od napoju.” Fragment Ustawy o Wyszynku z 2105 KI, stosowany w celu ograniczenia ryzyka wybuchu zamieszek podczas publicznych egzekucji.

Wędrowni i miejscy sędziowie często zapuszczają się na Łojówki w nadziei zaprowadzenia tam porządku, ale jak do tej pory żadnemu nie udało się osiągnąć zbyt wiele. W dzielnicy nie ma przedstawicieli prawa, przynajmniej w zwyczajowym sensie, ponieważ prawo stanowią uliczne gangi, działając z konsekwencją i stanowczością, które mogłyby wpisać w podziw nawet surowych sędziów z Wielkiego Sądu.

Zaułek Krzykaczy

Zaułek Krzykaczy to miejsce, gdzie można znaleźć tanich robotników, wynająć osiłka lub umieścić swoje ogłoszenie. Jego nazwa pochodzi od licznych heroldów, którzy ogłaszają (a raczej wyrzaskują) swoje komunikaty. Ściany budynków przylegających do zaułka są pokryte nagryzmołomnymi obwieszczeniami. Gdy w samo południe tłum osiąga szczytową liczebność, harmider głosów heroldów i odpowiadającego im tłumu potrafi być naprawdę ogłuszający. Ogłoszeniodawcy stają na skrzyniach, wozach albo czymkolwiek, co pozwala im się wzniesić ponad zgromadzony tłum. Przez cały dzień wałęsają się tu szukający pracy i zwykle obiboki. Piraci rzeczni i bezwzględni kapitanowie łodzi często obserwują tłum, poszukując potencjalnych ofiar i czyniąc ten rejon niebezpiecznym dla nowoprzybytych.

„Czarna Latarnia”

Zbudowana tuż przy ścianie Taalbastonu „Czarna Latarnia” to spory budynek, który zdaje się chwytać jeszcze mniej słonecznego światła niż cała reszta Łojówek. Karczma zawdzięcza swą nazwę wiszącej przy wejściu ogromnej i bardzo starej latarni, wykutej z czarnego żelaza. Dawno temu pijany i nieco szalony Magister w wyniku pewnego absurdałnego zakładu rzucił na nią zaklęcie. Od tamtej pory płonie w niej wieczny ogień, a klienci mogą podziwiać czarny ślad na przedniej ścianie budynku, który pozostał po tym, jak Magister dokonał samospalenia.

„Czarna Latarnia” to miejsce znane jako schronienie dla oprychów, oszustów i szumowin wszelkiego rodzaju. Jego właściciel, Tileńczyk o imieniu Lorenzo, często przemyka oko na dziejące się tutaj okropieństwa i wydaje dużą część swych zysków na zamykanie ust miejscowym strażnikom. Utrzymuje kilka dużych alkierzy, w których bogatsi przedstawiciele lokalnego półświatka mogą w spokoju prowadzić ciemne interesy. W piwnicy pod „Czarną Latarnią” znajdują się sekretne drzwi, wiodące na zachód, w stronę Szczurowiska. Lorenzo przechowuje w podziemnych tunelach wszelkiego rodzaju kontrabandę, a za stosowną opłatą i bez zbędnych pytań może także schować tam jakieś ciało.

Rybia Alejka

Na rybnym straganie można kupić ryby, raki i inne stworzenia, wylowione z odmętów Talabeku. Ponieważ najlepsze sztuki z połowów przeznaczone są dla bogatszych dzielnic Talabheim, trafiające tu ryby są zazwyczaj małe i niezbyt apetyczne, ale przynajmniej mieszkańcy Łojówek mogą sobie na nie pozwolić. Niektórzy kramarze sprzedają również rozmaite drobiazgi wylowione z rzeki – w większości bezwartościowe śmieci, ale trafiają się wśród nich istotne perełki, co sprawia, że antykwariusze i zbieracze skarbów często pojawiają się na Rybiej Alejce. Pomiędzy stoiskami stale kręca się kieszonkowcy, wypatrując nieostrożnych ofiar.

Tarcze

Tarcze to rodzaj agencji ochroniarskiej, której siedziba mieści się na skraju Łojówek. Jej pracownicy zajmują się ubezpieczaniem osób przemierzających niebezpieczne ulice dzielnicy. Właściciel, Wulfgang Blochem, to były żołnierz, który dostrzegł niszę na rynku i założył spółkę razem z dawnymi kompanami z wojska. Tarcze zapewniają ochronę i przewodnictwo dla każdego, kogo stać na zapłacenie wygórowanych stawek. Dzięki reputacji bezwzględnych i odważnych osiłków odstrasza większość kryminalistów samą złą sławą, chociaż zdarzają się i tacy, którzy traktują okradzenie ofiary chronionej przez Tarcze jako pewnego rodzaju inicjację do świata prawdziwych złodziei. Wulfgang nie jest wybredny w kwestii doboru klienteli, potrafi też sprawić, żeby jego pracownicy nie rzucali się w oczy w czasie pełnienia obowiązków. Za jeszcze wyższą opłatą jego ochroniarze przeprowadzą klienta przez najbardziej niebezpieczne dzielnice Taalagadu.

Szczurowisko

Jedno z najstarszych i zarazem najbiedniejszych osiedli Talabheim położone jest wewnątrz ściany samego Taalbastonu. Naturalny mur podziurawiony jest przez tunele, jaskinie i groty wydrążone przez ludzi. Niegdyś zwykło się mówić, że każdy ubogi człowiek uzbrojony w kilof i determinację mógł sobie stworzyć w Talabheim dom. Niektóre z tych kamiennych „mieszkań” są zadziwiająco duże i składają się z trzech, czterech pomieszczeń z drewnianą podłogą i otynkowanymi ścianami, ale zdarza się to rzadko. Większość tutejszych domów to niewiele więcej niż jaskinie na końcach bocznych alejek, odchodzących od głównych korytarzy w okolicy Drogi Czarodziejów.

Niektórzy mieszkańcy zajmują się prowadzeniem legalnych interesów, ale są to głównie garbarnie i farbiarnie, co tylko czyni powietrze w jaskiniach jeszcze bardziej dusznym i trującym. Znacznie popularniejsze są przedsięwzięcia kryminalnej natury, takie jak szmuglowanie ludzi i towarów do miasta. Mimo że straż miejska często podejmuje działania mające na celu ukrócenie tego procederu, nie odnosi znaczących sukcesów. Rzadko który ze strażników czuje się komfortowo, zapuszczając się w głąb cuchnących i mrocznych tuneli, które mają złą sławę domu nie tylko kryminalistów, ale także mutantów, roznoszących choroby szczurów i innych koszmarów. Często słyszy się mrozące krew w żyłach opowieści o mieszkańcach jaskiń porwanych i rozszarpanych na strzępy przez przerażające stworzenia zamieszkujące w głębinach tuneli. Władze miasta, mając świadomość eskalacji problemu, zabroniły dalszego wykuvania jaskiń, w zamian za to rozszerzając południowo-zachodnią granicę Talabheim i tworząc tam osiedle tanich domów. Mimo to wciąż od czasu do czasu pojawiają się nowe korytarze. Nikt nie wie, kto lub co je tworzy.

Mieszkańcy Szczurowiska to nędzarze. Brak światła słonecznego, choroby i bieda sprawiają, że przeciętny mieszkaniec tej dzielnicy wygląda gorzej od najżałośniejszych biedaków z innych osiedli. Miejscowi posługują się zubożonym dialektem, który jest trudny do zrozumienia nawet dla populacji pobliskich Łojówek.

Dzielnica Kupiecka

Dzielnica Kupiecka to pierwsze miejsce w Talabheim, które odwiedzają przybysze po minięciu masywnych wrót, strzegących Drogi Czarodziejów. Jeżeli wędrowcy nie posiadają odpowiednich papierów, będzie to także ostatnie miejsce, jakie odwiedzą w Oku Lasu podczas swego pobytu. Dzielnica Kupiecka oferuje wystarczające wygody, żeby spędzić tam krótki czas, ale tak naprawdę jest tylko punktem tranzytowym – przybysze będą potrzebowali specjalnych dokumentów, aby wkroczyć do właściwego miasta.

Dzielnica Kupiecka składa się z trzech rejonów: Starego Rynku, Wrót Północy i Smoczego Gniazda. Pełno tu kupieckich domów, sklepów i warsztatów rzemieślniczych, a także wygodnych, a zarazem niezbyt drogiej karczmy, jak również innych miejsc nastawionych na zaspokojenie potrzeb podróżnych.

Stary Rynek jest najstarszą częścią dzielnicy, zajmując teren w pobliżu fortecy przy Drodze Czarodziejów. Miejsce to tętni życiem, a handel odbywa się tu do późnej nocy. Przewodnicy oferują usługi wszystkim, którzy właśnie wkroczyli przez wrota. Większość z nich zarabia na życie legalnie, ale niektórzy to oszuści i złodzieje, prowadzący nieostrożnych do ciemnych zaułków, gdzie ich okradają. Żeby zapobiec podobnym wypadkom, na Starym Rynku stale kręcą się odziały Buldogów i prywatni ochroniarze wynajmowani przez zamożniejszych kupców.

Wrota Północy to dzielnica tłoczna i dość bogata. Tutaj wznoszą się domy większości zamożnych kupców, tutaj także prowadzą oni interesy. Szczególnie reprezentacyjną okolicą są aleje: Żelazna, Jabłoni oraz Łaski Imperatora. Można tu również zjeść smaczny i wykwintny posiłek w drogiej karczmie lub restauracji.

Smocze Gniazdo to przejście do pozostałej części miasta, a jednocześnie największy w mieście targ świeżych owoców i warzyw, uprawianych na stokach krateru. Dzielnica słynie także z licznych piekarni, wypiekających przepyszne ciasta owocowe i bułeczki, co powoduje, że często zaglądają tu ulicznicy w poszukiwaniu darmowego posiłku.

Gospoda „Trzy Jabłuszka”

Połóżona na wprost bramy gospoda „Trzy Jabłuszka” jest polecana wędrowcom, którzy chcieliby po wszystkich przeszkodach związanych z uzyskaniem przepustek odsapnąć chwilę i ugasić pragnienie. Gospoda to trzypiętrowy budynek z ciemnego drewna, a duże, jasne sale mogą pomieścić łącznie setkę gości. Obsługa znana jest z uprzejmości, cierpliwości i umiejętności posługiwania się kilkoma językami, co sprawia, że klienci czują się jak w domu. Właścicielką jest niziołkowa kobieta, Wanda Trzy Jabłuszka, która chlubi się tym, że jej zajazd przyjmuje gości niezależnie od narodowości, rasy i pozycji społecznej.

Oszuści, złodzieje i tym podobni często zakradają się do gospody, wążąc tam doskonałą szansę na oskubanie nowoprzybyłych. Wanda jednak ma głowę nie od parady i jest bardzo spostrzegawcza, dlatego w większości przypadków wygania złodziejasków, zanim zdążą narobić większych szkód. Jest znana również z tego, że chętnie służy radą, jak dostać się do miasta. Jednakże gdy już opuści się bezpieczne wnętrza „Trzech Jabłuszek”, niewiele można poradzić na to, że wyproszeni przestępcy czają się pewnie gdzieś w okolicznych ciemnych zaułkach w oczekiwaniu na łatwą okazję.

Gildia Kupiecka

Budynek Gildii Talabheimskich Kupców położony jest w samym centrum Smoczego Gniazda i bardziej przypomina sąd niż miejsce, w którym prowadzi się działalność handlową. W dodatku oprócz kupców i ich reprezentantów tłoczy się tam mnóstwo prawników, a wszyscy prowadzą dyskusje o handlu lub ustalają ceny zbytu i kupna towarów. Talabheim nie ucierpiało zbyt wiele w czasie ostatniej wojny, więc interesy kwitną, zwłaszcza że towary są wysyłane do innych mniej szczęśliwych miast i sprzedawane tam po bardzo zawyżonych cenach.

Wobec braku księcia i coraz większych wpływów księżnej, miejscowi kupcy niepokoją się nadchodzącymi zmianami. Prowadzić interesy jak zwykle, ale większość zaczęła gromadzić pieniądze i kosztowności, ukrywając je w sobie tylko znanych miejscach, aby w razie czego przetrzymać finansową burzę. Bez względu na swoje obawy kupcy są jednak bardzo zadowoleni z polityki gospodarczej księżnej, która jest zwolenniczką prężnie działającego handlu i wygórowanych cen wobec pozostałych miast Imperium.

Przybywający do Talabheim kupcy z obcych krajów muszą zarejestrować się w Gildii Kupieckiej i wypełnić dokument stwierdzający ilość oraz rodzaj przywożonego towaru, a także imiona wszystkich członków karawany. Najczęściej skutkuje to olbrzymimi kolejkami tworzącymi się przed drzwiami budynku, zwłaszcza w szczycie sezonu.

Lombard Snorriego

Wszechobecną w Talabheim biurokracją nakazuje wszystkim mieszkańcom noszenie ze sobą dokumentów uprawniających do przechadzania się ulicami. Dlatego właśnie powstają takie miejsca jak lombard Snorriego, pozornie zwyczajne miejsce. Jednak zaufani klienci wiedzą, że Snorri może dostarczyć na zamówienie wszelkie fałszywe dokumenty, jakich klient będzie potrzebował. Właściciel jest paranoidealnie podejrzliwym i gburowatym krasnoludem. Preferuje układy ze stałymi klientami, ponieważ wiecznie obawia się, że straż miejska wpadnie na jego ślad. Dlatego też „nowi” muszą mieć zawsze rekomendację kogoś zaufanego, inaczej nie mają tu czego szukać. Snorriemu udało się póki co zachować czystą kartotekę i bardzo nie chciałby tego zmieniać, dlatego nie zważa się wynajmować w celu nastraszenia lub pozbycia się osób, które chciałyby za dużo wiedzieć o jego dodatkowej działalności.

Swoje fałszerskie narzędzia Snorri trzyma w małej, rozpadającej się szopie za głównym budynkiem, która celowo wygląda biednie, aby nie przykuwać zbyt wielu ciekawskich spojrzeń. Krasnolud nigdy nie fałszuje żadnego dokumentu na oczach klienta, nieważne, czy zaufanego, czy też nie.

Skarbiec Miejski

Połožony blisko budynku Gildii Kupieckiej, Skarbiec Miejski nakłada podatki na wszystko: od wchodzenia do miasta po kupno towarów. Pracujący w nim urzędnicy wyglądają na zmęczonych, oczywiście jeśli komuś uda się jednego z nich zauważyć, bo zazwyczaj przemykają szybko, nie chcąc zwracać na siebie niepotrzebnej uwagi.

Ministrowie Finansów to mała grupa biurokratów, którzy uwielbiają składać kupcom niezapowiedziane wizyty kontrolne, aby sprawdzić, czy wszystkie podatki są odpowiednio naliczane i oddawane do miejskiej kasy.

Ministrowie są obrzydliwie skorumpowani i większość handlarzy uważa ich za zwykłych szantażystów, tyle że odzianych w liberię Talabheim. Żeby zapewnić wysoką ściągalność podatków, ministrowie zawsze wyprawiają się na inspekcje w towarzystwie kilku Bulldogów. Kupcy odmawiający płacenia łapówek i podatków muszą liczyć się z zamknięciem lub przejęciem interesu, a nawet z jeszcze gorszymi konsekwencjami.

Aleja Bogów

Aleja Bogów to świątynna dzielnica Talabheim. Leży na północny wschód od Dzielnicy Prawnej. Te dwie dzielnice często są ze sobą porównywane: jedna reprezentuje prawo ludzi, druga bogów. Cechą charakterystyczną tego rejonu są sztuczne sadzawki, pięknie odbijające światło słońca. Misternie strzyżone żywopłoty i nieskazitelne ogrody skalne wyznaczają granice między terenami różnych świątyń. Drogi są poprowadzone prostopadłe do siebie, a ich chodniki wyznaczono jak pod linijkę. Każdy element tutejszego krajobrazu – od gatunku trawy po bruk – został starannie wyselekcjonowany. Jedyne nieporządek, jaki można tutaj zauważyć, wprowadzają wierni.

Ruch uliczny w Alei Bogów jest ograniczony do poruszania się pieszo. Zakazane jest wprowadzanie jucznych zwierząt i wierzchowców, podobnie jak psów i innych zwierząt, które mogłyby wyrządzić szkody lub zanieczyścić schłudne alejki. W Alei Bogów panuje spokój i cisza, przerywana jedynie odgłosami modłów, śpiewanych psalmów i świergotem ptaków. Wierzący talabheimczycy, a jest ich немало, spieszą tłumnie do Alei Bogów, aby oddać bóstwom należną cześć. Nawet późno w nocy przybywają wyznawcy, aby się pomodlić lub złożyć ofiarę. Wyjątkowo hucznie obchodzone są dni świąteczne.



Prawie wszyscy bogowie Imperium mają tu swoje świątynie, oprócz Vereny, której sanktuarium znajduje się w Dzielnicy Prawnej. Nawet Taal ma tu swój przybytek, mimo że początkowo kult skupiał się tylko wokół świętego lasu. Z czasem jednak powstała potrzeba wzniesienia kaplicy, do której mogliby się udać mieszkańcy, którzy z różnych względów nie mogą wybrać się poza miasto. Dla nikogo nie jest chyba zaskoczeniem, że w tak zwanym Mieście Prawa nie ma miejsca na ogólnie dostępną dla wyznawców kaplicę Ranalda. Jego wierni zdołali jednak przyzwyczaić się do takiego stanu rzeczy i oddają mu cześć w domowym zaciszu.

Podobnie jak Dzielnica Kupiecka, Aleja Bogów jest jednym z najczęściej patrolowanych rejonów Talabheim. Nad bezpieczeństwem wiernych czuwa nie tylko straż miejska, ale także wyznawcy i kapłani różnych kultów, którzy pilnują świątyń przed beczeszczaniem i świętokradztwem. Nawet błahe przestępstwa są surowo karane i biada głupcom, którzy dadzą się schwytać świątynnym strażom, a nie bardziej pobłażliwym Bulldogom. Religijny zapał doprowadził do tego, że niejeden bluźnierca zginął z rąk rozwścieczonych kapłanów.

Ulica Relikwii

Na wschodnim krańcu Miasta Bogów rozciąga się szeroka droga utwardzona pokruszonymi kamieniami, znana jako Ulica Relikwii. Leży naprzeciw zachodniej granicy Taalgarten, niedaleko Wzgórza Doktryn i właściwie oprócz nawierzchni z pozoru nie wyróżnia się niczym szczególnym. Po obu stronach stoją liczne, mniejsze lub większe budy i stragany z drewna, cegieł lub kamienia. To od tych sklepów pochodzi nazwa ulicy, ponieważ sprzedaje się w nich religijne przedmioty, symbole kultu, święte obrazki, i tym podobne dewocjalia.

Mimo że większość interesów prowadzonych w tych sklepikach nie ma nic wspólnego z religią, ich istnienie jest tolerowane ze względu na wysokie podatki, które płacą ich właściciele. Tak czy inaczej świątynie popierają istnienie tego pchłego targu. Nawet najmniejsza kaplica ma swój sklepik przy Ulicy Relikwii, gdzie można nabyć dewocjalia po atrakcyjnych cenach. Święte symbole, teksty religijne, figurki i szaty religijne; można tu znaleźć wszystko. Za hojną ofiarę kapłani są gotowi pobłogosławić zakupione przedmioty.

Pozostałe sklepy prowadzone są przez świeckich handlarzy antykami. Stoiska dzierżawi się od miasta na każdy kolejny tydzień, przy czym najsolidniejsze są zarazem najdroższe. Lista oczekujących na miejsce przy Ulicy Relikwii podlega ciągłym zmianom. Kupcy, którym się nie poszczęści, nie zatrzymują na długo dobrej lokalizacji. Ludzie prowadzący tutaj interesy to zarówno gorliwi wyznawcy, którzy postanowili nawracać przez sprzedawane przez siebie przedmioty, jak też oszuści i szarlatani, którzy chcą jedynie wyludzić szylingi od naiwnych wiernych.

Z tych nielicznych kupców, którym udało się na dłużej zagrzać miejsce na Ulicy Relikwii, najbardziej znany jest prawdopodobnie Jakob Steinschiller. Ma na składzie pokaźny zapas autentycznych (jak twierdzi) relikwii, jak również szeroki wybór amuletów, świętych maści i innych duchowych utensyliów. Jakob był kiedyś kapłanem Morra, ale porzucił szatę kapłańską z powodów, z których jak do tej pory nikomu się nie wytłumaczył. Z tamtych czasów pozostała mu wiedza teologiczna, którą z chęcią dzieli się z klientami, oczywiście za stosowną opłatą. Jest też znany z tego, że czasami zatrudnia poszukiwaczy przygód do badania plotek i legend dotyczących miejsca przechowywania cennych relikwii.

Hospicjum Shallyi

Hospicjum połączone jest ze świątynią Shallyi przejściem znajdującym się nad ulicą, lecz tak naprawdę stanowi osobny budynek i oddzielną strukturę. Wzniesione z białego kamienia, który zdaje się błyszczeć w promieniach wschodzącego słońca, hospicjum jest miejscem, gdzie można uzyskać leczenie i opiekę. Praktykują tu najlepsi talabheimscy medycy, wspierani przez kapłanki Shallyi. Pacjenci, którzy pragną raz na zawsze pozbyć się nękających ich chorób, są przyjmowani do szpitala na tygodnie, a nawet całe miesiące. Taka opieka nie jest oczywiście tania, więc tylko najbogatszych i najbardziej wpływowych stać na uiszczenie opłat, których domagają się medycy.

Centralna część hospicjum liczy pięć piętér. Od wschodu przylega do niej skrzydło, w którym mieści się przytułek dla najuboższych mieszkańców Talabheim. Większość personelu tego skrzydła to kapłani i akolici Shallyi, a także żacy z Królewskiej Akademii, poznający arkana medycyny. Darmowa opieka i bezpłatne leczenie drobnych dolegliwości przysługuje każdemu biedakowi. Poważniejsze przypadki kierowane są do drugiego skrzydła, owianego złą sławą. Mimo żarliwych modlitw kapłanów Shallyi, większość pacjentów nie przeżywa tygodnia.

Hospicjum zarządza Heinrich Saltzman, middenheimski szlachcic o imponującej posturze. Pomijając jego chłodny sposób bycia i pozorny brak współczucia, Saltzman wykonuje kawał dobrej roboty, pilnując, żeby cały szpitalny mechanizm pracował gładko. Jakiś czas temu pojawiły się niepokojące plotki, jakoby Saltzman i jego koledzy brali udział w zakazanych sekcjach przeprowadzanych na zwłokach śmiertelnie chorych pacjentów, ale śledztwo w tej sprawie nie ujawniło żadnych dowodów potwierdzających takie okropne podejrzenia. Plotki sprawiły za to, że Saltzman zaczął wyzywać na pojedynki ludzi, którzy ośmielili się rzucić na niego podejrzenie, a jak do tej pory nie przegrał żadnej walki w obronie swego honoru.

Kaplica Mananna

Kaplica Mananna jest za mała, żeby nosić dumne miano świątyni. Tak naprawdę składa się z kilkunastu połączonych zbiorników wodnych, które otaczają podwyższoną platformę. Kolorowe ryby przepływają leniwie wodnymi kanałami, wynurzając się i nurkując ku uciechu wiernych. Podwyższenie z lakierowanego drewna, na którym odbywają się nabożeństwa, ozdobiono płóciennymi wstęgami, które trzepoczą na wietrze niczym żagle statku. Szczyt platformy zdaje się wiecznie pławić w orzeźwiającej bryzie.

Drewno i kamień użyte do zbudowania kaplicy ozdobiono motywami marynistycznymi w hołdzie dla boga morza. Najważniejszym z nich jest podobizna samego Mananna, o której mówi się, że jest jego najwierniejszym przedstawieniem na wschód od Talabeku. Większość pracowników w Talabheim rekrutuje się spośród żeglarzy i kupców spławiających swe towary rzeką. Miejscowi chłopcy przybywają podczas suszy, aby prosić o deszcz, a rybacy i ich rodziny pragną sobie zaskarbić łaskę bóstwa, składając mu w ofierze największe sztuki z połowu.

Świątynia Morra

Ogrodzenie świątyni Morra wygląda, jakby okalało cmentarz, mimo iż nie chowa się tutaj zwłok. Poświęcone bogu czarne róże rosną wzdłuż wysokich, żelaznych sztachet płotu

Rycerz zakonu Zielonej Chorągwi

Rycerze Zielonej Chorągwi to zakonnicy, którzy poświęcili życie ochronie Talabheim w imieniu czczonej przez siebie wojowniczej bogini, Myrmidii. Są wojownikami w pełnym tego słowa znaczeniu; szkolonymi, aby prowadzić wojnę w lasach i dzikich terenach swojej ojczyzny. Mimo że niechętnie i rzadko opuszczają mury Taalbastonu, ich umiejętności równie dobrze sprawdzają się także w Wielkim Lesie i Drakwaldzie. Choć rycerze Zielonej Chorągwi pochodzą z różnych sfer społecznych, łączy ich wspólna motywacja: służba bogini i zapewnienie bezpieczeństwa ludziom.

–Rycerz zakonu Zielonej Chorągwi–

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
+20	+20	+15	+15	+10	+5	+10	+5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
+1	+4	—	—	—	—	—	—

Umiejętności: dowodzenie albo zastraszanie, jeździectwo, nauka (strategia/taktyka), przeszukiwanie, sekretne znaki (łowców) albo sekretny język (łowców), spostrzegawczość, sztuka przetrwania albo wspinaczka, tresura, tropienie, unik

Zdolności: bardzo szybki albo wyostrzone zmysły, broń specjalna (długi łuk), silny cios albo strzał przebijający, wędrowiec, wycucie kierunku

Wposażenie: lekki pancerz (skórzana kurta i nogawice), broń jednoręczna (miecz), długi łuk i 10 strzał

Profesje wstępne: akolita (Myrmidii), leśnik, łowca, najemnik, ochotnik, przepatrywacz, żołnierz

Profesje wyjściowe: kapłan, weteran, zwiadowca

otaczającego miejsce, zwane Todespark. Posągi kościotrupów z kruczymi skrzydłami, dzierżących kosy, otaczają rzędami centralnie położone mauzoleum. Z bliska wydaje się ono mniejsze niż powinno być, gdyż większość świątynnego kompleksu mieści się pod ziemią. Kapłani Morra spędzają tam większość czasu, pogrążeni w modlitwie i milczącej kontemplacji.

Mimo że ciała nigdy nie są chowane przy świątyni Morra, kapłani Pana Snów przygotowują je do pogrzebu w katakumbach świątyni. Zwyczajowo usługi świadczone dla zmarłych i ich rodzin odbywają się w Todespark po zachodzie słońca. Następnego dnia zwłoki transportuje się do Ogrodów Morra, na ostatnie przygotowania do pochówku.

Świątynia Myrmidii

Świątynia Myrmidii jest miejscem, gdzie czci się chwałę i męstwo. Na kamiennych ścianach sanktuarium przedstawiono opowieści o bohaterach, z których przykład biorą żołnierze i wojownicy przybywający do świątyni, aby modlić się o zwycięstwo w bitwie. Gmach został wzniesiony z bloków granitu i ozdobiony posągami przedstawiającymi wojowniczą boginię w różnych pozach. Z tyłu budynku

znajduje się plac przeznaczony dla trenujących żołnierzy i kapłanów, wyposażony również w „ścieżkę zdrowia”, gdzie wojownicy chętni do przetestowania siły charakteru mogą poddać się trudnej próbie.

Świątyni bronią rycerze zakonu Zielonej Chorągwi, części zakonu Płonącego Słońca, który założył świątynię kilkanaście lat temu (więcej informacji o rycerzach zakonu Płonącego Słońca można znaleźć w dodatku *Dziedzictwo Sigmara*). Świątynni rycerze poprzysięgli chronić Talabheim aż do śmierci i spędzają całe życie na treningach, w oczekiwaniu na dzień, gdy Chaos ponownie zagrozi bezpieczeństwu miasta. Jest ich niewielu i w przeciwieństwie do wędrujących członków założycielskiego zakonu, rzadko wypuszczają się poza obręb murów Taalbastonu. Jeśli opuszczają świątynię, zazwyczaj są wysyłani na misje o doniosłym znaczeniu albo muszą odpokutować dawne grzechy i słabości.

Świątynia Shallyi

Sanktuarium poświęcone Shallyi przylega do prowadzonego przez kapłanów hospicjum; budynki połączone są nadziemnym przejściem. Oba zostały zbudowane z białego marmuru, ale na tym kończą się podobieństwa architektoniczne. Świątynia ma tylko dwa piętra i jest dużo mniejsza od szpitala.

Zewnętrzne ściany budynku pokrywają freski przedstawiające leczniczą moc Matki Matek, a niezliczone rabaty porośnięte bujnymi kwiatami symbolizują jej życiodajną siłę. Wnętrze sanktuarium jest jasne i nieskazitelnie czyste, a o porządek dba dwudziestu akolitów. Położona centralnie galeria ma kształt okręgu otaczającego podium, w którym ponoć ukryto kawałek granitu z Heiligerbergu.

Na dachu świątyni zbudowano otwartą ptaszarnię, w której przebywa stado białych gołębi. Te święte ptaki są pod stałą opieką kapłanów Shallyi, ponieważ symbolizują łaskę bogini. Jak większość sanktuariów w Imperium, ta świątynia Matki Matek także jest prowadzona głównie przez kobiety. Te, które akurat nie pracują bezpośrednio w hospicjum, wyprawiają się do miasta, aby nieść pomoc chorym i niedołężnym. Nieliczni mężczyźni w służbie Bogini Miłosierdzia są traktowani przez siostry w wierze z dużą sympatią i uznaniem.

Wbrew radom licznych talabheimskich stróżów prawa, kapłanki Shallyi mają zwyczaj co tydzień zapuszczać się małą grupą na Łojówki, aby nieść pomoc. Przywódczynią Misjonarek Shallyi, jak zwykle się je nazywać, jest starsza kapłanka, Karin Weber. Niegdyś sama była mieszkanką Łojówek, ale zdołała odciąć się od dawnego życia, gdy pewnej nocy objawiła jej się Shallya. Od tamtego wydarzenia upłynęło sporo czasu i teraz Karin zajmuje wysoką pozycję wśród shallyan, a plotki głoszą, że być może nawet zostanie mianowana arcykapłanką talabheimskiej świątyni bogini.

Świątynia Sigmara

Świątynia Sigmara jest trzecią co do wielkości w Talabheim, zaraz po świątyniach Taala i Vereny. Kapłani tego boga są niezwykle aktywni w polityce miasta-państwa. Władzę w Talabheim sprawuje arcykapłan Farador. Jego piękna rezydencja mieści się w Dzielnicy Pałacowej, a w świątyni bywa zaledwie dwa razy w tygodniu, aby spotkać się z kapłanami i wypełniać obowiązki administracyjne. Resztę czasu spędza w domu lub poza granicami prowincji, prowadząc wystawny i nieprzystający kapłanowi tryb życia.

Większość kapłanów Sigmara mieszkających w Talabheim to członkowie Zakonu Pochodni. Wypełniają podstawowe kapłańskie obowiązki, służąc wiernym pomocą i zajmując się codzienną działalnością kultu. Także zakon Srebrnego Młota posiada niewielkie przedstawicielstwo w mieście. Większość z tych kapłanów-wojowników przebywa w świątyni przejazdem, w drodze do innych przybytków w Imperium. W świątyni ma swoich przedstawicieli także zakon Oczyszczającego Płomienia, czujny i gotowy wytrzebić najmniejszy ślad herezji w szeregach kultu.

Zbudowana z marmuru i stali świątynia Młotodzierży jest najwyższym ze wszystkich budynków znajdujących się przy Alei Bogów. Iglice jej wież wznoszą się tak wysoko, że są widoczne niemal z każdego punktu w mieście. Kapłani Sigmara co godzinę biją w dzwony, w ten sposób odmierzając czas na potrzeby mieszkańców Talabheim.

Świątynia Taala i Rhyi

Największa z talabheimskich świątyni jest oczywiście poświęcona Taalowi i, w nieco mniejszym stopniu, Rhyi. Mimo że głównym miejscem kultu pozostaje Święty Las, wyznawcy żyjący w mieście cenią sobie możliwość znalezienia duchowego oświecenia bez konieczności podejmowania wyprawy na drugi koniec krateru. Świątynia Taala może z łatwością pomieścić naraz nawet tysiąc wiernych, ale takie zgromadzenia nie zdarzają się często. Najczęściej nabożeństwa odbywają się kilka razy dziennie, aby wierni mogli przybyć o dowolnej porze i zachować więź z bóstwem i kapłanami.

Świątynia Taala uderza swoją naturalnością. Otoczona przez wiekowe jarzębiny, zbudowana jest w całości z drewna. Wieść gminna niesie, że budynek stworzono z żywych drzew, które poddając się mocy Taala przepływającej od korzeni aż po wierzchołki, kształtują się na podobieństwo ścian, drzwi i okien. Wewnątrz budynku nie ma tradycyjnej podłogi, pod stopami rozciąga się świeża ziemia. Wyrastają z niej kwiaty i inne rośliny, a trawa swoją świeżością i zielenią przewyższa najdroższe dywany.

Za świątynią, nieco na uboczu, znajduje się sanktuarium Rhyi. Wydaje się małe i zaniedbane – kilka menhirów otaczających naturalne źródło i to wszystko. W rzeczywistości kapłanki Rhyi odwiedzają to miejsce rzadko, kiedy sporadycznie odbywają się specjalne rytuały i ceremonie, na co dzień preferując spotkania na otwartych polach i łąkach. Na przekór niewielkim rozmiarom świętego miejsca, Rhyia ma licznych wyznawców w wioskach okalających Talabheim.

Przytułek dla obłąkanych

Zbudowany na przy północno-zachodnim krańcu Alei Bogów, na granicy z Dzielnicą Kupiecką, przytułek dla szaleńców to niepozorny budynek. Gdyby nie wysoki, żelazny płot okalający posesję i stale przeczesujące teren uzbrojone patrole z psami, wydawałoby się, że to zwykły budynek. Nocami dobiegają z niego stłumione krzyki i płacz. Ludzie przechodzący obok zazwyczaj nieświadomie przyspieszają kroku i za nic nie chcą przyznać, dlaczego to miejsce wzbudza w nich taki niepokój.

Przytułek został założony w 2304 roku KI, po zakończeniu Wielkiej Wojny z Chaossem. Większość pacjentów stanowili mężczyźni i kobiety, którzy przetrwali wojnę, ale widzieli podczas niej tyle zła i ohyd, że zupełnie postradali zmysły. W ciągu dwustu lat funkcjonowania zakładu jego

cele zmieniły się od rehabilitacji w stronę odizolowania niebezpiecznych jednostek. Obecnie zamyka się w nim niebezpiecznych szaleńców, z których większość pozostaje tam do końca swych dni. Ludzie plotkują, że zagorzali krytycy obecnych władz zostali tam zesłani na podstawie sfalszowanych zarzutów, ale oczywiście mało kto wypowiada takie zarzuty na głos, nie chcąc dołączyć do nieszczęśników zamkniętych za wysokimi murami.

Mimo że nie jest obiektem świątynnym, przytułek regularnie jest odwiedzany przez kapłanów Morra. Ich zainteresowania skupiają się wokół snów i wizji doświadczanych przez obłąkanych pacjentów. Twierdzą bowiem, że Pan Snów może komunikować się ze śmiertelnikami za pośrednictwem snów szaleńców. Powszechnie przypuszcza się także, że wraz z umacnianiem się Chaosu w Starym Świecie, przypadki obłąkania będą zdarzać się coraz częściej. Kapłani Morra pragną uchylić rąbka mrocznych tajemnic, dlatego wizytują przytułek za oficjalnym pozwoleniem zarządcy.

Świątynia Ulryka

Dawno temu kult Ulryka zajmował w Talabheim pozycję równorzędną do kultu Taala. Wyznawcy rekrutowali się spośród mieszkańców, którzy byli wprawieni w sztuce wojennej. Stan ten utrzymał się nawet po tym, jak Ar-Ulryk przeniósł główną siedzibę kultu z powrotem do Middenheim.

Świątynia Ulryka jest imponujących rozmiarów i wznosi się na końcu jednej z bocznych uliczek. Przybysze zainteresowani architekturą często zatrzymują się tutaj, podziwiając bielone wapnem ściany i uwiecznione na witrażach wizerunki wilków. Przed budynkiem wznosi się statua przedstawiająca Boga Zimy, który w jednej z rąk dzierży młot, podczas gdy drugą opiera na głowie wielkiego wilka. Mimo że zmorą kapłanów są ptaki pozostawiające szpecące odchody na białym marmurze, pomnik pozostaje tak samo imponujący, jak był na początku.

Taalgarten

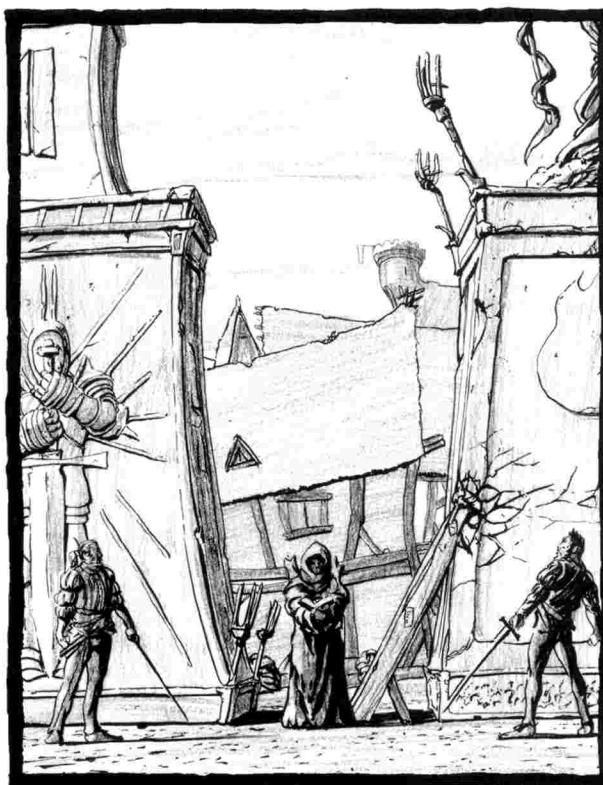
Mimo że w większości dzielnic, a nawet przy bogatszych rezydencjach znajdują się ogrody i parki, największym i najwspanialszym jest Taalgarten. Wzdłuż szerokich alei rosną stare dęby i jarzębiny, a ogrody były zawsze czyste i dobrze utrzymane. Jednakże ostatnio napływ uchodźców z innych krain spowodował, że na terenie wąwozów Taalgarten i w pobliżu jego fontann zaczęły powstawać dzikie obozowiska.

Przedtem straż miejska rzadko zaglądała do parku. Ostatnio jednak zaczęły się tu pojawiać regularne patrole, których celem jest zapobieganie najbardziej poważnym przestępstwom. Zazwyczaj pozostawiają uchodźców samym sobie, interweniując w przypadku bijatyk lub niszczenia świętego parku.

Niewielka grupa robotników jest odpowiedzialna za obcinanie gałęzi, zbieranie owoców i orzechów i utrzymywanie porządku w Taalgarten. Od czasu do czasu zjawiają się tu pod eskortą grupy więźniów z Dziupli, których zadaniem jest zbieranie ścięci, a czasem także zwłok i innych odrażających odpadków.

Morze Róż

Morze Róż to oranżeria, jakich mało w Starym Świecie; uważana jest za bezcenny skarb Talabheim. Założył ją prawie 500 lat temu utalentowany ogrodnik i zarazem



kapłan Taala. To, co początkowo było jedynie starannie pielęgnowanym ogródkiem, wkrótce przekształciło się w największy ogród w mieście. Morze Róż jest oczywiście najbardziej znane z bogatej kolekcji róż, ale rośnie tutaj też wiele innych, często egzotycznych gatunków roślin. Do najrzadziej spotykanych należą ciemnojedwabiste lotosy z Arabii i zniewialające pachnące irysy Trzech Króli z Kataju. Obecnie nadzorcą ogrodu jest patriarcha Kolegium Jadeitu, który większość czasu spędza właśnie tam, nie mieszkając się do polityki.

Większość ludzi o tym nie wie, ale gdzieś w Morzu Róż ukryta jest mała szklarnia, w której uprawia się szczególnie trujące gatunki roślin. Oficjalnym powodem utrzymywania hodowli są cele naukowe i medyczne, ale zdarza się, że rośliny zostają wykradzione, a niedługo potem miasto obiega wieść o tajemniczej śmierci od trucizny. Nie wiadomo, czy kradzieże są wynikiem włamań, czy może zarządca oranżerii potajemnie sprzedaje składniki niezbędne do wytwarzania śmiertelnych trucizn.

Łaźnia Braci

Łaźnia Braci to jeden z najstarszych tego typu budynków w mieście. Oficjalnie jest to łaźnia przeznaczona dla kapłanów i zamożnych wyznawców Taala. Główna sala jest olbrzymia, a dębowe ławy i nisko zawieszone belki pokryte są pięknymi drzeworytami przedstawiającymi Taala, myśliwych i inne aspekty prostego, leśnego życia. Drewno cedrowe używane do podtrzymywania ognia nasączone jest aromatycznymi olejkami. Łaźnia oferuje też dostęp do kilku wanien, wypełnionych wodą o różnej temperaturze – od wrzącej po lodowatą – czerpanej ze studni znajdującej się pod budynkiem.

Łaźnia Braci stanowi wyjątek od praw i zakazów dotyczących spożywania pewnych gatunków alkoholu. Często

odprawia się tu rytuały Taala, w kulminacyjnych momentach tego popijając książycówkę i różne rodzaje piwa. Łaźnia jest wyposażona we własną imponującą destylarnię, w której czasem miesza się napoje z odurzającymi ziołami, żeby wzmocnić wrażenia uczestników rytuału i wywołać u nich religijne wizje.

Wzgórze Doktryn

Najwyższym punktem Taalgarten jest niewielkie wzniesienie znane jako Wzgórze Doktryn. Od wieków miejsce to służy jako scena dla religijnych podżegaczy, kaznodziejów i fanatyków, nawołujących do przechodzenia i usiłujących ich nawrócić na swoją wiarę. Małe ołtarze, sztandary i inne religijne akcesoria pokrywają szczyt wzgórza, chociaż zazwyczaj niezbyt długo, ponieważ zwolennicy konkurencyjnych wyznań nigdy nie przepuszczają szansy, żeby zniszczyć lub podpalić stoisko znienawidzonego rywala. Przez większość czasu mówcy po prostu starają się przekrzyczeć się nawzajem, ale czasem dochodzi do rękoczynów, a nawet do rozlewu krwi. Zwłaszcza kapłani Sigmara celują w byciu najgłośniejszymi i najbezczelniejszymi mówcami, często zastraszając lub ośmieszając konkurentów. Mniej religijnie zaangażowani mieszkańcy Talabheim zbierają się w bezpiecznej odległości u stóp wzniesienia i dobrze się bawią, obstawiając, który z przeciwników wygra w walce niekoniecznie na słowa.

Ostatnio na Wzgórzu Doktryn pojawił się żarliwy podżegacz, którego religijnej przynależności nie udało się ustalić, ale który zainteresował tłum bardziej niż zwykle pesymistycznym wydźwiękiem swego przemówienia. Według niego Burza Chaosu to tylko wstęp do jeszcze poważniejszego ataku grożącego Talabheim. Takie domysły nie są niczym niespotykanym, ale mówca posunął się dalej, oskarżając głównych członków rady o zatrudnianie mutantów i kontaktowanie się z Niszczycielskimi Potęgami. Wszelkie próby przesłuchania go, a nawet zatrzymania, spełzły na niczym; udało mu się wzmieszać w tłum i umknął w stronę Taalgarten, zanim straż zdążyła zareagować. Niektórzy sądzą, że był to czarownik, inni że duch, jeszcze inni, że sługa Chaosu przysłany, aby szerzyć w mieście strach i niezadowolenie.

Schwartzhold–Wrota Północy

Schwartzhold i Wrota Północy to dystrykty przylegające do wschodniej ściany Dzielnicy Kupieckiej. Tutejsza ludność składa się z ciężko pracujących rzemieślników, przejawiających zdrowy rozsądek i praktyczne podejście do życia. Rejon obfituje w warsztaty, magazyny, kuźnie i inne budynki przemysłowe. Po skończonej pracy rzemieślnicy tłumnie zapełniają jadalnię i karczmy, odpoczywając po ciężkim dniu. Jest to dzielnica dość bezpieczna nawet w nocy, chociaż czasami zdarzają się opryszkowie, którzy czują się w ciemnościach na pijanych kupców i rzemieślników.

W dzielnicy Schwartzhold mieszczą się wielkie magazyny, stajnie i zagrody dla bydła. Kowale, kamieniarze, murarze, kołodzieje i inni utalentowani rzemieślnicy kupują się w okolicach Wrót Północy. Między dzielnicami istnieje przyjazna rywalizacja, często wyrażana podczas gier i świąt, upamiętniających różne ważne dla miasta rocznice.

Jednakże gdyby dzielnicom kiedykolwiek miało zagrozić niebezpieczeństwo, mieszkańcy Schwartzhold i Wrót Północy staną ramię w ramię w obronie swych domów i miejsc pracy.

Większość mieszkańców postaje nieświadoma faktu, że nowo wydrążona studnia łączy się z korytarzem prowadzącym do jaskini skavenów. Szczuroludzie, których jest tam garstka, zdecydowali się nie ujawniać, ale za to rozpoczęli proces zatrutowania wody małymi ilościami spacenienia w celu szerzenia mutacji.

„Pod Zardzewiałym Muszkietem”

Gospoda „Pod Zardzewiałym Muszkietem” to niewyszukane miejsce, gdzie ciężko pracujący na chleb robotnicy mogą odpocząć po całym dniu i posilić się jadłem i napitkiem. Nowi goście traktowani są podejrzliwie, chyba że pojawiają się w towarzystwie stałego bywalca. Barowe bójki zdarzają się tu bardzo często i czasem przeradzają się nawet w normalne pojedynki. Nikogo nie dziwi widok dwóch lub więcej walczących, uzbrojonych w miecze lub mierzących do siebie z pistoletów przed wejściem do tawerny, podczas gdy ich kompani od kieliszka hałaśliwie obstawiają zwycięzcę i wywrzaskują pijackie okrzyki. Dopóki sprawy nie wymykają się spod kontroli, straż miejska jedynie ze znużeniem obserwuje pojedynki, ingerując tylko wtedy, gdy jeden lub więcej z walczących padnie na ziemię martwy lub nieprzytomny.

Stajnie Wernhauera

Stajnie należące do Wernhauera należą do największych i najznamienitszych w Talabheim. Jeżeli potrzebujesz porządnego wierzchowca, muła lub jucznego konia, pierwsze kroki powinien skierować do stajni Wernhauera. Największe zyski właściciel osiąga handlując z kupcami i przewodnikami karawan, którzy zawsze potrzebują wielu koni i mułów.

August Wernhauer to cichy i rozsądny człowiek, który raźniej czuje się wśród zwierząt niż wśród ludzi. Pod spokojną powierzchownością Wernhauer ukrywa zmysł handlowy i niemal encyklopedyczną wiedzę na temat koni. Oprócz sprzedawania koni i mułów wędrownym kupcom, hoduje i trenuje bojowe wierzchowce, a także piękne rumaki dla rycerzy i szlachty. Posiada nawet wspaniałe okazy z dalekich krain, między innymi z Arabii i Tilei.

Jednak ostatnio kilka zwierząt zachorowało na tajemniczą zarazę i zmarło w męczarniach po kilku dniach. Wernhauer w tajemnicy zabił parę wierzchowców, które zdradzały symptomy mutacji i pozbył się ciał. Jeżeli kiedykolwiek wydałoby się, że jego konie są skażone Chaosem, byłby zrujnowany – dlatego rozpaczliwie poszukuje źródła zarazy, aby ją wyeliminować.

Kuźnia Yavandira

Yavandir jest elfem, co wystarczy, żeby uznać go za niezwyklego kowala w opinii tradycyjnie nastawionych ludzi i krasnoludów z Talabheim. Pochodzący z lasu Laurelorn Yavandir przybył do Oka Lasu pięćdziesiąt lat temu w celu nauczania się nowych technik i propagowania elfiego rzemiosła w szerokim świecie. Szczery i prostolinijny Yavandir nie przypomina swoich współbraci w kwestii arogancji, ale tę cechę charakteru zastąpiła typowa dla kowali szorstkość obycia. Nikt nie może mu

jednak zarzucić, że nie zna się na swojej robocie. Miecze wykuvane przez Yavandira to istne cuda i wielu młodych szlachciców gotowych jest zapłacić wygórowaną cenę za któryś z jego rapierów czy długich mieczy. Kilka lat temu grupa zbiorów mających coś przeciwko elfom zaatakowała kuźnię. Ich przedziurawione i pokrwawione zbroje do dziś wiszą nad wejściem ku przestrodze dla potencjalnych intruzów.

Yavandir pracuje nad dziwnym metalem z meteorytów, od czasu do czasu wykopywanych przez chłopów uprawiających pola w obrębie Taalbastonu. Z tego metalu tworzy się zdumiewająco ostre i wytrzymałe miecze, na dodatek wysoko cenione przez Magistrów, bo z łatwością poddają się działaniu zaklęć. Yavandir hojnie płaci za duże porcje tego materiału, ale ponieważ jest on niezwykle rzadki, mało komu udaje się na tym zarobić.

Teatr „Czerwony Pionek”

Wielki, obskurny budynek teatru jest miejscem, do którego chętnie przybywają robotnicy, chcąc obejrzeć sprośne sztuki lub komedijki na niskim poziomie, a przy okazji wypić kufelek piwa. „Czerwony Pionek” wznosi się na wysokość prawie czterech pięter i cena za miejsce rośnie wraz z wysokością. Jest to miejsce, w którym młodzi dramatopisarze, komediani i inni artyści mogą poddać się ocenie publiczności, chociaż większość z nich szczerze żałuje tego posunięcia zaraz po tym, jak wydany zostaje werdykt. Teatr co wieczór pęka w szwach, a publiczność znana jest z brutalności i złośliwości wobec przedstawień, które nie spełniają jej raczej niezbyt wygórowanych oczekiwań. Zatrudniona na stałe trupa aktorska ma w repertuarze podstawowy zestaw piosenek, słabo zawołowanych sztuk umoralniających i sprośnych fars, wystawianych, gdy na afiszu nie ma nic nowego. Pijany tłum zazwyczaj daje się ułagodzić popularnymi ludowymi piosenkami i lubieżnymi żartami. Przedstawiciele wyższych klas raczej unikają „Czerwonego Pionka”, chociaż czasem młody szlachcic ze swą świtą pojawia się na chwilę w teatrze podczas nocnych eskapad po mieście.

Fontanna Taala

Fontanna może poszczycić się olbrzymim pomnikiem Taala, dzierżącego wielką włócznię, z wrokiem skierowanym w stronę Drogi Czarodziejów. Woda tryskająca ze źródła jest krystalicznie czysta i co dziwniejsze, nigdy nie zamarza, nawet podczas zimowych miesięcy. Dziesięciometrowa statua została wyrzeźbiona z bloku lśniącego czarnego granitu wydobytego z kamieniołomów Taalbastonu. Mieszkańcy Oka Lasu uważają fontannę za miejsce błogosławione i przed podjęciem ważnych życiowych decyzji przybywają tu, aby namaścić się świętą wodą. Końcowym elementem uroczystości weselnych jest wychylenie przez parę oblubieńców kielicha wypełnionego wodą z fontanny.

Ptaki omijają fontannę z daleka, nigdy nie przysiadając na pomniku. Oprócz tego statuy nie ma się sadza ani miejski brud – zawsze wydaje się tak nieskazitelnie czysta, jak pierwszego dnia, kiedy ją ustawiono. W czasach zamieszek naoczni świadkowie przysięgają, że widzieli, jak z oczu figury płynęły krwawe łzy. Jednakże ciemny kamień i unosząca się powietrzu para wodna sprawiają, że trudno zweryfikować takie opowieści.

Dzielnica Pałacowa

Dzielnica Pałacowa to rozległy teren na wschodzie miasta, rozciągający się daleko w stronę żyznych pól we wnętrzu krateru. Tutaj mieszkają najzamożniejsi i najbardziej wpływowi obywatele Talabheim, a nazwa dzielnicy pochodzi od licznych pałaców, otoczonych pięknymi ogrodami i wypiełgnowanymi trawnikami. Stoją tu rezydencje księżnej Elizy Krieglitz-Untern i księcia Feuerbacha. Między domami bogaczy mieszczą się drogie sklepy, Królewska Akademia Talabeklandu i Aleja Bohaterów. Architekci budynków stawiali na piękno swych dzieł; stąd olbrzymie okna i liczne świetliki, kontrastujące z rezydencjami typowymi dla Imperium, bardziej przypominającymi miniaturowe zamki. Od razu można stwierdzić, że kwestie obronności są dla talabheimskich możnych o wiele mniej zajmujące niż dla szlachciców w innych imperialnych miastach.

Wielki Pałac

Wielki Pałac w istocie składa się z pół tuzina pomniejszych budynków, gdzie rezyduje aktualny władca (lub władczyni) Talabheim. Otaczające posiadłość mury, wysokie na 6 metrów, wykonane z wydobytego ze ścian Taalbastonu czarnego bazaltu, ozdobiono fryzami przedstawiającymi ważne upamiętnienia momenty z historii miasta. Na terenie rezydencji znajduje się okazała zbrojownia i mała kaplica poświęcona Taalowi. Stojąca pośrodku posiadłości wielka fontanna z olbrzymim odlanym z brązu jeleniem uważana jest za jedno z piękniejszych tego typu dzieł w całym Imperium. Księżna rzadko bywa w Wielkim Pałacu. Obowiązki zmuszają ją do przebywania całe dnie w Wielkim Sądzie Edyktów, w obrębie wysokich murów żyje za to jej liczna rodzina.



Królewska Akademia Talabeklandu

Królewska Akademia Talabeklandu jest uważana za uczelnię drugorzędną w porównaniu z innymi szkołami w Starym Świecie. Wykłady obejmują podstawowe nauki i doktryny nauczane w większości dużych uniwersytetów, ale uczeni z innych prowincji przeważnie określają nauki Akademii jako tradycyjne, a wręcz konserwatywne. Jedyna dziedzina, w jakiej uczelnia się wyróżnia, to agronomia i inne nauki o roślinach. Wykładowcami najczęściej są członkowie Kolegiów Jadeitu i Bursztynu, przy okazji wyłapujący spośród żaków kandydatów na uczniów.

Młodzi szlachcice, którzy ani nie są pierwsi w kolejce do dziedziczenia, ani nie przejawiają powołania do życia w kapłaństwie, często są wysyłani do Królewskiej Akademii – zazwyczaj towarzyszy temu hojna dotacja na rzecz uczelni. Przyjmowanie bogatych przeciętniaków znacząco wpływa na niską pozycję uniwersytetu pośród placówek edukacyjnych w całym Imperium.

Aleja Bohaterów

Aleja Bohaterów to główny trakt przecinający Dzielnice Pałacową. Nazwa pochodzi od ustawionych wzdłuż ulicy posągów, upamiętniających postacie zasłużone dla Talabheim i całego Imperium. Większość zachowała się w dobrym stanie, ale niektóre ucierpiały od wandalów lub ludzi, którzy wbrew powszechnej opinii nie uważają danej postaci za bohatera, ale za zdrajcę lub heretyka. Statuy wzdłuż Alei Bohaterów są często ozdabiane kwiatami, a podczas parad i obchodów świąt składa się pod nimi ofiary.

Aleja jest ulubionym miejscem spacerów szlachciców i bogatych kupców, którzy przechadzają się tędy, prezentując najnowsze nowinki ze świata mody. Niestety ulicę tę upodobał sobie również młodzi szlachcice, często w gorącej wodzie kąpani, aby trenować tu swoje szermiercze umiejętności. Często zdarzają się pojedynki, chociaż rzadko skutkują śmiercią któregoś z przeciwników. Zasady dotyczące pojedynków na Alei Bohaterów są niezwykle skomplikowane, zwłaszcza dla obcych. Często widzi się, jak przeciwnikom przed walką zawiązuje się oczy, następnie obraca się ich w koło, recytując hymn do Imperatora. Tuż przed skrzyżowaniem szpad pod stopy walczących rzuca się natomiast drobne monety. Co kraj, to obyczaj.

„Gęsie Pióro”

Ten wykwintny i bardzo drogi lokal (a jednocześnie sklep) jest jednym z najczęściej odwiedzanych przez towarzyską śmietankę. Właścicielem „Pióra” jest pochodzący z Reiklandu Albert Dorzapf, uważający się za smakosza. Dla swoich klientów sprowadza egzotyczne składniki i tworzy z nich niezwykle potrawy. W menu znajdują się posiłki dziwne lub wręcz obrzydliwe dla przeciętnego zjadacza chleba, na przykład smażone gęsie mózdzki w sosie rybnym. Piwniczka w „Gęsim Piórze” jest bogato zaopatrzona w najlepszą okowitę oraz inne mocne i drogie trunki. W przeciwieństwie do innych często odwiedzanych miejsc, u Dorzapfa obowiązuje całkowity zakaz wnoszenia broni. Większość klientów akceptuje tę regulę bez sprzeciwu, ale czasem zdarza się sprzeczek ochraniający ze szlachcicem, który nie chce zostawić przy drzwiach świetnego ostrza, z którym nigdy się nie rozstaje.

W „Gęsim Piórze” odbywają się też wieczorki z czytaniem poezji, tańcami, dysputami i innymi rozrywkami dla

intelektualistów. Wystawienie tu swoich dzieł uważane jest za wielki zaszczyt, a szlachta ceni sobie przywilej objęcia artystów mecenatem. Rywalizacja w tej dziedzinie jest duża, dlatego wielu szlachciców wyszukuje utalentowane osoby, aby potem wzbudzać zazdrość nowymi „zdobyczami”.

Krucze Pole

Na obrzeżach Dzielnicy Pałacowej leży Krucze Pole, na którym odbywają się wyścigi koni i psów, pojedynki między rycerzami i inne turnieje. Przestrzeń otoczona jest trybunami i zadaszonymi bokсами, w których ma prawo przebywać szlachta oraz ci, którzy zapłacą za ten przywilej. Biedota może zająć dalsze miejsca, z których rozciąga się gorszy widok. Wiosną i latem niemal codziennie na Kruczym Polu mają miejsce jakieś wydarzenia, a tłumy ściągają w nadziei ujrzania efektownego rozlewu krwi. Największą atrakcją stanowią rycerze obcokrajowcy, gdyż walki z ich udziałem powodują gwałtowny wzrost lokalnego patriotyzmu pośród widzów. Hazard jest tutaj na porządku dziennym i dosłownie każdy, od arcykapłana Ulryka po zwykłego ulicznika, obstawia zakłady. Czasem zdarza się, że pośrodku placu przywiązuje się przedstawicieli egzotycznych i niebezpiecznych gatunków zwierząt, albo wyjątkowo duże okazy dzików, niedźwiedzi czy wilków, które są potem zabijane ku ucieście gawieździ. Kiedy nie odbywają się akurat żadne widowiska, talabheimska kawaleria traktuje Krucze Pole jako plac ćwiczeniowy.

Osiedle Cechowe

Na południowym krańcu Talabheim leży dzielnica niskich domów, znana jako Osiedle Cechowe. W krajobrazie dominują drzewa i wysokie żywopłoty, a budynki leżą w sporej odległości od siebie, więc teren wygląda bardziej wiejsko niż miejsko. Najwyższe drzewa rosną wzdłuż dróg prowadzących w głąb krateru, służąc tym samym do swego rodzaju szlaki wodącej do znajdujących się tam osad i gospodarstw. Na Osiedlu Cechowym mieszka wielu talabheimskich rzemieślników.

Duża część miejscowego przemysłu skupia się właśnie w obrębie Osiedla Cechowego. Utalentowani robotnicy reprezentują takie zawody jak kowale, piwowarzy, stolarze, bednarze, złotnicy i kamieniarze. Mniej poważane społecznie gałęzie przemysłu, jak na przykład farbiarnie, można znaleźć tylko na Łojówkach. Przeważająca większość rzemieślników należy do lokalnych gildii, ponieważ członkostwo w nich jest warunkiem niemal niezbędnym, aby prowadzić tu interes. Z powodu skomplikowanej sytuacji prawnej każdy, kto chciałby prowadzić działalność rzemieślniczą na terenie Osiedla Cechowego, musi stosować się do wielu szczegółowych zasad.

Browar Hargrinsona

Browar Hargrinsona jest prowadzony, jak sama nazwa wskazuje, przez piwowara zwanego Bellok Hargrinson. Szyld nie mówi jednak nic o tym, że właściciel jest krasnoludem, i to bardzo swarliwym. Jednak mimo jego zręczliwości nie sposób odmówić mu umiejętności warzenia najlepszego piwa w całym Talabheim. Wytwarzany przez niego mocny gatunek ale z miejscowego chmielu i jęczmienia, warzony na bazie świętej wody z Jeziora Krateru, jest wysoko ceniony w Talabheim. Część piwa produkowanego przez Belloka trafia do ekskluzywnych barów i karczm w Imperium, gdzie jego ceny osiągają naprawdę zawrotną cenę.

Bellok przypisuje swój sukces doskonałej jakości naturalnych składników, z których warzy piwo, a także tajemnej krasnoludzkiej recepturze. Popyt na wytwarzane przez niego trunki cały czas przewyższa podaż, ale krasnoludowi zdaje się to nie przeszkadzać. Nie przejmuje się też tym, że dyktowane przez niego ceny zdecydowanie przewyższają możliwości finansowe zwykłych śmiertelników. Obojętność Belloka na prawa rynku jest spowodowana tym, że jest jednym z najbogatszych krasnoludów w Talabheim.

Manufaktura świec i mydeł Emelii

Jedną z najlepiej prosperujących mieszkanki Osiedla Cechowego jest Emelia Waxmann. Pochodzi z rodu od wieków zajmującego się wyrobem świec i mydeł, ale ponadto przejawia niezwykłą intuicję handlową. Dzięki pięknym świecom i perfumowanym mydlom, sprzedawanych w całym Imperium, Emelia zdołała znacznie powiększyć i tak już niemalże rodzinny majątek. Jest ostatnią z rodu i plotki głoszą, że jak na razie nie znalazła godnego siebie mężczyzny, co oznacza, że jej wiedza umrze razem z nią, chyba że w końcu znajdzie się ktoś, kto zdobędzie jej serce.

Mimo że Emelii doskwiera samotność, kandydatom na męża stawia bardzo wysokie wymagania. Sama jest przy tym mało atrakcyjna, mimo że nie jest jeszcze wcale stara. Jednak długie lata ciężkiej pracy w manufakturze sprawiły, że wynędzniała i wychudła, a jej rysy wyostriły się na tyle, że większość mężczyzn uważa ją za niebyt pociągającą. Słabowita kobieta o wymizierowanej twarzy zdaje sobie sprawę, że większość zalotników widzi w niej tylko pieniądze i dlatego do każdego podchodzi z należyty dystansem.

Emelia oprócz wielkiej rodowej fortuny posiada ponoć starożytną relikwię Rhyi, znaną jako Świeca Miłości. Kiedy zapali się ją w obecności kandydata na męża, z zachowania się płomienia można odczytać, czy potencjalny pan młody pała czystą i nieskażoną miłością, czy może jego afekt jest napędzany tylko chciwością i wizją domniemanej fortuny oblubienicy. Najwyraźniej Emelia poddawała zalotników próbie Świecy, ponieważ do tej pory żadnemu z nich nie udało się zdobyć jej ręki. Sama Emelia czasami zastanawia się, czy przedmiot nie jest przeklęty, ponieważ skazuje ją na samotną i bezdzietną starość.

Geltwold

Na południowy zachód od Dzielnicy Prawnej, w pobliżu południowo-wschodniej granicy dzielnicy Kupieckiej, leży Geltwold, zwany też Złotym Lasem. Dystrykt cieszy się dwuznaczną sławą siedziby podrzędnej finansjery; pełno tu lombardów, lichwiarzy, kantorów i pomniejszych banków. W wąskich, krętych uliczkach i alejkach zawsze kłębią się tłumy ludzi. Posłańcy niosący wiadomości dla panów przeciskają się pomiędzy kupcami negocjującymi z pożyczkodawcami wysokość kredytu lub zwrot nierozsądnie zainwestowanych pieniędzy.

Mimo że dzielnica jest niewielka, wywiera olbrzymi wpływ na gospodarkę miasta, zwłaszcza wśród przedstawicieli średnich i niższych klas (którzy nazywają to miejsce Brzęczącą Dzielnicą, „gdzie ulice wybrukowane są karłami!”). Ponieważ klienci pochodzą głównie z wyżej wymienionych grup społecznych, można powiedzieć, że interes napędzany jest przez desperację i chciwość. W dzielnicy wyczuwalna jest atmosfera korupcji i zepsucia, gdyż duża liczba tak zwanych



lombardów stanowi przykrywkę dla nielegalnej działalności, głównie paserstwa. Rynek handlu kradzionymi rzeczami rozwija się prężnie i przynosi duże zyski, mimo ogromnych kar nakładanych na każdego, kto kradnie lub posiada przedmioty pochodzące z włamania.

„Skarb Jednego Człowieka”

„Skarb Jednego Człowieka” nie jest największym ani przynoszącym najwyższe zyski lombardem w Geltwold, ale z pewnością oferuje największą różnorodność używanych towarów wśród tego typu miejsc w obrębie Taalbastonu. Półki uginają się pod ciężarem wszelkiego rodzaju przedmiotów, z których większość poszła w zastaw za parę pensów, a teraz została wystawiona z metkami opiewającymi na ceny średnio dziesięć razy wyższe. Mimo że wnętrze jest zatłoczone i pełno w nim gratów, to jeżeli chwilę się przyjrzeć, dostrzeże się dobrą organizację. Pojedyncze drobniaki zgromadzone są w wyraźnie oznakowanych drewnianych skrzyniach. Większe przedmioty, takie jak meble czy dzieła sztuki, są wystawione na widoku, aby łatwo mogli je dostrzec potencjalni nabywcy.

Właściciel sklepu – nudnawy i łysy staruszek o wiecznie przekrwionych oczach ukrytych za okularami – to Ewald Beyer, człowiek-encyklopedia. Ewald ma ogromną wiedzę na temat każdego zgromadzonego w magazynie przedmiotu: od malutkiej szpilki do kapelusza po trzydrzwiową szafę. Woli, gdy klienci przybywają do niego w poszukiwaniu konkretnych przedmiotów i nie cierpi ludzi, którzy przychodzą tylko pooglądać wystawę (nazywa ich „Fensterkaufers” i mówi, że „liżą ciasto przez szybę”) albo pogrzebać w koszach z drobiazgami i na półkach.

Mimo że legalna działalność „Skarbu” wysuwa się na pierwszy plan, bo interes idzie nieźle i od czasu do czasu udaje się nawet coś sprzedać, Ewald po godzinach przemienia

się w jednego z największych paserów w Geltwold. Jego typowe zniecierpliwienie i gburowatość przemieniają się w pajączą cierpliwość, której większość ludzi by się po nim nie spodziewała. Klienci muszą być poleceni przez stałych bywalców, którym Ewald ufa, inaczej nie zostaną przyjęci. Ceny za kradzione dobra są dość uczciwe, jeżeli można tak rzec, ale należy zaznaczyć, że Ewald z zasady nie handluje magicznymi przedmiotami.

„Pewna Pożyczka”

Według tego, co mówi sam o sobie Nobbler Sprzączka, jest najbogatszym niziołkiem w Talabheim. Dwuznaczną sławę zawdzięcza rzekomo temu, że nie zawaha się przed niczym, aby odzyskać dług lub odsetki, używając do tego wszelkich możliwych środków. Nobbler pożycza pieniądze każdemu, kto zgodzi się na jego wygórowane raty, a wręczając sakiewkę ze złotem, prezentuje uśmiech i profesjonalny uścisk dłoni. Mimo że większość mieszkańców w okolicy zna jego złowieszczą reputację, niewielu wierzy, aby niziołek mógł stanowić dla nich jakiegokolwiek zagrożenie. Nobbler chwali sobie swój naiwny wygląd, ponieważ napędza mu on klientów. Jak większość pożyczkodawców ceni dłużników, którzy na czas spłacają raty, ale woli tych, którzy tego nie czynią.

Miejsce, w którym Nobbler ubija interesy, nazywa się „Pewna Pożyczka” i jest to bogato urządzone biuro na południowo-wschodnim krańcu Geltwold. Klient przechodzący przez drzwi przystosowane do ludzkiego wzrostu jest witany na początku przez stęchły zapach starego papieru i słodki aromat perfumowanego tytoniu do fajek, a także świergot Kotki, oswojonej przez Nobblera zięby. Sam Nobbler zazwyczaj przebywa w biurze, podczas gdy potencjalnych klientów najpierw przepytuje jego przysadzista sekretarka Suppia i jej ludzki ochroniarz Gismar. Ci, którym uda się pomyślnie przejść wstępne rozmowy, zostają wpuszczeni na pokój. Tam Nobbler wysłuchuje ich smutnych opowieści, daje proste rady i oferuje „najlepsze” raty dla potencjalnych kredytości.

Obowiązujące w Talabheim skomplikowane i skostniałe prawo finansowe daje Nobblerowi wielką przewagę nad dłużnikami. Nawet najmniejsze pożyczki podlegają zawilum zasadom, a niewiele osób potrafi tak zgrabnie jak ów niziołek poruszać się w gąszczu przepisów. W każdym kontrakcie zawierany w jego biurze roi się od odwołań do kodeksów i wyjątków od nich, co w rezultacie daje mu nieograniczoną swobodę w wyborze sposobu ściągnięcia długów od opornych płatników. Wprawdzie zabicie dłużnika wciąż jest w Talabheim nielegalne, ale poza tym Nobbler jest w stanie zrobić wszystko, dosłownie wszystko, aby odzyskać swoje pieniądze. W takich sytuacjach towarzyszy mu Gismar.

Ziemianki

Ziemianki leżą przy odległej północno-wschodniej granicy Talabheim. To na wpół wiejska dzielnica, w której żyje kilkadziesiąt rodzin chłopów i pomniejszych klanowych społeczności. Tutejszą ludność łączy to samo poszanowanie ziemi i pracy na niej. Na każdą z rodzin przypada po małym skrawku ziemi uprawnej, natomiast rozległe tereny służą jako pastwiska dla owiec i kóz, a także dla stad gęsi i kur. Pośrodku Ziemiarek znajduje się tętniący życiem rynek, na który mieszkańcy doliny Taalabastonu przybywają po świeże mięso i produkty rolne.

Cechą charakterystyczną krajobrazu są poskręcane ze starości dęby i wierzyby, które rosną wzdłuż niskich kamiennych murów, wyznaczają granice między polami należącymi do różnych rodzin. Czasem na którymś z drzew zawiesznie kłusownik złapany przez właściciela na uszczuplaniu jego stada lub kradzieży plonów. Podczas świąt przybywają tu kapłani Taala i stojąc pod najstarszymi z drzew, modlą się w imieniu okolicznych gospodarzy o bogate plony.

W ciągu ostatnich lat na odległym krańcu Ziemiarek powstała nowa osada o nazwie Eastadt. Ludzie, którzy tam żyją i pracują, są nieufni wobec obcych i rzadko wyprawiają się do centralnie położonej części Ziemiarek, chyba że mają jakieś produkty do sprzedania na rynku. Ksenofobicznie nastawieni mieszkańcy Eastadt nie poczynili żadnych kroków, by zasłużyć na gniew sąsiadów, ale i tak pozostali mieszkańcy Ziemiarek wyzywają ich od kultystów Chaosu, mutantów i wszystkiego, co najgorsze.

Eastadt

Osada Eastadt jest położona tak daleko od Ziemiarek, że z trudnością można ją nazwać częścią dzielnicy. Jednakże pewne surowe rozporządzenia dotyczące podziału na strefy, które weszły w życie kilkadziesiąt lat temu, włączyły te oddalone zabudowania w granice dystryktu. Wspomniane prawa powstały po to, aby umożliwić poborcom podatków ściąganie należności z jak największej liczby osób. Sztuczne poszerzanie granic miasta poskutkowało tym, że izolowane społeczności takie jak Eastadt zostały siłą włączone do większych dzielnic, do których tak naprawdę nie pasują.

W przypadku Eastadt „niedopasowanie” jest chyba najlepszym eufemizmem, jakiego można użyć zamiast prostacth określeń, jakimi raczą swoich sąsiadów pozostali mieszkańcy Ziemiarek. Żaden z nich nie poszedłby dobrowolnie do odległej osady, a i tak na pewno nie podróżowałby samotnie. Eastadt ma paskudną reputację wśród okolicznych mieszkańców; opowiada się o dziwnych światłach widzianych od strony zabudowań podczas bezksiężycowych nocy. Na granicy Ziemiarek i Eastadt bardzo często znajdują się martwe zwierzęta z rozprutymi brzuchami i wnętrznościami wyciągniętymi na ziemię. Opinia społeczna wini mieszkańców Eastadt za wszystkie okropności zdarzające się w okolicy, chociaż jak na razie nikomu nie udało się tego udowodnić.

Gdyby mieszkańcy Ziemiarek wiedzieli, co tak naprawdę dzieje się w Eastadt, już dawno ruszyliby na osadę z widłami i pochodniami, aby zniszczyć to gniazdo plugastwa. Jednak zamieszkujący tajemnicze osiedle ludzie, a właściwie mutanci, dokładają wszelkich starań, aby nie ujawnić swoich prawdziwych celów. Prześladowani z powodu mutacji postanowili założyć osadę, w której mogliby czuć się bezpiecznie i razem stawiać czoła tym, którzy mają bardzo wąskie poczucie normalności. Wszyscy co do jednego są wyznawcami Tzeentcha; każdy z nich całym ciałem i duszą oddał się Panu Przemian. Działają potajemnie, zwłaszcza podczas wizyt poborcy podatkowego albo wypraw na rynek w centrum Ziemiarek (tam wysyłani są osobnicy z najmniej rzucającymi się w oczy mutacjami). Spotykając kogoś spoza własnej społeczności, rzadko zabierają głos, z czego sąsiedzi są akurat bardzo zadowoleni.

Gospoda „Pod Świńskim Uchem”

Na wprost rynkowych straganów w centrum Ziemiarek znajduje się duży budynek z cegły, z dachem pokrytym gontem, a zaraz obok mieści się budynek stajni. Nad gankiem

wisi znak w kształcie świni informujący przybylszy, że oto odnaleźli karczmę „Pod Świńskim Uchem”. Jest to raczej proste w wystroju miejsce, gdzie podaje się ulubione potrawy chłopów: mięsne gulasze, świeży chleb, pasztet z gęsi i wiejski ser. „Pod Świńskim Uchem” serwuje się też sławną w okolicy wódkę, o której mówi się, że jest najmocniejszym alkoholem wytwarzanym w obrębie Taalbastonu.

Gospoda istnieje od tak dawna, że w świadomości mieszkańców funkcjonuje jako nieodłączny element krajobrazu. Początkowo służyła jako karczma przy trakcie wiodącym z Talabheim do licznych gospodarstw rozrzuconych po dolinie krateru. Wraz z rozszerzeniem się granic miasta „Świńskie Ucho” stało się popularnym lokalem żołnierzy i najemników. Dlatego też oprócz tłumnie zgromadzonej okolicznej ludności, „Ucho” (jak w skrócie zwą gospodę miejscowi) często gości wojskowych wstępujących na kolejną słynną księżycówkę.

Karczma często przechodziła z rąk do rąk różnych rodzin. Przez stulecia właściciele zmieniali się wiele razy, a następcy zajmowali ich miejsce w mniej lub bardziej uczciwy sposób. Ostatnio za sporą sumkę lokal nabył przybysz z dalekich stron, przedstawiający się jako Viggo Schultz. Jest to mężczyzna o imponującej posturze i siwiejących włosach, a jako znaki charakterystyczne należy wymienić stalowoszarą oczy i bezwładną nogę. Viggo nie zwolnił żadnego z dawnych pracowników, ale wprowadził nowy, bardzo tajemniczy sposób prowadzenia interesu, nie pozwalając nikomu zaglądać do ksiąg rachunkowych.

Stali bywalcy nie mogą narzekać na obniżenie jakości usług, ale zauważyli, że lokal zaczęli od czasu do czasu odwiedzać niespotykani goście. Ludzie, krasnoludy, elfy i inni obcy przybywają na spotkanie z Schulczem, po czym wyjeżdżają tak szybko, jak się pojawili. Wiele osób sądzi, że Viggo ukrywa jakąś niechlubną przeszłość, ale nikt nie ma odwagi otwarcie zagadnąć go na ten temat. Tak naprawdę pod imieniem Viggo Schultz występuje nikt inny jak Jonas Becker, niesławny morderca ze środkowych Bagien. Ma on na swojej liście wiele „zawodowych” sukcesów i dlatego postanowił przynajmniej na jakiś czas zerwać z dawnym życiem i spróbować czegoś innego, najlepiej w miejscu, gdzie nikt go nie rozpozna.

Inne lokacje w obrębie Taalbastonu

Dolina otoczona ścianami Taalbastonu jest olbrzymią; ma prawie 30 kilometrów średnicy. Talabheim jest oczywiście największym skupiskiem ludzkim w tych granicach, ale oprócz niego na żywej przestrzeni krateru znajdują się też inne warte uwagi osady i lokacje.

Trakt i Ogrody Morra

Wielu talabheimczyków decyduje się na pochówek w Taalwelt. Procesja pogrzebowa niesie ciało zmarłego Traktem Morra i przechodzi przez olbrzymią bramę, której jeden filar jest czarny, a drugi biały. Podobne wrota są charakterystycznym elementem każdej świątyni Morra. Następnie zwłoki składane są na kilka dni w małych altanach (zależnie od pogody) i wystawione na widok publiczny. W tym czasie przybywają żałobnicy i odprawia się rytuały aż do momentu, gdy kapłani uznają, że dusza opuściła ziemski świat i udała się do Morra. Wtedy ciało przenosi się do Ogrodów Morra przez bramę poświęconą Rhyi (marmurowa konstrukcja jest znana

wśród talabheimczyków jako Kamień Kresu i wiąże się z nią powiedzenie: „*Ledwie przybyłeś na ten świat i oto odchodzisz*”). Ze specyficzną praktyką pogrzebową wiąże się wiele ciekawych zwyczajów, spotykanych tylko w Talabheim.

Zdarza się na przykład, że wierzyciele lub ich wysłannicy nagabują rodzinę zmarłego podczas procesji w stronę Ogrodów Morra. Na takie ryzyko narażają swych bliskich zwłaszcza utracjusze i rozpustnicy, którzy umierając pozostawiają w spadku jedynie długi. Prowadzi to często do niesmacznych scen, gdy wynajęte zbiry blokują przejście przez bramę i nie pozwalają nieszczęsnej lub po prostu biednej rodzinie dopełnić obowiązku wobec zmarłego.

Według prawa osoba spoczywająca w Ogródach lub niesiona Drogą Morra nie jest uważana za martwą, a jedynie za śpiącą, do momentu, gdy procesja przekroczy granicę wyznaczaną przez Kamień Kresu. Dopiero od tego momentu spadkobiercy mogą dochodzić swoich praw, odczytuje się testament i dziedziczny tytuły. Zwyczaj ten powstał po tym, jak dawno temu w Talabheim szerzyła się choroba skutkująca kilkudniową śpiączką. Wielu szlachciców obudziło się wtedy w Ogródach, byli spowici w całuny i wyglądali jak nieumarli. Powstawszy i wprawiwszy w osłupienie kapłanów Morra, udali się do domów, gdzie zastali synów, którzy zdążyli już przejąć spadek i tytuły. Rozwścieczeni ojcowie rodzin wywarli tak wielką presję na Gildię Prawników, że po licznych sporach i hojnych łapówkach zostało wreszcie uchwalone wspomniane prawo.

Południowy Kamieniołom

Południowy Kamieniołom leży w odległości kilku kilometrów od granic miasta. Dzień po dniu setki górników, kamieniarzy i innych robotników pracują nad wydobywaniem bloków granitu ze ściany Taalbastonu, a następnie transportowaniem ich do miasta. Jest to operacja zakrojona na wielką skalę i bardzo niebezpieczna; w wypadkach ginie przynajmniej jedna osoba dziennie, zazwyczaj zabita przez spadające odłamki skalne. Czasem używa się zgromadzonego w beczkach prochu, aby wysadzić szczególnie odporne głązy, ale koszt pojedynczej eksplozji jest na tyle wysoki, że ta metoda jest rzadko stosowana. W rezultacie nadzorcy robotników stale potrzebują nowych rąk do pracy. Płaca jest żałośnie niska, ale jeżeli ktoś jest na tyle zdesperowany, że nie cofnie się przed żadną pracą, żeby zarobić parę pensów, to będzie tu zawsze witany z otwartymi rękami. Z Kamieniołomu stale wyjeżdżają zaprzężone w konie i woły wielkie wozy, wypełnione blokami skalnymi, które posłużą do budowy nowych konstrukcji w mieście.

Co jakiś czas robotnicy natrafiają na dawno zapomniane tunele, wydrążone w ścianie Taalbastonu. Nikt nie wie, kto je wykuł, a wieść gminna niesie, że czają się tam potworne stworzenia, które można bardzo rozgniewać, przerywając im sen podczas poszukiwania ukrytych głęboko skarbów. Z tego powodu robotnicy w kamieniołomie są niezwykle przesądni i wielu wierzy, że ich praca jest w taki czy inny sposób przeklęta.

Znajdujące się przy kamieniołomie biura i magazyny, w których przechowuje się proch, są pilnowane przez niewielki oddział opryszków, których zadaniem jest nie dopuścić do kradzieży cennych beczulek. Jednakże nudzący się ochroniarze jakiś czas temu zainstalowali w jednej z szop ukrytą bimbrownię, z której nader chętnie korzystają w ciągu dnia, dając potencjalnym złodziejom dużą swobodę.



Las Taalgrunhaar

Na przeciwnym do Talabheim krańcu krateru leży pradawny las, znany jako Taalgrunhaar lub Taalwelt. Składa się ze starych dębów, klonów i brzoź. To właśnie tutaj udają się kapłani Taala, Boga Lasu, aby odprawiać sekretne rytuały. Miedzy drzewami ukrytych jest kilka łaźni i gorących źródeł, służących miejscowym i kapłanom.

Las jako całość stanowi świątynię Taala, więc ci, którzy spodziewali się tradycyjnego gmachu, mogą być nieco zaskoczeni. Taal i jego kapłani nie potrzebują cegieł ani zaprawy murarskiej; wolą odprawiać rytuały na szczytach wzgórz, gdzie trawa służy za podłogę, a korony drzew za przepiękny sufit. Pośród drzew od czasu do czasu można natknąć się na łaźnie, które podczas dni świątecznych wypełniają się na wpół ubranymi mężczyznami, gromadzącymi się w celu uczczenia Boga Lasu. Najświętszy fragment puszczy to północna część Taalwelt, gdzie rosną drzewa wyjątkowo bujne i gęste. To tutaj w wyniku specyficznego ukształtowania terenu powstał zagajnik zwany Rogiem Taala, w którym mieszka kilku najpotężniejszych kapłanów. W dawnych czasach istniało prawo, które mówiło, że gdyby jakiś człowiek z zewnątrz dostał się do tej części lasu (na przykład podczas Nocy Jelenia albo jakiejś wyprawy), trzeba byłoby mu wylupić oczy i wygnać z puszczy. W obecnych czasach kapłani zwykle jednak puszczają płazem takie incydenty.

W zagajniku żyje mała społeczność podejrzliwych, prostych i raczej konserwatywnie nastawionych ludzi. Jedyne miasto (a właściwie miasteczko) nazywa się Vateresche i znane jest z produkcji licznych i bardzo mocnych odmian bimbrow. Mieszkańcy zazdrośnie strzegą swych destylarni i wieszają każdego, kto bez pozwolenia ośmieliłby się skosztować lokalnych specjałów.

Jezioro Krateru i Moczary

Położone u podnóża wschodniej ściany Taalbastonu Jezioro Krateru to mały zbiornik krystalicznie czystej wody. Powiada się, że ma ona właściwości zarówno uzdrawiające, jak i zwiększające płodność, a samo jezioro ponoć nie ma dna. Nie wiadomo, czy to prawda, ale wszelkie próby nurkowania i zaprzeczenia tej legendzie spęłzyły na niczym. Mówi się, że woda w jeziorze została pobłogosławiona przez Taala; niektórzy nawet twierdzą, że są to jego łzy. Kapłani używają jej do błogosławienia amuletów i relikwii. Woda rzeczywiście jest nadzwyczaj czysta, ale jej lecznicze właściwości pozostają niepotwierdzone. Nie przeszkadza to oszustom i szarlatanom sprzedawać ją ciemnym ludziom jako lekarstwo na wszelkie dolegliwości. Kapłani Taala traktują taki proceder jako gorszące bluźnierstwo i surowo karzą każdego, kogo złapią na handlowaniu świętą wodą.

Na południe od Jeziora Krateru rozciągają się Moczary – szeroki pas podmokłej ziemi, który ciągnie się aż do majestatycznych ścian Taalbastonu. Jest to miejsce łęgowe licznych gatunków kaczek, gęsi i innych ptaków łownych, a zarazem ulubiony teren polowań dla szlachciców posiadających specjalne zezwolenia.

Dankerood

Dankerood to uzdrowisko położone na brzegu Jeziora Krateru, chętnie odwiedzane przez zamożnych mieszkańców Talabheim. Tutaj szlachta, bogaci kupcy i arcykapłani mogą pić leczniczą wodę i poddawać się egzotycznym zabiegom, takim jak kąpiele błotne, łaźnie zapachowe i inne atrakcje.

Parterowe, bogato wyposażone domy, zadbane ogrody i porządnie przyszytych żywoptów odróżniają Dankerood od wiejskich zabudowań okolicznych wiosek. Szlachta z Talabheim uważa za obowiązkowy punkt towarzyskiego kalendarza spędzenie tutaj przynajmniej jednego tygodnia w roku. Bogatsi i bardziej wpływowi pozwalają sobie na przynajmniej miesięczny pobyt. Za złoczonymi wrotami uzdrowiska dobija się interesów, prowadzi zakazane romanse i wspina po drabinie społecznej. Od czasu do czasu do wnętrza zakradają się złodzieje, korzystając z rzadkich przypadków nieuwagi dobrze uzbrojonych strażników.

Pomysły na przygody

Talabheim stwarza niezliczone możliwości jako miejsce rozegrania przygody. Zawile prawa i specyficzne zwyczaje mogą posłużyć jako podstawy dla prawie każdej kampanii. Poniżej znajdziesz kilka takich inspiracji, które możesz wykorzystać przy tworzeniu własnych przygód.

- Skaveny zamieszkujące w jaskini pod stajniami Wernhauera zamierzają kontynuować plan zatrucia miejskich zapasów wody. Wkrótce odkryją źródło bijące w Fontannie Taala...
- W Taalwelt dzieje się coś dziwnego. Dzikie zwierzęta uciekają w stronę miasta, a ponieważ są niebezpieczne, trzeba je natychmiast uśmiercać. Sekcja dokonana na zwłokach ujawnia, że wszystkie zwierzęta cierpią na zwyrodnienia kości i dziwne narośle na tkankach. Czy do Świętego Lasu wdarła się mroczna magia?
- Nowi osadnicy w Szczurowisku drążyli tunel, który miał stać się ich domem, a zamiast tego okazał się

grobowcem. Przebili się bowiem do starożytnego tunelu, z którego zaczął się ulatniać trujący, zielonkawy gaz. Próbowano zasklepić otwór, ale gaz wciąż ulatnia się szczelinami. Zmarło już wielu ludzi, a koszmar zdaje się nie mieć końca.

— Taalagad —

Taalagad to największa i najważniejsza z osad włączonych w obręb granic miasta Talabheim. Przez ten port przechodzą wszystkie towary spławiane rzeką Talabek. Kupcy przewożący swe towary w górę lub w dół rzeki mieszają się z tymi, którzy podróżują Starą Drogą Leśną i pragną skorzystać z miejskiego promu, aby przedostać się na drugi brzeg.

Położenie przy rzece spowodowało, że historia Taalagadu pełna jest incydentów z napływającymi uchodźcami, którzy budowali tymczasowe schronienia na błotnistych i opanowanych przez szczury ulicach portu. W czasach wojen, zarazy i głodu do Taalagadu od wieków przybywają uciekinierzy z tak dalekich krain jak Kislev i Ostermark. Ostatnio społeczność imigrantów jeszcze się powiększyła po tym, jak uchodźcy z Kisleva zaczęli masowo napływać do miasta, tym samym nasilając konkurencję między zubożałymi uciekinierami, gotowymi pracować za żałośnie niską pensję.

Wkrótce na ulicach zaczęło być jeszcze ciasniej, gdyż schronienia w Taalagadzie zaczęło szukać prawie 1200 uciekinierów z Hochlandu. W rezultacie północny rejon Taalagadu zapełnił się budami i namiotami, a sytuacja na rynku pracy jeszcze bardziej się pogorszyła. Kislevczycy, którzy byli na miejscu pierwsi, są niezwykle sfrustrowani panującą sytuacją. Można powiedzieć, że im niższe stają się stawki, tym większe jest napięcie między tymi dwoma grupami.

Doki Taalagadu

Doki Taalagadu to rejon, w którym zawsze panuje największy ruch. Wszystkie towary, które przepływają rzeką, czy to w stronę Altdorfu na południu, czy Kisleva na północy, wymagają załadunku lub rozładunku, który odbywa się na butwiejących drewnianych przystaniach, wzniesionych na obu brzegach Talabeku. Większość doków jest chroniona przed potężnym prądem rzeki przez liczne falochrony, ale gdy przychodzi odwilż, nawet one z trudem wytrzymują wysoki poziom wody. Naprawa starych i budowa nowych doków to niekończący się proces i rzadko zdarzają się dni, gdy na terenie portu nie dokonuje się renowacji. Niestety robotnicy dokonujący napraw są szkoleni źle albo wcale, co skutkuje tym, że ofiary w ludziach są na porządku dziennym.

Doki znajdują się po obu brzegach rzeki, ale te na południowym są uważane za lepsze, gdyż znajdują się bliżej Drogi Czarodziejów i wejścia do Talabheim. Towary ze statków, które zawiną do północnej przystani, muszą i tak zostać przetransportowane przez rzekę promem albo przez Most Czarodziejów. Obie drogi są bardzo kosztowne. Przewoźnicy promowi obsługujący tę trasę są uważani za najbardziej wyrachowanych i bezwzględnych partnerów w interesach w całym mieście (a konkurencja jest przecież olbrzymia), natomiast myto obowiązujące przy przekraczaniu Mostu Czarodziejów zależy w dużej mierze od ilości towaru i jego wartości.

Atmosfera w dokach jest napięta niczym ścięta łuku, gdyż każdego ranka zbiera się tu spora grupa potencjalnych robotników, rywalizujących ze sobą w rozpaczliwym poszukiwaniu pracy. Kislevscy imigranci muszą pracować

- Po przybyciu do miasta jeden z Bohaterów zostaje omyłkowo wzięty za dłużnika, który ostatnio zbiegł z miasta. Aresztowany i zamknięty w Dziuplach, może polegać tylko na przyjaciółach z drużyny. Zbierając informacje, Bohaterowie odkryją, że dłużnik był wasalem zaginionego księcia-elektora. Co łączy te dwa zniknięcia?

ramię w ramię z uchodźcami z Hochlandu. Burdy zdarzają się często, a i morderstwa nie są niczym nadzwyczajnym, co tylko pogarsza sytuację na niebezpiecznym nabrzeżu. Zamieszki wybuchają najczęściej wzdłuż Ściany Robotników, czyli miejsca, gdzie gromadzą się potencjalni pracownicy, wyglądający szansy na zarobienie uczciwego szylinga. W dokach szerzy się też działalność przestępcza. Przemysłowcy nocami przycumowują łodzie, a za dnia, wykorzystując powszechny rozgardiasz, upłynniają nielegalne towary.

„Poczerniały Ząb”

„Poczerniały Ząb” to zakład balwierski, usytuowany naprzeciwko taalagadzkich doków. Często odwiedzają go podróżnicy potrzebujący strzyżenia, golenia albo podstawowej opieki medycznej, ale „Ząbek”, jak nazywają go miejscowi, jest głównie znany z tego, że właściciel wykonuje także zabiegi usuwania bólowych zębów. Helmut Heftung pochodzi z Middenlandu i szczyci się tym, że potrafi szybko pozbyć się zepsutego lub dziurawego zęba za pomocą jednego z licznych narzędzi własnego projektu. Biorąc pod uwagę fakt, że zdrowe zęby to rzadkość w Taalagadzie (i w ogóle w całym Imperium), można spokojnie założyć, że Helmut zawsze będzie miał klientów chętnych do skorzystania z jego usług.

„Poczerniały Ząb” świadczy też usługi fryzjerskie. Helmut ma dużo większe doświadczenie z obcęgami, ale gdy trzeba, potrafi chwycić parę ostrych jak brzytwy nożyc, by zająć się fryzurami i brodami stałych klientów. Mała grupka zniedołężniałych i bezrobotnych portowych robotników upodobała sobie ganek przed „Ząbkem”, płacąc najpierw pensa za golenie, a następnie rozsiadając się na ploteczki. Helmut jest rad każdemu klientowi, ale kiedy nadużywają jego gościnności, łatwo wpada w złość.

Ściana Robotników

Główna taalagadzka arteria, zwana Aleją Czarodziejów, wiedzie przez środek osady, po czym łączy się ze schodzącą zygakiem po ścianie krateru Drogą Czarodziejów. Tam, gdzie droga przecina rzekę, stoi Most Czarodziejów, łączący dwa brzegi Talabeku i zapewniający kupcom oraz mieszkańcom szybki sposób na pokonanie rzeki – o ile stać ich na zapłacenie myta. Na południowym brzegu most łączy się z niskim, kamiennym murem, obecnie niemal zupełnie zniszczonym. Kiedyś stanowił część murów obronnych, ale już dawno temu zarósł bluszczem i przestał spełniać pierwotną funkcję. Obecnie służy jako miejsce spotkań dla ludzi szukających pracy w dokach i na nabrzeżu. Miejscowi nazywają go Ścianą Robotników.

Przed nadejściem Burzy Chaosu miejsce tętniło życiem i radosną wrzawą, gdy codziennie zapelniano się robotnikami oferującymi swe umiejętności i silne barki potencjalnym pracodawcom. Od tamtego czasu sytuacja trochę się zmieniła. Ludzi szukających pracy i możliwości zarobienia znacznie przybyło, wprost przeciwnie do możliwości zatrudnienia. Zamieszki wybuchają nawet z blahych przyczyn, a niechęć między uchodźcami z Kisleva i Hochlandu przeradza się w nieskrywaną nienawiść.

Targ Rybny

Wzdłuż brzegów Talabeku leży wiele rybackich wiosek, a część z nich oficjalnie przynależy do miasta-państwa Talabheim. Na terenie Taalagadu powstał mały targ rybny, na którym rybacy mogą sprzedawać swoje połowy. Jeszcze niedawno rzeka obfitowała w smaczne gatunki ryb i interes szedł świetnie, jednakże wojna i napływ uchodźców do Taalagadu spowodowały, że ryby, nie wspominając o innych rodzajach pożywienia, stały się towarem bardzo poszukiwanym.

Zasoby rybne zostały znacznie uszczuplone, aby zapełnić żołądki głodnych uchodźców, a ilość zdatnych do zjedzenia ryb wyciąganych z głębin rzeki wzrastała z dnia na dzień. Kiedy w sieciach coraz częściej zaczęły się pojawiać zdeformowane stworzenia, początkowo winiono zbyt intensywne eksploatowanie naturalnych zasobów, ale zaczęto też plotkować o wpływie czarnej magii na taki stan rzeczy. Mięso zmutowanych ryb nie nadawało się do jedzenia i nawet głodujące tłumy uciekinierów zapełniających Taalagad nie chciały wydawać cennych pensów, aby je kupić.

Obecnie zdatne do jedzenia ryby rzadko trafiają na rynek; są bardzo drogie i zazwyczaj pochodzą z połowów w dole rzeki. Zanim dotrą na stragany, mija kilka dni, dlatego rzadko są świeże. Nie oznacza to jednak, że stają się bardziej dostępne dla zwykłych ludzi. Rybacy nie mają problemu ze sprzedażem nawet lekko zepsutych ryb tym, którzy wciąż mogą sobie pozwolić na zapłacenie wysokich cen.

„Pod Węgorzem”

„Pod Węgorzem” to dwupiętrowa tawerna, znajdująca się na południowym brzegu Talabeku, dwie przecznice na południe od Alei Czarodziejów. Drewniany budynek, wystawiony przez lata na działanie żywiołów, nabrał spłowiałej, szarej barwy. Nad drzwiami, na dwóch zardzewiałych gwoździach zwisa topornie wykonany szyld, przedstawiający wijące się cielsko węzopodobnego potwora. Ze ścian zwisają poprzybijane dość przypadkowo szczątki statków i skrawki porwanych sieci rybackich. Przy drzwiach wisi miedziany dzwonek z wygrawerowanym napisem „Der Aal” – pochodzi ze statku, którego nazwę nosi teraz tawerna.

Za dnia niewiele się tu dzieje, gdyż większość stałych bywalców ciężko pracuje albo równie pracowicie ukrywa się przed wzrokiem strażników miejskich. Dopiero po zmroku drzwi gospody otwierają się szeroko i zapraszają wszystkich pracujących nad rzeką ludzi do obskurnego i słabo oświetlonego wnętrza. Żeglarze, rybacy, przewoźnicy i robotnicy z doków z przyjemnością piją tanie piwo i zjadają się tutejszą specjalnością, czyli ostro przyprawionymi smażonymi ziemniakami. „Pod Węgorzem” chętnie gości również przemytników, przyplływających Talabek w poszukiwaniu źródeł nielegalnego zysku.

Pod „Węgorzem” można kupić i sprzedać wszystko, jeżeli tylko obie strony transakcji nie są zbyt zasadnicze. Lokal cieszy się złą sławą wśród mieszkańców Taalagadu, stanowiąc schronienie dla szmuglerów. Lokalne władze oczywiście też zdają sobie z tego sprawę, ale najczęściej po prostu ignorują istnienie tawerny. Od czasu do czasu odbywają się naloży, ale mają one tylko na celu pokazanie właścicielowi i klientom, kto tak naprawdę rządzi w tej dzielnicy. Rzadko kiedy aresztuje się kogokolwiek, chyba że mieszkanka buntowniczego charakteru i piwa słodowego popchnie kogoś do nieprzemyślnych czynów.

„U Skully’ego”

„U Skully’ego” to jaskinia hazardu i bar, odwiedzany tłumnie przez mniej wybrednych członków najniższych klas Taalagadu. W zadymionym wnętrzu najpopularniejsze są kości i gry karciane, natomiast na tyłach odbywają się walki gladiatorów, tak brutalne, że lokalne władze chciały zamknąć to miejsce więcej razy, niż przeciętny mieszkaniec Taalagadu jest w stanie zliczyć. Ostatnio wielkim nakładem kosztów wzniesiono tam wysoką na prawie 3 metry kamienną ścianę, nabijaną odłamkami szkła. Oficjalnie służy to uniemożliwianiu gapiom oglądania widowisk bez uiszczenia stosownej opłaty. Równie dobrze sprawdza się jednak przy zatrzymywaniu hazardzistów, którym nie poszczęściło się przy zakładach, a chcieliby uniknąć spłacenia długów.

Właściciel – lubieżny niziołek znany jako Skully – aktywnie zarządza przybytkiem. Dużo czasu spędza, wylegując się w towarzystwie którejs z tuzina znudzonych, młodych kobiet o pustych oczach, które swymi brudnymi paluszkami karmią go gotowanym mysim mięsem i prosem. Kiedy akurat nie praktykuje tych dziwnych zwyczajów, przechadza się po salach, doglądając gości. Gdy w planie dnia są wyjątkowo niezwykle walki, Skully występuje jako mistrz ceremonii i osobiście wręcza nagrody zwycięskim gladiatorom. Kilku brutalni, często eks-gladiatorów, służy jako jego osobista straż przyboczna, wykorzystując siłę mięśni i miecze, gdy zachodzi konieczność utrzymania klienteli w ryzach.

Walki odbywające się na zapleczu stają się coraz bardziej egzotyczne. Skully zauważył, że ludzie wiodący na co dzień nudne i monotonne życie, pragną coraz nowszych i bardziej interesujących rozrywek, co w tym wypadku oznacza więcej krwi i brutalności. Plotki głoszą, że Skully dobrze płaci za stworzenia skażone Chaosem, mutantów i zwierzoludzi, chociaż nie wiadomo dokładnie, czy zamierza wystawiać je przeciwko sobie, czy przeciwko jednemu z pracujących dla niego gladiatorów.

Skully jest osobistością bardzo szanowaną w Taalagadzie, zwłaszcza wśród stałych bywalców jego przybytku. Zważywszy na ogólne nastawienie ludności do niziołków i do Krainy Zgromadzenia w ogóle, jest to warte odnotowania. Bardziej szanowani obywatele uważają wprawdzie, że jego upodobanie do ludzkich kobiet to dewiacja, a fortuna, której się dorobił, została opłacona krwią zabitych gladiatorów, ale Skully jest powszechnie uważany za hojnego dobroczyńcę. Często wpłaca duże sumy na cele charytatywne, wysyłając także jedzenie i piwo dla biedniejszych mieszkańców Taalagadu, co zdobywa mu wielki szacunek u zwykłych ludzi.

Dzielnica Magazynów

Na południowym brzegu Talabeku, za dokami, rozciąga się dzielnica magazynów. Znajduje się tu wiele olbrzymich składów i sklepów, w których pieniądze i towary zmieniają właścicieli. Większość interesów prowadzi się za dnia, ale nielegalne transakcje po zmroku też nie są niczym niespotykanym, mimo że kręci się tu wiele patroli.

„Młot i Obcęgi”

„Młot i Obcęgi” to miejsce, w którym można kupić broń i zbroje, zarówno wytwarzane na miejscu, jak i sprowadzane z odległych krain. Właściciel, kowal i handlarz w jednym, Tomas Gussel, jest bardzo dumny ze swego sklepu. Woli współpracować z władzami miasta, ale sprzedaje swe wyroby każdemu, kogo będzie na nie stać. Tutejszy asortyment

składa się głównie z lekkich zbroi i broni jednoręcznej, ale gdy zapewni się Gusselowi czas i pieniądze, jest w stanie wykuć dowolny oręż. Zazwyczaj nie ma zbyt wielu klientów, ale ceny są na tyle wysokie, że sprzedanie kilku przedmiotów raz na jakiś czas pozwala mu na życie w dostatku.

Właściwie Gussel ostatnio rzadko sam chwyta za młot i obcęgi, ale robi wyjątek dla specjalnych przedmiotów. Wśród nich są między innymi mistrzowsko wykuwane miecze dwuręczne, które Gussel wyrabia w imperialnym stylu. Na temat jego przeszłości przed przybyciem do Taalagadu krążą różne plotki. Najpopularniejsza teoria głosi, że kiedyś był imperialnym żołnierzem, służącym w jednym z regimentów słynnej Gwardii Elektorskiej. Gussel nigdy nie potwierdził takich domysłów, ale też nie zaprzeczył, widząc, że jego tajemnicza przeszłość przyciąga klientów.

„Griswold i Syn”

Gregor Griswold przybył do Talabheim z jednym marzeniem: dorobić się fortuny na sprzedaży pięknych ubrań z najznakomitszych tkalni Reiklandu, Wissenlandu i Averlandu. Początkowo odnosił nawet na tym polu pewne sukcesy, ale majątek, do zdobycia którego dążył, wciąż pozostawał poza zasięgiem jego możliwości. Kilka napadów na karawany transportujące jego towary znacznie uszczupliło finanse Gregora i sprawiło, że musiał przenieść się do Taalagadu. Do dziś żałuje tamtego kroku, chociaż w nowym miejscu nie powodzi mu się wcale tak źle.

Nieudany interes z importowanymi ubraniami zmusił go do pewnej zmiany asortymentu i tym sposobem stał się właścicielem sklepu w taalagadzkiej Dzielnicy Magazynów. Poprzedni sklep był przeznaczony dla talabheimskiej elity, natomiast obecnie klientela rekrutuje się spośród wszystkich stanów społecznych. Gregor zaczął odnosić na tym polu pewne sukcesy, ale prawdziwy przełom przyszedł wraz z Burzą Chaosu. W czasach wojny nawet najzwyklejsze przedmioty osiągają wygórowane ceny, a Gregor, nie wzbraniając się przed nagłą podwyżką cen, poczynił pierwsze kroki na drodze do zdobycia wymarzonego majątku.

Firma „Griswold i Syn” oferuje nie tylko artykuły odzieżowe i tkaniny, ale także narzędzia i luksusowe przedmioty, sprzedane z tak odległych krain jak Arabia czy Estalia. Ceny są bardzo zawyżone, ale Gregor tłumaczy ten fakt niebezpieczeństwami wiążącymi się z przemierzaniem imperialnych szlaków handlowych. Mimo niewątpliwej słuszności tej uwagi, i tak jego ceny są dużo wyższe niż to ogólnie przyjęte. Jednak jako największy importer w całym Taalagadzie, swobodnie może dyktować ceny.

Plac targowy

Na terenie Taalagadu znajduje się plac targowy, na którym chłopcy i kupcy z dalszych stron mogą sprzedawać swoje towary. Targ odbywa się trzy razy w tygodniu w miejscu położonym w centrum Dzielnicy Magazynów. Najbogatsi stawiają tu stragany i namioty, z których sprzedają wystawione dobra, ale większość kupców handluje wprost z wozu albo taczek. Można tu dostać niemal wszystko, chociaż najpotrzebniejsze rzeczy, takie jak jedzenie czy ubrania, są na wagę złota od czasu, gdy Burza Chaosu nawiedziła Imperium.

W przeciwieństwie do targu rybnego ten plac jest niemal zawsze zatłoczony. W dni targowe zbierają się tu tłumy mieszkańców, aby pooglądać nowe rzeczy, trochę się potargować, a czasem nawet korzystnie coś kupić. Tłumnie przybywają tu też przestępcy, z czego większość stanowią



złodzieje. Pomimo obecności licznych patroli straży miejskiej, kieszonkowców jest tu niemal tyle co karaluchów. Czasem między targującymi dochodzi do bójek, gdy poniosą ich nerwy. Gwar i zamieszanie powstałe przy okazji takich wydarzeń stwarzają doskonałe warunki do pracy dla kieszonkowców i złodziei sklepowych.

„Kot o Dziesięciu Ogonach”

Najsławniejszym chyba miejscem w całym Taalagadzie jest karczma „Kot o Dziesięciu Ogonach”, prowadzona przez byłego gladiatora, Sluro. Miejsce to zawdzięcza swoją sławę zwyczajowi częstowania klientów darmowym piwem, jeżeli tylko opowiedzą zgromadzonym jakąś ciekawą historię. Niektóre z opowieści są śmieszne, inne straszne, a pozostałe po prostu niesamowite. Niezależnie od tego, jak historia się kończy, ostatnie zdanie mają słuchacze. Jeżeli przyklasną opowiadającemu, dostaje on piwo na koszt karczmarza, i to na dodatek piwo, od którego nie jest pobierane „kielichowe”.

Pod „Kotem o Dziesięciu Ogonach” zbierają się ludzie z różnych sfer społecznych i zakątków świata; z pewnością to najbardziej kosmopolityczna karczma w całym Taalagadzie. Miejscowi piją razem z obcokrajowcami, talabheimczy z mieszkańcami Altdorfu i Middenheim. Za stosowną opłatą można wynająć prywatne pokoje. Jest to bardzo popularny zwyczaj wśród osób, które chcą porozmawiać we własnym gronie, nie pozwalając obcym przysłuchiwać się konwersacji, co jest bardzo powszechne we wspólnej sali. Nocą karcznię opanowuje duch hazardu, a fortuny wygrywa się i traci za jednym rozdaniem kart czy rzutem kości.

Wychodki

W rejonie Taalagadu, znanym jako Wychodki z powodu panującego tu brudu i smrodu, mieszkają w skrajnej nędzy

wojenni uchodźcy. Obóz składający się początkowo z kilku namiotów na północno-zachodnim krańcu osiedla teraz przystosował się w ogromne pole chatek i byle jak skleconych bud. Większość z mieszkających tu ludzi to Hochlandczycy, którzy uciekli przed okropieństwami Burzy Chaosu, a także kilka rodzin z Ostermarku, które nie miały dokąd pójść.

Przechadzka po ulicach Wychodków ujawnia rozpacz i desperację ludzi, którzy nazywają to miejsce tymczasowym domem. Codziennie zdarzają się tu kradzieże, a nawet morderstwa, ponieważ uchodźcy nie tylko stanowią łatwy łup dla przestępców, ale i nie potrafią utrzymać zgody między sobą. Mimo wysokich stawek „kielichowego” alkohol jest bardzo popularny. Gdy uchodźcy nie pracują (czyli przez większość czasu), piją tani bimer i uzalają się nad swym losem, gromadząc się wokół niewielkich ognisk.

Uciekinierzy z Hochlandu uważają Kislevczyków za głównych konkurentów w rywalizacji o pracę i dach nad głową w Talabheim. Jeżeli ktoś wygląda, jakby w jego żyłach płynęła kislevska krew, lepiej byłoby dla niego, aby unikał Wychodków. Już kilka osób zniknęło tu bez śladu, gdyż znalazły się po złej stronie Talabeku. To oczywiście nie poprawiło i tak już napiętych stosunków między Hochlandczykami a Kislevczykami.

Aleja Przestępców

W porównaniu z praworządnym Talabheim, Taalagad to oaza bezprawia. Wprawdzie większość strażników patrolujących ulice to uczciwi ludzie, ale często muszą pilnować nie tylko porządku, ale i własnej skóry. Nie oznacza to jednak, że w Taalagadzie prawo nie istnieje albo że nie wprowadza się go w życie. Wręcz przeciwnie, codziennie aresztuje się tu masę osób za mniejsze przestępstwa (takie jak uchylanie się od zapłacenia myta przy przekraczaniu Mostu Czarodziejów) albo wielkie zbrodnie (jak morderstwo czy herezja). Na proces nie trzeba długo czekać i większość spraw rozstrzyga opinia publiczna, zwłaszcza jeżeli chodzi o sprawy szeroko komentowane lub dotyczące politycznych podżegaczy.

Jeśli oskarżony nie został natychmiast zlinczowany, staje przed sądem, który w Taalagadzie odbywa się na świeżym powietrzu, na ulicy znanej jako Aleja Przestępców, położonej na granicy doków i Wychodków. Wyłożona jest czarnym brukiem, a na każdym z kamieni wyryto imiona różnych łotrów i przestępców, jakie popełnili. Po tym, jak osądzi się kolejnego delikwenta, on także zostaje uwieczniony w ten nietypowy sposób. Pośrodku alei wznosi się podium, na którym kryminaliści czekają na proces i wyrok. Sąd zbiera się przynajmniej raz w tygodniu i jest to zawsze spore wydarzenie, któremu towarzyszą uczty, popijawy i niemal karnawałowy nastrój.

Wzdłuż alei wznoszą się platformy, na których znajdują się różne narzędzia służące do wzbudzania skruchy. Najpopularniejsze są dyby, zbudowane z grubego drewna spiętego żelaznymi klamrami. Skazańcy, którym udowodniono pomniejsze przestępstwa, zostają tu przykuci za ręce, głowy lub nogi. Okres odbywania kary wynosi od kilku godzin do kilku dni; w tym czasie skazańcy są narażeni na drwiny i obelgi ze strony uczciwych obywateli, a także cierpią z powodu upału, mrozu, wiatru i deszczu. Prawo nie bierze pod uwagę pór roku, dlatego zdarza się, że skazańcy odbywający wyrok zimą zamarzali na śmierć, zanim skończyła się wyznaczona pokuta. Na innych platformach wznoszą się słupy, do których przywiązuje się przestępców, a następnie wymierza karę chłosta.

Dyby i chłosta to kara z pomniejszych przestępstw, natomiast za naprawdę poważne zbrodnie grozi kara śmierci. Na dwóch platformach wznoszą się szubienice, gdzie skazańcy wiszą przez parę dni, a nawet tygodni, w zależności od tego, jak strasznego czynu się dopuścili. Najstraszniejszy widok przedstawia sobą jednak inne miejsce, znane po prostu jako Szafot. To tutaj jednym, dwoma lub trzema uderzeniami topora karze się najcięższe zbrodnie. Jeżeli skazańcowi jakimś cudem uda się przeżyć trzecie uderzenie, jest puszczany wolno, chociaż od wieków nikomu się to nie udało.

Mały Kislev

Mały Kislev to jedna z najstarszych dzielnic Taalagadu. Dawno temu zadołowała się tutaj mała grupa uchodźców z Kisleva, próbując odtworzyć atmosferę Praag i Erenggradu. Mimo że dzielnica jest mała, bo składa się tylko z jednej dużej alei i pół tuzina odchodzących od niej uliczek, zawsze tętni życiem. Dodatkowo często słychać tutaj skoczną kislevską muzykę, której zwykle towarzyszy improwizowana pieśń, co tylko dodaje okolicy egzotycznego uroku.

Wraz z nadejściem uchodźców z Hochlandu atmosfera panująca w Małym Kislevie znacznie się pogorszyła. Przed Burzą Chaosu to głównie Kislevczycy pracowali w mieście jako niewykwalifikowana siła robocza. Zdesperowani Hochlandczycy zepsuli rynek, ponieważ byli gotowi wykonywać tę samą pracę za dużo niższe stawki. Bezwzględni pracodawcy wykorzystali panującą sytuację, napuszczając na siebie Kislevczyków i Hochlandczyków, a w efekcie drastycznie obniżając płace. Kislevczycy mają powody do obaw, zwłaszcza że uchodźcy z Hochlandu przewyższają ich liczebnie niemal sześciokrotnie!

„Bałałajka”

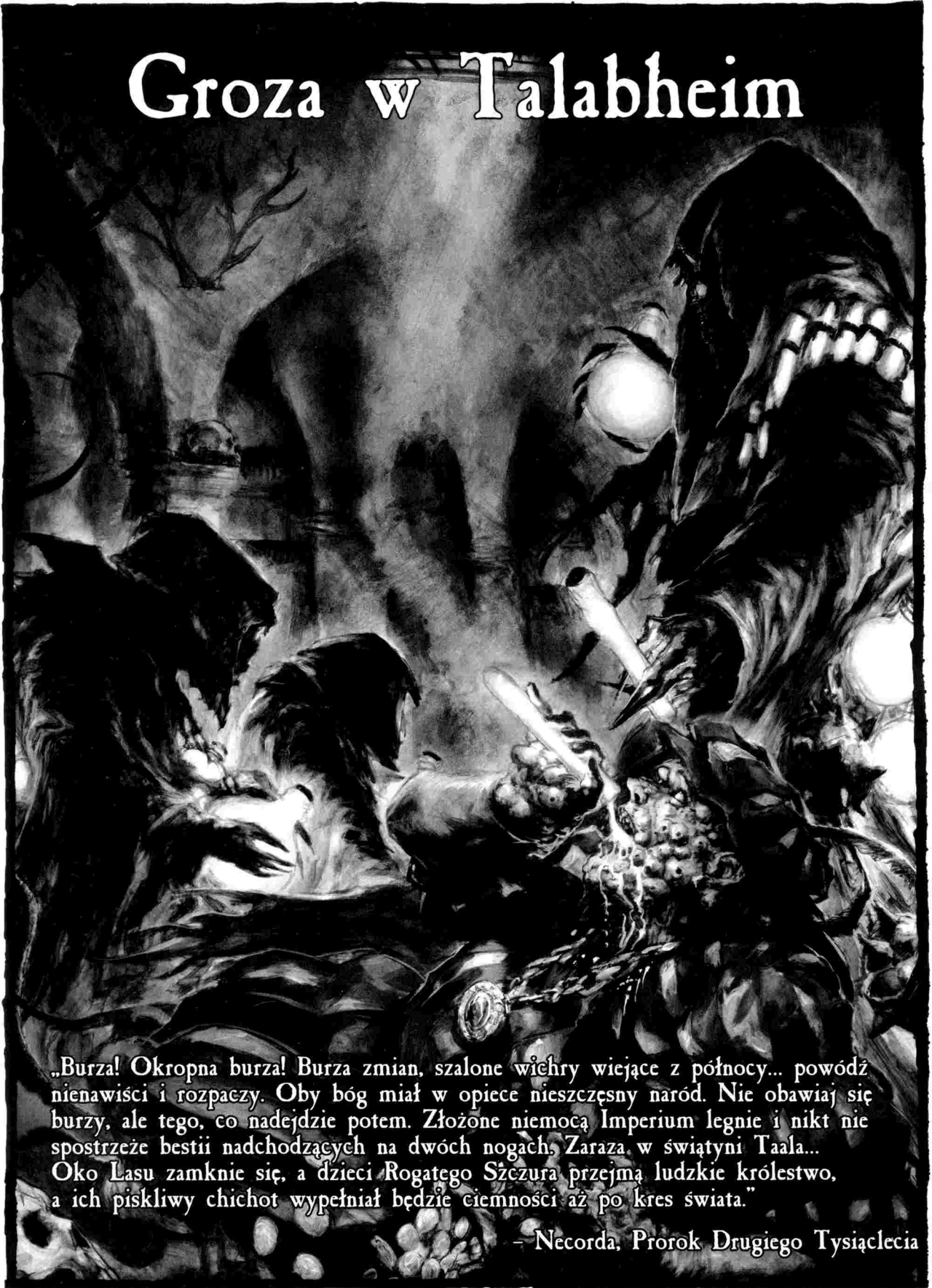
Bar, którego nazwa pochodzi od popularnego muzycznego instrumentu, stanowi miejsce spotkań ciężko pracującej kislevskiej braci. W menu znajdują się narodowe potrawy i oczywiście wódka, przywożona na łodziach z Kisleva. Nazwa gospody wskazuje też wyraźnie na to, co jest główną atrakcją knajpy. Zazwyczaj skoczna muzyka ostatnio stała się jakby bardziej rzewna i melancholijna, co dobrze oddaje nastroje Kislevczyków związane z napływem wrogich uchodźców z Hochlandu.

Picie zawsze było jedną z ulubionych kislevskich rozrywek, co przysparzało „Bałałajce” popularności. Mimo że ceny serwowanych tutaj dań i trunków nie wzrosły znacznie, to jednak brak zatrudnienia dał się miejscowym mocno we znaki i większości z nich nie stać już na zamawianie takich ilości wódki, do jakich niegdyś przywykli. Ludzie wciąż jednak chętnie wzbierają się w ulubionym miejscu, aby przynajmniej komuś się wyżyć na niewdzięczny los.

Madame Jaga

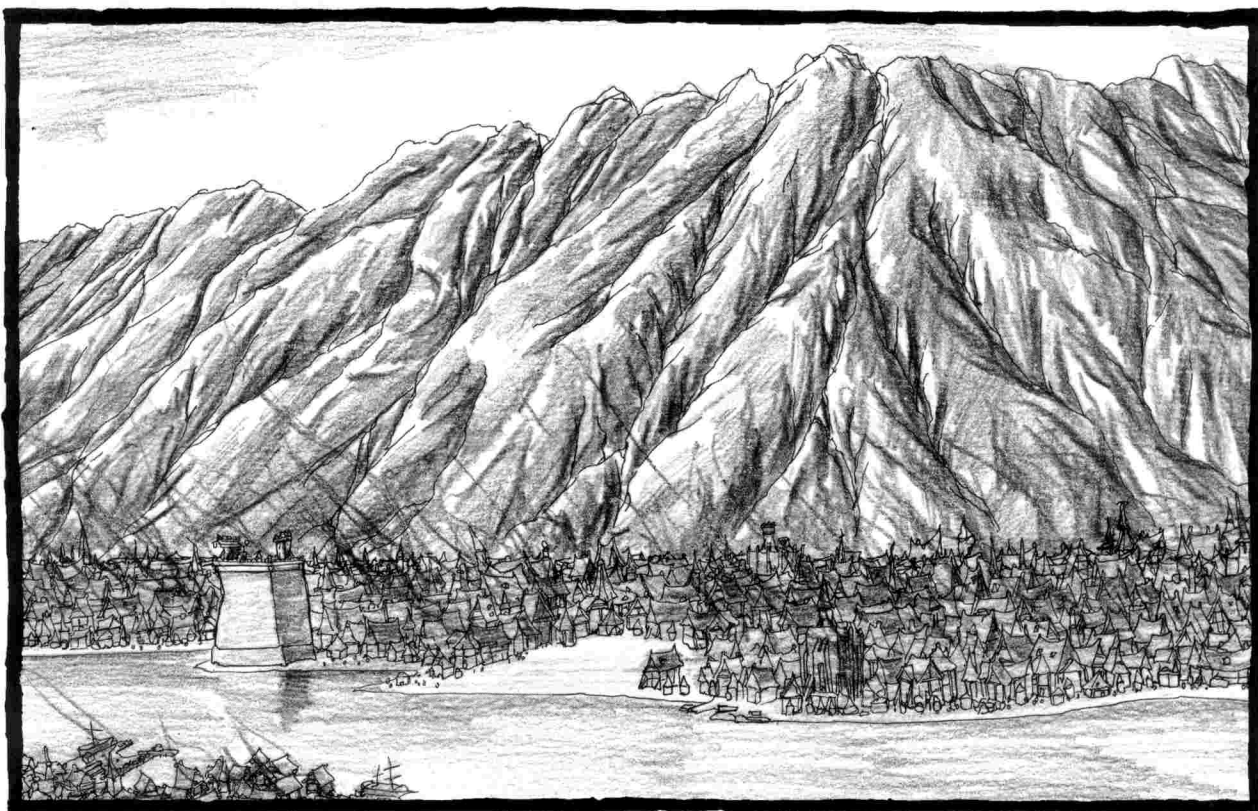
Malutki domek, w którym mieszka madame Jaga, znajduje się pomiędzy dwoma rzędami obskurnych budynków na wschodnim krańcu Małego Kisleva. Jaga od lat przepowiada przyszłość i robi to całkiem umiejętnie, nie przestając zadziwiać ludzi swymi niezwykle zdolnościami wróżbiarskimi i wiekową mądrością. Przyjmuje klientów tylko na umówione wcześniej spotkania. Ponieważ rzadko opuszcza zaisze swego domu, w prowadzeniu terminarza wizyt pomaga jej mały chłopiec, znany jako Juri, który stale przesiaduje u niej na ganku. Nikt nie wie, kim Juri jest dla Jagi i czy tych dwoje jest jakoś ze sobą spokrewnionych.

Groza w Talabheim



„Burza! Okropna burza! Burza zmian, szalone wichry wiejące z północy... powódź nienawiści i rozpacz. Oby bóg miał w opiece nieszczęsny naród. Nie obawiaj się burzy, ale tego, co nadejdzie potem. Złożone niemocą Imperium legnie i nikt nie spostrzeże bestii nadchodzących na dwóch nogach. Zaraza w świątyni Taala... Oko Lasu zamknie się, a dzieci Rogatego Szczura przejmą ludzkie królestwo, a ich piskliwy chichot wypełniał będzie ciemności aż po kres świata.”

– Necorda, Prorok Drugiego Tysiąclecia



Rozdział I: Doki Taalagadu

Wspaniałe miasto Talabheim, zwane Okiem Lasu, leży pośrodku Imperium, a w ciągu swojej długiej historii stanowiło siedzibę Elektorów, a nawet było stolicą Imperium. Przez tysiąclecia święte miasto Taala było chronione przez Taalbaston, olbrzymią kamienną ścianę, której przytłaczające rozmiary czyniły samą myśl o oblężeniu niedorzeczną. Praca pokoleń najwybitniejszych krasnoludzkich inżynierów sprawiła, że Talabheim długo pozostawało niezdobyte.

Teraz jednakże wielki mur obronny zostanie wykorzystany przeciwko miastu.

Zaraza w Oku Lasu

W dawnych czasach wszystkie masywy górskie Starego Świata stanowiły obszar pozostający pod kontrolą krasnoludzkich władców. Poszczególne twierdze łączyła sieć podziemnych korytarzy, zwanych *Undgrin Ankor* albo po prostu Tunelami. Po upadku imperium krasnoludów wiele cytaudel przejęły mroczne istoty, odkrywając i zasiedlając także tunele *Undgrin Ankor*. Mężne krasnoludy bez żalu niszczyły wykute wcześniej korytarze, aby w przyszłości nieprzyjaciół nie wykorzystał ich przeciwko nim.

Dzieci Rogatego Szczura, znane także jako skaveny, już dawno temu odkryły, że stare krasnoludzkie korytarze mogą im się dobrze przysłużyć w dziele ostatecznego zniewolenia

W którym naszym Bohaterom zostaje przedstawiona lukratywna, aczkolwiek nieco odstręczająca propozycja: ożywają stare urazy, leje się świeża krew, zło zapuszcza korzenie, a bystremu oku jawią się znaki przyszłych wydarzeń.

ludzkości. Przez stulecia szukały i odkrywały przejścia do kolejnych miejsc, które ludzie uważali za niezdobyte. Skaveny nie spieszyły się jednak, wyczekując

odpowiedniej chwili, gdy Imperium osłabnie, a one będą mogły zadać śmiertelny cios. Gdy przez Imperium przetoczyła się Burza Chaosu, wielu szczuroludzi było przekonanych, że oto wybiła oczekiwana godzina.

Nelrich Ropień, kapłan zarazy ze skavenkiego klanu Pestilens, wybrał Talabheim na cel kolejnego ataku. Razem z grupą wiernych pomocników stworzył zarazę, która rozwija się powoli i bez wyraźnych objawów, co ma sprawić, że zdoła się rozprzestrzenić w całym Imperium, zanim ktokolwiek się zorientuje. Talabheim wybrano ze względu na jego położenie na przecięciu dwóch dużych krasnoludzkich korytarzy i przepływającą nieopodal rzekę Talabek, stanowiącą ważny szlak transportowy. Jednakże Nelrich jest oszukiwany i wcale nie posiada wszystkich informacji. Ktoś inny podsuwa mu pomysły, ktoś także ingerował w strukturę zarazków nowej choroby.

Wśród skavenów niechęć i rywalizacja są często spotykane, można rzec nawet, że oczekiwane. Ale tylko jeden z Szarych Proroków, najwierniejszych sług skavenkiego mrocznego bóstwa, Rogatego Szczura, mógłby ośmielić się manipulować kapłanem zarazy. Asorak Stalwooki ma wobec Talabheim szerzej zakrojone plany niż tylko „zwykła” plaga. Sobie tylko znany sposobem zaingerował w strukturę choroby

stworzonej przez Nelricha, wskutek czego teraz może ona równie szybko rozwinąć się, jak i zostać uleczona, jeżeli tylko zna się właściwe środki.

Gdy tylko Nelrich „obdaruje” mieszkańców Talabheim swoją plagą, Asorak ma zamiar zwiększyć jej moc i zamordować Ropnia, zanim ten pokrzykuje mu plany albo przetrzebi chorobami szeregi jego sprzymierzeńców. Asorak zawarł sojusz z klanem podstępnych skaveńskich inżynierów, Skryre, wynalazcami wielu śmiertelnych machin. Gdy władze Talabheim zamkną bramy miasta, aby zapobiec rozprzestrzenianiu się zarazy, Asorak wraz z sojusznikami zaatakują z głębin *Undgrin Ankor*. Gdy miasto upadnie, Szary Prorok pozwoli złym wieściom rozprzestrzeniać się po Imperium, aby każdy usłyszał o ataku skavenów i nowej śmiertelnej pladze, ponieważ jego ostateczny cel jest dużo bardziej przerażający.

Podczas gdy Imperium będzie zbierać żołnierzy do odbicia miasta, Prorok wraz z inżynierami będą konstruować straszliwą machinę rażącą spaceniem. Dzięki niej będą mogli spuszczać straszliwe pociski na armie, które podejną pod „niezdobyte mury” Talabheim. Po pokonaniu żalosnych imperialnych oddziałów skaveny zdobędą władzę nad Starym Światem. Imperium upadnie, a na trupie Talabheim powstanie nowe królestwo, potworne i ponure, chyba że znajdzie się ktoś, kto powstrzyma szczyrołudzi.

– Witajcie w Taalagadzie... i szybko ruszajcie w dalszą drogę –

Taalagad raczej nie oczarowuje od pierwszego spojrzenia. Władcy Talabheim zawsze bardziej troszczyli się o to, co się dzieje w mieście, niż poza jego murami. Kolejni władcy, bardziej zainteresowani napełnianiem kieszeni niż pilnowaniem porządku na ulicach, doprowadzili do sytuacji, w której Taalagad mogło się rządzić własnymi prawami, jeżeli tylko handel przebiegał sprawnie i dostarczał zysków. Na utrzymanie doków przeznaczano się bardzo dużo pieniędzy, ale już okolicznym uliczkom wiodącym do Drogi Czarodziejów pozwala się niszczyć. Zresztą nawet gdyby Taalagad było dużo piękniejszym miasteczkiem niż jest teraz, i tak wyglądałoby mizernie w porównaniu z masywem Taalbastonu, prześwietlającym przez korony drzew i górującym nad krajobrazem.

Taalagad często odwiedzają piraci, aby upatrzyć bogate łodzie lub potencjalnych niewolników do uprowadzenia. Jeżeli chodzi o ten drugi cel, ostatnie wydarzenia powodujące masowy napływ ludzi do portu są bardzo po ich myśli. Udany Łatwy (+20) test **wiedzy (Imperium)** pozwoli zorientować się, że upijanie się z „przyjaźnią nastawionymi nieznanymi” może nie być najlepszym pomysłem.

Jeżeli któryś z Bohaterów Graczy pochodzi z Talabheim lub okolic, z pewnością orientuje się w realiach Taalagadu. Jednakże nawet ci zadowoleni w porcie mogą mieć ostatnimi czasy problem z jego rozpoznaniem. Doki zostały odnowione jakiś rok temu, aby umożliwić wypływanie statków z żołnierzami na północ, ale ulice wypełnione są tłumami uchodźców. W każdej najgłębszej ruderze tłoczą się zdesperowani uciekinierzy. Bohaterowie, którzy pierwszy raz są w okolicy, z przerażeniem odkrywają, że dostanie się do Talabheim wymaga co najmniej krótkiego

Początek

Nasza przygoda rozpoczyna się wśród błotnistych uliczek Taalagadu, obsekretnego portu przycupniętego między rzeką Talabek a północnym krańcem otaczającej Talabheim kamiennej ściany. Taalagad może i stanowi wrota do jednego z najbogatszych miast Starego Świata, ale prezentuje się raczej odpychająco. Co pewien czas, mniej więcej raz na sto lat, miejscowi notable próbują podjąć dyskusję na temat oczyszczenia portu z brudu i szumowin, jednakże wszelkie tego typu projekty rychło upadają i nigdy nie doczekują się realizacji. Reformatorskie wysiłki są kwitowane stwierdzeniami w rodzaju: „*Taalagad zawsze takie było i nikomu to nie przeszkadzało, więc niech tak zostanie.*”

Jednak w ciągu ostatniego roku coś się wreszcie zmieniło w Taalagadzie, ale bynajmniej nie na dobre. Żołnierze z całego Imperium tłumnie wyruszyli na północ, aby odeprzeć zastępy Archaona. Wkrótce potem w odwrotnym kierunku zaczęli uciekać pierwsi dezercerzy i uchodźcy. Setki zdesperowanych obywateli, głównie drwali, rybaków i flisaków, słusznie wątpiących w sens pozostawania w rodzinnych wioskach, zasiłowało populację Taalagadu. Olbrzymi obóz uchodźców z Hochlandu, liczący ponad tysiąc osób, wyrósł praktycznie w ciągu jednej nocy na obrzeżach portu.

A w mroku słychać już było cichy chichot zarazy.

postoju w Taalagadzie (patrz **Dwa przejścia pod murem**, str. 51). Ze względu na sytuację w Imperium pojawiły się dodatkowe restrykcje, które sprawiają, że i tak uciążliwy proces uzyskania zgody na wejście do miasta staje się jeszcze bardziej utrudniony. Znalezienie noclegu w Taalagadzie nie będzie jednak stanowiło problemu, jeżeli tylko ma się czym za niego zapłacić.

Większość ludzi przewijających się przez Taalagad szuka pracy i Bohaterowie raczej nie będą wyjątkiem. Osoby po raz pierwszy odwiedzające Talabheim raczej nie będą chciały być uważane za zdesperowanych uchodźców, ale miejscowi (łącznie z gotowymi do wykorzystania postaciami, patrz str. 95-96) muszą chwycić się rozmaitych sposobów, aby utrzymać się przy życiu, zwłaszcza że wojna pozbawiła ich tradycyjnych zajęć, takich jak handel czy praca urzędnicza. Mimo że wiele osób jest w podobnej sytuacji, BG mogą wykazać się specjalnymi umiejętnościami lub siłą rąk. Będzie to nawet wskazane, biorąc pod uwagę najnowsze rozporządzenie księżnej Elizy.

Dość!

Plotki głoszą, że kilku włóczęgów położyło brudne łapska na ładunku cennych futer przeznaczonych dla księżnej, a rozgniewana władczyni nakazała usunąć cały motłoch z miasta. Nie wiadomo, czy to prawda, ale rzeczywiście władze rozkazały uchodźcom opuścić Taalagad. Mieszkańcy większości okolicznych wiosek muszą powrócić do domów. Władze miasta w swojej łaskawości uczyniły wyjątek tylko dla dwóch osad: Breitblatt i Gründach, należących do Wspaniałego Wolnego Miasta Talabheim. Najlepiej byłoby,

Główne wydarzenia

Rozdział I

BG szukają pracy w dokach Taalagadu i spotykają sędziego Hohenlohe, który oferuje im zatrudnienie.

Podejmują się eskortowania uchodźców do osady Breitblatt – podróż powinna zająć trzy dni.

Drugiego dnia spotykają na swej drodze ogrzych najemników.

W nocy w obozie ma miejsce bestialski atak na jeden z namiotów.

Jeden lub więcej BG zostaje zarażony szarą febrą.

Pod nieobecność drużyny w dokach szerzy się bardziej śmiertelna odmiana szarej febry. Bramy Talabheim zostają zamknięte, aby zapobiec przenoszeniu się zarazy.

Rozdział II

Po tygodniu BG powracają do miasta i odkrywają, że sytuacja w dokach dramatycznie się pogorszyła; zaraza szaleje, a wrota do miasta pozostają zamknięte.

Drużyna może spróbować skontaktować się z kapłanami Shallyi.

Poznajemy losy aptekarza Widenhofa.

Kapitan Rudolf Nierhaus jest zdesperowany.

W ciągu kilku następnych dni członkowie drużyny dochodzą do wniosku, że muszą wydostać się z Taalagadu albo zginąć.

Rozdział III

BG wyruszają na poszukiwanie aptekarza Ulthvasa Daublera.

Trzy dni później wkraczają do miasta, gdzie wszyscy sprawni mężczyźni zostali wcieleni do straży miejskiej. BG będą musieli przez kilka dni zbierać zwłoki z ulic, patrolować kanały, itd.

Drużyna trafia do jaskini pełnej martwych skavenów.

Rozdział IV

Jeżeli BG dostarczą notes Widenhofa Ulthvasowi Daublerowi, zdoła on w ciągu tygodnia od ogłoszenia powszechnej mobilizacji odkryć część tajemnicy szarej febry.

Następnej nocy siły Nelricha Ropnia zajmują Łojówki i Stary Rynek, ale zostają powstrzymane przez barykady.

Dwa dni po wybuchu epidemii na ulice Talabheim wychodzą przerażające zombi.

Jeżeli BG postanowią poszukać odpowiedzi na pytanie, co łączy wszystkie zombi, stracą dzień na zmagania z talabheimską biurokracją.

Drużyna z łatwością odnajduje dom doktor Guguli Skell i najprawdopodobniej zastaje ją w „pracowni”.

Rozdział V

Dzień później (lub w drugą noc po pojawieniu się tajemniczych zombi) Morrslieb osiąga pełnię i tej nocy siły Asoraka Stalwookiego dokonują zmasowanego ataku na Talabheim. Tej samej nocy, pośród brutalnych walk, miasto upada.

Rozdział VI

Drugiego dnia po upadku Talabheim Stalwooki wygłasza mowę do mieszkańców i rozpoczynają się prace w różnych punktach miasta.

Drużyna poświęca się organizowaniu ruchu oporu przeciw skavenkiej okupacji.

Po upływie kilku tygodni (mniej więcej miesiąca) BG i ich sprzymierzeńcom udaje się zebrać tyle sprzętu i informacji, żeby przeprowadzać udane ataki na skaveny.

Miesiąc po upadku Talabheim szczyroludzie rozpoczynają próbny ostrzał Taalbastonu ze swoich machin wojennych, które zbudowali w Smoczym Gnieździe.

BG dowiadują się, że na realizację piekielnego planu skaveny wybrały noc, kiedy Morrslieb ponownie będzie w pełni (trzynasty dzień bieżącego miesiąca).

Drużyna w poszukiwaniu sojuszników może się zwrócić nawet do samego Ropnia.

Rozdział VII

BG mają zaledwie tydzień, aby wymyślić i wcielić w życie plan powstrzymania Szarego Proroka.

Druga Bitwa o Talabheim.

Najprawdopodobniej dwunastego dnia miesiąca BG atakują Smocze Gniazdo i/lub Szarego Proroka Asoraka Stalwookiego.

gdyby wyniósł się cały ten tłum darmozjadów, a za murami miasta zostali ci, których umiejętności mogą okazać się użyteczne.

Udany test **plotkowania** pozwala odkryć w najnowszym rozporządzeniu władz miasta drugie dno. Okazuje się, że w dokach rozprzestrzenia się nieznana choroba, a większość obywateli, łącznie z wybitnymi medykami, obwinia tłum uchodźców koczujących w Taalagadzie. Na razie niewiele wiadomo o samej chorobie, oprócz tego, że wywołuje kaszel i długotrwałe ataki drgawek.

Żeby przyspieszyć proces usuwania uciekinierów z Talabheim, miasto wyznaczyło szanowanego asesora, Sorlanda Hohenlohe, aby przypilnował porządku. Asesorzy to sędziowie należący do osławionej Gildii Ławników. Są to osoby doskonale wykształcone, których wiedza i bezstronny osąd są wykorzystywane w rozsądzaniu zawiłych spraw i prowadzeniu skomplikowanych debat. Tym razem sędzia Hohenlohe ma za zadanie udzielać zezwoleń na zamieszkanie w mieście tym, którzy udowodnią swoją przydatność. Pozostałych kieruje w miejsca, w których lepiej mogliby wykorzystać swoje umiejętności lub brak takowych.

Sędzia Sorland Hohenlohe

Na pierwszy rzut oka Hohenlohe sprawia wrażenie wojowniczo nastawionego olbrzyma, jednak gdy dłużej się go poobserwuje, można zauważyć, że sędzia dysponuje też bystrym umysłem. Kilkadziesiąt lat w zawodzie asesora sprawiło jednak, że praktycznie nie toleruje kłamstwa. Szorstki sposób bycia jest wyćwiczonym sposobem na to, żeby zbijać ludzi z tropu i tym samym łatwiej demaskować ich oszustwa. Niedgdyś płomiennorude włosy Hohenloha posiwiały już na skroniach, ale jest to jedyna widoczna oznaka tego, że przekroczył już pięćdziesiątkę. Szerokie bary i zamaszyste gesty byłyby bardziej na miejscu u drwala niż u uczonego. W rzeczywistości sędzia jest oddanym wyznawcą Taala i często wyrusza w głąs, gdzie spędza dużo czasu, medytując nad zawiłościami prawa.

Plaga czy nie, Sorland nie jest uszczęśliwiony decyzją miasta, żeby odsyłać ludzi z powrotem do domów i robi, co w jego mocy, aby ci, którzy stają przed nim, zostali uczciwie osądzeni. Jednakże jest również trzeźwo myślącym człowiekiem i wierzy, że ludzie, którzy mają dość pieniędzy, żeby go przekupić, z pewnością przydadzą się w mieście. To w naturalny sposób czyni go adresatem wielu łapówkarskich propozycji.

Oficjalny powód wizyty Hohenloha w Taalagadzie szybko staje się powszechnie znany i przed karczmą „Pod Węgorzem”, w której zdecydował się zatrzymać, formuje się długa kolejka. Udany Wymagający (-10) test **plotkowania** lub **przekonywania** w rozmowie ze strażą lub pracownikami Miejskiego Urzędu ds. Przepustek ujawni, że sędzia potrzebuje rąk do pracy.

Bohaterowie, którzy nie potrzebują zastrzyku gotówki albo są w mieście nowi, mogą i tak pojawić się przed obliczem Hohenloha, chociażby dlatego, że chcieliby dostać się do miasta szybciej, niż pozwalają zwykłe procedury. Jak wspomniano wyżej, złoto może być dodatkowym argumentem, ale Bohater próbujący przepustkę musi wykonać udany test **przekonywania**, ponieważ sędziowska duma dopuszcza tylko najdelikatniejsze aluzje dotyczące przyjęcia „dowodu wdzięczności”.

Sędzia Sorland Hohenlohe

Profesja: urzędnik

Poprzednia profesja: prawnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
27	25	32	33	36	54	42	60
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	3	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie +10, nauka (genealogia/heraldyka), nauka (prawo) +10, plotkowanie +10, przekonywanie, sekretny język (gildii), spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, etykieta, geniusz arytmetyczny, przemawianie, żyłka handlowa

Zbroja: lekki pancerz (najlepszej jakości skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: najlepszej jakości broń jednoręczna (miecz)

Wypożyczenie: ubranie dobrej jakości, kodeks praw Talabheim, ulotki, przybory do pisania

Spotkanie z sędzią

Drzwi gospody „Pod Węgorzem”, w której rezyduje Hohenlohe, otwierają się z nastaniem świtu. Bar został tak przebudowany, że tworzy małe podium, na którym zasiada sędzia, wnikliwie obserwując petentów. Gromada aplikantów podsuwa mu pod nos potrzebne dokumenty, a on błyskawicznie i stanowczo decyduje o losie tych, którzy stają przed jego obliczem. W południe każdego dnia asesor robi sobie godzinną przerwę, a następnie aż do wieczora pełni swoje obowiązki. BG, którzy zbliżą się do Hohenloha, zostaną zatrzymani przez członków taalagadzkiej straży i zapytani, w jakiej sprawie udają się do sędziego. Bez względu na odpowiedź, strażnicy skierują BG do kolejki, chyba że drużyna pojawiła się tu w sprawie pracy. W takim wypadku Hohenlohe odgoni ochroniarzy i zmierzy BG od góry do dołu przenikliwym spojrzeniem. Następnie przepytą ich trochę na temat przeszłości, zwłaszcza jeśli nie pochodzą z Talabheim. Wreszcie z rozmowy wyniknie, że sędzia ma do zaferowania całkiem przyzwoitą sumę dla śmiałków, którzy podejmą się eskortowania grupy uchodźców do ich nowego domu w Breitblatt, małej osadzie kilka kilometrów w głąb Wielkiej Puszczy, za południowo-wschodnią krawędzią muru otaczającego miasto. Za gotowość podjęcia się misji Bohaterowie dostaną 2 złote korony na osobę, a po wykonaniu zadania kolejne 8 zł dla każdego. Cena wydaje się bardzo dobra, jeżeli wziąć pod uwagę, że droga potrwa najwyżej tydzień i przebiegać będzie wzdłuż Starej Drogi Leśnej. Hohenlohe wyjaśnia, że niektórzy z opornych uchodźców mogą potrzebować „asysty”, a poza tym droga przez las w dzisiejszych czasach nie jest zbyt bezpieczna. Oczywiście ani słowem nie wspomina o zarazie. Jeżeli Bohaterowie są nietutejsi, sędzia dodatkowo obiecuje im pomoc po powrocie, w zakresie szybszego dostania się w obręb miejskich murów.

Jeżeli drużyna zdecyduje się przyjąć ofertę, Hohenlohe powie Bohaterom, aby zaczęli się przygotowywać, gdyż mają wyruszyć za dwa dni o świcie. Następnie skinie na jednego ze swych asystentów, który zbliży się z kilkoma sakiewkami, ale sędzia powstrzyma ręce wyciągające się po pieniądze i powie: „Pamiętajcie, że gdybyście mnie zwiędli, znajdę was wszędzie i obedrę ze skóry, zrozumiano? Dalej jesteście zdecydowani?”. Bohaterowie, którzy przytakną, już bez żadnych problemów dostaną zaliczkę.

Nawiasem mówiąc, gdyby BG rzeczywiście nie pojawili się w wyznaczonym miejscu, przekonają się, że Hohenlohe dotrzymuje słowa. Portrety pamięciowe całej drużyny zostaną rozesłane do oddziałów straży i rozpowszechnione wśród strażników dróg. Bohaterowie już nigdy nie będą bezpieczni w okolicach Talabheim.

– Droga do Breitblatt –

Kiedy Bohaterowie będą wskazanego dnia przemierzać uliczki Taalagadu, z daleka usłyszą kakofonię głosów oznaczającą, że zmierzają w dobrym kierunku. Wkrótce ich oczom ukaże się ponad stuosobowy tłum dorosłych plus kilkanaścioro dzieci, kłębiący się niedaleko gospody „Pod Węgorzem”. Nieopodal stoi kilka wozów zaprzężonych w woły; ładunek stanowią zapasy i domowe sprzęty. Uchodźców pilnuje spora grupa talabheimskich piechurów wezwanych do Taalagadu, aby pomóc w oczyszczaniu doków. Do BG podbiega jeden z asystentów sędziego i wręcza im mały pakunek, przekazując pozdrowienia i życzenia szerokiej drogi od Hohenloha. Paczka zawiera mapę okolic Talabheim (z zaznaczonym celem podróży) i datowany list z podpisem sędziego, który stwierdza, że okazicie się na usługach miasta Talabheim i nie powinno się im przeszkadzać w wypełnianiu obowiązków.

Sierżant piechoty o imieniu Arvid kiwa na BG i mówi im, aby wyruszyli Starą Drogą Leśną na północ: *„Zejdzie wam na to może pół dzionka dłużej, a ominiecie zielonych, którzy jakoby czają się na południe od Waldfahrt. Poza tym, może dacie radę zatrzymać przepływającą łajbę, co by was kawalek podrzuciła.”* Rzeką Talabek płynie wzdłuż drogi na sporej części odcinka wiodącego od Talabheim do Breitblatt. Jeżeli nie wystąpią nieprzewidziane utrudnienia, podróż w jedną stronę powinna zająć około trzech i pół dnia.

Kiedy zbierzecie się już wszyscy gotowi do drogi, sierżant Arvid odwróci się twarzą do zgromadzonych i zakrzyknie ćwiczoną w wojennym hałasie głosem: „Słuchajcie ludziska, te chłopaki zaprowadzą was do waszych nowych chałup. Macie się ich słuchać i pilnować dzieciaków. Mam nadzieję, że ja i moi ludzie zobaczymy was dopiero za jakiś długi czas, jasne?”. Następnie kiwa na was, a sam odsuwa się na bok. Być może przyszedł czas na małe przemówienie?”

Kilku nowych obywateli Breitblatt

- Wesoły, młody kowal o imieniu Reinhard podróżuje do wioski, aby tam założyć własną kuźnię. Mały, ale wytrzymały muł niesie kowadło, którego właściciel będzie bronił nawet za cenę życia.
- Ebores o ściągniętej gniewnie twarzy i jej porozumiewająca się monosylabami siostra Irmgard są bardzo niezadowolone z powrotu do Breitblatt. Głośno narzekają na bolące stopy, drogę, pogodę, powietrze i ogólnie na wszystko, a wygląda to mniej więcej tak: Ebores: *Ten cholerny wiatr chyba nigdy nie przestanie wiać.* Irmgard: *Aha.* Ebores: *Muszę się napić i to natychmiast.* Irmgard: *Mhm.*
- Stary drwal o imieniu Aivars podróżuje w towarzystwie równie sędziwego ogara, który wabi się Katja. Aivars zna dużo historii o duchach Wielkiego Lasu i chętnie opowiada je przy obozowym ognisku.
- Jedna z rodzin z Hochlandu to Matthias Keller, jego żona Susi i czwórka ich dzieci. Matthias stał się wrakiem człowieka po tym, jak zobaczył ojczystą prowincję w gruzach i płomieniach. Susi ciągle stara się go wyrwać z otępienia, pokazując mu ciekawe widoki albo opowiadając o psotach dzieci, ale on patrzy na nią pustym wzrokiem.

Dla drużyny nadszedł czas, aby zmierzyć się z zadaniem. Przed nimi stoi tłum składający się głównie z chłopskich rodzin pochodzących z okolic Talabheim i drwali. Ludzie ci uciekli do Taalagadu, gdy usłyszeli o tym, co dzieje się na Północy. Wśród nich jest także kilka rodzin uciekinierów z Hochlandu. BG pochodzący spoza okolic Talabheim będą musieli wykonać Prosty (+10) test **wiedzy (Imperium)**, żeby domyślić się, dlaczego te osoby trzymają się z dala od reszty uciekinierów, mimo że ich akcent i ubiór różni się tylko nieznacznie. Jeden z Bohaterów powinien zwrócić się do tłumy, żeby rozpocząć podróż. To, w jaki sposób zdecydują się odnosić do eskortowanych ludzi, będzie miało wpływ na przebieg całej wyprawy. Pozwól BG wygłosić krótkie przemówienie i oceń, czy sprawiają wrażenie „przyjaznych opiekunów” czy raczej prezentują nastawienie „oddal się na metr od kolumny, a połamie ci nogi”. Chłopi, zwłaszcza Hochlandzcy, przeszli ostatnio tyle, że wszelkie próby **zastraszenia** wykonywane są z modyfikatorem -20. Jeżeli BG posiadają odpowiednie umiejętności i zdolności, będą mogli wykonać Wymagający (-10) test **przekonywania**. Niezależnie od tego, jaką postawę przyjmą, tłum musi wyruszyć w drogę, kierując się ku północno-wschodnim bramom Taalagadu, w stronę Starej Drogi Leśnej.

Pierwszy dzień

Pierwszy dzień podróży krasnoludzkim szlakiem przebiega praktycznie bez zakłóceń. Imponująca ściana Taalbastonu wznosi się na południu, a pomiędzy wzgórzami widać płynącą z północnej strony Talabek. BG mogą próbować rozmawiać ze swymi podopiecznymi, żeby zabić czas. Mogą też zauważyć coś bardzo ważnego, ale niezrozumiałego, jeśli jeszcze nie słyszeli plotek o zarazie. Mianowicie kilkoro dzieci i starszych osób dopadły ataki duszącego kaszlu. Póki co wszyscy tłumaczą to kurczem podnoszącym się z drogi. Udany Wymagający (-10) test **spostregawczości** pozwoli zauważyć, że przykra przypadłość nie dotknęła jedynie uchodźców z Hochlandu (nie byli oni tak długo wystawieni na działanie szarej febry jak rodowici talabheimczycy, patrz str. 44). Test **spostregawczości** mogą wykonać tylko Bohaterowie, którzy odróżniają uciekinierów z Hochlandu od pozostałych.

Większość chłopów ma skromny ekwipunek podróżny i koce. Bogatsze rodziny (jak na uchodźców oczywiście), dysponują namiotami, ale przeważająca część grupy śpi pod gołym niebem przy ognisku. Drużyna może wyznaczyć kilka osób do trzymania straży nocą, ale żaden z chłopów pierwszego wieczora nie zgłosi się do tego zadania z własnej woli.

Drugi dzień

Podejmując podróż rankiem drugiego dnia, Bohaterowie ze swymi podopiecznymi napotykać potencjalnie bardzo poważne problemy, zmierzające ku nim ze wschodu. Z naprzeciwka zbliża się trójka jaskrawo ubranych ogrów. Obficie marszczone szaty każdego z nich mienią się kolorami i widoczne są z daleka. Kiedy ogry zauważają drużynę i tłum chłopów, zatrzymują się na chwilę i obserwują ludzi. Uchodźcy natychmiast wpadają w panikę i przerażeni gapią się na olbrzymie potwory. Jeżeli Bohaterowie natychmiast

nie zaatakują, ogry poszepeczą chwilę między sobą, po czym jeden z nich wystąpi do przodu.

Ziemia trzęsie się pod stopami, gdy kolosalny stwór zbliża się do grupy podróżnych. Podchodzi na odległość tuzina kroków i zatrzymuje się. Jego kapelusz jest prawie tak wielki jak on sam, a pod rondem mogłaby się schować cała rodzina. Nakrycie głowy przyozdabiają barwne, nastrożone pióra, które powiewają na wietrze. Ogr uchyla kapelusza i kłania się nieznacznie: „Cześć, chudziaki. Chłopaki i ja widzimy, że macie tu niezłe stadko. Myśmy pomysleli, że podzielicie się śniadaniem”. Rozgląda się po wieśniakach i wyszczerza w uśmiechu zębatą paszczę do grupki dzieci, które wybuchają płaczem lub moczą się natychmiast. Następnie ogr spogląda na was wyczekując.

Ogry mają nadzieję, że BG je przekupią, na przykład kilkorgiem dzieci. Jeden z nich przedstawia się jako Thurgredd Wyrwacz Serc i jest nawet dość obyty, jak na ogra. Udany Prosty (+10) test **przekonywania** powinien sprawić, że ogry zadowolą się mulem. Każde inne nie dość sprytnie rozwiązanie doprowadzi do paskudnej walki. Zauważ jednak, że ogry nie są zainteresowane pieniędzmi: „A jak niby mam się tym najeść? Polknąć czy co, he?”. Jeżeli nie uda się dojść do porozumienia, Thurgredd wzruszy ramionami, wróci do towarzyszy i po krótkiej naradzie wszyscy trzej zaatakują. Ich celem będą chłopcy i będą rąbać na oślep, dopóki nie zabiją przynajmniej tuzina z nich. Jeżeli drużyna ich nie zaatakuje, ogry nie będą sobie nią zawracać głowy. Po rzezi wybiorą po prostu najsmaczniejsze „kąski” i odejdą na zachód. Jeżeli drużynie uda się zabić chociaż jednego z nich, pozostali przy życiu kamraci natychmiast przerwą walkę, pochwyć ciało towarzysza i oddalą się, ciągnąc go za sobą i dziękując za zorganizowanie śniadania.

Thurgredd Wyrwacz Serc, Negull Krwawy Kikut i Worzot zwany Murem

Profesja: najemnik
Rasa: ogr

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	21	46	45	24	22	35	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	24	4	4	6	0	0	0

Umiejętności: hazard, mocna głowa, pływanie, powożenie, przeszukiwanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość, targowanie, unik, wiedza (Kislev), wiedza (ogry), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (dwuręczna), nieustraszone, ogłuszanie, rozbrajanie, silny cios, straszny

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy, hełm, skórzana kurta i nogawice)



Punkty Zbroi: głowa 2, ręce 1, korpus 3, nogi 1

Uzbrojenie: broń dwuręczna

Wposażenie: mikstura lecznicza

Po walce

Jeżeli Bohaterom uda się wynegocjować pokojowe wyjście z sytuacji, chłopcy zaczną się do nich odnosić z wielkim szacunkiem. Nawet jeżeli drużyna wda się w przegraną walkę, ci z uchodźców, którzy przeżyją, będą ich podziwiać za samo zmierzenie się z ogrami. Oczywiście wygrane starcie zaskarbi im niewypowiedzianą wdzięczność i szacunek. Zawsze istnieje możliwość, że BG będą na tyle okrutni, że zdecydują się oddać ogrom kilkoro dzieci. Gdyby do tego doszło, żaden z chłopów nie odezwie się do nich do końca podróży, a wydarzenia przedstawione w kolejnych akapitach trzeba będzie odpowiednio pozmieniać. Uchodźcy przy pierwszej nadarzającej się okazji poskarżą się sędziemu Hohenlohowi na tchórzliwość i zdradziecką drużynę.

Ponury poranek

Bladym świtem cały obóz zostaje postawiony na nogi przez gorączkowy gwar dobiegający z południowego skraju obozowiska. Bohaterowie nie będą już mogli dłużej spać, a po dotarciu na miejsce ujrzą makabryczny widok. Grupa wieśniaków tłoczy się wokół zbryzganego krwią namiotu. Przez rozdarcia widać trupy mężczyzny, kobiety i małej dziewczynki – ich ciała wyglądają na rozszarpane przez dziką bestię. Pierwsze, co należałoby zrobić, to uspokoić nieco tłum i odsunąć ciekawskich, żeby móc się rozejrzeć, zanim miejsce zbrodni zostanie kompletnie zadeptane – wystarczy Prostý (+10) test **przekonywania** lub **zastraszania**. Podekscytowani chłopcy na pewno będą wymieniać między sobą głośnie uwagi, których treść zależy



od tego, jak bardzo szanują bohaterów, na przykład: „*Brońcie nas, dobrzy panowie!*” albo „*No, toście nas uchronili!*” lub „*Sigmarze/Taalu zmiłuj się nad nami!*”. Test **tropienia**, którego poziom trudności waha się między Bardzo Łatwym (+30) a Przeciętym (+0) w zależności od tego, jak daleko udało się utrzymać gapiów, pozwoli odkryć ślady wilczych łap oddalające się spod namiotu na południe. Postać, która wykonała udany test **tropienia**, powinna również wykonać Wymagający (-10) test **sposstrzegawczości**. Udany test oznacza, że domyśliła się, dlaczego ślady są tak dobrze widoczne. Zostały sfabrykowane.

Wykonany podczas rozglądania się po szczątkach namiotu Prosty (+10) test **przeszukiwania** pozwoli znaleźć małą sakiewkę, w której brzęczą 23 szylingi i 20 pensów. Przy jednym z ciał leży mały, srebrny wisiołek, wart około 10 szylingów, z wygrawerowanym motywem komety o dwóch warkoczach – znakiem Sigmara. Trudny (-20) test **sposstrzegawczości** pozwoli stwierdzić, że łańcuszek został przecięty, a nie przegryziony, co sugeruje, że napastnik posługiwał się ostrzem. Bohaterowie posiadający umiejętność sztuki przetrwania lub opieki nad zwierzętami mogą wykonać Przeciętny (+0) test podczas przeszukiwania ciał. Udany test oznacza spostrzeżenie, że pomimo pozorów ataku dzikiego zwierzęcia, ofiarom nie brakuje żadnej części ciała, a przecież wilk musiałby być bardzo głodny, żeby w pojedynkę zaatakować duże obozowisko.

Przesłuchanie najbliższych sąsiadów ujawni, że zamordowani pochodzili z Hochlandu i nie byli specjalnie towarzyscy. Mężczyzna miał na imię Klaus i był łowcą, nikt z obecnych nie potrafił sobie jednak przypomnieć, jak nazywały się jego żona i córka. Niezależnie od tego, jak ostro będą prowadzone przesłuchania, nikomu nie przypomni się nic nadzwyczajnego, co miałyby się dziać minionej nocy. Bardzo sposstrzegawcza postać mogłaby pokusić się o powtórne przeszukanie namiotu po uzyskaniu informacji,

że Klaus był myśliwym. Okaże się wtedy, że jego łuk i strzały gdzieś zniknęły. Dalsze przesłuchania świadków ujawnia, że jeszcze wczoraj Klaus podpisywał się przed wszystkimi zainteresowanymi swą niesamowitą bronią.

Co się więc wydarzyło? Cóż, jeden z podopiecznych naszej drużyny to gorliwy talabhejski patriota – łowca znany jako Regimius Janicke. Nienawidzi on obywateli Hochlandu z całego serca i z trudnością utrzymywał swą wściekłość na wodzy podczas dotychczasowej podróży. Świadomość, że Hochlandczycy to nie tylko chłopci, ale i myśliwi, których będzie się nie dość że tolerować, ale wręcz zachęcać do polowania w „jego” lasach, była dla niego trudna do zniesienia. Przechwałki Klausa na temat wspianego łuku przelały czarę goryczy i doprowadziły Regimiusa do wybuchu. Wykorzystał swe umiejętności, aby niepostrzeżenie zakraść się do namiotu rodziny, początkowo tylko po to, aby ukraść łuk Klausa – przynajmniej tak sobie teraz powtarza. Hochlandczyk przebudził się jednak, więc Regimius zabił go i jego bliskich. Wykorzystał wiedzę na temat dzikich zwierząt, aby uporować atak wygłodniałej bestii i sfalszował ślady wilczych łap. Teraz targają nim wątpliwości. Wie, że popełnił straszliwy uczynek, ale mimo to czuje się całkowicie usprawiedliwiony. Co więcej, zaczyna się już zastanawiać, jak w przyszłości dać nauczkę innym Hochlandczykom.

Regimius Janicke

Janicke to żylasty mężczyzna o cerze ogorzałej od słońca i wiatru, kolorem przypominającej siekaną wołowinę. Nosi krótko przyszytą brodę, przedwcześnie posiwiąłą z powodu ciężkiego życia. Duże, bładniebieskie i głęboko osadzone oczy patrzą odrobinę niepokojąco spod krzaczastych brwi. Rzadko zabiera głos, a jeśli już się odzywa, mówi krótko. Jedyny temat, na który wygłasza długie i płomienne przemówienia, to zagrożenie dla czystości ludu Talabheim ze strony Hochlandczyków.

Tajemnica jego nienawiści jest banalna. Ojciec Hochlandczyk porzucił ciężarną talabhejską chłopkę, która musiała samotnie wychować małego synka. Janicke dorastał karmiony opowieściami o zdradzieckich Hochlandczykach. Został drwalem, aby udowodnić, że może tę pracę wykonywać lepiej od każdego z tych krętaaczy z północy. Dorastał, polując w lasach niedaleko Breitblatt, ale ostatnio w Wielkim Lesie zrobiło się na tyle niebezpiecznie, że udał się na przeczekanie do Taalagadu.

Regimius Janicke

Profesja: łowca

Poprzednia profesja: leśnik

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	34	50	42	35	28	39	24
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	5	4	4	0	4	0

Umiejętności: plotkowanie, sekretne znaki (łowców), sekretny język (łowców), skradanie się +10, sposstrzegawczość, sztuka przetrwania, tropienie, ukrywanie się +10, wiedza (Imperium), wspinaczka, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, broń specjalna (długi łuk), broń specjalna (dwuręczna), bystry wzrok, niezwykle odporny, twardziel, wędrowiec

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń dwuręczna (dwuręczny topór), długi łuk i 10 strzał, łuk Klausa

Wypożyczenie: zestaw odrutek, 2 potraski, 8 s

Na tropie zabójcy

To, czy Bohaterom uda się wpaść na trop mordercy, zależy od stopnia ich zaangażowania w śledztwo. Mogą zatem dla wygody przyjąć, iż rzeczywiście było to zwierzę, i skoncentrować się na uspokajaniu chłopów oraz wzmacnianiu nocnych wart. Jednakże pragnienie zebrania wystarczającej liczby dowodów przeciwko zabójcy hochlandzkiej rodziny może nie pozwolić im spać spokojnie. Kluczem do zagadki jest łuk Klausa. Janicke nie mógł się zmusić do wyrzucenia cennej broni. Zamiast tego pozawijał łuk w szmaty i ukrył wśród swoich rzeczy. Jeżeli drużyna rozkaże wszystkim podopiecznym, a zwłaszcza tym, których podejrzewa o umiejętności pozwalające na dokonanie morderstwa, otworzyć swoje namioty – zmusi Janicke do przyznania, że jest w posiadaniu łuku zamordowanego. Z początku Regimius będzie twierdził, że broń należy do niego. Przepytywanie innych chłopów rzuci jednak trochę światła na nienawiść drwa do Hochlandczyków. Gdy Bohaterowie zapytają, dlaczego ktoś tak uprzedzony miałby obnosić się z łukiem, na którym wyrzeźbiony jest symbol Księcia-Elektora Hochlandu, wokół zapadnie głucha cisza. Postawiony pod ścianą Regimius będzie się bronił do upadłego przed skazaniem za czyny, których nie uważa za przestępstwo.

Jeżeli zbrodnia, którą popełnił, ujdzie mu na sucho, w przyszłości zaatakuję znowu i to nie raz, stając się strasliwym zagrożeniem dla wielu uciekinierów z Hochlandu, którzy chcieliby się osiedlić w okolicach Talabheim. W końcu sam Krwawy Bóg może się zainteresować Regimiusiem, ale do tego czasu nasi Bohaterowie będą już daleko stąd.

Inne scenariusze

Poranek może przynieść też inne, bardzo przykre odkrycie. Jeżeli Bohaterowie traktowali uchodźców na tyle dobrze, że zdołali zaskarbić sobie ich szacunek, tego ranka do jednego z nich (najlepiej kapłana lub uczzonego) podejdzie zatroskana starsza kobieta, która ujmie go delikatnie pod ramię i wyszepta: „Jest coś, na co powinienesz rzucić okiem, mój chłopcze”. Poprowadzi go do pobliskiego ogniska, gdzie stoi niespokojna rodzina, rozglądająca się nerwowo dookoła. Wpuszczają BG do kręgu, po czym szybko zastaniają przed oczyma ciekawskich to, co mają mu do pokazania. Przy ognisku siedzi chłopka z małym synkiem; oczy kobiety zaczerwienione są od płaczu. Trwożliwie patrzy na Bohatera, a po delikatnym ponagleniu przez męża („Greta, proszę cię...”) ściąga owijający chłopca koc. Plecy i klatka piersiowa dziecka są pokryte szarymi plamami. Chłopiec kaszle, po czym wstrząsa nim gwałtowny dreszcz, od którego trzęsie się całe ciało, a oczy matki na nowo wypełniają się łzami.

Bohater może wykonać Prosty (+10) test nauki (medycyna) lub leczenia, żeby domyślić się, na co patrzy. Wszyscy pozostali są po prostu przekonani, że to zaraza. Udany test pozwoli dojść do wniosku, iż mimo że symptomy wskazują na jakąś chorobę, to BG nigdy wcześniej o takiej nie słyszał (poza ewentualnie plotkami zasłyszanymi w Taalagadzie). Nieudany test sprawia, że Bohaterowi wydaje się, iż kiedyś słyszał lub czytał o czymś takim, ale nie może przypomnieć sobie żadnych szczegółów. Jedynie, co może teraz zrobić, to doradzić, aby chłopiec był ciepło przykryty, prawdopodobnie będzie chciał też dyskretnie odseparować rodzinę od reszty grupy. Nie ma to jednak żadnego znaczenia, dawno jest już za późno, tylko jeszcze nikt nie zdaje sobie z tego sprawy.

Radosne powitanie i złowieszcza droga powrotna

Uchodźcy i ich opiekunowie powinni dotrzeć do Breitblatt około południa czwartego dnia podróży. Wydawać by się mogło, że pokonany dystans nie był duży, ale należy wziąć pod uwagę, że większość chłopów w Imperium rodzi się, żyje i umiera, nie oddalając się od rodzinnej wioski bardziej niż na dzień marszu. Dlatego też uciekinierzy są bardzo szczęśliwi, że wreszcie dotarli do swych nowych domów. Kilku wystruga piszczałki, słysząc będzie skoczne melodie i piosenki, a w całej grupie zapanuje wesoły nastrój. W Breitblatt mieszka obecnie niewiele osób, ale wszyscy wylegną na ulice, żeby powitać nowoprzybyłych, a zapewne też po to, aby ocenić ich majątek. Do grupy zbliży się też sześcioosobowy oddział straży przydzielony do tego rejonu, wszyscy są bowiem ciekawi wieści z miasta.

W Breitblatt nie ma za dużo do oglądania. Jest to mała rolnicza wioska, oddalona o kilometr od Starej Drogi Leśnej i parę kilometrów od południowo-wschodniej krawędzi Taalbastonu. Obecnie wieś znajduje się w sferze wpływów Talabheim i księżnej Elizy Krieglitz-Untern. W przeszłości stanowiła jednak przedmiot politycznego sporu między Talabheim i Talabeklandem, więc często przechodziła z rąk do rąk. Bohaterowie z pewnością mogliby się tu zatrzymać na dłużej, ale jeżeli dowiedzieli się o chorobie, która zdaje się rozprzestrzeniać wśród chłopstwa, z pewnością chcieliby się oddalić na rozsądną odległość, a może nawet powiadomić o wszystkim medyków w mieście.

Dowódca straży doradza im, aby wracali tą samą drogą, którą przybyli, ponieważ z Waldfährt i całego południa dochodzą niepokojące wieści. W zależności od tego, jak drużyna traktowała swych podopiecznych, będą oni machać na pożegnanie albo z lodowatą obojętnością zignorują przygotowania Bohaterów do drogi powrotnej.

Podróż zostanie zdominowana przez dwa wydarzenia – niestety będą to złe omeny. Już pod koniec pierwszego dnia jeden z BG zacznie zanosić się silnym kaszlem, a jego ciałem od czasu do czasu będą wstrząsać dreszcze, chociaż oprócz tego nie będzie wykazywać żadnych innych objawów chorobowych (patrz ramka z opisem szarej febry). Zauważ, że w tym scenariuszu BG zostaje zarażony podstawową odmianą choroby.

Szara febra

Opis: Jest to zupełnie nowa choroba, więc ci, którzy na nią zapadają, nie wiedzą, czego mogą się spodziewać. Zaczyna się od drapania w gardle, które powoli przeradza się w suchy kaszel. Do tego dochodzą dreszcze, które stają się coraz częstsze i bardziej intensywne w miarę rozwoju choroby. Pod koniec na szyi i klatce piersiowej występują białoszare plamy – krótko po tym chory umiera albo ostatecznie zdrowieje. U ozdrowieńców plamy stopniowo bledną, ale nigdy całkowicie nie znikają. Nieliczne osoby, które miały już kontakt z chorobą, określają ją także mianem bladej drączki.

Czas trwania: 10 dni/specjalny.

Efekty: W ciągu pierwszych trzech dni od zarażenia chory cierpi tylko z powodu suchego kaszlu. Czwartego dnia, gdy zaczynają się dreszcze, traci 5 punktów z każdej cechy głównej. Każdego następnego dnia musi wykonać udany test Odporności, w przeciwnym razie straci kolejne 5 punktów tej cechy. Jeśli Odporność spadnie do 0 lub poniżej, postać umiera. Jeżeli natomiast przeżyje, po 10 dniach jej stan gwałtownie się poprawia. ozdrowieńcy nigdy potem nie zapadają na szarą febrę.

Choroba stworzona przez Nelricha Ropnia miała mieć długi okres inkubacji, podczas którego występowały niezbyt ostre objawy, ale który kończył się szybką śmiercią. Tak naprawdę szara febra nie jest do końca chorobą i sama w sobie nie wywołuje wymienionych powyżej skutków. Jest to raczej magiczne schorzenie, które powoduje, że organizm sam wytwarza truciznę. Szary prorok Asorak Stalowooki dokładnie przeanalizował sposób działania szarej febrы i był w stanie go zmodyfikować. Podając zarażonym specjalne „wzmocniacze” w pierwszym stadium choroby, mógł duplikować jej efekty, np. chory tracił 10 punktów każdej cechy głównej i codziennie 10 punktów Odporności.

Szary Prorok i jego sprzymierzeńcy są w posiadaniu „lekarstwa”, które pozornie leczy wszystkie skutki choroby, nie robi jednak nic, aby ją zatrzymać. Jeżeli ktoś wypije skaveński lek, wszystkie jego cechy wrócą do normalnego poziomu w ciągu godziny. Ale „uleczona” osoba cały czas jest zarażona szarą febrą i kiedy tylko przestanie przyjmować skaveńskie lekarstwo, dziesięciodniowy okres rozwoju choroby rozpocznie się od nowa, co oznacza, że trzeba je przyjmować stale, aby uchronić się przed nawrotem choroby.

Utalentowany i doświadczony aptekarz mógłby odkryć prawdziwą naturę szarej febrы i stworzyć lek, który leczyłby z niej zupełnie, ale musiałby oddziaływać jednocześnie na efekty wywołane przez chorobę i truciznę. Kapłan Shallyi też mógłby pomóc, rzucając czary *leczenie choroby* i *zwalczanie trucizny*; musiałby jednak wiedzieć, że tak właśnie należy uczynić.

Drugie wydarzenie będzie miało miejsce ostatniej nocy przed dotarciem do Taalagadu, o ile Bohaterowie wystawią warty. Na jakąś godzinę przed świtem strażnik zauważy w oddali podejrzaną grupę. Kilka zgarbionych postaci przemknie w poprzek wiodącego na północ odcinka drogi i z niesamowitą szybkością zacznie się zbliżać do widocznego w oddali masywu Taalbastonu, oświetlonego bladym blaskiem Mannsleiba. Prosty (+10) test **sposstrzegawczości** pozwoli zauważyć, że postacie poruszają się szybciej niż jakkolwiek człowiek, dosłownie w mgnieniu oka znikając z zasięgu wzroku. W miejscu, w którym przekraczały drogę, Wymagający (-10) test **tropienia** pozwoli odnaleźć ślady przypominające odciski łap olbrzymich gryzoni. Dociekliwy Bohater po wykonaniu kolejnego Wymagającego (-10) testu **tropienia** może podjąć trop w kierunku, z którego przyszły tajemnicze postacie. Ślady prowadzą do brzegów Talabeku. Na niewielkim obszarze widać odcisniętą w błocie istną gmatwaninę niezwykle śladów. Test **sposstrzegawczości** pozwoli zauważyć kilka pustych woreczków, porzuconych przy stercie głazów. Na jednym z kamieni w pobliżu pozostał ślad srebrzystego proszku, który można zebrać do późniejszego sprawdzenia, ale poza tym nie ma tu nic ciekawego.

Alternatywny scenariusz

Eskortowanie uchodźców może nie przypaść Bohaterom do gustu, zwłaszcza jeżeli mają o sobie zbyt wysokie mniemanie lub za dużo pieniędzy. Mogą zdecydować się na przekupienie urzędników, aby szybciej dostać się do miasta. Nie powinienś im w tym przeszkadzać – powyższy rozdział miał tylko na celu pokazanie im, że sytuacja w Talabheim nie jest zbyt dobra, oraz zarażenie kilku z nich szarą febrą. Łapówki nie odniosą skutku, ponieważ urzędnicy miejscy są świadomi plagi rozprzestrzeniającej się po dokach i żadna kwota nie przyspieszy papierkowej roboty.

Jeżeli BG zostaną w Taalagadzie, również zarażą się chorobą, niestety jej „ulepszoną” wersją. Przejdź więc natychmiast do **Rozdziału II**.





Rozdział II: Zaraza w porcie

WTaalagadzie źle się dzieje. Plotki znajdują potwierdzenie w rzeczywistości – zaraza niepowstrzymanie rozprzestrzenia się w porcie. Placzliwe zawodzenia

żywych dobiegają z każdego domostwa, ponieważ najszybciej umierają dzieci i starcy, ale wkrótce ofiar będzie coraz więcej. Liczba zmarłych jeszcze nie przeraża, ale już wkrótce na ulicach leżeć będą porzucone ciała, ponieważ chorych jest zbyt wielu, nawet dla pracowitych kapłanów Shallyi.

Dowódca garnizonu Drogi Czarodziejów przygotował się na najgorsze i ustawił blokadę na drodze wiodącej przez Taalbaston. Dopóki nie uda się opanować sytuacji w Taalagadzie, nikt nie zostanie wpuszczony do Talabheim.

W którym nasi Bohaterowie odkrywają, że szlachetne zdrowie jest najcenniejszym skarbem. W porcie wrze, dowódca ma dylemat, a ludzie, szczury i inne stworzenia roją się przed murem, który wkrótce zostanie sforsowany.

Złe wieści szybko się rozprzestrzeniają, większość statków omija port. Do przekłętego miasta płynie jednak nieprzerwany strumień pielgrzymów. Niczym padlinożerne kruki na pole bitwy zmierzają do Taalagad

fanatycy i biczownicy, wygłaszający pełne potępienia kazania i przepowiadający nieuchronną zagładę. Przemierzają ulice, a podążający za nimi tłum robi się z dnia na dzień coraz większy i niebezpieczniejszy. Każdy, kogo uznają za potępionego, zostaje spalony w „oczyszczającym ogniu”. W dokach legną się ogromne i agresywne szczury. Na razie atakują tylko słabych i chorych, ale to tylko kwestia czasu, kiedy przestaną się bać pozostałych.

Zdaje się, że nie tylko nieszczęścia, ale i plagi chodzą parami.

– Z powrotem w Taalagadzie –

Kto by pomyślał, że tak wiele może się zmienić w ciągu tygodnia. Zanim jeszcze oczom BG ukażą się zabudowania Taalagadu, usłyszą przeraźliwe, zbolale jęki. Każdy, kogo spotkają na ulicy, poinformuje ich o epidemii szarej febry i zamknięciu Drogi Czarodziejów. Wiadomość o planie nie powinna być dla BG zaskoczeniem, ale rodowici talabheimczycy będą bardzo niezadowoleni z tego, że odcięto ich od miasta. Prosty (+10) test **plotkowania** ujawni, że nocą po ulicach krążą procesje biczowników, którzy podpalają wszystkich chorych, których uda im się złapać.

Nie trzeba dodawać, że jest to bardzo niepokojąca wiadomość dla zarażonych członków drużyny. Dwa poziomy sukcesy dostarczą także informacji o niezwyklej populacji wielkich szczurów opanowujących port.

Najprawdopodobniej Bohaterowie przede wszystkim będą chcieli odebrać swoje wynagrodzenie. Barman w gospodzie „Pod Węgorzem” skieruje ich do Miejskiego Urzędu ds. Przepustek, oddalonego o przecznice od Drogi Czarodziejów. Budynek jest zamknięty i zabarykadowany, ale jeżeli BG będą się głośno dobijać, po chwili na dachu

pojawi się kilku mężczyzn uzbrojonych w kusze i zażąda, aby BG powiedzieli, z czym przychodzą. Zaskakujące, ale gdy wyjawia cel swojej wizyty, okaże się, że urzędnicy rzeczywiście będą mieli dla nich pieniądze od Hohenloha. Jednakże sędzia zdążył już udać się pośpiesznie z powrotem do miasta, więc nie ma co liczyć na jego pomoc w dostaniu się za mury. Urzędnicy zrzucą pieniądze z dachu w małych skórzanych sakiewkach – 8 zł na głowę, jak było umówione – jednak pod żadnym pozorem nie otworzą drzwi.

Gdy BG przeliczą pieniądze i będą chcieli się oddalić, jeden z kuszników zakrzyknie: „*Chwila, chłopaki, jeszcze jedna sprawa!*”. Zniknie na chwilę, po czym pojawi się ze zwojem pergaminu w ręce. Wyczytuje z niego imiona, dopóki

nie dojdzie do któregoś z Bohaterów. Wtedy zrzuca im zaktualizowane przepustki uprawniające do przejścia przez Taalbaston. „*Widzicie te małe niebieskie gryfy? Przedłużyłem ważność przepustek, więc możecie zostać jeszcze przez dwa tygodnie, ale to wszystko, co mogłem dla was zrobić. Powodzenia!*”.

Świetnie, ale co teraz? BG zostali pozostawieni samym sobie na ulicach Taalagadu, a kilku z nich zaczyna zdradzać symptomy choroby. Żaden statek nie zabierze ich z przekłętą portu, a żadne miasto oprócz Oka Lasu, Talabheim, nie jest na tyle blisko, aby na czas uzyskać pomoc. Drużyna ma niewiele możliwości, a kilka z tych, które jej jeszcze pozostały, opisano poniżej.

– Na ulicach –

Na ulicach Taalagadu nigdy nie było zbyt bezpiecznie, ale teraz zrobiło się naprawdę paskudnie. Przystawione poniżej wydarzenia mają za zadanie stworzyć mroczną i przynębiającą atmosferę, a także uświadomić Bohaterom, że pozostanie w Taalagadzie to pewna śmierć.

Przemierzając ulice, członkowie drużyny mogą stać się świadkami lub uczestnikami wydarzeń opisanych w dalszej części tekstu. Tylko jedno z nich nie jest opcjonalne – rozruchy z udziałem Hochlandczyków będą miały miejsce trzeciego dnia po tym, jak Bohaterowie powrócą do portu.

Cholernie wielkie szczury

Idąc jedną z ulic, Bohaterowie zauważają małego chłopca ciągnącego wiadro mętnej wody w stronę bocznej alejki. Nagle dziecko zostaje zaatakowane przez zwierzę wyglądające na pierwszy rzut oka jak parchaty pies. Jeżeli BG podejść bliżej, bestia o szarym futrze obróci się w ich kierunku. W rzeczywistości jest to gigantyczny szczur. Nie ucieka, ale stoi w miejscu i syczy na BG. Powinni teraz wykonać test **spostrzegawczości**. Udany test oznacza, że zauważyli czerwone ślepią, wpatrując się w nich z okolicznych dachów. Nieudany test sprawi, że przez pierwszą rundę walki szczury będą miały przewagę ataku z zaskoczenia. Grupa sześciu wielkich szczurów (plus 1 na każdego z BG) skacze na członków drużyny, gryząc i drapiąc na oślep.

Szczur olbrzymi

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
25	0	31	30	42	14	18	5

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	7	3	3	6	0	0	0

Umiejętności: pływanie +10, skradanie się, spostrzegawczość +10, ukrywanie się

Zdolności: broń naturalna, widzenie w ciemności, wystrzone zmysły

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: zęby

Szczury będą walczyć do momentu, gdy więcej niż połowa z nich zostanie zabita – wtedy szybko uciekną. Każdy

z Bohaterów, który otrzyma od szczura trafienie krytyczne, automatycznie zostaje zarażony szarą febrą.

Chłopiec ma na imię Janko i nie może się odplacić BG niczym poza bezbrzeżną wdzięcznością. Prosty (+10) test **wiedzy (Imperium)** zdradzi jego kislevski akcent. Jeżeli BG będą chcieli odprowadzić go do domu, dojdą do rozpadającej się, ciasnej rudery, której dwie ściany i dach ledwo trzymają się razem. Janko dumnie przedstawi Bohaterów matce, która najwyraźniej nie żyje już od dnia lub dwóch. „*Mamusia jest chora*”. Tylko od nich zależy, co postanowią zrobić w tej sytuacji.

Janko, biedny chłopiec

Profesja: chłop

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
24	26	23	29	32	28	26	31

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	2	2	5	0	2	0

Umiejętności: hazard, plotkowanie, pływanie, powożenie, przekonywanie, rzemiosło (gotowanie), skradanie się, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (Imperium), zastawianie pułapek, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo szybki, chodu!, odporność psychiczna, twardziel

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: nóż

Wypożyczenie: wiadro pełne brudnej, cuchnącej wody

Rzeką też nie uciekniemy

Przechodząc w pobliżu doków, Bohaterowie ujrzą grupę ludzi wykrzykujących rozpaczliwie w stronę wolno przepływającej łodzi. Kilku z nich skacze do wody i płynie w kierunku łajby, ciągnąc za sobą skromny dobytek. Gdy są mniej więcej w połowie drogi, kilku mężczyzn na pokładzie zaczyna do nich strzelać z broni palnej. Żadnemu z uciekinierów nie udaje się dosięgnąć burty, a trupy spływają z prądem rzeki. To wydarzenie powinno uświadomić

członkom drużyny, że jeżeli myśleli o opuszczeniu Taalagadu łodzią, powinni rychło porzucić ten plan.

Płomień wiary

Pewnej nocy z oddali zaczyna dobiegać szmer, który po chwili daje się zidentyfikować jako przemówienie albo kazanie wypowiadane podniesionym głosem. Bohaterowie, którzy zdecydują się sprawdzić, skąd dobiegają te dźwięki, łatwo odnajdą charyzmatycznie przemawiającego (i z pewnością szalonego) fanatyka, któremu udało się zgromadzić grupę podzielających jego przekonania ludzi i doprowadzić ich do ekstazy swoją grzmiącą mową. W kulminacyjnym punkcie oracji, aby udowodnić oddanie sprawie, mówca podpala własne szaty. Tłum oszołomiony jego świętym zapalem na chwilę cichnie, po czym rozpętuje się istne piekło, gdyż fanatycy starają się podpalić wszystkich i wszystko dookoła.

Fanatycy dzielą się na cztero- lub pięcioosobowe grupy, walczące na śmierć i życie. Opanowana postać może odwrócić od siebie zainteresowanie fanatyków, krzycząc: „*Patrzcie tam! Mutanci! Dorwijmy ich!*” i wykonując udany Trudny (-20) test **przekonywania**.

Szaleńcy z pochodniami

Profesja: fanatyk
Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	26	42	33	32	25	36	25
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	14	4	3	4	0	1	0

— W poszukiwaniu lekarstwa —

Ponieważ zapadnięcie na śmiertelną chorobę przeszkadza w prowadzeniu pełnego przygód życia, BG będą z pewnością zainteresowani znalezieniem leku na szarą febrę. Łatwiej to jednak powiedzieć niż zrobić. Łatwy (+20) test **nauki (medycyna)** pozwoli dojść do wniosku, że jest to choroba wcześniej niespotykana nie tylko w Talabheim, ale i w całym Imperium, więc znalezienie remedium może nie być takie proste.

Kapłani Shallyi

Większość osób pierwsze kroki skieruje z pewnością do wyznawców Shallyi. Kapłani tej bogini cieszą się powszechnym szacunkiem w całym Imperium. Ich gotowość do niesienia pomocy tam, gdzie jest najbardziej potrzebna, bez oglądania się na własne bezpieczeństwo, jest legendarna. Nie powinno więc być dla nikogo zaskoczeniem, że mała grupa wyznawców Shallyi otworzyła prowizoryczny szpital, w którym próbują leczyć ofiary szarej febrы. Wprawdzie jeden z kupców udostępnił im pusty magazyn w dokach, ale pieniądze na podstawowe środki wciąż brakuje. Drżące ciała już pokrywają podłogi dolnych i górnych pięter budynku, a nowych wciąż przybywa. Zmęczeni słudzy Pani Miłosierdzia

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (teologia), plotkowanie, przekonywanie, wiedza (Imperium) +10, zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)
Zdolności: bardzo silny, broń specjalna (korbacze), czuły słuch, przemawianie, twardziel, urodzony wojownik
Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)
Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0
Uzbrojenie*: morgensztern albo korbacz
Wyposażenie: pochodnie

* Jeżeli wywiąże się walka, należy pamiętać, że fanatycy unurzali swoją broń w smołę i podpalili ją. Trafiona nią postać musi za każdym razem wykonać udany test **Zręczności** albo zajmuje się ogniem (patrz **Ogień**, str. 141 *Księgi Zasad*). Weź pod uwagę, że płomienie palą także atakujących, ale oni nie zwracają na to najmniejszej uwagi. Aby wzmocnić efekt, możesz sprawić, że jednego z fanatyków w odpowiednim momencie całkowicie pochłonie ogień.

Rozruchy wśród Hochlandczyków

Straszne warunki w porcie i okolicach to jedno, ale plaga była kroplą, która przepełniła czarę goryczy dla zdesperowanych uchodźców z Hochlandu. Rankiem trzeciego dnia po powrocie Bohaterów armia czterystu Hochlandczyków przechodzi ulicami i zbiera się na Drodze Czarodziejów w celu wkroczenia do Talabheim. Kiedy przejdą zaledwie sto kroków w stronę pierwszych zakrętów Drogi Czarodziejów, rozpocznie się ostrzał z Taalbastonu. Kule armatnie uderzą w tłum, miażdżąc ludzi i niszcząc doszczętnie wszystko dookoła. Bohaterowie, gdziekolwiek się akurat znajdą, usłyszą kanonadę i poczują, jak ziemia trzęsie się od strzałów. Potrwa to jakąś minutę, po czym wszystko ucichnie. Gdyby któryś z BG zdecydował się obserwować daremne wysiłki hochlandzkich uchodźców, po przybyciu na miejsce rzezi powinien wykonać udany test **Sily Woli**, w przeciwnym wypadku otrzyma 1 Punkt Obłądu.

przeciskają się między rzędami chorych, próbując nie potykać się o nich. Kilku poważnych kapłanów Morra również przechadza się wśród ciał, udzielając ostatniego namaszczenia i pomagając usuwać zwłoki. Smród palonych ciał jest wszechobecny, ponieważ trupy odciąga się na odległość kilkudziesięciu metrów i pali co kilka godzin. Każdemu z Bohaterów, który kiedyś widział pobożowisko po wielkiej bitwie, szpital Shallyi przypomni coś, o czym wolałby zapomnieć.

Niezależnie od tego, czy BG udali się do szpitala w poszukiwaniu pomocy, czy też tylko przechodzili wzdłuż doków, spiesząc gdzieś indziej, rzuci im się w oczy młoda kapłanka Shallyi, siedząca na naprędcie skleconym ze starej beczki siedzisku. Dziewczyna lka histerycznie i szepcze chrypliwie: „*To beznadziejne, beznadziejne. To nie jest choroba. To klątwa. Klątwa! Jestem zgubiona. Zgubiona!*”. Kilka towarzyszek stara się ją pocieszyć i usunąć z widoku gapiów. Jeżeli Bohaterowie zagadną ją o „klątwe”, dziewczyna tylko potrząśnie głową i zalka żałośnię. Udany Prostý (+10) test **przekonywania** pozwoli uzyskać od jednej z kapłanek odpowiedzi na parę pytań. Dowiedzą się, że dziewczyna ma na imię Kristiana i niedawno przybyła do doków z miasta. „*Biedactwo. Odcięta od bliskich, patrzy na to wszystko...*”

Chociaż wydaje mi się, że jej ojciec, dowódca garnizonu Najwyższej Wieży, mógłby z łatwością wprowadzić ją w obręb murów". Kapłanka niewiele więcej może przekazać drużynie.

Drużyna poszukująca u wyznawców Shallyi szybko działającego magicznego lekarstwa srodze się rozczaruje. Pomijając fakt, że niczym się szczególnie nie zasłużyli, aby mieć pierwszeństwo przed innymi potrzebującymi, kapłani nie mogą im pomóc też z tego względu, że choroba jest odporna na ich zwyczajowe modlitwy. Chociaż robią, co mogą, aby ulżyć chorym w cierpieniu, stają się coraz bardziej sfrustrowani i niepewni co do celowości własnych działań. Jeżeli Bohaterowie zaoferują pomoc albo zapytają, co mogą dla kapłanów zrobić, ci przyjmą propozycję z wdzięcznością. Poproszą, aby BG udali się do domu w najlepszej dzielnicy Taalagadu, kilka przecznic od Drogi Czarodziejów. Mieszka tam doświadczony aptekarz i sławny zielarz Widenhoft, którego BG mają poprosić o pomoc. Dla kapłanów Shallyi to ostatnia nadzieja.

Jeżeli Bohaterowie nie zdecydowali się na szukanie pomocy u kapłanów, to i tak mogą usłyszeć o Widenhofcie, rozpytując w mieście o cenionych aptekarzy i wykonując Łatwy (+20) test **plotkowania**. Rodowici mieszkańcy Talabheim mogli nawet słyszeć o nim wcześniej, ale przedtem muszą wykonać udany Wymagający (-10) test **wiedzy (Imperium)**.

Dom uzdrowiciela

Dom Widenhofta mieści się na końcu małej alejki, w pobliżu głównej ulicy wiodącej prosto do Drogi Czarodziejów. Nad wzmocnionymi drzwiami wisi niewielki szyld, przedstawiający oko oplecione bluszczem. BG mogą wydawać się w tej dzielnicy trochę nie na miejscu, ale większość taalagadzkich strażników opuściła swoje posterunki i dopóki Bohaterowie otwarcie nie zaatakują Taalbastonu, nikt nie będzie ich niepokoił.



Mogą pukać do woli, ale nikt nie otworzy drzwi, nie wydaje się też, aby za nimi słychać było jakiegokolwiek odgłosy. Drzwi frontowe można otworzyć, wykonując udany test **otwierania zamków** (lub wyważyć, po udanym teście Krzepy). Z tyłu znajduje się mały ogródek otoczony murem. Uwieńczony sukcesem Prosty (+10) test **wspinaczki** pozwoli drużynie znaleźć się na podwórku. Tylne drzwi są łatwiejsze do sforsowania i potrzebny będzie tylko Łatwy (+20) test **otwierania zamków**, aby dostać się do środka. Jeżeli w drużynie brakuje Bohatera z takimi umiejętnościami, można wyważyć drzwi dzięki udanemu testowi Krzepy lub wybić jedno z okienek na piętrze, ale trzeba będzie się trochę pogimnastykować, bo jeden z BG będzie musiał stanąć na ramionach drugiego.

W środku

Skromnie urządzonego domu aptekarza ma dwie kondygnacje. Na piętrze znajduje się kilka pokoiów gościnnych, duża sypialnia i wielki, przestronny pokój wypełniony drewnianymi doniczkami, w których rosną przeróżne rośliny i zioła. Parter podzielony jest na kuchnię, jadalnię i ogromną, wypełnioną książkami pracownię, w której Bohaterowie odnajdą oparte o biurko zwłoki. Drużyna nie może mieć pewności, ale najprawdopodobniej zmarły to Gotthard Widenhoft we własnej osobie. W jego karku tkwi nóż do rzucań. Nóż ma trzy ostrza, których krawędzie zostały pokryte trucizną. Łatwy (+20) test **Zręczności** pozwoli usunąć ostrze bez ryzyka skaleczenia się. Nieudany test oznacza, że postać musi natychmiast wykonać test **Odporności**. Nieudany test oznacza utratę 3 punktów **Żywotności**. Rękę nieszczęsnika przeszywa palący ból i Bohater upuszcza broń. Udany Trudny (-20) test **nauki (runy)** pozwoli przypomnieć sobie, iż tego rodzaju bronią posługują się legendarni szczuroludzie. Dla wszystkich innych jest to tylko nóż o niezwykłym kształcie. Z pozycji, w której znajduje się Widenhoft, można wynioskować, że śmierć nastąpiła natychmiast po trafieniu – w pokoju nie ma żadnych śladów walki.

Bohaterowie, którzy potrafią czytać, wśród szpargałów na biurku odnajdą papiery z zapiskami na temat białej drączki, na marginesach dopisane są uwagi w języku klasycznym. Te strony to urywki z tileańskiej książki pod tytułem *Plaga i Księstwo*, opisującej zarazę, która kilkanaście lat temu niespodziewanie nawiedziła tileańskie miasto Miragliano. Biała drączka nie była jednak chorobą śmiertelną, co zostało odnotowane na marginesie: „Zmodyfikowana? Ale jak? I dlaczego?”. Na ostatniej stronie znajduje się niewyraźny dopisek: „Było w wodzie, ale dlaczego? Jedynie czas...” zakończony kleksem z atramentu. Łatwy (+20) test **spostrzegawczości** pozwoli się domyślić, że były to ostatnie słowa, jakie Widenhoft napisał przed śmiercią.

List i próbki

Łatwy (+20) test **przeszukiwania** doprowadzi do wniosku, że aptekarz był w trakcie analizowania kilku próbek. Na obrotowej podstawce stoi rzeźbiona drewniana szkatułka zawierająca czarkę z wodą, malutkie drewniane pudełeczko z lepkiem, srebrzystym proszkiem oraz szklana fiolka, wypełniona niebieskawą cieczą. Na stole leży także otwarta koperta, adresowana do Gottharda Widenhofta. Zielarz po przeczytaniu schował list z powrotem, więc BG mogą go teraz odczytać. Oto jego treść:

Szanowny Panie,

Oto próbka, o której rozmawialiśmy.
I pamiętajcie, nie mówcie o tym nikomu.
Trzeba zachować ostrożność. Powtarzam,
nie mówcie nikomu. Ich szpiedzy są wszędzie.
Pracujcie najszybciej jak potraficie.

Niech Taal ma nas w swojej opiece,
R. Nierhaus

Każda z próbek jest opisana w języku klasycznym, ale zrozumienie tekstu wymaga udanego testu **nauki** (medycyna lub **alchemy**). Są to głównie uwagi dotyczące temperatur i substancji, którymi oddziaływano na próbki. Czarka z wodą jest opisana jako **Talabek** – pierwsze bicie dzwonów po święcie. Opis srebrnego proszku rozpoczyna się od uwagi **Ekstrakt z wód rzeki**. Jeżeli któryś z BG wcześniej podążył tropem śladów wiodących do Talabeku (patrz **Rozdział I**), rozpozna, że to ta sama substancja, którą widział rozsypaną na skałach. Notatki dotyczące niebieskawej cieczy kończą się stwierdzeniem w staroświatowym: *Nie szczepionka – odtrutka*. Płynu jest za mało, aby uleczyć kogokolwiek, ale BG nie mogą przecież tego wiedzieć.

Oprócz notatek, które dla odpowiednich osób mogą okazać się bezcenne, niewiele więcej można znaleźć w domu

Widenhofta. Bohaterowie wierni zasadzie dokładnego szabrowania odnajdą wiele ziołowych substancji, nie nadających się jednak do łatwego sprzedania. Wśród nich znajdują się trzy wyraźnie podpisane porcje grzybków Szalonego Kapelusznika i jedynie one mogą dostarczyć szybkiego zysku.

Dzielny i zdesperowany kapitan

Kapitan Rudolf Nierhaus jest dowódcą garnizonu Najwyższej Wieży, strzegącego Drogi Czarodziejów. Wie o tym każdy mieszkaniec Talabheim, a i pozostali mogą się tego dowiedzieć bez większych problemów. Udany Prosty (+10) test **plotkowania** pozwoli się dowiedzieć, że córka kapitana to młoda, lecz szanowana kapłanka Shallyi. Mówi się, że dziewczyna jest błogosławiona, ponieważ ostatnio w cudowny sposób ozdrowiała z trawiącej ją zarazy, a takie rzeczy dzieją się często, gdy jest się wybrańcem Bogini Miłosierdzia. Ma na imię Kristiana; BG mogli ją spotkać przed drzwiami prowizorycznego szpitala. Niestety krążą plotki, że żona Nierhaus'a również zachorowała na szarą febrę.

BG mogą spróbować poinformować Nierhaus'a o tym, czego sami się dowiedzieli lub domyślili, w nadziei, że będzie potrafił zrobić z tych informacji dobry użytek. W tej chwili Nierhaus nie wygrałby plebiscytu na najbardziej lubianego

Za kulisami: Dylemat kapitana

Aby wprowadzić w życie swój diabelski plan, Szary Prorok Asorak Stalwooki od pewnego czasu knuł kilka równoległych intryg. W chwili, gdy zdecydował się zagarnąć Talabheim, zdał sobie sprawę, że odcięcie miasta od zewnętrznego świata będzie istotnym elementem planu. Już dawno temu stwierdził, że najszybciej osiągnie ten cel, przekonując ludzi, że plaga w Taalagadzie wymyka się spod kontroli, gdyż jak słusznie sądzi, tego boją się najbardziej. Wpłynął na Nelricha Ropnia, aby ten stworzył nową wersję starej choroby, którą następnie Szary Prorok odpowiednio „wzmocnił”. Skaveny już od jakiegoś czasu rozprzestrzeniały szarą febrę wśród mieszkańców Taalagadu, przygotowując grunt pod kolejną fazę planu Szarego Proroka.

Aby upewnić się, że zagrożenie zostanie potraktowane poważnie, Asorak Stalwooki zdecydował się przeciągnąć na swoją stronę Nierhaus'a. Szpieg z klanu Eshin zaraził Kristianę szarą febrą i poinformował kapitana, że może uzyskać odtrutkę, ale musi stosować się do żądań szczuroludzi. Młoda kapłanka jest przekonana, że ojciec, aby ją ratować, zawarł pakt z Mrocznymi Bóstwami, co doprowadza ją do stopniowej utraty zmysłów, gdyż uważa, że wyzdrowiała kosztem życia innych. W trakcie leczenia Nierhaus z każdej fiołki z antidotum pobierał niewielkie ilości płynu, aż do momentu, w którym uznał, że zebrał wystarczająco dużo, aby przekazać substancję Widenhoftowi do analizy.

Na kilka nocy przed wydarzeniami rozgrywającymi się w tym rozdziale, na przykład gdy drużyna wracała do Taalagadu, grupa szpiegów Eshin wyspała do Talabeku katalizator, który zdecydowanie wzmocnił efekty działania szarej febrы (odnośnie nietypowego rozwoju choroby patrz str. 44). Substancja, o której mowa, to właśnie ten srebrzysty, lepki proszek, który Bohaterowie mogli znaleźć na brzegu Talabeku i/lub w pracowni Widenhofta. To on jest przyczyną, dla której ludzie w Taalagadzie umierają szybciej, niż gdyby chorowali na mniej złośliwą odmianę bladej drączki.

Kiedy ludzie zaczęli padać jak muchy, skaveny zażądały od Nierhaus'a, aby przekonał swoich zwierzchników do zamknięcia miasta. Kapitan próbował się przeciwstawić, aby zyskać trochę czasu dla Widenhofta, ale wtedy szczuroludzie zarazili szarą febrą jego żonę i oznajmili mu, że od tej pory będzie otrzymywał tylko jedną odtrutkę dziennie – zmuszając go do wyboru między życiem córki i żony. Przyparty do muru Nierhaus poddał się i zamknął Drogę Czarodziejów, wciąż żywiąc nadzieję, że badania Widenhofta przyniosą jakieś rezultaty. Jednak gdy BG poinformowali go o śmierci aptekarza, zrozumiał, że skaveny przejrzały jego plany i mieszkańcom Talabheim kończy się czas. Po wysłaniu drużyny w drogę kapitan wysłał list do swojego przełożonego w Radzie Łowców, Christopha Stallmaiera, po czym strzela sobie w głowę.

Równolegle do tych wydarzeń Nelrich Ropień i jego sprzymierzeńcy z klanu Pestilens odkrywają, że ze stworzoną przez nich chorobą dzieje się coś niedobrego. Dochodzi do konfrontacji Ropnia ze Stalwookim, zgodnie z planem Asoraka. W tym momencie oddziały klanu Skryre prowadzą Nelricha i jego towarzyszy do Talabheim. Z niektórymi Bohaterowie mogą się spotkać w **Rozdziale III**.

mieszkańca miasta – powszechnie wiadomo, że jest jedną z osób bezpośrednio odpowiedzialnych za przekonanie księżnej i rady do zamknięcia bram Talabheim. Nawet wcześniej był chronioną osobistością, ale po ostatnich wydarzeniach jeszcze trudniej się do niego dostać. Oficjalne prośby o spotkanie z kapitanem są z góry skazane na porażkę, przynajmniej dopóki sytuacja w Taalagadzie się nie ustabilizuje. Nielegalnych sposobów, które może wymyślić drużyna, jest naprawdę wiele. Większość planów zakładać będzie zapewne hojne szafowanie takimi umiejętnościami jak gadanina, przekonywanie, ukrywanie się czy charakteryzacja, połączone z łapówkami. Bohaterowie, którzy są w posiadaniu rozmaitych imperialnych listów uwierzytelniających, mogą spróbować zrobić z nich użytek, ale taki manewr ściąganie na nich niepożądaną uwagę (BG nie muszą być tego świadomi).

Jak na ironię, najprostsze sposoby okażą się najskuteczniejsze. Jeżeli drużyna zachowała list sędziego Hohenloha i z pomocą małego fałszerstwa zdoła zmienić wskazane w nim daty, może się z nim zgłosić w posiadaniu przy Drodze Czarodziejów i zażąda natychmiastowego widzenia z kapitanem. BG mogą też zechcieć wypróbować równie prostą, aczkolwiek szalenie ryzykowną taktykę twierdzenia, że są przyjaciółmi lub znajomymi Widenhofa, co w istocie szybko doprowadzi ich przed oblicze Nierhaus.

Spotkanie z kapitanem

Kapitan spotka się z drużyną w małym pokoju, wejście do którego prowadzi z jednego z odgałęzień Drogi Czarodziejów. Ściany pomieszczenia zbudowano z płyt czarnego łupku pochodzącego z Taalbastonu, co nadaje mu wygląd więziennych celi. Jest też dobrze ukryty przed wzrokiem ciekawskich. Strażnicy prowadzą Bohaterów do pokoju, w którym czeka już na nich Nierhaus. Przed drzwiami z dębowych desek okutych żelazem stoi dwóch osiłków. Mierzą drużynę groźnymi spojrzeniami, po czym jeden z nich obraca się i wystukuje na drzwiach umówioną serię uderzeń, która służy jako kod. Słychać dźwięk odsuwanej zasuwki i drzwi uchylają się na tyle, aby BG mogli się przez nie pojedynczo przecisnąć. Nierhaus stoi w głębi wnęki za drzwiami, trzymając w rękach dwa pięknie grawerowane, i bez żadnych wątpliwości nabite pistolety. Pokazuje Bohaterom, aby ustawili się pod przeciwległą ścianą i dopóki tego nie uczynią, nie mówi ani słowa. Niezależnie od tego, jak BG udało się doprowadzić do spotkania, kapitan przywita ich, celując do nich z broni. Jeżeli któryś z BG przedstawi się jako czarodziej, jeden z pistoletów będzie stale wycelowany w niego, podczas gdy z drugiego kapitan będzie mierzył do pozostałych. Nierhaus przyjrzy się każdemu z Bohaterów z osobna, po czym stwierdzi:

„Nie znam żadnego z was. Nie jesteście na usługach Talabheim, bo bym o tym wiedział. Kim jesteście i czego chcecie? Streszczajcie się.”

Wysłucha opowieści drużyny bez mrugnienia okiem, ani na chwilę nie zdradzając się ze swoimi przemyśleniami, aż do momentu, w którym dowie się, że aptekarz Widenhofs nie żyje. Jego żrenice rozszerzają się, zblednie i oprze się o ścianę, szepcząc: *„Oni wiedzą. Na krew Taala, oni wiedzą”*. Jeżeli BG wykorzystają moment i szybko zadadzą pytanie: *„Jacy oni?”* albo coś podobnego, kapitan odpowie: *„Szczerzy chodzące na dwóch nogach”*, a następnie przyjrzy się natarczywie Bohaterom. *„Czy macie notatki Widenhofa?”*. Twierdząca odpowiedź sprawi, że Nierhaus szybko skinie głową i powie: *„Musicie dostać się do miasta, ale nie mogą was tam poprowadzić Droga. Jest taki człowiek, Estalijczyk*

o imieniu Eladio. Popytajcie o niego w dokach. Powiedziecie mu, że Nierhaus powiedział: ‘Musimy się stąd wydostać przez Smoczy Język’. W mieście pytajcie o aptekarza Daublera.”

Nie czekając na odpowiedź, kapitan zakrzyknie: *„Straże!”*. Drzwi otworzą się i jego ludzie momentalnie wsadzą głowy do środka. *„Ci panowie właśnie wychodzą”*. Nierhaus spojrzy na członków drużyny, a oczy zajdą mu łzami: *„Idźcie, nasze życie będzie w wielkim niebezpieczeństwie, jeśli nie postaciecie tak, jak powiedziałem. Oni będą wiedzieć, a przynajmniej coś podejrzewać. Niech Taal zlituje się nad nami wszystkimi”*. To będzie ostatni raz, gdy BG ujrzą go żywego.

Kapitan Rudolf Nierhaus

Kapitan jest mężczyzną średniego wzrostu, ale spojrzenie jego przenikliwych, szaroniebieskich oczu potrafią wytrzymać tylko nieliczne osoby, obdarzone wyjątkowo silną wolą. Większość czuje się przy nim niezbyt pewnie. Ma jasne włosy, krótko przycięte i nieco przeredzone na czubku głowy, co jest jedną z niewielu oznak zdradzających jego wiek. Cieszy się reputacją skrupulatnego i dokładnego dowódcy, a na stanowisko kapтана garnizonu Najwyższej Wieży został wybrany spośród wielu wykwalifikowanych kandydatów. Jest to stanowisko niezwykle istotne z punktu widzenia bezpieczeństwa Talabheim, gdyż kapitan zarządza jednocześnie Drogą Czarodziejów.

Będąc człowiekiem honoru i surowych zasad, kapitan nigdy nie przypuszczał, że stanie się zdrajcą. Skaveny jednakże okrutnie wykorzystały przeciw niemu jego wielką miłość do żony i córki, aby wprowadzić w życie swe perfidne plany. Więcej szczegółów można znaleźć w ramce Dylemat kapłana.

Kapitan Rudolf Nierhaus

Profesja: oficer

Poprzednie profesje: żołnierz, sierżant

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
61	56	47	48	49	52	48	60

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	18	4	4	4	0	3	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, dowodzenie +10, hazard, jeździectwo, nauka (strategia/taktyka) +10, opieka nad zwierzętami, plotkowanie, sekretny język (bitewny), spostrzegawczość +10, unik +10, wiedza (Imperium) +10, wiedza (Kislev), zastraszanie, znajomość języka (kislevski), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileński)

Zdolności: bijatyka, błyskawiczne przeładowanie, błyskawiczny blok, błyskotliwość, broń specjalna (palna), groźny, ogłuszanie, opanowanie, silny cios, strzał mierzony, szybkie wyciągnięcie

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), dwa pistolety z zapasem amunicji i kul na 10 strzałów każdy, łamacz mieczy, tarcza

Wyposażenie: mundur, 13 zk

– Dwa przejścia pod murem –

Gdy Bohaterowie zdecydują, że nadszedł czas, aby opuścić Taalagad, będą musieli przejść przez Taalbaston. Jeśli nie posiadają przepustek od sędziego Hohenlohe, wówczas pomysły pokonania go górą można z góry odrzucić jako samobójcze, więc drużyna musi przedostać się przez mur albo pod nim. Bohaterowie, którzy na samym początku przygody stwierdzą, że nie zabawią długo w Taalagadzie, mogą ominąć spotkanie z kapłanami Shallyi i nigdy nie odnaleźć trupa Widenhofa, a nawet jeśli to uczynią, mogą nie wymyślić skutecznego sposobu na uzyskanie widzenia u kapitana Nierhaus. Poniższy rozdział przedstawia dwa sposoby na pokonanie Taalbastonu – jeden odrobinę łatwiejszy od drugiego.

Od wieków przemytnicy zajmowali się szmuglowaniem ludzi i towarów do Talabheim, a może raczej należałoby powiedzieć: od kiedy wysokie podatki sprawiły, że zaczęło to być opłacalne. Przestępcy pomagają też osobom, które legalną drogą nigdy nie mogłyby się dostać do miasta. W straży Taalbastonu istnieje nawet specjalny oddział strażników tuneli (zwanych potocznie „Terierami”), którzy przemierzają podziemne przejścia w poszukiwaniu szmuglerów i innych szumowin. Szczegółowe informacje o Terierach można znaleźć na str. 8.

Istnieje kilka większych podziemnych traktów, które z jednej strony czasem służą siłom Talabheim, a z drugiej są przydatne dla przemytników, których stać na płacenie hojnych łapówek do odpowiednich szkatuł. Kilka węższych i mniej znanych tuneli zostało odkrytych przez przypadek i nie są strzeżone zbyt starannie. Drużyna, która wybierze tę drogę do miasta, potrzebuje przewodnika orientującego się w labiryncie podziemnych tuneli.

Smoczy Język

Bohaterowie, którzy porozumieli się z Nierhaussem, dostali wskazówkę, aby w dokach pytać o niejakiego Eladio. Tylko w ten sposób mogli się dowiedzieć o Estalijczyku, gdyż ten nigdzie się nie ogłasza i dementuje każdą plotkę o swoim prawdziwym zajęciu. Może sobie na to pozwolić, gdyż jest jednym z niewielu przemytników na usługach Talabheim. Eladio to człowiek, do którego zwracają się wysoko postawieni mieszkańcy, gdy pragną potajemnie wprowadzić do miasta szlachciców lub inne ważne religijne bądź polityczne osobistości.

Drużyna, która uda się do doków i zacznie rozpytywać o Eladio, znajdzie go bez problemu. Jest jednym z niewielu

Estalijczyków w mieście i chwilowo podaje się za prostego sprzedawcę ryb – to rola, która póki co mu odpowiada i którą będzie odgrywał, dopóki go nie znudzi. Gdy BG zbliżą się do jego straganu, zacznie gestykulować i zachwalać rzucający się niemrawo na blacie towar. Po usłyszeniu hasła: „*Musimy się stąd wydostać przez Smoczy Język*” jego zachowanie zmieni się tylko nieznacznie (BG mogą także wspomnieć, że przysłał ich Nierhaus). Estalijczyk powie coś w stylu: „*Aha, senior, wiem, o co chodzi. Jak wiele osób będzie na kolacji?*”. W ten sposób pyta, ile osób będzie miał przeprowadzić pod Taalbastonem. Po usłyszeniu odpowiedzi powie: „*Dostarczę rybki dziś wieczorem, he? Spotkajmy się przed tawerną 'Pod Krzywym Trzewikiem', gdy dzwony zabiją dziesięć razy, dobra?*”. „*Pod Krzywym Trzewikiem*” to pijacka spelunka w południowej części Taalagadu. Następnie Eladio będzie ucinął wszelkie próby dyskusji o czymś innym niż ryby, głośno krzycząc: „*Dość tego, podli oszuści! Wynoście się z mojego sklepu!*”, co nie zmienia faktu, że o umówionej godzinie pojawi się w wyznaczonym miejscu.

Eladio Solorzano

Eladio Solorzano ma szeroki i ujmujący uśmiech, który często rozjaśnia jego ładną, śniadą twarz. Gęste, czarne włosy i ciemna karnacja zdradzają, że pochodzi z Południa. Jest średniej budowy, ale porusza się z kocią gracją, lekko stąpając na samych palcach. Eladio lubi podkreślać swoje pochodzenie, bo wie, że podoba się to mieszkańcom Talabheim, a zwłaszcza kobietom. Tego też od niego oczekują, więc zachowując się zgodnie z ich przypuszczeniami, naraża się na mniej pytań ze strony ludzi, którzy drżą w obawie przed jego „*ognistym południowym temperamentem*”. Dlatego też celowo stara się mówić z estalijskim akcentem, mimo że płynnie wypowiada się po staroświatowemu. Również dlatego czasem wpada w szal z błahych powodów, takich jak błoto na butach, pomimo że naprawdę doskonale panuje nad emocjami.

Pracując jako sprzedawca ryb, żadnym słowem ani gestem nie zdradza się z tym, czym zajmuje się nocami. Głośny i wesoły, sprytnie udaje zwykłego kupca. Jednak jako przemytnik jest zupełnie inny. Opanowany, pewny siebie i kompetentny – sprawnie prowadzi swych podopiecznych przez tunele pod Taalbastonem. Gdy pojawiają się problemy, walczy w pierwszym szeregu, ponieważ jest przeświadczony, że dostarczenie klientów bezpiecznie do celu jest kwestią honoru. A Estalijczycy wysoko sobie cenią własny honor.

Musimy się stąd wydostać!

W miarę jak będą po sobie następować kolejne wydarzenia tego rozdziału, sytuacja na ulicach będzie się systematycznie pogarszać, podobnie jak zdrowie jednego lub kilku członków drużyny. Okrutni fanatycy zaczną wdierać się do karczm, w których spodziewać się będą ofiar zarazy, a następnie wywlekać na zewnątrz i palić każdego, kto wyda im się zarażony. Gromady szczurów zaczną atakować zdrowych i dorosłych ludzi na ulicach. Coraz częściej dochodzić będzie do walk na śmierć i życie o topniejące zapasy jedzenia. Nawet jeśli BG nie spotkają się z kapitanem i kapłanami Shallyi, powinno stać się dla nich jasne, że pozostanie w Taalagadzie to wyrok śmierci i powinni opuścić port, dopóki jeszcze mogą się ruszać.

Powszechnie sądzi się, że w Talabheim odkryto lek na szarą febrę. Nawet jeżeli BG w to wątpią, to i tak Oko Lasu jest zdecydowanie najbliższym źródłem lekarstw, pożywienia i ochrony przed szalejącymi fanatykami oblegającymi port. Innymi słowy, aż nadto jasne powinno się stać, że przejście pod ścianą Taalbastonu to dla BG największa szansa na przetrwanie.

Eladio Solorzano

Profesja: przemysłnik

Poprzednie profesje: szermierz estalijski, kanciarz

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
48	33	36	37	50	48	37	44

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: czytanie i pisanie, gadanina, kuglarstwo (aktorstwo), nauka (anatomia), plotkowanie, pływanie, przeszukiwanie, sekretne znaki (złodziei) +10, sekretny język (złodziejski), skradanie się, spostrzegawczość +10, targowanie, unik, wiedza (Estalia), wycena +10, znajomość języka (estalijski), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, brawura, broń specjalna (szermierza), lotrzyk, przemawianie, silny cios, szósty zmysł, szybki refleks, szybkie wyciągnięcie, żyłka handlowa

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: pistolet z amunicją i kulami na 10 strzałów, rapier

Wypożyczenie: ubranie dobrej jakości, perfumy, talia kart, mikstura lecznicza, dwie pochodnie, 8 zk

Zasadzka w ciemnościach

Przejście ulicami do gospody „Pod Krzywym Trzewikiem” powinno być na tyle niebezpieczne, aby podtrzymać ponury nastrój i uświadomić drużynie, że to, co najgorsze, wypelza na ulice Taalagadu nocą. Powinni zobaczyć ciała gnijące w rynsztokach, gromady szczurów wodzące za nimi głodnym wzrokiem do chwili, gdy upatrzą łatwiejszą ofiarę, i tak dalej. Bez względu na to, o ile wcześniej drużyna zjawiała się w umówionym miejscu, Solorzano już tam czeka, schowany za ukrytą ścianą. Kiedy wszyscy BG dotrą na miejsce, wynurzy się z cienia i przystawi nabity pistolet do skroni tego z BG, z którym przedtem najdłużej rozmawiał.

„Mówcie i to szybko. Kim jesteście i dlaczego chcecie się dostać do miasta?”. Udany Łatwy (+20) test **spostregawczości** pozwoli zauważyć, że nagle zniknął estalijski akcent szmuglera. Odpowiedź, jakiej udzieli Bohaterowie, zależy od nich, ale trudno im będzie oszukać zawodowego kłamcę. Jeżeli powiedzą prawdę lub coś bardzo do niej zbliżonego, Eladio skinie powoli głową, po czym opuści pistolet. Każda wzmianka o szczurach wielkości ludzi sprawi, że żrenice Eladio najpierw gwałtownie się rozszerzą, następnie zwężą, po czym splunie ze złością: „Tfu! Skaveny!”.

„Musimy ruszać natychmiast. Kapitan nie żyje, zastrzelił się. Jeżeli polują na was skaveny, musimy być szybsi niż cienie. Chodźcie, idziemy.” Solorzano jest owinięty ciemną peleryną, pod którą ma czarny strój. Wręcza BG kilka czarnych płóciennych toreb: „To na później”. Rusza szybkim krokiem na południe, poruszając się tak spieszenie, jak tylko może, nie gubiąc drużyny. Wszelkie pytania uciną zdecydowanym: „Nie ma czasu, pogadamy później, w tunelach.”.

Dwie godziny później Eladio wprowadza drużynę w gęsty zagajnik znajdujący się tuż u podnóża Taalbastonu. Zatrzymuje się pod wyjątkowo wielkim dębem i wyciąga z torby dwie latarnie sztormowe. Zapala obie, po czym jedną wręcza któremuś z BG, mówiąc: „Będziesz szedł na końcu”. Puszczą oko do Bohaterów i wchodzi prosto w drzewo! Tak naprawdę wślizguje się w szczelinę między korzeniami i schodzi w dół przemyślnie wyrzeźbionymi, spiralnymi schodami. Po wykonaniu Łatwego (+20) testu **rzemiosła (kamieniarstwo)** BG mogą się domyślić, że schody to krasnoludzka robota.

Ściany i podłoga tunelu, którym Solorzano prowadzi Bohaterów, są wyjątkowo gładkie, jakby wydeptane przez tysiące stóp wędrujących tędy przez stulecia (tyle bowiem tunel istnieje). Od głównego korytarza odchodzą pomniejsze odgałęzienia, niektóre naturalne, inne wykute przez krasnoludy, prowadzące do mrocznych miejsc, być może nawet do *Undgrin Ankor*. Po godzinie marszu Eladio zatrzyma się na odpoczynek w jednej z jaskiń i zachęci Bohaterów, aby spoczęli i napili się wody. Drużyna będzie z pewnością miała mnóstwo pytań do przewodnika. Estalijczyk walczył ze skavenami w młodości i może podzielić się kilkoma informacjami na ich temat. Bohaterowie porozmawiają z Eladio może kilka minut, gdy po wykonaniu Wymagającego (-10) testu **spostregawczości** (dotyczy to też Eladio) usłyszą cichy odgłos jakby drapania pazurów o kamienie. Ci, którzy usłyszeli podejrzany dźwięk, nie będą zaskoczeni w następnej rundzie, gdy trzy obszarpane postaci wsuną się do jaskini.

Nikły blask latarni oświetla trzy żaloszne postacie, odziane w poszarpane szmaty. Jedna z nich mruga, a jej oczy lśnią w ciemności na czerwono. Druga ma mlecznobiałe, prawdopodobnie niewidzące spojrzenie, trzecia wcale nie ma oczu, tylko skórzane, postrzępione rzemienie obwiązane wokół twarzy. Cała trójka wciąga w nozdrza stęchłe powietrze jaskini i równocześnie wydaje z siebie przeciągły syk. Ich szczurze pyski odsłaniają poślizgnięte zęby, a ramiona unoszą się, dzierżąc porządnie bronie. Estalijczyk bierze głęboki oddech, po czym z niesamowitą szybkością wyciąga pistolet i rapier. Skaveny atakują!

Drużyna miała pecha i spotkała na swej drodze trzech czcicieli zarazy z klanu Pestilens, uciekających przed czystkami urządzanymi przez Skryre. Walka powinna być zażarta, ale z pomocą Eladio BG wyjdą z niej zwycięsko. Pamiętaj, że ludzie będą mieli trudności z widzeniem w drżącym i słabym świetle latarni. Czcciele zarazy są zdesperowani i kompletnie szaleni – wszyscy trzej będą walczyć na śmierć i życie.

Czciciele zarazy (3)

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
34	25	30	41	40	25	29	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	4	5	0	0	0

Umiejętności: nauka (teologia) +10, pływani, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: grotolaz, nieustraszony, odporność na choroby, szal bojowy, widzenie w ciemności

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: 2 sztuki broni jednoręcznej

Po walce Solorzano obejrzy pobieżnie ciała i drapiąc się po głowie, powie: „*Nie spodziewali się nas tutaj. Musieli przed czymś uciekać*”. Uśmiecha się, wskazując kierunek, z którego nadeszły skaveny: „*Na szczęście to nie nasza droga*”. Jego ręka przesuwa się w stronę innego tunelu: „*My idziemy tędy*”. Gdyby któryś z Bohaterów chciał przeszukać ciała, Eladio potrząśnie głową: „*Nie radziłbym, senor*”. Każdy z BG, który zlekceważy tę dobrą radę, musi wykonać udany Prosty (+10) test Odporności, albo zarazi się szarą febrą.

Podążacie za Eladio jeszcze jakieś pół godziny, aż wreszcie ten zatrzymuje się, aby przycupnąć w małej skalnej niszy. Wskazuje na torby, które wręczył wam na początku podróży: 'Zalóżcie na siebie ubrania, które tam znajdziecie'. W każdym z worków znajduje się roboczy fartuch pokryty ciemnymi plamami. 'Od tej chwili wszyscy jesteście pracownikami farbiarni. Gratuluję nowego zawodu.' – uśmiecha się. 'Tutaj się rozstaniemy, przyjaciele. Gdy podążycie jeszcze kawałek tym tunelem, dotrzecie na tyły farbiarni Komera, gdzie wmieście się w tłum pracowników z nocnej zmiany, którzy właśnie powinni kończyć pracę. Farbiarnia znajduje się w dzielnicy zwanej Szczurowiskiem. Witajcie w Talabheim'. Solorzano wstaje, wykonuje parę kroków, po czym zatrzymuje się i rzuca przez ramię: 'Będę się za was modlił do Myrmidii'. Następnie znikną w mrokach korytarza.

BG po raz pierwszy wkraczają do Talabheim, albo właśnie powrócili do domu – w każdym razie ten rozdział jest dla nich skończony.

Szmuglerskie gierki

Bohaterowie, którzy nie zawarli znajomości z kapitanem Nierhausem, będą musieli znaleźć inną drogę przez szary mur Taalbastonu. Prawdopodobnie będzie to oznaczało konieczność przeczesania doków Taalagadu w poszukiwaniu chętnych do współpracy przemytników. Bohaterowie z kryminalną przeszłością, którzy posiadają umiejętność **sekretny język (złodziejski)** albo **sekretny znaki (złodziei)** łatwo znajdą odpowiednich ludzi. Pozostali będą musieli wydać kilka szylingów i wykonać Łatwy (+20) test **plotkowania**, aby zostać pokierowanymi do jednego z najpopularniejszych miejsc spotkań w całym Taalagadzie – oberży „Kot o Dziesięciu Ogonach”. Spelunka leży o rzut kamieniem od doków i jest powszechnie znana z tego, że gości klientów o rozmaitych zyciorysach. Prowadzona przez nie zadającego pytań byłego gladiatora i pełną ciemnych zakamarków, jest miejscem ubijania wielu, niekoniecznie legalnych, interesów. Bohaterowie zostaną skierowani do chłopaka o nazwisku Finch, znanego jako



pośrednik między interesantami a wpływowym talabheimskim gangiem Aderhold. Mogą mu się zwierzyć ze swoich problemów, a jeśli tylko są w stanie hojnie zapłacić, Finch z chęcią pomoże je rozwiązać.

Drużyna nie wie jednak o czymś, czym młodzi członkowie gangu Aderhold raczej się nie chwala. Chłopcy z gangu, włączając w to Ewalda Fincha, to rzezimieszki gotowe sprzedać własną matkę za kilka miedziaków, gdyby tylko znalazł się chętny. Rzeczywiście znają jedną czy dwie sprawdzone drogi przez Taalbaston, ale młodzi członkowie gangu doszli do wniosku, że bardziej im się opłaca prowadzenie naiwnych klientów do pewnego ustronnego zakrętu w korytarzach i tam mordowanie ich, a następnie okradanie zwłok. Gdyby wiedzieli o tym ich przełożeni, z pewnością nie byłiby zadowoleni, gdyż większość z nich to wierni wyznawcy Ranalda, którzy nie pochwalają morderstw. Ale kto powiedział, że szefowie muszą o czymkolwiek wiedzieć? Sytuacja panująca ostatnio w Taalagadzie, a zwłaszcza zamknięcie Drogi Czarodziejów, jest bandytom bardzo na rękę. Tylko jednej na kilka grup pozwalają bezpiecznie dotrzeć do celu, aby uspić podejrzania ze strony zwierzechników, ale odbijają to sobie z nadwyżką na pozostałych nieszczęśnikach.

Jak można się spodziewać, członkowie drużyny nie mają szans znaleźć się wśród wybrańców losu.

Koła w Talabheim

Okrąg przekreślony pojedynczą linią, który nakerślił Ewald, odnosi się do przechodzenia pod murem Taalbastonu. Talabheim jest często symbolizowane przez rysunki rozmaitych kół ze względu na kolisty kształt Wielkiego Krateru, a przecinająca je linia oznacza przechodzenie pod ścianą. Dla każdego z BG, który posiada umiejętność **sekretny znaki (złodziei)**, znaczenie gestu Fincha będzie łatwe do zinterpretowania. Pozostali mogą pomyśleć: „Kultysta!” lub dojść do innych, równie dziwnych wniosków. Jeżeli twoi BG nie rozumieją nakerślonych znaków, nie miej oporów przed wzbudzeniem w nich małej paranoi.

Bohaterowie nie powinni mieć problemu ze znalezieniem Fincha, gdyż nie zależy mu na ukrywaniu się. Ma zwyczaj przesiadywać nad kufem przy tylnych drzwiach oberży, na wypadek, gdyby musiał się szybko ewakuować.

Ewald Finch

Finch wykazuje niezwykle podobieństwo do lasicy chodzącej na tylnych łapach, aczkolwiek dość przyjemnie się z nim rozmawia. Jego brązowe oczy podczas rozmowy nieustannie zerkają na boki, a ręce wykonują niecierpliwie gesty. Mimo że wygląda niepozornie, Finch ma wielkie ambicje. Przyłączył się do gangu Aderhold, aby zdobyć majątek. Tak długo podlizywał się wyżej postawionym, aż wypracował sobie pozycję zaufanego pośrednika. Gdy zapragnął dorobić trochę na boku, nawiązał znajomość z drabem o nazwisku Hartmut. Norsmen podziela zainteresowanie Fincha zdobyciem szybkiej i łatwej gotówki, więc ten wprowadził go do gangu, zachwalając pożytek, jaki będą mieć z takiego zbira. Przełożeni zgodzili się i para rzezimieszków wkrótce potem zaczęła gromadzić wokół siebie podobnie myślących opryszków. Jednakże Finch nie zdaje sobie sprawy, jak niebezpieczny w istocie jest Hartmut.



Obecnie Finch ma dokładnie to, czego pragnął – dobre stanowisko i stałe źródło dodatkowych dochodów. Epidemia szarej febry trochę go niepokoi, ale sądzi, że jeszcze nie musi opuszczać Taalagadu, a w zanadrzu ma kilka planów na taką ewentualność. Zabijanie nie sprawia Finchowi takiej przyjemności jak Hartmutowi, ale nie oznacza to, że ma jakiegokolwiek skrupuły przed wbiciem klientowi noża w plecy.

Ewald Finch

Profesja: oprych

Poprzednia profesja: rzezimieszek

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
41	28	42	36	49	40	41	37

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: jeździectwo, plotkowanie, sekretny język (złodziejski), targowanie, unik +10, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bijatyka, błyskotliwość, charyzmatyczny, czuły słuch, groźny, morderczy atak, ogłuszanie, silny cios, szybki refleks, szybkie wyciągnięcie

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy, skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (pałka), kastety

Wyposażenie: sakiewka z 3 zk i 5 s

Podczas pierwszego spotkania z drużyną Finch chętnie wda się w małą pogawędkę, jednak im dłużej będzie trwała, tym jego udział w rozmowie będzie się coraz bardziej ograniczał do potakiwania głową na pytania odnośnie szczegółów

przeprawy. W końcu zanurzy palec w piwie i narysuje na stole koło, które szybko przekreśli jednym pociągnięciem. Gdy rozmowa zejdzie na pieniądze, zaproponuje 20 złotych koron od osoby. Jeśli któryś z BG zacznie się z nim targować, otrzyma modyfikator +20, ponieważ Ewald niezbyt się stara. BG nie zaangażowani w dobijanie targu mogą wykonać Wymagający (-10) test **spostrzegawczości**. Udany test oznacza, że zauważyli, iż Finch daje BG wygrać w negocjacjach, co powinno wzbudzić podejrzenia. Kiedy umowa zostanie zawarta, Finch umówi się z drużyną na spotkanie o świcie przy charakterystycznym magazynie w dokach: „Na jednej ze ścian jest namalowane wielkie poroże jelenia – na pewno zauważycie”. Poinformuje też BG, że ma współnika, który będzie im towarzyszył w podróży, na wypadek jakichś kłopotów. Nie przedstawia Hartmuta teraz, bo nie chce na samym początku wywołać złego wrażenia.

Magazyn należący do gangu Aderhold jest niewielki, łatwo też zauważyć, że jest on wolny od olbrzymich szczurów nękających resztę miasta. Na jednej ze ścian widnieją namalowane czarne stylizowane poroża dwóch jeleni, oplecione liśćmi. Gdy Bohaterowie podesądą bliżej, otworzą się wrota, w których stoi olbrzymi, mocno zbudowany mężczyzna z osłoniętą latarnią, który zagania ich szybko do środka.

Seigrief Hartmut

Zdarzają się woły mniejszych rozmiarów niż Seigrief Hartmut. Wysoki na ponad dwa metry, o jasnobłond włosach i przesywającym spojrzeniu niebieskich oczu, nie mógłby się wyprzeć pochodzenia z Norski. Jego twarz zazwyczaj pozostaje niewzruszona, chyba że ma zamiar zabić, wtedy rozjaśnia ją nikły uśmiech, lub kiedy właśnie kogoś zabił, wtedy widać na niej szaloną radość. To nawet nie żądza krwi sprowadziła go tutaj z północy, należałoby to raczej określić jako chęć zabijania wszystkich nieprzyjaciół, nawet najsłabszych. Hartmut jest sekretnym wyznawcą Khaina, Boga Mordu. Rzezimieszki, których polecił Finchowi i z którymi obaj teraz współpracują, są równie krwiożerczy jak on. Finch nie zdaje sobie sprawy z tego, że ludzie, których wspólnie zamordowali, nie zostali zwyczajnie zabici, ale złożeni w ofierze Khainowi. Zresztą jest bardzo prawdopodobne, że nawet gdyby wiedział, nie zrobiłoby mu to różnicy.



Seigrief Hartmut

Profesja: najemnik

Poprzednia profesja: berserker z Norski

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
56	29	48	52	36	28	43	24

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	4	5	4	0	5	0

Umiejętności: hazard, kuglarstwo (gawędziarstwo), mocna głowa, plotkowanie, unik, wiedza (Imperium), wiedza (Norska), zastraszanie, znajomość języka (norski), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), groźny, niezwykle odporny, ogłuszanie, silny cios, szal bojowy, szybkie wyciągnięcie, urodzony wojownik

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy, skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: kusza i 10 beltów, broń dwuręczna (dwuręczny miecz)

Wypożyczenie: butelka gorzałki, mikstura lecznicza

Finch czeka na Bohaterów na tyłach magazynu i wita ich z szerokim uśmiechem na twarzy. Z przeliczania pieniędzy robi istne przedstawienie, ale czyni tak tylko na pokaz, gdyż i tak ma zamiar zamordować członków drużyny i zabrać im cały majątek. Hartmut jest w tym czasie zajęty przygotowaniami do drogi, kompletowaniem ekwipunku i sprawdzaniem map. Po mniej więcej godzinie Finch rozgląda się dokoła i oznajmia: „*Czas na nas, panowie*”. Prowadzi Bohaterów w stronę sterty skrzyń odsuwanych właśnie przez Hartmuta. Tuż pod nimi ukryta jest kłapa w podłodze, otwierana przez pociągnięcie żelaznego pierścienia. Pod ziemią znajdują się surowe, wyciosane w kamieniu schody, prowadzące do zawilgoconego tunelu. Wejście do tunelu oświetla migotliwy blask zawieszonych na ścianach pochodni.

Finch chce iść na przedzie i nalega, aby Hartmut zamykał pochód. Ich plan jest prosty. Zamierzają poprowadzić drużynę mniej więcej przez godzinę drogi do dużej jaskini, z której odchodzi kilka korytarzy kończących się ślepych zaułkami. Tam czekają pozostali członkowie szajki, którzy zastawili zasadzkę na drużynę. Finch spodziewa się, że łatwo sobie poradzą z BG. Zdążył już zauważyć, że kilku z Bohaterów zdradza objawy szarej febry, a poza tym jego gang ma doświadczenie w tego typu akcjach. Finch i spółka nie biorą jednak pod uwagę, że do tej pory mieli do czynienia głównie z ludźmi nie potrafiącymi walczyć – dlatego samo to, że BG stawiają opór, powinno ich zaskoczyć.

Finch wkrótce doprowadza BG do jaskini, z której wychodzą trzy tunele. Łatwy (+20) test **rzemiosła (kamieniarstwo)** pozwala się domyślić, że grotą była kiedyś czymś w rodzaju przystanku na drodze do *Undgrin Ankor*. Jest to o tyle ważna informacja, że Bohater-krasnolud od razu zda sobie sprawę z tego, że wszystkie korytarze wychodzące z jaskini służyły kiedyś za magazyny zapasów i po 20 metrach kończą się ścianą, oprócz oczywiście tego, którym weszli do środka. Bohaterowie, którzy zaczęli podejrzewać Fincha i Hartmuta o nieczne zamiary, nie będą zaskoczeni, gdy ich przewodnicy nagle wyciągną broń, a z ciemności wynurzą się trzy ciemno ubrane postacie.

Zbiry chcą zamordować BG i nie będą okazywać litości. Jeżeli jednak Bohaterom uda się zabić dwóch albo więcej z nich, reszta stwierdzi, że gra nie jest warta świeczki i będzie się starała uciec, aby spróbować szczęścia z innymi naiwniakami. Bez względu na rezultat starcia, nie zważając na tchórzostwo swoich towarzyszy, na polu walki zostanie tylko ogarnięty szalem bojowym Hartmut, który nie spocznie, póki nie pozabija wszystkich lub sam nie zostanie zabity. Może to doprowadzić do tragicomicznej sytuacji, gdy wycofujący się opryszkowie, aby wy dostać się z grotu, będą musieli osłaniać się przed ciosami rozwścieczonego Norsmena, który atakuje wszystkich w zasięgu.

Zbiry (3)

Profesja: oprych

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
35	28	43	37	32	25	36	30

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: czuły słuch, hazard, mocna głowa, plotkowanie, sekretny język (złodziejski), unik, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, odporność na trucizny, ogłuszanie, rozbrajanie, szybki refleks, szybkie wyciągnięcie, zapasy

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz)

Wypożyczenie: ciemny płaszcz, sakiewka z 7 p

Po walce drużyna musi sobie uświadomić, w jakie wpadła tarapaty. Nawet jeżeli mają latarnię, to i tak znajdują się gdzieś w olbrzymiej sieci tuneli pod Talabheim, z których nie znają wyjścia, jeżeli w ogóle takowe istnieje. Na szczęście w tym momencie uśmiecha się do nich Ranald, litościwy dla głupców i awanturników. Dochodząc do siebie po walce i popadając w coraz większy pesymizm co do swoich przyszłych losów, Bohaterowie słyszą nagle stłumiony hałas, dochodzący z jednego ze ślepych korytarzy. Źródło dźwięku znajduje się na końcu najdłuższego tunelu, w beczie, która oprócz tego, że mamrocze, to jeszcze zdaje się poruszać z własnej woli. Po otwarciu beczki BG znajdą w środku niziołka.

Bogie Placuch

Bogie to jowialny niziołek o roześmianych, zielonych oczach i ze skłonnością do płatania figli – co odróżnia go od większości jego kolegów, strażników tuneli. Placuchowie żyją w Talabheim od wielu lat wraz z innymi odważnymi rodzinami niziołków, z których każda jest w stanie prześledzić swą historię wstecz aż do założycieli rodu, którzy sprowadzili się do Oka Lasu. Bogie zawsze przejawiał zamiłowanie do przygody i wreszcie wstąpił do straży miejskiej. Jego bystry wzrok i niezłomna odwaga szybko sprawiły, że został przeniesiony do Terierów, gdzie wkrótce zaczął się wyróżniać. Hartmut zaskoczył Placucha, gdy ten odkrył kilka porzuconych w jaskiniach ciał i zdołał wytropić, skąd zostały przywleczone. Norsmen zdecydował, że złoży niziołka w ofierze Khainowi, gdy tylko znajdzie chwilę czasu.



Bogie Placuch

Profesja: ochotnik

Rasa: niziołek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
31	49	30	29	51	32	35	42

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	2	4	0	0	1

Umiejętności: hazard, nauka (genealogia/heraldyka), opieka nad zwierzętami, plotkowanie, pływanie, przeszukiwanie, rzemiosło (gotowanie), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, unik, wiedza (niziołki), znajomość języka (niziołków), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (proce), odporność na Chaos, odporność psychiczna, silny cios, widzenie w ciemności

Zbroja: lekki pancerz (skórzany hełm i kurta)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Wposażenie: mundur

Bogie spędził w becce dwa dni i jest straszliwie wygłodzony. Jest niezwykle bystry, więc wystarczy mu jedno spojrzenie na Bohaterów, żeby domyślić się, jak trafili do tunelu. W końcu mówi tak: „*Sluchajta, chłopaki. Ja był zamknięty, wyście mnie poratowali i zdaje mi się, że cosik wam zawdzięczam. Umowa jest taka – wyprowadzę was stąd, a potem idziemy prosiutko każdy w swoją stronę. No i jak, co wy na to?*”. Bohaterowie nie są w położeniu, które umożliwiałoby targowanie się, więc będą musieli przystać na propozycję niziołka. Bogie dotrzymuje słowa i gdy tylko pochłonie coś do jedzenia, ruszy truchtem, prowadząc ich przez płataninę korytarzy. Po mniej więcej półgodzinie drogi pełnej ostrych i mylących zakrętów w powietrzu zacznie być wyczuwalny smród ścieków. Odór stopniowo nasila się i wreszcie drużyna dochodzi do występu zwisającego nad tunelem ściekowym. Niziołek wskazuje na wnękę w ścianie: „*Po drabinie wdrapiecie się na górę, do malej alejki na Łojówkach. No to jesteście kwita. Powodzenia, chłopaki*”. Jeżeli BG nie będą go zatrzymywać, Bogie obróci się na pięcie i szybko zniknie z pola widzenia. Tak oto Bohaterowie dotarli do Talabheim.

Alternatywne scenariusze

Jeżeli postępowanie BG sprawiło, że ominęły ich wydarzenia opisane w **Rozdziale I**, możesz wykorzystać fakt pozostania w Taalagadzie, aby ukazać stopniowy upadek portu. Drugiego dnia po tym, jak wiadomość o zarazie stanie się powszechnie znana, do miasta przestaną przybywać kupcy i zapasy żywności szybko zaczną topnieć. Tej samej nocy zostanie zamknięta Droga Czarodziejów.

Jeżeli któryś z BG wie już o skavenach, możesz trochę się z nim podrażnić, używając tej wiedzy przeciwko niemu. Dobrym sposobem na stworzenie atmosfery delikatnej paranoi jest wspominanie BG przy każdej okazji, że na dachach czają się wielkie szczury i obserwują drużynę. Po pewnym czasie możesz wspomnieć, że jeden z nich jest wyjątkowo ogromny i nad okiem ma łatkę w kształcie gwiazdy lub coś podobnego. Będzie on śledził BG tak długo, jak zostaną w Taalagadzie. Każ im wielokrotnie powtarzać testy **spostrzegawczości**, bez względu na ich wynik, zanim powiesz im o szczurze. Skaven z gwiazdą ma ich obserwować zawsze z takiej odległości, że nie można go złapać ani zabić.

Jeżeli drużyna szybko wpadnie na pomysł skontaktowania się z kapłankami Shallyi, możesz sprawić, że Bohaterowie poznają Widenhota jeszcze za jego życia, zanim odkryje on, co zanieczyściło wody Talabeku. Akapit zatytułowany **Dom uzdrowiciela** będzie bardziej dramatyczny, gdy zamordowana zostanie osoba znana Bohaterom. Bieg wydarzeń można również zmienić, odgrywając postać kapitana Nierhause jako człowieka paranoicznego podejrzliwego. Mógłby wtedy oskarżyć członków drużyny o to, że zamordowali Widenhota na zlecenie skavenów, zacząć do nich strzelać, a ostatecznie zmusić ich do ucieczki lub stawienia mu czoła w walce. Taki rozwój sytuacji uczyniłby z Bohaterów poszukiwanych przestępców i zmusił ich do szukania pomocy u Fincha.





Rozdział III: Wstęp do straży!

Talabheim wrze od plotek i pytań bez odpowiedzi. Ulicami przechadzają się podżegacze, pytający, dlaczego mieszkańcy miasta zostali uwięzieni w murach Taalbastonu. Jedna z plotek głosi, że kapitan elitarniej jednostki strzegącej muru został zabity, ponieważ chciał pomóc chorym. Inni mówią, że odebrał sobie życie na znak protestu wobec rozkazu, jaki jego przełożeni wydali mu odnośnie postępowania z rodzinami uchodźców.

Nie pomagają wysiłki rządzących, szara febra powoli rozprzestrzenia się w mieście. Najbiedniejsze dzielnice cierpią najbardziej, z czego naturalnie rodzą się

W którym nasi Bohaterowie wreszcie wkraczają do Oka Lasu tylko po to, aby znaleźć w nim to samo, co za murami, ponieważ w dzisiejszych czasach trudno o prawdziwą wiedzę, a zdolni ludzie trafiają się jeszcze rzadziej.

oskarżenia, że bogaci zamierzają pozwolić biedakom umrzeć, podczas gdy sami zamkną się w pałacach w bogatszych dzielnicach i osiedlach na zachodniej ścianie krateru.

Co gorsza, ze starożytnych tuneli pod Taalbastonem zaczynają się wylaniać skaveny. Po Burzy Chaosu ze stałej armii Talabheim zostało tylko wspomnienie dawnej siły. Wszyscy sprawni mężczyźni zostali wcieleni do straży miejskiej i innych, mniej oficjalnych organizacji, aby walczyć przeciwko rosnącemu zagrożeniu ze strony niosących chorobę i śmierć mutantów.

Witajcie w Talabheim.

— Przyczajeni w Oku Lasu —

Bohaterom udało się dostać do jednego z największych miast Imperium, obecnie zamkniętego z powodu tej samej plagi, którą jest zarażona część członków drużyny. Dobrze byłoby zatem nie dać się złapać. W zależności od tego, jak szybko drużynie udało się przejść wydarzenia ostatniego rozdziału, postacie zarażone szarą febrą mogą wykazywać różne objawy, ale chorują mniej więcej od tygodnia. Oznacza to nie tylko zauważalne dreszcze, ale także szare plamy na szyi i klatce piersiowej. Na szczęście nie byli oni wystawieni na działanie katalizatorów wywołujących bardziej złośliwą odmianę bladej drączki. Bohaterowie

jednak tego nie wiedzą, co może sprawić, że staną się nieco zdesperowani.

Plamy łatwo zasłonić ubraniem lub zbroją, a trupia bladeść nie jest niczym niezwykłym wśród talabheimskiej biedoty. Kaszel i dreszcze będą trudniejsze do ukrycia i jeżeli BG nie będą bardzo ostrożni, objawy mogą stać się śmiertelnie (dosłownie!) niebezpieczne. Chorzy Bohaterowie powinni wykonywać Prosty (+10) test Siły Woli za każdym razem, gdy próbują powstrzymać drżenie, będąc pod czujnym okiem na przykład patrolu talabheimskiej straży miejskiej, tzw. Buldogów. Z rozkazu księżnej chorzy na szarą febrę powinni

pozostawać w swoich domach pod groźbą uwięzienia w Dziuplach. Nielicznym chorem pozwala się na przebywanie na Starym Rynku w okolicach Dzielnicy Kupieckiej, ale oni również muszą liczyć się z tym, że w zależności od tego, kto ich zauważy, mogą zostać uwięzieni w Dziuplach albo skończyć jeszcze marniej. Bohaterowie, którym przy świadkach nie powiedzie się Prosty (+10) test Siły Woli, a znajdując się w miejscu, w którym nie powinni się znajdować (co oznacza mniej więcej całe miasto), muszą polegać na pomysłowości przyjaciół, wymyślających na poczekaniu jakąś historię o ataku epilepsji lub chwilowym napadzie szaleństwa. Pozwól BG wyjść cało z opresji, jeżeli ich opowieść brzmi przekonująco, ale każ jej wesprzeć udanym testem **gadaniny**, **przekonywania** lub **zastraszania**, albo dodatkowym argumentem w postaci łapówki. W przeciwnym razie powinni szybko zacząć przebiegać nogami, gdyż już wkrótce ich tropem podąży tyle oddziałów Buldogów, ile uda się zebrać w tak krótkim czasie.

W zależności od tego, w jaki sposób drużynie udało się przejść pod Taalbastonem i dostać do Talabheim, znajdzie się w labiryncie wąskich uliczek tworzących Łojówki albo w ciasnych zaułkach Szczurowiska. Bohaterowie pochodzący z Talabheim będą świadomi niebezpieczeństw czyhających w obu tych miejscach i będą wiedzieć, jak należy się tam zachowywać. Udany Łatwy (+20) test **spostrzegawczości** pozwoli dość szybko zorientować się, że Łojówki to miejsce, w które żaden patrol straży miejskiej raczej się nie zapuszcza; a jedynymi przedstawicielami prawa w Szczurowisku są Terierzy.

Święte miasto Taala ożywa dla was w momencie, gdy stawiacie pierwsze kroki na ulicach Talabheim. Uliczki Łojówek pokrywają bryły łupku i błoto, ale w pozostałych dzielnicach drogi wyłożone są ciemnymi kamieniami pochodzącymi z masywu Taalbastonu. Z tego samego materiału postawiono bogatsze budynki. Położenie względem muru wyznacza status społeczny w mieście. Najubożsi żyją w labiryncie prymitywne wykutych w samej skalnej ścianie korytarzy i jaskiń, znanym jako Szczurowisko. Najbogatsi mieszkają we wschodnich dzielnicach, w bogato zdobionych pałacach z ogromnymi ogrodami. Większość ludzi mieszka w centrum, w okolicach Starego Rynku.

Punkty Przeznaczenia i plaga

Effekt dramatyzmu w tej przygodzie może zostać zupełnie zaprzeczony, jeśli BG zdecydują się na to, żeby po prostu poświęcić Punkt Przeznaczenia, aby przetrwać chorobę bez żadnych konsekwencji. Możesz im jednak przypomnieć, że to Mistrz Gry decyduje o okolicznościach i skutkach wydania Punktu Przeznaczenia.

Jeżeli dojdzie do tego, że któryś z Bohaterów rzeczywiście straci całą Odporność i umrze na szarą febrę, powiedz reszcie drużyny, że BG nie żyje. Ciało powinno zostać porzucone na ulicy, aby mogli je zabrać zbieracze zwłok. Jednakże zanim to się stanie, służy doktor Skell ukradną „trupą”, aby ich pani mogła go wykorzystać do swoich celów (szczegóły w **Rozdziale IV**). Niegdyś chory Bohater obudzi się z krótkiej śpiączki na zimnej, granitowej płycie, czując się świetnie i stwierdzając, że jest w pełni sił. Zewsząd otaczają go zwłoki, a część z nich właśnie zaczyna się ruszać. Zostały przywrócone do życia jako zombi. A on sam jest całkowicie nagi i bezbranny...

Gdy zaczniecie zagłębiać się w miasto, zauważycie wielu służących w liberiach, mijających was w pośpiechu i trzymających w rękach zwoje dokumentów. Zdążają do centrum, tam znajduje się bowiem Dzielnica Prawna, rozsiadła niczym wielka szara ropucha w samym środku Talabheim. Ogromna armia urzędników, pozwanych i pozywających, adwokatów, prokuratorów i sędziów zmierza tu codziennie z okolicznych dzielnic – ponieważ Talabheim wielbi prawo tak, jak inni wielbią ukochaną. Mieszkańcy Oka Lasu znani są ze swojego zamiłowania do ustanawiania i przestrzegania praw. Miejscy sędziowie przemierzają ulice, orzekając wyroki i rozstrzygając spory wszędzie tam, gdzie się pojawiają.

Trudno uwierzyć, że tuż za murami szaleje zaraza. Miasto zdaje się funkcjonować normalnie, pomijając fakt zamknięcia Drogi Czarodziejów. Handlarze zamieszkujący trzy rejony tworzące Dzielnicę Kupiecką: Stary Rynek, Wrota Północy i Smocze Gniazdo, prowadzą swoje interesy, nie zważając na plagę. Wciąż jeszcze mają co sprzedawać, ponieważ żywność jest sprowadzana z gospodarstw i wiosek położonych w obrębie Wielkiego Krateru. Jednak mimo to da się wyczuć napięcie. Mijacie skrzyżowanie ulic, na którym stoi mężczyzna, głośno narzekający na to, że interes, który prowadził w Taalagadzie, na pewno teraz podupada. Po chwili uciśa go znajomy. Dwa Buldogi stoją przed drzwiami gospody, zamkniętej z powodu zbyt dużej liczby klientów chorych na szarą febrę. Prawie nad każdymi drzwiami wisi róża Sabiny, kwiat poświęcony Shallyi.

Warto też wspomnieć, że jeżeli komuś zdarzy się zasmiać, śmiech szybko więźnie mu w gardle, jak gdyby zdając się nie na miejscu, gdy za murem szaleje zaraza.

Niezależnie od tego, czy członkowie drużyny wylądowali na Łojówkach, czy w Szczurowisku, prędzej czy później będą musieli się gdzieś zatrzymać. Na szczęście albo są urodzonymi talabheimczykami, albo posiadają przepustki z niebieskimi gryfami, które dają im przez dwa tygodnie nieograniczony wstęp do miasta, pozwalając na podróżowanie i zatrzymywanie się w dowolnym miejscu. Problem polega na tym, że Bohaterowie szukają noclegu w mieście, które jest zamknięte od kilku dni, co oznacza, że wskazane byłoby miejsce, w którym nie zadaje się zbyt wielu pytań, zwłaszcza o pochodzenie gości. Rodowici talabheimczycy będą wiedzieli, dokąd się skierować, pozostali muszą wykonać Prosty (+10) test **plotkowania**, żeby znaleźć odpowiednie miejsce. Nieudany test oznacza, że drużyna zatrzymuje się w obskurnej gospodzie gdzieś na Łojówkach, w której wszystkie pozostawione w pokojach rzeczy natychmiast giną, a publiczny atak kaszlu lub dreszczy kończy się wizytą „życzliwego” informatora lokalnych władz, czyli ulicznego gangu. Udany test pozwoli znaleźć karczmę w Starym Rynku, na przykład „Pod Trzema Jabłuszkami”, a na zamożnych gości czeka przyjemny zajazd w Smoczym Gnieździe. Oczywiście jeżeli członkowie drużyny przejawiają skłonności samobójcze, mogą zrezygnować z komfortowego noclegu i przenocować w jakimś zaułku w Szczurowisku.

Po tym, jak Bohaterom uda się znaleźć miejsce na spoczynek, wciąż będą musieli odpowiedzieć sobie na kilka trudnych pytań. Nie mogą w żaden sposób stwierdzić, jak długo trwa choroba, ale Prosty (+10) test **nauki (medycyna)** pozwoli ocenić, że kryzys przychodzi po kilku dniach i wtedy chorzy albo umierają, albo powoli zaczynają powracać do sił. BG zarażeni szarą febrą mogą zostać w pokojach i spróbować przetrwać najgorsze – może się to okazać bardzo dobrym pomysłem, ponieważ w ten sposób na pewno unikną aresztowania. Z drugiej strony mogą ukryć pod odzieniem chorobliwe plamy i pomóc zdrowym członkom drużyny w poszukiwaniu lekarstwa lub przynajmniej sposobu na powstrzymanie rozwoju choroby.

– Podżegacze, oszuści i zatroskani kapłani Shallyi –

Bohaterowie chcący poćwiczyć umiejętność **plotkowanie** nie będą narzekać na brak okazji do zasięgnięcia języka u miejscowych. Noc spędzona na stawianiu piwa w karczmie albo udany test **plotkowania** dostarczy jednej z następujących informacji:

- Podczas ostatniego tygodnia czy dwóch oddziały Buldogów usunęły z ulic lub powstrzymały przed działaniem wielu głoszących zagładę fanatyków. Po ostatnich wydarzeniach ponurych proroków ciągle jednak przybywa.
- Rezydujących w mieście kapłanów zachęca się, aby umacniali w ludziach nadzieję, a w kazaniach starali się raczej podnosić na duchu niż karcić.
- Księżna ostatnio niespodziewanie obniżyła „kielichowe”, czyli podatek od sprzedawanego alkoholu, co wywołało zarówno falę libacji, jak i domysłów co do jej prawdziwych intencji.

Ulice przemierza wielu podżegaczy, dzielących się z mieszkańcami swoimi podejrzeniami na temat tego, co „naprawdę” dzieje się poza Taalbastonem. Mówi się o zamachu stanu w Imperium, o zamordowaniu Karla Franza, a także o powstaniu nowej armii Chaosu, która nadchodzi z północy. Podejrzenia podsyca kanonada z murów Taalbastonu (podczas rozruchów wśród Hochlandczyków

– Aptekarz Daubler –

Jeżeli BG spotkali Nierhaus, z pewnością pamiętają jego ostatnią prośbę, aby w mieście poszukali Daublera. Jeżeli jednak drużyna nie miała wcześniej styczności z nieszczęsnym kapitanem, i tak może dotrzeć pod drzwi uzdrowiciela. Cieszy się on sławą świetnego aptekarza, chociaż biedni raczej nie mogą sobie pozwolić na jego usługi. Łatwy (+20) test **plotkowania** pozwoli odnaleźć sklepik na granicy Smczego Gniazda i Wrót Północy. W pierwszej dzielnicy Daubler zaopatruje się w odpowiednie zioła, a w drugiej sprzedaje swoje specyfiki zamożnym klientom.

Sklep Daublera mieści się na końcu jednej z głównych ulic Wrót Północy, czyli Żelaznej Alei. Dając wyraz osobliwemu poczuciu humoru, właściciel nazwał go „Lekkie Lekki”, ale większość miejscowych mówi po prostu „U Daublera”. To niski budynek, porośnięty bluszczem i różami Sabiny. BG dysponując umiejętnością **nauka (teologia)** będą wiedzieć, że biała róża to jasnoczerwonymi żyłkami jest poświęcona Shallyi i stanowi symbol jej łaski. Front sklepu Daublera zdobi duże, okrągłe okno witrażowe, co powinno

Zamieszczone niżej akapity nie mają określonego porządku – jest to po prostu zestaw głównych wydarzeń, w których będą uczestniczyć Bohaterowie, kiedy zaczną poruszać się po mieście i wchodzić w interakcje z mieszkańcami Talabheim. Pamiętaj, że jeżeli któryś z chorych BG zechce wyruszyć na miasto, będzie musiał cały czas wypatrywać patroli Buldogów. Z pewnością nie powinien też wdawać się w przedłużające się pogawędki z Bohaterami Niezależnymi, gdyż będzie musiał wtedy przejść Prostą (+10) test Siły Woli, aby rozmówca nie zorientował się, że stoi przed nim osoba zarażona szarą febrą.

opisanych w Rozdziale II). Niektórzy z podżegaczy pracują na zlecenie władz Talabheim i rozgłaszają plotki o pladze szalejącej za murami oraz uspokajają, że w świętym mieście Taala wszyscy są bezpieczni.

Dla handlarzy z Ulicy Relikwii nadeszły złote czasy, gdyż talabheimczycy tłumnie przybywają kupować amulety i religijne symbole, aby zwiększyć swoje szanse w walce z chorobą. Jeżeli Bohaterom brakuje pieniędzy, a giętkie zasady moralne im na to pozwalają, mogą zacząć prowadzić niezbyt uczciwy handelek „autentycznymi relikwiami” lub czymś w tym rodzaju.

Talabheimczycy wszelkich stanów i pozycji społecznej szukają też pomocy u kapłanów Shallyi – albo o nią prosząc, albo jej żądając. Jeżeli Bohaterom uda się dłużej porozmawiać z jakimś sługą Shallyi, odkryją, że wyznawcy Bogini Leczenia są nie tylko potwornie zmęczeni, ale i przerażeni całą sytuacją. Udany Wymagający (-10) test **przekonywania** pozwoli BG dowiedzieć się, że jeden z arcykapłanów ogłosił, iż szara febra jest dziełem ich najgorszego wroga, Pana Zarazy, zwanego przez uczonych Nurglem. Kapłani podjęli zatem przygotowania do spodziewanej bitwy z kultystami tego plugawego boga Chaosu. Kilku pielgrzymów wyparowało się do Jeziora Wielkiego Krateru w celu napełnienia tuzinów beczulek świętą wodą, która ma być wykorzystana w wielkim rytuale oczyszczenia miasta.

uświadomić Bohaterom, że właściciel jest osobą zamożną. Zresztą widać to też po dużej liczbie klientów, jako że w aktualnej sytuacji nawet niewinne kichnięcie sprawia, że ludzie wpadają w panikę. BG prawdopodobnie będą musieli spędzić trochę czasu w poczekalni znajdującej się zaraz za wejściowymi drzwiami. W końcu wyjdzie do nich zwawny mężczyzna w średnim wieku, pytając, czy będą wchodzić pojedynczo, czy też przybyli razem. „Lekkie Lekki” bardzo przypominają dom Widenhofs, chociaż widać, że wewnątrz urządzone jest wystawnie, aby zaimponować klientom, a nie tylko z nastawieniem na prowadzenie badań. Daubler zabierze drużynę do pracowni i zapyta, w czym może być pomocny.

Ulthvas Daubler

Daubler to zdrowy i silny mężczyzna około czterdziestki, który lubi się śmiać, często nawet z samego siebie. Jego jasnoniebieskie oczy zwykle wydają się nieco rozszerzone, tak jakby stale się czemuś dziwił. Prawie nie rozstaje

się z fajką o długim cybuchu, wypełnioną tytoniem importowanym z Krainy Zgromadzenia. Daubler to pocziwy człowiek, który naprawdę lubi pomagać innym, chociaż nie gardzi też wygodami życia. W młodości wiele podróżował, szkolili się nie tylko na uniwersytecie w Altdorfie, ale pobierał także cenne nauki u znachorów i zielarzy. W Imperium rzadko spotyka się ludzi pokroju Daublera, ciekawych świata badaczy, którzy starają się odkrywać jego prawdziwą naturę. Wymienione cechy czynią go doskonałym sprzymierzeńcem dla każdej drużyny.

Ulthvas Daubler

Profesja: medyk

Poprzednie profesje: żak, cyrulik

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	29	36	43	44	61	42	54

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	13	3	4	4	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, leczenie +10, nauka (filozofia), nauka (medycyna) +10, plotkowanie +10, powożenie, przekonywanie, rzemiosło (aptekarsstwo) +10, spostrzegawczość, targowanie, wiedza (Imperium), znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileński)

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, chirurgia, etykieta, niezwykle odporny, obieżyświat, odporność na choroby, odporność psychiczna

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: sztylet

Wypożyczenie: 4 mikstury lecznicze, zbiór ksiąg z zakresu medycyny i filozofii, sklep „Lekkie Lekki”, narzędzia medyka, przybory do pisania

Bohaterowie szukający uzdrowiciela przekonają się, że Daubler to naprawdę miły człowiek. Jeżeli spróbują opowiedzieć mu historię o „chorym przyjacielu”, aptekarz zada kilka pytań na temat dolegliwości i bezbłędnie odgadnie, który z członków drużyny jest chory, ale nie wspomni o tym głośno, będzie tylko patrzeć na niego intensywnie. Medyk doskonale zdaje sobie sprawę z niebezpieczeństwa wywołanego przez szarą febrę i próbował już różnych lekarstw, aby ją zwalczyć. Chorem zaleca odpoczynek i gorące kąpiele, a także zagryzanie rzemienia w chwilach, gdy ataki dreszczy stają się trudne do wytrzymania. Po

konsultacji wręcza Bohaterom małą butelkę ze słodko pachnącym ekstraktem, który pozwala chorej osobie powtórzyć rzut w przypadku nieudanego testu Odporności przeciwko szarej febrze. Wizyta i lekarstwo kosztują razem 12 szylingów.

Jeżeli Bohaterowie wspomną o kapitanie Nierhausie lub pokażą aptekarzowi notatki Widenhofta, natychmiast przykują jego uwagę. Wyprosi z domu innych pacjentów, nie przejmując się ich narzekaniami i mówiąc, aby wrócili za godzinę. Jego pierwsze pytanie do BG powołujących się na znajomość z Nierhausiem będzie brzmiało: „Czy wiecie, że kapitan nie żyje?”. Szybko przejrzy notatki Widenhofta i stwierdzi: „To pismo Gottharda. Skąd to macie?”. Wiadomość o śmierci kolegi bardzo nim wstrząśnie: „Gotthard został zamordowany? Och, to potworne. Kto mógłby zrobić coś takiego?”. Jeżeli członkowie drużyny powiedzą mu, że podejrzejwią działanie skavenów, mogą być zdziwieni reakcją rozmówcy. Nie będzie zaprzeczał, ale powoli skinie głową i zapyta, co ich skłoniło do takich wniosków. „Sądzę, że gryzonie już nieraz tego próbowały. Historia Imperium obfituje w plagi, które nadchodzą w najgorszym możliwym czasie i straszliwie osłabiały ludzkość. Wydaje mi się, że tym razem szczurołudzie ostrzą sobie zęby na Talabheim.” Daubler na chwilę milknie, po czym nagle spogląda na BG: „Przekradliście się pod Taalbastonem, prawda? Nie, nie odpowiadajcie. Byłbym zmuszony donieść na was Buldogom” – śmieje się i potrząsa głową. „Czego potrzebujecie ode mnie? Jak mogę wam pomóc?” Aptekarz rozważy każdą prośbę Bohaterów i będzie wdzięczny za każdą informację, gdyż już jakiś czas temu rozpoczął pracę nad stworzeniem leku na szarą febrę. Gdyby któremuś z BG przypomniał się tytuł książki, którą czytał Widenhoft przed śmiercią (*Plaga i Księstwo*), byłaby to dla Daublera nieoceniona pomoc. Oczy mu się rozjaśni i ruszy w stronę półki z książkami. Po krótkim poszukiwaniu wyciągnie inny egzemplarz tego samego dzieła. Jeśli członkowie drużyny zwrócą się, że któryś z nich jest chory, aptekarz podaruje im lekarstwo wspomniane w poprzednim akapicie, tyle że nieodpłatnie. Zapyta też, gdzie się zatrzymali, żeby mógł w razie czego posłać gońca z wiadomością.

Dalszy rozwój wydarzeń

Nierhaus nieprzypadkowo wspomni o Daublerze. On jedyny w całym Talabheim ma szansę na odkrycie leku na szarą febrę, choć bez notatek Widenhofta mogłoby to zająć miesiące. Dzięki tej pomocy i informacjom od drużyny w ciągu kilku dni uda mu się uzyskać sporą ilość ekstraktu szarej febrze. Pięć dni po pierwszym spotkaniu z członkami drużyny eksperymenty z błądą drzącą dowiodą, że jest to zarówno choroba, jak i trucizna. Informacja ta jest na wagę złota dla wyznawców Shallyi i wszystkich innych próbujących walczyć z plagą.

– Strażnicy miejscy pilnie poszukiwani –

Terciego dnia pobytu drużyny w Talabheim w mieście zostanie ogłoszone najnowsze rozporządzenie. Może to być pierwsza wiadomość, jaką usłyszą Bohaterowie, którym udało się wyzdrowieć i teraz wyszli po raz pierwszy od dłuższego czasu bez strachu na ulicę. Księżna Eliza, popierana bez słowa sprzeciwu przez radę, ogłosiła, że wszyscy sprawni mężczyźni zostają wcieleni do straży miejskiej. Rozkaz zaczyna obowiązywać z chwilą wydania. Wymigać mogą się tylko ci, których stać na odpowiednia

wpłatę do miejskiej szkatuły, oraz osoby, które udowodnią, że ich zdolności mogą być bardziej przydatne w innym zawodzie. Wszyscy pozostali pod groźbą surowych kar zostają niniejszym wyrzuceni na ulice, które – jeśli wierzyć plotkom – są ostatnio niebezpieczniejsze niż nocleg w jaskini trolla. Właściciele gospód zostają zobowiązani do składania raportów na temat ilości i rodzaju klientów, jakich goszczą pod swym dachem. Rządzący dają wyraźnie do zrozumienia, że nie będą tolerować odstępstw od

nowo ogłoszonego prawa. Oczywiście większość świeżo upieczonych strażników to zwykli rzemieślnicy i przybysze z Taalagadu. Szlachta i bogatsi mieszczaństwo potrafią znaleźć wiele powodów, dla których ich dotychczasowa działalność okaże się bardziej przydatna od służby w straży.

Mężczyźni zmuszeni do pomagania Buldogom szybko zdobędą własny przydomek: Szczeniaki. Zazwyczaj podzieleni są na mniejsze grupy, a każdy z oddziałów prowadzony jest przez jednego doświadczonego strażnika, który ma za zadanie przewodzić zbieraniu i zlecać podopiecznym różne nieprzyjemne zadania. Bohaterowie, którzy posłusznie zastępują się do wytycznych, mogą zostać przydzieleni do różnych zadań, ponieważ skład pomniejszych grup i ich cele zmieniają się z dnia na dzień. Ich dowódcy są świadomi faktu, że ludzie ufający sobie nawzajem pracują dużo lepiej, dlatego starają się nie rozdzielać przyjaciół i znajomych. Jeżeli BG zdecydują się spełnić obywatelski obowiązek, najprawdopodobniej trafią do jednej grupy. Szczególną uwagę ściągają na siebie ozdrowieńcy, publicznie obnoszący się z białymi plamami na szyi i klatce piersiowej – bliznami znaczącymi tych, którzy pokonali szarą febrę. Nie tylko Buldogi, ale i każdy napotkany człowiek będzie patrzył na szczególnie z podziwem i rychło zostanie on ogłoszony ulubieńcem Shallyi. Będzie też najchętniej typowany do odbycia Obchodu Morra.

Obchód Morra

Do obowiązków strażników miejskich zawsze należało zbieranie zwłok i przekazywanie ich kapłanom Boga Śmierci w Ogrodach Morra. Jednak z powodu szarej febry ciał przybywa w tak szybkim tempie, że strażnicy nie mogą już sobie poradzić z zadaniem, zwłaszcza że część z nich została oddelegowana do innych misji, takich jak na przykład tropienie skavenów w tunelach Taalbastonu. Dlatego też praca, której większość Szczeniaków unika jak ognia, może się trafić właśnie naszym Bohaterom, powiedzmy na dzień lub dwa. Wykonując Obchód Morra, usłyszą coś niepokojącego: kapłani Boga Śmierci uważają, że jest do nich dowożone zbyt mało zwłok. Oczywiście natychmiast zastrzegą, że nie chcą niczyjej śmierci, ponieważ i tak każdy przyjdzie do Morra we właściwym czasie. Jednak ostatnio wygląda na to, że część ciał w tajemniczy sposób znika, zanim zabiorą je nowo mianowani strażnicy. Powstały na ten temat różne teorie. Jedni są przekonani, że istnieją tajemnicze grupy, które wyrzucają ciała poza obręb Taalbastonu, aby zmniejszyć ryzyko roznoszenia się choroby; inni sądzą, że to mutanci pożerają zwłoki. W podrödziale *Zadziwiająca sztuka doktor Guguli Skell* na str. 68 zamieszczono informacje, co tak naprawdę dzieje się ze zmarłymi.

Kanalarze

Praca w kanałach ściekowych sama w sobie nie jest zbyt przyjemna, a na dodatek w tym przypadku straż miejska zdaje sobie sprawę, że jest to miejsce, w którym można spotkać wyjątkowo wielkie i nieprzyjazne szczury. Dlatego też oddelegowane tutaj oddziały są uzbrojone i przygotowane na kłopoty, co czyni doświadczonych w walce Bohaterów potencjalnymi kandydatami na członków takich grup. Talabheimski system ścieków nie jest jednolity i nie każdy z tuneli jest przystosowany do tego, aby poruszać się w nim człowiek. Przestronne podziemne korytarze,

wykute jeszcze przez krasnoludy, rozciągają się głównie pod Dzielnicą Prawną. Strażnicy lubią je patrolować, gdyż są szerokie i łatwo się w nich poruszać. Z kolei kanały pod Łojówkami i Dzielnicą Kupiecką to po prostu wydrążone w ziemi tunele, które z lepszym lub gorszym skutkiem zostały zamienione na ścieki. Są one niebezpieczne z rozmaitych względów. Wiele z nich jest niezwykle starych i grożą jeżeli nie zupełnym zawaleniem, to odpadaniem kawałków sufitu na głowy przechodzących. Krążą niepokojące pogłoski o nowych korytarzach, pojawiających się każdej nocy w odległych rejonach miasta. Niewielu ma odwagę głośno odpowiedzieć na pytanie, skąd się one biorą, ale niektóre w istocie przypominają jaskinie Szczurowiska.

Bohaterowie wysłani z misją patrolowania ścieków z początku powinni odczuwać nieustające zagrożenie. Po kilku patrolach zdają sobie jednak sprawę, że w istocie jest to zadanie nudne, niewdzięczne i dość obrzydliwe – ale rzadko kiedy naprawdę niebezpieczne. Po kilku dniach nużącej służby, właśnie wtedy, gdy BG stwierdzą, że na pewno nie spotka ich tutaj nic interesującego, pozwól im być świadkami następującej sceny.

Jedyny ocalały z masakry

Podczas rutynowego patrolu pod Dzielnicą Kupiecką BG nagle słyszą tupot stóp, dobiegający z tunelu przed nimi. Mają tylko tyle czasu, aby się przygotować do walki, gdy obszarpana postać wynurza się nagle zza rogu. Odziana w czarne i zakrwawione szmaty bestia o szczurzej twarzy nie zamierza się zatrzymać, na razie czmychnęła pod ścianę, ale łada chwila spróbuje zanurkować między strażnikami i rzucić się do dalszego biegu. Najwyraźniej przed czymś ucieka i tylko wyjątkowo mało spostrzegawczy Bohater nie zauważy, że skaven nie zamierza walczyć – co nie oznacza, że członkowie drużyny nie będą chcieli go zabić.

Ranny czciciel zarazy

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
34	25	30	41	40	25	29	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	4(11)*	3	4	5	0	0	0

Umiejętności: nauka (teologia) +10, pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik, wiedza (skaveny) +10, wspinalczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: grotolaż, nieustraszony, odporność na choroby, szal bojowy, widzenie w ciemności

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz)

Wposażenie: brudne łachmany

* Skaven jest ciężko ranny. Poziom Żywotności w nawiasie to jego normalny poziom.

Skaven będzie próbował uciec (nie korzysta ze zdolności szal bojowy), więc BG chcący go zatrzymać nie będą mieli z tym trudności. Przeszukując ciało, odnajdą jedynie brudne szmaty, służące stworowi za odzienie, i zardzewiały miecz. Prosty (+10) test **spostregawczości** ujawni, że bestia została wcześniej postrzelona z broni palnej.

Za kulisami: Masakra klanu Pestilens

Skaveny nigdy nie miały oporów przed eliminowaniem istot stojących na ich drodze, niezależnie od tego, z jakiej rasy pochodzą. Zwłaszcza Szarzy Prorocy są znani z bezwzględnej pozbywania się „narzędzi”, które przestały być użyteczne. Z punktu widzenia Asoraka Stalwookiego nadszedł czas, aby Nelrich Ropień wykonał swe ostateczne zadanie, o którym na razie nie ma pojęcia, aczkolwiek kapłan zarazy z klanu Pestilens zaczyna już podejrzewać, że ktoś się nim posłużył. Stalwooki rozkazał oddziałom Skryre rozpocząć eliminację zwolenników Ropnia, co ma doprowadzić go do takiej desperacji, że ostatecznie zmuszony będzie zbiec na powierzchnię z niedobitkami swych niegdyś potężnych popleczników. Szary Prorok przeczuwa, że masowe pojawienie się skavenów na ulicach miasta wywoła wśród ludzi panikę i właśnie na tym mu zależy.

Martwi czciciele zarazy, na których natrafiła drużyna, zostali zamordowani za pomocą wynalazku klanu Skryre, tzw. szybkostrzału – przenośnej skaweńskiej broni, posiadającej wiele obracających się luf i zdolnej do rażenia zmasowanym ogniem. Urządzenia te często wybuchają, gdy zbyt intensywnie się ich używa, ale skaweńskiemu dowódcy, który wysyła oddział strzelecki na pole bitwy, a sam przygląda się wydarzeniom z bezpiecznej odległości, nie robi to większej różnicy. Jedyny ocalały skaven, którego drużyna spotkała w tunelu, został uznany za zmarłego i ocknął się parę godzin po masakrze. Z kolei osobnik odziany w bogate szaty nazywał się Worthok Gnijec i był bezpośrednim zastępcą Nelricha. Oddział Skryre potraktował go „wyjątkowo” z tego względu, że nie chcieli mieć żadnych wątpliwości, że kapłan zarazy nie żyje. Został zastrzelony z muszkietu spaczeniowego, śmiercionośnej broni podobnej do muszkietu hochlandzkiego, ale strzelającej spaceniem. Dlatego też resztki naboju zostały wyjęte z rany za pomocą noża, gdyż każdy kawałek spaczenia jest dla skavenów wielkim skarbem.

Bohaterowie kontynuujący marsz w głąb tunelu wyczują nieprzyjemny zapach na długo przedtem, zanim wejdą do niskiej jaskini na końcu korytarza. Udany test **spostrzegawczości** pozwoli rozpoznać w smrodzie mieszaną wystrzelonego prochu, rozlanej krwi i bliżej niezidentyfikowany zapach piżma. Kiedy drużyna wkroczy do groty, przeczytaj albo sparafrazuj graczom poniższy tekst:

Widzicie przed sobą miejsce rzezi. Ciała zamordowanych skavenów leżą na ziemi, nie tylko tam, gdzie dosięga światło waszej latarni, ale i głębiej w ciemności. Za życie były to pewnie

plugawe stworzenia, wiele zwłok zdradza ślady choroby, mają na przykład kończyny obwiązane szmatami niczym u trędowatych. Ale to nie zaraza ich zabiła. Przeważająca większość szczuroludzi została podziurawiona kulami, tak jakby cały legion imperialnych żołnierzy obrócił przeciwko nim lufy i rozpoczął zmasowany ostrzał. Inne patrole były ostatnio w tej okolicy, ale nikt nie wspominał o podobnym widoku. Ciała są już zimne, ale jeszcze się nie rozkładają, więc strzelanina musiała wydarzyć się niedawno.

Łatwy (+20) test **spostrzegawczości** pozwoli odkryć, że większość skavenów została trafiona podczas ucieczki. Wiele z nich ma małe otwory w plecach i duże rany wylotowe z przodu ciała. W ciałach i w ścianach tkwią ołowiane kulki – dowód na to, że strzelano tu z broni palnej. Udany test **przeszukiwania** ujawni, że jedna z zamordowanych postaci różni się od pozostałych. Niezwykły skaven odziany jest w czarne, bogato zdobione szaty. Zdobienia przypominają rodzaj runicznego tekstu, lecz na pewno nie są to runy krasnoludzkie. Ciało spoczywa niedaleko wejścia do jaskini i wygląda na to, że śmierć nastąpiła w wyniku ciosu w głowę, a dokładnie pojedynczego pchnięcia nożem w prawe oko. Udany Prostý (+10) test **spostrzegawczości** ujawni jednak, że ostrze nie zostało użyte do zadania rany, a jedynie ją pogłębiło. Wydaje się, że ktoś usiłował wydłubać z oczodołu to, co stało się bezpośrednią przyczyną zgonu. Nad ciałami nie warto się nawet pochylać, bo skaveny raczej nie noszą ze sobą nic cennego. Jeżeli jednak BG nalegają, każ im wykonać Prostý (+10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że zarażają się losowo wybraną chorobą. W końcu przeszukują ciała całego oddziału czcicieli zarazy.

Jeżeli BG będą chcieli zgłosić to, co zobaczyli, żaden z talabhejskich oddziałów nie przyzna się do masakry. Jeśli Bohaterowie postanowią dokładniej zbadać sprawę, zmuszeni będą poszukać odpowiedzi w Szczurowisku. Będzie to czasochłonne i nie obędzie się bez Trudnego (-20) testu **plotkowania**, ale w końcu drużynie uda się odnaleźć kilku uliczników, którzy twierdzą, że kilka nocy temu słyszeli w tunelach jakieś mechaniczne odgłosy w akompaniamencie szczurzych pisków. Nikt nie wierzy w dziecinne opowieści i powstają różne teorie, aż do momentu, gdy Wielki Łowczy



Detlaf Kienholtz, dowódca straży miejskiej, ogłosił z braku innego rozsądnego wyjaśnienia, że obrzydliwe monstra pozarzynają się nawzajem. Ciała mają zostać spalone w tej samej jaskini, w której je znaleziono, a sprawa zostaje szybko zatuszowana.

Najcięższe zadanie

Powołani czy nie, władze miasta doskonale zdają sobie sprawę z tego, że jeżeli rozkażą świeżo upieczonym strażnikom miejskim zapuszczać się na patrole aż do Szczurowiska, to rychło mogą się spodziewać buntu. Dlatego też pomoc strażnikom Taalbstonu w pełnieniu ich obowiązków jest dobrowolna. Teriery preferują w oddziałach krasnoludy i niziołki, ale niżsi albo bardzo zręczni ludzie też mogą się przydać, bo pracy jest naprawdę sporo. Jeżeli BG są zainteresowani walką, powinni się zgłosić do takiej brygady. Każdy patrol w przeciągu ostatniego tygodnia stoczył walkę z przynajmniej jedną lub dwoma grupami skavenów i w wyniku tego ponad połowa Terierów jest ranna. Wydaje się, że napotkani szczuroludzie są albo szaleni, albo spanikowani – innych strażnicy nie spotykają. Współczynniki czcieli zarazy znajdziesz na str. 98.

Po kilku dniach spędzonych na wykonywaniu przedstawionych powyżej zadań (lub innych niewdzięcznych obowiązków) Bohaterowie, którzy zgłosili się do służby, mogą przejść prosto do wydarzeń opisanych w **Rozdziale IV**.

Propozycja nie do odrzucenia

W Imperium, tak jak i wszędzie w Starym Świecie, zdarzają się tacy, którym wydaje się, że stoją ponad prawem, a przynajmniej że są na tyle przebiegli, aby skutecznie uchylać się od obywatelskich obowiązków. Mimo że władze Talabheim wyznaczyły surowe kary dla wszystkich, którzy sprzeciwić się będą najnowszemu rozporządzeniom, niektórzy woleliby paść trupem niż wykonywać rozkazy nowobogackiej szlachty i jeden lub kilku BG może tak właśnie myśleć. Pozostawanie na terenie Łojówek oznaczać będzie brak zainteresowania ze strony straży miejskiej, ponieważ oddziały Buldogów nawet nie próbują zapuszczać się w kręte i ponure uliczki tej okolicy, pomimo wyraźnych rozkazów rady.

– Alternatywne scenariusze –

Rozdział III oferuje drużynie, która nigdy wcześniej nie była w Talabheim, szansę na bliższe zapoznanie się z Okiem Lasu. Nawet jeżeli postać pochodzi z tego regionu, to wcielając się w nią gracz może być niezbyt zaznajomiony z okolicą i w takim przypadku też sporo się nauczy. Niech oczom drużyny ukażą się różnorodne osobliwości Talabheim – stosunkowo spokojny bieg wydarzeń w tym rozdziale został celowo tak zaplanowany, aby pozwolić postaciom na powalanie się po ulicach i może nawet wpakowanie się w jakieś kłopoty zupełnie niezwiązane z kampanią. Jest to również czas ciszy przed burzą, która spustoszy Talabheim.

Drużyna może opuścić Talabheim, zanim zacznie się powszechny werbunek. Uzdrawiające właściwości wody z Jeziora Wielkiego Krateru są szeroko znane i Bohaterowie zarażeni szarą febrą mogą uwierzyć, że tam znajdują lekarstwo. W tym wypadku usłyszą o werbunku od posłańców

Ale istnieje inna władza niż szlachecka.

Dwa dni po tym, jak Bohaterowie zdecydują ukrywać się przed strażą miejską, władze Łojówek nawiążą z nimi kontakt, niezależnie od tego, jak dobrze się schowali, albo jak hojnie zapłacili łapówki. Być może ktoś zapuka rankiem do drzwi albo zaczepi członków drużyny na ulicy, a może pewnego razu BG obudzą się zawieszani na cienkiej linie zwisającej z wysokiego budynku, wpatrując się w błotnistą ziemię kilka pięter pod nimi. Sposób nawiązania kontaktu będzie zależał od pomysłowości członków gangów i od tego, jak bardzo niebezpiecznymi przeciwnikami wydają się Bohaterowie.

Niezależnie jednak od pierwszego wrażenia, cel rozmowy będzie taki sam. BG usłyszą, że jak długo będzie trwała kryzysowa sytuacja, mogą pracować dla strażników albo dla gangów, które może i składają się z szumowin, ale są to szumowiny z poczuciem obywatelskiego obowiązku. Człowiek, który będzie rozmawiał z drużyną, to niski i krępki mężczyzna przedstawiający się jako Worlen Aderhold. Bohaterowie mogli mieć wcześniej do czynienia z pacholkami Aderholda i nie mają raczej z tej przygody miłych wspomnień, ale Worlen nie wspomni o tym nawet słowem.

Bohaterowie przebywający w Talabheim dłużej niż kilka dni będą wiedzieć, że nazwisko Aderhold związane jest z jednym z najpotężniejszych gangów w mieście i okolicy. Jeżeli podczas tej rozmowy członkowie drużyny poczną nagły zryw obywatelskich uczuć i postanowią wstąpić do Buldogów, to świetnie. Niewidoczni obserwatorzy będą ich dyskretnie śledzić do momentu, aż spełnią właśnie złożoną obietnicę. Gdyby jednak BG byli na tyle beczelni, aby okłamać gang, muszą się liczyć z szybką utratą Punktów Przeznaczenia, gdyż zostaną (do wyboru) otruci, zasztyletowani, pobici na śmierć, itd. Gdyby jednak wyrazili chęć współpracy, ale niekoniecznie z oficjalną władzą, też nie będzie to stanowić problemu. Worlen lub jeden z jego „oficerów” codziennie będzie wyznaczał im zadania w rodzaju: „*Obserwujcie te ulice i dajcie znać, gdyby przechodził nią ktoś zwracający na siebie uwagę*” albo „*Przyczajcie się między 'Grubodziobem' a 'Czarną Latarnią', a jeśli zobaczycie jakieś szczurzyska, to dźgajcie, jeno mocno*”.

Wykonywanie zadań zajmie BG kilka dni, po czym rozpoczną się wydarzenia opisane w **Rozdziale IV**.

przybywających z Talabheim do dalej położonych w głębi Wielkiego Krateru wiosek. Mogą być zaskoczeni lojalnością miejscowych wobec Talabheim. Każda osada wyprowadzi tylu sprawnych mężczyzn, ilu jest w stanie, a ci z chęcią wyruszą nieść pomoc. Cynicznie nastawieni Bohaterowie mogą próbować uniknąć wcielenia w szeregi miejskiej straży tak długo, jak tylko się da, ale jeśli drużyna nie chce na stałe zamieszkać w Lesie Taalgrunhaar, to wkrótce będzie musiała udać się do miasta. Wydarzenia tego rozdziału można rozciągać w czasie lub przyspieszać w taki sposób, jaki uznasz za właściwy. Bohaterowie mogą powrócić do miasta i natychmiast zostać wcieleni do straży miejskiej lub przydzieleni do kanalarzy albo możesz pominąć te zdarzenia i przejść od razu do **Rozdziału V** lub **VI**. Drużyna może powrócić do Talabheim tylko po to, aby odkryć, że miasto zostało zupełnie opanowane przez szczuroludzi!



Rozdział IV: Zdesperowani i martwi

Nawet zniesienie „kielichowego” nie pomogło mieszkańcom Talabheim zapomnieć o kłopotach. Ludzi zżera niepewność i strach. Nieliczne wieści napływające z Taalagadu nie napawają optymizmem – krążą plotki, że zaraza szaleje niepowstrzymanie, a fanatycy z pochodniami spalili już wiele portowych dzielnic. Pomimo wysiłków rady, szara febra wdarła się do uboższych dzielnic, a teraz powoli zaczyna się rozprzestrzeniać na całe miasto.

Jedzenia na razie nie brakuje, ale już zaczynają się rozmowy o racjonowaniu zapasów. Rycerze Zakonu Jelenia musieli pacyfikować tłum próbujący wymóc na radzie otwarcie wrót miasta. Księżna publicznie twierdzi, że żaden z jej poddanych nigdy by jej nie skrzywdził, ale pozostałości talabheimskiej armii stacjonują teraz pod jej pałacem.

W którym nasi Bohaterowie dowiadują się o istnieniu kilku osobistości z klanu Pestilens i zaznajamiają się z ich nieczytelnymi pomysłami na organizację życia w mieście; przyjemność porównywalna jedynie ze spotkaniem z powłóczącymi nogami tworam doktor Guguli Skell.

Nowo powołana straż miejska znajduje się pod ogromną presją, a do tego dochodzą dni pełne trudów, długie noce i niepokojące znaki obniżające morale nawet najbardziej odważnych oddziałów. Ostatnio pewien krasnolud, jeden z zasłużonych

sierżantów straży tuneli, kompletnie oszalał i zamordował swoich towarzyszy, po czym rzucił się ze ściany krateru i roztrzaskał o głazy na Drodze Czarodziejów. Świadkowie twierdzą, że przed samobójczym skokiem mamrotał coś o „piskach przepelniających jego myśli”. Tymczasem kapłani Morra dyskretnie sugerują władzom, że ktoś kradnie zwłoki, choć na razie żadne śledztwo nie potwierdziło ich podejrzeń i nie ma żadnych wskazówek, czy ktokolwiek jest winny. A talabheimskie szczury już wcale nie boją się ludzi.

– Nie ma dymu bez ognia –

Niezależnie od tego, czy Bohaterowie współpracowali ze strażą miejską, czy też z gangami, ostatnie kilka dni „ochotniczej” służby powinny nieco osłabić entuzjazm drużyny. BG spoza Talabheim z pewnością zastanawiają się, dlaczego dostanie się w obręb murów Taalbastonu wydawało im się kiedyś takim doskonałym pomysłem, chociaż w ten sposób świadomie ignorują niepokojące pogłoski docierające z Taalagadu. Rodowici mieszkańcy Oka Lasu

zdarają sobie sprawę, że ich miasto stoi na krawędzi upadku. Niebezpieczeństwo ulicznych rozruchów sprawiło, że bogacze i szlachta stają się coraz bardziej nerwowi. Udany test plotkowania pozwoli usłyszeć jedną z podanych poniżej informacji. Zwróć uwagę, że im lepszy rzut, tym większe prawdopodobieństwo zweryfikowania wiarygodności danej pogłoski.

Plotki:

- Wielu młodych aplikantów, a nawet kilku bardziej liberalnie nastawionych sędziów, zaczęło przekopywać się przez stare księgi prawnicze, aby znaleźć historyczne prawa odnoszące się do sytuacji podobnej do aktualnej (**Prawda**). Ponoć wynika z nich, że miasto powinno wypłacać wszystkim ochotnikom srebrnego szylinga dziennie (**Falsz** – tak naprawdę chodzi o pensa).
- Pożary wzniecone przez fanatyków zupełnie zniszczyły dwie dzielnice Taalagadu (**Falsz** – chociaż w jednej wyrządziły duże szkody).
- Znany ze swojego oratorskiego talentu sędzia Ranier Hindemith ogłosił, że zgodnie z prawem każdy szlachcic posiadający majątek w Talabheim powinien aktywnie uczestniczyć w jego obronie, w przeciwnym razie może utracić posiadłości na rzecz prawdziwych obrońców. Kilka szlacheckich rodzin wydało w sumie ponad 10 tysięcy złotych koron na adwokatów, którzy mieli dostarczyć kontrargumentów na twierdzenie Hindemitha, ale jak na razie zanosi się na to, że patriarchowie szlacheckich rodzin po raz pierwszy od bardzo dawna będą musieli sięgnąć po rodzową broń (zdumiewające, ale to wszystko **Prawda**).
- Wybrańcy Taala zostali zmuszeni do pomagania Buldogom. Ich zadaniem jest ściganie i zabijanie dezertków (**Falsz** – wybrańcy pomagają strażnikom z własnej woli).

Z życia awanturnika: Pośpiech i nuda

Wiele razy na kartach tej przygody spotkasz się ze stwierdzeniami: „Minęło kilka dni.” albo „Podczas tego tygodnia nic ciekawego się nie wydarzyło”. Życie najemnika wypełniają długie tygodnie nudy, przerywane dniami wzmoczonego napięcia i godzinami wyczerpującej bitwy. W tej przygodzie staramy się oddać ten rytm. Jednakże BG to zwykle dość niespokojne duchy i nie ma potrzeby odgrywania dni spędzanych na włóczeniu się, piciu, graniu w karty, odwiedzaniu domów rozpusty i szulerni, itd. Takie okresy nazywamy w przygodzie „czasem przestoju”. Gdybyś jednak chciał, aby w tym czasie coś się wydarzyło, masz wolną rękę. W części zawierającej opis miasta Talabheim można znaleźć wiele pomysłów na przygodę; możesz także wykorzystać inspiracje z innych podręczników, aby urozmaicić „czas przestoju” według własnego uznania.

- Armia Talabheim stacjonuje pod pałacem księżnej, gdyż ta obawia się próby skrytobójczego zamachu na swoje życie (**Falsz** – to tylko przykrywką, tak naprawdę oddziały wojska mają bronić zamku przed spodziewanym atakiem skavenów).
- Szlachta zna lek na szarą febrę, ale zachowuje go dla siebie (**Falsz**, chyba że drużyna pomogła Daublerowi, wtedy częściowo **Prawda**).

– Iskierka nadziei –

Bohaterowie, którzy skontaktowali się z aptekarzem Ulthvasem Daublerem, są dużo lepiej niż większość mieszkańców miasta zorientowani w postępie prac nad lekiem na szarą febrę. Mniej więcej tydzień po tym, jak zostaną wcieleni do straży miejskiej, do gospody, w której się zatrzymali, przyjdzie wiadomość: „*Zlecenie, które od was otrzymałem, jest gotowe. Przybądźcie możliwie najszybciej*”. Promieniejący szczęściem Daubler wpuści Bohaterów do „Lekkich Leków”, wciskając każdemu z nich na wejściu po szklaneczkę samogonu (niezależnie od pory dnia). „*Chłopaki, udało mi się. Bez waszej pomocy nie dałbym rady. To cholerstwo to nie tylko choroba, ale i trucizna*”. Daje każdemu z BG po małej buteleczce z gęstym, pachnącym miętą syropem: „*Powinno powstrzymać febrę. Chciałem zrobić więcej, ale wytworzenie tych kilku porcji zajęło mi parę dni. Przekazałem swoje odkrycie kapłanom Shallyi. Miejmy nadzieję, że będą w stanie przyspieszyć proces*”. Mikstura Daublera to w rzeczywistości mieszanka różnych medykamentów, ziół i odtrutek. Lek wzmacnia organizm,

zapewniając postaci modyfikator +40 do testów Odporności wykonywanych przeciwko zarażeniu się szarą febrą. Jego dobroczynny wpływ trwa przez kilka miesięcy. Po wypiciu mikstury chory natychmiast przestaje mieć dreszcze, a jego cechy wracają do normy w ciągu paru godzin i ostatecznie zupełnie zdrowieje. Daubler jest uradowany szansą uratowania miasta i chce teraz nieść pomoc „*biedaczyskom w porcie*”. Kiedy BG zaczną zbierać się do wyjścia, aptekarz poprosi, aby od czasu do czasu jeszcze się do niego odezwali.

Odkrycie Daublera stanie się w końcu błogosławieństwem dla wielu osób, jednak w najbliższej przyszłości może pomóc tylko naszym Bohaterom. Kapłani Shallyi mają zbyt mało czasu, aby zrobić użytek z informacji aptekarza, gdyż wkrótce zaskoczą ich wydarzenia opisane w następnych podrozdziałach.

Bohaterowie, którzy nie zdobyli lub nie przekazali notatek Widenhofa, będą musieli sobie radzić bez leku na bladą drączkę.

– Szczurza fala –

Po wieczorze spędzonym na piciu lub służbie BG powrócą do swoich kwater. W zależności od wcześniejszych sukcesów bądź porażek może to być speluna na Łojówkach albo karczma gdzieś w Dzielnicy Kupieckiej. Jeżeli noclegownia znajduje się w naprawdę podłej okolicy, drużyna prawdopodobnie wystawi na noc wartownika.

Jeśli nie, trzeba założyć, że wszyscy członkowie drużyny śpią. Nadszedł czas, by narobić trochę zamieszania – każdemu BG wykonać test **spostregawczości**. Postać,

która będzie miała najwięcej poziomów sukcesu, budzi się ze snu.

Obudziłeś się z męczącego koszmaru, twoje ciało i poślanie są mokre od zimnego potu. Wspomnienie snu szybko umyka, ale wciąż słyszysz delikatny, szeleszczący dźwięk... Po chwili orientujesz się, że dobiega z ulicy. Podnosisz się ociężale i podchodzisz do okna, myśląc, że ujrzysz harcujące koty albo

zmęczonych Buldogów. Ale twoim oczom ukazuje się coś zupełnie innego. Widzisz ożywiony męt, setki szczuroludzi przelewających się po ulicach i dachach okolicznych budynków. Zdajesz sobie sprawę, że już za chwilę dotrą do ciebie.

Każ graczowi od razu opisać, co robi jego postać. Nie ma czasu na myślenie, musi natychmiast zdecydować, jakie akcje wykona w ciągu następnych paru chwil. Przypuszczalnie powie coś w stylu: „*Budzę pozostałych, sam w tym czasie sięgając po moje rzeczy*”. W takim przypadku on jeden ma szansę zebrać cały ekwipunek, a każdy z pozostałych członków drużyny jest w stanie chwycić tylko jedną lub dwie rzeczy, zanim będą zmuszeni uciekać lub ryzykować stawienie czoła armii skavenów. Miej na uwadze, że Bohaterowie leżeli w łóżkach i spali. W najlepszym wypadku odziani są w nocne koszule lub bieliznę, w najgorszym kompletnie nagi. Nie daj się przekonać, że którykolwiek z nich spał w zbroi (jeśli wcześniej tego nie zadeklarował, choć nikt rozsądny nie kładzie się spać w zbroi). Jeżeli gracze ostatnio szczególnie zaleźli ci za skórę, możesz zmusić ludzkich członków drużyny do wykonania testu **spostregawczości**, zanim będą mogli w ciemnościach odnaleźć konkretne elementy swego ekwipunku. Żeby pomóc im się pozbierać, możesz wprowadzić toczącego pianę z pyska skavena, który wskoczy przez okno do pokoju i zacznie wymachiwać zardzewiałym korbaczem.

Gdy Bohaterowie opuszczają w pośpiechu budynek, usłyszą coraz więcej krzyków – to budzi się przerażone Talabheim. Na ulicach widać ludzi wybiegających z domów i natychmiast zabijanych przez posuwające się naprzód skaveny, które mordują, nawet na moment nie zwalniając kroku. Paskudne, schorowane stworzenia, odziane w strzępy skór i gnijące szmaty, stanowią resztki oddziałów Nelricha Ropnia. Wynurzają się z tuneli Szczurowiska (ironiczne, prawda?) na ulice dwóch dzielnic położonych najbliżej Taalbastonu i Drogi Czarodziejów, czyli Łojówek i Starego Rynku. W zależności od tego, którędy BG będą uciekać, czeka ich przemijanie się krętymi, często ślepyimi uliczkami Łojówek i obrona przed skavenami skaczącymi na nich z dachów, albo bieg przez wyłożone kocimi łbami aleje Dzielnic Kupieckiej z deptającymi im po piętach czcicielami zarazy z klanu Pestilens. Trzeba będzie wykonać kilka testów Walki Wręcz, gdy Bohaterowie będą zmuszeni rozplatać jednego lub dwóch szczuroludzi, którzy wybiegną przed główną hordę – zjawisko rzadko spotykane wśród skavenów, chyba że tak jak teraz są ogarnięte szałem.

W tej scenie nie chodzi jednak o to, żeby walczyć, chodzi o to, by uciekać ile sił w nogach. Zatrzymywanie się na dłuższy czas po to, aby walczyć z nieprzeliczoną skavenką hordą, to istne samobójstwo. Jednakże ucieczka staje się bardzo utrudniona po tym, jak mieszkańcy uboższych dzielnic budzą się i w panice wybiegają na ulice. Wąskie uliczki Łojówek momentalnie się blokują, a szerszymi alejami Starego Rynku pędzi po prostu większy tłum. Odpowiedź na pytanie, jak długo trzeba uciekać, żeby umknąć przed głównymi siłami skavenów, zależy od tego, jak blisko Taalbastonu znajdowali się BG w chwili ataku. Przyjmijmy, że potrzeba około 10 minut biegu z okolic Drogi Czarodziejów do jednej z lepszych dzielnic. Postacie poruszające się w tłumie muszą co minutę wykonywać Prosty (+10) test Zręczności albo upadają na bruk. Po upadku niezbędny jest kolejny test Zręczności, aby się podnieść. Nieudany test oznacza konieczność wykonania udanego testu Odporności, w przeciwnym razie postać otrzymuje trafienie z Siłą 4, poturbowana przez tłum. Bohaterowie, którzy zdecydują

się uciekać dachami, muszą wykonać trzy Łatwe (+20) testy **wspinaczki**, żeby z ziemi dostać się na odpowiednią wysokość. Skoki z dachu na dach wymagają za każdym razem testu Zręczności. Bieg po dachach i trzy udane skoki wyprowadzą BG z zagrożonego rejonu. Porażka przy którymkolwiek z rzutów oznacza upadek na ulicę i trafienie z Siłą 5. Bieg po dachach może i jest bardziej niebezpieczną drogą ucieczki, ale przynajmniej pozwoli ominąć barykady opisane w następnych akapitach.

Poniżej znajdziesz opisy różnych wydarzeń, których świadkami mogą stać się członkowie drużyny podczas szaleńczej ucieczki w stronę lepszych dzielnic Talabheim. Możesz je dowolnie modyfikować, żeby jeszcze bardziej nastraszyć swoich graczy.

- U wylotu Drogi Czarodziejów stoi masywny skaven, odziany w ozdobne czarno-zielone szaty; towarzyszą mu toczący pianę z pysków ochroniarze, którzy w łapach trzymają coś w rodzaju płonących korbaczy. Odzienie wielkiego szczurolczeka pokryte jest nieprzyjemnie wyglądającymi runami, które jarzą się w ciemnościach, powodując, że stwor jest dobrze widoczny nawet z większej odległości. Wygląda na to, że skaven ze swej pozycji obserwuje toczącą się bitwę.
- Wanda Trzy Jabłuszka, kobieta-niziołek i zarazem właścicielka zajazdu o tej samej nazwie, oraz jej służący i pracownicy stoją na tarasie i dachu gospody, obrzucając nadchodzące skaveny wyzwiskami i zgnyłymi owocami.
- Oddział Buldogów w liczbie około dwudziestu stoi pośrodku ulicy z wyciągniętą bronią i krzyczy: „*Stójcie, stójcie! To tylko szczury!*”. Po chwili słychać tylko ich wrzask, kiedy trąta ich spanikowany tłum.
- Mężczyzna odziany w coś w rodzaju futra stoi na dachu jednego z niższych budynków, a wokół niego leżą rozłożone strzały. Ze stoickim spokojem wypuszcza je po kolei w szczuroludzi, biegnących ulicą poniżej i atakujących ludzi. Szybko jednak zostaje otoczony przez chmarę skavenów, które z łatwością wspinają się na dach budynku i brutalnie mordują męznego łucznika.

Barykady

Zbliżywszy się do lepszych dzielnic, Bohaterowie ku swemu przerażeniu odkrywają, że w poprzek ulic stanęły barykady oddzielające uboższe rejon od reszty miasta. W chwili, gdy ciągle analizują sytuację, zza bariery zostaje wystrzelony deszcz strzał, rażących zarówno skaveny, jak i ludzi. Żołnierze uzbrojeni we włócznie stoją na barykadach i dżgają każdego, kto się zbliży, nie zważając na błagalne jęki tłumy. Najwyraźniej trzeba znaleźć jakieś inne wyjście z kłopotliwej sytuacji. Zwróć uwagę na fakt, że BG mogli zostać rozdzieleni podczas szaleńczej ucieczki i być może każdy z członków drużyny będzie musiał przeżyć tę noc, zdany tylko na siebie.

Bohaterowie, którzy uciekali po dachach, są w lepszym położeniu, gdyż w mniejszym stopniu zwracają na siebie uwagę żołnierzy na barykadach. Wystarczy Prosty (+10) test **ukrywania się** przeciwko Przeciętnemu (+0) testowi **spostregawczości** strażników (Int 38), aby niezauważenie ześliznąć się z dachu i umknąć. Test **skradania się** nie jest potrzebny, ponieważ tłum wrzeszczących ludzi zagłusza wszelkie dźwięki. Nieudany test **ukrywania się** oznacza, że

Bohaterowie stają się celem ataku Długich Łuków (US 44), a jeśli nie zależy im na karierze poduszczeni do igieł, powinni poszukać innej drogi do centrum Talabheim.

W tym momencie może się okazać, że służba w straży miejskiej będzie bardziej pożyteczna, niż ktokolwiek mógł przypuszczać. Jedną z dróg do bezpiecznego schronienia prowadzi bowiem pod ziemią i barykadami, przez kanały ściekowe. Władze miejskie przewidziały takie próby (w końcu walczą ze szczuroludźmi) i kilku głównych tuneli pilnują żołnierze, ale BG mogą przemknąć się bokiem, nakładając drogi o jakiś kilometr na wschód lub zachód. Jednakże bieg przez kanały ściekowe bez ekwipunku, a najprawdopodobniej też bez źródła światła i w strachu przed pojawieniem się skavenów za każdym zakrętem, to doświadczenie niezbyt przyjemne i wymaga udanego Prostego (+10) testu Siły Woli. Nieudany test oznacza, że BG po prostu nie może zmusić się do wbiegnięcia w ciemność, gdzie przecież mogą się czaić przerażające skaveny.

Ostatecznie BG mogą wybrać przeczekanie w jednym z budynków przy barykadach. Deszcz strzał w końcu zmusi skaveny do odwrotu, ale również zdziesiątkuje tłum mężczyzn, kobiet i dzieci. Bohaterowie, którzy zdecydowali się na taki krok, rano będą musieli wykonać Wymagający (-10) test Siły Woli albo zyskają 1 Punkt Obłądu. Potrzebny będzie też Łatwy (+20) test Odporności – porażka oznacza zarażenie się szarą febrą.

Jeżeli gracze wymyślą jakiś inny rozsądny plan ucieczki, wysłuchaj go i oceń szanse powodzenia. Nie zapominaj, że próba odwoływania się do ludzkich uczuć żołnierzy jest z góry skazana na porażkę, gdyż otrzymali oni surowy zakaz rozmawiania z ludźmi napierającymi na barykadę i mają ich powstrzymać za wszelką cenę.

Niespokojna noc

Bohaterowie dysponujący większą gotówką mogli pozwolić sobie na nocleg w lepszej dzielnicy. W takim wypadku będą mieli zupełnie inne wspomnienia z tej straszliwej nocy. Budzi ich znajomy sierżant Buldogów, który puka do drzwi i rozkazuje natychmiast się ubierać. Pośpiesznie prowadzi ich przez ulice w stronę naprędce wzniesionych drewnianych barykad. Na miejscu znajdują się już przedstawiciele różnych talabheimskich sił: od żołnierzy stałej armii miasta (większość z nich wygląda na tak zmęczonych, jak BG się czują) do małego kontyngentu rycerzy Zakonu Białego Wilka, których przywódca najwyraźniej nalega na wypuszczenie oddziału przed barykady, aby mógł uczestniczyć w walce.

Łatwy (+20) test **plotkowania** pozwoli usłyszeć od żołnierzy, że władze miasta dowiedziały się od szpiegów, iż szczuroludzie przygotowują się do zmasowanego ataku na miasto. Pytania o tożsamość szpiegów są pomijane wzruszeniem ramion. Talabheim zebrało materiały do postawienia barykad i wszyscy mają nadzieję, że uda się odeprzeć atak. Generał Mannfred Schulz z Rady Łowców przybywa na miejsce w lektyce (powraca do zdrowia po ranach odniesionych na północy) i wygłasza mowę do żołnierzy, podnosząc ich na duchu i każąc walczyć za Talabheim. Barykady muszą zostać utrzymane – nie można wpuścić szczuroludzi głębiej do świętego miasta Taala. Wszyscy znajdujący się poza barykadą najprawdopodobniej są nosicielami zarazy, a jeśli nie, to wkrótce na pewno będą. Łucznicy zajmują pozycje, a Bohaterowie dostają włócznie



i dowiadują się, że grupy żołnierzy mają się zmieniać przy obronie barykady. Rozkaz jest taki, że należy zabić wszystko i wszystkich próbujących przedostać się przez barierę, gdyż ryzyko rozprzestrzenienia się zarazy jest zbyt wielkie.

Będzie to dla Bohaterów naprawdę koszmarna noc – z rodzaju tych, które pamięta się do końca życia. Każdy BG pełniący służbę na barykadzie musi rano wykonać test Siły Woli albo zyskuje 1 Punkt Obłądu z powodu oglądania rzezi niewinnych ludzi, do której sam zresztą przyłożył rękę.

Ale barykady wytrzymały.

Następstwa

Roznoszące zarazę plugawe skaveny opanowały pewną część Talabheim: niektóre rejonny Szczurolwiska i fragment Drogi Czarodziejów. Tamtejszy garnizon wciąż jednak przekazuje za pomocą flag wiadomości z górnych pięter, co oznacza, że szczuroludzie opanowali tylko dolne i podziemne poziomy twierdzy. Większość mieszkańców miasta nie wie, co się dzieje. Ogarnięty paniką tłum oblega Wielki Pałac, żądając od księżnej wyjaśnień i zdecydowanych działań. Na zewnątrz wyszli jedyni heroldzi i ogłosili nowe stanowisko władz. Oficjalnie przyznano, że owszem, kilku grupom szczuroludzi udało się poprzez system kanałów ściekowych dostać do miasta i pokonać opór stawiany przez mieszkańców Łojówek oraz przybyszów, przebywających akurat na Starym Rynku. Ale czegoż można się było spodziewać po niewyszkolonych i tchórzliwych biedakach, do tego bez odpowiedniego uzbrojenia? Ponieważ oddziały straży miejskiej nigdy nie patrolowały Łojówek, nie było komu stawić czoła skavenom. Teraz jednak sytuacja wygląda inaczej. Wyznaczono już Wybrańców Taala, którzy udadzą się po pomoc do innych miast Talabeklandu i do Altdorfu. Księżna i rada liczą zwłaszcza na wsparcie ze strony oddziałów krasnoludzkich

tarczowników, którzy zaraz po pokonaniu skavenów na powierzchni pomogą rozprawić się z niedobitkami w tunelach Taalbastonu. W chwili, gdy jest wygłaszane to oświadczenie, władze miasta planują zmasowany kontratak, który ma zapędzić szczury z powrotem tam, skąd przyszły, i tak dalej, i tak dalej.

Nie wszystko z tego, co ogłaszają heroldzi, to kłamstwa – rzeczywiście posłano po pomoc. Jednakże siły obsadzające barykady nie wyglądają, jakby miały wkrótce zostać zaangażowane w jakiś kontratak, zwłaszcza że domy bogatych i wpływowych mieszkańców nie zostały zniszczone podczas skavenkiego najazdu. Obywatele, którzy w okupowanych dzielnicach mają krewnych, przyjaciół lub interesy, wciąż domagają się od władz zdecydowanych działań, ale ponieważ są w mniejszości, zazwyczaj się ich ignoruje. Miasto huczy jednak od plotek na temat aktualnej sytuacji. Lord Reinhold, jeden z rycerzy Zakonu Jelenia, zasugerował zebranie zapasów prochu przechowywanych w Południowym Kamieniołomie i wysadzenie w powietrze części Łojówek, argumentując, że i tak nikomu nie będzie ich brakowało, a talabheimscy obrońcy zyskają przewagę ataku zaskoczenia. Upewnij się, że BG usłyszą o tym pomysłe, będzie to ważne z punktu widzenia wydarzeń rozgrywających się w ostatnim rozdziale. Oczywiście idea wysadzenia części miasta spotka się z ogólną dezaprobatą, ale

już wkrótce zainspiruje rozmowy na temat kontrolowanego użycia ognia. Plany kontrataku zostaną jednak zarzucone następnego dnia, gdy powietrze wypełni na razie jeszcze delikatny zapach zgnilizny, a u większości wojskowych i kilku cywilów ujawnią się symptomy szarej febry (slabszej wersji). W ciągu następnych dwóch dni BG odkryją, że należą do nielicznych zdrowych wyjątków w armii miasta Talabheim (o ile uzyskali od Daublera odtrutkę na zarazę), a będzie to fakt o niebagatelnym znaczeniu dla wydarzeń następnego podrozdziału.

Bohaterowie z pewnością chcieliby znaleźć sobie nowy nocleg, co będzie stosunkowo łatwe do załatwienia. Talabheimczycy otwierają serca i domy dla współobywateli pozbawionych dachu nad głową, pozwalając nieszczęśliwym zatrzymać się u siebie, dopóki miasto nie upora się z bieżącymi problemami. Wiele karczm i gospód obniża ceny za noclegi oraz wynajem pokoi. Nikt nie pyta Bohaterów, jak udało im się wydostać z obleżonych dzielnic mimo ustawionych barykad. Każdy zdaje sobie sprawę, że ktoś, kto dokonał takiego czynu, jest albo człowiekiem urodzonym w czepku, albo człowiekiem bardzo, bardzo niebezpiecznym, więc nie ma sensu z nim zadzierać. Daj drużynie dzień na ulokowanie się w nowym miejscu i zrobienie podsumowania dotychczasowych wydarzeń, zanim w mieście objawi się nowa plaga – tym razem nieumarłych.

– Zadziwiająca sztuka doktor Guguli Skell –

Gdy członkowie różnych sił zbrojnych Talabheim stopniowo zaczynają zapadać na szarą febrę, rada wzmacnia starania, aby wcielić do straży miejskiej wszystkich pozostałych sprawnych mężczyzn. Poprzednie grzechy zostają wybaczone, nawet jeżeli było to unikanie werbunku, więc jeśli Bohaterowie do tej pory ukrywali się na przykład na Łojówkach, to nadszedł czas, aby się ujawnić. Szlachetkie

rody złożyły się do wspólnej szkatuły i tygodniowa wypłata dla najemnika kształtuje się na niewiarygodnym poziomie 2 złotych koron, a inne pożyteczne umiejętności są oczywiście mniej, ale również hojnie płatne. Wielu uliczników zatrudniono do roznoszenia wiadomości, zwalniając heroldów miejskich do pełnienia innych obowiązków. Jeżeli BG skorzystają z oferty miasta, rychło zostaną wysłani na pierwszy patrol po ulicach. Do ich zadań należy oczywiście pilnowanie porządku, ale Detlaf Kienholtz, dowódca Buldogów, daje jasno do zrozumienia, że głównym celem jest wypatrywanie skavenskich szpiegów. Jeżeli BG zignorują wezwanie szacownego Talabheim, będą musieli pożegnać się z wypłatą za ostatnio wykonywane prace.

Wieczorem drugiego dnia po ataku szczyroludzi Bohaterowie na patrolu usłyszą przerażający krzyk, odbijający się echem od ścian kamienic. Za rogiem czeka na nich mrozący krew w żyłach widok – trzech prawie nagich mężczyzn atakuje młodego, dobrze ubranego śmiałka, który najwyraźniej stara się bronić stojącej za nim dziewczyny. Kobieta krzyczy ile sił w płucach, ponieważ jeden z napastników odgryza z ramienia elegancko odzianego młodziana wielkie kawały zakrwawionego mięsa. Jeżeli BG w jakiś sposób ujawnią swoją obecność, dwóch atakujących zwróci się w ich stronę, podczas gdy trzeci będzie kontynuował dręczenie młodego mężczyzny. Podejście i wymierzenie ciosu od tyłu w jednego z napastników daje drużynie jedną rundę, w której mogą atakować nie odpierani.

Gdy krwiożercze postacie obrócą się przodem, każdemu członkowi drużyny wykonać Łatwy (+20) test Siły Woli. Nieudany test oznacza przyznanie 1 Punktu Oblędu ze względu na odstręczający wygląd zombich. Wszyscy trzej odziani są tylko w białe, lniane przepaski na biodra. Pierwszy nie posiada oczu, a przynajmniej nie tam, gdzie zwykle się znajdują, bo wyrastają one na klatce piersiowej w miejscu sutków. Z kolei w jego oczodołach spoczywają kule misternie wykonane z jakiegoś rodzaju

Za kulisami: Pionki w akcji

Szary Prorok Asorak Stalwooki prawie zwichnął sobie ramię, próbując sam siebie poklepać po ramieniu w uznaniu własnej przebiegłości. Nelrich Ropień dał znak do rozpoczęcia gry, zajmując część miasta. To wystarczyło, aby przestraszyć ludzi i zmusić ich do posłania po pomoc, ale nie na tyle, aby wzbudzić powszechną panikę.

Żeby zaognić sytuację, Stalwooki wprowadził do gry swoją agentkę, którą przygotowywał od wielu lat na ten właśnie dzień. Dawno temu zwrócił uwagę na Gugulę Skell, gdy pewien skrytobójca z klanu Eshin doniósł o poczynaniach młodej kobiety, która skupowała zwłoki, aby przeprowadzać na nich sekcje i eksperymenty. Stalwooki poinstruował swoich klanbraci, aby dostarczali obiecującej artystce materiału do tworzenia pracy. Osobiście upewnił się, że weszła w posiadanie nieocenzurowanej kopii niesławnego nekromanckiego dzieła Vanhela *Liber Mortis*. Po pewnym czasie doktor Skell zorientowała się, że popadła w zależność od potężnego skavena, ale było już za późno, żeby zerwać układ. Od tego momentu przestało jej na czymkolwiek zależeć. Stalwooki zdawał sobie sprawę, że efekty jej eksperymentów mogą stać się użyteczne i oto nadszedł dzień, w którym upomniał się o zapłatę za dawne przysługi. Szary Prorok rozkazał Skell, aby wypuściła zombi na niczego nie podejrzewających mieszkańców Talabheim, a ona potulnie się zgodziła. Jest to kolejny manewr Stalwookiego, który ma na celu odwrócić uwagę ludzi od przygotowań do rozstrzygającej fazy jego planu.

niebieskiego szkła. U drugiego trzy pary oczu płoną niezwykle luną – trzy, bo zamiast każdej dłoni ma dodatkowe czaszki, które coraz głośniejsze zgrzytają zębami, gdy stwór zbliża się do BG. Trzeci potwór, obecnie zajęty gryzieniem nieszczęsnego młodzieńca, pokryty jest dziwnymi tatuażami, a od grzbietu jego lewej stopy przez całą nogę i klatkę piersiową aż do prawego ramienia wyrasta pas niemrawo poruszających się palców. Zombi mają długie paznokcie, zaostrome w kształt bardzo nieprzyjemnie wyglądających pazurów.

Artystycznie ukształtowane zombi (3)

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	0	35	35	10	—	—	—

Cechy Drugorzędne

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

Umiejętności: brak

Zdolności: broń naturalna, żywieniec, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- *Bezrozumne.* Zombi to ożywione zwłoki, pozbawione własnego umysłu i duszy. Nie posiadają Inteligencji, Siły Woli ani Oglady i nigdy nie wykonują testów związanych z tymi cechami.
- *Nosiciele zarazy.* Jeśli wskutek ataku zombi Żywotność postaci spadnie do poziomu 3 lub mniej, postać musi wykonać test Odporności. Nieudany test oznacza, że zostaje zarażona szarą febrą.
- *Powolne.* Zombi są powolne, ale nieustraszeni. Nie mogą wykonywać akcji „bieg”.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury

Wyposażenie: lniane przepaski biodrowe

Zombi nie znają litości, ale nie są też zbyt wymagającymi przeciwnikami. Kiedy Bohaterowie już się z nimi rozprawią, uratowana para będzie im niezwykle wdzięczna, chociaż szybko zechce się oddalić w celu znalezienia pomocy medycznej. Młody śmiełak nazywa się Sebastian Ottweiler i opowiada, że wyszedł na spacer ze swoją narzeczoną, Marlies, gdy zaatakowały ich zombi, które wychynęły nagle z ciemności. Żadne z nich nie jest w stanie dokładnie powiedzieć, z której strony nadeszły zombi.

Nie trzeba kapłana ani czarnoksiężnika, żeby stwierdzić, że ciała zostały zmodyfikowane. Udany test **nauki (anatomia)** ujawni, że fragmenty zwłok zostały mistrzowsko pozyskiwane. To samo będzie mogła stwierdzić dowolna postać ze zdolnością chirurga, bez potrzeby wykonywania jakiegokolwiek testu, tylko na podstawie dokładnych oględzin ciał. Przy niewielkim prawdopodobieństwie, że któryś z BG będzie miał chęć i możliwości, aby przestudiować wygląd zwłok, Prosty (+10) test **nauki (nekromancja)** ujawni, że tatuaże i oczy z niebieskiego szkła to zapożyczenia z niesławnej *Liber Mortis* autorstwa legendarnego nekromanty Vanhela. Taki sam wynik da udany Trudny (-20) test **nauki (magia)**. Łatwy (+20) test **wiedzy (Imperium)** ujawni, że lniane przepaski na biodrach zombi wykonano z materiału bardzo wysokiej jakości, która

zadowolilaby nawet wymagającego szlachcica. Wreszcie można zauważyć, że na prawej kostce każdego zombi wypalono runę, która przypomina stylizowane G, być może połączone z inną literą i motywem kwiatowym. Żaden z BG nie rozpoznaje symbolu, bez względu na posiadane umiejętności.

Wkrótce po tym spotkaniu z okolicznych ulic zaczynają dobiegać głośniejsze niż zazwyczaj krzyki i bardziej ostrożni Bohaterowie mogliby w tym momencie pomyśleć o schronieniu się za jakimiś wzmacnianymi drzwiami i przeczekaniu do rana. Jednak odważniejsi mogą poszukać w okolicy śladów. Trudny (-20) test **tropienia** pozwoli odkryć w ulicznym kurzu kilka śladów bosych stóp. Trop zaprowadzi drużynę do wschodnich dzielnic Talabheim, po czym urwie się. Gdy BG będą podążać śladami lub zastanawiać się nad dalszym działaniem, jeden z uliczników wbiegnie pomiędzy nich z wiadomością, którą rozpaczliwie stara się przekazać, ale nie może nic z siebie wykrztusić, bo zabrakło mu tchu od szaleńczego pędu. Po kilku próbach, odrobinie zachęty i wielu gwałtownych gestach, wydusi wreszcie: „Zombi! (hyy) Mnóstwo! (hyy) Wzgórze Doktryn!”. W miarę jak drużyna będzie się zbliżać do Taalgarten, coraz wyraźniej słyszalny będzie stłumiony odgłos bitwy i ludzkich krzyków. W momencie, gdy BG dotrą do Wzgórza, przeczytaj lub sparafrazuj poniższy fragment:

Kiedy odgarniecie gałęzie i spojrzycie na Wzgórze Doktryn, waszym oczom ukaże się przerażający widok. Przeróżne zombi (pośród których próżno szukać dwóch takich samych) przelewają się przez jasno oświetlone wzgórze, atakując i odpierając ataki. Walcz z nimi tłum żołnierzy, a na ich czele stoją kapłani różnych bóstw. Jeden z nich, noszący znak Sigmara – komecie o dwóch warkoczach – miazdzy właśnie młotem bojowym nogę czteroramiennego zombi, powalając go na ziemię. Trzech akolitów Taala cofa się przed atakami nieumarłego potwora, stworzonego z dwóch torsów zszytych w pasie i pozbawionych nóg. Oddział Buldogów rąbie jednego zombi na kawałki, najprawdopodobniej w zemście za rozerwanego na strzepy przyjaciela leżącego nieopodal.

Gdy docieracie do stóp wzgórza, na szczycie pojawia się młody mężczyzna, ubrany w czarne szaty. Nawet ze znacznej odległości jesteście w stanie dostrzec niebieski blask jego szafirowych oczu. Przechadza się po wzgórzu i jakby w roztargnieniu dotyka każdego zombi, którego mijają – wszyscy rozszepują się w proch.

Bohaterowie mogą włączyć się do walki i posiekać kilku zombi, ale gdy znajdą się na polu bitwy, przewaga jest już i tak po stronie ludzi. Po pokonaniu ostatniego nieumarłego nadchodzi czas na chwilę triumfu, a Bohaterowie mogą zastanowić się nad powagą sytuacji. Młody człowiek, najwyraźniej kapłan Morra, podchodzi do drużyny i przedstawia się jako Paul van Soleck. Udany Łatwy (+20) test **nauki** (

gia) ujawni, że jest to najsławniejszy z żyjących Wieszców Morra w całym Starym Świecie, mimo że ma dopiero piętnaście lat. Po kolei mierzy Bohaterów nieprzeniknionym spojrzeniem, ignorując wszelkie pytania do momentu, w którym gwałtownie stwierdza: „To nic. Przykrywka. Odwrócenie uwagi. Prawdziwa próba dopiero przed nami. Uciekajcie, jeśli musicie; walczcie, jeśli chcecie.



Te ciała są naznaczone. Dumna pieczęć. Znak artysty. Myślę, że zrozumiała taniec Vanhela zbyt dosłownie. Chociaż tak naprawdę tańczy, jak jej zagra Stalwooki. Być może my wszyscy wkrótce też będziemy". Wybuch śmiechem – ostrym i nieprzyjemnym, po czym odwraca się i spieszy odchodzi. Zignoruje wszelkie pytania. Bohaterowie, którzy zechcą za nim podążyć, nagle zrozumieją, że to bardzo zły pomysł, chociaż nie są pewni, dlaczego są o tym tak niezbicie przekonani.

Walka z zombi na Wzgórzu Doktryn nie różni się wiele od starć z innymi nieumarłymi. Pozostali uczestnicy bitwy nie mają nic do dodania, oprócz tego, że oddział Buldogów wspomina, iż zombi rozprzestrzenili się chyba po całym mieście: „Istna plaga. Zupełnie jakby Taal nas opuścił”. Jeżeli BG jeszcze na to nie wpadli, któryś z żołnierzy powie coś w rodzaju: „Przynajmniej teraz wiemy, gdzie się podziewały te wszystkie zaginione ciała, he?” Niewiele więcej wydarzy się tego wieczoru, więc drużyna może udać się na nocny spoczynek.

Rankiem następnego dnia okaże się, że zombi w dalszym ciągu niepokoją mieszkańców Talabheim. Prosty (+10) test **plotkowania** ujawni, że najczęściej stworów można spotkać w północnych i wschodnich rejonach miasta. Jeżeli BG zdecydują się sprawdzić trop tajemniczych znaków na kostkach nieumarłych i niejasnych uwag van Solecka, będą musieli znaleźć jakiegoś wykształconego szlachcica. Dobrze byłoby, gdyby wykonali chociaż przybliżoną kopię symbolu, żeby móc ją pokazywać zainteresowanym. Szczegółnie w nieszczęściu, że w obecnej trudnej sytuacji talabheimska armia obfituje w szlachtę i członków rozmaitych zakonów rycerskich. Bohaterowie rozpytujący przy barykadach zostają skierowani do Dzielnicy Prawnej przez sympatycznego młodego rycerza Zakonu Jelenia: „Nie znam żadnego artysty, który podpisywałby dzieła takim znakiem. Ale gdzieś

w miejskich księgach powinien być oficjalny rejestr takich symboli. Ostrzegam jednak, że dotarcie do niego może być trudniejsze niż walka z nieumarłymi. Powodzenia!”. Jeżeli Bohaterowie nie zechcą pójść tym śladem, popołudnie i wieczór upłyną im na walkach z kolejnymi fantazyjnie wykreowanymi zombi.

Macie wymagane pieczęcie?

Dzielnica Prawna przypomina wielki, mroczny ul. Odziani w ciemne szaty adwokaci, sędziowie i aplikanci tłoczą się przez cały czas w pobliżu różnych gmachów sądów, magistratów i komisji. Najbardziej wpływowym osobistościom towarzyszą orszaki gońców w liberii, od czasu do czasu których z nich odrywa się i znika w tłumie, śpiesząc z wiadomością do przekazania. Masywne, szare budynki zostały wzniesione z wielkich bloków granitu wydobytych z Taalbastonu. Architekci tworzący projekty Dzielnicy Prawnej pragnęli, aby ludzie patrzący na ich dzieło czuli się mali i nieznaczący w obliczu mocy prawa – trzeba przyznać, że osiągnęli swój cel.

Zasięgnięcie języka u przechodniów doprowadzi drużynę do Centralnego Rejestru znajdującego się w samym sercu Dzielnicy Prawnej, przy dziedzińcu, na którym stoi Obelisk Prawa. Centralny Rejestr to wielkie biuro, w którym urzęduje błądy sekretarz. Przed jego masywnym biurkiem stoi kolejka około trzydziestu osób – BG szybko zauważą, że większość z nich to mali chłopcy w obdartych ubraniach. Gdy rozważają ten widok, kilku uliczników podchodzi do nich z ofertą: „Dobry, panowie. Piękny dzionek mamy. Za pensa od osoby przypilnujemy panom szanownym kolejkę”. Z pewnością Bohaterowie będą chcieli wiedzieć, jak długo potrwa oczekiwanie. Najstarszy ze „staczy” zmierzy wzrokiem rzędek petentów i odpowie: „Och, na moje oko jakieś pięć godzin”.

I tak rozpocznie się walka drużyny z przerażającą machiną talabheimskiej biurokracji. Niezależnie od tego, czy sami stali w kolejce, czy wynajęli do tego uliczników, już po zaledwie czterech godzinach znajdą się przed upragnionym biurkiem. Urzędnik zapyta, w czym może im pomóc, głosem zdradzającym, że chyba nie mógłby być już bardziej znudzony niż teraz. Pytanie o rejestr artystów i ich znaków wywoła u mężczyzny uniesienie brwi i odpowiedź: „Wydaje mi się, że ten konkretny rejestr jest prowadzony od początków istnienia Talabheim i zajmuje około siedemdziesięciu ksiąg. Który tom chciałbyście zobaczyć?”. Niezależnie od odpowiedzi urzędnik pokiwa głową, wręczy im kawałek pergaminu, po czym powie: „Potrzebny będzie podpis waszego zwierzchnika. Niech oficer podpisze się tu i tu. Potem musicie podbić formularz w Głównym Archiwum i wrócić do mnie”. Przejawy znecierpliwienia zostaną skwitowane wzruszeniem ramion: „Nic nie mogę zrobić, panowie, tak stanowi prawo”.

Żadne wysiłki ze strony drużyny nie będą w stanie zadowolić wymagających urzędników z Dzielnicy Prawnej. Stopniowo zwiększaj poziom frustracji Bohaterów aż do krawędzi szaleństwa, w miarę jak będzie się od nich wymagać kolejnych dokumentów. Nawet jeśli zdobędą wszystkie wymagane podpisy (fałszując je lub nie), urzędnik stwierdzi, że jeden z nich jest zbyt rozmazany i nie da się go poprawnie zidentyfikować, zażąda więc nowego. Może też powiedzieć, że Bohaterowie dostarczyli zły formularz, nawet jeśli jest to ten sam, który osobiście im wręczył parę godzin wcześniej. Kiedy drużyna będzie już obmyślać plan

wybebeszenia straszliwego urzędnika, pozwól Bohaterowi o najwyższym poziomie Inteligencji zauważyć stylizowane G, niezwykle przypominające to na kostkach zombi, wyrze na podstawie stojącej przed Centralnym Rejestrem rzeźby, przedstawiającej tortury dręczzonego złoźyńcy. Dowolny zagadnięty sędzia, zapytany o autora rzeźby, odpowie: „A tak, to praca doktor Guguli Skell. Nie jest to żadne arcydzieło, ale ujdzie. Co? O tak, mieszka w Talabheim. Wydaje mi się, że gdzieś w Dzielnicy Pałacowej”.

Czy zastaliśmy panią doktor?

Doktor Skell rzeczywiście mieszka w Dzielnicy Pałacowej. Jej wielka posiadłość jest strategicznie położona przy głównej drodze wiodącej do Ogrodów Morra. W ciągu ostatnich kilku lat sporo zwłok, które miały zostać złożone na wieczny odpoczynek, trafiło do olbrzymich jaskiń znajdujących się pod piwnicą domu Skell. Z początku działo się to rzadko i dotyczyło osób mało znaczących, o które nikt się nie upominał. Jednakże w ciągu ostatnich miesięcy proceder znacząco przybrał na sile. Prawdopodobnie kapłani Morra albo ich agenci w końcu trafili na ślad Guguli. Porzuciła wszelkie środki ostrożności, gdyż Stalwooki zapewnił ją, że nim ktokolwiek ją odnajdzie, on będzie już sprawował władzę w Talabheim.

Odnalezienie domu Guguli Skell nie nastręczy trudności. Udany Prosty (+10) test **plotkowania** pozwoli się dowiedzieć, że pani doktor po latach leczenia bogatych talabheimskich szlachciców obecnie nie prowadzi praktyki lekarskiej. Jej zainteresowania skupiają się teraz wokół sztuki, znana jest zresztą ze wspierania młodych artystów. Rzadko wychodzi z domu, zwłaszcza ostatnio. Z poziomu sukcesu testu **plotkowania** zapewnią informację, że Skell cieszy się dobrą opinią w okolicy, ale tak naprawdę pokazuje się publicznie tylko raz lub dwa razy w roku podczas większych wydarzeń artystycznych. Najwidoczniej ma jakieś problemy ze skórą i unika słonecznego światła.

Pałac pani doktor nie różni się specjalnie od innych budynków w dzielnicy. Jest to wytworny, dwupiętrowy dom, otoczony ogrodem. Od strony podwórza przez wrota w murze można zajrzeć do środka. Ogród nie jest tak dobrze utrzymany jak pozostałe w okolicy. Stojąc przy murze, da się wyczuć słabą, ale dość nieprzyjemną woń rozkładających się kwiatów. Bardzo Łatwy (+30) test **spozstrzegawczości** pozwoli rozpoznać ją jako smród gnijącego bzu, który z łatwością mógłby zamaskować trupi odór. Niezależnie od tego, jak długo BG będą walić w drzwi, nikt im nie odpowie ani nie otworzy. Udany Łatwy (+20) test **nauki (prawo)** pozwoli dojść do wniosku, że mając dowód w postaci podejrzanych znaków, mogliby sforsować wrota pałacu w pełnym majestacie prawa. Rozsądek nakazywałby jednak wcześniej udać się po wsparcie, na przykład łowców czarownic (jednego lub dwóch). Bohaterowie muszą zdać sobie jednak sprawę, że w tym momencie miasto ma do dyspozycji niewielu sprawnych mężczyzn, a poza tym dowody, którymi dysponują, chociaż wysoce zastanawiające, są jedynie poszlakami – a Talabheim to miasto prawa.

Jeśli drużyna zdecyduje się sforsować wrota, dostanie się do rezydencji Skell będzie stosunkowo proste – kilka mocnych ciosów wystarczy, aby wyważyć frontowe drzwi. Wnętrze jest przestronne i wypełnione gustownymi meblami, ale nie zawiera niczego więcej niż dom przeciętnego lekarza.

W małym gabinecie znajdują się książki medyczne, napisane w klasycznym i staroświatowym, oraz kilka albumów o sztuce (po tileańsku). Nie ma żadnych podejrzanych woluminów. Trudny (-20) test **przeszukiwania** pozwoli jednak odkryć w holu ukryte przejście – tylna ściana jednej z szaf okazuje się ruchoma. Za nią kryją się wiodące w mrok schody, więc Bohaterowie muszą znaleźć jakieś źródło światła, zanim ruszą dalej. Mroczny korytarz prowadzi jakieś 10 metrów poniżej poziomu ulicy i kończy się okrągłą komnatą. Pokój wygląda, jakby został wykuty w skale z dużo większą precyzją niż wiodące do niego schody. To oczywiste, że pokój jest dziełem krasnoludzkich rąk, ale test **rzemiosła (kamieniarnictwo)** lub podobnej umiejętności pozwoli zauważyć, że pochodzi z czasów tak dawnych, że może być tylko częścią *Undgrin Ankor*.

Pośrodku pomieszczenia znajduje się stół wykonany z pojedynczej płyty białego kamienia, prawdopodobnie alabastru. Pokryty jest starymi plamami krwi. Nad stołem zwisa masywny kandelabr, przyczepiony żelaznym łańcuchem do słupa stojącego tuż przy wejściu. Z pomieszczenia wychodzi jeszcze kilka wiodących w ciemność korytarzy. Pod ścianami ustawiono liczne szafki, które wypełniają przeróżne medyczne narzędzia (o dziwo, czyste i lśniące), a także kilka pił. Można tu też znaleźć rozmaite sznurki, ścięgna i szpagat, a także tuziny igieł: od malutkich po grube, szwskie igły. Kiedy BG powoli zaczynają rozumieć, czym właściwie zajmuje się pani doktor w wolnym czasie, z jednego z korytarzy dobiega głos: „Czy znaleźliście to, czego szukaliście?”.

Postać, która wchodzi do komnaty z jednego z bocznych korytarzy, z pozoru wydaje się odziana w zbroję z kości. Bezszelestnie wkracza do pokoju i wtedy BG mogą zauważyć, że zbroja ta w rzeczywistości jest częścią ciała tajemniczego mężczyzny. Odślonięte żebra połączone są z niepokojąco pięknymi kościanymi płytkami i misternie rzeźbionymi kawałkami stali. Płonące niebieskim ogniem oczodoły zwracają się w stronę Bohaterów, po czym postać kontynuuje dziwnym, dudniącym głosem: „Przybyliście zbyt późno, wojownicy, ona odpowiedziała już na wezwanie swego pana. Ja jestem, a raczej byłem, Christoph Baumer”. Wymagający (-10) test **nauki (historia)** pozwoli przypomnieć sobie, że był to jeden z najsłynniejszych talabheimskich bohaterów z czasów Wieku Trzech Imperatorów. „Jestem przykuty do tego miejsca”. Jego ciało drży, gdy wypowiada te słowa. „Ale pragnę spokoju i wyzwolenia. Kochałem to miasto za życia i jakaś część mnie kocha je nadal. Mogę wam zaoferować tylko jeden układ. Przysięgnijcie na imię świętego Sigmara, że uwolnicie mnie, gdy przekazę wam to, co powinniście wiedzieć.”

- Co powinniśmy wiedzieć?
- Ktoś chce na wieki zamknąć powieki Oka Lasu.
- Co należy uczynić, aby cię uwolnić?
- Musicie mnie pokonać i sprowadzić kapłana Boga Śmierci, aby poświęcił moje szczątki. W przeciwnym razie powstanę znowu na jej wezwanie.
- Czyje wezwanie?
- Artystki tworzące koszmarny. Po trzykroć przekłętej nekromantki, Guguli Skell.

Jeżeli Bohaterowie odmówią spełnienia prośby rycerza, ten wyciągnie miecz i zaatakuję ich bez wahania. Będzie starał się przesunąć w stronę wyjścia, aby odciąć im drogę ucieczki. Jeśli jednak drużyna zobowiąże się spełnić jego życzenie, Baumer skinie głową i zacznie szybko mówić, powoli wysuwając miecz z pochwy.

„Skell jest tylko pionkiem w rękach szczuroludzi. Jest związana z potężnym skaveńskim czarnoksiężnikiem, znanym jako Asorak Stalwooki. Jednakże roznoszące plagę oddziały szczuroludzi, które zaatakowały miasto, nie należą do Asoraka, ale do jego rywala – Nelricha Ropnia.” Ciałem Baumera wstrząsa kolejny dreszcz, widać, że próbuje powstrzymać własną dłoń. „Prawdziwa bitwa rozegra się wkrótce... Wiem, że Stalwooki chciał, aby księżna posłała po pomoc, ale nie wiem dlaczego. Nie mam wiele czasu, nadchodzi przemiana. Brońcie się, bowiem nie zaznacie ode mnie litości”. Następnie atakuje i nie spocznie, dopóki nie zostanie pokonany.

Christoph Baumer – rycerski upiór

Cechy Głównie							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
50	35	45	45	38	35	55	35
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	18	4	4	4	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: ożywienie, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- **Upiorna broń.** Miecz Baumera został zlepiony z kawałków kości, rogu i metalu. W jego rękach jest traktowany jako broń magiczna (obrażenia S+2). Jeśli

upiór zada nim trafienie krytyczne, należy wykonać dwa rzuty w tabeli trafień krytycznych i wybrać wyższy wynik. Jeśli upiornej broni używa ktokolwiek inny, traktuje się ją jako broń jednoręczną, aczkolwiek niezwykle piękną i egzotyczną.

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolczo-kościana)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: upiorna broń

Wposażenie: brak

Po pokonaniu Baumera Bohaterowie mogą zdecydować się na szybkie przeszukanie trzech tuneli wychodzących z „pracowni” doktor Skell. Pierwszy wiedzie stromo w górę i kończy się drzwiczkami z kutego żelaza, za którymi rozciąga się cuchnący system ścieków Talabheim. Drugi tunel wydaje się krasnoludzkiej roboty i prowadzi na zachód, w stronę Taalbastonu. Udany test **tropienia** pozwoli odkryć, że w ciągu ostatniego dnia przechodziło nim wiele bosych postaci, z czego przynajmniej jedna poruszała się na rękach. Ostatni korytarz jest dość krótki i wychodzi na rozległą jaskinię. Wypełniają ją płyty z szarego łupku, na których zgromadzone są zwłoki, a także sterty rozmaitych części ciała – niektóre z nich zostały w jakiś straszliwy sposób ożywione i teraz drgają niemrawo w świetle ognia. BG, którzy „umarli” na szarą febrę, budzą się właśnie tutaj (patrz str. 58. Każdy z BG, który rozgląda się po „magazynie” doktor Skell, musi wykonać udany Łatwy (+20) test Siły Woli, w przeciwnym razie zyskuje 1 Punkt Obłądu.

A na ulicach miasta czekają już na drużynę burzliwie wydarzenia **Rozdziału V**.





Rozdział V: Oni mają pistolety!

W biały dzień ulicami miasta przechadzają się nieumarli, a roznoszące plagę skaveny zupełnie opanowały biedniejsze dzielnice. Nikt nie wychodzi z domu bez broni lub orszaku ochroniarzy.

W powietrzu wyczuwalne jest napięcie, a wszystkie oprócz najbardziej podstawowych struktur administracyjnych miasta legły w gruzach. Szara febra szaleje w całym Talabheim,

W którym nasi Bohaterowie odkrywają, że szczuroludzie posiadli kilka sekretów sztuki wojennej, między innymi użycie prochu strzelniczego i druzgoczącej przewagi.

dziesiątkując także garnizony straży miejskiej. Cały oddział strażników tuneli zniknął ostatnio bez śladu, a komunikacja z niedobitkami w Najwyższej Wieży została nagle przerwana.

W czasie pełni Morrslieba, w jego zielonkawym, przynębiającym świetle nieubłagane nadchodzi koniec Talabheim.

— Odtamki w Oku Lasu —

Jezeli Bohaterowie przeszukali rezydencję doktor Skell, powracają na ulice Talabheim uzbrojeni w najlepszym razie tylko w słowa Baumera. Bez względu na to, jak będą przekonujący czy czarujący, nikt nie weźmie na serio ostrzeżeń o jeszcze groźniejszym ataku niż ten, który już miał miejsce. Jednakże informacja o tym, że Gugula Skell jest nekromantką odpowiedzialną za plagę zombi, wzbudzi wielkie zainteresowanie wśród najwyższych władz. Zostanie wydany nakaz natychmiastowego aresztowania, a posiadłość doktor Skell zostanie zamknięta do chwili, kiedy będzie można przeprowadzić drobiazgowo śledztwo. Bohaterowie mają tylko jeden dzień na odpoczynek i przygotowania, gdy Stalwooki planuje atak na dzisiejszą noc. Jeśli drużyna nie zdecydowała się na przeszukanie rezydencji pani doktor, jest w takiej samej sytuacji jak reszta mieszkańców miasta, czyli nie ma najmniejszego pojęcia o tym, co się wkrótce wydarzy.

Rozdział ten skupia się na opisach kilku bitew, które rozegrają się w mieście, gdy wkroczą do niego oddziały sprzymierzone z Asorakiem Stalwookim: klan Skryre, najemni klanbracia z klanu Rictus i tresowane bestie klanu Moulder. Bez względu na to, jak mężnie BG będą walczyć w obronie Talabheim, najeźdźcy mają prawie dwudziestokrotną przewagę liczebną nad schorowanymi i zdziśniętymi siłami obrońców. W dodatku, jak można się zorientować po tytule niniejszego rozdziału, obywatele Talabheim są zdziwieniem i boleśnie przekonają się, że skaveny dysponują orężem zaawansowanym technologicznie. Szczerze mówiąc, większość obrońców wciąż nie może oswoić się z myślą, że szczuroludzie naprawdę istnieją. Kiedy więc nagle praktycznie znikną pojawia się armia mitycznych stworów, dysponująca potężną militarną siłą, mieszkańcy miasta są zupełnie zaskoczeni i dużo czasu zajmuje im

stawienie czoła zaistniałej sytuacji. W obliczu tak olbrzymiej przewagi fizycznej i psychologicznej upadek Talabheim jest nieunikniony.

Bohaterowie mogą wziąć udział w różnych walkach (choćby należałoby raczej powiedzieć, że są w stanie je przetrwać) na terenie całego miasta w zależności od tego, gdzie się znajdują i dokąd zdecydują się uciekać. Z początku wydaje się, że

miasto może odeprzeć atak skavenów, ale w miarę jak kolejne oddziały Szarego Proroka zalewają Talabheim, BG muszą zacząć uświadamiać sobie ponurą prawdę. Oczywiście znajdują się miejsca, które nie poddadzą się napierającym skavenom – o nich również będzie mowa w następnych akapitach – więc Bohaterowie będą mogli się przyłączyć do dzielnych obrońców. Różne oddziały skaweńskie, które wezmą udział w najeździe, zostały opisane w **Dodatku III**.

– Pierwsze uderzenie –

P óżnym wieczorem, podczas pełni Morrslieba, mieszkańcy Dzielnicy Kupieckiej i oddziały stacjonujące na barykadach czują unoszącą się w powietrzu, dziwną woń. Udany test **nauki (alchemia)** pozwoli zidentyfikować zapach jako podobny do tego, który towarzyszy alchemicznemu reakcjom z wykorzystaniem żrącego kwasu.

Tej nocy powietrze obrzydliwie cuchnie. Gryzący odór wręcz drapie w gardle i wywołuje ataki kaszlu u tych nielicznych żołnierzy, którzy nie zachorowali jeszcze na szarą febrę. Przygnębiający nastrój potęguje zalewające uliczki Talabheim chorobliwie zielonkawe światło Morrslieba. Nagle ziemia zaczyna lekko drżeć, po chwili wszystko się uspokaja, ale tylko na moment. Ci, którzy się obudzili, oraz ci, którzy dalej leżą w łóżkach, czują potężny wstrząs przetaczający się przez miasto. W północnej części Talabheim, u podnóża Taalbastonu, podnosi się kilka kolumn pyłu. I wtedy wszyscy to słyszą: pisk wydobywający się jakby z gardel tysięcy rozwścieczonych ptaków, czy może raczej szczurów, zwiastujący nadchodzącą klęskę.

Duża część Taalbastonu wznosząca się wzdłuż Starego Rynku właśnie runęła z wielkim hukiem, a ziemia w całym Talabheim zatrzęsała się od tego upadku. Potężna horda skaweńskich klanbraci, prowadzona przez harcowników z klanu Skryre, wybiega z kryjówek w starych krasnoludzkich tunelach *Undgrin Ankor*. Równocześnie elitarne jednostki szturmosszczurów z klanu Rictus, wspierane przez oddziały Skryre, wylaniają się z kanałów pod wschodnią częścią Dzielnicy Pałacowej i na południu Dzielnicy Prawnej.

Główne siły

Główne siły w błyskawicznym tempie masakrują resztki oddziałów Pestilens na Starym Rynku, a potem atakują barykady. Skaveny dostały rozkaz, aby natychmiast zabezpieczyć Najwyższą Wieżę, a potem przesunąć się w stronę Smoczego Gniazda i Wrót Północy, pokonując napotkane oddziały obrońców, aż do momentu, kiedy całkowicie opanują Aleję Bogów. Szczuroludzie sądzą, że to pozwoli im odnieść największe psychologiczne zwycięstwo. Dowódcą głównego ataku jest najpotężniejszy sprzymierzeniec Stalwookiego, Eckmorkast Iskrzak, wpływowy inżynier spaczenia z klanu Skryre.

Fala schorowanych skavenów napływa ulicami w waszym kierunku, gnając na oślep, uciekając przed wrogiem, którego na razie nie widzą. Najwyraźniej szczuroludzie są przerażeni, tylko nieliczni z nich dzierżą broń, a większość w panice wbiega wprost na ostrza włóczni ludzi na barykadach, nie zważając też

na deszcz strzał. Wtem rozlegają się wystrzały i kilku mężczyzn obok was przewraca się, spadając z barykady. Z ciemnych zaułków Starego Rynku wynurza się oddział skavenów w polerowanych pancerzach, poruszający się w nienagannym porządku i liczący setki wojowników. Towarzyszą im szczuroludzie dzierżący dziwnie ukształtowane pistolety i strzelający do ludzi na barykadach. Taalu, miej nas w swej opiece, oni mają broń palną!

Zanim zdolacie ogarnąć umysłem ten przerażający widok, sceneria zmienia się. Skaweńska fala rozstępuje się przed barykadą, a na przód, przed szeregi współbraci występuje skaven, jakiego jeszcze nigdy nie widzieliście. Oczy zakrywają mu dziwaczne gogle, które lśnią niepokojącym blaskiem w świetle rzucanym przez maszynę zainstalowaną na jego plecach, która nieustannie terkocze i niepokojąco brzęczy. Z urzędzenia zwisają kłęby kabli, oplatające ciało stwora. Wreszcie potwór wysuwa przed siebie zaostrzoną dźwidź i wypływa kilka słów w swym plugawym języku. Z włóczni wydobywa się purpurowo-zielona błyskawica, która momentalnie wypala dziurę w barykadzie. Oddziały stojące za przerażającym skavenem ruszają w kierunku wylotu.

Bohaterowie mogą wziąć udział w walkach przeciw głównemu natarciu, ale będzie to jak próba przeciwstawienia się sztormowej fali i w najlepszym wypadku skończy się powolnym odwrotem w stronę bezpieczniejszych pozycji. Szczuroludzie ostatecznie zajmą Smocze Gniazdo i Wrota Północy, ale siły broniące Alei Bogów powstrzymają najazd aż do drugiego etapu walk. Cała Dzielnica Kupiecka znajdzie się pod ich kontrolą w ciągu trzech godzin od wybuchu w Taalbastonie. Kilka oddziałów Pestilens, którym uda się umknąć przed ciosami najeźdźców, schroni się na Łojówkach lub znajdzie śmierć z ręki obrońców.

Siły wroga

Klanbracia, harcownicy z klanu Skryre (pistolety spaczeniowe), stada szturmowe Skryre (spaczeniowe miotacze ognia) niszczące uciekających czcicieli zarazy z klanu Pestilens; oraz Eckmorkast Iskrzak (patrz str. 88).

Oddziały pomocnicze

Specjalnie wyszkolone oddziały zostały przeznaczone do konkretnych zadań. Pierwsza grupa ma oblegać Wielki Pałac i uwięzić w nim możliwe wielu szlachciców, ze szczególnym baczeniem na księżnę Elizę. Druga grupa została wyznaczona do przejęcia Dzielnicy Prawnej – może się to wydawać niezbyt przemyślanym posunięciem, gdyż nie ma ona z pozoru większego znaczenia strategicznego. Szary Prorok jednakże stwierdził, że centrum miasta i solidne granitowe budynki to rewelacyjne miejsce na umieszczenie głównego sztabu.

Graczom, których BG znajdują się w pobliżu Dzielnicy Pałacowej, przeczytaj albo sparafrazuj poniższy fragment:

Z północnych rejonów Talabheim dociera do was zgłęb wielu głosów. Odgłosy bitwy słychać nawet z tej odległości, chociaż słabiej. Kiedy zastanawiacie się, co dalej robić, ze studzienki ściekowej oddalonej od was o około dwadzieścia metrów wynurza się jakaś postać. Olbrzymi skaven o czarnym futrze wyskakuje na ulicę, a za nim podążają następne. Każdy z nich dzierży nieprzyjemnie wyglądającą glewie i nosi polerowaną zbroję, w niczym nie przypominającą brudnych i obszarpanych szczuroludzi, z którymi walczyliście do tej pory. Skaveny naradzają się chwilę piskliwymi głosami, po czym rzucają się do biegu w kierunku wschodnim, wzdłuż Alei Bohaterów prosto do Wielkiego Pałacu.

W Dzielnicy Pałacowej drużyna natknie się na dużą grupę skavenów o czarnej sierści, biegnących Aleją Bohaterów w kierunku Wielkiego Pałacu. Między szczuroludźmi a żołnierzami i członkami różnych rycerskich zakonów rozgorzeje ostra walka. Obrońcy Talabheim z początku będą sobie dobrze radzić, ale wkrótce do najeźdźców dołączą oddziały klanu Skryre dysponujące spaceniovymi miotaczami ognia i szybkostrzałami, dziesiątkując talabheimczyków. Bohaterowie mogą wziąć udział w walce i pomóc księżnej w ucieczce, dając rycerzom czas niezbędny do wyprowadzenia władczyni poza zagrożony obszar. Bez pomocy członków drużyny skaveny ją pochwyć i zaciągną do podziemnych kanałów.

W Dzielnicy Pałacowej znajdują się liczne rezydencje, w których zamieszkują możni talabheimczycy. Są to budynki zupełnie nieprzystosowane do celów obronnych. Pole bitwy powinien opisywać, jak gdyby walka rozgrywała się w przepięknym parku, który nie wiadomo kiedy, nagle stał się scenografią dla koszmaru. Ludzie i skaveny zarzynają się nawzajem pośród nieruchomych rzeźb z bukszpanu, przedstawiających sielankowe króliki i jelonki. Walka na śmierć i życie ze szczuroludźmi pośród bezcennych rzeźb księżnej sprawi, że bitwa ta przejdzie do legendy, chociażby ze względu na swą niezwykłość.

Jeżeli Bohaterowie znajdują się w okolicach Dzielnicy Prawnej, przeczytaj lub sparafrazuj graczom poniższy fragment:

Ponure ulice Dzielnicy Prawnej zazwyczaj cichną po zmroku, ale nie tym razem. Bitewny zgłęb z północy dociera tu wąskimi uliczkami brukowanymi kocimi łbami i wstrząsa posadami granitowych budynków. Gdy przechodzicie obok jednej z licznych kancelarii adwokackich, waszym oczom ukazuje się grupa skavenów o czarnych futrach, dzierżących groźnie wyglądające glewie. Za nimi podąża grupa brązowo umaszczonego szczuroludzi dźwigających dziwną maszynę, a w ich stronę biegnie oddział Bulldogów. Największy ze skavenów o czarnym futrze wykonuje gest kosturem i piekielny, zielono-czarny płomień wybucha z aparatu niesionego przez potwory, spopielaając nieszczęsnych strażników.

Bohaterowie znajdujący się w Dzielnicy Prawnej zauważą liczne grupy skavenów – składające się zawsze ze szturmoszczurów dowodzących oddziałami Skryre – próbujące przejąć różne budynki. Szczuroludzie będą eliminować każdego, kto mógłby stanowić dla nich jakiegokolwiek zagrożenie. Walka w Dzielnicy Prawnej powinna składać się z wielu męczących potyczek między skavenami a weteranami Bulldogów, walczącymi razem z BG o każdą piędź ziemi. Walka przypomina przerażającą odmianę zabawy w kotka i myszkę, ponieważ przeciwnicy walczą wręcz w niezwykle ciasnych uliczkach, otoczeni przez wysokie mury budynków Dzielnicy Prawnej. Prowadząc walkę, pamiętaj o tym, że domy i ulice to solidne konstrukcje z granitu. Spaczeniowy ogień bucha na ulicach i zza każdego rogu. Wiele budynków mogłoby zostać wykorzystanych do obrony, ale zbyt długie pozostawanie w jednym miejscu pozwoli skavenom zebrać jeszcze potężniejsze siły. Gdy rozpocznie się druga faza planu Szarego Proroka, w Dzielnicy Prawnej wciąż jeszcze będą toczyć się zażarte walki.

BG biorący udział w walkach w Dzielnicy Pałacowej lub Prawnej powinni zauważyć pewną charakterystyczną cechę skavenkiej broni: jest druzgocąco niszczycielska, ale też wysoce niestabilna. Przynajmniej jeden oddział obsługujący spaceniowy miotacz ognia powinien na oczach BG eksplodować w wielkiej kuli zielonego ognia.

Siły wroga

Harcownicy z klanu Skryre (pistolety spaceniowe), stada szturmowe Skryre (spaceniowe miotacze ognia i szybkostrzały) oraz szturmoszczury.

– Drugi etap –

Główne siły skavenkie gromadzą się w okolicach Alei Bogów. Ich tylnia straż przemknie z rejonu posiadłości Schwartzów w stronę Dzielnicy Prawnej, aby wspomóc walczących tam współbraci. Z kolei obrońcy przygotowują kontruderzenie w okolicach Osiedla Cechowego i Geltwold, a także w zachodniej części Dzielnicy Pałacowej. Do głównych sił dołączają kolejne pomniejsze oddziały, a nieduże grupy harcówników z klanu Skryre przenikają do wschodniej części Dzielnicy Pałacowej, zajmując strategiczne rezydencje z wysokimi wieżami.

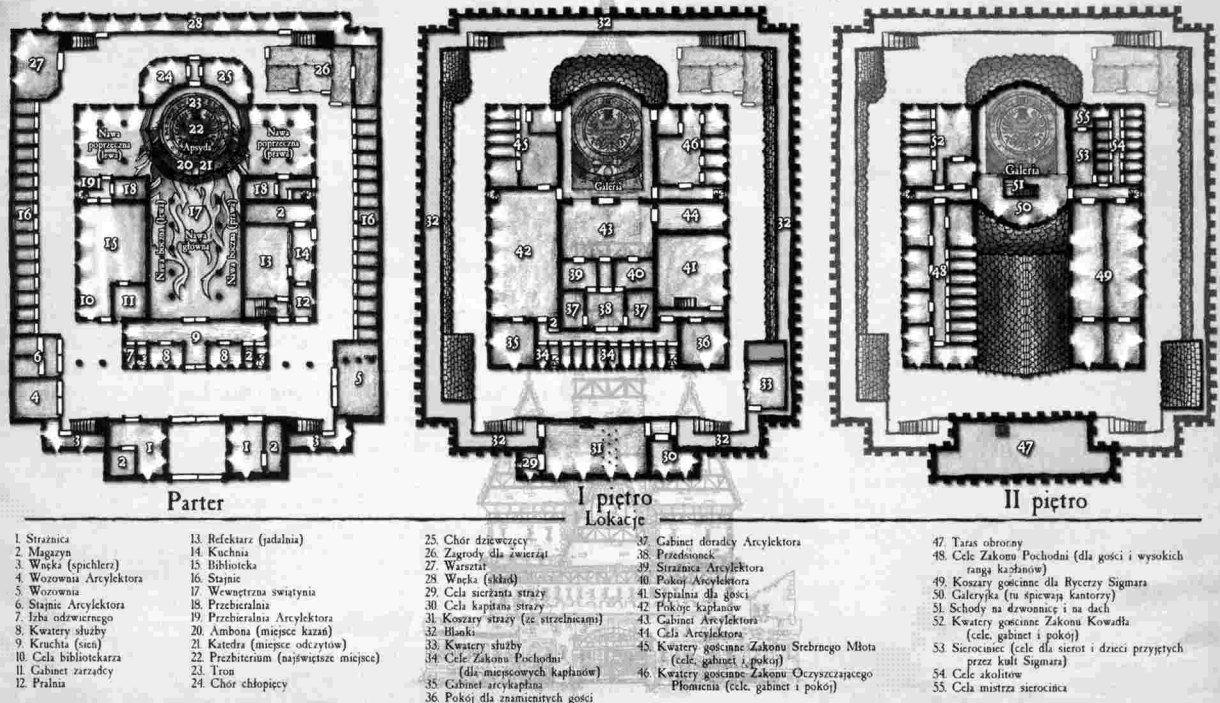
Główne siły

Walka w Alei Bogów będzie wyjątkowo zaciekła ze względu na dużą liczbę religijnie zmotywowanych wojowników,

wyznawców różnych kultów, które posiadają tu swoje świątynie. Wśród nich znajdzie się też wielu kapłanów i nawet kilku Magistrów. BG mogli się udać w stronę Alei Bogów, umykając z barykad albo zdążając tam celowo, jeżeli są religijni. Jeżeli miałbyś mieć problem ze skierowaniem ich tam, spróbuj odegrać krzyk heroldów; powinno wystarczyć coś w rodzaju: „Szybko! Do Alei Bogów, tam się przegrupujemy!”.

Ulicami przelewają się fale skavenów, zmierzając wprost na naprędce wzniesione barykady, które teraz odgradzają Aleję Bogów. Bitwa się rozpoczyna i wtem z nieba spada stado półprzezroczystych kruków, które rzucają się na skaveny i wydzierają im oczy z czaszek. Po obu stronach wybucha

Świątynia Młotodzierzcy



kule ognia o niespotykanych w naturze barwach i odcieniach, gdyż mistyczne moce zostały wciągnięte do walki zarówno przez obrońców, jak i najeźdźców. Skóra mrowi was od przepływu surowej mocy wypełniającej Aleję Bogów, a skaveny padają setkami do momentu, w którym nocne powietrze rozdziera przeraźliwy ryk mrozący krew w żyłach. Grupa olbrzymich, zniekształconych skavenów o rozmiarach ogrów wysuwa się na czoło skawęńskiego natarcia. Ich kończyny zostały zastąpione olbrzymimi tnącymi ostrzami, które rozdzierają żołnierzy, jak gdyby byli z papieru, i już chwilę potem szczurogry przedostają się przez barykady na ulice. Szybko zbieracie się do ucieczki, gdy nagle zza waszych pleców wynurza się ogromny niedźwiedź, który powala pierwszego szczurogra, dając siłom Talabheim czas na odwrót.

Straty po stronie skavenów są olbrzymie, ich ciała pokrywają ziemię tak gęsto, że nie sposób ich zliczyć. Kolejne oddziały napastników będą musiały w końcu walczyć depeczę po trupach współbraci. Magister z Kolegium Bursztynu, który dał drużynie czas na ucieczkę, zmagą się z największym szczurogrem w brutalnych zapasach, podczas których zostaje zniszczony

Na śmierć!

Jeżeli BG nie wezmą udziału w walkach na terenie Alei Bogów, i tak możecie wykorzystać motyw walki do ostatniej kropli krwi. Podobny bój można zainscenizować w którymś z domów w Dzielnicy Prawnej, zbudowanych z równie trwałych materiałów, aczkolwiek w mniejszym stopniu przystosowanych do celów obronnych. Jeżeli któryś z BG jest krasnoludem, Kamienny Dom w Dzielnicy Prawnej wydaje się odpowiednim miejscem na honorową śmierć.

jakiś pół tuzina budynków, zanim ostatecznie czarodziej zwycięży – tylko po to, żeby zostać spopielony strzałem ze spaceniuowego miotacza ognia. Bohaterowie znajdujący się przy Alei Bogów lub uciekający w tamtą stronę z innych dzielnic powinni mieć wątpliwą przyjemność walczenia z jednym ze szczurogrów, próbującym się dostać do którejś ze świątyń.

Bój o świątynię Młotodzierzcy

Bohaterowie zmuszeni do odwrotu przez przeważające siły szczurołudek szybko uświadomią sobie fakt, iż potrzebują miejsca, w którym mogliby skutecznie bronić się przed najeźdźcami. Do takiej walki świetnie nadaje się świątynia Sigmara Młotodzierzcy, mimo że żaden z projektujących ją architektów nie przewidział nadchodzącego oblężenia. Budynek został wzniesiony jako szczególnie ozdobna Świątynia Wędrowki, w uznaniu faktu, że Oko Lasu było jednym z ostatnich miejsc, które Sigmar odwiedził przed opuszczeniem Imperium.

Świątynia posiada trzy kondygnacje, a jej mury są bardzo grube. Istnieje tylko jedno wejście: okute żelazem, masywne, dębowe drzwi; na pierwszy rzut oka widać, że to dzieło krasnoludów. Wnętrze świątyni wyłożono granitowymi płytami, a główną nawę wyznacza rząd marmurowych kolumn. Na krańcu sali stoi ogromny, opustoszały tron. Podłoga w świątyni jest tak pięknej roboty, że przyciąga do Talabheim pielgrzymów z całego Imperium. To przepiękna posadzka, zdobiona motywem inkrustowanej złotem i gromilem komety o dwóch warkoczach, wykonana przez krasnoludzkich rzemieślników. Jak to często bywa w Świątyniach Wędrowki, kuchnie znajdują się na parterze,

a pokoje mieszkalne dla kapłanów i przybywających dostojników na drugim i trzecim piętrze. Wnętra wyłożone są granitem i pokryte elementami z mistrzowsko kutej stali. Sprytnie rozmieszczone strzelnice na murach umożliwiają ostrzeliwanie napastników zza bezpiecznej osłony.

W chwili, gdy Bohaterowie wraz z innymi żołnierzami przybywają do świątyni, potężniejsi z kapłanów Sigmara albo są nieobecni, walcząc w innym punkcie miasta, albo leżą martwi. Dopóki BG będą wydawać w miarę sensowne rozkazy, wszyscy będą ich słuchać. Łatwy (+20) test dowodzenia poderwie ludzi do działania. Skaveny wreszcie dotrą do frontowych drzwi, a potem zaczną okrzykami budować i wspinać się na dach, aby znaleźć sposób na dostanie się do środka. Wszyscy kapłani i akolici będą walczyć do upadłego. Bitwa o świątynię Sigmara powinna być tak zaciekle, że wreszcie pojawi się sam Eckmorkast, aby wziąć w niej udział i poprowadzić szczurów. Potężny skaven posiada moc pozwalającą na wywołanie olbrzymiego wybuchu, który roztrzaskuje świątynne wrota w drzazgi. Jeżeli BG odważnie zapewniają, że będą walczyć do ostatniego tchu w świątyni Sigmara lub w innym podobnym miejscu na terenie miasta, powinniśes podarować im Punkt Przeznaczenia, dzięki któremu przeżyją pod zwłokami, podczas gdy skaveny zarządzą odwrót, czując się niepewnie w świętym miejscu.

Tymczasem w innej części Alei Bogów świątynia Myrmidii nie ma zamiaru się poddać. Kapłani Bogini Wojny i rycerze Zakonu Zielonej Tarczy niezmordowanie odpierają ataki, aż w końcu skaveny zmuszone są do wycofania się i rozpoczęcia oblężenia świątyni.

Siły wroga

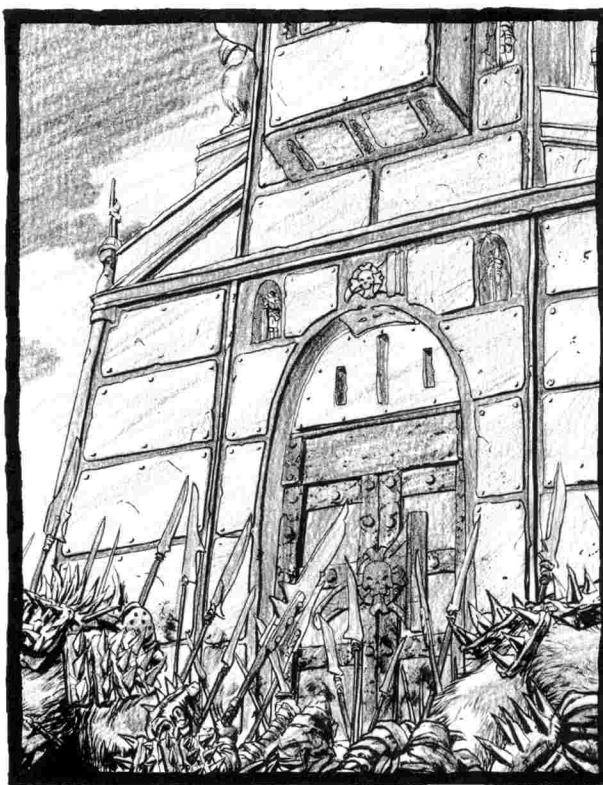
Eckmorkast, klanbracia, szczurogry, poganiacze, harcownicy z klanu Skryre (pistolety spaceniove), stada szturmowe Skryre (spaceniove miotacze ognia i szybkostrzały).

Oddziały pomocnicze

Uzbrojeni w spaceniove muszkiety harcownicy z klanu Skryre ulokowali się na górnych piętrach i dachach wysokich budynków w Dzielnicy Pałacowej, aby zyskać lepsze pole widzenia i ostrzał. Otrzymali rozkaz, aby poczekać do momentu, gdy talabheimskie wojska znajdą się w zasięgu strzału. Wtedy zaczną zabijać oficerów i będą próbować w każdy możliwy sposób wzbudzić panikę wśród żołnierzy. Oddział, który miał za zadanie schwycić księżną, później również się tu pojawi, niezależnie od tego, czy zlecona mu misja zakończyła się sukcesem.

Obrońcy zgromadzili się w jednym miejscu i teraz dokonują przegrupowania. Spora grupa Buldogów, żołnierzy, strażników miejskich i wszystkich pozostałych, których udało się skrzyknąć, wyrusza z Geltwold w kierunku Dzielnicy Prawnej. Równocześnie oddziały przeróżnych rycerskich zakonów przechodzą ulicami Dzielnicy Pałacowej z zamiarem przedarcia się na północ, aż do Wielkiego Pałacu.

Trudno w tym momencie zgadywać, jaki będzie wynik walk w Dzielnicy Prawnej, ponieważ po obu stronach następuje



wzmocnienie świeżymi siłami. Rycerze wydają się niepokonani do momentu, gdy minawszy Wielki Pałac, stają się celem dla skaweńskich snajperów. Wielu konnych w jednej chwili wali się na ziemię i nie ma nawet czasu, aby ktoś poinformował pozostałych obrońców o zasadzce strzelców. Jeden z rycerzy jakimś cudem dalej żyje po tym, jak pocisk przeszył jego zbroję i klatkę piersiową. Jego towarzysz zbliża się, chcąc udzielić pomocy, lecz ginie zmiażdżony przez macki wysuwające się błyskawicznie z zainfekowanej spaceniem rany. Wszystko to wzbudza panikę wśród mniej doświadczonych rycerzy i zatrzymuje pochód, ponieważ wielu z nich czmycha na boki w poszukiwaniu schronienia. Tylko kilku oddziałom udaje się przedrzeć na północ i dołączyć do walk w Alei Bogów; większość rycerzy zostaje przygwożdżona nieprzyjacielskim ostrzałem.

Bohaterowie, którzy pomogli w uwolnieniu księżnej, mogą zaangażować się w zaciekle walki na terenie Dzielnicy Prawnej, albo pomóc rycerzom w rozwiązaniu problemu ze snajperami wzdłuż Alei Bohaterów. Jeżeli członkowie drużyny już wcześniej walczyli w Dzielnicy Prawnej, teraz odczuwają wsparcie ze strony sił Talabheim, aczkolwiek strona skaweńska też otrzymała posiłki.

Siły wroga

Klanbracia wojownicy, harcownicy z klanu Skryre (pistolety i muszkiety spaceniove), stada szturmowe Skryre (spaceniove miotacze ognia i szybkostrzały) oraz szturmoszczury.

również dostała się w szczurze łapska. Zdając sobie sprawę, że prawdziwa walka toczy się w samym sercu Talabheim, kierują się bezpośrednio ku zgłębowi bitewnemu dobiegającemu z Dzielnicy Prawnej.

– Upadek Talabheim –

Otoczeni przez wroga rycerze, a także rozmaite grupy szlachty biorącej udział w walce, w końcu wydostają się z Dzielnicy Pałacowej, ale szybko odkrywają, że Aleja Bogów

Nikt jeszcze nie został ogłoszony zwycięzcą toczonych tutaj boju. Część ludzkich oddziałów została zepchnięta w stronę wąskich uliczek Geltwold, ale szczuroludzie musieli okupić krwią każdą pięćdziesiątą zdobytej ziemi. Niezliczone skavenkie trupy zalegają na ulicach przylegających do budynku Najwyższego Sądu, a wielu szczuroludzi uciekło w stronę Smoczego Gniazda.

Mineło 5 godzin od czasu, gdy do miasta wtargnęło główne uderzenie skavenkich sił. Nadeszła pora, aby Szary Prorok wprowadził w życie ostatnią fazę swego złowieszczego planu. W towarzystwie starannie dobranej przybocznej straży szturmosszczuroludzi Stalwooki wkracza na pole bitwy rozgrywającej się w Dzielnicy Prawnej. Wynurza się ze Smoczego Gniazda, za nim podąża doktor Gugula Skell, a także zastępy kulomiotów z klanu Skryre. Za pomocą swej potężnej magii Asorak kładzie trupem wojska obrońców, zaś Skell ożywia zwłoki i wysyła je w bój przeciwko ich przerażonym towarzyszom.

Z kanałów w okolicach Geltwold wynurza się prowadzona przez poganiaczy z klanu Moulder grupa szczuroludzi, wysłana z misją zamordowania każdego, kogo spotkają na swej drodze. Jeżeli Eckmorkast wciąż żyje, gromadzi wokół siebie wszystkich ocalałych członków klanu Skryre, łącznie z harcownikami uzbrojonymi w spaczeniowe miotacze, schowane na tę okazję w Dzielnicy Pałacowej, a następnie prowadzi ich do walki w Dzielnicy Prawnej. Bitwa toczy się dosłownie na każdej ulicy i w większości budynków przez około godzinę, aż wreszcie Szary Prorok może wzniesić łapy w geście zwycięstwa.

Jeżeli Bohaterowie brali udział w walkach na terenie Dzielnicy Prawnej, w kluczowym momencie przeczytaj lub sparafrazuj graczom poniższy fragment:

Uliczny bruk obficie splota ludzką i skavenką krew. Setki wojennych okrzyków w kilku różnych językach tną powietrze, odbijając się echem od granitowych budynków Dzielnicy Prawnej i miesząc z jękami rannych i umierających. Smród palonych ciał wypełnia powietrze i drażni nozdrza. Walka toczy się od około godziny, chociaż właściwie może trwać już przez całą wieczność, gdyż zupełnie straciliście poczucie czasu. Nawet teraz wokół was wre bitwa i na razie nie macie pojęcia, która ze stron, jeżeli którakolwiek, zyskuje przewagę...

Są takie chwile, w których rozstrzyga się los walczących i szala zwycięstwa przechyla się zdecydowanie na jedną ze stron. Można to wyczuć w powietrzu, zobaczyć na napiętych twarzach towarzyszy. Na chwilę przystajecie, by zorientować się w sytuacji, gdy potężny wybuch rozświetla niebo na północ od was. Złowieszczy zielony rozbłysk tnie powietrze i rozmywa obraz; jeszcze chwilę później macie problemy z ostrym widzeniem.

Do otaczającego was chóru bitewnych odgłosów dołączają okrzyki ludzi śmiertelnie przerażonych tym, co zobaczyli. Na dziedzińcu jakieś trzydzieści metrów od was nagle rozbłyśnie słup przerażającego światła i widzenie, co jest jego przyczyną. Smukły skaven o jasnym futrze i krętych, baranich rogach pojawia się na placu, dzierżąc łaskę wykonaną z metalu i kości. Za nim podążają szczuroludzie porośnięci czarnym futrem (niektórzy z nich to największe skaveny, jakie kiedykolwiek widzieliście) i – nie do wiary – jaskrawo ubrana ludzka kobieta! Kilku żołnierzy zbliża się do tajemniczego skavena, a wtedy on wydaje z siebie krótki pisk i z jego palców strzelają błyskawice zielonego ognia, paląc żywcem ludzi, którzy ośmielili się stanąć mu na drodze. Skaven odrzuca w tył głowę i śmieje się w głos; złowieszczy chichot sprawia, że nerwy macie napięte jak postronki. Chwilę potem w oczach trupów pojawiają się niebieskie płomyki i zwięglone zwłoki zaczynają pomału podnosić się z ziemi.

W tej chwili już wiecie, że bitwa jest przegrana, a Talabheim zgubione.

Jeżeli Bohaterowie nie mają skłonności samobójczych, powinni uciekać przed Szarym Prorokiem. Któryś z członków drużyny dysponujący bronią palną i szybkim refleksem mógłby oddać kilka strzałów w stronę Guguli Skell, ale spotka się to z natychmiastowym odwetem ze strony Stalwookiego. Bardzo Łatwy (+30) test **nauci (strategia/taktyka)** pozwoli przewidzieć, że walka wkrótce dobiegnie końca. Można to zresztą łatwo stwierdzić nawet przy nieudanym rzucie. Dawni towarzysze powstają z martwych jako zombi, a Szary Prorok dysponuje potężną magiczną mocą. Wszystko to sprawia, że siły Talabheim zaczynają nieubłaganie topnieć. Wszyscy obrońcy wokół naszych bohaterów zaczynają uciekać w popłochu. Są wprawdzie placówki, które nadal mężnie stawiają czoła nieprzyjacielowi, na przykład niektórzy rycerze we wschodniej części Dzielnicy Prawnej, ale reszta zaczyna brać nogi za pas, aby ocalić życie. Ci, którzy się zatrzymują, giną od kul lub płomieni, co może spotkać także BG, jeżeli będą się ociągać. Odwrót w stronę Dzielnicy Pałacowej lub Osiedla Cechowego wkrótce stanie się jedynym rozsądnym wyjściem z sytuacji, ponieważ wąskie uliczki Geltwold są opanowane przez szczuroludzi i harcowników z klanu Skryre.

Siły wroga

Asorak Stalwooki (patrz str. 92), klanbracia, Eckmorkast (jeśli żyje, patrz str. 88), doktor Gugula Skell (patrz str. 87), poganiacze z klanu Moulder, szczuroludzi, kulomioty z klanu Skryre (kule trującego wichru), harcownicy z klanu Skryre (pistolety spaczeniowe), stada szturmowe Skryre (spaczeniowe miotacze ognia i szybkostrzały), szturmosszczuroludzi i zombi (patrz str. 69).

– Walczyć teraz czy później? –

Bohaterowie uciekający przed skavenami stają przed trudną decyzją: udać się do centrum miasta czy już teraz opuścić Talabheim i zbiec na wschód w głąb Wielkiego Krateru. Jest też trzecie wyjście – dać się złapać i zostać skavenkim niewolnikiem, ale członkowie drużyny nie będą raczej nim zainteresowani. Weź też pod uwagę, że w zależności od tego, jak BG zachowywali się podczas bitwy, pewne decyzje mogły już zostać podjęte za nich.

Aleja Bogów

Bohaterowie, którzy brali udział w walkach w okolicy Alei Bogów, doświadczyli najbardziej przerażającej bitwy w swoim życiu. Jeśli zdecydowali się walczyć do ostatniego tchu w obronie świątyni Sigmara, ockną się wśród ruin, nad którymi władzę chwilowo sprawują skaveny. Na szczęście dla Bohaterów, szczuroludzie szerokim łukiem

omijają święte miejsce Młotodzierzcy. W piwnicach budynku można znaleźć zapasy żywności i podstawowy ekwipunek. BG, którzy zechcą przeprowadzić ostrożny zwiad na ulicach, będą musieli za każdym razem wykonywać testy **skradania się** przeciwko testom **spostrzegawczości** skavenów. Większość patroli składa się z samych klanbraci, ale zdarzają się też harcownicy z klanu Skryre, a oni mają wyższy poziom Inteligencji (i większe szanse na udany test **spostrzegawczości**). Nieudany test w przypadku BG wymaga szybkiego myślenia i sukcesu przy teście **ukrywania się** (również przeciwko testowi **spostrzegawczości** skavenów), w przeciwnym wypadku rozpoczyna się pościg lub walka. Typowy patrol składa się z pięciu klanbraci i dowódcy (harcownika z klanu Skryre, uzbrojonego w dwa spaceniewe pistolety). Przywódca w typowy dla skavenów sposób wydaje rozkazy z tyłu, strzelając do wrogów znad, obok lub wprost przez swoich podwładnych. Czujni rycerze Zielonej Tarczy ze świątyni Myrmidii z pewnością zwrócą uwagę na starania BG i spróbują nawiązać z nimi kontakt. Skaveny bardzo uważnie obserwują świątynię (+10 do testów **spostrzegawczości**), ale komunikacja z zakładnikami wciąż jest możliwa. Bohaterowie chcący prowadzić z ukrycia walkę ze szczuroludźmi nie znajdą lepszego sposobu niż współpraca z kapłanami Myrmidii. Żeby dowiedzieć się więcej o talabheimskim ruchu oporu, przeczytaj **Rozdział VI**. Członkowie drużyny, którzy chcieliby z Alei Bogów udać się na wschód, mają łatwiejsze zadanie, bo skaveny na razie nie zwracają sobie głowy zajmowaniem Ulicy Relikwii, nie wysłały też oddziałów do Ziemianek, chociaż jest to tylko kwestią czasu.

Inne dzielnice

Bohaterowie opuszczający pole bitwy o Talabheim mogli udać się też w innych kierunkach niż północny. Osiedle Cechowe i Geltwold również oferują kryjówki dla tych, którzy zechcą pozostać w mieście. Osiedle Cechowe rozciąga się na sporym obszarze, na którym rozrzucone są odosobnione budynki i kępy drzew. Skaveny nie przepadają za otwartymi terenami, więc mimo że wysyłają tu patrole mające na celu chwytanie niewolników, raczej rzadko się one tu pokazują. Bohaterowie, którzy zdecydują się pozostać na terenie Osiedla Cechowego,

będą musieli uważać na oddziały szczuroludzi i od czasu do czasu wykonać test **skradania się** lub **ukrywania się**, żeby nie dać się złapać (więcej szczegółów znajdziesz w **Rozdziale VI**). Patrole przemierzające Osiedle Cechowe mają podobny skład do tych w Alei Bogów. Wąskie uliczki Geltwold to zupełnie inny krajobraz, oferujący znacznie więcej potencjalnych kryjówek. Niestety jest to również wygodniejsze dla skavenów, a wiele ich oddziałów zajęło już budynki w Geltwold. Bohaterowie mogą się tu zatrzymać na maksymalnie trzy dni, zanim coraz większa liczba skavenów zmusi ich do zmiany kryjówki, bo z godziny na godzinę będą rosły szanse szczuroludzi na odkrycie uciekinierów.

Dzielnica Pałacowa nie jest zbyt dobrym miejscem na ukrywanie się, głównie ze względu na spore odstępstwa między poszczególnymi rezydencjami i wynika z tego powodu problemy z dyskretnym przemieszczaniem się. Gdyby jednak drużyna zamierzała przez jakiś czas przeczekać pod ziemią, w piwnicy szlacheckiej rezydencji mogłoby być nawet całkiem bezpiecznie. Patrole przemierzające Dzielnicę Pałacową nie są zbyt liczne, ale za to bardzo niebezpieczne. Harcownicy z klanu Skryre, uzbrojeni w spaceniewe muszkiety, przechadzają się w parach po ulicach i od czasu do czasu zasadzają się na dachach wyższych budynków, skąd strzelają do ludzi przemykających między budynkami lub uciekających na wschód.

Za miastem

Bohaterowie, którym uda się przemknąć pod nosem skavenów i udać na wschód, mogą zbiec do Lasu Taalgrunhaar albo do jednej z licznych wiosek na zboczach Wielkiego Krateru. Bohaterowie przekonani o tym, że skaveny mogą się zjawić w ich poszukiwaniu w każdej chwili, będą zdziwieni, że przez mniej więcej tydzień szczuroludzie nie będą przejawiać zainteresowania wnętrzem krateru. Dopiero po kilku dniach od zawładnięcia miastem grupy poganiaczy z klanu Moulder zaczną się zabawiać wysyłaniem szczuroludzi „na polowania”, aby utrzymać je w dobrej formie. Tydzień po upadku Talabheim potężne stado skavenów, liczące ponad dwieście osobników, wyruszy do wnętrza krateru z żądaniem daniny od wiosek w formie zapasów żywności, grożąc wzięciem w niewolę lub natychmiastową egzekucją.

— Następstwa —

Gdy nad Okiem Lasu wstaje świt, Szary Prorok Asorak Stalowooki trzyma w swej pazurzastej łapie niemal całe święte miasto Taala. Po pogromie w Dzielnicy Prawnej skaveny szybko opanowały większość budynków w Dzielnicy Pałacowej i na Osiedlu Cechowym. Od południa następnego dnia zaczynają systematycznie brać w niewolę mieszkańców kolejnych dzielnic. Jednakże uboższe rejony miasta Szary Prorok pozostawia w spokoju, ponieważ bawi go myśl o Ropniu, uwięzionym w Łojówkach i całkowicie bezradnym.

Strefy wolne od skavenów

Kilka miejsc na terenie miasta pozostaje poza skaveńską kontrolą. Większość talabheimskich rezydencji, w odróżnieniu od stylu panującego w Imperium, to budynki otwarte, a tym samym trudne do obrony. Nieliczne szlacheckie rodziny, które swoje domy wzniosły w stylu bardziej przypominającym imperialny, zostały uwięzione w rezydencjach, znajdując się pod stałą obserwacją szczuroludzi, którzy czekają na najmniejsze oznaki aktywności. Więcej zgryzot przysparza

skavenom Kamienny Dom, wzniesiona w południowo-zachodnim kwadracie Dzielnicy Prawnej krasnoludzka ambasada, bardziej przypominająca fortecę. Mimo że szczuroludzie przeprowadzili kilkugodzinne oblężenie, nie udało im się dostać do środka. Nie poddała się również Świątynia Myrmidii przy Alei Bogów. Szary Prorok musiał zadowolić się wystawieniem licznych straży przy obu budynkach i odłożeniem ich zdobycia na później, kiedy wprowadzi już w życie decydującą fazę swego wielkiego planu. W ciągu następnych dwóch dni zniewolona ludność Talabheim zostaje zaprzęgnięta do prac przy stawianiu tajemniczych i złowrogich konstrukcji, z których największa powstaje w Smoczym Gnieździe. Stalowooki przejmują kilka budynków w Dzielnicy Prawnej i zakłada tam swoją osobistą kwaterę. Często urządza sobie spacer po mieście, nosząc dziwne instrumenty, które co jakiś czas wymierza w stronę Taalbastonu. Nikt nie wie, co zamierza Szary Prorok, a wszelkie pytania niewolników kończą się szybką i bolesną śmiercią, na przykład od rażenia spaceniewym gromem.

Scena dla wydarzeń **Rozdziału VI** została przygotowana.



Rozdział VI: Ruch oporu

Niegdyś wspaniałe Talabheim znajduje się teraz pod władaniem potężnego skavena, a większość mieszkańców miasta trafiła do niewoli. Tym, którzy zgodzą się współpracować, plugawi szczurołudzie oferują łaskę w postaci leku na szarą febrę. Oporni są rzucaani na pożarcie szczurom. Na terenie miasta stawiane

W którym nasi Bohaterowie zostają zmuszeni do wprawiania się w sztuce stawiania niełatwego oporu i atakowania z ukrycia, powoli domysławiając się złowieszczy planu Stałowookiego. Trzeba będzie sprzymierzyć się z dawnymi wrogami i zaufać szaleńcom, gdyż inaczej wszystko pójdzie na marne.

są kolejne tajemnicze konstrukcje, ale nikt o nich głośno nie mówi – z niewiedzy co do ich przeznaczenia lub ze strachu przed konsekwencjami rozgłaszania plotek na ten temat. Ludzie są przerażeni

i szybko tracą resztki nadziei. W tym momencie Talabheim najbardziej potrzebuje prawdziwych bohaterów.

– Pod nowymi rządami –

Dwa dni po najeździe zniewolona ludność Talabheim zostaje wyrzucona z domów na ulice i zepchnięta najbliżej jak to możliwe w kierunku Dzielnicy Prawnej. Nad Obeliskiem Prawa, stojącym w samym centrum tej dzielnicy, wzniesiono dziwną konstrukcję przypominającą gigantyczne lustro – dzięki niej więcej widzów będzie mogło obserwować przygotowywane przedstawienie.

Po ulicach Talabheim głośnym echem przetacza się głębokie westchnienie, które wydaje z siebie tłum, podziwiający scenę rozgrywaną się pod zwierciadłem i widoczną nawet dla obserwatorów znajdujących się w odległości kilku dzielnic od miejsca wydarzeń. Po obu stronach dziedzińca stoją zakapturzone skaveny trzymające nieprzyjemnie wyglądające glewie. Jeżeli Bohaterom nie udało się pomóc księżnej w ucieczce z miasta, teraz zobaczą ją skutą łańcuchami, jak zostaje przywleczona i rzucona na ziemię przed kolumną

z czarnego marmuru. Jeżeli udało jej się uciec, jej miejsce zajmie inna ważna osobistość, na przykład jeden z członków Rady Łowców albo powszechnie znany i wpływowy sędzia (na przykład Hohenlohe, patrz str. 39). Po wzmacniającej dramatyzm przerwie na dziedzińcu pojawia się Asorak Stałowooki i staje nad poniżoną ofiarą. Jego pojedyncze czerwone ślepie wpatruje się w niewolników i nawet ci, którzy znajdują się w odległości kilkuset metrów, czują, jakby wpatrywał im się prosto w oczy. Wystudiowanym, specjalnie niedbałym gestem i krótkim warknięciem Szary Prorok sprawia, że starożytny Obelisk Prawa zaczyna drżeć w posadach i stopniowo zapada się pod ziemię, obrzucając skalistymi okruchami uwięzioną osobistość. Szary Prorok zatrzymuje na chwilę całe przedstawienie i przemawia czystym staroświatowym (choćby subtelny akcent wciąż jest słyszalny). Jego głos, w tajemniczy sposób wzmocniony, niesie się po całym Talabheim:

„Słuchajcie, niewolnicy! Wasze prawo-władza skończyło się na zawsze-zawsze. Teraz jest tylko prawo-władza skavenów. Słuchajcie-bądźcie posłuszni, a będziecie żyli-żyli. Spróbujecie z nami walczyć, ludzkie ścierva, a szybko-szybko umrzecie”. Skaven wykonuje gest łapą i straża rzucając księżkę do jego nóg. Jej twarz jest posiniaczona i poraniona od licznych ciosów. Wreszcie słyhać jej szept, wzmocniony podobnie jak wcześniej głos Asoraka: „Słyszę i jestem posłuszna, mój panie”. Obraz rozmazuje się, a niewolnicy zostają zapędzeni z powrotem do domów.

W ciągu kilku najbliższych dni szczuroludzie zmuszają mieszkańców Talabheim do budowania wzmocnianych ogrodzeń wokół kilku obszarów w mieście, które od tego czasu zaczynają funkcjonować jako niewolnicze zagrody. Jeńcy, którzy pokornie słuchają skaweńskich władców, mogą pozostać w swoich miejscach zamieszkania. Pozostali mają dużo szczęścia, jeżeli zostaną tylko wychłostani lub pobici do utraty przytomności i wrzuceni do najbliższej niewolniczej zagrody. Skaveny mają w zwyczaju pożerać swoje ofiary, ponieważ ich apetyt jest wiecznie nienasycony. Cecha ta znajduje też swoje przełożenie na system rozdzielania pożywienia między niewolników. Duże grupy ludzi dostają naprawdę symboliczne ilości jedzenia, które nigdy nie są w stanie zaspokoić głodu wszystkich. Skaveny są zdania, że podburzanie jeńców, aby walczyli między sobą o pożywienie, pozwala pozbyć się słabych jednostek, a dodatkowo wzmocnia te silniejsze.

— Powstanie ruchu oporu —

Kiedy opadnie kurz po wielkiej bitwie o Talabheim, Bohaterowie będą musieli poważnie się zastanowić i naradzić, jak zamierzają poradzić sobie z aktualną sytuacją. Większość ludzi pomyślałaby o wspomnieniu mieszkańców miasta, jako że wydaje się to prostym obywatelskim obowiązkiem, ale awanturnicy znani są raczej z indywidualizmu i poglądów nie zawsze pochwalanych przez większość społeczeństwa. Jedna lub więcej z przykładowych motywacji przedstawionych poniżej powinna przemówić zarówno do członków drużyny, jak i do ich potencjalnych sprzymierzeńców. Oczywiście zawsze jest szansa na to, że BG najbardziej będą chcieli po prostu wziąć nogi za pas i opuścić obleżone miasto.

Wiara

Pamiętaj, że Talabheim jest świętym miastem Taala. Każdy obywatel Imperium przejawiający choć odrobinę zainteresowania sprawami wiary nie zniósłby myśli, że zostało najechane i zdobyte przez plugawę, bezbożną monstrę. W Imperium większość głównych bóstw otaczana jest czcią, dlatego kapłan Sigmara lub kapłanka Shallyi będą równie mocno jak wyznawcy Taala nalegać na włączenie się do obrony. Rodzący się ruch oporu będzie potrzebował każdej pary rąk do pomocy. Wpływ kapłanów i kapłanek może zmusić do stawienia czoła przeciwnikowi nawet tych Bohaterów, którzy w innym wypadku woleliby uniknąć zaangażowania.

Obowiązek

Każdy obywatel Imperium ma obowiązki wobec swej ojczyzny, chociaż nie każdy je wypełnia. Patriotyzm to jednak potężna siła i poddani Młotodzierzcy przez stulecia walczyli wspólnie, podtrzymując unię między prowincjami.

Szczuroludzie przejawiają pierwotny instynkt znaczenia moczem swojego terytorium. Niewolnicy są regularnie zmuszani do wychodzenia na ulicę, podczas gdy skaven będący chwilowo panem ich domów i znajdujących się w nich przedmiotów spryskuje swoją własność uryną. Sprzeciwienie się temu zwyczajowi grozi śmiercią albo czymś jeszcze gorszym; szczuroludzie lubią okrutnie karać hardych przeciwników, zanim ich zabiją, w ramach odstraszającego przykładu. Mimo że nie rozumieją oddania, z jakim ludzie traktują swoje wrzeszczące młode, chętnie składają je w ofierze Rogatemu Szczurowi. Dlatego też nieposłuszne rodziny często każe się w ten sposób, że najpierw dzieci są zabijane na oczach zrozpaczonych rodziców, a następnie oni sami giną od skaweńskich ciosów.

Szczuroludzie zmuszają jeńców do pracy przy wielkim przedsięwzięciu na ulicach Talabheim. Różne grupy pracują na terenie całego miasta, wnosząc olbrzymie, drewniane konstrukcje, których przeznaczenie jest skrytanie ukrywaną tajemnicą. Jedną z dzielnic szybko zdobywa sobie złą sławę wśród zniewolonych talabheimczyków. Plotki głoszą, że Stalwooki osobiście nadzoruje prace nad szczególnie tajnym projektem w Smoczym Gnieździe. Nie wiadomo, czy to prawda, ale wiadomo, że niewolnicy, którzy zostali skierowani do pracy w tamtym rejonie, już nigdy nie powrócili do domów.

Talabheim to jedno z największych miast Starego Świata i obowiązkiem każdego prawdziwego obywatela Imperium jest obrona Oka Lasu przed beczeszczącymi je nieprzyjaciółmi.

Pieniądze/Sława

Prozaiczną motywację może stanowić fakt, że członkowie ruchu oporu będą mieli niezliczone okazje do przeszukiwania opuszczonych mieszkań i przywłaszczania sobie znalezionych kosztowności. Pieniądze i precjoza mogą obecnie być niżej cenione niż regularne posiłki, ale zawsze znajdują się optymiści przekonani, że wkrótce ten przykry stan ulegnie zmianie. Chciwym Bohaterom pewnie aż pocieknie ślinka na samą myśl o nagrodach czekających na śmiałków, którzy uwolnią całe miasto spod panowania legendarnych skavenów.

Miłość

Bohaterowie pochodzący z Talabheim najprawdopodobniej odkryją, że ich bliscy lub przyjaciele zostali uwięzieni przez skaveny i nie będą w stanie pozostawić ich samym sobie, zdanych na okrutne kaprysy szczuroludzi.

Brak innej opcji

Dopóki w mieście rządzą skaveny, nie ma bezpiecznego sposobu na wydostanie się z Wielkiego Krateru. Z dwojga złego lepiej zachęcać innych głupców do chwalebnej śmierci za sprawę niż zginąć podczas samotnej i pospiesznej próby ucieczki. Taka motywacja może przemawiać nawet do najgorszych szumowin. Na przykład potajemni wyznawcy Chaosu mogą przymocować się do ruchu oporu i stawić czoła skavenom, nawet jeżeli sami mają zamiar zniszczyć Talabheim w innych, bardziej sprzyjających okolicznościach. „Niech będzie pochwalony Tzee..., eee, ehm, to znaczy Taal!”.

Heroizm

Oto motywacja tych nielicznych BG, którzy czują się zobowiązani do postępowania słusznie i godnie, nie oczekując w zamian żadnej nagrody. Prawdopodobnie nie występuje w Starym Świecie, ale wspominamy o niej, żeby lista była kompletna.

Trudne początki

Na tym etapie drużyna odczuje konsekwencje swoich poprzednich działań. Jeżeli pod koniec **Rozdziału V** zdecydowała się pozostać w mieście, tak naprawdę są tylko dwa miejsca, w których mogłaby zatrzymać się na dłużej. Są to wiejskie tereny Osiedla Cechowego i świątynia Myrmidii w Alei Bogów. Każda z tych lokacji ma swoje wady i zalety.

Rycerze Zielonej Tarczy ze świątyni zostali zaprzysiężeni do obrony Talabheim i są świetnie wyszkoleni w sztuce bitewnej, co czyni ich wyjątkowo pomocnymi sprzymierzeńcami. Jednakże przybytek Bogini Wojny znajduje się pod stałą obserwacją licznych skavenów, co sprawia, że nie może być brany pod uwagę jako baza dla ruchu oporu na większą skalę. Jednakowoż rady dotyczące wojennej taktyki, jakich mogą udzielić kapłani Myrmidii, będą bezcenne dla członków rodzącej się opozycji wobec najeźdźcy. Dlatego warto utrzymywać z nimi kontakt.

Osiedle Cechowe rozciąga się na dużym obszarze, a jego otwarte przestrzenie i wiejski charakter nie przypadły do

gustu skavenom, które preferują ciasne uliczki w centrum miasta. Fakt ten sprawia, że z powodzeniem można tu umieścić kwaterę główną ruchu oporu. Problem polega na tym, że jest to teren położony na południowo-zachodnim krańcu miasta. Aby dostać się do strategicznych punktów, trzeba przedrzeć się przez Geltwold, Dzielnicę Prawną albo Łojówki, a we wszystkich tych dzielnicach roi się od skavenów i niewolników. Inna droga prowadzi naokoło przez położoną na południu Dzielnicę Pałacową, która jest rzadziej patrolowana, ale w ten sposób traci się bezcenny czas.

Oczywiście Bohaterowie zakładający ruch oporu w jednym z tych dwóch miejsc raczej nie będą wiedzieć o działaniach w drugim rejonie. Tę informację można uzyskać dopiero dzięki udanym zwiadom lub zasięgnięciu języka u niewolników.

Jeśli Bohaterowie pod koniec **Rozdziału V** zdecydowali się opuścić miasto, najprawdopodobniej skierowali się do jednej z wielu małych wiosek rozrzuconych na terenie Wielkiego Krateru. W ciągu dnia lub dwóch napotkają posłańców kursujących między osadami i przynoszących nowiny o upadku Talabheim oraz o tym, że rada miasta zgromadziła się w wiosce Dankerode. Bohaterowie z łatwością dowiedzą się, że do tej samej wsi zbiegła większość szlachty i niedobitki rycerskich zakonów. Jeżeli drużyna pomogła księżnej Elizie w ucieczce, ona dowodzi teraz w Dankerode i nie zapomni o śmiakach, którzy pomogli jej wycofać się do bezpiecznego schronienia. W przeciwnym wypadku władzę objął generał Joerg Hafner, przywódca wybrańców Taala i dowódca straży miejskiej. Bohaterowie, którzy udadzą się do Dankerode, zastaną na miejscu tłumy uciekinierów, z których większość stanowią zszokowani obrotem sytuacji szlachcice. W zależności od tego, jak członkowie drużyny spędzili noc upadku Talabheim, ich słowa mogą obecnie znaczyć więcej, niż mogliby przypuszczać. BG, którzy pomogli księżnej w ucieczce, natychmiast zyskają szacunek szlachty, a sama Eliza chętnie wysłucha, co mają do powiedzenia. Także Bohaterowie, którzy walczyli w Alei Bogów lub w Dzielnicy Prawnej, zostaną powitani z otwartymi ramionami, kiedy tylko zdadzą relację ze swych czynów. Tak czy inaczej, może to być pierwsza i jedyna chwila w życiu Bohaterów, gdy szlachta naprawdę wysłucha tego, co mają oni do powiedzenia, a nawet weźmie to pod uwagę przy układaniu własnych planów.

Niestety ogół szlachty jest zgodny co do jednego: należy czekać. Niezależnie od tego, czy księżna Eliza jest obecna, czy nie, wszyscy wiedzą o tym, że jakiś czas temu wysłała najlepszych z wybrańców Taala z misją ściągnięcia pomocy. Rada wciąż niezachwianie wierzy, że Imperium bezzwłocznie odpowie na wezwanie jednego ze swych największych miast i należy się wstrzymać z jakimkolwiek działaniem, dopóki nie nadejdzie wsparcie. Trudno nie zauważyć, że Talabheim było przez wieki uważane za twierdzę nie do zdobycia właśnie dlatego, że nie sposób jej oblegać, a wojska, które nadszły, pozostaną bezradne na zewnątrz krateru, podczas gdy wewnątrz niepodzielnie będą panować skaveny. Jednak próba wypowiedzenia takich spostrzeżeń na głos zostanie skwitowana bezsensownymi uwagami w stylu: „*Nowoczesna armia Imperium nigdy nie miała powodu, aby oblegać Talabheim, więc bez trudności wkroczy do miasta*”. Wysyłanie kolejnych wiadomości poza obręb Wielkiego Krateru jest niemożliwe, ponieważ komunikacja z fortecami Taalbastonu została całkowicie przerwana i pozostają one złowieszczo ciche. Po kilku zebraniach nie prowadzących do żadnych konkretnych wniosków Bohaterowie muszą sobie zdać sprawę, że jeżeli mieszkańcy Talabheim mają otrzymać jakąś pomoc, to właśnie oni będą musieli ją zorganizować. Jeżeli wypowiedzą głośno tego typu myśli, potajemnie skontaktuje

Ucieczka

W świecie *Warhammera* Bohaterowie Graczy nie zawsze kierują się altruistycznymi pobudkami. Niektórzy mogą stwierdzić, że i tak dali z siebie więcej niż trzeba było w obronie Talabheim, a teraz chcieliby już opuścić obleżone miasto. Tacy Bohaterowie być może nie mają sumienia, ale za to mają uzasadnione powody, aby właśnie tak postąpić. Opuśczenie Wielkiego Krateru w inny sposób niż Droga Czarodziejów jest bardzo niebezpieczne. Tylko szalenie próbowałby przeprawy przez tunele pod Taalbastonem, wiedząc, że stamtąd wylonili się skaveny, więc ten pomysł należy porzucić. Można jednakże wspiąć się na ścianę krateru jednym z korytarzy wiodących do fortec umieszczonych na grzbiecie Taalbastonu. Oczywiście po stacjonujących tam żołnierzach nie ma śladu i nikt, kto wyruszył w tamtą stronę, nie powrócił, ale może BG będą chcieli spróbować szczęścia. Przyjmijmy, że udało im się pokonać przeszkody, jakie na ich drodze postawi Stalowooki (a z pewnością będzie się spodziewał, że ludziki wymyślą podobną drogę ucieczki), wciąż jednak będą musieli wymyślić sposób na zejście w dół po ścianie krateru. Zbocza są bardzo śliskie, a każdy upadek skończy się tragicznie. Jeśli jednak Bohaterom uda się zejść na ziemię w jednym kawałku, natychmiast zostaną zatrzymani przez imperialne wojska, przekonane o tym, że uciekinierzy z Talabheim z pewnością roznoszą śmiertelną zarazę. Żołnierze Imperium będą niewątpliwie mieli wiele pytań do członków drużyny, zanim ostatecznie powieszą ich za dezercję. Tak, zgadza się, za dezercję. Przecież księżna ogłosiła, że wszyscy sprawni mężczyźni zostają wcieleni do armii, dopóki nie uda się przezwyciężyć kryzysu. Być może lepiej będzie jednak zaciśnąć zęby i zostać w mieście, nawet jeżeli nie jest się w zbytnio heroicznym nastroju.

się z nimi Eliza (lub Hafner) i obieca wszelką możliwą pomoc. Drużyna otrzyma zadanie rekrutacji ochotników do ruchu oporu, powstającego w wiosce Vateresche w Lesie Taalgrunhaar. Jej mieszkańcy są zwyczajowo uważani za nieco powolnych w myśleniu, ale również za niezwykle lojalnych w stosunku do Talabheim i znanych z ostrożności. Bohaterowie rozpoczynający zwoływanie opozycji poza Talabheim będą oczywiście musieli zastanowić się nad miejscem na kwaterę główną i najlepiej, żeby nie było ono położone na przeciwległej względem miasta ścianie krateru

Werbunek w konspiracji

Łatwo będzie znaleźć ochotników, aczkolwiek znalezienie odpowiednich (zdolnych i odważnych) osób to już zupełnie inna sprawa. Ironią losu jest fakt, iż BG obecnie przeprowadzają nabór, którego jeszcze parę dni temu z całych sił starali się uniknąć. Członków tworzonoego ruchu oporu można pozyskać z Vateresche, a także spośród niedobitków rycerskich zakonów znajdujących się poza miastem. Rycerze Zielonej Tarczy będą chętnie służyć pomocą w mieście, ale ponieważ znajdują się pod czujną obserwacją skavenów, mogą dostarczyć tylko kilku śmialków, którzy wymkną się patrolom szczuroludzi.

Niezależnie od tego, gdzie drużyna rozpoczęła wprowadzanie w życie swego planu, w końcu będzie musiała nawiązać kontakt z niewolnikami uwięzionymi w strategicznych rejonach miasta. Na szczęście brutalne zachowanie skavenów sprawia, że czeka tam na nich wielu potencjalnych sprzymierzeńców. Problem polega tylko na tym, że większość z jeńców będzie chciała natychmiast opuścić Talabheim, podczas gdy członkowie drużyny potrzebują swoich oczu i uszu (a czasem także pary rąk uzbrojonych w nóż) wewnątrz miasta. Przekonanie niewolnika, aby dołączył do ruchu oporu, ale jednocześnie pozostał tam, gdzie do tej pory, wymagać będzie udanego Wymagającego (-10) testu **przekonywania**. Większość potencjalnych opozycjonistów zgodzi się na taki układ, ale będą stawiać warunki, na przykład: „*Pomogę wam, ale musicie obiecać, że zabierzecie z miasta moją córkę*” albo „*Muszę dorwać skavena, który zabił mojego brata*”. Przekonanie działacza ruchu oporu, aby przyniknął w pobliże skavenów jako niewolnik, wymagać będzie Trudnego (-20) testu **dowodzenia**. Niekorzystny rzut można naprawić przez wiarygodne odegranie motywującej rozmowy. Po odegraniu kilku scen werbunku możesz przyjąć, że drużyna zgromadziła sporą grupę skłonnych do współpracy jeńców: „*Po około tygodniu ostrożnych podchodów do zniewolonych talabheimczyków udało się wam pozyskać dla sprawy mniej więcej dwudziestu śmialków z różnych dzielnic*”. Podczas rekrutacji BG po raz pierwszy usłyszą o tym, że żaden z ludzi wysłanych do Smoczego Gniazda do tej pory nie powrócił.

Poniżej znajdziesz wymienionych przykładowych członków ruchu oporu. Zauważ, że nie posiadają oni współczynnika i nie zamieściliśmy ich celowo. Większość opozycjonistów, w przeciwieństwie do BG, to tylko narzędzia ułatwiające prowadzenie przygody, ale w żadnym wypadku nie są przewidziani jako zastępstwo dla członków drużyny w ich roli bohaterów *Grozy w Talabheim*. Mają za zadanie dostarczać informacji, pytać Bohaterów o radę lub jej udzielać, odnosić sukcesy bądź ponosić porażki w samodzielnych misjach, na które wysłali je Bohaterowie (powodzenie zależy od tego, jak ocenisz stopień przygotowań i troski BG o podopiecznych przed zleceniem



im takich zadań). Ich potyczki z Bohaterami Niezależnymi będą wymagać tylko jednego czy dwóch rzutów kością, gdyż będą stanowić jedynie tło dla walk toczonych przez drużynę. Stanowią oni pewną dekorację dla głównych wydarzeń, co nie znaczy, że nie możesz uczynić ich wiarygodnymi. W ten sposób Bohaterowie mniej lekkomyślnie będą im zlecać samobójcze misje, a także uniosą się słusznym gniewem, jeśli (kiedy) któryś z towarzyszy-buntowników zginie z rąk skavenów.

Subtelna przewaga

Zorganizowanie ruchu oporu przeciwko skaweńskim najeźdźcom nie jest łatwym zadaniem, już samo ukrywanie się przed rasą szczurowatych istot jest nie lada problemem. Jednakże w tym przypadku drużyna i obrońcy Talabheim dysponują pewną przewagą, z czego nie zawsze zdają sobie sprawę lub nie w pełni rozumieją. Opiera się ona na charakterze samych skavenów, który w aktualnej sytuacji działa przeciwko nim. Niewiele szczuroludzi posiada jakąkolwiek wiedzę na temat świata znajdującego się na powierzchni. Okupacja wielkiego ludzkiego miasta to zupełnie coś innego niż porywanie z wiosek pojedynczych chłopów w celu ich skonsumowania lub wzięcia w niewolę. Dla skavenów jest to trudna, zupełnie nowa sytuacja i najprawdopodobniej nie doszłoby do tego wszystkiego, gdyby nie bezwzględna wola i potężna władza Asoraka Stalwookiego. Jednakże pojedynczy Szary Prorok, nawet tak wpływowy, to trochę za mało, aby przeprowadzić operację zakrojoną na tak szeroką skalę: w Talabheim stacjonuje obecnie około dwudziestu tysięcy skavenów. Mówi się jednak, że Asorak Stalwooki posiada kontakty wśród najpotężniejszych wodzów klanu Skryre, a nawet u samego Wielkiego Inżyniera – przedstawiciela klanu w Radzie Trzynastu, który ponoć jest przekonany o tym,

Opozycjoniści

Jirl Gladisch

Jirl jeszcze parę dni temu był kupcem korzennym, obecnie jest niewolnikiem żyjącym w slumsach Starego Rynku. Skaveny wymordowały rodzinę jego brata za obrazę godności jednego z panów – bratanek Jirla ośmielił się popchnąć wodza patrolu. Jirl przeżył tylko dlatego, że był wówczas daleko, a szczuroludzie nie wiedzieli, że jest spokrewniony z buntownikami. Mężczyzna najbardziej na świecie pragnie zemsty, ale jest na tyle rozsądny, że wyczekuje sposobności, kiedy będzie mógł wyrządzić wrogowi największe szkody.

Silke Arendt

Silke jest rycerzem Zielonej Tarczy i złożyła ślubowanie, że będzie bronić Talabheim do ostatniej kropli krwi. Czuje się osobiście odpowiedzialna za upadek miasta – mimo że gdzieś w głębi duszy zdaje sobie sprawę, że takie myślenie jest bezsensowne. Ciągłe zgłasza propozycje coraz odważniejszych i zakrojonych na szerszą skalę ataków na skaveny i żeby nie być gołosłowną, zawsze zgłasza się jako ochotniczka do najbardziej niebezpiecznych misji.

Honorius Kippenberg

Honorius jest niewolnikiem wysoko cenionym przez szczuroludzi, a to z tego względu, że jest zarówno uczonym, jak i inżynierem, wobec czego samo skontaktowanie się z nim będzie nie lada wyczynem. Członkowie klanu Skryre po odkryciu umiejętności Kippenberga natychmiast wyznaczyli mu funkcję brygadzysty przy pracach nad stawianiem tajemniczych konstrukcji. Mężczyzna może dostarczać drużynie strzępów informacji z placu budowy. Dzięki temu uda się odkryć, że niewolnicy pracują nad olbrzymimi trebuszami i innymi machinami oblężniczymi, mimo iż na razie nikt nie zna ich przeznaczenia.

Jeżeli podstępny plan Szarego Proroka naprawdę może się udać. Jak do tej pory Stalwooki ma na swoim koncie pasmo nieprzerwanych sukcesów, co oznacza, że zaczął być bardzo niepopularny wśród wielu skavenów, zwłaszcza tych nie znajdujących się bezpośrednio pod jego dowództwem. Takie są właśnie skaveny – zawistne i mściwe. Fakt ten ma rozmaite konsekwencje, z czego dla organizatorów ruchu oporu najważniejsza jest taka, że większość oddziałów okupujących Talabheim, a nie podlegających bezpośrednio Szaremu Prorokowi lub jego zaufanym podwładnym, będzie wykazywać oznaki zniechęcenia i rozleniwienia. Już parę dni

Jorn

Jorn to groźny przestępca i bezwzględny bandyta, a na liście jego zbrodni znajdują się między innymi liczne morderstwa. Uwierzony w Dziuplach, czekał na egzekucję, gdy sierżant Buldogów uwolnił wszystkich więźniów w ramach amnestii księżnej dla wszystkich tych, którzy staną do walki ze szczuroludźmi. Taki obrót spraw był jak najbardziej po myśli Jorna i od tamtego czasu specjalizuje się on w zabijaniu skavenów. Jorn nosi noże, ostre jak brzytwy. Należy postępować z nim ostrożnie i nie prowokować, ale gdy trzeba zlikwidować śmiertelnie niebezpiecznego harcownika z klanu Skryre, uzbrojonego w spaczniowy muszkiet, jest to zadanie w sam raz dla Jorna.

Carsta Scheidt

Zanim nadeszły skaveny, Carsta była córką piekarza, która pragnęła kontynuować rodzinną tradycję. A potem szczuroludzie upiekli jej ojca żywcem w jego własnym piecu. Carsta pozornie poddała się władzy skavenów, jednocześnie szukając sposobu pomśzczenia ojca. Dała się poznać jako uległa niewolnica i zdolna kucharka, przez co zdołała przypochlebić się wielu skavenom. W przeciwieństwie do większości zwerbowanych opozycjonistów, Carsta samodzielnie skontaktowała się z ruchem oporu i zaczęła przekazywać Bohaterom wszystkie informacje, które udało jej się zdobyć. Szczuroludzie uważają ją za przykłądną niewolnicę. Tymczasem dziewczyna potrafi wywołać na swej twarzy uśmiech tylko wyobrażając sobie, co się stanie, gdy pewnego dnia ruch oporu da jej pozwolenie na zaprawienie maki trucizną i nakarmienie znienawidzonych szczurzych panów.

Tobal Okrągłaczek

Tobal to niziołek, który przed najazdem pracował jako ogrodnik w Morzu Róż. Z pozoru cichy i spokojny, wykazał się wielką odwagą w brutalnych walkach w Alei Bogów. To obudziło w nim wewnętrzną srogość i siłę, których istnienia wcześniej nawet nie podejrzewał. Tobal jest niesamowicie zręczny i do perfekcji opanował sztukę ukrywania się przed skaweńskimi patrolami, potrafi je także śledzić bez ryzyka zwrócenia na siebie uwagi.

po tym, jak skaveny zajęły miasto, wszystkie testy **skradania się i ukrywania się**, wykonywane przez osoby usiłujące przemknąć obok skaweńskich oddziałów, powinny być wykonywane z modyfikatorem +20. Ta reguła nie znajduje zastosowania tylko wtedy, gdy szczuroludzie mają powód, aby pozostawać w stanie podwyższonej gotowości bojowej albo dowodzi nimi wyższy stopień szczuroludzi, na przykład szturmuszczur.

– Misje –

Zbieranie informacji

Bohaterowie będą musieli zdecydować, na którym z wielu możliwych celów skoncentrują swoje wysiłki. Przedstawione poniżej misje są celowo dość ogólne, a kilka szczegółowych informacji powinno zostać uzupełnionych według twojego uznania. Kulminacyjny moment planu Stalwookiego umyślnie nie jest zbyt sprecyzowany. Szary Prorok czeka, aby możliwie duża liczba imperialnych oddziałów zebrała się pod Taalbastonem; dopiero wtedy ujawni swój prawdziwy cel. Jeżeli Twoim graczom podoba się odgrywanie bojowników ruchu oporu, możesz trochę rozciągnąć w czasie wydarzenia tego rozdziału.

Zarówno drużyna, jak i jej sprzymierzeńcy, mają nadzieję zyskać pewną przewagę nad wrogiem, zdobywając wiedzę o planowanych przez szczuroludzi operacjach, zanim zdołają oni wprowadzić je w życie. Gromadzenie informacji na temat posunięć i zamierzeń najeźdźców jest niezwykle ważnym zadaniem. Zdobywanie każdej konkretnej informacji zabierze drużynie kilka dni, podczas których trzeba będzie stworzyć sieć informatorów i polecić im zbieranie

faktów. Potrzebny będzie też udany test **plotkowania**. Nieudany test oznacza, że Bohaterowie sami będą musieli zasięgnąć języka. Początkowy poziom trudności zdobycia jakiegokolwiek informacji jest Bardzo Trudny (-30). Za każdą okoliczność, jaką BG będą w stanie znaleźć, a która może ułatwić zdobywanie wiedzy, poziom trudności obniża się o jeden stopień aż do Łatwego (+20). Przykłady takich okoliczności to: członek ruchu oporu działający na danym terenie, osobista znajomość rejonu, torturowanie skavena (który zna staroświatowy) schwytanego na danym obszarze, itp. Im dłużej będzie działał ruch oporu, tym łatwiej będzie mu zdobywać kolejne informacje. Poniżej znajdziesz kilka odpowiedzi na pytania dręczące świeżo upieczonych buntowników:

- *Kto prowadzi skavenom?* Przywódcą większości z nich jest potężny skaweński czarownik o jasnoszarym futrze i spiralnie skręconych rogach, zwany Asorakiem Stalwookim. Jego bezpośrednim zastępcą jest Eckmorkast Iskrzak, którego ciało zostało połączone z jakąś straszliwą maszyną. Zdaje się, że jest jakiś konkurencyjny przywódca ukrywający się na Łojówkach, ale nikt nie ma z nim kontaktu.
- *Gdzie jest ich baza?* Stalwooki przejął kilka budynków w Dzielnicy Prawnej i zdaje się, że porusza się tylko między nimi a Smoczym Gniazdem. Iskrzak z kolei patroluje miasto, wizytując rozmaite place budów na terenie Talabheim o każdej porze dnia i nocy. Najwyraźniej nigdy nie sypia.
- *Co zamierzają?* Wydaje się, że nikt poza samym Stalwookim nie jest w stanie odpowiedzieć na to pytanie. Nawet schwytany skaven nie będzie mógł pomóc drużynie w tej sprawie. Udany test **plotkowania** pozwoli odkryć tylko tyle, że tajemnicze konstrukcje powstające na terenie całego miasta to maszyny obłącznicze.
- *Co się dzieje w Smoczym Gnieździe?* Tego nie wie nikt. Jednakże czasami unoszą się nad nim kłęby dziwnego, zielonkawego dymu. Tajemnicze obłoki świecą w ciemnościach.
- *Co się dzieje na Łojówkach?* Ukrywa się tam jakiś rywal Stalwookiego. Nikt tam nie wchodzi, nikt stamtąd nie wychodzi. Skaveny pozostawiły jednak wzniesione przez ludzi barykady i trzymają tam straż.
- *Gdzie jest największe zageszczenie skaweńskich oddziałów?* Wiele wycofało się w kierunku Starego Rynku, a nawet zniknęło z powrotem pod ziemią w tunelach pod Taalbastonom. Te, które zostały na powierzchni, okupują głównie Dzielnicę Prawną, Smocze Gniazdo i Geltwold. Patrole przemierzają również pozostałe dzielnice, ale wydaje się, że upodobały sobie głównie Dzielnicę Pałacową. Oprócz tego stale i liczne stráže wystawiono wokół świątyni Myrmidii w Alei Bogów; najwyraźniej jej obrońcy do tej pory nie skapitulowali.
- *Jaki jest ich skład?* Elitarne oddziały szczuroludzi o czarnym futrze najczęściej stacjonują w Dzielnicy Prawnej. Poganiacze i ich monstrualne bestie przebywają w Geltwold, czasem tylko udają się na polowania na terenie Wielkiego Krateru. Standardowy patrol składa się ze „zwyyczajnych” skaweńskich żołnierzy o brązowym futrze, dowodzonych przez skavena uzbrojonego w dziwne pistolety.
- *Gdzie jest nekromantka?* Doktor Gugula Skell zajęła Wielki Pałac. Stalwooki czasem wysyła do jej nowego domu

dostawy zmarłych niewolników, ale czyni to raczej rzadko, gdyż większość natychmiast pożerają szczuroludzie. Zombi nie pojawiają się już więcej na ulicach.

„Szalony” Gopfert

Krótko po tym, jak drużyna założyła ruch oporu i nawiązała parę przytecznych znajomości, zgłosił się młoda akolitka Shallyi o imieniu Irmgard. Będzie miała coś bardzo ciekawego do opowiedzenia.

Przed nadejściem skavenów pracowała w przytułku pod wezwaniem Shallyi dla umysłowo chorych. Jednym z jej podopiecznych był mężczyzna, który wydawał się stosunkowo zdrowy na umyśle, oprócz tego, że uparcie twierdził, jakoby ścigały go legendarne skaveny, o których miał wiedzieć zbyt wiele, żeby pozostać bezpiecznym. Twierdził, że przeżył kawał Starego Świata, aby przed nimi uciec i ostatecznie zawitał do Oka Lasu, wierząc, że tu go nie znajdą. Powiedział jej także, że kiedyś był skaweńskim niewolnikiem i aby to udowodnić, wypowiedział kilka zdań w dziwnym, piskliwym języku. W ciągu ostatnich kilku dni Irmgard uwierzyła we wszystko, co kiedyś uważała za brednie szaleńca, na własne oczy widząc stwory z legend, przejmujące władzę nad miastem. Akolitka błagała drużynę, aby uwolniła mężczyznę, który nazywa się Walther Gopfert.

Bohaterowie będą musieli przekraść się do Alei Bogów (nie trudnego, jeżeli udało im się już zawrzeć porozumienie z kapłanami i rycerzami Myrmidii) i ominąć stacjonujące tam oddziały szczuroludzi. Skaveny traktują przytułek Shallyi jako wielką spizarnię. Jednak Gopfert wiedział, co się święci, i zdołał się ukryć, jednak zmuszenie go do opuszczenia kryjówek będzie wymagało uważnych poszukiwań i sugestywnego przekonywania.

Walther Gopfert

Walther to żyłasty mężczyzna w nieokreślonym wieku i o wysmaganej wiatrem cerze. Jego dłonie nieznacznie się trzęsą, ale stalowoszare oczy spoglądają zbyt bystro jak na szaleńca. Opowieść, którą streściła drużynie Irmgard, jest prawdziwa. Walther nie tylko był niegdyś skaweńskim niewolnikiem, ale uszedł też z życiem podczas epidemii skaweńskiej zarazy. Od czasu ucieczki piętnaście lat temu stale się ukrywa, ale nie jest w stanie schować się przed nawiedzającymi go w nocy koszmarami, w których od nowa przeżywa grozę tamtych dni.

Gopfert okaże się bezcennym sprzymierzeńcem dla ruchu oporu. Jego wiedza o skavenach, ich taktyce, sposobie zachowania i zwyczajach może okazać się niezwykle przydatna. Co ważniejsze, jego obecność i znajomość języka pozwolą drużynie skutecznie przesłuchać każdego schwytanego skavena.

Walther Gopfert

Profesja: uczony

Poprzednie profesje: niewolnik, żak

Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	31	37	43	40	69	52	43

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	16	3	4	5	0	2	0

Umiejętności: czytanie i pisanie +10, gadanina, leczenie, mocna głowa, nauka (anatomia), nauka (historia) +10, plotkowanie +10, przeszukiwanie, spostrzegawczość +10, ukrywanie się, wiedza (Imperium), wiedza (krasnodudy), wiedza (skaveny) +10, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (queekish) +10, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo szybki, błyskotliwość, bystry wzrok, chodu!, obieżyświat, opanowanie, poliglota

Choroby umysłu: koszmarnie wspomnienia

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: brak

Wposażenie: brak

Zasoby

Organizując opozycyjną strukturę, składającą się z wojowników i informatorów, Bohaterowie powoli zaczną sobie zdawać sprawę, że przyjdzie im także zadbać o materialną stronę przedsięwzięcia. Jeśli posiadają znajomości poza miastem, łatwiej im będzie gromadzić zapasy, niż gdyby działali wyłącznie na terenie Talabheim. Bez pomocy z zewnątrz najbardziej palącym problemem może stać się kwestia żywności, ponieważ skaveny zachłannie pożerają wszystko, co jadalne. Niezależnie od własnej sytuacji, drużyna może zostać zmuszona do poszukiwania pożywienia, gromadząc zapasy dla siebie lub organizując dostawy jedzenia dla innych opozycjonistów z terenów poza miastem. Kolejnym priorytetem stanie się broń, ponieważ skaveny zarekwirowały niewolnikom całe posiadane przez nich uzbrojenie. Doskonałym miejscem na rozpoczęcie masowej produkcji prostej broni jest Osiedle Cechowe, posiadające szerokie zaplecze kuźni, warsztatów i rzemieślników. Bohaterowie mogą tam na przykład przekuwać lemiesz na miecze. Jeżeli mają dobrą pamięć i nie zapomnieli o krasnodudzkich beczkach wypełnionych prochem strzelniczym, mogą wyprawić się do Południowego Kamieniołomu. Tam, za wzmocnionymi i dobrze zamkniętymi drzwiami tajnego magazynu, czeka broń palna, granaty i inne środki do przeprowadzenia dywersji lub sabotażu – słowem wszystko, co potrzebne rodzącemu się ruchowi oporu.

Bohaterowie mogą próbować uratować od niewolniczego losu wybrane osoby, które mogą okazać się przydatne dla działania opozycji, będzie to jednak proces bardzo czasochłonny. Jeżeli zaprzyjaźnili się wcześniej z Ulthvasem Daublerem, mogą teraz próbować go uwolnić; utalentowany uzdrowiciel byłby w tych okolicznościach bardzo pomocny. Zdobywanie informacji na temat losów konkretnych ludzi będzie procesem równie żmudnym, jak gromadzenie jakichkolwiek innych tajnych danych, więc początkowy poziom trudności testu **plotkowania** dla tego typu prób będzie Bardzo Trudny (-30).

W imię Taala!

Najważniejsze zadanie dla każdego bojownika ruchu oporu to walka z wrogiem na wszelkie możliwe sposoby. Nawet nie znając planu przeciwnika, można próbować mu przeszkodzić. Celem talabheimskiego ruchu oporu powinno być sabotowanie skaweńskich projektów, zabijanie przywódców, a wreszcie przejście kontroli nad Taalbastonom, aby umożliwić imperialnej armii stacjonującej pod murami wkroczenie do miasta. Naturalnie skaveny doskonale zdają sobie sprawę z tego, że kontrola nad Drogą Czarodziejów jest kluczem

do utrzymania Talabheim, dlatego stacjonujące tam oddziały składają się prawie w całości ze szturmoszczurów i harcowników z klanu Skryre. Próba przejścia Drogi powinna zostać poprzedzona zorganizowaniem zamieszek w kilku punktach miasta, żeby elitarnie oddziały pilnujące fortecy musiały zostać wysłane w inne miejsce. Z góry można założyć, że żaden pojedynczy akt nieposłuszeństwa wobec władzy szczuroludzi nie pozwoli uzyskać takiego rezultatu, akcja musi zostać zakrojona na dużo szerszą skalę. Tylko wprowadziwszy w życie podobny plan, drużyna ma szansę przejść Taalbaston na dość długo, aby przechylić szalę zwycięstwa na stronę obrońców.

Place budów

Na terenie Talabheim skaveny wnoszą cztery olbrzymie konstrukcje i niezliczoną ilość pomniejszych. Trzy z tych większych wznoszą się na terenie Starego Rynku, Wrót Północy i Dzielnicy Prawnej. Co do czwartej, wszystkie oznaki wskazują na to, że powstaje w Smoczym Gnieździe, ale z powodu zamkniętych ulic prowadzących do tej części miasta są to jedynie niepotwierdzone domysły. Przez pierwsze dwa tygodnie od skaweńskiego najazdu grupy niewolników pod przywództwem nadzorców ścinają drzewa w Parku Taala i dostarczają surowe deski na place budów. Wkrótce potem większość ulic wiodących do Smoczego Gniazda zostaje zamknięta i obstawiona licznymi strażami. Na każdym placu budowy pracuje około 50 niewolników, którzy wykonują różne zadania: od cięcia i ociosywania drewna, przez zbijanie desek za pomocą kołków, do lakierowania skończonych fragmentów maszyn. Skład ekip zmienia się z dnia na dzień, gdyż niewolnicy, którzy nie mają dostatecznej krzepy lub nie wykazują odpowiedniego zaangażowania, są brutalnie katowani, a potem pozerani. Typowa grupa strażników składa się z dziesięciu klanbraci i jednego nadzorca z klanu Skryre, pilnujących każdej z maszyn.

Patrole

Na początku działalności ruchu opozycyjnego w Talabheim napotkany typowy patrol szczuroludzi będzie się składać z pięciu klanbraci i przewodzącego im harcownika z klanu Skryre, uzbrojonego w spaceniovą pistolet. Na terenie Geltwood typowy patrol będzie raczej utworzony z dwóch lub trzech poganiaczy z klanu Moulder, prowadzących ze sobą kilka szczurogrów. Gdy jednak sytuacja zaostrzy się, liczebność patroli wzrośnie do dziesięciu klanbraci i dwóch harcowników z klanu Skryre, prawdopodobnie dysponujących spaceniovym miotaczem ognia lub szybkostrzałem. Natomiast oddziały przedstawicieli klanu Moulder zaczną przemierzać ze swoimi podopiecznymi ulice całego miasta.

Główne cele

Szary Prorok rzadko pojawia się publicznie i nikt nie wie, gdzie aktualnie przebywa. Po jakimś czasie Bohaterowie odkryją, że doktor Skell zaszła się w Wielkim Pałacu i sporadycznie go opuszcza, aby spotkać się ze Stalwookim. Z kolei Iskrzak często przemieszcza się między wszystkimi placami budów, włączając w to również ten na terenie Smoczego Gniazda.

Doktor Gugula Skell

Skell jest już znudzona rolą skaweńskiego pionka, ale stara się ją znosić z cierpliwością, powtarzając sobie, że jest to cena, którą przyszło jej zapłacić za możliwość rozwoju swojej sztuki. Wygląda na około czterdzieści pięć lat. Jest szczupłą, o cerze trupiobladej, a z dnia na dzień coraz jaśniejszej.

Najczęściej ubiera się w szaty o jasnych, jaskrawych kolorach, które mają harmonizować z nowym odcieniem jej skóry, a także stara się prezentować miłą postawę wbrew otaczającemu ją okropieństwu. Zawsze towarzyszy jej około tuzina lub więcej zombi, gotowych przywleć się na każde zawołanie swej pani. Po tym, jak przylapała kilka skavenów pożerających jedno z jej „dzieł”, Skell zabroniła im zbliżać się do swojego nowego domu na mniej niż dwadzieścia kroków. Wszystkie skaveny w Talabheim, poza Szarym Prorokiem i inżynierem spaczenia, potwornie boją się Guguli Skell i mają ku temu słuszne powody. Więcej informacji o pani doktor znajdziesz w Rozdziale IV.

Doktor Gugula Skell

Profesja: mistrzyni magii

Poprzednie profesje: zak, medyk, uczennica czarodzieja, wędrowna czarodziejka

Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	42	38	47	45	73	80	43
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	4	4	3	6	0

Umiejętności: czytanie i pisanie +10, jeździectwo, język tajemny (magiczny) +20, leczenie +10, nauka (anatomia) +10, nauka (magia) +20, nauka (nekromancja) +10, nauka (sztuka) +10, plotkowanie +10, przekonywanie, przeszukiwanie, rzemiosło (aptekarsstwo), splatanie magii +10, spostrzegawczość +10, warzenie trucizn, wiedza (Imperium) +10, wiedza (skaveny), wykrywanie magii +10, zastraszanie +10, znajomość języka (klasyczny) +10, znajomość języka (queekish) +10, znajomość języka (staroświatowy) +10

Zdolności: błyskotliwość, chirurgia, czarnoksiężstwo, dotyk mocy, magia czarnoksiężska (nekromancja), magia powszechna (pancerz Eteru), magia powszechna (rozproszenie magii), magia prosta (tajemna), medytacja, niezwykły odporny, obieżyświat, odporność na choroby, odporność psychiczna, ogłuszanie, opanowanie, poliglota, zmysł magii

Zasady specjalne:

- Niechęć.** Skell jest potworem w ludzkiej skórze. Boją się jej zwierzęta i dzieci. Otrzymuje modyfikator -10 do Oglady w kontaktach z innymi osobami.
- Trupi wygląd.** Gdyby nie jej kolorowe ubranie, Skell mogłaby zostać pomyłona z którymś ze swoich zombi, pomijając oczywiście „artystyczne” udoskonalenia. Otrzymuje modyfikator -10 do Oglady w kontaktach z innymi osobami, ale za to zyskuje +10 do **zastraszania**.
- Wstręt.** Skell otrzymuje modyfikator -10 do Oglady i Siły Woli, jeśli zostanie wystawiona na działanie promieni słonecznych.

Choroby umysłu: Mimo iż Skell nie posiada żadnej choroby umysłu, nie da się ukryć, iż jest całkowicie szalona.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: kij

Wyposażenie: szaty najlepszej jakości



Czas nie jest po naszej stronie

Stalwooki celowo nie spieszy się z ujawnieniem swoich dalszych planów, gdyż pragnie zgromadzić pod murami Taalbastonu jak największą ilość imperialnych oddziałów, zanim zdecyduje się na kolejny krok. Dlatego też okres między najazdem skavenów a ujawnieniem prawdziwego planu Szarego Proroka powinien być dostatecznie długi, aby oddać szybkość przemieszczania się armii w Starym Świecie. Powinno to również dać Bohaterom wystarczająco dużo czasu na zorganizowanie skutecznego ruchu oporu. Jednakże taki długi okres oczekiwania może nie odpowiadać Tobie albo Twoim graczom. Efekt presji natychmiastowego działania, jaki wywarł atak szczuroludzi, może zostać zaprzeczony, jeżeli drużyna poczuje, że ma mnóstwo czasu.

Jeżeli odcinek czasu pomiędzy skawenskim najazdem a odkryciem prawdziwego planu Stalwookiego wydaje ci się zbyt długi, możesz przyspieszyć akcję. Szary Prorok wykorzysta w swych intrygach fakt, iż wkrótce obok Talabheim przejdzie armia wracająca do Altdorfu z pól bitewnych Burzy Chaosu. Pozwoli to licznym oddziałom przybyć do Oka Lasu szybciej, niż byłoby to możliwe w innym wypadku. Wydarzenia opisane w podrozdziale **Złowieszcze** wystąpiły powinny wtedy rozegrać się po około trzech dniach od objęcia władzy przez szczuroludzi. Oznacza to, że BG będą musieli wykorzystać cały swój czas na budowanie zrębów ruchu oporu, a konfrontacja ze Stalwookim nastąpi szybciej, niż życzyliby sobie tego Bohaterowie.

Inżynier spaczenia Eckmorkast Iskrzak

Iskrzak przedstawia sobą niesamowity widok, nawet dla Bohaterów, którzy naoglądali się najeżdźców. Jak na skavena jest dość drobny, ale szaroczarne futro, którym jest porośnięty, stale jeży się od przepływającej przez nie elektryczności. Iskrzak nosi na plecach spaczeniowy generator własnego projektu, połączony z ciałem za pomocą dziwnych kabli i drutów. Inżynier stworzył mechanizm, który pobiera energię ze spaczenia i napędza nią życiowe funkcje jego ciała, umożliwiając Iskrzakowi skupienie się na ważniejszych sprawach, takich jak na przykład wymyślanie nowych sposobów na przejście władzy nad światem. Innymi słowy Eckmorkast samodzielnie nie je, nie śpi i nie oddycha. Jest niczym żywy piorunochron, a dodatkowo siła spaczenia czyni go wyjątkowo potężnym i niebezpiecznym przeciwnikiem. Wspiera Stalwookiego nie dlatego, że się go boi, co jest podstawową motywacją pozostałych skavenów, ale dlatego, że naprawdę wierzy w plan Szarego Proroka. Prawdę mówiąc, w ogóle nie odczuwa już strachu, a także żadnych innych emocji. Uznał je za zbyt rozpraszające i usunął wraz z gruczołami zapachowymi. Na polu bitwy jest opanowanym i bezwzględny przeciwnikiem; walka z Iskrzakiem to niezapomniane przeżycie dla każdego awanturnika.

Inżynier spaczenia Eckmorkast Iskrzak

Profesja: inżynier spaczenia

Poprzednie profesje: rzemieślnik, inżynier

Rasa: skaven (Skryre)

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
45	65	38	44	70	66	42	24

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	14	3	4	5	0	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (inżynieria) +10, nauka (mechanika), plotkowanie, pływanie, powożenie, rzemiosło (płatnerstwo), rzemiosło (rusznikarstwo) +10, sekretny język (gildii), skradanie się, spostrzegawczość +10, targowanie, wiedza (skaveny), wiedza (Tilea), wspinaczka, wycena, znajomość języka (queekish), znajomość języka (staroświatowy), znajomość języka (tileański)

Zdolności: artylerzysta, błyskotliwość, broń specjalna (mechaniczna), broń specjalna (palna), inżynieria spaczeniowa*, strzał mierzony, strzał przebijający, strzelec wyborowy, widzenie w ciemności

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), muszkiet spaczeniowy (traktowany jak muszkiet hochlandzki z Siłą 5)

Wypożyczenie: narzędzia inżyniera, generator, 1,5 kg spaczenia, trzy szturmoszczury (dość często wymieniane)

* Patrz *Dzieci Rogatego Szczura*.

– Złowieszcze wystrzały –

Po mniej więcej miesiącu (w zależności od tego, jak długo masz zamiar przeciągać etap tworzenia opozycji) i niezależnie od dotychczasowych sukcesów lub porażek naszych Bohaterów, w mieście dojdzie do tajemniczych wydarzeń. Po raz pierwszy od najazdu na cały dzień zostaje wstrzymana praca na placach budów, a szpiedzy donoszą, że z okolic Smoczego Gniazda poleciały w stronę Taalbastonu szklane kule. Wystrzelono cztery takie kule w odstępie kilku minut między każdym ładowaniem. Ostatnia z nich roztrzaskała się na samym szczycie Taalbastonu. Następnego dnia maszyny oblężnicze stawiane na terenie całego miasta będą testowane w podobny sposób, chyba że drużynie udało się unieszkodliwić lub zniszczyć którąś z nich.

Każda postać z umiejętnością **nauka (strategia/taktyka)** jest w stanie przewidzieć, do czego skaveny mają zamiar użyć

Zdrada!

W zależności od tego, jak ostrożni byli Bohaterowie przy organizowaniu talabhejskiego ruchu oporu, być może trzeba będzie im zaserwować klasyczny motyw zdrady w najmniej spodziewanym i stosownym momencie. Każdy z współspiskowców mógł ich sprzedać z dowolnego powodu. Być może któryś z informatorów wynegocjował ze skavenami życie swoich bliskich w zamian za wydanie przywódców buntu. Może Walter Gopfert ostatecznie się załamał i zdradził ich plany, a może przez cały czas był wtyczką Stalwookiego! Bez względu na to, jak skaveny dowiedziały się o bojownikach ruchu oporu, będą chciały się ich pozbyć, najprawdopodobniej nasyłając na nich grupę szczurogrów lub zabójcę z klanu Eshin.

broni strzelającej na daleki dystans. Najwyraźniej zamierzają przerzucać pociski ponad Taalbastonem. Każdy skaven, którego drużyna łapie i przesłucha w ciągu najbliższych dni, zdradzi, że: „*wielki-ogromny plan-plan objawi się wkrótce-wkrótce*”. Gopfert powie Bohaterom, że skaveny mają w zwyczaju wprowadzać w życie doniosłe zamierzenia podczas pełni Morrslieba i najlepiej trzynastego dnia miesiąca. Łatwy (+20) test **nauki (astronomii)** zapewni informację, iż trzynastego dnia bieżącego miesiąca nad Talabheim pojawi się w pełni zielona kula Morrslieba.

Bohaterowie mają coraz mniej czasu, tak samo jak imperialna armia znajdująca się poza obrębem murów, chociaż jej dowódcy nie zdają sobie z tego sprawy. W rzeczywistości ludzkie wojska mogły już mieć okazję do wkroczenia na Drogę Czarodziejów, ponieważ skaveny nie przejawiają wielkich zdolności w sztuce bronięcia fortyfikacji, ale żołnierze obawiają się wkroczyć do miasta, przekonani, że szerzy się w nim śmiertelna zaraza. W tym przekonaniu mogą ich utwierdzić przerażające sceny, jakich świadkami byli w Taalagadzie.

Pozwól, aby gracze sami doszli do wniosku, że ich Bohaterowie będą musieli chwycić się wszystkich dostępnych środków, jeżeli chcą powstrzymać skaveny. Jeżeli udało im się zorganizować skuteczny ruch oporu, mogą spróbować rzucić do walki wszystkie oddziały w mieście i poza nim, ale muszą sobie zdawać sprawę, że tak naprawdę nie mają wystarczającej liczby żołnierzy, aby stawić czoła całej masie skavenów. Muszą zakraść się do Smoczego Gniazda i zniszczyć to, co zostało tam ukryte, albo zabić Asoraka Stalwookiego. Idealny plan zakłada wykonanie obu tych zadań, jednak aby tego dokonać, BG będą potrzebować każdego możliwego wsparcia.

– Wróg mojego wroga –

Jeżeli Bohaterowie poskładali wszystkie elementy układanki, prawdopodobnie domyślili się już, że na Łojówkach przebywa grupa skavenów, które nie uznają przywództwa Asoraka Stalwookiego i nie mają nic wspólnego ze szczuroludźmi, którzy aktualnie dzierżą władzę w mieście. Mogli też do tego czasu poznać imię przywódcy opozycyjnie nastawionych skavenów. Jest nim Nelrich Ropień. Być może nadszedł czas, aby zacząć zwalczać ogień ogniem, to znaczy zarazą.

Przedostanie się na Łojówkę będzie stosunkowo łatwe, ponieważ szczuroludzie pilnują raczej, aby nikt stamtąd nie wychodził. Jeżeli Gopfert jest obecny, doradzi drużynie, aby na misję wybrali się tylko ludzie, gdyż skaveny nie będą chciały negocjować z przedstawicielami innych ras. Krótco po tym, jak Bohaterowie zaczną przedzierać się wąskimi uliczkami Łojówek, otoczą ich klanbracia z klanu Pestilens. Bohaterowie będą musieli natychmiast rzucić broń i zadeklarować, że: „*przybyli na audiencję u Ropnia*” albo coś podobnego. Jeżeli Bohaterowie zabiorą ze sobą Gopferta albo wymyślą jakiś inny sposób na porozumiewanie się w queekish, będzie to wielkim ułatwieniem, ale kilka skavenów uwięzionych na Łojówkach, włączając w to kapłanów zarazy, biegle posługuje się staroświatowym. Zaskoczeni klanbracia popiskują chwilę między sobą, po czym jeden z nich oddala się po rozkazy. Ostatecznie do BG zbliża się wyraźnie schorowany skaven, ciasno owinięty lachmanami i sparciałymi rzemieniami, mówiąc krótko: „*Jść za mną*”.

Czciciel zarazy prowadzi drużynę aż do podstawy Taalbastonu, do dużego magazynu, który przylega do ściany krateru. Wskazuje jednym z pazurów na ciemne wejście. W środku Bohaterowie przez pierwszych kilka chwil będą musieli przyzwyczajać się do panującego tu mroku; dopiero potem zaczną rozróżniać jakiejkolwiek kształty. Głęboki głos, dużo niższy od typowego głosu skavena, rozlegnie się w ciemności: „*Przyszliście tutaj, ludziki, wiedząc-przeczuwając, że możecie zginąć-zginąć?*”. Bez względu na odpowiedź udzieloną przez postaci, rozmówca na chwilę się zamyśli, po czym stwierdzi: „*Dziwne-dziwne są zawsze wasze czyny*”.

W głębi magazynu płonie latarnia dająca słabe światło. Po chwili Bohaterowie będą w stanie dojrzeć, że otacza ich tuzin czcicieli zarazy, stojących w pewnym oddaleniu. Naprzeciwko nich siedzi zaś wysoka postać, odziana w ciemnoszare, podniszczone szaty. Widnieją na nich upiornie błyszczące runy, które zdają się poruszać, kiedy się je obserwuje kątem oka, natomiast nieruchomieją, gdy ktoś skupi na nich wzrok. Uważni Bohaterowie zauważą, iż tron skavena wykonany jest z kości obcigniętych skór.

Kapłan zarazy obserwuje drużynę, obracając powoli głowę i oglądając po kolei każdego z BG. Sam pozostaje w półmroku. Głęboki kaptur cieniem okrywa pysk skavena. W końcu kapłan kiwa palcem zakończonym długim szponem na jednego z BG, którzy przeżyli szarą febrę: „*Chodź-podejść bliżej*”. Czując bijący od skaweńskiego kapłana odór zgnilizny, wskazana postać musi wykonać Prosty (+10) test Siły Woli, żeby nie zymiotować. Skaven zdaje się nie zwracać na to najmniejszej uwagi i pyta: „*Opowiedz mi o tym, mój słodki-słodki. Jak się czules-czules? Czy twoje wnętrzności były paląco-gorące czy były raczej lodowato-zimne? Żeby spotkać-zobaczyć Ropnia, przybyliście i oto-oto jest. Czego chcecie-życzyć sobie, ludziki?*”

Dalszy rozwój wydarzeń zależy tylko od tego, jak umiejętnie Twoi gracze odegrają prośbę klanu Pestilens o pomoc i jakie argumenty przedstawią Ropniowi, żeby go skłonić do współpracy. Kapłan zarazy jest bardzo inteligentny i spostrzegawczy, więc każda próba okłamania go będzie wyjątkowo trudna, nie wspominając o tym, że niezwykle

niebezpieczna. Ucieszą go natomiast jawne pochlebstwa w skaweńskim stylu. Ropień przede wszystkim pragnie zemścić się na Stalwookim, a następnie opuścić Talabheim z reszką swoich popleczników. Nie jest zainteresowany bezpośrednią konfrontacją z Szarym Prorokiem, gdyż wie, co Asorak jest w stanie zrobić ze swymi nieprzyjaciółmi. Jednakowoż skłania się bardzo do każdego planu, który będzie miał na celu ośmieszenie i zdyskredytowanie Stalwookiego. Zgodzi się więc na propozycję drużyny, żeby oddziały skaweńskie zaatakowały Taalbaston, podczas gdy ludzie z ruchu oporu wezmą na siebie Smocze Gniazdo i Szarego Proroka. Gdyby Bohaterom udało się przetrwać tę konfrontację, mogliby potem otworzyć wrota, natomiast skaveny uciekłyby przez Szczurowisko poza obręb Wielkiego Krateru. Kapłan zarazy jest stworzeniem zdradzieckim, jak wszystkie skaveny, ale bardzo mocno pragnie ujrzeć, jak Szary Prorok cierpi w męczarniach i wreszcie ginie. Gdyby zdradził BG zbyt szybko, mogłoby do tego nie dojść.

Jeżeli Bohaterowie nieudolnie poprowadzą negocjacje albo uparcie będą stawiać skavenom niemożliwe do spełnienia warunki, Nelrich wzruszy ramionami i kiwnie na jednego ze swych podwładnych. Czcieciel zarazy wystąpi, trzymając przed sobą tacę z tyloma kubkami, ilu jest BG: „*Pomogę wam, ludziki. Pijcie-pijcie*”. Bohaterowie nie mają szans w bezpośredniej walce, bo wrogowie mają przewagę liczebną. Jeżeli odmówią wychylenia zawartości naczyń, zostaną do tego zmuszeni siłą. Po wypiciu szybko stracą przytomność. Obudzą się następnego nocy na terenie Osiedla Cechowego, pozornie nietknięci. W ciągu następnych kilku dni wszyscy zaczną wykazywać objawy szarej febry, nawet ci, którzy ją przechodzili. Błada drączka nie rozwine się do swojej pełnej postaci, ale przez parę następnych miesięcy BG będą nosicielami potrójnie wzmocnionej odmiany szarej febry, groźnej tylko dla skavenów.

Nelrich Ropień

Profesja: kapłan zarazy

Poprzednie profesje: czciciel zarazy, diakon zarazy

Rasa: skaven

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
56	36	43	60	57	42	57	35
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
2	16	4	6	5	1	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), nauka (magia), nauka (teologia) +10, pływanie, skradanie się, splatanie magii +10, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik, wiedza (Imperium), wiedza (skaveny), wspinaczka, wykrywanie magii, znajomość języka (queekish)

Zdolności: broń specjalna (korbacze), grotolaz, magia prosta (spaczeniowa)*, morderczy atak, nieustraszony, odporność na choroby, ogłuszanie, przemawianie, szal bojowy, widzenie w ciemności

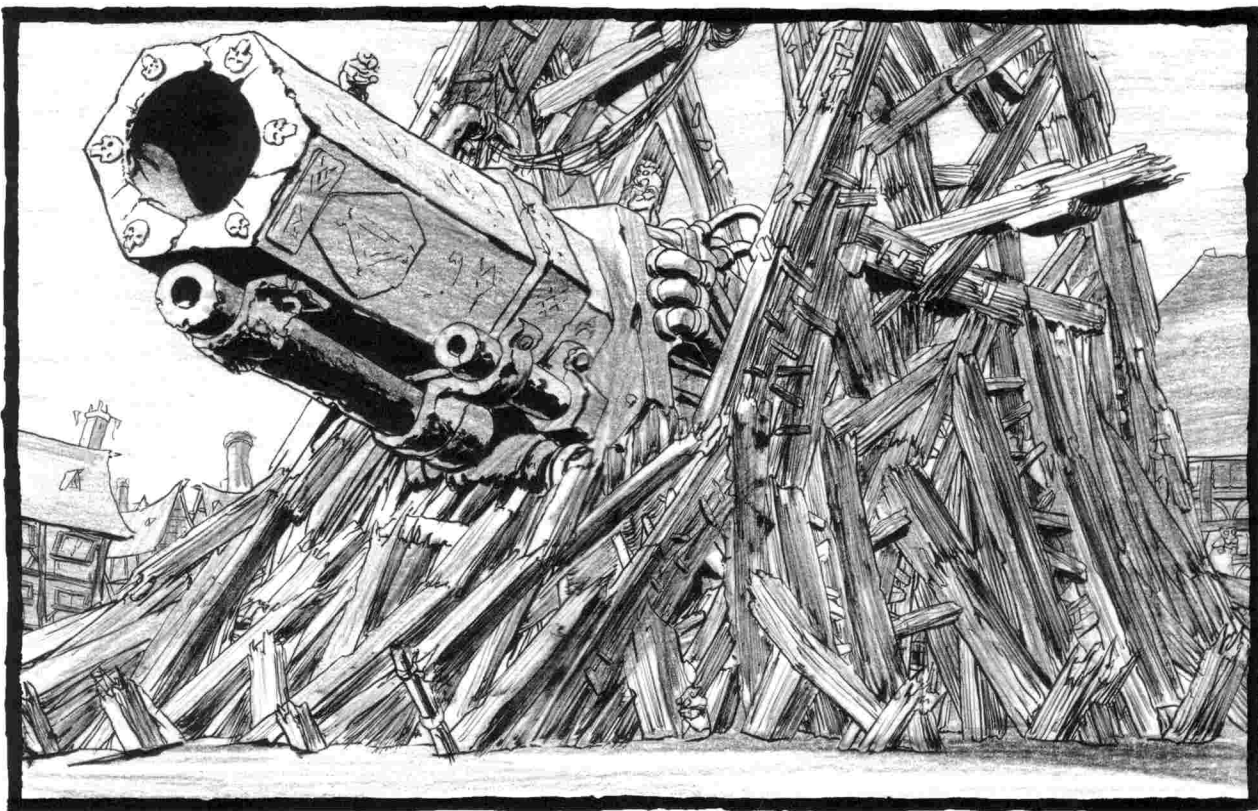
Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: korbacz, broń jednoręczna (miecz)

Wypożyczenie: brudne lachmany pełne pcheł i robactwa, siedem grudek spaczenia

* Patrz Dzieci Rogatego Szczura.



Rozdział VII: Sedno sprawy

Trzynasty dzień miesiąca zbliża się nieubłaganie. Następných kilka dni mija szybko – dla niektórych może nawet zbyt szybko; dla innych wręcz przeciwnie, na przykład dla zniewolonych mieszkańców Talabheim. Prace nad konstrukcjami wznoszonymi przez jeńców na terenie całego miasta są na ukończeniu.

W którym nasi Bohaterowie muszą wreszcie doprowadzić do konfrontacji z nowym samozwańczym władcą Talabheim, gdyż w przeciwnym razie Oko Lasu może już nigdy nie podźwignąć się z upadku.

Zmęczeni i zdziśiatkowani członkowie talabheimskiego ruchu oporu gorączkowo mobilizują wyczerpanych sprzymierzeńców i mizerne zasoby, aby zorganizować ostateczny atak na okupantów. Mają przy tym

nadzieję, że zdążą uderzyć, zanim Szary Prorok wprowadzi w życie swój okrutny plan.

– Ostatnie dni –

Bohaterom i ich sojusznikom kończy się czas. Jeżeli udało im się znaleźć sprzymierzeńców poza miastem, których z członków drużyny będzie musiał osobiście się do nich wybrać i przekonać, że nadszedł czas na akcję zaczepną na wielką skalę. Ponieważ Bohaterom doskwierać będzie zarówno brak czasu, jak i ograniczone zasoby, podczas przygotowań niejednokrotnie przyjdzie im dokonywać trudnych wyborów. Czy poświęcą się wytwarzaniu i rozprowadzaniu broni, planując połączyć swój atak z powszechnym niewolniczym powstaniem? Może skoncentrują się na działaniach mających na celu wyeliminowanie Szarego Proroka i jego bezpośrednich podwładnych? A może spróbują zniszczyć kolejne maszyny, stawiane pod nadzorem szczuroludzi, ryzykując wówczas szybsze wykrycie rebelii?

Bohaterowie będą musieli przygotować skuteczny plan działania. Jeżeli udało im się skontaktować z kapłanami

Myrmidii, okażą się oni w tej sprawie bardzo pomocni i podsuną Bohaterom wiele dobrych pomysłów, które drużyna może potem przekazać swoim oddziałom. Fakt, iż plan będzie ułożony wcześniej i znany sporej liczbie osób, zwiększa oczywiście szansę na to, że zostanie odkryty przez skaveny, więc Bohaterowie pewnie będą musieli w najważniejszych momentach improwizować. Dużo zależy o tego, na ile pracowicie spędzili ostatnie kilka tygodni oraz co udało im się uczynić, żeby ostateczne starcie było czymś więcej niż ponurą rzezią, dokonaną na członkach ruchu oporu. Jeśli nie udało się im uśmiercić doktor Skell, będą musieli walczyć również z jej zombi. Jeżeli natomiast zdołali wyeliminować część skavenskich patroli i wywołać zamieszanie wśród nieprzyjacielskich oddziałów, w ostatniej bitwie zasiane ziarna strachu wydadzą owoce wśród skavenów. Ropień i jego poplecznicy to niepewni sojusznicy, ale jeśli Bohaterowie wynegocjują ich pomoc, będziesz musiał

wziąć pod uwagę jeszcze jednego gracza podczas finałowej rozgrywki.

Panuje powszechne przekonanie, że skaveny zaczną realizację swojego planu trzynastego dnia miesiąca, więc opozycjoniści najprawdopodobniej będą organizować akcję na dwunastego, aby mieć możliwie najwięcej czasu na przygotowania.

– Druga bitwa o Talabheim –

Bitwa, w której stawką są losy Talabheim, powinna zaskoczyć skaveny niezależnie od tego, czy zacznie się od masowego powstania niewolników, serii zaplanowanych eksplozji, dywersji lub innych zdarzeń. Jeżeli Bohaterowie dobrze wszystko zaplanowali, działania opozycjonistów powinny sprawić, że skaveny masowo opuszczą strażnicze stanowiska w różnych punktach miasta. Kapłani i rycerze Myrmidii wyjdą ze świątyni, atakując okrążających ją szczuroludzi. Niedobitki rycerskich zakonów wtargną do miasta przez Osiedle Cechowe, natomiast strażnicy miejscy szybko przedostaną się przez Dzielnicę Pałacową. Jeżeli któryś z członków drużyny jest krasnoludem, być może uda mu się przekonać mieszkańców Kamiennego Domu, aby w odpowiednim momencie wylegli na ulice Dzielnicy Prawnej. Niewolnicy na terenie całego miasta chwycą za broń wydobytą z sekretnych kryjówek i z furią zaatakują znienawidzonych nadzorców. Gdyby walki miały się przedłużyć, skavenom ostatecznie uda się wezwać na pomoc tyle oddziałów z podziemi Taalbastonu, żeby krwawo stłumić zamieszki, ale przecież nie o to chodzi bojownikom ruchu oporu.

Opisz graczom poczynania i sukcesy ich podopiecznych, zanim skoncentrujesz się na działaniach drużyny, która z pewnością przycełi się gdzieś w okolicach Smoczego Gniazda w oczekiwaniu na upragnioną chwilę, gdy skaweńskie wojska trzymające straż przy barykadach zostaną odwołane do tłumienia powstania.

Na spotkanie z nieznany

Wkrótce po inwazji ulice Smoczego Gniazda zostały odgródzone od reszty miasta, jednakże spiskowcom udało się odkryć, że kilka budynków w tej dzielnicy zostało połączonych i stamtąd od czasu do czasu wydobywają się obłoki zielonkawego dymu. Ponieważ strażnicy opuścili pozycje na barykadach, przemkniecie się na teren dzielnicy nie powinno sprawić problemu, ale poruszanie się po ulicach wymagać będzie przeciwnastawnego testu **skradania się** przeciwko **spostregawczości** dowódców patroli, które nie opuściły tego rejonu. Składają się one z trzech klanbraci i harcownika. Niepowodzenie w teście skutkuje zwróceniem na siebie uwagi skavenów. Na szczęście odgłosy bitwy dobiegające z innych części miasta powinny zagłuszać większość hałasów, które BG będą wydawać po drodze. Zgiełk nie zapewnia żadnych modyfikatorów, ale jeżeli patrol odkryje drużynę i rozgorzeje walka, jej odgłosy utoną w ogólnym zamieszaniu i nie będą alarmowały innych oddziałów. Bohaterowie będą musieli przynajmniej raz wykonać przeciwnastawny test **ukrywania się** przeciwko **spostregawczości** skavenów, które będą ich mijać w drodze na pole bitwy w innej dzielnicy miasta. Porażka oznacza, że kilka szturmosszczurolów zatrzymuje się i zaczyna węszyć, skąd dochodzi ten dziwny zapach, który właśnie poczuły.

Planowanie ostatecznego starcia powinno być dla Twoich graczy dobrą zabawą, ale niech nie zapominają, że od ich działań zależy los całego Talabheim. Będą musieli podjąć kilka trudnych decyzji, ale ostatecznie trafią do Smoczego Gniazda lub staną do walki z Szarym Prorokiem, a być może oba zakończenia staną się w istocie jednym.

Po około godzinie ostrożnego przemyskania się drużyna dotrze do centrum Smoczego Gniazda. Na placu przed byłą siedzibą gildii kupieckiej stoi ogromna maszyna, wyglądająca jak działo armatnie połączone z katapultą. Jego widok jeży włos na głowie nawet najdzielniejszym Bohaterom. Wydaje się stale poruszać i pokryte jest skaweńskimi runami. Zbyt długie wpatrywanie się w nie grozi zawrotami głowy. Udany Prosty (+10) test **nauki** (**magia** albo **inżynieria**) ujawni, że broń została prawie całkowicie wykonana z kawałków spaczenia. Wokół maszyny nieustannie kręcą się liczne postacie, odziane w szczelne kombinezony. Cały czas dokonują rozmaitych poprawek i ulepszeń. Masywny budynek, który niegdyś był siedzibą gildii kupieckiej, teraz został zamieniony w przerażający warsztat. Wokół ścian i dachu biegą rozmaite rury i przewody. Niektóre z nich wychodzą prosto na ulicę, inne wiją się i znikają w kanale ściekowym. Skaveny co rusz wbiegają do warsztatu lub z niego wychodzą, nosząc rozmaite paczki albo przenosząc zwłoki, których całkiem pokaźna sterta zajmuje przyległe pomieszczenie. Wszyscy szczuroludzie mają na pyskach dziwne, skórzane maski.

Na widok maszyny Bohaterowie powinni wykonać test Grozy. Udany test oznacza, że mogą spróbować zakraść się do wnętrza warsztatu. Wszystkie pracujące tam skaveny to harcownicy z klanu Skryre. Na korzyść Bohaterów działa fakt, iż szczuroludzie są pochłonięci pracą, a ich zmysły ograniczone są przez maski. Wystarczą zatem Łatwe (+20) testy **skradania się**, aby niezauważenie przemknąć do środka. Nieudany test oznacza, że jeden z robotników słyszy coś niepokojącego i zaczyna się rozglądać. Jeżeli odkryje Bohaterów, a ci nie będą w stanie go cicho zlikwidować w ciągu jednej rundy, robotnik natychmiast ucieknie, głośno piszcząc. To momentalnie postawi na nogi wszystkich obecnych na placu budowy szczuroludzi i zaalarmuje Szarego Proroka oraz Iskryka (jeśli ten jeszcze żyje), którzy pojawiają się na miejscu w ciągu minuty.

Udany test **nauki** (**inżynieria** albo **mechanika**) pozwoli się domyślić, że dawny budynek gildii kupieckiej został zamieniony w coś w rodzaju prężnie działającej manufaktury. Na jednym końcu hali można zauważyć szereg olbrzymich pieców, a na drugim urządzono linię produkcyjną dla dużych, szklanych kul. Jeśli Bohaterom udało się niezauważenie wśliznąć do środka, natychmiast odkryją potworną prawdę. Skaveny spalają w piecach zwłoki, a powstały w ten sposób trujący gaz zamykają w okrągłych naczyniach. Bohaterowie mogą zaobserwować cały proces, gdy szczuroludzie ostrożnie kładą wielką kulę, napelnioną już zabójczym zielonkawym dymem, do wyściełanej skrzyni bez wieka. Obok stoją podobne, ale już zamknięte pojemniki, poukładane starannie w rzędy. Kule wydają się idealnie pasować jako amunicja do złowieszczonego działu na podwórzu, jak również do wszystkich innych machin na terenie miasta, których nie udało się unieszkodliwić. Teraz drużyna już wie, jak i gdzie wytwarzane są kule trującego wicheru, więc nie powinna mieć problemów z przejrzeniem strasznego planu Szarego Proroka.

Kostur Szczurzego Władcy

Nauka: magia

Moce: Właściciel Kostura Szczurzego Władcy zyskuje znajomość dowolnie wybranego czaru magii powszechnej. Raz wybranego zaklęcia nie można zmienić, dopóki Kostur nie trafi w ręce następnego właściciela. Wtedy może on wybrać inny czar.

Opis: Stworzony na podobieństwo laski używanej przez osławionego Szarego Proroka Thanquola, Kostur Szczurzego Władcy wykonano z jasnego drewna, z osadzoną na szczycie czaszką skavena. W jej oczodołach lśnią chorobliwym blaskiem dwa okruchy spaczenia.

Pozostaje mieć nadzieję, że Bohaterowie przydzwigali ze sobą beczkę prochu; w przeciwnym razie będą musieli improwizować. Skaveny pracujące w warsztacie nie są uzbrojone, ale zaatakowane, będą uciekać, aby sprowadzić pomoc, a przede wszystkim spróbują zaalarmować patrole z terenu Smoczego Gniazda. Działo nazwane przez skaveny „Olbrzymio-Silną Armatą” („OSA”) posiada Wytrzymałość 6 i 30 punktów Żywotności. Każda runda spędzona w jego pobliżu (także próby uszkodzenia lub podłożenia ładunków wybuchowych), powoduje konieczność wykonania Prostego (+10) testu Odporności. Nieudany test oznacza wystąpienie losowo wybranej mutacji. Jej rodzaj można określić za pomocą odpowiedniej tabeli z *Księgi Zasad* (str. 240), *Bestiariusza Starego Świata* (str. 79) lub *Księgi Spaczenia* (str. 34-35).

Zniszczenie kuli trującego wichru wymaga zadania jej 3 punktów obrażeń, powodując tym samym wydostanie

się ze środka sporej porcji niebezpiecznego, śmiertelnie trującego dymu. Chmura gazu z każdej kuli ma średnicę 5 metrów. Utrzymuje się przez 1k10/2 rund, po czym rozwiewa. Każda postać objęta jej działaniem musi wykonać udany Wymagający (-10) test Odporności, w przeciwnym razie otrzymuje trafienie z Siłą 5, bez uwzględnienia pancerza i Wytrzymałości. Skondensowany w kulach gaz jest znacznie bardziej zabójczy od normalnie stosowanego przez skaveny, ale za to cięższy i szybciej się ulatnia. W każdej rundzie należy wykonać rzut 1k10. Wynik 1-3 oznacza, że chmura dymu stoi w miejscu, przy wyniku 4-7 przesuwają się o 1k10/2 metrów w losowym kierunku, natomiast przy wyniku 8-10 nagłe się rozwiewa.

Sabotaż w warsztacie spowoduje, że przez kilka minut na terenie Smoczego Gniazda rozprzestrzeniać się będą kłęby trującego gazu. Dym snuje się ulicami i przez kratki ściekowe dociera w głąb podziemnych tuneli, zabijając zarówno ludzi, jak i skaveny. Gaz wydobywający się prosto z warsztatu jest jeszcze nieprzetworzony, wobec czego słabszy. Nieudany Prosty (+10) test Odporności oznacza trafienie z Siłą 3, bez uwzględnienia pancerza i Wytrzymałości.

Prorok Rogatego Szczura

Jeżeli skavenom pracującym przy Olbrzymio-Silnej Armacie uda się zaalarmować Szarego Proroka, pojawi się on natychmiast, dużo szybciej niż którykolwiek z Bohaterów mógłby się spodziewać (użyj w tym celu zaklęcia *hyc-hyc*). Trudno nawet opisać jego złość z powodu przeklętych niewolników, którzy próbują zniweczyć jego wspaniały plan. Przybywa na miejsce, aby po prostu wszystkich pozabijać. Od razu przenosi się na jeden z okolicznych dachów, skąd przez chwilę obserwuje sytuację, a potem raz i Bohaterów zaklęciami ze swojego bogatego repertuaru magii spaczenia. Stalowooki ma jasne, niemal białe futro z kilkoma szarymi plamkami. Na łbie tuż nad uszami wyrasta mu para skręconych, baranich rogów. Swoją przydomkę zawdzięcza wrogowi z lat młodości, który pozabawił go jednego oka. Asorak umieścił wtedy w pustym oczodole gładki kawałek stali z wyrytymi nań skaweńskimi runami. Jeżeli zostanie zmuszony do walki wręcz, będzie posługiwał się długim kosturem, nabijanym odłamkami spaczenia. Jest to dar od jego sprzymierzeńców z klanu Skryre.

Jeżeli zamiast wyruszać na zwiady w głąb Smoczego Gniazda Bohaterowie zdecydują się na bezpośrednie spotkanie z Szarym Prorokiem podczas jego powrotu z Dzielnicy Prawnej, muszą także przygotować się na spotkanie z jego strażą przyboczną, składającą się z sześciu harcowników z klanu Skryre. Stalowooki to skaven z krwi i kości, a więc o wiele bardziej zależy mu na własnej skórze niż na powodzeniu jakiegokolwiek ze swych planów. Jeśli Bohaterowie zaczną zyskiwać przewagę, Asorak ucieknie z zamiarem dania im nauczki następnym razem, przekonany, że któryś z jego podwładnych zdradził go na rzecz nędznych ludzi. Ucieczka lub śmierć Szarego Proroka podłami morale skaweńskich oddziałów i sprawia, że większość rzuci się do panicznej ucieczki, głośno przeklinając go w swoim piskliwym języku. Wkrótce potem piżmo strachu rozprzestrzeni się po uliczkach Talabheim, zwiastując skavenom nieuchronną klęskę.



A jeśli przegramy?

Oczywiście istnieje spora szansa na to, że Szary Prorok zmasakruje Bohaterów albo nie uda im się całkowicie unieszkodliwić Olbrzymio-Silnej Armaty. Dalsze wydarzenia zależą w zupełności od Ciebie i od tego, jak masz zamiar dalej poprowadzić grę. Jeżeli idea partyzanckiej wojny na terenie całego Imperium wydaje Ci się ciekawa, możesz pozwolić, aby Stalwooki zrealizował swój diaboliczny plan. Jeśli natomiast chcesz, aby zgodnie ze starą dobrą skaweńską tradycją poniósł na koniec klęskę, możesz sprawić, że oddziały Ropnia jednak dołączą do ataku na Smocze Gniazdo. Jeśli OSA została uszkodzona wcześniej, wówczas w chwili największego triumfu Szarego Proroka ciężko ranni BG będą mieli szansę zobaczyć, jak eksplodująca machina rozrywa go na kawałki.

Któregoś dnia mogłby jednak ponownie pojawić się w życiu Bohaterów jako straszliwie zmieniony przez spaczeń potwór.

W imię Rogatego Szczura!

Jeżeli dysponujesz dodatkem *Dzieci Rogatego Szczura*, możesz pokusić się o poprowadzenie *Grozy w Talabheim* dla grupy skavenów. Przemyśl to sobie mądrze-dobrze, ludziku.

Asorak Stalwooki

Profesja: Szary Prorok

Poprzednia profesja: uczeń Szarego Proroka

Rasa: skaven (wybrany)

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
38	38	37	48	62	67	70	32
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	15	3	4	4	3	0	0

Umiejętności: czytanie i pisanie, język tajemny (magiczny), nauka (magia), przeszukiwanie, splatanie magii, spostrzegawczość, wiedza (skaveny), wykrywanie magii, znajomość języka (queekish), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: błyskotliwość, charyzmatyczny, czarnoksiężstwo, dotyk mocy, magia czarnoksiężska (spaczeń)*, magia powszechna (dotyk na odległość), magia powszechna (pancerz Eteru), magia powszechna (rozproszenie magii), magia prosta (spaczeniowa)*, medytacja, opanowanie, przemawianie, widzenie w ciemności, zmysł magii

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: Kostur Szczurzego Władcy

Wyposażenie: szaty, osiem grudek spacenienia

* Patrz *Dzieci Rogatego Szczura*.

Niepewni sprzymierzeńcy

A co z Ropniem i jego oddziałami? To zależy od sukcesu lub porażki negocjacji podjętych z nimi przez drużynę. W najlepszym wypadku siły klanu Pestilens poczekają do momentu, w którym ruch oporu da hasło do rozpoczęcia walki, i wtedy przypuszczają zmasowany atak na Najwyższą

Wieżę. Jednak nie będą się oglądać na ludzi, tylko po przedarcu się przez siły broniące Taalbastonu natychmiast uciekną w stronę Szczurowiska, a stamtąd jak najdalej od Talabheim. Jeśli zaś jedynym rezultatem ludzko-skaweńskich targów było zarażenie Bohaterów nową odmianą szarej febry, wówczas Ropień i jego poplecznicy niezauważenie opuszczą Łojówki i po prostu znikną z Talabheim, aby być może kiedyś powrócić z nową plagą. W tej wersji wydarzeń pocieszający jest tylko fakt, że Bohaterowie przygotowujący się do drugiej bitwy o Talabheim odkrywają, iż ścigające ich oddziały szczuroludzi, a także te patrolujące okolice, gdzie przebywali BG, już następnego dnia leżą zmożone śmiertelną chorobą.

Łaska Taala i koniec bitwy

Bohaterowie będą musieli stawić czoła wielu niebezpiecznym przeciwnikom i z pozoru nie mają wielkich szans. Jeżeli wygląda na to, że szala zwycięstwa zaczyna niepokojąco przechylać się na stronę Szarego Proroka, możesz dać drużynie chwilę wytchnienia, wysyłając na pomoc kilka wilków, które zioną srebrnymi płomieniami. Święte zwierzęta wynurzają się z mroku i bez wahania rzucają się na skaveny, które akurat atakują członków drużyny. Wilki pojawiają się tylko raz, aby ocalić Bohaterom życie, po czym znikają równie szybko, jak się pojawiły.

Jeżeli kapłan zarazy i jego świta nie zajęli się skavenami w Najwyższej Wieży, oficerowie imperialnej armii będą potem przysięgać, że widzieli identyczne wilki na Drodze Czarodziejów. Wkroczyli do miasta, interpretując pojawienie się świętych zwierząt jako pewny znak od Taala, iż nadszedł czas, aby wyzwolić jego ukochane miasto spod panowania najeźdźców. Niezależnie od powodów, imperialne oddziały prędzej czy później wkroczą na Drogę Czarodziejów, wnet natykając się na hordy zdeorientowanych szczuroludzi. Bitwa trwa cały dzień, lecz z wolna armia Imperium zdobywa przewagę. O zachodzie słońca Talabheim jest znowu wolne.

– Czekać na uznanie? To już koniec! –

Jeżeli żaden z BG nie nabawił się mutacji i udało im się uchronić setki mieszkańców miasta przed śmiertelnościami gazem, mogliby spodziewać się zasłużonej nagrody za męstwo i poświęcenie. Niestety, nic takiego nie nastąpi. Będą rozchwytywani, to fakt, ale bynajmniej nie po to, aby otrzymać nagrodę lub plawić się w blasku chwały. Towarzyszący armii łowcy czarownic będą indagować w sprawie negocjacji ze skavenami. Niezliczona rzesza adwokatów wkrótce zacznie zarzucać ich wezwaniami do stawienia się w sądzie w sprawach o odszkodowanie za zniszczoną własność. Kapłani Taala będą chcieli uzyskać dokładną relację ze spotkania ze świętymi wilkami, i tak dalej, i tak dalej.

Bohaterowie nie będą mieli zbyt wiele czasu, by zastanowić się nad konsekwencjami bycia sławnymi osobistościami, gdy skontaktuje się z nimi jeden z towarzyszy broni z ruchu oporu, przekazując krótką informację: „*Musicie uciekać, zanim ktoś spróbuje was zlikwidować*”. Zakładając, że Bohaterowie nie są mutantami, jaka może być tego przyczyna? Otóż dzieje się tak ze względu na panujące w Talabheim prawo. Jako przywódcy ruchu oporu, pod nieobecność szlachty, która uciekła w popłochu, Bohaterowie zostali obwołani „*obrońcami i władcami Oka Lasu*”. Oczywiście miejscowi arystokraci nie mają zamiaru pozwolić, aby ten stan utrzymał się zbyt długo. Dawni przyjaciele pomogą drużynie opuścić miasto w tajemnicy. Zaprzyjaźniony szlachcic lub rycerz wręczy im jeszcze małe sakiewki ze złotem, zanim wyprawi ich w dalszą drogę: „*Oby szlachetny Taal i potężny Sigmar mieli was zawsze w swej opiece*”.

Oko Lasu szybko wraca do dawnego rytmu życia. Mieszkańcy ciężko pracują nad naprawianiem szkód wyrządzonych przez najeźdźców. Domy poległych obywateli zajmują uchodźcy z Hochlandu i Kisleva, próbując rozpocząć nowe życie w Talabheim. Wielu mieszkańców odmawia przyjęcia do wiadomości tego, co się wydarzyło i uparcie twierdzi, że miasto najechali raczej szczuropodobni mutanci, ignorując przy tym wszystko, co pozostało po skaweńskiej maszynierii. Zresztą cieszy się ona olbrzymim zainteresowaniem ze strony imperialnych inżynierów.

Jedynie w świątyni Myrmidii, gdzie wstęp mają tylko najodważniejsi, ustawiony zostaje pomnik upamiętniający obrońców Talabheim, a wśród wielu innych są tam także posągi Bohaterów Graczy. U podnóża postumentu wyryto napis: „*Będziemy pamiętać*”.

Punkty Doświadczenia

Za ukończenie przygody *Groza w Talabheim* każdy z Bohaterów powinien otrzymać 500 Punktów Doświadczenia. Możesz także nagrodzić dobre pomysły lub ciekawe odgrywanie postaci dodatkowymi 100-300 PD.



Dodatek I: Bohaterowie Graczy

Poniżej znajdziesz cztery gotowe do wykorzystania postacie Bohaterów Graczy. Dzięki nim możesz błyskawicznie rozpocząć grę, zastąpić BG poległych w boju lub wykorzystać je jako dodatkowych buntowników przeciwko skavenom.

• Adalham „Chichot” Niederlitz •

Profesja: złodziej
Poprzednia profesja: kanciarz
Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	28	31	36	27	32	30	32
+5 ✓	+5 ✓	—	—	+15 ✗	+5 ✓	+5 ✓	+10 ✗
35	32	31	36	42	37	35	42
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	4	0	0	3
—	+2 ✗	—	—	—	—	—	—
1	12	3	3	4	0	0	3

Umiejętności: gadanina, kuglarstwo (aktorstwo), otwieranie zamków, plotkowanie, przekonywanie, przeszukiwanie, sekretne znaki (złodziei), skradanie się, spozostregawczość, targowanie, ukrywanie się, wiedza (Imperium), wycena, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: lotrzyk, niezwykle odporny, odporność psychiczna, przemawianie, szczęście, ulicznik

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), sztylet

Wypożenie: plecak, koc, płaszcz, ubranie najlepszej jakości, zwykłe ubranie, wytrychy, 10 metrów liny, worek, drewniane sztucce, drewniana miska, 10 zk, 1 s

Historia

Jesteś prawdziwym dzieckiem talabheimskich ulic. Wychowałeś się na Łojówkach, w nędzy i głodzie. Twoja matka zmarła, gdy miałeś pięć lat, a ojca nigdy nie spotkałeś. Już wtedy musiałeś dawać sobie radę sam. Niestety, początki były trudne. Chudy i niezbyt silny, nie miałeś pieniędzy ani wykształcenia. Byłeś jednak sprytny, a ludzie ufali ci i lubili od pierwszego spotkania. W końcu trafiłeś pod opiekuńcze skrzydła jednego z gangów. Tam nauczono cię podstaw złodziejskiego fachu.

Tygodnie poprzedzające wybuch zarazy były niezwykle trudne. Wrogi gang niemal doszczętnie rozbił waszą organizację. Nikt nawet nie kiwnął palcem, gdyż nikt nie miesza się w wewnętrzne rozgrywki na Łojówkach. Znów musisz działać samodzielnie, lecz tym razem posiadasz odpowiednią wiedzę i umiejętności.

• Meinholf Liess •

Profesja: gladiator
Poprzednia profesja: oprych
Rasa: człowiek

Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	32	36	29	36	34	40	28
+15 ✗	—	+5 ✓	+10 ✗	+10 ✗	—	+10 ✗	+5 ✓
48	32	41	39	46	34	50	33
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	2	4	0	0	2
+1 ✓	+2 ✗	—	—	—	—	—	—
2	13	4	3	4	0	0	2

Umiejętności: hazard, mocna głowa, plotkowanie, sekretny język (złodziejski), unik, wiedza (Imperium), zastraszanie, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, broń specjalna (dwuręczna), morderczy atak, ogluszanie, opanowanie, rozbrajanie, silny cios, szybki refleks, szybkie wyciągnięcie, widzenie w ciemności

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy i skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: broń dwuręczna (dwuręczny miecz), broń jednoręczna (miecz), tarcza, sztylet, kastety

Wypożenie: plecak, koc, płaszcz, zwykłe ubranie, drewniane sztucce, drewniana miska, 4 zk

Historia

Twoja matka zmarła przy twoich narodzinach, więc zajął się tobą ojciec, biedny robotnik. Smutne dzieciństwo zahartowało cię i uodporniło na cierpienia innych. Wkrótce dołączyłeś do jednego z miejskich gangów, próbujących zdobyć władzę na ulicach. Dorastałeś i zyskiwałeś uznanie swoją siłą i brutalnością. Przez jakiś czas zajmowałeś się wymuszaniem haraczy od drobnych sklepikarzy, jednak w końcu pojmali cię straż. Trafiłeś na arenę, gdzie spędziłeś ponad dwa lata. Mimo wielu okropieństw, jakich tam doświadczyłeś, wyciągnąłeś naukę z tej lekcji twardego życia. Postanowiłeś zerwać z życiem przestępcy i zarobić trochę grosza, by założyć rodzinę. To dla niej co tydzień walczysz na krwawych arenach Taalagadu.

• Lavinia Neumann •

Profesja: łowczyń wampirów
 Poprzednia profesja: hiena cmentarna
 Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
34	44	35	31	31	31	32	29
+20✓	+20	+10✓	+20	+15✓	+15✓	+20✓	+5✓
44	44	40	31	41	41	42	34

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	3	4	0	0	2
+1✓	+4✓	—	—	—	—	—	—
2	13	4	3	4	0	0	2

Umiejętności: czytanie i pisanie, nauka (historia), plotkowanie, przeszukiwanie, sekretne znaki (złodziei), skradanie się, spostrzegawczość, ukrywanie się, wiedza (Imperium), wspinaczka, wycena, znajomość języka (klasyczny), znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: broń specjalna (kusze), grotolaz, strzelec wyborowy, szczęście, twardziel

Zbroja: średni pancerz (zbroja kolcza)

Punkty Zbroi: głowa 3, ręce 3, korpus 3, nogi 3

Uzbrojenie: broń jednoręczna (miecz), sztylet, kusza samopowtarzalna i 10 bełtów

Wypożyczenie: plecak, koc, płaszcz, zwykłe ubranie, łom, latarnia, olej do latarni, 10 metrów liny, 2 worki, 4 kolki, woda święcona, drewniane sztucce, drewniana miska, 6 zk

Historia

Pochodzisz ze Stirlandu i zawsze fascynowały cię dawne legendy o rodzie von Carstein. Ku przerażeniu swoich rodziców, za młodu laziłaś po zapomnianych cmentarzach i opuszczonych grobowcach, ucząc się dziwnych znaków wyrzutowanych na kamiennych płytach, a przy okazji także historii okolicznych ziem. Z wiekiem stawałaś się coraz odważniejsza, włamywałaś się do starych krypt, z początku po to, żeby je obejrzyć, a potem, żeby je przeszukać. Twoja ciekawość wreszcie została zaspokojona, gdy trafiłaś do grobowca istoty, która nie do końca była martwa. Uciekłaś stamtąd i przyrzekałaś sobie, że już nigdy nie będziesz okradać grobów. Powiesiłaś kilka główek czosnku i wiechcie trupomoru nad drzwiami, a potem modliłaś się o nadejście świtu. Przez pewien czas w wiosce było spokojnie, lecz potem ludzie zaczęli ginąć. W końcu nie pozostało was zbyt wielu. Byłaś pewna, że to twoja wina. Wzięłaś więc miecz do ręki, kołek do drugiej, i wróciłaś do tamtej krypty. W środku byli twoi ziomkowie z osady, przemienieni w zombi i ghule. Uciekłaś stamtąd po raz drugi i opuściłaś Stirland, przyrzekając jednak, iż któregoś dnia powrócisz, aby naprawić wyrządzone zło.

• Igor Scherer •

Profesja: zwiadowca
 Poprzednia profesja: węglarz
 Rasa: człowiek

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
33	28	43	31	31	28	31	25
+20✓	+20✓	+10✓	+10✓	+15✓	+20✓	+15✓	+5✓
43	33	48	41	46	33	36	30

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	12	4	3	4	0	0	3
+1✓	+6✓	—	—	—	—	—	—
2	14	4	4	4	0	0	3

Umiejętności: plotkowanie, powożenie, przeszukiwanie, sekretne znaki (łowców), spostrzegawczość, sztuka przetrwania, targowanie, tropienie, ukrywanie się, wiedza (Imperium), wspinaczka, znajomość języka (staroświatowy)

Zdolności: bardzo silny, chodu!, krzepki, szósty zmysł

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy i skórzana kurta)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 1, korpus 3, nogi 0

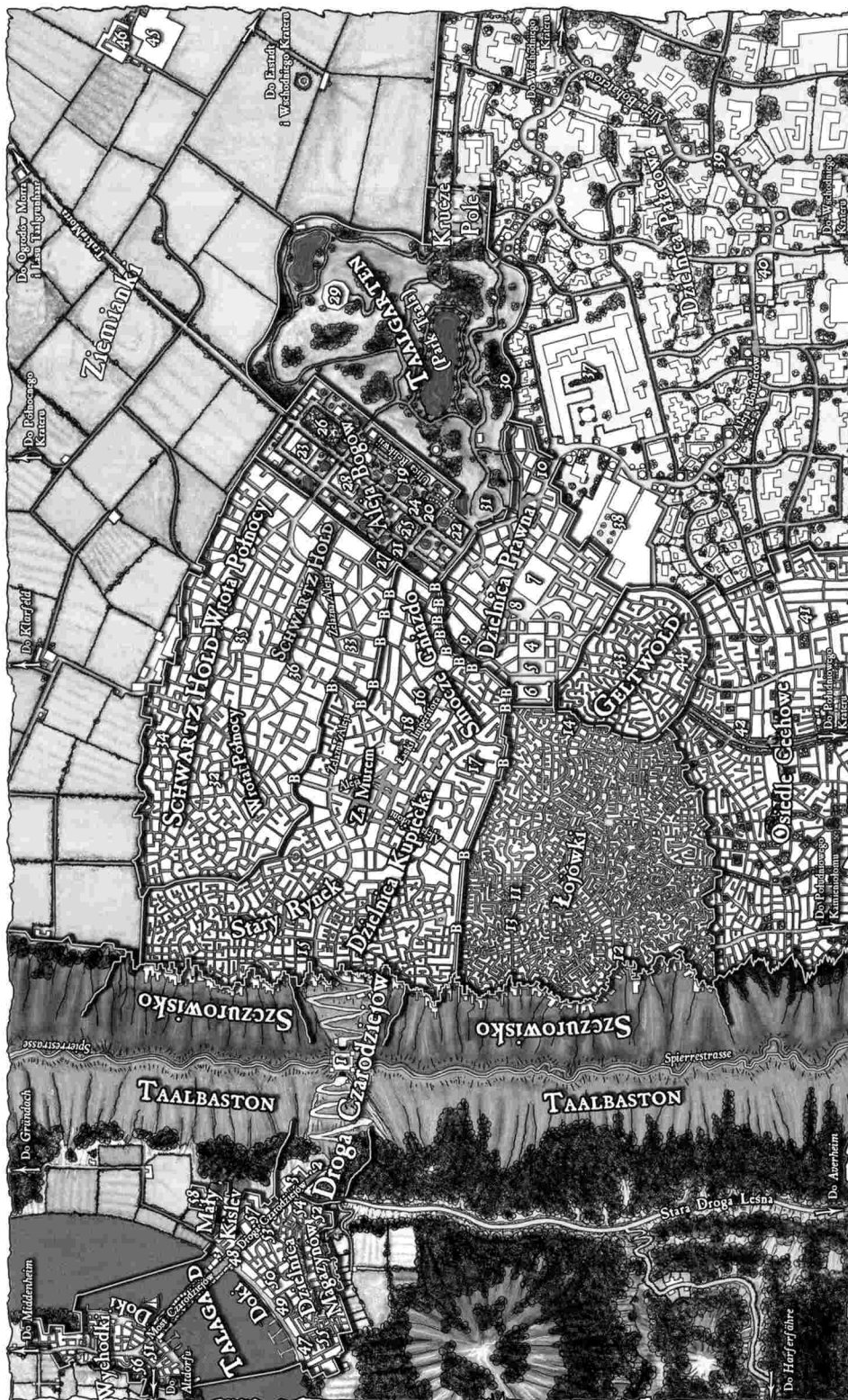
Uzbrojenie: broń jednoręczna (topór), broń jednoręczna (siekiera), sztylet, tarcza

Wypożyczenie: plecak, koc, zwykłe ubranie, płaszcz, koń wierzchowy z siodłem i uprzężą, 10 metrów liny, krzesiwo i hubka, 3 pochodnie, drewniane sztucce, drewniana miska, 4 zk

Historia

Jak wielu młodych mężczyzn, zostałeś powołany, by służyć w armii Talabeklandu przeciwko najazdowi Kurgan. Byłeś prostym węglarzem, próbującym utrzymać rodzinę ze skromnych zarobków. Ale gdy ojczyzna wzywała, jako patriota nie mogłeś odmówić. Wstąpiłeś więc na służbę w armii książęcej. Dowódcy postanowili wykorzystać twoje umiejętności i przydzielili cię do jednostki zwiadowczej. Wkrótce hordy Archaona rozpoczęły oblężenie Middenheim. Ze swoim oddziałem zostałeś wysłany z misją niszczenia dróg zaopatrzeniowych dla armii wroga. W czasie jednej z wypraw dotarliście w pobliże twojej wioski. Odłączyłeś się potajemnie od oddziału i ruszyłeś na zwiady. Zostałeś swój dom spalony, a po rodzinie nie było śladu. Nie wróciłeś już do wojska, a ostatnie kilka miesięcy spędziłeś na poszukiwaniu żony i dzieci, mimo iż w głębi duszy wiesz, iż oni zginęli. Teraz szukasz rodziny w Taalagadzie, wśród uciekinierów i uchodźców z okolicznych wiosek. Jeśli złapią cię strażnicy lub wojsko, zawiśniesz na stryczku za dezercję.

Dodatek II: Mapa dla graczy



Dodatek III: Horda skavenów

Poniższe współczynniki mogą być użyteczne w czasie rozgrywania walk opisanych w Rozdziale V.

Klanbrat							
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	25	30	30	40	25	25	15
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	9	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: broń specjalna (proce), grotolaz, widzenie w ciemności

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurtka i skórzany hełm)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna, sztylet albo proca, tarcza

Poganiacz z klanu Moulder							
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
32	25	32	33	40	27	29	22
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	5	0	0	0



Umiejętności: dowodzenie +20, pływanie, skradanie się, spostrzegawczość +10, sztuka przetrwania, tresura +20, ukrywanie się, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: broń specjalna (dwuręczna), broń specjalna (unieruchamiająca), grotolaz, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- Mistrz tresury.** Poganiacze w niezwykle precyzyjny i zręczny sposób potrafią kierować działaniami szczurogłów, stad olbrzymich szczurów oraz innych zmutowanych zwierząt – wytworów badaczy z klanu Moulder. Dowodząc takimi stworzeniami, poganiacz otrzymuje modyfikator +20 do testów tresury i dowodzenia.

Zbroja: lekki pancerz (skórzana kurtka i skórzany hełm)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 1, nogi 0

Uzbrojenie: broń jednoręczna, bicz

Czciciel zarazy z klanu Pestilens							
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
34	25	30	41	40	25	29	20
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	11	3	4	5	0	0	0

Umiejętności: nauka (teologia) +10, pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, unik, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: grotolaz, nieustraszony, odporność na choroby, szal bojowy, widzenie w ciemności

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: 2 sztuki broni jednoręcznej

Harcownik z klanu Skryrc							
Cechy Główne							
WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
30	35	30	30	44	32	28	15
Cechy Drugorzędne							
A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	10	3	3	5	0	0	0

Umiejętności: nauka (inżynieria), pływanie, skradanie się, spostrzegawczość, sztuka przetrwania, ukrywanie się, wiedza (skaveny) +10, wspinaczka, znajomość języka (queekish)

Zdolności: artylerzysta, błyskawiczne przeładowanie, broń specjalna (palna), grotolaz, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- Broń spaceniuowa.** Harcownicy z klanu Skryrc używają broni palnej, która strzela ładunkami spaceniu. Najczęściej korzystają ze spaceniuowych pistoletów (traktowane jak pistolety z Siłą 5 i zasięgiem 10/20).

Zbroja: lekki pancerz (skórzany kaftan)

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 1, nogi 0
 Uzbrojenie: broń jednoręczna, 2 pistolety spaczeniowe
 z amunicją na 10 strzałów

Szczurogr

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
36	0	54	47	25	12	17	10

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
3	28	5	4	6	0	0	0

Umiejętności: spostrzegawczość, unik, wspinaczka,
 zastraszanie +10

Zdolności: broń naturalna, morderczy atak, nieustraszony,
 silny cios, straszny, widzenie w ciemności

Zasady specjalne:

- Bezwolny.* Szczurogry od kilku pokoleń są hodowane tylko w jednym celu – do walki na rozkaz poganiaczy z klanu Moulder. Nie otrzymując wyraźnych poleceń poganiacza lub przywódcy skavenów, szczurogr zacznie rozglądać się wokół lub krążyć bezładnie. Ruszy do walki tylko wtedy, gdy trafi na przeciwnika, który go zaatakuję. Szczurogr może próbować zrobić coś innego, ale najpierw musi wykonać udany test Siły Woli.

Zbroja: brak

Punkty Zbroi: głowa 0, ręce 0, korpus 0, nogi 0

Uzbrojenie: pazury

Szturmoszczur

Cechy Główne

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
65	30	55	50	45	25	40	20

Cechy Drugorzędne

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
1	17	5	5	5	0	0	0

Umiejętności: pływanie, spostrzegawczość, unik, wiedza
 (skaveny), zastraszanie, znajomość języka (queekish)

Zdolności: bijatyka, broń specjalna (dwuręczna), groźny,
 krzepki, morderczy atak, niezwykle odporny,
 opanowanie, silny cios, twardziel, urodzony wojownik,
 widzenie w ciemności

Zbroja: średni pancerz (kaftan kolczy, skórzana kurta
 i skórzany hełm)

Punkty Zbroi: głowa 1, ręce 1, korpus 3, nogi 0

Uzbrojenie: broń dwuręczna

Spaczeniowy miotacz ognia

Ten wynalazek klanu Skryre to broń, która rozpyla strugę spaczeniowego płomienia. Wyrabiana jest w różnych odmianach, lecz do jej obsługi zawsze potrzeba dwóch, a czasem nawet więcej osób. Jedna dźwiga beczkę z łatwopalną mieszturą, druga zaś celuje i strzela. Z tego powodu strzelcy muszą działać jako zgrany zespół i pozostawać w bezpośredniej bliskości, w przeciwnym razie jeden z nich będzie musiał porzucić broń.

Struga ognia przyjmuje kształt stożka o szerokości metra u wylotu broni i 5 metrów w najszerszym miejscu. Każda postać,



kątra znajduje się w polu rażenia, musi wykonać test Zręczności. Nieudany test oznacza trafienie z Siłą 5. Trafiona postać w następnej rundzie musi wykonać kolejny test Zręczności. Nieudany test oznacza, że zaczyna się palić (odpowiednie zasady znajdują się na str. 141 *Księgi Zasad*). Ten ogień można zgasić tylko poprzez całkowite zanurzenie ciała w wodzie albo przysypanie ziemią lub piaskiem. Ofiara może próbować zrzucić z siebie płonące ubranie i wyposażenie. W tym celu musi wykonać udany Wymagający (-10) test Zręczności.

Nieudany test US oznacza, że strzelec nie trafił w cel. W takim wypadku należy wykonać rzut 1k10. Wynik „1” oznacza, że nie zadziałała pompa, ale w następnej rundzie można znowu próbować wystrzelić. Wynik „10” oznacza natomiast, że mechanizm broni uległ awarii i miotacz pozostaje bezużyteczny do chwili, kiedy zostanie naprawiony – wymaga to udanego testu **nauki (inżynieria)**. Wyniki od „2” do „9” określają kierunek, w którym zniosło strugę śmiercionośnych płomieni (zgodnie z diagramem kuli trującego wicheru). Dodatkowy rzut 1k10 oznacza odległość (w metrach) miejsca trafienia od zamierzonego celu.

Postać, która przeżyje trafienie ze spaczeniowego miotacza ognia, musi po upływie 24 godzin wykonać Prosty (+10) test Odporności. Nieudany test oznacza, że otrzymuje 1 losowo wybraną mutację. Więcej informacji na temat odgrywania mutantów można znaleźć w *Księdze Spaczenia*.

Spaczeniowy miotacz ognia (+2 harcowników): *Kategoria:* mechaniczna; *Siła:* 4; *Zasięg:* specjalny; *Przeladowanie:* 10 rund; *Cechy oręża:* eksperymentalny, specjalny.

Kulomiot

Użyj współczynników harcowników, jednak zamiast pistoletów noszą po 3 kule trującego wicheru.

Kula trującego wicheru

Ta złowroga broń ma postać szklanej kuli i wypełniona jest zielonkawym, trującym gazem. Używa się jej podobnie jak granatu. Kłębiąca się we wnętrzu mieszanina gazów powstaje z połączenia różnych jądrowych i spaczenia. Kule trującego wicheru używane są głównie przez czcicieli zarazy, ale także, po lekkiej modyfikacji, przez harcowników i klanbraci Skryre. Należy zauważyć, że to nie są te same kule, którymi skaveny planują ostrzeliwać armie po drugiej stronie Taalbastonu.

Rzucona kula pęka, uwalniając chmurę trującego gazu. Postać musi wybrać ofiarę, a następnie wykonać test Umiejętności Strzeleckich. Udany test oznacza, że pocisk trafia w cel. Nieudany oznacza, że należy wykonać rzut 1k10. Wynik „1” oznacza, że kula upadła na podłoże pod nogami rzucającego i roztrzaskała się w drobny mak. Wynik „10” oznacza, że kula spadła pod nogi rzucającego, ale nie pękła. Wyniki od „2” do „9” oznaczają, że pocisk nie trafił w cel. Poniższa tabela pokazuje, w którą stronę poleciała

kula. Dodatkowy rzut 1k10 określa, w jakiej odległości od zamierzonego celu spadła kula trującego wicheru.

Nieudany rzut kulą trującego wicheru

2	3	4
5	CEL	6
7	8	9

Każda postać w promieniu 3 metrów od miejsca trafienia musi wykonać Wymagający (-10) test **Odporności**. Nieudany test oznacza, że traci 4 punkty Żywotności (bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza). W każdej rundzie chmura dymu przemieszcza się o 2k10/5 metrów. Rzuć kostką i sprawdź na diagramie, w jakim kierunku przesunęła się chmura (możesz zmienić wynik, jeśli wiatr wieje w określonym kierunku i ze znaną siłą). Wynik „1” oznacza, że chmura pozostaje w miejscu, zaś wynik „10” oznacza, że dym nagle się rozwiewa.

Szybkostrzał

To kolejny z szalonych wynalazków klanu Skryre. Ta machina potrafi wystrzelić nawet kilkanaście pocisków naraz. Co gorsza, każdy z nich nasycony jest śmiercionośną energią spaczenia. Do obsługi broni potrzeba dwóch osób. Jedna celuje i strzela, druga zaś dźwiga beczkowaty pojemnik, pełen spaczeniowej amunicji. Magazynek łączy z bronią giętka rura, jednak jest ona na tyle krótka, że strzelcy muszą pozostawać blisko siebie (na sąsiednich polach, jeżeli drużyna używa mapy taktycznej). Jeśli z jakichkolwiek przyczyn zostaną rozdzieleni, jeden z nich musi porzucić broń. Samodzielne strzelanie z działka jest niemożliwe, bowiem amunicyjny kontroluje przepływ pocisków do broni za pomocą specjalnego pokrętła.

Zasada działania szybkostrzału jest podobna do rusznicy czy garlacha, jednak używając tej broni strzelec może dosłownie zasypać pociskami niewielki obszar. Szerokość tej „strefy rażenia” wynosi 2 metry, a długość do 32 (czyli na maksymalny zasięg broni). Przeladowanie broni zajmuje 10 rund, ale możesz zastosować opcjonalną zasadę skrócenia czasu przeladowania do 5 rund, jeśli strzelec lub amunicyjny wykona udany test **nauki (inżynieria)**. Każdy, kto znajdzie się na ostrzeliwanym obszarze, musi wykonać test Zręczności. Nieudany test oznacza trafienie z Siłą 3.

Dodatek IV: Skaveńska magia

Magia prosta (spaczeniowa) Szczurzy niewolnik

Niezależnie od rodzaju magii, jakiej używa, każdy skaveński adept musi najpierw opanować poniższe zaklęcia. Są one dostępne dla każdego szczuroczłeka, który posiada zdolność **magia prosta (spaczeniowa)**.

Wymagany poziom mocy: 3

Czas rzucania: akcja

Składnik: kawałek spleśniałego sera (+1)

Opis: Skaven przyzywa zwykłego brązowego szczura. Przez

następne 1k10 godzin może porozumiewać się ze szczurem, jakby obaj znali ten sam język, a zwierzę musi być posłuszne wszelkim poleceniom, nawet gdyby oznaczało to jego śmierć. Szczurzy niewolnicy mogą przynosić małe przedmioty, przegryzać liny i wykonywać inne zadania, które powinien być w stanie wykonać zwykły szczur.

Piętno Rogatego Szczura

Wymagany poziom mocy: 3

Czas rzucania: akcja

Składnik: zgniły ząb (+1)

Czas trwania: 1k10 godzin

Opis: Wybrana istota w promieniu 16 metrów musi wykonać udany test Siły Woli, inaczej otrzymuje paskudne znamię w formie otwartego, ropiejącego wrzodu na czole albo na grzbiecie dłoni. W trakcie trwania czaru postać otrzymuje modyfikator -5 do wszystkich testów Oglądy. Szarzy Prorocy stosują to zaklęcie, by oznaczać swoich posłańców.

Nosiciel

Wymagany poziom mocy: 4

Czas rzucania: akcja

Składnik: odrobina łajna (+1)

Czas trwania: 24 godziny

Opis: Wybrana istota w promieniu 16 metrów musi wykonać udany test Odporności. Nieudany test oznacza, że w trakcie trwania zaklęcia otrzymuje modyfikator -20 do wszystkich testów przeciwko zarażeniu się chorobą. Postacie posiadające zdolność odporność na choroby mogą stosować wynikający z tej zdolności modyfikator do testów przeciwko chorobie.

Łaska

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: kawałek ludzkiego ciała (+1)

Opis: Skaven otrzymuje modyfikator +5 do następnego testu. Alternatywnie, jeśli wykorzystujesz zasadę Łaski Rogatego Szczura, opisaną w dodatku *Dzieci Rogatego Szczura* w Rozdziale VI: W szurzej skórze, zaklęcie kradnie Łaskę Rogatego Szczura innemu szczuroczłękowi w promieniu 16 metrów. Jeśli w zasięgu nie ma żadnego skavena obdarzonego Łaską, zaklęcie automatycznie kończy się niepowodzeniem.

Smagnięcie

Wymagany poziom mocy: 5

Czas rzucania: akcja

Składnik: łza ludzkiego dziecka (+1)

Czas trwania: 1k10 rund

Opis: Dowolna postać w promieniu 12 metrów nagle odczuwa dotkliwy ból. Musi wykonać udany test Odporności, w przeciwnym razie w trakcie trwania czaru otrzymuje modyfikator -5 do testów Walki Wręcz, Umiejętności Strzeleckich oraz Zręczności.

Upiorny płomień

Wymagany poziom mocy: 6

Czas rzucania: akcja

Składnik: szczypta spaczeniowego pyłu (+1)

Czas trwania: 1 godzina

Opis: Skaven wyczarowuje w powietrzu niewielką kulę zielonego ognia, ociekającą lepłą cieczą. Może nią rzucić w dowolny cel w zasięgu 8 metrów. Wówczas upiorny płomień jest traktowany jako magiczny pocisk o Sile 1. W innym przypadku zaklęcie tworzy światło o jasności pochodni, które zapewnia oświetlenie przez godzinę, a potem gaśnie.

Grudki spaczenia

Niewielkie kawałki spaczenia, w kształcie płaskiego krążka, dysku, klina lub sześcianu wykorzystywane są w Pod-Imperium jako waluta, ale mogą być także używane do zwiększenia mocy zaklęcia rzucanego przez Szarego Proroka lub skavenśkiego zaklinacza. Połknięta grudka dodaje +3 do uzyskanego poziomu mocy, ale zwiększa także niebezpieczeństwo wystąpienia Przekleństwa Tzeentcha (dublety będą się liczyły jako triplety, a triplety jako wynik poczwórny).

Tradycja Spaczenia

Będąc domeną straszliwych Szarych Proroków, Tradycja Spaczenia umożliwia skavenom opanowanie czarów Skrytości i Zarazy, a także czerpanie z mocy samej energii spaczenia. W miarę upływu czasu i nabywania doświadczenia, adeptom rosną dłuższe rogi, a często zwiększa się też ich uzależnienie od spaczenia.

Umiejętność powiązana z Tradycją: nauka (teologia)

Iskrząca zagłada

Wymagany poziom mocy: 7

Czas rzucania: akcja

Składnik: zwój miedzianego drutu (+1)

Opis: Skaven ciska iskrzącym wyładowaniem zielonej energii w dowolny cel w promieniu 12 metrów. Jest to magiczny pocisk o Sile 2. Ugodzona postać musi wykonać udany Prosty (+10) test Odporności, w przeciwnym razie zostaje ogłuszona na 1 rundę.

Hyc-hyc

Wymagany poziom mocy: 8

Czas rzucania: akcja

Składnik: tylna łapa szczura (+1)

Opis: Z odgłosem zasysanego powietrza i w kłębie cuchnącego siarką dymu czarownik teleportuje siebie lub jednego sprzymierzeńca znajdującego się w promieniu 12 metrów do dowolnego miejsca w polu widzenia. Jeśli teleportuje sprzymierzeńca, ta postać musi być najwyższej rozmiaru człowieka. Czarownik musi widzieć lokację, do której teleportuje siebie lub sprzymierzeńca, a lokacja ta musi być wolna od przeszkód i oddalona o co najmniej 2 metry od wszelkich innych obiektów (poza powierzchnią, na której stanie przeniesiona osoba) lub stworzeń.

Pancerz ciemności

Wymagany poziom mocy: 10

Czas rzucania: akcja

Składnik: kawałek poczerniałej skóry (+2)

Czas trwania: liczba minut równa wartości Magii czarownika

Opis: Skaven zagęszcza cienie wokół swego ciała. Trudniej go dostrzec w słabym oświetleniu, a zbroja z cieni chroni go też przed obrażeniami. Czarownik uzyskuje 1 Punkt Zbroi na każdej lokacji trafienia oraz modyfikator +20 do wszystkich testów **ukrywania się**, wykonywanych w ciemnych miejscach. Skaven nie może rzucić tego zaklęcia, jeśli ma na sobie jakikolwiek zwykły pancerz. Jeśli założy zbroję podczas działania zaklęcia, czar natychmiast się rozprasza.

Spaczeniowy grom

Wymagany poziom mocy: 11

Czas rzucania: akcja

Składnik: wąski pręt miedziany (+2)

Opis: Skaven ciska iskrzącą błyskawicę spaczenia w dowolną postać w zasięgu 48 metrów. Jest to magiczny pocisk o Sile 5. Za każdą „1” wyrzuconą na kostce podczas określania uzyskanego poziomu mocy, czarownik otrzymuje trafienie z Siłą 1, z powodu utraty kontroli nad wyładowaniem energii spaczeniowej.

Rój szkodników

Wymagany poziom mocy: 14

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: krąg sera dobrej jakości (+2)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarownika

Opis: Skaven przywołuje masę żarłoczych szczurów, które całym rojem atakują jego przeciwników. Każda postać w promieniu 5 metrów od czarownika otrzymuje trafienie z Siłą 1 w każdej rundzie, gdy jest atakowana przez rój. W następnej rundzie rój szczurów przemieszcza się o 12 metrów w kierunku wskazanym przez czarownika. Potem skaven traci nad nim kontrolę i w kolejnych rundach rój przesuwa się w losowym kierunku.

Zaraźliwe tchnienie

Wymagany poziom mocy: 16

Czas rzucania: akcja

Składnik: paleczka kadzidla ze spaczenia, zapalona na obu końcach (+2)

Opis: Skaven wydycha zaraźliwy, trujący obłok prosto w swoich wrogów. Długość wydychanej chmury wynosi 16 metrów, zaś szerokość od 1 metra przy czarowniku do 5 metrów na końcu. Każda postać w tym zasięgu musi wykonać udany Wymagający (-10) test Odporności, w przeciwnym razie otrzymuje trafienie z Siłą 4, bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza. Czarownik jest odporny na własne **zaraźliwe tchnienie**.

Spaczeniowa burza

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: podobizna Rogatego Szczura wryta w miedzi (+2)

Opis: Czarownik wywołuje burzę spaczeniowych gromów w dowolnym miejscu w zasięgu 48 metrów. Stworzona z czystej energii spaczenia i zasilana złowrogą mocą Rogatego Szczura burza może pojawić się

w dowolnym miejscu, nawet pod ziemią. Każda postać w promieniu 5 metrów od wskazanego miejsca otrzymuje trafienie z Siłą 5. Za każdą „1” wyrzuconą na kostce podczas określania uzyskanego poziomu mocy, czarownik otrzymuje trafienie z Siłą 3, z powodu utraty kontroli nad wyładowaniem energii spaczeniowej.

Zabójcza furia

Wymagany poziom mocy: 18

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: dwie krople krwi zwierzęcia chorego na wściekliznę (+2)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarownika +1k10

Opis: Skaven wzbudza w dowolnym towarzyszu w zasięgu 18 metrów straszliwy głód, od którego występuje piana na pysku, a ślepią zaczynają szaleńczo obracać się w oczodołach. W trakcie trwania czaru postać zyskuje zdolność **czarny głód** (patrz dodatek *Dzieci Rogatego Szczura*, **Rozdział VI: W szczurzej skórce**), ale musi natychmiast po rzuceniu czaru wywołać w sobie czarny głód, w przeciwnym razie zaklęcie nie odnosi skutku.

Skórowanie żywcem

Wymagany poziom mocy: 25

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: kawałek wyprawionej skóry człowieka, elfa lub krasnoluda (+3)

Czas trwania: liczba rund równa wartości Magii czarownika

Opis: Zielone wstęgi spaczoney energii oddzierają ciało od kości ofiary. W trakcie trwania czaru dowolna postać w zasięgu 10 metrów od czarownika otrzymuje co rundę trafienie z Siłą 5, bez uwzględnienia Wytrzymałości i pancerza.

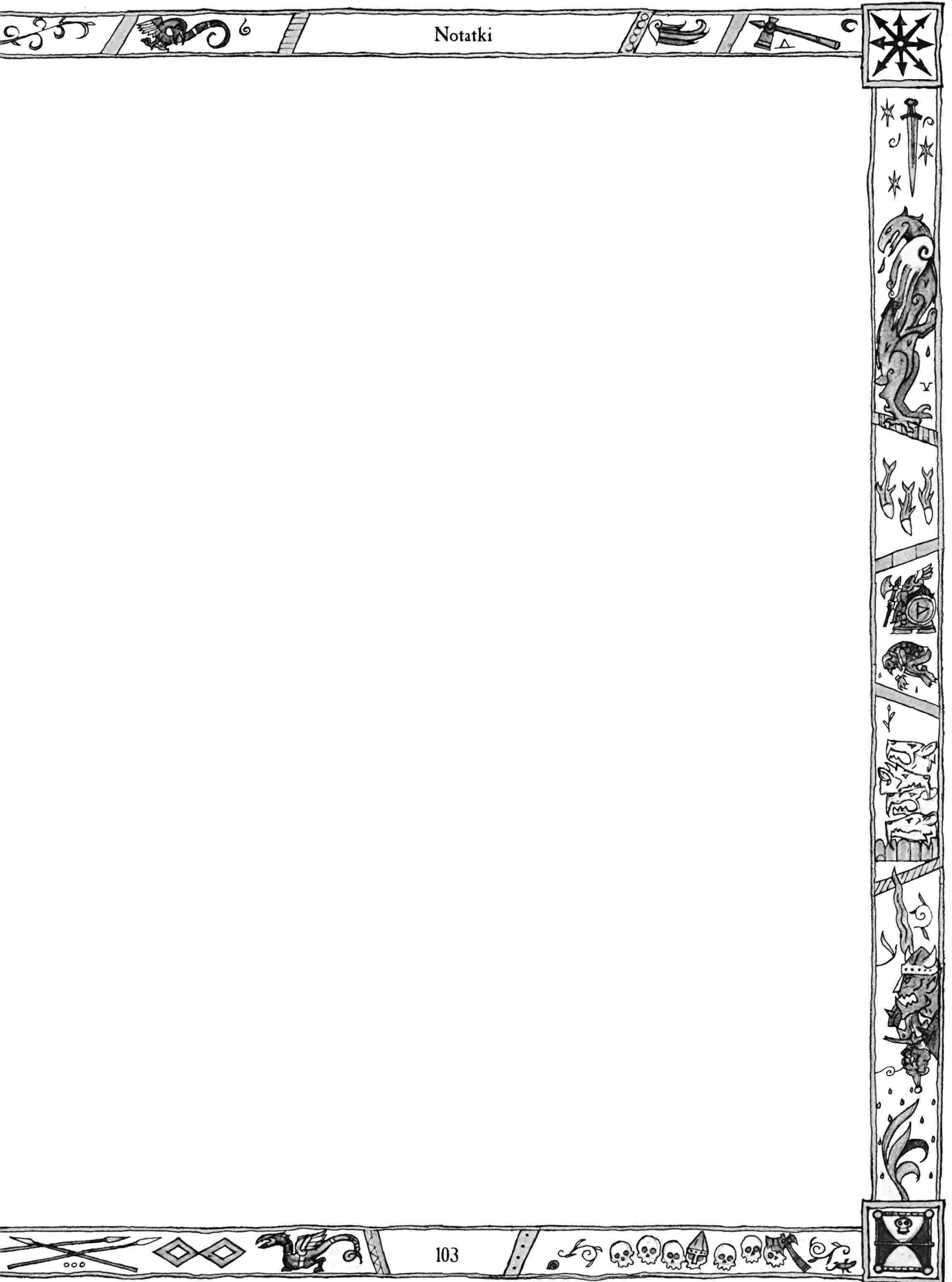
Zaraza

Wymagany poziom mocy: 26

Czas rzucania: akcja podwójna

Składnik: kropidło z martwych pcheł (+3)

Opis: Skaven zrasza zarazkami zielonej ospy dowolne miejsce w zasięgu 18 metrów. Każda postać w promieniu 3 metrów od wskazanego miejsca musi wykonać udany test Odporności, w przeciwnym razie natychmiast zaczyna odczuwać efekty choroby, tracąc po 5 punktów każdej cechy głównej. Za pierwszym razem, gdy inne postacie wejdą w bliski kontakt z kimkolwiek zarażonym tą plagą (także w czasie walki w zwarciu), również muszą wykonać udany test Odporności, albo same zarażą się zieloną ospą. Wtórne ofiary odczuwają normalne efekty choroby zamiast przyspieszonej wersji, jaka dotyka pierwszych zarażonych. Mogą dalej roznosić zarazę, lecz już w normalny sposób. Udany powyższy test Odporności oznacza, że postać na 24 godziny staje się odporna na działanie następnych zaklęć zarazy, nawet rzucanych przez innych czarowników.



Notatki

Oko Lasu w niebezpieczeństwie!

Talabheim, siedziba elektorów i dawna stolica Imperium, przetrwało niezliczone wojny i oblężenia, bezpieczne za potężnymi murami Taalbastonu. Potężne fortyfikacje stoją nietknięte od tak dawna, iż wielu uważa, że Talabheim po prostu nie można zdobyć. Kiedy na miasto spada straszliwa groza, mury zapewniające do tej pory bezpieczeństwo stają się ścianami więzienia.

Niespodziewanie wśród mieszkańców pobliskiego portu Taalgad wybuchu nieuleczalna, śmiertelna zaraza. Wkrótce dociera do brzegów krateru i zaczyna zbierać ponure żniwo, zarówno pomiędzy bogaczami, jak i biedakami. Zdani na własne siły i prawdopodobnie zarażeni potworną chorobą. Bohaterowie Graczy wpłatają się w skomplikowaną intrygę powiązaną z rozprzestrzenianiem się plagi i machinacjami obłąkanej nekromantki. Kulminacją wszystkich tych wydarzeń jest inwazja, której celem stanie się starodawne miasto. Czy Bohaterom uda się sprzeciwić pradawnemu złu, które chce objąć Talabheim w swoje posiadanie? Czy zdołają zorganizować zbrojny opór, zanim wszyscy staną się niewolnikami okrutnej tyranii?

Groza w Talabheim to rozbudowana przygoda do gry fabularnej Warhammer. Oprócz niej na kartach dodatku znajdziesz obszerny opis Talabheim wraz z jego historią i podziałem na dzielnice oraz wyszczególnieniem najciekawszych miejsc. Książka podaje także szereg przydatnych informacji na temat obowiązujących w mieście praw i zwyczajów. Groza w Talabheim to doskonała przygoda dla tych Mistrzów Gry, którzy nie mogą się doczekać, by wykorzystać na sesji informacje zawarte w podręczniku Dzieci Rogatego Szczura, książce zdradzającej tajemnice plugawych szczuroludzi.



Talabheim ogarnia groza!

© Copyright Games Workshop Ltd 2008. © Copyright Copernicus Corporation 2008. Games Workshop, logo Games Workshop, Warhammer, logo Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, logo Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP, Citadel, logo Citadel, BL Publishing, logo BL Publishing, Black Industries, logo Black Industries, GW, Chaos, znaki towarowe, logo, pomysły, nazwy, rasy i insygnia ras, pojazdy, miejsca, oddziały, profesje, ilustracje i grafiki ze świata Warhammer są zastrzeżone ®, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2008, na terytorium Anglii i wszystkich państw na całym świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji należy do Copernicus Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone.



Black Industries

Black Industries W W W:
<http://www.blackindustries.com/>

BL PUBLISHING

Copernicus Corporation W W W:
<http://copcorp.pl>

COPERNICUS CORPORATION

ISBN 13: 978-83-86758-96-8



9 788386 758968 >